

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

79 SAYI CD

EN SON VİDEO VE MOD'LAR
METAL GEAR SOLID 3 / STARCRAFT GHOST
MEDAL OF HONOR: ULTIPACK MOD'U / ...

MÜKEMMEL DEMOLAR
BREED / VIETCONG / NORTHLAND /
MOTO GP2 / CHARLIE'S ANGELS X / ...

AĞUSTOS 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 08 • 1/12440 • ISSN 1300-7744 • 4.950.000 TL(KDV DAHİL)

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Eskinin mükemmel oyunu Pirates'a
olan benzerliği ile dikkat çekiyor!

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

Warcraft 3'ten daha mı iyi? Göreceğiz...
Tam çözümünü içeride!

TAM ÇÖZÜM VE İNCELEME

"GERİ DÖNDÜM İŞTE!"

Yıllardır beklediğimiz yeni
Tomb Raider en sonunda
bizimle. PC ve Playstation 2
için tam çözüm ve incelemesi
içeride.

11 dakikalık müthiş
Metal Gear Solid 3
videosu CD'de!

İKİ YENİ METAL GEAR GELİYOR!

Snake Eater ve Twin Snakes'i
gözden geçirdik

İlk Bakış: Starcraft Ghost, Halo, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Metal Gear Solid:
Twin Snakes, Max Payne 2, FIFA 2004 **İnceleme:** Star Trek: Elite Force 2,
Midnight Club 2, Chaser, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, Def Jam Vendetta
Tam Çözüm: Tomb Raider: Angel of Darkness, Warcraft 3: Frozen Throne

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.



9 771301 213116

08

Forum Online

En sonunda beklediğimiz an geldi!

Neden web sitemizde bir forum bölümü yok? Açıkçası web sitesi açıldığından beri en çok aldığımız eleştiri içerikli soru bu. Karşılığında verdiğimiz cevap hep basit olmuştu: "Forumların içeriğini kontrol edecek zamanımız yok."

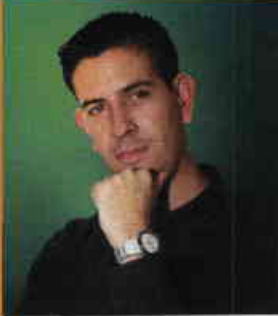
Lakin son birkaç ayda "hadi biz de bir silkinip kendimize gelelim" dedik. Aylık 2.690.000 hit alan bir web sitesi olarak Level Online'da okuyucuların bir araya gelip sohbet edecekleri, birbirlerinin sorunlarına çözüm üretecekleri ve geç kaldığımız zaman bizi linç edecekleri bir forum bölümü yapılmalıydı artık!

Neyse ki sevgili webmaster'ımız Selçuk The SisL da aynı şeyleri düşünmüş, web sitesindeki en meşakkatli gelişmeyi en başta yapmaya karar vermiş. Level Online'daki forumlar siz bu yazıyı okuduğunuz sırada açılmış ve muhtemelen şimdiden

binlerce okuyucu ile kaynıyor olacak. Bu da bizlerden size minik bir yaz sürprizi olsun ;) (www.level.com.tr/forum)

Yaz sonu dedim de, bizi ziyarete gelirken sürekli yiyecek bir şeyler getiren okuyucularımıza teşekkür etmeliyim. "Heheey, Level ofisine gidiyorum, kimbilir nasıl eğleneceğim" hayaliyle yola çıkan bu sevgili okuyucular, aslında ne kadar kös, ne kadar küfürbaz, ne kadar "nereye kaçsak yaw" zihniyetinde insanlar olduğumuzu görünce... Bir hafta sonra yeniden gelmek istiyorlar. Bizde mi bir tuhafılık var, bilemiyorum... (çek şu baltanı, monitörü göremiyorum Madd!)

Sizleri forumlarımızda görmek istiyoruz, ama sakın seviyeyi düşürenlerle tartışmaya girmeyin... Görenler aranızdaki farkı anlamayabilir :)



Sinan Akkol



Kendime diyalog...

- Oy beynim ve de klavye tutan ellerim!
- Yaaa, yaaa, zor işmiş değil mi bir ayda iki dergi hazırlamak?
- Sen ne diyorsun, şu sözde kendi kendime konuştuğum iki satırın noktasını koyduğum gibi tatile koşuyorum, aman, koşuyorum.
- Ne tarafa yolculuk?
- Kağıt, dergi, matbaa, Tuğbek, ofis, basın kanunu, TV, Takiwa ve daha onbinlerce şeyin olmayacağını umduğum bir yere.
- Selametle git o vakit.

ilk bakış

Bağlanmaktan hoşlanmayan tiplerden misiniz?

Rifrunner

Çıkış Tarihi:2003'ün 4. çeyreği
Tür:FRP
Sistem:PC
Yapım:Larian Studios
Web:www.larian.com

KÖTÜLÜK İLE NASIL gerekiyorsa öyle savaşan, ilahi güçlerin bir şampiyonusunuz. Güçlü bir ölüm büyücüsü ile çarpırırken bir iblis sizi kendi boyutuna sürükleyiyor. İşin en pis yanı da orada, espri anlayışına pek yoruma bulunamayacağınız iblislerin, sizi düşmanınız olan ölüm şövalyesi ile birbirinize bağlaması. Haliyle ne siz, ne de ölüm şövalyesi bu durumdan pek memnun değilsiniz. Ne siz onu isteyip öldürebiliyorsunuz ne de o sizi, cidden sinir bozucu bir durum. Geriye yapılacak tek bir şey kalıyor, hapsoldüğünüz boyuttan ve bağdan kurtulmak için boyutlar arası seyahatin sırlarını çözmeye çalışmak, bir Rifrunner olmak...

Divine Divinity bittiğinde öylece kalmıştım. "Eee şimdi ne yapıcam?" diye. Oyun öyle dolu dolu, öyle eğlenceli bir oyundu ki kısa sürede günlük hayatımı ele geçirmiş ve çok uzun süre bırakmamıştı. Ne yazık ki bittikten sonra da bırakmamıştı. Neyse ki, beklenmedik bir

şekilde dünya çapında başarılı olup ödülle boğulan DD' nin yapımcısı Larian stüdyoları da bu evrenin bir uzantısı olan Rifrunner' ı yapmaya başlamış. Level da hemen mail denilen fideleli yaratık sayesinde neler olacak neler olmayacak bizzat yapımcılarından öğrendi.

Divine Divinity

Rifrunner daha ve daha fazla Divine Divinity demek. DD'yi ülkemizde çok az kişi keşfettiği için geçen aylarda Derinkiler köşesinde oyunu kısaca açıklamıştım fakat şimdi Rifrunner ı anlatabilmek için yine kısaca ondan bahsetmeliyim. Warhammer dünyasındaki orc ordularını, chaos tanrılarını alın, bütün fantastik diyarlardan her çeşit questi, ilk Diablo'daki gibi tatmin hissi veren ve kendine has ama Diablo 2'deki kadar çeşitli hazineleri de alın. Bütün bunları basit, oldukça esnek ve büyük ölçüde Diablo 1'deki karakter geliştirme sistemi ile masif multiplayerlarda bulabileceğiniz, uçsuz bucaksız ve de hiç ara yükleme olmayan dev bir haritaya yayın. İşte Divine Divinity! Gündüz geceye karışırken enfes müzikler eşliğinde bitmeyen bir macera.

En önemlisi de programcıların sapık espri anlayışı. Sapık dediysek belden aşağı değil uçuk ve de şaşırtıcı bir espri anlayışı. Oyunda yaptığımız genelde düşmanları haklamak da olsa oyunun Diablo 2 gibi kendini tekrar etmesini önleyen bir hava. Sizi öldürmeye gönderdikleri Lotr'daki Nazgöl'den bozma ejderha binicisinin kendi kendine homurdanması, sihirli idoller ile bir kurbağaya, bir tavşana dönüşebilmek gibi ummadığınız küçük şeyler. Yeni eşyalar arasında bunlardan çok daha ilginçleri de olacaktır.

Daha çok ve daha çok

Rifrunner DD evreninin uzantısı olduğu için genelde benzer. En büyük değişiklikler DD'ye gelen olumlu ve olumsuz eleştiriler yönünde yapılarak güçlü yönleri daha da güçlendirilmiş, eksik yanları ise dü-



zeltilmiş. Mesela karakter geliştirme sisteminin serbestliği korunurken yeteneklerin dengelenmesine çalışılmış. Bazı yetenekler olmadığında oyunda ilerlemek neredeyse imkansızken bazıları neredeyse hiçbir işe yaramıyordu. Eşyalar yine dengeli fakat ticaret sistemi biraz daha dengelenmiş, eskisi kadar kazıklanmıyoruz. Arabirim zaten gayet güzel çalışıyordu fakat artık arabirime alışmayı biraz daha kolaylaştırmışlar. Eskiden olduğu gibi çevredeki neredeyse her şey ile etkileşime girmek, bütün eşyaları yemenden oynamak mümkün. Ayrıca sadece iksirleri karıştırmakla kalmayıp pek çok eşyayı birleştirebiliyor ya da bir arada kullan-





biliyoruz.

Hey gidi "Infinity" hey!

Riftrunner'da DD'de kullanılan oyun motoru kullanılmış. Bu çok yerinde bir karar. Çünkü sil baştan bir oyun motorunun yapılması demek yıllar süren insan emeği ve yığınla para demek. Ayrıca yapılan oyun motorunun hatalarının bulunup ayıklanması da ayrı bir vakit ve zaman kaybı. Bu yüzden zaten DD'nin yeni ve yetenekli olan oyun motoru Riftrunner'da Larian'ın yapmayı istediklerini karşılayabildiği için değiştirilmemiş. Zaten DD ile bu motorun kullanımına alıştıkları için programcılar çok daha hızlı ve verimli çalışabiliyor. Hata ayıklamak yerine de grafikleri güçlendiriyorlar. Zaten sağlam bir RPG serisinde, mesela Baldur's Gate'de Infinity her oyunda çok daha yetenekli hale geldi. Artık Black Isle onunla oyun yapmama kararı aldıysa da fanatikleri modlar ile onu yaşıyor. DD motoru henüz kariyerinin başında fakat onun da sonu Infi-

nity gibi güzel olacak.

Savaş alanları

Ayrıca yepyeni ve ömre bedel uzunlukta bir ana hikaye. Sayısız yan macera ve bulmaca. Keşfedip derinlerine indikçe bizi yepyeni eşyalar ve daha fazla macera, özel yetenekler, tecrübe ile ödüllendirip eğlendiren oynanış. Bu oynanışın yanı sıra yine klasik bulmacaların şaşırtan, eğlendiren değişik çözümleri. Yeni bir reputasyon sistemi. Gruptaki herkes üzerinde tam kontrol. Çok daha güçlü büyüler, sürüyle zindan, harita. Yeni bir dövüş sistemi, sihirli eşya çılgınlığı. Yalnız tek bir soru şimdilik cevapsız, oyunun müziklerini DD'nin efsanevi müziklerini yapan Rus sanatçı mı besteleyecek?

Fakat belki de oyunun en önemli noktası sınırsız oyun tecrübesi vadeden Battlefields. Burası iblislerin hükmünde devamlı olarak değişen rasgele maceralar, eşyalar ve haritalarla dolu bir bölge. Şu ana kadar bunu başarabilen tek RPG Diablo olmuştur zaten. Larian'dakiler anladığım kadarıyla Diablo 1'deki serbestliği ve her seferinde rasgele yaratılan zindanlarıyla örnek alıyorlar. Zaten önceden hazırlanmış oyun sürüsü olarak ta inanılmaz uzun, bir de devamlı değişen bir bölge ile oyun kendisine verilen her kuruşu hak edecek gibi görünüyor. Bir de söylemeden yapamayacağım, Divine Divinity 2 de yolda! Tabii Riftrunner tamamlanıp piyasaya sürüldüğünde hatta biz bitirdiğimizde hala Larian üzerinde çalışıyor olacak.



DD'nin oyun motorunu kullanması sayesinde bütün vaktini ve enerjisini 'oyun' yapmaya veren Larian yine bizi garip fakat eğlenceli maceralar ile şaşırtacak.



Efsanevi bir kırılıcı keşfetmek gibi questlerin yanı sıra unutulmuş bir cüce içki tarifini keşfetmek te ilginç olacak. DD'de bile bunun gibi sürüyle ilginç olay vardı. Hele bir de bunun gibi sürüyle, DD'den çok daha fazla quest olduğu düşünürseniz yine çok uzun fakat kendini tekrar etmeyen bir RPG ile karşılaşacağız. Çıkmasına çok ta bir şek kalmamış bu yılın dördüncü çeyreğinde tamamlanmış olacak. Sizler için Larian ile bir kez daha temas geçip oyun tamamlanmadan önce bir ön inceleme daha yapacağız. O zamana kadar canınız FRP istiyorsa ve oynamadıysanız mutlaka Divine Divinity oynayın. Fakat bu sıcaklarda sakın bir solukta bitirmeye kalkışmayın yoksa bilgisayar karşısında pörtlersiniz. Kalın sağlıcakla. ●

Ya gerçek olduğunu sandığınız şeyler gerçek değilse...

Beyond Good & Evil

Çıkış Tarihi:21 Kasım 2003
Sistem:PC, PS2, XBOX, GC
Tür:Aksiyon
Yapım/Dağıtım:Ubi Soft
Web:www.ubisoft.com

E3 FUARINDA ilgi çeken ve bir-iki defa da haberini yayınladığımız Project BG&E'yi hatırlıyor olmalısınız. Beyond Good & Evil, Project BG&E'nin açılımı. Project BG&E'nin daha yaygın olarak kullanılan ismi bu. Uzun zamandır geliştirilme aşamasında olan Beyond Good & Evil, Rayman'ın yaratıcısı Michel Ancel'in belki de en ilginç oyunu.

Bayana yer açın...

Beyond Good & Evil (BG&E) ilk başta konusuyla dikkat çekiyor; Hyllis adında bir gezegen mistik ve gizemli yaratıkların saldırısına uğramıştır. Jade adında bir Hyllis'li, gezegenini bu yaratıklara karşı savunur ve sonunda onları uzaklaştırmayı başarır (buraya kadarki konu çok klasik, ama asıl olaylar bundan sonra başlıyor). Gezegen kurtarıldıktan sonra IRIS adında isyankâr bir grup, Jade'i, bu olanların normal olmadığına

BG&E ile birlikte oyunlara yeni bir bayan kahraman daha ekleniyor: Jade. Hyllis gezegeninde geçen oyun Tomb Raider gibi third-person kamerayla oynanacak.

BG&E'de aksiyonla adventure aynı potada eritiliyor. Oyunda sıkça kullanacağınız bir hovercraft'ınız olacak ve bunu geliştirebileceksiniz (standart bir silahla başlayıp daha sonra geminize yeni silahlar ekleyebileceksiniz).

Oyunun neredeyse yarısına yakın bir kısmında aracınızı kullanacaksınız, ama Michel Ancel'in oyunu `araç merkezli` tasarlamıyor. Aracınızdan indiğiniz zaman beklemediğiniz ve şimdiye kadar pek rastlamadığınız bir oyunla karşılaşacaksınız. Peki bu nasıl olacak?

BG&E'nin geçtiği Hyllis, ilginç yaratıkların yaşadığı, bambaşka, etkileyici bir gezegen. Elinizde, olağan silahların dışında bir de fotoğraf makinesi olacak.



Bu fotoğraf makinesiyle çevredeki yaratıkların fotoğrafını çekeceksiniz. Tabii bunun bir amacı var: Para kazanmak. Eğer hayvanları veya yaratıkları iyi bir zamanlamayla yakalayıp orantılı bir fotoğraf çekerseniz, normalden daha fazla para kazanacaksınız. İlginç olan şeyse, aynı hovercraft'ınız gibi fotoğraf makinenizi de geliştirebileceksiniz. Mesela makinenizin ilk upgrade'i çok pahalı bir zoom lensi. Yani bir nevi sniper...

BG&E'de para kazanmak için birçok mini oyun da oynayabileceksiniz. Bunların arasında `Hava Hokeyi` bile var. Yani havada bir hokey maçı yapacaksınız! Bunun yanında hovercraft'ınızda da birkaç mini oyun oynayacaksınız.

Oyun, oynanış olarak aksiyon ağırlıklı olmasına rağmen zaman zaman MGS'deki gibi gizlenmenizi de gerektirecek. Ayrıca BG&E'de yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Firma ışıklandırma efektleri ve karakter animasyonları konusunda oldukça iddialı.

Geri sayım...

Anlaşılan Michel Ancel yine eğlenceli bir oyunla geliyor. Nereden bakarsanız bakın, Beyond Good & Evil ilgi çekici, farklı bir oyun. Hayâl kırıklığına uğrayacağımızı sanmıyoruz...



ve işin içinde devletin de olabileceğine inanır. Jade de olayı sorgulamak için yola çıkar. İşin içinde gerçekten devlet olabilir, ama ya yoksa? İşte konuyu ilgi çekici yapan şey de bu belirsizlik. Neyin gerçek olup neyin gerçek olmadığını oyunu oynadıkça anlayacaksınız.



PRO EVOLUTION SOCCER 3 PC'YE GELİYOR!!!

... Ve sonunda istediğimiz oldu. Şu anda piyasadaki en iyi futbol oyunu olan Pro Evolution Soccer 2'nin devamı Pro Evolution Soccer 3, PS2 ile birlikte PC'ye de çıkıyor. Oyunun PS2 versiyonuyla hemen hemen aynı olacağı belirtiliyor. Yeni oyunla birlikte PES neredeyse tamamen değişiyor. Oyuna yeni mod'lar ekleniyor ve Master League mod'u geliştiriliyor; Artık Master League'te tam dört

lig yer alacak. Ayrıca lig sırasında, Training mod'unda topladığınız puanlarla yeni eşyalar alabileceksiniz. PES3'teki dikkat çekici yeniliklerden bir diğeryse, lisanslı takımlar ve futbolcular. Artık Portekiz yerine Portakal (I) gibi saçma sapan isimlerle karşılaşmayacağız. Bunların dışında, oyunda bu kez yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Daha akıcı futbolcu animasyonları, daha de-

taaylı grafikler ve yeni stadyum efektleri bizi bekliyor. Yapay zekâ da geliştiriliyor. PES3'te hakemler pozisyonları avantajı bırakabilecek. Tabii ki futbolcular da eskisinden daha gerçekçi davranacak. Evet, simdilik elimizdeki bilgiler bunlar. Oyun 14 Kasım 2003'te PS2 için, 31 Ekim 2003'te ise PC için piyasada olacak. FIFA mı? O da neymiş...



Acıların çocuğunun geri dönüşü

Max Payne 2

SADECE BEŞ SAATTE bitirebilen bir oyunun bu kadar çok ses getirmesinin sebebi ne olabilir? Birincisi, Max Payne'nin senaryosu çok etkileyiciydi. İkincisi, şey, Max Payne yapılmaya başlandığında biz daha çocuktuk, hatta doğmamıştık, hatta ve hatta Endoplazmik Redikulum'duk.

Bu kadar etkili bir oyunun devamının yapılmasını bekliyorduk. Zaten yapılıyor da... Ama bu defa bir fark var: Oyunu Rockstar Games geliştiriyor.

Max Payne 2 duyurulduğu zaman ilk başta ismiyle dikkat çekti: The Fall of Max Payne. Bu, kaçınılmaz olarak aklımıza 'Acaba Max Payne 2'de Max ölecek mi?' sorusunu aklımıza getirdi. Ne var ki, Rockstar Games buna çok ilginç bir açıklama getiriyor: 'Max Payne 2, New York'ta ve sonbaharda (İngilizce'de fall) geçtiği için böyle bir isim seçmeye karar verdik'. Yine de bu açıklama bize pek inandırıcı gelmedi. Yanılmıyorsak Rockstar Games'in aklında bir şeyler var ve bunu açıklayıp oyunun tadını kaçırmak istemiyor.



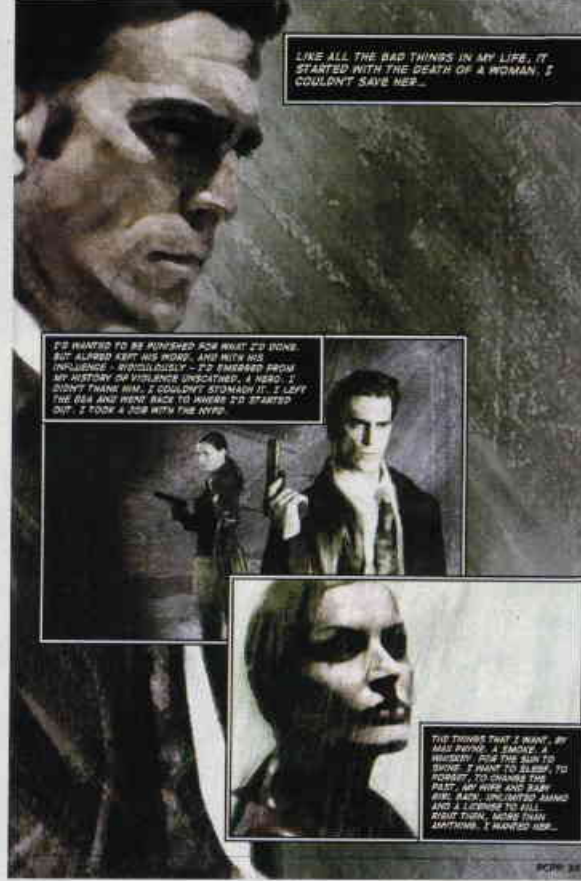
Oyunun senaryosunu yine Sam Lake yazmış, ama bu defa senaryo ilk oyundakinin üç katıymış. Dolayısıyla The Fall of Max Payne ilk oyun gibi beş saatte bitirilebilecek gibi görünmüyor. Bu arada bir de not: Yeni oyunda ilk Max Payne'de hayatta kalmayı başaran karakterlerin tamamı olacak.

Yapımcılar Max Payne 2'nin konusunu 'Bu bir aşk hikâyesi' diye özetliyorlar. Max oyunda Mona Sax adında biriyle birlikte olacak. İlk oyunda Max'in kaybedecek hiçbir şeyi yoktu, ama artık var.

Biraz da teknik detaylardan bahsedelim. Max Payne 2'de yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Yeni grafik motoru eskisine oranla çok daha kullanışlı ve pratik. Firma ilk oyunun yaklaşık beş yılda tamamlanmasını da 'Açıkçası, eski grafik motoru kullanışsızdı, pratik değildi' diyerek açıklıyor.

Oyunda bu defa Havok2 fizik motoru kullanılıyor. Bu da daha gerçekçi fizik modellemelerini beraberinde getirecek. Ayrıca karakterler konuşurken dudakları da yine gerçekçi bir şekilde hareket edecek. Bunların dışında grafiklerin detayı artırılıyor ve yeni efektler ekleniyor. Bullet Time da geliştiriliyor.

Çıkış Tarihi: Kasım 2003
Sistem: PC, XBOX
Tür: Aksiyon
Yapım/Dağıtım: Rockstar Games/3D Realms
Web: www.maxpayne2.com



İlk oyun gibi, Max Payne 2'de de multiplayer desteği olmayacak. Oyun tamamen tek kişilik oyunlar için hazırlanıyor.

Aslında bu ay Max Payne 2 için çok daha kapsamlı ve uzun bir yazı hazırlayacaktık, ancak elimize çok fazla bilgi geçmeyince, daha kısa bir yazı yazmak zorunda kaldık. Yine de merakınız biraz olsun azalmıştır. Oyunun resmi web sitesine www.maxpayne2.com adresinden ulaşabilirsiniz.



UNREAL 2 MULTIPLAYER

Unreal 2 için bir multiplayer eklenti geliyor. Bedava olarak download edilebilecek olan eklenti sayesinde Unreal 2'yi multiplayer olarak oynayabileceksiniz.

Piyasada Unreal Tournament 2003 varken Unreal 2'yi multiplayer olarak oynamak bize mantıksız geldi ama neyse... Belki farklı bir şeyler yaparlar.

NOLF 2 DEVAM EDİYOR...

Vivendi Universal, No One Lives Forever 2 için Kasım ayında bir devam oyunu çıkartacak. Contract J.A.C.K. (Just Another Contract Killer) adındaki yeni oyunda bu defa Kate Archer yerine Jack adında yeni bir ajanı kontrol edeceksiniz. Oyundaki amacınızsa İtalyan bir suç organizasyonunu durdurmak.

Contract J.A.C.K.'te online oyunlar için de birkaç mod (doomsday, demolition vs.) bulunacak. Monolith, yeni oyunda aksiyon severlerin beklediklerinden daha fazlasını bulacaklarını iddia ediyor. Bakalım...



GTA VE LEMMINGS'İN YARATICISI NEREDE?

Grand Theft Auto ve Lemmings'in yaratıcısı Dave Jones, Psygnosis'de çalışan Ian Hetherington ve eski Nintendo menajeri Tony Harman'la birlikte Real Time Worlds adında yeni bir oyun firması kurdu. Firmanın simdilik yapım aşamasında olan iki yeni oyunu var, ancak Real Time Worlds bu oyunlar hakkında hiçbir bilgi vermiyor, her şeyi saklı tutuyor. Real Time Worlds'un resmi web sitesine www.real-time-worlds.com adresinden ulaşabilirsiniz.

Yoksa bu kez gerçekten 'yeni' mi?

FIFA 2004

Çıkış Tarihi: 14 Kasım 2003
 Tür: Spor
 Sistem: PC, PS2, Xbox, GameCube
 Yapım/Dağıtım: EA Sports / Electronic Arts
 Web: www.easports.com

FIFA SERİSİ 2004'le devam ediyor... Biliyorum, FIFA'nın yeni bir versiyonu için eskisi kadar heyecanlanmıyorsunuz. EA Sports da geçmişte çok hata yaptı, oynanışı her zaman arka plana attı, Career mod'una gerek duymadı, ama artık barışın. FIFA 2004 çok farklı olacak, mı?

Kariyer...

İnanmak zor ama, FIFA 2004'e, aynı Sensible Soccer'da olduğu gibi bir Career, yani kariyer mod'u ekleniyor. Kuşkusuz, bu yenilik oyuna çok şey katacak.

Career mod'unda bir takımını alt sıralardan veya alt liglerden alıp yukarıya taşıyabileceksiniz. FIFA'nın diğer serilerinde olduğu gibi bir se-

zon bittiğinde oyun sona ermeyecek ve yeni sezona oyuna devam edeceksiniz. Kaçınılmaz olarak, bu mod'la birlikte oyuna menajerlik unsurları da ekleniyor. FIFA 2004'te; takımınızın gelir-giderlerini kontrol edecek, yeni oyuncular transfer edebilecek ve oyuncularınıza antrenman yaptırabileceksiniz (antremanda değişik taktikler de uygulayabileceksiniz). Bunların yanında Sensible Soccer'daki gibi iş teklifleri alacak ve diğer takımlara transfer olabileceksiniz.

Career mod'unun kaç yıl devam edeceği hakkında şimdilik elimizde bir bilgi yok, ancak bunun mutlaka bir sınırı olacağını biliyoruz (en az 30 yıl olsa iyi olur).



Elde var bir. Career mod'u yapılması gereken bir yenilikti. FIFA serisindeki ikinci sorun ise oynanış. EA Sports her zamanki gibi oynanışın geliştirildiğini, daha gerçekçi bir hâl aldığını ve eskisinden çok daha kompleks olacağını iddia ediyor. Bunların dışında topun fizik modellemesi de geliştiriliyor. Eğer EA Sports bunu yapabilirse, FIFA serisindeki anlamsızca ve balon gibi hareket eden toptan kurtulacağız. Ayrıca topu kontrol etmek de eskisinden daha kolay olacakmış.

Yapay zekâda da bazı değişiklikler var. Bilgisayar bu defa daha akıllı taktikler uygulayacak ve eski FIFA oyunlarındaki gibi, topu kendi sahanızdan alıp rakip kaleye kadar rahatça gidemeyeceksiniz. Tabii ben EA Sports'un yalancısı ve malî danışmanıyım. Oyunu oynamadan bir yorum yapmak istemiyorum.

Oyundaki ilginç yeniliklerden biri de moral seviyesi. Yeni oyunda futbolcuların moralleri bozulabilecek. Bu da futbolcuların oyunlarını ve takıma katkısını etkileyecek.

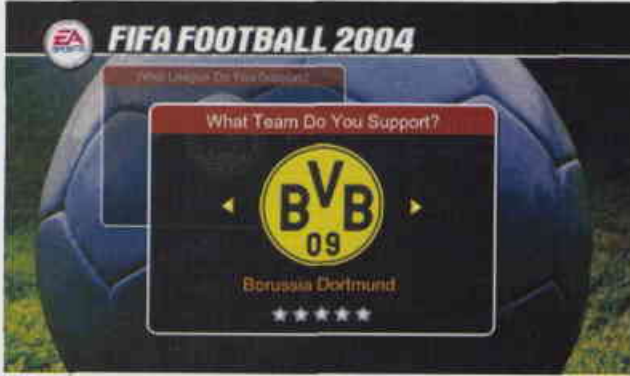
Ha, grafiklerden de bahsedelim. Alışık olduğumuz gibi FIFA 2004'te de hoş grafiklerle ve akıcı animasyonlarla karşılaşacağız. Ama grafiklerin nasıl olduğu bizi ilgilendirmiyor. Pro Evolution Soccer'daki gibi gerçekçi bir oynanış istiyoruz!

Biraz da sayılardan bahsedelim... 20000 lisanslı oyuncu, 700 takım ve 16 lig. Ligler arasında Türkiye'nin olup olmayacağıysa şimdilik belli değil. Umarız olur...

Eski spikerlerimiz de daha fazla kelime ve "Oo... Good..." gibi yeni kritikleriyle karşımızda olacak. Seyirciler de aynı şekilde... Zaten ses konusunda ne kadar değişiklik yapılabilir ki...

Bitti...

Career mod'u ve oynanışın daha gerçekçi olacağı vaatleri FIFA'yı merak etmemizi sağlıyor. EA Sports, Pro Evolution Soccer'ın PC versiyonu olmadığı için çok şanslı, ama ISS 3 de FIFA 2003'ten daha iyi bir oyun. Şimdi EA Sports, ISS 3'ten daha iyi bir oyun yapmak zorunda. Eh, yetenek de var. Neden olmasın?



YENİ BİR TOMB RAIDER DAHA MI???

Aldığımız duyumlara göre, Angel of Darkness'tan sonra yeni bir Tomb Raider oyunu daha geliyoruz. Hatta oyunun bölüm tasarımlarını ve çizimlerinin neredeyse tamamını bitmiş. İsmi şimdilik belirli olma-

yan yeni Tomb Raider oyunu ilk Tomb Raider'ı oldukça hatırlatıyor. Hatta Core Design "Dinazorları geri getireceğiz" bile diyor. Bakalım daha neler olacak... Doyamadılar Lara'ya!

Heyecanlı turnuva'da WCG şampiyonu üç kağıt yaparken yakalandı!!!

UT 2003 ve CPL Elemesi Birincileri Belli Oldu

5 TEMMUZ'DA İstanbul Swiss Otel yeni bir turnuva'nın heyecanına sahne oldu. Intel, Samsung ve Casper'in sponsorluğunda yapılan iki ayrı turnuva Road to WCG UT-2003 turnuvası ve CPL Summer 2003 İstanbul elemesi gerçekleşti.

Yurt çapında 31 noktada elemeleri yapılan Unreal Tournament 2003 turnuvasında 48 finalist sıkı bir mücadele içindeydi. Ancak turnu-

vanın favorisi İstanbul'dan Serdar 'Squee' Demir birinciliği hiç zorlanmadan yakaladı. Yine İstanbul'dan Emre 'Blaze' Ekinci ikinci olurken, Kayseri'den nadir Çağlar üçüncü oldu.

CPL Summer 2003 turnuvası ise daha heyecanlı ve olaylı geçti. Rusya'dan geçen senenin WCG birincisi M19 ve Almanya'dan e2sports'un katıldığı turnuvanın birincilik ödülü Summer

2003'e katılmak olduğu için çok sıkı bir mücadele yaşandı.

İlk turlarda üst üste Vendetta'nın M19'u Deve Gücü Tazı Hızı'nın ise e2sports'u yenmesi ile Swiss Otel tam bir şenlik havasına büründü. vndtt ve DgTh bu başarıları ile kazananlar grubu finaline kaldılar. Bu arada WoL'ü yenen M19'un bir sonraki turdaki e2sports maçından önce yasak konsol komutlarını

uyguladığı saptandı. Bu yüzden WoL maçında hükmen malup sayılan M19 turnuvadan elemiş oldu.

Kazananlar grubu finalinde çok heyecanlı bir maçın ardından vndtt'yı yenen DgTh finale kalırken, vndtt yaklaşık bir yıldır ilk malubiyetini alıyordu. İlerleyen turlarda e2sports önce WoL, ardından vndtt'yı yenerek finaldeki ikinci takım oluyordu.



▼ Vndtt ve DgTh Kazananlar Finali maçında

Final

Final maçında ilk önce DgTh'in seçtiği de_dust2, daha sonra da e2sports'un seçtiği de_clan1_mill haritası oynandı. Beklenenin aksine kendi seçtiği haritada rakibine üstünlük sağlayamayan DgTh, rakibinin seçtiği haritada daha zayıf bir oyun çıkarınca turnuvanın birincisi e2sports oluyordu.

e2sports dergimiz piyasaya çıktığı günlerde Dallas'da dünya birinciliği için mücadele ediyor olacak. Takıma bol şanslar diliyoruz. Bu arada yurt içindeki ilk uluslararası mücadelelerinde büyük başarı kazanan takımlarımıza tebrikler.

Unutmadan bir not. World Cyber Games kayıtları 15 Ağustos'a kadar uzatıldı. Hala kayıt olmayanlar acele etsin.



▲ Squee ve Blaze, UT 2003 Turnuvası'nın Final maçında

ADVENT RISING

GlyphX Games diye yeni bir firmadan Advent Rising adında iddialı bir oyun geliyor. Third-person kamerasından oynanacak olan Advent Rising tam bir action-adventure. Konu ise...

...Eski ve çok güçlü bir arkin evreni ele geçireceği sbyentist gezegene yayılmıştır. Seekers adında bir grup da bu söylentiye araştırır ve olayın gerçek olduğunu anlar. Çok peçmeden de savaş başlar... Kısacası, bunu söylemek utanç verici (!)

ama, evreni kurtarmaya çalışacağız.

Oyunda kontrol edeceğimiz karakterin ismi Wyeth. Diğer aksiyon oyunlarının aksine karakterinizi oyun sırasında geliştirebileceksiniz. Mesela ilerleyen bölümlerde telekinetik güçler keşfedebilirsiniz. Bunun dışında Advent Rising daha çok bir bilim-kurgu filmi havasında hazırlanıyor. Advent Rising 2004'un Mart ayında piyasada olacak.



CIVILIZATION III: CONQUESTS

Civilization III, Conquests ile devam ediyor. Oyunun yeni versiyonunda Civilization III'ta olmayan sekiz yeni uygarlık bulunacak. Bunun yanı sıra, düşmanların duvarlarını yıkmanızı sağlayacak olan Trebuchet gibi yeni birkaç silah da oyuna eklendi. Ayrıca volkan gibi felaketlerden de kendinizi korumanız gerekecek.

Oyunda grafik açısından da bazı yenilikler olacak. Artık düşmanı bombaladıktan sonra geride kraterler kalacak. Conquests'in çıkış tarihi ise Ekim 2003 olarak açıklandı.





Çıkış Tarihi:2003' ün 2. çeyreği
 Tür:Gerçek zamanlı Strateji
 Sistem:PC
 Yapım/Dağıtım:Relic Entertainment/Vivendi
 Web:www.homeworld2.com

Eve dönmeyi başardık, peki ya şimdi?

UZAYIN DERİNLİKLERİNDE bir çöl gezegeninden kalkmıştı ana gemi. Antik bir kayanın üzerine kazılı bir yıldız haritası bir zamanlar terk etmek zorunda kaldıkları evlerini gösteriyordu. İşte böylece Homeworld' de uzaklardaki evimize ulaşmak için destansı bir yolculuğa çıkmıştık. Diğer gemileri dev hangarlarında taşıyan, içinde fabrikaları, laboratuvarları ve uykuda varmayı bekleyen yüz binlerce insan ile biz ana gemiyi yönetiyorduk.

bunlar da uzun zaman önce insan ırkından mı kopup buraya yerleşmişler sorusu insanın aklını kurcalıyordu.

Üzerinde özenle durulup emek harcanmış senaryosu ve olayların zengin arka planı gibi bu oyunu büyük bir başarı yapan pek çok unsur vardı. Görsel ve grafik zenginliğinin etkileyiciliğinin yanı sıra esas oyun zevki uzayda üç boyutlu stratejiler uygulayabilmekteydi. Dev ana gemimiz, kruvazörler, korvetler, destek

sonra sıkabiliyordu.

Homeworld 2, ilk oyundaki arayışın nihayetinde, bir zamanlar ırklarının ilk doğduğu(?) yer olan ana gezegenlerine varmayı başaran Hiigarianlar için tatsız bir sürpriz hazırlıyor. Gezegenlerini geri aldıklarında karşılarında yeni bir düşman bulurlar! Bütün bir yolculuk boşuna mıydı yoksa?

Relic' ten Dan Irish, Homeworld ile evlerini bulan Hiigarianların Homeworld 2' de kaderlerini aradıklarını söylüyor. Galaksinin en eski yerlerinden birinde karşılarında yeni düşmanları ile mücadele edip bir yandan da daha ilk başta evlerini niye terk etmek zorunda kaldıklarını araştırıyorlar.

Devasa Uzay Savaşları

Homeworld 2' de çok daha gelişmiş bir grafik motoru kullanılıyor. Atmosfer olarak Hegemonia, Homeworld' u aşmıştı. Şimdi haliyle Homeworld 2' nin de onu ve gelebilecek başka rakipleri aşması



Uzayda yıldız sistemleri arasında atlamalar yaparak, maden kuşaklarında bize gereken değerli mineralleri toplayarak gidiyorduk. İşin güzeli uzaydaki çeşitli uzaylı ırklar idi. Kimisi hoş görülür ticaret ve bilimle ilgileniyor kimisi uzaktan tehlikeli miyiz diye bizi gözetliyor. İlk oyunun unutulmayanlarından biri de astroid tarlasını kutsal sayıp fanatikçe orayı koruyan garip bir dinin mensuplarıydı. Acaba

gemileri ve onlarca küçük ateş yağdıran savaşçıdan oluşan filolar birbirine girdiğinde haşmetli bir manzara oluşuyordu.

Oyundaki her görev önceden hikaye tahtasında belirlenmişti ve görevden görev gittikçe keşfediyor öğreniyor ve meraklanıyorduk. Pek çok sürpriz ve değişiklik vardı. Fakat bunlara rağmen çizgisel oynanışı ve olayların belirli şekilde akması kimilerini oyunun bir yerinden

gerekiyor. Yapımcıları zorlayan ilkinden çok daha büyük tasarlanan dev gemilerde kaplamalar ve yapmak istedikleri grafikleri için gerekli olan hafıza limitleri olmuş. Fakat dediğim gibi oyun motorunu sağlam bir şekilde modifiye ederek bunu aşmayı başarmışlar. Kullanacağımız gemiler 45 metre ile 8 kilometre arasında değişiyor. Eskisinden kat kat büyük gemilerin yanı sıra antik ırkların

kalıntıları da mevcut. Bu kalıntılardan bazıları bizim ana gemi gibi devasa gemilerin yanında cüce gibi kalacağı türden gemiler. Uzayda gerçekten de büyük birer alan kapladıkları gibi içlerinde keşfedilmeyi bekleyen sırlar ve tehlikeler saklıyorlar. Uzayda gemiler birbirlerine ışın yağıdırıyor, korkunç bir karmaşa ve hareketlilik var. Savaşçılar büyük gemilerin üzerinden geçerken motor ışıkları yüzeyi aydınlatıyor. Gerçek ışıklandırma ile kaynakların ve gemilerin konumlarına göre birbirlerine gölgeleri düşüyor. Pixel gölgelendirme teknikleri sayesinde iniş pitleri, hangarlar ve uzay gemilerinin motorları gibi bölgeler eskisinden çok daha gerçekçi gözüküyor. Gemilerin üzerindeki hasar modellemeleri de bakınca geminin durumunu kesin bir şekilde anlamamızı sağlıyorlar. İşlemci ile ilgili yapılan ayarlar sayesinde esas yük ekran kartına binecek böylece yapay zeka ve ekstralara yer açılacak. Bump mapping takviyeli haritalar ve astroid bölgelerinde sağlam bir atmosfer vaat ediyorlar.

Özellikle ilk oyunda olduğu gibi ister en küçük savaşçıyı en ince detayıyla görünceye kadar yakınlaştıracak istersek filolarımıza uzaktan kumanda edebileceğiz. Zaten rahat olan oynana-



bilirlik konusunda da gelişmeler var. Karma filoları ayarlarken ince ayar yapıp sonra grup olarak belirli formasyonlarda savaşa sokacağız. Onlar da her bir ünite grup stratejisine elinden geldiğince sadık fakat kendi başına çarpışmaya, it dalaşı yapmaya başlayacak. Amaç hızlı saldırı grupları kurup bunları kullanarak düşmanın üretim ve desteğini bir an evvel yıkmak. Böylece bize çok daha geniş stratejik seçenekler açılırken biz önceden ayarladığımız gruplarla uğraşmak zorunda kalmayacağız.

Büyük gemiler her zaman olduğu gibi ana ateş gücü. Fakat yapımcılar sırf büyük gemilerden kurulu bir gücün de düşman hatlarını yara yara ilerleyemeyeceğini söylüyor. Ya da sırf küçük ve

sayı üstünlüğüne dayanan bir gücün yenilmez olmayacağını. Ana atış gücü yine büyük gemiler ama bunun yerine, bir uç noktaya yüklenmektense riskleri dağıtıp gerçek ordularda olduğu gibi karma bir filo kurmak avantajlı olacak. Çünkü artık her tipteki geminin filoda özel bir görevi var. Büyük gemilerin yanında eskortları olacak onların çevresinde küçük savaşçılar. Ana gemileri savaşçılar rahatsız ederken ana atış gücünüz rahat çalışabilecek. Ayrıca küçük savaşçı gemilerini öncü izci olarak kullanırsanız da avantaj kazanacaksınız. Tabii klasik Homeworld özelliklerini unutmamak, stratejilerimizi ve taktiklerimizi çizerken üç boyutlu uzaya göre düşünmeliyiz. Tepeden geçilmez gibi

görünen bir formasyonu tepeden ve alttan gelen sürpriz saldırılarla biçmek mümkün.

Oynanış ile ilgili büyük değişiklikler genel büyük gemileri savunma ve saldırı görevlerinin yanı sıra küçük gemilerle de yapılan görevler olması. Mesela terk edilmiş bir maden istasyonunu bir savaşçı indirip incelemek gibi. Ayrıca eskiden olduğu gibi her görevde sağ kalan ünitelerimiz bizimle birlikte sonraki göreve geçiyoruz. Üstelik üniteler daha sağlam yapıldığından artık kaynak kontrolü ilkindeki kadar zor değil. Tabii yine astroidleri bitene kadar sömürmekte fayda var. Bazen de göreve göre destek kuvvet gelebiliyor, kimi görevlerde hayat kurtarıcı bir özellik.

Kendi Evreninizi Yaratın

Oyun bütün yeniliklerine ilaveten artık bütün büyük ve tutulan oyunları yapmaya başladığı gibi yanında oyuna ilaveler yapmanızı sağlayacak araçlarla geliyor. Beğenilen ekler oyunun sitesinden isteyenler tarafından indirilip kurulabilecek. Oyunculara bol çeşit sunulurken ekleri yapanlar arasında yetenekliler kendilerine yeni imkanlar bulabilecek.

Homeworld 2 için sürüyle yeni ön çalışma yapılmış, yepyeni ve oyunun destansı havasına uygun müzikler hazırlanmış. Yani yine sağlam bir oyun geliyor ve üzerinde bu kadar uğraşıldıktan sonra, hele ilkinin başarısından sonra Homeworld 2' nin başarısız olacağını hiç sanmıyorum.

Bu aralar gizli saklı işlerle uğraşmak çok moda!

Starcraft Ghost

Çıkış Tarihi: Belli değil
Sistem: PS 2, Xbox, GC
Yapım/ Dağıtım: Blizzard/Vivendi
Tür: Aksiyon
Web: <http://www.blizzard.com/ghost/>

BİLGİSAYAR OYUNLARINDA bir "stealth" modasıdır sürüp gidiyor bir müddettir. Mesela Splinter Cell olsun, Hitman 2 olsun etrafta kuntiz kuntiz dolaştığınız, casusluk ettiğiniz oyunlara iyi birer örnek. Tabii gizlilik gerektiren oyunların hepsi o kadar başarılı olamıyor, bunun esas sebebi de çoğu zaman gerekli unsurların oyuna sonradan eklenmesi. Mesela Soldier of Fortune 2 oynarken sessizce geçmeniz gerektiren bölümleri insanı bıktırarak kadar yapay ve zorluydu. Eh, sıradan bir FPS'ye sonradan bu kadar karmaşık öğeler ekleyince sonuç tabii pek iyi olmuyor. Sağlam bir "stealth" oyunu yapabilmek için projeyi temelden buna uygun hazırlamak gerekir. İşte Blizzard ve Nihilistic'in Ghost ile sergiledikleri tam da böyle bir yaklaşım.

Tabii şu ana dek mutlaka Ghost hakkında birşeyler duymuş, okumuşsunuzdur. Ve şüphesiz bu oyunla ilgili kafanızda oluşan fikir de katıksız bir aksiyon oyunu olacağı yönündedir. Ne de olsa bu bir konsol oyunu ve şu ana dek çıkan oyun içi video görüntüleri de kesintisiz aksiyon doluydu. Ama durum sandığınız gibi değil. Ghost çoğu insanın düşündüğünün aksine basit bir aksiyon oyunundan çok daha öte bir yapım olacak gibi görünüyor.



Nova...

Öncelikle şunu belirteyim ki, Ghost öncelikli olarak piyasadaki yeni nesil oyun konsolları için tasarlanıyor ve şu gün itibariyle PC'ye port edilmesi için herhangi bir plan yok. Yani bu oyunu sadece Nintendo Game Cube, Microsoft X-Box ve Sony Playstation 2 marka konsollar oynayabilecek. Peki neden böyle? Büyük ihtimalle Blizzard konsol pazarın-

dan şöyle

büyük bir parçayı ham yapıp yıllık bilançosunu büyütme istiyor. Eh, ne de olsa bu hiç küçük bir pazar sayılmaz. Tabii aynı oyunu birbirinden neredeyse tamamen farklı üç oyun konsolu için hazırlamak hiç küçümsenecek bir proje değil. Herhalde Blizzard yönetimi buna bir de PC'yi ekleyerek süreci daha da uzatmak istemedi.

Neyse, gelelim Ghost'un nasıl bir oyun olacağına, öncelikle adından da anlaşılacağı gibi bu oyun StarCraft evreninde geçiyor. Olaylar Brood Wars ek görev paketine anlatılan dönemin hemen ardından geçen olayları konu alıyor. Kendini Terran imparatoru ilan eden Arcturus Mengsk'ün pekiştirmek için yeni planlar yapmaktadır. Bu planların temelinde ise hayli sağlam ve

COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR

Command & Conquer Generals için bir eklenti yolda... Zero Hour'da bu defa modern dünyayı kontrolünü ele geçirmek için savaşacaksınız.

Eklenti tam 15 günden oluşuyor. Bunlardan biri Akdeniz'deki Amerikan filosunu patlatmak. Oyundaki yeni Generals Challenge mod'unda dokuz ayrı birlikten birini seçerek, yapay zekânın kontrol ettiği dokuz generale karşı savaşacaksınız. Oyunda yağmur ve kar gibi hava efektleri de olacak. Ayrıca grafiklerde çok az da olsa bir gelişme var. Unutmadan şunu da yazalım: Zero Hour'u oynamak için Command & Conquer Generals CD'sine ihtiyacınız olacak.



THE SIMS MAKIN' MAGIC

Sagıracaksınız ama yazmak zorundayım. The Sims'e bir eklenti paketi daha geliyor! E? Heyecanlanmadınız?.. Neyse...

Bu defa yeni eklenti paketinin teması "büyü". Oyunda birçok alanda büyü kullanabileceksiniz, sihirbazlık yapabileceksiniz vs... Mesela ask hayatınızı güçlendirmek için bile büyü yapabileceksiniz. Bunların dışında alışık olduğumuz gibi yeni eşyalar ve yeni mekânları bizleri bekliyor. Daha doğrusu sizleri... Biz oynamayacağız! Ha! Verdik tepkimizi!





yetenekli bir savaşçı sınıfı olan Ghost birimlerini sinsi, ele geçmesi zor casuslara dönüştürme fikri yatmaktadır.

Şüphesiz StarCraft evrenindeki en karizmatik, en sağlam birimlerden biridir Ghost. Ancak bu defa olaylar tamamen bu birimin, daha doğrusu Nova adındaki normalden de daha yetenekli bir Ghost'un etrafında dönüyor. Haliyle bu birimin yetenekleri ve gücü bu oyunda çok daha ayrıntılı biçimde işleniyor. Nova herşeyden önce aşırı atletik bir hatun kişi, eğer elini ya da ayağını koyabileceği herhangi bir yer bulabilirse, tırmanmayaacağı pek az yer var. Tabii çoğu insanın aklına Tomb Raider gelebilir, ama bu oyunda bir yerlere tırmanmak amaç değil, araç olarak kullanılıyor. Mesela Nova bir ağaca tırmandığında kendini baş aşağı sarkıtıp altından geçmekte olan muhafızın kafasına dübünlü tüfekte atış yapabiliyor. Tabii tüm yapabildiği bundan ibaret değil, ama bir fikir vermesi açısından iyi bir örnek. Ayrıca atlayıp sıçarken Nova pek çok ayarlamayı otomatik olarak yapacağından sık sık biryerlerden uçmak pek mümkün olmayacak. Yapımcılar burada akrobasinin ön plana çıkmasını ve oyunun kötü bir platform oyununa dönmesini istemediklerini açıkça belirtiyorlar. Oyunda akrobasiye başvurmak çoğunlukla oyuncunun inisiyatifinde olacak ve yapıldığında da stratejik bir avantaj kazandıracak.

Yamoto...

Nova standard olarak C-10 Canister Rifle, termal görüş sağlayan başlık ve sınırlı bir kamuflej yeteneği kazandıran zırhlı üniformasına sahip olacak. Ancak bunun dışında pek çok alet edevatı kullanma fırsatı da bulacaksınız. StarCraft oynarken Ghost birimlerini en çok ne amaçla kullanırdınız, hatırlıyor musunuz? Görünmez olabildikleri için bunlarla keşif yapmak ve düşmanın dibine girip Nuke atabilmek mümkündü, değil mi? Nova bunlardan daha fazlasını yapabilecek. Tam 8 farklı çeşit saldırıyı düşmana yönlendirme yeteneği mevcut, bunların ara-

sında biyolojik canlıları öldüren Irradiate seçeneğinden tutun da, Nuke'e kadar hemen her bildik saldırı mevcut. Tabii bunlar göreve bağlı olarak kullanılabilir olacaklar, ne de olsa Yamato atışı yapabilmek için etrafta bir Battlecruiser olması lazım, o da yer altı tünellerine girmez. Ama Nova bu saldırılar olmadan da kolay bir av değil.

Nova herşeyden önce basit ama etkili bir psionik saldırı ile Terran ya da Protoss askerlerini kısa bir süre için saf dışı bırakabiliyor. C-10 dışında çeşitli silahları da taşıyabilen Nova, ayrıca etraftaki silah taretlerinden de faydalanabilecek. Tabii bir de araç kullanma mevzu var. Her ne kadar henüz bunun kesin detayları açıklanmamış olsa da, oyun içinde çeşitli StarCraft araçlarını kullanabileceğimiz bölümlerin olacağı açıkça biliniyor.

Zeki kız...

Ghost'u benzerlerinden ayıran en büyük özelliği ise "gizlilik" unsuruna getirdiği yaklaşım olacak gibi görünüyor. Öncelikle burada çoğu oyundaki gibi düşmanı alarma geçirmek oyunun sonu olmayacak. Zaten düşmanlar da en ufak hatanızda alarma geçmiyorlar. Aksine duydukları sesler ya da gözlerine çarpan sıra dışı şeyler onların gittikçe daha uyanık davranmasına sebep oluyor. Mesela bir bölgede devriye gezen Protoss muhafızları etrafta birilerinin olduğundan şüphelenirlerse ilk olarak enerji kalkınlarını açıyor ve daha dikkatli davranmaya başlıyorlar. Oyunda karşınıza çıkacak herkesin zekası ve hareket tarzı kendine göre ayarlanıyor.

Oyunu benim gözümde daha da üst bir seviyeye taşıyan unsur ise, tabii eğer vaad edildiği gibi yapılabilirse, oyunun sahip olacağı söylenen taktik esneklik. Burası StarCraft dünyası ve herşeyin ötesinde devamlı süregelen savaşlara, amansız çarpışmalara sık sık rastlamak mümkün. Ve siz bir Ghost olarak kendinizi tüm bunların ortasında bulacak, çoğu zaman amaçlarınıza ulaşmak için ce-

hennemden geçmek zorunda kalacaksınız. En azından söylenen bu. Tabii bunu yapabilmek için her adımda elinizde farklı seçenekler olacak. Bir düşman grubun etrafından gizlice süzülme kadar onlara kafadan dalmak ya da tepelerine bir Nuke çakmak ta mümkün olacak. Hangisini tercih edeceğinize biraz da size bağlı, bölüm tasarımları her adımda size en azından birkaç farklı seçenek sunacak biçimde hazırlanıyor. Böylece bir bölümde takılıp kalmak gibi sorunlarla boğuşmadan oyun oynayabileceğiz.

Ve tabii grafiklerden bahsetmeden bu yazıyı bitirmek olmaz. Her ne kadar konsollar şu gün itibarıyla artık PC'lerin gerisinde kalmaya başlamış olsalar da,



yine de henüz antika olmuş değerler. Ghost grafik açıdan çok sağlam görünüyor, özellikle ileri teknoloji bir televizyona sahipseniz oyun dünyası rahatlıkla çenenizi düşürebilecek denli detaylı hazırlanıyor. Ancak tabii ki son kararımızı vermeden önce oyunu şahsen oynamamız gerekecek. Ve fakat eğer Blizzard bir noktada batırmazsa, bu oyun konsol pazarının "hit"lerinden biri olabilir gibi görünüyor. StarCraft dünyasında geçen bir Splinter Cell, buna kim hayır diyebilir ki?

Bekledim de gelmedin...

Halo: Combat Evolved

Çıkış Tarihi:Belli değil
Tür:FPS
Sistem:PC
Yapım/ Dağıtım:Gearbox/Microsoft
Web:http://www.microsoft.com/games/halo/

YILLAR ÖNCE ilk ekran görüntülerini gördüğümüzde çenemiz yere düşmüştü. Çok iyi hatırlarım, elimdeki gariban Voodoo ekran kartına bakıp bakıp bu kartla Halo nasıl çalışacak diye derin derin düşünmüştüm. Hakkını yememek lazım, o gariban dediğim kartla haldir haldir Unreal oynuyordum, ama Halo her açıdan çok daha üstün bir oyun olacak gibi görünüyordu. O güne dek görülmedik genişlikte açık alanlar vardı bir defa, sonra her türden aracı kullan-

zaman içinde ekran kartlarımızı yenilemek zorunda kaldık, orası başka.

Sonra ne mi oldu? HALO tabii ki X-BOX için çıktı ve zamanın en iyi oyunlarından biri oldu. Aslına bakarsanız X-BOX için çıkarılmış belki en iyi oyun da Halo idi, sırf bunun için insanlar o konsolu aldılar. Ancak X-BOX kesinlikle Microsoft'un beklediği patlamayı yapmadı, hatta pek çok ülkede gümlendi. Aslında zaten Halo'nun er ya da geç PC için adapte edilmesi bekleniyordu. An-

Software üstlenmiş durumda. Eh bu adamların oyun yapımı hakkında pek bilgisiz oldukları söylenemez, değil mi?

Bungie Jump...

Doğrusu oyunun port edilmesi işinin Gearbox'a verilmesine Bungie çalışanları nasıl bir tepki vermiştir merak etmiyorum değilim. Ne de olsa HALO onların eseri, yıllarca üzerinde çalıştılar. Ama zaten HALO 2'nin yapılmakta olduğunu düşünürsek, Bungie programcılarının o kadar da fazla boş vakitleri olmadığını görürüz. Neyse, Bungie HALO 2'yi X-BOX için yapadursun, biz dânelim Gearbox'ın HALO ile ne halt etmekte olduğuna. Konuyu bilmeyenler için hatırlatalım, HALO 2552 yılında, yani hayli uzak bir gelecekte geçen olayları konu alıyordu. İnsanlar inceden başka yıldız sistemlerini kolonize etmeye başlamışlardır. Bu çalışmalarda en önemli rolü de Reach kolonisi oynamaktadır. Burası yıldız gemilerinin ürettiği doklara ev sahipliği etmekte, aynı zamanda en yeni teknolojilerin araştırıldığı laboratuvarları da bünyesinde barındırmaktadır.

Reach'ten daha ötede pek çok koloni kurulmaktadır şüphesiz, ancak bugün bunlardan en önemlisi olan Harvest ile bağlantı kopuverir. Neler olduğunu anlamak için gönderilen filodan ise geriye sadece bir tek gemi döner. O da neredeyse dağılmak üzeredir. Mürettebatın verdiği haberler iç açıcı değildir, yabancı bir ırka ait bir savaş gemisi ile karşılaşmışlar ve sonuçlar da hayli kötü olmuştur. Bu insanoğlunun yabancı bir türle ilk karşılaşması olarak kayıtlara geçer. Ama son karşılaşma olmayacaktır. Çünkü bu yabancı uygarlık son derece sıkı dinsel dogmalarla yönetilen Covenant'tır. Ve liderleri in-



ma muhabbeti dönüyordu ortamda. Bunlar o güne dek pek görmeye alışmadığımız yeniliklerdi. Ve doğrusu ben ekran kartımın onu çalıştırmayacağından neredeyse emindim. Neyse ki Microsoft beni ve milyonlarca PC kullanıcıyı bu deritten kurtardı. Daha yapım aşamasındaki Halo'yu sadece X-BOX için çıkarttı ve bu oyunun PC için yapılmayacağını açıkladı. Biz PC kullanıcıları da ağzımız açık kalakaldık. Tabii yine

cak belki konsol satışlarının da düşük çıkmasının etkisiyle, Microsoft bu oyunun PC için port edilmesini ön plana çıkardı. Ve burada basit bir port etme işleminden bahsetmiyoruz. Yani çoğu zaman rastlanan yarım yamalak arabirimler, sorunlu program kodları gibi problemlerle dolu bir PC sürümüyle uğraşmak zorunda kalmayacağız, en azından yapımçı Gearbox böyle söylüyor. Evet, oyunun port edilmesi işini Gearbox

JUSTIN TIMBERLAKE & POSTAL 2

Simdi diyeceksiniz ki, "Justin Timberlake'in Postal 2'ye ne gibi bir ilgi gösterilebilir?" Aslında haberi ilk okduğumuzda biz de biraz şaşırдық. Bakın...

Pop şarkıcısı Justin Timberlake yeni klibinde Postal 2'den görüntüler kullanacak! İsim garibiydi, klibi çekilecek olan şarkı bir ask şarkısı: Where is the Love. Ama Postal 2'nin yayıncısı Whiptail Interactive "Postal 2'deki karakter de sevgisini farklı yollarla gösteriyordu!" diyor. E haklılar...

AMERICA II

Alman geliştirici DataBecker, America: No Peace Beyond The Line'in devamı için çalışıyor. Oyunda yine Vahşi Bat'lıların savaşı konu alınıyor.

America bu defa tamamıyla 3D olarak tasarlanıyor. Yeni bir grafik motorunun kullanıldığı America II, 3D olmasına rağmen eski sistemten çok fazla zorlamayacak. Oyunda iki temel yenilik bulunuyor. Bunlardan ilki çalma sistemindedir. Yeni oyun-

da; alın, silah ve at çalmak eskisinden çok daha basit olacak. İkinci yenilikse RPG unsurlarının artırılması. America II'de bir teknoloji ağacınız olacak ve oyundaki her şeyi upgrade edebileceksiniz.

Bunların yanında savaş sisteminde de değişiklikler yapılıyor. Oyun eskisinden çok daha fazla taktik ve savaş ağırlıklı olacaktır. Bekliyoruz...



san denen canlı türünün varolmasının bile kendi inançlarına ve tanrılarına karşı affedilmez bir küfür olduğuna karar vermişlerdir. Böylece insanları galaksiden silmek için kutsal bir sefere başlarlar. Hayli tanidik geliyor, değil mi?

SPARTAN-II

İnsanlar Covenant ile başa çıkabilmek için Spartan-2 projesini devreye sokarlar. Bu proje sibernetik yöntemlerle güçlendirilmiş süper askerler yaratmaya yöneliktir ve hayli de başarılı olur. Ne var ki projenin geliştirildiği Reach kolonisi Covenant filosunca basılır ve yok edilir. Düşman artık dünyaya çok yakındır. Kolonideki kıyımından kaçabilen tek gemi olan Pillar of Autumn hedef saptırmak için uzayda rasgele bir sıçrayış yapar ve çok alakasız bir bölgeye ulaşır. Burada ise inanılmaz bir keşif yaparlar. Geminin vardığı sistemde halka şeklinde dev bir yapay gezegen var-



dır. Üstelik bu gezegen Covenant için son derece önemli bir dinsel mekandır. Mürettebat gemide kalan son Spartan-2 askerinin de yardımcılarıyla HALO adlı bu yapay gezegeni keşfetmeye koyulurlar, ümitleri Covenant'ın bir zayıf noktasını bulabilmektir. Tabii "Master Chief" kod adlı Spartan-2 askerini sizin canlandırdığınızı söylememe bilmem gerek var mı?

Halo'nun PC versiyonu görev sayısı ve yapısı açısından konsol sürümünün tamamen aynısı olacak biçimde hazırlanıyor, yani eksik yok. Görevler sizin kimi zaman Halo üzerindeki geniş arazilerde çeşitli araçlarla savaşmanızı, kimi zaman da Covenant uzay gemilerine dek değişen pek çok kapalı mekanda düşmanla köşe kapmaca oynamanızı gerektiriyor. Ve emin olun ki Gearbox

bu portu yaparken Halo'nun orijinal yapay zeka kodlarından aynen faydalanıyor. Bu oyun şimdiye dek yapılmış oyunlar içinde en sağlam yapay zekaya sahip olanlardan biriydi. Öyle ki düşmanlar gerçekten takım çalışması sergiliyor, sizi avlamak için gereken herşeyi yapıyorlardı. PC versiyonu da aynı biçimde tasarlanıyor.

Game Pad?

Halo konsol oyunları arasında game pad ile rahatlıkla oynanabilen nadir oyunlardan biri olarak isim yaptı. Oyunun bir FPS olduğu ve genel kural olarak konsol FPS'lerini game pad ile oynamanın tam bir vicdan azabı sayıldığına düşünürseniz, bunun aslında ne denli büyük bir başarı olduğunu anlarsınız. Fakat tabii ki biz PC kullanıcıları için bu bir problem değil, çünkü Halo'nun PC versiyonu mouse ve klavyelerimize en geniş desteği sağlayacak biçimde tasarlanıyor. Yani Covenant ile kapışır-

ken X-BOX sahiplerinden çok daha avantajlı bir durumda olacağız, özellikle de dürbünlü tüfek gibi silahları kullanırken!

Ama tabii tek değişiklik sadece kontrol cihazlarına sağlanan ek destekle sınırlı değil. Halo aynı zamanda modern bir PC'nin grafik kapasitesinden sonuna dek faydalanabilecek biçimde de optimize ediliyor. Modellemeler ve genel mimari yapı biraz daha elden geçiriliyor, ancak bu unsurlar zaten konsol versiyonunda da hiç yabana atılır cinsten değildi. Buradaki esas yenilik grafik çözünürlüğün 1600x1200 düzeyine dek çıkabiliyor olmasında yatıyor. Konsol versiyonu sadece 640x480 çözünürlükle kısıtlıydı, üstelik yeni nesil ekran kartları pek çok farklı yeteneğe de sahipler ve Halo bunlardan da rahatlıkla faydalanabilecek.

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Dungeon Siege'e de bir eklenti geliyor. Eklentiyl Enemy Territory ve Star Trek Armada 2 gibi oyunlar da geliştirilen Mad Doc grubu hazırlıyor.

Legends of Aranna'da yeni büyüler ve Clockwork-Doppelgangers gibi yeni yaratıcılarla savaşmak için yeni silahlar olacak. Bir de, hazinelerinizi koruyacak olan yeni hayvanlar... Mad Doc, Legends of Aranna'yı ilk oyunun konsepti üzerine kuruyor, ama bu kez yeni bir hikâyeye karşınıza çıkıyor. Bu da Dungeon Siege serisinin hayati kımklığına uğramasını engelleyecek.

Son olarak: Oyunda yan-döv gibi seçilebilir yeni karakterler olacak. Legends of Aranna Kasım ayında piyasada...



FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

3D0'dan kanlı bir aksiyon oyunu geliyor. Four Horsemen of the Apocalypse, içerdiği şiddetle en az Postal 2 kadar tepki çekebilir.

Oyunda Abaddon adında dünyaya gönderilen bir meleği kontrol edeceksiniz. Dünyadaki göreviniz, atlılara karşı olan savaşta size yardım edecek üç bilümlüyü bulmak ve onlarla birlikte dünyayı şeytanlardan kurtarmak.

Oyun boyunca Abaddon'la beraber diğer karakterleri de kontrol edeceksiniz. Aynı bir RPG oyununda olduğu gibi her karakterin farklı bir yeteneği olacak. Mesela Jimmy şeytanları algılayabilecek ve Jesse arkadaşlarını iyileştirebilecek.

Four Horsemen of the Apocalypse, Devil May Cry benzeri bir aksiyon oyunu olacak. Oyunda kılıç ve benzeri silahlar kullanacaksınız. Yapabileceğiniz hareketler arasında yaratıkların kafasını uçurmak da olacak.

SAFARI JOE

Titus şu sıralarda Safari Joe adında yeni bir oyun için çalışıyor. Tarzan, The Valley of Gwangi ve Simbad gibi filmlerden esinlenerek yapımına başlanan oyunda Safari Joe adında bir karakteri kontrol edeceksiniz. Safari Joe, insanbilimci Livingwood tarafından kayıp uygarlıkların araştırması için kiratlanan biri.

Safari Joe'ya Kate ve Mohammed adında iki kişi daha eşlik ediyor. Oyunun birkaç noktasında Safari Joe'nun dışında bu iki karakteri de kontrol edebileceksiniz.

Afrika'da, 1900 yılında geçen oyun Tomb Raider'i oldukça hatırlatıyor. Oyun aksiyon ağırlıklı olacak, ancak zaman zaman sıkıcı olmayan ufak bulmacalarla da karşılaşacaksınız.

Titus Safari Joe'yu 2004 yılının başlarında piyasaya çıkarılmayı planlıyor.



Ve tabii Multiplayer oyun desteğini de unutmayalım. Halo PC'lerin sağladığı multiplayer oyun seçeneklerinden sonuna dek faydalanacak. Oyunun aynı anda 32 kişiye kadar destek vermesi bekleniyor ve tabii ki bunun için tamamen yeni haritalar tasarlanıyor. Ayrıca PC sürümüne eklenmesi beklenen bazı yeni silah ve araçları da multiplayer oyunlarda kullanabileceğiz. Ayrıca oyuncuların yeni

haritalar yapmasına izin verecek bir mod pakedinden de bahsediliyor, ancak bu kesinlik kazanmış değil.

Sonuç olarak uzun yıllar süren bir bekleyişten sonra, Halo ait olduğu yere, PC'ye geri dönüyor. Ve anlaşılana kadar yaparken bizleri pek hayalkırıklığına da uğratmayacak. Şimdi umalım ki Halo 2 için de yine senelerce beklememiz gerekmesin, hayli can sıkıcı oluyor çünkü!



yükleniyor...

Thief III'ün, Max Payne 2'nin, Silent Hill 3'ün ve Condition Zero'nun çıkış tarihleri açıklandı. Daha ne olsun...

1914: Great War	Strateji	1-Ağustos-2003	
Advent Rising	Aksiyon	23-Mart-2004	Yeni!
Beyond Good & Evil	Aksiyon	21-Kasım-2003	Yeni!
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil	
Breed	FPS	23-Eylül-2003	
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	24-Ekim-2003	
Command & Conquer Generals: Zero Hour	Strateji	Belli Değil	Yeni!
Commandos 3: Destination Berlin	Strateji	23-Eylül-2003	
Conflict: Desert Storm II	Aksiyon	Belli Değil	
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	22-Ağustos-2003	Yeni!
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil	
Dungeon Siege: Legends of Aranna	RPG	25-Kasım-2003	Yeni!
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil	
FIFA 2004	Spor	14-Kasım-2003	
Gothic III	RPG	Belli Değil	
Halo	FPS	Belli Değil	
Half-Life 2	FPS	30-Eylül-2003	
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	Belli Değil	
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004	
Homeworld 2	Strateji	12-Eylül-2003	
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	10-Ekim-2003	
Max Payne 2	Aksiyon	31-Ekim-2003	Yeni!
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	27-Ocak-2004	
Metallica	Aksiyon	Belli Değil	
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	14-Kasım-2003	
Pro Evolution Soccer 3	Spor	31-Ekim-2003	Yeni!
Riftrunner	RPG	25-Kasım-2003	
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004	
Silent Hill 3	Aksiyon	31-Ekim-2003	
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003	
The Sims 2	Simulasyon	Belli Değil	
Thief III	Taktik-aksiyon	28-Kasım-2003	
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004	
Tron 2.0	Aksiyon	26-Ağustos-2003	
Unreal Tournament 2004	FPS	21-Kasım-2003	
XIII	FPS	23-Eylül-2003	

Baskıyı Durdurun!

Son anda elimize geçen haberler

► Daha önce çıkmayacağı duyurulduğu halde Spellbound, Desperados 2'nin yapımını sürdürdüğünü resmen açıkladı. Commandos benzeri oyunlar içinde en başarılı olanlardan birisiydi Desperados ve yenisinin çıkış tarihi biraz uzak: Kasım 2004. Detaylı bilgiler elimize ulaştığı an dergimizde bulacaksınız.

► Xbox'ın en başarılı (ve seksi) spor oyunlarından birisi olan Outlaw Golf, PC için hazırlanıyor. Birbirinden güzel (ve az giyimli) kızlarıyla, diğer golf oyunlarından farklı bir tad veren oynanışa sahip olan Outlaw Golf'ün fizik motorunun da çok iyi olduğu söyleniyor. Bu kızları gördükten sonra, orna ne şüphe :)

► Kimmehya'lı Conan geri dönüyor! Gözü pek savaşçının yeni maceralarını oyun haline getiren şanslı ekip, Chaser'ın yapımcıları olan Cauldron, Aksiyon ve Role Playing karşımı olan Conan çok yakında, 28 Kasım'da piyasalarda olacak.

► Ünlü Joan of Arc sonunda PC'lere oyun olarak hazırlanıyor. İngiltere ve Fransa arasındaki savaşlarda hem birey olarak, hem de orduları yöneterek savaşacağımız Joan of Arc: Wars & Warriors, bir aksiyon ve strateji oyunu karşımı.

► Birkaç aydır bir rivayet dolanıyor ortalıkta. Özellikle Interplay'in forumlarına yazı yazan Black Isle çalışanları tarafından sinsice köruklenen bir rivayet. Black Isle içinde yeni bir oyun projesinin, kod adı Van Buren Project olan çok önemli bir devam oyununun yapım aşamasında olduğunu söylüyor. Ve güvenilir bir Black Isle çalışanından alınan bilgi ile bu devam oyununun Planescape Torment 2, Icewind Dale 3 veya Baldur's Gate 3 olmadığı doğrulandığına göre, geriye tek bir isim kalıyor:

Fallout 3...

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID® 3

S N A K E E A T E R

Efsanenin en ince detaylarını çıkışından bir yıl önce açıklıyoruz!!!

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Kasım 2004
Sistem: Playstation 2
Yapım/Dağıtım: Ion Storm / Eidos Interactive
Web: www.konamijpn.com

1987 yılında MSX' de çıkan Metal Gear ile ilk macerasına başlayan serinin dokuzuncu oyunu, MGS3: Snake Eater ile ilgili detaylar açıklığa kavuşmaya başladı.

Öncelikle oyunun tamamen yeni bir motor kullandığını belirtelim. Kojima'ya göre aynı platformda (PS2) MGS2' den çok daha kaliteli bir oyun yapabilmenin tek yolu buymuş. Yeni oyun, bir öncekine tamamen zıt bir atmosferde geçiyor. Steril çelik duvarların yerini dev bir orman almış. Bu kez amaç, cehennem gibi bir ormanda düşmanlarla olduğu kadar, zorlu doğal şartlarla da savaşarak hayatta kalabilmek. Snake bu ormanlık bölgede kamufraj giyip, yüzünü boyayıp, kafasına bant takınca ister istemez Vietnam ve Rambo gibi bir hava oluşmuş. Fakat bizim Rambo'nun surati pek bir kaleci Rüştü' ye benzemiyor da değil hani.

Solid Rüştü Rambo!

Peki nereden çıktı şimdi bu orman? Kojima' ya göre, önceki oyunlarda olduğu gibi üslere sızmak gerçekte hiç de o kadar kolay değil. Normalde onlarca mil uzakta bırakılan askerler, hedefe kendi

imkanları ile gitmek zorunda kalırlar. İşte önceki oyunlarda atladıkları bu durumu, MGS3 için başlangıç kabul etmişler. Olay şu ki, bu kez Snake üsse birkaç yüz mil uzakta bırakılıyor ve zorlu bir ormandan geçerek hedefe ulaşmaya çalışıyor. Tabi inişte paraşütün azizliğine uğrayıp sürükleniyor ve bazı eşyalarını da kaybedip çaresiz kalıyor.

Aslında bu "orman" biraz da Kojima'nın en büyük hayalinden çıkmış. Bu güne kadar kimsenin gerçekten ormana benzeyen bir orman yaratmayı başaramadığını düşünen amca, kendisinin bu işi başardığı konusunda epey iddialı. Tabi bu orman pek de arkadaş canlısı olmamış. Snake' in kamufrajını çok iyi kullanması, ayak izlerini silmesi ve daima uyanık olması gerekiyor. Burada amaç sadece düşmanı yenmek değil, aynı zamanda hayatta ve tok kalabilmek. Snake acıktığında böcek, balık ve kara hayvanlarını avlamak zorunda kalıyor; kamufrajını iyi kullanırsa normalde avlayamayacağı hayvanları bile avlayabiliyor. Her yiyecek ona farklı şeyler kazandırıyor. Örneğin bazılarında daha fazla protein veya ekstra güçler varken, tatları

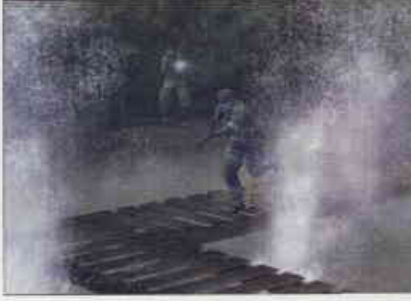
kötü olabiliyor. Aynı tür yiyecekler tüketildikçe, verdikleri enerji de azalıyor. Fazla bekletilen yiyecekler zamanla bozulabiliyor. Snake beslenmediği zamanlarda ise kötü etkiler ortaya çıkıyor, örneğin ateş ederken elleri titriyor. İşte oyuna adını veren yemek mevzusu böyle (snake eater=yılan yiyici).

Kojima' dan babam çıksa yerim!

Bu orman Snake için bile fazla zorlu. Kahramanımız acıkmanın yanı sıra hastalanıyor, ısırılıyor ve yüksek bir yerden düşerse kemiğini kırabiliyor. Kemik kısmı gerçeklik açısından iyi de, bir kırık kaç ayda iyileşir be Hideo Amca? Oyunun üçte ikisi ormanda geçiyor, geri kalan kısmında ise ufak düşman barakaları ve büyük bir ihtimalle de sonunda büyük bir üs var. Binalarda malzeme ve daha lezzetli yiyecekler bulabiliyorsunuz. Kapalı mekanlarda oynanış da eski oyunlardakine benzer hal alıyor.

Orman yolculuğu lineer değil, bol bol kaybolabilirsiniz. Bir kere böyle bir yerde gereksiz ve yapımı zor olduğundan, bu oyunda düşmanın yerini ve görüş alanını gösteren "radar" yok (evet ke-





sin). Bunun yerine Snake' in yeni yol arkadaşı "kamuflej metre" olacak. Radar olmayınca da şüpheli bekleyişler, böylece de tansiyon tavanda olacak. Yeni yapay zeka öncesine göre epey farklı çalışıyor. Düşman askerleri de ormanda desteksiz oldukları için dört ila sekiz kişilik takımlar halinde geziyorlar. Üstelik

ve çekice bakılırsa oyun Rusya'da geçecek gibi görünüyor. Ormanımızda tepeler, çukurlar, asma köprü gibi daha önceki oyunlarda sakınılan yapıların yanı sıra, aslında bir ormanda pek de rastlanmayacak timsah gibi keyif verici küçük sürprizler de var. Bir de benim gibi Raiden sevmeyenlere iyi haber, oyunu

görünüyor. Snake ağaçlara tırmanabiliyor, dallardan dallara atlayabiliyor, hatta tek eliyle ağacın dalından sarkarken diğeri ile ateş bile edebiliyor. Saklanmak için köşelerden sarkabiliyor, kütükleri kullanabiliyor ve kamuflej değiştirebiliyor. Yakın dövüş ve gizli öldürme hareketleri de yenilenen Snake, ağaçtan düşmanının üzerine atlayıp bacaklarıyla adamın boynunu kırabiliyor. Birden sudan çıkıp düşmanını gafil avlayabildiği gibi suyun içindeyken de ateş edebiliyor. Snake' in sürünürken deydiği her otun ayrı ayrı eşilmesi ve özellikle de yanan ağaçların altındaki duruşu görülmeye değer.

Gerçekten çok şık bir orman hazırladıkları ortada. Anlatılanlara ve görülenlere bakılırsa bu en güzel Metal Gear oyunu olacak.

bu kez onlar da Snake' in kullandığı sis bombası, gizlilik, kamuflej gibi bütün yöntemleri aynen Snake'e karşı kullanabiliyorlar. Yaaa, gitgide gözünüz korkuyor di mi? Çatışmalar yeniden düzenlenmiş ve eskisinden daha zorlu. Çoğu zaman özel silahlar kullanmak zorunda kalıyorsunuz ki, MGS3' de fazlasıyla çığır silahlar olacak (sürpriz:)

Oyunumuz 1960' lı yıllarda geçiyor, Kojima ülke önemli değil diyor ama benim içimden Afrika'daki Zanzibar geçiyor. Yine de tanıtımdaki Rusya haritası

tamamen Snake ile oynayacağız, parlak Raiden kesinlikle yok. Fakat karakter konusunda bir sürpriz olacağı da saklanmıyor. Oyunda hala ufak şirinlikler var. Mesela videoda şu konuşma geçiyor: "-Burası Vice City değil, bir orman. Git de yılan ye".

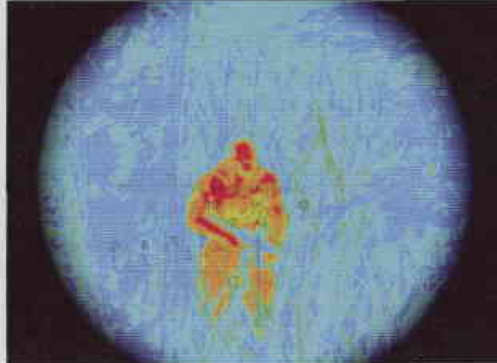
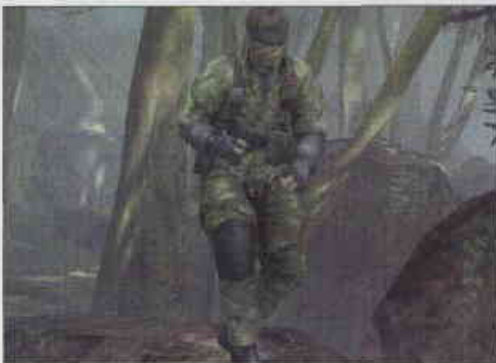
Ye veya öl, avla ya da avlan!

Kojima' nın hatıra ormanı gerçekten harika. Her yeri farklı, müthiş zengin bir renk paletine sahip ve dalların arasından süzülen ışık demeti mükemmel

Oyun olağanüstü oynanışı, senaryosu ve grafiklerinin yanı sıra 5.1 ses sistemini de destekleyecek. Gelin bu harika ormanın atmosferini nasıl yaşayacağımızı siz tahmin edin. PlayStation2 ile Internet' e bağlanabilenler için oyuna her ay kıyafet gibi yeni dosyalar indirilebilecek. Online oynanabilirlik ile ilgili bir açıklama ise henüz yapılmadı. Bu arada benim tahminimce oyundaki en büyük bomba "Big Boss" olacak. Tabi

Hideo Kojima' nın ne sürprizler yapabileceğini önceden tahmin edebilmek çok zor, bekleyip göreceğiz.

Şimdilik harika görünen bu oyun Kasım 2004 tarihinde PS2 formatında satışa sunulacak. PC' ye çıkıp çıkmayacağı konusunda hiç bir bilgi verilmiyor. Bye&Smile... ☺



T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID®

T H E T W I N S N A K E S

**Snake bu kez de GameCube'e sızıyor.
Fakat yeni platform bile delikanlı Snake'i
değiştiremiyor.**

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Tür:Taktik Aksiyon
Çıkış Tarihi:11.2003
Sistem:Playstation 2
Yapım/Dağıtım:Silicon Knights/Konami
Web:www.konami.com/twinsnakes

Final Fantasy ve Resident Evil' dan sonra, bu kez de efsane Metal Gear Solid, Nintendo'nun şirin kutucuğunu ziyaret ediyor. Yeni oyunumuz MGS: The Twin Snakes, endüstrideki birçok büyük ismi bir araya getiriyor. Şöyle ki, Nintendo bundan bir buçuk sene önce Konami'den, GC için bir Metal Gear Solid oyunu yapmasını istiyor. Kojima Abi ve takımı teklife sıcak bakıyor, lakin bu kon-

solun teknolojisinden pek çıkmadıkları için işi ellerine yüzlerine bulaştırıyorlar. İş başka ekipler de kotaramayınca, son çare olarak oyun endüstrisinin Japonya'daki bir diğer dehası olan Shigeru Miyamoto' dan yardım isteniyor. Böylece Kanada' daki Silicon Knights (Blood Omen: Legacy of Kain, Eternal Darkness: Sanity's Requiem) ile Hideo ve takımı tanışırılıyor; yeni bir ortaklık kuruluyor.

Snake? Ne oldu? Snaaaaaake!

Peki nedir bu oyunun olayı? Açıkçası The Twin Snakes, PS One' daki Metal Gear Solid' in aynısı. Yani çok beğenilen MGS' i bir de GameCube' de deneyelim demişler. Ama bu güçlü alete oyunu makyajlamadan çıkartmak büyük yüzsüzlük olur diye düşünüp, şöyle bir plastik boya vurmuş, bir de alçı tavan yaptırmışlar. Oyunun akışı ve hikayesi (yer döşemesi) ise





hiç değiştirilmemiş. Fakat bu kadar masraf yapınca bari oynanışa da MGS2: Sons Of Liberty' den de bişiler ekleyelim deyip, birinci kişi görüşünde ateş edebilme, köşelerden sarkabilme, cesetleri sürükleyip dolaplara saklayabil-

Codec suda çekmedi de...

Kontroller PlayStation ile aynı, analog kol bile var. Ek olarak Z tuşu ile birinci kişi moduna geçebiliyor, B ile ise de düşman hedefleri sırayla seçebiliyorsunuz. Bu aynı zamanda bir otomatik ni-

Efsane oyun Metal Gear Solid' i GameCube' de, üstelik de geliştirilmiş ve makyajlanmış haliyle oynayabileceğiz.

me gibi atraksiyonlar eklemişler. Cesetleri sallayıp rasyon veya şarjör de alabiliyorsunuz ama dog tag muhabbeti war mıdır bilmiyorum. Seslendirmeler(mutfak dolabı) eski oyundaki aktörler tarafından yenilendiği gibi, müthiş yeni ses efektleri de eklenmiş. Oyunun poligonal ara sahneleri, ödüllü Japon film yönetmeni Ryuhei Kitamura' nın iki aylık uğraşı sonunda tamamen yeniden yapılmış ve MGS2' deki sahnelerden bile çok daha iyi olmuş.

Aslında hikayeyi anlatmalı mıyım bilemiyorum, zaten oyunu oynamayan kalmamıştır herhalde; yine de şöyle bir hatırlayalım. Bir grup terörist Alaska' daki nükleer füze kontrol merkezi' ni işgal eder ve ABD başkanını rehin alırlar. Snake' in işi üsse sızmak, başkanı kurtarmak, nükleer saldırı riskini araştırmak ve eğer varsa önlemektir.

Ekran görüntülerinden de anlaşılıyor gibi kaplamalar epey elden geçmiş ve çözünürlükleri arttırılmış. Askerlerin kar maskeleri biraz Yıldız Savaşlarındaki Storm Troopers' ı andırır olmuş. Işıklandırma ve su efektleri üzerinde hayli çalışılmış. Snake' in karakter modellemesi PS2' daki halinden bile çok çok daha iyi olmuş. Yüz animasyonları, dalış maskesi ve saçları mükemmel görünüyor.



SEÇİMİNİ
SEN
YAP
NE İSTERSEN
ONU DİNLE



128 MB DIGITAL
VOICE RECORD
128 MB USB
FLASH BELLEK

VEGA

VEGA BILGISAYAR DIŞ TIC. LTD. ŞTİ
Cemal Sunun Sokak, No: 67/A, 80303 Masatlıyolu - Üsküdar/İSTANBUL
Tel: (90) (212) 347 01 47 Faks: (90) (212) 272 67 30
www.vega.com.tr e-mail: sales@vega.com.tr

inceleme

Bilen Adam

Cep bilgisayarımı seviyorum...

Beşiktaş sahilinde oturup sabah kahvaltımı ediyorum. Az sonra vapurum gelecek, apar topar koşturacağım garsonun peşinden hesabı ödemek için, biliyorum. Yine de 5 dakika önce kalkıp gideyim, panik olmayayım gibi bir derdim yok. Hiç olmadı ki zaten. Bir çay daha söylüyorum.

Kadıköy'e geçiyorum şu anda. Yaz sıcaklığında nasıl iyi geliyor rüzgâr... Yaz kış, ne zaman vapura binsem yaptığım gibi üst arka güvertede oturuyorum (kış diyeyim geliyor...). Tam karşımda iki Alman turist var. Ellerindeki kamerayla Boğaz Köprüsü'nü, Kız Kulesi'ni, aklı başında her insanın aşık olması gereken İstanbul'u çekiyorlar.

Onların sağında oturan bir ailenin tüm fertleri yeknesak bir şekilde kafalarını kameranın döndüğü yere çeviriyorlar. O tarafta görmeye değer ne var, bakmak için.

Minik cep bilgisayarım bunları yazarken solumda oturan kısa saçlı esmer kız dikkatle beni izliyor. Cep bilgisayarımı kapatıp çantama atıyorum.

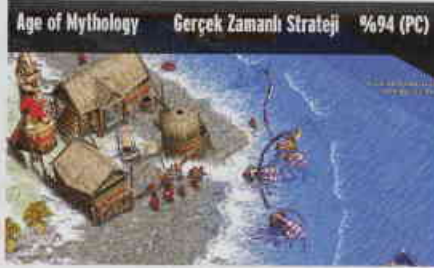
Şimdi çift katlıdayım. Kalkmasına 20 dakika olduğunu öğrenince Kadıköy Çarşısı'na bir bakayım dedim. Tramvay için olduğunu zannettiğim bir takım raylar döşenmiş yola. Kac aydır inmiyorum ben Kadıköy'e yahu? Yoksa bir yıl oldu mu? Ama hayır, en son Matrix'e gitmiştim Süreyya'da, Mayıs sonuydu. O zaman görmemişim ray may. Ya inanılmaz dikkatsizim, ya da kör. Yoksa Kadıköy belediyesi Moda'ya kadar 2 ayda ray döşemiş olmaz, değil mi? Ne de olsa Beşiktaş Belediyesi bir yılda açamadı Fulya'yı. Boşuna mı küfrediyorum Fulya'da trafiğe her takıldığımda, her çukura düştüğümde?

Lisemin önünden geçtim az önce. "Maarif kolejinden Kadıköy Anadolu'ya 46 yıl". Ah işte. 7 yıl boyunca her gün uğradığım EGSA bilgisayar artık yok, ama kırtasiye ve bakkal duruyor. Yolun iki yanındaki ağaçlar büyümüş. Çok güzel olmuş bu sokak.

Evime vardım. Üstüme gilyecek daha şık bir şeyler bulmalıyım. Bir gömlek, bir kumaş pantolon... Yeterli olur sanırım. Uzun zaman oldu birilerinin nikâhına gitmeyeli. Son 3 haftada 2 çok yakın arkadaşım evlendi, yaşlanıyor muyum nedir?

Onu bilmem de, güzel bir Pazar günü geçiriyorum, orası kesin...

ALTIN KLASİKLER



Age of Mythology Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)

Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay aşağıdaki listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Altın Klasikler arasındaki yerini alıyor.



Gran Turismo 3 Yarış %98 (PS2)



Grand Theft Auto 3 Aksiyon %95 (PC-PS2)



IL2 Sturmovik Simulasyon %92 (PC)



Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)



Battlefield 1942 First Person Shooter %92(PC)



The Elder Scrolls: Morrowind Role Playing % 94

FIRST PERSON SHOOTER

STRATEJİ

ROLE PLAYING



Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)

Eski klasiklerin hakkını vermeye başlıyoruz bu aydan itibaren. Jedi Outcast hala oynanabilirliğini koruyor.

AY

0

1

2

3

4

5

6



Rise of Nations (PC %92)

Warcraft 3: Frozen Throne geldi, ama Rise of Nations'ın strateji türündeki üstünlüğünü sarsamadı

AY

0

1

2

3

4

5

6



Final Fantasy X (PS2 %92)

Geçmişte incelediğimiz oyunlara hakkını vermeye başlıyoruz bu ay. Final Fantasy X, PC'ye de çıkmasını istediğimiz PS2 oyunlarından.

AY

0

1

2

3

4

5

6

LEVEL ÖDÜLLERİ

LEVEL CLASSIC

Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik aldysa onu kaçırmamanız gerektiğini bilmelisiniz.

LEVEL HIT

Level Hit ödülünü bir oyunun yanında gördüğünüzde bu o oyunun türünün iyi örneklerinden birisi olduğu anlamına gelir.

LEVEL SHIT

Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyunlar Level Shit payesi alacaktır. Bu oyunlara kesinlikle para harcamamalısınız.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

Bu sayıdaki oyunlara bir bakalım: The Last Express, Blood (ilki, berbat olan ikincisi değil), Pandemonium, Dungeon Keeper ve Ecstática 2... Hepsi birer klasik olan bu oyunlara bakınca, eskiden çıkan oyun kalitesinin ne kadar yüksek olduğunu hatırlıyorum. Aah ah, eski oyunlar nerede... geyiği yapmayacağım tabii ki.

İşte bunu bilmiyordunuz: Bu sayıdaki Last Express, Level'i kuran kişi olan ve hala yönetim kadrosunda yer alan Gökhan'un incelediği ilk ve tek oyun idi.



3 yıl önce LEVEL

Diablo 2 gelince herkes kendini deliliğe vurmuştu. Bu sayı ile ilgili en büyük olay budur işte. Diablo 2. İşte bunları bilmiyordunuz: 1- Bu sayıdaki editörlerin tatil resmini çekmek için 1 gün boyunca tüm Level ekibi şort ve mayoyla dolaştılar.

2- Diablo 2 Tuğbek'i öyle bir pençesine almıştı ki, gece gündüz aralıksız 72 saat oynadığı oldu. Tuğbek 3-4 ay sonra bir daha Diablo oynamamak üzere şerefi üzerine yemin edecekti.

3- Bu aya kadar kendini kasan Sinan, Diablo 2'nin çıkışını duyduğunda artık dayanamayıp askerden izin almış ve direk ofise gelmişti. İçeri girdiğinde ilk sözleri "Merhaba çocuklar. ÇABUK BANA BİR BİLGİSAYAR VE DIABLO 2 VERİNİ!" oldu.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

- 1- The Sims Superstar + aynı
- 2- Warcraft 3: Frozen Throne ● yeni
- 3- The Sims ▲ (4)
- 4- Championship Manager 4 ▼ (3)
- 5- Tomb Raider: Angel of Darkness ● yeni
- 6- The Sims: Unleashed ▲ (7)
- 7- Grand Theft Auto: Vice City ▼ (5)
- 8- NWN: Shadows of Unrentide ● yeni
- 9- Star Trek: Elite Force 2 ▼ (2)
- 10- Rise of Nations ▼ (6)



PLAYSTATION 2

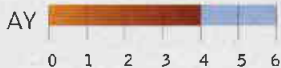
- 1- Eye Toy: Play ● yeni
- 2- Tomb Raider: Angel of Darkness ● yeni
- 3- Formula One 2003 ● yeni
- 4- SOCOM: US Navy Seals ▼ (1)
- 5- Enter The Matrix ▼ (2)
- 6- The Hulk ▼ (3)
- 7- Grand Theft Auto: Vice City ▼ (5)
- 8- James Bond 007: Nightfire + aynı
- 9- Starsky & Hutch ● yeni
- 10- Midnight Club 2 ▼ (7)

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPÖR



Championship Manager 4 (PC %91)
ISS 3 iyi bir oyun olmasına rağmen, spor oyunlarının şahını yerinden kıpırdatamadı. CM4 azimle ilerliyor.



AKSIYON



Splinter Cell (PC %93)
Splinter Cell bütün konsollarda ve PC'de hala aksiyon türünde bir numara. Yerinden kıpırdamaya da pek niyeti yok gibi.



ADVENTURE



Ghost Master (PC %91)
Tuhaf oyun Ghost Master'a aksiyon adventure türüne yakın bulduk. Gerçekten türünün tek örneği.



YARIŞ



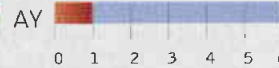
Burnout 2 (PS2 %91)
Ve Burnout 2, listedeki yerini altı ay korumayı başararak Gerçek Klasik olmayı hak ediyor.

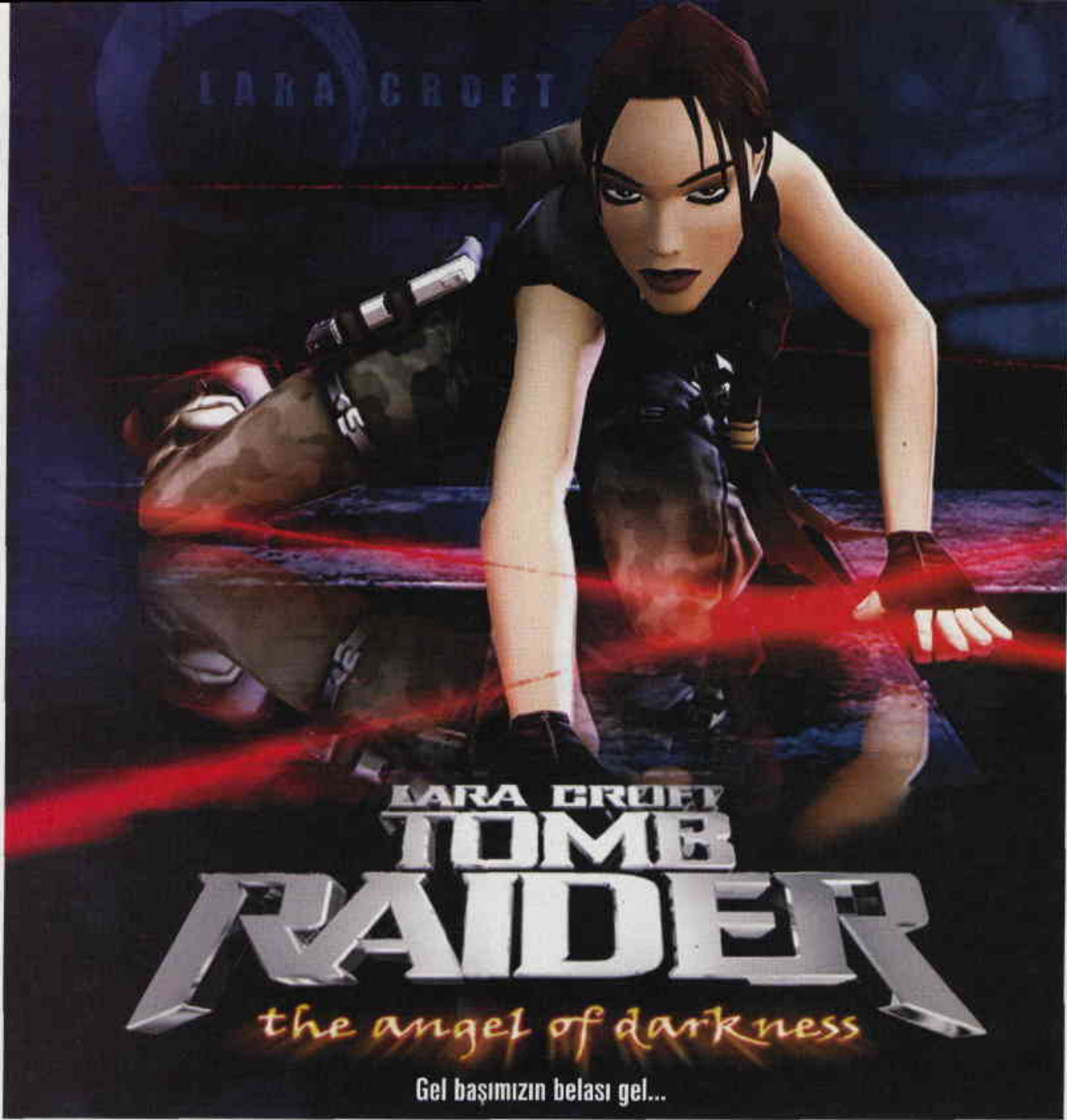


SİMULASYON



Operation Flashpoint (PC %91)
Savaş alanında olduğunuz hissinin verebilen daha iyi bir oyun çıkmadı. Flashpoint, ilk asker simülasyonu olarak tarihe geçti.





Bilgi için: tombraider.avaturk.com Yapım: Core Design Dağıtım: Eidos Interactive Türkiye Distribütörü: Aral İthalat Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 600Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 1.8 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

1 996 yılında 200 MMX'imi aldığımda, aynı zaman diliminde ilk CD-ROM oyunumu da almıştım. Bu oyunun ismi... Tomb Raider'dı. Bildiğiniz Tomb Raider işte... Sabahın dokuzunda oyunu nasıl kurdum, nasıl oynadım, bilmiyorum ama, kendime geldiğimde saat gece yarısını geçiyordu. Tomb Raider kesinlikle oynadığım en iyi oyunlardan ve yaşadığım en heyecanlı maceralardan biriydi. Aynı zamanda yalnızlık hissini verebilen birkaç oyundan biri...

Peki sonra ne oldu? Birinci Tomb Raider'ın etkisinden kurtulamamışken, ikinci ve bu defa Voodoo destekli, daha iyi grafikli Tomb Raider 2'yle yeni bir maceraya daha çıktık. Eh, ilki kadar olmasa da çok iyi bir oyundu. Ya sonrası? İşte sonra film koptu. Core Design'ın Tomb Raider 2'den sonra çıkardığı Tomb Raider

oyunlarının, ilk iki oyundan hiçbir farkı yoktu. Aynı grafik motoru, aynı oynanış, aynı Lara...

Aradan yıllar geçti, Lara, Mısır'da yerkentlerin altında kaldı, ama Core Design vazgeçmedi, yılmadı. Yeni bir oyunla, Lara'nın gençliğini oynadık. Ne var ki bu da yetmedi, uzun bir bekleyiştikten sonra, en sonunda Angel of Darkness diye (!) yeni bir Tomb Raider oyunu piyasaya çıktı. Farkındayım, birçok Lara Croft fanatığı bu oyunu ve bu yazıyı bekliyor, onların hayâl kırıklığına uğramalarını istemem, fakat yalnızca gerçekleri yazacağıma dair bir yazar yeminim var (ne yapayım, var).

Melek gibi kız...

Angel of Darkness için iki ilk bakış yazısı yayınlamıştık ve bu yazılarda konudan az çok bahsetmiştik, ancak o yazıları kaçıran okurlarımız için bir multi-kupon ya-

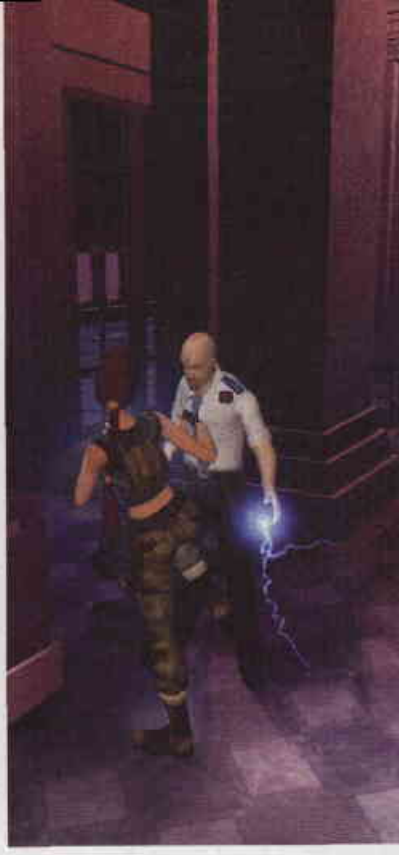
yınlıy... Neyse!

... Lara Croft'a, arkadaşı ve danışmanı Von Croy'dan bir telefon gelir. Croy, Lara'yı hemen Paris'e çağırır. Amacı, Lara'dan yardım almaktır, ama ne yazık ki, Lara, Von Croy'un Paris'teki evine vardığında onu ölü olarak bulur. Polislerin de o sırada eve geldiğini farkeden Lara, panik yaparak oradan kaçar. Tahmin edeceğimiz gibi, Lara'nın başı beladadır.

Angel of Darkness, serinin diğer oyunlarına oranla birçok yenilik içeriyor. Tomb Raider artık sadece bir aksiyon oyunu değil, aynı zamanda bir adventure ve RPG. Peki ya bunların uygulanışı?

Biraz adventure katalım...

Eğer eski bir Tomb Raider oyuncusuyunuz oyunun ilk bir saatinde afallayacağınız kesin; ilk bir saatte Paris'in sokaklarını dolaşıp bilgi toplamaktan ve insanlarla konuşmaktan başka hiçbir şey



Yapmıyorsunuz. Oyunun ilk adventure kısmı da burada ortaya çıkıyor: Tabii bu da oyundaki her konuşmayı dikkatlice dinlemenizi ve her metni okumanızı gerektiriyor. Ayrıca artık oyunda objective'ler, yani yapmanız gereken belirli şeyler var. Mesela Paris sokaklarına ilk girişinizde Janice'le karşılaşıyorsunuz. Onla konuştuktan sonra birkaç iş alıyorsunuz (yeni bir iş aldığınız zaman sağ altta bir defter çıkıyor) ve bunları sırasıyla yerine getirmeye çalışıyorsunuz.

Yeni sistemde size bir serbestlik de tanınıyor. Mesela Janice'le konuştuktan sonra iki seçeneğe sahipsiniz: Eckhardt'ın eski kapıcısı Bernard'la veya Cafe Metro'nun sahibiyle konuşmak, ama hangi yolu seçerseniz seçin, sonunda gideceğiniz yer aynı.

Diyaloglarda seçtiğiniz sorular ve dolayısıyla tavrınız da oyunun gidişatını etkiliyor. Oyunun başlarında Bayan Covier'le konuştuğunuz sahnede, Von Croy'un defterini almak için onla uzlaşmacı bir tavırla konuşmanız gerekiyor. Eğer bunu yapmazsanız Covier sizden kuşkuluyor ve odasına kapanıp polise haber veriyor. Buna rağmen ufak bir araştırmayla defteri bulabiliyorsunuz, ancak bu yolu seçerseniz çok hızlı hareket edip hemen kaçmanız gerekiyor. Çünkü polis kısa zamanda eve geliyor.

Oyuncuya ufak da olsa bir serbestlik tanınması hoş, fakat şunu unutmayın: Farklı seçimlerde karşınıza tamamen farklı iki oyun çıkmıyor. Zaten sekizinci bölümden sonra çok az diyaloga giriyorsunuz. Yani bir yerden sonra oyun yine tamamen aksiyon oluyor. Bu da adventure unsurlarının sanki zorla, sadece

'yenilik' olsun diye oyuna eklendiği hissi veriyor.

Biraz da RPG koyalım...

Gelelim bir diğer yeniliğe... Angel of Darkness'ta RPG oyunlarından da bazı izler var. Ama bunun uygulanışı çok ilginç. Belirli yerlerde yaptığınız belirli hareketler Lara'nın güçlenmesini sağlıyor. Tabii ki olağan RPG oyunlarındaki gibi bir 'level-up' sistemi yok. Bahsettiğim şey çok daha farklı. Mesela Lara, normalde Serpent Rouge bölümündeki



kontrol odasının kapısını açamıyor. Fakat kapının hemen yanındaki açılıp kapanabilen geçide tekme attığı zaman 'Kendimi şimdi daha güçlü hissediyorum, yaparım ederim!' diyor ve ikinci denemede bu defa kontrol odasının kapısını omuz atarak açabiliyor. İlginç olan şu ki, o geçidi tekmeyle açmak, kapıyı omuzla açmaktan çok daha zor bir iş. Ayrıca bundan yola çıkarak, ben de gidip dergi binasını tekmelesem kendimi daha güçlü hisseder miyim? Veya Burak'la kavga etsem? Saçma olmaz mı?

Angel of Darkness'ta eski Tomb Raider oyunlarında olmayan bir şey daha

var: Gizlilik modu. Oyunda Enter tuşuyla stealth, yani gizlilik moduna geçebiliyorsunuz. Tahmin edeceğimiz gibi bu sistem Metal Gear Solid'deki gibi işliyor. Enter tuşuna bastığınız zaman normalden daha yavaş yürüyorsunuz ve düşmanlarına arkalarından gizlice yaklaşarak onları silah kullanmadan öldürebiliyorsunuz (ayrıca cesetler imleç gibi yanıp sönmekle ortadan kayboluyor, ne diyeyim, çok başarılı (!)). Ne var ki, birkaç bölüm sonra gizlilik modu da aynı adventure gibi unutuluyor.

Oyunda çok fazla dikkat çekmeyen yeniliklerden biri de güç derecesi. Artık bir duvara tutunduğunuz zaman ekranın solunda bir derece çıkıyor ve bu derece yavaş yavaş azalıyor. En sona geldiğinde de Lara yoruluyor ve ellerini bırakıyor. Doğal olarak çok yüksek yerlerden düşünce ölüyorsunuz. Bunun oyuna heyecan ve gerçekçilik kattığı bir gerçek. Unutmadan... Ellerinizle bir yere tutunarak ilerlerken, kırık yerlere veya köşelere denk geldiğiniz zaman da yolunuza devam edebilirsiniz.

Ve karıştıralım...

Açıkçası, bu yeniliklerin hiçbiri oyunu değiştirmeye yetmemiş. Bunun asıl nedeni yeniliklerin oyunun geneline dağıtılmaması. Yani oyunun adventure kısmı sekizinci, bilemediniz dokuzuncu



bölüme kadar yoğun bir şekilde işliyor. Ondan sonra bir ya da iki defa rastlıyorsunuz. Gizlilik modu da aynı şekilde... RPG deseniz, uygulanışı çok saçma. Kısacası oyundaki yeniliklerin başarıyla uygulandığı söylenemez.

Oyunun diğer aşamaları ise olağan sıklıkta devam ediyor. Platformdan platforma atlama kısmını boşvereyim (zaten birçok Tomb Raider oyuncusu bunu seviyor), ama birbirine benzer mekânlarda (bölümler değil, bölüm içindeki mekânlar) devamlı olarak bir çıkış yolu aramak, dakikalarca çevreyi kontrol etmek zorunda kalmak ve en sonunda çıkı-



şın saçma sapan yerlerde olduğunu anlamak, oyundan kopmanıza, soğumanıza neden oluyor. Tabii bu arada ortada adventure veya hikâye falan kalmıyor. Bunların dışında oyunun mantığında en ufak bir değişiklik yok: Kolu indir, kapıyı aç veya kolu kaldır, sular boşalsın...

Bir de gereksiz kısıtlamalar var. Yine Serpent Rouge bölümünde, sizi en yukarıya ulaştıracak olan merdivenin önünde birkaç parça eşya bulunuyor ve buradan geçemiyorsunuz. Aslında oradan çok rahat geçebilmeniz gerekirken, yaklaşık yarım saat uğraşıp disko ışıklarını kullanarak yukarıya çıkmaya çalışıyorsunuz. Neden ki? Bu çok gereksiz bir kısıtlama değil mi? Tamam, aksiyon olsun istiyorlar, ama bir oyun bu kadar da `yapmacık` olamaz. Olmamalı...

Olmayan Kontrol

Bitti mi? Hayır, daha yeni başlıyor. Sanırım kontrollerden bahsetmedim.

Size şu kadarını söyleyeyim, Angel of Darkness'ta kontrol yok! Evet yok! Hatta şunu da ekleyeyim, serinin eski oyunlarında bile kontrol bundan daha iyiydi! Oyuna eklenen mouse kontrolü hiçbir şeyi halletmiyor, çünkü mouse'u kullandığınız zaman Lara yaptığınız hareketlere çok geç tepki veriyor. `Ben`de eskisi gibi klavyeyi kullanırım, ne var ki, lay lay lom` deyip klavyeye atlayabilirsiniz, ama bu da sorunu çözmiyor. Sanki Lara'yı

kontrol eden siz değilsiniz! Shift'te basılı tutup penguin gibi yan yan gitmeye çalışırsınız, Lara yine geç tepki verir, aşağı düşersiniz; masadan bir şey almaya çalışırsınız, bir milimetre soldasınız diye alamazsınız, biraz daha sola gitmeniz gerekir; bir yerden bir yere atlamak isterseniz, gerilip zıplamanız gereklidir, ama Lara artık otomatik olarak koşmaya başlamadan önce biraz yürümektedir, yeteri kadar açılmazsınız, kendinizi aşağıda bulursunuz, mir mir mir! Yoruldum! Bunlar yetmiyormuş gibi, çok hızlı hareket etmeniz gereken yerlerde bile Lara sakinliğini koruyor! Yani çok hantal! Gerçekten de çok başarılı!!!

Bir dakika durun! Kamera sorunundan bahsetmedim! Normal kameranın zaman zaman duvarların arkasında kalması affedilebilir bir şey, ama asıl sorun bu değil. Nasıl olsa O tuşuyla çevrenizi kontrol edebiliyorsunuz. Oyuna bir sinematik kamera eklenmiş ve olur olmaz yerlerde otomatik olarak bu kamera açısına geçiliyor. `Bunda ne var?` diyebilirsiniz, ama bu açıdayken O tuşunu kullanamıyorsunuz. Bir düşünün, solunuzda ne olduğu belli değil ve sinematik kamera bir anda devreye giriyor. Biraz ilerliyorsunuz, ki bu kameradan kurtulup nereye gittiğinizi görebilesiniz, ancak kamera aynı şekilde kalıp sizi çekmeye ve boğmaya devam ediyor. Biraz daha ilerledikten sonra en sonunda o kameradan kurtuluyorsunuz, ama bu defa da istediğiniz yerden çevreye bakamıyorsunuz. Ya, rahat bıraksanıza oyuncuyu! Size ne kamerasından?! Of ya!

Sonra...

Grafikler... En sonunda olumlu konuşabileceğim bir konu buldum. Evet, grafikler hoş. Oyun; 800x600'de, 1000 mhz hızında ve ortalama bir ekran kartlı bir bilgisayarda bile akıcı bir şekilde çalışıyor. Su, cam ve diğer yağmurun ıslak zeminlere yansımaları gibi efektler gayet başarılı. Lara'nın da grafikleri biraz toparlanmış ve detaylandırılmış. Her şeye rağmen karakterlerdeki ve diğer objelerdeki (binalar, duvarlar vs) sertlik, kare eller, kaba binalar aynı şekilde yerinde duruyor. Tabii bir de şu var. Yansımaları ve ışıklandırmaları çıkartırsanız, grafiklerin eskisinden çok da farkı yok.

Müzik ve ses konusunda da Angel of Darkness ortalama geçiyor. Özellikle Paris sokaklarında





Artılar

Seslendirmeler, hoş grafikler, akıcı animasyonlar.

Eksiler

Grafik hataları, çıldırcaz kontroller, çıldırcaz kamera, tekrar eden oynanış, aptal yapay zekâ, adventure-RPG-gizlilik unsurlarının unutulması, gereksiz sınırdandırmalar

Fransız aksanıyla İngilizce konuşan karakterler harika.

Yani?

Maalesef, Angel of Darkness tam bir hayâl kırıklığı. Yapılan yenilikler resmen baştan savma, oyuncuların gözünü boyamak için. Zaten bunu biraz ilerledikçe kendiniz de anlayacaksınız. Tabii bu arada yapay zekânın çok aptal olmasından da bahsetmeyi unuttum. Düşmanlarınız çoğu zaman yanınıza kadar gelip hiçbir şey yapmadan bekliyor vs,

vs... Oyunun neredeyse hiçbir elle tutulur yanı yok. Bu kadar reklamdandan ve bu kadar ertelemeden sonra çok daha farklı şeyler beklemiştim, ama yok. Hiçbir şey yok...

Not: Oyundaki grafik hatalarını düzelten bir yamayı LVLCD'de bulabilirsiniz, ama bu kadar sene bekleddikten sonra Cafe Metro'da yarım suratlı, Terminator suratlı bir adamla karşılaşmamı hiçbir şey affettiremez. Beta Tester'ı yok muydu bu oyunun? @

Level Notu



LARA'YI KİM CANLANDIRDI?



İsim: Jill De Jong

İşi: Model

Doğum yeri: Hoogeveen, Hollanda

Doğum tarihi: 17-02-1982

Oturduğu yer: Hollanda

Medeni durumu: Yalnızmış!

Boy: 1.75

Kilo: 64 kg

Göz: Yeşil

Saç: Doğal sarışın

Ölçüler: 91-60-92

Angel of Darkness'ta Lara'yı kimin canlandırdığını merak ediyor musunuz? Etmiyor musunuz? Ehm, neyse, yazmış buldum bir defa...

Lara'nın oyundaki hareketlerinin tamamı Jill De Jong'a ait. Peki bu nasıl oluyor? Jill De Jong'un eline, bacağına, kafasına, burnuna kablolar takılıyor ve De Jong'un yaptığı her hareket bilgisayara aktarılıyor. İşte biz buna Motion Capture diyoruz!

18 yaşında, 64 kilo ağırlığında ve 1.95 boyunda bir manken olan De Jong, çok uzun bir eleme

aşamasından sonra seçilmiş. Ailesinin ve arkadaşlarının desteğiyle elemelere katılan De Jong, Eidos'tan telefon geldiğinde buna inanamamış ve çok olmuş.

De Jong da Lara Croft gibi macerayı seviyor. İşinin ve okulunun dışında futbol oynamayı çok seviyor ve "Erkeklerin oyununda onları yemekten çok hoşlanıyorum" diyor. Eee? Biz de futbol oynarız dimi arkadaşlar? Evet evet neden olmasın!

Mega Koleksiyon



COD e GEN

VEGA

VEGA BILGISAYAR DIŞ TIC. LTD. ŞTİ
Cemal Surun Sokak, No: 67/A, 80303 Mecidiyeköy - İSTANBUL
Tel: (90) (212) 347 01 47 Faks: (90) (212) 272 67 30
www.vega.com.tr e-mail: sales@vega.com.tr

Pirates of the Carribean



LEVEL HIT

Topları doldurun, ufukta ganimet göründü!

Bilgi için: <http://pirates.bethsoft.com/malin.html> Yapım: Akella Dağıtım: Bethesda Tür: Aksiyon-RPG Multiplay: Yok

Minimum sistem: 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD, 32 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

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

Işte uzun zamandır beklediğimiz bir başka oyun daha en sonunda piyasaya çıktı. Bilmem farkettiniz mi, ama bir süreden beri oyun firmaları ürünlerini piyasaya sürmek için ille de yılbaşı sezonunu beklemiyorlar. Artık yılın her mevsiminde sağlam birkaç oyun bulmak mümkün. Zaten aslına bakarsanız biz de uzun süredir şirketlerdeki pazarlamacıların yaptıkları hataya ne zaman uyanacaklarını bekliyorduk. Düşünün, bir sürü klasik olabilecek kapasitedeki yapım yılın aynı zaman diliminde, bir haftalık bir süre içinde raflara çıkıyor! Pazarlama stratejisi açısından akıl almaz bir kerizlik! Neyse ki artık oyunlar daha mantıklı dönemlerde çıkıyor.

Ancak pazarlamacıların henüz uyanmadığı bir başka mevzu daha var. O da bilgisayarında ya da konsolunda oyun oynayan insanların genellikle diğer sektörlerin müşterilerinden daha seçici oldukları. Bunu neden mi söylüyorum? Şu

sebepten, "Pirates of The Carribean" aslında yeni yapılan Disney ürünü bir macera filmi. Elimizdeki oyunla olan isim benzerliği ise tamamen bir pazarlama stratejisinden ibaret. Çünkü her ne kadar filmi daha görmedikse de, film ve oyun arasındaki ilişkinin minimum seviyede olduğunu biliyoruz. Bu oyun aslında bizim uzun zamandır beklediğimiz "Sea Dogs 2", başka da bir şey değil.

Anlarsınız ya, Disney yakında piyasaya çıkacak olan filminin bir de oyunu olmasını çok istemiş. Ne de olsa burada büyük para getirebilecek bir fırsat söz konusu. Ama kalkıp kendileri bir oyun yapmak yerine, o esnada Sea Dogs 2 üzerinde çalışan Akella ve onun Amerika dağıtıcısı olan Bethesda ile anlaşmayı tercih etmişler. Disney'in bilgisayar oyunları üzerine nispeten kısıtlı bir tecrübesi olduğunu düşünürsek bu pek te mantriksiz bir karar sayılmaz. Tabii böyle bir anlaşma herkes için kârlı olacağından, Akella programcıları oyunun adını

değiştirmeyi ve senaryoya ufak tefek eklemeler yapmayı kabul etmişler. Ancak senaryo değişikliklerinin en alt seviyede olduğunu söylemek lazım. Bu oyun kesinlikle bir başka kötü film oyunu değil.

Yürüyen ölümler...

Pirates tür olarak hem aksiyon, hem de RPG öğeleri içeren bir yapım. Daha basit açıklamak gerekirse, bu oyunun birazcık Morrowind, birazcık Freelancer ve bol miktarda Sea Dogs karışımından oluştuğunu söylemek yeterli olur herhalde. Siz Karayipler'de yelken basmış, kısmetini arayan yeni yetme bir kaptanı canlandırılıyorsunuz. Oyuna başladığınızda kendinizi geminizin kamarasında tayfa başı ile konuşurken buluyorsunuz. Geminiz bir fırtınayı hasarlı da olsa atlatmayı başarmıştır ve şimdi bir İngiliz kolonisinin ritimine demir atmak üzeresiniz. Bu noktada oyunu kavramanıza yetecek denli ipuçları yardımcınız tarafından veriliyor. Ve böylece hafif bir alıştırmaya ille oynuyorsunuz.

Oyun iki farklı ortamda geçiyor, denizde bir tür yelkenli simülasyonu olarak oynuyor, karada ise diğer herhangi bir aksiyon oyunu gibi karakterinizi kontrol ediyorsunuz. Oyunun deniz bölümü Sea Dogs oynamış olanlara yabancıllık çektirmeyecektir. İster geminizin güvertesinden, ister dış kamera açısından görerek manevra yapmak, topları ateşlemek, düşmanlara bordalamak gibi işleri yürütüyorsunuz.

Karada olup bitenler ise ilk oyundan çok daha ayrıntılı. Öncelikle artık



karakterimizin bir envanteri var ve silahları, ilaçları, etraftan topladığı ganimetleri buradan görüp, kullanmak mümkün. Karakteriniz hemen herkesle konuşabiliyor, ancak tabii çoğunlukla herkesin söyledikleri dinlemeye değer olmayabiliyor. Yine de en beklenmedik elemandan en olmadık ipucunu yakalamak mümkün, bu yüzden en azından handakiler ile konuşmadan geçmemek lazım.

Denizciler karada neden kaybolur?

Karayipler bölgesi ziyaret edebileceğiniz pek çok adadan oluşuyor. Adalar arasında seyahat için tüm yapmanız gereken limandan geminize atlamak, sonra da ana haritaya çıkmak. Oyundaki pek çok geçişi ENTER tuşuna bağlı alt menülerle yapıyorsunuz, bunu da hatırlatayım. Ana haritada iken geminizin etrafındaki belli bir alanda bulunan unsurları görebiliyorsunuz. Siz denizde ilerledikçe diğer milletlerin gemileri, korsanlar, deniz savaşları, fırtına gibi unsurlar etrafta belirip kayboluyor. İsterseniz bunlardan kaçabilirsiniz, ya da yanlarına giderek bir savaşa katılabilirsiniz.

TABANA KUVVET!

Şehirlerde iken ENTER tuşuna basarsanız, ekranın alt kısmında "Quick Travel" seçeneği çıkar. Bu sayede liman, taverna, tüccar gibi yerlere fazla dolaşmadan varabilirsiniz. Aynı şeyi gemiyle giderken de yapabilmek mümkün, ama savaş esnasında sonuçları pek hoş olmayabiliyor. Eğer bir limana gece çıkarsanız dükkanlar kapalı olacağından "Quick Travel" sizi sadece tavernaya götürebilir. Beş altına kıyın ve bir oda tutun, sonra da ayrılmadan önce çekmeceleri kurcalayın. Pişman olmazsınız.

TOP VE KILIÇ

Oyunda gerek kendiniz, gerekse de geminiz için daha güçlü silahlar alabilirsiniz. Dükkanlardan daha iyi bir tabanca ve kılıç edinin, hatta paraya kıyıp grubunuzdaki subaylara da birer tane verin. Ancak dört namlulu tabanca gibi belli silahlar için özel yetenek gerekir, unutmayın.

Geminiz için alabileceğiniz silahlar ise iki çeşit, Canon ve Culverin. Her türün üç farklı kalibre seçeneği var, ama her gemi her kalibre taşıyamıyor. Canon türü toplar kısa mesafede ağır hasar verebilirken, Culverine sınıfı ise az hasar veren ama hedefle arasına biraz mesafe koymayı sevenlerin işine gelecektir.

Bir adaya geldiğinizde ise karşınıza birkaç seçenek çıkıyor. Ada üzerinde birden fazla noktada sahile çıkma şansınız mevcut. Her ada kendi içinde pek çok bölgeye ayrılmış durumda ve çoğu zaman gitmeniz gereken yere yürüyerek varabilmek için buralardan geçmeniz gerekiyor. Her adanın kendine has haritaları ve tabii ki sürprizleri olduğunu söylemeliyim. Pek çok adada yasal ticaret yapabileceğiniz limanlar var. Ancak bunların haricinde korsanlar, kaçakçılar ya da ölü veya diri haydutlarla karşılaşabileceğiniz mekanlar da buluyor. Uzun lafın kısası etrafta gidilecek pek çok yer, kurcalanacak pek çok hant var. Ve tüm bunları yaparken her an başınızı belaya sokma ihtimaliniz de var tabii. Ancak doğrusu karadaki mekanların boyutları gerçek anlamda Morrowind gibi bir oyunla kıyaslanamayacak denli ufak, bu da bende biraz hayalkırıklığı yaratmadı değil. Ayrıca karadaki karşılaşmaların bazıları hiçte

akıllıca hazırlanmamış. Kim ormanda kazık gibi dikilen yüzü maskeli, eli kılıçlı adamların tuzağına düşecek denli saf olabilir ki?

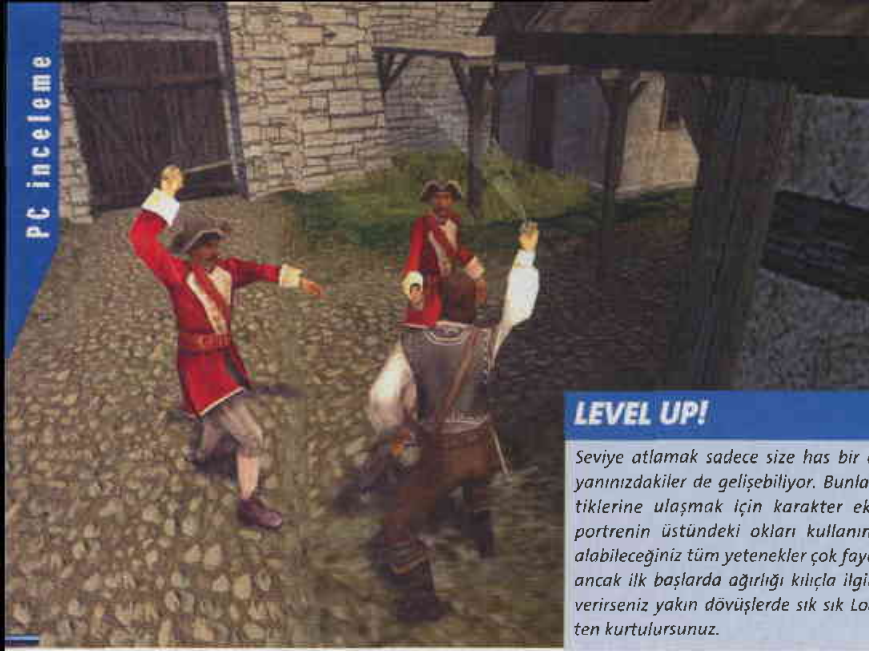
Yağma, talan, kargaşa!

Pirates her ne kadar belli bir senaryoya sahip olsa da, ille de bunu izlemek zorunda değilsiniz, yani Freelancer'dan çok daha esnek bir yapıya sahip. Ayrıca oyun kimin tarafına geçmek istediğinize karar vermenize de izin veriyor. Bu da oyunun tekrar oynanabilirliğini hayli artırıyor. Hikaye daha ziyade bu bölgede üstünlük kurmaya çalışan devletlerin ve arada kesesini doldurmaya çalışan insanların entrikaları üzerine kurulu. Tabii filmle bağlantılı olması için araya efsanevi hayalet korsan gemisi Black Pearl ve onun gerçek yüzünü gece vakti gösteren tayfaları da katılmış. Aklınızda bulunsun, bu gemi ya da onun tayfalarına karşı yapabileceğiniz hiçbir şey yok, en azından hikaye sizi belli bir yere getirene dek. Yani mehtaplı bir gecede o gemiye rastlarsanız açıkgozlük edip saldırmaya kalkmayın. Sadece o kara gövdesinin ve yırtık yelkenlerinin mehtaba karşı çizdiği ürkütücü silüetini tadını çıkarın.

Gemi savaşları güverteden ya da dış kamera açısından yönetilebiliyor demiştim. Bu aslında çok karmaşık bir iş değil, tüm yapmanız gereken en az hasarı alıp, en fazlasını iade etmek. Bunun için rüzgarı arkanıza almanız ve mümkün olduğunca düşman toplarının atış konisinden uzak kalmanız lazım. Tabii bunu yapmak söylendiği kadar kolay değil. Düşman yapay zekası mucizeler yaratacak denli güçlü olmasa da, yine de zaman zaman hayli zorlayıcı manevralar sergileyebiliyor.

Düşman gemilerine batırmadan bordalamayı başarabilerseniz o zaman iş adam adama dövüşe geliyor. Burada tıpkı karadaki gibi kılıcı çekip karşınızdakilere dalıyorsunuz, tabii piştove kullanmak ta serbest! Her gemi mürettebatı oranında adam çıkarıyor güverteye ve kan gövdeyi götürüyor. Burada işin püf nok-





LEVEL UP!

Seviye atlamak sadece size has bir olay değil, yanınızdakiler de gelişebiliyor. Bunların istatistiklerine ulaşmak için karakter ekranındaki portrenin üstündeki okları kullanın. Oyunda alabileceğiniz tüm yetenekler çok faydalı şeyler, ancak ilk başlarda ağırlığı kılıçla ilgili olanlara verirseniz yakın dövüşlerde sık sık Load etmekten kurtulursunuz.



lası mümkün olduğunca hızlı davranmak ve az kayıp vermek. Çünkü adamlarınıza savaştan sonra yine ihtiyacınız olacak. Ayrıca büyük gemilerde temizlenmesi gereken birden fazla güverte mevcut ve arada kaydetme şansınız da yok.

Bu noktada oyunla ilgili bir başka haykırıklığımla belirtmek isterim. Karada olsun, güvertede olsun, kılıç dövüşü maalesef pek o kadar başarılı olmamış. Olay gelen darbeyi bloke etmek ve bir açık bulup darbe indirmekle sınırlı, yani Sea Dogs'dan çok farklı değil. Bu durum özellikle çok sayıda düşmanla kapışırken büyük zorluk çekmenize sebep olabiliyor. Çoğu zaman yanınızda dövüşen adamlar pek verimli iş çıkaramıyorlar. Bu da hayli can sıkıcı bir durum.

Parti zamanı!

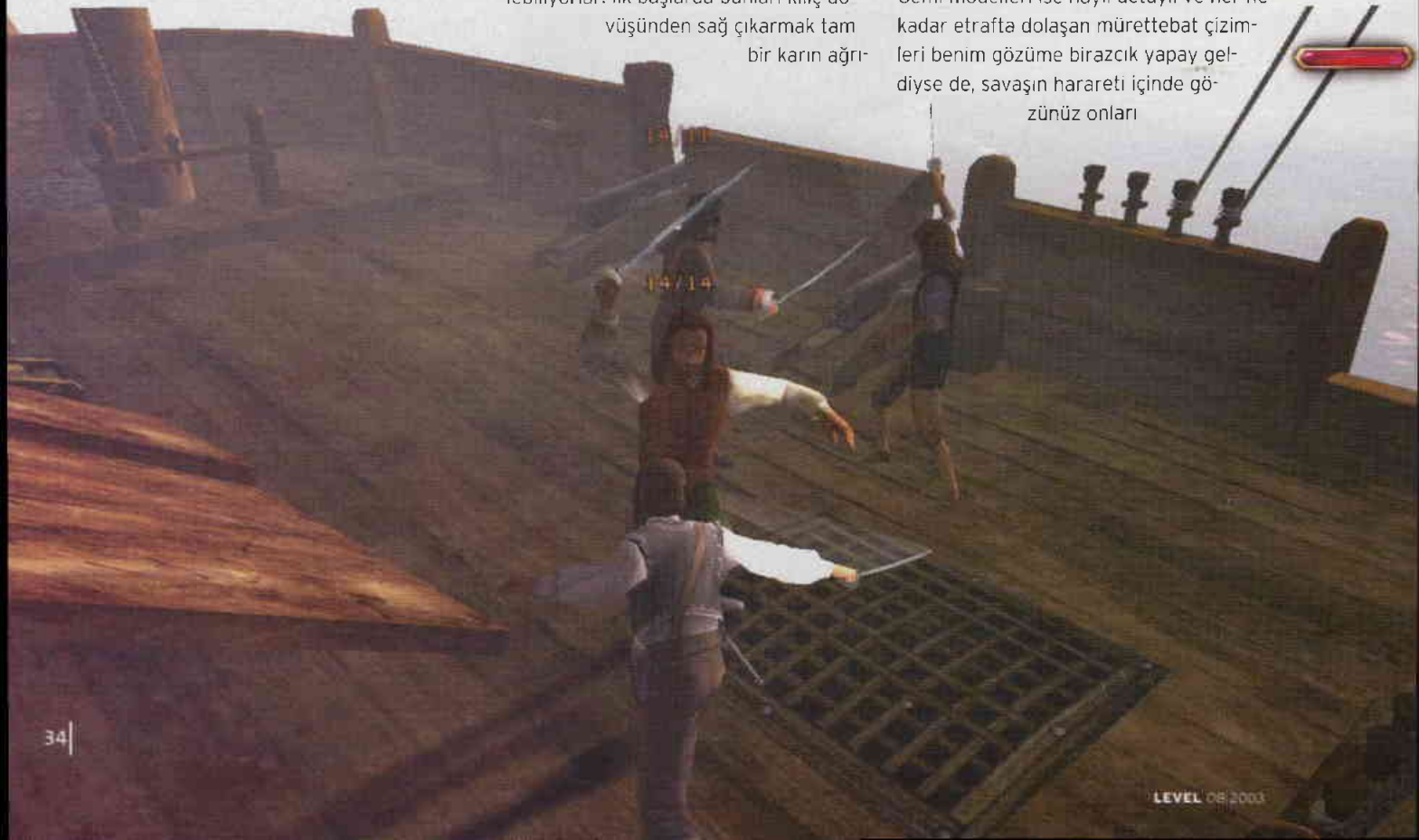
Gelelim oyunun RPG tarafına, adamımız tıpkı ilk oyundaki gibi savaş ve bitirilen görevler sonucu tecrübe kazanıyor, seviye atlayıp güçleniyor. Her seviye atladığınızda ana yeteneklerinize birkaç puan verip onları daha da güçlendiriyorsunuz. Ayrıca bir de ek yetenek puanı alıyorsunuz ki, bunu da "Abilities" seçeneği altında çeşitli yerlere harcayabilirsiniz. Bu yetenekler kılıçtan yelkene her konuda sizi daha da usta bir deniz köpeği haline getiriyor. Ama sadece sizi değil!

Ppek çok yerde, özellikle tavernalarda yanınıza subaylar katabiliyorsunuz. Bunların yetenekleri de sizinkilerle birleşiyor. Ayrıca onlarda seviye atlıyorlar, donatabileceğiniz birer envanterleri var ve isterseniz hemen her yere sizinle gelebiliyorlar. İlk başlarda bunları kılıç dövüşünden sağ çıkarmak tam bir karın ağrı-

sı, ancak zamanla hayli sağlam bir parti haline gelmeniz de mümkün. Zaten ele geçirdiğiniz bir gemiyi filonuza katabilmek için kaptanlıktan anlayan bir yardımcıya da ihtiyacınız olacak. Bu gemileri satmak iyi para getiriyor.

Paradan bahsetmişken, Pirates keseni altın doldurmak için pek çok farklı seçenek sunuyor. Açık denizde gemi avlamak, etrafta dolaşip bulduğunuz çekmeceleri kurcalamak, ticaret yapmak, yük taşımak ya da senaryoda verilen görevleri bitirmek seçeneklerden bazıları. Ancak oyunun ticaret yapısı pek canlı sayılmaz, oyun dünyasının basit ve durağan bir ekonomik yapısı mevcut. Yine de herşeyden biraz yaparak sağlam bir gemi edinmeniz çok zor değil.

Oyunun en güçlü tarafı şüphesiz grafikleri, özellikle yeni nesil bir ekran kartınız varsa yaşadınız demektir. Şehirler ve ada içlerinin tasarımı hiç fena değil, kişiler ise biraz zayıf modellenmiş. Ancak denizle ilgili grafikler ciddi iyi. Fırtınalı bir günde ya da mehtaplı sakin bir gecede ekrana bakmaya doyamıyor insan. Gemi modelleri ise hayli detaylı ve her ne kadar etrafta dolaşan mürettebat çizimleri benim gözüme birazcık yapay geldiyse de, savaşın harareti içinde görünüşünüz onları





KESİNLİKLE YAPMAYIN!

Özellikle bir gemiye eşlik etme ya da bir yük götürme görevi aldıktan sonra sakın geminizi değiştirmeyin, çünkü burada bir program hatası mevcut. Aynı şekilde bir gemiyi batırmaz isenirse batırın, ama ele geçirip 'salmaya' kalkmayın, çünkü benzer bir hata yine ortaya çıkabiliyor. Bir de unutmadan, eğer kendinizi sahile vurmuş bulursanız önce adanın limanına bir uğrayın. Belki durum sandığınız kadar kötü değildir, kimbilir?

pek görmüyor. Toplar gürlüyor, güllerle uçuyor, su sütunları göğe yükseliyor, ortalık toz duman oluyor. Gerçekten de iyi!

Oyun müzikleri ise her kulağa hitap etmeyebilir doğrusu. Özellikle bazı yerlerde biraz fazla "modern" tınılar geliyor kulağa, ancak savaş ya da fırtına gibi durumlarda, ya da farklı kasabalarda çalan müzikler fena değil. Ses efektleri ise en iyi deniz savaşında kendilerini gösteriyorlar, onun dışında duyacağınız efektler sanki daha özensiz hazırlanmış.

Gül bahçesi...

Pirates oynarken karşıma çıkan görevler ve bunların beni soktuğu durumlar doğrusu uzun zamandır oyunlardan alamadığım türden bir keyif verdi bana. Sanki "quest çözermiş" gibi değil de, "maceradan maceraya akarmış" gibi hissettim desem yalan olmaz. Tabii zaman zaman tempo düşebiliyor, ya da olayların akışı biraz zorlama kalabiliyor, ancak genelde atmosfer pek fena değil.

Ama maalesef Pirates sadece övgülere hedef olamayacak. Oyu-

nun bazı ciddi sorunları var. Özellikle arabirim yeterince bilgilendirici sayılmaz, üstelik kullanılması çok rahat değil. Bu durum denizde değil ama karada ve özellikle de kalabalık bir dövüşe girdiğinizde kendini çok belli ediyor.

İkinci problem ise oyunun pek o kadar "dengeli" olmaması. Çoğu zaman karşınıza çıkan gemiler sizden daha güçlü ve daha kalabalık oluyorlar. İleride sağlam bir Battleship aldığınızda bu pek sorun olmuyor, ama oyunun ilk safhalarında sık sık dibi boylayacaksınız. Aynı durum karadaki dövüşlerde de ortaya çıkıyor. Dövüş sistemi bu tür bir oyun için yetersiz, üstelik yanınızdakiler de çoğunlukla korkuluk gibi dövüşüyorlar. Size tavsiyem sık sık oyunu kaydetmenizdir, neyse ki yüklemeye süreleri çok fazla değil. Ancak maalesef oyun her yerde, özellikle de deniz savaşlarında kaydetmenize izin vermediğinden, can sıkıcı durumlarla karşılaşmak, basit bir hata yüzünden bir saatlik bir deniz savaşını kıl payı kaybetmek mümkün. Bu çok can sıkıcı bir durum ve hayli not kırmama sebep oldu.

Ve üçüncü problem, program hataları. Her ne kadar oyun pek çokmediyse de, oynanışı etkileyen ciddi hatalar mevcut. Sırf gemi değiştirdiğiniz için quest tamamlamamak gibi gemilerle ilgili pek çok hata var. Ayrıca özellikle yanınızdaki adamların özel yeteneklerinin işleyişi ile ilgili hatalar da gözümü çarptı. Tabii partinizdeki elemanların bazen kılıçları çekilmiş halde dövüşü uzaktan seyretmeyi tercih etmeleri, ya da bir yerlere takılmaları da ayrıca sinir bozucu. Bazı kaynaklardan oyunun X-BOX versiyonunda bile SAVE dosyasının bozulması ve bunun sonucunda oyunun konsol üzerinde çökmesi hatalarına rastlandığını duydum! Anlaşılan Disney oyunun filmle aynı zamanda çıkması için hayli baskı uygulamış, bence en az bir 3 ay daha test edilmeliydi.

Ancak herşeye rağmen Pirates of The Caribbean yelkenliler ve açık denizden hoşlananların oyunu. En azından daha iyisi gelene dek. Ama başına bir kez oturduysanız mu saatlerinizi yiyecektir, onu da unutmayın. ☹

LEVEL HİT



Artılar

Güçlü grafikler, geniş oyun dünyası, sürükleyici atmosfer.

Eksiler

Önemli program hataları, yüksek zorluk seviyesi, multiplayer seçeneği yok.

Level Notu



GİZLİ SAKLI YERLER...

Size küçük bir sır, Oxbay şehrinde bir binanın mahzen kapısından girerseniz, kendinizi hayli ilginç bir mekanda bulacaksınız. Burası hayli uğraştırıyor, ama oyunun başında exp ve altın toplamak için fena sayılmaz. Size kalmış tabii. Ayrıca kapısı açık evlerdeki çekmeceleri kurcalamayı da ihmal etmeyin, güzel ganimet çıkıyor. Özellikle Luck için birkaç puan ayırdıysanız.



Star Trek: Elite Force 2

Picard: Kirk, kadayıf yer misin?



Bilgi için: www.st-ef2.com Yapım: Ritual Dağıtım: Activision Tür: FPS Multiplay: Lan, İnternet
Minimum Sistem : 32 MB Ekran kartı, 128 MB RAM, 500 MHz işlemci Önerilen Sistem : 64 MB Ekran kartı, 256 MB RAM, 1 GHz işlemci

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Hayatımda daha neler ek-sık diye bakarken Elite Forces 2 geldi önüme. Eksiklerden biri olmasa da bakalım dedik az mecburiyetten az da merakla.

Star Trek oyunlarının sayısı, yarattığı hayal kırıklıkları ile doğru orantılı. Bu biraz şüpheye düşürse de beni ilk oyunun ga-

lerseniz yaklaşık 20 saatlik bir Star Trek deneyimi sizleri bekliyor demek. İlk oyunun başarısını EF2 ye eklerseniz keyfini-ze diyecek yok. Bütün bu toplama çıkar-ma işlemleri ardından açılış videosu geli-yor karşımıza. Karizmatik sesi ile Picard amca bizlere hikayemizi anlatıyor. Aka-binde Quake 3 motoru ile yapılan oyun-lar arasında en çok hoşuma giden ara-

dart modlarımız her Quake 3 oyununda olduğu gibi burada da mevcut. Orijinal olan Assimilation Mod. Burada bir grup Borg diğer oyuncuları Assimile (ahahaha) edip belli süre boyunca öyle kalma-larını sağlamaya çalışıyor. Nedir bu Asi-mile (ya komik napiyim ahahaha) olayı dersanız oyunun ilk bölümünde öğrene-ceksiniz merak etmeyin. Ekibin lideri Teğmen Alexander Munro olarak mace-ralara atılmadan önce girip bir iki bot-match yapmanızda fayda var. Botlara karşı oynarken yapay zeka genelde fe-na değil diye yorumlanabilse de UT2003'ün yanına bile yaklaşmıyor. Ayrıca genel bir yavaşlık var multipla-yer da. Rakipler ne kadar yakında olur-sa olsun oldukça küçük gözüküyorlar ekranda. Bir "vurdum, vuruldum" hissi-yatı veremiyor oyuncuya. Tek hoşuma giden vurulduğunuz silaha göre bedeni-nizin ortadan kalkması. Kiminde buhar-laşıyorsunuz kimin-de şu meşhur işin-



yet başarılı olması oldukça ümitlendirdi.

Oyun öncesi hissiyatı ve iç dünya karmaşasını bir kenara bırakma vakti er-ken de olsa geldi sanırım. E biz de öyle yapalım madem. Hikaye bir önceki oyu-nun kaldığı yerden devam ediyor. İlk oyunu oynamadıysanız edinir bir şekilde ve mutlaka oynayın. İki hikayenin birbiri ile bir iki nokta dışında alakasını ben pek kuramasam da "işimiz bitti hadi eve dö-nelim" dediği noktada EF2 macerası baş-lıyor. Toplam oynama süresi 10-12 saat arası. İlk oyunu da alır bunun başına ek-

yüzle karşılaşıyoruz. Sırf bunu söylemek için tam 96 karakter harcadım.

Kirk: Hayır kuskus yicem ben

Oyunu ilk kurduğumda senaryo ile uğraşamaya-cak kadar baymış oldu-ğumdan multiplayer oynadım. Şimdi de direkt ora-dan girelim konuya madem. CTF, deathmatch gibi stan-





lanma efektini görüyorsunuz. Silah çeşidi oldukça fazla. Etkileri de bir o kadar değişik.

Tutorial'ı da oynayın dedim. Her ne kadar sıkıca da hack etmeniz gereken kapılar, cebinizdeki aletlerle çözmeniz gereken bulmacalar olacak ve olmadık bir anda bunlarla karşılaşmak oldukça can sıkacaktır. Gerçi oyun anında sürekli tipler veriliyor. Mesala ilk bölümde haldır haldır arkadaşlarınızı ararken enerji alanları ile karşılaşıyorsunuz. Mavi ve yeşil alanları nasıl aşabileceğinizi ve sarı alanların aşılmaz olduklarını görevlerinize baktığınız ekranda anlatıyor. Aman be diyip bu bölümü de geçelim oyuncu bunları da öğreneceksiniz zaten. Sonuçta bu oyun da bir FPS ve bütün özelliklerini hakkı ile taşıyor. İlk oyuna göre daha uzun oynama süresi, daha çok bulmaca ve çok daha fazla düşman gibi olaylarının yanında en önemli özelliği ilk defa Star Trek dışındaki evrenlere bir çok gönderme var. Star Trek sınırları oldukça esnetilmiş ki bu çok iyi de gelmiş oyuna. Olmadık yerlerdeki farklı ırklardan bir sürü tiplerle dolu barlar, sizle flört eden o gezegenli bu gezegenli bayanlar vs vs. Star Wars, Alien, Wing Commander'a bir çok gönderme mevcut oyunda. Bunun dışında alıştığımız dümdüz Star Trek ortamı da oldukça değiştirilmiş. Seyredenlerin bildiği gibi filmlerde her şey çok net çizgilerden oluşur. ST evreninin bu görünümü beni nedense hep çok sıkıştır. Ortamlara azıcık renk katılmış. Mimari üstünde hafifçe oynanmış. Oyun da zaten birçok alakasız ortama girip çıkacaksınız. Ancak Federasyon Gemisi Enterprise'da iken bu farkı görebileceksiniz. Bir şeyin havasını bozmadan bir iki ufak oynama ile bunun başarılması hoş. ST fanıyım diye ortalarda dolaşan biri değilim. Hoş bayıldığımda söyleyemem. Ama son zamanlarda oynadığım FPS ler içinde gözüme en hoş görünen mimariye sahip. Bölüm tasarımlarında oldukça başarılı. Gerçi bir iki nokta hariç bulmacalar hep benzer. O cihazı hackle bu aleti patlat modunda ve tüm olayınız bu noktaları bulmak. Ne hoştur ki bu basitlikte canınızı sıkıyor.

Starship

Bütün bu güzelliğin içinde canımı tek sıkın secret ve altın starship'ler oldu. Telefonda ya Sinan "tamam, oyun güzel zaten, istiyordum oynamayı. Kaptırdım gidiyorum ama bu starshipler ne karın ağrısı" dedim. "Aha bak ben şuralarda buldum!" diyerekten kaba bir tarifte bulundu. Ben bir saat Sinan'ın tarif ettiği yeri bulmaya uğraştıktan sonra

inşaat işçisi gibi bir saatte duvarları yıkmaya uğraşım. Bütün cephanemi doğru hedef olduğumu düşündüğüm noktaya boşalttıktan sonra 1 adet starship ikoncuğu almış oldum.

Oyunda toplam 70 adet Starship var. Haritaların en olmadık yerlerine gizlenmiş şeyleri bulup topluyorsunuz. Oyunu bitirdiğinizde ana menüye Secrets ve Credits seçenekleri ekleniyor. Oyun boyunca topladığınız Starship sayısına göre burada ek bölümleri oynayabiliyorsunuz ki bunlar da toplam 6 adet. Bu Starship'ler nerede demeyin sakın ölüm adeta bulmakta anlatmakta. Hepsini bulmak istiyorsanız tutorial dahil tamamını didik didik edin bölümlerin derim. Özellikle hiç aklınıza gelmeyecek yerlere bakın daha kolay bulursunuz. Ben yaklaşık 50 adet toplayabildim yalnız bir şeyi fark ettim. Az önce flört eden bayanlar dedim aslında bahsetmeyecektim ama bir noktada (oyunda bir iki yer var böyle bir değil sadece) bir seçim yapmanız gerekiyor (anlayın artık o kadarını da). Buradan sonra olayların gidişatı biraz değişiyor. Senaryo sürekli ara videolarla destekleniyor. Atmosfer oyuncuyu içine almayı başarıyor. Tabi siz her şeye kendiniz kaptırılmışken ama starship bulayım demiyorsunuz. Bazı yerleri transit geçmek zorunda kalıyorsunuz (yada dört kolu ile ağır ağır geçebilirsiniz aynı yerleri), bazı yerlere ise hiçgirmiyorsunuz bile. Bu sebeplerden dolayı (peh cümle) ilk oynadığımızda hepsini toplayamayabilirsiniz.

Sıkıldım yazmaktan

Geri kalan starshipleri bulsam başka alemlere yelken açsam demeye başladım artık. Yavaş yavaş toparlıyım en iyisi. Grafikler gayet başarılı. Quake 3 motorunun tüm nimetlerinden faydalanılmış. Seslendirmeler ve efektlerde Star Trek evreninden bildiklerimiz hep. Müzikler bana biraz gereksiz geldi ama bu iyi olmadıkları anlamına gelmiyor kesinlikle. Hepsinden önemlisi atmosfer. Senaryoyu birazcık kavradıktan sonra bitirmeden başından kalkmanıza imkan yok neredeyse. Aman tanırım koşun alın zirvalarından birini yapacağım sanırım az sonra. Genel olarak lineer olsa da yer yer verdiği tercihler ile bu havayı çok keskin bir şekilde dağıtıyor. Son zamanlarda oynadığım en iyi FPS. Civ cüv diye sesler çıkartan ST silahları beni fazlaca baysa da ne diyeyim. Yiğit yoğurt olayı. Koşun alın. Oynayın bitirin bir daha oynayın. Kesmez ise bir de multiplayer oynayın. Sağ kalın sağlıcakla kalın. ◉



Artılar

Oynanabilirlik, Atmosfer

Eksiler

Görüş Modlarından yazıda bahsetmeyi unuttum. Azca oynama süresi.

Level Notu





LEVEL HIT

"Savaşları
ordular mı kazanır
yoksa komutanlar mı?"



Bilgi için: www.blizzard.com Yapımcı: Blizzard Dağıtım: Vivendi Tür: RTS/RPG Multiplay: Var
Minimum sistem: 400 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16MB Ekran Kartı Önerilen sistem: 1 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Gecenin karanlığında parlayan bir çift sarı göz, garnizonun çadırları arasında dolaştı.. Zorlu bir savaştan çıkmışlar, kardeşlerinin pek çoğunu kaybetmişlerdi.. Şimdi kalan bir avuç adamla yeni bir anavatan bulmak zorundaydı..

İki nöbetçi yaklaştığını farkedip selam durdular. O varken yorgun, hasta ya da aç olmalarının önemi yoktu. Ne de olsa "Şef" bir yolunu bulur, her şeyin çaresine bakardı.. Ona güvenir, onu izlerlerdi.. Rahatça uyurlardı, çünkü onun uyumadığını biliyorlardı.. Nöbetçilerin kamp ateşinde dalgalanan, incelik uzayan yüzlerine baktı; belli belirsiz "Loktar, savaşçılarım!" diye mırıldandı Thrall, çadırına dönerken.

Sorunun cevabını zaten biliyordu..

"I'm... too cool." -Ice Troll

Aynı soruyla Warcraft III'ten önce karşılaşsaydım duraksamadan "Ordular elbette!" derdim. "İyi bir stratejide mutlak güç ordulardır." Warcraft III'ün ek görev

paketi Frozen Throne ise beni fikrimden vazgeçirecek şekilde, hem senaryosu hem oynanışı ile tamamen "hero"ların çevresinde geçecek bir oyun sunuyor bizlere..

Warcraft III: Frozen Throne, Reign of Chaos'un sonlandığı noktadan öyküye devam ediyor. Kayıplara karışmış olan yarı Night-Elf, yarı iblis kahraman Illi-

dan'ın denizlerin altından yeni bir ırkı, Naga'ları çağırması ile yeni macera başlıyor (Hemen heyecanlanmayın, Naga'lar oyuna beşinci ırk olarak eklenmiş değiller, ama üzülmeğin de, çünkü bazı bölümlerde standart birimlerinizin yanı sıra Naga birim ve binalarını da yönetebiliyorsunuz.). Frozen Throne'da pek çok yeni karakterle tanışmamıza karşın, öy-



Illidan Stormrage
—the Eye of Sargeras—contains all the power I'll need to rid this wretched world of my enemies once and for all. Irony that you should be its first victim.



kü aslen eski oyunun "iki esas oğlani" olan Athas ve Illidan üzerine kurulmuş. Illidan'ı yakalayıp bu kez mahkum etmek yerine öldürmeye yemin etmiş Maiev'i yönettiğiniz Night-Elf senaryosu ile giriş yapıyorsunuz. İkinci senaryo ise insanlardan çok elfleri konu alıyor. Arthas'ın undead ordularınca soyları tükenme eşiğine gelmiş, kendilerine Blood-Elves adını veren ve intikamdan başka bir şey düşünmeyen "bir zamanki" High-Elfler'i yönetiyorsunuz. Üçüncü senaryoda ise Frozen Throne'u bulma yolunda Illidan'la yarışan Arthas başrolde oynuyor.

"I will lead them... to their destiny." -Thrall, Son of Durotan

Orclar hakkında bir şey söylemediğimi fark etmişsinizdir. Bunun nedeni Orc senaryosunun üç senaryodan tamamen bağımsız olması. Yurtlarını kaybeden Orclar'ın Thrall yönetiminde yeni bir yerleşim kurmalarını konu alan Orc senaryosu, aslında oynanış tarzıyla da bir stratejiden çok Diablo benzeri bir RPG'yi andırmakta. Beastmaster ve Shadowhunter adlı iki kahramanı yöneterek aldığınız görevleri yerine getirmeye çalışıyor, ancak bina ya da birlik yapımıyla ke-

sinlikle uğraşmıyorsunuz. Senaryonun bir diğer ilginç özelliği de tamamlanmamış olması. Senaryoyu bitirmek için gereken bölümleri Blizzard'ın internet sitesinden indiririz gerekiyor. Artık bu durumu heyecan verici mi bulursunuz, yoksa "gereksiz yere iş çıkarılmışlar!" mı dersiniz, orası size kalmış!

"You worry about the towers, I'll worry about the mini map." -Goblin Zeppelin

Elbette Frozen Throne'da yeni olan tek şey senaryo değil. Hatta yerimizin hepsini duyurmaya yetmeyeceği tonla yenilik olduğu için yalnızca en önemli olanlara değinmekle yetineceğim: Her ırka bir yeni "hero", iki yeni birlik, bir yeni bina ve çeşitli upgrade'lerin hediye edilmiş olduğunu göreceksiniz. Yeni binalar, her ırkta farklı bir ad olsa da pratikte aynı işe yarıyorlar: Tıpkı "Goblin Merchant" binası gibi hero'larınızın satın alabileceği eşyalar üretiyorlar ve merkez binanızın gelişimiyle doğru orantılı olarak bu eşyaların da güçleri artıyor.

Oynanışta yapılan önemli bir değişiklik de Warcraft II oyuncularının hatırlayacağı deniz savaşlarının geri dönmüş

olması. Her ne kadar deniz kuvvetleri Warcraft II'de olduğu kadar önem taşımasa da bazı senaryolarda savaş gemileri ve taşıyıcı gemilere gereksinim duyuyorsunuz. Aynı zamanda Frozen

Throne'da oyunculara daha geniş ordular kurma imkanı da veriliyor. Bunun bir nedeni bazı birliklerin fiyatlarının düşürülmesi, bir diğer nedeni de low ve high upkeep sınırlarının genişletilmiş olması. Böylece daha ucuza ve daha fazla birlikte düşük upkeep'te kalabiliyor ve ordunuzu geliştirebiliyorsunuz. Benim özellikle çok sevdiğim bir yenilik de artık zırh ya da büyü upgrade'lerini tıpkı birlik yapar gibi sıraya sokabilmeniz. Örneğin Night Elf Ancient of War binasına "Önce iki archer yetiştir, ardından ok hasasını arttıran upgrade'i yap, ardından iki adet okçu daha yetiştir" komutlarını bir seferde verebiliyorsunuz.

"Who's that guy with the sickle? Why's he beckoning? Why is my grandfather with him?" -Draene

Blizzard'ın hemen tüm oyunlarındaki mizah duygusu ve cıfıfırlık Frozen Throne'da da devam ediyor elbette. Örneğin Diablo'ya gönderme yapan "Wirt's Other Leg" adlı bir artifact bulmak, ya da ortalıkta dolanan koyunları üstlerine tıklayarak patlatmak çoğu oyuncuyu şaşırtmayacaktır. Bunun dışında oyun içinde gizli bir de bölüm bulunuyor. Gizli bölümü açabilmek için Alliance (Blood Elf) senaryosunun üçüncü bölümündeki yanyana duran üç basamağı bulmanız gerekiyor. Basamaklara doğru sırayla basarsanız dördüncü bölümün öncesinde çok eğlenceli bir gizli bölüm oynamaya hak kazanıyorsunuz. Eğer bu gizli bölümü bitirmeyi başırırsanız dördüncü bölüme ekstra bir hero ile başlıyorsunuz: Warcraft III'ün ilüstrasyonlarında arka planda belli belirsiz görülen ama yönetme fırsatı bulamadığınız panda savaşçısı "Panda-Brewmaster" ile! Yalnızca tek bir bölümde yönetebilmenize rağmen kendini üçe ayırabilme gibi değişik özellikleriyle sizi çok eğlendirebilecek bir kahraman olduğunu göreceksiniz!



"I smell magic in the air. Or maybe barbecue." -Spellbreaker

Frozen Throne'un tüm bölümlerinde görebileceğiniz bir özellik de oyunun son derece tempolu olması. Özellikle sıfırdan üs kurma, uzun uzun ordu toplama gibi oyuncuyu soğutan aşamalar traşlanarak kendinizi hemen maceranın içinde bulmanız sağlanmış. Üs kurmadan, sınırlı sayıda birlikte oynanan bölümlerin sayısının artırılması, oyun içi senaryonun "hero"ların etrafında çizilmiş olması Frozen Throne'un gerçek zamanlı stratejiden RPG'ye doğru bir adım daha atmasını sağlıyor. Yalnız bunu yaparken oyun zorluğundan biraz fire verildiğini düşünüyorum. "Hard" modu Warcraft III'de olduğu gibi yine çok zor olsa da "medium" seçeneği ile çoğu bölümü tekrar yükleme gereksinimi olmadan bitirebiliyorsunuz.

"I'm not the Dryad you're looking for." -Dryad

Senaryoda ne yazık ki Blizzard usülü "Durun siz kardeşiniz!" şeklinde arabesk dönüm noktalarına, kimin eli kimin cebinde türünden acayip ittifaklara hala rastlamak mümkün ama bunları da Blizzard oyunlarının tuzu biberi kabul etmek gerekiyor sanırım. Öykülerin çoğunun açık uçlu tutulmuş olması da Blizzard'ın yeni online bombası olacak "World of Warcraft" için bir altyapı çalışması izlenimi yaratıyor.

Eğer oyun akışını kökten değiştirebilecek müdahaleler, yeni ve etkili birimler, 24 yeni bölüm (ki bırakın ek görev paketlerini, çoğu oyunun kendisinde bu kadar bölüm bulunmuyor!) ve -yine- şapka çıkarılacak bir kapanış demosu bir ek görev paketini kaliteli yapıyorsa, Frozen Throne, "kaliteli" sözcüğünden daha fazlasını hak ediyor. Yalnız uyarı demeyin, kurduktan sonra bir daha orijinal Warcraft III'ü oynamak istemeyebilirsiniz! ☹

LEVEL HIT



Artılar

Tamamlayıcı senaryo, oynanabilirlikteki değişiklikler, 24 yepyeni bölüm

Eksiler

Blizzard kişileri

Level Notu



Natsha

İllidari! I knew we'd find him! We'll have to fight our way through the naga's defenses in order to follow him!

► BİLGİNİZE: Yeni Transferler

Night Elf



Mountain Giant:

Yüksek yaşam enerjileri ve "Hardened skin" upgrade'i ile

"Nightelfler'in yürüyen tankları" adını hak ediyorlar. Ağaçları köklerinden söküp silah olarak kullanabilme yetenekleri ile etkileri bir kat daha artıyor. Ayrıca "Taunt" özelliğini kullanarak düşmanın diğer tüm birimlerinizi görmezden gelerek yalnızca kendilerine saldırmasını sağlayabiliyorlar. Bu kadar marifeti olduğu için bonservisi biraz yüksek ne yazık ki!



Faerie Dragon:

Bu yeni hava kuvveti hem büyülerden etkilenmeme hem de rakibin büyücülerinin manalarını büyü yaptıklarında onlara hasar olarak geri döndürme yeteneğine sahip. "Phase shift" özelliği ile de hasar aldığı zaman varlığını bir süre için kaybedip başka bir boyuta geçiyor ve büyü ve saldırılara kapalı hale geliyor, tabii kendisi de bu süre içinde saldırıyı ve büyü yapamıyor.

Orc



Troll Batrider:

Yalnızca kara birimlerine saldırabilme yeteneğine sahip olsalar da kendilerini patlatarak diğer hava birliklerine kamikaze saldırıları yapabiliyorlar. Ayrıca "Liquid fire" özellikleriyle saldırdıkları binanın onanmasını engeliyor ve saldırı hızını düşürüyorlar. Kısacası kuleler gibi savunma binalarını devirmek için birebirdir.



Spirit Walker:

Güçlü bir Tauren büyücüsü. "Spirit link" büyüyle dört ya da daha az birliği birbirine bağlayabiliyor. Bu birlikler aldıkları hasarın yarısını kendilerine bağlı diğer birliklere paylaştırarak daha uzun süre hayatta kalabiliyorlar. Ölü Tauren'leri diriltilebilir, bir bölgedeki olumsuz tüm büyülerini yok etme ve "Ethereal form"a geçme yetenekleri de cabası. Ethereal formdayken fiziksel hasardan kesinlikle etkilenmiyor ama büyülerden daha çok hasar görüyorlar.

Undead



Obsidian Statue:

Masum bir heykelcik gibi görünse de gerçekte diğer birimlerin mana ya da yaşam enerjilerini şarj eden bir batarya. Zayıf da olsa vuruş gücü bulunuyor. Undead'lerin yeni hava kuvveti olan 'destroyer'a dönüştürülebilir.



Destroyer:

Tam anlamıyla uçan bir büyü yiyici! "Absorb mana" özelliğiyle kendi birliklerinizden birinin tüm manasını destroyer'a transfer edebilirsiniz. "Devour magic" ise bir alandaki olumlu ve olumsuz tüm büyülerini kaldırıp destroyer'a mana ve yaşam olarak geri dönmelelerini sağlıyor. Otomatik olarak da yapabileceği "Orb of Annihilation" ise destroyer'ın saldırılarına daha fazla hasar ve alan etkisi ekliyor.

Alliance



Dragonhawk Rider:

Tanıştırayım, Warcraft dünyasının corsair'leri. Diğer uçan birlikleri havada bir süre dondurma yeteneklerinin yanı sıra Starcraft'taki corsair'lere benzer "Cloud" özellikleriyle savunma binalarını bir süre etkisiz hale getirebiliyorlar. Ama büyük bir dezavantajları, büyü yaparken kıpırdamamak zorunda olmaları!



Spellbreaker:

İşte doğru kullanılırsa oyundaki dengeleri tepetaklak edebilecek, benim favori birliğim! Destroyer büyü yiyici ise, Spellbreaker'lar da büyücü yiyici olabilirler pekala! Öncelikle büyüden etkilenmiyorlar, "Spell steal" yetenekleri ile olumlu büyülerini size, olumsuzları rakibinize geçiriyorlar. Summoned (Büyük ile çağrılmış) birlikleri kontrollerine alabiliyorlar ve tüm saldırıları, büyü yapabilen birliklerin hem manasını tüketiyor hem de onlara ekstra hasar veriyor. Artık on tane Shaman'la saldırmadan önce biraz daha düşünmek gerekecek!

Orc



Troll Berserker:

Warcraft II'de olduğu gibi artık Troll Headhunter'larınızı Berserker'lara dönüştürebiliyorsunuz. Yaşam enerjileri daha fazla olan Berserker'lar, bir süre için "Berserk" moduna girdiklerinde 50% daha hızlı saldırıyor ancak 50% daha fazla hasar alıyorlar.



LEVEL HIT

F1 Challenge '99-'02

Sezon sezon F1



Bilgi için: www.easports.com Yapım: EA Dağıtım: EA Tür: F1 Yarış Multiplay: Var
Minimum sistem: 400MHz, 128MB RAM, 800MB HDD, GF2MX Önerilen sistem: 800MHz, 256MB RAM, GF3T120D

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Ben diyorum ki keşke önceden haber verseler, ileride de böyle bir oyunu-muz çıkacak diye. İnsanlar biraz bekleyip ona para harcarsa. Biliyorum içinizden çoğunuz "Ne olacak veririm 3 milyon, alırım onu da" diyorsunuz. Ama hayal ettiğimiz Türkiye'nin bir gün gerçekleşmesi durumunda, siz de bizimle aynı şeyleri düşünüyor olacaksınız.

Electronic Arts, imza attığı

ceğimiz isimler dolaşıyordu Mika Hakkinen. Aslen bu oyun da bunun üzerine kurulu. Amaç size bu 4 sezonun yarışçıları ve markalarını kullanarak F1 zevkini tekrardan yaşatmak. Oyunun girişinde ilk seçeceğiniz şey, hangi sezonu oynamak istediğiniz. Sezonlara göre takımlar, sürücüler ve pistler modifiye edilmiş. Yani seçtiğiniz sezonu orijinaline sadık bir şekilde oynayabiliyorsunuz. Daha sonraki menülerde 2002'de olduğu gibi yarışçı, isminiz, ül-

layanlar için, yine modifiyenin dibine vurmanızı sağlıyor.

19920102 sezonu

F1 2002'nin devamı niteliğindeki oyun olmazsa olmaz değil de görmem lazım diyenler için bir seçenek olabilir. Ya da F1 2002'yi hiç almadıysanız. Son 4 sezonun tamamını barındırması, yakından ilgilenenler için bir arşiv niteliğindedir de olacaktır. Ben yine de yazıya gerektiğinde dergiyi açıp bakabileceğiniz ufak arşivsel bir



hemen hemen her seriden alınının akıyla çıkıyor. Bunu Formula 1 yarışları serisinde de gösterdi ve en son F1 2002 ile göz doldurdu. Göz doldurdu da, bu son anda çıkan ek, yama paketi cinsi "Pardon biz bunu unutmuştuk" şeklindeki oyun da neyin nesî? İsminden anlaşılırdı üzere 1999 yılından 2002 yılına kadar bütün sezonları içeren bir oyun. Tabii oyuncudur, her oyunla birlikte yenilik bekler. Bu oyunla beklemeyecek. Çünkü oyun bir süre önce tanıttığım F1 2002'yi her açıdan sömürüyor.

Değiş-tim

Tamam, kabul ediyorum. Girişteki 6.5 saniyelik video değişik. Çünkü haliyle oyun farklı yarışçıları barındırıyor. Yakından ilgilenenler bilir, 5 sene önce Schumacher üstünlüğü yoktu pistlerde. İsimlerini hala hatırlayabile-



ke gibi ayrıntıları da seçip ana menüye geliyorsunuz. Ana menü de yarış, test sürüşü ve ayarlar var. Test sürüşünün oldukça eğlenceli olduğunu önceden de söylemiştim. Bir pistin belli bölümlerini size binlerce kere tekrarlatarak ezberleten bir mod. Hem yeni pistler de eklenmiş. İyi bir sanal F1 pilotu olmak için olmazsa olmaz da denebilir.

Oyun tamamen F1 2002 için yapılmış arabirim ve motoru kullanılıyor. Tuşların yerlerine kadar herşey aynı. Aslına bakarsanız farklı sezonların olması da oyuna pek bir değişiklik sağlayamamış. Sonuçta sadece isim değişikliği var. Grafiksel olarak aynı şölen devam ediyor. Araç ve mekan grafikleri oldukça net. Sesler her zamanki orijinalliğinde. Yarış öncesi hazırlıklar ve modifiyeler de gerçeğe oldukça uygun. Özellikle "Telemetry" programı, işten an-



kaynak ekledim. Gördüğünüz gibi Schumacher, gümbür gümbür gelmiş. Son iki sezon da arkasındakinin çarpımsal iki katı puanı tutturmayı adet edinmiş. Bu sezon yeni kurallar ve puanlamaların da etkisiyle çok iyi gitmiyor. Ama Schumacherciyiz ezelden, demekten de alamıyoruz kendimizi. 🗨



Artılar

Son 4 sezonu barındırmasından başka artısı olamaz, zaten aynı oyun.

Eksiler

Yama paketi yerine geçip tekrar modu gibi ufak eksikleri düzeltebilerdi en azından. Ya da belki bir soundtrack.

Level Notu



KİM, NE ZAMAN KAZANDI?

Pilot	Takım	Puan
'99		
1. Mika Hakkinen	McLaren-Mercedes	75
2. Eddie Irvine	Ferrari	74
3. Heinz-Harald Frentzen	Jordan-Mugen-Flotata	54
4. David Coulthard	McLaren-Mercedes	48
5. Michael Schumacher	Ferrari	44
'00		
1. Michael Schumacher	Ferrari	108
2. Mika Hakkinen	McLaren-Mercedes	98
3. David Coulthard	McLaren-Mercedes	75
'01		
1. Michael Schumacher	Ferrari	123
2. David Coulthard	McLaren-Mercedes	65
3. Rubens Barrichello	Ferrari	56
'02		
1. Michael Schumacher	Ferrari	144
2. Rubens Barrichello	Ferrari	77
3. Juan Pablo Montoya	Williams-BMW	50

Midnight Club II



Sıkı bir burnout'tan sonra asfalta sadece lastik izleri kalacaktır...

Bilgi için: www.rockstargames.com Yapım: Take2Games Dağıtım: Rockstar Games
Minimum Sistem: 800MHz işlemci, 128MB RAM, 1.4GB HDD Önerilen Sistem: 1.2GHz işlemci, 256MB RAM, 1.6GB HDD, Analog oyun cihazı

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Çünkü asfaltın, üzerinde kopan fırtınaya hiç bir müdahalesi olamaz. Onun saat 228 km.'nin üzerini gösterdiğinde devreye giren ek turbo motordan ne derece haberi olabilir ki? Vites kutusu bile sadece bir boş yer kaldığını bilir böyle bir durumda altı vitesten geriye. Sonraki 112 km. hızdan belki olsa olsa nitro tüpleri haberdar olur. O da boşaldıkları için. Arka spoiler ve hava kanalları hafif bir serinlikle gerilirler. Onların da habe-

ti, nerde bu tuş, basmalıyım, bu otobüs de ne!?

Sonunda!

Yaşadığım mutluluğu tahmin bile edemezsiniz. Sonunda sevgili yarışsever okuyucularıma araç kullanmanın inceliklerini sunabileceğim bir oyunum oldu. PS2 versiyonuyla ortalığı kasıp kavuran oyun, PC için de çıkarıldı. Herkeste bir "Fast and the Furious'ın oyununu gördün mü?" muhabbeti var dışarda. Evet oyun gerçekten o filmle benzeşen bir çok nokta taşıyordu. İşte sonra benim için uykusuz geceler başladı. İnsandaki hirs duygusunu ortaya çıkarmak aslında ne kadar da kolaymış.

Midnight Club II, alışıldık yarış oyunlarından biraz farklı. Herşeyin sadece belli bir amaca hizmet etmesi için tasarlandığı bir oyun. Bu amaç ise sürat. Yalnız bir yarışçı olarak dünyanın üç büyük kentinde kendinize gece yarışçıları bulup, onların araçlarını altlarından aldığınız bir oyun ne kadar ya-

gece vakti yola çıkıyorsunuz. Gereken yolu izleyip istediğiniz yarışçıyı bulduğunuzda ise selektörle işaret veriyorsunuz. Bundan sonra bulduğunuz yarışçı sizi şehirde orta hızlı ufak bir gezintiye çıkarıyor ve sonunda yarışların başlayacağı yere götürüyor. Bu aşama sırasında yarışçıyı kaybetmemeniz lazım. Yoksa tekrar baştan bu işleri yapmalısınız. Oyun ilerledikçe bu takip kısmı da zorlaşıyor. Oyunun başında bilgisayar sizi yavaş yavaş gezdirirken ilerledikçe ani dönüşlerle izini kaybettirebiliyor.

Sol ön 100m boş sonra iki şerit sağa

Takip bittikten sonra her yarışçıyla 3-4 adet yarış yapıyorsunuz. Yarışların şekli biraz tekdüze. Üç yarış tipi esas alınmış. Birinde şehrin bir ucundan bir ucuna gidecek en kısa yolu bulma üzerine kurulu. Diğer ikisinde de checkpoint söz konusu. Haritaya dağınık checkpointleri ya kendi stratejinizi belirleyip istediğiniz sırada topluyorsunuz ya da birinden

Makaslar atarak gitmenin zevkini bu kadar iyi veren bir oyun daha yapılabilir mi bilemiyorum...

vaş olabilir ki? Bu anafikri en iyi şekilde veren bir videodan sonra oyununuzun kaydedileceği slotu seçiyor ve ana menüye giriyorsunuz. Menülerin yerleşimi biraz dağınık. Bu yüzden başlarda istediğiniz ayarı bulmakta zorlanabilirsiniz. Menülerde çok farklı bir opsiyon yok. Kariyer, tek yarış modları her oyunda olan şeyler. Tek yarış modunda da zaten kariyerdeki bölümleri teker teker oynuyorsunuz. Dikkatinizi çeken bir online oyun olabilir. Onu da biraz ileride anlatacağım.

Sade ve sakın aracınızla kariyer yapmaya başlıyorsunuz. Öncelikle şehirde dolaşip kendinize yarışçı bulmalısınız. Haritanızı açıyor, gitmeniz gereken noktayı belirliyor ve Los Angeles merkezdeki benzincinin yanından bir

geçince diğerinin ortaya çıkması şeklinde oyunun sırasını izliyorsunuz. Karışık topladığınız oyunlar karambole en açık oyunlar oluyor. Çünkü aynı şehir içinde bir sürü yarışçı farklı noktalara gitmeye çalışıyor. Tabi bir de bunların hepsine eklenen çılgın polis faktörü var. Sizi yoldan çıkarmak veya durdurmak için elinden geleni ardına koymayan çılgın polis arabalarının siz 275km ile giderken yetişmesi de apayrı bir nokta.

Haritalar bu tarz bir oyun için oldukça geniş ve içeriği bol tasarlanmış. Özellikle Paris içlerinde aksiyonu en bol olan harita. Şehire göre içerik de eksiksiz. Yani Paris'te görmenizi gereken bütün tarihi ve turistik binalar çizilmiş. Üstelik aşağı yukarı ana ve büyük cad-deler de gerçeğiyle tutuyor. Sokak ara-



▲ Sokak arasında nitro mu atılır!

ri yok, olmasalar lastik izlerinden başka neler olacağından asfaltın üzerinde. Herkes birbirinden habersizken, olan bitenden haberdar, herşeyi yola sokan biri var tabiki. O da aracı kullanan kişi. Gözü önündeki rakip bellediği aracın arka tamponuna daldığı sırada bunları düşünüyor. Viraja geldik, vites üçe, içeri kırdım, tam gaz, yananayız, vites dörde, kaldırımmm... Sıyırdım, vites beşe, düz biter, hızlandı, vites altıya, nitro at-



ları da oyuna maksimum kısa yolları oluşturacak şekilde yerleştirilmiş. Tabii her yarışta olduğu gibi düz yoldan sapmak yavaşlamak demektir. Bu yüzden uygun sokakları kullanmanız gerektiğini de bilmeniz gerekiyor. Her haritada ayrıca otoyol eklenmiş. Bildiğimiz

Yine de fizik motorunun aracın genel hareketlerinde gerçeğe bağlı kalması hoş olmuş. Bir aracın yol tutuşuna göre yola kalışı, köşeleri dönerken veya makaslı giderken verdiği tepki oldukça iyi. Zaten beni bu oyuna bağlayan da dışarıda yapılması hayatta oynamak anlamına geldiğinden asla yapmadığım hareketleri bu oyunda gönülümce kullanabilmek.

Sağ fren dışardan sol iki şerit

Araçların lisans hakkı ile uğraşmamak için diğer oyunlarda da sık görülen bir taktik uygulanmış. Araçların isimleri değiştirilerek şekilleri benzer araçlar çizilmiş. Clio, Passat, Golf benzeri



dört şeritli geniş otoyollar. Gışeleri yok. Ama Tokyo'da köprüden geçiyorsunuz. Checkpoint'lerin otoyollarda olması hep işi karıştırıyor. Çünkü otoyolların giriş ve çıkışları kolay olmadığı gibi otoyolda çok fazla araç da bulunuyor. Şehirde her zaman akıcı bir trafik olması oyunun en eğlenceli kısmı. Düzden çok ters yönde gidiyorsunuz. Sürekli karşıdan gelen araçların arasından slalom yapmak durumunda kalıyorsunuz. Bu da aynı gerçek hayattakine benzer ince hesapları gerektiriyor. Sizin hızınız, giden araçların şeritteki durumları, onların birbirlerine göre hızları, ne kadar süre hangi iki aracın arasının açılacağı ve sizin araya girebileceğiniz gibi şeyler oyuna çok çok iyi yansıtılmış.

Aksiyon had safhada

Herşey bir tarafa bu oyunun arcade yönü çok ağır basıyor. Oyundaki bir çok nokta tamamen zevk için düşünülmüş. Örneğin fizik motoru gerçekten bir hayli uzak. Aracınızı çarptığınızda veya bir yerden uçtuğunuzda olanlar gerçekçi değil. Özellikle aksiyonu bol olsun diye Paris lunaparktan farksız tasarlanmış.

araçlar oyun boyunca kullanılıyor. Araçların kendinden modifiye olması oyunun en büyük eksiklerinden. Yarışlarla sadece araç kazanabiliyorsunuz. Para kazanıp araçları modifiye edebileceğiniz bir garaj olmaması çok kötü olmuş. Oyunda ilerledikçe yeni araçlar ve yeni özellikler kazanıyorsunuz. Baştan itibaren nitronuz var. İlerledikçe sadece sayısı artıyor ve 5'e kadar çıkıyor. Bunun dışında iki teker üzerinde gitme, SST turbo denen bir sistem gibi özellikler sonradan aracınıza ekleniyor. SST turbonun ne olduğunu açıklamak gerekirse, bir rakibinizi tampon tampona arkasından takip ederken onun yarattığı hava boşluğu içinde vites küçültüp bir tarafından onu geçmek için hız arttırmak denebilir. Nitro ile aynı tuşla aktive ediliyor ve kendine özel değişik bir efekte sahip. İki tekerlek üzerinde gitmek ise aslında çok yararlı gibi gözükse de bir hareket ama uygulaması çok zor olduğundan pek kullanılmı-

yor. Oyunda sadece araba kullanılmıyor. Oyun boyunca bir kaç yarışçı yeni- lip araçlarını size kaptrınca motorla gel o zaman çeklinde bir gaza geliyorlar. Siz de bu durumda onların motorlu haliyle yarışıp motorlarını da alıyorsunuz. Araçların yüksek hıza modifiye edilmiş olmalarından dolayı motorla aracın aynı hızda gitmesi mümkün. Motorda haliyle nitro yok ama buna denk gelen tek teker üzerine kalkma var. Bu şekilde uygun dengeyi sağlayabilirsiniz çok kısa bir sürede 300'ün üzerine çıkmanız mümkün oluyor.

Karmaşık kontroller

Kontrollerden bahsetmeye başlayınca işler biraz karışıyor. Oyunun klavye ile oynanışı sorunlu. Sağa sola efektif dönebilmek oldukça zor. Aynı mantıkla sokak aralarında ilerlemek veya dar yerlere girmek de oldukça zor. Buna analog olmayan cihazlar olarak bir genelleme yapabiliriz. Direksiyonla ise kusursuz kontrol mümkün. Aracın direksiyonuna tepkisi ve Force Feedback motoru da oldukça iyi tasarlanmış. Bir tarafa doğru spinler atarken direksiyonu diğer



taraf çevirmek neredeyse imkansız. Direksiyonla motorsikleti kullanmanız biraz zor oluyor. Onu da gaz ve freni tuşlara verip, önü kaldırıp indirmeyi pedallara atarsanız çözebilirsiniz. Sonuç olarak oyunun zevkini klavye ile de alabilirsiniz ama analog bir cihaza, özellikle direksiyona sahipseniz oyundan aldığınız zevk iki katına çıkacaktır.

Aradan geçtim! Mi?

Arcade olmasından ileri gelen özellikler grafik motorunda da kendini gösteriyor. PS2'den de gelmesine de bağlı olarak oyunun grafikleri çok sade ve ayrıntısız. Özellikle araçların pek bir artı yönü yok. Araçlarda biraz daha ayrıntı fena olmazmış. Me-

ayrıca mümkün. Ses efektleri için aynı iyilikte şeyler söylemek zor. Ama motor sesini kısıp da müzik sesini açacağım yegane yarış oyunu olduğunu itiraf ediyorum.

Oyuna hırsla bağlanmak

Hırs zaten oyunun en bağlayıcı bölümü. Bir yarış bitirme düzlüğünde üçüncüyken nitro atmak üzeresiniz ve yarıştığınız adamın arkadaşlarından olan ikinci direksiyonu düz yolda önünüze kırıyor. Ya da bir araç sizin ters yöne gitmenizden korkup önünüzde yan duruyor. Ya da bir dörtyol ağzında düz geçip gidecekken karşınızdaki yol bir otobüs tarafından kapanıyor. Bunlar sizi nefrete bile itebilir.

LEVEL HIT



Artılar

Yüksek süratle yüksek eğlence, nis ve beşlik, çok iyi multiplayer modu. Başka gşereken?

Eksiler

Araç modifikasyonunun olmaması ve klavye ile kontrolün zor olması. Araçların delaylarının az olması.

Level Notu



kanlar da oldukça sade ama araçlar kadar göze batmıyor. Efektler ise egsozdan çıkan nitro ve lastiklerden çıkan dumandan ibaret. Hız duygusu başta eksik gibi gelebilir ama tampon kamerasıyla 160'ın üzerine çıkmanızı tavsiye ederim. Hele nitro veya SST atınca karşılaşacağınız efektler sizi tepetaklak edebilir. Hasar motoru da çabuk etkilenmiyor. Grafikselsel olarak da ancak çok kötü şeyler olunca arabanın hasarlandığını görüyoruz.

Minimalist bir yaklaşımla bir insanı nasıl çileden çıkarabileceklerini kanıtlamış gibiler.

Oyunun en hoşuma giden yönlerinden biri de soundtracki oldu. Evet, soundtrack denebilecek kalitede müzikleri var. Çoğunlukla club müzik olarak geçen türde müzikler oyun sırasında istemsiz baş ve ayak hareketlerine neden olabiliyor. Hatta tam dışlerini sıkışırken müzikle beraber bir nitro da attınız mı yok keyfinize.

Parçaların isimleri sayesinde internetten de bulabilirsiniz.

Hangi sinirle yarışa tekrar başladığınızı hatırlamıyorsunuz bile. Dışarıdaki trafiğe nefret kusmamak için birebir bir oyun. En azından insanlar sadece kornaya bastıklarında ben neler gördüm korna yerine diyebilme şansına sahip oluyorsunuz.

Midnight Club II'nin en büyük artı yönlerinden biri de multiplayer modu. Oyunun bir ana server'ı var ve nete bağlanıp oyuna girdiğinizde bu server'a bağlanıp pingi uygun birinin oyununa dalabiliyorsunuz. Multiplayer bölümde senaryoya dahil olmayan birçok farklı mod var. Örneğin power-up kullanabiliyorsunuz. Haritanın belli yerlerindeki power-up'larla aracınıza nitro ve rakiplerinizi yoldan çıkarabilecek güçlere sahip olabiliyorsunuz. Bunun dışında sade yarış modları da bulunuyor. İnternet'ten arkadaşlarınızla beraber kapışmanın zevkini herhalde anlatmama gerek yoktur. Zaten bu açıdan PS2'nin de en başarılı online oyunlarından biri kabul ediliyor.

Düz ve finiş

Sokaklarda anlamsız hareketlerle insanların ve kendinizin hayatını riske atacağınıza aynı zevki pistlerde veya hiç şansınız ya da ehliyetiniz yoksa bu oyunda atmanız mümkün. Arcade özellikleriyle çok iyi optimize edilmiş, oyundan alacağınız eğlenciyi doruğa çıkarmış bir oyun. Klavye ile oynama sorunları ve de modifikasyon eksikleri de olmasa kusursuz olabilirmiş. Bu oyunu oynamadan bana nasıl araba yarışını oynanır diye sormayın! ☺



Starsky & Hutch

Eskiden rating mi varmış... Varmış be!

Bilgi için: www.minds-eye.net Yapım: Minds Eye Production Dağıtım: Empire Interactive Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 600Mhz İşlemci, 64MB RAM, 32MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1.2Mhz işlemci, 256MB RAM, 128MB ekran kartı

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

iki yıl sonra icat ettiğim zaman makineme binelim ve 70'li yıllara doğru gidelim. Bakalım neler varmış... Bir 1, bir 9, bir 7, bir 0, bir Starsky & Hutch, bir... Ha? Starsky & Hutch mi? İşte bulduk! Eğer yaşıyorsunuz 30'dan fazlaysa, 70'li yıllarda yayınlanan TV şovu Starsky & Hutch'ı hatırlama ihtimaliniz var. Eğer yaşıyorsunuz 30'dan azsa, yaşıyorsunuz 0 ile 30 arasında demektir.

Bir Starsky, bir Hutch, bir paket şeker...

Starsky & Hutch (S&H), 70'li yıllarda yayınlanan aynı isimdeki TV şovunun oyunu... Oyunda da şovdaki iki kişiyi, yani Starsky ve Hutch'ı kontrol ediyorsunuz. Tek amacınızsa suçluları durdurmak veya yakalamak. Bunun için bir silahınız ve bir arabanız var.

S&H'in Virtua Cop gibi sadece mouse'la oynanan hedefli oyunlardan tek farkı, aynı zamanda bir araba kullanıyor olmanız. Oyunda bir yandan klavyeyle arabayı kontrol ediyor, diğer yandan da mouse'la (isterseniz klavyeyle) nişan alıp ateş ediyorsunuz.

Oyunun asıl mod'u Story. Story'de oyunu aynı TV şovunda olduğu gibi oynuyorsunuz. Her aşamada yeni bir iş alıp bunu tamamlamaya çalışıyorsunuz, ama oyun boyunca yaptığınız tek şey araç kovalamak ve vurmaktır. Zaten yapımcıların istedikleri şey de bu. Yani eski Hollywood filmlerindeki

klasik kovalamaca sahnelerini oyuncuya yaşatmak... Dolayısıyla oyunda sıkça kaza sahnelerine ve benzeri olaylara rastlayacaksınız. Bu olayların bir kısmını da siz kontrol ediyorsunuz. Ama nasıl? Bakınız...

Oyunda çok fazla sayıda power-up ve gizli eşya bulunuyor. Power-up'lar genellikle havada asılı şekilde duruyor. İşinizi yaparken, yani aracı kovalarken diğer yandan da bu power-up'ları vura biliyorsunuz. Bunlardan bazıları hızınızı artırıyor (ok), bazıları ise zamanı durduruyor (siren). Bunların dışında VR+ (Viewer Rating) power-up'ları da zamanınızı, yani rating'inizi artırıyor. Unutmayın, oyundaki asıl amacınız rating yapmak. S&H'ta rating'in karşılığı ise `zaman`. Zaman bittiğinde rating'iniz de sıfırlanmış oluyor ve oyunu kaybediyorsunuz.

Gelelim `olayları kontrol etme` kısmına... Yıldız power-up'ı farklı bir olayın gerçekleşmesini sağlıyor. Mesela ilk işinizde, oyunun ortalarındaki bir yıldız vurduğunuz zaman aniden ortaya bir tir çıkıyor ve devasa bir kaza oluyor. Special Event'ları, yani yıldızları suçluyu durdurmak için de kullanabiliyorsunuz.

Oyun genel olarak heyecanlı sayılır. İlk işiniz, çalıntı bir arabayla kaçan bir hırsızın şehrin dışına çıkmadan durdurmak. Oyun boyunca buna benzer onlarca iş yapıyorsunuz ve... Hepsi o. Başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. İşte asıl

sorun da bu! Story mod'u çok havada kalıyor ve yaptığınız işlerin birbirinin aynı olması oyunu monotonluğa itiyor. Dakikalarca, saatlerce hiç durmadan mouse'un sol tuşuna basarak kovaladığınız araca ateş etmekten ve power-up'ları vurmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. Ayrıca oyunda yaptığınız her şey belirli. Sanki her şey sizin dışınızda geliyor. Aracı ne kadar çok vurursanız vurun, oyun bilgisayarın istediği yerde bitiyor. Normalde bir aracın birkaç mermiyle patlaması gerekirken, S&H'ta 500 mermi (saydım, bir, ki...) bile harcasanız hiçbir şey olmuyor. Tamam, S&H gerçekçi bir oyun değil, ama bu kadarı da fazla değil mi?

Grafik ve fizik modellemesi açısından oyunun pek sorunu yok.

Stop...

Oyunu ilgi çekici kılan şeylerden biri secret'ler. Yine oyunda topladığınız rating'lerle Free Roam'da bazı ufak oyunları oynayabiliyorsunuz (polis arabasıyla, kısıtlı bir zamanda şehirdeki beş rozeti toplamak, vs, vs).

Sonuç olarak S&H; kısıtlı bir zaman için eğlendirebilen, Virtua Cop'tan neredeyse hiçbir farkı olmayan, oynarken insanı yoran vasat bir oyun. İsteyenler denebilir, ama GTA'da suç işleyip polisi peşinize takarsanız da aynı oranda, hatta daha fazla eğlenebilirsiniz. @



Artılar

Secret'ler, nostalji, biraz heyecan

Eksiler

Sesler, monotonluk, hafif senaryo, oyunu kontrol edilemezlik.

Level Notu



WELCOME TO MARS

Chaser

Bir demo, bir insan ve bir sabır taşı...

Bilgi için: www.chasergame.com Yapım: Cauldron Dağıtım: Jowood Tür: First Person Shooter Multiplayer: Var Minimum Sistem: 650Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 1.35GB HD Alanı Önerilen Sistem: 1Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Ehaser'in demosunu gördüğümde uzun zamandan beri ilk defa sürpriz bir oyun geldi demiştim. MÜthiş su ve ışık efektleri eşliğinde dolaştığım o Little Tokyo sokağındaki soluk soluğa kapışmanın ardından bitivermişti demo da, hevesim kursağımda kalmıştı. Tabii oyunla ilgili olarak kursağımda birçok şeyin kalacağını o zamandan bilemezdim.

Kaç, kovala, kaç!

Bir uzay üssünün revirinde gözlerimizi açıyoruz. Dana ayağa zor kalkmışken, kapıdan içeri silahlı askerler giriyor. Fark ediyoruz ki Chaser adlı öz karakterimiz ne geçmişini biliyor, ne de niçin ensesinde silahlı insanlar taşıdığını. Oyun boyunca bu sırrın peşinde koşuyor, birçok kirliliğe bulaşıyoruz. Ama bu esnada fazla heyecan yaşamıyoruz. Birazdan anlatacağım nedenlerden ötürü, oyunun başındaki ve sonundaki birkaç bölüm haricinde uzun süreler boyunca yolunuzu kaybedip çıldırıyor ve zaten klişe olan hikaye iyice inceliyor yok oluyor.

Montack City, Sibiry ve Mars'ta geçen onlarca bölümden oluşuyor oyun. Üç bölüm size az gelmesin, her bir mekanda geçen bölümler farklı ve inanılmaz geniş haritalardan oluşuyor. Montack City'de Little Tokyo, lağım, liman ve deniz dibinde geçen bölümler, Mars'ta bölümler tüm yüzeyi saran tren yolu şebekesinde, ne olduğu belirsiz, gezegenin

merkezine kadar uzanan harabelerde geçiyor.

Üstüne basa basa tekrar ediyorum: Chaser'in bölümleri, şimdiye kadar yapılmış en büyük haritalardan oluşuyor. Bazı bölümler o kadar abartılmış ki, çıldırmamak elde değil. Bir örnek: Mars'ta geçen bölümde bomba yüklü bir treni bir yere götürmeniz isteniyor. Sadece trenin üstünde geçirdiğiniz zaman real-time olarak 20-25 dakika! Yani SHIFT+W tuş-

Little Tokyo, Mars harabeleri gibi bölümlerin hem tasarımı hem de oynanışı çok daha iyi. Oyun sanki iki farklı harita tasarımı ekibinin elinden çıkmış gibi. Bir ekip çok detaycı, çok başarılı iken, diğer ekip "ne bulursak dolduralım" mantığında çalışmış sanki.

Teknikal

Oyun yapımı konusunda tecrübesiz olan, daha önce çok fazla oyun yapmamış her



larına basılı tutup koşarak bu bölümü bir uçtan diğerine katetmek temiz bir buçuk iki saatinizi alacaktır.

Güzel tasarlansa bu devasa bölümler çok iyi olabilirdi. Ama çoğunlukla sıkıcı, birbirini tekrarlayan doku, kaplama ve nesnelere oluşuyor bölümler. Hemen her şey pırl pırl parlıyor, o kadar ki bazı bölümler sanki "bakın, nasıl da parlaklık verebiliyoruz nesnelere" dercesine bir teknoloji demosuna dönmüş.

Bu bölümlerin oynanışı genellikle ölümcül derecede sıkıcı. Bunun yanında

firmanın düşeceği hatalara düşmüş yapımcı firma Cauldron. Ekibin başında bir tasarımcı olmayan her grubun düştüğü hatalara. "Öyle bölümler yapalım ki, insanlar yolunu bulana kadar akli çıksın" demişler. "Oyuncu arkasını döndüğü anda düşmanlar spawn etsin, oyuncu hiç boş kalmamasın" demişler. "Hikayeyi oyunun başına ve sonuna koyalım, arasını da sadece "oyun" ile dolduralım" demişler. Oyunun başında duyduğunuz heyecan, birkaç bölüm sonra sönüyor. Özellikle neden yaptığımızı anlamadığınız,



oyunu uzatmak için hazırlandığı belli olan anlamsız görevlerle geçen bölümlerden sonra hem hikayeden, hem de oyundan soğuyorsunuz. Hele ki limanda, denizaltında geçen o iki lanet, iğrenç, hayat söndürücü bölümü oynayınca, koşarak kaçmak isteyeceksiniz. Hayatımda oynadığım en zor labirent olmalarının dışında bu bölümler tam anlamıyla saçmalık. Oyuna ve hikayeye zerre katkısı yok. Limandan denize atlayıp 2 bölüm ve 1.5 saat boyunca nedensiz yere batık gemilerin içinde dolaştıktan sonra, yine aynı limanda karaya çıkıp oyuna devam etmek??? Bu iki bölümü tasarlayanlar edeceğiniz her türlü küfürü hak ediyorlar. Oyunu oynayın, bana hak vereceksiniz.

Ölümcül tasarım hataları

Tasarımdaki salaklıkların tam aksine, oyunun teknik özellikleri göz alıcı. Grafikler gayet hoş (ayna gibi parlayan kumaşları saymazsak), ses ve müzikler insanı havaya sokuyor. Oyunun ilk iki bölümündeki hikaye akışı da oldukça sarıyor insanı. Özellikle siz oyunu oynarken birden görünüp kaybolan "anı parçaları" oldukça etkileyici. Oyunun en güzel teknik yanları ise camların kırılmasında, su ve düşmanların ölüm animasyonlarında kendini gösteriyor. Ölenler için hafif bir "bez bebek" durumu var, ama Hitman 2'deki gibi paçavra haline gelmiyorlar. Bomba yiyen, shotgun ile vurulan düşmanlar gerçekçi bir şekilde fırlıyorlar. Başarılı.

Oyunun yapay zekası için aynı şeyi söyleyemem. Oyunun %80'i uzaktan uzağa çatışmakla geçiyor ve çoğunlukla gerçek bir çatışma hissi de veremiyor. Oyundaki en büyük eksikliklerden birisi köşelerden kafayı eğip bakamamak. Bu yüzden köşeden çıkıp kaba gibi hedef olmadan ateş edemiyorsunuz. Bu arada minik bir tavsiye: Akıl sağlığını korumak istiyorsanız oyunu Hard zorluk seviyesinde oynamayın!

BİR BÖLÜM NASIL TASARLANMAMALI?



Chaser bu soruya açık ve net cevaplar veriyor. Hani nasıl "Dünyayı Kurtaran Adam" sinema okullarında "bir film nasıl olmamalı?" başlığı altında gösteriliyorsa, Chaser da oyun yapımı okullarında bu başlık altında oynatılabilir. Bakınız iğrenç dürbünlü tüfek bölümü, bakınız ömür bitiren su altı bölümü...



EFEKTİM GELDİ



Chaser'in su, cam ve ışık efektleri pek güzel. Camların bu kadar gerçekçi kırıldığı bir başka oyun yok. Su da çok hoş dalgalanıyor (en azından deniz olmayan sular). Ama ışık efektlerini bazı yerlerde öyle bir abartmışlar ki insanın içinden derin bir "OHA!" çekesi geliyor. Bakınız...

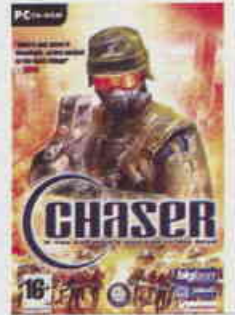
Adrenaline Mode

Chaser'da ilk defa bir FPS'de "Bullet Time" modunun kullanıldığını görüyoruz. "Adrenaline Mode" adıyla geçen bu özellik yavaşça doluyor ve bir tuşa bastığınız anda nişan alma kabiliyetiniz haricinde her şeyin yavaşlamasını sağlıyor. Ama hayati bir fonksiyon değil. Açıkçası oyunun çoğunda Adrenaline Mode'un varlığını unutmuşum. Son bölümlerde fazla sayıda düşmanla karşılaşınca azar azar kullanmaya başladım ama ne Max Payne'deki gibi estetik, ne de Enter The Matrix'teki gibi fonksiyonel olmamış bu özellik. Belki de FPS'ler için uygun değil, kimbilir...

Chaser'in müzikleri daha çok "ambient" diyebileceğim, baskın olmayan tarzda. Ama aksiyona göre hızlanıp yavaşlamasını istedim oyun boyunca. Bir diğer artı olarak, oyunun Matrox Parhelia ekran kartlarına desteği var. Hani şu 3 monitörü yan yana koyarak görüntüyü genişleten ekran kartı. Kimde vardır bu kart, hadi o olsa bile 3 monitör nasıl bir şeydir bilemem tabii. Son olarak, oyunun 4 ayrı QuickSave bölmesinin olması ve her QS aldığınızda bir diğerine kaydetmesi hayat kurtaran bir özellik. Keşke daha çok oyunda bu özellik olsa.

Son Karar

Chaser'in kötü bir oyun olduğunu söylemem haksızlık olur. Güzel yanları olan bir oyun. Özellikle de Multiplayer oynamak için çok uygun. Ayrıca teknik özellikleri de başarılı, bu bir gerçek. Ama grafik güzelliği, parlak yüzeyler bir oyunu Hit yapmaz. 3 yıllık Quake 3 motoruyla yapılmış olan Elite Force 2 bile beni Chaser'dan çok daha fazla eğlendirdi, ki ben Star Trek evrenini sevmem. Bu yüzden Chaser'ı özellikle FPS sevenlere tavsiye ediyorum ama özellikle "aman FPS!" diye yanıyorsanız. Diğerlerine ise, karar sizin diyorum. ☺



Artılar

Cam, su ve karakter animasyonları türünün en iyisi. Oyunun ilk ve son bölümleri ilgi çekici. Normalden çok daha uzun bir oyun.

Eksiler

Kendi iyiliği için, gereğinden fazla uzun bir oyun. Bazı bölümler iğrenç devede sığdıramaz. Anlamsız görevler sizi oyundan koparıyor. Yolunuzu kaybetmeniz için elden gelen her şey yapılmış. Hikayenin aslında inanılmaz kişi olduğunu anlayınca hayal kırıklığına uğruyorsunuz.

Level Notu



Flight Simulator 2004: A Flight of Century



LEVEL HIT

Varolmanın dayanılmaz hafillığı

Bilgi için: www.microsoft.com/games/fs2004 Yayıncı: Microsoft Dağıtım: Microsoft Tür: Simülasyon
Minimum sistem: 450 MHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı (yalnız bu ya) Önerilen sistem: 2 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı

Jesuskane | jesuskane @level.com.tr

Wright kardeşlere ka-
çınız özeniyor ya
da özendi bilmiyo-
rum ama kuşlara
merhaba demeyi
başaran bu ilk in-
sanların ne hissettiğini az çok bilme im-
kanınız var artık. Gerçi anlayacağınız tek
şey ilk uçağın yada insan yapımı ilk uçan
şeyin ne kadar rahatsız ve uçmama me-
raklısı olacak. İlk uçan zimbirtiyi sanal
olarak uçuracak, insanlık tarihinin en
önemli anlarından birine şahitlik edecek-
siniz. (e yeter ama karamsar neredesin?)
Malesef bunları monitörün karşısında ya-
pacaksınız (hah geldi). O rüzgarı yü-
zünde hissedemeyecek, bir şeylerin de-
ğiştiği o anın kokusunu duymayacaksınız.
Uçmanın verdiği özgürlük duygusunu as-
la yaşayamayacak, o andan sonra doğan
yaşayan her insanoğlunun bileceği anın
bir parçası olamayacaksınız. (aman ağla-

nun ilk en uzun uçuşunu yapacak ve tek
pervaneli bir uçakla okyanusu aşacaksınız.
Çölleri, ormanları, şehirleri ardında bira-
kacak, gökyüzünün tüm sınırlarını zorla-
yabilecek özgürce dolaşacaksınız. Zaman
ve mekan kavramını kaybedecek yeryü-
zünün güzelliğine dalacaksınız. Dağların
ardında batan güneş gözünüzü alacak.
Sen, manzara ve oyuna inanılmaz başa-
rılı bir şekilde aktarılan motorun mırıltısı.
Daha ne isteyebilirsin ki. Orada olmayı
isteyebilirsin. İsteyebileceğin tek şey de
bu zaten. Ama orada olamayacaksınız.

Tarihte bugün

Havaalanında havalanmak için beklerken
kimse el sallamayacak sana. Gideceğin
alandaki kimse karşılamayacak seni. Bek-
leyeni olmayan biri olarak oradan oraya
gideceksin. Sonu başı belli olmayan gök-
yüzünde tek başına. Sıkılacaksınız bunala-
caksın. Sahip olduğun sanal özgürlükler

özgürlüğün sana. Şehri terk edip denizin
üstünde uçmaya başlayınca bir sen bir
deniz bir de motorun uğultusu yine. Hu-
zur veren bu bileşim sınırlı bir hale gele-
cek zamanla. Gergin sessizliğin gürültü-
sü bastırarak motorları. Daha önce hiç
yaymadığı bir şey yayacak 5+1 ses siste-
min odana. Kafanın içinde yankılanan
sesler sıkacak içini. Daha hızlı gitmek is-
teyeceksin sanki kaçabilecekmış gibi. Es-
cape tuşuna basıp çıkacaksınız kullanışlı
ötesi arabirime. Bu değil bu hiç değil
derken alabileceğin en hızlı uçağı bula-
caksın. Ne görev alacak ne de havayolları
pilotu olarak dolanacaksınız. Başka şe-
hirlerde başka gökdelenlerin arasında
gezineceksin durmadan. Tüm sınırları
zorlayacaksınız. Oraya buraya çakıldıkça
belki tüh diyecek belki güleceksin, yada
irkileceksin. Kafanı monitör den saatine
çevirdiğinde şaşırıp kalacaksınız bir kez da-
ha geçmiş olan saatlere. Mutfağa gidip



yacağım neredeyse).

Grafikler muhteşem olsa da, tama-
men yeni ve oldukça başarılı bir grafik
motoru kullanılsa da bu acı gerçeklerin
hiçbirini değiştiremeyeceksin. Hava şart-
ları değişecek, yağmur ve kar yağacak.
Hava kararacak ve karşıdan gelen fırtı-
nayı görebileceksin. Şimşekler çakacak,
rüzgarla sarsılacaksınız. Efektlere, ışıklan-
dırmaya hayran kalacaksınız ama aslında
bunların hiçbirini yaşayamayacaksınız. Büt-
tün hava koşullarına rağmen insanoğlu-

dar gelmeye başlayacak. Şehirleri bulup
binaların arasına dalacaksınız jetinle. Bina-
ların arasında dolanacaksınız. Binaların
gölgesi üstüne düşecek. Ön camda bir
güneş parlayacak bir gölgeler dans ede-
cek. Bir kez daha hayran kalacaksınız gör-
düklerine duyduklarına. Lazy 8 çizerken
hava da yeryüzüne bakacaksınız. Ne ka-
dar çok ayrıntı olduğuna şaşacaksınız. Ne
kadar yükseklerde olduğunu fark edip
hayrete düşeceksin. Ama bunun eğlen-
cesinde kısa sürecek. Yine fazla gelecek

bir şeyler atıştıracak, evin içinde biraz
dolanacaksınız. Ev halkının yanında biraz
oturduktan sonra bilgisayarının başında
bulacaksınız kendini. Okulun, işin, sevgilin
yada her ne ise canını sıkın gün boyunc-
ca yine dolanmaya başlayacak içinde. Sı-
kıntılara bırakmamak için kendini yine
tıklayacaksınız bir şeylere. Web de gezine-
cek, sanal arkadaşların ile olmayan şey-
ler üstüne muhabbetler edeceksin. Ken-
di içinde yaratabildiği bütün sıkıntılara
rağmen eninde sonunda dönüp dolaşa-



cak aynı ikona tıklayacaksın masa üstünde. Sanal da olsa özgürlüğü bir kez daha tatmak için. Uçsuz bucaksız gökyüzünün nasıl olup ta ufacık monitöre sığabildiğine şaşırmadan 1'lerin ve 0'ların ahengine bırakacaksın kendini. Bilgisayar oyunu oynuyor olmana rağmen oyun dışında binlerce şey düşüneceksin o anda. Sıkamayacaksın kendi canını o sıkın kadar.

Keşke,

Aslında bomboş olan, sadece meraklısının oynayacağı bir oyunda bunları yaşayabilmek komik. Psikoloji'yi bırakıp donanımsal karamsarlığa (nasıl da kavram yarattım bir anda vay be) gelirse durum ne peki. Sistem ihtiyaçları insanın gözünü yaşartıyor adeta. Bütün yazının sıkıntısının üstüne bir de kalkıp diyebilirim ki Donanım Pazarı sayfasını açın süper sistemi satın alın, bir de iyi bir Microsoft Joystick (Flight Stick de neyse) edinin. Belki hiç bir takılma yaşama-



dan oynayabilirsiniz oyunu. Grafik detayı en sona kadar çekebilecek arkadaşları gerçekten görsel bir şölen bekliyor denebilir. Sesler de oldukça başarılı. Oyunda yer alan uçak yada helikopterlerin sesleri hakkında gerçekten bir fikir sahibi olma şansımız yok. Zaten buna gerekte yok. Özetle, her efekt uçakla yada o an kullandığınız her ne karın ağrısı aletse gayet iyi örtüşüyor. Motorun gücünü, hızını yada nezaketini size gayet iyi aktarıyor. Oyunda bir eksik olan gerçekçilik adına, G-Force, E onu da eklemeyi başarsalardı odanız baya dağılırdı sanırım. Teknik özelliklere fazla girmeye gerek görmüyorum her şey dört dörtlük denebilir. Gerçi kanadınızın içinden geçebildiği bir iki tane gökdelen de yok değil ama çok ta sorun değil. Fizik modelleme oldukça, yok oldukça denemez birebir nerede ise. Yani ben dandini pır pır la binaların arasında gezinirken kanat binaya ufaktan temas etmiş, kaç takla attım havada yere çakılana kadar Allah bilir. 4 CD olan oyunu kurmak için harcadığım bir dünya vakitte de ğip de ğmeyeceğini de düşündüm uzun uzun. Harddisk katili, konfigürasyon manyağı bomboş uçuş simülasyonu (bomboştan kas-

tim ne anlayın artık zirvaladık o kadar). Oynamayı öğrenmek için harcayacağınız zaman bir yana bir dünya eğitim videosu gerçekten can sıkıcı. Yani tamam bende isterim uçabilmek ve uçurabilmek o uçakları, ama Boeing nasıl uçurulur öğrenmeye kasnak yerine planöre atlayıp rüzgarla süzülme çok daha rahatlatıcı. Son zamanlar da elime geçen, tarzım yada zevkime hitap etmeyen buna rağmen hiç beklenmedik etkiler yaratan nadir oyunlardan. Öğrenme sürecinde oyundan bıkmaz iseniz asla bıkmazsınız diyebilirim. Tabi buna çok güvenmeyin. Elimize geçmiş geçebilecek en ayrıntılı ve eb sağlam grafiklere sahip uçuş simülasyonu. Genel olarak karşılaştırmadım daha önceki Microsoft Flight Simülatörleri ile. Zaten buna gerekte yok. Ekstra olarak eklenen tarihi uçaklar var zaten onun dışında hemen hemen aynı şeylerin daha iyileri. Yazının başında dediğim gibi Wright kardeşler yada Charles Lindbergh olarak havacılık tarihinde yer alabilmek oldukça hoş. Oyuna birazcık alıştıktan sonra (hatta alışmadan önce) modern uçaklar ve eski uçaklar (ilk uçak dahil) arasındaki farkı, tabi ki teknoloji farkından bahsetmiyorum, görmek oldukça hoş. Bizim için oldukça alışılmış bir şeyin o zaman nasıl hissettirdiğini bilmek....

Her Rüya Simüle Edilebilse

Sanırım daha fazla yazılmamalı buralara (sebeep : yer kalmadı). Sisteminiz iyi ise, sağlam bir joystick sahibi iseniz ve evet ben bu oyunların insanıyım diyorsanız mutlaka edinin. Rahat ve iyi yaşayın. Jessuskane out... ☺

Karadan yükselenler



Wilbur Wright



Orville Wright



Charles Lindbergh 20 Mayıs 1927'de ilk transatlantik uçuşu gerçekleştirdi. St. Louis'deki Roosevelt alanından başladığı uçuşu Paris Le Bourget alanında sona erdi. 3600 mil (5790 km) süren yolculuğu 34 saatte tamamlayarak tarihe geçti.



LEVEL UP



Artılar

Grafikler, gerçekçilik ve vazıdaki her şey

Eksiler

Kesinlikle herkese göre değil yüksek sistem ihtiyaçları, uzun öğrenme süresi

Level Notu



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

NWN'den daha başarılı bir modül. RolePlaying kıpırdanıyor

Bilgi için: nwn.bioware.com/shadows Yapım: Floodgate Dağıtım: Atari Türkiye Dağıtıcısı: Avaturk Multiplay Var
Minumum Sistem: 450Mhz İşlemci, 96 MB RAM, 16 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 1 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

N. | aliaksoz@level.com.tr

Çağlar boyunca (!) gelmiş bilgisayar RPG'lerini iki gruba ayırabiliriz. Birincisi, Knightmare, Dungeon Hack, Eye of the Beholder serisi, SSI FRP'leri, Lands of Lore serisi ve Morrowind serisi gibi göz hizasından gördüğümüz oyunlar; ikincisi Dark Sun serisi, Fallout, Arcanum, Baldur's Gate serisi, Icewind II-III gibi izometrik görüntüye sahip oyunlar.

Geçtiğimiz sene first person role playing game'lerin (?) en son harikası olan Morrowind ile izometrik RPG'lerin son temsilcisi Neverwinter Nights'ın (bundan sonra NWN olarak geçecektir) çekişmesine şahit olmuşuk. NWN, oyun içi grafiklerinin güzelliği, detay seviyesi, efektlerin canlılığı ve karakterinizin üzerindeki her türlü cismi görebilmeniz ile beğeni toplamıştı. Geniş bir oyun değildi ama oynaması uzun sürüyordu, bir sürü yan Quest mevcuttu ve izometrik RPG'ler içinde o ana kadar gelinmiş en son noktayı temsil ediyordu.

Lakin oyuncular NWN konusunda hep kararsız kaldılar. NWN bir oyun muydu, yoksa bir oyun yapma programı mı?

Büyük soru

NWN'nin kapsamlı editörünü bir zamanlar hayli kurcalamış bir kişi olarak kendi fikrimin ikincisi yönünde olduğunu söylemeye izin verin. Bence NWN, içinde vaset bir modülü barındıran süper bir RPG editörüydü.

Bundan sonra nette aniden yüzlerce silah, karakter, materyal, yeni grafik paketleri, yaratıklar türedi. Ama hiçbir oyunun kolay öğrenilen, detaylı editörünün asıl nimeti değildi. Modüller...

Bugüne kadar TSR zamanından beri piyasaya çıkmış her türlü modülün bir-iki aylık ıkınmayla CRPG haline getirilebilirdi artık. Üstelik sadece mevcut modüller de değil, hiç gün yüzü görmemiş fikirler de alıcı bulabilecekti böylece. Kısa sürede beş yüzden fazla modül nette kendilerine yer buldu ve NWN hastalarının beğenisine sunuldu. Bunlar arasında neler yoktu ki? Ravenloft oyunları; Diablo kadar hack'n'slash olan, silah ve yaratıkla şişirilmiş bölümler; konusu neredeyse Planescape: Torment kadar iyi modüller...

Ortalıkta bu kadar çok eklenti, döşeme, modül ve genişleme paketi bulunan oyuna BioWare'in yeni ne kazandıracığı

da ayrı bir merak konusuydu tabii. İşte Shadows of Undrentide (SoU)... 5 prestij sınıfı, 16 yeni yaratık, 30 yeni feat, 50 yeni büyü, 3 döşeme ve 20 saatlik eğlence ile emirlerinize amade! NWN'in 60 saatlik bir oyun vaad ettiğini düşünecek olursak, 20 saatlik SoU biraz kısa geliyor ve hazır girişilmişken neden daha uzunca bir modül hazırlanmadığı sorusu sıkça akla geliyor. Umuyoruz bu eksiği de Hordes of Underdark'da (HoU), yani yakın gelecekte çıkması planlanan ikinci BioWare modülünde giderirler.

Yeni bir diyar

SoU, Neverwinter ile alakası olmayan, soğuk ve acımasız Silver Marches'da açılıyor. Öğrenci grubumuzdaki biricik dostlarımız ile, hocamız cüce Drogan'ın bilgeliğinden faydalanırken sürüyle koboldun saldırısı bizi garip bir maceranın içine atar. Drogan'ın koruduğu mühim eşyaları bulmak, onun en yaşlı öğrencisi olarak bizim omuzlarımıza kalmıştır. Görüldüğü gibi, çağlar boyu RPG'ler oynayarak eğlenmiş neslimizin SoU'ye adaptasyon çekmeyeceği açık. Yine epik bir öykü söz konusu ve bir kahraman olmak için gereken şeyleri hepimiz



Port Royale



LEVEL HIT

Yeni Pirates... Neredeyse...

Bilgi için: www.trisynergy.com Yapan: Ascaron Dağıtan: Tri Synergy Tür: Strateji Multi: LAN ve İnternetli & çevreciye kadar.
Minimum sistem: 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 800 Mhz işlemci, 320 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Port Royale, a cry of freedom on the sea! Nedenise Port Royale dediğinde aklıma iki şey geliyor. Birincisi bu şarkının nakaratı (çıkartması yatağımın

başucunda hala durmasına karşın hangi grup olduğu bir türlü aklıma gelmedi), ikincisi ise Pirates oyununda en çok sevdiğim ve üs olarak kullandığım liman. Oyunda bir ara İspanyolların eline geçmişide kurtarmak için deşler gibi saldırmıştım. Ascaron'un oyununda aslında DOS döneminden kalma Pirates'a çok benziyor. Bu yüzden özellikle eski oyuncular oyuna hemen ısınacaklar. Ascaron aynı zamanda Patrician serisini yapan grup ve bu oyunlarında tarzları tam olarak oturmuş. Oyun can sıkıcı



nor'ların olduğu şehirlerde başlayabilir ve gene yalnızca buralarda kendinize binalar kurabilirsiniz. Başlangıçta yakın şehirler arasında kısa süreli seferlerle ticaret yapacağınız için birbirine yakın adaları seçin. Örneğin İngiltereyi seçerseniz St. Kitts çok doğru bir nokta. Yakınında iki İngiliz şehri var. Ayrıca yağmalamak için İspanyol şehirleride gene size çok yakın. Oyuna başlarken bir amaç seçiyorsunuz. Governor'ı hedef alırsanız en uzun süreli oyunu oynarsınız. Bu da bir yerde Vali olmanız demek. Bunun için o şehrin insanları tarafından sevilmeniz. Sevilme için ise ülkeniz için savaşmalı, şehirlerin ihtiyaçlarını ticaretle gidermeli ve o şehre yatırım yapmalısınız. Yatırım kısmını yazının ilerisinde ayrıntılı olarak inceleyeceğiz.

Oyunda 10 adet 10 gemiden oluşan filo yönetebilirsiniz. Tabiki ilk başka zayıf bir gemi ile başlayacaksınız. Filolarınız oluşturduktan sonra otomatik olarak çizdiğiniz rotalarda yönlendirebileceksiniz. Oyunun arayüzü sayesinde bunları yapmak gayet kolay. Merak etmeyin ortalık çok karışmıyor.

Ticaret

İlk şehrinizde yapmanız gereken hemen ana harıtaya çıkmak ve en yakın

şehirde neye ihtiyaç olduğunu görmek. Daha sonra geminize bu malları yükleyip öteki şehre gidecek ve malları satacaksınız. Böylece klasik ucuza al pahalıya sat yöntemi ile para kazanacaksınız. Fakat.....

Oyundaki ticaret sistemi gerçek zamanlı. Yani siz ticaret yaparken fiyatlar oynuyor. Bu durumda mali kaçta olduğunuz mutlaka aklınızda tutun ve satarken belli bir tutardan sonra zarara giriyorsanız geri kalanını satmayıp gemizin ambarında tutun. İlk başladığınız şehirde size bir depo verilecektir. Bu depoda otomatik olarak satış yapılabiliyorsunuz. Malları depoya koyup minimum satış fiyatını belirleyerek sattırın. Böylece zarara girmezsiniz. Özetle oyunda malların gezdiği üç nokta var. 1 şehir, 2 gemileriniz, 3 deponuz. Bir şehirde bir çok bina kurabilirsiniz. Bu binalar size sabit gelir sağlayacaktır. Size tavsiyem, eğer satış noktanız varsa, üretim binaları kurmanızdır. Böylece ürettiğiniz mallar otomatik olarak o şehirde, gene sizin belirlediğiniz bir fiyattan satılacaktır. Bu size gelir getirmenin yanında aynı zamanda o şehirde itibar da



ticaret kısmından sıyrılmış ve savaşlara daha ağırlık vermiş. Aynı zamanda ticaret kısmı da renklendirilmiş. Yani her şey dengeli olmuş. Gelin hep beraber ne var ne yok bir görelim.

Az menü bol tıklama

Oyuna tabiki Karayiplerde geçiyor. O dönemde bölgeye hakim olan Güçler İspanya, Fransa, İngiltere ve Hollanda. Siz kendi ülkenizi ve başlamak istediğiniz şehri seçiyorsunuz. Yalnızca Cover-





sağlayacaktır. İtibar demek daha fazla olanak demektir.

Şehirler arası mal taşırken F12 tuşu zamanı hızlandırır. Aynı işlemi savaşlar sırasında numarik klavyedeki + ve - tuşları ile de yapabilirsiniz. Bir gemiye malları yükleyip tam sefere çıkacakken gideceğiniz şehirdeki mal ihtiyacının değişmesi sizi korkutmasın. O şehirde genede mallarınızı kar edebilecek şekilde satabilirsiniz. Ama dediğim gibi, mal alış fiyatınızı sakın unutmayın.



Savaş

Port Royale'da savaşlar tam anlamıyla eski Pıratesi. Yanlız bu kez savaşlar otomatik olarak yapılabiliyor. Eğer manuel derserseniz ve filo ile savaşa girmişseniz bu kez de birden çok gemiyi yönetebiliyorsunuz. Size tavsiyem Filo hazırlarken gemilerinizi görevlendirmeniz. Bir grup gemiyi tamamen savaş amaçlı donatıp bir grubu ise tamamen ticaret amaçlı yapın. Yani bir 10 gemilik filoyu 4 savaş, 6 ticaret diye gruplayın. Böylece hem güvenlik sağlar hemde para kazanırsınız. Gemiler üç tip güle kullanıyor. Birincisi gemiye, ikincisi mürettebata üçüncüsü ise yelkenlere zarar veriyor. Eğer düşmanınız sizden kuvvetliyse ve bordalayacaksa tavsiyem yelkenlerini vurup onu durdurmanız ve sonrada mürettebatını azaltıp bordalamanızdır. Böylece ele geçirdiğiniz gemiyi hem içindeki malları ile ele geçirir hemde gemiyi satıp para kazanabilirsiniz. Tabiki gemiyi filonuzda katmanızda mümkün. Savaşlarda Ctrl tuşu ile tüm gemileri seçebilirsiniz, Shift tuşu ise ateş etmeye yarar. Ama bunun dışında sağ üstteki menüden gemilerinize emirler verebilirsiniz. Bu emirler otomatik olarak bir gemiye saldırmak, bordalamak gibi emirler. Savaşlarda çok gemi olduğu için etraf biraz karışabiliyor. Manevraları iyi ayarla-



mazsanız gemileriniz birbiriyle çarpışabiliyor. Ama ne olursa olsun gemilerin hareketleri ve savaş efektleriyle oyun çok iyi. Bir eksiklik bordalayan gemilerde birbirine atlayan tayfalarla ilgili bir animasyon olmaması. Bence bu oyunu daha eğlenceli kılarıdı. Gemiler bordaladığı zaman en önemli ölçüt tayfalarınızın sayısı yanında donanımları. Bu yüzden savaş amaçlı gemilerinizde toplar yanında tayfalarınıza pala ve tüfek almayı unutmayın. Aksi taktirde tayfalarınız rakiplerine tükürmekten başka bir şey yapamaz.

Görevler ve oynanış

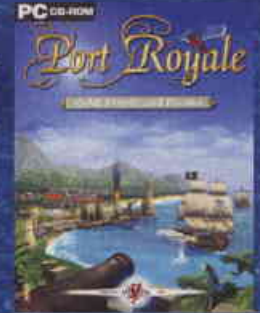
Oyunda karakteriniz level atlıyor. Bunun için ise ticaret ve savaşın dışında görevler yapması gerek. Çünkü en yüksek puanı görevler veriyor. Governor'dan alacağınız letter of marque ile o anda savaşta olunan ülkeye saldırma hakkı kazanıyorsunuz. Bir nevi yasal korsanlık. Böylece şehirlere de saldırabiliyorsunuz. Aynı zamanda bir senaryo izlendiğinden, ailenizin kayıp üyelerini bulmak, gizli korsan hazinelerini keşfetmek, korsan mağaralarını bulmak gibi maceralara da atılabilirsiniz. Herşeyi bir yana bırakıp, hiç bir ülkeye katılmadan korsanlık yapmakta bir tercih. Özellikle korsan mağarasını bulduktan sonra eşyalarınızı buraya depolayabileceğiniz için istediğiniz gibi yağma yapmakta serbestsiniz. Yanlız yağmaladığınız tüm ülkelerin gemileri sizin peşinizde olacağından hayatınızın çok zor olacağını da şimdiden söyleyeyim. Genede Port Royale bu seçeneği size verdiği için oyunun tekrar oynanabilirliğini artırıyor.

Ascaron çok doğru seçenekleri bir araya getirerek gerçekten çok dengeli, harika bir oyun yapmış.

Eğer hem aksiyon hem de strateji seviyorsanız ve oynaması kolay, basit bir oyun istiyorsanız Port Royale tam sizin aradığınız oyun. 🚩



LEVEL HIT



Artılar

Sevsel oyun tarzı, dengeli özele ve oyun sistemi.

Eksiler

Karşın savaşta, ticaret sistemini öğrenmek zaman alabilir.

Level Notu





NEIGHBOURS FROM HELL



Ev alma komşu al!!!

Bilgi için: www.encoresoftware.com Yapım: Encore Software Dağıtım: Jowood Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 300 Mhz işlemci, 16 MB RAM, 8 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 900 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr



Çocukluğumdan beri komşularımı sevmem! Çıkardığım en ufak sese bile kalorifer borularına dan! dun! vurarak tepki veren bir topluluğu nasıl sevebilirim ki? Tamam, zaman zaman işe yarıyorlar. Tuz ve şeker ihtiyacımı anında karşılıyorlar, ama ben yan da iremde bakkal istemiyorum ki? Banane?!

Şova hoşgeldiniz...

Encore Software bu çığlıklarımı duymuş olacak ki, sadece benim için Neighbours from Hell (NfH) diye bir oyun çıkartmış (gerçekten gerek yoktu ya). NfH'in teması şu: Komşunuzu rahatsız etmek, sinirlendirmek, çıldirtmek!

Fakat konu bu kadar basit değil. Komşusundan nefret eden Woody, bir televizyon kanalıyla, komşusuna yaptığı pisliklerin canlı olarak yayınlanması için anlaşıyor ve bu yayın kısa zamanda milyonlarca kişinin izlediği bir TV şovu haline geliyor. Woody'nin yaptığı her pislikte televizyon kanalının rating'i artıyor. Oyundaki amacınız da bu: Rating yapmak!

NfH'de her başarıyla sonuçlanan tuzak için rating alıyorsunuz (istenen rating'i toplayınca da bölüm bitiyor), ama burada dikkat etmeniz gereken bir şey var: Eğer tuzakları ard arda kurar ve komşunuz bu tuzaklara ard arda yakalanırsa, normalden daha fazla rating alıyorsunuz. Yani bir nevi combo... Bunun için de sol altta bir kızgınlık derecesi bulunuyor ve bu derece, komşunuzu her kızdırdığınızda tavana vuruyor. Daha sonra da yavaş yavaş inmeye başlıyor. Eğer derece sıfırlanmadan komşunuzu

bir daha tuzağa düşürürseniz daha fazla rating alıyorsunuz. Tabii komşunuz devamlı evin içinde dolaştığı için, ard arda iki tuzak birden kurmak o kadar da kolay değil. Zamanlamayı çok iyi yapmanız, komşunuza yakalanmadan tuzakları kurup hemen odadan çıkmanız veya bir yere saklanmanız gerekiyor (dolap veya yatağın altı). Komşunuza yakalandığınız zaman da rating'inizin tamamı sıfırlanıyor ve bölüme en baştan başlıyorsunuz. Bu da oyuna inanılmaz bir heyecan katıyor. Hele ki komşunuzun tam odaya girdiği anda odadan çıkarsanız, derin bir nefes alıyorsunuz.



Oyunda kurabileceğiniz birçok tuzak var. Sistem şu şekilde işliyor. Eve girer girmez, evin her yerini hızlıca dolaşip toplayabileceğiniz eşyaları topluyorsunuz. Daha sonra da bu eşyaları evdeki eşyaların üzerinde kullanarak birçok tuzak hazırlayabiliyorsunuz. Bu tuzaklar arasında; dürbüne yapıştırıcı sürmek, tuvaleti tıkamak, yıkanma havlusunu ayakkabı boyasıyla boyamak ve mikrodalga fırına yumurta koymak gibi birçok şey var. Ama her tuzak bu kadar basit değil. Daha ilginç ve daha çok uğraşmanızı gerektiren tuzaklar da var. Mesela komşunuzun yoga yaptığı odaya giriyorsunuz ve yoga kitabının yerine akvaryumun yanından aldığımız bir kitabı koyup kaçıyorsunuz. Komşunuz normalde yoga-

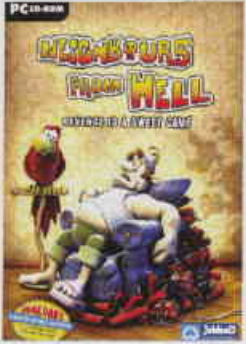


sını doğru bir şekilde yaparken, bu kitabı okuyarak şekilden şekle giriyor ve haliyle sinirleniyor. Yaşasın rating!

Fikir orijinal ve uygulaması hiç fena değil, ancak oyunun irili ufaklı birkaç sorunu var. Mesela misket gibi bazı tuzakları hemen hemen her bölümde kullanabiliyorsunuz. Bu da oyunun monotonlaşmasına sebep oluyor. Bir diğer sorunsu mekân. Oyun başından sonuna kadar yalnızca bir mekânda geçiyor. İlerleyen sezonlarda sadece eve birkaç yeni oda ekleniyor ve oyunun son bölümünde bile beklediğiniz sürprizle karşılaşmıyorsunuz. En acısı da oyunun çok kısa sürmesi! Hiç zorlanmadan, yaklaşık beş saatte oyunu bitirebiliyorsunuz ve bunun sonunda size hiçbir şey verilmiyor. Ne bir ekstra bölüm, ne bir ekstra ev, ne de yeni bir komşu...

Aa bitti!

İsterdim ki, NfH daha uzun bir oyun olsun, sonunda boy boy bonus'ları, ekstraları olsun ve daha fazla ev-komşu seçeneği olsun. Ama olmadı. Eğlencem kısa sürdü. Her şeye rağmen, geçirdiğim beş saatte eğlendim. Bu tip basit ve Amiga zamanlarını hatırlatan bir oyun oynamak güzeldi. Siz mi? Bir deneyin...👉



Artılar

İlginç fikir, eğlenceli oynama, şirin animasyonlar ve grafikler.

Eksiler

Oyunun çok kısa olması ve bittikten sonra ekstra hiçbir şeyle karşılaşmamanız, bazı tuzakların çok sık kullanılmış olması, mekânın çok az değişmesi.

Level Notu



Pure Pinball

Tilt oyunlarında yeni boyut ...

Bilgi için: www.askhomework.hu Yapım: Iridon Interactive Dağıtım: Simon&Schuster Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 400Mhz İşlemci, 128 MB RAM, T&L destekli kran kartı Önerilen Sistem: 1Ghz işlemci, 256 MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

Kalbur zaman içinde, bilgisayarların evlerden uzak olduğu zamanlarda, arcade salonlarında Street Fighter ve Volfied gibi oyunların yanında en çok ilgi çeken şeylerden biri de tilt makineleriydi. Ne var ki zaman zaman da tilt makinelerinin başında daha fazla sıra oluşurdu. Aynı oyunlarda olduğu gibi tilt makinelerinde de çok oynanan ve aranan masalar vardı. Mesela Terminator... Bilmiyorum, kaçınız bu masayı hatırlıyor, veya kaçınız oynadı. Bildiğim tek şey var ki, eğer oynamadıysanız çok şey kaçırmışsınız demektir.

Safkan tilt...

Arcade salonlarından sonra Amiga zamanında da çok fazla tilt oyunu oynadık. Pinball Fantasy, Pinball Dreams, Pinball Quest, Pinball Obsession gibi birçok tilt oyunu aklımızda kaldı, ama ne olduysa oldu, PC'ye Amiga'dakilerin yarısı kadar bile tilt oyunu yapılmadı. Geçen o kadar yıldan sonra aklımda tek kalan tilt oyunu Addiction Pinball oldu.

Pure Pinballi da PC'de çok az rastladığımız tilt oyunlarına bir ek. Oyunda üç ayrı masa bulunuyor. Bunlar; Excessive Speed ('99 yılında Iridon tarafından yayınlanan ve Chaos Works tarafından geliştirilen bir yarış oyununun ismi), World War (Birinci ve İkinci Dünya Savaşı) ve Runaway Train (Eski Batı). Her masada ikiden fazla flipper'iniz bulunuyor.

Masalar, temaları ve grafikleri açısından farklı olsa da ortak olan bir şey var: Puan kazanma yolu. Oyunda en çok puan kazandıran yollar; Combo, multiball ve jackpot.

Oyundaki her masada farklı



farklı mod'lar bulunuyor. Excessive ve Speed'deki mod'lar; Novice, Advanced, Expert ve Veteran. Yanlış anlamayın, bunlar zorluk derecesi değil, mod. Mesela, Novice mod'una geçmek için topu, yani 'Car Repair', 'Engine Tuning' veya 'Tire Inflation' lambalarından birine isabet ettirip daha sonra tamir, yani 'Repair' rampasına atmanız gerekiyor. Novice'den sonraki mod'larda ise puanınız katlanarak artıyor. Diğer masalardaki puan kazanma sistemi de buna benzer bir şekilde işliyor.

Pure Pinball, 'gerçek' bir oyun bekleyen oyuncuları hayal kırıklığına uğratmıyor. İlk olarak, tamamen 3D olarak hazırlanan grafikler ve kamera açıları kendinizi oyuna kaptırmanızı sağlıyor. Ancak grafikler çok detaylı ve parlak olmasına rağmen, zaman zaman oynanışı zorlaştırıyor. Masaya dahil olan skorların yazılı olduğu kısmın bile masaya yansımaları oyunun karışmasına neden oluyor. Yansımalar hoş, ama biraz abartılı. Yine de grafikler genel olarak başarılı. Fizik modellemesi konusunda da oyunun pek sorunu yok.

Top gerçekçi hareket ediyor, fakat flipper'ların arası çok açık olduğu için topu çok sık kaybediyorsunuz. Yanlardan da kaybınız çok fazla oluyor.

Oyundaki kamera sayısı 12 ve bunların arasında top kamerası da bulunuyor. Yani topu takip eden bir kamera... İsterseniz oyunu klasik tilt oyunları gibi, uzaktan da oynayabiliyorsunuz, ama top kamerası çok hoş.

Tilt olayım!

Pure Pinball'un kaliteli bir oyun olduğu ve bu oyun için emek harcadığı kesin. Buna rağmen oyunun çok akıcı ve heyecanlı olduğunu söylemek zor. Masalar birbiriyile hemen hemen aynı. Ayrıca en iyi masa olan Runaway Train'de bile çok fazla şaşırtıcı veya heyecanlanmanızı sağlayan bir şey yok. Asıl sorunsuz, oyunu tam anlamıyla çalıştırabilmek için iyi bir sisteme ve T&L destekli bir ekran kartına ihtiyacınızın olması. Bu kadar basit bir oyun için fazla sistem gereksinimi gereksiz.

Sonuçta Pure Pinball, PC'deki en iyi tilt oyunu olan Addiction Pinball'dan daha fazlasını vermiyor. Eğer 3D takıntınız ve iyi bir sisteminiz varsa bu oyunu alın, yoksa 200 MMX'te bile sorunsuz çalışan Addiction Pinball size fazlasıyla yeter. ☺



Artılar

Hoş grafikler, kamera açıları, şu an PC'deki en başarılı TILT oyunu

Eksiler

Fazla sistem gereksinimi, dinamikli sağlayamayan müzikler, sıkıcı oyun akışı, topu kolay kaybetmeniz, kontrol edememeniz.

Level Notu

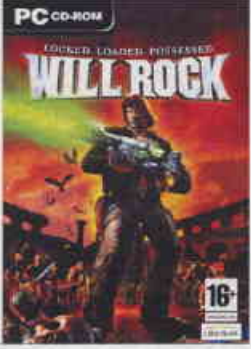


Will Rock

Adına aldanmayın, bu oyun kimseyi sallayamaz

Bilgi için: www.will-rock.com Yapan: Saber Interactive Dağıtan: Ubi Soft Tür: FPS Multiplay LAN, Internet 8 oyuncu
Minimum Sistem: 600Mhz işlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1Ghz İşlemci, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Burak Akmenek burak@level.com.tr



Artılar

Bitmeyen aksiyon başka bir şey yok

Eksiler

Oyun motorundaki hatalar var, yaratıcı

Level Notu

Will Rock, oyundaki kahramanımızın adını biraz kısaltarak elde edilmiş bir isim. Akıllıca bir buluş ve "ortalığı sallayacak" gibi bir manaya geliyor. Fakat siz oyunun adına aldanmayın çünkü Will Rock yalnızca bir Serious Sam benzeri. Üstelik insana fazladan Serious Sam levelleri oynuyorsunuz hissinden başka bir şey vermiyor. Yalnızca bu kez leveller Yunan mitolojisinden alınmış yaratıklarla dolu o kadar.

Aman bi aksiyon bi aksiyon

Önüne gelen herşeyi vurup yok etmeyi sevenler gurubundansanız Will Rock tam size göre. Çünkü oyunda başka bir amaç yok. Bir iki ufak kol indirip kapı açma bilmece-sinin dışında devamlı olarak dalga dalga üstünüze koşuşturan yaratıkları öldürüyorsunuz. Ayrıca bölümlerin sonunda büyük yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Bölüm sonu bossları çok yaratıcı değil. Hepsinde, siz bossla uğraşırken arada sizi sinir etmek için yanına eklenmiş ufak yaratıklarla sizi alt etmeye çalışan, daha büyük cüsseli düşmanlar, o kadar. Oyundaki düşmanlardan en yaratıcı olanı, yok ettiğinizde ölüp iki minik versiyonu ile yeniden doğan minator. Onun dışındakiler ya size bir şeyler fırlatan ya da üstünüze koşup vurmaya çalışan çeşitli düşmanlar. En yaratıcı silah ise rakiplerinizin şişip sonunda patlamasını sağlayan acid gun. (Acid gun ile minoları vurun, böylece çoğalamıyorlar.)

Will Rock, level tasarımı açısından Serious Sam'in yanında sınıfta kalıyor. Serious Sam'de açık alanlarda yüzlerce yaratıkla aynı



anda kapışmanın keyfini bu oyunda yaşayamıyorsunuz. Oyun daha çok kapalı alanlarda geçiyor. FPS oynarken büyük meydan savaşları vermek ve bir çok yaratığı geniş çaplı zarar veren silahlarla yok etmenin keyfi bambaşka ama burada yok işte. Üstelik düşmanlarınızın birbiriyle iletişimi çok keyifli değil. Üstünüze saldıran yaratıklar çeşitli kombinasyonlarda hazırlanmamış. Genelde bir tek tür kalabalık olarak size saldırıyor. Rakiplerinizin atıklarından kaçarak arkadaşlarını vurmalarını sağlayabiliyorsunuz. Bu noktada en çok aradığım şey Serious Sam'deki üstünüze bağırarak gelen kamikazeler oldu. Bu oyunda onların yerini sırtına bomba bağlanmış fareler almış. Fakat işin kötü yanı farelerle bir zincir etkisi yaratamamamız. Yani birini vurduğunuzda patlayıp yanındakileri de götürmüyor. Hepsini tek tek vurmaya zorundasınız. Bunun gibi ayrıntılar strateji geliştirirken başka alternatifler yaratma açısından sizi sınırlıyor.

Vuracağım ama...

Will Rock'ta kullanılan motor rakibine göre daha başarısız. Yaratıkların "hit box" denen vurulma alanları tam ayarlanmamış. Siz ateş ettiğiniz halde yaratık vurulamayabiliyor. Ayrıca mouse hassasiyet ayarı bir garip. Ne kadar uğraşsanız uğraşın ayarı bir türlü tutturamıyorsunuz. Elinizdeki silahın ağırlığı sanki yok gibi. Oyunun en büyük artısı, topladığınız altınlar ile karakterinize alabileceğiniz tanrısal güçler. Bu güçler daha fazla zarar vermenizi, Max Payne ile başlayan ağır çekimde ateş etme (bullet time) özelliğini kullanmanızı ve zarar görmemenizi sağlıyor. Böylelikle altın toplamanın da bir esprisi olmuş. Will Rock çok uzun süren bir oyun değil. Sınırlı oyunun en büyük artısı da bu. Yani sizi çok sıkımiyor. Ayrıca oyun çok kolay değil. En kolay modda bile sizi zorlayabilir. Eğer Serious Sam'i sevmişseniz bu oyunu alın. Ama her FPS sevene tavsiye etmiyorum çünkü oyunda yaratıcı hiç bir şey yok. ☹



Chariots of War

At arabaları değil, eşek arabaları

Bilgi için: www.paradox-entertainment.com Yapan: Slitherline Interactive Dağıtan: Strategy First Tür: Strateji Multi: yok Minimum sistem: 300MHz işlemci, 64MB RAM, 16MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 500MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Oyun yapımcıları bir işe başladıklarında eserlerinin kimlere hitab ettiğini de hesaplamalıdır. Aksi takdirde oyunlarının ellerinde kalma olasılığı çok yüksektir. Birde üstüne üstlük hatalarından ders almak yerine, oyunun üzerinde bir iki değişiklik yapıp yeni oyun yaptık diye piyasaya sürmeye kalkarlarsa işte o oyunun adı Charlots of War olur.

Kısa kısıdan kil payı

Oyunda Hititler dönemindeki kavimleri yönetiyorsunuz. Harita ise Anadolu ve Ortadoğu'yu içeriyor. Kuzey Afrika'nın ufak bir kısmı da oyuna dahil edilmiş. İlk fark edeceğiniz şey oyunda bir sürü kavim olduğu. Saymaya kalkmayın, ben size söyleyeyim, tam 58 adet kavim var. Haritayı incelediğinizde ise şehir isimlerinin o döneme ait isimler olmadığını fark edebilirsiniz. Çatal Höyük gibi, günümüzde keşfedilmiş isimler o dönemki şehirlere verilmiş. O dönemlere ait arkeoloji bilgim çok derin değil. Fakat eski şehirlerin kendi dönemlerinde başka isimleri olduğuna eminim. Oyuna minik bir kavimin başında giriyorsunuz ve tüm oyun boyunca amacınız büyük ordular yapıp düşmanınızın şehirlerini ele geçirmekten ibaret. Ayrıca rastlantısal olarak topraklarınıza çiren barbar kavimleriyle de uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Ordu üretimini tabii ki şehirlerinizde yapıyorsunuz. Şehirlerinize kurduğunuz binalar ile farklı ordular üretme imkanına da sahipsiniz. Tabii ki bunu yaparken şehir nüfusunu çok azaltmamanız gerekiyor. Oyun sıralı olarak ilerliyor. Yani emirlerinizi veriyor ve bir tuşa basarak sürenin geçmesini sağlıyorsunuz. Ana ekranda kaynaklarını-

zı, ordularınızın durumunu ve bir çok ayrıntıyı bir bakışta görmeyi mümkün. Chariots of War basit temeller üzerine kurulmuş. Eğer bir kaynak sizde yoksa ticaretle onu sağlamanız mümkün. Ayrıca politika ile sınırlarınızı güvenlik altına almanız da mümkün. Fakat politika pratikte pek bir işe yaramıyor. Bunlar dışında bir şey yok.

Savaşlar

Çok basit olarak iki ordu üstüste gelince savaş başlıyor. Ordular şehirden otomatik olarak iyileşiyorlar. Ayrıca bir savaş sonunda biriminiz yok olmamışsa tecrübe kazanıyor ve daha iyi savaşıyor. Savaşlarda, sizin keşif erlerinizin düşmanı görebildiği kadarıyla kendinize bir diziliş belirliyorsunuz. Daha sonra ise belli bir taktik çıkarıyorsunuz. Bundan sonra savaş başlıyor ve ordular birbirine dalıyor. SAVAŞ SIRASINDA ORDULARINIZA HIÇ BİR EMİR VEREMİYORSUNUZ! Bir sürü asker birbi-

riyle kapışıyor ve siz panik halde bir sürü aptal manevra yapan adaminize bakıp, müdahale etmeniz çok daha az zarar görerek kazanacağınız bir savaştan çok daha fazla zarar görerek çıkıyorsunuz. Üstelik savaşın sonu belli olsa bile herşeyi seyretmek zorundasınız. Savaş ekranı tüm oyunun en kötü bölümü. Piyasada bu ekranda yapabileceğiniz bir sürü şey bulunan nice oyun varken Slitherin'in neden bu aptal sistemi ısrarla sürdürdüğüne akıl erdirmek mümkün değil. Üstelik oyunun ses ve müzikleri son derece sıkıcı ve grafikleri herdeyse Commodore 64'üm ile aynı. Farkındaysanız oyunu iki saat için en derin katmanlarına sokmuş durumdayım. Ama zaten eski bir teknoloji ile yapılan bir oyunda oynanabilirlikte kötü olunca denebilecek başka bir şey kalmıyor. Çünkü oyundan geriye başka bir şey kalmıyor. Bu sebeple oyunun notuna bakınız diyorum. 🗡️



Artılar

Çok sayıda ölüme içermesi. Detay arayıcı

Eksiler

Bakınız yukarıdan sağdan

Level Notu

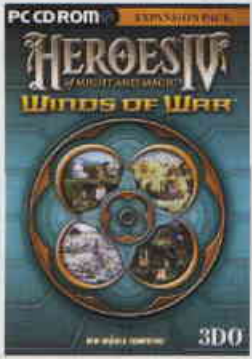


Heroes 4: Winds of War

Birkaç damla büyü lazım, bulabilir misin?

Bilgi için: www.3do.com Yapım: New World Computing Dağıtım: 3DO Multiplay Ağ Üzerinden Tür: Sıra Tabanlı Strateji
Minimum Sistem: 300MHz CPU, 128 MB RAM, 4MB Ekran Kartı, 160MB HDD Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 256 MB RAM, 16MB Ekran Kartı

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



Artılar

0 bir Heroes

Eksiler

Çok az değişiklik ve bazı yapay zeka sorunları var. Demolar eksik, hikayeler tam değil.

Level Notu

65

Fantezi-strateji hayranlarının bu aralar daha mutlu olacağı büyük bir kehanet olmaz dostlar. Heroes of the Might and Magic 4 bu konuda tüm zamanların en başarılı sanatıdır. Bir akım elbet yalnız kalmaz. Kan kokusu-köpekbalığı ilişkisi gibi Heroes eklentileri de piyasada boy gösterecektir. Bu konuda anlaşılmayan tek nokta böylesine "çeşit zengini" bir potansiyele sahip oyunda nasıl olur da eklentilerin içeriği bu kadar kısır kalabilir. Belki de 3DO tüm yaratıcılıkları ve gri hücre elektriklerini seneye çıkacak Heroes 5'e saklıyorlardır. Neyse, önden buyurun, bakın neler varmış bu sefer...

Ek görev paketlerinin güzelliği genelde idealizm üzerine kuruludur. Oyuncuyu mutlu etmek isteyen bir grupla, daha çok para kazanmak isteyen bir grup farklıdır. Oyunun ufku geniş tutulacaksa asla sadece "5 yeni hero, 3 yeni yaratık, 6 yeni yaratık binası ve 6 yeni campaign" hazırlamazsınız. Ama n'olmuş? Altın yumurtlayan hindinin birkaç tüyünü cilalayıp, tekrar yerine dikmişler.

Yaratıcılık kuyularınız mı kurudu?

Evet, oyunumuzda ne yazık ki yeniliklerin sayısı büyük hayal kırıklığına neden olacak kadar az. Biraz yeni artifact, en az 5-10 yeni yaratık, yeni bir kale türü, birkaç büyü... Hiç biri yok. Oyuna renk katan (ve aslında epey güçlü) 3 yeni yaratığımız var sadece.. (aşağıda ayrıntılı bir şekilde görebilirsiniz).

Oyunu konusu da ne yazık ki Heroes'un alışık olduğumuz epey derin ve etkileyici edebiyatından uzak. Oyunda Life kalesi dışındaki her kale kendine özgü nedenler-

den dolayı Life ülkesi Channon'a saldırıp başkentleri Rylos'u ele geçirmeye çalışır. Her kale tipini 3 senaryo boyunca oynayacaksınız. Tam Rylos'a ulaşıldığında campaign bitecek. 5 campaign'i de bitirince 6. ve son campaign açılacak. Tek bir haritadan oluşan bu son campaign'i Channon'un ortasında Rylos'un topraklarında başlıyorsunuz. Burada aslında epey büyük bir sürpriz sizi bekliyor. Her campaign'in sonundaki ana Hero'nuz buraya taşınıyor ama ufak bir farkla: Sadece birini kontrol edebiliyorsunuz! Bölümün başında bir kale tipi seçiyorsunuz ve geri kalan tüm kalelerdeki daha önce özenle yetiştirdiğiniz büyüttüğünüz Hero'lar ve tabii ki Channon'unkiler size rakip olarak başlıyor. Aslında epey eğlenceli, size tavsiyem ise sadece 5. Level Hypnotize büyüsü için Order kalesini seçmeniz (zaten Order kalesinin genelde Mass Slow,



Town Portal, Song of Peace, Phantom Image gibi epey işe yarar büyüleri var. Bu oyunda büyü neredeyse her şey demek, güvenin bana). Oyunu Champion'da oynarken epey zorlandım ve eğlendim, ama nedense son bölüm tam bir faciaydı. Diğer haritalardan çok daha zor olması gerekirken, epey rahat bir şekilde bitti. Ne haritanın Large olması ne 5 ayrı düşman ne de onlarca kale bir sorun çıkarmadı. Oyundaki bazı yapay zeka hatalarını bir kenara bırakırsak, ağızda kalacak son tadın da kötü olması eksiler hanesi için büyük bir devrimdi. Yine de unutmamalı ki bu oyunun çok büyük bir özelliği var dostlar: 0 bir Heroes. ☺

Yeni Yaratıklar

Frenzied gnasher



Hit point: 300 Attack: 40 Defans: 40
Movement: 21 Speed: 4 Experience: 800
Cost: 4000 gold + 2 crystal Kale tipi: Might
Özellikleri: Büyü işlemiyor (immune); kontrol dışı hareket ediyor (berserk).

Catapult



Hit point: 200 Attack: 28 Defans: 28
Menzilli atış sayısı: 12 Movement: 17 Speed: 0 (bu bir ilk)
Experience: 800 Cost: 3000 gold + 6 odun + 2 taş
Kale tipi: Life
Özellikleri: Mekanik; menzilli; kale ve engel arkalarını cesaz vurabiliyor; 6 yaratığı etkileyebilecek kadar alan etkili (greek fire)

Megadragon



Hit point: 1000 (bu da bir ilk) Attack: 50
Defans: 50 Movement: 30 Speed: 17
Experience: 1500 Cost: 8000 gold + 4 sulfur
Kale tipi: Chaos
Özellikleri: Düşman büyülerine karşı %50 dayanıklı (magic resistance); en soldan en sağa doğru iki kare derinliğinde saldırıyor (arc breath attack), yani herhangi bir hedefe kliklediğinizde o hedefin 180 derece solundan başlıyor ve 180 derece sağına kadar olan tüm birlikleri ve bir arka sırayı ateşiyle tanyor, epey kuvvetli.



Nascar Racing 2003 Session

Ben ne edeyim Nascar'ı, Nascar bende olmayınca

Bilgi için: www.sierra.com Yapım: Papyrus Dağıtım: Sierra Tür: Nascar Yarışı Multiplay: Var
Minimum sistem: 650MHz işlemci, 256MB RAM, 650MB HDD Önerilen sistem: 1.2GHz işlemci, 512MB RAM

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Amerikan kültürü değişik derler her yerde. Evet öyle, adamların spor anlayışları bile değişik. Hiç bir baseball maçını kaçırmayıp, amerikan futbolu maçlarına oynayanlardan daha istekli gidip, saatlerce elips pistte dönen Nascar arabalarını seyredabiliyorlar. Diyeceksiniz ki "Kardeşim, senin memleketin futbol diye geberiyor, o da onların ki." Ben de diyeceğim ki onların yaptıkları bu kadar matah birşey olsa bütün dünya yapardı aynen futbolu yaptığı gibi.

750 beygir dediğin nedir ki?

İncelemeden önce belirteyim, oyunu aslında Nascar yarışları içerisinde incelemek lazım ve bu durumda Diablo veya Starcraft'tan fazla puan alacağına eminim. Fakat ülkemizde böyle bir alışkanlık olmadığından, televizyonda bile görmediğimizden oyunu araba yarışları içerisinde değerlendireceğim ki aldığınızda hakikaten diğer bir araba yarışına göre ne kadar zevk alabileceğinizi bilirsiniz. Bilmeyenler için Nascar Amerika'da F1 gibi bir organizasyon. Kuvvetli araçlarla ring diye tabir edilen elips pistlerde, sürücü için konsantrasyon, araç için dayanıklılığı test etme amaçlı bir yarış. Önceleri EA Sports'unda bulunduğu Nascar oyunları piyasasında

artık sadece Sierra ve Papyrus var. Bu aslında büyük dezavantaj çünkü başta da söylediğim gibi Nascar oyunları Amerika'da en çok satanlar listesinde genelde bir numara.

2003 sezonu 2002 sezonunun kopyası. Majör olarak sadece takım değişiklikleri yansıtılmış. Bunun dışında bir iki ufak değişikliği de var tabiki. Yine bilmeyenler için ufak bir dipnot, Nascar oyunları uzunca bir süredir simülasyon kategorisine de giriyor. Aslında F1 oyunları gibi desem yeterli olur sanırım. Oyun girişinde videolarla karşılaşmıyorsunuz. Yani insan bi video koyar di mi? Ben de rahatsız oldum. Oyuna ilk girdiğinizde sizden oyunun en önemli noktasını açıklığa kavuşturup ondan sonra ne yaparsanız yapmanız isteniyor; kontrol ayarları. Ayrıntılı ekranlarda kaybolmamak için sakince nefes alıp verip satır satır okuyun. Zaten farketmiyorsanız klavye ile oynayacakları pek sallamamışlar. Sen bi direksiyona geç de ayarlarını ondan sonra yap ince ince denmiş. Bundan sonra grafik ve ses ayarlarına da bir göz atarsanız iyi olur. Yalnız grafiklerde fazla uçmayın. Oyun makinenizi zorlayabilir.

Yirmi çiftlik at

Gelelim yarışlara. Yarışlara başladığımızda önceki oyunlarda da ol-

duğu gibi bir iki ders alabilirsiniz. Faydalı olacağına eminim. Bunlardan sonra asıl katıldığınız şampiyonada dananın kuyruğu kopuyor esasında. Ama muhtemelen benim gibiyse hiç bir heyecan hissetmeyeceksiniz. Alıştırma, sıralama, ısınma ve yarış turları var. Dön baba dönelim. 750 beygirlik araçlar aslında biraz görünüşte modifiye F1 aracından farksız. Onun için yol tutuşu, fizik motoru vs. gibi şeylerden hiç bahsetmiyorum. Adamlar o kadar uğraşmış ve bende hiç Nascar aracı kullanmadığıma göre, Sierra'dan gelip dövmesinler. Yalnız hız için diyeceğim birşey var. 300km/s hızla döndüğüm pistten neden hızlı olduğumu anlayamıyorum? Yani durunca yanımdan sinek vızıltısı gibi geçen diğer araçlar tamam. Ama giderken bana o duyguyu biraz daha iyi yaşatsanız olmaz mıydı? Teknik açıdan da çok fazla deşemeyeceğim bir oyun bu. Ortam dediğiniz yuvarlak pistten ibaret ve etrafta grafiği zorlayabilecek sadece rakip araçlar var. Herhalde onlar da yetiyor çünkü modelleri oldukça iyi.

Sonuç olarak elimdeki oyun bizim ülkemizdeki yarışçıların çoğuna zevk, tat vermeyecektir kanımca. Aslına bakarsanız ordakilere de ne zevk verdiğini anlayabilmiş değilim. Hele hele izleyenlerine... ☺



Artılar

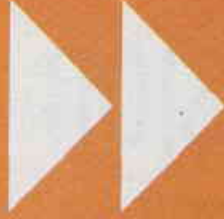
Grafikleri güzel. Oyun yeterince ayrıntılı ama anlayana... Onun dışında ben bir artısını bulamıyorum.

Eksiler

Sıkıcı. Yani belki sadece bana göre öyle ama öyle.

Level Notu





Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

kısa kısa

Merhaba, şey, Kısa Kısa'nız var mı? Hi hi hi ki ni ho h... -Zham!!! -Hımpfff...

Top Gun: Combat Zones

Yapım: Digital Integration
Dağıtım: Titus Software
Minimum Sistem: 300 Mhz CPU, 32 MB
RAM, 16 MB Ekran kartı



Eveeeeet sevgili okurcu pro filleri, bu ayki ilk dersimiz simülasyon! Simülasyon diye yazılmasına rağmen simülasyon diye okunan bu taş cinsi humuslu topraktan sondaj kanalıyla çıkartılarak elde edilir. Toprakтан çıkartılan yaş simülasyon takriben iki ilağğğ beş saat arası bek-

lemeye bırakılır. Bu işlemden sonra yapım aşamasındaki yavru simülasyona bir doğ Top Gun: Combat Zones ilave edilir. Klasik bir simülasyon karakteri sergileyen ve F-14, F-18, F-22, F-1 gibi uçaklarla yaşayan Combat Zones, yavru simülasyonun gelişmesine katkıda bulunur.

Bu ikinci kuluçka devresinin ardından yaş simülasyon gelişimini tamamlar ve yetişkin bir taşın boyuna ulaşır. Hemen akaabinde sevgili profiteroller, yetişkin taş, afacan çocukların kafalarına atılmak için kafesinden çıkartılarak serbest bırakılır. İşte bu işleme de taşeron denir. Bunun dışında, ve, ve, ya, ki, ile, Combat Zones grafik açıları toplamı itibarıyla bir yuvarlağa denktir (360). Pi Sayısı ise aslında 3.14 falan değildir. Bu 14'ten sonra 0000000001 ve benzeri sayılar vardır, fakat tosun olarak tanımlayabileceğimiz bu sayılar yazılması zor olduğu için hiçbir zaman



yazılmaz, dışlanır, aşışılır. Bu konuyu aranızda tartışınız, su topu oynayınız, kafanızı kırınız, acıkınız. Duyduğunuz zir efekti zili temsil eder ve bu da beslenme çantalarınızı çıkartıp onları yemenizi gerektirir. Bakınız nasıl da zir! (zir)

Ultimate Ride Coaster Deluxe



... Şimdi de Tarih kitaplarınızı çıkartın ve, veeee, toksantokuzuncu sayfayı açın. Evet sevgili okurkaçlar, bu ayki ikinci dersimiz trenlerle ilgili. 1850 yılında Trinity Olimpos tarafından icat edilen tren, zaman içinde halk arasında tren şeklini almıştır. Erişkin bir tren normal şartlar altında, eksi beş derecede dahi 566 tekerleğe sahiptir. Bu tekerleklerin on adeti dışında, geri kalanların tamamı suni tekerlek olup treni taşımaz. Bunların yanında sevgili prototipler, ilk buharlı tren 1855 yılında Subaru Yakinkan tarafından yapılmıştır ve bu trene Subaru'nun kuzeni Ultimate Ride Coaster Deluxe'in adı verilmiştir. Ultimate Ride Coaster Deluxe, iki yeni yol tipine ve, veeğğğ; Gotic, Haunting ve Carnival gibi yeni temalara sahiptir. Bu

Yapım: Disney Interactive
Dağıtım: Gigawatt Studios
Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 32 MB
RAM, 8 MB Ekran kartı, 125 MB HDD



buharlı tren tipi yeni temalara sahip olmakla kalmayıp, aynı zamanda 16 yeni uğraş, misyon içermektedir. Elbette ,1850'li yıllarda tasarlanan Ultimate Ride Coaster Deluxe kusursuz bir mimari yapıya sahip değildi. Dış kasası yamuk ve makinist kabinindeki arabirim çok karmaşıktı. Bu da, ikibintokuz yılına gireceğimiz şu yıllarda Ultimate Ride Coaster Deluxe'in çok fazla tercih edilmemesine; insanların bunun yerine portakal, portakal kasası veyahut manav kullanmasına sebep oldu.

Tien

Bu ayki diğer dersimiz, şey, şey işte, eee, yok ders mers! Bitti! Dağın! Yazı yazacağım ben! (vay dengesiz!)

... Dolayısıyla Tien de bir aksiyon oyunudur. Japonca'da Oturan Boğa, Eğilen Tosun anlamı taşıyan Tien, third-person fotoğraf makinesiyle oynanıyor. Tien'i oynamak için en az 600 mhz hızında bir kediye ihtiyacınız var. Evet kedi! Direct Y'nin son versiyonunu da kediye kurduktan sonra oyuna başlıyorsunuz. Hemen bir diğer paragraf olan bir diğer paragrafa geçip oyunda ve Nevada'da yaşananları size aktarayım.

Tien'de tek yapmanız gereken şey

şu: İşte bu: Hayır bir dakika bu: Sen kimsin be asıl bu: Uyuma saatine yakın, optik veya topkek mouse'unuzu pofuduk bir karaktere sahip olan yastığınızı



Yapım: Kingsoft
Dağıtım: Emperor
Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



zın altına koyuyorsunuz. Daha sonra kafanızı da mouse içerikli pofuduk yastığınıza ylong! diye koyuyorsunuz. Bu işlem, siz uyurken de oyunu oynayabilmenizi sağlıyor. İyi, fakat, ama, ve, veya, bu nasıl oluyor? Bakınız: Kafanızı yastığa koyduğunuz zaman, koca kafanızın etkisiyle yastığın altındaki mouse'un tuşları içeri giriyor. İşte bu işleme tık'lama deniliyor. Diyeceğim bu ki sevgili okurtçuklar, Tien guz! diye uyuyarak dahi oynanabilen, anlamsız, amaçsız, ayakkapısız bir oyun. Evet ayakkapısız!

I Was An Atomic Mutant!



Ben Bir Atomik Mutant'tım veya Japonya'daki adıyla Ben Bir Eşektim Fakat O Yılları Hatırlamak İstemiyorum, atom atom, boy boy canavarları kontrol ettiğiniz bir aksiyon oyunu. 1950'li yıllardaki bilim-kurgu filmlerine benzerliğiyle dikkat çeken Evet Eşektim Ama İsteyerek Olmadım, sağlam kurgusuyla son yıllardaki en ilgi çekici oyunlardan biri.

Oyunda; Reptomicus, Dimension-X, She-Beast ve The Brain gibi karakterler yer alıyor. Yapmanız gereken şey ise şey, bu canavarları kontrol etmek suretiyle karşınıza çıkan her şeyi yıkmak, yemek, ısırarak. Bunları yaparken çevredeki her şeyi; ağaçları, tankları, arabala-

Yapım: Canopy Games
Dağıtım: ValuSoft
Minimum Sistem: 400 Mhz CPU, 128 MB RAM, 750 MB HDD



rı, taşları, solucanları, meyvele-ri, sebzeleri, bakliyatları, turuncgilleri ve Burak'ları (Burak?) yerden toplayıp silah olarak kullanabiliyorsunuz. Fakat bu bonus'ları kullanmayıp yemeyip kusmayıp biriktirirseniz midenizde tenya, terlikli hayvan veyahut vay hayvan! çıkabilir. Dolayısıyla Hem Hangimiz Eşşek Değil Ki? ortalamanın çok altında kalan, sınıfı geçemeyen, tembel, arkadaşları tarafından sevilmeyen, şişkooo, asosyal, iğrenççç bir oyun.

Humvee Assault



Bu bir nedir? İsrabilir miyim? Kısa Kısa yazmaktan sıkıldım mı? Hayır sıkılmadım? Soru işareti? Uf?

... Humvee Assault ise tatlı suda yaşayan bir savaş oyunu. Bu oyunda bir Humvee'yi kontrol ediyorsunuz. Humvee'nin açılımı ise şu: Humvee. Evet. Bu florasan bilgiden sonra oyunu anlatmaya başlayayım. İşte Humvee Assault!

Humvee Assault da third-person dijital kamerasıyla oynanan bir araç-aksiyon oyunu. Oyunda yapmanız ge-

Yapım: Sylum
Dağıtım: Infogrames
Minimum Sistem: 733 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



reken eylem ise dere tepe yamuk gidip kafanıza dongi! diye taş atan askerleri ve araçları vurmaktır. Oyun boyunca bunun dışında başka hiçbir şey yapmamanız birkaç km sonra bitkisel hayata girmenize ve Otlu Ot'la beslenmenize sebep oluyor. Peki, fakat, ama, grafik? Bir adet sunta ve bir adet 5 GB'lık sabit disk yardımıyla bu oyundaki grafik kalitesine erişebilirsiniz. Suntayı sabit diske sap! diye sapladığınız zaman bir adet grafik elde ediyorsunuz. Ya yaa...

REKLAMINIZIN DERİNLERİNDE

Bir oyundan ne beklenir?
Kendi adıma, oyun eğlence demektir ve bana zamanın nasıl geçtiğini unutturmasını beklerim.

MDK

İşte oyun tanımına tamamen uyan bir oyun MDK. Kontroller çok rahat öyle ki olması gerektiği gibi onları unutup kendinizi oyunun dur durak bilmeyen hareketliliğine kaptırıyorsunuz.

Dr. Fluke Hawkins, genetik harikası altı kollu zeki köpeği Bones ve asistanı Kurt Hectic yani biz dünyanın yörüngesindeki bir araştırma istasyonundayız. Prof. Gezegenden gezegene atlayarak ilerleyen bir enerji akımı keşfeder. Esas güzellik Streamriders adlı uzaylı bir ırktır. Bir enerji akıntısı ile gezegenden gezegene şehir büyüklüğündeki maden çıkarma platformları ile gidip gittikleri yeri sömürürler. Dünyaya gelip kıtaları parçalamaya başladıklarında dünyadan yapılabilecek fazla bir şey yoktur fakat Prof. yardımcısını daha önceden icat ettiği zırh, paraşüt ve silah ile donatıp bu gemilere yollar. Her geminin pilotu yok edilmeli böylece gemi de yok edilmeli haliyle dünya kurtarılmalıdır. İşin en güzel yanı da bunu insanlık tamamen yok olmadan yapmak gerek. Her saniye on binlerce insanın

ödüğünü düşünürsek.

Önce süzül sonra saydır MDK çıktığında bir devrim yarattı. Garip ve estetik siyah zırhının içerisinde havada taklalar atan, adeta bale yaparken otomatik silahla yaratık ordularına mermi yağdıran bir kahramandık. Paraşütümüzü açınca süzülüyor hayal bile edemeyeceğimiz mesafeleri kat edebiliyorduk. Zaten her görevin başında bir mermi gibi yukarıdan maden platformuna atılıyor, ha-

vada akrobasi yaparak taretlerin ve füzelerin atışlarından kaçıyorlardık. Paraşütle atlama hissi! Metalden ya da garip şeffaf alaşımlardan yapılmış etkileyici uzay gemilerinin içinde durup bir an bile dinlenmiyorduk. Devamlı bir tempo devamlı bir çatışma. Silahımızı kaskımızın önüne monte edince bir sniper silahı olarak kullanabiliyor, uzak mesafelere zoom yapabiliyor ve prof'un yörüngeden yolladığı kısıtlı özel cephaneleri kullanabiliyorduk. Basit gözlemler ile çözüp aksiyonu bölmeden çözebileceğimiz küçük bulmacalar vurmamız gereken yerler vardı. Mesela bir bölümde ağır zırhlı nöbetçilerden bir robotun gövdesinde saklanarak kurtuluyorduk.

Sonuçta en kolay seviyede bile görev başına en az 15.000 atış yaptığımız akıp giden insanı deli eğlendiren bir oyundu MDK. MDK'nın devamı olarak gelen MDK 2'de, zaten güzel olan grafiklerin daha iyi olmasının yanı sıra dev alanlar ve farklı yer çekimleri abartılmıştı. Ama orijinal MDK'nın verdiği tad bambaşkaydı. ☺

Ali Cüngör, gali@level.com.tr



'Bu hastane nası dönyo bi bilyon mu sehn bakhaym?'

İsimsiz fakat haklı hademe, biz ona kısaca Gustav diyelim

'Valla o değil de beynim nasıl dönüyo sen onu bilyon mu?'

İsimsiz fakat aynı derece haklı hasta, ona bir şey demeyelim.

Theme Hospital

▷ Yarın öbür gün çoluk çocuğa karışsam kendim oynadığım gibi çocuklarıma da oynatacağım oyunlardan Theme Hospital: Theme serilerini eskiden de severdim de şimdi Bullfrog adı aradan geçen onca zamandan sonra çok daha anlamlı. Syndicate de başka bir köşenin konusu olacak zaten, pek çok Bullfrog oyunu göreceksiniz daha burada.

İşimiz sınırlı bir alanda sınırlı bir para ile hastahane kurmak. Başlarda kü-

şekilde hizmet verebilmek için farklı hastalıklar için odalar, cihazlar ve o hastalıktan anlayan doktorlar koymak gerekiyor. Ameliyathaneler, araştırma ve eğitim departmanları gerekiyor ki tedavisi olmayan hastalıklara tedavi bulabilirsiniz, doktorlarınızı geliştiresiniz. Tabii esas işimiz hastahänenin ününü iyi tutup çok hasta ağırlamak, onları öldürmeden iyi edip hem paramızı hem ünümüzü daha da arttırmak. Böylece daha iyi hizmet sunmak, ne kadar güzel.



Özgünüm Fonrotepnik Laktornonansiniz var

Bütün Theme oyunlarında olduğu gibi bunda da işimiz detaylarla uğraşmak, ve eğlenmek! Mesela kaloriferler yetersiz ise içerisi soğuk, hastalar, doktorlar, hemşireler, ve hademeler rahatsız olacaklardır. Yüksek ısı yüksek yakıt masrafı demektir fakat bu sefer de içeceğe üşüşen millet sayesinde oradan para kazanırsınız. Zaman zaman acil hastalar gelir, büyük bir trafik kazası sonrasında mesela. Bunlara hızlı bir şekilde bakabilerseniz dehşet ün ve para kazanırsınız, ölürlerse kaybınız büyük olur. Bu arada bu oyundaki ölüm animasyonları gördüklerim arasında en iyilerinden. Ölen iyiye melek olup uçuyor kötü ise Azrail gelip orağını salladığında adamin altındaki yer yarılıp cehenneme düşüyor!

Vurun Koman!

Oyunun en eğlenceli görevlerinden biri de gizli bir görev olan fare avı. Hastahaneyi fareler basıyor siz de beysbol sopası, tabanca, pompalı tüfek ve roketatar yardımı ile belli bir sürede öldürmeye çalışıyorsunuz! Ayrıca salgın hastalık olduğunda para bayılmak yerine kendiniz aşılmayı seçerseniz kısa sürede herkese tıklayıp işneiy basmanız gerek. Böylece sağlık bakanlığı sizden yanlış alarm için özür dileyip tazminat veriyor.



çük bir klinik gibi basit hastalara bakarken ne yer sorunuz oluyor, ne de kalabalık. Koridorlara bankları, çöp kutularını, yiyecek içecek makinelerini güzelce yerleştirebiliyor, çiçekler içerisinde hastaları ve elemanlarınızı da ruhen rahatlatan bir hastahane yaratabiliyorsunuz. Doktor, hemşire, hademe işe alıyor, iyi çalışmaları için arada prim verebiliyor, içinde video oyunlarından bildiğimize kadar dinlenip kafa dağıtabilecekleri dinlenme odaları yapabiliyorsunuz. Devlet hastahanelerinde süründüyseniz size bir rüya hastahanesi yaratmak için fırsat! Valla ben hem doktorlarım hem hastalarım için ferah, bol oturacak yer olan güzel, nezih yerler yaratmak için çok uğraştım. Tek sorun şu ki... para!

Fakat işler büyüdükçe dikkatli davranmak gerekiyor. Her hastalığa en iyi

Hastahane koridorlarında ameliyathaneye çağrılıp giden doktorlar, hemşireler, etrafı süpüren çiçekleri sulayan * hademeler ve cins cins hasta ile Theme Hospital atmosfer sahibi şirin, eğlenceli fakat ilerledikçe de zorlaşan bir oyun. Yani şu aralar bünyeye iyi gelecek bir oyun. 🎮

En sonunda olmuş!

Wolfenstein: Enemy Territory

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Online köşemizde şimdiye kadar bir çok oyun yazdık. Bazılarını Counter Strike'a rakip gösterdik, bazılarını ise yerdik. Fakat neyi rakip olarak gösterirsek gösterelim hiç bir şey Counter Strike'ın önüne geçemedi. Oysa dünyada durum her zaman ülkemizdekinden farklı oldu. Örneğin ne zaman Rainbow Six oynamak istesem her zaman bir dolu server bulabildim. Aynı şey Soldier of Fortune içinde geçerli. Bu iki oyunda benim son derece

keyif aldığım oyunlar. Fakat yurt dışında oynadığım için ping konusunda her zaman kaybettim. Genede bu oyunların keyfini hiç bir şeye değişmem. Takım oyunu olarak Wolfenstein'da hemen hemen aynı ayarlar bir oyun. Son derece keyifli ve dengeli takımlarla oynadığınızda 60 oyuncuya kadar destek veren serverlarıyla oldukça kalabalık çatışmalar yaşayabiliyorsunuz. Enemy Territory'ye yeni haritalar gelirmenin yanında çok fazla bir katkı sağlamıyor.



Hopla, zıpla, kaç !

Enemy Territory'de 4 tip oyun modu var. Campaign'de oyundaki tüm haritaları dönüşümlü olarak oynarken Last Man Standing'de son sağ kalan oyunu kazanıyor. Single map ise tek haritayı oynamanızı sağlıyor. Stop Watch görevi zamana karşı oynadığınız bir mod. Oyundaki haritalarda İkinci Dünya Savaşı'ndaki tüm cepheleeri geziyorsunuz. Kuzey Afrika Çölleri'nden Normandiya Sahilleri'ne ve Avrupa'nın karlı ovalarına kadar her cephe için bir harita var. Yukarıdaki modların herbiri ayrı ayrı keyifli olsada tabiki Campaign en keyifli mod. Bu arada maalesef oyun tamamen çok kişilik oynamaya uygun ve oyun için üretilmiş BOT'lar mevcut değil. Enemy Territory'de 6 kişiye kadar takımlar kurmak mümkün. Takım lideri yalnızca kendi takım arkadaşlarına emir verebiliyor ve hedef gösterebiliyor. Bunu diğer oyuncular ile

düşman duyamıyor ve göremiyor.

Savaşırmadan önce her oyuncu bir sınıf seçmek durumunda. Bu sınıfların kullanabileceği kendine özel silahları var. Oyundaki ilk yeniliği de burada görüyoruz. Oyuna özel bir sınıf eklenmiş. Özel hareket adı verebileceğimiz bu sınıf özel silahlar kullanabiliyor. Kullandığı silahlar sürdürücü. Ayrıca Sniper tüfeği yalnızca bu sınıfta var. FG 42 isimli, paraşütçülerin kullandığı, tek zoomlu tüfekte gene bu sınıf için gelmiş olan özel bir silah. Tabanca olarak Almanlarda da Luger Amerikalılar'da ise Colt var. Tüm sınıflarda bu silahlar sabit. Oyunda mühendis sınıfı için verilen tüfeklere el bombası takılabiliyor. Amerikalılarda M1 Garand, Almanlarda ise Kar tüfeğinin ucuna takılan bir bomba alar ile bu sınıf çatışmalarda oldukça etkili bir hale getirmiş. Bu iki yenilik dışında en büyük sürpriz ise oyunda havanı kullanabilmemiz! Artık geri saflarda kalıp düşmanlarımıza havanı mermisi yağdırabiliriz. Bunun için havanı kullanmaya biraz alışmamız gerekiyor ama zamanla iyi kullanmaya başladığınızda çok etkili baraj ateşi açabiliyorsunuz. Haritalarda havanı için özel yerler yapılmış. Fakat ikinci sınıf olarak yalnızca tabanca kullanabiliyorsunuz. Havanı kullandığınızda mermi'nizin havada gidişini görebiliyorsunuz. Bu sayede düşüşüğü yeri hesaplamamız kolay oluyor. Mermi'nin düştüğü yeri tekrar tutturmak istiyorsanız öğekteki ra-

kablodaki fısıltılar

Online diyarlarda neler oluyor ?

Orada neler oluyor ?

Bildiğiniz üzere oyun endüstrisi uzun süredir bir eleştirilme ve baskı politikasına karşı mücadele etmekte. Hükümetler oyun içeriklerinde zararlı gördükleri öğelere karşı genç nüfusu korumak için çeşitli önlemler almaktadır. Fakat önlemleri alan kişiler sanal alemden tamamen uzak büyüyen bir neslin temsilcisi oldukları için aldıkları önlemler yer yer komik veyahut da cahilce uygula-

malar olmaktadır. Bunun en son örneği ise Tayland'da görüldü. Ülkede, Temmuz 15 tarihinden itibaren uygulanmak üzere, tüm online oyun serverları ve İnternet kafelerde saat 22:00 ile 6:00 arası oyun oynanması yasaklandı. Bu yasağın sebebi olarak ise gençlerin "oyun bağımlısı" olduğu öne sürüldü. Bunun üzerine hem endüstriden hem de bireysel bağimsizliği savunan grup-

lardan büyük bir tepki geldi. Yasa hala yürürlükte. Biraz tecrübeli oyuncular yasağın uygulanmasının zor olduğunu görüyordur. Bir başka uygulama ise Afganistan'da görüldü. Celalabad'da 300 oyun dükkanı kapatıldı. Gençlerin oyun oynayıp film seyredemediği bu yerlerin kapatılma sebebi olarak ise bu yerlerde alkol alındığı ve kumar oynandığı gösterildi.

Yeni bir çağ geliyor

Artık hepimiz online oyunlarda en iyi ping'i almak için en uygun sunucuya bağlanmamız gerektiği biliyoruz. Bu da bir oyunu o anda oynayan 5000 kişi varsa hepsinin B-10 ayrı sunucuda oyun oynaması manasına geliyor. Eğer başka bir sunucuya geçmek isterseniz ya bunun için o sunucuda yeni bir karakter açmanız ya da Everquest gibi oyunlarda, belli bir para vermeniz gerekiyor. Tabii ki karakterinizi geçerseniz bile tüm eşyalarınızı kaybetmesini göze almalısınız. Bu yüzden şu anda dünya üzerinde hiç bir oyunda tüm oyuncuları

Enemy Territory'yi nereden bulabilirim diyorsanız, oyunun full versiyonunu seçkin bayi ve kitapçılarda bulunan Chip Oyun Özel Sayısı CD'lerinde bulabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi ve satın alma için <http://www.chip.com.tr/ozel/oyun.asp> adresine bir göz atın.

kamları unutmayın. İki havan bir arada çalışıp zamanlamayı senkronize ettiğinizde rakip alternatif yolları araştırmak zorunda kalabiliyor. Haritalarda genelde iki üç saldırı yolu olduğundan iki kişi tüm takımlarını diğer yollara yönlendirerek savunmayı rahatlatabiliyor.

Burada da RPG !

RPG öğelerini oyunlara eklemek bu ara çok moda oldu. Enemy Territory'de aynı modaya uymuş durumda. Oyunda skorunuza göre rütbe alıyorsunuz. Bu rütbelere karakterinizin dış görünüşüne yansıyor. Yani omuzunuz kalabalıklaşıyor. Aynı zamanda farklı özelliklerde kazanıyorsunuz. Örneğin düşman tarafından yerleştirilmiş mayınları görebiliyorsunuz ya da ağır tüfekleri ağırlığı ile sizi yavaşlatmadan taşıyabiliyorsunuz. Bunun gibi özellikler ile kişisel yeteneklerin daha da önemi artıyor. Aynı zamanda oyunda iyi olan daha da yüksek özellikler kazandırdığı için oyun daha da zorlaşıyor. Bunun yanında yüksek

rütbeliler hava saldırısı gibi özellikleri kullanabiliyorlar. Ayrıca hangi sınıfı daha çok kullanırsanız o sınıfta yükseliyorsunuz. Her sınıfın 5 derece rütbesi var. Sınıflarda rütbe aldıkça bir çok özellik açıldığından süper bir oyuncu



olabilirsiniz. Bu özellik sayesinde acemi oyuncuların büyük hatalar yaparak tüm takımı bozması veya kritik sınıfları bilinçsizce kullanması önlenmiş. Örneğin, en son oynadığım oyunda tecrübeli bir oyuncu tüm oyunu yalnızca bir tepenin üstünde durup dürbünü ile hava saldırısı emri vererek geçirdi ve en yüksek skor, 62 frag ile, o aldı. Bu sistem sayesinde oyun çok dengelenmiş ve bence çok kişilik oyunlarda uygulanması gereken en uygun

sistem icad edilmiş. Tüm oyunlar bu sistemi kullanmalı. Hem iyi oynayanlar daha çok yetenek verilerek oyunun doğası gereği ödüllendirilmiş oluyor hem de oyun stratejik açıdan bir anlam kazanıyor.

Keşke serverımız olsa

Wolfenstein: Enemy Territory için keşke ülkemizde bir server olsa da doya doya oynasak. Oyun gerçekçi dinamiklere göre oynamak isteyenler için yapılmamış. Oynarken sağa sola zıplayıp duran bir sürü Alman ve Amerikalı görebilirsiniz. Fakat dengeli bir takım oyunu ile çok ama çok keyifli olabiliyor. Ayrıca yeni eklenen silahlar ve RPG özellikleri ile oyun bir FPS-Strateji türü haline almış.

Üstelik havan bile kullansanız aksiyondan hiçte geri kalmıyorsunuz. En azından çarpışmayı seyrederek en kritik anında 5 kişiyi birden havaya uçurup savaşın kaderini değiştirebiliyorsunuz. Bence Battlefield 1942'den sonra piyasaya çıkmış olan en eğlenceli İkinci Dünya Savaşı konulu oyun denenmeyi hak ediyor. Mükemmel harita tasarımları ile LAN partilerde çok eğlenceli zaman geçireceğinize kesinlikle eminim.

Ayın Siteleri

www.kayipdunya.com

Fantastik edebiyattan hoşlanıyorsanız bu adresi zaten biliyorsunuz. Ama hiç uğramamışsanız sakın kaçırmayın. Aylık fantasti, bilimkurgu ve mitoloji dergisi dopdolu bir içeriğe sahiptir.

<http://www.redvsblue.com>

Halo oyunuyla ilgili, bir grubun hazırladığı, son derece komik bir seri. Videolar her haftada bir yenileniyor. Her bölüm diğerini takip ediyor ve her biri birbirinden komik.

<http://www.glyphx.com>

Aslında bu adres oyun yapan bir şirkete ait. Fakat şirketliler kendi oyunlarının dışında diğer oyunlar için de çalışmalar yapmışlar. Çok güzel çizimler ve duvar kağıtları var.

<http://www.sinema.com>

Eğer sinemaya gitmeyi seviyorsanız bu adreste sizi ilgilendirecek çok şey var. Sitedeki bölümler içerik olarak dopdolu. Ayrıca sileye üye olup sağladığı avantajlardan yararlanmanızı da tavsiye ediyoruz.

<http://www.humandescent.com>

Sanat sınırsızdır sanattır. Bu sitede insan üretkenliğini çok açık görebilirsiniz. Site ancak grafik görülerek anlaşılabilir. Çok hoş fotoğraf hileleri ve kl. Photoshop çalışmaları ile neler yapılabilir görüyoruz.

<http://www.splintercell.ustasi.com/>

Türkçe içerikli bir Splinter Cell sitesi. Oyun ile ilgili sağlanan içerik, yabancı dil sorunu olanlar için büyük bir kaynak. Siteye mutlaka uğrayın ve en azında Türkçe olduğu için desteğinizi verin.

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

Adı üzerinde, bir karikatür sitesi. Sitenin içeriği oldukça derin. Sizde bizim gibi karikatür birtiriktirmeyi seviyorsanız ve mizah dergileri eninden düşmüyorsa eğlenceye burada devam edebilirsiniz.

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

Bir donanım aldınız. Fakat sürücüsünü kaybettiniz. Ayrıca acemi olduğunuz için üreticisini de bilmiyorsunuz. Bu site, linkler aracılığıyla ihtiyacınız olan sürücünün adresini size gösteriyor. Tüm sürücüler burada bulabilirsiniz.

kablodaki fısıltılar

SWG fiyatları

aynı oyun evreni üzerinde göremezsiniz. Oysa Wish adlı yeni Devasa Online oyun bunu değiştiriyor. Oyunda HERKES aynı dünya üzerinde olacak. Bunun bir bağlantı sorunu yaratacağına şimdiden kesin gözüyle bakıyoruz. Fakat ne olursa olsun tek bir dünya üzerinde binlerce oyuncunun aynı anda bulunduğu bilme çok heyecan verici bir gelişme. Oyuna ilgili daha fazla bilgi için www.mutablerealms.com adresine bakabilirsiniz.

Daha piyasaya çıkmalı bir kaç ay olmasına karşın Star Wars: Galaxies karakterleri ve eşyaları açık attırma sitelerinde satışa çıktı bile. Online dünyadaki bu inanılmaz ekonominin fiyatlarına ebay sitesinden bir bakalım isterseniz.

- 10 Temmuz - Star Wars Galaxies 500,000 Credits Flurry - \$550.00
- 13 Temmuz - Star Wars Galaxies 500,000 Credits Chilastra - \$350.00 (12 teklif)
- 12 Temmuz - SWG Star Wars Galaxies ST Armor Chilastra - \$260.00 (18 teklif)
- 30 Haziran - Star Wars Galaxies Game Weaponsmith Starsider - \$250.00
- 14 Temmuz - Star Wars Galaxies A lot Of work On Account SWG - \$197.00 (11 teklif)
- 29 Haziran - Star Wars Galaxies Starsider 50,000 Credits - \$125.00
- 2 Temmuz - Starsider Star Wars Galaxies Corellia House - \$75.00 (3 teklif)
- 30 Haziran - SWG Star Wars Galaxies Bria - 50,000 Credits - \$20.49 (2 teklif)
- 29 Haziran - SWG Star Wars Galaxies 5000 credits ANY Shard - \$19.95

Planetside

Devasa Online FPS mi?

Aranızda bir çok Quake, Unreal, Battlefield 1942 ve Half Life: Counter Strike oyuncusu olduğuna biliyorum. Ayrıca FPS meraklısı olan herkesin en büyük hayalinin 16, 32 ya da 64 kişiyle sınırlı sunucular yerine, yüzlerce kişinin bir araya gelerek kapıştığı, büyük cephelerde savaşmak olduğunu da biliyorum. İşte Planetside tam olarak bunu gerçekleştirmiş bir oyun.

Hangi tarafta savaşsam ?

Her Devasa Online oyunda olduğu gibi Planetside oynamak için de aylık belli bir ücret vermek zorundasınız. Ve gene her FPS'de olduğu gibi savaşmak için önce

ana üssünüze giriyorsunuz. Bu ana üssünüz asla saldırıya uğramıyor. Dışarıya çıktığınızda yapmanız gereken ilk hareket ana kapıdan çıkarak aynı binadaki eğitim bölümüne girmek. Bu eğitim alanında oyunda kullanabileceğiniz tüm silahları, savaş kıyafetlerini ve araçları test edebilirsiniz. Böylece hem karakterinizi geliştirirken nasıl bir yol çizmeniz gerektiğini ve hangi silahlarda daha iyi olduğunuzu da burada anlayabilirsiniz.



altı çipleri taktirarak zoom, düşmanlarının sağlığını görme ve bunun gibi özelliklerle avantajlar sağlıyorsunuz. Belli bir level tavanı var. Bu tavana ulaşıncaya kadar yaptığınız her seçim ile karakterinizin sınıfı da belli oluyor. Tüm seçimlerinizden geri dönmeniz mümkün. Fakat tercihinizi değiştirdikten sonra tekrar geri almak için gerçek zamanla 24 saat beklemek zorundasınız.

Oyunda katılabileceğiniz 10 kişilik mangalar kurmanız mümkün. Mangada bir komutan oluyor. Takımınızdan herhangi biri bir düşman vurduğunda ya da bir binayı ele geçirmek için hacklediğinde siz de puan alıyorsunuz. Üserin hacklenmesinde takımınız ne kadar aktif olmuşsa o kadar çok puan alıyorsunuz. Gelin size günlük bir Planetside maceramı anlatayım ve sizde oyun hakkında daha iyi bir fikir sahibi olun.

Koroğlu'nun günlüğü

Evet karakterimin ismi Koroğlu, yabancıların rahat yazabilmesi için ö ve ğ kullanmadan yazdım. Vanu'ya katıldım. Yüzümde yara yok. Tek belirleyici özelliğim ise çenemdeki sakalım. Tüpümden çıkar çıkmaz eğitim bölümüne indim ve oyundaki tüm silahları ve araçları test ettim. Özellikle sniper ve shotgun favori silahlarım oldu. Special assault olmaya karar verdim. Böylece rakibimi direkt olarak vurmasam bile alan etkili silahlar ile onu yok edebilirim. Almaya karar verdiğimiz zırh tipi ile tüm oyunda sniper ola-



Karakter geliştirmek mi?

Planetside çok azda olsa RPG öğeleri içeriyor. Bu öğelerden biri de karakterinizin level atlaması ve her atladığı level'da dağıttığınız puanlarla alakalı. Puanlarınız ile belli silah ve araç tiplerini kullanabilme olanağı kazanıyorsunuz. Ayrıca belli levellarda karakterinize deri

hangi ülkenin ordusuna katılacağınıza karar vereceksiniz. Terran Republic, Vanu Sovereignty ve New Conglomerate, bir gezegeni paylaşamayan gruplar. Her birinin farklı özellikleri ve avantajları var. Terran Republic klasik silahlara güvenirken Vanu Sovereignty tamamen teknolojiye dayalı bir grup. New Conglomerate ise her iki grubun ortasında diyebiliriz. Bu taraflardan birini seçerken dikkat edin çünkü bir oyuncu hesabı yalnızca bir tek taraf için geçerli. Yani, tıpkı Dark Age of Camelot'ta olduğu gibi, yaratacağınız tüm karakterleri aynı imparatorluk için yaratmak zorundasınız. Eğer taraf değiştirmek isterseniz hesabınızdaki tüm karakterleri silmeniz gerekiyor. Karakter yaratırken fazla yapacak bir şeyiniz yok. Yalnızca dış görünüşünüzü belirliyorsunuz. Oyuna başladığınızda, bir tüpün içerisinden adınızı dışarı atarak



rak takılırken beni savunmasız sanıp yanıma gelenlere bir kaç füze sallamak çok keyifli olacak. Ayrıca bina içinde cehennemini bir ateş saçmak için piyadelere etkili bir savaş elbisesini almayı da aklıma koydum. Şu anda yalnızca sniper olabiliyorum ama hedefim de şimdiden belli. Eğitim bölümünden dışarı çıkıp genel konuşma kanalına LFS (looking for squad) yazdım. Böylelikle harekate gidecek bir gruba katılarak daha çabuk level atlama-yı planlıyordum.

İlk grubum

Bir süre sonra Tomas beni grubuna aldı. Oyunda epeyi tecrübeli olduğu belli olan grupta birisi Galaxy adı verilen büyük taşıma gemisini kullanabiliyordu. Hepimiz Galaxy'e doluştuk. Tomas, Galaxy'i korumak için Reaver adlı bir savaş gemisine bindi ve yola çıktık. Ben Galaxy'de savunma toplarından birini kullanıyordum. Kendi üssümüzde ateş etmek yasaktı. Gezegen üzerindeki savaşa ana haritadan göz attım ve doluluk oranı neredeyse % 100 olan Ishundar'a gitmeye karar veren grup liderimizle beraber yola çıktık. Ishundar'a gitmek için büyük portal'a girdik. Minik bir ara yüklemeyen sonra işte Ishundar'daydık. Portal'ın koruma kalkanından çıktık ve grup liderimizin çizdiği rotayı izleyerek kıtanın ortalarında bulunan bir Terran üssüne doğru yola çıktık. Üsse saldırmadan önce üssün yakınındaki kuleyi ele geçirmek için ufak bir hareket yaptık. Galaxy kulenin üstünden geçerken hepimiz otomatik olarak atlayıp kulenin üstüne indik. Kapıları hackleyip içeri daldığımızda çok küçük bir direnişle karşılaştık. Ben kulenin dışında bir yere atlayış yapıp arkadaşlarımı korumak için kulenin ana girişine bakan tepenin üstünde yerimi almıştım. Arkadaşlarım kısa sürede kuleyi de hacklediler. Artık öldüğümüzde bu kuleden oyuna girerek kısa sürede hedef üsse gene saldırabilecektik. Bu arada, bir sürü

puan da toplamıştım. Tüfeğime yalnızca bir Terran hedef olmuştu ki o da arkadaşlarımı başka bir tepeden avlamaya çalışan bir sniperdi.

Ana üsse saldırı

Artık Terranlar varlığımızdan haberdardı. Fakat ana üsse gittiğimizde aslında koordineli çok büyük bir saldırının bir parçası olduğumuzu kavradım. Üs çoktan diğer Vanu mangaları tarafından saldırıya uğramıştı ve hack işlemi başlamıştı bile. Terranlar bastırıldıkça biz de cevap veriyorduk. Sniper olduğum için arkalarda kalıyordum. Fakat iki kez bir Terran Reaver'ı tarafından bombalanarak öldürüldüm ve kuleden oyuna dahil oldum. Oyuna girip de silah almak için makinaya gittiğimde, kullandığım ekipmanlara bir isim ve kısa yol atayarak bir tuşla alabileceğimi keşfettim ve kendime kombinasyonlar hazırlayarak onları kaydettim. Üssü ele geçirdiğimizde içerideyim ve epeyi puan aldım. Tomas kendisine bir hovercraft almıştı. Hemen gidip onun makineli tüfekçisi olmayı teklif ettim. Tankın üzerinde, bu kez karadan ilerlemeye başladık. Takımım çok iyi üyelerden oluşuyordu. Hepsi İngilizdi ve çok iyi anlaşmıştık. Tankın üzerinde tam 4 Reaver düşürdüm ve tüm operasyon boyunca 3 level aldım. Arada arkadaşlarımız tarafından tamir edildiğimiz için yok edilmiyorduk. O gece 4 ana üs ve 2 kule ele geçirdik. Üstelik de deli gibi eğlendik. Ben oyuna başladığımda "Friend List" bozduktum. Bu yüzden Tomas'ı liste-

me ekleyemedim. Friend list, listeye eklediğiniz kişiler oyuna girdiğinde size bunu otomatik olarak bildiren bir listedir.

Ahh bağlantı ah

Planetside çok keyifli bir oyun. Fakat yüzden fazla oyuncunun bir bölgeye toplandığı çatışmalarda bağlantı büyük problem oluyor. FPS oynarken en önemli özellik bağlantı hızı olduğundan bu konuda büyük sorunlar yaşayabilirsiniz. Oyun dinamikleri ve oynanışıyla kesinlikle iyi yapılmış. Fakat sanırım teknoloji hala oyuncular bir araya toplandığında makul bir oynanabilirlik hızı sağlayacak dereceye ulaşmamış durumda. Yani oyun bence erken çıkmış. Eğer ülkemizde bir server açılırsa oyundan çok daha keyif alacağımıza eminim.



LEVEL HIT

Artılar

Birim ve silah çeşitliliği son derece tatmin edici. Yüzlerce oyuncu ile bir arada oynayacağımız bir FPS.

Eksiler

Büyük çatışmalarda çok lag problemi yaşanıyor. Ülkemizde bir server açılmadıkça 56k modemle keyif almak zor.

Türkiye Distribütörü: AvaTurk (www.avaturk.com) Sistem: 800Mhz İşlemci, 64 MB ekran kartı, 256 MB RAM Bağlantı: Kesinlikle kablo modem ya da ADSL gerekli.



Level Notu

online Mobil Oyun

Cep telefonum olsun, içine oyun dolsun

Sony Ericsson T610

Nihayet Sony Ericsson'un bize en iyisi olan T610 avuçlarımızda... Sağda solda rastladığımız fotoğraflarına bakıp hem tasarımını hem yapabildiklerini takdir ettiğimiz T610, elinize aldığınız zaman da hayal kırıklığı yaratmıyor. Kendisi, şu anda piyasada bulunan tüm telefonlar arasında en yüksek görüntü kalitesine sahip olanı bir defa. 65,536 renk kapasitesi olduğunu söylersek ne demek istediğimiz anlaşılır herhalde. Gayet geniş bir ekranı olan T610, bu özelliğiyle mesajlaşırken, oyun oynarken ya da ajandanızı düzenlerken işleri kolaylaştırıyor. Zaten bunca rengin küçücük bir ekrana sığdırılmaya çalışılması abes olurdu.

Geçen ay incelediğimiz T310'un aksine yeni Sony Ericsson'daki kamera bir aksesuar değil, bütünleşik olarak geliyor.

Bu kamerayla siyah-beyaz, negatif ya da "mürekkep balığı" efekti kullanarak fotoğraf çekmek mümkün. "Quick share" özelliği ile fotoğrafı çeker çekmez bir başkasına gönderme imkanı da var. Hafif ve kullanımının pratik olması T610'un diğer iyi yanları. Sony Ericsson'un en önem verdiği özelliklerden biri olan kişiselleştirme elbette bu modelde de öne çıkıyor. Telefonda bulunanlar yetmezse internette indirebileceğiniz bir ton geri plan, resim ve sesle cihazı istediğiniz hale getirebiliyorsunuz.



Peki ya oyunlar? Bu açıdan da tercih kullanıcıya bırakılmış. Telefonda hazır bulunan oyunlar çok eğlenceli ve vazgeçilmez değil, o yüzden internette biraz dolaşıp T610'la uyumlu neler var diye baktığımızda karşımıza bir sürü ilginç şey çıktı. Tony Hawk's Pro Skater 4 zaten bu telefonun olmazsa olmazı konusunda. Onun dışında Five Stones, Mini Golf gibi multiplay oyunları (neden multiplay? Çünkü bu telefonun Bluetooth'u var) ve bir ton arcade bedava olarak telefona yüklenebiliyor.

En yeni teknolojileri ve kullanıcıyı cezbedecek eğlenceli seçenekleri iyi bir tasarımın üstüne oturtmak çok kolay değil. T610 bunu başarmış iyi örneklerden biri.

Nokia 3300

Bugüne kadar gördüğümüz tüm cep telefonları içinde müzik kulağı en gelişmiş olanı gururla takdim ediyoruz... Nokia'nın farklı ihtiyaç ve beğenilere sahip kullanıcılar için geliştirdiği bin çeşit telefon arasında son modellerinden biri olan Nokia 3300, müziksiz yapamayanlar için. Aynı anda hem bir MP3 çalar, hem bir radyo hem de kendi ses ve beste kayıtlarınızı saklayabileceğiniz bu yeni model pek tabii ki bu arada bir telefon olarak da kullanılabilir.

Bir telefondan öncelikli beklentiniz çok şık, çok hafif ya da zarif olmasıysa 3310 kolay kolay tercih edeceğimiz bir model değil. Tasarım olarak Nokia'nın oyun cihazı N-Gage'e son derece benziyor. Sol tarafta yön tuşlarının sağ tarafta rakamların dizildiği bu modelde, ortada kocaman bir ekran var. Tepesinde duran tuşa bastığınız anda alet bir MP3 çalarlı radyoya dönüşüyor. Güzel güzel müzik din-

lerken telefonun çalmaya başladığında ise el ve ayakların birbirine dolanma ihtimali her zaman için mevcuttur. Çünkü 3300, bir fonksiyon karmaşası yaratabilecek kadar gelişmiş bir müzik çalar. 64 MB'lık bellek kartına bilgisayarınızdan mp3 ve AAC formatındaki dosyaları indirip dinlemek dışında isterseniz zil sesi olarak da kullanabiliyorsunuz.

3300 gerçekten eğlenceli bir cihaz. Müzik dinlerken bir yandan da oyun oynamanız için yaratılmış adeta. Dört yönlü ok tuşu oyunlarda ciddi şekilde işinizi kolaylaştırıyor. Cihazda yüklü olarak gelen oyunların ikisi DJ'lerle, club'larla ve dahi clubber'larla ilgili. Hatta bu oyunlardan Disco isimli olanı Maxis tarzı simülasyonlardan esinlenmiş gibi. İşiniz bir



disco işletmecisi olarak mekanı dolu, eğlenceli ve donanımlı olarak tutabilmek. DJ adlı oyunda ise müzik kariyeri yapmaya çalışan genç bir DJ olarak platformlar arasında zıplayıp plak topluyorsunuz. Bunlar oldukça sürükleyici ve Nokia klasiği Snake'i unutturacak kadar başarılı oyunlar. Ve söylemeye gerek var mı, buna benzer daha bir ton oyunu da internette alabiliyorsunuz. Sonuç olarak 3300, N-Gage'e hazırlık gibi bir şey. Onda gibi gelişmiş oyunları 3300'la oynamak elbette mümkün değil ama ortada henüz N-Gage falan olmadığına göre...



Oyunlar

Everquest for Pocket PC

Tür: RPG

Yapımcı: Sony Online Entertainment

Bilgi için: www.everquest.com

Everquest'in Pocket PC versiyonu aslında orijinal oyundan çok farklı. Doğal olarak oyun sadece tek kişilik. Ayrıca karakterinizin gözünden bakmıyor onu tepeden görüyorsunuz. Zaten grafikleri de Everquest gerçekliğinde değil, biraz çizgi film tadında. Oynanış olarak da aslına bakarsanız daha çok Diablo'yu andırıyor. PC ve PPC versiyonları arasındaki tek bağlantı oyunun aynı evrende geçiyor olması. Aslında bu yaklaşım hiç de kötü değil. Online oyunu deliler gibi oynayan

oyuncular için bu tanıdık mekanlarda badi badi savaşçılarıyla koşturup "hack and slash" tarzı bir oyun oynamak çok keyifli. Diğerler oyuncuları gerçekten bir ihtiyaç olan güzel grafikli ve kolay oynanan izometrik bir RPG.

Oyunun tek kötü yanı lineer olması ve sürekli görevleri yerine getirerek ilerliyorsunuz. Bu bir süre sonra oyunun bir parça sıkıcılığasına yol açıyor. Ama merak etmeyin, oyun kendisini sonuna dek oynatıyor.

Pocket PC için çıkmış en güzel oyunlardan biri Everquest. Eğer Pocket PC'niz varsa kaçırmamanızda fayda var.

mobil haberler

Oyun Parkı'nda Shubuo'cu

Cep telefonunuz için Java oyunları indirebileceğiniz, yegane mekan olan Oyun Parkı artık Shubuo'nun altında. Üstelik bu gelişime ile birlikte Oyun Parkından kısa mesaj ile oyun download etme servisi de hizmete girdi. Artık download etmek istediğiniz oyunların kodlarını 3846'ya yazarak da oyun download edebileceksiniz. Elbette WAP üzerinden oyun indirme olanağı hala devam ediyor.

Oyun Parkı'ndan nasıl oyun indirilir?

1. GPRS ile wap.oyunparki.com adresine girin.
2. Sizi, telefonunuzla uyumlu oyunların listesi karşılayacak. Bunlar arasından istediğinize tıklayarak o oyunun sayfasına geçin.
3. Oyunun tanıtım sayfası geldiğinde "İndir" seçeneğine tıklayın.
4. İndirme bittikten sonra "Uygulamalar" klasöründen indirdiğiniz programı çalıştırın. Bu, hem oyunu kuracak hem de faturanıza eklenecek olan 1.750.000 TL bedeli tahsil edecek. Böylece indirme sırasında sorun olursa para ödemiş olacaksınız.
5. İyi eğlenceler.



Snow Speed 2

Tür: Spor

Yapımcı : Başarı Mobile

Bilgi için : www.mobiloyuncu.com

Nisan ayında incelediğimiz bahtsız kayakçı Kenan'ın Snowspeed adlı oyunu, ikincisine gebe. Bu sefer Kenan'ı terk eden kız arkadaşı Anya ve iki kız arkadaşı Katya ve Deborah'ın Alp'lerdeki kayak maceraları konu alınıyor. Önceki versiyonda ağaçlar ve birkaç çeşit engel arasından sıyrılmaya çalışan kayakçımız bu kez daha çeşitli problemlerle uğraşılıyor. Kızak kayanlar, köpeklerin çektiği kızaklar, ayılar, yanan variller bitiş çizgisine ulaşamayınız diye ellerinden geleni yapıyor. Ayrıca, önünüze çıkan rampalardan atlayarak bazı engelleri aşabiliyorsunuz.

3 kayakçımızın özellikleri birbirinden farklı. Yan manevra, hız ve ziplama olarak üç



özelligi var ve hepsinin oynanışında birazcık da olsa farklılık yaratıyor. Anja engellerden hızla kurtulmak için yan manevralarına güvenirken, Katja rampalardan daha uzağa atlıyor, Deborah ise daha hızlı olduğundan Finish'e daha çabuk varabiliyor. Tabii bir boz ayağı girmezse. İkinden daha çeşitli ve eğlenceli olduğu su götürmez bir gerçek olan Snow Speed 2'yi tavsiye ediyoruz.

Destekleyen telefonlar: Nokia Series 30,40,60 Siemens S55, SonyEricsson T610

Skor gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Evet



Konsol Ustası

Yaz mevsiminin bu son ayında yeniden birlikteyiz. Bodrum'a deniz uçağıyla inenler, Çeşme'de masa üstünde dans edenler, Antalya'da köpükler içinde kendilerini oradan oraya atanlar* Biz bunlardan uzakta duruyoruz. Dijital ortamın çekiciliğinden faydalanıyoruz sadece.

Aslında biz daha şanslıyız. Hiç düşündünüz mü, yaz sıcaklığında eğlencemizi yanımızda götürürebiliriz. PS2'lerimizi çantalarımıza, GBA'larımızı ceplerimize tikiştirip, havuz keyfinin ardından dijital keyife adım atabiliriz. Peki ya onlar? Soğuk kış gecelerinde Bodrum'un 24 saatini yaşayabilirler mi? Ya da meyve kokteylini havuz kenarına bırakıp şezlonga uzanmayı..?

Peki daha şanslıyız, fakat biz kırmız? Belki de önce bunu sorgulamak lazım.

Not: Bu yazı 38 derece sıcakta, tam güneşin altında yazılmıştır. Yazarın beyninin haşlanmış olma yüzdesi, yüze çok yakındır. Bilgilerinize arz edilmiştir. Nokta.

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

H A B E R L E R

OYUN KÜPÜNDE KATİL FIRTINASI

GameCube sistemi için Capcom tarafından bir süredir hazırlıkları sürdürülen Killer 7, gelecek yıl herhangi bir zaman piyasada olacak. Oyunda iki adamın kişisel kaderlerinin hikayesini inceleyeceksiniz. Macera-Aksiyon türünü benimseyen oyun, sizi kiralık katil Harman Smith'in kontrolüne oturtuyor ve bu kişinin yedi farklı ego'sunu ortaya çıkararak, kendi deyimiyle "ölmeyi hake-



den" kişileri ortadan kaldırmaya çalışıyorsunuz. Tabii bunu her beğenmediğiniz kişiye saldırarak yapmayacaksınız. Harman'ın asıl amacı, yeraltı patronu Kun Lan'ı yok etmek. Kun Lan, askerleri öldürterek ve kontrolüne alarak devleti ele geçirmeye çalışan deli bir kişilik ve Harman'ın bu tip insanlara karşı tahammülü yok. Üstelik kızarkadaşı Suzy'i öldüren bir kişiye hiç

KONAMI YENİDEN YEŞİL SAHALARDA

Level ofisinde tüm işlerin aksamasına, yavaşlamasına ve hatta durmasına yol açan Pro Evolution Soccer 2, ofisteki hava akımını durdurmak için yeniden dönüyor. Kısaca PES 3 olarak ismini duyacağımız yeni oyun PS2 için Kasım sonunda görülecek ve bir dolu yenilik içerecek. Karakter modellemelerinin tamamıyla yenilediği oyunda, futbolcuların yüz ifadeleri oyunun gidişatına göre değişecek ve yaralanmalar da modellere yansıtılacak. Yapay zeka ve top'la ilgili konular baştan düzenlendiği gibi, futbolcular havaya göre farklı formlar giyebilecek. Hakemler faul durumunda avantaj kullanabilecek, şampiyonlar ligi dört farklı bölüme ayırılacak ve oyuna yepyeni bir alışveriş mağazası eklenecek. Buradan yeni stadyumlar, takımlar, oyuncular, stratejiler, saç şekilleri ve stadyum kalabalığı (çıldırılmışlar) satın alabileceksiniz. Çok kişili oyun kısmında da sekiz oyuncu desteği görülecek ve artık isterseniz tüm takımı kontrol etmek yerine sadece bir oyuncuyu kontrol edebileceksiniz.



BU SEFER FERRARI FARKIYLA

Yıllar öncesinin farklı araba simülasyon konsepti OutRun yeniden konsollara geliyor. Şu an için öncelikli olarak Arcade makinalarında görülecek olan OutRun2 (ismi her an deği-

şebilir) Ferrari'nin lisansını tam olarak oyuna ekleyecek ve her bindiğiniz araç birbirinden farklı Ferrari'lerden oluşacak. Oyundaki amacınızsa biraz Crazy Taxi'yi andırıyor. Yoğun trafikte artistik araç kullanımı sergilemeniz ve yanınızdaki kişiyi (muhtemelen hoş bir bayan) etkilemeniz gerekecek. 2003 yılının sonlarına doğru göreceğimiz oyun, konsol sistemlerinde 2004'e sarkabilir. Daha fazla Japonca bilgi için: <http://www.sega-am2.co.jp/outrun2/index.html>

ALIEN VE PREDATOR KAPIŞMASI DEVAM EDİYOR

PC'lerde birkaç kez gördüğümüz Jaguar tabanlı Aliens vs. Predator, bu sefer gerçek zamanlı strateji türünde konsollara sığıyor. Aliens vs. Predator: Extinction ismini taşıyan RTS, üç ırktan birini seçmenize izin verecek. Alien, Predator veya Marine ırklarından birini alacak ve her ırk için 7 bölümde, yani toplamda 21 bölümde mücadele vereceksiniz. Her ırkın kendine göre avantajları da olacak. Alien'lar grup halinde ilerleyerek sıkıntılı anlar yaşatacak, Marine'ler teknolojik silahlarıyla bunlara karşı koyacak ve Predator'lar da avcılıktaki uzmanlıklarıyla düşmanlarını gizlilik içinde yok edecek. Her ırkın farklı kaynaklarının olacağı ve her birimin on farklı yöne doğru gelişim göstereceği oyun maalesef sadece tek kişilik oyun modu sunacak. PC'lerde online RTS oynayanlar için üzücü bir durum olsa da, Alien ve Predator'ları bir araya getiren tek RTS'yi kaçırmak biraz ayıp olur. PS2 ve Xbox sahiplerinin gözleri şu sıralar raflarda olsun.



MAVİ, HIZLI VE KIRPI

Sonic ve ekibi, Sonic Heroes ile yeniden konsollara dönüyor. Tüm ünlü konsollarda görülecek oyun yılbaşında piyasaya çıkacak ve şu anki görüntüsüyle bile klasik olmaya aday gibi görünüyor. Daha önce gördüğümüz 'Adventure' versiyonlarından farklı olarak, dört değişik takımdan birini seçebileceksiniz. Team Sonic, Team Dark, Team Rose ve Team Chaotix olarak belirlenen takımların her biri 3'er karakter içeriyor. Seçtiğiniz takımdaki karakterler ve senaryo farklı olduğundan, oyun zamanı da hayli uzun olacak sanıyoruz. Seçtiğiniz takımdaki karakterleri oyun içinde her an değiştirebilecek ve önünüze gelen engelleri bu karakterler yardımıyla aşmaya çalışacaksınız. Sonic'in hızlı yapısının tüm oyun boyunca hissedileceği Sonic Heroes, yenilenen grafik yapısı ve saçmalamayan kamera açılarıyla da yüzümüzü gülmsetecek. Heyecanla bekliyoruz.



KUMLARIN PRENSİ

Yılların kahramanı Prince, Dreamcast ile geçtiği üç boyutlu dünyaya ayak uydurma çabasıyla, Prince of Persia: The Sands of Time olarak geri dönüyor. PS2, Xbox ve GC'de görülecek oyunda Prince'i ailesine hediye edilen kumlardaki gizemi çözmek üzere kontrol edeceğiz. Aksiyon ve maceranın bir arada yürüyeceği Sands of Time, Prince'in zamanı yavaşlatma, zamanı geri alma, hızlanma gibi kabiliyetlerini de barındıracak ve inanılmaz yumuşaklıkta ilerleyen animasyonlarıyla herkesin ekrana hayran hayran bakmasını sağlayacak. Savaş sisteminin de çok iddialı olduğu oyun, sadece aksiyona ağırlık vermeyecek. Eski tarz bulmacalar ve macera öğeleri de tüm oyun boyunca kendini hissettirecek. Yazarak anlatılamayan, mutlaka görülmesi gereken bu yeni Prince'i kaçırmak istemeyeceğinizden emin olabilirsiniz. Kasım'ı bekleyin~



YENİDEN RUH ÇALMAYA HAZIRLANIN

Kasım'da görülecek oyunlar arasına bir yenisini daha ekleyebilirsiniz. Legacy of Kain: Defiance, Raziel ve Kain ile oynama şansını yeniden konsollara taşıyor. Eidos Interactive ve Crystal Dynamics işbirliğiyle hazırlanan oyun, PS2 ve Xbox'ta görülecek. Raziel'in ünlü Reaver isimli kılıçlarını yeniden göreceğimiz ve Kain'in vampir özelliklerini kullanacağımız oyunda, karakterlerimiz aynı zamanda telekinetik güçler de sergileyerek etraflarını havalandırma, düşman yarabıkları oraya-buraya fırlatma gibi yetenekler de gösterecek. Gotik yapılar ve yenilenmiş grafiklerle donatılmış Defiance'ı aksiyon-macera tutkunları takip etmeli.



BASKIYI DURDURUN!

► Cyber Connect 2 isimli Japon oyun yapımcısı, Bandai ile birlikte sürdürdüğü çalışmalar sonucunda Naruto'yu PS2'lere bir dövüş oyunu olarak hazırlıyor. Ekim ayında Japonya'da görülecek oyunun Amerika çıkışı halen belirsiz.

► Burnout 2'nin yapımcısı Criterion, iki yeni oyunun hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı. Black isimli FPS ve Dust Storm adındaki yarış hakkında henüz hiçbir bilgi yok.

► Midway ünlü çizgiroman ve Cartoon Networks kanalı serisi Justice League'i tüm yeni nesil konsollara taşıyor. Çıkış tarihi 2004.

► Electronic Arts yayınladığı ilk Harry Potter oyununu tamamiyle yenileyerek PS2, Xbox ve GameCube için hazırlıyor. İlgilenenler 2003 sonbaharını bekleyebilirler.

► Microsoft'un ünlü aksiyonu Halo, Xbox sisteminde tam 3 milyon kopya satmış. Microsoft bu durumdan pek memnunmuş.

► Christian Slater'ın başrolde oynayacağı Alone in the Dark: The Movie gelecek yıl beyaz perdede. Filmle birlikte beşinci bir AitD'nin görünmesi de bekleniyor.

► 22 Haziran 2001'den bu yana Avrupa'da tam olarak 6.5 milyon Game Boy Advance satılmış.

► Nintendo of America, Lik Sang ve Visio Limited şirketlerine açtığı davayı kazandı. Davanın sebebi bu iki şirketin programlanabilir oyun kartuşları satmasıydı. Verilen ceza 641.000 dolar.

► 2004 yılının sonunda yeni bir Carmageddon oyunu karşılaşılabılıriz.

► İngiltere'deki Sheffield Hallam Üniversitesi'nde, Eğlence Yazılımı Tasarımı

isimli bir bölüm açılmış. Oyun yapımla ilgilenenlere duyurulur.

► Afganistan'da açılan tüm atari salonları kapatıldığı gibi, video oyunlarının satışı da yasaklanmış.

► Mortal Kombat: Deadly Alliance çıktığı tarihten şu ana kadar tam 2 milyon kopya satarak, Mortal Kombat tarihinde bir rekora imza attı.

► Sega'nın yeni oyunu ESPN NFL Football, oyuncunun gözünden bakabilme özelliği içererek bu türe yeni bir perspektif ekleyecek.

► Dreamcast ölmeyeli 25 Eylül'de Japonya'da DC için piyasaya çıkacak olan Border Down isimli Shoot'em Up, R-Type benzeri bir görüntü içerecek ve kaliteli efektleriyle göz kamaştıracak.

► Sims'den kurtuluş yok. The Sims Bustin' Out adındaki yeni Sims oyunu bu sefer de GBA'larımızda.

GAMEBOY ADVANCE SP

GAME BOY ADVANCE'İN KAPILARINI ARALİYORUZ

Her şeyin gitgide küçüldüğü ve taşınabilir hale geldiği şu günlerde, Nintendo da boş durmuyor ve yaklaşık 15 yıllık Game Boy sistemini sürekli gelişim halinde tutuyor. Yıllar önce evinizden uzakta olduğunuz anlarda en iyi arkadaşınız sayılabilecek Game Boy, çağa ayak uydurmak adına Game Boy Color olarak renklendi ve son basamağında da en güçlü halini alarak Game Boy Advance olarak karşımıza çıkıyor. El oyun cihazları arasında şu an için en iyi seçenek gibi görünen GBA, geniş oyun arşivi ve aksesuar yapısıyla da ilgiyi üstüne çekmeyi başarıyor. Üstelik Nintendo'nun ülkemizde izlediği politikanın aksine, GBA'yı çoğu mağazada uygun fiyatlara bulmak mümkün. Aksesuar ve oyunları da buna dahil.

Game Boy Advance Nedir?

Nintendo tarafından üretilen Game Boy Advance, 2001 yılında piyasaya sürüldü ve çok kısa zamanda tüm dünyada milyonlarca satışa imza attı. El oyun sistemi denilince ilk akla gelen ve bu klasmanda lider konumda bulunan Game Boy Advance, renkli ekranı, yeni tasarımı ve birçok firmanın desteğiyle ortaya çıkan kaliteli oyunları binlerce oyuncuyu kolayca etkiledi.

Önceki Game Boy'lardan farklı olarak yatay bir şekli benimseyen GBA, renkli ekranı ve yeni oyunlarının yanın-

da, iki yeni düğmeyle birlikte geliyor. Sağ ve sol omuz düğmeleri olarak adlandırılan bu tuşlar sayesinde oyunlara daha iyi hakim olabiliyorsunuz. GBA'nın renkli ekranı, eğer boyutunu gözünüzde tam olarak canlandıramadıysanız, Game Boy Color'ından %50 daha büyük. Ekran boyutu büyürken küçülen bir şey var ki o da oyun kartuşlarının boyutu. GBA oyunları da eski GB oyunlarının neredeyse yarısı boyutunda ve koruyucu kap da içermiyorlar.

Peki ya Game Boy Advance SP?

Çok yakın bir süre önce piyasaya çıkan ve jet hızıyla ülkemize de inen GBA SP, bir nevi geliştirilmiş GBA. Taşıma, ekran ve görünüm açısından birkaç artışı bulunan SP, güç ve oyun desteği olarak GBA ile tamamiyle aynı.

SP, resimlerden de gördüğünüz gibi kapanıp açılabilen bir sisteme sahip. Böylece ekran çizilmesi engellenmiş. Aynı şekilde bu açılır kapanır sistem, cihazın kolay taşınabilmesine de olanak sağlıyor. SP'nin tek iyi yanı bu değil. Asıl yenilik ekranıyla birlikte geliyor. Nintendo, GBA'nın en sıkıntı yaratan yönünün ekranının bir arka ışığa sahip olmamasında olduğunu farketmiş olacak ki, SP'ye ışık ekleyerek ekranı görmek için üç takla, dört salto atmanızı engelliyor. Ekran ışığının kapatılıp açılmasıyla pil ömrünün de uzatılması

sağlanmış üstelik. Fiyat olarak her ne kadar GBA'dan daha pahalı olsa da, SP kısa zamanda GBA'nın yerini alabilecek gibi görünüyor.

Oyunlar

Çıkış tarihinden şu ana kadar piyasada bir numara olan ve ciddi bir rakibi bulunmayan GBA'ya oyun desteğini anlatmak açıkçası pek mantıklı değil; çünkü tüm oyun yapımcılarının tek tercih edebildiği el sistemi, sadece GBA. Genellikle konsollarda görülen oyunların, el boyutuna indirilmiş versiyonlarını gördüğümüz GBA'nın kendine has birçok oyunu da var. Eğer bu dünyaya adım atarsanız ilk farkedeceğiniz unsur, oyunların çoğunluğunun platform türüne yönelmiş olması. Anlatmak istediğim, eğer kompleks yapıdaki maceralara veya aksiyona yoğun ilginiz varsa GBA sizin için biraz "çocuksu" kaçabilir. Amacım sizi soğutmak değil, fakat konsol ve PC'lerdeki derin oyun yapısı GBA oyunlarında görülüyor. Daha renkli, daha eğlenceli ve daha "anlılık" bir oyun sistemi düzenlenmiş.

Birkaç GBA sahibi bir araya geldiğinde çok kişili oyun zevki yaşatmak için hazırlanan oyunları da sistemde görmek mümkün. Maksimum 4 GBA'yı birbirine bağlayarak oynayabileceğiniz bu oyunlardan bazıları tek bir oyun kartuşundan dağılım sağlayabiliyor, ama ço-

SİSTEM ÖZELLİKLERİ

	(Game Boy Advance)	(Game Boy Advance SP)
CPU	32-Bit ARM, yerleşik bellek	32-Bit RISC-CPU
Ekran	- 2.9" (73mm) TFT ekran - 240 x 160 çözünürlük - 65,535 renk - Karakter modunda 511 renk, resim modunda 32,768 renk desteği	- 2.9" (73mm) TFT ekran - 240 x 160 çözünürlük - 65,535 renk - Karakter modunda 511 renk, resim modunda 32,768 renk desteği, - Yerleşik ekran ışığı
Büyükük	13.5cm (genişlik) x 8cm (yükseklik) x 2.5cm (kalınlık)	7.75cm (genişlik) x 7.92cm (yükseklik) x 2.3cm (kalınlık)
Ağırlık	140 gram	140 gram
Güç	2 x AA-pil	Şarj edilebilir 600mAh-lon pil
Pil Ömrü	15 saat	Işık açıkken 10 saat, ışık kapalıyken 10 saat, 3 saat şarj süresi.
Yazılım	Kartuş formatı Game Boy ve Game Boy Color kartuş desteği	Kartuş formatı Game Boy ve Game Boy Color kartuş desteği

GBA SP'nin yeni renk seçeneklerinden, kırmızı versiyonu.



NEREDEN ALIYORUZ, KAÇA ALIYORUZ?

	Sistem	Peşin Fiyat	Taksit İmkânı	Desteklenen Kredi Kartı Türleri	Taksit Destekleyen Kredi Kartları	İndirimler	Hediyeler
Baskuda www.baskuda.com	Game Boy Advance Game Boy Advance SP	1195 + KDV 1485 + KDV	4-12 Taksit CardFinans sadece 6 taksit.	Visa, MasterCard	WorldCard Card, BonusCard, CardFinans	Peşin ödemede 4% Havale indirim	
Antik Oyun www.antikoyun.com	Game Boy Advance Game Boy Advance SP	125\$ 190\$	3, 6, 12 ay Taksit	Visa, MasterCard	Maximum Card		
Mavi Shop www.mavisshop.com	Game Boy Advance Game Boy Advance SP	168.000.000 TL 276.000.000 TL		Visa, MasterCard			T Oyun

*** Tabii ki yer alan tüm bilgiler, her an değişiklik gösterebilir. Güncel bilgileri almak için, mağazaların sitelerini ziyaret etmenizi öneririz.

şunlukla her oyuncunun kendi oyununa sahip olması gerekiyor. Unutmadan, neredeyse her oyun kendi içinde bir kayıt sistemi barındırıyor ve GBA'nızı kapadığınızda ilgili oyuna en baştan başlamak zorunda kalmıyorsunuz.

Ülkemizde GameBoy Advance oyunları birçok yerde satılıyor, ancak bunun için size belirli bir yer söyleyemeyeceğim. Özellikle büyük mağazalarda birçok GBA oyunu bulabilirsiniz. Tabii ki oyun yelpazesinin yurt dışındaki kadar geniş olmadığını da kabul etmek gerekir. Sonuçta iş araştırmanıza kalıyor...

Aksesuarlar

Her cihazın bir aksesuarı olmazsa ona cihaz dememiz yanlış olur. GBA da birçok enteresan ve işe yarar aksesuarla birlikte geliyor. Paketten çıkan birkaç kablonun dışındaki önemli ve güzel olanları mağazalarda satışa sunulmuş durumda. Bakalım bu aksesuarlar arasında neler var:



GBA Mp3 Adapter: GBA'nın arka bölümüne takılan bu Mp3 Adaptörü Flash Card'ları destekliyor ve bu Flash Card'lara yüklediğiniz Mp3'leri GBA'nızda yüksek kalitede çalma imkânı sağlıyor. GBA Mp3 Adapter aynı zamanda mikrofon takarsanız kayıt cihazı olarak da kullanılabilir.

(www.buyrite.net - 89\$)

GBA TV Tuner: GBA'nızı taşınabilir bir televizyon haline getirmek ister misiniz? Bu TV Tuner ile uydu veya kablo



yayınlarnı izleyebilir, 99 kanalı hafızaya kaydedebilir ve isterseniz GBA'nızı bir monitöre çevirebilirsiniz. Favori konsol sisteminizi

GBA'ya bağlayıp, GBA ekranında asla göremeyeceğiniz oyunları görme şansını TV Tuner'la yakalayabilirsiniz.

(www.buyrite.net - 69\$)

GBA Camera Adapter

Adapter: Yeni cep telefonlarının ortak özelliği fotoğraf çekme yeteneğini GBA'nıza eklemek isterseniz bu aksesuara ihtiyacınız olacak. 8MB hafıza sağlayan, 640X480 çözünürlükte fotoğraf imkânı sunan Camera Adapter, GBA'nıza kartuş girişinden oturtuluyor ve sistemi dijital fotoğraf makinasına dönüştürüyor. Çektiğiniz fotoğrafları daha sonra USB girişinden PC'nize aktarıyorsunuz.

(www.buyrite.net - 40\$)

GBA Light & Magnifier

Adapter: GBA'nın görüntü problemini, sağladığı yapay ışıkla ortadan kaldırdığı gibi, büyüteç özelliğiyle de grafikleri daha net görmeyi sağlayacak bir aksesuar.

(www.antikoyun.com - 10\$)

GBA E-Reader: Kartuş girişinden takılan E-Reader, özel kartlardaki %Dot%



Kod'larını okuyor. Bu kartlar, aslında üstünde oyunlarla ilgili resimler bulunan basit koleksiyon kartları; fakat bunları E-Reader'dan, kredi kartını slip makinasından geçirir gibi geçirdiğinizde, E-Reader devreye giriyor ve o karttaki bilgiyi okuyor. Bu bilgiler genelde hileler ve oyun kodlarından oluşuyor. İlgili oyun sizde varsa, o oyunla ilgili gizliliklere ulaşabiliyorsunuz. Cihazı bulmak sorun olmasa da, kartları bulmak ülkemiz için hayli zor.

(www.buyrite.net - 40\$)

GBA SP alırken artık birkaç seçeneğiniz daha var. Gümüş ve mavii beğenmezseniz, bu mavisine yönelebilirsiniz.





Elektronik eğlencede devrim başladı!

Bilgi için: www.eyetoy.com Yapım: Sony Londra Dağıtım: Sony Türkiye Dağıtıcısı: Sony Eurasia Tür: Eğlence Desteklenen: 1 Oyuncu, Web Kamera, Hareket Tanıma Serhat Bekdemir | serhat@level.com.tr

Geleceğin eğlencesine günümüz penceresinden baktık. Bakmakla kalmadık içine bile girdik. Sony tarafından geliştirilen EyeToy: Play sistemi ile interaktif eğlencenin keyfi sadece bizler için değil. Artık herkes oyun oynayabilecek. Anneniz bile!

Geçen sonbahar ilk defa Londra'da düzenlenen "Playstation Experience" etkinliğinde tanıtılan EyeToy arabirimi ve geliştirilen oyunlar artık ülkemizde de satışa sunuldu. SCEA'dan Dr. Richard Marks bir Playstation'a webcam takarak neler yapılabileceğini araştırırken, fikri çok seven Sony kısa zamanda geleceğin eğlencesi olarak nitelendirebileceğimiz



Bir gün herkes oyun oynayacak lafı sadece bize özel zannedirdim. Sony işin ucunu sonunda bir yere bağlıyor ve kontrolör bağımsız eğlenceyi her eve sokmayı planlıyor.

bu yeni oyun tarzını karşımıza çıkardı. Karışık oyun kontrollerinden çekindikleri için, oyun oynamayan her yaş grubunu televizyonun karşısına kilitleyecek olan bu sistem, eğlencenin dozunu da tavana vurduruyor.

EyeToy ofise ilk geldiğinde "O da ne ki?, hmm bunu da mı yapmışlar. Aç bakalım ne çıkacak, kuş!!" homurtuları arasında kutudan çıkan webcam'i USB portu üzerinden PS2'mize bağladık ve CD'yi yükledik. O da NE! Ekranda kendi görüntümüz ve sağında solunda vücut hareketlerimize göre seçilebilen menüler. Hemen tutorial'ı çalıştırdık ve bir annenin bize EyeToy'u nasıl kullanacağımızı anlatmasını kahkahalar içinde seyrettik. Çok basit kullanımı farkedince fazla

uzatmadık ve bizler için bile yeni olan eğlencenin içine hiç tereddütsüz atladık.

Herkes Oynayacak

Öncelikle televizyonun üzerinde ortaya gelecek şekilde konumlandığımız EyeToy kameranın açısını ekranda belirtilen şekle göre ayarlıyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken üç önemli nokta var, ortamda yeterli ışığın bulunması, netlik ayarının yapılması ve kameradan en az 1,5 ya da 2 metre uzakta olmanız. Daha sonra ekranda kendi görüntünüz var ve seçeneklere el sallamak kaydı ile menüler arasında dolaşabiliyorsunuz.

Oyun listesine geldiğiniz zaman 12 farklı oyun sizi karşılıyor. Önce profil yaratmak için fotoğraf çekme faslı var. Siz-



den üç fotoğraf çektiyirmenizi isteyecek, mutlu, üzgün ve salak pozlar verip profilinizi yaratıyorsunuz. Oyunlar 4 kişiye kadar multiplayer oynanabiliyor.

Oyunlar

KUNG FOO: Hepimizin favorisi olan Kung Foo en fazla güç gerektiren oyun. Sağdan soldan fırlayan cüce kungfucuları teker teker tokatlıyorsunuz. Her bölüm arasında bonus tahtaları kırarak puan arttırıyorsunuz. Oyunda belirli bir



ritm yakalayıp geleni geçeni dövmeye başladığınızda Matrix efekti geliyor ve görüntünüz Neo'nun dövüşürken hızlı hareket ettiği gibi oluyor. 6. bölümün sonunda bir boss karşınıza çıkıyor ve onu da pataklayıp oyunu bitiriyorsunuz.

WISHI WASHI: En basit oyunlardan biri de olsa çıldırana kadar oynayabiliyorsunuz. Basitçe tüm vücudunuzu kullanarak cam siliyorsunuz. Ekrandaki köpükleri belirlenen vakit içerisinde temizleyip bir sonraki kata çıkıyor ve oradaki camları temizliyorsunuz. Tabi okurken öyle kolay gözüküyor, 5. kattan sonra nefes almak bile zor geliyor.

KEEP UPS: Klasik kafa ile top sektirme oyununun dijital versiyonu. Bonus alabilmeniz için etraftaki pencerelerden çeşitli tipler çıkarıyor. Bir tanesi katanaya ile topunuzu kesiyor dikkat edin. Tabi sadece kafanızla değil ellerinizi de kullanabiliyorsunuz ama yasak. Burada bile hile yapmayı düşünmeyin!

BOXING CHUMP: Sıkı bir boks maçına hazırsınız. Bir robotla ringe çıkıyorsunuz ve 30'ar saniyelik roundlarla dövüşüyorsunuz. Aparkat, sol sağ kroşe ne ararsanız var. Kafa bile atabilirsiniz. Ama dikkat edin zor seviyelerde robot oldukça etkili oluyor. Cidden yorucu bir oyun.

BOOGIE DOWN: Süper bir dans oyunu, burada öğ-

Sistem Nasıl Çalışıyor?

EyeToy üzerinde hareket algılayıcısı ve mikrofonu olan bir webcam. Bu sayede kamera oyuncunun pozisyonunu ekran üzerinde belirliyor ve oyun başladığı zaman yaptığımız hareketlere göre bilgisayar rakibimizin vurulup vurulmadığını anlıyor. Aslında neredeyse tüm konsollarda kullanılan ışın tabancalarından daha basit bir sistem. Ancak uygulanabilirliği ve eğlence faktörü göz önüne alındığında sonuç inanılmaz.

rendikleriniz gece klüplerinde bile işe yarar. Dansçı kızın hareketlerini takip edin ve gereken süre içinde tamamlayın. Seçebileceğiniz dört ayrı müzik var.

MIRROR TIME: En zevkli oyunlardan biri de bu. Kafanız öyle karışıyor ki ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz. Bizce multiplayer oyunlar arasında en iyi olanı. 4 köşede kırmızı renkli bir robot ve yeşil renkli bir kız çıkıyor. Kız resimlerine dokunmalısınız ancak ekrandaki görüntünüz sürekli ters düz ediliyor ve yön kavramınızı kaybediyorsunuz. Kahkahalara boğulacaksınız.

Gülümseyin :)

Her oyunu bitirdiğinizde Hall of Fame'de yer almak üzere fotoğrafınız çekiliyor ve başka bir oyuncu sizden daha fazla puan alana kadar hep sizin resminiz geri planda kalıyor. Oyunlardan ayrı olarak 14 tane de özel efektin bulunduğu Playroom'da takılmak da oldukça eğlenceli. Eskinin komik aynalı odalarını son teknoloji ile odanıza taşıyan EyeToy tam bir eğlence makinesidir.

Mutlaka bilmeniz gereken bir gerçek ise interaktif oyunların inanılmaz yorucu olduğu. Sıcak yaz günlerinde iki round Kung Foo oynamak ter içinde ve nefes nefese kalmanıza neden oluyor. Eğer geçtiğimiz haftalarda Next Level programında yaptığımız EyeToy tanıtımını izlediyse ne kadar yorucu olabileceğini canlı yayında görebilirdiniz. Zannediyorum ki önümüzdeki haftalarda da EyeToy, Next Level'in sürekli oyunlarından biri olacak.

EyeToy: Play 135 milyon civarında fiyatla satışa sunuldu. Bu kadar paraya değer mi diye düşünüyorsanız kesinlikle değer. Bu yeni eğlenceyi sakın kaçırmayın. ☺



Artılar

İnteraktif eğlenceye geçiştirilen bu oyun, gerçek multiplayer keyfi PC'izde webcam olarak kullanabiliyorsunuz.

Eksiler

Fark başına çabuk sıkılıyorsunuz. Fiziksel olarak oldukça yorucu.

Level Notu



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: OPERATION RESURRECTION

Wolfenstein bu sefer PS2'lerimizde canlanıyor...

Bilgi için: www.activision.com Yapım: Raster Productions Dağıtım: Activision Türkiye Dağıtıcısı: Alsan Interactive Tür: FPS Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

5 00 yıl önce PC'de görülen ve herkesin birbirine efsaneymiş gibi anlattığı Wolfenstein, Nazi'lere karşı verilen bir savaşı konu alıyordu. Yalnız savaş konseptine ters düşerek, bu sefer gerçekçilik biraz daha arka planda, fantezi yönü daha öndeydi. Geçtiğimiz yıllarda yepyeni grafikler ve yepyeni her şeyiyle PC'lere geri dönen Return to Castle Wolfenstein, özellikle multiplayer oyun güzelliğiyle konuşuldu, beğenildi. Bu FPS'nin diğer oyun sistemlerine uyarlanması kaçınılmazdı ve karşınızda yeni ek ismiyle, Operation Resurrection.

SS subaylarıyla toplandı

Operation Resurrection, PC versiyonunda olan neredeyse her şeyi içeriyor. Bir de bunun üstüne birkaç eklenti kuruyor. Öncelikle hikayeye yenilikler getiriyor. Bunlar senaryoyu değiştirecek veya başka bir yöne saptıracak yenilikler değil, senaryoyu daha da detaylandırarak eklentiler. Kısaca oyunun konusunu

uzatmışlar.

Bir diğer yenilik de karakterinizi geliştirebilme yönünde görülüyor. Artık her bölüm sonundaki performansınız size puan olarak geri dönecek ve siz bu puanlarla karakterinizin özelliklerini geliştirebilecek veya çeşitli eşyalar alabileceksiniz. Tabii bu oyuna başlamadan önce Counterstrike tarzında silahları önceden alma vs. gibi bir durum getirmiyor. Sadece size yardımcı olmak amacıyla düşünülmüş. Oyuna müthiş bir artısı veya eksisi yok.

Gelelim oyundaki görevlerinize. Her bölüm başında belirli görevleriniz olacak, oynadığınız bölüme göre ek görevler de alabileceksiniz. Görevlerin isimleri, içerikleri her ne kadar farklı gözüksün de aslında çoğunun amacı aynı: İstenen görev yerine gidip orayı yerle bir etmek! Evet Wolfenstein fazla düşünmenizi gerektirecek bir yapı barındırmıyor. Bunun yerine her şeyi yok etmeye yöneltiyor sizi. Bunu Serious Sam tadında yapmıyorsunuz belki, fakat yine de macera öğeleri, bilmece-bulmaca arama düşün-

cesiyle gelmeyin buraya. Önceden uyarıyorum.

Yavaş hareket etmeyin

Tüm oyun boyunca karşılaştığınız düşmanlar Nazi'ler değil. Normal insanların bir yere kadar iyi olacağını düşünün "Hitler'i canlandırılmı" grubu, bilimsel yollar eşliğinde farklı yaratıklar ve kreasyonlarla karşınıza çıkıyor. Yeni yaratıkların yanında restorasyon çalışmalarıyla, şövalyeler ve benzeri eski dönem savaşçıları da canlandıran bilim adamları, tüm bu yaratıkları sizi durdurmak için üstünüze yolluyor. Sizin de onlara karşı kullanabileceğiniz türlü türlü silahlarınız var gelin görün ki. Bunlar arasında plazma tüfekleri, proton ayrıştırıcıları (böyle bir silah olamaz) gibi hi-tech silahlar yok. Onun yerine işte makineli tüfeği, tabancasıydı, alev püskürtücüsüydü gibi bildik, ama gerektiğinde güçlü silahlar taşıyorsunuz.

Sıra geldi oyunun en acı şekilde fire verdiği noktaya. PC'de ve Xbox versiyonunda görülen multiplayer modu, hiçbir şekilde Operation Resurrection'da görülüyor. Ekranı ikiye mi bölmüşsünüz, iki televizyon, iki PS2 bulup, bunları iLink yardımıyla birbirine mi bağlamışsınız, hiçbiri para etmiyor. PS2'de halen gelişmemiş online oyun desteğinin Wolfenstein'a da yansımamış olduğunu böylece anlıyoruz.

Açıkçası grafik bağlamında beni yüksek oranda tatmin etti oyunumuz. Hatta öyle ki,



bazen oyunu durdurup detayları inceler duruma düştüm. Elbette PS2'de görebileceğimizin en iyisi değil, fakat hem animasyon, hem de görsel efekt yönünden oldukça başarılı.

Kontrol açısından yine analog tuşlara kalıyor ve bir FPS'yi de yine zar zor yürütmek zorunda kalıyorsunuz. Eğer bunu atlatırsanız, RTCW: Operation Resurrection PS2 için oldukça iyi bir FPS seçimi olabilir (bir kısaltma daha girseydi bu cümleye geri gelecektim). ☺



Artılar

Hızlı oynanış. Sabit framerate. Güzel animasyonlar ve efektler.

Eksiler

Kontroller sıkıntı yaratmıyor. Multiplayer

Level Notu



ENTER THE MATRIX

Matrix evreninde aradığınızı bulabilecek misiniz? Yanıt çok yakında~

Bilgi için: www.atari.com Yapım: Shiny Entertainment Dağıtım: Atari Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr



Bir ara "merhaba" yerine, "Matrix'e gittin mi?" şeklinde selamlaşmaya neden olan fırtına sonunda dindi. Filmin heyecanını üstünden atamayan ve daha da heyecanlanan bir kitle de, filmin arka bölümünü konsollarda ve bilgisayarlarında yönetmeye koyuldu. Şimdi yeniden Matrix'e adım atıyoruz, ama bu kez PS2 farkıyla...

Ghost ve Niobe

Bilmeyen kalmamıştır, ama ben bir kez daha burada söyleyeyim. Enter the Matrix, Matrix Reloaded'da olan olayların arka planını içeriyor ve bununla bağlantılı olarak siz de Ghost ve Niobe adındaki iki karakteri kontrol ediyorsunuz. Niobe'yi filmde birkaç sahnede net olarak görmüştük, fakat Ghost daha silik sayılır ortağına oranla.

Oyuna bu karakterlerden birini seçerek başlıyoruz. Karakterlerin özellikleri birbiriyle aynı olsa da senaryoları biraz farklı. Dolayısıyla her iki karakterle oyunu bitirmeye çalışmak isteyebilirsiniz. Bölüm bölüm ilerleyen bir oyun yapısı görüyoruz. Her bölümün sonunda da oyunu kayıt etmemize izin veriliyor. Yani her an kayıt imkanınız yok. Bölümler de birbiriyle farklılık göstermekte. Üç değişik bölüm tipi var diyebiliriz. Arkadan görünüşlü klasik aksiyon bölümleri en çok karşılaşacağınız bölüm. Araba

kullanma ve Hovercraft yönetme de diğer iki bölüm tipi. Çoğu insan (ben de dahil) tarafından sıkıcı bulunan araba kullanma hadisesi, Ghost'la oynarsanız silahlı mücadele, Niobe'yle oynarsanız aracı kontrol etme olarak değişiklik gösteriyor.

Tuş dağılımı PS2 gamepad'ine güzel uyarlanmış. Üçgen ve Yuvarlak, yumruk-tekme ikilisini oluşturuyor. Kare bir nevi "counter". X'le de ateş ediyoruz. Arka tuş takımında da "Focus" önemli bir yer tutuyor, çünkü Focus özelliğini kullanırken aynı zamanda başka tuşlarla da haşır neşir olmanız gerekebiliyor.

Odaklanın

Daha önce Bullet Time ismini bir çok oyunda görmüştük, fakat bu efekti popüler yapan yapıt elbette ki Matrix'ti. Dolayısıyla Enter the Matrix başarısını yolunu bu özellikten, yani Focus'tan geçiriyor. Karakterinizin bir Focus-metre'si bulunuyor ve bu barı kullandığınızda her şey yavaşlıyor, kurşunların yanınızdan yavaşça akıp gittiğini görüyorsunuz ve hareketlerinizi daha kontrollü gerçekleştirebiliyorsunuz. Dolayısıyla Focus çoğu zaman hayatınızı kurtarıyor. Focus'u eğer çeşitli yüzeylerin yanında kullanırsanız (mesela duvar), o yüzeye uygun değişik ve normalde gerçekleştirilmesi imkansız hareketleri görüntüleyebilirsiniz. İşin içine tekme, yumruk gibi aksiyonları da katarsanız, daha da fantastik görüntülerle karşılaşacağınızdan emin olabilirsiniz.

Kare tuşuna ilginiz, yani aksiyon-counter tuşu, en az Focus kadar yakın olmalı. Hatta Tekme-Yumruk-Aksiyon tuşlarını akıcı ve mantıklı bir şekilde kullanırsanız, filmdeki kareografilere benzeyen dövüş sahnelerini yakalayabilirsiniz.

Oyunun gizli kapaklı bir yeri de ana ekrandaki "Hacking" bölümü. Bu bölüme girdiğinizde Matrix'i kırma hadisesine bulaşmış oluyorsunuz, fakat ekrana gelen klavye resmi ve basacağınız her tuşu yön tuşlarıyla seçmeniz gerektiğini görünce o bölümden hemen çıkıyorsunuz. PC'de çok daha zevkli olan ve gerçekten bir şeyler başarıyor olmanızın havasına kapılıp çeşitli gizlilikleri açtığınız Hacking, PS2 versiyonunda klavyesizlik yüzünden son derece başarısız ve sinir bozucu. Ama PC'de olmayan multiplayer seçeneğini PS2'de açıp çeşitli eğitim programlarında iki kişi karşılıklı dövüşebilirsiniz.

Sinir bozucu olan tek konu maalesef bununla sınırlı kalmıyor. Grafiklerdeki özensizlik, kaplamaların olmaması, bazen saçma bir şekilde dengesizleşen oyun yapısı Enter the Matrix'i beklenen başarıya götüremiyor. Böylece oyunu, muz sınıfı zar zor ya geçiyor, ya da geçemiyor. ❌



Artılar

Matrix'i konu alıyor. Focus özelliği tene olmamış (daha kötü olabilirdi). Ara sahneler çok kaliteli.

Eksiler

Grafikler çok sönük ve özensiz. Dövüşlerde varyasyona pek yer verilmemiş. Silah kullanımını oyuna çok hakim (daha çok yakın dövüş).

Level Notu





Def Jam VENDETTA

LEVEL HIT

Koşun! Hip Hop'çular birbirine girmiş; ortalık toz duman

Bilgi için: www.ea.com Yapım: AKI Dağıtım: Electronic Arts Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat Tür: Güreş Desteklenen: 2 Oyuncu, Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

SkyTurk'ten önceye, çok önceye gidelim. Kablo lu yayının ilk zamanlarında Sky TV vardı ekranlarda (uydusu olanlarda belki daha önce). Bu kanalda haftasonları WWF görüntüleri yayınlanırdı. Esas mücadele her zaman Sky Sports'taydı, ama Sky TV'de de bu heyecanı yaşayabiliyorduk. Üstelik o zamanlar karakterler daha renkli, daha akılda kalıcıydı. Sonra WWF konsollara taşındı. Güzel oyunlar gördük, görmedik orasını şimdilik karıştırmayalım. Bu sırada bir de Fight Club'la tanıştık; ama o filmde (konuyu şimdi süper başlayacağım, hepimiz çok şaşıracağız). Fight Club'da sinirli ve normal insanlar canları istediğince dövüşüyordu. Amatörce, ama profesyonellere taş çıkartacak cesaret görüntüleriyle. Peki Def Jam nedir, Fight Club nereden çıktı ve ben saçmalıyor muyum? Devam edin.

Hala orada mısınız?

Def Jam Vendetta, Def Jam müzik şirketine bağlı sanatçıların (hip-hop türünde çoğu) WWF stilinde renkli görüntüler çizerek, Fight Club tarzında birbirlerine girdiği bir ring dövüşü. Eğer bu müzik türüne karşı bir sempatiniz varsa, oyunda karşılaşacağınız çoğu karakteri tanıyacak ve onlarla ringe çıkmak için can atacaksınız (ben öyle bir şey hissetmedim; long live heavy metal!).

Birçok modumuz var. Story Mode diyerek oyuna başlayalım derim. Burada maalesef istediğiniz, en çok

beğendiğiniz sanatçıyı seçemiyorsunuz. Onun yerine uydurma birkaç karakter yaratılmış (dört adet) ve siz de bunlardan bir tanesini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Story Mode'da ilerledikçe ve başarılı oldukça, o beğendiğiniz sanatçılara ulaşım yolunuz açılıyor; fakat yine de bu karakterle Story Mode'u oynayamıyorsunuz (buraya hain bir sırtına efekti ekleyin). Açılan ünlü sanatçıları ancak Singles, Free for All, Tag Team ve Handicap gibi tek maçlık modlarda kullanabiliyorsunuz. Daha doğrusu Story Mode dışında herhangi bir modda.

Hazır modlara girmişken onlardan da kısaca bahsedelim. Açıkçası diğer güreş oyunlarında görülen modlara kıyasla gayet zayıf mod seçenekleri bulunuyor



oyunda, ama bununla da idare etmesini bileceğiz. Singles para kazanabileceğiniz, teke-teke maç opsiyonu. Free for All'da dört kişiyi ringe salıyorsunuz ve ayakta kalan son kişi maçı kazanıyor. Tag Team isminden de rahatça anlaşılacağı gibi, ikiye iki bir maça adım atmanızı sağlıyor. Yalnız burada üzücü bir yan var ki, o da kameranın fazla sabit durup maçı tam olarak takip edememesi. Handicap modunda

ise, 3'e bir veya bire 3 (ikisi çok farklı evet) şeklinde dövüşüyorsunuz. Hiç anlatamadım farkındayım. Neyse bunu da siz keşfedin.

Dört benzemez bir arada

Toplamda 44 adet dövüşçümüz var. Bunların 23'ü haşarı, 7'si deli, 12 tanesi de Def Jam sanatçısı. Geriye kalanlar da bizi ilgilendirmiyor. 44 güreşçinin 12'sinin Def Jam'le alakalı olup, bunların içinde en ünlü Def Jam şarkıcılarının olmaması bazılarımız için büyük hayal kırıklığı sayılabilir. Kontrol edilebilir sanatçılar arasındaysa, Capone, WC, Method Man, N.O.R.E., Redman, Joe Budden, Scarface, Ghostface Killah, DMX, Ludacris, Keith Murray ve Funkmaster Flex bulunuyor. Ja Rule, Jay-Z nerede dediğinizi duyar gibiyim. Ben de bilmiyorum.

Tekrar Story Mode'a dönüyoruz. Burada bir nevi iktidar savaşının içine düşüyorsunuz. Savaş ortamına Manny'ye para sağlamak için giriyorsunuz, fakat konu daha sonra yeraltı çetesi liderini indirmeye doğru kayıyor. Dört farklı ve Def Jam şarkıcısı olmayan karakterden birini seçtikten sonra ilk maçıma çıkıyorsunuz.

Kare tuşuyla 'Strike' yapıyorsunuz. Bu yumruk olur, tekme olur, kısaca rakibinizi sarsacak ve açık vermesini sağlayacak bir tuş (hareket). Yuvarlakla oradan oraya koşuyorsunuz. X'e tek bir kez basarsanız yumuşak yakalama, elinizi basılı tutarsanız güçlü yakalama hareketini gerçekleştiriyorsunuz. Üçgenle de ringden dışarı çıkıp, içeri geri giriyorsunuz. L1'e rakibinizin ataklarından kaçıyor veya yerdeyse üstüne kapanabiliyorsunuz. R1 ise gelen atakları durdurmaya veya rakibinizi yerden kal-



▲ Bunun acıtacağından emin olabilirsiniz.



▲ Karakterlerin detaylarına dikkatinizi çekerim.



▲ Bir nevi Piledriver. Yani acıtır.



▲ İpucu: Rakibinizin arkasına geçmeyi deneyin.



▲ İki güreşçi arasındaki orantısızlık size de yansımış olmalı.



dirmaya yarıyor.

Muhtemelen oyunda en çok kullanacağınız hareket Grappling, yani yakalama olacak. Yumuşak versiyonunu kullandığınız zaman, rakibinizi daha hızlı yakalayacak ve hareketi geri çevirmesine fırsat tanımayacaksınız. Eğer güçlü yakalamayı denerseniz, daha güçlü bir atak sergilemiş olacak, fakat düşmanınızın bu hareketi geri çevirme yüzdesini de arttırmış olacaksınız. Geri çevirme, doğrusunu söylemek gerek-

yorsunuz, bocalayan karaktere daha sonra bir grapple uyguluyorsunuz ve yere yıkıyorsunuz, bunun ardından koşarak rakibinizin üstüne atlıyorsunuz. Eğer zamanlamayı tutturursanız bu bir kombo sayılıyor. Peki komboların ne gibi bir artışı var? Birincisi kombolar momentum'unuzu daha çabuk arttırıyor. Ayrıca kombo sırasında düşmanınız sizden kaçamıyor ve güçlü bir atak yapmış gibi oluyorsunuz.

Başından sonuna kadar seviyeli ve kaliteli bir yeraltı güreşi

se oyundaki tüm dengeleri altüst edebilecek bir hareket. Doğru zamanda ve doğru şekilde kullanıldığında strike'dan grapple'a kadar her hareketi geri çevirmek mümkün. Geri çeviren karakter de bunun şaşkınlığıyla bir süre bocalayacağından, karşı atak yapmak için güzel bir fırsatınız oluyor.

Oyunda takip etmeniz gereken son terim, momentum. Kontrol ettiğiniz güreşçiler birer hip-hop'çı olduğu için, seyircilere karşı da belirli bir karizma sergilemeleri gerekmekte. Yaptığınız her "cool" hareket, size momentum olarak geri dönecek. Momentum barınız dolduğundaysa "Blazin" moduna geçiyor ve süper hareketinizi rakibinizi yakaladıktan sonra sergileyebiliyorsunuz. Tahmin edeceğimiz gibi bu hareket hayli güçlü.

Buraya kadar

Her güreş ve dövüş oyununda olduğu gibi, burada da tek hareketlerle başarıya ulaşmak daha zor. Dolayısıyla komboları öğrenmeniz gerekiyor. Yalnız kombolar, iki kere X, bir kere kare gibi tuş kombinasyonlarından oluşmuyor. Burada kombo sistemi biraz daha yavaş işliyor. Mesela ilk önce rakibinize strike yapı-

Hareketlerin yanında, oyunda bir de kız arkadaş edinme hadisesi var. Ününüz arttıkça çeşitli kızlar sizin yanınıza yanaşacak ve kız arkadaşınız olmak isteyecek. Bu çeşitli kızlar olayı abartıp kız arkadaşınız olmak için kavgaya tutuşacaklar (catfight) ve maçı kazanan sizinle birlikte takılmaya hak kazanacak. Üstelik bu maç sırasında istediğiniz kıızı kontrol etme gibi bir opsiyonunuz da var. Kazanan bayan da daha sonra oynanabilir bir karakter olarak beliriyor. Üstüne üstlük galeri bölümünde fotoğrafları çıkıyor.

Story Mode'da her maçın sonunda belirli bir para kazanıp, bu parayı ister karakter gelişimine, isterse bir önce bahsettiğim kızların "farklı" fotoğraflarına yatırabiliyorsunuz. Karakterinizi geliştirme yönüne saparsanız, güç, karizma, kabiliyet gibi alanlarda gelişim reçetesi uygulayabilirsiniz.

Oynanış kadar görüntüler de güzel bir profil çiziyor. Özellikle sanatçıların modellemelerindeki detaylar çok iyi ayarlanmış. Bayan güreşçilerin modellemeleri ise apayrı bir konu. Her konuda başarı grafiği yüksek olan Def Jam Vendetta, bana sorarsanız kaçırılmaması gereken bir oyun. Yerinizde olsam hala dergiyi okuyor olmazdım ve oyuna koşardım. ☺



Artılar

44 farklı güreşçi. Bol aksiyon, yumuşak oynanış. Detaylı grafikler. Dengeli dövüşler. Mantıklı kombineler.

Eksiler

Sadece 12 Def Jam şarkıcısı. Oyun modları yeterli sayılmaz.

Level Notu



APE ESCAPE 2

Bilgi için: www.apeescape2.com Yapım: SCEI Dağıtım: SCEE Tür: Aksiyon Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Maymun kovalayabilecek, en az iki yıl ofis deneyimi olan, askerliğini yapm...

1999 yılında PlayStation için çıkan Ape Escape, maymunların sosyal hayatına karışarak onları yakalamaya çalıştığınız eğlenceli bir oyundu. E, Ape Escape 2 de bu oyunun devamı...

Oyundaki asıl amacınız şu: Maymun yakalamak (çok ilginç!). Her bölümün başında sizden belirli sayıda maymun

yakalamanız isteniyor. Tabii ki bunun için bazı silahlarınız ve eşyalarınız var. Maymunları kullanmak için filenizi, çevredeki yaratıkları öldürmek içinse kılıcınızı veya diğer silahlarınızı kullanıyorsunuz. Ayrıca oyunun ilerleyen bölümlerinde, maymunların nerede olduğunu gösteren bir radar ve yüzmenizi sağlayan (aynı zamanda denizde maymun yakalamanızı) bir araç gibi ekstra şeyler buluyorsunuz. Eşyaları ve silahları; Üçgen, Kare, Daire, X tuşlarına atayarak hızlıca değiştirebiliyorsunuz.

Oyundaki her maymunun farklı bir görünüşü ve farklı

özellikleri var. Bir maymun diğerinden daha agresif veya daha güçlü olabiliyor. Bunları radarınızı kullanarak görebiliyorsunuz. Ayrıca her maymunun birbirinden görünüş olarak ve tarz açısından farklı olması da hoş. Mesela oyundaki maymunlardan biri matador. Üzerine doğru gittiğiniz zaman elindeki kırmızı kuşağı çekiyor.

Grafik açısından ortalamanın çok aşağısında kalan oyun, ilk bir saat için eğlenceli olmasına rağmen bir yerden sonra sıkılmaya başlıyor. Buna rağmen Ape Escape 2 ufak yaştaki oyuncular için hiç fena bir seçim değil. 🎮



Artılar

Farklı maymun karakterleri, eğlenceli silahlar ve eşyalar.

Eksiler

Kötü grafikler, sorunlu kamera, tekrar eden bölümler

Level Notu



PAC-MAN WORLD 2

Bilgi için: www.namco.com Yapım: Namco Dağıtım: Namco Tür: Puzzle Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bir Pac-Man gördüm sanki...

Pac-Man'ın 3D'sinin yapılması kaçınılmazdı... Namco'nun 2002'deki ilk 3D Pac-Man denemesi pek tutunamamıştı. Pac-Man World 2'de ise daha farklı bir konsept deniyor.

Pac-Man World 2, 1980 yılında yapılan ilk Pac-Man'den tamamen farklı. Oyunun şu anda piyasada bulunan diğer 3D platform oyunlarından hemen hemen hiç farkı yok. Ayrıca artık ekrandaki noktaların tamamını yemek zorunda değilsiniz. Bu size sadece puan kazandırıyor (ve de meyveler).

Pac-Man artık bazı yaratıkların üzerinde zıplayarak onları öldürebiliyor,

duvarlara tutunabiliyor veya yüzebiliyor. Neredeyse her platform oyununda olduğu gibi Pac-Man World 2'de de devamlı bir yerden bir yere



atlıyor ve puan toplamaya çalışıyorsunuz. Oyunu ancak bölüm sonlarında kaydedebiliyorsunuz, ama bölüm aralarında da checkpoint'ler var.

Oldüğünüz zaman en son geçtiğiniz checkpoint'ten oyuna devam edebiliyorsunuz.

Oyunda çoğu zaman kamerayı siz kontrol edemiyorsunuz. Sadece ekranın sağ altında kamera işareti çıktığı zaman açığı değiştirmenize ve çevreye bakmanıza izin veriliyor, ama bu hiç kullanışlı değil.

Pac-Man World 2 grafik açısından Ape Escape 2'den çok farklı değil, ancak biraz daha detaylı. Karakterler ve Pac-Man'ın yeni hali fena sayılmaz.

Sonuçta Pac-Man World 2 için de Ape Es-



cape 2 için söylediklerimiz geçerli. Ufak yaştaki oyunculara hitap ediyor ve sınırlı bir eğlence veriyor. Ve ilk Pac-Man'ın yerini kesinlikle tutamıyor. Karar sizin... 🎮

Artılar

Şirin grafikler

Eksiler

Zor kontrol, oynanış zorlaştırılan kamera, sınırlı eğlence

Level Notu



LEVEL 08/2003



STAR WARS: THE CLONE WARS

Bilgi için: www.lucasarts.com Yapım: Pandemic Studios, Creal Studio Dağıtım: LucasArts Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Savaş içinde savaş: Klonları durdurun!

Bir şeye benzemeyen Star Wars oyunları furvası devam ediyor. Mükemmel bir evrenin ve tasarımın üstüne herhangi bir oyun oturtamamayı başaran LucasArts, klon savaşlarıyla ilgili bu son oyununda da sizi çeşitli savaş araçlarının kontrolüne

oturtuyor. Federasyon Gunship'i, Speederbike'i, Assault Tank'ı gibi farklı araçları kontrol ettiğiniz oyunda amacınız çeşitli görevleri yerine getirmek. Her bölümde senaryoya uygun olarak birçok farklı görevi tamamlamaya uğraşıyorsunuz. Bunlar arasında bir konvoyu eşlik etmek, Outpost yönetmek, çeşitli savaş gemilerinin havalanmalarını önlemek gibi birçok birbirine benzeyen görev bulunuyor. Bu bölümlerde genelde bir takım eşlikçileriniz de oluyor, fakat her şeyi onlara bırakırsanız kendilerini savaş ortasına deli cesaretiyle atmaktan da çekinmiyorlar ve ölüyorlar. Böy-

lece Game Over oluyor, o uzun Loading ekranına geri dönüp oyuna yeniden başlıyorsunuz.

The Attack of the Clones'un karmaşık ve bir o kadar da eğlenceli savaş sahneleri oyuna taşınmaya çalışılmış. Bunun sonunda da harala gürele ekranda lazerler, elinizde titreşimler gibi bir durum oluşmuş. Bu bazen mutluluk veriyor, bazen de "ne oluyor ya" tavrını sergilemenize neden oluyor. Her zaman araç kontrol etmiyorsunuz üstelik. Bazen Mace Windu aracından iniyor, "force" ve light saber'ı eşliğinde düşmanlarını yok edebiliyor. Şimdiye kadar an-

lattığım tüm heyecan verici öğeler, eğer dediğim kadar heyecanlı olsaydı bu oyunu kaçırmayın derdim; fakat şu haliyle sadece basit bir aksiyon. Çok çığgın Star Wars hayranı değilseniz, başka araç aksiyonlarına yönelmeniz tavsiyedir. ☺



Artılar

Kalabalık aksiyon sahneleri
Star Wars evreni

Eksiler

Görevler çok sıkıcı
Araçların kendine has özellikleri yetersiz değil
Araç dışı görevler bu oyunda olmasa daha iyi olurdu

Level Notu



CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Bilgi için: www.konami.com Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Aksiyon Desteklenen: 2 oyuncu, Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Ah eski günler...

Unutulmaz bir oyundu Contra. Contra, Contra II derken sonunda Shattered Soldier'a da ulaştık. Bu oyun hakkında entere-san da bir durum söz konusu. Bazı oyuncular (muhtemelen eski olanlar) Contra'yı yeniden çok sevecek, beğenecek. Diğer kısım oyuncularsa muhtemelen daha ilk bölümü bitirmeden oyundan soğuyacak. İkişisiyle de karşılaştım ve her iki tarafı da anlıyorum.

Contra'nın bu yeni versiy-

yonunda yine platform tarzı alanlarda yolunuzu bitiş çizgisine kadar açmaya uğraşacağız. Önümüzde binbir türlü düşman çıkacak ve onları elimizdeki teknoloji ürünü silahlarla yok edeceğiz. Önceki Contra'ların aksine yok ettiğiniz düşmanlardan silahlar düşmüyor. Artık elinizde sadece Machinegun, FlameThrower ve Grenade Launcher var. Bir de bu silahların alternatif atak modları. Üç silahı da aynı anda elinizde bulunabiliyor ve duruma göre aralarında seçim yapılabiliyorsunuz. Bu çok önemli bir durum, çünkü oyunun tüm düşman ve Boss yapısı buna bağlanmış. Doğru düşmanda doğru silahı kullanmak ve özellikle Boss'ların

saldırı şekillerini ortaya çıkarmak çok önemli.

Easy, Normal ve Hard seçeneklerimiz var. Buradaki zorluk farkı, oyunun genel yapısında hiçbir farklılık yaratmıyor. Sadece, Easy'de inanılmaz fazla Continue'nuz bulunuyor, Normal ve Hard'daysa inanılmaz az. Şöyle de bir durum var ki, Easy'de oyunu bitirirseniz, "Oyun bitti. Gerçek heyecanı yaşamak için Normal'da oynayın" şeklinde bir uyarı alırsınız. Dolayısıyla 3 Continue'nun değerini sonuna kadar bilin ve Normal'da oynayın.

Contra hayranları için mükemmel bir seçenek olan Shattered Soldier, zor oyun yapısı yüzünden bazı oyuncularını çabuk bezdirecek olsa da, bence iyi bir oyun. Bakınız, alınız, ediniz... ☺

Artılar

Eğer dikkatli oynarsa, dengeli oyun yapısı
Eski Contra aksiyonunun bozulmaması olması

Eksiler

Sınırlı bazacak derecede zorlayıcılığı
Grafiklerdeki ufak problemler

Level Notu



Tomb Raider Angel of Darkness

Sadece Lara Croft'un adı bile bir yazıyı okutmaya yeter, böylece benim gibi spot özürli birinin de ekmeğine yağ sürülmüş olur.

Eser Güven | eser@level.com.tr

Oynamaktan pek hoşlanmayacağımı düşündüğüm bir oyunun yazısını yazmam gerektiğinde hep şöyle avuturum kendimi: "Ya bir de Tomb Raider oynamak zorunda kalsaydım?". Baksanıza, 2001 Nisan ayında yazdığım TR Chronicles yazısına şöyle başlamışım: "Bir kez daha Lara'nın maceralarıyla baş başayız. Bunun son olmasını dileyerek çö-

tu. Bunun yerine bölümleri mümkün olduğunca ayrıntılı biçimde anlatmaya çalıştım (yine de şurada kurşun var, şurada sağlık var tarzı anlatımlardan mümkün olduğunca kaçındım).

Not: 5. bölüme kadar lineer biçimde ilerlemenize rağmen, o bölümden itibaren görevleri istediğiniz şekilde yapabilecek ve seçeceğiniz yollar konusunda

leyin ve merdivene tırmanın. Pencereden içeri girip içerideki malları toplayabilirsiniz ama buna zorunlu değilsiniz. Pencerenin yanındaki merdivenden yukarı çıkın. Yine önünüzdeki boşluğu zıplayarak geçip, su borusuna tırmanın.

Burada çıkıntıya asılarak yürümeyi öğreneceksiniz. Lara başta güçsüz olduğundan asılarak çok fazla ilerleyemiyor, yolun yarısında aşağı inip gücünüzü toplayın ve yola öyle devam edin. Çitin bittiği yerde kendinizi yukarı çekin.

Çatının sol üst köşesinde bir varil var. Varili çekince ve aşağı atlayarak levreyi alın. Tekrar çatıya tırmanın ve kilitli olan kulübenin kilidini kırarak içeri girin. Levreyi kullanarak kilidi kırdığınızda Lara güçlenecek, böylece levreyi aldığınız yere inip karşı tarafa geçebileceksiniz. Karşıya geçince Stealth kullanmanız söylenecek. Bu şekilde sessizce ilerleyin ve anahtarı alıp geri dönün. Anahtarı kapıda kullanıp merdivenden inerek bölüme bitirin.

2 - Derelect Apartments

Kapıyı kırmaya çalışanlar var, bu yüzden kitaplığı kapının önüne çekin. Her ne kadar pek bir işe yaramasa da size biraz zaman kazandıracak. Merdivenlerden yukarı çıkın ve kapının kırılışını seyredin. Polis içeri gaz bombası attığından Lara'nın zehirlenme ihtimali var. Sağlık göstergesinin altındaki hava göstergesine dikkat edin, bitmesine izin vermeyin. Buradaki amacınız sürekli yukarı çıkmamanın yolunu bulmak, bunun için birkaç yerden atlamamız gerekecek. Karşınıza çıkan dolabı çekin ve yukarı çıkmaya devam edin.

Merdivenlerde bir kutu göreceksiniz. Bu kutuyu merdivene doğru çekin, üzerine çıkın ve korkuluğa zıplayıp tutun. Sağ taraftaki kapıdan girdiğinizde biri



zümümüze başlıyoruz". O kadar temenni ettik de ne oldu? Eidos Tomb Raider için yeni bir seri hazırlamaya karar verdi. Bu oyunun yedincisi, sekizincisi çıkınca ne yapacağım, şimdiden kara kara düşünmeye başladım :) Neyse başa gelen çekilir diyerek iki ay sürecek TR maceramıza başlayalım.

Not 1: Bu ay resimli rehber fikrinden vazgeçtim çünkü yeterli zamanım yok-

nispeten özgür olacaksınız. Yani bu yazıda bahsetmeyeceğim yolları kullanarak da diğer bölümlere geçebilirsiniz.

1 - Parisian Backstreets

Bu bölüm eğitim bölümü diyebiliriz, arka plandaki ses size Lara'nın yetenekleriyle ilgili bilgiler verecek. İlk olarak çöp tenekesine tırmanın: ve yukarıdaki balkona çıkın. Önünüzdeki boşluktan atlayın, iler-

yerde, biri askıda olmak üzere iki tane anahtar bulacaksınız. Yine aynı odadaki şalteri indirince asansör çalışmaya başlayacak. Asansöre binin ve kilitli kapının olduğu 2. kata inin. Bu odadan silah alacaksınız. Tekrar üst kata çıkın ve jeneratör odasındaki kilitli kapıyı açarak bölümü bitirin.

3 - Industrial Rooftops

Önce varile, ardından merdivene tırmanın. Telden karşıya geçerken Lara'nın bacaklarını tele dolamalısınız. Karşıya geçince çatıdan aşağı kayın ve kapının olduğu yere düşün. Kapıdan girdiğiniz odada (ve bir sonrakinde) birkaç mal bulabilirsiniz. Üçüncü odaya girince önce merdivenden inin ve kutuyu iterek Lara'yı güçlendirin. Alevlerin solunda geçin ve garaj kapısından içeri girin. Üzerinde parmaklık olmayan çıkıntıya tutunun ve bu yolu takip edin. Yolun sonunda geniş bir yerden zıplamanız gerekecek, Action tuşuna basarak karşı tarafa tutunmayı unutmayın. Sola doğru asılarak ilerleyin ve yukarı çıkın.

Merdivenlerden çıktıktan sonra boşluğa geçin ve kapıdan girin. Bu yoldan ilerlediğinizde kendinizi dışarıda bulacaksınız. Merdivenlerden tekrar yukarı çıkın ve kapıdan girin. Yine bir merdivene çıkınca çatıya ulaşacaksınız. Sola doğru ilerleyince bölüm bitecek.

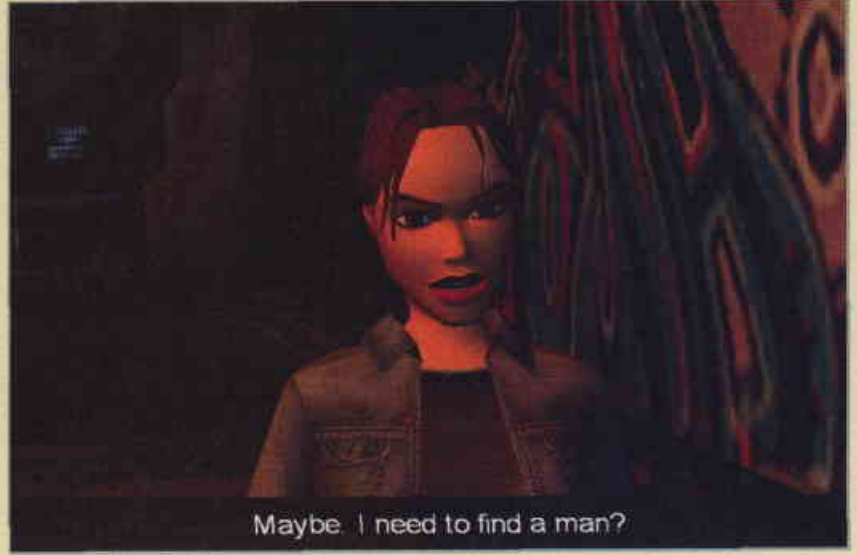
4 - Margot Carvier's Apartment

Kaçışımızın ilk kısmı sona ermek üzere. Bu bölümün başında Bayan Carvier ile konuşacaksınız ve söyleyeceğiniz cümleleri siz seçeceksiniz. Burada ne söylediğiniz önemli değil ama bolca konuşup hikayeyi biraz ortaya çıkarabilirsiniz. Konuşma bittiği anda tekrar kaçmaya başlayacağız, yoksa polislere yem olabiliriz.

Mutfakta alabileceğiniz iki şey var, şarap şişesi ve çekmedeki sağlık hapları. Diğer yerleri araştırmakla vakit kaybetmeyin çünkü polis peşimizde. Koriordan geçin ve kapıdan çıkarak bölümü bitirin.

5 - Parisian Ghetto I

İçinde uyandırdığınız araçtan çıkıp sol taraftaki evsizlerle konuşun. Aracın sol tarafındaki boruya tırmanın ve ilerleyerek çitin üzerinden atlayın. Sol taraftaki adamlarla konuştuktan sonra defterinize yeni bir görev eklenecek. Adamin yanındaki kapıdan içeri girin ve Janice ile ko-



nuşun. Ondan da bilgi aldıktan sonra defterinizde yapmanız gereken görevlerin bir listesi çıkmış olacak.

Şimdi şehirde biraz gezintiye çıkacağız. Janice'in önündeki merdivenlerden çıkın ve yukarıdan sola dönün. Buradaki parayı alıp ilerleyin. Direklerin olduğu yere geldiğinizde sağ tarafta Cafe Metro'nun olduğunu göreceksiniz. İçeri girin ve barmenle konuşun. Gitmeniz gereken yer Serpent Rogue.

6 - Serpent Rogue

Kafeden çıkıp geriye doğru gitmeye başlayın. Sol taraftaki yeşil kapılı garaja gelmeden önceki aralıktan ilerleyin ve yolun sonundaki kapıyı kullanarak Serpent Rogue'a girin. Sol tarafa gidince burada bir nöbetçi ile karşılaşacaksınız, onu öldürmeniz gerekiyor. Üzerinden anahtarları aldıktan sonra girişe geri dönün. İleri gidip sol taraftaki düğmeye basarak ışıkları kapatın.

Bara gidin ve DJ kabinine girin. Buradaki pikabı çalıştırdığınız zaman müzik çalmaya başlayacak ve etraftaki nöbetçiler neler olduğunu görmek için buraya gelecekler. Hepsini öldürün ve cesetlerini yağmalayın. Silahınızı kaldırmadan merdivenlerden yukarı çıkın ve nöbetçiyi öldürün. Yolun ilerisinde göreceğiniz hoparlörü balkona doğru çekin ve üzerine çıkıp balkona zıplayın. İlerleyin ve gördüğünüz tüm nöbetçileri vurun.

Şimdi ilk nöbetçiyi öldürdüğünüze yere geri dönün. Korkulukların kırık olduğu bir yer göreceksiniz, oradan hareketli platforma zıplayın ve karşı tarafına geçerek kare kafese tırmanmaya başlayın. Platform en üst noktaya geldiğinde

platforma zıplayın ve merdivene tutunun ve sağa gidin. İlerleyip platformun eğik durduğu kısma gelin. Karşıya atlayıp diğer platforma ulaşın. Yüzünüzü iskeleye dönün ve zıplayıp tutunarak ilerlemeye başlayın. Kendinizi yukarı çektiğinizde karşınızda kontrol odasını göreceksiniz. Buradaki köprüyü tekmelediğinizde Lara güç kazanacak. Kontrol odasının kapısını tekmeleyerek kırın ve içerdeki anahtarı alın.

Sol taraftaki kolu iki kez çekerek spot ışığının balkona en yakında kareye gelmesini sağlayın, sonra da sağ kolu çekin. Odadan çıkın, köprüden karşıya geçin ve merdivenden tırmanın. Spot ışığına doğru gidin ve kapıyı açarak kutuyu alın. Tekrar kontrol odasına dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Ulaşmaya çalıştığımız yer zemin kat, buraya indiğimizde arka taraftaki kilitli kapıyı anahtarı kullanarak açabilecek ve dışarı çıkabileceğiz. Böylece tekrar getto ortamlarındayız.

7 - Graveyard

Janice'in olduğu yeri geçip ilerlediğinizde yolun sağ tarafında Rennes' Pawnshop isimli bir dükkan göreceksiniz. Buraya girip elinizde bazı şeyleri satabiliyorsunuz. Şimdi kutuyu sahibine götürmek gerekiyor. Biz daha önce bu görevi Pierre'den aldığımız için (barmen) kutuyu ona götürüreceğiz. Eğer Bernard'a götürmüş olsaydık mezarlığa gitmek için farklı bir yol kullanacaktık. Pierre'e kutuyu verdiğinizde kapının şifresini (15328) öğreneceksiniz.

Kafeden çıkıp sola dönün. Düz gidip parkı geçin ve kahverengi kapıya ulaşın.

Öğrendiğiniz şifreyi girerek kapıyı açın ve apartmana girin. Francine ile konuştuktan sonra sağ taraftaki kapıdan balkona çıkın. Sağdaki diğer balkona zıplayın. Borudan tırmanarak çıkıntıya ulaşın ama Francine'i dinlediyseniz bu çıkıntının sağlam olmadığını öğrenmiş olmalısınız. Üzerinden hemen koşarak geçin ve çıkıntıdan aşağı sarkıp ilerleyin. Az sonra kırmızı ipe ulaşacaksınız. Bu ipi kullanarak diğer balkona düşün, oradan da mozolenin üzerine atlayın.

Mezarlıkta köpeklere dikkat etmek gerekiyor, isterseniz onları vurabilirsiniz. Kırmızı kapılı mezara gidin ve üzerine tırmanın. Yüzünüzü apartmana doğru dönün ve karşıdaki mezara atlayın. Bu şekilde melek heykelinin bulunduğu yere ulaşana kadar mezarların tepesinde zıplayacaksınız. Melek heykelinin olduğu yapıya geldiğinizde kapıyı tekmeleyerek güç kazanın. Melek heykelinin arkasına geçin ve onu iterek deliğin ortaya çıkmasını sağlayın. Açılan delikten mezarın içine girebileceksiniz.



8 - Bouchard's Hideout

Biraz ilerlediğinizde yer göçecek. Sarmaşıkla kaplı duvara tırmanın ve sağ taraftaki boruya geçerek ilerlemeye başlayın. Burada duraklamamalısınız çünkü Lara'nın gücü burayı geçmeye anca yetecek. Aşağı indiğinizde yer yine göçecek, bu sefer suya dalacak ve iyice derine inip karşıya geçeceksiniz. Tırmanabileceğiniz yeni bir sarmaşıklı duvarın ardından yolun sonunda birçok taş göre-

ceksiniz. Bu taşları kenara çektiğinizde ortaya bir ızgara çıkacak. ızgarayı tekmeleyerek açın.

İlerleyip kapıdan geçin ve bir sonraki kapıdan sonra sola döndüğünüzde az önce temizlemiş olduğunuz taşların bulunduğu yere geleceksiniz. Suya girin ve karşı taraftan çıkın. Buradan iki mezarın olduğu odaya gireceksiniz. Sol taraftaki mezarda Arnaud var, buradaki sağlığı alın ve sağ tarafa gidin. Burada Bouchard ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşurken nazik olmazsanız sizi hemen öldürecek, o yüzden söylediklerinize dikkat edin. Örnek olarak şu diyalogu kullanabilirsiniz: "Easy Bouchard - What'd you suggest - Passports".

Bouchard sizi Rennes' Pawnshop'a yönlendirecek. Odadaki kolu çekince kapı açılacak. Bu odaya girin, mermileri alın ve kutuyu yolun sonuna kadar itin. Kutuya tırmanıp çıkıntıya tutun ve kolu çekin. Aşağı inin ve Bouchard'ın bulunduğu odaya dönüp kapıdan dışarı çıkın.

Kendinizi kilisenin üst katında bulacaksınız. Heykele doğru gidin ve oradaki taş bloğu itip çekerek güç kazanın. Buradaki taş sütunların tepelerinde toplayabileceğiniz mallar bulunuyor. Bunları da hallettikten sonra kilisenin ön kapısına gidin ve dışarı çıkın.

9 - Rennes' Pawnshop

Yoldan ilerlemeye başlayın ve solunuzdaki kamyonu geçip sağa dönerek Jani-

ce'i geçin. Düz ilerleyin ve barikatları geçip sağa dönerek Rennes' Pawnshop'a ulaşın. İçeri girdiğinizde etrafın talan edilmiş olduğunu göreceksiniz. Arka odaya girince Rennes'i yerde, ölmüş halde bulacaksınız. Yere kanla bir sembol çizilmiş. Rennes'in cüzdanını alın ve içine bakın. Mavi kapı için gerekli olan şifreyi (14529) öğreneceksiniz.

Kapıdan içeri girip eşyaları toplamaya başlayın. Son eşyayı da alır almaz bir ara demo girecek, demodan çıktığınızda hemen sarı düğmeye basıp kasa kapısını açın. Odadan çıkın ve sağa dönün. Yerdeki kapağı açarak aşağı inin, koridordan koşun ve kanalizasyon borusuna atlayın. Sola dönüp yolun sonuna kadar koşun. Eğer doğru zamanlama yaptıysanız Lara bota binecek ve yeni bir ara demo izleyeceksiniz.

10 - Louvre Storm Drain

Uzun koridor boyunca ilerleyip suyun aktığı odaya gelin. Sola doğru ilerleyip iki atık borusunun yanına gelin. Bu boruların sol tarafında dikey bir boru göreceksiniz. Onun üzerine çıkın ve ilerleyerek düğmeye ulaşın. Bu düğme sayesinde bir pervaneyi kapatmış olduk. Ana kata geri dönün sola doğru ilerlemeye başlayın. Bu yolun yarısında sağa döndüğünüzde bir merdivene geleceksiniz. Merdivenden tırmanın ve pervanenin kanatlarını iki kez döndürün. Böylece güç kazanmış olacaksınız. Kırık kanadın olduğu açıklıktan sürünerek geçin ve yolun sonuna ulaşip odaya atlayın. Buradaki vanayı çevirdikten sonra geldiğiniz yoldan geri dönün.

Ana odaya geldiğinizde şu anda bulunduğunuz borunun tam karşısındaki boruya doğru gidin. Sol tarafta açık bir kapı göreceksiniz. Buradan ilerleyince tekrar bir vanayla karşılaşacaksınız, onu da çevirip yine ana odaya dönün. Tekrar dikey boruya çıkın ve su akışının altındaki yerden ilerleyerek yolun sonundaki vanaya ulaşın. Metal çıkıntının ucuna geldiğinizde yukarıda bir merdiven göreceksiniz. Bu merdivene zıplayarak tutun ve metal çıkıntıya tırmanın. Tekrar kenara kadar gidin ve yine merdivenden yukarı çıkın. Yeni bir metal çıkıntıya geleceksiniz ve bu metalin sonunda bulacağınız boruya tırmanarak başka bir vanaya ulaşacaksınız. Burada yatay boruya tutun ve yolun yarısında aşağı atlayın. Buradaki cephaneleri aldıktan son-

ra tekrar ana kata dönün.

Şimdi suya dalmamız gerek. Suda ilerlediğinizde sarı bir çitle karşılaşacaksınız. Çitin arka tarafına yüzün ve metal çıkıntıya tırmanın. Aşağı doğru yavaşça ilerlerken Lara yukarıdaki boruya tırmanabileceğini söyleyecek. Boruya tutunun ve asılarak ilerlemeye başlayın. Sol tarafta bulacağınız vanayı da çevirin. Tek-



rar geri dönün ve kırık metal çıkıntıya gelin. Bu çıkıntının üzerindeyken Lara bu sefer de zıplayabileceğini söyleyecek. Karşıya zıplayın ve sol taraftaki borunun yanındaki kırık çitin altından geçin. Yolun sonuna giderek aşağı kayın ve tekrar ana kata ulaşın. Kendinizi kırık pervane'nin yanında bulacaksınız, buradan ana odaya geçin.

Dikey boruya tırmanarak suların aktığı yere ulaşın. Burada yukarı çıkmış bir boru göreceksiniz. Onun üzerinden geçip kapıyı açınca kendinizi geniş bir odada bulacaksınız. Yüzünüz havuza dönükken sağa dönün ve varile bomba yerleştirip suya atlayın. Sola gidince yüzebileceğiniz bir boru göreceksiniz. Borunun içindeyken ikinci aralıktan sol dönün ve dışarı çıkın. Sola gittiğinizde kendinizi yanan odaya yukarıdan bakar halde bulacaksınız.

Aşağı inip sağ tarafa doğru giderek merdivenden tırmanın. Burada ilerlerken alevlerin üzerinden zıplamanız gerekecek. Bunu başardıktan sonra duvarın patlamış olan kısmında içeri girin ve Louvre'a ulaşın.

11 - Louvre Galleries

Merdivenlerden yukarı çıkıp nöbetçiyi temizleyin. Bunun ardından merdivenlerin üstüne bir nöbetçi daha gelecek, ondan da kurtulun. Yoldan ilerleyip girdiğiniz ilk oda 1. lazer odası. İlk kutunun üzerine çıkın. Yüzünüzü odanın uzun kısmına doğru dönün ve üç kutunun olduğu yere zıplayın. Orta kutunun üzerine çıkın

ve lazerler kaybolduğundan karşıdaki orta kutuya atlayın. Bu kutunun kenarına geldiğinizde yeni lazerler çalışacak. Zamanlamayı iyi yapın ve sonraki kutuya atlayın. Kutunun sağ tarafından sarkıp ilerleyerek lazerleri geçin. Yukarı çıkıp sağ taraftaki kutuya zıplayın. Lazerlerin arasındaki boşluktan zıplayarak 2. lazer odasına geçin.

İlk çapraz lazerlerden çömelerek geçtikten sonra kenardan ilerleyin ve ortadaki lazerlerin üzerinden atlayın. Sağ taraftaki nöbetçiyi etkisiz hale getirip kimliğini alın. Kapıyı açın ve diğer nöbetçiden de kurtulun. Ortadaki kutuyu Mona Lisa'ya doğru itebildiğiniz kadar itin. Mona Lisa'nın sağındaki düğmeye basın ve hemen ittiğiniz kutuya çıkıp Mona Lisa'nın üzerindeki çıkıntıya tutunun. Havalandırma deliğine girin ve sağa dönüp ilerleyin. Buradan ufak bir odaya geçeceksiniz. Merdivenden çıkınca kendinizi Louvre'un çatısında bulacaksınız.

Sağa dönün, kutuya ve sonra da boruya tırmanın. Çıkıntıya tutunup sağa doğru asılarak ilerleyin. İpe ulaştığınızda ipten ilerlemeye başlayın. Yine boruları

ve çıkıntıları kullanarak açık pencerenin bulunduğu kısma gelin. Pencereden girin, nöbetçiyi öldürün ve anahtarını alın.

Pencereden çıkıp aşağı inin. Borunun yanındaki kapıdan geçin ve yukarı çıkarak sağa doğru ilerleyin. Kendinizi çitli bir bölgede bulacaksınız. Buradaki kapıdan girin ve makinenin üzerine tırmanarak çömelerek geçebileceğiniz deliğe ulaşın. Merdivenden aşağı inince yeni bir bölgeye geçeceksiniz.

Bu depo odasının kapısından çıkın ve nöbetçiyi öldürün. Sağdaki koridordaki ilk odadaki dolapta solunum aygıtı var ama dolap kilitli. Sağdaki diğer odadaki nöbetçiyi öldürün ve en soldaki düğmeye kullanarak Carvier'in ofisindeki bilgisayara zoom yapın. Böylece 14639 şifresini öğreneceksiniz.

Koridorun sonuna gidin ve şifreyi girin. Böylece Carvier'in ofisine girmiş olduk. Her tarafı araştırıp bilgi toplayın ve masanın çekmecesinden güvenlik kartını alın. Koridorun diğer ucuna gidin ve kart okuyucuda aldığınız kartı kullanın. Merdivenlerden inip kapıdan girin. Yine Louvre'un içindeyiz. Buradaki odaya girin, nöbetçiyi öldürün ve koridorun sonuna ilerleyin. Tekrar kartı kullanıp içeri girin. Louvre'a tekrar girdiğimiz merdivenlerin yanında üzerinde tabela olan bir kapı göreceksiniz. İçeri girin ve koridordan geçip merdivenden inin. Sondaki kapıdan da geçtikten sonra önce sola, sonra sola döndüğünüzde büyük kapıları olan bir yere geçeceksiniz. Mavi kapıdan geçtiğinizde bölüm bitecek.

12 - Archeological Dig Site

Beyaz binalara doğru yaklaşın ve dışarı çıkan nöbetçiyi öldürün. Onun çıktığı odaya girip araştırma yaparak önemli bilgilere sahip olabiliyoruz. Odadaki düğmeye basınca kazı alanındaki ışıklar yanacak. Dışarı çıkın ve sağ taraftan gelen nöbetçiyi öldürün. İki mobil ofis arasında büyük metal kapılar göreceksiniz. Buradaki düğmeye basınca kazılara yakında bakma imkanınız olacak. Bu röntgen cihazını kullanarak yarım daire içinde çöp adam figürüne benzer işaretini bulun.

Dışarı çıkıp son ofise girin. Yazıcıda başka bir sembol daha göreceksiniz. Odadan çıkın ve sola gidip köşeyi dönün. Yolun yarısında kazı alanına inen bir merdiven göreceksiniz. Sola dönün ve aşağıya inen merdivenin olduğu yere gelin. Yüzünüzü merdivene doğru dönün

ve yana doğru takla atarak taş platformun üzerine çıkın. Buradan zıplayarak tahta platforma tutunun ve köprüye çıkın. Yolun yarısında sola döndüğünüzde bir düğme göreceksiniz. Bu düğme asansörü çağırmanıza yarayacak. Köprü'nün sonuna kadar yürüyün.

Yine yüzünüzü tahta köprüye dönün. Köprü'nün T şekline benzediğini göreceksiniz, yol ayırımına atlayın ve kolların olduğu yere gidin. En soldaki hariç tüm kolları çekin. Bulmacanın olduğu yere gidin (T harfinin alt ucu) ve yarım ay sembolünü görene kadar kolu çekin. Şimdi tekrar kolların olduğu yere gidin ve bu sefer en soldaki kolu çekerek sembolü

duvardaki direğe atlayın. Buradan da yan taraftaki deliğe geçin.

Bu şekilde birkaç kat indikten sonra kırık bir köprüye geleceksiniz. Köprü'nün kenarına gelip sağa baktığınızda gargoylle heykeli göreceksiniz. Onun üzerine zıplayın, sola dönün ve diğer gargoylle heykeline geçin. Gargoylle heykelinin sol tarafında taş toprak bulunan bir yer var, kendinizi oraya bırakın. Burada duvara tırmanarak aşağı inin, bir diğer direğin üzerinden geçip kolu çekin. Duvardan çıkan parçaları kullanarak zemin kata kadar ulaşabilirsiniz.

İskeleti öldürmeniz mümkün değil ama birkaç yumruktan sonra yere düşü-

14 - Hall of Seasons I

Girdiğiniz odaya dört tane resim göreceksiniz. Bu dört resmin de üzerinde birer sembol ve alt tarafında da açıklık bulunuyor. Bunlar bu bölümün alt bölümlerine giden kapılar. Amacınız her bir bölüme girip o bölümdeki kristali alıp geri dönmek.

Geniş odaya girdiğinizde karşınızda bir iskelet göreceksiniz. Bu da ölmeyenlerden ama yere düşürdükten sonra etrafta daha rahat hareket edebilirsiniz. Kalkanını kaldırmışken zarar veremiyorsunuz, bu yüzden ateş etmek isterseniz arkasına geçmeye çalışın.

Şimdi çember şeklindeki odanın ortasında dört tane çeyrek daire var. Bunlardan birisinin üzerine bastığınızda üç tane kapı açılacak. Bu üç kapının da sonunda birer kol bulunuyor. Doğru kolu çekerseniz alt bölüme gidecek, yanlış olanları seçerseniz tuzağa düşeceksiniz. Eğer aşağı düşerseniz asansörlü odayı bulup tekrar yukarı çıkmanız gerekecek. Şimdi alt bölümlere geçelim:

15 - Breath of Hades

Bu bölüme geçmek için üzerinde üç tane rüzgar kıvrımı sembolü olan daireye basmalısınız. Açılan üç kapıdan doğru olanı en sağdaki kapı. Kolu çekince kapı açılacak ve alt bölüm başlayacak.

Sağa dönün ve duvara yaslanarak ilerleyin. Odanın arka tarafına geçtiğinizde kolu çekmelisiniz. Bunu yaptığınızda yerden sütunlar yükselecek. Burada aslında tek yapmanız gerek sütundan sütuna atlayarak karşı tarafa ulaşmak. Ama bunun pek de kolay olmadığını göreceksiniz. Sütunlara atlarken yürüme tuşuna basılı tutarak atlama özelliğini kullanın (bir nevi hoplama diyebiliriz). Kristali aldıktan sonra sütunları geçmeyi zorlaştırmış olan rüzgar duracak ve siz de biraz daha rahat biçimde geri dönebileceksiniz.

Hall of Seasons'a döndüğünüzde ilk girdiğiniz odadaki ilgili resmin altına kristali yerleştirin. Elbette buradaki iskelet yine ayaklanmış olacağından, öncelikle onu yere sermeniz gerekebilir.

16 - Neptune's Hall

Neptune's Hall için açılan üç kapıdan girmeniz gereken en soldaki. Buradaki kolu çektikten sonra zorlu alt bölümlerden birine girmiş olacaksınız. Odadaki ateş fırlatan iskelete bulaşmayın ve arka ta-



sabitleyin. Bu işlemi çöp adam sembolü, akrep ve hedef işareti sembolleri için de tekrarlayın. Dört sembolü de yaptığınızda ara demo girecek.

Tahta yürüme yolundan ilerleyerek ofislerden mümkün olduğunca uzaklaşın. Sah tarafta bulunan tahta platforma atlayın ve yüzünüzü kazı alanına dönün. Taş platforma zıplayın, kendinizi tahta çıkıntıya çekin ve köprüye tırmanın. Aşağıdaki çemberin içine düşerek bölümü tamamlayın.

13 - Tomb of the Ancients

İleri doğru yürüyün ve birkaç çıkıntıdan aşağı atlayın. Ara demoda odayı göreceksiniz, gitmeniz gereken yer iskelet savaşçının bulunduğu zemin katı. Üzerinde durduğunuz çıkıntıdan aşağı inin ve duvara tırmanın. Yarasa lar sizi ürkütmesin, bir sorun çıkarmıyorlar çünkü. Platforma çıktığınızda sağa dönün ve

veriyor. Bu sırada sürünerek girebileceğiniz deliği bulun ve kolu çekin. Duvardan çıkan parçaların yerleri değişecek. Bunları kullanarak en yukarıya kadar çıkın. Yukarıda yüzünüzü duvara dönün ve kendinizi yukarı çekin. Buradaki düğmeyi kullandığımızda çukurda bir kapak açılacak. Yine en alta inin ve iskeleti bir kez daha yere serin. Kapaktan aşağı inin ve köşeyi dönüp kapıyı açarak Lara'nın güçlenmesini sağlayın. İlerleyerek yeni kısma geçin (yükleme olunca yeni yere geçtiğinizi anlayacaksınız). Duvarı tekmeleyin ve ilerleyin. Bu yere girdiğinizde kapı arkanızdan kapanacak.

Sağ taraftaki kolu çektiğiniz anda ölümcül tuzaklar çalışmaya başlayacak. Koşup, zıplayarak bu tuzakları aşmalısınız. Diğer odaya geçince sola dönün ve karşıdaki kapıdan çıkın. Defterinize yeni bir görev eklenecek. Bu odadaki kapıdan çıkıp bölümü bitirin.

raftaki havuzun içine dalın. Aşağı doğru yüzün ve sola dönün. Girdiğiniz odada sallanan bıçaklar bulunuyor, bunlara dikkat ederek kolun yanına gelin ve çekin. İçine atlamış olduğunuz havuza geri dönün ve arka taraftaki tamamen suyla dolmuş odaya gidin. Yüzünüzü Neptune'ne dönün ve onun sağ tarafına doğru yüzerek açıklığı bulun. Buradaki kolu çekin ve suyun yüzeyine çıkın.

Neptune'un kafasının üzerine çıkın ve sola dönün. Burada boru sistemine girebileceğiniz bir nokta göreceksiniz. Yukarı tırmanın ve sola giderek su şaftının içine düşün. Girişe ulaşana kadar tünelden ilerlemeye devam edin ve sağa doğru yüzerek kırık kapıdan geçin. Biraz hava alıp Lara'nın oksijenini yeniledikten sonra tekrar dalın ve tünelin sonuna ulaşarak odaya çıkın. Buradaki kristali aldıktan sonra tekrar yukarı çıkarak havanızı tazeleyin ve en aşağı kadar dalarak kolu çekin.

Çektiğiniz kol Neptune'ün ağzının altında bir kapı açacak. Bu kapıyı kullanarak ilerleyin ve yine iskeletin olduğu odaya dönün. Onunla hiç uğraşmadan yanından koşturun ve bölümü temsil eden resmin altına bulmuş olduğunuz kristali yerleştirin.

17 - The Sanctuary of Flame

Bu bölüm için en sağdaki odaya girmeli ve kolu çekmelisiniz. Bu bölümdeki bulmaca diğerlerine göre çok daha basit. Yapmanız gereken tek şey sütunların üzerinden zıplayarak karşı tarafa ulaşmak ve kristali ele geçirmek. İşinizi birazcık da olsa zorlaştırmak için bölüme biraz alev eklemişler. Buradaki alevler sizi öldürebilecek kadar güçlü deşiller, sadece biraz zarar veriyorlar. Dikkat etmeniz gereken en önemli şey sütunların zaman zaman alevlerin içine girdiği; bunu yapmayan sütunlar altı köşeli olanlar. Yani zamanlamanızı iyi yapıp bu altı köşeli sütunlara ulaştıkta burada herhangi bir sorun yaşamazsınız.

Kristali aldıktan sonra geldiğiniz yoldan geri dönün ve ana odaya girerek bu bölümü temsil eden resmin altına kristali yerleştirin. Geriye gitmemiz gereken tek bir bölüm kaldı.

18 - Wrath of the Beast

Bu bölüme girmek için ortadaki kapıyı seçin ve kolu çekin. Buradaki bulmaca da iyi zamanlama isteyen cinsten, bölümdaki sütunların çoğu siz üzerlerine

atladığınızda yere düşecekler. Yolu bulmak her ne kadar pek zor olmasa da iyi bir zamanlama şart.

Odaya girdiğinizde devasa bir heykel yere düşecek. Hemen sol tarafa giderek aşağı düşün. Önünüzdeki yolu sonuna kadar takip edin. Yer çökmeye başladığında hemen karşı taraftaki platforma zıplayın. Amacınız karşıdaki kapıya ulaşmak ama burada nereye ayak basarsanız çok hızlı ve dikkatli olmanız lazım. Kristale ulaşış aldıktan sonra diğer bölümlerden farklı olarak geri dönüş yolumuz biraz daha tehlikelileşecek. Çünkü yer

Aşağı düşünce açılan kapıyı bulacaksınız. Buradaki amacımız dört tane vanayı bulup çevirmek. Vanalardan ilki girişin hemen sol tarafında. İkinci için ilk önce alt kata inmeli ve merdiveni bulmalısınız. Merdivenin tepesinde tutunabileceğiniz bir ip göreceksiniz. Buradan başka bir merdivene ulaşacaksınız ve yukarı çıktığınızda vanayla karşılaşacaksınız.

Üçüncü vana için ikinci vananın bulunduğu platformdan jeneratörün üzerine atlamalısınız. Burada yine tutunabileceğiniz bir ip göreceksiniz. Karşı tarafa geçtiğinizde merdivenden yukarı çıkın ve vanayı çevirin. Son vanayı da jenera-



eski halini almış olsa da başa çıkmanız gereken üç tane eli alevli kılıçlı iskelet sizi bekliyor. İskeletlere kesinlikle saldırmayın, etraflarından geçin. Eğer alev alırsanız vakit kaybetmeden akan suların altına girin ve ateşi söndürün. Yerdeki deliğin iki tarafında da çekmeniz gereken kollar var, iki kolu da çektiğinizde dışarı çıkabileceksiniz.

19 - Hall of Seasons II

Son kristali de gidip resminin altındaki boşluğa yerleştirdiğinizde bir kapının açıldığını göreceksiniz. O kapıya ulaşmak için öncelikle herhangi bir daireye basıp üçlü kapıları açın (alt bölümlere girmek için kullandığımızı). Bu sefer az önce girmemeye çalıştığımız ve bizi tuzağa düşürecek olan kollardan birini seçmemiz gerekiyor. Tüm bölümlerdeki doğru kolların yerini bildiğimize göre, yanlış seçmek hiç de zor olmayacak.

törün ortasında bulacaksınız. O vanayı da çevirdiğinizde ana holde platformlar ortaya çıkacak. Hemen bu odadan çıkın ve merdivenlerden tırmanarak sola dönün. Asansöre binin ve ipini iki kez çekerek ana hole ulaşın.

Taşların üzerine çıkarak ilk platforma zıplayın. Bundan sonra yine önceden de sık sık yaptığımız gibi platformların üzerinde sek sek oynayarak en tepedeki platforma ulaşmaya çalışacaksınız. En yukarı geldiğinizde yuvarlak çıkıntıya tutunun ve yana doğru ilerleyin. Siz ilerledikten duvarlardan iskeletler çıkmaya başlayacak, hiçbirine bulaşmadan merdivenlere ulaşmaya çalışın. Merdivenlerden yukarı çıkın, tırmanabileceğiniz duvarı bulun ve en sağa kadar giderek oradaki kolu çekin.

Kolu çektikten sonra merdivenlere geri dönün. Duvarı ittiğinizde Lara güç kazanacak. Koridordan gelmekte olan is-

keleti vurduktan sonra kolun oluğu çıkıntıya geri dönün. Şimdi duvara tırmanmak için yeterli güce sahipsiniz; önce sağa, sonra da sola doğru tırmanarak yeşil taş platforma ulaşın. Burada gücünüzü tazeledikten sonra yine yukarı tırmanmaya devam edin. Yukarı ulaştığınızda kapıdan geçin ve sola dönün. İlerideki merdivenlerden çıktığınızda bir ara demo girecek.

Bu odada cüppeli tipler göreceksiniz. Bunlardan biri elinde mavi ışık tutuyor ve ışık heykelden heykele geçiyor. Ortadaki hayaleti bir süre vurunca ışık sabitleşecek ve sizin de hemen silahlarınızı kaldırıp ışığa doğru koşmanız gerekecek. Bunu yapmanın en kolay yolu ışık bulunduğu yere en yakın heykele geldiğinde hayaleti vurarak ışığı durdurmak. Işığa ulaştığınızda Obscura resimlerinden birini bulmuş olacaksınız.

Şimdi ileri doğru gittiğinizde odaya sular dolacak. Tavana kadar yüzünce ana odaya ulaşacaksınız ve burada suyun yüzeyine çıkıp hava alabileceksiniz. Yeterli hava aldıktan sonra tekrar suya dalın ve kırık köprünün üzerindeki delikten geçerek çıkışa kadar yüzün.

Kazı alanına geldiğinizde ileri doğru koşun ve kutuya tırmanın. Çitin üzerinden atladıktan sonra sağ taraftaki kapıdan içeri girin.

20 - Galleries Under Siege

Bilgisayarın arkasındaki merdivenlerden yukarı çıkınca tekrar Louvre'a gireceksiniz. Merdivenlere doğru yöneldiğinizde öncelikle temizlemeniz gereken birkaç eleman göreceksiniz. Ara demonun ardından müzeye resmen saldırı başlıyor. İçeri giren bazı elemanlar zehirli gaz kullandıklarından bir gözünüz Lara'nın sağlığında olsun. Merdivenlerden çıkıp köşeyi döndüğünüzde kapının arkasından gaz sızdığını göreceksiniz. Artık Lara'ya bir gaz maskesi bulmanın zamanı geldi.

Daha önce zorlukla lazerlerle baş ettiğiniz camekanlı odaya girin ve odanın sonundan sola dönüp merdivenlerden yukarı çıkın. Koridorun sonundaki nöbetçiyi hakladıktan sonra sağdaki ilk kapıdan içeri girin. Buradaki cam kapının arkasındaki kutuda gaz maskesi bulacaksınız.

Gaz maskesini aldığınızda ekranın sol üst köşesinde çıkacak olan yeşil çubuk, ne kadar sağlıklı havanızın kaldığını gösterecek. Odadan çıkın ve sola gidip mer-

divenlerden aşağı inin. Kapıdan geçip koridordaki adamları öldürün. Sol taraftaki kapıdan girdiğinizde burada da birkaç adam göreceksiniz. Sol tarafa gidin merdivenlerden inerek ana odaya ulaşın.



Sağ taraftaki kapıdan geçtiğinizde ara demo girecek. Bu ara demoda Kurtz resmen bakışlarıyla soyuyor Lara'yı, benden söylemesi (kışkanan olmasın).

21 - Von Croy's Apartment

Odayı iyice araştırıp gerekli gördüğünüz malları toplayın. Bu sırada bastona dokunmayın bile. Merdivenlerin altındaki kapıyı tekmeleyerek açın ve Lara'nın güçlenmesini sağlayın. Arka taraftaki merdivenlerden tuvalete çıkıp cephane alabilirsiniz. Sol taraftaki merdivenlerden çıkıp kapıyı tekmeleyince kendinizi Von Croy'un yatak odasında bulacaksınız. Pencerenin yanındaki masada Cabal hakkında bilgi bulunuyor.

Tekrar alt kata inin ve bastonu alın. Ortaya çıkan adama birkaç el ateş ederek ortadan kaybolmasını sağlayın. Odaya çıkın ve sağ tarafa doğru giderek koridorun sonuna ulaşın. Kapıyı tekmeleyin ve içeriden cephaneleri toplayın (bu aralar çok fazla cephaneye ihtiyacımız olmaya başlayacak çünkü). Açık kapıya dönünce elinde makineli tüfek olan birini göreceksiniz. Ona doğru koşun ve ortadan kayboluncaya kadar ateş edin.

Şimdi burada yine lazerlerle uğraşmamız gerekecek. Buradaki lazerlerin büyük bir çoğunluğunu yana doğru takla

atarak geçebiliyorsunuz. Bu yüzden burada çok da fazla takılacağınızı zannetmiyorum. Tüm lazerleri geçtikten sonra araya giren demo size bombaları gösterecek.

22 - The Monstrum Crime Scene

Luddick ile kibar bir dille konuşun. Eğer ona karşı yeterince iyi davranırsanız size Strahov'a girmeniz için gerekli olan bilgileri verecek. Sol taraftaki ara sokakta bulunan adamı vurun. Üzerinden bırakmış olduğu çekici alın ve Luddick'in olduğu yere geri dönün. Havuzu da geçip karşı taraftaki ara sokağa girin. Burada yerde göreceğiniz kapağı çekici kullanarak açın ve aşağı inin.

Sağ tarafa gittiğinizde duvarda bir kırık göreceksiniz. Odaya girin ve sol taraftaki açık kapıya gidin. Merdivenlerden çıkıp koridora ulaştığınızda Bouchard ile ilgili bir ara demo seyredecek ve sohbet etmeye başlayacaksınız (tabi ellerini kelepçelediğiniz bir adamla konuşmak ne kadar sohbet sayılabilirse). Onunla birkaç cümle konuştuktan sonra Lux Vertis hakkında soru soracak ve konuşmayı bitireceksiniz.

Geniş büyük odaya gidin ve merdivenlerden çıkarak kitaplığa ulaşın. Sola doğru ilerlerseniz ufak bir komodin bulacaksınız. O komodini bir kez itip, bir kez de çekerseniz Lara güçlenecektir. Yukarı doğru tırmanın ve zinciri çekin. Soldaki zinciri iki kez çekince yuvarlak disk kayacak ve mavi bir ışık ortaya çıkacak. Sağ taraftaki zinciri üç kez çektikten

sonra bir ara demo seyredeceksiniz.

Merdivenlerden aşağı inin ve saate doğru gidin. Saat olarak 3:00 girdikten sonra merdivenlerden aşağı inin. Masanın önündeki faksı alın ve okuyun. Buradan bir şifre öğreniyoruz (31597). Bu şifreyi masanın arkasındaki klavyede girdiğinizde tablo kenara kayacak ve arkasından son Obscura resmi çıkacak.

Bundan hemen sonra yine bir ara demonun ardından odadan çıkıp ilerleyeceksiniz. Sol taraftaki kapıyı açıp zavallı Bouchard'ı seyrettikten sonra anahtarları alıp, merdivenlerin aşağısındaki odaya gideceğiz. Kırmızı kapıdan girdiğinizde kendinizi ara sokağın arkasındaki merdivenlerde bulacaksınız.

23 - Strahov Fortress

Luddick'ten Strahov için gerekli olan şifre kartını ve birkaç silah aldıktan sonra araya bir demo girecek ve Strahov'a gideceksiniz. Deponun geniş kapılarına doğru ilerleyin. Buradaki ara demoda gördüğünüz gibi büyük bir mıknaş metal sandıkları hareket ettiriyor. Metal demo kapısının solundaki büyük metal sandığına çıkın, oradan da iki metal kutusunun üzerine zıplayın. Buradan klimaya ulaşın ve yüzünüzü alçak duvara dönün.

Şu anda üzerinde bulunduğunuz duvara dik olan yere atlayın ve köprüden geçin. Köprü'nün sonunda göreceğiniz merdiveni kullanıp koridorun sonuna gidin. Kapıyı açın ve şifre kartınızı kullanın. Girdiğiniz kapıya en yakın olan merdivenden yukarı çıkın. Bu merdivenin yukarısında bir nöbetçi var, arkasını döndüğü zaman yaklaşıp sessizce etkisiz hale getirebilirsiniz. Metal köprüden yürüdüğünüzde ışıklı bir odaya geçeceksiniz. Burası mıknaşın kontrol odası. İçeri girdiğinizde ara demo size mıknaşın yapacağı yıkımı gösterecek.

Buraya ilk girdiğiniz yere dönün ve kapının sağ tarafındaki merdiveni kullanarak deponun zemin katına inin. Buradaki ufak yeşil kapıdan geçtiğinizde Strahov Fortress'in asıl zemin katına ulaşmış olacaksınız. Sağ tarafta metal bir çit ve köpek göreceksiniz. Lara bu çite tırmanabileceğini söyleyecek ve ara demo size borunun yerini gösterecek.

Kutulardan birini çitin önündeki yığına doğru itin ve kutuya tırmanın. Buradaki kutuyu da itip üzerine çıktikten sonra en üstteki kutuyu kendinize doğru çekin. Buna da tırmanın ve diğer bir ku-

tuyu da çite doğru itin. Bu itme çekme alıştırmaları sonucunda Lara güçlenecek. Kutulardan aşağı inin ve odanın karşı tarafındaki iki kutuya doğru gidin. Bu kutuları da itip çekerek az önce güç denemesi yaptığımız kutuların yanındaki havalandırma deliğine doğru götürün. Deliğe tırmanın ve orada göreceğiniz vanayı çevirin. Aşağı inin ve güç denemesi kutularına tırmanın. Boruya tutunun ve bacaklarınızı çekerek borudan ilerleyin. Aşağı atladığınızda köpeklere dikkat edin.

Sol tarafınızda bir merdiven var, ona tırmanın ve kolları çekin. Taş kesme makineleri çalışmaya başlayacak ve bunlardan bir tanesi havalandırma deliğini açacak. Ana kata geri dönün ve taş bloğun üzerine çıkın. Lara size bir şeyler söyledikten sonra üzerinde kontroller bulunan platforma gidin. Yukarı baktığınızda odayı boydan boya geçen bir uzun bir havalandırma borusu göreceksiniz. Bu-

venlik görevlisi gittiği zaman aşağı atlayın. Görevlinin peşinden gidip onu öldürün ve üzerindeki kimlik kartını alın. Bu odanın sonuna doğru yürürken silahınızı çekerseniz Lara'nın bazı gaz tanklarına nişan aldığını göreceksiniz. Bunları isterseniz yeterince uzak bir mesafeden vurabilirsiniz.

Lazerlerin ters istikametine doğru gidin ve koridorun sonundaki odaya girin. Buradaki üç nöbetçiyi de öldürdükten sonra bilgisayarı inceleyin. Ara demonun ardından ofisten çıkın ve lazerlerin bulunduğu yere gidin. Burada lazerlere olduğu kadar mayınlara da dikkat etmelisiniz. Buradaki lazerlerin bazılarını ters takla, bazılarını da yana doğru taklalarla geçebilirsiniz. Eğer mayınlara çok yaklaşırsanız patlayacaklardır, her ne kadar ölmeseniz bile oldukça ciddi zarar görebiliyorsunuz. Lazerleri geçtikten sonra duvarlarında rünler olan bir odaya gireceksiniz. Sa-



nun zerine tırmanın ve taş kesme makinesinin açtığı deliğe doğru gidin. Bunun sonuna ulaştığınızda kenardan sarkın ve aşağı atlayın. Borunun alt kısmına tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Sürünerek deliğin sonuna kadar ilerleyin ve aşağı inin. İzleyeceğimiz ara demoda katili ve duvara çizdiği sembolü göreceksiniz.

Odanın yukarısındaki havalandırma borusunun kenarına kadar gidin ve gü-

ğa doğru gibi ve kapıdan geçerek bu bölümü bitirin.

Bu bölümle birlikte Tomb Raider yazımızın ilk bölümü de bitmiş oldu. Lara Croft'un adını temize çıkarmak için daha önümüzde çok da kısa sayılmayacak kadar yol var, artık o yola da gelecek ay devam edeceğiz. Herhalde Lara Croft burada olsaydı (aman diyeyim) herhalde şöyle derdi: Farewell! ☹

Warcraft III

Frozen Throne

Gerçekten sevdiğim bir oyunun tam çözümünü hazırlamak gibisi yoktur.

Eser Güven | eser@level.com.tr

Tesadüfe bakın ki üç süper oyunun (Warcraft III, Neverwinter Nights ve Morrowind) üç süper genişleme paketi aynı anda piyasaya çıktı. Aslında Morrowind Bloodmoon'u yazmayı daha çok istiyordum ama şans Warcraft'a güldü.

The Frozen Throne'da sizi oldukça uzun süre oyalayabilecek dört farklı campaign var. Oyuna bu sefer Night Elf Campaign ile başlıyorsunuz, ardından Human Campaign geliyor ve son olarak da Undead Campaign ile ana senaryo bitiyor. Ama bonus olarak bir de Orc Campaign var (bu Campaign 3 Act'ten oluşacak ve diğer iki Act daha sonra Blizzard tarafından yayınlanacak).

Dört sayfada oyundaki tüm görevleri kısa kısa geçmek yerine ben bu sayıyı tamamen Night Elf'e ayırmak ve görevlerini biraz daha ayrıntılı biçimde yazmak istedim. Eğer bundan sonraki aylarda da 2-3 sayfa ayırma imkanımız olursa, her ay bir ırkın Campaign'ini anlatmak gibi bir düşüncem var. Hadi hayırlısı...

Night Elf Campaign

1 - Rise of the Naga

Bu bölümden itibaren yeni bir Hero ile tanışıyoruz: Warden. Bu bölümde level atladıkça Fan of Knives yeteneğini geliştirmenizi öneririm. Ayrıca bu bölümde yeni birimler yaratma imkanınız olmadığından öyle önünüze her çıkan yaratığa saldırmazsanız iyi olur.

Elf kapısı - Bölümün başında karşımadaki Elf kapısını kırmamız lazım. Bunun için tüm birimleri aynı grup içine toplayın ve kapıya saldırın. Kapıdan geçtiğinizde köyün yanmakta olduğunu göreceksiniz. Maiev'i (Hero) köyün kuzeyine doğru gönderin. Buradan itibaren Blink yeteneğini kullanarak doğudaki adadan başlamak üzere adaları dolaşın. Bu sırada Tome of Intelligence ve Ring of Protection +1 gibi güzel mallar bulacaksınız.

Köyden çıktığınızda ara demo girecek ve bunun ardından tüm Furbolg'ları öldürmeniz gerekecek. Furbolg'ların hemen ardından Illidan'ın gönderdiği Satyr'lerle karşılaşacaksınız. Burada Fan of Knives yeteneğini kullanarak birimlerinize yardımcı olun.

Wildkin - Yolculuğunuz sırasında karşılaşacağınız birkaç Archer ve Drayd sizden Wildkin'i öldürmenizi isteyecek. Bu opsiyonel görevi isterseniz yapabilirsiniz.

Naga - İlerlemeye devam ettiğinizde araya giren demo size garip yaratıklar gösterecek. Demonun ardından bunları öldürmelisiniz. Köyde araştırma yaptığınızda Tome of Intelligence +2 buluyorsunuz. Sola doğru ilerleyin ve Fountain of Health'te tüm sağlığını geri kazanın.

Mur'Gul - Kuzeye doğru ilerlediğinizde Mur' Gul'larla karşılaşacaksınız. Bunları

Fountain of Health'in etrafına biraz göz gezdirirseniz birkaç Spider göreceksiniz. Onların bulunduğu yere Blink kullanarak ışınlandığınızda hem Claw of Attack +3, hem de Spider Ring bulacaksınız.



öldürdükten sonra Satyr'lerle savaşan bir grup Night Elf dikkatinizi çekecek. Haritanın sol üst tarafında bulacağınız esir kampındaki Night Elf'leri kurtardığınızda ordunuz da yeterince büyümüş olacak. Artık son görevi rahat biçimde yapabiliriz.

Gemileri kurtarmak - Sağa doğru ilerleyip de denize ulaştığınızda bölümü bitirebilmek için Naga onları yok etmeden en az iki gemi kurtarmalısınız. Eğer yol boyunca bulduğunuz eşyaları topladıysanız Maiev yeterince güçlenmiş demektir. Tüm ordunuzla gemilere saldırın Naga'ları hedef alın (size saldırınları boş verin). Gemilerdeki Naga'lar ölünce diğerlerini de temizleyerek ilk bölümü bitirin.

2 - The Broken Isles

Bu bölümde üs kurmamız gerekiyor ama zaman sınırı olmadığından bunu rahatça yapabilir ve tüm haritayı dolaşarak kahramanınızı güçlendirebilirsiniz. Üs savunması için aynı ilk oyunda olduğu gibi Ancient Protector'lara ve onların arkalarına yerleştireceğiniz Archer ve Huntresses'lara güvenebilirsiniz. Ayrıca bir sonraki bölümde Blink yeteneğine çok ihtiyaç duyacağımızdan level atlarsanız puanı bu yeteneğe vermeyi unutmayın.

Başlangıç - Temel ordunuzu oluşturduktan sonra (birkaç Huntresses ve Archer ile) etrafı bir keşfetmeye başlayabilirsiniz. Güneydoğu ve güneybatı taraflarındaki Mur'gul'ları öldürdükten sonra Scroll of Healing ve Maul of Strength kazanacaksınız. Bu sırada üs için savunma üretmeyi kesmeyin, saldırının gelebileceği her yönde en az 5-6 tane Ancient Protector olmalı. Adanın doğusundaki Sea Giant'ları da öldürüp Pendant of Energy'i aldıktan sonra ana göreve başlayabiliriz.

Hermit - Adanın kuzeyinde bulacağınız Orc Hermit size opsiyonel bir görev verecek. Bu aşamaya geldiğinizde üssünüzün geliştirmeleri ilerlemiş ve Dryad,

GREAT LIBRARY Bu kütüphanede Tome of Intelligence dahil olmak üzere birçok yararlı eşya bulabilirsiniz. İçerideki yaratıklar sizi fazla zorlayacak güçte değil ama tüm eşyaları bulmak istiyorsanız bolca Blink yeteneği kullanmanız gerekecek.



Druid gibi güçlü birimleri yapmış olmanız gerek. Adadaki tüm yaratıkları temizledikten sonra güneye doğru gidin ve gemileri bulun. İki sağlam gruba ayırdığınız saldırı ordunuzu gemilere bindirin ve Ghost'ların bulunduğu adaya gidin. Ghost'ları direkt öldürerek daha fazla exp. puanı kazansanız da, isterseniz doğrudan Summoning Pit'leri yok ederek de burayı temizleyebilirsiniz. İşiniz bitince antikayı Hermit'e geri götürün.

İlk Naga Üssü - Naga üssüne gemilerle yanaştığınızda suyun maviden griye döndüğü yerde durun ve birimlerinizi boşaltın. Eğer kıyıya kadar beklerseniz birimleri indirirken Naga size saldırmaya başlayacaktır. Bu şekilde saldırı için daha iyi hazırlık yapabilirsiniz. Şu ana kadar yaratmış olduğunuzu orduyla bu üssü yok ederken sorun yaşamamanız gerek. İsterseniz bu üssü yıktıktan sonra Wisp'leri kullanarak yardımcı bir üs kurabilir ve altın madeninden faydalanabilirsiniz. Üssün hemen kuzeyinde Jungle Stalker'ları öldürdükten sonra Claw of Attack +6 alacaksınız.

İkinci Naga Üssü - Haritanın kuzeybatı köşesindeki kütüphanenin doğusunda ise ikinci üs bulunuyor. Yine kıyından müm-

kün olduğunca uzak bir yerine birimlerinizi indirin. Bu üs öncekinden biraz daha zorlu olsa da, geçen süre içinde bizim ordumuz da yeterince güçlendi. Bu üssü de fazla zorlanmadan yıktıktan sonra geri kalan tek sorun Naga Guardian'ları. Ordunuzu gözden geçirin ve güçlü birimleri alıp kapıları yıkın, ardından da Naga Guardian'ları öldürün.

3 - The Tomb of Sargeras

Bu görev iki kısımdan oluşuyor ve ikinci kısmı başarmak için Blink yeteneğini kullanacağız. Eğer Blink yeteneğinizde yeterli puan varsa ard arda daha çok bu yeteneği kullanabileceğiniz ve daha rahat edeceksiniz.

Illidan'ı arıyoruz - Bu ilk kısım aslında oldukça basit, labirentimsi bir yerde ilerleyerek Illidan'ı bulmaya çalışacağız. Şimdilik zaman konusunda bir sorunumuz olmadığından yaratıklarla savaştıkça bekleyip dinlenebilir ve mananızı geri kazanıp yola devam edebilirsiniz. Bu yolculuk sırasında Orb parçaları bulacaksınız, tüm parçaları (10 tane) bulduğunuzda ise opsiyonel Orb görevi tamamlanmış olacak. Elbette bunu yapmak zorunda değilsiniz.

Önemli kısımlar - Ulaşmaya çalıştığımız yer haritanın güneydoğusu. Buraya sizler farklı yollardan gidebilirsiniz ama ben size yolda bulabileceğiniz önemli kısımları söyleyeyim. Güneye doğru bir az ilerleyip üç tane Demonic Gate kırdıktan sonra kaya parçalarından kurtulmakla ilgili opsiyonel bir görevden haberdar edileceksiniz. Bu kayaların arkasında iki tane Druid of the Claw var ki birimlerinizi iyileştirebildikleri için çok işinize yarayacaklar. Hydra'larla karşılaşmaya başladığınızda Dryad'lar ile ayrı bir grup oluşturun. Geçtiğiniz yerler dar olduğundan en grubunuzun içindeki Dryad'ları tek tek seçip saldırılardan korumanız zor olabilir, en iyisi böyle yerlerde onları arkada bırakmak olacaktır. İyice sola gittiğinizde yol bulamadığımızı göreceksiniz. Oyun size ışınlanma yeteneğinizi hatırlatacak. Karşıya ışınlanın ve buradaki düğmeyi kullanarak ordunuzun geçmesi için bir köprü yaratın. Burada biraz ilerlediğinizde yine bir kaya engeliyle karşılaşacaksınız ve bunların ardından da iki tane Druids of the Talon çıkacak. Haritanın güneydoğusunda devasa bir Demonic Gate bulacaksınız. Burada oyunu kaydedin çünkü görevin ikinci kısmı başlayacak ve bu kısmı becermek hiç de kolay değil.



1 - Haritanın dört yanına dağılmış olan 10 ayrı Orb parçasını da bulduğunuzda Gul'dan's Shadow Orb sahibi olacaksınız. Bu eşya +10 saldırı ve +3 zırh özelliğini taşıyan çok güçlü bir eşya.

2 - Bu noktadaki büyük Demonic Gate'ten geçtikten sonra zaman dolmadan geri kaçmanız gerekiyor. Burada şu taktiği kullanın. İlk yaratık grubunun üzerinden Blink kullanarak atlayın. Hız rününü alın. İkinci yaratık grubunun üzerinden de Blink ile geçin ve köprüye doğru koşun. Yoldaki iyileştirme rününü almayı unutmayın ama kimseyle savaşmak için durmayın. 2 nolu yerdeki köprüyü kontrol eden aktivatöre geldiğinizde duvarın üzerinden güneye gitmek için Blink kullanın. İçinde hydra'ların bulunduğu odaya gelmiş olmalısınız. Odanın güneydoğusunda başka bir hız rünü bulduran bir kısım var, oraya Blink yapıp odadan çıkın. Haritadaki 3 nolu yerin sağındaki Orb yerine Blink yapın, Blink'in dolmasını bekleyin ve 3 nolu yere Blink yapın. Yolun geri kalanında Blink yapmanıza gerek kalmayacak.

Kaçış - Aslında yapmamız gereken şey geldiğimiz yoldan geri dönmek ama zaman çok sınırlı. Bu yüzden Blink yeteneğine bolca ihtiyacımız olacak. Burada size hız kazandıracak şeylerden biri Blink yeteneğini kullanmak için ikonuna tıklamak yerine B tuşunu kullanmak. Ayrıca Blink yapmadan önce yaratıklara mümkün olduğunca yaklaşın, bu şekilde boşca Blink harcamamış olacaksınız. Kaçış kısmını birkaç kez denemeniz gerekebilir, eninde sonunda güzel bir yol bulup zaman dolmadan kaçabiliyorsunuz.

4 - Wrath of the Betrayer

Bölümün başında Hero'muz üstten uzakta bulunuyor. Onu ve grubunu (Runner ve Druids of Claw) iyi korumalıyız, çünkü birim kaybetmeye tahammülümüz yok. Bunun için de Runner'ın ve Druid'lerin iyileştirme yeteneklerini kullanacağız.

Runner - İlk görevimiz Runner'ı gemilere ulaştırmak olacak. Gemilere doğru (sola)



1 -Naga üssünün arka tarafında birkaç kez Blink kullanarak ulaşabileceğiniz bir bölge var. Buradaki Royal Guard'ı geçtiğinizde 1500 altın ve Tome of Agility bulacaksınız.

2 -2 nolu yerin güney tarafında Blink ile ulaşabileceğiniz önemsiz görünen bir kapı var. Buraya geldiğinizde gökten bir Infernal inecek, onunla savaşıp öldürdüğünüzde (Spirit of Vengeance olmadan öldürmeniz çok zor) büyü zararını %33 düşüren bir bilezik sizin olacak.

ilerlerken birkaç Mur'gul grubu ile karşılaşacaksınız. Eğer iyileştirme yeteneklerini akıllıca kullanırsanız bunlardan hiçbirini sizi zorlayacak güçte olmayacak, ama yanlış strateji uygularsanız Runner'ı bile kaybedebilirsiniz (ki bu da görevin başarısız olması demek). Biraz ilerlediğinizde gruba iki tane Huntresses daha katılıyor ve işler tamamen kolaylaşıyor. Son Mur'gul grubunu da geçince gemilere ulaşıyorsunuz. Gemilere bindikten sonra güneye doğru yola çıkın ve saldıracak olan iki Couatl'ı Hippogryph'lerle öldürün. Sığ sulara geldiğinizde gemileri boşaltın ve güneye doğru ilerleyerek görevi bitirin.

Gemi Güzergahı - Bundan sonra amacınız gemilerin güzergahını tıkayan engelleri yok etmek olacak. Burada yapacağınız şey Hippogryph'leri kullanarak etrafa göz atmak ve bulmuş olduğunuz Naga kulelerini ordunuzu kullanarak yerle bir etmek. Tabii yok etmeniz gereken tek şey kuleler değil, bir de yolu tıkayan geçitler var. Bu geçitler genelde Couatl tarafından korunuyor ama iyice güçlenen ordu için pek de sorun yaratmıyorlar. Bölümü bitirmek için içinde Runner'ın olduğu gemiyi Circle of Power'a sokmanız yeterli.

Grank the Rat - Bölümün sonuna doğru öldürmeniz gereken iki Naga'nın üzerinden Hippogryph gönderirseniz bir çiçek bahçesinde Grank the Rat isimli yaratığı bulacaksınız. İlk bakışta garip görünen bir yaratık çünkü büyü bağımsızlığı ve vuruşlara karşı tam direnci var. Sağlığı ise sadece 15 HP. Tabii ne kadar uğraşsanız da normal yollarla öldüremiyorsunuz.

Ama üzerine ard arda birkaç kez tıkladığınızda patlıyor ve size Talisman of Evanescence bırakıyor.

5 - Balancing the Scales

Bölümün başında elinizde parasız bir üs, üç tane Protector ve bir iki Wisps var. İlk görevdeki destek birimlerini üsse ulaştırana kadar üsteki bu birkaç birimi korumanız gerekiyor. Neyse ki etrafta yeterince Moon Well var, böylece Maiev tek başına bile üssü korumak için yeterli güçte sahip olabilir.

Bölümü başarıyla bitirmek için x ile gösterilen yerlerdeki gemileri tek tek bulmanız gerekiyor.



Destek birimleri - Destek birimlerinin içinde iki tane 10. level Hero var (Malfurion ve Tyrande), onları Maiev'in korumaya çalıştığı üsse ulaştırmalısınız. Kısa bir tırmanın ardından ilk düşmanları alt edip tepeden inmeye başlıyoruz. Burada amacınız mümkün olduğunca hızlı biçimde üsse ulaşmak olmalı, altın ve benzeri şeyler için çok fazla vakit kaybetmemeye çalışın. Yol boyunca birkaç Naga öldürdükten sonra bir gemi ile karşılaşacaksınız ve size üç Night Elf kaynak gemisinin yerlerini gösteren ara demoyu izleyeceksiniz. Bir sonraki karşılaşacağınız düşman olan Sea Giant'lar sizi biraz zorlayabilir, bu durumda üzerlerinde Entangling Roots ve Force of Nature kullanın. Kavşağa geldiğinizde diğer yollarda ne olduğuna bakmadan hemen güneye doğru gidin. Burada ilk kaynak gemilerini bulacaksınız. Üsle aranızda geniş bir ormanlık alan olduğundan sürekli olarak Malfurion'un Force of Nature gücünü kullanarak üsse ulaşın.

Naga üssü - Kuzeydeki Naga üssüne Tyrande ve Malfurion'ı yollayın ve üssün ortasında durup Starfall yeteneğini kullanın. Eğer sıkıyorsanız Malfurion'ın Tranquility yeteneğini de kullanabilirsiniz. Bu sıralarda sizin üssünüze doğudan bir saldırı geleceğinden, üssünüzdeki birimleri Naga üssüne saldırmak için değil de ken-

di üssünüzü korumak için kullanmalısınız. Bu saldırıyı atlattıktan sonra isterseniz tüm ordularınızı Naga üssüne yollayabilirsiniz çünkü bir sonraki saldırıya daha var. Burada üs kurarsanız Tree of Life'ı buraya taşıyın ve Ancient Protector'larla koruma sağlayın.

Gemileri kurtarmak - Yeni üstün kuzeve doğru gittiğinizde Elemental'lerin kuşattığı ilk gemiyi bulacaksınız. İkinci gemiyi kurtardığınızda bir Dryad, iki de Mountain Giant ordunuza katılacak. Haritanın sağ alt köşesine doğru ilerleyin ve üçüncü gemiyi de kurtarın. Ana Naga üssü üçüncü geminin sağ üst tarafında kalıyor ama buraya saldırmadan önce çok sağlam bir ordu kurmanızı öneriyorum. Ordunuzda mutlaka Mountain Giant'lar ve 3 Hero da bulunmalı, aksi halde çok zarar görürsünüz. Naga üssüne saldırmak için güç toplarken Illidan üssünüze saldıracaktır, onu da savuşturduktan sonra tüm ordunuzu toplayıp Naga üssüne sol taraftan girin. Girişin yanında bulunan Fountain of Healing sayesinde zarar gören birimlerinizi ölmeden kurtarabilirsiniz.

6 - Shards of the Alliance

Bu bölümde ittifakin yeni üyeleri olan Blood Elf'ler ile tanışacaksınız ama onları kontrol etme imkanınız olmayacak (sadece bakmakla yetiniyoruz :)

Karavan - Bölümün başındaki Blood Elf karavanından 2. level büyücü olan Kael'i, Swordsman ve Priest'leri grubunuza ekleyebileceksiniz. Bunları kontrol etme imkanı olmadığından büyülerini otomatik olarak yapacaklar. Bu yüzden özellikle Kael'in Flame Strike kullanacağı zamanlarda yanında dost birim olmamasına

Eğer karavanı götürmek için uzun ama kolay olan yolu seçerseniz küçük bir Undead grubunu öldürdükten sonra ağaçların arkasında gizli bir yer keşfedeceksiniz. Ayrıca yolun karşı tarafında bulacağınız Goblin Merchant'ı öldürüp 600 altın alabilirsiniz.



dikkat edin, aksi halde onlar da yanabilir. **Yolculuk** - Köy çıkışında Ghoul ve Abomination ile karşılaşacaksınız. Bunları hakladıktan sonra yerde göreceğiniz cesetler üzerinde Vengeance kullanarak Spirit yaratın ve bunları önden etrafı keşfe gönderin. İleride Necromancer'lar göreceksiniz. Bunları geçince karşılaşacağınız Undead orduları üzerine önce Mountain Giant yollayarak Meat Wagon'ları yok edin, ardından ordunuzun diğer birimleri kalan Undead'leri öldürün. Mercenary Camp'a ulaştığınızda Kael'in yakınlarında altın ve odun saklamış olduğunu öğreneceksiniz. Kampın arka tarafında bulacağınız ufak Undead üssünü yok ettikten sonra toplayacağınız kaynaklarda gruba yeni birimler satın alabilirsiniz. Haritanın en güneyindeki tamir alanına geldiğinizde karavan tamir edilmeye başlayacak, bu sırada karavana saldıran Undead olursa icabına bakmayı unutmayın.

Tamir sonrası yol - Yola devam ettiğinizde yeni bir Mercenary Camp'a geleceksiniz. Yoldan ayrılmayıp ilerlediğinizde yolun üzerindeki son destek üssüne ulaşacaksınız. Bu üsten çıktığınızda karavanı hedefine ulaştırmak için seçebileceğiniz iki yol olduğunu göreceksiniz. Kısa olan daha tehlikeli, tehlikesiz olansa uzun. Uzun olanda (sol) sorunsuz bir yolculuk yaşayacaksınız, kısa olanda (sağ) ise karşınıza birçok Undead ve Undead üssü çıkacak. Yolda ilerlemek için üssü yok etmek gibi bir şart yok ama bu arada sürekli olarak karavanı kontrol etmelisiniz. Eğer karavanı üste takılırsa yolunu açmak zorunda kalacaksınız. Her iki yolla da ulaşabileceğiniz son köye gelir gelmez büyük bir Undead saldırısıyla karşılaşacaksınız. Eğer yoldan Scroll of Animate Dead eşyasını bulduysanız, bu saldırı sırasında kendinize önemli bir avantaj sağlayabilirsiniz. Yine de saldırı grubu daha çok Ghoul'lardan oluştuğundan fazlaca zorlanacağınız söylenemez (elbette Fan of Knives'ı yerinde kullanırsanız).

7 - The Ruins of Dalaran

Bu bölümde üssümüzü geliştirip saldırı bekleyeceğiz ve saldırıyı atlattıktan sonra saldırıya geçeceğiz. Üssümüze yapılan saldırılar zamanlı olduğundan, bu şekilde davranarak saldırı ordumuzun üssü savunmak için yarı yoldan dönmesi gibi durumları engellemiş olacağız.

Paladin - Bölümün başında üsten hiç ayrılmadan tüm gücünüzü gelişmeye

Paladin'i kurtardıktan sonra esir tutulduğu yerin hemen güneyinde gizli bir yer bulacaksınız. Burada Mana rünü, Robe of the Magi +6 ve Potion of Greater Healing bulunuyor. Bunları Paladin'e vermenizi öneririm.



verin. Naga tarafından gelen ilk saldırıyı defettikten sonra Faerie Dragon'lar hariç tüm ordunuzu Paladin'i kurtarmak için yola çıkarın. Paladin haritanın sağ üst köşesinde bulunuyor. Onu koruyan düşmanları öldürüp Paladin'i kurtarır kurtarmaz üsse dönün ve Illidan'ın saldırısını bekleyin. Üssünüze olan tüm saldırılar sol taraftan geleceğinden buraya duvar örmeniz gerekiyor. Bu sırada üssü yeterince geliştirdiyse bolca Chimaerae üretmeye başlayın, çünkü saldırı ordumuzun önemli bir kolunu onlar oluşturacak.

Saldırıya geçiyoruz - Illidan'ın saldırısını da savuşturduktan sonra tüm ordunuzu toplayıp batıya doğru yola çıkın. Eğer zamanınızı iyi kullandıysanız bu saldırıyı rahatça tamamlayacak kadar süremiz var demektir. Naga üssü çok büyük ve tek bir saldırıda yok etmeniz pek mümkün değil, bu yüzden saldırı-geri çekil-güçlen-tekrar saldırı yöntemini kullanacağız. Tüm birimlerimizi (Chimaerae'ler hariç) başta kuleler olmak üzere düşman birimlerine saldırmakla görevlendirin. Görevin ana amacı Caster'ları öldürmek ve bunun için de Paladin ile grup yaptığımız (hatta buna Faerie Dragon'u da ekleyebiliriz) Chimaerae'leri kullanacağız. Yol üzerindeki hiçbir şeye aldırış etmeden tüm Chimaerae'lerinize Caster'lara saldırma emri verin (force-fire). Eğer Caster'lara saldıran grubunuz yolda pek kayıp vermezse ve de güçlü bir grupsa kısa zaman içinde tüm Caster'ları öldüreceksiniz ve bölüm bitecek. Yine de aklınızda olsun, görüldüğünden çok daha zor bir bölüm bu.

8 - The Brothers Stormrage

Bu bölümde Maiev'i kullanmıyoruz, onun yerine elimizde Naga birimleri var. Bu son Night Elf bölümü olduğundan Hero'lara eşya toplamaya veya exp puanı kazandırmaya falan da gerek yok. Bu yüzden biraz amaçsız bir bölüm olmuş sanki.

Sadece yok et - Bölümün oldukça sade bir amacı var: Kırmızı Undead üssündeki tüm binaları yok etmek ve bu sırada Mal'furion'un üssünün de ayakta kalmasını sağlamak. Bu bölümde acele etmenize de gerek yok üstelik, çünkü Undead size çok güçlü ordularla saldırmıyor. Undead üssüne tamamen Naga birimleriyle saldıracağımızdan Night Elf'lerle ilgili yapmanız gereken tek şey tüm kaynaklarınızla üsse yeterli savunma kurmak. Üssün çevresini kuşatacağınız Protector'ları Wisp'lerle korumak bunun ilk adımı olacaktır. Eğer altınınız tükenirse (Night Elf ve Naga kaynakları paylaşmıyorlar, Naga'nın altınları olsa da Night Elf kendi altınını bulmak zorunda) haritanın kuzey-batı köşesine bulacağınız madeni kullanabilirsiniz. Night Elf üssünü yeterince sağladığınızda buraya yapılan saldırılar sizi pek meşgul etmeyecek ve tüm dikkatinizi Undead üssüne saldırmaya verebileceksiniz. Burada dikkate almanız gereken tek ipucu ana saldırı grubunuzda Illidan'ın yanı sıra birkaç Myrmidon, Siren ve Snap Dragon bulunması. Yardımcı saldırı gruplarından birini de sadece Turtle'lardan oluşturun. Ana saldırıyı başlattığınızda ana grubunuz düşman birimlerini oyalarken, Turtle grubu kuleleri ve binaları büyük bir hızla yerle bir edebilecektir.

Bir önceki bölüme nazaran daha kolay olan bu bölümü iyi bir ordu kurduğunuz taktirde Undead üssüne yapacağınız bir veya iki saldırı sonucunda geçebilirsiniz. Night Elf görevleri bitti diye üzülmeyin, çünkü daha önünüzde dolu dolu Human ve Undead görevleri bulunuyor. ☺



hilekâr

Hile sayfalarını kopartıp bize yollayan okurumuza Tuna Şentuna'sı postalanmıştır (gerçekten yollamış, takdir ettik)

Warcraft III: The Frozen Throne

Tek kişilik bir oyun açın ve Enter'a basarak chat ekranına geçin. Daha sonra aşağıdaki kodlardan birini yazıp Enter'a basın.

Sonuç	Kod
Haritanın tamamı	iseeadeadpeople
Anında zafer	allyourbasearebelongtous
Oyunu kaybetme	somebodysetusupthebomb
Ölümden sonra oyuna devam etme	strengthandhonor
Büyü	thedudeabides
Birimler çiftliğe ihtiyaç duymaz	pointbreak
Teknoloji ağacını kapatır	synergy
Zaferi kapatır	itvexesme
Dayanıklılık	whosyourdaddy
Hızı artırma (# yerine bir sayı yazın)	leafittome #
Hız ve altın (# yerine bir sayı yazın)	greedisgood #
Altın (# yerine bir sayı yazın)	keysersoze #
Bölüm seçme	motherland [irk] [bölüm]
Hızlı araştırma	whoisjohnsalt
Tüm upgrade'leri araştırma	sharpandshiny
Sınırsız mana	thereisnospoon
Gece	lightsout
Sabah	riseandshine



Glory Zone

Aşağıdaki kod'ları oyun sırasında girin.

Hileleri aktif hale getirme	FILLITUPPLEASE
Bir hak verir	LIFEPLEASE
Kalkan	SHIELDPLEASE
Roket	MISSILEPLEASE
Upgrade	UPGRADEPLEASE
Hızı artırır	SPEEDPLEASE



Star Trek: Elite Force 2

Oyunu +set ui_console 1 +sv_cheats 1 parametresiyle çalıştırın.

God mod, cephaneler ve silahlar Gemi dışındaki görevlerden birinde ` tuşuna basın (F'in sağı). Daha sonra god mod için `god`, cephane ve silahlar içinse `give all` yazın.

Ayrıca;

Hileyi devre dışı bırakmak için...	- sv_cheats 0
Hayalet mod'u için...	- noclip
Tam zırh ve cephane için...	- undying
Düşmanların sizi görememesi için...	- notarget
Yerçekimini değiştirmek için...	- g_gravity #
Kendinizi öldürmek için...	- kill

... Parametreleriyle oyunu başlatın.



Air Raid

Oyun sırasında konsolu açmak için F9'a basın, daha sonra aşağıdaki kod'lardan birini girip Enter'a basın.

Kod	Sonuç
next level	Bölüm geçme
god	Dayanıklılık
set damage 0	Hasar almazsınız
destroy all	Tüm düşmanlar ölür
load level #	İstediğiniz bölümü yüklersiniz (# yerine 1 ile 99 arasında bir sayı girin)
set bullet #	# yerine girdiğiniz sayı kadar mermi alırsınız
set missile #	# yerine girdiğiniz sayı kadar roket alırsınız
reload level	Bölümü baştan başlatır



Chaser

Oyunu -console parametresiyle başlatın (Chaser.exe -console). Daha sonra oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
cht_armor 100	+100 zırh
cht_god	God mod
cht_flymode	Uçma mod'u
cht_weapon weapon	Sondaki `weapon` yerine bir silah ismi yazın
cht_health 100	+100 sağlık
cht_giveall	Her şey
cht_timescale time	`Time` yerine bir sayı yazın
cht_no_bots_spawn	-
cht_no_trigger_activate	-
cht_logactivateparticles	-
cht_next_rp	-



Enter The Matrix

Hack ekranına gidin ve Cheats ekranına girin. Daha sonra aşağıdaki kod'ları yazın.

Sonuç	Kod
Tüm silahlar ve ateş gücü	0034AFFF
Bonus test bölümü	13D2C77F
İki kat daha fazla hız	FF00001A
Sınırsız cephane	1DDF2556
Sınırsız focus	69E5D9E4
Görünmezlik	1DDF2556
Sınırsız sağlık	4516DF45
Düşük yerçekimi	BB013FFF
Sessiz mod	FFF0020A
Turbo mod	7F4DF451



LEVEL 0812003

Starsky and Hutch

1. Oyun dizini içinde, notepad programıyla local.ini adında bir text dosyası yaratın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan herhangi birini yazın. Daha sonra dosyayı kaydedip oyunu normal bir şekilde başlatın (sonuna FALSE eklediğiniz hileler devre dışı kalır, ayrıca birden fazla hileyi, her hile bir satıra denk gelecek şekilde yazdığınız zaman kullanabilirsiniz).

Kod	Sonuç
SPEED CHEAT=TRUE	Arabayı hızlandırır
CanAlwaysPlayNext=TRUE	Başarısız olduktan sonra bir diğer bölümden devam edersiniz
MaxVR=TRUE	Görüş açısını artırır
PlayerUseAI=TRUE	Bilgisayar sizin için oynar
UpdateCivilianTraffic=FALSE	Trafığı kapatır
FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE	Süper bir profil yaratır
FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE	Free Roam'ı aktif hale getirir
FE_ENABLE_LOCKER=TRUE	Locker'i aktif hale getirir
FE_ENABLE_TV_SPECIAL=TRUE	TV Specials açılır
FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE	Sezonlardaki tüm arabaları açar
FUNNYBONES=TRUE	Araç kaplamaları titrer
MONSTER_TRUCK=TRUE	Aracınız monstertruck'a dönüşür
CARLOS_FANDANGO=TRUE	Aracınıza dev tekerlekler eklenir
PlayConversations=FALSE	Konuşmaları kapatır
CanSkipConversations=TRUE	Konuşmaları herhangi bir tuşa
SKIPDEVICESELECTION=TRUE	Grafik kartı seçme ekranını geçer
StartGamePaused=TRUE	Oyunu pause mod'unda başlatır
OnlyPlayDebugEnabledEffects=TRUE	Sesi kapatır
DISABLE_LEVEL_COMPLETE=TRUE	Oyundan çıkmaya izin verilmez
TurnOffThatFuckingStupidGunIcon=TRUE	Arabirimi'deki silah icon'unu yok eder

2. Diğer hileler...

FE_SEASON1_ACCESS=TRUE, FE_SEASON2_ACCESS=TRUE, FE_SEASON3_ACCESS=TRUE, RAYGUNS=TRUE, JIVETALK=TRUE, LO_RIDER=TRUE, CRAZY_TAXI=TRUE, PROGRAMMERART=TRUE, KnightRider=TRUE, Paparazzi=TRUE, FE_CRUNTYS_MOM_HAS_THE_SHAKES=TRUE, DisableAllSound=TRUE, DISABLE_FRONTEND=TRUE, DisableVRPowerups=TRUE, DISABLE_BODYPARTS=TRUE, DISABLE_IsInView=TRUE, Show_HUD=TRUE, FE_BADGE_VR=TRUE, FE_SKIP_THROUGH_TEST=TRUE, FE_USE_INT_STARTLEVEL=TRUE, PAUSE_MENU=TRUE, SHOW_FPS_BAR=TRUE, Subtitles=TRUE, MiniMapMode=TRUE, FullScreenOnly=TRUE, ALLOW_PLAYER_ROLL=TRUE, BUTT_2WHEELS=TRUE, BUTT_ACCELERATE=TRUE, BUTT_BRAKE=TRUE, BUTT_HANDBRAKE=TRUE, BUTT_LAZER=TRUE, BUTT_MISSILE=TRUE, BUTT_SHOOT1=TRUE, BUTT_SHOOT2=TRUE, BUTT_SHOOT3=TRUE, BUTT_TURBO=TRUE



Deadly Dozen: Pacific Theater

Oyun sırasında L'ye basıp konsolu açın ve /tell cheatcheat yazın. Daha sonra da aşağıdaki kod'ları girin.

Sonuç	Kod
Yenilmez düşmanlar	/tell hitlermode
Düşman kamerası	/tell ec
Düşmanın görüş alanı	/tell fovs
Uçma mod'u	/tell fly
Item (0 ile 44 arasında bir sayı girin)	/tell give: (0-44)
God mod	/tell godmode
God mod, sınırsız cephane, uçma	/tell ac
Görünmezlik	/tell invis
Görevi kaybetme	/tell losemission
Ulaşılabılır noktaları gösterir	/tell arrival
Petrol noktalarını gösterir	/tell pathdraw
Thompson M1	/tell give
Arabirimi açar	/tell noint
Sınırsız cephane	/tell ammo
İstatistikleri gösterir	/tell stats
Görevi kazanma	/tell winmission



The Elder Scrolls III: Bloodmoon

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve belirtilen kod'ların ardından player-> yazın.

Sonuç	Kod
God mod	togglegodmode
Suda yürüme	setwaterwalking 1
Uçma mod'u	setflying 1
Süper zıplama	setsuperjump 1
Su altında nefes alma	setwaterbreathing 1
Yorgunluk	setfatigue [sayı]
İstedığınız kadar altın verir	additem "Gold_100"
Büyük değeri belirlemenizi sağlar	setmagicka [sayı]
Sağlık	sethealth [sayı]
Tüm girişleri hikâyeye ekler	filljournal
Haritadaki tüm kasabaları gösterir	fillmap
128 birimi teleport eder	fixme
Yardım komutları	help
Değişiklikleri gösterir	showvars
Testi durdurur	stopcelltest
Animasyonları gösterir	sa
Her şeyi sıfırlar	ra
İşiklandırma	tl



Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds

Ziyaretçilerin aşırı mutlu olması için...
Bir ziyaretçinin ismini "Melanie Warn" olarak değiştirin
Ziyaretçilerin çok hamburger yemesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "Tony Day" olarak değiştirin.
Ziyaretçiler Go-Kart yarışlarında yavaş gitmesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "Mr. Bean" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin parka resim çizmeleri için...
Bir ziyaretçinin ismini "Simon Foster" olarak değiştirin
Ziyaretçilerin Go-Kart yarışlarında hızlı gitmesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "Damon Hill" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin WOW! demesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "John Wardley" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin rastgele konuşması için...
Bir ziyaretçinin ismini "David Ellis" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin fotoğraf çekmesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "Chris Sawyer" olarak değiştirin.
Aynı isimleri kullanmak için...
İsimlerin herhangi bir harfini büyük yazarak aynı isimleri kullanabilirsiniz, çünkü oyun büyük-küçük harfe duyarlı.



GTA: Vice City

Aşağıdaki kod'ları oyun sırasında girin.

Kod	Sonuç
THUGSTOOLS	Serseri silahları
PROFESSIONALTOOLS	Profesyonel silahlar
NUTTERTOOLS	İlginc silahlar
PRECIOUSPROTECTION	Tam zırh
ASPIRINE	Tam sağlık
YOUWONTTAKEMEALIVE	Aranma derecenizi artırır
LEAVEMEALONE	Arama derecenizi azaltır
APLEASANTDAY	Güzel hava
ALOVELYDAY	Açık hava
ABITDRIEG	Bulutlu hava.
CATSANDDOGS	Yağmurlu hava
CANTSEEATHING	Sisli hava
LIFEISPASSINGMEBY	Zamanı hızlandırır
BIGBANG	Tüm araçları patlatır
FIGHTFIGHTFIGHT	Yayalar isyan çıkartır
NOBODYLIKESME	Yayalar size saldırır
OURGODGIVENRIGHTTOBEARMS	Silahlı yayalar
ONSPED	Daha hızlı yürüme
BOOOOOORING	Daha yavaş yürüme
COMEFLYWITHEME	Uçan arabalar



hilekâr

Bunlar da PS2 hileleri... Demedim sayın.

Ape Escape 2

1. 5x ve 10x jeton: Oyunu bitirdikten sonra Simian Citadel'e gidin ve büyücü maymunu bulun. Simian hırsız farelerini çağırdıktan sonra farelerin paranızı çalmalarına izin verin. Daha sonra onlar vurun. Bu jetonların düşmesini sağlayacak.

2. Spike: 297 maymunu da bulduktan sonra ana menüye gidin ve New Game'i seçtikten sonra L1 ve Start tuşlarında basılı tutun. Artık oyunu Spike'la oynayabilirsiniz.



Speed Kings

Meet'lerin kazanması için...
İsminizi .meet6 olarak girin.
Grand Prix mod'unu kazanmak için
İsminizi .prix olarak girin.
Tüm sürüş testlerini bitirmek için
İsminizi test9 olarak girin.
Bakım noktalarını almak için...
İsminizi .prix[sayı] olarak girin.
En iyi 18 tur için...
İsminizi .lapt18 olarak girin.



Evil Dead: A Fistful of Broomstick

Arcade bölümleri açmak
Oyunu Story mod'da bitirin.
Sanat galerisini açmak
Extras menüsünde yeni çalışmalar görmek için oyunun her bölümünü bitirin.



Silent Hill 3

Beginner zorluk derecesi Normal zorluk derecesinde oynarken oyun sırasında iki defa ölün. Daha sonra Extra Options'a gittiğinizde Beginner zorluk derecesini seçebileceksiniz.

Bonus seçenekler Options'a gidip L1, L2, R1 veya R2 tuşlarından birine basın.

Flamethrower Eğer oyunu ilk oynayıyorsanız bu silahı bulamazsanız panik yapmayın. Oyunu bitirdikten sonraki ilk oyununuzda elinizde bir flamethrower olacak.

Altın ve gümüş boru Çelik boruyu lağırma atın. Daha sonra sorulan sorulara sırasıyla; No, No ve Yes cevaplarını verin.

Heather Beam 333 veya daha fazla düşman öldürün.
Sınırsız SMG cephanesi Final boss'unu normal bir silahla öldürün.

Manyak son 100'den fazla düşman öldürün, kilisedeki adamı affedin ve 2000'den fazla hasar puanı alın.

Normal son Oyunu çok fazla düşman öldürmeden bitirin.

Ekstra kostümler Ekstra kostümlerin açılması için oyunu bitirin. Aşağıdaki listede kostümlerin kod'larını bulabilirsiniz.

Kod	Kostüm
HappyBirthday	Heather Shirt
I_Love_You	Onsen
PutHere2FeelJoy	Block Head
TOUCH_MY_HEART	Don't Touch
GangsterGirl	God Of Thunder
LightToFuture	The Light
ShogyouMujou	Transience
BlueRobbieWin	Killer Rabbit
01_03_08_11_12	Royal Flush
cockadoodledoo	Golden Rooster
Princess Heart	Transform
Shut_your_mouth	Zipper



Big Mutha Truckers

Options'taki Cheats menüsüne gidin ve aşağıdaki kod'lardan herhangi birini yazın.

Kod	Sonuç
CHEATINGMUTHATRUCKER	Her şeyi açar
VARLEY	Kötü kasalı kamyon
PUBLICTRANSPORT	Sınırsız zaman
USETHEFORCE	Otomatik yön
VICTORS	Diplomatik dokunulmazlık
LAZYPLAYER	Tüm bölümler
DAISHI	Mini ped'ler
6WL	Hasarı kapatır/açar
GINGERBEER	Hızlı kamyon
LOTSAMONEY	Para

2. Sınırsız para için ana menüye gidin ve sırasıyla; Daire, Daire, Kare, Daire, Daire, Select'e basın.



Star Wars: The Clone Wars

Kod'lar...

Bonus görevler	GIMME
FMV	12 PARSECS
Battle Droid	TRADEFED
Clone	Use the following code: SONOFFETT
Multiplayer bölüm seçme	JORG SACUL
Queen Amidala ile oynamak	NATALIE
Yapımcıların resimleri	JEDICOUNCIL



ÖZEL İNCELEME

Asus V9950

Bu ay sizin için NVIDIA'nın son canavarı GeForce FX5900 ile donatılmış Asus V9950'yi inceledik.



Haberler

ATI'den yeni ekran kartları, RAMBUS'dan XDR, Commodore'un sabırlısı ve SideWinder'in sonu.. hepsi haberlerde

İncelemeler

Asus V9950 sf

Radeon 9800'ün hakimiyetine son veren GeForce FX 5900 ve bu çipseti kullanan Asus V9950'yi sizler için inceledik. Artıları ve eksileri ile işte piyasanın en hızlı kartı.

Asus MyPal A620

Hareket halinde oyun oynamanın yeni bir yolunu keşfeden editörünüzü geçesini, gündüzünü bu cihaz ile geçirdi. Bakalım oyun oynamaya müsait mi Pocket PC'ler.

Sandisk Compact Flash 1GB

Dijital kamera, MP3 player ve Pocket PC'nizi bir anda hafıza canavarına çeviren bu CF Card'ı kaçırmayın.

sf 102 ez's zone

Radeon ekran kartları için sürücü ayarları. Hangi ayar ne işe yarar, nasıl ayarlamak gerekir. dizimiz kaldığı yerden devam ediyor.

sf 104 donanım pazarı

Bu ay yerinden kılmadım fiyatları sitem ederken bir yandan da geçmiş 3 senenin fiyatlarını karşılaştırıp nostalji yapıyoruz.

sf 105 teknik servis

Jesuskane aynı geçen ay ki gibi, bu ay da derdinizin derman olabilmek için kendini helak etti. Ne diyelim Allah kurtarsın.

sf 106

sf 107

sf 108

sf 105



ASUS MYPAL A620



SANDISK COMPACT FLASH 1GB

Çocuklar Gibi Şen

Bir donanımcıyı acaba ne çocuklar gibi şen kılar? Elbette yeni bir PC. Nihayet emektar donanım editörünüz aylardır süren hayalindeki PC'yi yaratma projesini bitirdi. Her yanı özel fanlar, ışıklarla dolu, SATA'dan DirectX 9'a kadar tüm teknolojileri destekleyen, her oyuncunun rüyası canavar bir sistem. Yanda küçük bir resmi var. Kendisini merak ediyorsanız Chip Oyun Özel'deki donanım dosyasına bir göz atın. Tek tek parçaları anlatılan ve nasıl toplanacağı resimlerle gösterilen bilgisayar, aslen benim kullandığım kendi bilgisayarımıdır. Yani tarifi de var ayısından isterim diyenlere :)



SÜRÜCÜ AYARLARI

ATI'den ekonomikekrankartları

ATI ekran kartı pazarına farklı ihtiyaçlara göre ve farklı fiyat aralıklarında yeni ürünler sunmaya devam ediyor. Ama bunu yaparken ne denli bir model karmaşası yarattıklarının farkındalardır umarım. Karşımıza yeni çıkacak modeller, fiyatı daha makul olan ama belli özellikleri kırılmış RADEON SE'ler. İlk olarak ATI iki farklı RADEON 9800 SE modeliyle karşımıza çıkacak, ilki oldukça uygun fiyata bulunabilecek ve RADEON 9600'lere oldukça benzeyecek, diğeri ise, ki bizi asıl ilgilendirecek olan, daha fazla özelliklere sahip olacak ve kolayca kendisinden daha hızlı olan RADEON 9700'lere dönüştürülebilen efsanevi RADEON 9500 128MB'ların varisi olacak gibi gözüküyor.

RADEON 9600SE ise performans olarak RADEON 9600 PRO ile RADEON 9600



arasında yer alacak. Gelelim RADEON 9200SE'ye, RADEON 9200 ve 9200PRO'nun yarısı kadar hafıza kontrolörüne sahip yani 64 bit. Doğal olarak ta her ikisinden daha yavaş. Bu kartlar daha çok OEM üreticiler, Asya pazarı ve ucuza performans arayanlar için dizayn edilmişler. Yeni modellerle birlikte Radeon ailesinin son hali şöyle...

Performans

RADEON 9800 PRO 380/700MHz
RADEON 9800 PRO 380/680MHz
RADEON 9800 SE 128 ve 256 bitlik iki ayrı model

Orta Seviye

RADEON 9600 PRO 400/600MHz
RADEON 9600 SE 400/500MHz
RADEON 9600 PRO Lite Edition: 400/400MHz
RADEON 9600 325/400MHz

Alt seviye

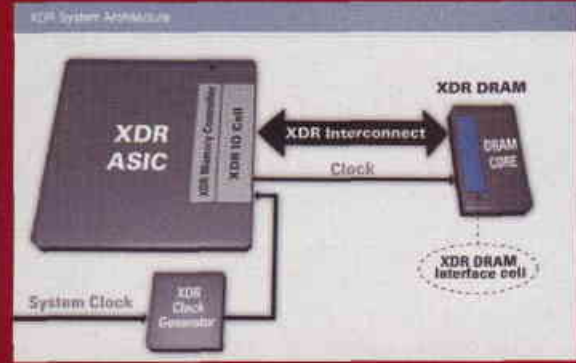
RADEON 9200 PRO 275/550MHz
RADEON 9200 250/400MHz
RADEON 9200 SE 200/333MHz
RADEON 9200 SE 200/333MHz

Bu arada Apple, geçen ay duyurduğumuz yeni Power Mac G5'lerde RADEON 9600 PRO'nun yanında RADEON 9800 MAC EDITION'ını da kullanacağını açıkladı.



XDR RAM: rambus's revenge

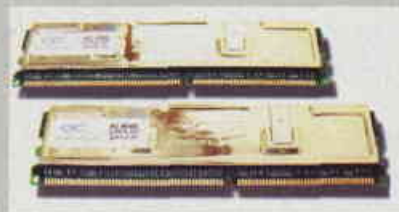
Extreme Data Rate Dynamic RAM (XDR DRAM) Rambus firmasının Toshiba ve Elpida firmaları ile birlikte geliştirdiği ve 2004 yılı başında satışa sunacağını duyurduğu yeni bellek teknolojisi. 3.2 GHz hızındaki bellekler 6.4GB/s'lik bant genişliği sunacak; hedeflenen hız ise 6.4GHz. Bu teknolojinin günümüz ramlerinden en üstün yanı bir saat döngüsünde 8 bit veri transfer edebilmesi (şu anki RD ve DDR RAM'lerde ise bu değer 2 bit). Şirketin öncelikli hedefi bu RAM'lerin grafik kartlarında kullanılması. Doğal olarak sonraki hedefler arasında PC kullanıcıları da var ama yaygınlaşmış alınılabılır hale gelmesi 2005'i bulacaktır.



donanım dünyasından kısa haberler

DDR 500 aka PC 4000 Overclock tutkunlarına RAM üreticilerinden iyi haberler var. Kingston, OCZ ve Corsair firmaları aralarda yeni DDR500 (PC4000) bellek modüllerini duyurdular. 256MB ve 512MB olarak satılan modüller ayrıca 2x256MB (512 MB) ve 2x512MB (1 GB)'lık kitler şeklinde de satışa sunuldu. PC3700'leri bulmakta zorlandığımız ülkemize gelmeleri biraz geciktiriyor elbet. Ama 500MHz saat hızındaki bu belleklerin Intel'in i865 ve i875P çipsetli anakartları için optimize edildikleri, ve bu anakartlarda çok daha

stabil ve yüksek performanslı overclock yapmanızı sağladığı için beklemeye değer. Ancak sistemini efendi efendi kullanınlar için pek bir avantaja getirdiğini söylemek zor.



Half-Life 2 ve GeForce Uyumsuz mu?

Sabırsızlıkla beklediğimiz Half-Life 2, DirectX 9.0'dan kaynaklanan bir sorun nedeniyle NVIDIA GPU'lu ekran kartlarıyla uyumsuzluk problemi yaşıyor. Sorun Full-Scene Anti-Aliasing (FSAA) özelliği açılınca ortaya çıkıyor. Half-Life 2'nin yaratıcıları yeni çıkacak sürücülerin sorunu çözeceği görüşündeler. Diğer yandan problem ATI RADEON'larda da mevcut ama bu kartlar için çıkacak yeni sürücülerin problemi çözebileceği söyleniyor. Ama aslin enteresani, bilgisayarımız Half-Life 2'yi

geleceğin konsolu Commodore'uyine sattılar

Infinium Labs gelecek ay "çıktığında piyasanın en hızlı konsolu olacak" iddiasında bulunduğu Phantom üzerindeki esrar perdesini kaldırdı. "Geleceğin konsolu" olarak duyurulacak Phantom, yüksek hızda Internet bağlantısı üzerinden oyun oynamaya yönelik geliştirilmiş bir konsol. Ama yüksek hızdaki Internet bağlantısı sadece online oyunlar için değil, aynı zamanda oyunları download etmek için de. Çünkü bu konsolun bir CD veya DVD-ROM'u yok. Bütün oyunları Internet üzerinden çekiyor veya direkt online stream olarak oynuyorsunuz. Ayrıca oyun kiralama sistemi de var. Yani bir oyunu download edip oynuyorsunuz ve belli bir süre sonra kendisini siliyor.



Phantom'un Internet sitesinde Intel ve Nvidia logolarının görülmesi, her iki çip üreticisinin ürünlerinin cihazda kullanıldığı düşüncelerine neden oldu. Sonradan Nvidia logosu ortadan

yok olurken Intel'in logosu ise kaldı. Zaten sistemin Xbox gibi bir PC replikası olacağı



çok açık. Ancak ne tür bir işletim sistemi kullanacağını bilemiyoruz. Çünkü sistem her hangi bir web browser veya standart PC yazılımına sahip olmayacak. Piyasaya yeni bir renk katacağı şüphe götürmeyen bu konsolu merakla bekliyoruz. Ama kişisel izlenimlerimizi sorarsanız içimizden bir ses bu işin pek yürümeceğini söylüyor.

Tulip Computers NV (Tulip ve Ironstone Partners Ltd. (Ironstone) Commodore markası lisansı için yeni bir ortaklık sözleşmesi imzaladılar. Bu antlaşmaya göre Tulip Commodore, C64 ürünlerinin tüm lisans haklarını Ironstone'dan devraldı. Peki bunun anlamı ne? Sayıları 6 milyonu bulan Commodore kullanıcıları pek yakında resmi olmayan yüzlerce Commodore sitesinden C64 oyunu indiremeyecek. Onun yerine Tulip'in açacağı resmi Commodore sayfasını kullanmaları ve tabii ki belli bir ücret karşılığında C64 oyunlarına kavuşmaları

gerekecek. Ama günümüz internet dünyasında Tulip bu düşüncesinde ne kadar başarılı olur, onu da bize zaman gösterecek. Ayrıca öbür tarafa göçeli bunca yıl geçmiş bir sistemin oyunlarını evirip çevirip satmaya kalkmak delikanlılığa sığmaz. Orijinale'de olsa biz dahi bunu destekleyemeyiz.



sidewinder bitiyor!!!

Microsoft, SideWinder serisi joystick, gamepad ve direksiyonların üretimini durduruyor. Microsoft yetkilileri buna gerekçe olarak satışlarda yaşanan düşüşleri ve artık çoğu PC oyunlarının mouse ve klavye ile oynanabildiğini gösterdiler. SideWinder'in son ürünleri halen stoklardayken şu bir kaç ay daha bulunabilecek. Fakat Microsoft bu stokları bir an önce eritebilmek için gayret içerisinde. Siz de eğer bu ürünlerle ilgileniyorsanız elinizi çabuk tutmanızı öneririz.



düğün çalıştırmış da biz FSAA'sının derindeyiz, asil buna şaşmalı.

Intel'den Yeni Chipsetler
I848P ve I865GV; Intel'in yeni çipsetleri. Anlaşılan Intel çipset karmaşası yaratmaya ve kafamızı karıştırmaya devam edecek. Ama merak etmeyin Ağustos ayında çıkması beklenen her iki çipset de biz oyun meraklılarına yönelik değil. Her ikisi de tek kanal 400 MHz'lik DDR RAM'lere destek veren çipsetler 800Mhz FSB (front-side bus) hızındaki P4 işlem-

cileri de çalıştıracaklar. I865GV, 848P ile aynı özellikleri paylaşıyor; farklı olarak üzerinde entegre grafik işlemcisi bulunuyor ve AGP portuna sahip değil. I848P ise I865P ile aynı teknolojiyi paylaşıyor; tek kanal ram kullanması ve C serisi Intel işlemcilerle desteği dışında.

i865 ve i875 Prescott İşlemcilerle hazır mı? i865P/i865PE ve i875P çipsetli anakartların Prescott işlemcilerle uyum sorunu yaşayacağı haberlerinden sonra Prescott destekli anakartların Ağustos'un ikinci yarısından sonra çıkacağı duyuruldu. Bu haberler üzerine Gigabyte ve Asus firmalarından Springdale ve Canterwood çipsetli anakartlarının Intel'in yeni çıkacağı işlemcisiyle uyumlu olduğu yönünde

açıklamalar geldi. İsmi vermeyen bir Asus yetkilisinin ASUS P4P800 ve P4C800 model anakartların Prescott işlemcisiyle desteklediği yönündeki açıklamasına rağmen, ASUS'un resmi sitesinden bu ibareyi kaldırması ise kafalarda soru işaretleri bıraktı.

Piyasaya henüz yeni çıkan ve yıllardır Intel'den beklenen stabilite/performance/teknoloji değerlerini tuturan i865/i875'in bu kadar kısa sürede yeni işlemcilerle uyumsuz hale gelmesi tam anlamıyla bir skandal olur. Sonuçta pek çok kullanıcı oldukça yüksek fiyatlara yeni işlemcileri aldı. Onlara anakart değişmeden upgrade yapamayacağı haberini vermek pek kolay olmasa gerek.



GeForce FX 5900, nihayet Nvidia

ASUS V9950

Fiyat: V9950 TD 128MB

399\$ +KDV

V9950 Ultra Deluxe 256MB

499 +KDV

www.asusturk.com

Boğaziçi

www.bogazici.com.tr

Hızlı Sistem

www.hizlisistem.com

level hit

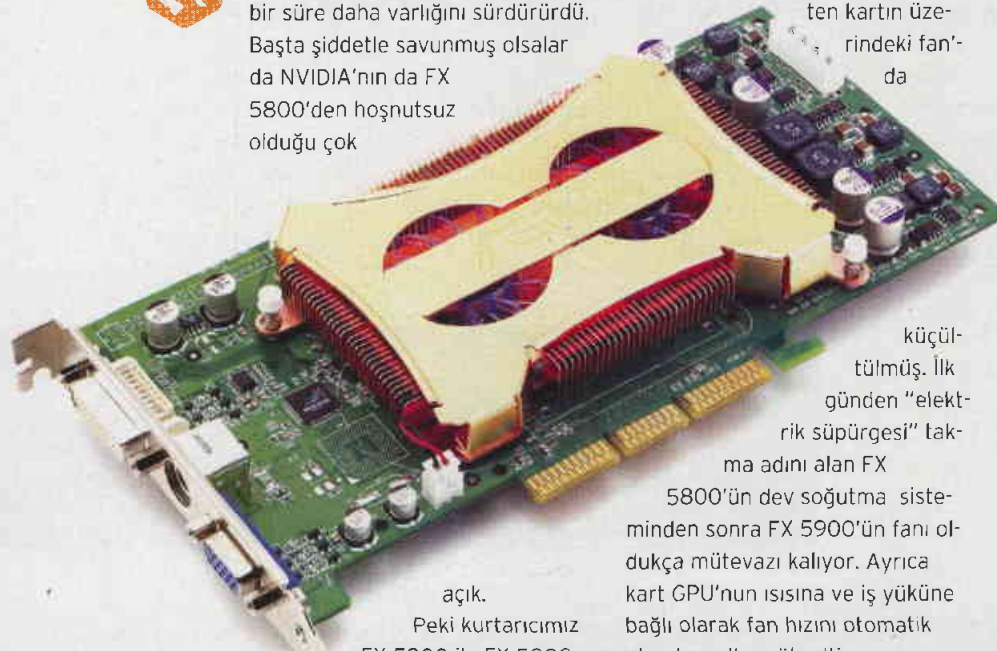


Doom III'ü görüp de "mutlaka bilgisayarımı yenilemeliyim" diyenler, Half-Life 2'yi gördükten sonra ne haldedir bilemiyorum. Ama ekran kartları bu hızla gelişmeye devam ederse, yeni bir ekran kartına yatıracak parası olanlar iki oyunu da hiç dertsiz oynayacaklarından emin olabilir. ATI'nın Radeon 9800 ile oldukça yükseltiği çitayı, GeForce FX 5900 ile NVIDIA bir adım daha öteye götürüyor. Büyük bir çaba ile geliştirilen ve GeForce FX 5800'den sadece bir iki ay sonra piyasaya sürülen FX 5900 ile FX 5800'de tarihe karışıyor. Zaten az sayıda üretilen kart şu an tamamen piyasadan kalkmış durumda. NVIDIA'nın daha önceki tüm grafik işlemcileri yeni model gelince bir alt model olarak bir süre daha varlığını sürdürürdü. Başta şiddetle savunmuş olsalar da NVIDIA'nın da FX 5800'den hoşnutsuz olduğu çok

karşılıklı hafıza kontrolörü 256-bit'e çıkartılmış. Böylece hafıza veriyolu 27.2Gb/sn'ye yükselmiş. FX 5900'ün FX 5800'e göre çok daha yüksek performansla sahip olmasının temel sebebi bu.

Daha büyük bir çip

FX 5800 GPU'su 125 milyon transistörle dev bir çip idi. FX 5900 ise 130 milyon transistör ile işi biraz daha abartıyor. Buna karşın çekirdek hızı 500Mhz'den 450Mhz'e düşürülmüş ve neyse ki FX 5800 kadar ısınmıyor. FX 5800'de bir süre çalıştıktan sonra bırakın soğutucuları PCB karta dokunmak bile el yakıyordu. FX 5900 ise ısınma konusunda standartların üzerinde olsa da pek sorun çıkarmıyor. Zaten kartın üzerindeki fan'da



küçültülmüş. İlk günden "elektirik süpürgesi" takma adını alan FX

5800'ün dev soğutma sisteminden sonra FX 5900'ün fanı oldukça mütevazı kalıyor. Ayrıca kart GPU'nun ısısına ve iş yüküne bağlı olarak fan hızını otomatik olarak azaltıp yükseltiyor.

FX 5800'de bulunan IntelliSample teknolojisi daha da geliştirilmiş. Darboğazdan kurtulan hafıza veriyolu bu sayede daha da efektif olarak kullanılabilir. Objeler kenarları haricinde 4:1 renk sıkıştırması sağlayan IntelliSample HCT ile FX 5800'ün sorunlu AntiAliasing ve Anisotropic Filtering görüntü kalitesi de düzeltilmiş. Ayrıca FX 5900'de Ultra Shadow isimli yeni bir teknoloji kullanılmış. Bu teknoloji hacimli gölgelerin kullanıldığı oyunlarda, oyuncunun

görmeyeceği noktalarda kalan gölgelerin otomatik olarak çizilmeden geçilmesini sağlıyor ve performansı artırıyor. Ancak bunun işe yarayabilmesi için tasarımcının oyundaki her mekan için tek tek hesap yapması ve uğraşması gerekiyor.

Bu farkları bir yana koyunca FX 5900 Vertex/Pixel Shader desteği, pipeline yapısı, AGP desteği gibi bütün konularda FX 5800 ile birebir aynı. Ama performans olarak FX 5900 ile FX 5800 arasında ciddi bir fark var. FX 5900 yenilenen hafıza kontrolörü ve RAM optimizasyonları sayesinde Radeon 9800'ü krallık tahtından indirebilecek kadar hızlı.

Asus V9950, elbette sahip olduğu GPU olan FX5900'ün tüm özelliklerinden faydalanıyor. Ancak Asus, FX 5900 modelinde bazı farklılıklara gitmiş. Öncelikle soğutma sistemi referans sistemden farklı tasarlanmış. Bakır pasif soğutucunun kenarlarına radyatöre benzeyen bakır kanalları eklenmiş. Böylece referans soğutucudan çok daha ince bir soğutma yaratılmış. Bu sayede V9950 hemen altındaki PCI slotuna bir kart takmanıza olanak sağlıyor.

Oyunlarda görüşelim

V9950 ile birlikte gelen en ilginç özellik ise GameFace isimli yeni bir yazılım. Sadece yeni Asus ekran kartları ile çalışan GameFace online oyunlarda sesli iletişimi bir adım daha ileri götürüp görüntülü iletişime geçmenizi sağlıyor. GameFace'i kullanarak oyuncular 3D bir oyun sırasında küçük bir pencere içinde birbirlerinin webcam görüntülerini görebiliyor. Üstelik oyundan çıkmadan çerçevenin yeri, ve görüntü ayarlarını yapabiliyorsunuz.

Kart ile birlikte Deita Force: Black Hawk Down, Gun Metal ve Battle Engine Aquila oyunları geliyor. Asus V9950 farklı soğutma sistemi, ek özellikleri ve beraberinde gelen çok yeni 3 oyunu ile benzerleri içinden kolayca tercih edilebilecek bir ürün.

açık.

Peki kurtarıcımız FX 5900 ile FX 5800 arasındaki farklar ne? En önemlisi FX 5800'ün en büyük sorunu olan hafıza veriyolundaki darboğaz çözülmüş. 1.0Ghz'lik DDR-II RAM'lerine rağmen 128-bit hafıza kontrolörü bulunan GeForce FX 5800 sadece 16 GB/sn'lik bir veriyoluna sahipti. FX 5900'de DDR'a geri dönüşülmüş, RAM hızı 850Mhz'e indirilmiş ama buna

ARTILAR: Yüksek performans, GameFace
EKSİLER: Yüksek fiyat

ASUS MYPAL A620

Oyunları güç kablolarıyla kelepçelenmiş PC ve konsolların tekeleinden kurtarıp, yollara, kırlara götürme arayışımız bu ay da sürüyor. Geçen ay ki Tablet PC denememizin ardından bu ay da Pocket PC'de denedik şansımızı.

Bu deneme için güçlü bir Pocket PC ararken, Intel'in yeni 400MHz Xscale PXA255 işlemcisi ve Windows Mobile 2003 (Pocket PC 2003) işletim sistemi ile donatılmış Asus MyPal A260'a rastladık. MyPal, 32MB Flash ve 64MB SDRAM'e sahip. Flash RAM sadece yedekleme için kullanılıyor, 64MB SDRAM ise hem dosyaları depolamak hem de programları hafızada çalıştırmak için. Ayrıca MyPal'in üzerinde bir Compact Flash yuvası var. Buraya ek bellek takılabilir.

MyPal A620'yi elinize aldığınızda ilk gözünüze çarpan 320x240 çözünürlük ve 65536 renkteki (16bit) TFT ekranı oluyor. Palm veya GameBoy'da bulamayacağınız bir çözünürlük ve kalite bu. Üstelik backlight sayesinde görüntü oldukça parlak ve bu sayede karanlık ortamlarda da kullanılabilir.

Güçlü bir işlemci, bol hafıza ve şahane bir ekranı bulunca hemen bir iki oyun yükleme isteği kapladı içimizi. İlk deneme için Age of Empires ve Everquest'i seçtik. Ama burada ciddi bir sorunla karşılaş-

ARTILAR: Küçük ve şık tasarım, LCD ekranda her türlü bilgi yer alıyor, kaliteli ve sağlam
EKSİLER: Fiyatı biraz yüksek

tık. İşletim sistemi tek başına 10MB hafızayı tüketiyordu. Oyunların sağlıklı çalışabilmesi için de bir 10MB hafıza ayırınca, geriye geriye program kurmak için 40MB kadar bir alan kalıyor. Bunun yine hatırı sayılır bir bölümü Windows hakimiyetinde, temp dosyaları falan derken oyunu kurmak başta yüklediğimiz yardımcı programları silmek zorunda kaldık. Bu gösterdi ki MyPal'in Compact Flash yuvası boşa değil ve cihazı aldıktan sonra en kısa sürede bir kart edinmek gerekiyor. Biz yine bu ay incelediğimiz 1GB'lık Sandisk CF Card'ı taktık. Kar takmaz büyük oranda rahatladık.

Oyunlar

Her oyunu kuracak alanımız oluca AoE ve üç bölüm Everquest'in üzerine Tomb Raider, Need for Speed, Simcity 2000 ve binbir çeşit eski arcade oyununu doldurduk A620'ye. Bununla da yetinmeyip NeoGeo, N64, SNES, C64 ve GBA emülatörlerimizi kurduk. Ve sonra uzun süre PC'nin başına dönmek kısmet olmadı. Age of Empires küçük ekranda biraz zorladı başta. Ama alışınca ve oyunun PC versiyonu ile birebir aynı olduğunu görünce işler değişti. Everquest, Pocket PC için yaratıldığı için çok sorunsuz oynanan ve kaptırdınız mı giden bir FRP. Özellikle bu iki oyunu elinizden bırakmakta biraz zorlandık. Ama ekrana konan büyük butonları kullanmaya alışınca o da çok rahat oynanıyor. NFS stylus ile oynandı-

ğından çok zor. Simcity 2000 ise menülere ulaşmak zor diye biraz zorladı. Yoksa Palm versiyonundan 4 gömlek daha iyi ve eğlenceli. Kısacası denediğimiz hemen her oyun fazlasıyla eğlendirdi ve takdimimizi topladı.

Cebimde DivX'ler

Ancak Pocket PC ile işimiz oyunlarla birlikte bitmedi. Önce MP3 dinlemeyi denedik, daha sonra özel olarak hazırladığımız bir DivX filmi (320x240 DivX 5.05) yükledik. MyPal A620 filmi oynatmak konusunda hiç sorun yaşamadık. Böylece cihaza duyduğumuz saygı bir kat daha arttı.

Elbette Pocket PC ajandanızı tutmak, maillerinizi okumak, AvantGo ile offline sayfalarda gezmek gibi temel fonksiyonlara da sahip. Ama bunların hiç biri cihazın multimedya özellikleri yanında sözü edilecek şeyler değil. Geçen ay sırf oyun oynamak için



tablet alınmaz demistik ama bu ay sırf oyun, müzik ve film için alınabilecek çok sağlam bir cihazla karşı karşıyayız.

Fiyatı: 399\$ +KDV
www.asusturk.com
İthalat: Boğaziçi
www.bogazici.com.tr
Hızlı Sistem
www.hizlisistem.com

level hit

SANDISK 1GB COMPACT FLASH

Pocket PC incelememiz sırasında bellek oyunlara yetmeyince ek bir Compact Flash Card eklemeye karar verdik. Böylece Compact Flash'lardaki gelişmelerden uzak kaldığımız da ortaya çıktı. Biz 128Mb yeter mi, 512 bulur muyuz tartışırken karşımıza 1GB kapasiteli bir CF

Card çıktı. 1GB oyunlara fazla gelince biz de içini 200 kadar mp3, 2 tam film, her tür dijital kitap, resim'le doldurduk. Sonuçta Pocket PC için yaratılan tüm dosyalar normalden ufak. Eğer bir Pocket PC ediniyorsanız bu Compact Flash'dan edinmeye bakın mutlaka.



Fiyatı: 315\$ +KDV
www.sandisk.com
İthalat: Turanlı
www.turanli.com.tr

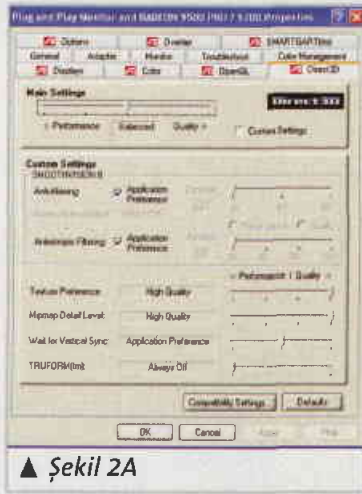
Ez's Zone

Hangi ayar ne işe yarar, nasıl ayarlanmalı?

Radeon'lar için sürücü ayarları

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

"Pazara gidin bir Radeon alın" diye sizleri bu kadar kastırdıktan sonra biraz da nimetlerinden yararlanın dedik. Geçtiğimiz ay anlattığımız kıl, yün ve tüy overclock şeysinden sonra daha az mide bulandıracak yöntemler ile Radeon'umuza hız katalım, ihtiyaçlarımızı göre ayarlayalım istedik. Öncelikle Level CD'sinde sürücülerin altından Catalyst sürücülerini ve Control Panel adlı minik mi minik, şirin mi şirin programcığı alıp kuruyoruz. Ardından hikayemiz başlıyor. Control Paneli 9000 serisi bütün Radeon kartlar ile kullanabilirsiniz.



▲ Şekil 2A

Şekil 2-A'ya bakarsanız, Şekil 2-A'yı görürsünüz (oyyyy). Yazımızın büyük bir kısmında bu resmi baz alacağız (cümle içinde kullandım; baz almak). Hatta baz almakla kalmayıp madde madde inceleyeceğiz resimde gördüklerimizi.

OpenGL ve Direct3D için aynı ayarlar kullanılıyor. Ayrıldıkları noktada ben sizleri uyaracağım zaten. Yapacağınız ayarlar her ikisi içinde geçerli olacak.

Anti Aliasing: Application Preference, bu kutucuğu işaretlersek AA açık mı kapalı mı seçimini uygulamaya bırakmış oluyoruz. Aksi taktirde AA zaten kapalı kalıyor. AA nedir diye kalkıp anlatmıyacağım sizlere ya yaştan sonra hepimiz koca adam olduğumuz zaten. AA açtığımızda performansa eksi, görüntü kalitesine de artı yöndeki etkileri hakkında zaten hepimiz bilgi sahibisiniz.

Anisotropic Filtering: Uzaklığa göre görüntü netliğini değiştirerek kırılmaların önüne geçmesi. Tuğbek'im yıllardır yırtıyor kendini şu şudur bu budur diye, bir de ben anlatırsam kendinden geçmesin. AA için söylediklerim aynen geçerli sayılabilir. En azından ayarı yaparken. Quality performansı biraz düşürür-

ken Performans da size sadece bir iki FPS kar sağlayacaktır. Minimum 2x çalıştırırsanız bile uzaktaki cisimler daha net seçilebilecektir. Örneğin Counter Strike oynarken çok uzaktaki kişi önünde durduğu duvarın yada herhangi bir nesnenin dokuları ile karışmayacak çok daha rahat seçilecektir. Bana göre derinlik duygusunu artı yönde etkileyen bir özellik bu her neyse deyip kısa kesiyorum.

Texture Preference: Bu seçeneğin ne etkisi olduğu hakkında bir bilgi bulunamayıp texture kalitesini oyunların video ayarları bölümünden ayarlamamız tavsiye olunur.

Mip Map Detail Level: Bu ayar kullanılan dokuların keskinliğini ayarlıyor. Performans ve Kalite arasında yapacağınız seçime göre bilgisayarınızı kasım kasım kasiyor yada kasiyor. Performans ve Kalite ayarı arasında ciddi bir grafik kalitesi farkı var. Slider performansta iken belli bir blurlaşma oluğu grafiklerde ki oldukça rahatsız ediyor beni.

Wait For Vertical Sync: Vsync, maksimum FPS'yi monitörünüzün verebildiği maksimum tazeleme hızı ile sınırlıyor. Default On seçili iken uygulamalar seçeneğin açık yada kapalı olacağına kendi karar veriyor. Oyun yada uygulama bir değişiklik yapmıyor ise Vsync açık kalıyor ve demin söylediğimiz şekilde FPS'yi sınırlıyor. Default Off'ta ise tam tersi uygulama bir değişiklik yapmazsa bir sınırlandırma getirmiyor. Always On ve

Always Off ise sürekli açık ya da sürekli kapalı kılıyor.

TrueForm: Grafiklerin daha yuvarlak görünmesini sağlıyor. Köşegenleri yok edip görüntüyü yumuşatıyor ve daha gerçekçi bir görünüm katıyor. Application Preference uygulama ya da oyuna seçimi bırakırken Always off ve Always on yukarıdaki işlevlerini sürdürüyor.

Compatibility Settings'e (OpenGL) tıklarsanız karşımıza Şekil 3-B çıkıyor.

Force Z-Buffer Depth: Burada Disabled işaretlendiğinde oyunun yada uygulamanın kullanıldığı renk derinliği kullanılıyor. Siz bunu değiştirmek isterseniz 32 bit için 24 bit, 16 bit içinde 16 bit'i işaretleyip için içinde sınırlıyorsunuz.

Support KTX buffer extension: Enabled bırakın çok karıştırmayın uzun uzun anlattırmayın. Bunlarıda kafamıza göre kurcaladıktan sonra Direct3D * Compability Settings' i de kurcalayalım incik cıncık ayarımız sona ersin.

Support DXT texture Formats: Kesinlikle Enabled bırakın bunu.

Alternate pixel Center: Eğer grafikler birbirine girmiyorsa yada her texture etrafında geometrik abuk sabuk şekiller çıkmıyorsa Disabled olarak bırakın. Bu ve benzeri sorunları yaşıyorsanız Enable edin.

İncik cıncık programcıkla yapabileceklerimiz bu kadar.

Control Panel ile yapacağınız ayarlar sis-



▲ Şekil 3B

teminizde bir sorun yaratmayacaktır (ahahaha yaratırsa sakın beni aramayın). Bir sorun olduğunda en temiz yolu geldiğiniz yoldan geri dönmektir unutmayın. Sisteminizin gücüne bağlı olarak istediğiniz ayarları yapın. Erken kalkın geç yatın. Nasılsa okullarda tatil. Biz çıkartmıyoruz tatilin keyfini, bari siz çıkartın. Hadi sağlılıkla kalın.

Donanım Pazarı

Aylardır donanım üreticileri üzerinde kurduğumuz tatil baskısı işe yaramış gibi. Birkaç dolarlık iniş çıkışları hesaba katmazsanız bu ayın ürünleri de fiyatları da geçen ay ile aynı. Ne yeni ürün çıkararak olmuş ne de fiyatını değiştirip kar edeyim diyen. Yani mühendisi de tatilde pazarlamacı da. Ama bir firma hariç... Bu sene GeForce FX5800 gibi kötü bir ürün ürettiği için karnesi komple zayıf olanı NVIDIA, yaz okuluna devam etmek zorunda. GeForce FX 5900 ile listelerimizdeki tek değişikliği yapan firma bütünlemelerden geçecek gibi.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

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

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	73\$	AMD Athlonxp 2400+Box	119\$	Pentium 4 3.06 GHz	510\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	70\$	MSI K7N2	98\$	Gigabyte 8INXP	202\$
Bellek	256 MB DDR-333 Spectec	32\$	512MB DDR-400 Twinmos	70\$	512MB DDR-400 Twinmos	70\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	67\$	Seagate Baracuda 4 60GB	83\$	Seagate Baracuda 5 120GB	133\$
Ekran Kartı	Sparkle GeForce FX 5200	99\$	HIS Radeon 9600 Pro	270\$	MSI GeForce FX 5800 Ultra	520\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	143\$	Samsung 757MB 17"	211\$	His Radeon 9800 PRO	858\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	47\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	35\$	Sound Blaster Audigy DE	74\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum	186\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	32\$	APACHE 56k V90 USB	54\$	APACHE 56k V90 USB	54\$
Kasa	Aopen QF 45A	58\$	Elan Vital T-10	63\$	Chieftec Matrix Big Tower	176\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedia Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	56\$	Creative INSPIRE 5300	105\$	Creative INSPIRE 6600	115\$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Pioneer DVR A05	299\$
Floppy		10\$		10\$		10\$
Toplam	814\$		1321\$		3270\$	

Eee... Bu fiyatlar hala düşüyor. İşlemci, monitör, sabit-disk... Şu aralar yine RAM piyasası karıştı ama onun dışında tüm ürünler hala düşme eğiliminde. Fırsattan istifade biz de sistemleri upgrade edip, buna rağmen fiyatları düşürüyoruz. Özellikle bu ay işlemci ve ekran kartlarında yaşanması çok muhtemel olan ciddi düşüşlerin ardından Temmuz upgrade ve yeni PC almak için çok iyi bir ay olacak gibi. Herkese duyurulur.

3 Yıllık Rapor

Bu ay doğru düzgün bir kampanya, adam gibi bir indirim, çarpıcı ürün falan da yoktu piyasada. Biz de geçmiş sayıları elimize alıp bakalım geçen yıllar İdeal Sistem'imizde neleri değiştirmiş bir görelim dedik.

Ürün/Yıl	Temmuz 2000	Temmuz 2001	Temmuz 2002	Temmuz 2003
İşlemci	P III 600 / 220\$	Duron 1.2 / 151\$	Athlon XP 1800+ / 125\$	Athlon XP 2400\$ / 100\$
Anakart	Asus P3V4X / 118\$	Iwill KK266 / 150\$	Abit AT7 / 180\$	MSI K7N2 / 98\$
RAM	128MB SD / 118\$	256MB DDR / 270\$	256MB DDR / 43\$	512MB DDR / 90\$
Ekran Kartı	GeForce 2 / 249\$	GeForce 2 / 200\$	GeForce4 Ti4200 / 180\$	Radeon 9600 Pro / 245\$
Hard-disk	20GB Quantum / 173\$	40GB Barracuda / 158\$	40GB Barracuda / 96\$	60GB Barracuda / 80\$
DVD-ROM	10X Pioneer / 155\$	16X Aopen / 99\$	16X Pioneer / 65\$	16X Pioneer / 42
Toplam Fiyat	2008\$	1873\$	1573\$	1298\$

Şekil A'da görüldüğü gibi işlemcilerdeki gelişim yavaşlarken ekran kartları çok daha ciddi bir ivmeye sahip. RAM model olarak pek hızlı gelişme de fiyatları bir aşağı bir yukarı oynamış. DVD-Rom fiyatları çok düzgün bir düşüş göstermiş. Ama her şeyden önemlisi bize göre ideal bir oyun bilgisayarının fiyatı %35 azalmış. Eğer bu hızla giderse gelecek sene ideal oyun bilgisayarı 1000\$ civarı 2005'de ise 800\$'in altında olacak.

TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Bilgisayarlar can sıkılmak için vardır. Sırf oraları buraları bozulsun, açılmasınlar diye üretilirler. Ömür törpüsüdür bu bilgisayarlar. Bu Windows denen terane ne yapar ne eder en olmicak dosyaları bulup siler mesela. Sonra gecenin bir yarısı oturup aynı yazıyı bir daha yazmanız gerekir ki.. Bundan fena bir çin işkencesi olamaz. Sonra bir yandan yazarken GAG replikleri saçmalar, ama bir gıdım olsun gülümseyemez, sinirlerinize hakim olamaz monitörü tutunuz gibi camdan aşağı...

AMD mi alsam?

Derginizi 2.5 yıldır takip ediyorum. Başımış oldum yani. Başarınızın devamını diliyorum ve hemen sorularına geçiyorum.

1- Sistemim Celeron 800 MHz, 512 MB SDRAM, 64 MB GeForce 4 MX440, 40 GB Seagate HDD.

İşlemcimi değiştirmeye karar verdim. AMD Athlon XP 2700+ almak istiyorum fakat yine de kararsızım. AMD'ye INTEL kadar güvenebilir miyim? AMD'nin ısınma sorununun olduğunu da biliyorum. Sizce ne yapmalıyım? AMD INTEL den güçlü işlemciler üretiyor mu?

2- AMD ile birlikte gelen fan güvenilir mi? (AMD korkumu yenmeye çalışıyorum)

3- Asus A7N8X Anakartı iyi bir seçim mi? Şimdiden teşekkür ederim. Dergide yayınlarsanız sevinirim.

Baran VURAL

Selam Baran,

Dergimiz seni uzun zamandır takip ediyor. Eline ayağına hareketlerine filan dikkat et yani bilemiyorum. Bizde Level ekibi olarak severek izliyoruz seni. Geyiğe nokta koyar gibi yapıp cevaplarına geçelim iyisi mi.

1- İlk olarak sadece işlemcini değiştirmekle kalmayacaksınız zaten. Hoş anakartından hiç bahsetmediğin için üzülme, bende pek emin olamıyorum söyleyeceklerimden ama neyse işte. Muhtemelen anakartını ve RAM ini de değiştireceksin bu durumda. ŞU işlemciyi almak istiyorum demişsin. Hayatta her zaman istediklerinin peşinden gitmelisin. Ne benim ne

de bir başkasının fikrini değiştirmesine izin verme. Kime ne kadar güveneceğine gelince, May the Force Be With You kardeşim (yada şöyle desem, milyonlarca insan güveniyor sen ne diye güvenemeyeceksin?)

2- Box işlemcilerle gelen fan her ne kadar yeterli olsa da piyasa da 20\$ civarında oldukça başarılı fanlar var. Hatta 40\$ civarına canavar fanlar var. Bunlardan birini edinirsen çok daha hayırlı olacaktır.

3- Bilmem sence. Yani neye göre ne diye nasıl yani? (fena değil kısaca)

Ben de teşekkür ederim. Bak dergide yayınladım sevin.

Dikkatsiz Senii

Jesuskane hayırlı işler..

Ben Sp 1'i yükledim fakat GTA3 ve Vice City 60Hz de oynuyor. Bir türlü arttırılmıyor. Başka oyunlarda böyle bir sorun yok. Acaba nedir sorun? Yardımcı olabilir misin?

Ernre Akman

Merhabalar Emre,

Yardın beni bu hayırlı işler cümlesi ile Allah razı olsun. SP 1 ile alakası yok durumun. Oyunun ayarları arasında azıcık gezinirsen göreceksin Vsync on off diye ayar var kapat onu düzelir. Hadi sana da hayırlı işler.

Babam Diyor ki

Benim çok büyük bir problemim var. Biz bilgisayarı upgrade ettik. Çok yüksek bir sistem almadık ama bana yeter. Sistemim Celeron 1700, 128 MB RAM, GeForce2 64 MB. Şimdi biz bilgisayarı upgrade etmeden önce kurulu bir Windows yoktu. Bilgisayarıcı ise Windows ME yüklemiş. İlk başlarda pek bir sorun yaşamadım. Ama Windows ME bana kafayı yedirmeye başladı. Zaten CD-ROM'un vadesi doldu sayılır. Bol bol mavi ekranla karşılaşıyorum her seferinde de bilgisayarı yeniden başlatmam gerekiyor. Mesele iki gün önce saat 10.00 da bilgisayarın başına geçtim. Benim amacım ya-

rım saat NFS oynamaktı. Ama saat 11.15 oldu ben daha bilgisayarı kapatıp açmakla meşguldüm. Ben şimdi Windows XP yüklemek istiyorum. Ama babama bunu anlatamıyorum. Bundan önce bir kere (upgrade den önce) XP yüklemiştim ve çökmüştü. O şimdi her zaman XP çökecek zannediyor. Babam sadece yazı yazdığı için Win ME yada XP olması onun için pek önemli değil. O yüzden ona Win ME'nin sorunlu olduğunu anlatamıyorum. Şu Win ME'nin elle tutulur kötü yanları neler?

Bir de bir şey sormak istiyorum. Ben dahil bir çok arkadaşım XP'yi Başlat/Bilgisayarı Kapat dedikten sonra düğmeden kapatıyor. Bu yanlış mı? Yoksa XP de normal mi?

Şimdiden Teşekkürler ve başarılar...

Can Ali ÇETİN

Merhaba Cin Ali,

Şimdi senin problemin çok büyük değil. Hatta büyük değil. Hatta problem de de-

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayın ahiretten donanım sorusu aslında tımarhaneden geliyor. Okuru ayrı delli, editörü ayrı... Neyse buyurun kendiniz görün. -TO

Selam Jesuskane abi,
Neden hala cevap yazmadın? Ben artık intihar mektubumu yazmaya başlayacağım. Bu gidişle babam bana bayağı kızacak çünkü hala bilgisayarı tamir etmedim. Çabuk ol!
Orachi Okan

Gerçekliğinden şüphe etsem de mektubun neyse. Az daha kasarsan harbi ahiretten atacaksın sonraki mektubunu demek ki. Ama dur çok kasma kendini. Bana gelen ilk mektubun bu. Bu yüzden çabuk olmak gibi bir şansım yok. Dur bakalım ne imiş sorun; bilgisayarın bozuk ve baban seni kesecek yok sen kendini kesecen, her neyse inan bana değmez bir bilgisayar için. Hem neden kızsınlar sana bu yüzden sen karneden haber ver.



YARIŞMA: Bilin bakalım bunlar ne???



Geçen ay başladığımız yarışmamız büyük ilgi gördü. Umarım siz de bizim kadar eğlendiniz. BMW M5, Telex gibi yaratıcı cevaplarınıza baya güldük. Tabii gönül isterdi ki bilen de çıksın. Ama kısmette yokmuş. Aslında her parça tek tek bilindi ama dördünü birden sıralayan çıkmadı. Doğru cevap şöyleydi. **1- Commodore 64, 2- NES, 3-Nomad Jukebox, 4- Playstation 2.** Bu ay da yarışmamız sürüyor. Üstelik işi daha da kızdırmak için peşinen hediyeleri sayıyoruz. Doğru cevabı ilk yollayana **ABIT SA7, MS Strategic Commander, Magic Clean, IceMAT, MS Trackball Explorer, Talas Scout, Peligom, Mouse Bungee ve Diamond FireGL'den** oluşan mega alakasız bir hediye paketi veriyoruz. Tek yapmanız gereken aşağıdaki işlemcilerin marka ve modellerini doğru sırası ile tugbek@level.com.tr adresine atmak. Hepinize bol şans.

ğil. Şimdi yazmışsın iyi güzel de nedir olay. Win ME Microsoft'un bile yıllar önce buğ'larını temizlemekten vazgeçtiği bir işletim sistemi. Bir çok problem çıkartması gayet ve gayet normal (hatta gayet normal). Bu yüzden unut ME olayını. Şimdi yapman gerekenler sırası ile, 1- Koş babanı çağır. 2- Bu yazıyı babana göster. 3- Babası XP kursun çocuk bilgisayara. Kızma ona sakın, sev onu bağrına bas. XP gerçekten daha iyi, bak biz evde, ofiste, cafede her yerde XP kullanıyoruz sorunsuz çalışıyor. 4- 3. maddeyi babana okut. 5- Baban bunu okuduktan sonra muhtemelen dergiyi karıştıracaktır az buçuk. Akabinde de "hey bunlara mı harcıyorsunuz harçlıkları?!" muhabbetine girmesi muhtemel, hızlıca ortamdan uzaklaşmaya hazırlan. Bir de o sorduğun bir şeyin cevabı bizim XP'miz sizin XP'nizi döver. Kapan dediğimizde kendi kendine gayet normal bir şekilde kapanıyor. Yazılım sorunun var muhtemelen. Geçen ve önceki ayın teknik servisini karıştır bununla ilgili bir soru ce-

vaplamıştım. (Eğer PC kendi kendine kapanabiliyor da sen sabredemiyorsan durum apayrı tabii. Tibet'de 7 yıl geçirmek gibi seçeneklerin var o durumda. -TÖ) Babana ve sana iyi eğlenceler, kolay gelsin, saygılar hürmetler Babası.

Mikrofon

Mikrofon girişi güçlü bir ses kartı önerir misin? (pahalı olmasın). Kolay gelsin.

Mustafa Özen

Selamlar Mustafa,

Şu kısacık mektubunda ne kadar çok malzeme var anlatamam. Ama şu mektubu cevaplama yazdım

giriş yazısını keyfim hepten kaçtı kusura bakma. 10 kaplan gücünde mikrofon girişi espirisi bile yapamayacağım sana kusura da bakma. SB Live! Value ve bu serinin daha üst modellerini istediğin şeyi gayet başarılı bir şekilde verecektir sana. Sende kal sağlıcakla. (kolaysa başına gelsin bu arada :)

Son

Bu ay bilgisayara olan hıncımdan sevgili jesuskane'in giriş ve çıkışlarını kesmek zorunda kaldım. Bu arada gidip monitörü aşağıdan aldım. Sağlam monitörmüş, sa-kinleştim. Tamam iyiyim.

Level Soruyor!

Bu ayın sorusu bizzat has donanım editörümüz Aferim Tuğbek'ten. Gerçi geçen ay Sinan'ın başına gelen işe hiç bir okurumuz yardım eli uzatmadı. Ama bizim umudumuz hala var, okurlarımız dertlerimize derman olacak. Efendim sorun şu. Elimi attığım güç kaynağı patlıyor. Daha paketten yeni çıkmış 360Watt Chieftec'i bile daha hiç zorlamamışken patlattım. Surge Master ve UPS kullanıyorum oysa. Haşamat güç kaynağı sayısı 9'a çıktı. Bu güç kaynaklarını nasıl değerlendirebilirim? Bunlardan heykel olur mu? Olursa nasıl?

ne izliyoruz ne dinliyoruz

► Bu müzik ziyafeti kaçmaz

Hep aynı tarz müzik dinlemekten sıkılanlar için bu ay farklı bir şeyler sunalım dedik. Ağustos ayı boyunca çok önemli DJ'ler en gözde açık hava mekanları yıkmaya geliyorlar. Ülkemizi ilk defa ziyaret edecek olan Chemical Brothers ve Paul Van Dyk bu ayın patlamaya hazır bombaları.

Türkiye son dönemde çok eskiye dayanmayan elektronik müzik tarihinin en hareketli dönemlerinden birini yaşıyor. Gerek gelen isimler gerekse düzenlenen partiler, uzun bekleyişleri karşılayacak nitelikte. **2 Ağustos Cumartesi** günü Venue Maslak'ta düzenlenecek olan "**Basement 2003 Festival**" ile Ağustos, özellikle techno müzik tutkunları için hızlı bir şekilde başlayacak.

Chemical Brothers yıkmaya geliyor.

8 Ağustos Cuma günü; 909 Productions tarafından işletilen Club Crystal, Londra'daki "Wiggle" gecelerinin Resident DJ'i Terry Francis'i konuk edecek. 9 Ağustos Cumartesi gecesi, Solar Beach Kilyos'ta Urbanbug tarafından düzenlenen "Bughole" festivalinin ikincisi gerçekleşecek. Ve ve ve...bomba geliyor sıkı durun bu festivalde kimyasal biraderler yani The Chemical Brothers konuk olacak. Sözü fazla uzatmaya gerek yok, o geceyi sabırsızlıkla bekliyoruz.

13 Ağustos Çarşamba gecesi; Fabrika International'ın İstanbul Park Orman'da gerçekleştireceği "**Electronically Yours**" adlı partide, Türkiye'de ilk

defa çalacak olan **Paul Van Dyk** gecenin Superstar'ı olarak konuk olacak. Üç farklı sahnenin kurulacağı partide **Paul Johnson, DJ Stan'ley, Ray Roc, Andy Fletcher, George Acosta** gibi farklı türlerin en önemli isimleri pikapların başında olacak. **t.A.T.u, The Client, Casey O'Conner** ve **Warm Up**'in saat canlı performansları ile 21.00'de başlayacak

olan parti 07.00'ye kadar sürecek. Şüphesiz ki elektronik müzik severler bu 10 saat süresince eşsiz bir müzik ziyafeti yaşayıp; ülkemize gelmesi dört gözle beklenen Paul Van Dyk'ı kanlı canlı dinleme şansı bulacaklar.

Crystal yine kalite ve yabancı isimleri ağırlamaya devam ediyor. Bu sefer **22 Ağustos Cuma gecesi tech-house**



DVD ► The Transporter

Serhat Bekdemir | serhat@level.com.tr

Jason Statham ve Qi Sue'nun başrolünü paylaştıkları The Transporter (Kurye) alıştığımız aksiyon filmlerinden öteye geçemiyor. Yönetmenliğini Corey Yuen'in yaptığı film 2002 yılında vizyona girdiğinde kısa bir süre adından söz ettirmişti. Konusu kısaca şöyle, Frank Martin (Statham) ilkelerine bağlı profesyonel bir kuryedir. Kötü adamların taşınmasını istedikleri şeyleri yerlerine ulaştırır. Ancak tuhaf olaylar sonucunda son taşıdığı kuryenin ne olduğunu görmek zorunda kalır. Çantadan çıkan kız (Sue) yeni olayların başlangıcı olur ve kötü adamlarla genç kız arasında kalan Martin hayatının tehlikeye girmesiyle kötü adamlara karşı savaşmak zo-

runda kalır. Film aksiyon severlerin vakit geçirmesi için oldukça iyiydi ama daha fazlasını isteyenler için pek bir şey vaat etmiyordu. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan DVD'si de çok önemli özellikler içermiyor. Filmin kamera arkası ve özel bölümlerin bulunduğu kısım 12 dk. gibi çok kısa bir zaman tutuyor. Filmdeki John Woo tarzındaki 3 dövüş sahnesi üzerine Corey Yuen, Jason Statham ve yapımcı Steven Chasman üçlü bir sohbe giriyorlar ve komik olduklarını düşünüyorlar ama aslında sadece vakit kaybı. Ses ve görüntü kalitesi dışında vasatın üzerine çıkamıyor.



ne okuyoruz ne yapıyoruz

DJ ve prodüktörü **Dave Mothersole**'u konuk edecek. Ağustos ayı; yine başka bir super star DJ'in, **John Digweed**'in **29 Ağustos Cuma** İstanbul Parkorman'da ve **30 Ağustos Cumartesi** Çeşme Seaside'da sergileyeceği performans ile sona erecek.

Love Parade 2003

Hazır gelecek festivallerden bahsetmişken biraz da en son çıkan albümlerden bahsetmek gerekir. İlk olarak en son çıkan **Love Parade 2003** compilation'ından bahsetmek lazım. Bu toplama bir albüm fakat içinde bu sene çeşitli tarzlardan en çok çalınan parçaları toplamış olmasıyla dikkat çekiyor. **Benny Benassi**'den **'Satisfaction'**, Planet Funk'ın son hit'i **'Who Said'**, 2002'in en iyi techno plağı seçilen Renato Cohen **'Pontape'** ilk göze çarpan parçalar bu albümde. Albüm farklı tarzlardan oluşmasına rağmen çok iyi derlenmiş ve insan sıkılmadan ve tarz kargaşasına düşmeden dinleyebiliyor. Bu sebeple de gerçekten başarılı.



Future Sounds of İstanbul 2

"Future Sounds of İstanbul 2" adından da anlaşılacağı gibi bu albüm tamamen Türk prodüktörlerin imzasını taşıyan karışık dans müziği parçalarından oluşuyor. Türkiye'nin ilk dans müzik label'ı olan **Prosound** tarafından piyasaya sürülen bu albüm; Mehmet Işıklı a.k.a Darkman tarafından mixlenmiş. Albüm, ülkemizde de oldukça geniş bir dinleyici kitlesine sahip, progresive tarzında 12 parçadan oluşuyor. Bu parçaların prodüktörleri arasında Subsky (Göktaş Çitçi a.k.a Cervus), Mert Yücel, Umut Akalın, Yunus Güvenen, Mehmet Ünsal, Murat Uncuoğlu gibi **Türk DJ'ler** bulunuyor. Türk prodüktörlerin sesini duyurması açısından önemli bir albüm.

Bu başarılı albümlerin hepsinden daha önemli bir çalışma olarak gördüğüm **Senor Coconut**'ın **Fiesta Songs** albümü bulunmakta. Aslında tam anlamıyla elektronik müziğin içerisinde yer alan bir albüm olmasa da albüme imza atan **Uwe Schmidt** olunca akan sular duruyor. Tek kelimeyle mükemmel olarak nitelendirilebilecek bir albüm. Daha uzun anlatmak gerekirse de **'Smooth Operator'**, **'Smoke On The Water'**, **'Beat It'** ve **'Riders On The Storm'** yorumlarıyla bir anda çok farklı bir girizgah yakalayan albüm **'Negra Mi Chachacha'**, **'Electrolatino'** ve **'El Rey De La Galle-**



tas' gibi yeni parçalarla hayranlık uyandıran bir eğlence sunuyor. Mutlaka dinlenilmesi ve edinilmesi gereken albümler arasında çoktan yerini almış durumda. Özellikle içinde bulunduğumuz yaz dönemi düşünülürken havuz başında, deniz kenarında dinlenebilecek en güzel müzik bu albümde yer alıyor.

Son olarak da techno müziğin başarılı Türk prodüktör ve DJ'lerinden **Cem Salman**'ın **"Deep and The City"** adlı albümünden bahsetmek istiyorum. Aslında Deep and The City için albümcük veya pre-albüm desek daha doğru olur çünkü üç parçadan oluşuyor. Haziran 2003'ten itibaren plakçılarda yerini alan

"Deep and The City" Cem Salman'ın ilk plağı olmasına rağmen Amerikanın büyük label'larından (plak şirketi) olan Teknotika tarafından çıkartıldı. Parçaların funky ve karanlık bir sound arasındaki çizgide kaldığı minimal techno türündeki Deep and The City; internet üstünden plak ve cd satışı yapan Amerikan plak şirketi Satellit Records'un (www.satelliterecords.com) techno satış listesinde iki hafta birinci sırada kaldı.



kayaonuryel@hotmail.com

KİTAP ▶ Diablo: Siyah Yol Mel Odom / Artemis Yayınevi

Şu an hali hazırda üç kitabı bulunan Diablo serisi yurt dışındaki başarısının ardından kısa bir süre önce türk okuyucusunun da beğenisine sunulmuştu. Her biri ayrı bir hikayeyi anlatan ve aksiyon ağırlıklı olan bu kitapların ikincisi de raflarda yerini aldı.

Siyah Yol, aldığı bir görevle hayatı değişen bir denizcinin, Darrick Lang'ın, öyküsünü anlatıyor. Darrick'in görevi kralın yeğenini korsanların elinden kurtarmak olsa da atladığı bir nokta vardır. Korsanların yanındaki bir rahibin güçlü bir şeytan olan Kabraxis'le işbirliği yapmasıyla işler değişmeye başlar.

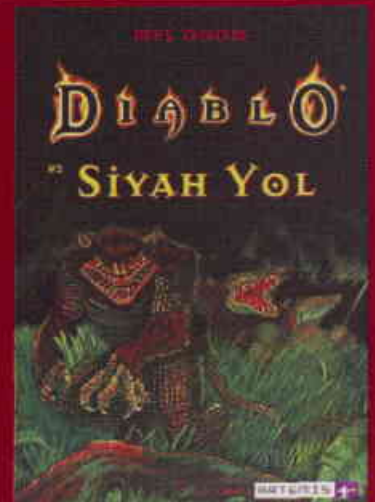
Bu şekilde başlayan roman sayfalar aktıkça Darrick'in kahramanlaşmasını ve insanın ezelden beri süre gelen şeytanlarla yeniden yüzleşmesini anlatıyor. İlk adımından itibaren aksiyonla yoğrulmuş kitap yer yer psikolojik ve trajik sahnelerle okuyucunun kopmasını engelliyor.

Sözün Özü: Akranları gibi eğlencelik bir kitap olan Siyah Yol'u şu sıcak günleri Diablo dünyasında geçirmek isteyenlere güzel bir okumalık sunuyor.

Not: Diğer tanıtlar için sizi LVL CD'deki gezegenime bekliyorum.



Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr



İşgal

goran.ubi | qorcanabi@level.com.tr

BİTMEZ TÜKENMEZ konser heyecanına son noktayı koyduk. Yarınca bir konser izledik. Bu ay bu olaya ağırlık vermede çalıştım. Takdir edersiniz ki her insana bu kadar grubu aynı gün görme şansı doğmaz. İzledik de konuşuyoruz :)

Sonracığıma bu ay sevgili kişi yazdı Deftones albümünü. Benim o taraklarda bezim olmadığı için hiç bulaşmayayım diyorum. Hadi bakalım başlıyoruz...

Rock the Nations Open Air Festival

... Bir grup gelince bile bir-iki saat, hatta beş-altı saat -bkz. Blind Guardian konseri- aksayan kapı açılışlarını aklıma getirerek konserin sekiz gibi başlamasını düşünmüştüm. 13:00'da başlaması gereken konsere 4:30 gibi gittim bu sefer. Konser de saat 4'te başlamış. Kapılar açılır açılmaz konser başlamıştı. Almora sahneye çıkarken insanlar içeri girmeye başladı. Biz de gittiğimizde Almora sesini duyduk. Sırada bekleyip içeri girene kadar Antisilence çoktan sahneye çıkmıştı (hatta inmişlerdi). Öğrendiğim kadarıyla Antisilence'in son konseriymiş. Neden bilmiyorum. Belki de kendilerini geliştiremiyorlar diyedir. Neyse, tam olarak izlediğimiz yerli grup



Radical Noise oldu. Sanırım sahnede en uzun süre kalan yerli grup onlardı. Sahnede performansları oldukça iydi. Her ne kadar pek haz etmediğim bir tarz olsa da konserleri eğlenceli geçiyor.

Bu arada ortam gerçekten çok güzeldi. Sepultura konserindeki gibi kapatmışlardı sahneyi ve havasızlıktan ölmekten, zaman zaman çayıra çimene yayılarak izledik konserleri. Yiyecek-içecek de biraz pahalı olmasına rağmen el altında olunca gayet sağlam bir organizasyona denk geldiğimizi anladık.

Konserin en büyük fiyaskosu organizatörlerin 18 yaş sınırı olduğunu önceden söylememeleriydi. Oldukça fazla soğan cücüğü dışarda kaldı. Bu gerçekten yapılmaması gereken bir şeydi. Gerçi çamur yapan birkaç yavrucak girebilirdi, ama pisanlar da yok değildi. Umarım bir daha böyle bir ayıp yapmazlar!

Daha sonra, artık yarı yarıya yerli grup sayılan Rotting Christ sahne aldı. Genelde son iki albümlerinden çalan grup, beni pek eğlendirmediydi. Eski konserlerine gitmiş biri olarak o konserleri yâd etmedim değil. Ama Non Serviam çalan grup yine de gönlümü kazanmayı başardı. Gerçi Among Two Storms çalmalarını çok isterdim, ama teknik aksaklık yüzünden ara vermek zorunda kalan grup playlistten birkaç şarkı atmak zorunda kaldı.

Gelelim benim bu festival için en heyecanlandığım grup olan Opeth'e... Bu grubu da gördüm ya artık ölsem de gâm yemem! Genelde Deliverance albümünden çalan grup full efendi full ağırdı. Özellikle Mikael özellikle inanılmaz karizmatikti. Uzun uzun konuşan Mikael gerçekten seyirciyi etkilemeyi başardı. Adamın vokali kadar konuşması da mükemmeldi. Seyirciden çok memnun kaldıklarını sanıyorum...

Bir ara "Death Metal seviyor musunuz?" diye sordu ve seyirci de olumlu cevap verince, "O zaman benim için Death Metal çılgıncı atar mısınız?" dedi. Herkes "Röaaaaaoooh!!!" diye bağırdıca bir de King Diamond vokali istiyorum dedi ve seyirciyle süper kaynadılar :) Bu diyalogdan sonra da Demon of the Fall'u çaldılar ve sahneyi terk ettiler.

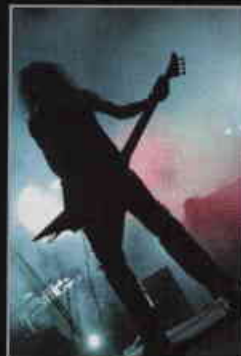
Yine arada dinlendikten sonra Kreator için önlere abanmaya başladım ben. Kreator sahneye çıkınca anladım ki Frontman'lık önemli bir mevzuymuş. Mile Petroza seyirciyle o kadar sıcak, o kadar yakındı ki. Gidin kendinizi atın köprüden dese çoğu kişi gırdı yani :) 1998 yılındaki ilk konserlerine gittiğimde bu kadar etkili görmemiştim. Ses düzeni, performans ve playlist inanılmazdı. Extreme Aggression, Plasure to Kill ve Flag of Hate parçalarında maximum azdık. Tabii Phobia'sız Kreator konseri olmaz. Seyirci bu parçada da çok mutlu oldu. Bu arada son parça olarak Flag of Hate'in sonunu Tormentor'a bağladılar. Hele hele aralarda Mile'nin seyirciyi gaza getirmeleri çok başarılıydı. Gerçi yine yanımda iki üç tane kısa saçlı gazlı metalcı vardı. Aylık yaptılar ama bu sefer uzak durmayı başardım.

Ve sonunda DIO... İşte Rock Star olmak böyle birşeymiş. Ufacık fıçıcık içi dolu turşucuk Ronnie James DIO sahneye hop oturup hop kalktı, kah koştu kah koştu :) Seyirciyle çok iyi diyalogu vardı ve bir ara seyircinin arasına da kaydandı sanırım. (O ara ben yorgunluktan ölmek üzereydim de göremedim) We Rock parçasında herkes ama herkes inanılmaz

koştu. Tam bir Heavy Metal ziyafetiydi. Bu arada davulcunun şovu inanılmazdı.

Sanırım Türkiye'deki en iyi konser buydu. Umarım bu tip festivalvari konserler devam eder...

NOT: CNBC-e konserin tamamını kaydetti ve yakında ekranlarda izleyebileceğiz sanırım.



Metallica St. Anger

Yani ne desem, nerelere gitsem, Kaf dağında Zümrüt-ü anka kuşunun yımır-tasından omlet mi yapsam, kafamı duvarlara mı vursam! Biri bana söylesin bu Metallica'nın haleti ruhiyesini! Üşenmeyeceğim psikoloji okuyacağım, sonra rock star'lık konusunda master yapacağım ve çözeceğim bu olayı. Nasıl böyle bu kalemin olabiliyor bu adamlar anlayamıyorum. Şimdi zaten bu kadar büyük bir grubun verdiği meyveleri görmelikten gelip ağacını taşlamamız gerekiyordu. Tamam ama bu kadar da deşilmez ki...

Şimdi sanmıyorum kimsenin bir Kill Em All veya Ride the Lightning beklemediğini ama hiç olmazsa o yeni yeni alışmaya başladığımız Load'a Reload'a yakın birşeyler yapsaydınız be abi. Muzla armut kadar birbirine benziyor yeni haliyle eski hal. İki nesle hitap eden Metallica artık üç nesle hitap edecek sanırım. 91 albümüne kadar eski Metallica fanları, Metallica'yı Load ve Reload ile keşfeden ikinci nesil ve bu inanıl-



maz derecede farklı sound'u dinleyecek olan üçüncü nesil... Jason da bu yüzden bırakmıştır grubu herhalde.

Neşye albüme gelirsek... En başta şunu söylemeliyim ki şarkılar çok çok çok uzun. Şarkı bitti bitecek derken bir bakıyorum yarisında daha. Haydi oradan dön bir daha başa. Hadi uzun şarkı severiz; Opeth yapar, My Dying Bride yapar da bu kadar hızlı şarkılara çok gereksiz bence. Bariz sıkılıp diğer şarkıya geçiyorum. Hızlı şarkı derken, albümdeki her şarkı son gaz hızda. Ama gel gör ki baslar bir acayip, davul tonu bir acayip... Albümde bir buçuk şarkı sevdim. St. Anger'in yarısı (diğer yarısı aynı zaten) ve Shoot Me Again. Bu şarkıları da Metallica diye dinlemiyorum zaten.

İster geri kafalı diyin, ister dinazor diyin ama bence tirt oğlu tirt bir albüm St. Anger!

Deftones Deftones (Lovers)

Eveet metalmi gorcan abi'nin kafasına briketle vurup köşesini çaldım ben ve Deftones tanıtıyorum!

Deftonesi ilk dinlediğim -bored'dur ilk dinlediğim şarkı da... Evet ilk albüm A1 n'olmuş :-dan beri taptığım birkaç gruptan biri. Niye tapıyorum? Chino'nun coşmuş ve bir garip vokali, bir



de bünyeyi bir anda nasıl da nu metalciyim, yerimde duramıyorum ekolüne katan riff'leri yüzünden tapıyorum.

Deftones, Like Linus demoları -herkese tavsiye ediyorum, kesin edinilemeli, süper-, Adrenalin ve Around the Fur albümleri gibi gayet tutarlı ve pogaya sürükleyici üç çalışmadan sonra White Ponny diye bir albüm yaptı. Bu albüm de pogoperver bir albümdü fakat birşeyler değişiyordu: Chino'nun kendi içinde bile bir mantık taşımayan söz yazarlığı yerini en azından başı sonu belli cümlelere bırakmıştı! Bu son albümde ise, -ki inatla Lovers diyorum albüme- bırak başçı sonu belli cümleleri, maaşallah şiirler var. Grup üyeleri zannadersen bünyeyi çoluğa çocuğa vermiş, sakın bir yaşam tarzı benimsemişler; ondan böyle olmuş.

Albümün giriş şarkısı Hexagram kesinlikle bir White Ponny şarkısı. Üçüncü şarkı Minevra, malum süper şarkı -gerçi klipte ben Chino'nun zıplarken dalgalanan göbeğinden şarkıya çok dikkat edemiyorum :) Albümün en iyi şarkıları bence Deathblow, Goodmorning Beautiful, Battle-axe ve Lucky You. Needles and Pins ve Bloody Cape de dikkat çeken parçalardan. 11 şarkılık albümde süper olmayan iki şarkı var zaten; gayet yerinde isim seçimleriyle Anniversary of an Uninteresting Event ve Moana. Onlar da son iki şarkı. Dinlemeyiverin :)

Albüm ilk dinleyişte -fazla kilolar yüzünden- alışılmış Deftones'dan biraz daha sakın gelse de iki-üç dinleyişten sonra alıştım ve çok sevdim ben. Alın diyorum. ☺

► Megadeth eski gitaristi Marty Friedman Japon 'rock tanrıçası' Aikawa Nanase ile Japonya'da sahneye çıkmış. Bu arada Marty Testament eski üyesi Alex Skolnick ve Megadeth eski üyesi Chris Poland ile takılıyorymuş.

► Megadeth'in efsane albümü Peace Sells DVD formatında piyasaya çıkıyor. 5.1 surround sistem olan DVD'de remixler, videolar, şarkı sözleri, fotoğraflar, web linkleri, grup elemanlarının biyografileri ve birçok interaktif içerik bulunuyor.

► Yedi yıl önce eroin yüzünden 6 dakika kadar ölü kalan Phil Anselmo maaşallah şimdi aslan parçası gibiymiş ve şimdiki grubu Superjoint Ritual'a hayvan gibi abanıyor.

► Orphaned Land yıllar sonra 3. albümleri için stüdyoya giriyor. Mabul adındaki albüm Century Media Records'tan çıkacak. Albüm yine oryantal tarzda olacak ve kanun, ud, saz gibi aletlere ağırlık vereceklermiş. Ayrıca 25 kişilik bir hatun korusu da olacak.

► Impaled Nazarene, All That You Fear adlı 8. stüdyo albümlerini bitirmişler. Albüm önümüzdeki ay piyasaya çıkacak.

► 'Metal Tannisi' Rob Halford Judas Priest'e dönmüş.

► Mayhem yeni albümleri Chimera'yı Norveç'in dağlarına kuracakları mobil bir stüdyoda kaydedeceklermiş. Albüm için mükemmel bir atmosfer olacağı kesin.

► Deftones vokal/gitarı Chino Moreno denilen eleman Summer Sanitarium turnesi hakkında ileri geri konuşmuş. "Ben olmasam Limp Bizkit'le Linkin Park turnede olmazdı" demiş Ayrıca Metallica'nın live performansına da laf atmış ve "sahne de biz daha iyiyiz" demiş. Bunları duyan James Hetfield ayar olmuş MTV.com'a bir açıklama yapmış. Lars da "diğer gruplar da iyi, aramız hepsiyle iyi, Metallica şarkıları çalmalarından da hoşlanıyorum" demiş.

► Dimmu Borgir, Death Cult Armageddon albümünden (aaa unutmuşum öbür ay yazayım hemen) Progenies of The Great Apocalypse parçasına video çekmiş. Ayrıca albümün digipack'inde Bathory'den Satan My Master cover'ı olacak.

► Smashing Pumpkins eski gitaristi James Iha, Danny Lohner'in yerine A Perfect Circle'e geçiyor. Bu arada adı daha belli olmayan A Perfect Circle albümü yakında piyasaya çıkacak.

► İsvetli Death/Black grubu Dissection'dan tek kalan eleman -gitar/vokal- Jon Nödtvedt Emperor eski davulcusu Faust'u gruba eklemiş ve şimdi de bir gitarist ve basçı arıyor.

► Slayer'in konser DVD'si War at the Warfield 19 parçadan oluşuyormuş. Ayrıca Bloodline videosu ve 50 dakikalık Fans Rule dökümantasyonu olacak.

► İngiliz gezgin Rob Jovanovic tarafından yazılan "Nirvana: Recording Sessions" Kasım ayında yayınlanacak.

► Ozzy Osbourne yeni albümünde kızı Kelly Osbourne ile Black Sabbath şarkısı "Changes!i düet yapacakmış. Kızıyla müzik tarzlarının ortak olmadığını ama ona birşey söyleyeni baseball sopasıyla döveceğini de eklemiş :)

► System of A Down gitaristi Daron Malakian iki düzineden fazla şarkı yazmış ve stüdyoya gidiyorlarmış. Albümün 2004 başı gibi piyasaya çıkacağı belirtilmiş.

BLAY ALPET

"fithos lusec wecos vinosec"

Ali Aksöz | aliaksöz@level.com.tr

Rivayetler:

► Artemis Yayınevi'nden **Ultima Teknokrat Savaşı 3, Artemis Fowl 2 ve Güç Kalıtları 2: Rüzgarların Harp**i yakınınızdaki kitapçıda! Ayrıca Artemis yayınları **Warcraft'ın üç kitaplık roman serisinin yayın haklarını da almış durumda.**

► Robert Ervin Howard'ın **Conan kitapları İthaki'den** bu ay piyasaya çıkıyor! İlk kitap Fil Kulesi.

► WW severlere taze taze **Chaining the Beast (Vampire) ve Tradition Book: Order of Hermes (Mage)** kitapları **bu ay raflara vuruyor.**

► USA'de TV'lere yapışacak olan **yepyeni ve süper grafikli Spider-Man çizgi dizisinin promo filmini** bu adresten izleyebilirsiniz:

<http://www.picturedot.com/ArtistDefaultVideoPage.asp?VideoSpeed=H&VID=2847>

► Hakan Taçal ve Yıldırım Çınar'ın iddialı ÇR'ı **Karabasan piyasaya çıktı!** Koşun koşun...

► Doğu Yücel'in 2002 Kasım ayında yayınlanan romanı **Hayalet Kitap filme uyarlanıyor.** Çok daha fazla bilgi için LL'nin Rivayetler köşesine alalım sizi lütfen.

► Amazon.com'un yaptığı bir söyleşiye göre, **Stephen King'in kendisi Dark Tower serisinin son üç cildinde rol alacakmış.** Hem de Stephen King olarak!

Dark Sun böyle bir yer olsa gerek.

Vücudumdan ter fişkirmasına sebep olan; dolabımdan uzun uzun bakınıp seçtiğim kıyafetimin içine edeni; bütün yaz kaliteli giyinmektense, üstüme eskisi gibi salaş kıyafetler geçireceğime beni yemin ettiren; terlik sektörünü coşturan; etekleri kısaltan sıcaklar.

Son onbeş yılda dokuz kere kırılan sıcaklık rekorları ve kapıdan girmeyi bekleyen son 47 yılın en sıcak yazı...

Dünya nereye gidiyor Hayalet'in Takipçileri? Saat 10-16 arasında güneşlenenlerin, güneşlenmeyenlere oranla 80% daha fazla ihtimalle deri kanseri olma olasılığı) sizi korkutuyor mu? Ya da güneş gözlüğü takmadan gündüz dışarı çıkanların ilerki yaşlarda körlük yaşama ihtimalinin beş kat artması? Peki ya bu nereye kadar gidecek? Folyo gibi bir kumaştan mamul özel kıyafetler ve UV filtreli, bütün suratı kaplayan maskelerle mi çıkacağız yazın dışarı?

Hepimiz güneşten deli gibi korkarak mı yaşayacağız artık? Süt beyazı renkte ciltlerimizle Morlock'lar gibi mağaramsı evlerimize mi kapanacağız?

Sizi bilmem, ama ben bikiniü, güzel hatunların arasında cehennem esintileriyle güneşleniyor olacağım.

Gönül Postası

Nereden olduğu belirsiz Samet TAŞLI:

Merhabalar. Sizin şu Raistlin düşmanlığınızı anlamadım ben. Tamam Chronicles'dan sonra biraz değişti ama bence gene de kitaptaki en iyi karakterdi. Ayrıca Raistlin kötü diye neden eleştirdiğini anlamadım (ya bende anlama eksikliği var tamam ama kötü olması ne gibi bir sorun olur?) Bence Raistlin güce ulaşmak için gösterdiği hırsla hem saygı duyulacak hem de hayranlık uyandıracak bir karakter. Bir de çoğu DL okuyucusu Tanis'i sevmez. Neden anlamam. Oysa - senin de dediğin gibi Ali abi - Tanis tam olarak DL dünyasını temsil eder (neyse bu konuyu uzatmayacağım. Zaten yeterince konuşuldu) Şimdi birkaç soru sorayım sana.

1-Drizzt'in kitaplarını okumuşsundur mutlaka (Okumayan kimse Drizzt ile ilgili konuşamaz zaten değil mi?) Bütün kitaplar içinde en sevdiğin kitap hangisiydi? Bence Anayurt.

2-Bütün Drizzt kitaplarında sence en iyi karakter kimdi? Yani aklından çıkmayan bir karakter. Bence Zaknafein. Yaptığı fedakarlık, drowların adaleti karşısında ayakta durması, Saygıdeğer analara karşı bile alaycı bir tutum sergilemesi beni etkilemiştir.

3-Şöyle basitçe bir soru. Vhaeraun'mu yoksa Lloth'mu daha güçlü? Ben okuduğum kaynaklarda tam emin olamadım da?

N: Raistlin, hedeflediği şeye ulaşmak için mücadele etmesi ve o hedefe ulaşmada gösterdiği hırsıyla takdire şayan bir karakter. Lakin, bu hedefe yürürken ona güvenen ya da onu aralarına almış insanları yüz üstü bırakıyor, onların tehlikeye düşmesini sağlıyor, onlara zarar veriyor. Bu da onu kötü ve kendi hırsının kölesi olan bir karakter haline getiriyor. İşte bu yüzden hayran olunması yanlış.

1-Evet okudum ve en çok sevdiğim eseri kesinlikle Homeland'dir (Anayurt). Salvatore bir daha bu kalitede bir kitap yazamadı.

2- Zaknafein'i ben de severim. Zaten Drizzt'in "uyanışındaki" en önemli kişi Zaknafein'dir. Ondan sonra ise "Mooshie" gelir. Montolio da harika bir karakterdir.

3-Lloth. Kendisi drowların en güçlü tanrı(ça)sıdır.

Nereden olduğu belirsiz Arie Seth:

İyi günler Ali Aksöz

Yazıma başlamadan önce Arka Bahçe Yayıncılığı bize kazandırdıkları çeviriler için tebrik etmek istiyorum. Aslında herşey iyi güzel de kafama takılan 1-2 şey var. En son okuduğum kitapta Derinsu diye bir yer ismi geçti ilk başta bana hiç bir şey ifade etmemişti bu isim fakat başlıkta Görkemler Şehri'ni okuyunca Waterdeep olduğunu anladım özel isimlerin orijinal hallerinin yazılması gerekmiyor mu?

Mesela Twinkle'a da Parilti ismini koymuşlar Khelben nasıl bir özel isimse Waterdeep'te aynı şey değil mi?

1-Bu yeni çıkacak 3.5 Edition sırf bize para harcatmak için mi çıkıyor? ne gibi değişiklikler var?

2-Bu arada benim çok sevdiğim THACO tam olarak niçin kalktı? Ne zararı vardı hala anlamadım..

3-Drizzt'le Alustriel arasında ne var?

4-Bu arada sen Baldur's Gate I veya II yi oynadın mı?. Aslına bakarsan elimde 2nd

Edition kural kitabı vardı ve ben kuralları Baldur's Gate'ten öğrendim buradan herkese sesleniyorum zar atmak falan dışında neredeyse bütün kuralları Baldur's Gate'ten öğrenebilirsiniz. Neyse bu kadar kafanı şişirdiğim yeter herhalde kendine iyi bak...

N: Hoşgeldin Seth.

İngilizce fantazy romanlarındaki TÜM İngilizce kelimelerin Türkçe'ye çevrilmesi doğru olan yoldur. Bizim dünyamız olmayan dolayısı ile İngilizce dilinin varolmadığı. Aber-Toril'de bir kılıcın isminin İngilizce olması ne kadar mantıklı? Hiç mantıklı değil. Yazar bu isimleri okuyucuya anlamlı gelmesi için İngilizce yazmaktadır. Bunların hepsinin çevrilmesi gerekir. Ancak mesela Sarğlın (drow dilinde drow savaşçısı) ismindeki bir drow'un ismi orijinalinde drowca bırakılmışsa Türkçe'sinde de çevirilmez.

1-Elbette 3.5 da parayla satın alınsın diye tasarlanmış. 3E'nin oyuncular tarafından manipüle edilebildiği haberleri, Wizards insancıklarının harekete geçirdi. Bu eklenti ile birlikte yeni beceriler, yeni prestij sınıfları gelecek ama bunlar işin kaymağı. Asıl önemlisi 3E'de olan ve 3.5'da kaldırılan/değiştirilen ya da yeni eklenen kuralların neler olduğu. Bunları yeni kitaplar elimize geçince göreceğiz.

2-Thac0-AC hesaplanması zor bir ilişkiye sahipti. Şimdi yeni sistemde bu hadise daha kolaylaştırıldı.

3-Son romanlara bakılacak olursa Drizzt ve Alustriel arasında sadece arkadaşlık var. Salvatore Drizzt'i, şişirilen Catti-Brie'ye layık görüyor sanırım. Bence Drizzt gibi bir protagoniste Alustriel gibi bir eş yakışır ama...

4-Evet oynadım. Gerçekten de RPG'lere yeni başlayanlar için BG serisi güzel bir pratik olabilir. Tabii ki sadece kuralları öğrenmek için. Yoksa oyunu tam anlamıyla kavrayabilmenin yolu masanın üzerine dağılmış kitap, zar ve kağıtlardan geçiyor unutmayın.

Nereden olduğu belirsiz Cafer UÇAR:

Dergiyi daha erken alabilseydim mailde daha önce yollayabilecektim, kusura bakmayın. Matrix Reloaded'i 3 kez seyrettim ama halen kopukluk yaşadığım bazı noktalar var, sizin bu konuyla ilgili daha derin bir bilgiye sahip olduğunuzu da düşünerek ve yanıt alabileceğimi umarak başlıyorum. İlk olarak, derginizdeki yazıda 2'nci filmde Zion'un yok edildiğini yazmışsınız; ama filmin sonlarına doğru Neo: "24 saat içinde birşeyler yapmazsak Zion yok edilecek" diyor.

Nebuchadnezzar Sentineller tarafından yokedildikten sonra gelen 'çekiç'in' kapıtanı da (eğer yanlış anlamadıysam) "kumandan Lock'un savunma amacıyla tünellere yolladığı gemiler yokedildi ve sadece Bane kurtuldu" diyordu. İkincisi işe internette filmin posterini olarak dolaşan bir resimde "Everything that has a beginning has an end (başlangıcı olan herşeyin bir sonu da vardır)" diyor ve Matrix'in yeşil harflerin düştüğü siyah ekranı tamamen kararıyor. Bu Matrix'in yokedildiğini göstermez mi...

Biraz uzun olduğunun farkındayım, eğer hepsini yanıtlayabilirsiniz çok sevinirim.

N: Gerçekten de Cafer bu benim de kafamı, bulduğum tüm duvarlara vurmamı sağlayan bir hata. O Trivia'nın bir kısmı Net'deki bilgilerden derleme, bir kısmını da kendi araştırmalarımından yazdım.

Bunları yazarken kısa kısa notlar almıştım ve sonradan yazıyı elden geçirirken "Zion savunucuları yokedildi" yazacağıma "Zion yokedildi" yazmışım. Bu hatayı tekdüz etme şansını bana verdiğin için teşekkürler.

Üçüncü film hakkında bir sürü teori geziyor ortalıkta. Bunlardan biri, tüm serinin bir bilgisayar oyunu olduğu yönünde. Ben ise filmin Neo'nun ölümü ve Matrix'in yokedilmesiyle serbest kalan insanlığın zafer çığlıklarıyla sona ereceğine inanmaya başladım. Fragmanda tüm şehrin kapkaranlık olması, Ajan Smith'in milyonlarca kopya olması ve Revolutions posterindeki Matrix'in sonunun İma edilmesi beni bunu düşünmeye sevk ediyor. Sorularımızın cevabını Kasım'da alacağız, sabretmek lazım. (Bir de arkadaşlar, filmin posterinin en altında minicik, kare bir şekil var... Ona da dikkat etmek lazım-Sinan)

Nereden olduğu belirsiz Hakan TURAN:

Merhaba, ben Hakan, Level okuyucularından biriyim. Özellikle Hayalet ve İşgal köşelerini seviyorum, ayrıca Lostlibrary benim favori ffRO sitem, üstüne tanınmam. Size bazı sorularım olacak ,hepsi de Icewind Dale'den:

1- Ben sadece bir karakterle oyunu bitirmeye çalışıyorum, kendileri level 8 Ranger ve level 1 Cleric'tirler. Benim bildiğim kadarıyla Ranger'in büyüleri var fakat yapamıyor, (wisdom:18) neden acaba?

2- Cleric almamın sebebi; mesela karakteriniz bir savaştan çıktı ve 33 HP'ı gitti, Cleric 1 günde dinlenip HP'sini doldururken diğerleri yapamıyor o bakımdan,



dan, ama bunun nedenini bir türlü bulamadım neden?

3- Cleric büyülerini de yapabilecek miyim? Ranger'inkilerini yapamadığım için, yoksa Turn Undead gibi Special Ability'lerle mi yetineceğim?

Sorularım bu kadar,yayınlamanız da olur ama cevap verirsiniz çok mutlu olacağım.

Yayın hayatınızda başarılar dilerim...

N: Merhaba Hakan,

1- Üzerine Chain Mail gibi ağır bir zırh giymiş olabilir misin? Bu zırhlar Ranger'in büyü becerisini engeller.

2- Cleric'in Cure Light Wounds gibi hafif yaraları iyileştirmesini (1dB +1/Level) sağlayan büyüleri mevcut. Dinlenirken otomatik olarak kendisine bu büyüü uyguluyor.

3- Tabii, ama seviye atlamalısın. Cleric seçtiğin zaman onun seviyelerine göre büyülerini yapabilmem gerek ama oyunda bunu yapamıyorsan o zaman büyüleri engelleyen bir hareket yapmış olman muhtemel.

Tatilde bizi okuyan Takipçiler'e selam olsun. İyi eğlenin, yaz aşklarını kaçırmayın ve hoşça vakit geçirin. Tatile gitmemiş okuyuculara da sabırlar diliyorum. Cadebostan Sahil'inde plaj açılmış, boş vakitlerinizde düşünün derim. Her ne kadar yetkililer sağlıklı diye iddia etseler de, denizden mutasyona uğramış olarak çıkmak da var unutmayın.

Kalın sağlıklılıkla, Mojo havuzu göster kızım...

PS: The Matrix Trivia yazısı için gelen güzel sözlere teşekkür ediyorum. Bazı hatalar olmuş olmasına rağmen (Zion'un yok edilmesi-Miyagi/Miyazagi) elime çok sayıda teşekkür mektubu geçti.

(N.) | www.lostlibrary.org

Jukebox:

- Wu Tang Clan - Da Mystery of Chessboxin'
- Lil Kim feat 50 Cent - Magic Slick
- Eminem - Superman
- Eminem feat DMX & Oble Trice - Go to Sleep
- DMX - X Gonna Give it to Ya

1984



Berker Güngör | @berkerlevel.com.tr

Komşunun Tavuğu

Sıfıra sıfır, elde var sıfır...

Geçenlerde televizyon haberlerine göz gezdirirken ilginç bir duruma denk geldim. Normalde pek televizyon seyreden bir insan değilim aslında. 05 Edi ve 06 Bütü'nün koltukta geyik çevirme maceraları ya da manken Lolipop ile fitbolcu Hophop'un aşk meşek geyikleri olsa olsa midemi kaynatır en fazla, o da sıkıntidan. Ama onca kanalizasyon atığının arasında bir haber vardı

bir bohça ile dolaşiyor, hem de neler söylüyor! Çoğu insanın bir bardak su için koltuğundan kalkmaya üşendiği "modern çağ" içinde yaşıyoruz. Gidip İstinye sahiline bir göz atın, öyle tekneler var ki neredeyse sudan havalanıp en uzak yıldız uçacakmış gibi havalı görünüyorlar. Ama iş okyanus aşmaya geldi mi acaba kaç tanesi o ihtiyar keçinin yamalı banyo küvetiyle boy ölçüşebilir?

kat ediyorlar.

Onlar farkında olmasalar da birşeyin bilincindedeler. O da insanın yaptığı herşeyin temelinde yine insanın olduğu, herşeye insanın anlam kattığı gerçeği. Yaşlı adamın eski teknesi gibi, o da sadece içinde o adam varken bir anlam ifade ediyor. Çok daha varlıklı, daha büyük tekneleri olan, ama demir almaya üşenen adamlar sadece daha da büyük teknelerin hayalini kuruyorlar. Açık de-



Peki ben niye taktım o yaşlı adama ve teknesine? Kıskanıyor muyum yoksa?

nizlerin ve rüzgarın değil. Yaşlı adam bu yüzden önemli, bu yüzden güçlü, elde olanı kullandığı için, onunla sınırları zorladığı için.

Yaşlı adam gibiler olmasaydı ne olurdu peki? Onun gibi insanlar olmasaydı, herkes yanındakine özenerek geçirseydi hayatını hiç istisnasız, ne olurdu? Hiçbir şey olmazdı. Uygarlık dediğiniz şey olmazdı mesela. Çünkü uygarlık hep elde olanı sonuna dek kullanan, sınırları elde olanla zorlayan insanların ürünüdür. Büyük imparatorlukların dev donanmaları hep varolmuştur. Ama daha gelişmiş, daha güçlü, daha iyi gemileri icad edenler hep elde olanın anlamını çözmüş, ilmini hazmetmiş insanlardır.

Peki ben niye taktım o yaşlı adama ve teknesine? Kıskanıyor muyum yoksa? Pek değil, denizin öfkeli halini bilen biri olarak zaten tekneyle dünya turu bana biraz ters bir iş. Ama yaşlı adama imreniyorum. Çünkü o benim sık sık yaptığım gibi aptalca mazeretlerle hayatını ertelememeyi az çok öğrenmiş gibime geliyor. Eh, kimbilir, belki ben de bir gün öğrenirim, belli mi olur? •

ki, hem yüzüme bir gülümseme getirdi, hem de beni düşüncelere gark etti. Hiç işim gücüm yokmuş gibi.

Haber şuydu, 80'lik bir ihtiyar, 3,5 metrelik banyo küveti irisi, her tarafı yamalı bohçaya dönmüş hirpani yelkenlisi ile bir dünya turu daha bitirmişti. Adam yorgundu, ama yüzünde ancak tuzlu sudan gelebilecek bir bitgelik vardı. "Elde olan imkanlarla ancak buna gücüm yetti" diyordu yaşlı kurt. Ve bende sanki o hurda, hani dokunsan alabora olacakmış gibi duran kuvetin içindeyken karada olduğundan daha rahatmış gibi bir izlenim bıraktı.

Elde olanla ancak bu kadarı mümkün oldu. Bu sözler alçakgönüllü değilse ben de bir bostan korkuluğuyum! Adama bakar mısınız? Hem dünyayı yamalı

Ama zaten en zayıf noktamız bu değil mi? "Sahip olmak" saplantısı değil mi bizi yiyip bitiren? Peki elde olanın tadını çıkarmaya, elde olandan sonuna kadar faydalanmaya ne oldu? Her köşe başında duymaktan tiksindiğim bir geyik bu "Abi millet nasıl yaşıyor bel!" Milleti boşver de, bana bir söyle bakayım, sen nasıl yaşıyorsun? Elinde olanın kıymetini bildin mi ki çok daha iyisini almaya bu kadar heveslisin?

Bazıları ise daha farklı bir yaşam sürüyor. Porselen takımlara aldırılmayıp tenekte tabağın içindeki yemeğin tadını çıkarıyorlar. Metrekaresine aldırılmayıp başlarının üzerindeki çatının altında güzelce kestiriyorlar. Karşılıklarının elbisesine değil, yüzündeki ifadeye, gözündeki pırıltıya, sesindeki anlama dik-



Aşağı Yukarı...

Bazen seçim yaptığınızı sanırsınız, ama aslında sadece bir yanılısamdır

... Vosviddin pencerenin kenarına gelip ufak ellerini yanaklarına koydu. Burnunu soğuktan buğulanmış cama yapıştırdı. Dışarıyı izlemeye başladı... Her yer bembeyazdı, ve hâlâ kar yağıyordu, ağır ağır. Vosviddin pencereyi açtı ve eliyle biraz kar topladı. Hemen pencereyi kapattı... Topladığı karı yavaşça elinden bıraktı. Erimesini izledi... Sonra kafasını kaldırıp dışarıyı izlemeye devam etti... Karşıda dizili duran evlere baktı. Sanki içlerinde kimse yaşamıyormuş gibi, ışsız ve hareketsizlerdi. Yola baktı... Kardan başka 'kimse' yoktu.

... Vosviddin kafasını biraz daha kaldırdığında, yolun kenarında titreyen, ufak bir kedi olduğunu farketti. Birkaç saniye onu izledikten sonra evden çıktı. Merdivenleri hızlı hızlı çıktı ve karın kıtırı yerlerine basarak kediye doğru birkaç adım attı, durdu. Kedi, Vosviddin'e uzun uzun baktı ve yattığı yerden kalkıp yolun ters tarafına doğru hızlı adımlarla ilerlemeye başladı. Vosviddin kedinin peşine takıldı... Kedi, karanlık, uzun bir yola girdi. Bu yol Vosviddin'i korkutmuştu. Bir anda durdu ve kafasını çevirerek arkasına, evine baktı. Bir seçim yapmak zorundaydı... Kediye seçti. Onu izlemeye başladı.

...

Kedi, karanlık ve dar yolda ufak patileriyle ilerliyordu. Vosviddin de arkasından... Birkaç saat sonra Vosviddin bu yolculuktan sıkıldı. Kendisine yeni bir yol, yeni bir şans aradı, ama bunun için çok geç kalmıştı; Gidebileceği başka bir yol yoktu. Ne bir ara sokak, ne de yeni bir yol... Kedi ise, Vosviddin'in aksine hiç durmadan yoluna devam ediyordu. Vosviddin, çok fazla şansını olmadığını anla-

yınca yeniden kediyi izlemeye koyuldu, isteksizce. Karanlık iyice bastırılmıştı... Vosviddin cebinden bir kibrit çıkardı ve yaktı. Kediyi kaybetmemek için adımlarını hızlandırdı. Birkaç saniye sonra kibrit bitti. Vosviddin, ufak eli yanana kadar kibriti söndürmedi. Sonunda ateş söndü... Yanan elini diğer eliyle sıkıca tuttu. Canı çok acımişti. Ama bunu pek umursamıyordu. Cebinden bir kibrit daha çıkarıp yaktı. Elini biraz daha havaya kaldırdı ve kediyi baktı... Kedi oradaydı. Hâlâ karanlık yolda, karanlıkla yanyana ilerliyordu. Vosviddin vazgeçmedi... Devam



etti. Artık kedi de yorulmaya başlamıştı. Vosviddin kediye yaklaştıkça kedi ondan uzaklaşıyordu... Bir süre sonra ikinci kibrit de bitti. Vosviddin biten kibriti yere attı ve cebinden yeni bir kibrit çıkardı. Kibriti yaktı... Kafasını kaldırdığında kedi yoktu. Vosviddin panik yaparak koşmaya başladı, yağın kara aldırmandan. Kedi yoktu... Kaybolmuştu, ama yolun sonunda bir kapı vardı. Kapıya doğru ilerledi Vosviddin. Titreyen elini kapıya uzattı, açtı. Bir adım attı... Donakaldı.

...

... Sonu görünmeyen bir uçurumun kenarındaydı. Sağına baktı, soluna baktı... Hiçbir şey yoktu... Kapı boşluğa açıl-

mıştı. Vosviddin korktu. Kapıyı iki eliyle sıkıca tutarak içeri girdi. Kapıyı hızlıca kapattı, kapının sesi boş yolda yankılandı. Derin bir nefes aldı... Yeniden karanlık yolla başbaşaydı, ama bu defa bir fark vardı; Yalnızdı... Kedi yoktu. Vosviddin geldiği yoldan geriye doğru koşmaya başladı. Çok korkmuştu, tek istediği şey eve gitmekti. Karanlık yolda, kar tanelerine çarpa çarpa koşuyordu. Bir yandan da kendisiyle kavga ediyordu. Neden kedinin peşine takılmıştı, neden evinde oturmayı seçmemişti, veya neden yaşamak için bu yaşamı seçmişti...

Vosviddin cebinden bir kibrit daha çıkartıp yaktı. Ama bu bir şeyi değiştirmiyordu, nasıl olsa yolu biliyordu. Hiçbir

Sonu görünmeyen bir uçurumun kenarındaydı. Sağına baktı, soluna baktı... Hiçbir şey yoktu...

yere sapmadan yolu takip edecekti, ve bunu yapıyordu. Dikkatli olmak zorundaydı, ve oluyordu.

Birkaç saat sonra, Vosviddin yolun başına yaklaşmıştı. Kafasını kaldırdı, eleriye doğru baktı. Kediyi ilk gördüğü yer oradaydı. Hafifçe gülümsedi, gözlerini ufak elleriyle tutarak. Kedinin olduğu yere kadar geldi, kafasını kaldırıp evine baktı. İçerisi donuktu, sanki kimse yaşamıyormuş gibi.

...

Merdivenleri indi... Anahtarını çıkarıp kapıyı açtı. Kapı gıcırdayarak açıldı... Karanlıktı. Cebinden bir kibrit çıkardı ve yaktı... Dondu, kaldı. Sonu görünmeyen, sisli bir uçurumun ucundaydı. Sağına baktı, soluna baktı... Hiçbir şey yoktu. Evinin kapısını kapattı Vosviddin. Uçurumun sonuna baktı. Kendisini topladı...

... Ve yavaşça elinden bıraktı. ❁



Tuğba Ötek | tuğba@level.com.tr

Devrim, Evrim ve Gerileme

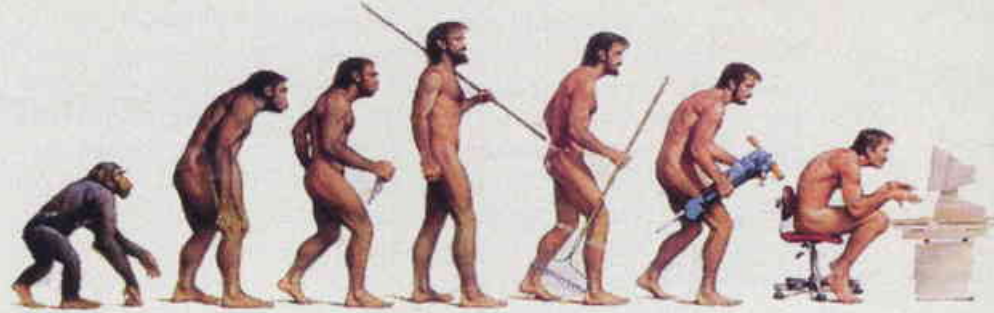
Sonunda bilgisayarlar insana ne getirmiş olacak...

Bilgisayarların her geçen gün hayatımıza pek çok yenilik kattığı kesin. Kötü yanları olduğu düşünülse bile, bilgisayarların genel olarak dünyadaki en faydalı cihaz olduğunu hemen herkes kabul eder. Bundan daha da kesin olan bir gerçek bilgisayarların hayatımıza bir anda girdiği ve korkunç bir hızla geliştiği. Hiç kuşku yok ki bilgisayarlar 20. yüzyılın en büyük devrimiydi. Çağımızın en büyük devrimi ise muhtemelen İnternet olarak hatırlanacak. Zaten bilgisayar dünyası hemen her gün yeni bir devrim görmeye alıştı... "Oyunlarda devrim yaratan GeForce FX", "HDD'lerde Serial ATA devrimi" gibi sözleri sık duyarız, hele 64-bit işlemci, PCI-Express gibi teknolojiler çok büyük, sarsıcı devrimlerdir, bilgisayar dünyası için. Ama tüm bu karmaşa ve hengame içinde büyük resme ne kadar bakabiliyoruz? Gerçekte insandaki değişimi ne denli fark ediyoruz. Gelin bir bakalım.

Ve insan

Şimdi bilgisayarları bir yana bırakıp sadece insanı düşünelim. Karanlık bir boşlukta asılı duran çıplak bir insan. İnsan vücudu için devrim yoktur. O milyonlarca yıldır evrim geçirerek mükemleşmiştir. Ama insan evrimi hiçbir zaman durmaz. Peki bilgisayar insan denen organizmanın neresinde? Evinde, ofisinde, cebinde, cep telefonunun içinde... pek çok yerde olabilir. Ama henüz bilgisayarlar vücudumuzdan içeri girmiş değil. Demek ki bilgisayar hala yabancı bir cisim bizim için. Diğer yandan bir savaştanın kılıcıyla bütünleştiği gibi, bizler de bilgisayarlarımızla bütünleşmiş haldeyiz. Şimdi boşluktaki adamı bilgisayar kullanırken hayal edelim, bunun için resme bir masa eklememiz gerekecek, ve bir sandalye. İşte modern insanı temsil eden güzel bir resim. Ve bu resim aynı zamanda insan evriminin yeni kodu. Vücudumuz ağır ağır bu resme, bu koda göre kendini değiştiriyor.

Peki bu kodun içinde neler var? Bi-



rincisi hiç görülmemiş düzeyde bir masa bağımlılığı. İş ve eğlence için bilgisayara bağlı olan insanların günlerinin büyük kısmı masa başında geçiyor. İkincisi fiziksel aktivitelerin iyice azalması. Süpermarket, banka gibi yerlere yapılan düzenli ziyaretler fiziksel aktiviteleri boşlamış modern insan için ciddi egzersiz fırsatlarıydı. Ancak İnternet bu işleri de masa başından yapmamızı sağlıyor. Üçüncüsü insan beyninin daha sık kullanılması. Bilgisayar başında sürekli olarak gözleriniz ve beyniniz çalışmak durumundadır. beynimiz hiç dinlenmeksizin çalışıyor. Ve bunlara benzer pek çok veri. Zamanla vücudumuz bu koda göre kendini yenileyecek ve belki de koca kafalı uzaylılara benzeyeceğiz.

Değişen insan vücudu

Burada düşünmemiz gereken önemli bir konu var. Bilgisayarlar devrimlerle ve büyük bir hızla kendini yenilerken, insan evrimini çok yavaş bir hızla devam ettiriyor. Bu yüzden insan vücudunun bu yeni yaşam tarzına adapte olması, kendini buna göre yenilemesi çok mümkün görünmüyor. Çünkü adaptasyon için gereken sürede dünya ve insanın yaşam tarzı binlerce kez silbaştan değişmiş olabilir.

İş daha da ilginç kılan şu ana dek pek açıktan açığa yapılmamış olsa bile insanın artık kendi evrim sürecine müdahale etmek isteyeceği. Zaten tıbbi sebepler öne sürülerek genler üzerinde büyük çalışmalar yürütülüyor. Ama in-

sanlarda mükemmel insanı yaratma tutkusunun en başından beri var olduğu bir gerçek. Ama insan evriminin hedeflediği adam ile insan elinden çıkacak yapay bir evrimin adamı bir birine ne kadar benzer? Açıkçası taban tabana

Peki Bilgisayar, insan denen organizmanın neresinde?

zıtlar. Hareketsiz, ve çok düşünen modern insan vücudu daha zayıf, ufak tefek bir insana evrilmeye çalışırken, insanoğlu hayalinde kendisini Rönesans heykellerindeki mükemmel insan olarak görmek ister.

Yeteerrr!

Amân bu ne ya!!! Bir ay olsun ciddi, öğretici, düşündürücü bir şeyler yazalım dedim ama fenalık bastı! Bunları Discovery Channel'da izlerken kuzuya dönüyoruz, böyle "mır mır ne güzel böceklerin hayatı" falan oluyoruz. Aman ne zormuş bunları yazmak, içim daraldı. Neyse arkadaşlar bilgisayar güzel, oyunlar şahane, evrim falan kafanıza takmayın. Zaten bizim görebileceğimiz bir şey değil, biz o zamana tahtalıköye kapağı atmış oluruz zaten. Hep birlikte spor falan yapalım, birbirimizi sevelim. Yok bulaşmam bir daha belgesel işine falan..



Serpil Altunürk | serpil@level.com.tr

Bana müsaade...

Bundan böyle ben de Level'in sadece okuyucusuyum

B Bazı şeyler vardır, hayatınıza girdikleri andan itibaren sanki ta en başından beri oradaymışlar gibi benimsersiniz. Çok derin bir değişiklik yaratmazlar. Gündelik hayatta sürekliliğe bahsedebilirsiniz, heyecanını, şaşkınlığını ya da yorgunluğunu duyacağınız şeyler değildirler. Çünkü zaten bir parçanızdır, sizinle olması son derece doğaldır. Bir gün sizi bırakıp gider mi diye (giden midir terk eden, yoksa geride kalan mı diye tam parantezlik bir soru da sorulabilir bu noktada ama neyse ki parantez içindedir ve cevabıyla uğraşmak zorunda kalmazsınız) düşünmezsiniz bile.

Saniyorum Level'da yazmaya başlamışım buna benzer bir şeydi. Şimdi, o kadar zamandan sonra hem daha bugün başlamış gibi hem de sanki yüzyıllardır bu sayfada yazıyordum gibi hissediyorum. Ne zamanın hesabını tutmuşum, ne de bir gün buradan ayrılırsam nasıl hissedeceğimin. Ve bu bana şimdi, Oyungezer'in son yazısını yazarken bile, hiç tuhaf gelmiyor...

Tuhaf gelen böyle bir yazı yazıyor olmak. Geride bıraktığımız zamana dönüp bakma ihtiyacı hissetmek tuhaf mesela. Çünkü az gidilip uz gidilip dere tepe düz gidilip bir arpa boyu kadar yol alınan masal tekerlemesindeki gibi bu da. Dönüp baktığında gördüğün şeyin karşılığını hesaplayamıyorsun. Halbuki matematiğe güvenip, hatta dört işlemle sadece birini kullanarak yapabileceğin bir hesap varken ortada, nasıl olur da bunu "belirsizlikle" tanımlayabilirsin ki? Yaparam, çünkü matematik buralara pek uğramıyor. Biz bu sayfada hep birlikte subjektif subjektif takılıyoruz. Uyurgezerlerden çalıntı bir gezinme hali içinde algılarımızı açık boşluklarımızı kapatmaya uğraşıyoruz. Ne alakası var sayı saymakla, aylarla, yıllarla falan?

"Vedaları severim"

Filmlerin karizmatik karakterlerinin bir özelliği vardır hani, şöyle ufka bakan gözlerle ve hırıltılı bir sesle söylemeye

bayıldıkları bir replik: "Vedaları sevmem" derler, sulu zırtlak ayrılıklara fırsat vermemek için hayalet olup kaybolurlar sonra. Kendimi onlar gibi duymuyorum hiç. Bu köşede biraz daha oturayım, konuşayım, laf arasında sık sık "gi-

Filmlerin karizmatik karakterlerinin bir özelliği vardır hani...



diyorum ya, görüyo musun okurcuğum" diyeyim istiyorum... Ama yapmayayım. Çünkü ortada gerçekten dramatik bir hikaye ya da mecburi bir gidiş falan yok. Yol bu işte, bazen karşınıza çıkan bir tabelanın cazibesine kapılıp ("köprüden önce son çıkış"ı kullanmak için duyulan istek gibi) onun işaret ettiği tarafa devam edersiniz ya hani. Öyle bir şey. Yolun nereye kadar gittiği, sonunda ne olduğu falan şimdilik benim için de merak konusu. Ama çok da üstünde durmuyorum. Zaten yoldaysanız (ki oradasınız) ve o yolu gitmekten zevk alıyorsanız (ki yürümeye devam edebilmek için zevk almalısınız) bunlara pek takılmıyorsunuz. Karşınıza çıkan yol ayrımlarında uzun uzun düşünmeden birini tercih ediyorsunuz. Ben de onu yaptım.

Bu son yazı vesilesiyle, şu anda olduğu gibi nedense hep bir gecenin köründe yazılan bu sayfayı okuyup ilginç bir

şekilde genellikle gecenin köründe gönderdiğiniz e-mail'ler için öncelikle size teşekkür ederim. Bu yazıya eşlik eden Radiohead işi Hail To The Thief'e, ölçeği şaşmış zamana, en çok da Level'a, tüm ahalisine teşekkür ederim. Teşekkürlere başlamışken, bu sayfada şiirlerini andığım, alıntılıdığım Edip Cansever'e ve İsmet Özel'e de, şarkılarını mırıldandığım The Cure'a ve kanıma karıştığını hissedecek kadar içli dışlı olduğum, "canım insanlar"ını sayfanın her

yerinde gördüğüm Oğuz Atay'a da teşekkür etmeliyim. (Bu arada, ne zor şeymiş bir sayfayla vedalaşmak.. Aslında parantezi açmak iyi geldi, rahatlatmıştı. Madem yeri geldi, sayfanın öteden beri içine sığıldığı görünmez parantezlerle de teşekkür ediyoruz. Hem bir kabukla sar-

malanmadan ortaya serilen kelimeleri koruduğu için, hem de hiçbir zaman dışına taşırmediği için.)

Nedir yani? N'oluyor?

Yukarıda anlattıklarım çok tatmin etmeyecek biliyorum, en çok "somut" sebebi merak edeceksiniz şimdi siz, neden giden ayrıldığının cevabını istiyorsunuz. Ama uzun uzun anlatılacak bir hikaye yok ortada. Öyle bir sabah uyanıp da kendimi oyunun dışında bulmuş değilim, oynarken bir yerlerimi incitip eve de koşmadım, terlemiş ve yorulmuş, oynayacak hali kalmamış da değilim, hayır küsüp bir kenarda somurtmak da yok bu işin içinde. Sadece mahalleden taşınıyorum diyelim... Durumu anlatmak için kurabileceğim en "somut" cümle bu.

Sonuçta.. Hoşçakalın, elveda falan demiyorum. Erken saatler yaklaşıyor madem, herkese iyi geceler diliyorum. ☺

inbox&outbox

Merhaba millet!

Eeee, yaz da iyice geldi. Hoş, henüz haber bültenlerinde geleneksel "asfaltta yumurta pişiren adam" hikayeleri çıkmaya başlamadı. Ama yine de hava sıcak. Hele de İstanbul gibi denize nazır, betonarme, orman yangınlarından muzdarip şehirlerde durum iyice Cafer'lik gibi görünüyor. Kafamı en çok bozular ise durmadan yolları aşındıran, asfaltı parça parça eden yüzbinlerce araba, kamyon vs. İki tanesi pekala yeterli olurken dört ya da daha fazla teker için bu kadar delirmenin anlamı nedir bilmem ki. Neyse, işte mektuplarınız, siz okuyadurun, biz de birkaç gün serin, sulak bir yerlere kaçalım. Yoksa Level ofisinde kan gövdeyi götürecektir.

MINIMUM MAXİ

Uzun zamandır derginizi takip eden bir okuyucunuzum. Derginizi beğenerek takip etmeme rağmen bir eksiğiniz de dikkatimi çekmiyor da değil. Oyunların en az sistem gereksinimlerini yazarken 32 MB ekran kartı gibi ifadeler kullanıyorsunuz. Bu ifade bir insanı tarif ederken kullanılacak olsaydı herhalde iki göz var gibi bir şey olurdu!! O da karşımızdaki için hiç bir şey ifade etmezdi. İsterseniz şöyle örnek vereyim GTA3 için 32 MB ekran kartı gerektiğini yazmışsınız. O hesaba

Elli defa cevabını verdiği soruları ısrarla sormaya devam ediyorlar

göre TNT2 32 Mb ekran kartı sahibi olan biri rahatlıkla oyunu oynayabilmeli. Fakat pratikte diğer gereksinimler sağlandığı halde oyunu oynamak mümkün değil. Herhalde bu durumda ekran kartı gereksinimini yazarken DirectX 8 destekli XX Mb ekran kartı gibi bir ifade kullanırsanız hem daha açıklayıcı olur hem de insanları yanlış bilgilendirmiş olmazsınız. (Not: ben Atı Radeon 9500 128 Mb kullandığım için henüz bu tür bir problem yaşamadım, fakat etrafımda bundan pek çok şikayet eden var!!!)

AHMET SANÖN

Merhaba Ahmet,

Bir açıdan haklısın tabii, kısaca 32 MB ekran kartı demek hayli belirsiz bir tanımlama. Ancak bir de işin öbür tarafı var. Bizim yazdığımız sistem ihtiyaçları aynen yapımcı firmaların belirttiği gibidir. Çoğu ciddi firma yaptığı oyunu pek

çok farklı donanımla test ederek bu ihtiyaçları bildiriyor. Zaten genellikle çoğu iyi oyunun "readme" dosyalarında ya da web sayfalarında hangi ekran kartlarının ne gibi sorunlara yol açabildiği üzerine bilgilere de yer veriliyor. İşte bu yüzden biz de sistem ihtiyaçlarını detaya girmeden basitçe bildiriyoruz. Ufacık yere oyunun desteklediği tüm ekran kartlarının adını yazmamıza imkan yok. Ayrıca insanlar bazen biraz tuhaf davranıyor, elli defa açıkça cevabını verdiği soruları ısrarla sormaya devam ediyorlar. Yani biz kalkıp "GeForce 2 ve 3 ile çalışır" desek, bu defa başka ekran kartı olan yüzlerce insan kalkıp bizi "Bende çalışmaz mı?" diye soru yağmuruna tutacak. Mesela bir örnek vereyim, geçen Half-Life 2 önbakışında oyunun yaklaşık 700 Mhz bir işlemciyle çalışabileceğini yazdım. Çünkü oyunu yapan adamlar bunu iddia ediyordu. Hemen ardından "HL 2 bende çalışır mı?", "Çalışmak için nasıl sistem isteyeceğiz?", "Yok canım, 700 Mhz o grafiklerin nesine yeter, alay mı ediyonuz?" şeklinde mesaj yağmaya başladı tepeme. Bazı insanları anlamak gerçekten mümkün değil yani. Ben oraya yazmışım açıkça ve sen de bunu okumak için dergiyi almışsın. Zaten söylediğim şeyi tekrar sormanın ne anlamı var ki? Hele oyun bir çıksın, 700 Mhz ile çalışır mı, çalışmaz mı göreceğiz zaten. Değil mi? Ya, işte böyle. Kendine ve Radeon'una iyi bak.

BİT PAZARI

Selamlar Level Camiası, Ben de çoğumuz gibi Level'in takipçilerinden biriyim, fakat sorunum derginin bazı eski sayılarının elimde bulunmaması. Bir şekilde ya bir arkadaşşıma vermişim ya da kaybolmuş. Bende bulunmayan eski sayıları bulabilmem konusunda bana herhangi bir yerin veya görüşebileceğim birinin adresini iletirseniz çok memnum olurum. Başarılarınızı devamını dilerim!

ÇAĞLA

Merhaba Çağla,

Bu soruyu sorduğun iyi oldu aslında, eski sayılarımıza çok talep var gibi görünüyor. Ama maalesef elimizde eski sayılardan pek kalmadı. Hatta aslına bakar-

san 2002 yılından önceki sayıların hiçbirinden elimizde kalmadı. Malum, yedi sene oldu, bu arada eldeki tüm eski sayıları eritmişiz tabii. Bunları yeniden basmak ta söz konusu değil haliyle. Hangi sayıların kaldığını öğrenmek ve istersen bunlardan edinmek için ise derginin künyesindeki telefonu araman ve abone servisiyle görüşmen yeterli, onlar yardımcı olurlar.

FULL LIFE

Sevgili Berker abi,

Level benim alıp adam akıllı okuduğum tek dergi. Neyse tabii bu sorun değil sorularım şöyle ki:

1- Ben Temmuz sayısını 4 gözle bekliyordum (evet gözlüklü biriyim). HL2 için ve tabii ki videosu için. Ama tüm videoların çalışmasına rahmen HL2'nin videosunun sadece sesleri çalışıyor. Görüntü yok. Sağ üst köşedeki yazı kırmızı ile yazılıyor ve başında ünlem işareti oluyor. Bu neden olabilir?

2-Benim ilk bağlantım 33k idi. Şimdi ki ise 56k. Ama her ikisi de 35-40 Kps arası bağlantıyor. Bu nedendir?

Sorularım bu kadar. Umarım böyle devam edersiniz. Kalın sağlıcakla.

DARK EMMİ

Sevgili Dark,

Bizi okumandan ve beğenenden memnunuz tabii de, sen yine de ufkunu çok sınırlama istersen. Neyse, geçelim sorularına:

1- Bu soru çok soruldu, anlaşılın HL 2 videosunu çalıştırmayan çok kişi var. Burada sormanız gereken soru şu, Windows Media Player 9.0 sürümü bilgisayarınızda kurulu mu? Eğer değilse Microsoft'un sitesinden indirip kur, videoyu sorunsuz çalıştırsın. Chip dergisi alıyorsan onun CD'sinde var böyle temel programlar, bir kurcala içini.

2- O bağlantı hızı aslında belli bir standardın göstergesi, asla gerçek bağlantı hızını göstermez. Normal bir modem bağlantısı yaparken ekranda gördüğün süratin yanı sıra hatlardaki parazitten tut, bağlantının sitenin doluluk oranına dek pek çok unsur söz konusu. O yüzden çok kasma, veri akışı kesilmediği sürece sorun yok.

Sen de kal sağlıcakla.



MADDEİN KARARSIZ HALI

Selam Level halkı,

Size birkaç sorum olacak; öncelikle belirtmeliyim ki derginizi iki aydır okuyorum ve tam bir fan'ınız oldum diyebilirim. Sorularım hep PS2 ile ilgili olacak ama olsun kimse sormuyor bari ben sorayım.

1-Öncelikli sorum bizi de iyice heyecanlandırdığınız Half Life 2 ve Doom 3 ile ilgili.Bu oyunlar PS2 ye gelecek mi? Geçen ayki sayıda göremedim çünkü böyle birşey.

2- Bu PSX ile ilgili bir iki laf söyleyebilir misiniz çok havada kaldı bilgiler. Şimdi bu PS3 mü? Yoksa biraz makyaj yapılmış daha hoş görünen PS2 nin aynı mı?

3- Eğer bu PSX, PS3 değilse tahminen PS3 ne zaman çıkar?

4- Neden PC oyunlarının hepsi PS2 de yok ya da tam tersi?

5- Ve son sorum; ben 1-2 ay içinde PS2 almak istiyorum onun içinde bu aralar baya kurcalıyorum orayı burayı bir de size danışayım. Sizce PS2 mi alayım yoksa ona harcayacağım parayla bilgisayarı bir elden mi geçireyim?

Şimdiden cevaplarınız için teşekkürler. Bu sorulara yanıt verirseniz çok sevinirim.Eminim bu soruların cevapları çoğu kişinin işine yarayacaktır .BYE!

EMRE İYİTELLİKARA

Merhaba Emre,

Ortaya koyduğumuz işin beğenilmesi bizim için en büyük keyif kaynağı, tabii herkesi her zaman memnun etmek mümkün olmuyor. Ama biz imkanlar dahilinde elimizden geleni yapıyoruz. Neyse, gelelim sorularına:

1- HL 2 ve Doom 3 bildiğimiz kadarıyla Playstation 2 için çıkmayacak. Ancak bu oyunlar X-BOX için piyasaya çıkarılacaklar. Tabii her ikisi de özellikle grafik açıdan PC sürümünden biraz daha az detaylı olacak.

2- İkisi de değil. PSX aslında biraz makyajlanmış, daha minik bir hale getirilmiş bir Playstation 1. Şimdi diyeceksin ki bu zamanda PS 1 alan insan var mı? Var. Özellikle Japonya pazarında halen satıyor, oyunları da eski bile olsa bol ve ucuz. Eh, ne de olsa anavatanı.

3- Playstation 3'ün 2005 yılında çıkması bekleniyor. Daha erken çıkması pek mümkün değil, çünkü Sony henüz PS 2'nin pazar potansiyelini tam olarak kullanmadı. Ayrıca PS 3 için kullanılması

planlanan yeni nesil işlemcinin geliştirilmesi de hayli yavaş ve pahalı yürüyen bir iş.

4- Basit, çünkü firmalar bunu istemiyor. PS 2 oyunlarının hepsi PC'ye çıksa, ya da tersi olsa, o zaman PC ve konsol pazarı arasında rekabet yaratacak bir unsur kalmazdı. Mesela Microsoft neden Halo'yu ilk başta sırf X-BOX için çıkardı? Tabii ki müşterilerin ilgisini çekip uzun vadede konsol pazarından bir pay kapabilmek için. Hem zaten konsol ve PC kullanıcıları arasında ilgi alanları, sevdikleri oyun türleri ve daha pek çok unsurdan dolayı büyük bir fark var. Her konsol oyunu PC'ye çıksa da satamazdı. Aynı şey konsollara çıkacak PC oyunları için de geçerli tabii.

5- Valla PC ve konsol arasında senin için bir seçim yapmak bana düşmez. Bu kesinlikle senin tercihlerine, zevkine bağlı bir seçim. Ben PC hastasıyım, ne kadar problemlidir de olsa bu cihazları ve sağladıkları imkanları seviyorum. Öte yandan konsollar sırf belli birkaç türde oyun oynamak, arada bir DVD izlemek, müzik dinlemek filan gibi işler için ideal sayılırlar. Üstelik PC ile kıyaslanınca neredeyse tamamen sorunsuz aletler. Dedğim gibi, seçimi yapmak sana kalmış.

İşte sorularını cevapladım. Umarım işine yarar. Kendine iyi davran.



LORD APOTHEKARIUS

Merhaba Level halkı, nasılsınız?

Umarım sağlığınız iyi, keyfiniz ve moraliniz yerindedir. Biz de idare ediyoruz çok şükür. Size bu ilk e-postam o yüzden biraz da heyecanım var açıkcası. Şu anda eczanedeyim, az önce sizin geçen aylarda verdiğiniz Level CD'lerinden birindeki az yer kaplayan ama son derece zevkli oynanışı olan oyunlardan birini oynuyordum. Harbiden bağımlılık yapıyorlar yalnız. Bazen o kadar dalyorum ki hastanım geldiğini bile farketmiyorum. Aklıma, hem bu oyunlar için teşekkür etmek hem de ne zamandır dikkatimi çeken (asıl ilgi alanım) bir konu hakkında e-posta göndermek geldi.

Kardeşler nedir bu FRP, RPG tarzı oyun kıtlığı! Şöyle oturup saatlerce zevkli zevkli oyun oynamayalı baya oldu vallahi. Neverwinter Nights da olmasa millet çatlardı herhalde.Yalnız şu nu da belirtmek isterim ben tam 3D olan oyunları pek sevmediğim için (Morrowind'i oynasam geliyor bir türlü, yoksa gerçekten geniş ve güzel bir dünya bence de) Frp tarzı oyun çıkmıyor yargı-

sını kendi adıma yapıyorum, yanlış anlaşılmasın lütfen :) Ben daha çok Diablo görünümü ya da en fazla NWN kadar 3D olan oyunları oynayabilirim. (Seçmece karpuz gibi oldu ama napayım, Gothic, Enclave vs. bana göre değil abicim) Umarım çıkacak olan Mistmare, Lionheart ve Greyhawk'tan biri benim oynayabileceğim şekildedir :) Sacred ı çok severceğim kesin, bir de siz de daha iyi bilirsiniz ama Goldenland diye bi oyun çıkacak sanırım, o da ilginç bir oyun olabilir belki. Son olarak belki büyük bir istek olacak ama geçen senelerdeki bazı sayılarda da yaptığınız gibi bu aralar çıkabilecek (Mistmare, Lionheart, Greyhawk, Goldenland, Sacred ve daha varsa...) Role Playing tarzı oyunları kısa kısa tanıtabilecek bir yazı önümüzdeki aylardaki Level'lardan birinde yer alabilir mi? Hepsinize saygılar,mutlu sağlıklı günler dilerim, grçrşz!

Ecz. UFUK YILMAZ

Half Life 2 videosunun sadece sesleri çalışıyor, görüntü yok!

Merhaba Ufuk,

O bağımlılık yapan ufak tefek oyunlarını CD'ye koymak özellikle Sinan'ın fikriydi. Ne de olsa günün her saatinde öyle kallavi oyunlar oynanmıyor, vakit olsa bile bazen bünye kaldırmıyor. Bu yüzden arada can sıkıntısına ilaç olsun diye o türden oyunlara da yer veriyoruz. Beğendiğine sevindik ama dikkat et, oyuna dalıp birilerine aspirin diye müshil verme. Heh.

Gelelim RPG ve FRP türü oyunlarla ilgili şikayetine. Bunları oynayan herkes gibi herhalde sen de bu oyunların nedenli geniş çaplı ve karmaşık olduklarını bilirsin? Eh, işte bu tür oyunların az sayıda ve uzun aralıklarla çıkmasının en büyük sebebi de tam bu. Bilgisayar için bir RPG tasarlamak en babayığit programcı grubunu bile hüngür hüngür ağlatabilecek bir projedir. Düşün, hem ilginç, sürükleyici, bol etkileşimli bir dünya yaratacaksın, hem de yazdığın tüm o program kodlarının hatasız çalışmasını sağlayacaksın! Tabii durum böyle olunca bu tür oyunları yapmaya sadece en iddialı, en tecrübeli firmalar cesaret edebiliyor.

Morrowind olayına gelince, sen beni dinle, eğer oyunu kasılmadan çalıştırabilecek, grafikleri eksiksiz gösterebilecek



YAZAN VE DE ÇİZEN: FIRAT KIŞİSİ

... Purak'ın koca, 3 oda bi` salon, 29 inç kafası onu daha fazla kaldıramamıştı ve Purak'ın Neo olma girişimi acıklı bir şekilde sona ermişti. Fırk'tı tabii ki...

bir sistemin varsa o oyunu ve ek görev paketlerini kaçıрма. Tamam, ben de olur olmaz 3D grafiğe abanan, sırf bu sayede kendini satmaya çalışan oyunları sevmem, ama Morrowind kesinlikle o kate-

En fazla NWN kadar 3D olan oyunları oynayabilirim

goriye girmiyor. Tabii ki geleneksel izometrik RPG türünün yeri başka, orasını tartışmıyorum bile. Morrowind oynamak benim Fallout serilerinden aldığım keyfi zaten öldürmez. Ama Morrowind gibi bir oyunu sırf 3D diye oynamamak ta büyük hata. Tabii seçim gene sana kalmış.

Öte yandan yapılmakta olan yeni RPG türü oyunlarla ilgili bilgiye elimize geçtikçe dergide yer veriyoruz zaten. Toplu bir inceleme pek mümkün değil, ne de olsa farklı firmaların farklı oyunları bunlar ve herbiri değişik yapım aşamalarında. Ama doğrusu son zamanlarda oyun yapımcılarının da çenelerini bıçak açmıyor. Bunun sebebi ağız kapamak bilmeyen, çok yüksekte atıp tutan bazı diğer programcıların başına gelenlerden ders çıkarmış olmaları sanıyorum. Eh, şikayetçi değilim, kuru kuruya gürültü edeceklerine oturup adam gibi oyunlarını tamamlasınlar. Gene yaz bize.

SWORD OF JUSTICE

Sayın Level Dergisi Çalışanları, Hepinize iyi günler (mail okuma saatinize bağlı olarak iyi sabahlar ya da iyi akşamlar). Nasılsınız oralarda? Umarım iyisinizdir...

Bendeniz Ahmet Lütfi AKSOY. 25 yaşında çiçeği burnunda bir Makine Mühendisi ve son 13 yıldır profesyonel oyuncuyum.

Ne griptir ki yıllardır bilgisayar ve

oyun dergilerini takip etmeme rağmen, bu ikinci mailim bir dergiye yolladığım. Size ise ilk...

Fikrimi paylaşmak istediğim kendimce derin ama oyundan anlamayan, oyunu sadece oyun olarak gören kişilere göre siğ bir düşüncem var. Cümlenin gelişinden tahmin ettiğiniz üzere o da oyunlar olacak.

Daha önce de belirttiğim gibi 13 yıldır oyunlarla iç içeyim. Kah adventure kah action genelde strateji oynadım.. Hepsinden de inanılmaz keyif aldığım birer tecrübe oldular benim için. Kimse daha Ferrari'nin Spagetti'den farkını bilmezken Porsche ile kapıştım (Test Drive 2) Çin ile Japonya arasındaki farkı bilmezken derebeylikler arası savaşlara katıldım (Nobunaga's Ambition & Romance of the Three Kingdoms) çelik zırhlar giyip kalelere goller attım kalecinin kulaklarından kan gelirken... (Speedball 2).. Kõrsan oldum mavi denizleri kırmızıya döndürdüm (Pirates) Yaş ve teknoloji doğru orantılı olarak ilerledi, PC lerimise adım attık.. Nükleer savaş sonrasında dünyanın nasıl olabileceğini gördüm (Fallout serisi) bunu engelleyebilmek için teröristlere engel olmaya çalıştım (Rainbow Six...) Kâh zombi katili oldum kâh Jedi...

Bunların belki hepsinden olmasa da çoğundan pek çok şey öğrendim. gerek genel kültür olarak gerekse de kendini yetiştirme bazında.. Gerçi temelim vardı ama yabancı dilim şu anda çok iyi seviyedeyse bunun bir kısmını oyunlara borçluyum. Aklıma gelmişken cep telefonlarınızı zamanından önce şarj ederseniz batarya sıfır noktasını kaybeder ve ömrü azalır o zamanlar cep telefonum yoktu bunu öğrendiğimde.. Nereden mi öğrendim? Deus Ex'te bir kantinde Augment'leri olan bir ajan doktorla konuşurken dinledim.. Bunun gibi örnekleri sıralasam inanın sıkıntidan maili okumazdım

nız (hala canınız sıkılmadıysa tabii :))

Bir kitap okuyormuş ya da bir film izliyormuş edası ile oynadım.. Kim unuttabilir ki bir Monkey Island in insanda uyandırdığı merakı ya da kim seyredemedi bizden başka Indiana Jones un son macerası olan Atlantis'in kaderini? Sanki Metal Gear Solid (1 - 2) konusunda bir film olsa gışede başarı yapamaz mı? Kimin boğazı düğümlememiştir Snake in arkadaşı Otacon un önce sevdiği kadın sonra kardeşi öldüğünde..Oyunlarla arası olmayan bunu çocukça gören insanlar nerden bilebilirdi ki Torment'in kitabını getirdiğinde bana "bak bu kitap güzel!" dediğinde benim o kitabın 5 - 6 katı uzunluğunda OYUNUNDA okuduğum hikayeleri diyaloglarla...

Doluyum bu konuda mail uzun oldu ya da olacak kusura bakmayın artık.. Oyun oynamak bir hayat şekli bence.. Ah bir de bunu diğerlerine anlatabilsek? Bunlar boşa vakit geçirmek değil tam tersi diye anlatabilsek... Sosyal yaşam ve oyun arasındaki dengeyi kurduğumuzda hayatın daha eğlenceli olacağını anlatabilsek..

Sanırım merakımı anlatabildim size ve %99 beni anladınız (%1 ihtimal her zaman vardır :)).

Yaptığınız işin zorluklarını biliyorum çünkü denedim zamanında ve size sabır ve iyi çalışmalar diliyorum.. Yanlış ondan önce bir ufak eleştiri soru karışımı bir derdim var açıklasanız sevinirim.

Şimdi en son sayınızda Gunmetal adlı oyun için 300 Mhz işlemci 64 Ram demişsiniz. Ancak benim celeron 2.0 +256ram + GF4 Mx 440 (64mb) makinemde en düşük çözünürlükte bile kasım kasım bu oyun için acaba bir hata mı var yazınızda diye düşünmeden edemedim. Arada bir oluyor bunlar, başıma geliyor. Sürücülerin so-

run olduğunu zannetmiyorum çünkü hepsi en güncel sürümlerinde şu anda ve elimde eski sürücülerin yedekleri duruyor ki bir problem anında test etme şansım olsun diye... Mesela Elite Force 2 Defonator 42.07 de çalışmazken sürücülerini 40.72 ye çekince canavar gibi oldu tabiri caiz ise.

Çalışmalarınızda başarılar diliyor, oyun ve sinema dolu günler temenni ediyorum. Hoşçakalın...

AHMET LÜTFİ AKSOY "XCALIBUR"

Merhaba Ahmet,

Modern çağın insanları aslında ilkel devirlerin sıradan vatandaşlarına parmak ısırtacak kadar cahiller, sorun da bu zaten. Tüm bu teknolojinin ıvırın zıvırın ortasında içinde yaşadığımız ülkenin insanları "öğrenmek" kelimesine bir devenin kutup ayılarına olduğu kadar uzak, o kadar yabancılar. Maddi durumu bozuk olan insanları hesaba katmayalım, ne de olsa düşünce üretebilmek, medeniyet kurabilmek için öncelikle insanın birazcık karnı tok, sırtı pek olması lazım. Yatacak yeri olmayan insan nasıl uzaya çıksın? Onlara karşı zaten bir eleştiri getirmek mümkün değil, bu akıla ve vicdana sığmaz. Peki ya karnı tok, sırtı pek olanlar ne yapıyor? Onlar beslenmek ve üretmek gibi temel güdülerini "sosyal hayat" sanmakla meşguller. Kitap okumak, iki satır yazı karalamak, bir fikir üretmek, kendini herhangi bir şekilde geliştirmek ve ifade etmek onlara öyle uzak ki. Onlara beslenme, üreme ya da kendi türdeşlerine karşı abartılı gösterişler yapma imkanı tanımayan herşey onlar için tamamen vakit kaybı. Sakın kendimi çok üstün gördüğümü fi-

lan sanmayasın. Ben yerimi iyi biliyorum. Ama ben onların yerini de iyi biliyorum. Ve kesinlikle aynı yerde değiliz, onu da iyi biliyorum. Bildiğim başka bir şey de insanlara görmek istemedikleri birşeyi zorla gösteremeyeceğim. Hayatında denizi görmemiş, görmek te istemeyen bir adama yüzmenin ne denli mükemmel bir şey olduğunu nasıl anlattırın ki? Anlatamazsın.

Gunmetal meselesine gelince, büyük ihtimalle grafikte sayfalar dizilirken bir karışıklık olmuştur. Bunlar sık sık oluyor ve özellikle çok küçük hatalar her zaman gözden kaçabiliyor. Yoksa Gunmetal gibi bir konsol portunun o kadar cık bir sistemde çalışmayacağı malumdur. Sürücü konusu ise başka bir karın ağrısı. Özellikle NVIDIA sürücüler konusunda bence işin iyice suyunu çıkardı. Geriye dönük uyumlu olmayan sürücü ne demektir yahu? Yeni sürücü çıkarıyorlar, kurunca makine daha da güzel sapıtıyor. Bilmem nereye varacak bu grafik kartı işi böyle. Maliyeti ayrı dert, uğraşması bambaşka. Sonunda insanları zorla PC'den tiksindirecekler korkarım. Neyse, kendine iyi bak, etrafındaki-leri de fazla kafana takma. Doğal seleksiyon denen bir şey var, er ya da geç etkisini gösterir, hiç şaşmaz.

2003 MODEL

Selamlar herkese,
Ben yeni bir Level okuruyum.

MANYAK YASİN

Sevgili Yasin,
Aramıza hoş geldin.

GÖZLÜK HATASI

Nasılın Berker abi,
İnşallah iyisindir. Valla yazıyorum sürekli bişiler ama yayınlanmıyo şansa işte inşallah bari okumuşsundur, bir kaç kere level@level.com.tr'ye mail attım. Bütün valla orda herkes tam benim kafa ya, zaten 4 senedir derbeder oldum şu oyunlardan. Orada da sıklıkla oynuyosunuzdur herhalde (valla hayret hiçbirinizde de gözlük yok maşallah). Ama ne bilim daha bir saygı duydum sana acaba babama benzediğin için mi, o da motorları sever babacan biridir. Veya acaba aynı tür oyunları seviyoruz diye mi (Warcraft'a Starcraft'a daha yeni başladım ama ikiside çok güzel valla Starcraft 2 gelsede oynasak) anlayamadım. Half Life 2 fragmanı da çalışmadı. 22 dakika boru değil hani ama yine de harika olduğundan eminim. Dom 3'ün de seyrettim iyice gaza geldim ama daha sene başına kadar beklie-

cez. O-oh uçtum iyice. Neyse çok zirvaladım ama yine de senle bi muhabbet etmek isterim Berker abi.

LEVEL'i çok seven genç,

LORD BARBAROSE

Merhaba Barbo,

Öncelikle durum sandığın gibi değil, hepimizin gözleri az ya da çok bozuk burada. Ama bunun tek sebebi bilgisayar değil. Senelerce okuyan yazarın insanların gözü de bozulur, saç da dökülür. Sonuçta hiçbirimiz artık pek o kadar genç sayılmaz ne de olsa. Neyse, demek sana senin peder beyi çağırıştırıyorum ha? Allah ona uzun ömür versin, başından eksik etmesin. İnsanın babası sağ olsun, gölgesini görmek bile başka

Bilmem nereye varacak bu grafik kartı işi. Maliyeti ayrı dert, uğraşması bambaşka

türlü bir güven duygusu verir insana. Benim rahmetlik peder de öyle derdi, gidince anladım ne demek istediğini. Bu arada bazı insanlar nedense "peder" kelimesine uyuz olurlar, herhalde bazen "papaz" anlamında kullanıldığı için olsa gerek. Oysa alakası yoktur, Farsça "baba" demektir, dilimize de oradan geçmiştir. Ne alaka? Canım istedi yazdım. Gecenin 4'ü olmuş zaten, tuğбек vızır vızır araba yarıştırdıyor ötede, keyfimin kahyası mısınız kardeşim?

Öhöm, neyse, dönelim senin problemine. Half Life 2 fragmanıya ilgili bu satırlarda zaten bir cevap verdim, ama konuyu biraz açayım. Verdiğimiz Half Life 2 videosu WMV formatında bir dosyadır. Bunu çalıştırabilmek için tüm ihtiyacınız olan Windows Media Player 9.0 sürümü. Başka bir codec filan kurmanıza gerek yok. Ne var ki işin bir püf noktası var. Media Player 9.0 kurup ta filmin kare kare çalıştığını görmeniz de mümkün. Bunun tek sebebi oluyor, o da bilgisayarınızın yeterince güçlü olması. 22 dakikalık HL 2 videosunu mantıklı bir boyuta sıkıştırabilmek için öyle bir kasmış ki adamlar, onu takılmadan seyredebilecek hızda açmak için azıcık hızlı bir sistem gerekiyor. Olay budur yani. Neyse, gene yaz, peder beye de iyi bak, üzme sakın adamı! Kalın sağlıklı.

Evet babalar, bu aylık ta bu kadar! Dükkanı kapatıp bir sahilde karaya vurma zamanı geldi! Bakalım şehir dışında trafik ne alemde...

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var?

O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu incisi olabilirsiniz...

Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe / İSTANBUL

Mail: inbox@level.com.tr

Lütfen dikkat: Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsini burada yayınlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

LEVEL CD

ayın demoları



Breed

Halo'dan önce PC'ye çıkacak olan „Halo benzeri“ ilk oyun Breed. Alman bir firmadan gelen oyun, geniş savaş alanları ve istediğiniz gibi hareket etmenize izin vermesiyle, oldukça başarılı olacağına benzer..



Vietcong

Şimdiye kadar Vietnam Savaşı üzerine yapılmış üzerine yapılmış en güzel FPS'lerden birisi. Oyunun hem dinamikleri hem de atmosferi muhteşem. Eğer daha önce oynamadıysanız sakın kaçırmayın.



Moto GP2

Tüm sistemlerdeki en iyi motosiklet yarış oyunu olan Moto GP2 piyasaya çıktıktan bir ay sonra demosunu oynamak da nasip oldu.



Charlie's Angels: Angel X

Charlie'nin Melekleri filminin ikincisiyle birlikte piyasaya sürülen, daha çok promosyon amaçlı bir oyun. Filmdeki olaylara paralel olarak ilerleyen bir aksiyon oyunu olan Angel X eğlenceli bir tecrübe.

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DEĞİŞİ

LEVEL

AĞUSTOS/2003



LEVEL

Breed

AĞUSTOS 2003



Vietcong



Moto GP2



Northland

LEVEL 08/2003

AYIN DEMOSU: Breed



AGUSTOS 2003

Breed

LEVEL

! Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.



Tennis Critters

Kunduzların tenis oynadığı bir oyun ne kadar eğlenceli olabilir? Oynayında görün bakalım. Eğer bağımlılık yapıcı etkisinden kurtulabilirsiniz LEVEL ofisine gelip bizi de kurtarın.



DarkFall

Kısa süre önce yeniden piyasaya sürülen başarılı adventure oyununun demosu.



Northland

Ünlü Cultures serisinin üçüncü oyunu olan Northland, şirin grafikleri, Settlers ve The Sims karışımı oynanışı ile herkesin hoşuna gidecek bir oyun.

Demolar \ Demos \..

Breed \Breed\breeddemo.exe
Charles Angels Angel X \Charles Angels Angel X\Charles_Angels_Angel_X_Full.exe
DarkFall \DarkFall\darkfalldemo.exe
MotoGP2 \MotoGP2\motogp2demo.exe
Northland \Northland\Northland_Demo.exe
Tennis Critters \Tennis Critters\TennisCritters_1_0_Demo.exe
Vietcong \Vietcong\setup.exe

Extralara \ Extra \..

Arx Fatalis Arx Fatalis\Arx Secret Spells.exe
C&C Generals C&C Generals\new_tech_mod_r2.exe
Morrowind Morrowind\..
Steam beta Steam beta\steaminstall.exe

Modlar \ Mods \..

MOHAA \MOHAA\mohaa_ultpack1.exe

Videoalar \ Trailers \..

BGSE\BGSE.wmv
Call of Duty\Call of Duty.avi
FIFA 2004\FIFA2K32.avi
MGS3\MGS3_Full.asf
Starcraft_Ghost\Starcraft_Ghost.avi
UFO_Aftermath\Ufo.avi
XIII\XIII.wmv

OYUN DEMOLARI

Vietcong
Breed
Charlie's Angels Angel X
DarkFall
Moto GP2
Northland
Tennis Critters

MODLAR

Medal of Honor: Ultipack

EXTRALAR

Arx Fatalis Bonus Spells
C&C Generals New Tech Mod
Steam 2.0 beta
Morrowind Plug-in

YAMALAR

Diablo 2 LOD beta 1.10
Championship Manager 4 1.07
Tomb Raider: Angel of
Darkness 1.42
Enemy Territory 1.01
Warcraft 3 1.06
Morrowind Bloodmoon 1.6

VIDEOLAR

Metal Gear Solid 3: Snake
Eater
XIII
FIFA Football 2004
Beyond Good & Evil
UFO: Aftermath
Starcraft Ghost
Call of Duty

PROGRAMLAR

CaptureEze
Flash2X Flash Hunter 1.1.2
Quicktime Alternative
Regmon 6.06

SÜRÜCÜLER

ATI Catalyst 3.4 (7.88) for
Windows 98/ME/2K/XP
ATI Control Panel
6.14.10.5006
DivX 5.05 Codec
DivX 3.11 Codec

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

X 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'nizin 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 görmemiz 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 hallerini 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.

X videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoku az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırabilirsiniz. Böylece gereken codec olomatik olarak bilgisayarınıza indirilir. Media Player'a entegre edilecektir.

X önemli not

Bu ay CD'de Level Underground olmayacak demistik ama sözümüzü tutamadık, LEVEL Underground'u bu CD'ye yetistirdik. Özür dileriz :<

BİR PAZAR SABAHİ TOSLADIM SİZE

- Ne yapıyorsunuz Cenk Bey?
- Görüyorsunuz değil mi Erdem Bey.
- Görüyorum ama bir anlam veremiyorum.
- Neye?
- Yapmakta olduğunuz eyleme bit-tabi ki.
- Çok basit Erdem Bey. Bilgisayarımın Blue tooth'unu fırcalıyorum.
- Haa! Tamam o zaman şimdi bir anlam verebildim saolun.
- Rica ederim canım ne demek.
- Cenk Bey bırakın onu da hadi gelin sizi pikniğe götürüyüm.
- Niye siz götürüyorsunuz Erdem Bey ben kendim gidemez miyim yahni?
- Gidemezsiniz.
- Evet gidemem. Peki götürün o zaman nereye gidiyoruz?
- Pikniğe dedim ya!
- Tamam da hangisine?
- Kırlarda ve bayırlarda yapılanına ne dersiniz?
- Allah derim Erdem Bey!
- Anlaştık öyleyse. Haydin!
- Ben gelmiyorum Erdem Bey.
- İyi o zaman ben de kendim giderim.
- Hiç bir yere gidemezsiniz.

KARLI GA'LAR: KARGALAR

- Şuna bakın Cenk Bey sanki size bir şey anlatmaya çalışıyor.
- Kargalarla her zaman aram iyi olmuştur Erdem Bey.
- Sanırım kendisini takip etmenizi istiyor.
- Yani bana uçmayı mı öğretiyor hı?
- Sanmam.
- Ben de pek ihtimal vermiyorum.
- Neyse canım boşverin gitsin, ilgilenmeyin şu iğrenç hayvanla.
- Tabi canım, haklısınız Erdem Bey ne işim olabilir ki benim elin kıytrık kargasıyla...
- Biz işimize bakalım.
- İşimiz mi var Erdem Bey, ne işle meşgulüz?
- Sanırım özel bir sofrada akşam yemeğimizi lüpetliyoruz.
- Aaaa tamam şimdi hatırladım. Kargalara dalmadan önce çatalınızı elime saplamıştınız.
- Abartıyorsunuz Cenk Bey. Kim olsa aynı şeyi yapardı. Beni mahçup ediyor-sunuz.
- Siz de az mütevazî bir arkadaşımız değilsiniz yani Erdem Bey ha!
- Kesin gereksiz teveccühü Cenk Bey. Sinirleniyorum.
- İşiniz gücünüzü fevriyet zaten Erdem Bey. Bir kez olsun can kulağıyla dinlemediniz ki beni.
- Siz de ağzınızda yemek yokken konuşmayı bir türlü öğrenemediniz

- gitti.
- Napıym Erdem Bey ağzım boşken dilimi nereye koyacağımı bulamıyorum.
- Bir yere koymayacaksınız Cenk Bey konuşmak için ona ihtiyacınız var. Daha kaç kere söyleyeceğim size bunu hı?
- Kaba bir hesapla 23 kere daha söylerseniz anlayabilirim gibi geliyor ama yine de siz bilirsiniz. Öh öhhööh öhööhöhöhöh öhö öhö ööööööh!
- Hah! Ha gayret Cenk Bey! Boğuluyorsunuz! Başarabilirsiniz! Devam edin! Evet aynen öyle öhö öhö yapın. Hadi ama öhö diyin.
- Yog yaaa! Beni bana boğduramazsınız Erdem Bey.
- Neyse canım naपालım sağlık olsun. İçelim.
- Ooooh işte bu Erdem Bey! Kargaları seviyorum.

-Erdem Bey sanırım bu hayvan gerçekten bana birşey anlatmaya çalışıyor. Ben gidiyorum.
-Durun Cenk Bey nereye gidiyorsunuz, yemeğimizi ne olacak?
-Kargalara verin Erdem Bey.



NOSTALCAY KÖŞESİ: WORMZ 2: Emergenci sistem

- Erdem bey bu ay nostalji köşemizde ne var?
- Öyle neşeli kelebekler gibi etrafta gezmeyin benim zihnimi attırmayın
- Ne Worms 2 öyle mi? Ben çok oynardım o oyunu. Profesyonel bir roper idim.
- Şurdaki sopa. Alabilir miyim?
- Tüm sahayı borderlardık. Süre 10 saniye filan olurdu. Solcanların yürümesi yasak tabi.
- Laf anlamamakta ısrar?
- Dandirik silahlar da yasak. Sadece dinamit, el bombası ve mayın. Bazen patlayan kuzuları koyardık.
- Susmanız konusunda diyorum
- Çok güzel ve ünlü haritalar

- vardı. Antreman yapardım saatlerce. Ladder game'lerde genelde oynanan öyle 3-4 harita vardı.
- Cenk bey
- Ladder game derken yani oyun bitince yenilen gidip report ederdi. Ben 50.liğe kadar çıkmıştım diye hatırlıyorum. Binlerce kişi var tabi. 5.likte olabilir orası biraz flu.
- Yahu sussana
- Geçenlerde yine yükleyeyim dedim olmadı. Cd o kadar kulanılmaktan tabi biraz zarar görmüş. Canım o benim
- Cenk bey sevgi kelebekliliğine son vermezseniz olacaktanız ben sorumlu değilim
- Bir ara sadece baseball

- bat'le baseball oynuyoduk. Çat bir vuruyorsun, hop solu-can suya. Onlar için de çok özel haritalar yapmıştım.
- Tamam olacaktanız ben sorumluyum
- Yeni wormslar çok kötü inanamıyorum. Worms Armagedon'u orjinal almıştım, server'larında online oynayabiliydim diye. Ve bozulma onda başladı çok üzgünüm.
- Ben gazı açtım
- Bazı geceler kendimi suçluyorum. Belki onu orjinal almasaydım bu kadar kötü olmazdım diyorum.
- Ya... Sus be
- İyi başlayan herşey böyle rezalet bitmek zorunda mı hı?

- Neden sevdiğim her oyunun, her filmin devamı iğrenç oluyor?
- Suçlu sen değilsin Cenk. Kapitalist sistemin olağan bir sonucu bu.
- Ne diyosun sen be?
- Kaşındın diyorum. Sistem diyorum.
- Gerzek gurabe sosyal mesajlar verme bak gebertirim ha
- Bana! Erdem amcaya!



-Ağlamak istiyorum, en güzel yıllarımı bir roper olarak harcadım
- Kes

NATURAL SELECTION 2.0

Birçok yönden hem Day of Defeat'ten, hatta Counter Strike'dan bile üstün olan Natural Selection'ın yeni sürümü piyasaya çıkmak üzere. NS2.0, tam olarak gelecek ay Level CD'sinde

SON BİR FANTAZİ...

Final Fantasy serisi üç oyunla birden devam ediyor. Sadece Playstation 2'ye çıkacak olan Final Fantasy X-2'nin haricinde Final Fantasy XI ve XII hakkında da yazacak birçok şey var.

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin,
sgokhun@chir.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr

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

Yazı İşleri Burak Akmenek,
burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız,
firat@level.com.tr

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

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz,
aliaksöz@level.com.tr

Ali Güngör,
gali@level.com.tr

Batu Hergünel,
batuher@level.com.tr

Cenk&Erdem,
cenknerdem@level.com.tr

Eser Güven,
eser@level.com.tr

Göker Nurbeyler,
gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu,
gokhab@level.com.tr

Kaan Alkin,
jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan,
korcanabi@level.com.tr

Onur Bayramı,
onur@level.com.tr

Serhat Bekdemir,
serhat@level.com.tr

Serpil Ulutürk,
serpil@level.com.tr

Tuna Şentuna,
tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesagır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Yerrmann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Çenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Aslı Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüne, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Cem Çenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Gökhan Sungurtekin

Ltd. Şti. Adına Sahibi

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar,
gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Köyün,
kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak No:4
Oto Sanayi
4.Levent - İstanbul
Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı
Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad.
VefaBayın Sok Gayrettepe İş
Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:
http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26