

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

812CD

DOPDOLU 8 DEMO

CALL OF DUTY / HOMEWORLD 2 / NHL 2004
WORMS 3D / LOTR: RETURN OF THE KING

YÜREK YAKAN 5 VIDEO

SPLINTER CELL 2 / CS: CONDITION ZERO
MAX PAYNE 2 / SILENT HILL 3 / SIMS 2

EKİM 2003 • www.level.com.tr • 2003 -10 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 5.250.000 TL(KDV DAHİL)

TRON:2

Alıştıklarımızdan çok farklı bir
oyunda, ışıktan bir dünyaya
adım atmaya hazırlanın

COUNTER STRIKE 1.6
Half Life Update'i
ile birlikte
2. CD'mizde.

THE SIMS 2

Dünyayı esir eden oyunda artık doğacak,
büyüyecek, yaşlanacak ve
çocuklarımızda yaşayacağız

STAR WARS GALAXIES

Müthiş devasa online oyunun özel
incelemesi Online sayfalarımızda

WCG 2003
TÜRKİYE ELEMESİ
Kore'deki 350.000 dolar
ödüllü finallere katılacak
Türk takımı belli oldu

KIBRIS FİYATI: 6.250.000 TL.



İlk Bakış Cossacks 2 / Battlefield Vietnam / Evil Genius

İnceleme Republic The Revolution / Tony Hawk's Pro Skater 4 / Gothic 2: Night of the Raven
Dead Adventure / Lionheart: Legacy Of The Crusader

850 > 700

Oyun demolarında son noktayı Greyhawk: Temple of Elemental Evil koydu. Demo nerede dersanız, CD'den uzak, internete yakın olsun derim; çünkü haytanın boyutu 835 megabayt! İn-saniyet namına birileri şu oyun yapımcılarına bir CD'nin boyutunu, basit bir matematikle anlatabilir mi?

Durum böyle olunca bir CD'ye adam gibi 4 demoyu zor sığdırır hale gelmiştik ki, en sonunda yukarıda birileri sesimi duydu (yok canım, o kadar yukarıda değil :). Bu aydan itibaren Level 2 CD'li, çok daha zengin bir içerikle karşınızda olacak. Sanırım Greyhawk gibi ipin ucunu kaçırmış oyunlar olmazsa, hiçbir demoyu es geçmemize gerek kalmayacak.

Dergiyi bayiden aldığınızda (abone iseniz kapınıza teslim edildiğinde) simsiyah, karizmatik ka-

paklı N-Gage eki dikkatiniz çekmiştir. Nokia'nın katkılarıyla hazırlanan özel ekimizde, bu maharetli ufaklık hakkında merak ettiğiniz her türlü bilgiyi bulacaksınız. Nokia N-Gage Türkiye'deki oyunculuk için de önemli bir noktada. İlk defa bir oyun konsolu bu kadar ciddi bir şekilde tanıtılarak piyasaya giriyor. Ciddiye alınması gereken özellikleri arasında başı Bluetooth aracılığıyla istediğiniz yerde çok oyunculu oyunları oynayabilemeniz çekiyor. Ama hepsi bu değil, Nokia N-Gage hakkında bilmek isteyeceğiniz çok şey var, buna emin olabilirsiniz. N-Gage oyunlarının videolarını da Bonus CD'mizde bulabilirsiniz.

Siz bu yazıyı okurken sevgili okurlar, ben çok ama çok uzakta olacağım. Kasım sayısına başladığımız şu dakikalarda öyle oyunlar geldi ki üst üste, çıldırmamak elde değil. Ama böylesi çılgınlığa kim hayır diyebilir? Veya der mi?



Sinan Akkol

**YOU'RE NOT PAID TO
THINK**

**Kendime diyalog...**

-Demek donduruldum ha? -Evet
Fry, 30. yüzyıldasın! -Vay canına!
Tam 1 milyon yıl! -???

- Ne diyorsun abi?
- Ne diyeyim. Kainatın en komik çizgi filmi seyretmekten gayri yoktur bir olayım.
- Hankısı?
- Futurama, Simpsons'ın arkasındaki dehanın eseri. Bu kadar komik, bu kadar zekice hazırlanmış ve bu kadar bağımlılık yapıcı bir şey görmedim.
- N'apıyorsun?!!
- Aklı başında bir televizyon kanalı alıp göstereyim Futurama'yı. Şu "Suicide Booth"un kapısını kapatır mısın güzelim? Cereyan yapıyor.

ilk bakış

Bir halk ölür, başka halklara eğlence olsun diye...

BATTLEFIELD™ VIETNAM

Son zamanlarda İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlarda bariz bir patlama var, herhalde gözünüzden kaçmamıştır. Aynı şekilde Vietnam savaşı da inceden inceden oyun dünyasındaki yerini almaya başlıyor gibi. Hollywood çok işledi o konuyu tabii, suyunu çıkarıp üçüncü sınıf aksiyon filmlerine meze bile yaptılar, o kadar ayağa düşürdüler. Ama bilgisayar oyunlarında Vietnam konusu daha yeni popüler oluyor. Neden? Kimbilir, belki de

Amerikan halkı, çocuklarının seneler önce yedikleri herzeleri duymasını istemiyordu. Sonuçta çok savaş var Amerika'nın son yüzyılı iyice kirleten, ama Vietnam kadar eşelediğe daha beter kokanı yoktur herhalde.

Ama tabii zaman gittikçe daha hızlı akıyor. Artık bir savaştan eğlence sektörüne malzeme çıkarmak için çeyrek asır bile beklemiyor popüler kültürümüzün yaratıcıları, haliyle o denli eski bir sava-

Tür: FPS
Platform: PC
Yapım/Dağıtım: Digital Illusions/Electronic Arts
Çıkış Tarihi: Mart 2004
Web: <http://www.eagames.com/official/battlefield1942/>



şın da oyunlara konu olması kaçınılmazdır şu saatten sonra. Vietnam? Hiç duymadım şeker, Alaska'nın oralarda mı? Pöh!

Charlie...

Electronic Arts aslında Battlefield 1942 ile iyi bir damar yakaladı oyun piyasasında. Her ne kadar ülkemizde henüz insanlar CS olayından bir türlü kapamamış olsalar da, dünya pazarında BF 1942 ve onun için çıkan modlar hayli ilgi topluyor. Akla gelebilecek her türlü savaş aracının kullanıldığı, farklı asker tiplerine yer veren ve 64 kişiyi destekleyen bir multi FPS yapmak ilk kimin fikriymiş bilemiyorum ama EA'ya eşek gibi para kazandırdığı kesin.

Haliyle EA bu işin peşini bırakmaya pek niyetli değil, çünkü şimdi de Battlefield Vietnam üzerinde çalışıyorlar. Kimbilir, belki Battlefield serisi de yakında FIFA gibi her yıl yenilenen bir spor serisine dönüşüverir, belli mi olur? Ne de olsa



HALF-LIFE 2D

Half-Life 3D (üç boyutlu) ve klasik bir FPS'dir... Half-Life 2 de Half-Life'in devamıdır ve kuşkusuz 3D olacaktır. Peki ya Codename: Gordon nedir? İşte cevap...
Codename: Gordon, bir grup

Half-Life fanatizminin geliştirdiği 2D bir Half-Life 2. Eski platform oyunları tadındaki oyunun programlaması Flash'la yapılıyor ve grafikler içinse Photoshop (Televole dilinde: Fotoshop) kullanılıyor. Warbeast adındaki grup

Half-Life 2'nin çıkışını sabırsızlıkla bekliyormuş.
www.half-life2d.com adresinden daha fazla bilgiye ulaşabileceğiniz oyun, tamamlandığı zaman yine aynı adresten bedava olarak indirilebilecek. Anlaşıl-

cağı gibi yapımcıların amacı bu işten para kazanmak değil.
Sonuçta, yakın bir zamanda Duke Nukem: Manhattan Project tadında, ama tamamıyla 2D, sizin bir Half-Life 2 oynayacaksınız. Bekliyoruz...





aynı formül Unreal Tournament için işe yarıyor! Ama şimdilik tek belli olan Vietnam'ın 1942'den çok daha gelişmiş olacağı. Nasıl mı? Şöyle ki EA Vietnam için 1942 program kodunu kullanmamış, aksine oturup yeni bir kod yazmışlar. Doğrusu 1942 grafik açıdan o denli "aşmış" bir yapım sayılmazdı, ama öyle pek vassat değildi. Ne var ki Vietnam konulu bir oyun yapıyorsanız, bolca ağaç ve yeşilliği inandırıcı biçimde görüntüleyecek bir grafik motoruna ihtiyacınız olacak demektir. Hmmm, bak aklıma bir komplo teorisi geldi. Sakın Amerika oyunu daha kolay yapılıns diye yeşili az ülkelere saldırıyor olmasın? Ne de olsa çöl grafikleri daha kolay!

Huey Huey Yaylalar!

Yeni nesil savaş oyunları programcıları tarafından genellikle ne denli gerçekçi olduklarından falan bahsedilerek piyasaya sürülürler. İlginç bir şekilde Battlefield Vietnam için bu durum geçerli değil. Tasarımcılar oyun alanlarının geniş ve insanı bezdirmeyecek denli açık olacağını vurguluyor. Üstelik sırf yeşillik değil, eski tapınaklardan askeri üsluplara dek Hollywood filmlerinde görmeye alışılan her tür dekora da sahip olacaklar. Genel harita yapılarında klasik olmuş Hollywood filmlerinin izlerini bolca bulacağınız anlaşılır, hem görsel hem de işitsel olarak üstelik! Çünkü yapımcılar aynı zamanda bu tür filmlerle ün kazanmış müzik parçalarını da oyuna koymak için çabalıyorlar. Üstelik bu parçaların hari-

cinde isteyenler kendi müziklerini de oyunda çalabilecekler. Şimdi bunun neresi orijinal? Şurası, siz helikopterde kendi müziğinizi çalarak geçerken, aşağıdakiler de mermi yağmuru altında bunu dinleme fırsatı bulabilecekler mesela!

Herhalde anlamaya başlamışsınızdır, DI programcıları bu oyunda "gerçekçilik" değil, "eğlence" faktörünü ön plana çıkarmaya çalışıyor. Bunu oyunun fizik motorunun olabileceğinden daha "gevşek" tasarlanıyor olmasından da anlayabilirsiniz. Hoş, 1942 de çok ciddi bir oyun sayılmazdı ve zaten eğlencenin bir kısmı da buradan geliyordu. Zaten çok gerçekçi bir savaşın neresi eğlenceli ki? Bu defa Vietnam üzerinde tankları Huey helikopterle taşıyabileceksiniz, tabii o esnada tanklar etrafa ateş açabilecek! Gerçek hayatta böyle bir şeyi teklif eden pilotu herhalde tımarhaneye tıklarlar!

Dengesiz!

Vietnam'ın bir diğer özelliği savaşa katılan taraflar arasındaki dengesizlik olacak. Bundan kasıt her tarafın kendine has üstünlük ve zayıflıkları olacağı tabii ki. Amerikan ordusu jetleri, tankları ve napalm'ine güvenirken, Viet-Cong güçleri ise hafif silahlarını basit ama etkili bu tuzakları, tünel sistemleri, gerilla savaş taktikleri ile dengelemeye çalışacak. Yani iki tarafta da sırf kaplaması değişmiş ama gücü aynı tanklarla oynamak yok artık. Tabii becerebilerseniz karşı tarafın aracını çalabilirsiniz, buna kim engel olabilir?

Kim engel olur size söyleyeyim, üssünüzün göbeğine inen bir grup asker! Bu da nereden çıktı demeyin, çünkü Vietnam oynanış modlarına büyük değişiklik getirecek. 1942 çıkış noktalarının ele geçirilmesine dayalı bir sistemle takım oyununu geliştirmeyi amaçlamıştı, Vietnam ise bunu daha da ileri götürüyor. Her şeyden önce Amerikalılar helikopterle ileri hatlara götürülebilen bir "çıkış noktasına" sahipler, yani cephenin şekli asla sabit olmayacak. Aynı şeyi VC askerlerinin bir tünel sistemiyle yapması planlanıyor. Bu tek başına büyük bir etki yaratmayabilir, ancak haritadaki sabit çıkış noktalarını ele geçirmek için tek eleman yeterli olmayacak. Vietnam oynarken bir çıkış noktasını kontrol edebilmek için etrafına belli sayıda eleman getirmeniz gerekecek, bu da özellikle çok ileri hatları tutmayı daha zor, daha zevkli kılacaktır. Tabii oyunda daha başka oynanış şekilleri de olacak, mesela bir düzenleme savaş alanındaki hasarın her sonraki maça aktarılmasını sağlayacak, böylece gittikçe değişen bir alanda, değişen şartlara adapte olmak gerekecek. İtiraf etmek lazım ki cidden ilgi çekici fikirler bunlar.

Peki Battlefield Vietnam ne zaman piyasada olacak? Büyük ihtimalle 2004 baharından önce değil, çünkü oyun hayli ilerlemiş olsa da bitmekten çok uzak. Peki sizce bu oyunun gelirinden konuya katkılarından dolayı Vietnam halkına telif hakkı ödenecek mi? Büyük ihtimalle 3004 baharından önce değil. ❖

ACI MI ÇEKİYORSUNUZ? PAINKILLER'İ DENEYİN...

People Can Fly'ı duydunuz mu? Painkiller'leri? Tamam... 26 Mart 2004'te piyasada olacak olan Painkiller bir FPS. Birçok beinzeri gibi Painkiller'da düşmanlarınız haritanın herhangi bir yerinde bir anda ortaya çıkmayacak. Düşmanlarınız devriye halinde geçecek ve onları pusuya düş-

ürmek için farklı yollar izlemek zorunda kalacaksınız.

Oyunda ayrıca düşmanlarınızın ruhunu toplayabileceğiniz ve bu ruhları bir silaha koyarak parçalayabileceksiniz. Painkiller detaylı grafikleri ve etkileyici atmosferiyle de ilgi çekeceği benziyor.



Küçümen generalin neşe dolu maceraları...

COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS



Tür:Strateji
Platform:PC
Yapım/Dağıtım:GSC Gameworld/CDV
Çıkış Tarihi:2004
Web:<http://www.cdv.de/>

leri düştüğünde umursamamazlık etmiyorlar. Mesela lojistik desteğin kesilmesi topları sustururken, ordu karargahının yok edilmesi anında bozgun anlamına geliyor.

Cossacks 2 aslında adından çok sık söz edilmese bile 2004'ün en bomba strateji oyunu olacaktı gibi görünüyordu. Çünkü henüz bu boyutta savaşları, bu denli gerçekçi ama aynı zamanda

Napoleon Bonaparte, sıfırdan başlayıp Fransa'nın en ünlü tarihi kişiliği olmayı başarmış kısa boylu, dev ihtirasları olan bir adam. Fransız ordularını tarihlerinin en büyük zaferlerine ve de en acı bozgunlarına sürüklemeyi başarmış, sürgünde sefalet içinde ölmesine rağmen adını en büyük mirası olarak geride bırakabilmiştir.

Yaşadığı çağ da ilginçtir, ne var ki çok ara bir dönem olarak PC oyunlarında pek yer verilmemiştir. Tabii bu durum GSC Gameworld'un sayesinde yakında değişecek, çünkü Cossacks 2 özellikle tarihi senaryolarında 1793-1815 arasını konu alıyor ve hayli dedialı görünüyor. İlk Cossacks'ın kazandığı başarıdan güç alan yapımçı firma serinin ikinci oyununda beklentilerin ötesinde bir proje ortaya koyuyor. Bu defa karşımızdaki "hoş bir Age of çeşit-

lemesi" değil, aksine en sağlam strateji oyuncularına ter döktürecek ciddiyette bir savaş oyunu.

Akka Kalesi

Cossacks 2'nin en önemli özelliği tamamen yeni grafik motoru, ancak şimdilerde moda olduğu gibi 3D grafikler kullanılmıyor. Ağır olarak 2D grafikler kullanan bu yeni motor görsel açıdan son derece tatmin edici, ancak daha da önemlisi savaş alanında aynı anda 32,000 kadar birimi rahatlıkla görüntüleyebilecek yapıda olması. Bu son derece büyük ve gerçekçi çarpışmaların yaşanmasına imkan tanıyacak, özellikle tarihi senaryolar söz konusu olduğunda.

Dönem olarak 16 ve 19. yüzyıllar arasını işleyen oyunda 10 Avrupa devleti bulunuyor. Bunların o dönemdeki bina, teknoloji ve birimlerini aynen kullanan oyun, kendini kaynak toplamaktan ziyade savaş alanındaki detayıyla ön plana sürüyor. Birlik dizimleri, zemin ve hava şartları, lojistik desteğin kullanımı, moral, tecrübe, yorgunluk gibi koşulların hesaba katıldığı oyunda zaferin anahtarı doğru stratejinin uygulanmasında yatacak. Daha az kuvvetle manevra yaparak daha büyük güçleri yenmek mümkün olabilecek, çünkü çoğu oyundakinin aksine burada birlikler son adama dek çarpışmıyor, ya da general-



akıcı biçimde oynatabilen bir oyun yapılmadı. GSC Gameworld programcıları bu defa gerçek zamanlı stratejilerin temposunu son derece detaylı bir savaş oyunu ile birleştirmeyi, böylece şimdiye dek imkânsız gibi görüneni başarmayı amaçlıyorlar. Eğer başarabilirlerse strateji oyunları pazarına yeni bir boyut katabilirler, hem de sadece bit-map grafiklerle! 🎮



FULL SPECTRUM WARRIOR

Xbox'un en iyi taktik-aksiyon oyunu olan Full Spectrum Warrior PC'ye de geliyor. Orta Doğu'da geçen Full Spectrum Warrior, savaş hissini en gerçekçi şekilde yansıması sayesinde Xbox'ta çok tutulmuştu. Oyunu geliştiren Pandemic Studios,

yapay zekâya da ağırlık veriyor. Adamlarınız çevreye hemen uyum sağlayabilecek. Bu nasıl olacak? Adamlarınız bir duvarla veya benzeri bir engelle karşılaştıkları zaman bunu bir barikat olarak kullanabilecekler. Hem de duvarın kapalılığı

alanına en iyi şekilde yayılarak... Bunların dışında, Full Spectrum Warrior, Xbox versiyonuyla hemen hemen aynı olacak. Eğer bir terslik olmazsa, 2004 yılının başlarında çok iyi bir taktik aksiyon oyunu oynayacağız.



Dungeon Keeper'ı hatırlayan var mı?

EVIL GENIOUS

Hep iyi adamı oynamaktan sıkıldınız mı? Anti kahraman olduğumuz oyunlar en güzelidir böyle durumlarda. Ama bazen anti kahraman olmak bile kesmez insanı, öyle sıkılırsınız ki. İşte böyle bir sıkıntı anında biz size 100 milyon doları altın olarak veriyoruz. Ayrıca tropik bir ada, araba ve bedava alışveriş

riş kuponları!

E bütün bu imkânlarla sahip biri olarak yan gelip yatacak mıyız yani? Memleketimizde ve dünyanın çeşitli yerlerinde insanlar imkânsızlıktan yakınırken, akıllarına gelen dahice fikirleri uygulayamaz iken bu bize yakışır mı şimdi? Nice dahiler böyle harcanıp gidiyor

Çıkış tarihi: Belirsiz
Tür: Strateji
Sistem: PC
Yapım/Dağıtım: Elixir/Vivendi
Web: <http://www.elixir-studios.co.uk/>

efendiler! İşte bu yüzden biz elimizdeki olanakları en iyi şekilde kullanmalı, hatları gittikçe yuvarlaklaşan bu dünyanın global bir vatandaşı olarak bir kıyamet günü silahlı yapmak üzere canla ve başla çalışmalıyız.

Peki bir kıyamet günü silahlı nasıl yapılır?

Ne yazık ki silahlı yapmaya başladıktan sonra anlıyoruz ki biz bu silahlı tek başımıza biraz zor bitiririz. Bu yüzden elimizde bulunan Tropik adada öncelikle güzelce bir yer seçiyoruz. Seçtiğimiz yer sönmüş bir volkanın içi, ormanın derinliklerinde ya da toprağın altında bir yerlerde olmalıdır.

Daha sonra gerekli şekilde bu üssün üstünü yapay göl, yapay orman ve hatta yapay lav ile örtüp birkaç gizli giriş çıkış bırakıyoruz. Yalnız yaparken dikkat et-

memiz gereken husus üssün üstünün

dışarı dev bir çanak anten çıkartabilecek kadar açılabilmesidir. Aynı şekilde buradan gerektiğinde aya roket ya da kaçış podu gibi sürüyle ıvır zıvırı yollayabilmeliyiz.

Üssü saklamak için bunlar da yeterli değil tabii ki. Yüzeye turistik oteller, gazinolar, diskolar ve alışveriş merkezleri yapmalıyız ki dikkat çekmeyelim. Bu kadar yeri yaptıktan sonra düşmememiz gereken önemli bir ha-



Elixir söyle bana, editörsem günahım ne?

ELIXIR
STUDIOS

Şimdi gelin siz söyleyin bana böyle çeşitlilik arz eden bir oyunun türüne siz ne dersiniz? Kötü adam rol yapma oyunu mu? Simülasyon mu yok-

sa strateji mi? Ben uzun bir baş ağrısından sonra strateji demeye karar verdim ama aynı zamanda Elixir oyunlarının türlerini belirlemeye de tövbe ettim. Republic zaten saçma ak dü-

şürdü tür olayından! Sonuçta bu oyunun güzel olmasını bekliyorum hatta bu oyundan Dungeon Keeper tadı almak arzusu ile dolup taşıyorum.





Çok işlevli üsler

En yaratıcı fikirlerden biri de benca üsteki çeşitli bölümlerin yakaladığımız ajanlar için işkence bölümü olarak ta kullanılabiliyor olması. Böylece üssünüz ne kadar gelişmiş ise ve hizmetinizdeki baş kötüler ne

kadar yaratıcı ise o kadar çeşitli eğlence biçimleriniz oluyor. Normalde araştırma yapılan laboratuvarlar bir şenleniyor bir şenleniyor ki sormayın. En ilginç bulduğum görüntülerden biri kapalı havuzdaki denizaltı idi ama henüz onun ile ilgili bir bilgi yok.



ta var. Üs çalışanı çıkıp dışarıda içmemeli gezmemeli hatunlarla 'hıck güzelim dünyayı yok edeceğiz nasıl olsa, gel şu ikramiyeyi ezelim' gibi diyaloglara girmemeli. Bunun için çalışanlarımızın ihtiyaç duyacağı her türlü tesisi üste bulundurmaliyiz.

Onlarla ilişkilerimiz de çok önemli, gerektiğinde ödüllendirmeli gerektiğin-

de ise evcil canavarımıza birkaç tanesini yedirip yüksek sesle gülmeliyiz. İşin raconu böyle. Gel gelelim var varalım esir tuttuğumuz ya da parasını bastırıp çalıştırdığımız bilim adamlarının projeleri meyve verdikçe küçük kötülükler ile biraz para kazanıp daha büyük projeleri desteklemeliyiz. Misal Eyfel kulesini küçültüp çalmalı, şantaj yapıp parayı götürmeli fakat kuleyi vermeyip hatıra diye saklayarak ünümüze ün katmalıyız.

Bond, Charlie'nin Melekleri ve daha nicesi

Elbette ki biz böyle şen kahkahalar atarken iyi adamlar da boş durmuyor. Nasıl ki kalifiye kötüler bizim ünümüzü duydukça gelip yanımızda çalışmak istiyorsa iyiler de bizi haklamak istiyorlar. Konsept ve lezzet No One Lives Forever'da da gördüğümüz renkli 60- 70'li yılların soğuk savaş casusçuluk filmleri. Hatta daha ziyade Avangers, ki ülkemizde Tatlı Sert olarak bilinir, Bond

filmleri, Charlie'nin Melekleri. Tabii Charlie'nin Meleklerinin eski halı, şimdi ki halı biraz şey eee ömm, neyse.

Başta küçük devlet ajanları geliyor, bunları sadık çalışanlarımız kendilerini mermilerini önüne atarak ve bir kısmı telef olarak bazen de hiç kayıp vermeden ele geçiriyor. Ajanlar geri gelmedikçe daha kalabalık ve daha güçlü ajanlar gelmeye başlıyor, öyle ki nihayet Bond tadında ve normal personelin tırnağını kırmayacağı adamlar bile geliyor. İşte bu sağlam ajanlara karşı biz de güçlü kötülerini kullanıyoruz. Akrobat kadınlar, kambur devler, Thompson kullanan mafya fedailerini, kötü, manyak, sadist fakat seksi hatunlar gibi gibi. Tabii biz kötü dahi olduğumuzdan bunları yolluyoruz ama genelde üssümüzde dünyayı yok etme planlarımızın dev bir ekranda görüldüğü özel ofisimizden izliyoruz olayları.

"Evet Bond, bakalım lazer ışınları saatin olmadan bundan nasıl kurtulacaksınız"

Peki burada ne yapacaksınız? Karar tamamen sizin, isterseniz hemen öldürüp ondan sonsuza kadar kurtulun, isterseniz karşısına geçip bütün planlarınızı anlattıktan sonra onun için ağır ve acılı bir ölüm tuzağı hazırlayım! "Niye bunu yapayım, manyak mıyım?" diyorsanız bir daha düşünün, çünkü bir ajanın sizden kurtulup bu planları yayması demek çok güçlü düşmanların yanı sıra çok güçlü kötülerin "Abi biz arkadaşlarla planına hayran kaldık, sana katılmaya geldik" demesi demek. Anladığınız üzere kötü bir adam olarak en büyük güçlerimizden biri de ünümüz. Ve ünü artırmanın yolu da filmlerdeki gibi rol yapmaktan geçiyor. Ama dikkat edin, ün kazanacağım derken planlarınız bozulabilir ve siz de kendi evcil canavarınıza yem olabilirsiniz. En iyisi siz üstten daima birkaç gizli kaçış yolu bulundurun, ne olur ne olmaz. ☺



Tekrar düşman hatlarının gerisinde

HIDDEN & DANGEROUS 2

Oyunun ilkinde 2. Dünya Savaşı sırasında düşman hatlarının gerisinde özel görevler yapan bir grup askere kendi gözümüzden kumanda ediyorduk. Grup elemanları arasında geçiş yapabildiğimiz, envanterleri kontrol edebildiğimiz ve plan yapıp takım olarak hareket edebildiğimiz oyun, Commandos ile Rainbow serilerinin bir karışımı idi. Her ne kadar bazı teknik problemleri olsa da, kendine has bir oyun olarak oldukça ilgi gördü.

23 görev boyunca Kuzey Afrika'nın çöllerinden Çekoslovakya sokaklarına,

buzlarla kaplı kuzeyden Burma ormanlarına kadar görev peşindeyiz. Ayrıca 32 kişiye kadar arkadaşlarımızla internetten ya da Lan üzerinden de oynayabileceğiz. Önüne geleni vur tadında görevler açabileceğimiz gibi, multiplayer'da Battlefield 1942'deki gibi bir fetih haritası oynamak da mümkün.

H&D 2 için Commandos ile Rainbow karışımı dedik ya, bunun esas sebebi oyunda önüne geleni vurmaktan ziyade amacınızı gerçekleştirmenin önemli olması. Üsse sızmak için üniforma ve Jeep çalmak, farklı takım elemanlarının patlayıcı, kilit açma gibi çeşitli yeteneklerini kullanmak da gerekli. Ayrıca artık grup dışından kimselerle de konuşup yardımlaşmak gerekebiliyor.

Mafia'nın LS3D oyun motoru sayesinde grafiklerin ilkiyle alakası yok. Ayrıca ilkindeki rahatsız edici hatalar bunda yok. Oyundaki fizik kuralları oldukça ince elenmiş, atışlarımızın kumda, suda, tahtada, çeşitli kalınlıklardaki metal, beton vs yüzeylerdeki etkileri

Sistem: PC
Tür:Taktik FPS
Çıkış Tarihi:Belli Değil
Yapım/Dağıtım:Illusion Softworks / GodGames
Web:www.hidden-and-dangerous.com



oldukça gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtılmış. Seslerin gerçekçi olduğunu da göz önüne alırsak, oyunun atmosferi oldukça sağlam olacağına benziyor.

Tabii ki yapay zeka da oldukça geliştirilmiş. Saldırganlık gibi pek çok ayarlarını yapınca takım her elemanı tek tek yönetmeden de oldukça etkili ve hızlı hale geliyor. İlk oyundaki, takım taktiklerini ayarladığımız 2D ekran ise artık yok. Onun yerine görüntü ekrandan biraz uzaklaşıyor ve üçüncü kişi modunda oynadığımızdan biraz daha uzaktan, oyundaki her türlü ayarlamayı yapıyoruz.

Görev öncelerinde alıştığımız ve sevdiğimiz gibi, ekipmanı en ince ayrıntısına kadar ayarlayabiliyoruz. Ama bütün bunlar ile uğraşmayı sevmeyip harekete geçmek için sabırsızlananlara, ya da doğru ekipman dengesini bulamayanlara da hazır takımlar bırakılmış. Yani oyun her türlü oyuncuya hitap etmenin bir yolunu buluyor ve bunu dengeli bir şekilde yapıyor. .@



LARA'NIN YARATICILARI NEREDE?

Core Design'in kurucuları ve Tomb Raider'in yaratıcıları Adrian Smith ile Jeremy Heath-Smith yeni bir oyun firması kuruyor. Core Design'dan ayrılmasının asil nedeninin kardeşiyle birlikte yeni bir firma kurmak olduğu iddia edilen Adrian Smith, Core Design'dan da birkaç çalışanı yeni kadrosuna dahil etti.

Diğer yandan Core Design'ın durumu hââ belirsizliğini koruyor. Fighting Force'un online versiyonu gibi birkaç proje şu anda askıda.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES!!!

Takımı yeniden topluyoruz arkadaşlar... Leonardo, Michelangelo, Donatello ve Raphael geri geliyor. Tabii ki Splinter Usta da...

Tahmin edeceğimiz gibi Ninja Kaplumbağalar'ın oyunu bir aksiyon olacak. Yine Shredder'a karşı savaşacağımız oyunda Ninja Kaplumbağalar'dan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Yarı geldiğinde yumruklarımızı ve teknelerimizi, yarı geldiğinde de silahlarımızı kullanacaksınız.

Kaçınılmaz olarak 3D tasarılan Ninja Turtles'in grafikleri ise beklentileri karşılayacakmış. Bekleyelim, beklerken de pizza yiyelim, tombikleşelim vs.

CHAOS ENGINE ONLINE!!!

Bitmap Brothers ve Nicely Crafted (Online RTS Time of Defiance'ten hatırlayacaksınız), Amiga'nın efsane oyunu Chaos Engine'in online bir versiyonunu yapmak için birleşti. Chaos Engine Online'in multiplayer oyunlarında bir devrim gerçekleştireceği iddia ediliyor. Bunun yanında Bitmap Brothers'in bir diğer oyunu olan Frontline Command'ın da sadece online oynanacak olan bir versiyonu için çalışmalar devam ediyor.

BİZDEN HABERLER... Türkiye oyun piyasesinde neler oluyor?

OYUN GELİŞTİRİCİLERİNE FIRSAT

Eylül'ün ilk haftası boyunca devam eden Bilişim Haftası etkinlikleri süresince Türkiye Bilişim Derneği tarafından düzenlenen 20. Bilişim Kurultayı'nda oyun konusuna da değinildi. Bilişim ve oyun başlığında düzenlenen panelde oyunların eğitimde kullanılması, Türk oyun geliştiricilerinin durumu ve dünya ekonomisinde oyun sektörünün önemi konularında üniversitelerden ve Milli Eğitim Bakanlığı'ndan konu ile ilgili konuşmacılar yer aldı. Level editörlerinden

Serhat Bekdemir'in de konuşmacı olarak katıldığı panelde Türk oyun sektörünün kalkındırılması amacı ile yürütülen çalışmalara değinildi. Kurultay sonrasında bir araya gelen konuşmacılar Türk Bilişim Derneği çatısı altında bir çalışma grubu oluşturarak Türk oyun geliştiricilerine yol göstermek amacı ile bir dizi çalışma başlattı. ODTÜ'den Doç. Dr. Kürşat Çağiltay'ın başkanlığında toplanan çalışma grubu hakkında bilgi almak için serhat@level.com.tr ve e-oyun@tbd.org.tr adresine mail yolu ile ulaşılarak bilgi alabilirsiniz. ☺



yükleniyor...

Kurtçuklar 31 Ekim'de geliyor!

Beyond Good & Evil	Aksiyon	11-Kasım-2003	
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil	
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	24-Ekim-2003	
Call of Duty	FPS	4-Kasım-2003	Yenil.
Championship Manager 03/04	Menajerlik	28-Kasım-2003	Yenil.
Delta Force: BHD - Team Sabre	Taktik-FPS	23-Mart-2004	Yenil.
Deus Ex: Invisible War	FPS	28-Ocak-2004	
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil	
Dungeon Siege: Legends of Aranna	RPG	25-Kasım-2003	
Doom III	FPS	15-Mart-2004	
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil	
FIFA 2004	Spor	24-Ekim-2003	
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	14-Ocak-2004	Yenil.
Half-Life 2	FPS	13-Kasım-2003	
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	21-Ekim-2003	
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004	
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	10-Ekim-2003	
Max Payne 2	Aksiyon	15-Ekim-2003	
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004	
Metallica	Aksiyon	Belli Değil	
Need for Speed: Underground	Yarış	25-Kasım-2003	
Neighbours from Hell 2	Strateji	31-Ekim-2003	Yenil.
N.O.L.F. Contract J.A.C.K.	Aksiyon	11-Kasım-2003	
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	18-Kasım-2003	
Pro Evolution Soccer 3	Spor	28-Kasım-2003	
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004	
Silent Hill 3	Aksiyon	14-Ekim-2003	
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003	
The Sims 2	Simulasyon	Belli Değil	
Thief III	Taktik-aksiyon	Belli Değil	
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004	
Unreal Tournament 2004	FPS	21-Kasım-2003	
Worms 3D	Strateji	31-Ekim-2003	Yenil.
XIII	FPS	9-Ekim-2003	

Baskıyı Durdurun!

Son anda elimize geçen haberler

► HALF-LIFE 2 BBC'DE

BBC televizyonu geçtiğimiz ay Half-Life 2 hakkında bir haber yayınladı. Haberde Valve'in pazarlama menajeri Doug Lombardi'nin konuşmalarına yer verildi. Lombardi, "Half-Life 2'nin, onlarca ödül kazanan ve beş milyondan fazla satılan orijinali kadar iyi olması için çalışıyoruz. Geçen beş yılın boşa gitmeyeceğinden eminim" dedi. Ayrıca oyun gecikme söylentilerine rağmen Eylül sonunda tamamen bitmiş olacakmış. Piyasaya çıkış tarihi ise 13 Kasım...

► ATARI ATAKTA...

Atari, ilk olarak Microsoft tarafından yayınlanan bazı oyunların dağıtım hakkını, 16 Eylül'de yapılan bir anlaşmayla satın aldı. Bu oyunlar arasında, Age of Empires, Combat Flight Simulator, Links LS 2000 ve Microsoft Flight Simulator 98 var.

► SILENT HILL DE FİLM OLUYOR...

Resident Evil'dan sonra Silent Hill'in de filmi yapılıyor. Konami'yle anlaşan yapımcı David Films, filmin hazırlıklarına başladı. Silent Hill'in filminde Samuel Hadida gibi oyuncular rol alacak.

► DISCIPLES'A EK PAKET...

Strategy First'ün strateji oyunu Disciples'a bir eklenti geliyor. The Rise of the Elves adındaki eklentide; Elder, Noble ve vahşi Elven gibi ırktan seçebileceksiniz. Oyundaki ırklar için toplam 35'ten fazla yeni birim bulunacak. Ayrıca The Rise of the Elves'te Elven'ler için sekiz yeni Quest yer alacak. Eklentinin çıkış tarihi ise belli değil.

Rus malı Unreal neye benzer dersiniz?

THE KREED



Tür:FPS
 Platform:PC
 Yapım/Dağıtım: .Burut Creative Team/Russobit-M Company
 Çıkış Tarihi:Belli Değil
 Web:http://www.kreed3d.com



tasarımında ise hafif bir Giger tadı almak mümkün. Sanat tasarımını yapan elemanlar çoğu oyundakinin aksine yularlak, akıcı, neredeyse dünya dışı denebilecek çizgiler kullanmayı tercih etmişler. Bence bu durum oyuna hayli karakter kazandırmış. Oyunun geneline karanlık, gerilimli bir atmosfer hakim. Ancak bölümlerin bazen biraz aşırı karanlık olması gibi can sıkıcı bir dengesizlik de gözümü çarpmadı değil.

Oyun EAX ses desteğine sahip ve bunu iyi de kullanıyor. Ancak sanırım buradaki ses efektleri ve seslendirmeler henüz son halini almamış. Müzikler ise bu tür bir oyun için fena sayılmaz, bana yine Unreal ve Quake serilerini hatırlattılar.

Yavaş yavaş...

Oyunun incelediğim sürümünün hayli dengeli ve sorunsuz çalıştığını söyleyebilirim, bir defa bile çökmedi. Ancak senaryoya ara verip bir Multiplayer oyun açmaya kalktığımda bu durum değişti ve oyun aynen göçtü. Doğrusu buna benim bilgisayar mı sebep oldu bilemiyorum, ancak şurası kesin ki Multiplayer oyun kodu çok da düzgün çalışmıyor ve elden geçmesi gerekir.

Elden geçmesi gereken bir diğer nokta ise oyun karakterleri. Oyunu bir GeForce FX 5200 ve en son Detonator sürücülerini ile oynadım. Gördüğüm kadarıyla karakterlerin grafikleri çevre dokularıyla tezat oluşturacak denli yapay kalıyorlar. Özellikle belirli mesafelerde karakterlerin etrafında tuhaf bozulmalar oluşabiliyor.

Yapay zeka genel olarak fena sayılır

maz, düşmanlar farklı davranış biçimleri gösterebiliyorlar, ancak bunları belirli kalıplara oturtmadım. Yani duruma göre karar verip vermediklerine pek emin değilim, ancak şurası kesin ki yapay zeka şu haliyle asla Unreal seviyesine yaklaşamaz, ki kanımca sınırı belirleyen oyun da odur.

Bir diğer can sıkıcı unsur ise kontrollerin yeterince duyarlı olmaması, sanırım burada halledilmesi gereken bir hata mevcut. Kontroller çoğunlukla düşmanla çarpışmayı gereğinden fazla güçleştirecek denli yavaş tepki veriyorlar, özellikle de fare pek tepkisiz.

Koridorlar...

Doğrusu oyunu sonuna kadar oynamadım, çünkü Beta elime geç ulaştı. Ve fakat Kreed gördüğüm kadarıyla genel harita tasarımları olarak pek büyük bir yenilik getirmiyor. Çoğunlukla karanlık, dar koridorlar mevcut, pek fazla şapka uçuracak cinsten mimari tasarım yok. Aynı durum oynanış için de geçerli, oyun alışılmış FPS geleneğinden çıkarak olabildiğince düzayak gidiyor, kartı bul, kapıyı aç tadından pek kurtulamıyor.

Tabii dediğim gibi incelediğimiz en son sürüm değil, o yüzden pek çok unsur değişebilir. Ve hatta bana kalırsa karakter animasyonları ile bazı silahların efektleri üzerinde daha çalışmak da gerekir. Ancak kanımca The Kreed şu halinde pek fazla değişiklik olmadan piyasaya çıkacaktır. O zaman da Doom 3 ya da Half Life 2 değil de, daha ziyade Chaser gibi oyunlarla aynı kulvarı paylaşacaktır. ☺

Bu aslında ilginç bir girişim, çünkü Burut Creative Team yeni bir firma ve çok az sayıda oyunları var. Ancak buna rağmen hayli detaylı bir proje, çünkü grafik teknolojisi olarak Doom 3 gibi oyunlarda görmeyi beklediğimiz bazı yenilikleri şimdiden bünyesinde barındırıyor.

Tabii Level bünyesindeki FPS hastası olarak, bize gönderilen Beta sürümüne bir göz atmak zevki de bana nasip oldu. Bu oyunun v1.0 sürümü ve her ne kadar oyun hayli oynanabilir durumda olsa da, sanırım piyasaya çıkacak olan bu sürüm değil.

Karanlık Bölge

Oyuna adını veren Kreed aslında uzayın hayli tehlikeli ve keşfedilmemiş bir bölgesi. Biz de zaten oyuna bu bölgeye sürüklenmiş, başı belada olan bir askeri geminin personeli olarak giriyoruz. Genel yaklaşım olarak oyunda hayli derin bir Unreal tadı var dersem yanlış olmaz. Oyunun grafik teknolojisi hayli etkileyici, dokulardan efektlere kadar kalite kendini hemen her yerde gösteriyor.

Silahlardan gemilere dek her şeyin

The Sims 2

Simlerimiz hem güzelleşti hem de akıllandı. Artık DNA'ları bile var!

Editörümüz Serhat Bekdemir ilkinin inanılmaz başarısını devam ettirecek gibi gözükten The Sims 2'deki yenilikleri araştırdı.

Sims gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri. Çıktığı günden bu yana satış listelerinde üst sıralardan hiç inmeyen, onlarca eklenti paketi ile birlikte başarılı mı, yoksa fenomen mi olduğuna bir türlü karar verilemeyen The Sims'in ikinci versiyonu; yeni 3D motoru, geliştirilmiş grafikleri ve yapay zekası ile Simleri daha gerçek yapıyor.

■ ■ ■ Şimdiden gelecek neslin bir numaralı oyunu olarak tanımlanan The Sims 2, şu sıralar Maxis stüdyolarında bitirilmek üzere. Sim'inizi doğumundan ölümüne kadar kontrol edebileceğiniz oyunda, Sim'inizin yapacağı seçimler hayatını olumlu ya da olumsuz yönde etkileyecek. Anlaşılan o ki, şaşırtıcı gerçeklikteki üç boyutlu dünyada yenilenen oyun yapısı, genetik özelliklerin de eklenmesiyle daha inandırıcı, daha gerçekçi ve daha derin bir The Sims deneyimi sizleri bekliyor.

Grafik motorunun tamamen değiştirildiği oyunda; 360 derece hareket edebilen kamera, zoom özelliği, yakın plan çekimler ve karakter modellemelerindeki poligon sayılarının fazlalığı The Sims 2'yi rengarenk ve gıcır gıcır yapıyor. Karakterinizi oluştururken yüz hatlarındaki detaylara kadar seçebileceğiniz "Create-a-Sim" sistemi görsel olarak yapılan geliştirmelere son noktayı koymuş.

Mükemmel Sim'i oluşturmak

The Sims 2'de yeni bir Sim yaratmak sadece kafa ve vücudu seçmekten çok farklı olacak. The Sims 2'de cinsiyet, yaş, ten rengi, saç stili, sakal, bıyık, saç rengi, göz rengi, boy, kilo, gözlük, şapka, aksesuar, elbise ve çok daha fazlasını seçebileceksiniz. Bu yeni "Create-a-sim" sistemi eski yöntem olan Siminizi giydirmeyi tamamen değiştirecek ve hiç bir Sim birbirine benzemeyecek. Sim'inizi yapmaya "Archetypes" denilen şablonlardan seçerek başlayacaksınız. (Beyaz, Afro Amerikan, Çinli, İrani ve Elf) Ayrıca bunların da birçok alt kategorisi bulunduğu farklı varyasyonlar oluşturabileceksiniz. Daha sonra daha belirleyici özelliklerle her Sim'i farklı hale ge-



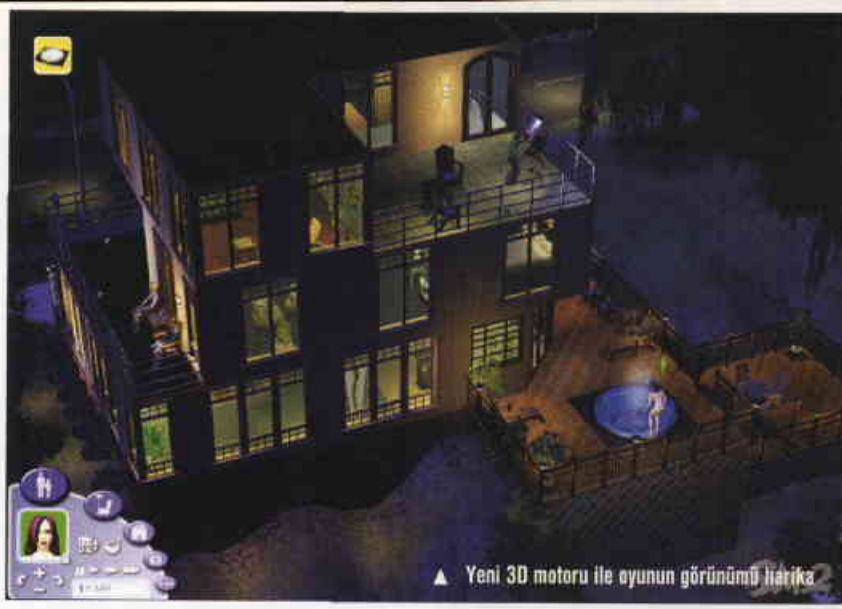
"Simler kendilerini daha iyi ifade edecek, daha ilginç ve daha canlı olacaklar ama hala ilk oyundaki gibi eğlenceliler." Will Wright Sims'in yaratıcısı

tirebilirsiniz. Tabii bunları yaparken Sim'inizin DNA zinciri de oluşturuluyor ve görsel olarak gerçeğe yaklaşan Sim'leriniz elektronik yaşam formuna bürünüyor.

Yaşlanma, değişme ve DNA

Evet Sim'lerinizin artık DNA'ları var! Fiziksel özellikleri ve davranışları gerçekte olduğu gibi çocuklarına geçecek ve Simleriniz anne babalarına benzeyecek, onlar gibi hareket edecekler. Yaşamın devrelerinden bebek, çocuk, yetişkin ve yaşlı sırasıyla geçecek olan Sim'leriniz vakitleri dolunca da rah-





▲ Yeni 3D motoru ile oyunun görünümü harika

▼ The Sims 2'de yüz hatlarının detayları inanılmaz



mete kavuşacaklar. Simlerinin ölmesini ya da yaşlanmasını istemeyenler için ilk oyunda olduğu gibi bu özellik kapatılabilir. Dış görünüş özelliklerinde de değişiklikler var, eğer Sim'iniz sürekli televizyon başında abur cubur yiyorsa bir süre sonra göbek salmaya başlayacak. Sürekli çalışan ve egzersiz yapan Sim'lerin ise harika vücutları olacak. İlişki kurma özellikleri de yenilenen Simler, sosyalleşirken daha etkili hareket edecekler.

Capcanlı Simler

Yapay zekada yapılan geliştirmeler, Sim'lere çevrenin daha çok farkında olmalarını sağlamış. Artık karmaşık sosyal ilişkileri ayırt edebiliyor, aile ve arkadaşları, platonik ve romantik aşkları birbirinden ayırabiliyorlar. Diğer Sim'lere de daha fazla karşılık verebilen yeni Simler, duygularını ve ruh hallerini ifade ederken, gerçekçi vücut hareketleri kullanıyorlar ve ilk defa yüz animasyonları ile resmen canlanıyorlar. Ayrıca tasarımcılar Sim'lerin karşılaşabileceği olasılıkları daha karmaşık yaparken, oyunu daha kolay idare edilebilir hale getirmişler. Örnek olarak birbiri ardına gelen istekleri göz önüne alalım; mutlaka uyumanız, kitap okumanız ya da TV seyretmeniz gerektiğini düşünün. O sırada karnı zil çalan Sim'inize yiyecek bir şeyler almaya gitmesi için bir önceki hareketi iptal etmeniz, daha sonra da tekrar seçmeniz gerekiyordu. Birbiri ile ilişkilendirilebilen hareketler sayesinde; televizyon seyreden Sim'inizi buzdolabına gönderirseniz, artık otomatik



olarak kalkacak, gidip yiyecek bir şeyler alacak ve kanepeye geri dönüp en sevdiği diziyi seyretmeye devam edecek.

Benim de bir ruhum var

The Sims 2 yeni oyuncu ara yüzü, yeni grafikler ve yeni yapay zeka Simleri gerçeğe daha da yaklaştırıyor. Oyunun ara yüzü neredeyse orijinalindeki gibi ama "motive" (dürtü) denilen Sim'lerinizin hayatına devam etmesini sağlayan istatistiklere bir çok yenisi eklenmiş. Sosyal ilişkilerinizi gösteren "Social", ruh hali durumu aile ve arkadaşlar olarak ikiye ayrılmış. Bir de Sim'inizin ruh sağlığını gösteren "Mind" dürtüsü eklenmiş. Sürekli TV seyretmek

"Maxis, yaşam skoru kavramını The Sims 2'ye ekleyerek oyuncuların daha deneysel oynamalarını ve daha fazla eğlenmelerini hedefliyor."

Sim'inizi aptallaştıracak ama okumak onun gelişimine faydalı olacaktır. Ayrıca açlığın yanında bir de Sim'inizin susuzluğuyla ilgilenmek zorunda kalacaksınız.

Sim'inizi gözünden tanıyın

Ruh halinin yüz hareketleri ile anlatılması oyunda büyük yer tutuyor. Simler aşk, öfke, yalan, şehvet, melankoli ve memnuniyetlerini yüz ifadeleri ile belli ediyorlar. Simlerin karakterlerine göre sahip olacakları yüz mimikleri onları daha insan gibi ve hi-

kayelerini daha gerçekçi yapacak. The Sims 2 ilk oyuna göre daha çok "hayat hikayesi" oyunu olmuş. Yapımcı Will Wright uzun zamandır görsel hikaye anlatımı teknikleri üzerine çalışmalar yapıyor. Tabii ki bunun etkilerini de The Sims 2'de göreceksiniz. Yakın planlar, karar ekranlar ve kullanılan diğer sinema teknikleri ile Simlerinizin görsel hayat hikayesine dahil olacaksınız. Mesela, ilk aşkıdan ret cevabı alan Sim'inize kameranın yakın





plan yapması ve mutsuzluğunu yüz ifadelerinden görüyor olmak, size şimdiki oyunun veremediği tüm duygusal etkiyi yaşatacak.

Sanal yaşamın önemli anları

The Sims 2'de "Life's Big Moments" daha da önem kazanıyor ve oyuncuların her Sim'i nasıl oynadıklarına göre yaşam skoru belirleniyor. Oyunun amacı, Sim'in hayattan beklentilerini gerçekleştirerek en yüksek yaşam skorunu (Life Score) almak. Bu Maxis'in oyuncuları kesin bir şey için zorlaması değil, belki de "bir şey" yapmaya zorlaması. Yaşam skoruna etki eden olaylar, evlilik olabilir, işinizden kovulmanız olabilir ya da korku içinde büyükannenizin boş havuza atılmasını seyretmek olabilir. Oyuncuların yaşam boyunca yaptıkları seçimler Sim'lerin uzun zamana yayılan başarı ya da hüsraniyla sonuçlanacak. Emeklerken yapılan bir seçim gençliğe, oradan da yetişkin dönemine etki edebilecek. Oyunda evlilik, cenaze ve doğum gibi olayları yaşayacaksınız. The Sims oyunlarındaki en önemli özelliğin oyunun doğru oynama yönteminin olmamasını bilen Maxis, yaşam skoru kavramını The Sims 2'ye ekleyerek sadece oyuncuları daha deneysel oynamaya ve daha fazla eğlenmeye cesaretlendirmiş. Bebekler de bir anda ortaya çıkmayacak, doğum öncesi anne acele ile hastaneye gidecek ve bir iki gün içinde bebekle birlikte mutlu yuvasına geri dönecek. Yine ilk oyundaki gibi yaşamın önemli anlarından fotoğraf albümü oluşturabileceksiniz. Burada yeni bir özellik oyuna ekleni-

yor. Artık sadece fotoğraflarla sınırlı kalmadan önemli anların video ve ses kayıtlarını da arşivleyebileceksiniz.

Hayallerinizin evini yapın

The Sims 2'de artık evinizi dizayn etmenin dışında bir de evlerinizin arasında koordinasyonu sağlayacaksınız. Dizayn özelliklerinin zenginleştirildiği oyunda kullanacağınız bir çok yeni mobilya, ışık ve ev eşyaları bulunuyor. Artık kapılara ve pencerelerin üzerine de eşyalar koyabiliyorsunuz, hatta köşegen duvarlara bile süsleme yapabiliyorsunuz. Merdivenler de artık sıradan düz merdiven yerine güzel gözükmeleri için kıvrılabilen yapıya sahipler. Artı olarak Sim aileleriniz ilk defa farklı evlere de sahip olabilecekler. Yönetebileceğiniz farklı ailelerinizin, 50 hektarlık yeni Sim kasabasında birden çok evlerinin olması mümkün.

Materyalist Sim dünyası

The Sims 2 Will Wright'a göre daha materyalist bir oyun. Oyunda kullanabileceğiniz 500'den fazla nesne bulunuyor ki ilk oyunda sadece 125 tane vardı. Eski tanıdık eşyalara da rastlayacağınız oyun, TV oyun konsolu gibi yeni nesnelere de eklenmiş. Tüm ev eşyaları da zevkinize göre değiştirilebilir. Örnek olarak eğer bir oturma takımı alırsanız daha sonra rengini ve fabrika desenini değiştirebileceksiniz. Oyunda sadece Simler yaşlanmıyor, nesnelere de yaşlanıyor. Mesela yeni ve pırıl pırıl bir duş alıyorsanız ve bir kaç sene sonra kirli, paslı ve çalışmaz hale geliyor.



İş, okul ve zaman kavramı

The Sims 2, her birinde 10 seviye olan 18 kariyer yolu içeriyor. Bu işler tüm yetişkin Simler için geçerli. Ayrıca gençlerde farklı kariyer yollarından ilerleyebiliyor. Bunlarda her birinde 3 derece olan 7 yol var. Yaşlılarsa emekli oluyor ve emekli maaşlarını alarak artık çalışmak zorunda kalmıyorlar. Eğer Sim kariyer yolunda hızlı ilerlerse, çabuk terfi ediyor ve yeteneklerini farklı alanlarda geliştirmeye devam ediyor. Ayrıca yenilik olarak oyunda çalışma günleri ve hafta sonları var ve Sim'lerin bir çalışma planı oluşturacaklar. Haftalık olarak belirlenen takvimde ise kesin tarihler olmayacak. Özel günlerin belirlenmesini ise oyun kendi yapacak, mesela "Önümüzdeki partisi kızınızın doğum günü" gibi mesajlar alacaksınız.

Yağmur yağacak, seller akacak

Oyun ayrıca yeni hava durumu eklentileri içeriyor. Her gün güneşin batıp doğmasından başka yağmur, fırtına, şimşek gibi hava durumu olayları eklenmiş. Farklı hava durumu sadece oyunun nasıl görüldüğünü değil ayrıca Siminizin ruh halini ve hareketlerini de değiştirecek. Dikkatli olun. Şimşeklerin çıktığı bir fırtına da Siminizi havuza sokmak onun için yaptığınız en son şey olabilir.

Peki ya eklenti paketleri?

The Sims 2 tamamen ev yaşantısına konsantre olmuş gözüküyor. Oyunda ev dışında gidilebilecek yerler yok. Ayrıca ev hayvanları da bulunmuyor. Bunların eksikliği ilk oyunda olduğu gibi ilerleyen zamanlarda eklenti paketlerine boğulacağız anlamına çıkıyor. Yapımcı Will Wright bıyık altından The Sims 2 eklenti paketlerinin de yolda olduğunu fısıldıyor.

Oyunun açıklanan yeni özellikleri oldukça heyecan verici, "Hardcore Gamer" camiasında pek yer edinemese de, oyun oynamayı sevenlerin satış listelerinde üst sıralara taşıdığı The Sims'in, ikinci versiyonu ile aynı başarıya tekrar ulaşacağına kesin gözüyle bakılıyor. ☺



Bol şans çocuklar

■ ■ ■ **Dünya bilgisayar oyun olimpiyatları** olarak bilinen World Cyber Games'in Türkiye finalleri geçtiğimiz ay İstanbul'da düzenlendi. Ülkemizi bu ay Güney Kore'nin başkenti Seoul'da düzenlenecek finallerde temsil edecek 11 oyuncu belli oldu ve milli takımımız 10 Ekim'de İstanbul'dan ayrılıyor.

Samsung'un ana sponsorluğunda bu yıl ikincisi düzenlenen World Cyber Games



mes 2003 Türkiye Elemeleri 8-12 Eylül tarihleri arasında Maslak Princess Otel'de düzenlenen finaller ile tamamlandı. Türkiye genelinde 12 şehirde yapılan ön elemelere 4 bine yakın oyuncu katıldı ve içerlerinden en başarılı 320 oyuncu finallerde kıyasıya bir mücadeleye girdi.

Üç gün boyunca

Turnuvanın ilk iki gününde Counter-Strike elemeleri yapıldı ve final günü mücadele edecek takımlar belirlendi. İlk iki

gün elemeleri sonucunda kazananlar grubundan Vndtt, Vnc, DD ve Dgth kaybedenler grubundan ise Dark.pssg, Cdc, Trk ve TG takımları bir üst tura çıkmayı başardılar. Kazananlar grubu ilk maçında VNC'ye yenilen Vendetta, kaybedenler grubunda oynadığı ikinci maçında da TRK'ya yenildi ve turnuvaya ikinci turda veda etti. İlk grup maçlarında hızlı çıkış yapan ve el vermeden maç kazanan Vendetta takımı da sürpriz gelişmeyi çok içinde karşıladı. Geçen senenin şampiyonu ve bu yılın favori takımı Vendetta "İlk maçı kaybettikten sonra kaybedenler grup maçını hemen oynadık. Moral bozukluğuna motivasyon eksikliği de eklenince hiç beklemediğimiz bir şekilde yenildik" dedi. Ancak turnuvanın son gününde Sennheiser Communications ile bir sponsorluk sözleşmesi imzaladılar ve Türk klanları arasında ilk resmi sponsorluk anlaşmasına sahip klan oldular. İkinci günün sonunda biten maçlardan sonra turnuvanın son günü final oynayacak olan takımlar ise Vnc, DD, Dgth ve TRK oldu.

Turnuvanın üçüncü günü ise diğer oyunların finallerine ayrılmıştı. Erken saatlerde başlayan elemeler sonucunda Fifa 2003, Unreal Tournament 2003, Starcraft, Warcraft ve Age of Mythology'de son gün finallerine kalan oyuncular belli oldu. Fifa 2003'de geçen senenin birincisi olan ve bu senenin de favorilerinden Fatih Ensari fi-

nalistler arasındaydı. Unreal Tournament 2003'de ise son turnuvada ilk 3'e kalan Serdar Demirci, Emre Birinci ve Nadir Nuri Çağlar da finalistler arasındaydı.

Kısacası CS'da olduğu gibi büyük sürprizler yaşanmadı.

FIFA 2003

Diğerlerine göre daha kısa süren ve ilk olarak tamamlanan tamamlanan FIFA 2003 finallerinde geçen yılın şampiyonu Fatih Ensari finalde rakibi Utku Çelik'i yenerek bu sene de turnuva birincisi oldu. Attığı muhteşem gollerle herkesi hayran bırakan Fatih açık konuşmak gerekirse turnuva boyunca pek zorlanmadı. Geçen seneden bu yana oldukça antreman yaptığı ve kendini geliştirdiği her halinden belliydi. Fatih'den bu sene mutlaka derece bekliyoruz. Elbette geçen seneki gibi saçma sapan hakem kararlarıyla önü kesilmezse. Zaten öyle bir şey olursa yıkarız Seul'ü :)

UT2K3

Unreal Tournament 2003 finali ise teknik bir aksaklıktan dolayı tamamlanamadı.

Finalde mücadele edecek iki oyuncumuz Emre Birinci ve Serdar Demir bu oyunda zaten iki kişi Kore'ye gideceği için birincilik kürsüsünü paylaştılar. Kore'deki finallerde Uluslar Kupası olarak adlandırılan "Nations





Cup" da ikiye iki mücadele edecek olan oyuncularımız formate olarak gerçekleştirdikleri final maçını kendi aralarında oynadılar (Hayta arkadaşlarımız bize sonucu halen bil-dirmedikleri için kim birinci oldu halen bilemiyoruz. Ama bu çok yakın iki arkadaş için pek de fark etmiyor gibiydi).

Turnuva sonrası Emre Birinci'den aldığımız yorumlar şöyle. "Türkiye finalleri yorucu geçti ama turnuva ortamı güzeldi. Kore'ye gittiğimizde önemli olan öncelikle gruptan çıkmak. Amerikalılar sağlam rakipler, Ayrıca Avusturyalılar da özellikle UT'de ön plandalar. Elimden gelenin en iyisini yapacağıma inanıyorum. Türkiye'de oyunculuk sürekli gelişim gösteriyor, daha iyi olacak ama biz görür müyüz bilmiyorum. İnternet hızımız arttıkça oyunculuk da gelişecek, yurtdışındaki oyuncularla daha çok oynadıkça



Kanada'nın da oldukça şansı var. Profesyonel oyunculuk adına bir çok Avrupa ülkesine göre pek imkanımız yok gibi. Geleceği parlak olan oyuncular da gereken ilgiyi göremiyorlar. Burada da bir çok oyuncu var ve Avrupa'da olsalardı şansları çok daha fazla olacaktı. Bazıları oyunlara önem vermiyorlar ama hayatın da bir oyun olduğunun farkına varılması gerekiyor." Hazım'ın sözlerine katılmamak elde değil ama bizde profesyonel oyunculuk henüz emekleme ça-



▲ Kocaman "Jenga" kulesi hayati tehlike arz ediyordu.

geleceğinden eminiz.

İki oyunda birden dereceye girerek dikkatleri üzerine toplayan Serdar Demir de turnuva sonrası ofisimizdeydi. Bakın Serdar turnuva ile ilgili neler söyledi. "İstanbul'daki turnuva geçen seneye oranla 2 kat daha büyüktü ve her oyunun turnuvasının olması çok iyiydi. Sistemler de gayet iyiydi. Kore'de şansımız pek yok demek istemiyorum ama gruplara bağlı. Amerika'da çok iyi oyuncular var, Japonya ve Yeni Zelanda'dan da sağlam rakipler var. Gruptan ilk 16'ya girebilirim ilk 8'e düşmeye çalışacağım. Türkiye'de oyunculuk yeni gelişiyor, ama CS dışında pek bir şey yok, diğer oyunlara biraz özen gösterilirse onlar da gelişecektir".

AoM

Diğer oyunlara göre daha düşük katılım gerçekleşen Age Of Mythology turnuvasında ise yine iki kategoride yarışmaya katılan Eren Memişoğlu, Starcraft'ta elendi ama AoM turnuvasında finale kadar gelmeyi başardı. Finalde Hakan Göztepe ile karşılaşan Eren Memişoğlu bu maçı da kazanarak turnuva birincisi oldu. Üçüncülük maçını ise Ertekin Başsoy kazandı. Kore'de bizi temsil edecek olan Eren'in aslında Starcraft'ta iddialı olduğu ve AoM'e sırf denemiş olmak için katıldığını duymak bizleri şaşırttı. Demek ki insan içindeki gerçek yeteneği geç de olsa yakalıyor. Eren'e tavsiyemiz Starcraft'ı bir an önce unutması. Çünkü Kore'de onu bekleyen sıkı maçlar var.

CS

Counter-Strike'da ise, kazananlar grubu finalinde VNC, DD'yi 13-4'lük skorla geçerken, kaybedenler finalinde de Dgth, DD'ye



▲ Herşey başlamadan önce ortalık ne kadar da sakin

gelişim gösterecek. Ben FPS'ler ile oyun oynamaya başladım. WCG'de artık Q3 oynanmadığından UT2003 oynuyorum."

Starcraft

Starcraft oyuncularının yoğun ilgi gösterdiği turnuva çok çekişmeli maçlara sahne oldu. Hazım Enver Yalçın ve Emir Coşkun'un oynadıkları finali Hazım Yalçın kazanarak turnuva birincisi oldu. Üçüncülük maçını ise Sefa Pepe kazandı. Turnuva sonrası Level dergisini ziyaret eden Hazım ile turnuva ve Seoul heyecanını hakkında sohbet ettik. Bakın neler dedi. "İstanbul'daki turnuvanın SC ayağı oldukça çekişmeliydi. Sanal ortam dışında oyuncuların bir araya gelmesi de oldukça eğlenceliydi. Kore'de şansımız elbette var ama grupta Koreliler olursa bizi zorlayacaktır. Gruptan çıktıktan sonraki hedefim ilk 5'e girmek. Polonya, Fransa ve



çında. Bir iki sene içinde uluslararası standardı yakalayacağımıza eminiz.

Warcraft 3

Warcraft finallerinde ise bir sürpriz yaşandı. Turnuvaya iki kategoride birden katılan Serdar Demir, hem UT 2003'de hem de Warcraft 3'te finale kalan tek oyuncu oldu. Hatta UT 2003 elemelerinde Emre'ye yenilince Serdar için Warcraft oynamaktan UT'yi unutmuş söylentileri bile çıktı. Ancak UT 2003'de ilk 2'yi garantileyip Kore vizesini asıl iddialı olduğu oyundan alınca Serdar final maçından çekildi ve turnuvanın birincisi Şafak Sağlam oldu. Turnuva üçüncülüğünü ise Kerem Pulat aldı. Bizi Kore'de temsil edecek olan Şafak, BattleNet'de kendini kanıtlamış ve Avrupa'nın en iyi oyuncularına kök söktürmüş genç bir yetenek. Şafak'ın da Kore'den iyi bir dereceyle

karşı 13-6 üstünlük sağladı. Heyecanla beklenen CS turnuvası final maçı ödül töreni başladığında hala devam ediyordu. Sonunda maç sonucu geldi ve DgTh'li 13-6'lık skorla geçen VNC takımı turnuva şampiyonu olarak Kore'deki finallere katılmaya hak kazandı. Böylelikle World Cyber Games Türkiye'nin ikinci yılı da Ankara'lı ekiplerin galibiyeti ile son buldu.

Counter-Strike finallerinde dikkatimizi çeken çok önemli noktalar vardı. Birincisi DgTh takımının üçüncü kez üst üste önemli bir turnuvada ikinci olmasıydı. Şeytanın bacağına bir türlü kıramayan DgTh buna rağmen genel klasmandaki ikinciliğini korudu. Ancak turnuva sonunda ikinciliklerden sıkıldıkları yüzlerinden okunuyordu.

Turnuva birincisi olarak büyük bir-



▲ Vendetta takımı Sennheiser'dan kulaklık sponsorluğu aldı.

şürpriz yapan VNC takımı, Vendetta'nın kötü performans gösterdiği turnuvada Ankara bayrağını sırtlamış oldu. Yaptığı haşanlıklarla tanınan (kısaca turnuva hakemlerinin baş belası diyelim) takım kapitanı Meri'nin final maçını kazandıkları an sandalyesinden "İşte Kore!!! İşte Kore!!!" diye haykırarak fırlaması hoş bir sahneydi. Bakın Mert duygularını Level'a nasıl da açtı. "WCG 2003 Türkiye elemesi çok profesyonelce hazırlanmış bir turnuvaydı. Hem hakemler hem de organizatörler

▼ Turnuvaya ve Tuğбек'e basının ilgisi çoktu.



İşte Türk Milli Takımı

Şampiyonlarımızı tanıyalım. Bizi Kore'de temsil edecek olan 11 arkadaşımız kimdir, nerede okumaktadır, en sevdikleri oyunlar hangileridir...

Counter Strike: VNC Ankara



• Mert "M3nt" Kabadayı
17/01/1984 Ankara
Başkent Üni. İstatistik ve Bilg. Bil. 3. sınıf
CS, Unreal, WCIII



• Tayfun "slay" Baydar
31/10/1984 Ankara
Üniversiteye hazırlanıyor
CS



• Cengiz "insanity" Çelik
13/02/1982 Ankara
Açık öğretim işletme 1. sınıf
CS, Ultima Online, Team Fortress



• Ozan "reulem" Arıcı
25/08/1986 Ankara
Sokulu Lisesi Son sınıf öğrencisi
CS



• Oğuz "handful" Tuğrul
20.11.1987 Ankara
Yüce Fen Lisesi 2. sınıf

Age of Mythology



• Eren "oyman" Memişoğlu
11/07/1984 İstanbul
Bahçeşehir Üniversitesi, Elektroni 2. sınıf
AOM, StarCraft, Raise of Nations, Imperialism, Close Combat, Red Alert

Starcraft



• Hazım "piceyyuz" Yalçın
13/05/1981 İstanbul
Galatasaray Üniversitesi
Bilgisayar Mühendisliği son sınıf
SC, BF 1942, Tekken

Fifa 2003



• Fatih "neo" Ensari
02/07/1981 Ankara
Ankara Üniversitesi, Fen Fak.
Biyoloji Son sınıf
Fifa 2003, MC 2, Hitman 2, Mafia

Warcraft III



• Şafak "gravedigger" Sağlam
20/10/1987 İstanbul
Kabataş Erkek Lisesi 2. sınıf
WC3, Quake 3

UT 2003



• Emre "blazer" Birinci
28/05/1983 İstanbul
Mersin Üni. Çevre Mühendisliği 1. sınıf
UT 2003, Quake 3



• Serdar "squee" Demir
28/05/1982 İstanbul
Işık üniversitesi, Bilgisayar mühendisliği 1. sınıf
UT 2003, Warcraft, Q3

herkes çok ilgiliydi. Grup maçlarından sonra kendimize daha çok güvendik. Turnuvayı yenilgisiz bitirdik. Kore'de şansımızı çok görmüyorum açıkçası, daha arada dağlar kadar fark var ama kim bilir oraya gidince belki işler değişir. Rakipleri çok yakından olmasa da tanıyorum SK, Ocrana, Team3D bunların başlıcaları.. Hedefimiz tabii ki ilk etapta gruptan çıkmak. Gruptan çıkarsak daha da iyisini yapabileceğimizi düşünüyorum. Türkiye'de oyunculuk daha gelişmiş, daha yeni yeni profesyonel sponsorluk anlaşmaları yapılıyor. Bunlar gelişmeli ki oyuncular da gelişsin."

Ödüller

Tüm oyunların finalleri tamamlandıktan sonra ödül törenine geçildi. Turnuvanın birincileri Samsung'dan monitör, Sennheiser kulaklık ve 1 yıllık Avaturk aboneli-

ği, ikinciler Samsung sabit disk ve Microsoft Mouse, üçüncüler Samsung Combo drive (CD Writer ve DVD-ROM) ile Microsoft Klavye seti kazandılar. Ayrıca dereceye giren bütün oyuncular Microsoft'dan bir oyun ve Siberlig'den küçük bir hediye paketi aldı. Turnuvanın "En Değerli Oyuncusu" seçilen DgTh takımından Timuçin "Xylm" Argılı'ya ise Samsung Laser Printer hediye edildi.

İşte bir WCG daha böyle gelip geçti. Çok yorulduk, çok eğlendik ve açıkçası oyunlar adına böyle bir organizasyonda yer almaktan gurur duyduk. Turnuvaya destek veren tüm sponsor firmalara ve gece gündüz, canıyla dışıyla organizasyon için çalışan fedakar hakemlerimize sonsuz teşekkürler. Şimdi top milli takımımızda. Oraya gidin çocuklar ve bütün Dünya'ya bu ülkede nasıl oyun oynandığını gösterin! 🗣️

inceleme



AYIN KLASİKLER

Bilen Adam

Ak kaşık, kara kaşık

Aşağıdaki iki ekran görüntüsünü dikkatlice inceleyin. Horizons adlı devasa online oyundan alınmış bu görüntüler ilk bakışta özel değil gibi. Bir oyuncuya saldıran bir sürü yaşayan ölü var. Tuhaf bir şey yok gibi.



Ama aslında, bu iki resim başarısız bir sahtekârlığın delili. Dikkatli bir göz (2.25 astigmat da olsa :) bu iki resmin oyun içi değil, herhangi bir 3D program ile yapılmış bir render olduğunu anlayabilir. İşkelleri boşverin, ortadaki cüce resimleri ele veriyor. Dikkat ederkeniz iki resimde

açı farklı, ama havaya ziplemiş cücenin duruşu tıpatıp aynı. Gün ışığının gerçek zamanlı değiştiği bir oyunda, aynı yerde, aynı düşmanlarla, farklı iki zamanda aynı ekran görüntüsü alınamayacağına göre, bu iki resim oyun içi görüntüler değil, insanları kandırmak için üretilmiş "3D sahneler"dir (Resimlerden bir tanesi daha sonra oyunun resmi web sitesinden sessiz sedasız kaldırıldı).

Birçok oyun firması daha önce bu "sahte oyun içi görüntü" numarasını yaptı ama oyunu kurana kadar dergilerde ve hatta oyunun kutusunda görülen efektlerin oyunla alakası olmadığını anlayamadık. Pekli neden böyle bir yola başvurur oyun yapımcısı? Dağıtıcı firmasının baskısı, modellerin yetişmemesi veya oyun içinde düzgün görünmemesi ilk aklıma gelen sebepler. Ama hiçbiri bu tür bir sahtekârlığın geçerli sebebi olamaz. Sonuçta birçok insan bu oyunu daha dergiler incelemenden ön sipariş (pre-order) ederek alacak. Bunların oyun içi görüntüsü olduğunu zannederek hem de.

Bir başka şok edici olay da Duke Nukem ile ilgili. Duke 3D'den önceki iki boyutlu platform Duke oyununun grafiklerinin büyük ölçüde Amiga'daki Turrican ve Savage oyunlarından çalıntı olduğu ortaya çıktı. Bunca sene sonra kim ilgilenir bilmiyorum ama ben Duke Nukem'den iyice soğudum bunu öğrenince. (resimler için: <http://www.nemmelheim.de/turrican/news/duke>)

Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alıyor.

Age of Mythology Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)



Burnout 2 Yarış %91 (PS2)



Gran Turismo 3 A-Spec Yarış %98 (PS2)



Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)



Battlefield 1942 First Person Shooter %92(PC)



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



IL2 Sturmövik Simulasyon %92 (PC)



The Elder Scrolls: Morrowind Role Playing %94 (PC)



Tom Clancy's Splinter Cell Aksiyon %93(PC) %92(PS2)



FIRST PERSON SHOOTER



Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)
Jedi Academy'nin inceleme versiyonu hala elimize geçmediğinden, Jedi Outcast yoluna devam ediyor

STRATEJİ



Rise of Nations (PC %92)
Bazılarının RoN'u buraya yakıştıramıyormuş diye duydum? Hmm? HIMMM? Bu seferlik affettim, olmasın bir daha!

ROLE-PLAYING

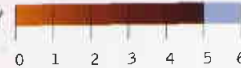


Final Fantasy X (PS2 %92)
Lionheart ilginç bir Diablo-Rol yapma oyunu karışımı çıkınca, FFX yoluna devam etti.

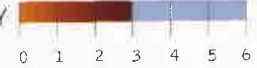
AY



AY



AY



0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

LEVEL ÖDÜLLERİ

LEVEL CLASSIC

Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik aldıysa 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

İşte bu sayı Sinan belasını başımıza aldığımız sayıydı. 3 ay önce başlayan editörler yarışmasından birinci çıktığını iddia eden bu yüzünüz, ödül bilgisayarını aldığı gibi ertesi pazartesi ofise gelip "Evet, benim masam hangisi?" diye pişkin pişkin sorduğunda hepimiz şok olmuşuk. Ama bu kadar da ileri gidebileceğini nerden bilebilirdik kardeşim?!? Bu sayının bombası tartışmasız Birthright idi. Lakin Betrayal at Antara ve Shadows Over Riva da iyi rol yapma oyunlarıydı.



3 yıl önce LEVEL

LEVEL, tarihinde ilk ve son defa bir oyuna, ana karakteri kocaman göğüsleri olan bir hatun diye fazla verdi. Evet, buradan itiraf ediyoruz, bunu yaptık. Eski bir editörümüz duygularının esiri oldu ve aşık olduğu Heavy Metal F.A.K.K.2'nin Julie'sine kıyak geçti. Hala bunun vicdan azabını çekiyor kendisi :)

Bu güz sayımızın kapağı Black & White idi. Pembe bir maymun ile kambur bir kaplanın güzel bir kapak olabileceği kimin fikriydi, açıkçası bilemiyorum. Ama kesin olan bir şey var ki Fallout 2 gibi bir şaheseri Türk oyuncularına tam sürüm orijinal olarak ulaştırmak, uzun zamandan beri yapmak istediğimiz bir şeydi ve bunu başardık. Evet, başardık!

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

- 1- Battlefield 1942: Secret Weapons ★ yeni
- 2- The Sims: Superstar ▼(1)
- 3- Championship Manager 4 ▲(4)
- 4- The Sims ▼(3)
- 5- Medieval: Total War + aynı
- 6- Medal of Honor: Allied Assault + aynı
- 7- MS Flight Sim 2004 ▼(2)
- 8- The Sims On Holiday ▲(10)
- 9- Grand Theft Auto Vice City ▼(6)
- 10- Warcraft 3 Frozen Throne ▼(7)



PLAYSTATION 2

- 1- Eye Toy: Play + aynı
- 2- The Great Escape ★ yeni
- 3- Dark Chronicle ★ yeni
- 4- SOCOM: US Navy Seals + aynı
- 5- Madden NFL 2004 ★ yeni
- 6- Tomb Raider: Angel of Darkness ▼(2)
- 7- Grand Theft Auto: Vice City + aynı
- 8- The Italian Job: L.A. Heist ★ yeni
- 9- Indiana Jones and Emperor's Tomb + aynı
- 10- Tony Hawk's Pro Skater 4 + aynı

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Championship Manager 4 (PC %91)
Ve iç kulvarda, açık ara farklı Championship Manager 4 birinci... İkinciye ufukta göremiyoruz sayın okuyucular...



AKSIYON



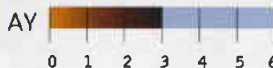
Mafia (PC %92)
Mafia'yı dördüncü ayında bırakmıştık. Kaldığı yerden devam ediyor Altın Klasiklere doğru



ADVENTURE



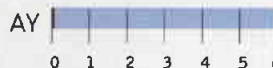
Ghost Master (PC %91)
İlginç bir oyun Ghost Master. The Sims'in macera türü ile birleşimi olan oyun, herkesin harcı değil.



YARIŞ



Hakeden Yok
CMR3 ve Midnight Club 2 çok iyi oyunlar, ama klasik olmayı bir iki puanla kaçıncı, bu hane bu ay boş kalıyor.



SİMULASYON



Operation Flashpoint (PC %91)
Savaş ve sivil uçak simülasyonları arasında sivilmeyi başaran Flashpoint, 3. ayında...





İşte gerçek Matrix, sadece siyah gözlükler eksik

TRON 2.0

Son zamanların en dijital oyunlarından birisi güme gitmesin diye şekilden şekile giriyoruz



LEVEL HIT

Bilgi için: www.tron20.net Yapım: Monolith Dağıtım: Buena Vista Entertainment Multiplay. Var. İngilizce gereksinim: Dita.
Minimum Sistem: 500MHz İşlemci, 256MB Bellek, 2.4GB Sabit Disk, 32MB Ekran Kartı (TSL Destekli) Önerilen Sistem: 1 Ghz İşlemci, 512MB RAM, 2.4GB Sabit Disk, 64MB Ekran Kartı

Sunan Akkol | sakkol@level.com.tr

Çok küçükken televizyonun içinde gerçekten yaşayan insanlar olduğunu sanmazdım. Bir şekilde, anlamadığım bir şekilde bu insanların çok uzaklarda olduğunu "sezer", öyle seyredirdim televizyonu. Ama "aaa o da neymiş?" diyerek bulaştığım o lanet günden beri bilgisayarların en temeldeki işleyiş mantığını çözebilmiş değilim. Yoo gülmeyin, ciddiğim. "Bus"ları, "Port"ları, "C++"ı değil, nasıl olup da bir voltluk elektriğin bir yoldan "geçip" (1) "geçmemesinin" (0) bütün bu sanal dünyayı oluşturabildiğini anlamıyorum. Evet, yüzyıllardır oyun oynayıp dururum, ama iki gidim elektronun nasıl olup da bütün ömrümüzü bizden çıkan şeyler silsilesi haline dönüştüğünü anlayamadım bir türlü.

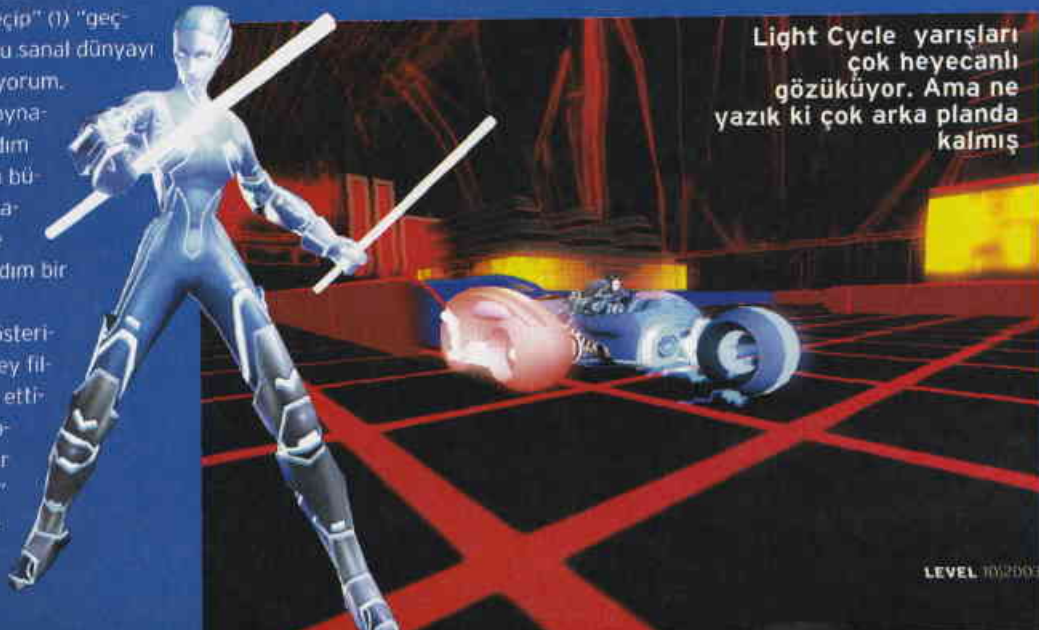
Tron 2.0, 1983'te gösterime giren Tron adlı Disney filminin hikayesini devam ettiren bir First Person Shooter (FPS). Bir bilgisayar programcısının "dijitize" edilerek bilgisayar içine

girmesi ve zorba bir yapay zeka tarafından köleleştirilen programları kurtarmaya çalışması konu alınıyordu filmde. Disney deyince aklınıza çocuk filmi gelmesin sakın, sisteme başkaldırı konu alınmıştı filmde. Zamanında görülmemiş derecede bilgisayar efekti (ve neon lamba) kullanılan Tron, gerçekten költ bir film. Tron 2.0 ise filmin hikayesini devam ettirmesinin yanı sıra, 1983'te olmayan ortamlara sokuyor bizi.

Tasarım harikası

Yapımcıların "bilgisayarın içinde olma" fikrini bu kadar iyi verebilmek için çok uğraştıkları belli. Tamamen ışıktan oluşan bir dünyada bulacaksınız kendinizi. Her şey, dokular, silahlar, hatta siz bile ışıktan oluşuyorsunuz. Oldukça değişik görüldüğü kesin. Ama oyunun FPS türüne getirdiği tek yenilik, grafikleri değil.

Görüyorsunuz ya, bilgisayar ortamında bir program olmanın birçok avantajı var. Bir yerden bir yere gitmek 5



Light Cycle yarışları çok heyecanlı gözüküyor. Ama ne yazık ki çok arka planda kalmış

BENİM ENERJİ SİLAHIM

Silahlar da orijinallik olarak bölüm fikirlerinden geri kalmıyor. Dört kategori altında üçerden toplam 12 silahımız var ve bunların en azından yarısı çok ilginç. Şimdi hangi silaha ne kadar önem vermeniz gerektiğini bildiriyorum. Parantez içindeki bilgiler "silahi ne kadar upgrade etseniz iyi olur" sorusuna cevaptır. Code Optimizer'lar ağaçta yetişmiyor.

Diskler



Disc: Standart disk. Hiç enerji harcamaz. Havada falso verebilir, size atılan diskleri sektirebilir, yakın mesafede kullanabilirsiniz.

Sequencer (Gold): Arka arkaya 4 disk atabilir.

Cluster (Alpha): Diski havada veya çarpma anında patlatabilirsiniz.

Enerji Silahları



PRod: Kapı kenarında saklanıp her geleni bununla çarparsanız, çok etkili bir silah. Ama çok enerji yer.

Suffusion (Alpha): Shotgun etkisi yapar, ama yakın mesafede etkili olduğu için pek kullanılmaz. Disk varken ne gerek var.

LOL (Gold): Diğer adıyla keskin nişancı tüfeği. Kesinlikle kullanın, kafadan vuruşlar ölümcüldür.

Virüs Silahları



Ball: ICP ve Datawraith'lere karşı mükemmel bir silah. Ama serseri mayın gibi hareket ediyor. Bu arada duvara tutturabilirseniz gerçekten mayın görevi görüyor.

Ball Launcher (Beta): Yine ICP ve Datawraith'lere karşı birebir.

Drunken Dims (Alpha): Açıkçası bir kere bile kullanmadım. Elinizden çıkıp çoğalarak giden virüs topları atıyor. Oldukça güçlü görünüyor, ama dediğim gibi, gerek duymadım.

Mesh Silahları



Blaster: Standart Datawraith silahı, özellikle virüslü programlara çok etkili. Oyunun son yaratıcısının üzerinde deneyin.

Energy Claw (Gold): Çok yakın mesafede, çok ölümcül. Düşmanın sağlığını emip size enerji olarak aktarır. Kesinlikle kullanın.

Prankster Bit (Beta): Minik bir kara delik yapıcı. Yakındaki tüm düşmanların enerjisini emip yok eder. Gold yapmayın, çünkü zaten çok güçlü bir silah.

mikro saniye sürmüyor (zaten daha uzun sürerse sizi sökülüp "upgrade" yapıyorlar :) Tron 2.0 bilgisayar içinde olma hissinin verebiliyor ve bunu birbirinden ilginç bölümler ile başarıyor. Bir bölümde kullanıcısının e-posta şifresini vermek istemeyen sınırlı bir avuçlu bilgisayarın pilini bitirmeye çalışırken (solitarie, ekran ışığı



gibi gereksiz uygulamaları başlatarak), bir diğer bölümde sistem arkanızdan formatlanırken kaçmaya çalışıyor, bir başkasında eski bir sisteme yapay zekâ yükleyebilmek için içeriden "overclock" ediyorsunuz. Yanlışlıkla masum bir programı vurduğunuzda "Illegal Program Termination" mesajı ile karşı-

laşıp oyunu kaybediyor, anlamsız zamanlarda çöken bilgisayarınıza bakıp "demek ki böyle oluyormuş" diyorsunuz.

Sadece bölümler değil

Tron 2.0'a harcanan orijinal fikirler sadece bölümlerle kalmıyor, oyunun oynanışında da kendini gösteriyor. Tıpkı filmdeki gibi yanlışlıkla dijitalize edilip içine girdiğimiz sistem bir virüs saldırısı altında ve sistem koruması olan Kernel, dışarıdan müdahale edenin biz olduğumuzu zannedip üstümüze geliyor. Yani sadece virüslü programlara karşı değil, sistem koruma programlarına karşı da savaşıyoruz.

Temel silahımız filmdeki disk. Ama bu diskin 3 farklı versiyonu olduğu gibi, enerjiimizden yiyen 9 başka silahımız da var. Diski kullanmak ilk başlarda biraz zor gelebilir, çünkü bu disk hem saldırı hem de savunma amaçlı kul-



lanabiliyor ve havada yönünü değiştirebiliyoruz. Ustalaşınca ise bir ICP'nin kafasından disk sektirip bir diğerine kafadan gömmek oldukça zevk vermeye başlıyor.

Oyuna eklenen kendinizi geliştirme imkanları Tron 2.0'ı klasik, basit bir FPS olmaktan iyice uzaklaştırıyor. Sağda solda bulacağınız Archive Bin'ler içinde göreceğiniz üç çeşit nesne var: E-Posta'lar -ki oyunun hikayesi bunlar sayesinde açılıyor, Permission'lar (çeşitli kapı ve arşivlere girmenizi sağlayan anahtarlar) ve en önemlisi kendinizi geliştirmekte kullanacağınız Sub-Routine'ler. Sub-Routine kullanımı kafanızı karıştırırsa buralarda bir yerde bir kutu olacak, bakalım Didem hanım nereye koyacak?

Neon, neon üstüne

Filmdeki "bilgisayar içi" hissiyatını fazlasıyla başarılı şekilde sürdürebilen Tron 2.0'ın sırrı, arkasındaki LiteTech Jupiter grafik motorunda yatıyor. Özellikle ışık ve parlama efektlerinin yoğun oyunlarda kullanılması için hazırlandığı belli. Tamamen ışıktan oluşan bir dünyanın bir süre sonra kafa karıştıracağına zannetmememe rağmen, oyunda bir kere olsun kaybolmamış olmam benim yeteneğimi değil, bölüm tasarımcılarının başarısını gösteriyor.

Müzikler için pek iyi not veremeyeceğim, oyun bilgisayar içinde geçtiğinden midir nedir, sürekli olarak "mi-



LEVEL HIT



Artılar

Bloklar, silahlar ve bloklar çok orijinal ve yenilikçi. Grafikleri göz etkiler. Kendinizi geliştirme imkânı oyuna derinlik katıyor.

Eksiler

Her oyuncuya hitap etmiyor. Light Cycle'lar gereksizdir az önem taşıyor.

Level Notu



cırı cıdırı" bir şeyler çaldı durdu. Herhaldé bilgisayar içine dijitize olduğunda insan efsanevi bir orkestra müziği duymayı beklemez ama kulaklarımda hep bir şeyler eksik kaldı gibi.

Ses efektleri ise bölüm ve silahlarda olduğu gibi ilginç ve beklenenin dışında kullanılmış. Enerji havuzuna girdiğinizde su sesi değil de, ilginç, dijital bir ses duymak yürürken kulağınıza gelen ufak elektrik cızırtısı hep hoş ayrıntılar.

Lightcycle ve Maddog

Oyunun tek kişilik modunda bazı bölümlerde karşınıza çıkan Light Cycle yarışları, ayrı bir tek kişilik oyun olarak da oynanabiliyor. Giderek zorlaşan devasa arenalarda, giderek daha iyi sürücülere karşı yarışyorsunuz. Kurallar basit, duvarlara veya rakibin arkasında bıraktığı ışıktan kuryuğa çarpmamanız, diğerlerinin ise çarpması lazım. Bölüm geçtikçe artan sayıda güçlendiricileri arenalarda bulabiliyorsunuz. Çok oyunculu oynarken eğlenceli olan Light Cycle yarışı, tek başına oynamak için fazla yavan. Sadece iki motor tipi olmasını açılabilir yeni motor renkleriyle örtbas etmişler ki, açıkçası turuncu bir motor açmak için Light Cycle bölümünü oynamak istemedim.

Çok oyunculu modlardan bah-

Data Wraith'lere karşı kendi silahlarınızı kullanın.



AH ŞU ANLAŞILMAZ ALT RUTİNLER

Sub-Routine'ler silah, defans ve araç olmak üzere üç çeşit. Her rutin hafızanızda belli miktar yer kapıyor. Rutinlerin 3 versiyonu var: Alpha en zayıf, Beta orta, Gold ise en güçlü versiyonları. Düşük versiyonlar hafızada daha çok yer kaplarken, Gold versiyonlar daha fazla enerji tüketiyor. Yani hafızadan tasarruf etmek için rutinleriniz geliştikçe enerjinizi de geliştirmeniz gerekiyor.

Memory Block'unuzdaki siyah bölgelere istediğiniz rutinleri koyabiliyorsunuz. Ama bölüm geçince hafıza gereksiniminiz de değiştiği için rutinlerinizi yeniden ayarlamanız gerekiyor.

Bu yüzden en çok kullandığınız programları çok seyrek bulunan "Code Optimizer"lar ile bir üst versiyona upgrade edin, diğerlerini ise arşiv kutularından bulmaya çalışın.

Bu üç daire sırayla uyumsuz rutinleri kullanılacak hale getirmenize, virüslerden temizlemenize ve fragmante olmuş hafıza bloklarını düzenlemenize yarıyor. Yani Türkçe'si, bulduğunuz yamuk yumuk rutinleri sola, virüs bulaşan rutinleri sağa, kutu kutu bir şeyler görürseniz de aşağıya koyun ve oyuna devam edin. Bir süre sonra her şey çok güzel olacak :)

Ekranın ortasında görmüş olduğunuz efendi beşli ise, görevleri başardıkça ve altın altıgenleri toplayınca artan versiyon numaranız bir sonraki seviyeye çıktığında geliştireceğiniz özellikleriniz. Yukarıdan aşağıya sağlık, enerji, silah etkinliği (beta ve gold versiyon silahların daha az enerji harcamasını sağlar), aktarım hızı (arşiv kutularından dosya indirim hızınız) ve işlemci hızınız (yukarıda anlattığım çevrim, virüs temizleme ve defrag prosedürlerinin hızı). Size tavsiyem, başta sağlık ve enerjiye ağırlık verin, 4.0 versiyonu olduktan sonra ise Weapon_Efficiency'yi de arttırmaya başlayın. Transfer_Rate ve Processor tamamen gereksiz, hiçbir şey harcamayın onlara.



setmeden geçmek olmaz. çünkü alıştığımız hiçbir şey yok oyunda. Deathmatch, Capture The Flag gibi klasik modların yerine Light Cycle yarışı ve Disc maçları çok oyunculu modları. Özellikle Disc maçları ve turnuvaları inanılmaz eğlenceli. Sadece 2 kişinin karşılaştığı bir arena düşünün. Amacınız rakibi diskinizle vurmaktır. Ama onu sadece vurarak değil, ayağının altındaki altıgenleri vurarak da aşağıya düşürebiliyorsunuz. Diski geri sektirmek, duvardan sektirip arkadan vurmaktır, renkli altıgenleri birden yok eden paneller gibi ekstraları da eklerseniz, Tron 2.0'in Disc modu için uzun zamandır oynadığımız en değişik ve eğlenceli çok oyuncu modu demek yanlış olmaz.

Ama tabii her şey...

Şimdiye kadar Tron 2.0 hakkında hep olumlu yazdım ama oyunun çok büyük bir handikapı da var: Herkese hitap etmesi mümkün değil. Tıpkı filmi gibi, Tron'un oyunu da birçok kişi tarafından tuhaf ve anlaşılmasız bulunacak. Ama oyundan kaynaklanan bir şey değil bu, özgün bir oyun yaratılabilmek için ancak belli derecede bilgisayarlılardan anlayanların hoşuna gidebilecek bir dünya yaratılmış.

Madalyonun diğer tarafında kiler için de uzun zamandır oynadıkları en ilginç oyunlardan birisini oynamaya imkânı var. Bağnaz bir FPS oyuncusu değilseniz, yeni birşeyler arıyorsanız, buyurun Tron'al

İlk ve gerçek Amerikan futbolu deneyimim...

MADDEN NFL 2004



NHL 2004 nerede kaldı derken NFL Madden 2004 çıkıverdi şapkasından Sinan'ın...

LEVEL CLASSIC

Bilgi için: <http://www.easports.com> Yapım: EASports Dağıtım: Aral İthalat Tür: Spor Multiplayer: Var İngilizce gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı, 700 MHZ işlemci, 600 MB HDD Önerilen Sistem: 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı, 1 GHZ işlemci

jesuskane | jesuskane@level.com.tr



EA Sports ne yapacak ne ekleyecek spor oyunları serisine diye meraklıydım açıkçası. Madden serisinden yıldır hep uzak durdum. Pek oynamayı beceremediğimden ve bu spora pek ilgi duymadığımdandı bu biraz da. Son zamanlarda izlediğim filmlerin etkisinden midir yoksa ultra pozitif mi oldum ne, anlamsız bir heyecanla kurdum oyunu.

20 dakika geçtikten sonra "EA eli öpülesidir" dedim kısaca. Grafikler diğer serilerde olduğu gibi inanılmaz. Hakemler nedense iğrenç modellenmiş. Seyirciler de bazı açılarda oldukça sahte duruyor. Bunlar dışında grafiklere ağızımı açıp bir tek kelime söyleyemem kötü olan. Sesler gayet başarılı. Oyundaki müzikler ise hemen hemen her kulağa hitap edebilecek nitelikte ve oyunun atmosferine her an katkıda bulunuyor. Sizi gaz-

laması bir yana, oyunu açıp radyo dinler gibi dinleyesiniz geliyor. Atmosfer demişken, bir Madden oyunundan bu kadar zevk alacağımı aklımın ucundan bile geçirmezdim.

Oyun iyi diyorum da, peki neden?

Pek anlamadığım bu spor hakkında her şeyi öğrenmem yaklaşık 20 dakikamı aldı. Taktiklerin yamuk yumuk çiziktirildiği tablolara boş boş bakarken başta, bu sürenin sonunda kendi taktiklerimi çiziktirir oldum kağıt üstünde. Defans ve atak takımları için yaklaşık 15 farklı tuş olması ve bu tuşların her takımında farklı işlere yarıyor olmasına rağmen alışma süresinin inanılmaz kısa olması ve rahatlığı beni şaşırttı. Oyun içindeki tekrarlar taktik seçtiğiniz ekranın ortasında veriliyor ve kesinlikle oyunu bölmüyor. Madden amca'nın yaptığı ya da uygulayacağı taktikleri seçebiliyorsunuz. Hep yanınızda hep sizintle... Oyuna Owner sistemi eklenmiş. Bu sistem yeni sezona başladığınızda aktif hale geliyor. Sadece sahada topla koşturmak yerine, bir futbol takımının sahibi olsanız ne yapabilirsiniz, onları gerçekleştirmenize imkân tanıyor. Ayrıca kendi stadyumu-

nuzu sıfırdan inşa etmenize bile izin veriliyor. Bu da oyuna menajerlik havası katıyor. Bu derinliği oldukça hoşuma gitti oyunun. İyi bir koç tutup bütün taktikleri ona yaptırabiliyor, maçta sadece verilen taktikler doğrultusunda oynayıp koç saçmaladığı zaman tek-meyi basabiliyorsunuz.

Daha daha...

Bunlar yetmezmiş gibi (işportacı ağızı oldu biraz ama neyse) oyuna bir de karakter geliştirme sistemi eklenmiş. Sezon başlamadan önce her alandan bir oyuncunuzu seçip onlara antrenman yaptırabiliyorsunuz. Antrenman sonucunda toplanan puanlara göre oyuncunuzun belli özelliklerini arttırabiliyorsunuz. Bu sayede oyuncunuzun da takımınızın da değeri artıyor tabii.

Daha ne daha? Sayfa bitti!

Gerçekten üzüldüm böyle sıkışık yazmak zorunda kaldığım için bu güzelim oyunu. Bu sporun ve serinin takipçileri kesinlikle kaçırmayın. Gözü biraz korkmuş olan arkadaşlar da derin bir nefesin ardından oyunu alsın. Oynadığınıza kesinlikle pişman olmayacaksınız diyorum. ☺

Artılar

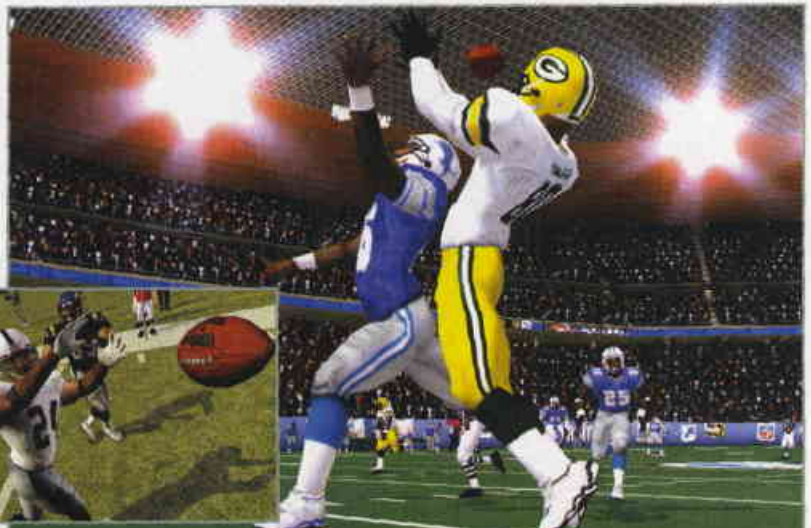
Owner ve karakter geliştirme sistemleri çok başarılı. Kendi stadyum, takım ve oyuncularınızı yaratabiliyorsunuz. Grafikleri, müzikleri ve heyecanla mühtesem.

Eksiler

Seyirciler bu sene de karton ama ne önemi var. Tuş takımlarına alışmak her şeye rağmen zahmetli sayılır.

Level Notu

93





Bilgi için: www.elixir-studios.co.uk Yapım: Elixir Studios Dağıtım: Azizi Habsi Multiplay; Yok Tur. Etilik simülasyon İngilizce gereksinimi: Çok
En düşük sistem ihtiyacı: 800MHz Cpu, 512 Mb RAM, 32 MB ekran kartı; 1.5 HDD Önerilen sistem: 2 GHz İşlemci, 1024 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

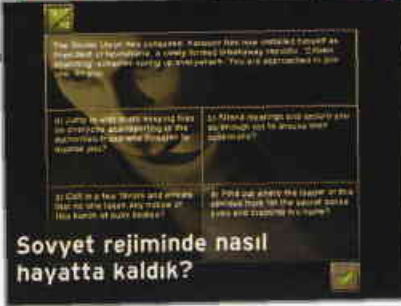
Ali Güngör
gali@level.com.tr

işte daha önce ön incelemelerini okuduğunuz, yeni bir fikir üzerine kurulu yepyeni bir oyun. Republic The Revolution'da amacınız partinizi güçlendirip iktidara geçmek. Fakat olaylar alışık olduğumuz Tycoon ve Sim serilerinden çok farklı. Çok farklı, çünkü olaylar umduğunuz gibi öyle pek şirin ve komik gelişmiyor.

Olaylar eski bir Sovyetler Birliği ülkesinde geçiyor ve iktidardaki başkan da pislik bir Sovyet. Sovyet zamanında, fazla etliye sütlüye karışan birçok insanı (!) gözaltında kaybediyor. İşkence, rüşvet, göz altında kaybolmalar, eylem ve düşünce özgürlüğünün olmaması, baskı, eğitimde beyin yıkama gibi sayısız suç bizzat devlet tarafından halkın iyiliği adına yapılmakta ve cezalandırılmamaktadır. Evet, Sovyetler yıkılmıştır ve bu ülke bir Cumhuriyettir artık, ama söyleyin bana, iktidar aynı olduktan sonra, devletin her kademesinde aynı adamlar biraz daha şişman olarak oturduktan sonra ne değişmiştir?

Ve böylece eve döndük

Oyuna başladığınızda sizi orkestra tarafından hazırlanmış hüzünlü ve karanlık müzikler karşılıyor. Yeni oyuna başladığımızda da CRPG'lerden, mesela Daggerfall ve Mor-



rowind gibi oyunlardan alışık olduğumuza benzer bir karakter yaratma aşaması var. Mesela aileniz sizden alındıktan sonra hayatınıza nasıl devam ettiniz? Okudunuz mu? Çıplak elle boks yapmaya mı başladınız? Hırsızlık ve kaçakçılık mı? Nasıl hayatta kaldınız? Bunun gibi sorulara yanıt veriyor ve karakterinizi yaratmış oluyorsunuz. Buna göre karizmanız, kontrol gücünüz ve özellikleriniz, ama en önemlisi ideolojiniz belirleniyor. İşte orijinal bir özellik, ideolojiniz alışık olduğunuz şekilde değil. Bir yarım çember düşünün. Bunda; güç, nüfus ve zenginlik var, yani politik düşünceniz bunlara verdiğiniz öneme göre belirleniyor. Oyun içindeki hareketleriniz de politik düşüncenizi ve yanınızdakilerin partiye bağlılığını belirliyor. İktidarı ele geçirmeye çalışırken kapı kapı gezip insanları davanıza kandırmaya çalışmak kadar, duvarlara yazı yazmaya, etrafı kolaçan edip şantaj malzemesi aramaya kadar öyle çok seçenek var ki...

Oyuna başlayınca öncelikle eski



İşte karakter yaratımı sonrası siyasal görüşünüzün tek cümlede özeti...



dostlarınızı ziyaret edip headhunt özelliğinizi kullanarak konuşuyor ve birini has adamınız, bir başkasını da yan adamınız yapıyorsunuz. Birine bir görüşü kabul ettirmek için kullanılan sistem ilginç. Hareketleri sıralayıp puan dağıtıyor, sonra onun sıraladıkları ile sizin sıraladıklarınız karşılaşıyor ve doğru oynayan konuşmayı kazanmış oluyor. Bu tartışmalarda karakterlerimiz Rusça konuşuyor, yani sadece "blablabla" diye laf geveliyorlar ve siz olayı, sondaki İngilizce özetten ve mimiklerden takip edebiliyorsunuz. Zaman ilerleyip günler geçtikçe, ki günler oyun süresi olarak biraz uzun sürüyor, arada etrafta olup biten olaylara dair oyun için görüntüler çıkıyor. Örneğin önce başkanın bazı partileri kapattığını gazetedeki öğreniyoruz. Birkaç gün sonra başkan bir basın toplantısı düzenliyor ve biz de izliyoruz. Toplantı bitince bir öğreniyoruz ki bütün partiler yasadışı ilan edilmiş! Başka bir görüntüde iktidara en güçlü rakip partinin, özel askeri kuvvetlerce basılıp temizlenişini görüyoruz. Sonra tabii ki yasalara göre bunların hepsine kılıf bulunu-





Buluşacağımız yerin gizliliği çok önemli.

yor. Bu olaylar aynı zamanda bizim de yapmamız gerekenleri (mesela parti merkezini, bizi destekleyen saklı ve güvenli bir yere taşımak gibi) anlatıyor.

Oyun burada, peki ben neredeyim?

Yalnız canımı sıkan ve oyuna başlar başlamaz beni hayâl kırıklığına uğratan şey oyunun oynanış biçimi oldu. Oyuna ilk başladığımda arabirim zaten bana büyük çaplı bir dumur yaşattı, çünkü tamamen oyuna has ve karmaşık idi. Bu tabii ki hayâl kırıklığımın esas sebebi değildi. Haydi uzun bir süreden sonra arabirime de alışır insan, ama karakterimi direkt olarak kumanda edemiyordum! Programımı yapıyor, yapacak işler listesinden seçip eğer bedelini ödeyebiliyorsam hareketi yaptırabiliyordum. Fakat bundan sonra yapılacak tek şey, oturup karakterin yürümesini, gezmesini, konuşup anlaşmasını, fazla soru sorduğu yerden atılmasını vs. izlemek idi. Hakkını yemek istemem, oyunu gerçekten bir klasik yapabilecek özellikler vardı. Her bina, yolda yürüyen her adam gerçekten şehir içinde bir işleve, bir tarihe sahipti. Adamın birine tıklayınca adının Boris bil-



Kendimize bir sağ kol adamı bulmak için eski dostları ziyaret ediyoruz.

memne olduğumu, şu caddede oturan bir çiftçi olduğunu, altı evlat babası ko-yu bir Katolik olduğunu ve daha çoğunu öğrenebiliyordum. Ve arabalar ilerliyor, trafik akıyor, insanlar gerçekten de günlük işlerini yapıyor, yani yaşıyordu! Bu inanılmaz bir emek, bu inanılmaz bir detay demekti ve bugüne kadar gördüğüm en "gerçek" şehirdi. Hiçbir şey dekor değildi yalnızca, ama ben direkt etkileşime geçemiyordum, karakterim verilen işi yaparken bazen geçiyor bazen de geçmiyordu. Mesela komut verirken, adamıma önemli birlikle saklılık derecesi düşük bir kafede yanlış bilgilendirme amaçlı konuşmasını söyleyebiliyordum. Ama gelin görün ki benim olayla alakam burada bitiyor, en fazla izleyebiliyordum bundan sonra. Kendimi hiçbir şekilde politikanın içinde hissetmediğim gibi, karakterimi Sims'de olduğu kadar bile kontrol edemiyordum.

İnsanların birbirinden ayrıldığı nokta

Çok sağlam sistem ihtiyaçları, sağlam grafikler ve yaşayan bir şehir, aşmış yapay zekâ için ga-



yet doğal.

Ne de olsa şehrin tarihinden ve mimarisinden, sosyal yaşamından keyif alabileceğiniz kadar ince düşünülmüş bir oyun. Müzikleri desek aynı şekilde atmosferi mükemmelleştiriyor. Orijinal bir oyun, her ne kadar bazı noktalarda biraz Sims'e benzese de kendine has bir oyun. Ama işte bu noktada oyuncular birbirinden ayrılacak. Republic kendisini, onu keşfetmek isteyenlere çok ağır ve çok nazlı bir şekilde açıyor. Bu oyun öğrenilmesi, tanınması ve sevilmesi çok zaman alan, ama bir kez sevilince de tekrar tekrar ve mütemadiyen oynanacak bir oyun. Almadan önce iyi düşünün, kendinizi bir oyuncu gibi hissetmeden önce geçecek o çok ama çok uzun süreye dayanabilecek misiniz? Ve dayansanız bile politik ayak oyunları üzerine kurulu bir oyun size ne derece uygun? Kısacası Republic: The Revolution sınırlı bir kitleye hitap eden, güzel, ama... "Ama"larla dolu bir oyun. ☹



Artılar

Aşmış delay ve yaşadığını hissettiren şehirler, bunları gayet güzel size aktaran grafikler. Karanlık ve hüzünlü bir atmosfer veren müzikler. Orijinal ve farklı bir tecrübe.

Eksiler

Oyuncuya kendisini sadece bir izleyici gibi hissettirmesi, kötü arabirim tasarımı, uzun ve sıkıcı öğrenme aşaması, oyuncu olarak sabır taşı, sistem olarak yarış atı istemesi.

Level Notu



Şehirde gezerken dikkatli olup ip uçlarını değerlendirmek gerekiyor.



Tartışma sistemi gizlice puan dağıtıp sonra karşılaştırmaya dayanıyor.



Mafyası casusu amma çok, Tony sardı etrafımızı be!

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Biz ona "okulunu oku, atom mühendisi ol, ayakların yere bassın" dedik...

Bilgi için: www.activision2.com Yapım: Neversoft Dağıtım: Activision O? Tür: Spor Multiplayer: Var İngilizce gereksinimi: Hiç.
Minimum Sistem: 800 MHz işlemci, 32 MB ekran kartı, 256 MB RAM Önerilen Sistem: 1 GHz işlemci, 64 MB ekran kartı, 512 MB RAM

jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Tony bak yavrum, bırak bu işleri" dedikçe iyice sardı Tony olaya. Anası babası fırça atarken Tony hem kendisini ve arkadaşlarını eğlendirdi, hem de Activision sayesinde 600 milyon dolarlık bir pasta yaptırdı. O paraları duvar kağıdı yaparken biz de sanal evrenimizde kafa göz yarar olduk.

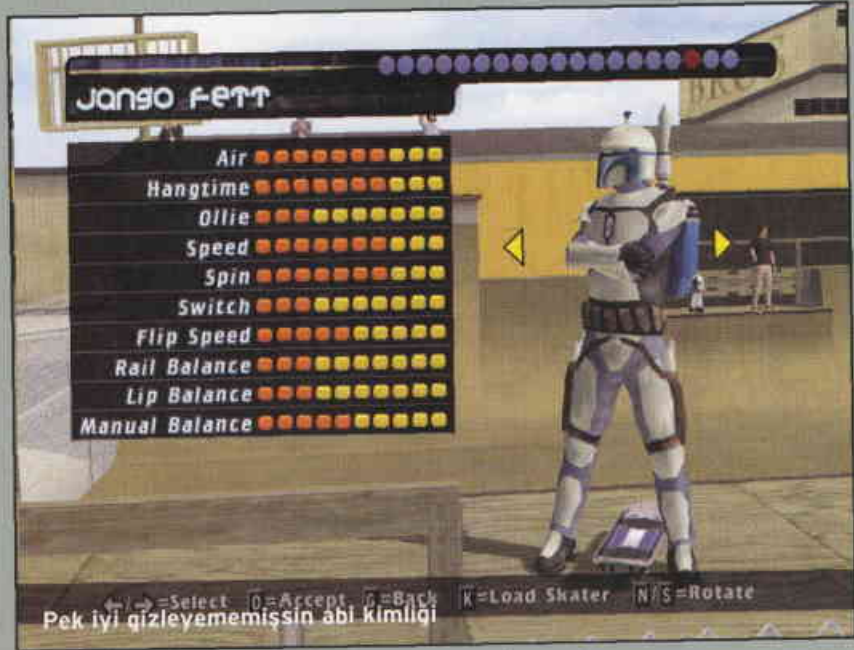
2000 yılında THPS 2'nin konsollardan PC'lere sıçraması ile başlayan has-talığımız bu yıl da devam edecek gibi. Ancak oyun konsolda tutulduğu kadar PC'lerde tutulmuyor olsa gerek. Bu yıl oyunun tanıtımı ve yayımı Aspyr Media'ya verilmiş. "Kim onlar?" sorusunun cevabı: Tutulan PC oyunlarının MAC versiyonlarını yapan bir firma kendileri. Gerçi bu bölümü bizleri çok ilgilendirmiyor. Sonuçta oyun elimizde. Grafik, ses, oynanabilirlik olarak yine tavana vurup kutulanışlar oyunu.

Kayar düşersin dikkat et

Grafik ıvır zıvırı ve efektlerden bahsetmeye pek gerek yok ilk etapta. Bunlarla ilgili tüm değişiklikler artı yönde hep. Asıl olay alıştığımız oyun sisteminin değişmiş olması. Kontroller vs. aynı, panik yapmayın. Daha önce kullanılan iki dakikalık oynama zirvası kısmen de olsa ortadan kaldırılmış. Artık oynadığımız haritada bazı tipler var. Haritada bulunan "Goal"leri, bu tipi birbirinden bozuk heriflerden alıyoruz. Bu amcalar haritaların olmadık yerlerinde dikiliyorlar. Biz ise bir zaman sınırlaması olmadan trrr trrrr dolanıyoruz. "Hadi bir görevi tamamlayalım" dediğimizde, amcalardan birinin önünde durup Glide tuşumuzu basıyoruz. Amca bize görevi anlatıyor. Ancak bundan sonra iki dakikalık süre başlıyor. Verilen sürede görevi tamamlayamamak bile dolanmaya devam edebiliyoruz. Bu değişiklik bana oldukça iyi geldi. Hem haritayı öğrenmek için bol

bol vaktiniz oluyor, hem de iki dakikada bir aynı noktadan başlamak zorunda kalmıyoruz. Sistem her ne kadar daha rahat olsa da zaman zaman bu tipi bozuk arkadaşları bulmak oldukça zor olabiliyor. Özellikle Alcatraz'da (evet şu hapisane) görevler ile buluşmak oldukça zahmetli olabiliyor. Daha da kötüsü bazı görevleri her gittiğimizde alamıyoruz. Açıtmasını yeni sağladığınız

isteniyor. Zaman zaman da en zorlu görevde COMBO kelimesinin harflerini tek bir komboda toplamanız... Fakat ne yapıp edip zirvalıyorsunuz bunu yaparken. Toplam 9 bölüm ve 190 görev var. Görevlerden 90'ını tamamladığınızda Pro Challenges açılıyor. Pro Challenge her kaykaycı için farklı. Örneğin Tony Hawk ile oynuyorsanız iki bina çatısına kurulu rampalardan atlarken özel hare-



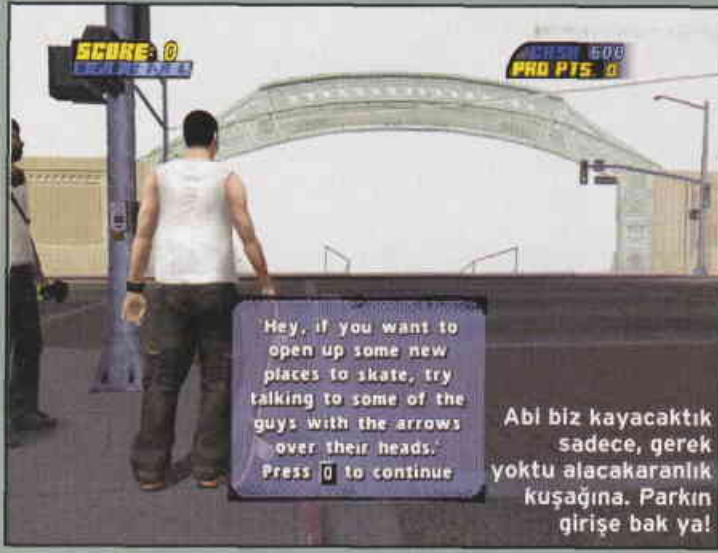
bir haritada belli görevleri tamamlamadan "şunu bunu yapamazsın" gibi bir durum söz konusu kısaca. Zaman zaman oyunun bu geriye dönük mantığı insanı çileden çıkartabiliyor. Saatlerce dolandığınız bir yerden tam kurtuldum derken, zibidinin biri kalkıp "yok, bak sen şurada hopyayı zıplamamışsın, git yap gel" demesi çok sinir bozucu olabiliyor.

Görev çeşitleri hemen hemen aynı. Yine gizli saklı videoları arıyoruz veya SKATE kelimesinin harflerini topluyoruz. O rampadan buradakine uçup/uçamayıp kafamızı gözümüzü kırıyoruz. Yenilik olarak bazı kombolar yapmanız

ketlerinizi yapmanız gerekiyor. Adı üstünde Pro, zorlu yani. Güzel olan başka bir yenilik ise sürekli başladığınız kaykaycı (nefret ederim böyle "cı" ekli mevzulardan) ile oynamak zorunda değilsiniz.

Ka Ching

Görevleri tamamladıkça puan ve paramız artıyor. Bu puan ve para ile yeni hareket, kaykay, kıyafet vs. alabiliyoruz. Zaten alışveriş çılgınlığının sonu yok gibi. Bu noktada ne demek istediğimi oyunda anlayacaksınız. Görevlere başlamadan antreman yapmanız da mümkün. Antreman haritasında sadece



half-pipe var. Bu biraz abes olmuş aslında. Çünkü haritaların çoğunluğunda grind/slide için daha uygun parkurlar var. Burada havada asılı duran toplam 800 dolar var. Yani antremandan çok, "oyuna cebiniz boş başlamayın, bir-iki şey alın da öyle girin olaya" demek istiyorlar. Para sadece yeni kaykay ve kıyafet için kullanılmıyor bu arada. Gizli dört kaykaycı ve iki harita var. Bu kaykaycılardan üçünü ve level'ları ücretini ödemek kaydıyla açmanız mümkün. Gizli karakterler Iron Maiden'in Edi'si, Bounty Hunter gibi olmadık tipler. Hepsi ni söylemeyelim, ama para ile açamayacağınız kaykaycı ise ahahaha.... Jenna Jameson'ın seslendirmesini yaptığı bir bayan

kendisi (hatta ta kendisi de, neyse). 100.000\$ toplayıp, 190 görevi de tamamlarsanız açabiliyorsunuz. Porno yıldızlarının oyun sektörüne bu merakını anlayamıyorum ama neyse. Gizli level'lardan bir diğeri ise Activision'ın Mat Hoffman's Pro BMX 2 adlı konsol oyunundan Chicago.

MultiKafayaran

THPS 4 daha önceki oyunlardan biraz daha hızlı. Zaman zaman zorlamasına rağmen gayet iyi olmuş. Görev sayısı ve haritaların büyüklüğünü düşününce oldukça mantıklı bir değişiklik.

Multiplayer desteği dört oyuncudan sekize çıkarılmış. Daha önceki THPS oyunlarındaki modlar dışında üç yeni mod daha

eklenmiş. Belli bir skor elde etmeye ya da tek kişilik oyundaki görevleri tamamlamaya çalışıyoruz. Kaç kişi multiplayer oynadı veya oynayacak bilmiyorum, ama hâlâ favorim Capture the Flag. Oyunun orasına burasına bir şeyler eklerken multiplayer'ı da unutmamaları iyi olmuş. Ekleme derken, artık her haritada eskisinden çok daha fazla hareket var. Şehirde bir sürü araba dolaıyor mesela. Alcatraz'da da turistler var çevrede.

Kırılan kolumuzu bacağımızı,

Toparlarsak, THPS yine aynı oyun, aynı eğlence. Daha iyi grafikler, daha iyi kafa göz yarma efektleri, bir dünya yeni videosu, yeni görev sistemi uzun oynama süresi ile göz ardı edilemeyecek bir oyun. Bir-iki hareketle oyunu bitirmeniz imkânsız hale getirilmiş. Oyun sizi hem oynamaya, hem de kendisi hakkında incik cıcık ne varsa öğrenmeye zorluyor. İlgilenmediniz mi de unutuveriyorsunuz falan da filan. Bir kere bulaştınız mı yenisi gelene kadar hard disk'teki yerini koruyacaktır. Gerçi caiz mi oyun artık bilemiyorum. Jenna, Vice City'den sonra buraya da sokmuş burnunu. Koşun alın tepe tepe oynayın, canınızı hiçbir şeye sıkmayın, mutlu olun mutlu kalın (haber bülteni kapattık mübarek)...



Artılar

Oynanabilirliği ve oynama süresini artıracak bir sürü yenilik var.

Eksiler

Zaman zaman fazla zorlu olabiliyor

Level Notu





Meltem. Şeyek.

HEAVEN AND HELL

Üst yönetim(!) üzerine denemeler...

Bilgi için: www.cdv.de Yapım: Madcat Interactive Dağıtım: CDV software Tür: Strateji Multiplayer: İnternet ve Ağ üzerinden 8 kişi İngilizce Gereksinimi: Orta Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 64MB RAM, 4MB Ekran Kartı, 950MB HD alanı Önerilen Sistem: 1.4Ghz İşlemci, 256MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 1.5GB HD alanı

Gökhan&Batı
gokhab@level.com.tr

Tanrıcılık oyunlarını bilirsiniz. Black&White, Populous hatta büyük klasiklerden Lemmings bile bir nevi bu kategoriye aittir. Hani gözünüzün önündeki dünyada birinci dereceden bir değişiklik hakkınız olmaz. Hani güçlerinizi kullanarak yaptıklarınızın önünüzdeki halk üzerindeki ne gibi değişikliklere neden oldu-

nu görürsünüz. Özgür iradeye müdahale çok olmaz, ama dolaylı bir etkileme de söz konusudur (tamam Lemmings'de durum biraz daha farklı); işte oyun dünyasının tanrıcılığıdır bunlar.

Heaven&Hell 0-9 yaş arası hariç hemen her oyuncunun anlayabileceği gibi safkan bir Tanrıcılık oyunu. (diğerleri için: Cennet ve cehen-

nemi konu alıyor.) Bu tarzdaki oyunların üstün bir eğlence yönü vardır. Kararlarınızın sonuçları diğer tüm oyunlardan daha "vurgulu" görülür. Böylece basit bir ordu mensubundan, bir bölükten veya bir belediye başkanından çok daha öte, önünüzdeki dünyanın tamamından dolaylı olarak siz sorumlu olursunuz. Ve unutmayın, buradaki "dolaylı" bu sefer cümleye değer katıyor.

Kudretli güçsüzlük

Bence bu konuya çok da ciddi yaklaşmaktan kaçınan MadCat Interactive Software oyunu, özellikle de demoları epey şöpar yapmış. Öyle ya tanrıcılık oynayıp, peygamberler yolladığınız bir oyun epey dikkatli hazırlanmalı (ve açıklanmalı). Zaman kötü, at gözlükleri de epey iyi satıyor, öyle değil mi?

Dedik ya, safkan bir tanrıcılık oyunu diye; insanları aynen "iyi" ya da "kötü" yapmaya çalışmamıza şaşmamalı. Oyuna başladığınızda sol altta göreceğiniz gibi harita boyunca bir grup küçük kasabada bir grup sizden bağımsız yaşantısını sürdüren insan yığınları vardır. Nihai ve tek amacınız size verilen güçleri kullanarak onları allem edip kalem edip kendi tarafınıza çekmek. Mucize menünüz çok zengin değil belki ama bu dünyanın insanları için fazla bile. Birkaç gök kuşağı veya etrafta koşuşturan cinler tüm isteklerinize ulaşmanıza neden



ŞEYTAN CAMPAIGN'Nİ NİYE SEÇMİYORUM?

Çok anlamsız ama, her iki taraf da birbirinin tipiksinin aynısı olmasına rağmen önce iyi tarafı bitirmeniz mecburi kılınmış. Yoksa bölümlerin daha çetrefilli olduğundan veya sizin oyundan etkilenip kedi keseceğinizden faian değil.



Son bağırsağına kadar "özgürlük" diye bağıracak adamlarınızın olması önemli.

olacaktır.

İnsanlara bakarsanız diğer tüm gerçek zamanlı strateji oyunlarındakinin aksine herhangi bir sağlık ibaresi olmadığını görürsünüz (dolayısıyla oyunda "ölme" diye bir kavram da yok). Onun yerine herkesin bir inancı var. Oyunun başından sonuna yapacağınız en önemli şey devamlı gözünüzün önünde olması gereken bu inanç seviyesini değiştirmeye çalışmak. Bunu üç farklı şekilde yapabilirsiniz. Eğer bir kasaba sizin inancınıza ait değilse (kasabalardaki ana binanın üzerinde oradaki insanların inanç ortalamasını kaç kişinin hangi tarafa inandığı gibi ayrıntıları görebilirsiniz.) kutsal temsilcilerinizden bir kaç mucize göstermesini isteyerek, o mucizenin menzilineki herkesin etkilenip size daha çok inanmasını saplayabilirsiniz. Ya da, kendi elinizi kullanarak (mouse ikonu oluyor) insanların kafasını okşayabilir ya da şaplak atabilirsiniz (hangi tarafta olduğunuza göre değişiyor elbet). Hem uzun sürdüğünden hem de sadece bir kişiyle ilgilenebileceğinizden bu pek tavsiye edilmez. Eğer olur da insanların inanç seviyesi belli bir seviyenin üstüne çıkarsa (hani inanç barının iki uç noktasına yakın birer çizgi var ya, onlar) artık tamamen kıvama gelmişlerdir ve son bir vaaz dinlemesi gerekiyor. Böylece "görevli kişi"-yine komik- bir vaaz verdikten sonra yakındaki insanların hepsini tamamen kendi dininize çevirir. O insanların evleri ve görünüşleri de haliyle değişir ve artık her birinin evini kendi işlerini için kullanabilir hale gelirsiniz. Si-



ze inanan bir bireyin evi iki amaç için kullanılabilir. Biri oyundaki tek güç kaynağınız olan "mana"nın daha hızlı artmasını sağlamak amacıyla bir mana fabrikası haline dönüştürmek (normalde size inananların miktarı oranında yavaş yavaş yükselir), diğeri de kasabadaki herkesin inancını belli bir seviyede tutmak için inanç fabrikası kurmak.

Kutsal kişilikler

Normalde biri sizin dininize inansa bile, bir süre sonra inanç seviyesi düşer ve normale gelir, dolayısıyla rakip din tarafından etkiye maruz kalabilir. Hem bundan korumak daha da önemlisi "extremist"lerin oluşması için bu inanç fabrikaları çok önemli. Eğer size inanan birinin inanç seviyesi belli bir seviyeye gelirse kafasının üzerinde bir ışıltı belirir (şeytan takımı için boynuz) ve artık o dininizin koyu bir savunucusu haline gelir. Ola ki karşı dinden biri kasabanıza yaklaşır, hemen taş yağmuru içinde bırakır onu, istemez, hiç sevmez diğer dinleri. Kasabanızı savunmak için adeta farzdır bu tipler.

Elbette tek yönettiğiniz kişi vaazlar veren, mucizeler yaratan kutsal kişilik değil. Yaratabileceğiniz toplam 7 tipte adam var (bunlar size inanan insanları yükü mana harcayarak atamanız sa-



İnsanlarınızı etkilemek için istediğiniz zaman yukarıdan yardım alabilirsiniz.

yesinde oluşuyorlar). Bunlardan kimileri sizin için karşı tarafı etkilemeye yönelik ve sizin dinin ne kadar muhteşem olduğunu kanıtlamaya yönelik binalar yaparken, kimileri casusluk yaparak karşı dinden mana çalacaklardır.

Eksiler...eksiler...

Oyun az yapılan bir türe ait. Ama keşke bunu yeterince iyi kullanabilseydi... Ne yazık ki bazı ciddi eksiklikleri var. En basitinden, kutsal kişiliklerin bazıları çok gereksiz (yol yapımcısı, casus); size inananların binalarının kullanım alanı çok dar; yapay zeka bazı durumlarda olağanüstü kötü; oyunun savaş kısmı yetersiz, kısır ve dandik; ve bir süre sonra oyun kendini tekrarlamaya başlıyor. Ama elbette para vermenize neden olabilecek özellikleri de var oyunun. Eğlenceli sayılabilecek demoları, konusu, güzel müzikleri var. Animasyonlar ve grafikler en az birkaç sene öncesine ait olabilirler belki ama oyunu ayakta tutabiliyorlar. Zorluk seviyesi ise başlangıçta birkaç hızlı tıklamadan ibaret olsa da ilerki bölümlerde beni hayal kırıklığına uğratmayacak kadar zorladı. Genel olarak zevkli ve kısır bir oyun her zamanki gibi önümüzde duruyor. Güzel, işlenmiş ama gelecek vaat edemeyen çürük uygulamalar...

Biri artık bu işe dur demeli. ☹



Artılar

Eğlenceli yapılmaya çalışılmış bir all yapı, güzel müzikler, şirin demolar, farklı bir tür.

Eksiler

Kötü yapay zeka, seçeneklerin az olması ve oyunun kendini tekrar etmesi. Her iki tarafın da birbirine fazlaca benzemesi.

Level Notu



ÖTEKİ DÜNYANIN VİZESİ

Sağ alt tarafta bir geçit göreceksiniz. Cennete veya cehenneme açılan kapı. Ola ki, size inanan bir kişiliği taşıyor bu kapıdan geçirirseniz, bir miktar mana hazine sandığınızın eklenirken, kaybolan şahsiyetin yerini de bir çocuk alacaktır. Çocuklar ancak büyüdükleri zaman inanç konusunda bir karar alabileceklerinden onları etkilemeyi başaramazsınız.



Cultures geri dönüyor!

NORTHLAND

Ah Loki! Asgard'dan atıldığın yetmiyor, bir de bu dünyayı kaosa sürükleyeceksin, değil mi...

Bilgi için: <http://www.funatics.de/> Yapım: Funatics development Dağıtım: GMX media Tür: Gerçek zamanlı strateji Multiplayer: Ağ ve internet, 6 kişi Minimum Sistem: 500Mhz İşlemci, 128MB Bellek, 8MB Ekran Kartı, 350MB Sabit Disk Alanı Önerilen Sistem: 1Ghz İşlemci, 256MB Bellek, 32MB Ekran Kartı

Gökhan&Batu
gokhab@level.com.tr

RTS dünyasının çok özel kraliçesidir Cultures. Hiç bir RTS'de olmadığı kadar özel bir micromanagement'i, ayrıntılı karakterleri ve derin bir yönetimi vardır. Cultures 2 aynı geleneği daha güzel grafikler ve daha büyük ayrıntıyla yoğunlaştırdı. Northland ise Cultures 2'nin tam olarak kaldığı yerden alıyor bayrağı.

Eski dostlar

Cultures 2'de Midguard'ın yılanını yok ettikten ve dünyayı kurtardıktan sonra dört kahramanımız ülkelerine geri yollanmış. Hatschi kasabasına dönmüş, Sigurd Franconia'ya varmış, Bjarni ve Cyra da Byzantium'a gelecekte doğacak çocuklarına isim bulma heyecanı içinde gelmişlerdir. Hayat mutluluk tozlarına bulanmışken Viking Tanrılarında Loki bu duruma müdahale edip, ortalığa biraz hareket getirme düşüncesine kapılır. Ana Tanrı Odin onu Asgard'dan atıp dünyaya yolladığından beri zaten inti-

kam ateşiyle cayıp cayıp yanıyordu. Durum ortadadır, yapılacak çok fazla seçenek yoktur.

Dolayısıyla bir süre sonra Hatschi'nin anavatanında esrarengiz ve epey ateşli bir grup yaratık belirir ve ülkeye yıkım sözcüğünü hissettirmeye başlar. Hatschi eski dostlarından acil yardım ister, macera çok yakındır.

Böylece nihayetinde yüce Odin'in taht odasında sonlanacak uzun bir maceraya başlarsınız. Macera diyorum, çünkü oyunumuz diğer tüm RTS'lerin aksine kısmen macera oyunu (adventure) nosyonu barındırıyor bünyesinde. Her karakterin çok özel olmasının yanında, görevler, bulunacak eşyalar ve hafif konuşmalar farklı bir tat getirmiş.

Evcilik oyunu

Her ne kadar bu bahsettiğim süslemeler oyuna renk getirir de odaklanmamız gereken yer oyunun oynanışı. İlk başta kor-

kutacak kadar ayrıntılı, derin ve bol seçenekli bir yönetimi var oyunumuzun. Oyunda göreceğiniz her bireyin kendine has bir sürü özelliği, mesleği, ruh hali ve statüsü var. Öncelikle her birey açlık, susuzluk, yorgunluk gibi fiziksel ihtiyaçlara tabi. Her birinin bir medeni hali, mesleği ve o meslekte uzmanlaşma puanı var. Eğer siz adamınızı çiftçi diye atarsanız ve bir süre çalıştırırsanız, buğdayları ekip biçen basit bir çiftçiden bunlardan un yapabilecek bir değirmenciye dönüşüyor. Eğer yeterince buğday ezip un yapabilirse de fırıncı statüsüne ulaşıyor ve artık ekmek pişirebiliyor. Ve uzman bir ekmekçi de nihayetinde bira yapımına başlayabiliyor. Aynı doğadaki beslenme zinciri gibi üstlere çıktıkça yapılabilecek işler karmaşıklaşırken, bunu yapabilenler de azalıyor. Elbette bir adamınız mesleğini geliştirdiğinde ona gerekli binayı da yapmanız gerekiyor, değirmen otomatikman fırına dönüşmüyor. Tüm bunlar için de odun, taş gibi malzemelere ihtiyacınız olacak, ki onları bulmak da diğer adamlarınızın görevi. Ekmek için gerekli fırını yapacak adamların da acıkmamak için yine ekmeğe ihtiyacı olacak. Nasıl hassas bir denge görüyorsunuz... Aynıısı geri kalan tüm meslekler için de geçerli. Avcı biri ilk olarak bir odun toplayıcısına sonra da marangoza dönüşmek isteyecek. Taşçı, zamanla onlardan bloklar yapmak isteyecek ve savunma binaları açılacak.

KİMDİR BU FUNATICS?

Ekipteki birçok kişinin oyun programcılığında 10 yıllık tecrübelerine sahip olduğu düşünülürse ekibe karşı güven katsayımız artıyor. Settlers 2, Battle Isle, Extreme Assault, Incubation, Jimmy Connors Pro Tennis Tour ve Zanzarah firmanın parmağının bulunduğu diğer oyunlardan...





Lego'dan evlerin üzerine kar efekti fena gitmiyor hani ama ortam sizce de çok allak bullak değil mi?

GRAFİK EFEKLERİNİN ETKİSİ...

Bir kaç güzel efekt var. Sis ve hayalet birlikleri hoş olmuş. Arada aniden bastıran yağmur ve kar da ortama süper ambiyans katmış; ama gel gör ki Viking insanları bu hava durumlarından hiç etkilenmiyor, işini hiç bozmuyor. Gönül isterdi ki, yağmurdan kaçsın, ağaç altına saklansın, karda üşüsun, evi olanlara sığınsın...Çok mu?

Ve tüm bunları sadece o kişiyi o meslekte yeterince çalıştırarak ya da okul yapıp eğiterek elde edebilirsiniz (tabii oyunun başlarında sadece birincisini tercih edeceksiniz).

Mutlu bir evlilik

Viking'çiklerinizin mutluluğu ve özel yaşantısı da sizin epey bir ilgi alanınızda olacak. Bir Viking'i üzerine basıp "evlen" komutuyla çok daha verimli ve neşeli bir hale getirebilirsiniz. Erkek Viking gidecek ve kendine uygun gördüğü bir dişiye evlenme teklif edecek. Sonrasında eğer onlara bir de ev yapar ve verirseniz tam bir Viking ailesi kurulmuş demektir. Böyle bir durumda erkek Viking çok daha iyi bir yaşam seviyesine geçer, sizin verdiğiniz işi yaparken yorulduğunda veya acıktığında diğer Viking'ler gibi dağda bayırda yatıp yiyecek aramayacak; doğruca güzel evine gidip orada dinlenecek ve sıcak çorbasını içecektir. Tabii bütün yemekleri de tüm vaktini ev işleriyle uğraşmakla geçiren evin dişisi hazırlayacaktır (lütfen demokrat yaklaşmayın, o zamanlar durum böyleydi, kısa ve öz). Ola ki, nüfusunuzu arttırmak isterseniz hemen evli dişilerinize tıklayarak erkek veya kız çocuk doğur-

masını isteyebilirsiniz (fabrika muamelesi yapmamak lazım tabii).

Oyunun başında diğer tüm gerçek zamanlı stratejiler (GZS) gibi haritanın küçük bir köşesinde birkaç basit bina ve sivilce başlayacaksınız. Oyunun yönetimini "Tutorial"dan mutlaka iyice öğrendikten sonra buradaki bir grup insanla düzeninizi kuracak ve kasabanızı her yönden geliştirmeye başlayacaksınız. Önemli olan her maddenin üretimini ve harcanmasını dengelemeniz. Kasabanız büyüdükçe yeni teknolojiler bulacaksınız; bunları kullanabilmek için iyi bir alt yapınızın olması gerekiyor. Dolayısıyla sadece belli bir maddenin üretimine önem vermemeniz, adamlarınızı her yönden geliştirmeye çalışmanız. Yeni bir bina veya malzeme açıldığında onu işleyebilecek kalitede adama olması ve üretimde gerekecek hammaddeye sahip olmanız oyunda sorunsuz ilerlemeniz için en çok dikkat edilmesi gerekenler.

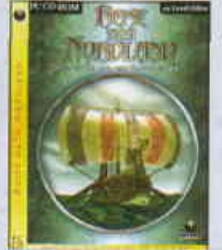
Zaman geçtikçe kaçınılmaz olarak ordu ve savaş söz konusu olacak. Unutmamalı ki sadece erkek bireyler askere alınabilir. Onları eğitmek, geliştirmek ve daha iyi silahlarla donatmak elbette sizin teknolojik gelişiminiz ve zenginliğinizle orantılı. Her biriyle te-

ker teker ilgilenmekte fayda var. Askerlerinizi artırdıkça bölüm içinde çokça bulunan küçük görevleri de üstlenebilirsiniz.

Aslında farkındaysanız oyunda geçirdiğiniz zamanın yaklaşık yarısında bir nevi bebek bakıcılığı yapıyorsunuz. Kasabadaki herkesin ne zaman yiyeceğine, dua edeceğine, dinleneceğine karar vermek, başlangıçta zevkli olsa da nüfus kırklara ulaştığında biraz karışık ve zaman yiyici hale geliyor. Cultures 2'de de durum böyleydi, dolayısıyla Northland'de bu zorluk seviyesi ayarlanabilir bir hale getirilerek düzeltilmiş. Eğer zorluğu kolaylaştırırsanız adamlarınız hakkında en çok yapacağınız iş meslekleri atamak ve bomboş kalmalarını engellemek olacak.

Son karar

Oyunun genel oynanışında Cultures 2'den bu yana hiç bir büyük değişiklik olmamış. Cultures serisini sevdiyseniz hiç düşünmeden gönül rahatlığıyla alabileceğiniz bir oyun Northland. Bir sürü yeni görev ve ortam olarak da bakabilirsiniz oyuna tabii. Daha önce hiç benzeri bir oyunu oynamamış gençlik için de, eğer başlarda biraz sabırlı olacaklarsa epey keyif alacaklarını söyleyebilirim. ☺



Artılar

Çok ayrıntılı bir oyun yapısı var. Efektler şirin ve güzel. Grafikler parlak ve renkli. Zorluk ve uzunluk istemeyenler için.

Eksiler

Adapte olmak ve alışmak başlangıçta biraz zaman alabiliyor. Daha sık ve güzel demolar yapılabilir.

Level Notu



Batan geminin mallarına sahilde açık arttırma seansları düzenleyemediğinizi biliyor muydunuz?



Narin Alesmeus karşılık alamadığı aşkına zehirli okla son vermeye hazırlanırken.



Steinwächter



LEVEL HIT

Güneş uzakta; zaman kuzgunun gecesi...

GOTHIC 2: NACHT DES RABEN

"Bir RPG olsa da sınırlarımızı zorlasak" mı dediniz?

Bilgi için: <http://www.piranha-bytes.com> Yapım: Piranha Bytes Dağıtım: Jowood Tür: CRPG Multiplayer: Yok Almanca Gerekşinimi: Çok iyi Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 128MB RAM (WinXP ile 256), 32MB Ekran Kartı, 2.8GB HD Alanı Önerilen Sistem: 1.4Ghz İşlemci, 256MB RAM (XP ile 512), 64MB Ekran Kartı

Göker Nurbeyler |
gnurbeyler@level.com.tr

Soğuk bir kış gecesinde evde yapılabilecek sayısız güzel şey var diye başlamıştım Gothic 2 tanıtımına. Birbiri ni taklit etmeyen çözüm yollarıyla, hoş grafikleri, sağlam senaryo ve hikaye yapısıyla klasik olmayı gerçekten de kıl payı kaçırmış bir oyundu Gothic 2. Avrupa'da çok iyi satış rakamları yakalamış, kendi türünde en iyilerden olan bir oyunun devamının gelmemesi mi? Şaka yapıyorsunuz.

Başa Dönüyoruz

Alman yapımcıları aynı Gothic 1-2'de yaptıkları gibi Ndr'i de ilk önce Almanca olarak piyasaya sürdüler. Kendilerine sadık oyuncularına yaptıkları bu jestler onlara artı puan ve iyi satış rakamları olarak dönerken İngilizce versiyonları da herhangi bir değişiklik olmaksızın birkaç ay sonra piyasaya çıktı. Hatırlarsınız Gothic 2'nin Almanca'sını tanıtırken Level oyunu tanıtan ilk dergilerden biri olmuştu (Şubat 2003). Şimdi bununla olaçağı gibi...

Gothic 2'nin resmi ek paketi Nacht des Raben'da (Kuzgunun Gecesi) tehlike altındaki Yeni Dünya'ya yeniden kurtarıcı olarak dalıyorsunuz. Peki bu kurtarıcılık karşılığında size önerilenler o kadar cazip mi? Yapımcı Piranha Bytes'ın oyuncağı yeni yaratıklar, bol bol görev, eski düşmanlar ve kayıp bir medeniyet çevresinde geçen bir dev bir alanla başlıyorsunuz. Savaşlar artık silahşörlerin de size

katılabildikleri eskisine oranla daha büyük çarpışmalar şeklinde gerçekleşiyor. Teknik bilgi vermek gerekirse yepyeni 5 özel zırh, 10 yaratık, 30 kadim eser (artifact) ve 100 yeni karakter sizi bekliyor. Yenilik sayısının tatmin edici olmasına rağmen Gothic 2 muhriplerini kurulum sonrası kötü bir sürpriz bekliyor: Eski karakterinizi artık kullanamıyor ve oyuna ilk başladığınızdaki kadar züğürt biriyle başlıyorsunuz. Fakat Allah'a şükür aynı görevleri tekrar yapmak zorunda değilsiniz. Bu nedenle hemen Khorinis şehrine koşuyor ve Cavalorn'u (ilk bölümden eski bir dost) buluyorsunuz. Onu bulduğunuzda size uzak diyarlarda uzun süre önce depremlerle kaybolmuş bir bölgeden söz edecek. Burada insanlar iz bırakmadan kaybolmuş. Ek pakette asıl göreviniz bu esrarı aralamak olacak. Fakat bu vadiye girmeden önce Gothic 2'den tanıdığınız topraklarda bir çok görev sizi bekliyor.

Vadiye açılan kapı mideden geçer

Bu görevleri bitirdikten (4-5 saat) sonra büyümlü bir kapı aracılığıyla lanetli bir vadiye geçiyorsunuz. Orjinal oyunun üçte biri büyüklüğünde olan alanda dev peygamber develeri (mantis), zehirli bataklık yaratıkları gibi bir çok düşman sizi bekliyor. Özellikle Aztek'leri andıran taş figürler granit kollarıyla çok başınızı ağırtacak. Yeni zırhlarınız ve silahlarınızdan aldığınız maddi manevi destekle bu tehlikelere hazır olacaksınız. Ndr ile üç

tanıdık loncanın (milis, esnaf, ateş büyücülerini) yanı sıra dört yeni birlik geliyor. Su büyücülerini haricinde hepsi de sırayla ringe çıkıyorlar. Özellikle de korsanlar ve haydutlar... Tabii buraya gelinceye dek iyi sayıda görev çözmek zorundasınız. Bu görevler Gothic 2'nin orjinal havasında gidiyor: A kişisi B eşyasını C kişisine ulaştırmanız için verir ya da büyük yaratık kitlelerini aşarak kurtardığınız kadim bir eşyayı sapasağlam şekilde D'ye teslim eder ve ondan yeni görevler, yeni bilgiler edinirsiniz. Sakın oyun tarihinin klişesi olan bu getir götür görevlerine burun kıvırmayın. Çünkü görevler senaryoya öyle iyi yedirilmiş ki sıkılmaya fırsat bulamıyorsunuz. Yan görevleri atlayarak kaybedecekleriniz sadece eşya değil size



Yükseltilerin size vereceği avantajları atlamayın.



Ek paket grafiklere ek yapmıyor ama hala gücü yerinde.



Böceklerin boyun altları çabuk yıkabilmeniz için anahtar bölgeler...



yardımcı olacak askerler de olabiliyor; hem de bazen birden fazlası. Görevler içinde kuralı bozan istisnalar da mevcut: Bazı yerlerde bu yeni medeniyetle ilgili parçaları birleştirmeli ve soruları cevaplandırmanız gerekiyor. Buralarda oyunun adventure yönü ağır basıyor. Gothic 2'den kalan birden fazla çözüm yolu olayı burada da devam ediyor. Şehirde nuh niyen peygamber demeyen bir asker mi var? Namussuz adam rüşvetsiz hiç bir bilgi vermiyor yani. Peki şöyle bir oradan uzaklaşıp onun gıcık olduğu bir diğeriyle konuşup geri gelseniz? Kim bilir, belki kısıkançlık paradan daha lezzetlidir.

Baldur's Gate'teki karakterimi burada kullanabilir miyim?

Gerçekten sizi zorlayacak bir oyun istiyorsanız NdR bunun için ideal. Orjinalini oynamadan kesinlikle buna geçmenizi önermiyorum. İlk oyuna da zor demiştim ama NdR bazen abisini bile kıskandıracak yerlere gelebiliyor. Dolayısıyla sizi delirtilebilecek yerlere de... Kurucuların Kayıp Vadisi'ne geldiğimde en yakın refakatçimin erken gelen ölümü sınırlarımı zıplatmıştı. Gerçi

sık save yapılması ve sağlık iksirleri yardım ediyor ama, oyunun birçok anında ölümü ensenizde hissediyorsunuz. Senaryo bu kadar değişken ve eğlenceli olmasa uzun süren zor savaşlara tolerans gösteremeyebilirdim. Senaryo sayesinde sık sık yaptığınız uzun koşuşturmalar heyecan dolu yürüyüşlere ve harika bir fantezi dünyasına dönüştürülüyor. Bu arada oyuna yeni karakterlerle başlama fikri kiminse huzurunuzda onu kırıyorum: Kını kını kını! Black Isle gibi güçlü rakipler oyunlardaki ka-

rakterleri neredeyse iki paket sonra bile destekleyerek oyuncuyu oyununa hapsediyor. İsteseler oyuncular zaten yeni bir karakter ve meslek grubuyla başlardı.

-Abi bir ses sistemim var kulağın uçuklayacak -Dudak olmasın o?

Genelde ek paketlerde olduğu gibi NdR'in de grafik yapısına bir ek yapılmamış. Buna rağmen duvarlarda kaybolabilen karakterler gibi önemli hatalar düzeltilmiş. NdR sağlam bir ses sistemine sahip olanlara kıyak geçerek ses desteğini EAX'dan Dolby 5.1 ve 7.1'e yükseltmiş. Böylece zaten iyi olan sesleriyle atmosfere daha iyi giriyorsunuz. Ne demek istediğimi granit savaşıların yeri göğü titreten ayak seslerini duyunca iyi anlayacaksınız.

Sistem iyi hoş da, oyunun yönetimi öncekinde olduğu gibi hâlâ karmaşık. Yapımcılarının neden inatla faresiz bir menü sistemini devam ettiklerini anlamıyorum. Peki bu oyunu kimler oynasın? İlk oyundan memnun kalmış, zorluğu yüzünü ekşitmemiş, çok çeşitli çözüm yollarından hoşlanan "deneysel" CRPG oyuncuları... 🎮

LEVEL NOT



Artılar

Atmosferik oyun dünyası, göz alıcı coğrafi yapılar, farklı çözüm yollarına sahip bol sayıda görev, mantıklı senaryo

Eksiler

Türün profesyonellerini terletebilen zorluk, karmaşık yönetim şekli, eski oyun karakterinin kullanılmaması

Level Notu



Belki bir ateş topu kadar zarar almıyor ama hareket edemeyen biri sizi vuramaz.

Thorgal

ODIN'S CURSE

Meğerse Vikingler uzaydan geliyormuş...

Bilgi için: thorgal.dcegames.com Yapım: Le Lombard Dağıtım: The Adventure Company Tür: Adventure Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 1450MHz işlemci, 64MB RAM, 16MB ekran kartı Önerilen Sistem: 733MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr



Oklarınıza başvurduğunuz zamanlar da oluyor.

Vikingler hakkında şöyle bir bildiklerimizi tazelemek gerekirse: İskandinavya'nın gözü pek denizcileri ve savaşçılarıdır onlar. Birçok efsane vardır, onlar ve tanrıları Odin hakkında. Elinde tokmağıyla süper kahraman Thor'un çizgi romanı ve "Vikingler geliyor!" şarkısıyla çocukluk dönemimin, adını hatırlayamadığım çizgi filmi ("Vikingler" olmasın sakın?- Bix), aklımdaki diğer Viking kırıntıları...

Dur! O senin oğlun!

Oyunumuz bir adventure ve kahramanımız da bir Viking. Adı Thorgal... Tıpkı Thor gibi o da bir çizgi kahraman. Thorgal denizleri aşip ailesine kavuşmaya çabalarken, Odin'in lanetli dalgaları onu bir adaya çıkartır. Gemisi karaya otururken, sıla hasreti çökerken, karşısına çıkan bir büyücü ona gelecekteki öyle bir şey gösterir ki, bir an önce ailesine ulaş-

mak artık onun için ölümcül bir sınavdır. Sihirli aynada görünen, Thorgal'ın kendi oğlunu öldürdüğüdür. Büyücü, ona olabilecekleri de-



ğil olasılıkları gösterdiğini söyleyerek, kuş misali uçup gider... Anlayacağınız Thorgal olarak hemen işe koyulmalı ve geleceğiniz üzerindeki giz perdesini kaldırmalı-

nız. Yapmanız gereken ilk şey adanın diğer ucuna ulaşmak için aradaki ormanı geçmek. Oyun ilerledikçe ilginçleşiyor, daha doğru absürdleşiyor. Özellikle yarı uzaylı olduğunuzu öğrenmeniz çok şaşırmanıza yol açıyor.

Üçüncü şahıs perspektifinden oynanan Thorgal, standart adventure prosedürünü uyguluyor; karakterlerle konuşuyor, objeler topluyor ve topladığınız objeleri bulmacaları çözmek için kullanıyorsunuz. Arada oklarınızı konuşurmanız gereken birtakım aksiyon sahneleri çıkıyor ama onları da birkaç denemeye geçebiliyorsunuz. Bulmacaların pek de orijinal oldukları söylenemez.

Çizgiler modellenince...

Thorgal bir çizgi roman uyarlaması olduğundan, grafikler üç boyutlu olsa da belirli bir iki boyut anlayışına sahip. Zaten oyunda ilerledikçe dolan bir çizgi albümünüz var. Albümün sayfalarını karıştırıp daha önce neler olduğunı görebilirsiniz.

Seslendirmelerse pek başarılı değil. Thorgal sanki teneke bir huniden konuşuyormuş gibi. Diğer karakterler de ondan pek farklı değil.

Thorgal, Atlantis gibi uçuk efsanelere el atmaya çalışmış ama biraz yüzüne gözüne bulaştırmış bir oyun. Yine de sağlam grafikleri ve yer yer etkili bulmacalarıyla yeni adventure oyuncuları için eğlenceli olabilir. 4



Artılar

Viking teması. Sağlam arka plan grafikleri ve ara demolar.

Eksiler

Absürd hikaye. Anlamsız bulmacalar. Kötu seslendirme. Kısa oyun süresi.



Level Notu



AMERICAN CONQUEST FIGHT BACK

Şu Amerika da ne fethedilmez yermiş

Bilgi için: <http://www.american-conquest.net> Yapım: GSC Game World Dağıtım: CDV Tür: RTS Multiplayer: İnternet, Lan İngilizce Gereksinimi: İyi Minimum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 1.2GB HDD Önerilen Sistem: 800 Mhz İşlemci, 256 MB RAM

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

Orta seviyede gürültü yapabilmiş American Conquest'in ilk resmi ek paketi raflara vurdu. Peki gerçek zamanlı strateji kumandanlarına bir takviye mi, yoksa dizdiğiniz CD kutularına atacağınız bowling topu mu?

Fethetmeyeceksen annemin evine dönüyorum

Öncelikle bakalım Fight Back'le neler geliyormuş: Beş yeni halk, 53 birim ve 40 yeni bina ve yeni bir oyun modu. Bu sayıları duyunca gözünüz o kadar da parlamasın. Çünkü Warcraft 3'de olduğu gibi tamamen farklılaşmış birimler ve grafikler beklemeyin. Ne de olsa hemen hepsi gibi belli başlı birimlerin birkaç farklılaşmayla tüm ırklara monte edilmesiyle oluşuyor. Ek paket sekiz ana bölümle geliyor. Bu görevler boyunca almanlarla efsanevi Eldorado'ya ilerliyorsunuz; ruslarla Katharina önderliğinde Alaska'yı fethediyorsunuz. Bunlara Portekiz, Hol-

landa ve yerlileri de ekleyince yirmibeş görevlik bir maraton ortaya çıkıyor. Bu maratonun yanına yeni bir oyun modu eklenmesi de enteresan gözüküyor ama akıl her şey dışarıdan gözüküyor gibi mi diye soruyor. Orjinaliyle kıyaslandığında aslında pekte bir şeyin değişmediği göze çarpıyor. Hala yazı ve seslendirmeye gerçek tarihsel bağlantılar eşliğinde sunulan görev yapısıyla oyuna başlanıyor. Görevler bir gece baskınıyla yakalanan yerlileri köleleştirmeden büyük bir orduyla önüne gelene bin tekme yapmaya kadar değişiyor.

Bekle ya, sadece 20 saatçik kaldı

Tamam kulağa hoş geliyor ama oyun ısrarla tuzsuz bir çorba tadı veriyor. Peki nedir eksik olan tuz? Bir kere yeni ırklar yeterince farklılaştırılmış hissi uyandırmıyor. Görevlerde heyecanlı Portekiz ve Hollanda maceraları arıyor gözlerimiz.

"Savaş alanı yapı işleriyle uğraşmam, ben komutanım" diyenle-

rin yüzünü güldürecek, on yeni haritayla gelen bir mod. Güncellemeler için sahip olduğunuz kısıtlı süre dolar dolmaz rakibin binasını ele geçirmeye veya düşman işgaline karşı koymaya çalışıyorsunuz. Oyuncunun motivasyonunu korumak için bu haritalar tek kişilik görevlerde ilerleyerek açınca kadar kapalı kalıyor. Oyunu yemiş hatmetmiş oyuncular için düşünülen bu mod özellikle multiplayer'da eğlenceli dakikalar sunabiliyor. Ama yine de bir klasik olaktan uzak. Ayrıca ya ben tek başıma oynamayacağam?

Sözün Özü

Dönüp baktığımda birçok yeni ırk, birim ve görev görüyorum ama nerede teknik düzeltmeler? Tamam bir ek görev paketinden yeni bir grafik motoru beklemiyorum ama yeni bir soluk olarak çıkardığın oyuna birkaç animasyon ekle ki ilgi çeksin. Sonuç olarak eğer amansız bir American Conquest hayranıysanız ve yirmi saatlik bir soluk daha istiyorsanız, buyrun. ☺



Artılar

Tarihsel senaryo ve görevler, yeni birimler, yeni oyun modu

Eksiler

Saçmalayabilen yapay zeka, donuk arka plan, yetersiz yenilikler

Level Notu



Totemlere bak ya, gâvur yapmış valla



Bu ağaçları yapıştırmışlar, rüzgâr etki etmez

Battle Engine Aquila

Mech'lerin kafalarını ayrı vücutlarını ayrı yöne çevirebilmelerini anlamsız bulan Onur Bayram, düz ve sade ateş edebilen bu Mech'leri çok sevdi.

Bilgi için: <http://www.battleengine.com/> Yapım: Lost Toys Dağıtım: Infogrames Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Hiç Minimum Sistem: 500MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı Önerilen sistem: 800MHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Seyreltilmiş simülasyon piyasasında her zaman iş vardır. Yalnız bu tip aksiyonu bol uçak oyunu çok yapıyor. Mech simülasyonu ise çok az ve hepsi de oldukça zorlar. Böyle bir ortamda aslında Battle Engine Aquila tipi oyunlara oldukça ihtiyaç var. Hem Aquila'nın diğer Mech oyunlarından farklı bir özelliği de bulunuyor. Her yerde görebileceğiniz türden bir Mech değil. Sadece bir prototip. Zaten ortalıkta başka Mech de yok.

Gelecekte geçen hikayede kutuplardaki buzulların erimesiyle tüm gezegeni su basıyor. Kalanlar da ufak tefek kara parçaları için savaşıyor. Siz de Forseti ordusunun özel savaş gemisi Aquila'yı kullanan Hawk olarak Muspell'lere karşı mücadele veriyorsunuz. Klasik gibi görünen konunun içinde açıkçası tek parlayan yer Aquila.

Suya sabuna dokunmayan Mech

Oyunun seyreltilmiş simülasyonu olduğunu anlamanın en kolay yolu, kontrollerin sadece bir ekran boyunca sürmesi ve yön dışında topu topu üç tuştan ibaret olması. Bunlar zaten aynı zamanda Mech'inizin kapasitesini de gösteriyor. Transform tuşuyla uçabilen

şekle dönüşüyorsunuz. Havada kalabilme süreniz enerjinizle sınırlı. Bu da ekrandaki hedef dairelerinin solunda gözüktüyor ve yere inince hızlı bir şekilde doluyor. Çok yükseklerde motorlarınız durduğu zaman yere külçe gibi çakılmıyorsunuz çünkü hava freni adında bir tuşunuz var ve paraşütle süzülür gibi yere inmenizi sağlıyor. Geriye kalan son tuş da silah değiştirmenize olanak sağlıyor. Çok fazla silahınız yok. Yerde kullandığınız silahların hepsini havada kullanamıyorsunuz. Zaten havada bir F-16'dan pek farkınız yok. Klasik "çok ateş edersen silah ısınır, silahın vurulursa ateş edemezsiniz" davaları burada da geçerli. Yalnız bu kadar özellik içinde Aquila'nın suya dokunmaması konu itibarıyla biraz ters geldi. Her yer sadece su iken minik kaplama parçalarının üzerinde

enerjinizi doldurmaya çalışmak komik gözüktüyor.

Ortamda tek Mech olmasından başka söylenebilecek bir özellik de savaş alanlarının alışıldık geniş olması. Öyle ki sadece karambol içinde başlayıp kimi vurduğunuzu anlamadan biten görevler var. Savaş alanlarının karışık olması beraberinde yavaşlık sorununu getirmemiş. Çünkü grafik motoru da oyun gibi oldukça "lite" tasarlanmış. En düşük özelliklerde oyunu bir TNT2 ile oynayabiliyorsunuz. Buna rağmen efektler idare edebilir gözüktüyor. Yalnız oyunun birinci şahıs gözünden olması ve bütün oyun boyunca bunun değişmemesi kötü. Aracı dışarıdan görmenin yolu yok gibi bir şey.

Biz oyuncuların daha iyi şeylere layık olduğu kesin. Fakat Aquila size beklediğiniz eğlenceyi kısa süreli de olsa verebilir. ☺



Artılar

Oynanışı kolay. Aksiyonu bol.

Eksiler

Dış kamera yok. Karambol çok.

Level Notu

71



BİLGİNİZE...

Kontrol de la Simüle

Oynanışı ne kadar kolay tarzı ne kadar hafif olursa olsun, bu tarz bir simülasyonu mümkün olduğunca joystick'le oynamak gerektiğini unutmayın.

Havadayken enerjinize dikkat!!!

"Suya dokunamıyorsunuz" demiştim, değil mi?

Bridge

CONSTRUCTION SET



LEVEL HIT

Köprü inşa etmek ne kadar eğlenceli olabilir?

Bilgi için: www.garagegames.com Yapım: Chronic Logic Dağıtım: Chronic Logic Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Hiç
Minimum Sistem: 500Mhz işlemci, 64 MB RAM Önerilen Sistem: 1.3 Ghz işlemci, 128 MB RAM

Fırat Akyıldız |
firat@level.com.tr

Köprü inşa etmenin nesi eğlenceli olabilir ki? Birkaç metal parçayı bir araya getirmek ve dengeyi sağlamaya çalışmak... Gerçekten de ilk bakışta pek ilgi çekici gelmiyor, peki ya Bridge Construction Set'i oynadıktan sonra? Asıl konumuz da bu değil mi zaten sevgili okuyucular...

Bunu buraya...

Bridge Construction Set, ilk başta 2D olarak ortaya çıkan Pontifex serisinin sonuncusu. Aslında Pontifex'e oyun değil, gerçek fizik kurallarının uygulandığı bir inşa simülasyonu demek daha doğru olur. Bu arada şunu da belirtiyim; Bridge Construction Set, Pontifex'in ikinci versiyonunun biraz daha geliştirilmiş hali. Yani devamı...

Bridge Construction Set'i biraz daha açmak gerekirse... Oyun; Easy, Medium, Hard, Complex ve Extra olarak beş farklı zorluk derecesi içeriyor. Her zorluk derecesinde farklı haritalarla karşılaşabilirsiniz. Yapmanız gereken şey şu: Elinizdeki kısıtlı parayla sağlam, yıkılmayacak bir köprü yapmak. Köprüyü tamamladığınız zaman "Run Test" tuşuna basıyorsunuz

ve köprü'nün üzerinden bir tren veya başka bir araç geçiyor. Eğer köprü yıkılmazsa seçtiğiniz zorluk derecesinin diğer haritasına geçebiliyorsunuz. Eğer yıkılırsa köprüyü daha dikkatli ve daha sağlam inşa etmeniz gerekiyor.

İnşaat için elinizde; kablo, ağır-hafif demir ve ağır-hafif çelik gibi birkaç parça bulunuyor. Bunları hem köprü'nün dengesini bozmayacak şekilde, hem de çok para harcamadan kullanmalısınız. İşte oyunun zorluğu da burada ortaya çıkıyor. Sınırlı parayla ne kadar sağlam bir köprü yapabilirsiniz? Ve yaptığınız köprü bir treni kaldırabilir mi?

Oyunun 3D olması sayesinde çevreyi trenin veya diğer araçların içinden de görebiliyorsunuz. Bunun yanında 3D'nin getirdiği dezavantajlar da yok değil. Mesela oynanış, Pontifex'e, yani serinin ilk oyununa oranla biraz daha zor. Daha anlaşılır bir görüntü elde etmek için kamerayı devamlı çevirmek zorunda kalıyorsunuz ve ba-

zen neyin nerede olduğunu karıştırıyorsunuz.

Yeni oyunda sabit parçaların yanında kapanıp açılan parçalar da kullanabiliyorsunuz. Bunlar, denizden gemi geçen haritalarda işinize yarıyor. Tabii bunun inşası biraz daha zor.

Bunu da buraya...

Bridge Construction Set (veya Pontifex serisi), en az Lemmings kadar yaratıcı ve orjinal bir fikir. Oyun bir şekilde sizi içine çekiyor ve saatlerce başına hapsediyor. Mimarlar içinse vazgeçilmez... Ne var ki 2D versiyonunun Bridge Construction Set'ten daha iyi olduğu da bir gerçek. Oyunu satın almak için www.garagegames.com adresini kullanabilirsiniz. ☺

LEVEL HIT



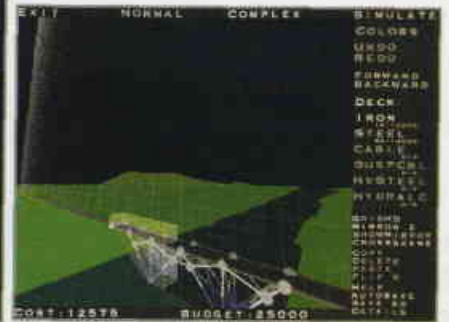
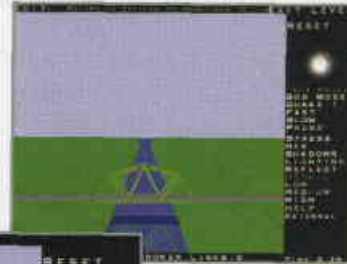
Artılar

Yaratıcı fikir, tamamen gerçek fizik modellemesi, basit oynanış

Eksiler

3D grafiklerin oynanış zorlaştırması

Level Notu



İlk plaj futbolu oyunumuz...

PRO BEACH SOCCER

Kızgın kumlardan meşin yuvarlağa... Veya her neyse işte...

Bilgi için: www.pamdev.com Yapım: Pam Development Dağıtım: Wanadoo Edition Multiplay: Var İngilizce gereksinimi: Hiç
Minimum Sistem: PIII 650, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 1400 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



insanların ve deniz kabuklarının plaja farklı farklı amaçlarla gitmişlikleri vardır. Bunların arasında; denize girmek, boğulmak, kumdan kız yapmak, kızı ısırmak ve top oynamayıp acıkmak gibi eylemler sayılabilir. İşte oyunumuz da tam bu noktada başlıyor: Pro Beach Soccer noktasında... (toparlayamadım ama olsun).

Artılar

Eğlence, kolay oynanış, estetik animasyonlar, fazla sayıda hareket, harika goller.

Eksiler

Topun allama sorunları, az sayıda kamera.

Level Notu



Plaj futbolu mu?

Yurt dışında plaj futbolu oldukça sevilir. Buna rağmen Pro Beach Soccer yapılan ilk plaj futbolu oyunu.

Friendly, Pro Beach Soccer Tour, Custom ve Arcade oyundaki modlarımız. Bu tip bir oyunda Arcade adında bir modun olması aslında ilginç. Ne de olsa Pro Beach Soccer zaten arcade, yani eğlence ağırlıklı bir oyun. Yine de oyunda gerçekçilik payı da yok değil, var. Arcade modundaki fark ise oyunun kuralızsız oynanması. Yalnız şunu da belirtmekten hiç çekinmem: Oyun en zor derecede bile eğlencesinden ve kolaylığından hiçbir şey kaybetmiyor.

Dediğim gibi Pro Beach Soccer arcade bir oyun, ancak bu, devamlı gerçek dışı şeylerle karşı-

laşacağınız anlamına gelmiyor. Oyunu arcade yapan şeyler; çok kolay artistik hareketler yapabilmemiz, kolay gol olması ve topladığınız puanlarla adamlarınızın bir anda değişmesi (bu konuda birazdan bir basın açıklaması yapacağım). Bunların dışında oyun oldukça gerçekçi. Futbolcu animasyonları (kesinlikle çok iyi) ve fazla detaylı olmamasına rağmen grafikler çok hoş.

Merak etmeyin, oyunun çok fazla negatif yanı yok. Pro Beach Soccer beklenilene fazlasıyla veriyor. Peki nedir bu beklenti? Eğlence. Her şey bir yana, oyun çok hızlı ve dinamik. Her an artistik bir harekete rastlayabiliyorsunuz ve yukarıda da belirttiğim gibi bu hareketleri yapmak sizi hiç yormuyor. Voleler, uçan kafalar, uzaktan goller ve daha birçok hareket...

Gelelim basın açıklamasına... Oyunda yaptığınız her olumlu harekette ve attığınız her golde pu-

an topluyorsunuz. Ve her puan altınızda ekranın yukarısındaki sarı derece biraz daha doluyor. Tamamen dolduğunda ise adamlarınız sahanın ortasında toplanıyor ve bir anda ışıl ışıl oluyorlar. Derece bitene kadar da neredeyse her pozisyonda, mesela şut çektiğinizde kamera adamlarınızı arkasından çekiyor ve topta bir ateş efekti oluşuyor. Bu durumda çektiğiniz şutlar da olduğundan daha hızlı gidiyor.

Plaj futbolu elbet!

Pro Beach Soccer kesinlikle çok eğlenceli bir oyun. Her an her yerden pozisyona girebiliyor ve her an farklı bir hareket yapabiliyorsunuz. Eksiler olarak, zaman zaman topun normalden fazla atlamasını sayabilirim. Bunun dışında grafikler de daha iyi olabilirdi, fakat animasyonlar bu açığı kapatıyor. Animasyonlar daha iyi olabilirdi, fakat oynanıştaki eğlence bu açığı kapa... ☺



COLD ZERO

THE LAST STAND

Bir grup amca bir araya gelmişler. Haydi bir oyun yapalım demişler. Demez olasıcalar...

Bilgi için: www.coldzero-game.com Yapım: Drago Entertainment Dağıtım: Jowood Tür: Aksiyon-Strateji Multiplayer: Var İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 650 MHZ işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM Önerilen Sistem: 1 GHZ işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM

jesuskane@level.com.tr

Amcalar iyi hoş girişmişler olaya. Klişe bir hikâye almışlar. Klişe karakterler yaratmışlar. Bir de karakter geliştirme sistemi yapmışlar ki sormayın. Söзде 3D olan oyuna izometrik bakalım demişler. "Gerçek zamanlı oynar iken oyuncular kameraya küfür bile edebilsin" demişler. Onu bunu şunu da ekleyince bir tek isim bulmak kalmış. Belki de yapımcıların oyundaki tek başarısı da bu. Oyunumuzun adı Cold Zero...

Hem Cold hem Zero

Oyunumuz donuk mu donuk. Oyunun herhangi bir karesinde bir canlılık görmek mümkün değil. İlk başta başarısız senaryo-muzun başarısız giriş bölümünde "eh belki" diyoruz. Keskin nişancı amca üslerinin emrine uymayıp kötü adama ateş eder ancak rehineyi şişler. O rehineyi şişleyin-

ce keskin nişancı amca hapsi boylar. Hapisten çıkınca elinin etmek tutması için size gelir. Ama siz oyunu oynamazsınız, o da aç bulaç ortada kalır. Oyunu oynamaya başladığımız noktaya kadar idare edebiliyor her şey. Ancak tam bu noktada başlığın yarısı neden Cold (soğuk) anlıyorsunuz. Giriş videosu dışında video yok maalesef. Bütün ara sahneler oyun içi grafik motoru ile hazırlanmış. Oyun içi grafik motoru da Zero'yu (sıfır) temsil ettiğinden atmosfer namına pek bir şey yok.

Süper oyun yaptık sanıyorlar, uyandırmayın

Yeni bir göreve başlamadan önce kasabada dolanabiliyorsunuz. Kasabada işinize yarayacak dükkanlar var. Bara gidip iki tek atabiliyor ya da rehine dükkanına gidip envanterinizde gerek-

siz yer tutan her şeyi satabiliyorsunuz. Ancak haritanız sizi gayet iyi yönlendirse bile kasabada dolanmak gayet can sıkıcı ve gereksiz. Gerçi oyuna ilk girdiğinizde arabirimi denemek için uygun olabilir.

Oyunu oynadıkça özelliklerimiz geliyor ve level atlıyoruz. Oyun bu kadar kötü olmasına rağmen oldukça dallı budaklı bir yetenek ağacına sahip. Hoş bunlar bizi ilgilendirmiyor zaten. Yani atış menzilimin ve taşıyabildiğim ağırlığın artması dışında bir yararını görmedim ben bu sistemin. Amcaya "sneak" diyorum, sessizce yürüsün falan diye, o çöküyor. Bir yere gitmesi için tıkliyorsunuz, "Yürüyemem fazla yüküm var" deyip koşmaya başlıyor. Ben de gülerken aklıyorum.

Yapımcılar bir de Commandos gibi "düşmanın görüş alanı şeysi" koymuş, koymaz olsalardı keşke, neyse.

Yer bitti beee...

Sesler eh, grafikler geçtiğimiz asırdan kalma. Oynanabilirlik Cold, Atmosfer ise Zero. Yer kalmadı diye başlık attım. Yanlış anlamayın yer olsa daha da kötüleyeceğim oyunu. Son zamanlarda yaşadığım en kötü oyun deneyimlerimden biri. Uzak durun... ☹



Öldürmüş beni gözünden yeşil ışık çıkan adam



Öldürecek beni bu ofisin güzelliği

Öldürecek beni bu envanter olayı



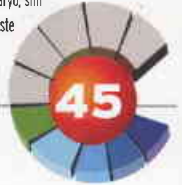
Artılar

İsminin cık oturması ve yetenek ağacı artı olarak sayılabilir. 100 farklı silah da var...

Eksiler

Grafikler, klişe senaryo, sıfır atmosfer diye bir liste yapabiliriz.

Level Notu





Firat Akylitz | firat@level.com.tr

-Pembe panjurlu bir Kısa Kısa'mız olacak Nalan, bahçede Kısa Kısa çocuklar, kusa kusa oynayacak -Kısa kes Ferit! "Mutluluğun Resmi" filminden bir çalıntı (1960)

kısa kısa

Premier Manager 2003

Yapım: Runecraft
Dağıtım: Infogrames
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Dan! Dun! (Ekranı çarpayım!) Menajerlik oyunlarında son nokta! Fijit! (Ekrandan kaybolayım!) Premier Manager 2003 işte... Okuyun veya

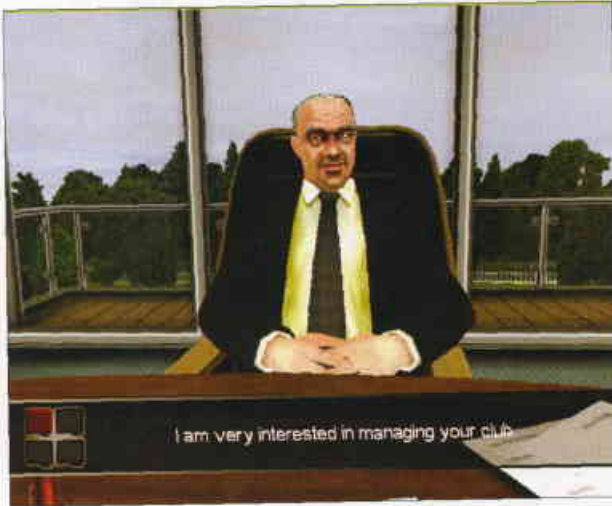
uyuyun, ne bileyim... (dengesizliğimden asla taviz vermem)

Premier Manager 2003 bir menajerlik oyunu sevgili

okurcu... Bu oyunda yapacaklarınız ise şunlar şunlar: Metinleri okumak (mır mır mır), taktik vermek (3-5-2, 1-2-3, 0-0-10), mouse'la ekranın sağındaki çubuğu aşağıya çekmek (fijit, fiyjt) ve de başkanla konuşmak (mır mır ve de mır). Peki bu konuşmalar nasıl yapılıyor? İçeriği ne? Kaç kaşık şeker koyacağım? Kaç dakika pişireceğim? Bakınız!

Başkan size "Neden toplantılara katılmadın, neden onları es geçtin, neden kafa ma tık'ladın, burası Din-go'nun ahırını mı?" diye sorular soruyor ve siz de "Bana kimse karışamaz! Yaparım ederim!" diye cevaplıyorsunuz. Başkan bu fevri tutu-

munuz karşısında sinirleniyor, sizi tutup ısıriyor, takımından atıyor ve arkanızdan "vay menenjit!" diyor. Daha sonra da "Taş yok mu taş!" seçeneğini seçip...



FIM Speedway Grand Prix

Yapım: Big City Games
Dağıtım: Big City Games
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 500 MB HDD



Pek okurcu okur: FIM Speedway Grand Prix diye bir oyun buldum ve belki inanmayacaksınız ama, bu oyunu yazacağım, inceleyeceğim, sonra da frizbi oynayacağım (işbu ki frizbi iki kişinin birbirlerine dairesel bir tanımlanamayan uçan objeyi fırlatmasıyla oynanır. Taraflardan biri 10 sayısına ulaştığı zaman yenik taraf saldırıya geçer ve karşındakinin burnunu ısıtır. İşte biz bu işleme meteorolojide Frizomaniyak diyoruz).

Geleyim bu oyunun incelemesine... FIM Speedway

Grand Prix de Premier Manager 2003 gibi bir motosiklet oyunu (dengesizlik de



neymiş!). Şaşırtıcı olarak bu oyunda da birkaç mod bulunuyor. Mesela Championship

Season, mesela Time Race, mesela karniyarık... Bunun dışında oyunda 10 ayrı yol var. Mesela birinci yol, mesela ikinci yol, mesela... Hi, daldım... Neyse...

Fakat bu oyunda da bir sorun var! Motosikletiniz tutarsız davranışlar sergiliyor! Sanki kontrol ettiğiniz şey bir motosiklet değil (sayıyla değil), bir firkateyn! (Roma rakamıyla firkateyn). Dolayısıyla, sonuç itibarıyla, ve, ve ya, ki, ile, değişik bağlaçlar, FIM Speedway Grand Prix şişko ve kıskanç oyunun teki. Peh...

Battlecruiser Millenium Gold

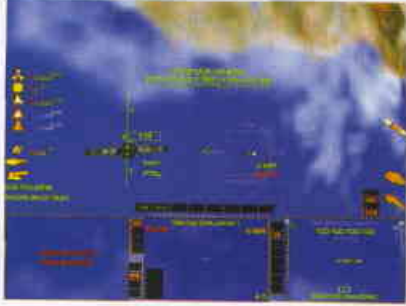
Yapım: 3000 A. D.
Dağıtım: 3000 A. D.
Minumum Sistem: 350 Mhz İşlemci, 64 MB
RAM, 16 MB Ekran kartı



Battlecruiser'ı hatırlayanlar mouse'larını ısırırsın! Tamam, sen koca kafalı olan, sen yamuk kafalı olan ve de sen normal olan! Şimdi de Battlecruiser'ı sevenler uyusun! Tamam! Sen, sen bir de sen! Hah! Şimdi yazımı yazayım: Mır mır mır, mır mır... Hı??? Yazı

sırasında uyumak ha?!?!?! Bingo'nun ahırını mı burası be!!! Dur bakayım sen, şimdi geliyorum! Dur! Pugh!!! (denge...)
Biliyorum, çok şaşırtıcı ama, Battlecruiser Millenium Gold, Battlecruiser Millenium'un eklentisi. Dolayısıyla bu oyunda bir uzay gemisini kontrol etmek

suretiyle karşınızdaki gemileri vurmaya, yıkmaya, patlatmaya, kanlarını akıtmaya (durun siz savaşamazsınız, kardeşsiniz veya savaşın, banane...) çalışıyorsunuz. Burada ilk akla gelen soru ise şu: Gemiden kan akar mı? İşte sorun da burada ortaya çıkıyor sevgili Level... Hı? Sevgili Level mı? Mektup yazayım... Sevgili Level: Bu sahtirleri sana yazarken ne kadar uyukuyabiliriz. Aynı zamanda bu oyunun grafiklerinin ne kadar menemen olduğunu da bilemezsin. Sen de hiçbir şey bilmiyorsun... Ne bu be! Ama sana şiir yazdım, tut. Level çıkınca neşe doluyor insan... Sen bir amca, sen bir kuzen, her şey oldun artık bana...



Heath

Diablo'yu hatırlayanlar bu yazıyı okusun, hatırlamayanlar ise bunaktır. Hah! İyi oldu bu! Paragraf açayım: Ytong!

Heath, Diablo benzeri, sosyal, sorun-

suz, hobileri arasında oyun olmak olan bir oyun. Arkadaşları dışarıda top oynayıp acıkırken, Heath derslerine çalışır ve de... Bu da olmadı. Yeni paragraf açayım: Dongi!

Heath için Diablo tadında, fakat daha az pişirilmiş bir oyun diyebilirim. Oyundaki sorunlar arasında; grafiklerin olmaması, mouse'un normalden çok daha hızlı, saniyede 400 km/potates hızında hareket etmesi, karakter animasyonlarının fit, fiti, fit ve fit olması... Bunların dışında ise Heath klişe, sıkıcı ve de asosyal bir oyun. Fakat bu tutarsız eylemlerim sizi oyunu almaktan vazgeçirmesin. Oyunu alın, sonra da CD'yle tek pota su topu oynayın. Bunun

Yapım: GMX Media
Dağıtım: GMX Media
Minumum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 64
MB RAM, 32 MB Ekran kartı



içinse bir adet tek'e, bir adet suya ve bir adet de topa ihtiyacınız var. Fakat bu paragraf da olmadı! En iyisi yeni paragraf açay... Neyse!



Antz Racing



Yapım: Vivendi Universal
Dağıtım: Vivendi Universal
Minumum Sistem: PII 400, 64 MB RAM,
16 MB Ekran kartı



Karıncalar kendi aralarında ikiye falan ayrılmaz. Karınca karıncadır ve siyahtır. Kahverengi karıncalar ise ısırğan otudur, ısırırlar, makas alırlar falan! Gereksiz samimiyet falan! Hiç gerek yok fal...

İşte şu sularda saçmalamakta olduğum oyunda da karıncaların sosyal ya-

şamları (?), ne taşıdıkları, neden koloniler halinde dolaştıkları, neden insanlarla hiç konuşmadıkları (???) ve arkadaş ilişkileri (!!!!) ele alınmış. Bu baş yapıtta aslında karıncaların karınca değil, birer Mika Hakkinen veya Michael Schumacher oldukları da anlatılmaya çalışılmış. Peki ya

sonuç? Sonuç şu ki sevgili dergi tutacakları, daha oyunun başından, genç bir karınca kask takmaya çalışırken kaskın altında kalıyor ve hayatını kaybediyor. Bu ne sorumsuzluk!!! (Yok! Kızmadım!!!)

Tamam işe bir de iyi yanından bakalım. Serhat'çım şuradan şu yanı uzatır mısın? Hah... İşte şu elimde tutmuş olduğum iyi yan... Hı? Bu ne ya! Ice-Tea istemedim ki ben!

İyi yanı ise, iyi yanı iseeee, şey, yok. Evet bulamadım. Fakat pişman değilim. Yine olsa yine bulmam! Yaparım ederim!!!



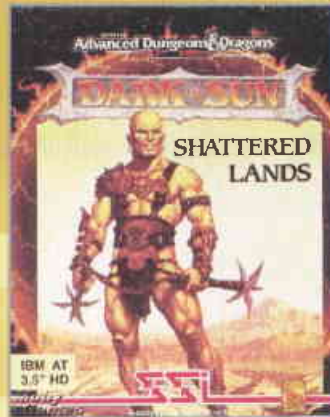
Büyük yapmadan önce birkez daha düşünün

Darksun: Shattered Lands Volume 1

Ali Güngör, gali@level.com.tr

▷ TSR'in basımını çoktan durdurduğu, eski, fakat kendine has bir diyardır Darksun. Adını duyduysanız, büyük olasılıkla bunu eskiden bu diyardan yazılarla okurlarını büyüleyen Muhammet 'Nierdre' Dabiri'ye borçlusunuz. Kiminiz ilk defa burada öğreniyor, kiminiz de benim gibi bir bilgisayar oyunu aracılığı ile tanıştınız bu diyar ile. Yerim çok kısıtlı olduğu için sadece oyundan bahsetmek durumundayım fakat gelecek aylarda başlayacak olan Cüce Craddamerin'in CRPG rehberi ile (adı değişebilir) siz de bu değişik lezzeti keşfedeceksiniz. Hatta ufkunuz açılacak, hatta varoluşun farklı bir boyutunun ve seviyesinin farkına varacaksınız. Hatta rrrn rrrn ara gazı. Ola ki Allah tad alma tomurcuklarına zeval vermeyel (fen derslerimizi hatırlayalım: Evet dil üzerinde bulunan tad alma tomurcukları...)

Eski oyunları hafızamıza kazıyan temel unsur nedir dostlar? Tabii ki öncelikle grafikler. Şimdi hemen içeriği savunmaya başlamayın, çünkü insanda bir şeylere karşı merakın temel başlama sebebi dış görünüştür. Darksun'un da kendi zamanına göre kaliteli grafikleri var, eh yılların SSI tecrübesi. Belki kullanılan renk ve ayrıntı az ama etrafta gördüğünüz hemen hemen her şeyin ne olduğunu ilk görüşte anlayıp uygun tepki verebiliyorsunuz. Ayrıca pek çok yerde böyle basit grafikler ile nasıl böyle sizi içine çekebilmiş bir atmosfer yaratıldığı şaşırtıyor. Doğrusu bunca yıl aradan sonra oturup kendimi kaptırdım ve gözlerim yorulmadı bile. Ama oyuna taze başladığımda kolayca ilerlerken ileride bazı görevlerde takıldığımı inkar edemem. Fakat arada bir kafa dinlendirince çözülemeyecek bir bulmaca yok, ancak bazı gizli ha-



zineleri ve olayları bulmanız birkaç oyun alabilir.

Bilgisayar için yapılmış bir fantastik rol yapma oyunu olarak Darksun'da sizi uzun zaman tatmin edecek kadar çok görev, kendine has ve oyun dünyasına özgü egzotik hazineler, eşyalar ve gidilebilecek farklı çözümleri var. Yani tam anlamıyla ideal bir bilgisayar FRP'si. Dört kişilik gruba kumanda etmek gayet kolay ve zaten arabirim varlığını hissettirmiyor bile. Bazı oyuncuların canını karakterlerin seviye limitinin dokuz olması sıkabilir, ama bana güvenin, oyunun ilerleyen bölümlerinde sahip olduğunuz gücün tadını çıkartabiliyorsunuz. Zorluk ayarı ile Darksun her seviye oyuncuya hitap

Fantastik Gurmeden Tavsiyeler!

Darksun için:

Prism Pentad: Troy Denning'den diyarın bütün atmosferini size yaşatan, kapaklarını Brom'un hazırladığı klasik bir kitap serisi. Bu seriyi okuduktan sonra büyük olasılıkla diyarda geçen maceralara atılmak isteyeceksiniz. **Gerek** bilgisayarda gerek masaüstünde... **Müzikler:** Oyunun kendi müzikleri ve ses efektleri tek zayıf yanı, daha yumuşak ve akıcı bir oyun keyfi için bunları kapayın ve arka planda Rise of Nations'ın müziklerini çalın. İnanın tam bir çöl atmosferi yaşayacaksınız. Ayrıca Diablo 2'nin de özellikle çöl müzikleri çok iyi sonuç veriyor.

Dune için:

Çok basit, filmi izleyin, film özel çizgi romanını okuyun (hazine değerindedir kimse de ödünç vermez), roman serilerini okuyun. Esas seri çok iyidir, devam serileri ortalamadır fakat önemli tavsiyem şudur ki, orijinalini okuyun. Özellikle esas serinin çevirisi oldukça kötü.

ediyor. Yegane sorun, bu türe alışık olan oyuncuların bile eski bir oyun sistemi olan AD&D ile ilgili problemler yaşayabilecek olması. Dediğim gibi CRPG rehberinde bunlardan bahsedeceğim. SSI RPG'si bağımlılarını şimdilik baş başa bırakıyorum. ☺



Vücudunuzdaki suyun en değerli şey olduğu dünya

Dune 2: The Battle for Arrakis

▷ Dune evreni kolay kolay unutulamaz. Para kaynağınız canım hasatçılarınızı yutan o yüzlerce metrelik kum solucanları, kanat çırparak uçan Atreides ailesi uçakları Ornitopter'ler, acımasız Harkonnen'ler, düzenbaz Ordoslar. Klasik üçleme iyi, kötü ve çirkin işte ve onların bir çöl gezegeni için çarpışması. İyi de neden böyle bir çöl için savaşıyorlar? Baharat, gaz olarak solunduğunda kişiye uzayı ve zamanı büküp gerçekliği değiştirebilecek zihinsel güçleri kazandıran bir madde. Ve koca evrende sadece bu gezegende, çöldeki o dev solucanlar tarafından salgılanıyor. Baharatı kontrol eden evreni kontrol eder. Bir imparatorluk var ama bu imparatorluğun en güçlü üç ailesi arasında sürüyor bu savaş ve kötülere gizlice imparator, iyilere gezegenin yerli halkı freemen (özgür adamlar) ve nötrlere de kaçakçılar yardım ediyor.

Kendinden sonra neredeyse hiç değişmeyen bu oyunun getirdiği ünite ve binaların dengesi idi. Önünde ne varsa yıkan sonic tank, düşmanı sizden yana çeviren sinir gazları, gatling'li ve zırhlı Harkonnen piyadeleri, her tarafından si-



lah fişkıran dev Harkonnen Devastator tankı ve yasak nükleer teknolojiyi kullanan Death Hand füzesi. Oyunun genelinde taraflar arası bir denge varsa o da son bölümde bu füzeyi kullanan Harkonnen'lerin lehine bozuluyordu, haliyle Atreides oynayanların da sinirleri bu bölümde bozuluyordu.

Ana stratejik haritada görev seçebiliyor ve filmden etkilenmiş güzel görev öncesi briefingleri alıyorduk ki Westwood bu formülü Command & Conquer serilerinde de bozmadı. Hatta C&C'de mükemmel video görüntüleri ile o zamanlar şaşkınlığa uğrattı. Görevlerde aslında her ne kadar ünitelerin kullanımlarında taktik çeşitlilik olsa da ana stratejimiz gayet basitti. Kaynak toplayıp sağlam bir üs kuruyor, az bir kuvvet ile koruyup düşmanımızın yıpratma stratejisine dayanıyorduk. Yeterli kaynak birikip de çöl düşmanımızın başta bizim için fazla olan gücünü kırıldığında topyekün bir saldırı ile üssünü yerle bir ediyorduk. Üs savunmalarını uzun menzilli havan topları ve füze bataryaları ile indirip içerdeki piyadeleri tanklar ile eziyorduk. Zaten bu oyun ile

ilgili anılarımın çoğu görev sonunda tükenmiş bir şekilde son düşman piyadesini harvester'ım ile kovalayıp ezmek üzerinedir. Ucu ucuna biten görevler bir başka zevklidir doğrusu.

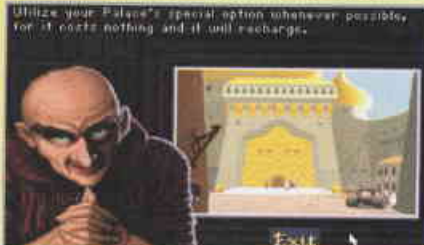
Oynadığınızda eski keyfini verebilen bir oyun fakat birden fazla ünite seçememek ve eski usul fare kullanımı yeni nesil stratejilerde tembelleşenlere biraz fala zahmetli gelebilir. Ne diyeyim ki daha, bir bilimkurgu-gerçek zamanlı strateji klasığı. ☺



BİLGİNİZE

Pek hatırlanmayan bir ilk oyun, Dune

Neden hep Dune 2 denir? Nasıl bir hayvandır bu oyunun birincisi hiç merak ettiniz mi? İlk Dune bir strateji değil de strateji öğeleri de içeren bir macera oyunuydu. Olaylar romandaki gibi 'benzer' şekilde geliyordu fakat biz Paul Atreides olarak freemen'i işe alıyor, baharat çıkartıyor, ornitopter kullanıp çölde dolaşıyorduk. Oyun güzel grafiklerine rağmen tekdüzeliği yüzünden bir süre sonra sıkıcı hale geliyordu. Bazı görevlerin çözümünü görmek oyunun bakış açısı içerisinde sorun olabiliyordu. Ve bu nedenlerle Dune pek de hatırlanmayan ortalama bir oyun olarak kaldı. Ama Westwood esas yapmak istediği oyuna bir nevi ön çalışma yapmış oldu, bazı şeyleri denedi. Güzel bulduklarını Dune 2'ye kattı ve sonuç gerçek zamanlı unutulmaz bir ilk! Bir strateji oldu. İşte Dune bu yüzden önemlidir ve sıkıcı olabilese de arada vakit geçirmek için oynayabilirsiniz.



AYAĞINIZI YERDEN KESİN!

BÖLÜM 2

Şimdi sıra bulutlara kafa atmaya geldi!

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

Geçen ay İkinci Dünya Savaşı konulu uçuş simülasyonlarında karşınıza sıkça çıkabilecek havacılık terimlerini vererek konuya giriş yapmıştık. Bu ay ise uçak nasıl uçurulur, nasıl indirilir gibi başlıklarla muhabbete devam edeceğiz. Öncelikle şunu söyleyeyim, burada okuyacaklarınız ille de her oyun için geçerli olmayabilir, sonuçta her programcının farklı bir yoğunluğu vardır. Ama bazı temel kuralları vardır ki onlar pek değişmez, işte biz de konuya o noktadan yaklaşacağız.

Burada hatırlatmak istediğim bir husus daha var, yazıyı yazarken ucuz bile

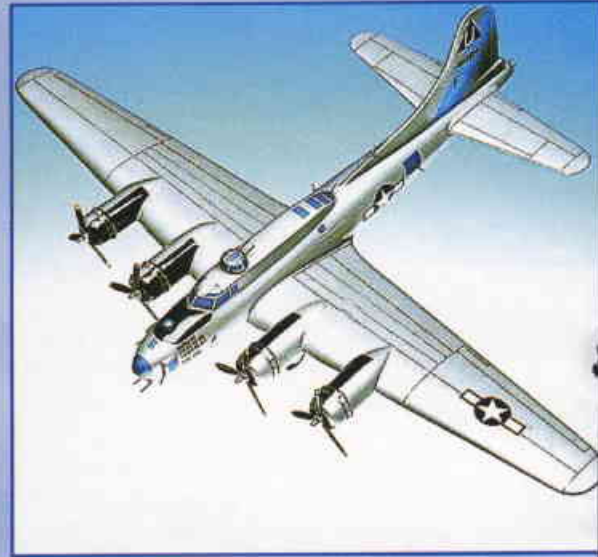
Menüde ne var?

Yeni bir uçuş simülasyonu alıp bilgisayarınıza kurduğunuz zaman ilk yapmanız gereken şey öncelikle oyunu sisteminize göre ayarlamaktır. Gerçekten pek az insan yeni bir simülasyonu hiç takılmadan çalıştırabilecek kadar güçlü bir sisteme sahiptir, biz geri kalanlar ise elde olanla yetinmek ve grafikleri kısmak zorundayız. Ancak iş bununla bitmiyor, ikinci adımda "Options" seçeneği altında bulunan "Controls" şikkından joystick vb ayarınızı yapmalısınız. Hazır buradayken klavyede hangi tuş ne işe atanmış bakmayı da ihmal etmeyin. Tuş bolluğu gözünüzü korkutmasın, çoğu kombinasyon uçuş boyunca pek az kullanılır ve bunlara alışmak sanıldığı kadar da zor değildir.

Gelelim diğer menü seçeneklerine, bu tür oyunlarda genellikle birkaç uçuş seçeneği olur. "Instant Action" çoğunlukla sizi brifingle falan boğuşturmadan bol düşmanlı bir it dalaşının ortasına atar, oldukça da keyiflidir. "Single Mission" seçeneği ise kendi belirleyeceğiniz şartlar altında tek görev uçmanıza imkan verir ki, burada genellikle haritaya hiç düşman koymadan "Free Flight" tarzı alıştırmaya uçuşları yapabilirsiniz. "Tutorial" bölümü her oyunda bulunmaz, varsa kesinlikle oynayın derim çünkü bunlar eğitim görevleridir. "Campaign" ise bir dizi görevden oluşan seferberlik senaryolarıdır ki, oyunun esasını bunlar teşkil eder.

İnce ayar

Şimdi gelin sizinle bir "Single Mission" uçalım. Öncelikle varsa "Free Flight" şikkini seçin, "Starting Position" yani başlangıç noktası olarak "On The Ground" yani pistte başlamayı seçin. Hava açık, uçuş saati de gündüz vakti olsun. Pist seçimi çok önemli sayılmaz, her-



olsa bir analog kontrol edinmiş olduğunuzu farzedeceğim. Gerçekten bu oyunların tadını çıkarmak istiyorsanız sırf klavye ile uçmaya çalışmaktan kaçınmalısınız, yoksa çok çabuk bunalırsınız. Belki dikey dümen kontrolü klavyeden rahatça yapılabilir, ancak işin geri kalanı için en ucuzundan bile olsa analog joystick lazımdır. Tabii kafayı kırıp Force Feedback destekli bir şeyler edirsiniz tadından yenmez ama bunun için ille de bütçenizi kasmayın.

hangi bir hava üssü uyar. Uçak olarak ise tek motorlu bir avcı uçağı seçin, mesela Luftwaffe'den BF-109'u kendimize konu mankeni yapalım. "Wingman", yani kanat adamı almayın, şimdilik ihtiyacınız olmayacak. Bu noktada sizden uçak için "Armament", yani cep hane yükü seçmeniz istenebilir. Bomba ya da atılabilir yakıt tankı gibi ağırlık edecek şeyleri almayın, gövde ve kanat depolarını doldurun yeterlidir.

Genellikle bir sonraki durak brifing haritasıdır. Bu haritada uçuş planı, hedefler, dost ve düşman kuvvetler gibi unsurlar görülebilir, ancak tabii her za-



man için bu bilgi "yaklaşık" bir bilgidir. Ama şimdi siz serbest uçuş yapacağınızdan haritada pek fazla bir unsur olmayacaktır. Yine de haritayı bir inceleyin, özellikle uçuş bölgesinde bulunan dağ, kasaba, nehir, demiryolu vs unsurlara mim koyun. Her ne kadar uçuşta haritaya bakma imkanınız olacaksa da, yerden kesilirken etrafı bilmek lazımdır. Unutmayın ki sene 1942 ve çoğunlukla "görerek uçmak" zorundayız. Eh, artık hazırsak piste gidelim ve yükleme ekranının keyfini beklerken bir kahve içelim!

Üç fincan kahve sonra...

Yavaş yükledi değil mi? Bence 256 MB RAM kesinlikle yeterli değil, ama şimdilik dikkatimizi Gustav'a, yani BF-109 Model G'ye verelim isterseniz. Motorunuz durmuş olarak pistin başında duruyorsunuz, doğru mu? Acele etmeyin,

önce kamera tuşlarını kullanıp etrafa bakın, uçağınızı dışarıdan bir inceleyin.

Şimdi yapacağımız işlemlerin tümüne "kalkış" (Take Off) denir. Çok basit gibi görünse de en berbat kazalar kalkış ve iniş (Landing) esnasında olurlar, bu yüzden en tecrübeli pilotlar bile bundan tırsar. Bu iki aşama yere en yakın olduğunuz safhalardır, hızınız da düşüktür, bu yüzden bir şeyler yanlış giderse ayvayı yediniz demektir. İşte bu sebeple aceleye getirmemek, düzgün yapmak gerekir.

Şu noktada oynadığınız oyunun hangi iş için hangi tuşu kullandığını bildiğinizi varsayıyorum, bu yüzden şu tuşa basın falan demeyeceğim. Zaten bunlar oyundan oyuna değişir. Pekala, eğer pistin başında iseniz sorun yok, ama hangardan ya da park alanından başlı-

yorsanız pistin başına dek gitmeniz gerekir. Buna havacılıkta "taxi" denir, ben bunu da işe katarak anlatacağım.

Şu noktada motor çalıştırmak için gereken karmaşık prosedürden uzak kalmayı seçin, onun yerine otomatik çalıştırma seçeneğini kullanın. Önce varsa kumandanızdaki gaz kolunun kapalı durumda olduğundan emin olun. Ardından frenleri devreye sokun ve sonra da motoru çalıştırın. Şimdi pistin başına gitmeniz gerekiyor, frenleri salın ve hafifçe gaz verin, kolu aniden açmaktan ya da benzeri aşırı hareketlerden kaçın! Hiçbir araç macera filmlerinde gördüğünüz biçimde kullanılmaz, her zaman için yumuşak ve kontrollü hareket etmeniz gerekir.

Uçağınız kuyruk iniş takımına sahip olduğundan önünüzü görmemiz zor olacaktır, burada dış kameraya geçebilir, ya da aracın burnunu sağa sola çevirerek kokpit içinden yönünüzü tespit edebilirsiniz. Yerdeyken aracı döndürmek için dikey dümeni kullanmanız gerektiğini unutmayın, gaza fazla abanmadan hafifi manevralarla pistin başına kadar gelin. Pistin başında burnunuzu pistin doğrultusuna verin ve gazı kesip durun. Şimdi sıra kalkışta...

Alo kule? Ben kaçar!

Özellikle sivil havacılık oyunlarında kalkış öncesi safha insanı hayatından bezdirecek denli çok telsiz trafiğine sahne olur. Hava durum, pistin etrafındaki trafik şudur budur derken insanın çenesi





ağır. Tabii bunlar lüzumsuz bilgiler değil, her şeyden önce kalkışta rüzgarın yönünü bilmek elzemdir, ters bir rüzgar sizi yere rahatlıkla yapıştırabilir.

Ancak bizim durumumuzda pek fazla konuşma olmayacak, rüzgarın yönünü ve hızını öğrenmenin en kolay yolu ise varsa pistin yakınındaki "rüzgar çorabına" bir göz atmak, ama zaten biz havayı sakın olacak biçimde ayarlamıştık. Şimdi eğer piste düzgün yerleştirdiyse sıra kalkışa geldi. Burundan ve kuyruktan tekerli uçaklarda kalkış işlemi farklılık gösterir. Şimdi altımızda Gustav var ve üçüncü teker kuyruğumuzda bulunuyor, bu yüzden Lightning gibi üçüncü tekeri burunda bulunan bir uçakla kalkarken belli şeyleri farklı yapmanız gerekecek.

Öncelikle piste paralel olduğunuza eminseniz kuyruk tekerini kilitleyerek işe başlayın, böylece sapma olmayacaktır. Sonra ki adım ise flapları açmak. Flaplar farklı miktarlarda açılabilirler, ancak bu her oyunda bulunmaz. Eğer yeterli uzunlukta bir pistten, fazla yükü olmadan ve iyi bir havada kalkıyorsak flapları yarım açmak yetecektir, daha fazlası lüzumsuz direnç ve sürüklenme etkisi yaratır. Flapları açtıktan sonra pervane pale açısını tamamen düz konuma getirin, böylece kalkışta azami pervane süratini alabilirsiniz. Bundan sonra frenlerinizi açıkken gazı yavaşça bir çeyrek açın. Uçak ileri doğru sürüklenme eğilimine girince frenleri salın. **Bundan sonra gazı yavaşça açmaya devam edin. Bir yandan gözünüz sürat**

göstergesinde olmalıdır. Gaz kontrolü alışkanlıkla kazanılır, bu yüzden ilk seferde olmazsa pes etmeyin.

Gustav pistte hızla koşmaya başladığında kumanda kolunu nazikçe ileri doğru itin, bunu burnunuz düzelpi pisti rahatça göreceğe hale gelene dek yapın, böylece kuyruğunuz yerdensiz kaldırmış olacaktır. Burundan tekerli bir uçakta ise tam tersini yapmak, kolu geri çekerek önce burun tekerini yerdensiz kesmek gerekir. Neyse, kuyruk tekeri yerdensiz kesilince hızınız daha da artacak, Gustav iki tekeri üzerinde pistte ilerlemeye devam edecektir.

Bu noktada uçağınızın yerdensiz süratini biliyor olmanız lazım, çünkü bu sürati aşmadan levveyi çekerseniz işler sarpa sarabilir. Bu sürat her uçakta ve değişen koşullara göre farklıdır. Yanlış hatırlıyor olabilirim tabii, ama çoğu eski pırpır 200 km/h civarı bir süratte rahatça yerdensiz kalkabilir. Zaten sürat kalkış hızına yaklaştıkça uçağın yerdensiz kesilmeye başladığını hissedeceksiniz. Bu noktada levveyi hafifçe geri çekin ve burnunuzu ufkun biraz üstüne doğrultun. Ani hareketlerden kaçının, çünkü en kritik safhadasınız. Bu noktada levveyi geride tutarak tırmanmaya devam edin. İlk fırsatta iniş takımlarını çekin, hızınız 300 km/h civarını geçince de flapları kapalı konuma getirin.

Tabii tüm bunları yaparken hatırla-

manız gereken küçük bir detay var. Gustav asimetrik kapanan iniş takımları yüzünden kalkışta saçmalamaya müsait bir uçaktı. Bu yüzden çoğu acemi pilot daha ilk uçuşunda parçalanmıştı. Zaten hemen her uçağın, otomobilin, motosikletin "huyu" kendine hastır. İşte bu yüzden insanlar simülatörleri icat etmek zorunda kaldılar!

Yol açık kaptan!

Artık yukarıdasınız. Peki iş bitti mi? Tabii ki hayır! Şimdi biraz irtifa kazanın ve Gustav için iyi bir irtifa olan 10,000 feet civarına tırmanın. Yükseldikçe motor sesine ve ısısına kulak vermeyi unutmayın. Geçen ay ne demiştik? İrtifa değiştikçe hava-yakıt karışımını uygun biçimde ayarlamak zorundasınız! Yükselirken burnunuzu çok dik-

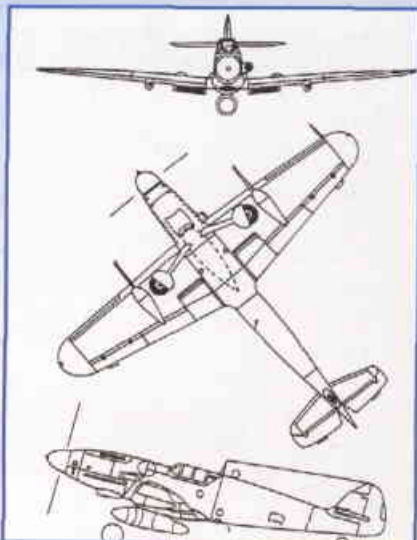
meyin, tatlı bir eğimle kontrollü biçimde tırmanın, gazı da köklemeyin ki motoru yakmayasınız!

Şimdi yukarıda olduğunuza göre kontrollerle biraz oynayın ve uçağın hangi ekseninde nasıl hareket ettiğine alışın. Unutmayın, bu bir simülasyon, bu yüzden gerçekçi davranmalı, sert ve kontrolsüz hareketlerden kaçınmalısınız. Çoğu oyuncu uçağı "shoot-em-up" oynar gibi kullanmaya çalıştığı için havada tutamaz, sonra da çabucak soğurlar. Oysa gerçek dünyada (ya da gerçekçi bir simülasyonda) başarının sırrı yumuşak, kontrollü hareket etmektedir. Siz aracınızın sınırlarını bilip dikkatli davranırsanız, sürat ve manevra kabiliyeti kendiliğinden kazanılacaktır. Ama tabii bu konuya daha sonra değineceğim, uzun hikaye çünkü.

Havada dönmek için sadece dikey dümeni kullanmak yetmez, bu sadece sınırlı bir dönüş sağlar. Doğru dönebilmek için uçağı motosiklet kullanır gibi, yatırarak uçurmak gerekir. Sağa ya da sola keskin dönüşler için önce levveyi yana çekerek uçağı eğin, sonra da levveyi geri çekerek burnu kaldırın. Yatık olduğunuzdan uçak tırmanmaya kalktığında dönmüş olacaksınız. Güvenli bir yükseklikte uçağın hareket tarzına alışana kadar egzersiz yapın. Gözünüzü ara-

da yapay ufuk göstergesine kaydırın, böylece uçağın hareketlerini daha iyi anlayabilirsiniz.

Şimdi, ekranda bir sürü gösterge var ve tabii bir sürü sayı. Bu sayılar kokpitteki göstergelerin ekrana yansımış halidir aslında, çünkü iki boyutlu bir ekranda her şeyi aynı anda görmek pek mümkün değildir. Burada önemli olanlar sırasıyla feet ya da metre cinsinden gösterilen irtifa, üç basamaklı bir sayı olarak gösterilen yön ve km/h ya da mp/h cinsinden gösterilen sürattir. İrtifa ve süratin önemini herhalde anlatmama gerek yoktur? Ancak yön göstergesi alışık olmayanlar için izahat gerektirir. Bu üç haneli numara en az "000" ve en fazla "359" olur, yani aslında baktığınız şey toplamı 360 derece olan bir dairedir. Bu dairede "000" sayısı kuzeyi, "180" ise güneyi işaret eder. Yani eğer kule iniş pistini karşılamak için "090" a dönmenizi söylüyorsa, pist doğuda demektir. Eğer size bu söylendiğinde kadranda "000" sayısını okuyorsanız kuzeye gidiyorsunuz, o halde ne yapacaksınız? Sancak, yani sağ kanadınızın olduğu yöne doğru doksan derecelik bir dönüş yapacaksınız. İşte yukarıda yol bulmak basit olarak böyledir. Tabii aslında rota



çizmek çok karmaşık bir işlemdir ama çoğu oyun size fazla angarya bindirmez. Düşman araçlarının yeri bildirilirken ise sadece size göre yönleri değil, aynı zamanda irtifaları ve ne yöne ilerledikleri de bildirilir, bunu da söyleyelim.

Pisti nereye koyduk yahu?

Yukarıda bir müddet dolandığınızı ve toprağa yapışmadan kumandalara alıştığınızı umuyorum. Ama küçük bir detay daha var halletmemiz gereken, o da üzerinize zimmetli olan ordunun malını tek parça halinde geri getirmek. Haritadan bakarak ya da kuleden yönlendirme alarak kendinizi havaalanına döndürün ve irtifanızı uygun biçimde düşürün. Tabii bu durum indiğiniz piste göre değişir, ama diyelim ki siz deniz seviyesinde, etrafında dağ olmayan, ovalık bir alandasınız. Bu durumda ilk ayakta yaklaşık 3000 feet ya da 1000 metre seviyesine inin, yarım gazla alana doğru uçun. Alan görüldüğünde pistin sonu ters tarafta kalıyorsa pisti sol tarafınıza paralel olarak açığından geçin. Pisti arka sol çaprazınızda ve yeterince uzakta gördüğünüzde bir U dönüşü yaparak pisti karşınıza alın. Bu dönüş esnasında da her seferinde olduğu gibi biraz irtifa kaybedeceksiniz, paniklemeysin.

Pist tam karşınızda ve ileride ise doğru yoldasınız, şimdi flaplarınızı açma zamanı, ancak hava hızınızın çok yüksek olmamasına dikkat edin. Bu son yaklaşımda hızı 200 km/h'nin üstünde tutun, ama çok fazla üstünde değil. Burada amaç burnu yere dikmeden yere yaklaşımdır. Bunu "hissetmek" için şöyle bir kriter var. Eğer piste yaklaşırken, burnunuz ufka paralel olduğu halde, ufuk çizgisi "göğe yükseliyormuş" gibi görünüyorsa çok dik iniyorsunuz demektir, biraz gaz verin. Öte yandan eğer tersi oluyor, ufuk çizgisi "yere batıyormuş" gibi görünüyorsa, o vakit yüksekte gidiyorsunuz demektir, hafif gaz kesin.

Burada bir ana nokta var ki hep unutulur. Bir uçaktasınız ve eğer burnu yere dikerseniz hızlanırsınız, kaldırırsanız yavaşlarsınız. Yani süratınızı kontrol etmek için sadece gaz kolundan değil, uçağın yere açısından da faydalanmanız gerekir, ama sert davranışlardan kaçının!

Yere 300 metre kala iniş takımlarınızı açın. Bu esnada dış kameralardan yere olan konumunuzu takip edebilirsiniz. Pek gerçekçi değildir tabii, ama acemili-



ği atmak için iyi bir yardımcıdır. Yere öncelikle ana iniş takımları değmeli, kuyruk kesinlikle ilk anda temas etmemelidir. Tabii uçak gemisine iniyorsanız durum farklıdır, ama zaten o bambaşka bir kabustur. Yere teker koyduğunuz anda yavaşça gazı kapatın ve sakın fren sıkmayın yoksa parçalanırsınız! Birakın uçak kendi ağırlığı ile yavaşlasın ve kuyruğunu yere koysun, siz gazı kesince yavaşlayan pervane zaten paraşüt etkisi yaratmaktadır. Uçak pistin sonuna doğru yürüme hızına yaklaştığında kuyruk tekerinin kilidini açın ve gerekiyorsa hafif gazla taxi yaparak parka girin. Durmak için frenleri açın, motoru kapatın.

Önemli bir nokta, eğer aracınız burundan tekerliyse, burun tekeri yere en son temas etmelidir. İnişte üç tekeri aynı anda yere koymaya kalkarsanız uçak zıplayacak ve kontrolden çıkabilecektir. Unutmayın ki her zaman için yere ilk değmesi gereken kanatlardaki ana iniş takımlarıdır. ☺

STAR WARS GALAXIES

Herkes "güç" sahibi olmak ister...

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

redeyse tamamen serbest bir sınıf seçimi, ilginç ve heyecanlı bir dövüş sistemi, yüksek seviye karakterlere ulaşmak için daha az zaman harcama ve oyuncuların kendi yönetecekleri bir ekonomik döngü... Bu arada baştan belirteyim: Bir çoğunuz doğal olarak daha çok Star Wars'u Star Wars yapan değerler olan jedi ve sith'ler üzerine bilgi isteyeceksiniz. Burada söylemeye gönlüm el vermiyor. Sizi şöyle bilgi kutularına alayım.



"Ya şu Level Online editörü de ne ballı adam. Kabul,

benim de Star Wars hastası arkadaşlarım var ama hiçbiri ön siparişle Star Wars: Galaxies getirtmiyor." Bu az sonra SWG tanıtımına dalacak bir okuyucunun aklından geçebilecek potansiyel bir cümle. Ben de bu durumda herhangi bir oyuncunun yapabileceğini yaptım ve arkadaşımınla birlikte Asi bir karakter yapabilmek ve Ewok'ları Endor'da ziyaret edebilmek için birkaç haftalığına günlük hayata ara verdim.

Online dünya yetmez; bana "Galaksiler" lazım

Tüm dünyadaki Star Wars hayranları Anakin Skywalker'ın üçüncü filmde Darth Vader'a dönüşmesini beklerken SWG serpilip büyüyordu. Star Wars'un babası Lucas Arts ve en deneyimli online oyun yapımcılarından Verant'ın (Everquest) elinde rakiplerine göre çok daha iyi bir oyun ortaya koymak için her şey vardı. Fakat daha da önce belirttiğim gibi devasa online olan bir oyunu sattırarak farklılıklarıdır. SWG ortaya çıkarken hangi farkları öne sürmüştü; Ne-

"Ne oldum" değil "ne olacağım" dedim

Oyun bir online klasiği olan karakter oluşumuyla başlıyor. SWG içinde insanların, Wookie'lerin ve boynuzlu Zabrak'ların da bulunduğu sekiz ana Star Wars ırkı bulunduruş. İrki seçtikten sonra altı ana meslekten birini seçiyorsunuz. Bunların içinde silahlar ve değişik el aletleri yapan zanaatkarlar, gününü yaratık avlayarak geçiren scout'lar (öncüler), yakın ve uzak dövüş ustaları, arka planda savaşın kaderini değiştiren şifacılar ve sanatkarlar bulunuyor. En eğlenceli kombinasyonları sorarsanız, Wookiee-şifacı, Zabrak-keskin nişancı, Bothan-kafa avcısı ilk akla gelenler oluyor. Bu

karakterler özellikle yüksek level'lara ulaştıkça çok daha eğlenceli hale geliyor. Bunları oynatanların çoğu gerçek Power Gamer'lardı. Bu arada sanatkar deyince devlet (imparatorluk?) sanatçısı ünvanı alabilecek şarkıcılar gelmesin gözünüzün önüne. Bunlar film serisinin son iki basamağından da hatırlayabileceğiniz çalgıcılar ve şarkıcılardan oluşuyor. Günün stresini ternalarda atan kahramanlar için gerçek bir enerji kaynağı. SWG'de kahramanlar yeteneklerini benzer oyunlara nazaran daha değişik bir şekilde geliştiriyorlar: Tamam, savaşçılar yine savaşla tecrübe kazanıyorlar buraya kadar problem yok. Fakat iyi bir silah yapan başarılı bir zanaatkar da bir vu-

Bilgi için: star.wars.galaxies.station.sony.com Yapım: Verant - Lucas Arts Dağıtım: Electronic Arts Tür: Devasa Online RPG Multiplayer: Sadece İnternet üzerinden İngilizce Gereklinimi: İyi Minimum Sistem: 1Ghz İşlemci, 128MB RAM, Geforce 2 ekran kartı, 2GB HD Alanı, ISDN İnternet bağlantısı Önerilen Sistem: 1.6Ghz İşlemci, 512MB RAM, Geforce 3 ekran kartı, DSL İnternet bağlantısı

kablodaki fısıltılar Online diyarlarda neler oluyor ?

Undead ve Tauren; Warcraft Dünyasına hoşgeldiniz

Gün geçmiyor ki World of Warcraft için yeni karakterler yayınlanmasın. Yeni eklenen ırkımız Tauren'lar. Kalimdor'un merkezinde kabileler halinde yaşayan Tauren'lar devasa görünüşlerine rağmen son derece barışçıl ve yumuşak başlı bir ırk. Ana amaçları vahşi doğada huzuru ve dengeyi korumak ki, buna karşı çıkan olduğunda neler yapabileceklerini Warcraft'dan biliyorsunuz. Reisleri Cairne Blood-

hoof önderliğinde Burning Legion istilasına karşı Ork'larla işbirliği yapan Tauren'lar aynı ortakları gibi onurlu ve geleneklerine bağlı bir ırk. Avcı, druid, savaşçı ve şaman, Tauren'in seçebileceği meslekler.



Tauren olarak oyuna başlama noktalarıysa Redrock Mesa ve Mulgore olacak.

WoW için açıklanan ırklardan bir diğeri ise uzun zamandır beklenen Undead'di. Lich King'in katı yönetiminin yıkılmasıyla kaçan bir grup undead özgürlüğünü kazanmıştır, hem de karşı çıkan her şeyi yok ederek... Bu undead grubu, yeni liderleri, bir zamanların onurlu Eifil'i ama şimdinin undead kraliçesi olan Sylva-

nas Windrunner önderliğinde lanetli Tirisfal Glades'in (Lor'daeron'un yıkıntıları civarı) derinliklerinde gizli bir kalede barınıyor. Fakat sakın onları Lich King'in undead'leriyle karıştırmayın. Çünkü o ve onun grubundan da en az insanlardan olduğu kadar nefret ediyorlar.

Undead ırkını seçerseniz savaşçı, büyücü, hırsız, rahip veya warlock olarak Tirisfal Glades'de başlıyorsunuz.



ruşta kafa uçuran bir savaşçı kadar iyi deneyim puanı alabiliyor. Oyuna başlan her karakter alışınca kadar alıştırmaya havasındaki bir staj evresinden geçiyor. Stajdan sonra SWG birçok farklı kariyer yolları sunuyor.

Kimileri sınıflarında yalnız belli bir dalda uzmanlaşmayı seçeceklerdir; aynı bir aşçı başı gibi. Ne de olsa meslek hayatının zirvesinde olan aşçımızın yaptığı leziz yemekler diğer karakterlerin özelliklerini artırıyor. Bazı mesleklerde uzmanlaşabilmek için farklı bilgi dallarına da el atmak gerekiyor. Örneğin kafa avcısı olmak isteyen biri için keskin nişancılık ve scout yetenekleri olmazsa olmazlardan. Meslekler gerçekten çeşitli. Oyunda şu an en popüler meslek hayvan tacirliği. Bu kişiler Rancor ve Bantha gibi yaratıkları evcilleştirerek kendileri için savaşmalarını sağlayabiliyorlar.

Ekmek bıçağını kaptıktan sonra

SWG diğer devasa online oyunlarıyla aynı savaş sistemini kullanıyor: Düşmana tıklarsınız ve karakteriniz hedefe saldırır. SWG'in farkı tüm savaşçı sınıfların kariyerlerine göre ister mouse ister klavyeyle aktif hale getirebildikleri özel atak yeteneklerine sahip olmaları. Bu yetenekler arzuya bağlı olarak bir liste haline getirilip arada kombolar halinde de kullanılabilir. Silah raflarında kılıçların, mızrakların ve baltaların yanında klasikleşmiş lazerli silahlar, elektrikli ve zehirli silahlar da bulunuyor. Tamam belki ekmek bıçağı değil ama bunlar da gayet yeterli.



Oyunda karakterlerin sağlıkları baş, gövde ve ayaklar olarak üç ayrı kademe halinde gösteriliyor ve savaşlarda bu üç bölgeden biri hedef alınabiliyor. Bunun bir avantajı deneyimli dövüşçülerin bu üç bölgeden birini vurarak gruplarının işini kolaylaştırması oluyor. Örneğin herkesin lazer silahlarıyla bacaklarını hedeflediği rakip üzerine çullanılmışcasına yıkılıyor. Oyunda gruplaşmalar da mümkün. Fakat ekibin üye sayısı arttıkça oturmuş taktikler kullanılmaması acı sonuçlar doğurabiliyor. Maksimum sayı olan yirmi kişilik gruplarda ortak taktikler belirlenmezse bir anda kaos oluşuyor.

Denge benimle olsun; en azından bu oyunda olsun

Strateji ya da CRPG farketmez; bir oyunda ilk aranan özelliklerden biri dengedir. Dengenin olmadığı oyunlar kişiyi soğutur ve dolayısıyla kısa ömürlü olur. Bunu söylemek içimi acıtıyor ama İmparatorluk ve Aşiler arasındaki PvP karşılaşmalarında her türlü dengesizlik mevcut. Bir kafatası avcısı, düşmanları tetiğe dokunmadan iki göz atışıyla düşmanların çoğunu halledebiliyor. Yakın dövüşçülerin keskin nişancılar karşısında hiçbir şansı yok. "Lay lay loş SWG'deyim" dedikten bir süre sonra bir kafa avcısına kurban olmanız işten bile değil. Hayvan tacirliği çok popüler demiştim, sizce neden? Yaratıklar rakip üzerine salınca tek kalan ev hayvancıklarının (!) düşmanı boşazlamasını izlemek oluyor da ondan. Bu nedenle PvP vermesi gereken gerçek eş-

Ayın Siteleri

<http://www.classic-trash.com/>

Ölümsüz klasikler ilginizi çekiyorsa boş geçmemeniz gereken bir site. Tanıtımlar, resimler ve download seçenekleri sizi bekliyor.

<http://www.rpgdot.com>

Tanıtımlar, röportajlar, resim galerileri ve oyun müzikleriyle RPG ve oyun severlerin kesinlikle atlamaması gereken bir site.

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

Sacrifice, Vampire gibi oyunların ve Scream, Resident Evil gibi filmlerin müziklerinin ardında yatan kişiyi ve mp3'lerini bulabileceğiniz güzel bir site.

<http://world.altavista.com/>

On ayrı dildeki parçaları birbirine çevirebileceğiniz hızla gelişen bir site. Tam bir simültane çeviri beklemeyin ama anlamadığınız birkaç cümleyi hemen çevirtmek isterseniz ideal.

<http://www.koeri.boun.edu.tr/scripts/sondepremier.asp>

Türkiye'de olan depremleri saniye saniye ve tam yer olarak gözlemleyebileceğiniz ve harita üzerinde görebileceğiniz resmi site.

<http://melaman2.com/midi.html>

Hâlâ birçok kişi için vazgeçilmezdir midiler. Web sitenizde de kullanabileceğiniz geniş bir yelpaze sizi bekliyor.

<http://theatre-musical.com>

The Phantom of the Opera'dan Dr Jekyll&Mr Hyde'a kadar dünyaca ünlü birçok klasik için her türlü bilgi ve müzikleri.

kablodaki fısıltılar

Unreal 2 - XMP

Unreal 2 yapımcılarından Scott Dalton ücretsiz Multiplayer eklentisiyle ilgili ilk bilgileri açıkladı: Adı XMP olacak eklenti sınıf bazlı bir taktik oyunu olacak (ör: Team Fortress) Her takımın kendi enerji merkezlerini korumasının gerekeceği oyun üç sınıf içeriyor:

Ranger (vurkaçlar ve medic), Gunner (Malkoçoğlu, ağır silahlar) ve Tech (zırh tarmiri ve oyundan tanıdığınız sabit saldırı silahlarını yerleştirme). Bunun dışında: Raptor, Harbinger ve Juggernaut gibi farklı arti ve eksilere sahip araçları kullanabileceğiz.

Paket için henüz resmi bir çıkış tarihi verilmedi.



Kısa-Kısa

Bakalım geçtiğimiz şu bir ayda Online dünyasında neler olmuş:

- World of Warcraft'in üç aylık beta testini Ekim-Aralık arasına çekti.
- En sevilen Quake3 modlarından Rocket Arena'nın 1.70 versiyonu çıktı. Bununla birçok küçük hata düzeltiliyor ve iki yeni harita ekleniyor. (120MB)
- Geçen ay tanıttığımız Motor City Online'a nazarımız değdi galiba. EA yetkilileri ani bir açıklamayla yaptıkları ilk nedeniyle çok gururlu olduklarını söyleyerek oyunculara çok teşekkür ettiler ve MCO'nun hayatına son verdiler. Bunun nedeni online ekibinin tüm vaktini Sims Online'a ayırma isteğinden kaynaklanıyor.

Oyun ve Filmler

Star Wars Galaxies, Episode 4-5 arasında geçiyor. Zaman, Ölümlü Yıldız'ın yok edilmesinden sonra Asiler ve İmparatorluk arasında iyice alevlenen savaş zamanları. Galaxies oyuncuları Asi ya da İmparatorluk askerlerine katılabildiği gibi tarafsız kalmakta da özgürler. Oyun sırasında filmlerden tanınan Han Solo, Prenses Leia ve Jabba gibi karakterlerle de tanışabiliyor. Örneğin Darth Vader'la yüzyüze gelmek isteyen biri İmparator'un Naboo'daki sarayına gidebilir. Fakat RPG öğelerini göz önüne aldığınızda karşısına çıkabilmeniz ne derece mümkün, siz düşünün. Görebilen bir arkadaşta Darth Vader'in sözü şuydu: "You display much audacity by stepping before me. This is... Amusing."

Galaxies Çalışma

Bakanlığı'ndan Uyarı

Gelelim kötü habere: Serinin en önemli karakterleri olan Jedi'lar henüz oyunda bulunmuyor. Yapımcılar bunu ortalıkta adım başı Jedi'ya çarpmamak için planlamışlar ve "oyuncular esrarengiz ve şimdiye kadar bilinmeyen, görülmemiş şekilde" güce tanışacaklar. Bu sinyali aldıktan sonra eğer gücün yolunu başarıyla izleyebilirsene, başarınız karşılığında size ekstra bir karakter slotu veriliyor ve önünüzde Padawan'dan Jedi Master'lığa uzanan bir yol açılıyor. Fakat bu şimdiye kadar hiçbir oyuncu tarafından başlanmadı. Yapımcılar nasıl olacağı hakkında da bilgi vermiyor, fakat tahminime göre sistemin oturma-ya başlamasıyla belli özelliklere ve yeteneklere kavuşmuş oyunculara gelecek NPC'ler aracılığıyla kendileri seçecekler. Bunlar Sith'ler için de geçerli.

lenceden henüz uzak. Fakat bunu oyunun yeniliğine veriyorum. Sistemin tam olarak oturmasıyla sorun kalacağını sanmıyorum. Daha sırada oyuncu şehirleri, binek hayvanlar ve araçlar da var. Bir



online oyunda yapılması gereken hemen atlamak yerine bir süre oturmasını beklemektir zaten. Oyun ülkemize tam anlamıyla gelene kadar bu adımların aşılacağına inanıyorum.

Allah rızası için bir ışın kılıcı parası, ahhh vurma abi şakaydı!

Diğer Online oyunlarda NPC tüccarlar sayesinde oyun bir online alış-veriş pazarına dönerken SWG'de oyuncular tarafından yönetilen bir ticari sistem benimsenmiş.

Bu aslında pek de garantili bir sistem olarak görülüyor. Çünkü savaşlarda kullanılan silahlar gibi hammaddeler ve

tüm diğer aletler oyuncular tarafından alınıp satılıyor. Satıcılar mallarını sanal pazar yerinde satıyor ve diğer oyuncunun malı almasıyla parayı alıyorlar. Bu bazen günlerce sürebiliyor. Belki gerçek hayatta da alışveriş bu kadar zor olabiliyor ama sanal alem bakalım hazır mı buna? Şayet online kahramanlar bir iki ganimeti acil olarak paraya çevirmek isterlerse bunun için pek şansları olmadığını görecekler. Zanaatkar olarak çalışmayan biri ekmeğini öyle veya böyle görevlerden çıkarmak zorunda. NPC'ler terminalerde, sitelerde nakit karşılığında oyunculara çeşitli görevler vermek için bulunuyor. Yalnız iyi şifacılar ve sanatkarlar bu sıkıcı (?) görevlerde uğraşmak zorunda değiller. Ne de olsa onlar kendi görevleri için yeterince bahşiş alıyorlar. Özet olarak, birçok online oyunda olduğu gibi burada da anahtar kelime "para".

Sözün Özü

SWG sistem olarak son nesil makinelerden birini istiyor. Bunun dışında Dolby Surro-

und ve Advanced HD'ye kadar tüm EAX versiyonlarını destekliyor. Lucas Arts'ın "gücünü" burada da görebiliyoruz. Yapılan açıklamalara göre sanal Star Wars evreni halî hazırda 275.000 oyuncusuyla en hızlı gelişen devasa online ünvanını Dark Age of Camelot'tan çekip alıyor. Buna rağmen ne yazık ki Lucas henüz Avrupa ülkeleri için resmi bir versiyon ve sunucu düşünmüyor. Dolayısıyla SWG hem bağlantı hızı hem de fiyat olarak (yaklaşık 55\$+aylık 15\$) biraz tuzlu. Sonuç olarak SWG, hem sistemin hem de sunucuların oturmasını beklememiz gereken ve bu şekilde on puan daha ekleyeceğimiz bir evren. Fakat şundan eminim ki benim gibi SW hastalarının dayanması zor olacak.

Artılar

Güzel yansıtılan Star Wars evreni, özgür karakter yaratımı, ilginç karakter sınırları, değişken gezegenlere özgü yaratıklar, görülebilir film figürleri, ayarlanabilen savaş kumbarası

Eksiler

Eksiler: Dengesiz PvE, başıbaş Jedi sınıfı, ticaret sistemi henüz oturmayan görev ve güvenlik sistemleri

Level Notu



dört klasik, dört mod

Sizi oyunun bittiği yerden alan mod'lar sınırsız eğlence vaat ediyor

UT2003: Deathball

Yıllar önce aklıma takılan bir fikir vardı: Bir futbol oyunu birincil şahıstan oynansa ve silah kullanmak mümkün olsa nasıl olurdu? En eğlenceli UT 2003 modlarından olan Deathball bunu büyük ölçüde gerçekleştirdi. Deathball: Amerikan Futbolu, basketbol ve biraz da buz hokeyi karşını bir oyun şeklinde oynanıyor. Kurallar basit: İki takım savaş alanında (daha doğrusu sahasında) karşılaşır ve çeşitli taktikler ve pas sistemiyle topu karşı takımın kaalesine atmaya çalışırlar. Oyundaki tek silah olan Shield Gun rakipleri uzaklaştırmaya yarar. ka-

lecinin elinde farklı bir silah var (bu nedenle kaleciye faul yapmak gerçekten zor). Yağmurlu bir havada futbol sahasında ya da sizi izleyen iskeletlerin bakışları altında bir bilardo masasında (!) Deathball oynamanız mümkün. Denemeden geçmeyin. (<http://www.deathball.net>)



Battlefield 1942: Siege

Siege'in yapımcıları bizi 1942'den daha geriye, Orta Çağ'a götürerek mod dünyasında çok az denenmiş bir şeyi gündeme getiriyor. 1000-1500 yılları arasındaki bir dilimi göz önüne alan Siege gerçekçilik yerine yoğun kuşatma havasını her iki tarafa da aynı şekilde vermeye çalışıyor. Mod da ok, kılıç ve gürz gibi çeşitli silahlar kullanıyor, farklı görevler alabiliyoruz. Mod, katapult, ballista, kuşatma kuleleri kullanabilmesi ve parçalanabilen kale kapıları ile 3D oynanan bir Stronghold'u andırıyor. Hazır bir İngiliz-Fransız görevi de cabası. Kısa süre



sonra çıkacak yeni versiyonuna; atırlar, yanan oklar ve barutun da eklenmesiyle tadından yenmeyecek bir halle gelecek. Özellikle Osmanlı-Bizans kavgasını merakla bekliyorum. (<http://www.planetbattlefield.com/siege>)

ULTIMA X: ODYSSEY

Ultima kelimesi size ne ifade ediyor?

Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Dokuz oyunuyla oyun tarihine kazınmış bir imza? Cilt cilt romanlara konu olan bir fan-tezi dünyası? Bu sayfaların tiryakileri elbette ömürlerinin hatırı sayılır bir kısmını paylaştıkları Ultima Online'ı hatırlayacaktır. Ne de olsa ikincisinin iptalinde parmağı olan yayıncı EA'daki kulaklar az çınlatılmamıştı. Zaman hızla akarken kapalı kapılar ardında bir şeyler dönüyordu. Nihayet kapılar açıldı ve Origin yeni Devasa Multiplayer RPG'sini açıkladı: Ultima X Online: Odyssey (UXO). İsmi UO 2 değil de Ultima X olmasının sebebi basit: Önceki dokuz tek kişilik oyuna olan saygı.

Modifiye edilmiş bir Unreal grafik motoru üzerine oturtulan UXO, önceki tek kişilik oyunlarını baz alarak hazırlanıyor. Çünkü özellikle Avrupa'da çok tutan Ulti-

ma IX'da atmosfer oyuncuya çok iyi aktarılıyor ve onu dış dünyadan çekip alıyordu. Peki ortalığı silip süpürecek birçok potansiyel rakibi varken UXO ne vadediyor? Sadece grafik mi? Hiç sanmıyorum.

Yeni sistem yeni umutlar...

UXO gücünü adında da geçen "Odyssey Adventure System"dan alıyor. Bu sistemle oyun oyunculara göre özelleştirilmiş görevler oluşturuyor. Sadece oyuncu gruplarına özel bu görev alanlarına gruptan başkası giremiyor ve böylece eğlenceye biber olamıyor (Özel görev alanları? World of Warcraft mı dediniz?)

UXO'da karakter gelişimi sekiz ana daldan oluşuyor. Bu dallardan birinde uzmanlaştığınızda başkalarını da eğitilmeye başlayacaksınız. Bu karakterler

sizi izleyecek, yardımcınız olacak ve Avatar statüsüne erişmeniz için uğraşacaklar. İşte bu rakip oyunlara karşı gerçek bir altın anahtar. Çünkü bu anahtar, oyunculara karakterlerini, envanterlerini ve loncalarını istedikleri kadar kişiselleştirebilme özgürlüğü veriyor. Örneğin oyuncular silahlarına ve zırhlarına yetenekleri doğrultusunda büyümlü özellikler katabilecekler. UXO'nun bir başka ilki ise tam burada devreye giriyor. Bazı büyümlü eşyalar da kullanıldıkça aynı oyuncular da olduğu gibi güçlenecek, seviye atlayacak ve yetenekler kazanacaklar. Çamurlu bir patikada altlığınız bir balta yarın bir gün önünüze çıkar ve "Bir zamanlar fakir ama gururlu bir balta vardı." derse şaşırmayın.

Avatarım, Avatarsın, Avatar...

Gençliğinin en güzel zamanlarını tüm dallarda en üst seviyeye ulaşmaya harcayacak oyuncular başarılı olabilirlerse Avatar olmaya hak kazanacak ve korunmuş bir güç elde edecekler. Tabii bu gerçekten yoğun bir zaman ve ilgi gerektirdiğinden adım başı Avatar'lar görmeyeceğiz ama iki Avatar'ın kışması gerçekten oturulup izlenilesi olacak.

Sözün Özü: Henüz resmi çıkış tarihi yayınlanmamasına rağmen yapımcılar "2004'ün ilk çeyreği" şeklinde fısıldıyorlar. Özet olarak Origin halkı yemiyor içmiyor, yeni bir hastalık üretilebilir için çalışıyor. Ama rakip panzehirler çok güçlü. Sonucu bekleyip göreceğiz.



Warcraft 3: Ner'Zhul's Return

Warcraft 3 + FT bitti ama hâlâ tek kişilik oyunlara doyamadınız. Gidiyor bir W3 mod'u çekiyor ve oynuyorsunuz. Mesela NZR: Zaman Archimond'un büyük yıkımından sonra Arthas'ı yöneterek, planlarını gerçekleştirmek için iyi



bir fırsat yakalayan Ner'Zhul'a doğru yol alacaksınız. (<http://pattonc-rew.warcraftiii.net/nerzhul.html>)

Half-Life: Day of Defeat

Day of Defeat, Half-Life için yapılmış en başarılı mod'lardan biri. CS yapımcılarının ürünü olan Day of Defeat bizi İkinci Dünya Savaşı'na götürüyor ve Alman ya da Müttefikler olarak bir takım savaşının tarafları yapıyor. Bu taraflarda inzibat, astsubay ya da keskin nişancı olarak çarpışmanız mümkün. Böylece sistem gereksinimleri nedeniyle Battlefield: 1942'nin sıcak çarpışmalarından uzak kafaanlara ilaç oluyor. Aslında Day of

Defeat, Level sayesinde çok da yabancı olduğunuz bir mod değil. Bu nedenle yeni versiyonunun artısına bakalım: Yeni versiyonla üç ayrı bölüm şeklinde eklenen Para (Paratrooper) mod'unda paraşütlü kuvvetleri oynayabiliyor veya onlarla çarpışabiliyorsunuz. Bu tabii ki yeni modellemeler anlamına da geliyor. CS'de olduğu gibi para mod'unda da her turda sadece bir canınız var ve öldüğünüzde sonraki tura kadar bekliyorsunuz. Çok güzel ara sahnelerle başlayan bu görevlerde uçaksavarların yok edilmesi ya da radyo istasyonlarının korunması için mücadele edebilirsiniz. Bunu kolaylaştırmak

için mod'a altı yeni silah eklenmiş. Alman tarafında FG42, K43-Karabiner ve müttefiklerde Grease Gun, yeni bir makineli tüfek ilk göze çarpanlardan. Son versiyonla oyun zevkini frenleyen animasyon hataları da büyük oranda düzeltilmiş. (<http://www.dayofdefeat-mod.com>)



STEAM 2.0 & COUNTER STRIKE 1.6

Ben severdim bu oyunu bir zamanlar...

Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Uzun zamandır beklenen Counter Strike'in yeni sürümü sonunda bilgisayarlarımızda yerini aldı. Aldı almasına ama bu yeri uzun süre koruyabilecekmiş gibi görünmüyor. En azından benim sistemimde şu yazı bitene kadar ömrü var diyebiliriz. Nedenine gelince az sonra anlayacaksınız zaten eheheh.

Nasıl Oynarım? (bkz. Nasıl Çile Çekerim)

Öncelikle ikinci LevelCD'den Steam 2.0 tam sürümünü kuruyorum (kurmaz olalım). Kurduktan sonra masaüstümüzde Steam'in o muhteşem simgesi ile karşılaşırız. Kurulumu alıştırdığımız yollardan tamamladıktan sonra alışmadığımız yollara giriyoruz. Steam'i ilk çalıştırdığınızda öncelikle kendini internetten güncelliyor. Steam hesabımız olmadığı için yeni hesap almanız gerekiyor. Zaten "Create New Account" şeysi küt diye karşımıza çıkıyor. E-posta adresi, kullanıcı adı, ad ve soyad bilgilerini girdikten hemen sonra biz de krize giriyoruz. "Communicate with Steam" ibaresi çıkıyor ve hesabımız açılıyor. Bu süreçte içinde yemek yiyor, üstüne çayınızı şarjınızı içiyor, hatta bir de duş alıyorsunuz. Çiçekleri sulayıp köpeğinizi de doyurduktan sonra sistemin başına dönüyor ve işlemin hemen hemen tamamlanmakta olduğunu görüyorsunuz. Hesabımız açıldıktan sonra sistemimizde daha önce kurulu olan Half-Life ve modları aranıyor ve bunları Steam'e aktararak tarmak isteyip istemediğiniz soruluyor. Aynı ekranda "Steam My Games" (Steam My As*!) ekranında görmek istediğiniz oyunları da seçmeniz isteniyor.

Ne Kadar Eğleniyoruz Ne Kaddar

Asıl eğlence bütün bunları yaptıktan sonra başlıyor, çünkü acı gerçekleri bu noktadan sonra anlamaya başlıyorsunuz. Oyunları da seçtikten sonra Steam kullanıma hazır hale geliyor sanıyorsunuz ama gelemiyor aslında. Son bir güncelleme yapıyor, "hah tamam şimdi" diyorsunuz. Ama öyle değil maalesef. Eğer daha önceki "Config" dosyalarınızda değişmiş bir şey var ise sorunlar başlıyor. Örneğin ben kendi hazırladığım "Buy Script"leri (satın alma komutları) kullanıyorum. Sırf bunlar yüzünden CS 1.6 sunucularının hiçbirine bağlanamadım. Ayrıca "Read-Only Config" dosyaları da sorun yaratıyor. Benim size tavsiyem, tabii eğer "ben 1.6 oynayacağım bundan sonra" diyorsanız, daha önceki CS sürümlerini sisteminizden kaldırmanız ve kurulumu bundan sonra yapmanız. Tabii illa kaldırmanız gerekmiyor; sadece Half-Life altındaki "Cstrike" klasörünün adını değiştirmeniz de yeterli. Ama neme lazım, Steam bu, arar bulur valla. Bunun dışında Natural Selection gibi diğer modlar varsa, bunları da Steam klasörüne aktarıyor dengersiz manyak şey. Bir de utanmadan "bak ben bunları kendi altımda toplayacağım, eskilerine gerek yok artık, sileyim mi bunları?" diye size soruyor. Dosyaları taşıırken kurulumdaki 3 katı sabit disk alanı harcıyor ki o da ayrı bir olay. Bu noktada seçim size kalmış. Lafın biraz başına dönersek, eğer "ben uğraşırım config muhabbeti ile" dersanız buyurun bu yolu izleyerek CS klasörünüze ulaşabilirsiniz; C:\Program Files\Steam\SteamApps\mailadresiniz@ihatesteam.com.tr\counter-stri-

ke\cstrike. Ha unutmadan ekliyim, masaüstünüzde mevcut bütün HL ve modlarının kısayolları Steam tarafından değiştiriliyor. Yani CS 1.5 oynamak için tıkladığınızda Steam açılırsa şaşırmanın boşuna. Half-Life klasörüne gidip yeni bir kısayol yaratmanız gerek.

Allah Valve'm...

Bu seçimin size kalmasının yanında aslında oldukça belli ne olacağı seçiminizin. Steam, Valve'in dağıtıcılardan kurtulmak için yarattığı bir sistem, ki hiç de



Bıçak skin'i yapacaklarına adam gibi mod yapsalarmış keşke.

gerekli değildi bence. CPL, WCG, EPS gibi organizasyonlar, turnuvalarında Counter Strike 1.6 sürümünü kesin bir şekilde kullanamayacaklarını belirtiyorlar. Zaten şu anda 1.6 sürümünü internet bağlantısı olmaksızın ağda oynamak mümkün değil (aslında mümkün de ne dokuz takla atıcam?). İnternet bağlantısı varken de ağda açtığınız oyuna netten bağlanıyorsunuz ki o da ayrı bir komedi.

Çok lazımımız gibi elektrik tesisatı döşemiş amcalar bir de.





Yerlere atıp üstünde tepinesim gelen Tactical Shield 2200 dolarcık artık

Ağda açtığımız oyuna dalmışken sunucuya giren vatandaşın kalkıp Felemenkçe bir şeyler zırlayıp gitmesi oldukça ilginçti. Ağ olaylarının yalan olması can sıkıcı diyelim, kısaca kalsın öyle.

Oyunda daha önce CS1.6 beta'da görmediğimiz bir şey yok. Modifiye edilmiş inferno ve aztec haritalarının dışında iki yeni silahımız ve kalkanımız mevcut. Ama oyundaki hata sayısı göz önüne alınınca bir önemi kalmıyor. Örneğin kalkan sahibi oyuncu, olmadık bir yerde çöktüğü zaman ölümsüz takilabiliyor. Daha önceki versiyonlarda yaşanan ve 1.5 versiyonunda kısmen de olsa ortadan kaldırılan hitbox (kesin vuruş noktaları) problemi burada da fazlası ile mevcut. Daha da ilginç bir şarjör boşaltıp da yıkamadığınız bir şahsı, Desert Eagle ile tek kurşunda indirebiliyorsunuz. Bu da kalkan olayının hala oldukça sorunlu olduğunu gösteriyor. Bu arada cbbble haritasında da bir iki değişiklik var. Elektrik direkleri kabloları vs. eklenmiş ama, boşverin.

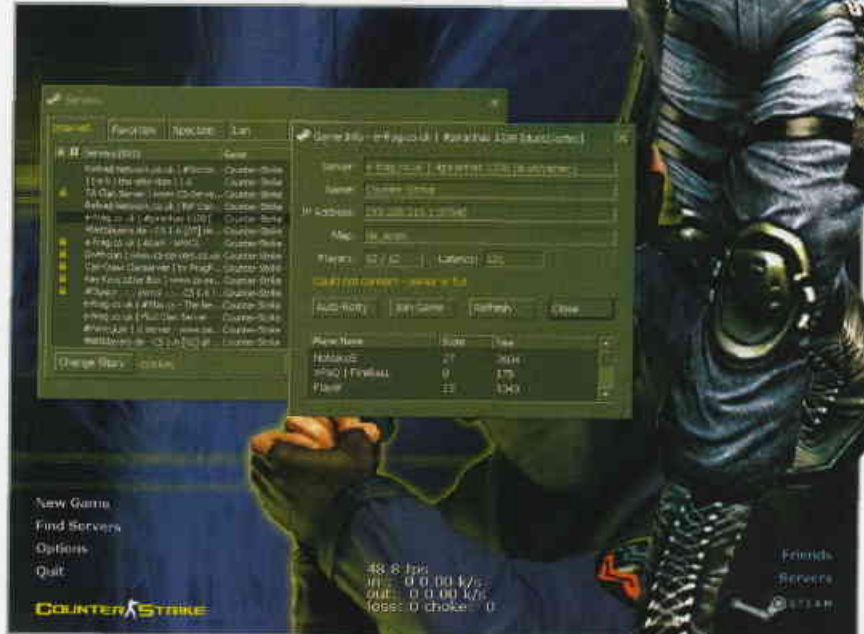
Müstahakım Versin...

Valve belirli belirsiz bazı sebeplerden bu tür yeni bir fikirle çıkıyor karşımıza. Fikir kendilerine göre iyi olabilir ama düşümedikleri milyonlarca oyuncu da onlarla aynı fikirde olacak mı? Bunun cevabını çok uzun süre beklememize gerek kalmayacağını sanmıyorum. Yani her oyuna bağlanmaya kalktığımızda eziyet çekiyorsam nereye kadar?

Bu arada laf sokmaktan mevzuu anlatmayı unuttuk. Steam kuruldu, kısıyollar atıldı. E hadi oyuna girelim. E girin bakalım girebiliyorsanız. Steam menüsünden Counter Strike'a çift tık yapıyorsunuz. Daha önce CS de hiç sorun yaratmayan bilgisayarınız kasıla kasıla CS

yüklüyor. Daha önce olduğunun aksine menü ekranı oyun için seçili olan çözünürlüğü kullanıyor. Bu arada arka plan olarak Valve'in seçimi bir rezalet. Burada "Options" bölümüne girip daha önceden bildiğimiz ayarları (kontroller, ses ve video) sözde daha derli toplu bir menüde yapabiliyoruz. Find Servers'a tıklayıp net oyunlarından birine bağlanabiliyoruz. Yada "é" tuşu ile konsolu açıp connect komutu ile server'a bağlanmamız Allah'a şükür ki hala mümkün. Oldu da bağlanabilirseniz ne hoş. Ama genelde "svc bad" ya da benzer hatalar yüzünden sunucudan düşmek olası. Sunucular ekranında güzel gelişmeler var. Sanırım oyunu yerin dibine sokmayacağım tek nokta bu. Listedende o anda dolu olan bir sunucuya tıkladığı-

Sen çok yaşa auto-retry



nızda karşınıza yeni bir menü çıkıyor. Burada "Auto-Retry" seçeneği mevcut. Sunucuyu sürekli kontrol edip, bir oyuncu çıktığında otomatik olarak sunucuya bağlanmanızı sağlıyor. Yani otomatik retry çekiyor oyun. Bir Auto Retry için Steam çilesi çekilir mi çekilmez.

Ben Daha Ne Diyim...

Sanırım biraz fazla uzattım. Toparlayalım ve huzurunuzdan çekiliyim acilen. Steam ve CS 1.6 versiyonu için bu oyunun geleceği diye başlıklar atılmış birçok yabancı sitede. Belki evet geleceği. Ama şunun altını çizmem lazım ki bu gelecek kesinlikle çok parlak değil. Won-Id sisteminin ortadan kalkmasına 1 haftadan (ben bu yazıyı yazarken en azından) az zaman kaldı. Ortalık ya kırılmış sunucularla dolup taşacak, ya da insanlar başka oyunlar oynamaya başlayacak. Neyse bana yol gözükte. Size, bana ve herkese Steam'siz günler. Allah Valve'a akıl fikir versin. Jesuskane out...



LEVEL HIT

jesuskane@level.com.tr

DAY OF DEFEAT 1.0

Hem parayla, hem bedava alabilirsiniz

Yurdumda eli yüzü düzgün server'ı olmasa da sonunda elime ulaştı kendisi. Kutusundan çıkartıp kuruverdim pırlı pırlı, dur bakalım ne yapmışlar diye. Bahsettiğim DoD'un retail versiyonu tabii ki. Kurulum için 532 MB sabit disk alanı istiyor utanmadan. Half-Life ihtiva etmemesine rağmen modların çalışması gerek, her şey oyunla birlikte kurulu. Diğer HL modlarını üstüne kurarak oynamanız mümkün. "İnternet'ten bedava indirebileceğim bir şeye neden para vereyim?" diyor olmanız da mümkün. Ancak oldukça bü-



masında ilerlemeye çalışırken, gidenler neden gelmiyor diye düşünüyor insan.

Spawn Kill

Oynanabilirlikte (ve oyuncu zihniyetinde) pek bir değişiklik yok kısacası. Grafik motoru modifiye edile edile fazlaca süslü Kartal-Pendik minibüslerine benzedi gerçi ama, azıcık bahsedelim. 32 bit desteği resmen mevcut artık. Video ayarlarından 16 ya da 32'yi seçebiliyoruz. Oyunun menü ekranı da artık oyunun çözünürlüğünde. DoD'nin CS 1.6'dan daha iyi olan yanı ise oynamak için Steam'e ihtiyacınızın olmaması.

Olursun Kıl

Yüksek ping'le test imkânı bulabilmiş olsam bile bana biraz daha "doygun" geldi oyun. Yani ateş edip birini vurduğunuzda, bunu hissediyorsunuz. İlk çıktığı zamanki o donuk havadan sıyrılmış oyun. Grafikler çok daha iyi ve renkli. Bu renkliliğine rağmen dünya savaşının karanlığını da vermeyi başarıyor. BF1924 ya da Enemy Territory değil kesinlikle. Daha çok CS'den sıkılmaya başlayan CS severlerin tercihi olabilir. Ama çok CS dedim ya...

Umarım kısa sürede bir-iki server açılır. Yakın tarihte server'dan server'a geçerken şimdi server bulamıyoruz. Online Gaming'e uzanan eller kırılıns! (kehkekeh sabahın 5'inde yazarsan böyle olur işte)

Artılar

CS sevenler için İkinci Dünya Savaşı alternatifi sunuyor

Eksiler

Yerli server yok.

Level Notu



LEVEL 10/2003

yük dosyalar çekmek zorunda kalmanın yanında orijinal Half-Life edinme zorunluluğu buna cevap olabilir sanırım.

Dodod

DoD benzerleri kadar zorlu bir İkinci Dünya Savaşı oyunu değil. Burada bahsettiğimiz oyunun zorluk seviyesi değil tabii ki. BF1942'deki gibi araçlar kullanılmıyor ya da çok ağır silahlar mevcut değil oyunda. Zaten DoD'un yoğunlaştığı alan piyade savaşları, ki bunda da gayet başarılı. Amerikan ya da İngiliz askerleri olarak Alman askerlerine karşı çarpıştığımız haritalarda silahlar arası güç dağılımı oldukça iyi ayarlanmış. Tek tip askerler ile kazanmak her zaman

pek mümkün değil. Gerçekçiliği artıran unsurlar biraz daha elden geçmiş. Örneğin koşarken ya da zıplarken ateş edemiyorsunuz. Bunları yaparken silahınızı otomatik olarak aşağıya indiriyorsunuz. Makeneli tüfekli askerler daha isabetli atışlar yapabilmek için yere uzanıp tüfeğin ayaklarını kurmak zorundayken, piyadeler ayakta ve sabit dururken daha isabetli atışlar yapabiliyorlar. Stamina sistemi hala yerli yerinde. Çok koşup zıplarsanız dalağınız şişiyor, kafanıza da kurşun isabet ediyor. Bütün bunlar gerçekçiliği besler ve takım oyununa zorlarken abuk sabuk işler de olmuyor değil. Yüksek bir yere sniper yatırıp onun koru-



BATTLEFIELD™



LEVEL UP

jesuskane@level.com.tr

1942 SECRET WEAPONS OF WWII

Dünya Savaşı güle eğlene sürüyor...

Demosu ile oyalanmaya çalışırken sonunda çıktı geldi, kuruldu sistemlere. SW ile 8 yeni harita, 16 araç ve 6 yeni silah eklendi BF dünyamıza. Kısaltmalar cümbüşü oldu ama idare edin artık. Haritalar savaşın daha çok sonlarına doğru olayların cereyan ettiği bölgeler. Manyak bilim adamları ve savaşın içine ettikleri başlığimiz zaten. Eklenen araçlar çeşitli ve biraz da uçuk kaçık. Öncelikle artık bir de motosikletimiz var. Yanında da sepeti. Oldukça hızlı bir araç ve düşman hatlarını hızlıca geçmek için birebir. Hele patladığında sepetteki elemanın uçuşunu izlemek ve gülmek istiyorsanız birebir. Yeni silahlar biraz gereksiz geldi bana. Gerçi dengelenmiş kısmen iki taraf. Engineer (mühendis) sınıfı için yeni bir shotgun eklenmiş. Yeni yarı otomatik bir sniper tüfeğimiz de var artık. Eğer sniper sağ-

lam bir yere yatarsa kolay kolay ölmüyor. Hem kurşun sayısı, hem silahın verdiği hasar, hem de menzili can sıkıcı. Jet motorlu kanat, yeni uçaklar, ağıroğul ağır tank gibi bir sürü yeni aracımız var artık. Bütün yenilikler içinde en uçuk kaçığı ise Axis'in Rocket Pack'i. Artık askerler Rocketeer filmindeki gibi sırtlarındaki roket ile istediklere yere uçabiliyorlar oyunda. 50'lerin bilim-kurgu filmlerinden fırlamış gibi dolanabiliyorsunuz ortamda. Gerçi yeni minik jet uçaklarına yem olmak işten bile değil. Bir kalp atışı süresinde ölürsünüz Allah korusun. Allied için taşıma uçağı gelmiş. Seyyar spawn noktası olan bu uçak oldukça iyi düşünülmüş. "Spawn kill" yapılması yine de mümkün, uçak oldukça ağır hareket ediyor. Bütün uçuk kaçık dengesiz eklentilerin aksine atmosfere katkısı büyük bençe.

Düşene Gülmek

Dice bu eklenti paketi ile, BF1942'yi belli belirsiz barındırdığı komedi unsurunu (savaş oyununda ne komedisi demeyin, döverim) taşıyabildiği kadar ileri taşıyor. Eğer ciddi bir İkinci Dünya Savaşı oyunu istiyorsanız (ki kim ister) bu paketten uzak durun, elinizde patlamasın.

Oyuna bir de görev sistemi eklenmiş. Objective modunda oynuyorsanız işler çok değişiyor. Yani Axis bütün noktaları hızla ele geçirirken, bir anda savaşı kaybedebiliyor Allied görevleri tamamlayınca. Sıcak çatışmaların sayısı iyice artmış. Zaten yeni haritaların tamamında piyade savaşına da, araçlarla savaşmaya da uygun belli noktalar var. İster istemez buralara yoğunlaşıyorsunuz. Haritaların tamamı çok hoş. Özellikle bir gece haritamız var ki burada bir Nazi araştırma merkezine baskın yapıyoruz, tadından yenmiyor (yok öyle bir ihtimal zaten).

Son olarak iki çift lafım var, ya Sinan, olmuyor işte, boşluklu 2500'e sığmıyor iyi oyunlar falan da filan. Sinan'a kalkıp bunu diyorsam bu oyun için, kalkın alın arkadaşlar. Avatürk server'larında buluşalım, eğlenelim çoşalım.

Artılar

Yeni görev tipleri ve araçlar oyunu büyük ölçüde canlandırıyor. Gerçekten mükemmel bir oyun.

Eksiler

Fazla bilimkurgu olmuş

Level Notu



Bizden önceki uygarlık hakikaten daha iyi teknolojilere sahipmiş.



Uçan mı? Kaçan mı?

Hangi dünyanın ikinci savaşı bu ya?





Konsol Ustası

Ne Nedir?

PS2: Siyah, karanlık bir kutudur. Eskilerin Atari sistemlerine veya televizyon yükselticilerine benzer. 2001: Uzun Efsanesi'ndeki Tektaş'a benzerliğiyle göz boyar.

Xbox: Arabanız kaygan zeminde kalkmıyor ve arkasına ağırlık mı koymak gerekiyor? Ya da yolda kalırsınız takoz falan gerekir. Xbox çüsesiyle her daim yanınızda...

GameCube: "Gitmesek de, görmesek de o köy bizim köyümüzdür" deki köy GC'dür aslında sevgili okurlar. Efsane gibi sistem. Her dokunan 40 gün, 40 gece anlatır durur.

Game Boy Advance: "Önce ekranı görünmeyenini yapalım, sonra görünenini yapıp daha çok para kazanırız hihhi" diye düşünen bir zihniyetin ürünü, kısaca cep şeytanıdır.

Tuna Şentuna: Yukarıdaki cisimlerin esiri, ruhani bir varlıktır. PS2, Xbox, GC ve GBA'nızı daire şekline getirdikten sonra ortasına geçip büyü sözleri söylerseniz yanınızda belirebilir. Şimdi de "Ateşlemeye 2" diyor. Ne demek istedi ki..? (2 ay sonra Tunaaaaa.... Neyse - Fırat)

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

H A B E R L E R

YENİ SHINOBI'YLE TANIŞIN

Aylar önce Amerika'nın bir köşesinde yer alan E3 fuarında, elbette SEGA da birbirinden farklı oyun projeleriyle oradaydı. Bunların arasında herkesin Shinobi 2 olduğunu sandığı bir oyun vardı ki, aslında o bambaşka bir şeydi. Kunoichi adlı yeni Shinobi benzeri oyun, grafik motoru olsun, oynanış olsun Shinobi'yle birçok alanda benzerlik gösterecek. Bunun yanında elbette yenilikler de var. Bu sefer karakterimiz gayet güzel bir bayan ninja. Shinobi'nin saldırı hareketlerinin çok daha fazlasını sergileyebiliyor üstelik. Kunoichi'nin oyun yapısındaki değişimlerden biri ise oyunun Shinobi'ye göre daha kolay olacak olması. Ayrıca Shinobi'nin çizgisel yapısının yerini daha özgür bir oynanış alacak. Üstüne saldıran zebaniler de yerini kılıçlı kalkanlı normal insanlara bırakacak. Modifiye edilmiş bir Shinobi grafik motoru kullanacak Kunoichi'ye bu yılın sonunda ulaşabileceğiz (PS2'de).

CASTLEVANIA 3D

İlk defa N64'te Castlevania'nın üçüncü boyuta taşındığını gördük. Ardından Dreamcast için bir Castlevania duyuruldu, fakat sisteme yetiştirilemedi. PS2 için Konami tarafından hazırlanan ve Kasım ayında piyasaya sunulacak Castlevania: Lament of Innocence tamamıyla üç boyutlu grafikler içerecek. Leon Belmont'un sevgilisini Dracula'nın elinden kurtarmaya çalışacağımız oyunda, Leon yine vazgeçilmez kılıbını yanında taşıyacak. Oyunda ilerledikçe değişik kombolar kazanarak daha etkili biçimde kullanacağınız kılıbın yanında Leon'un alt güçleri de bulunacak. Beş farklı alt silahın yedi farklı küreyle kombinasyona sokulmasıyla oluşan 40 değişik silah sizi bir nevi cep hanelik yapacak gibi görünüyor. Symphony of the Night'dan daha çizgisel ve daha az RPG özelliği taşıyacak oyun nereden baksanız yeni bir Castlevania. Hemen heyecanlanın!



TONY HAWK DÖNÜYÖR

Hayır, o anlamda değil. THPS 4'ün çıkışından hemen sonra çalışmalarına başlanan THUG, yani Tony Hawk's Underground yine Xbox ve PS2 için hazırlanıyor ve bu ayın sonunda piyasada olması bekleniyor. Bu sefer oyunumuz biraz farklı. Artık her beğendiğiniz kaykay ustasından birini seçemeyeceksiniz. Kariyer modunda bir gencin usta bir kaykaycı olmasını sağlayacaksınız. İsterseniz bir resminizi yapımçı firmaya yollayıp kaykaycınızın suratı olarak oyunda kullanma imkânınız bile olacak. Diğer bir yenilik de artistik hareketlere geliyor. Oyunda sergilediğiniz hareketleri bir hareket editörüyle birleştirip farklı kombolar ortaya çıkarabileceksiniz. Önceki oyunların belki birilerine zor gelmiş



olabileceğini düşünün Neversoft. THUG'a; Too Easy, Beginner, Normal ve Sick şeklinde dört zorluk seviyesi ekliyor. Tony Hawk yeniden klasik olmaya aday.

COUNTER-STRIKE KONSOLLARDA

PC'lerde insanları esir alan online delilik Counter-Strike şimdi de Xbox'a sıçırıyor. Xbox'ın %Xbox Live% sistemiyle online olarak oynanabilecek oyunda yine teröristler ve anti-teröristler (böyle miydi bu) karşı karşıya gelecek. 15 adet haritayla birlikte gelecek oyuna daha sonra yeni haritaları Internet'ten indirebileceksiniz. Counter-Strike sadece online oyun sunmuyor üstelik. PC'ler için hala hazırlık aşamasında olan Condition Zero'nun tek kişilik oyun yapısı Xbox versiyonunda da olacak. Valve'in oyuna getirdiği bir diğer büyük yenilik de grafiklerde. Xbox'ın gücünü yüksek oranda kullanacak oyun, ışıklandırılardan kaplamalara ve animasyonlara kadar her alanda yenilik gösterecek. Yalnız aklıma şu geldi. Xbox'a klavye bağlayabiliyor muyduk? 2003'ün son ayını bekleyin.

ELECTRONIC ARTS ONLINE

EA PS2 ile birlikte online dünyaya adım atıyor. Bunu da dört değişik oyunla gerçekleştirmeyi planlıyor. LOTR: The Return of the King, Sims Bustin' Out, NFS: Underground ve Medal of Honor: Rising Sun. Bu oyunların hepsi online oyun desteği içerecek. LOTR'de iki kişi anlaşmalı bir oyun oynayabilirsiniz. Oyunun tam 15 bölümünü sırt sırta savaşarak bitirmeniz mümkün. Sims Bustin' Out'ta bir partner seçip onunla beraber Sims dünyasında yaşamanız, başka oyuncularla hareket veya eşya değiş-tokuşu yapma şansınız bulunacak. Tam 18 oyuncunun savaş ortamına atılıp birbiriyle mücadele edeceği Rising Sun'da bir takım oyun tipleri de

görülecek. NFS: Underground'daysa dört kişi online olarak yarışabilecek. Üstelik tüm bu oyunlar USB girişinden takılan bir headset'le ses desteği de sunacak. Böylece istediğiniz gibi gevezelik yapabileceksiniz.



BİRİSİ EVERQUEST Mİ DEDİ?

EverQuest'in sadece PC'ler için geliştirilmiş devasa online RPG olduğunu düşünenler, bir de bu ay içinde PS2'ye çıkacak olan Champions of Norrath: Realms of EverQuest'e göz atınsınlar. EverQuest gibi online oyun seçeneğinin yanında aslında tek kişilik oyun macerasına yoğunlaşan CoN, Snowblinds Studios tarafından hazırlanıyor. Snowblinds'ı hatırlamayanınız yoktur. PS2'de büyük beğeni toplayan Baldur's Gate: Dark Alliance'in yapımcısıdır kendisi. CoN da Dark Alliance'la aynı grafik motorunu kullanacak ve tahmin edeceğimiz gibi görüntüler de bu yönde benzer-

lik gösterecek. Yalnız CoN'ı bir Dark Alliance kopyası olarak düşünmek yanlış olur.

Oyunda beş farklı ırk bulunacak. Bunlar Barbarian Warrior, High Elf Cleric, Wood Elf Ranger, Erudite Wizard ve Dark Elf Shadow Knight (herkesin bunu seçeceğinden eminim). Her karakter birçok silah taşıyabilecek ve bunları istediği gibi ayarlayabilecek. İsmi olmayan bir kılıcı, Rusted

Sword of Flame haline getirmek sizin elinizde. Her oynayışınızda rastgele düzenlenen zindanlar ve Multitap ile dört oyuncu desteği yine EverQuest'te görülecek.



BASKIYI DURDURUN!

- Mükemmel RPG Şulkoden III'den sonra, Genso Suikoden IV'ün yapımına başlandı. Konami tarafından açıklandı.
- Daha önce PS3'ün PsOne oyunlarıyla uyumsuz olacağını duymuş olabilirsiniz, fakat bu yanlış. Sony'den gelen resmi bir açıklamaya göre PS3 hem PS2, hem de PsOne oyunlarını çalıştırabilecek.
- PlayStation Portable bir oyun makinesi olmanın yanında bir müzik çalar, bir film oynatıcısı. Ken Kutarağı PSP'nin yakında bir cep telefonu ve dijital kamera olacağını da açıklıyor.
- Valve'in yöneticisi Doug Lombardi Half-Life 2'nin yakın bir gelecekte (2004) PS2, Xbox ve GameCube'e de çıkacağını duyurdu.
- THQ ve SEGA çeşitli GBA oyunlarının dağıtımını için anlaşma imzaladı. Sonic Pinball Party, Sonic Battle ve Sonic Advance 3 THQ sayesinde rahatça Japonya dışında da dağıtılabilir.
- GBA iki yeni renk seçeneği sunmasıyla

birlikte Amerika'da 15 milyon satış rakamına ulaştı.

► Sony de aynı Nintendo gibi şampanyaya patlatma peşindeydi. PS2 çıktığı günden şu zamana kadar dünya çapında tam 60 milyon adet sattı.

► Activision Marvel'in ünlü ismi Stan Lee'yle anlaşarak, onu kalite danışmanı olarak ortak aldı. Ayrıca Spiderman, X-Men, Iron Man ve Fantastic Four'la ilgili oyunların telif hakkı 2009'a kadar Activision'da kalacak.

► Nokia Electronic Arts ile anlaştı. Böylece birçok kaliteli EA oyununu N-Gage'de görebileceğiz.

► Mart 2004'te piyasada göreceğimiz bir PS2 paketi var. Bu pakette bir FFXI ve 40GB'lık bir HD bulunuyor. Fiyatıysa \$99.

► EA bu yıl içerisinde piyasaya süreceği James Bond: Everything or Nothing'in çıkışını Mart 2004'e erteledi.

► Eğer Gundam: Federation vs. Zeon'ı çok sevdiyseniz (saçmalamayın), Gun-

dam Z: AEUG vs. Titans'ı da heyecanla bekleyebilirsiniz. Sistem: PS2, Çıkış: Aralık 2003.

► Namco boş durmuyor. Gelecek yıl PS2'ye iniş yapacak olan Nina, tahmin edeceğimiz gibi Tekken'deki Nina'yı temsil ediyor. Nina tek başına birçok düşmanın hakkından gelebilecek mi? Belki!

► 1100'lü yılların Japonya'sında geçecek bir korku oyununa hazırsanız, From Software tarafından hazırlanan Kuon'u bekleyin. Kuon 2004 baharında PS2'lerimizde!

► Bomberman, Castlevania, Beyblade, Bloody Roar, Transformers'daki karakterlerin bir dövüş oyununda bulunduğu DreamMix TV: World Fighters Aralık'ta PS2 ve GC'lerde. Oyun, Hudson, Konami ve Takara'nın ortak yapımı.

► Radica Games isimli firma, GBA'ya öyle bir aksesuar geliştiriyor ki, bu cihazla tek tuşa basarak üç kartuş arasında geçiş yapabileceksiniz. Aynı CD çarlarındaki CD değiştirme mantığında...

DARK CHRONICLE™



LEVEL HIT



Lord Griffon'un çirkin tavrını yer yüzünden silmenin vakti gelmişti...

Bilgi için: www.us.playstation.com/games/scus-97213/ Yapım: Level-5 Dağıtım: SCEE Tür: RPG Multiplayer: Yok İngilizce Gerekşinimi: Orta

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Kaliteli bir RPG'de neler olmalı diye düşünüp bunları maddelemeye çalışırsak işimiz uzun demektir. Onun yerine sağlam bir konusu, bundan da öte, iyi bir oynanışı olması bir RPG'yi kaliteye hızla yönlendirebilir. Peki Dark Chronicle bu tanımın neresinde? Bunu öğrenmek için yazıyı okumaya devam edin.

Max ve Monica

Süslü bir oyun bu Dark Cloud. Menülerinden anlatımına, yardım bölümünden animasyonlarına kadar her alanda görsellik ön planda. Bu görsellik oyunun kendine has bir teması olmasında etkili olmuş. Oyuna bir süre göz attıktan sonra bunu daha iyi anlayacağınızdan eminim.

Masalsi bir konuya sahip olan oyunda Maximilian isimli çocuğun boynunda taşıdığı kolye (kolyenin üstündeki taş aslında) yüzünden başının belaya girmesine tanık oluyoruz. Tabii her zaman olduğu gibi hikâye genişliyor. İşin içine daha da kötü güçler giriyor, yardımcı karakterler ekleniyor ve uzun sürecek bir maceraya balıklama dalıyorsunuz.

Hikâye Max'in şehirden ayrılma mücadelesiyle başlıyor. Bu sırada yaşlı bir mucit olan Cedric savaşlarda kullanmanız için Ridebot adındaki robotu size sunuyor. Çok zaman geçmeden Monica isimli yarı büyücü kız da ekibinize katılıyor ve partinizi tamamıyorsunuz.

Genel yapı

Oyunu rahatlıkla iki bölüme ayırabiliriz: Macera kısmı ve savaş kısmı. Macera kısmında önünüze düşman çıkma olasılığı sıfır olan mekânlarda dolaşıyorsunuz. Bu alanlar genelde şehirler veya konaklama yerlerinden oluşuyor. Alışveriş yapmanız, durup dinlenmenize izin verecek yerler. Savaş kısmı tamamıyla ayrı bir konu. Yaratıklarla karşılaşıp karşılaşmayacağınızı net bir şekilde görebiliyorsunuz. Sa-



vaşmak için öncelikle belirli yerlere gitmeniz gerekmektedir. "Ben şurada durayım, yaratıklar ayağıma gelsin" tembelliğini yapamazsınız. Tüm savaşlar gerçek zamanlı. Bir savaşta başarısız mı oldunuz? Bu belki de silahınızın veya enerjinizin suçu değil. Yaratıklara nasıl yaklaşmanız gerektiğini iyi bileceksiniz. Suratlarına baka baka üstlerine ilerlerseniz, onlar da sizden haberdar olacaktır. Arkadan ve sinsice yaklaşmak bazen en mantıklısı.

Max silah olarak bir İngiliz anahtarı, Monica'ya hoş bir kılıç kullanıyor. İkinci silah olarak da sırasıyla bir tabanca ve büyü bileklikleri kullanıyorlar. Her silahın bir dayanma gücü var. Eğer siz sürekli silahınızla dalga geçer, onu küçümserseniz size küsüp yuvalarına çekilebiliyorlar. Sağ üst köşede silahınızın dayanma gücünü göreceksiniz. Bir süre kullandıktan sonra eğer tamir edilmezlerse düşmanlarınıza etki edemiyorlar ve öylece kalıyorsunuz yapayalnız (gerçekten de duygusal bir yapım -Fırat).

Her yok ettiğiniz düşmandan birtakım ıvır zıvır dökülecek. Mavi olanlar si-



▲ Spider Lady zaman zaman zararlı olabiliyor. Mümkünse uzaktan temizleyin.

▼ Donny'yi yanınızda seyyar satıcı olarak dolaştırabilirsiniz.



Şunu yapmayalım, bunu etmeyelim, ama bunu mutlaka düşünelim

Savaşlara yanınızda "Repair Powder" ve enerjinizi yenileyecek eşyalar olmadan girmeyin. Savaştiğiniz alanın sonunda ölseniz bile, o bölüme yeniden başlamanız gerekebiliyor. Gezdiğiniz mekanları iyice araştırın. Belki çok yararlı bir icat için gereken eşyaların listesini bulabilirsiniz. Fotoğraf makineniz hep yanınızda ol-

sun. Donny'nin karşılığında size oldukça seyrek bulunan eşyalar vereceği yaratık fotoğraflarını her an çekmeniz gerekebilir. Silahınızın bir sonraki aşamaya geçmesi için belirli alanlarda gelişmesi gerekiyor. Bunu silahınızın "Build Up" menüsünden takip edin. Savaş sırasında gard almayı ihmal et-

meyin. Bazı yaratıklar sizi bir, bilemediniz iki vuruşta öldürebiliyor. Her savaş bölümü arasında oyunu kayıt edin. Bir sonraki bölümde sizi neyin bekleyeceğini bilemezsiniz (kazule gibi bir Boss sizi yok ettiğinde bu maddeyi hatırlayacaksınız).



lahınızın seviye atlamasını sağlayacak güçlendiriciler (oyunda sadece silahlar seviye atlıyor, siz neyseniz öyle kalıyorsunuz). Eğer Ridebot'a biniyorsanız, bu mavi toplar Ridebot'un tecrübe kazanmasını sağlayacak. Ridebot da bu kazandığı tecrübelerle kendisine yeni parçalar takabilecek. Yaratıklardan dökülen bir diğer eşyaysa paradır sevgili okurlar. Gilda isimli bu altınları toplamanızı ve akabinde de eşya, sıhhi malzeme satın almak üzere kullanmanızı öneririm.

Etkinlik merkezi

Savaşmak ve halkla konuşmanın yanında yapabileceğiniz birkaç faaliyet var. Bunlardan bir tanesi fotoğraf çekmek! Evet, oyunda fotoğraf çekebiliyorsunuz, ama bunun bir amacı var. Max ortalıkta dolanırken bazı noktalarda yeni bir şey icat etmek için üç farklı objeye ihtiyaç duyacağının notlarını okuyor. Diyelim ki kemer, süt şişesi ve boru. Bu üç eşyanın resmini çekmeyi başarırsanız, Max yeni bir icat geliştirebiliyor. Örnekteki üç obje bir enerji ünitesini oluşturuyor



Synthesize hususu

Silahlarınızı güçlendirmeye çalışırken hangi özelliğin ne anlama geldiğini bilmekte fayda var.

Özellik	Anlamı
Attack	Silahınızın saldırı gücü.
Durability	Silahın dayanma gücü. Ne kadar yüksek olursa, silahınız o derece elinizde duracaktır.
Flame	Ateşten hoşlanmayan düşmanlara karşı bir numara.
Chill	Dondurucu soğukta palto üstüne mont giyen yaratıkları başınızdan def eder.
Lightning	Elektrikle arası iyi olmayan düşmanların amansız rakibi.
Wind	Rüzgar esince ürperen kötü güçlere yoğun hasar vermek için.
Crush	Silahınızın zırhlı düşmanlara daha çok hasar vermesini sağlar.
Exorcism	Yaşayan ölümlere daha çok hasar verirsiniz.
Beast	Dağdan inmiş vahşi yaratıklara karşı hazırlıklı olmanızı sağlar.
Scale	Başınızın belası ejderhalarla savaşmak niyetindeyseniz bu özelliği arttırabildiğiniz kadar arttırın.

yor mesela. Yeni icatlar geliştirmek tamamıyla sizin merakınıza ve araştırmanıza kalıyor anlayacağınız.

Georama, eğer üstünde durursanız sizi ana oyundan daha fazla oyalayabilecek bir başka oyun türü. Burada Max'in dünyasını yenilemeye çalışıyorsunuz. Savaş alanlarında bulacağınız Geostone isimli taşlar, size yeni bir bina veya yeni bir doğal örtünün sinyallerini veriyor. O taşın neyi simgelediğini öğrendikten sonra gereken malzemeleri bularak yapıyı inşa edebiliyorsunuz. Bir nevi Sim City. Şehir oluşturmak da ilerde size yarar olarak dönebiliyor. Bence biraz üstünde durun.

Baştan sona cell-shading (çizgi-film tarzı grafikler) teknolojiyiyle resimlenmiş Dark Chronicle, görsel ve müzikal anlamda da tatmin edici. Masalsı, rahat ve uzun bir RPG macerası arayanlar için ideal. 🌟



Artılar

Sağlam oynanış. Farklı mini oyunlar. Kaliteli grafikler ve animasyonlar.

Eksiler

Oyunun her yönünü çözmek çok zor. Bazı savaşlar dengelessiz olabilir. Silahlarınızın kırılması can sıkıcıdır.

Level Notu



Resident Evil evrim geçirdi!

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Bir oyun ne kadar değişebilir? İşte bu kadar...

Bilgi için: www.capcom.com Yapım: Capcom Dağıtım: Aral İthalat Tür: Aksiyon İngilizce gereksinimi: Az Desteklenenler: Dual Shock, G-Con

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Resident Evil gerçekten de gerilimli bir oyundu. Olur olmadık yerlerde ortaya çıkan zombiler, hırıltılar, sınırlı cephane ve o çıldırtan, tabancadan çıkan 'klik' sesleri... Resident Evil'in aslında Alone in the Dark'tan aşırma olduğu yadsınamaz, ancak Capcom bu işin altından o kadar iyi kalktı ki, kimsenin ruhu bile duymadı. Alone in the Dark unutuldu, Resident Evil "yeni kral" oldu. Hatta Alone in the Dark'ın (4) son versiyonunda bile yapımcılar kendi kopyasını, yani Resident Evil'i kopyaladı. İlginç değil mi?

Oyunun diğer aşamasında ise pek bir değişiklik yok. Yani yine eski Resident Evil (RE) oyunlarında olduğu gibi çevreyi araştırıyor, anahtar arıyor, basit bulmacalarla karşılaşılıyorsunuz. Yeniliklerse oyunun artık tamamen 3D olması, dolayısıyla Tomb Raider gibi hareketli bir kamerayla oynanması ve eskisinden biraz daha az bulmaca içermesi. Zaten Dead Aim'in tarzı da eski Resident Evil oyunlarından daha farklı. Yani yeni oyunda daha fazla aksiyon var. Bu da oyunda bulmacaların geri planda kalmasının sebebi ni açıklıyor. Aksiyonun ağır bulmacalarla kesilmesi oyunun temposunu sekteye uğratabilirdi.

Bunların sonunda TPS (Third Person Shooter) ve FPS karışımı bir oyunla karşılaşılıyor. Aynı zamanda da sorunlarla... Araştırma aşamasındaki (TPS) sorun, anahtar bulup kapı açmak ve devamlı birbirinin benzeri mekânlarda dolaşıp kafayı ısırarak dışında hiçbir şey yapmamanız. Ve yeni, açılabilir bir kapı bulduğunuzda arkasından ne çıkacağını çok kolay tahmin edebiliyorsunuz: Zombi, zombi ve zombi... Çizgisellik mi? Kesinlikle. Eğer çok heyecanlı biri değilseniz, bir-iki saat sonra zombilerle dalga geçebilirsiniz. Burada şunu da belirtmekte fayda var: Oyun klasik RE'lara benzediği için devamlı olarak zombilerin akınına uğruyorsunuz ve bunlar zaman zaman sizi çok zorluyor. Mesela bir odaya pompalıyı almak için girdim. Çıkışta en az 10 zombi beni bekliyordu. İyi ki bir silah verdiler ya...

FPS, yani hedef alma modunda da çizgisellik devam ediyor. Zombilerin animasyonları çok az sayıda ve varolanlar da çok sıradan. Mesela bu tip hedefli bir oyunda olması gereken kafa patlatma, bacak koparma ve benzeri şeyler Dead Aim'de yok. Bunlar aynı zamanda vuruş hissinizi de etkiliyor. Tam anlamıyla zombileri vurduğunuz hissedemiyorsunuz. Tamam, belki zombilerin kafasının patlaması oyunu daha vahşi bir hale getirebilir, ama Dead Aim'de zaten yeterince kan var. Bu da olsaymış o zaman...

Evet bu gerçekten de zorluyor, zaman zaman geliyor ve heyecanlanmanıza sebep oluyor. Ama dedim ya, RE'daki o sessiz gerginliği Dead Aim'de bulamıyorsunuz. Diğer RE oyunlarında ise bir yerlerden zombi fırlayacak diye nefesinizi tutardınız, kıpkırmızı, tosun gibi olurdu.

Şemsiye Kuruluşu...

Oyunumun (egoistlik de neymiş...) konusu ise şu şekilde: Morpheus D. Duvall adında biri, Umbrella Corporation'a ait bir gezi gemisini kaçırmıştır. Bruce McGivern de Morpheus'u kovalamaya başlamıştır. İşte oyun da bu noktada başlıyor. Kontrol ettiğiniz karakter de Bruce McGivern...

Dead Aim her ne kadar farklı bir tarza sahip olsa da atmosfer olarak diğer RE oyunlarından çok farklı değil. Sonuçta her zamanki gibi yapacağınız şey anahtar bulup kapı açmak ve zombi patlatmak. Bahsetmek istediğim bir diğer



Sonra, Resident Evil PS2'de de devam etti. Yeni oyunlar yapıldı, PC'ye birer olarak aktarıldı vs. Son olarak da Capcom, Resident Evil'i değiştirmeye karar verdi. Bu defa da ortaya hedefli, bambaşka bir oyun çıktı: Dead Aim.

Ya hedef al, ya da...

Dead Aim'in silahla hedef alma kısmının PS2'deki diğer silahlı-hedefli oyunlardan hiçbir farkı yok. R1 tuşuna bastığınız zaman ekranda bir hedef, kalan mermi ve sağlık derecesi beliriyor. Burada yine R1 tuşuna basarak ateş edebiliyor, sağ joystick ile de hedef alabiliyorsunuz. Kapatma tuşuna basarak da PS2'yi kapatabiliyorsunuz (...)





4 RESİM ARASINDAKİ 2 FARK...

Dead Aim'le PlayStation 2'deki son Code Veronica X arasındaki farklar. Hem de resimli ve açıklamalı!



Code Veronica X'te otomatik hedef alma sistemi vardı. Dolayısıyla hedef alırken hiçbir etkinliğiniz yoktu... Bakınız!



Dead Aim'da ise R1 tuşuna bastığınız zaman oyun FP kamerasına geçiyor ve hedefi siz kontrol ediyorsunuz...



Code Veronica X'te her oda için farklı ve sabit bir kamera kullanılıyordu. Dead Aim'de ise...



... Araştırma modunda kamera, adaminızı aynı Silent Hill'da olduğu gibi tam arkasından takip ediyor ve adaminizin hareketleriyle değişiyor. Bu da Dead Aim'in tam anlamıyla 3D bir oyun olduğu anlamına geliyor.



şey ararım. Dead Aim'deki envanter (inventory) ekranı, diğer RE'lara oranla çok daha hızlı ve kullanışlı. Envanter ekranını açtığınız anda her şeyi bir arada buluyor ve hızlı bir şekilde kullanabiliyorsunuz.

Oyunun kayıt sistemi ise ko-

runmuş. Yine bazı odalardaki daktilolar aracılığıyla oyunu kaydedebiliyorsunuz. Bu arada unuttumdan... Oyunda çok fazla mermi gitmiyor ve zombilerle Amerikan Futbolu oynamak zorunda kalıyorsunuz. Yani aralarından koşarak sıyrılmanız gerekiyor. Dolayısıyla oyun için biraz zor diyebilirim. Zor, ama kısa...

Kontrol açısından çok fazla problem yaşamıyorsunuz. Konsoldaki diğer FPS oyunlarından daha rahat bir kontrol sistemi kullanı-



miş. Hedef almakta pek zorlanmıyorsunuz, ancak TPS modundayken adaminiz biraz hantal kalıyor. Özellikle dönüşlerde çok ağır kalıyor ve eğer duruyorsanız, kaçmakta zorlanıyorsunuz.

Grafik ve ses... Grafiklerde etkileyici bir detay yok. Buna rağmen grafikler hoş. Rahatsız edici herhangi bir şey yok. Tabii ki animasyonlarla çok fazla uğraşılması bir eksi.

Eee...

Dead Aim, RE fanatiklerinin beklentilerini karşılayamıyor, ama bu tip hedefli oyunları sevenler için aynı şey geçerli değil. Yani RE serisini oynayanlar ve sevenler bu oyuna karşı tavırlarını koysunlar, gerekirse almasınlar. RE oynayanlar içinse pek sorun yok. Aisınlar, oynasınlar, hoşça vakit geçirsınler, gerekirse esen kalsınlar...

Not da yazayım: G-Con veya G-Cone 2, yani silaha sahip olanlar için oyunun notu birkaç puan daha fazla. ☺



Artılar

Hızlı ve kullanışlı envanter ekranı, yeni ve hızlı oynanış.

Eksiler

Daha az gerilim, çizgisel ve boğucu oynanış, az sayıda animasyon, zayıf vuruş hissi.

Level Notu



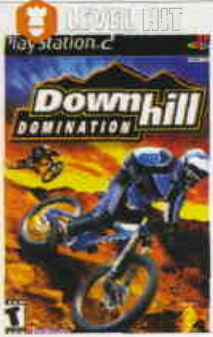


Bu dağın tepesinden inmemiz lazım...

DOWNHILL DOMINATION LEVEL HIT

Karlar eridi, snowboard şansınızı yitirdiniz. Peki o zirveden inmek için bisikletlerinizi kullanmaya ne dersiniz?

Bilgi için: www.us.playstation.com/games/scus-97177/ Yapım: Incog Inc. Entertainment Dağıtım: SCEE Tür: Yarış-Aksiyon Desteklenenler: 4 Oyuncu İngilizce Gereklinimi: Hiç Tuna Şentuna | tcentuna@level.com.tr



Artılar

Hız ve keyifli bir yarış. Diğer bisiklet oyunlarından oldukça farklı. 4 oyuncu desteği.

Eksiler

Zaman zaman anlamsız zorlayabiliyor. Ufak telek grafik hataları. Bisiklet geliştirme bölümü biraz zayıf.

Level Notu



Çoğumuz kış aylarını ve öncesini SSX'in başında geçirdik. Kah güldük, kah eğlendik, fakat SSX 3'ü bekleme zamanı geldi çatı. Sonra Downhill Domination geldi. Oyunun başına ilk oturanlar "SSX bu ya" dediler. Kimileriyse "Mat Hoffman nerde şimdi?" diyerek konuyu başka yöne saptırdılar. Sonuçta önümüzde hızlı ve sürükleyici bir bisiklet aksiyonu bulunuyor.

Hız ve tutku

Farklı oyun tiplerinden birini seçerek oyuna adım atabilirsiniz. Free Ride pistleri öğrenmek için iyi bir seçim. Serbestçe süzülebilirsiniz dağın eteğinden. Technical Downhill isminde de anlaşılacağı gibi bir takım görevler, rakipler ve en-

Etkileşim diyarı

Downhill Domination'daki tüm bölümler 60fps hızında ilerliyor ve her pistte birçok olay gözlemlenebiliyor. Karşınıza ayılar, geyikler çıkabilir, toprak kayması olabilir ve uzun bir uçuşun sonunda yere ineceğinizi sanarken boşluğa yuvarlanabilirsiniz. Burada tek rakibiniz diğer yarışmacılar değil...

geller sunuyor. Oyuna biraz alıştıktan sonra adım atın bu bölüme. Mountain Cross belki de oyundaki en zevkli modlardan biri. Daha fazla yükseklik, daha hızlı bir yarış sunuyor. Career Mode da artık alıştığınız üzere ana oyunu temsil ediyor.

Uzun ve aslında hayli zor bir oyun olan Downhill Domination sadece yarışmanın yanında savaşmayı da öğretiyor. Jet hızıyla aşağı inerken sizi rahatsız eden rakiplerinize önce tekme tokat, daha sonra bisiklet arkası, ardından sopa ve sonunda da şişelerle saldırabiliyorsunuz. Şişeyi rakibinizin kafasına fırlattıktan sonra "Astalavista Baby" diyerek (vazgeçtim demeyin) yanından geçebiliyorsunuz.

Her yarış sonunda belirli bir puanınız oluyor. Bu puanı kazanmanızdaki etkenler de sırasıyla şöyle: Savaşlardaki başarınız, ilk

üçe girişiniz, yarış sırasında topladığınız bayraklar ve sergilediğiniz akrobatik hareketler size puan olarak geri dönecek. Bu puanlarla da bisikletinizi, yeteneklerinizi ve akrobasinizi geliştirebilirsiniz. Bisiklet parçaları tamamıyla gerçek markalardan alınmış. Eğer bu konuyla ilginiz varsa hoşunuza gideceğinden eminim.

Pist bulmacası

Tam 14 bisikletçi ve 27 farklı pist seçeneği sunan oyunun türü için tam anlamıyla arcade diyebiliriz. Sürekli bir iniş hali yaşadığınız için yapacağınız artistik hareketleri çok önceden planlama şansınız yok. Aynı şekilde ne zaman sizi bir uçurum bekliyor, ne zaman rakibiniz kafanıza bir şişeyi uygun görecektir bunları da gerçekleşmeden birkaç saniye önce anlıyorsunuz.

Uzun oyun yapısı, iyi ayarlanmış zorluk derecesi ve kesinlikle eğlenceli oynanışıyla Downhill Domination arşivinize bir şekilde girmeli. 🍷



Ayılar bu oyunda düşmanınız.



"Yihuu bakın ellerimi bırakabiliyorum..."



Fazlasıyla çılgın bir yarış

FREAKY FLYERS

Yerlerde Go-Kart'larla sürünmekten sıkıldıysanız, artık havalanma vakti geldi demektir

Bilgi için: www.midway.com Yapım: Midway Dağıtım: Midway Tür: Uçak yarış Desteklenenler: 2 oyuncu İngilizce Gereklinimi: Az

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Eiddi araba yarışlarını, cell-shade teknoloji çizgi film görünümlü yarışları veya komikleştirilmeye

çalışılıp bir şeye benzetilemeyen yarış oyunlarını bir kenara bırakmak için çok uygun bir zaman. Midway tamamıyla kendisinin hazırlayıp sunduğu Freaky Flyers ile eğlenceyi ve heyecanı bir araya getiriyor.

İlginç karakterler

Freaky Flyers dünyasına bir şekilde adım attıktan sonra ilk dikkatinizi çekecek olan şey karakterler olacak. Oyunun genel tasarımından kaynaklanan görüntüden dolayı tüm karakterler biraz uçuk kaçık. Uzaydan gelenini mi istersiniz, uçan halısı olan bir petrol zenginini mi, yoksa deha bir ufaklığı mı? Her karakter kendine has bir tasarım içerirken, aynı zamanda farklı özellikler de

Manzaraya mı bakarsınız, yarışır mısınız, ben karışmam.



Aman önünüzdeki rokete dikkat edin.

sergiliyor. Bazıları güç olarak diğerlerinden üstünken, bazı yarışçılar daha hızlı olabiliyor. Hangi alanda kendinizi daha rahat hissederseniz, seçiminizi ona göre yapın.

Dağ, taş, orman

Oyunun karakterlerinden daha da güzel olan bir kısmı varsa o da bölümleri. Her bölüm bir dolu etkileşim içermenin yanında, farklı görevler ve değişik yollar da barındırıyor. Yarışacağınız pistler o kadar geniş ki, tek kelimeyle kendi yolunuzu kendiniz seçiyorsunuz (dört kelime oldu farkındayım). Üstelik gizliliklere ulaşmak gibi bir tutkunuz varsa burada amacınız sadece yarışmak olmayacak. Birçok farklı alt görevi de yarışırken tamamlamaya çalışacaksınız.

Kontroller her zamanki gibi çok basit. Hızlanma, fren, ateş, engellerden ve saldırılardan korunmak için akrobatik hareket tuşları oyuna bir anda alışmanızı kolaylaştıracak. Sizi kovalayan, ateşe boğan ve peşinizi bırakma-

yan bir rakibiniz mi var? Freaky Flyers size arkaya ateş etme olanağı da sunuyor.

Gökkuşağı

Kuşkusuz ki oyunun eğlencesini tamamlayan en büyük öğe grafikler... Çizgi film yapısı taşıyan animasyonlar ve efektler her alanda kendini belli ediyor ve oyunun atmosferini kuvvetlendiriyor. Yarıştığınız bölümlerde olan biten o kadar çok olay görünüleceksiniz ki, yarıştan kopma olasılığınız artacak.

Hızlı, farklı ve eğlenceli bir uçak yarışına varsanız, Freaky Flyers da sizin için burada dostlar (amanın). ☺



Artılar

Tasarım ve animasyonlar çok iyi. Farklı görevler ve bölümlerin çizgisel olmaması yeniden oynanabilirliği artırıyor.

Eksiler

Görev sistemi bazen sıkıcı olabiliyor. Hikâye modu yeterince iyi işlenmemiş.

Level Notu



Arka planda olanlar...

Sürekli hareket halinde olan çevre, size sadece görsel bir şölen sunmuyor. Devrilen bir ağaç, yerinden oynayan bir kaya yeni yollar açabiliyor. Üstelik bunları tetiklemek bazen size kalıyor. Kısaca Freaky Flyers belirlenmiş, çizgisel bir yoldan daha ötesini hedefliyor.



Seçebileceğiniz o kadar çok karakter var ki...



Film gibi oyun...

ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

Aliens vs Predator strateji olursa ne olur?

Bilgi için: www.zono.com Yapım: Zono Dağıtım: Aral İthalat Tür: Strateji İngilizce gereksinimi: Orta Desteklenenler: Dual Shock

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr



Artılar

Üç farklı ırkı seçebilme imkânı, basit oynanış

Eksiler

Kamera çevrilemiyor, keşif kısmı sıkıcı, oyun çok renksiz, grafikler iyi değil.

Level Notu



PlayStation 2'nin strateji oyunları için çok kullanışlı bir sistem olmadığını kabul etmek gerekir. Bunun farkında olan firmalar da PS2'ye yaptıkları strateji oyunlarını daha basit bir şekilde yapıyorlar. Extinction da bu oyunlardan biri. Bakınız...

Hızlı strateji...

Aliens vs Predator'ın aslında bir FPS oyunu. Buna benzer mutasyonlar, yani bir FPS oyununun stratejiye çevrilmesi genellikle hayal kırıklığıyla sonuçlanır. Extinction'da ise...

Toplam 21 campaign'in yer aldığı oyunda; Marine, Predator ve Alien ırklarından birini seçebilirsiniz. Dolayısıyla her ırk için yedi ayrı campaign bulunuyor.

Oyunun genel oynanışı da oldukça basit. Strateji oyunlarıyla arası pek iyi olmayan oyuncular da bu sayede çok fazla zorluk çekmeyecek. Diyelim ki Predator'leri seçtiniz...

Oyuna birkaç Predator'le başlıyorsunuz. Takımınızı haritada ilerleterek sisi kaldırıyor ve çevreyi keşfediyorsunuz. Bu sırada karşınıza çıkan Marine'lerle de sa-

vaşıyorsunuz. Her Marine veya başka bir yaratık (haritada sadece marine'ler yok, enerjinizi artıran ilginç hayvanlar da var) öldürdüğünüzde puan kazanıyorsunuz. İşte bu puanlarla da yeni adamlar veya saldırı-savunma araçları alabiliyorsunuz (Shrine'ı, yani ana biriminizi kullanarak -R1 tuşuyla-). Anlayacağınız, oyunun bu kısmı klasik strateji oyunlarından farklıdır. Bu arada adamlarınızı da geliştirebiliyorsunuz. Bunun için de Vision Mod gibi seçeneklere sahipsiniz.

Oyunun oynanışı genel olarak bu şekilde. Adamlarınızı geliştiriyor, birim kuruyor ve haritada bir sağa bir sola ilerliyorsunuz. Bu kısım, yani keşfetme aşaması çok monoton. Sürekliliği sağlayacak ve bir sonraki bölüme merak etmenizi sağlayabilecek hiçbir şey yok.

Extinction'ın arabirimi alabilmesine basit. Pek zorluk çekeceğinizi sanmıyorum, ancak kontrollerde bazı sorunlar var. Buna neden olan şey de kamera. 3D tasarlanan oyun Diablo gibi izometrik bir açıdan oynanıyor. Ne var ki ilginç bir şekilde kamerayı çevirmenize izin verilmiyor. Sadece sağ analog'a basarak üç kademelili zoom yapılabiliyorsunuz. Oyunda fazla sayıda derenin tepenin bulunduğunu da düşünürsek, kamerayı çevirememeniz af-



fedilemez bir hata. En azından adamlarınız önünden geçerken mekânlar şeffaf olabilirdi. Olmalıydı da...

Yavaş sonuç...

Açıkçası Extinction vasat bir oyundan başka bir şey değil. Strateji oyunlarını sevenler bu oyundan beklediklerini alamayacak. Ve işin kötüsü, aksiyon oyunlarını sevenler de öyle... Çünkü oyun her iki şekilde de sıkıcı. Buna bir de grafiklerin basitliği ve kamera problemi eklenince iş bitiyor. ❖



Dinazor kasabı Tal'Set'in son macerası

TUROK EVOLUTION

Turok serilerini birleştiren Evolution'da kan gövdeyi götürüyor.

Bilgi için: <http://www.turok.com> Yapım: Acclaim Dağıtım: Alsan Interactive Tür: FPS Desteklenenler: 1-2 İngilizce gereksinimi: Az

Serhat Bekdemir | serhat@level.com.tr

Turok'un hikâyesi Amerikan iç savaşı sırasında Yüzbaşı Tobias Buckner ve kabile üyesi Tal'Set'in esrarengiz bir şekilde başka bir dünyaya açılan giriş kapısının içinden geçmesi ile başlıyor. "Lost Land" dünyasına sert iniş yapan Tal'Set, nehir yakınında yaşayan insanlar tarafından bulunur ve Kahin Tarkeen tarafından iyileştirilir. Artık Tal'Set'in amacı "Lost Lands"e huzuru geri getirmektir. Sleg adı verilen Dinosoid (insan gibi davranan dinozor) ordusunu yöneten "Lord Tyrannus", kendisine boyun eğmeyen her canlıyı katletmektedir. Diğer yandan Tal'Set, yüzbaşı ile olan savaşını da tamamlamak zorundadır.

Uç Tal'Set uç

Tamam hikâye bu işte, gerisi size kalmış. Oyun, her biri kendi içinde iki veya üç farklı mekânda geçen 15 bölümden oluşuyor. Oyunda bir de yenilik var, Quetzalcoatlus'un (hani şu uzun suratlı geniş kanatlı eski çağ dinokuşu) sırtında uçacağınız bölümler eklenmiş. Uçtuğunuz bölümlerde fazla aksiyon yok, çünkü bir kere alıştıktan sonra oraya git, dağa dikkat et, bir yere çarpma, şunu vur, bunu vur diye

devam ediyor. Kontroller ve kamera açıları sizi zorlayacak kadar kötü olduğundan bu bölümlerden çok fazla zevk almanız maalesef pek mümkün olmayacak. Yer bölümleri genelde orman ve mağara gibi mekânlarda geçiyor. Temel olarak bölüm boyunca ilerlemeniz, her bölümde bir kapıyı açan anahtar bulmanız ve o bölümün "boss"unu öldürmeniz gerekiyor. Büyük patron bir T-Rex olabilir, ya da onlarca vahşi maymunun aynı anda saldırması...

Kan revan karnavalı

Turok serilerindeki en önemli özellik güçlü silahlar ve bol vahşet. Kızıl derili dinozor kasabı Tal'Set'in temel silahı balta. Daha sonra da farklı oklar atabilen yaylar ve tabancadan roketatara kadar Dinosoid'lerin de kullandığı ateşli silahlar, "kan revan" karnavalı boyunca yanından ayırmayacağı aksesuarları. İlerleyen bölümlerde alacağınız "Gravity Disruptor" favori silahlardan biri. Ürettiği sismik dalgayla ne varsa oradan oraya fırlatıyor. Kontrollerin yeterince iyi olmaması oldukça sıkıntı yaratacağından, uzaktan avlanarak ilerlemenizi tavsiye ederim. Ayrıca Dinosoid'lerin yapay zekâsı beklediğimden de iyi çıktı,

yakın mesafede taktik uyguluyorlar. Ancak siz "kafasına tek kurşun" kuralını uyguladığımızda da hastanelerin günlük kan ihtiyacını karşılayacak kadar sıvıyı vücutlarından dışarıya atıyorlar. Turok Evolution sağlam silahları ve bol kanlı animasyonları ile en iyi (!) puanı alıyor.

Grafikler orijinalini aratmıyor

Elbetteki oyunun Halo ya da Wolfenstein gibi oyunlarla rekabet etme gibi bir amacı yok. Grafikler oldukça kötü çünkü... Altı yıl önceki ilk oyunun havasını yakalamaya çalışmışlar. Hatta karakter modelleri neredeyse ilk oyundaki kadar az poligona sahip. Oyunda birçok bölümü ormanlık arazide oynuyorsunuz. Grafik kalitesi yüksek olmasa da oldukça detaylı hazırlanan ormandan gelen sestere, tamamlar, diğer yaratıkların ve Sleg'lerin bağırışmaları da eklenince, cümbüşe dönen karnavalın sonuna geliyoruz.

Turok Evolution, eğer seriye yabancı değilseniz ve hikâyeye devam etmek istiyorsanız alıp oynayabileceğiniz türden bir oyun. İlk defa oynayacaklar için artı olabilecek tek yönü "multiplayer" desteği, ancak PS2 sadece iki kişiye izin veriyor. ❖



Artılar

Sağlam silahlarla dinozor kesmece

Eksiler

Kötü grafikler, uzun yüklemeler, zayıf görüş açısı ve kontroller

Level Notu



Karanlık bir savaş

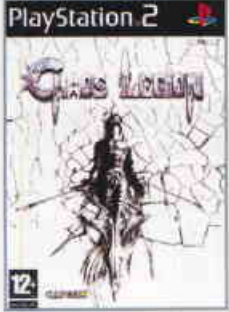
CHAOS LEGION



LEVEL HIT

"Ve Dante yeniden kötü güçlerin peşinde" Dante mi dedim? Devil May Cry da diyebilirim hazırlıklı olun!

Bilgi için: www.capcom.com Yapım: Capcom Production Studio 6 Dağıtım: Capcom Entertainment Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Hiç Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr



Artılar

Kaliteli bir aksiyon. Lejyon komuta etme özelliği. Niteliği grafikler.

Eksiler

DMC'a fazlasıyla benziyor. Yine sadece yaratık biçiyorsunuz.

Level Notu



Şunu her PS2 kullanıcısı bilir ki, şu ana kadar bu sistemde görülen en başarılı aksiyonlardan biri Devil May Cry'dir. Devil May Cry 2 hiçbir şekilde iyi değildir, birbirimizi kandırmayalım lütfen. Peki ya Chaos Legion? Capcom bir şekilde Dante ve maceralarına kendisini kaptırmış olacak ki, neredeyse DMC'nin ikizi olacak bir oyun tasarlamış. Başrole de Sieg'i koymuş. Uzun paltosu, saç şekli ve kılıcıyla sanki bir yerlerden gözünüz ısırarak onu da.

Sieg in, Dante out

Her ne kadar DMC ile yakın bir benzerlik içinde olsa da, Chaos Legion kendisine has bir takım güzellikler içeriyor. Oyunun kutusunda aksiyonun yanında, RPG ve strateji unsurları da göreceğimiz söyleniyor. Bunların uygulanma şekli ise hayli garip (alt bölüme yönelin).

Sieg, lejyonları komuta eden bir lider, fakat önce bu lejyonları toplaması gerekiyor. Oyunun ilk bölümlerinde



Lejyonlarınızı sizi korumak üzere görevlendirebilirsiniz.



Kuşları avlayayım derken aşağılara düşmeyin.



Düşmanlarınız genelde sizden iki boy büyük oluyor.



Oyunun ismine yaraşır bir görüntü: Kaos.

elinizde komuta edecek bir grup olmadığından biraz sıkılabilirsiniz, ama sonrası buna değecek. Her lejyon kendine has bir takım özellikler içeriyor. Bazıları hızlı, bazıları çevik ve akıllı, bazıları hantal, ama çok güçlü. Her bölüme başlamadan önce bu yaratık gruplarından iki tanesini yanınıza alıyorsunuz ve onları sizi korumak olsun, düşmanlarınıza saldırmak olsun yönetiyorsunuz. Amacınızsa yedi lejyonu da toplayarak büyük bir parti vermek (süper Amerikan esprisi yaptım hemen gülün). İşin aslı şu ki, bu yedi lejyondan sonra Thanatos isimli çok güçlü bir birliğe kavuşuyorsunuz.

Aşk, para ve strateji

Oyunun sunduğu strateji konusu aslında sadece lejyon yönetimini simgeliyor. Hangi bölüm için hangi lejyon daha uygun diye düşünmeye strateji diyoruz. RPG özellikleri de lejyonunuza güç katma, havada iki kez zıplama gibi özellikler geliştirmeye verilen

isim. Anlamsız...

Ortalıkta çılgınca yaratık avlarken bir takım güçlendiriciler de bulacaksınız. Bunlar enerjinizi yenileme, ruh gücü edinme, Thanatos'u tamamlama gibi işlerde size yardımcı olacak. Daha önceki bölümleri daha iyi birliklerle oynamak isterseniz, sadece bunun için tasarlanmış bir eşya da oyunda görülmüyor.

Görüntü konusunda DMC neyse, Chaos Legion da o. Etraftaki yapılar, yaratıkların kaplamaları, efektler, ışıklandırmalar... Hepsi yüksek kalitede, 60fps hızında ve DMC'ye çok benziyor.

Emin olduğum bir şey var ki, DMC hayranları bu oyunu da beğenecektir. Birkaç yeniliği olan yeni bir Dante simülasyonu. "Dante'yi bu sefer de lejyon komuta ederken görmek istiyorum" diyenler için iyi bir seçim. "Bambaşka dünyalar, yepyeni düşünceler ve bir aksiyondan fazlası" düşüncesiyle hareket edenler: Yürümeye devam edin. ☺



THE TERMINATOR DAWN OF FATE

Nedir bu makinelerden çektiğimiz?

Bilgi için: www.terminator-game.com Yapım: Paradigm Dağıtım: Alari Tür: Aksiyon Platform: PlayStation2, X-Box Oyuncu sayısı: 1

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

1 984 yılında çekilen Terminator isimli film, hem James Cameron, hem de Arnold Shwarzeneger'ı bir günde şöhrete taşıdı. Kurgu ve çekimi mükemmel olan film, beni de bugüne kadar koltuğa en fazla yapıştıran film olmuştur. Dawn Of Fate de zannettiğiniz aksine T3 ile değil, bu film ile ilgili.

Hatırlarsanız film 2029 yılında Los Angeles yıkıntıları arasında başlıyordu. SkyNet



isimli süper bilgisayar dünyayı ele geçirmişti ve insan ırkını yok etmek için taş üstünde taş bırakmıyordu. Ardından Tech Com adlı insan direnişçilerinin lideri General John Connor'ı tarihten silmek için gelişmiş bir robot olan T-800 geçmişe gönderiliyordu. Buna karşılık General Connor da sağ kolu (ve babası) olan Kyle Reese'yi aynı tarihe gönderip annesinin öldürülmesini engellemeye çalışıyordu.

Oyunumuz filmin iki yıl ön-

cesinden başlayıp filme kadar giden periyodu içeriyor. Amacımız Kyle Reese olarak SkyNet'e mümkün olduğu kadar zarar vermek ve zamanı gelince geçmişe gidebilmek.

Filmdeki mekanlar, karakterler ve savaş sahneleri oyuna başarıyla taşınmış ve harika bir atmosfer oluşturulmuş. Birbirlerinden pek de farklı olmayan üç karakter ile oynayabildiğiniz on bir bölümlük oyunda roket atar ve robotların kafasına kafasına vurduğunuz şok batonu da dahil 20 silah kullanabiliyorsunuz. Oyunda hikayenin hiç önemi

yok, paso aksiyon. Ne bulmaca var, ne uzun konuşmalar, ne de takılacağınız bir yer. Bir de yapay zeka kontrolündeki askerler size yardım edince, size sadece arada bir tetik çekmek kalıyor. Oyunda birinci kişi moduna geçip ateş edebileceğiniz gibi otomatik nişan özelliğini de kullanabiliyorsunuz. Bence Terminator lisansı ile bundan çok daha fazlası da yapılabirmiş. Bye&Smile...



Artılar

Harika atmosfer

Eksiler

Oyun çok basit

Level Notu



CHARLIE'S ANGELS

Good morning Angels...

Bilgi için: www.ubi.com/UK/Games/charliesangelsps2/ Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Tür: 3D Aksiyon Platform: PlayStation 2, GameCube Oyuncu: 1 İngilizce gereksinimi: Hiç

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

B en bu Çarlı denilen adamın olayını anlamadım baba. Nedir o öyle onlarca yıldır yüzünü kimselere göstermeyerek mistik bir durum yaratma çabaları... Artist misin sen Çarlı?! Senin havan kime? Ayrıca kafa da çalışmıyor, böyle "41 x maşallah" melekler bende olacak var ya; kralını tanımam, bırakırım direk işi. Bana ne elalemnden, kim kimin boğazını sıkarsa sıkınsın, keyfimi bilirim ben :)

Sakalım yok tabii lafım dinlensin. Yine bir gün Bosley topluyor taş bebekleri ofise, Çarlı abiyle canlı telgraf bağ-



lantısı kuruluyor. Mesele şu ki, bütün New York'un elektrikleri bir an için kesiliyor, geri geldiğinde ise özgürlük heykelinin çalındığı (!?) ortaya çıkıyor. Yuh artık, geçenlerde gerçekten elektrikleriniz patladı ama o koca heykeli de çaldırırsanız terk edin Amerika'yı ve kendinize başka bir gezegen bulun! Neyse, kızlar da buna benzer bir çok ünlü yapıyı da çalan adamı yakalamak için kolları sıvıyorlar.

Önemli not: o Japon var ya, hani şu beton kekleri pişiren, Alex midir nedir, hah işte, hastayım ona.

Oyunda seksi kıyafetler giyip karşınıza çıkan zavallıları döverek ilerlemeye çalışıyorsunuz. Bir nevi Final Fight'ın üç boyutlusu. Arada sırada kızlar arasında geçiş yapıyorsunuz. Ama dövüş sistemi çok keyifsiz ve aptalca. Biraz filme uydurmuşlar



işte, karakterler ve çekim teknikleri filmi andırıyor. Başka da anlatacak önemli bir şey yok.

Bu oyunu almak yerine elinize Tetris alıp 0900'lü hatları ararsanız hem daha az para ödemiş, hem de daha fazla eğlenmiş olursunuz. (Konuşmayı fazla uzatmayın ama :) Bye&Smile...

Artılar

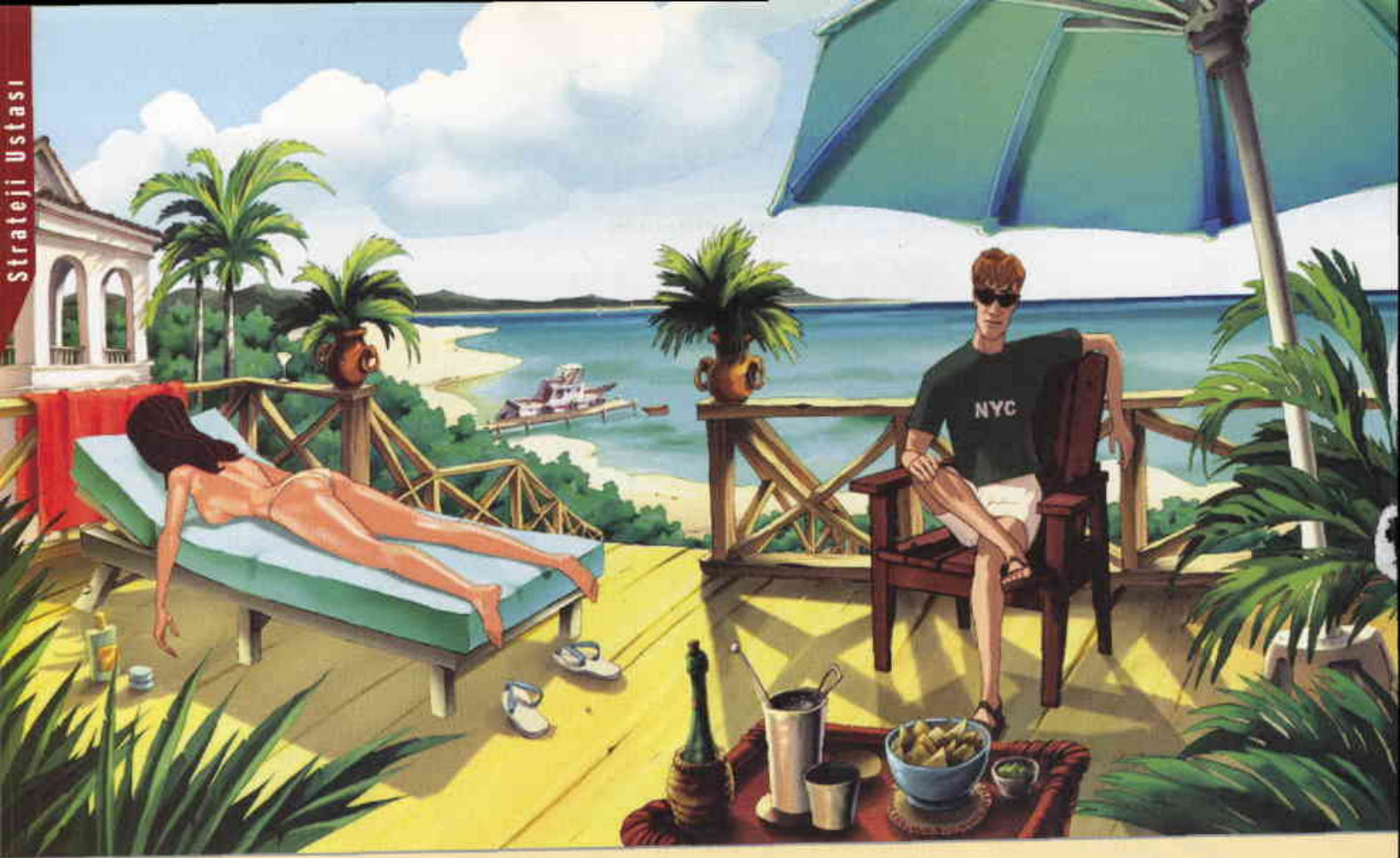
Videolar

Eksiler

Tek oyun modu

Level Notu





Runaway

A Road Adventure

Eser, yağarım ben! Bütün oyunları çözer ama hep spot yazmayı unuturum ben! Çünkü, Strateji ustasıyım ben!

Eser Güven | eser@level.com.tr

En sonunda adam gibi bir ikon adventure çıktı işte. Düşünsenize, ne kadar uzun zamandır ağız tadıyla bir ikon adventure oynamamıştık, değil mi? Her ne kadar bir Lucas Arts oyununun tadını veremese de (bunda biraz daha bizim seçiciliğimizin etkisi var), oyunun sonuna kadar çok keyifli anlar geçireceğiniz garanti. Hani olur da takıldığınız bir yer olur, keyifli anlarınız yarıda bölünürse hemen bu çözümü okuyacak ve keyfinize devam edeceksiniz. Hazır mısın Brian, otur bakalım şu koltuğa...

Not: Oyunda alabileceğiniz objelerin isimlerini İngilizce yazacağım (oyun ekranında objelerin İngilizce isimlerini göreceğinizden böylesi daha mantıklı olacak çünkü) ve parantez içinde Türkçe anlamlarını vereceğim. Aynı objeden ikinci kez bahsederken ise sadece Türkçe anlamını kullanacağım.

Not 2: Burada okuduklarınız benim

yaptıklarımın toparlanmış halidir. Bire bir yazmış olsaydım yazı iki katına çıkardı herhalde (şuradan bir şey al, başka yerde kullan, tekrar geri dön vs. uzun iş)

Bölüm 1 - Wake Me Before Dying

(Beni Ölmeden Uyandır)

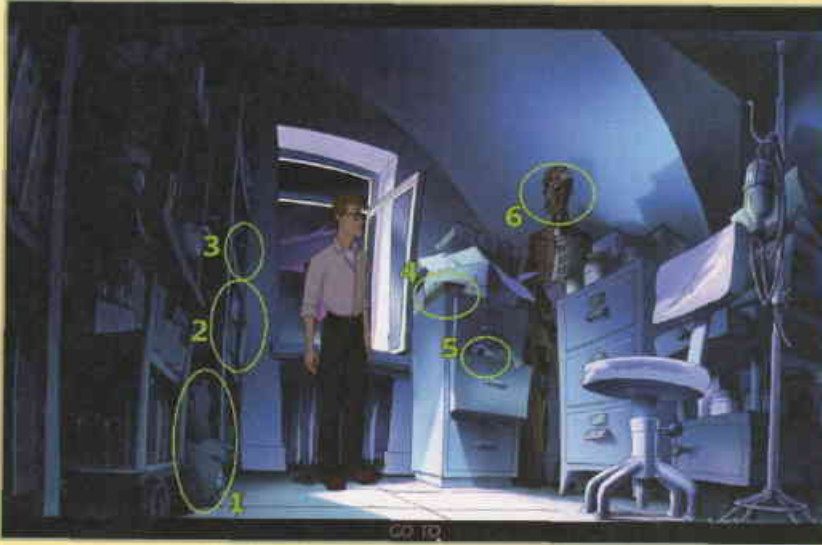
Oyuna Gina'nın hastanedeki odasında başlıyoruz. İlk olarak odada alabileceğimiz ne varsa alıyoruz. Sol taraftaki yatağın üzerinden Sheet (çarşaf), dolabın üzerinden Gina's Bag (çanta) ve Gina'nın yatağının başucundaki komidinin üzerinden Package of Pills (ilaç kutusu) ve Glass (bardak) alın. Gina'nın çantasını incelediğinizde içinden Matchbox (kibrit) çıkacak. Çantayı bir kere daha inceleyince bu sefer de Wig (peruk) bulacaksınız.

Banyoya girin ve raftan Alcohol Bottle (alkol şişesi) alın. Çöp kutusunu incelediğinizde içinde bir Marker Pen

(cam kalemi) bulacaksınız. Artık banyo ile işiniz bitti diyebilirim. Dışarı çıkın ve banyonun kapısında asılı olan haritayı inceleyin. Buradan depo odasının yerini öğrenmiş olduk. Haritaya bakmadan camdan çıkmanız mümkün değil, ama deponun yerini öğrendikten sonra Brian camdan çıkmaya cesaret edebiliyor.

Depo odası oldukça karmaşık görünen bir oda ve buradan bir sürü şey alınmanız gerekiyor. Bu objelerin bazıları çok iyi saklanmış ama hepsinin yerini resimde görebilirsiniz. RESİM 1. Tüm objeleri bulmadan geri dönüp bulmacayı çözmeye çalıştığınızda çok kötü takılıyorsunuz, yine de siz bu çözüm sayesinde benim gibi tekrar tekrar depo odasına dönmek zorunda kalmayacaksınız :)

Depo odasından çıktıktan sonra elinizde şu objeler bulunmalı: 1.Pillows (yastık), 2.Syringe (şırınga), 3.Spray Bottle (sprey şişesi), 4.Vademecum



(Vademecum kitabı), 5. Medical Chart (durum tablosu) ve 6. Head (kafatası).

Burada yapmamız gereken şey Gina'nın kimliğini değiştirmek ve yan yatağa sahte bir Gina yapmak. Böylece onu gelebilecek tehlikelerden koruyacağız. İlk olarak kafatasıyla peruğu birleştirin. Nasıl Gina'ya benzedi mi yüzü? Şimdi kafayı boş yatağa koyun. Bunu yaptığınız anda Brian otomatik olarak sahte bir Gina yaratacak. Sahte Gina'mız hazır ama hastaların durum tablolarından Gina'nın hangisi olduğu belli oluyor. Hemen düzeltelim. Şırıngayı alkol şişesiyle birlikte kullanın. Alkollü şırıngayı cam kalemi üzerinde kullanın. Şimdi de kalemi boş durum tablosu üzerinde kullanarak sahte bir tablo yaratın. Sahte tabloyla, Gina'nın tablosunun yerini değiştirdikten sonra Gina'nın tablosunu yandaki yatağın önüne koyun. Banyoya gir-

diğinizde ara demo girecek ve Gina ölümünden kurtulacak.

Bu bölümü bitirmek için yapmamız gereken son şey Gina'yı uyandırmak. Önce ilaçları inceleyip, ardından Vademecum'u okursanız Gina'yı uyandırmak için soğuk bir duş gerektiğini göreceksiniz. Sprey şişesini tavadaki yangın alarmı üzerinde kullandığınızda aradığınız duşu bulmuş olacaksınız.

Bölüm 2 : The Mysterious Crucifix

(Gizemli Haç)

Kontrol size geçtiğinizde Dr. Olivaw ile restorasyon odasında olacaksınız. Olivaw ile illa konuşmanıza gerek yok, ne de olsa demodan ne yapmanız gerektiğini öğrenmiş olmalısınız. İlk iş olarak elinizdeki Crucifix (haç) ile rafa tıklayın, böylece Strange Mayan Object (Maya objesi) alacak ve haçı rafa koyacaksınız. Yani şu anda ilk restore edilecek şey

haç görünüyor ama önce Olivaw'ın elindeki işi bitirmesi gerek.

Odanın sağ tarafına yürüyün ve Talcum Powder Brush (toz fırçası) ve Colorless Varnish (oje) alın. Buradaki işinizi şimdiye kadar, dışarı çıkabilirsiniz.

Alt tarafa inin ve Willy ile konuşun. Willy size kartını verecek. Anladığımız kadarıyla Willy analiz odasından mal kaçırabiliyor ama biz o odaya girmeye kalkıştığımızda odanın kapısında şifre olduğunu görüyoruz. Odaya girmek için Willy'i kandırmak lazım, ama nasıl?

Analiz odasına çıkın ve klavyeye oje sürün. Eğer Willy'nin odaya bir daha girmesini sağlarsak parmak izlerinden şifreyi çözebiliriz. Koridorun sağ tarafındaki telefonu kullanarak Willy'i arayın. Willy verdiği sipariş için analiz odasına girecek, siz de herhangi bir odaya girip çıkın (ki Willy tekrar yerine dönsün). Şimdi toz fırçasını klavye üzerine kullanın. Willy'nin basmış olduğu dört tuş ortaya çıkacak: 1, 3, 7, 8. Burada Brian'ın sesini tarif ettiği şekliyle şifreyi bulmanız gerekiyor. Doğru şifre 8137. Bu sayede analiz odasına gireceksiniz.

Yangın söndürücünün altından Golden Object (anahtar) aldıktan sonra maskeyi almak için termal kasanın düğmesine basın. Gördüğünüz gibi bunu açmak için ses kaydına ihtiyacınız var. Dışarı çıkıp Clive'in ofisine girin. Masanın üstündeki kitapları kaldırdığınızda bir anahtar deliği göreceksiniz. Az önce aldığınız anahtarı deliğin üzerinde kullanarak gizli bölme açın. Bölmede işinize yarayacak tek şey Voice Recorder (ses kayıt cihazı). Dışarı çıkmadan önce



bölmeyi kapatmayı unutmayın.

Restorasyon odasına girip ses kayıt cihazını Oliwav üzerinde kullanın. Artık sesi de kaydettiğinize göre maskeyi kapabileceğini düşünüyorsunuz değil mi? O kadar da kolay değil çünkü cihazı termal kasada kullandığınızda piller yarıda bitecek. Odanın sağ tarafına gidin ve Ladle (kepçe) alın. Kepçe ile pili tutun ve nitrojen tankına daldırın. Soğuk sayesinde piller şarj olacak. Pilleri tekrar ses kayıt cihazına takın ve bu sefer termal kasayı başarıyla açın. İçeriden Mayan Mask (maske) aldıktan sonra elinizdeki Maya objesini maskenin üzerinde kullanarak Ruby (yakut) sahibi olun. İstikamet restorasyon odası!

Dikkat ettiyseniz Oliwav düzenli olarak sağ tarafa gidip heykeli lazerle düzeltmeye çalışıyor. Bu işlemi kısa kesmemiz lazım. Yakutu lazere takın ve Olivaw'ın lazeri kullanmasını bekleyin. Oliwav olanlardan hiç hoşlanmayacak ve sinir krizine girecek. Onu sakinleştirmeden haçı restore ettirebilmemiz mümkün değil. Oliwav'ın ihtiyacı olan şey kahve.

Koridordaki kahve makinesini baktığınızda kahve kalmadığını göreceksiniz. Willy de bununla pek ilgilenecek gibi görünmüyor. Sağ taraftaki Mayan Exhibition (Maya sergisi) alanına gidin ve girişteki heykelin dibinden Bowl of Coffee Beans (kahve çekirdeği) alın. Bunları Willy'e götürdüğünüzde sizden çekirdek değil, toz kahve isteyecek. Restorasyon odasına girin ve eskiden Olivaw'ın kullandığı Lathe (torna) sayesinde kahveleri öğütün. Willy bunları da kabul etmeyecek, neymiş, onun kullandığı marka değilmiş. Son olarak yine üst kata çıkın ve çöp kutusundan Package of Coffee (kahve paketi) alın. Daha önce çöp ku-

tusunu incelemenize rağmen bu paketi alamıyordunuz, oyundaki bazı şeylere zamanı gelmeden müdahale etmeniz mümkün olmuyor. Bu da oyunu zorlaştıran etkenlerden biri.

Elinizdeki kahveleri pakete dökün ve paketi Willy'e verin. Kahve makinesi dolduktan sonra yukarı çıkın ve makineden bir bardak kahve alın. Kahveyi Olivaw'a verince tekrar işinin başına dönecek. Restore edilmiş haçı alın ve analiz odasındaki bilgisayarda inceleyin. İliğinç bilgilere ulaştıktan sonra ara demo girecek ve bu bölüm bitecek.

Bölüm 3 : The Great Escape

(Müthiş Kaçış)

3. bölüme bir kulübenin içinde başlıyoruz. Bu kulübe de ilk bölümdeki depo odası gibi gerekli olan birçok eşya barındırıyor ve bunlardan birini bile gözden kaçırmaz işinizi çok zorlaştırıyor. Alınabilen objelerin yerlerini resimde görebilirsiniz. RESİM 2. Yine de ben de sayayım: 1.Crowbar (levye), 2.Coat Rack Peg (tıpa), 3.Rag (bez), 4.Bottle Cleanser (temizleyici) ve 5.Bellows (körük). Tüm bunları topladıktan sonra ilk olarak kulübeden çıkmanın yolunu bulalım.

Temizleyiciyi bez üzerinde kullanın ve bu bez ile sağ taraftaki pencereyi temizleyin. İçeri gelen güneş ışığından bir şekilde faydalanmamız lazım. Dondurucunun kapağını açıp içine bakın, ardından fişini çekin. Bir süre sonra içindeki buzlar eriyecek. Alt kısımdaki boşaltma kapağını açarak suyun boşalmasını sağlayın. Hafiflemiş olan dondurucuyu artık rahatça itebilirsiniz. Ortaya çıkan kapağı levyeyi kullanarak açın ve özgürlüğe doğru adımınızı atın.

O da ne? Kendimizi bir anda travestilerin arasında buluyoruz. Özellikle Ma-

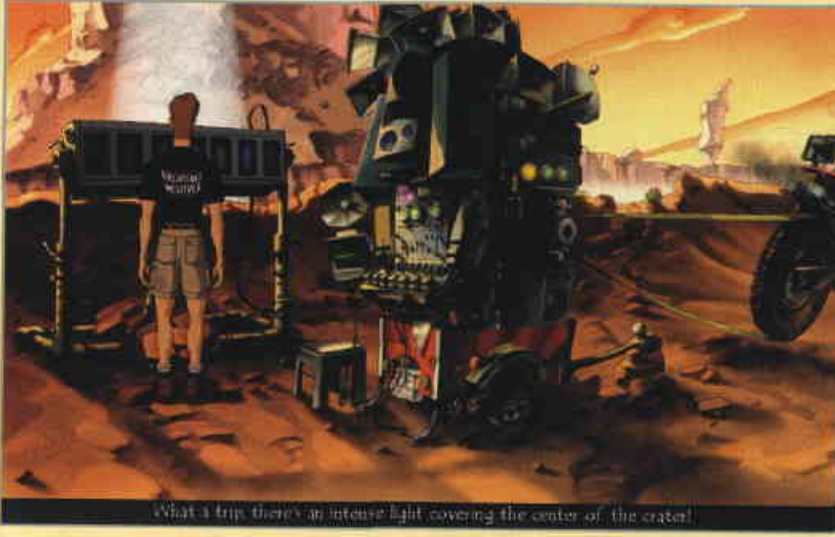
riola süper bir tip ve konuşması çok komik, seslendirmesi müthiş başarılı yani. İlk iş olarak otobüse girin. Sağ taraftaki kutunun içinden bir Lipstick (ruj) alın. Rafin oradaki Sunglasses (güneş gözlüğü) ve sol taraftaki yatağın altındaki Vacuum (süpürge) da aldıktan sonra otobüsün arka kısmına gidin ve buzdolabını açmaya çalışın. Üzerinde çizmelerin olduğu masanın üzerindeki Needle and Thread (iğne, iplik) aldıktan sonra Carla ile konuşun. İlaçlarından birini ızgaraya düşürdüğünü öğreneceksiniz. Eliniz ızgaraya girmedikçe göre süpürgeyi kullanmanızda bir sakınca yok. Otobüsten ayrılmadan önce kapının yanındaki Axle (aks) kontrol etmeyi unutmayın.

Otobüsün yanındaki sandığın içinden Basketball (basket topu) alacaksınız. İğne ipliği kullanarak topu tamir edin ve körüğü kullanarak şişirin. Yenisinden farkı kalmadı artık topun. Sırf eğlenmek için Mariola ile konuşun, sonra da sağa doğru giderek harita ekranına çıkın.

İlk olarak uçak mezarlığına gidin. Helmet (miğfer) ve Bullet Belt (kurşun kemeri) burada alabileceğiniz iki şey. Planın ikinci safhası için önce makinelili tüfeği yağlamamız (ipucu Mariola), sonra da kemeri kurşunla doldurmamız lazım (ipucu ruj). Harita ekranına çıkın ve petrol kuyusuna doğru gidin. Yerdeki yağ birikintisinde güneş gözlüğünü kullanın. Otobüsün yanına dönün ve Mariola gözlüğünü çıkardığında, yağlı gözlükle onunkini değiştirin. Mariola bronzlaştığını sanacak ve onunla konuşup güneş yağını alabileceksiniz.

Kurtulduğunuz kulübeye gidin ve kulübenin alt tarafından Bucket (kova) alın. Harita ekranına dönün ve tren vagonuna gidin. Dışarıdaki patlayıcı sandığını ve kapıyı inceleyin. Şimdilik bunu açmak için gerekli bilgiye sahip değiliz. Vagona girin ve yerdeki kovadan bir Screw (vida) alın. Elinizdeki tıpayla vidayı birleştirerek tirbuşon elde edin. Ekranın gerisindeki barut fıçısı üzerinde önce kovayı, ardından tirbuşonu kullanarak barut toplayın. Ortadaki fıçıları incelediğinizde birinin kapalı olduğunu göreceksiniz. Levveyi kullanarak onu açın ve içinden Peanut Bag (fıstık torbası) alın.

Ruju barut kovası üzerinde kullandığınızda kurşun yaptığınızı göreceksiniz. Bir tane kurşun size yetmeyeceğine göre gitmeniz gereken yeri biliyorsunuz.



What a trip, there's an intense light covering the center of the crater!

Otobüse binin ve daha fazla ruj alarak barutla birleştirin. Artık dolu bir kurşun kemerine sahipsiniz. Uçak mezarlığına gidin, Mariola'nın yağını makineli tüfek üzerinde kullanın, ardından kemeri tüfeğe takın. Planın ikinci kısmını bu şekilde hazırlamış olacaksınız.

Haritaya çıkın ve hangara gidin. Kapıdan içeri baktığınızda bir helikopter göreceksiniz. Bu planın üçüncü parçası için gerekli. Sol taraftaki nöbetçiyi kontrol etmek istediğinizde Brian hangarın arkasından dolaşmayı tercih edecek. Nöbetçinin hareketlerine dikkat edin, nasıl bira tükettiğini gördünüz değil mi? Carla'dan aldığımız ilaç içkiyle karışınca çok kötü etki ediyor, benden söylemesi. Bunu yapmak için öncelikle otobüse dönün ve Lula ile konuşun. Onun basketçi olduğunu fark ediyorsunuz ama bunu itiraf etmeye yanaşmıyor. Topu Lula üzerinde kullanın ve içindeki basketçiyi ortaya çıkarın. Onunla konuşarak nöbetçiyi oyalaması için ikna edin. O nöbetçiyi oyalarken siz yine hangarın arkasından geçip birasına ilaç karıştırın. Böylece planın üçüncü kısmı hazırlanmış oldu.

Nöbetçinin bize karışacak hali kalmadığından yanına gelip yan tarafından Peanut Butter Jar (fıstık ezmesi kavanozu) alın ve levveyi motor üzerinde kullanarak Foot Rest (pedal) çıkartın. Bu pedali otobüsün girişindeki aks üzerinde kullandığınızda kapı kapanacak ve kapının üzerindeki cepte Refrigerator Key (buzdolabı anahtarı) alacaksınız. Anahtarı kullanarak dolabı açın ve içeriden Butter (yağ) alın. Yağı miğferin içine koyun, ardından fıstıkları içine yerleştirin. Bunu eritmek için ısıya ihtiyacımız var. Bölümün başında ısıyı nereden

bulduğumuzu hatırlıyorsunuzdur sanırım. Doğruca kulübeye gidin ve miğferi dondurucunun üzerine yerleştirin. Fıstık ezmesi yaptığınıza göre vagonun oradaki kilitli kulübeye gidebilir ve üzerinde ezmeyi kullanabilirsiniz. Karıncalar saniyeler içinde kulübeyi yiyip bitirecekler. Explosives (patlayıcı) aldıktan sonra petrol kuyusuna gidin ve patlayıcıyı kullanın. Planı tamamen hazırlamış olunuz, böylece uzun bir demonun ardından üçüncü bölümü bitirmiş olacaksınız.

Bölüm 4 : Close Encounters of the Fourth Kind

(Dördüncü Türden Yakın İlişkiler)

İlk olarak haritanın sağ tarafındaki eve gidin (Mama Dorita'nın evi). Eve yaklaşın ve sol taraftaki merdivenin yanından Vessel (çanak) alın. Evden uzaklaşın ve kuyunun yanından Stone (taş) alın. Haritaya dönün ve madene gidin (Gina'nın düştüğü). Burada da Oil Can (gaz tenekesi) bulacaksınız. Bunları topladıktan sonra Douglasville'e gidebilirsiniz.



ilk olarak sol taraftaki otele girin. Şimdilik otelin içinde duramıyorsunuz, burada yapabileceğiniz tek şey Sushi ile konuşmak. Ama ondan Douglasville ve Hopi hakkında ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. İşiniz bitince dışarı çıkın ve otelin tam karşısındaki bara gidin. Kapının önünde durduğunuzda yalağı inceleyin. Bara girince ilk olarak merdivenin altından Flower Pot (saksı) alın. Merdivenin yanında görünmeyen odaya girin ve içeriden Pruning Shears (budama makası) alın. Bu makası otelin yanındaki vagon üzerinde kullanarak Strap (kayış) sahibi olun. Binalara sırayla bakmaya devam edin. Önce şerifin ofisine girin ve şöminenin yanından Firewood (odun) alın. Buradan çıkın ve bankaya girin. Masanın üzerinde Bank Stamp (damga) ve rafta da Ancient Stamper (zımba) bulacaksınız. Tekrar harita ekranına dönün.

Haritanın sağ üst tarafında bir krater bulunuyor. Burada Joshua ile tanışacaksınız. Joshua'nın yapmış olduğu aletin çalışabilmesi için enerjiye ihtiyaç var ve siz o enerjiyi motosikleti kullanarak üretebilirsiniz. Envanter ekranına geçin ve zımba ile kayışı birleştirin. Birleştirmiş olduğunuz kayışı motosiklet üzerinde kullanın. Zaman geçirmek için harita ekranına çıkın ve tekrar geri dönün. Joshua lastiği sökmek için #10 Wrench (İngiliz anahtarı) isteyecek. Bu tür aletleri bulabileceğiniz adres barın üst katı.

Öncelikle mancığı inceleyin ve düğmesine basarak boya tenekesini fırlatın. Dışarı çıktığınızda boyanın bankaya gittiğini göreceksiniz, bu daha sonrası için bir ipucu. Tekrar barın üst katına dönün ve sol tarafta duvarda bulunan alet panosunu inceleyin. Brian, Saturn'e sormadan bir şey almak istemiyor. Saturn ile konuşun ve anahtarın balkondan



aşağı uçuşunu seyredin. Hemen balkona çıkın ve kapının yanından Sanding Block (zımpara) alın. Anahtar aşağıdaki yalağa düşmüş olmalı ve Brian çamurun içine elini sokmaya pek gönüllü değil. O halde yapabileceğiniz en iyi şey elinizde saksıyı aşağı atmak olacaktır. Bardan çıkın ve çamurdan çıkmış olan anahtarı alın. Joshua'nın yanına dönün ve anahtarı verin. Elbette tahmin edeceğiniz gibi yine eksik bir şeyler var. Bu sefer ihtiyacımız olan şey benzin. Yine Saturn'un yanına gidin ve ondan benzinini kullanmak için izin isteyin. Saturn sizden benzin karşılığında bir sanat eseri isteyecek. Bakalım elimizde ne varmış. Önce kuyunun yanında bulduğunuz taşı ona verin bakalım. Eksik olduğunu söylüyor. Hemen zımparayı kullanarak parlatın taşı ve tekrar verin. Hala eksik bir şeyler var. Emektar amber parçanızı da taşla birleştirdiğinizde gerçekten güzel bir eser üretmiş olacaksınız. Saturn bunu kabul edecek ve benzinini almanıza izin verecek. Ancak şöyle bir durum var. Buradaki benzin konsantre, yani asıl benzinini elde etmek için 40cc benzinini 1 litre su ile karıştırmanız gerekiyor. Su tankının altındaki tüpleri alın ve tenekeyi tank üzerinde kullanarak su doldurun. Tenekeyi de 1 litrelik şişe üzerinde kullanarak suyu şişeye boşaltın.

Elimizde 30cc ve 50cc'lik iki tüp var. Klasik bir bulmaca aslında bu, iki tüpü kullanarak nasıl 40cc elde ederiz düşünün bakalım. Bulamadınız mı? Şöyle elde ederiz: Benzini önce 30'luk tüpe boşaltırız. 30'luk tüpü tekrar benzin boşaltırız. 30'luk tüpü tekrar benzin boşaltırız. 30'luk tüpü tekrar 50'lik tüpe boşaltırız, böylece elimizde 10cc benzin kalır.

50'lik tüpü benzin bidonuna geri boşaltırız. 10cc benzinini 50'lik tüpe boşaltırız. 30'luk tüpü son bir kez doldurup 10cc'nin üzerine boşaltırız. İşte size 40cc benzin! Su dolu 1 litre şişesine elde ettiğimiz benzinini döktüğümüzde gerçek benzin yaratmış oluyoruz. Tekrar Joshua'nın yanına gidelim. Benzinini motora boşaltınca aletin çalışması için hiçbir engel kalmıyor. Burada yine basit bir bilmeceyle karşı karşıya kalacağız. Yapmanız gereken yedi düğmeden beş tanesine basmak, Joshua size kaç düğmenin doğru ve kaçının yerinin de doğru olduğunu söyleyecek. Sıkıldığımız derslerde arkadaşlarımızla oynadığımız sayı tahmin oyununun aynısı yani. Bir süre oynayın ve bulmaya çalışın çünkü sıkıcı bir oyun değil. Ama yine de bulamazsanız basmanız gereken düğmelere karşılık gelen notalar şöyle: C, G, E, B, A. Joshua ortadan kaybolduğuna göre kraterin içinden Telephatic Helmet (telepati kaskı), çadırın içinden de Miner's Light (el feneri) ve Climbing Rope (ip) alın.

Bulduğumuz kask tam da Saturn'un istediği şey. Hemen ona gidin ve kaskı verin. Ortamdan ayrılınca yerdeki Blow Torch (kaynak aleti) sizin olacak.

Lokomotifin olduğu ekrana gidin ve kontrol odasına girin. Elinizdeki odunları kazana atın. Odadan çıkın ve su dolu tenekeyi su tankı bölümüne boşaltın. Bu işlemi 5 kere daha yapmanız gerekiyor, her seferinde Saturn'un odasına gidip su doldurmalı ve buraya boşaltmalısınız. Suyu tamamen doldurduktan sonra kontrol odasına girin ve kaynak aletini kazan üzerinde kullanarak kazanı yakın. Üst taraftaki basınç vanasını çevirerek

basıncı artırın ve buhar (Steam) kolunu çekin. Odadan dışarı çıkın ve buhar sayesinde dışarı çıkmış olan anahtarı alın.

Madene gidip kapıyı tıkamış olan kayayı inceleyin. Mama Dorita'nın evine gidin ve Oscar ile konuşun. Naneli tütünü çok sevdiğini ve tütün getirenle arkadaş olacağını öğreneceksiniz. O zaman bir şekilde tütün üretmemiz lazım. Şerifin ofisine girin ve anahtarı kullanarak hücreyi açın. Çantayı karıştırın ve içinden Bottle of Liniment (naneli ilaç) alın. Bardaki merdiven yanı odasına girdiğinizde tütün yaprakları bulacaksınız. Nane ilacını yaprakların üzerine dökün. Damgayı, çanağın üzerinde kullanarak havan elde edin. Son olarak yaprakları havan üzerinde kullanarak Chewing Tobacco (çiğneme tütünü) sahibi olun. Bunu Oscar'a verin ve kayadan kurtulmasını isteyin. Kaya yolunuzdan çekildikten sonra mağaraya girmeyi denediğinizde Brian harita olmadan girmeyeceğini söyleyecek.

Sushi'nin yanına gidin ve onunla konuşun. Bankada eskiden harita olduğunu öğreneceksiniz, bankaya gidip etrafa baktığınızda harita falan bulamayacaksınız elbette. Sushi ile tekrar konuşunca haritanın bankanın alt katındaki kasada olduğunu öğreniyorsunuz. Alt kata girmenin tek yolu var, mancınığı kullanmak.

Saturn'un odasına girin ve vinç kontrollerini kullanarak heykeli mancınığa yerleştirin. Mancınığın düşmesine bastığınızda heykel fırlayacak ve bankanın zeminini kırarak. Açılan delikten aşağı inin ve kasayı inceleyin. Bu kasaların nasıl açılacağını filmlerden biliyoruz, peki stetoskopu nereden bulacağız? Elbette hücredeki doktorun çantasından. Stetoskopu kasa üzerinde kullanın ve şifreyi çözün. Kolaya kaçmak istiyorsanız şifre 85 sağ, 29 sol ve 54 sağ. Kasadan haritayı alın. Artık mağaraya girebilir ve bu bölümü bitirebilirsiniz.

Bölüm 5 : Gifts from the Crypt (Mezardan Hediyeler)

İlk olarak mağaranın girişinde yerden Long Piece of Wood (tahta) alın. Bunu aldığınızda altında metal bir obje göreceksiniz, Head of Mining Tool (kazma kafası) isimli bu objeyi de cebinize atın. Yerdeki iskeleti inceleyin ve üzerinden Femur (kemik) alın. Bu kemiği kazma kafasıyla birleştirdiğinizde tahmin edin bakalım ne elde edeceksiniz? Evet, bir kazma! Sol taraftaki ağaçtan fırlamış

olan bir çivi var, kazmayı onun üzerinde kullanarak çıkarın. Çiviye sağ tarafta, uçurumun kenarına çakın ve ipi bu çiviye bağlayın.

O da nesi? Gina yaşıyor ama bacağı kırılmış. Bir an önce bacağını bir şeylerle sabitlememiz lazım. Arka plandaki mağaraya girin ve yerden Tomahawk (balta) alın. Bu baltayı elinizdeki tahtanın üzerinde kullanarak iki tahta parçası elde edin. Ana ekrana dönün ve iyice sola gidip haritaya çıkın. Haritadan mezara ulaşacaksınız. Elinizdeki haçı, heykelin ağzında kullanın. Ağzın içindeki kumlar yüzünden anahtarı çeviremeyeceksiniz. Yan taraftaki çalılıktan bir dal koparın ve ağzın içini kumlardan temizleyin. Şimdi anahtarı çevirin ve...

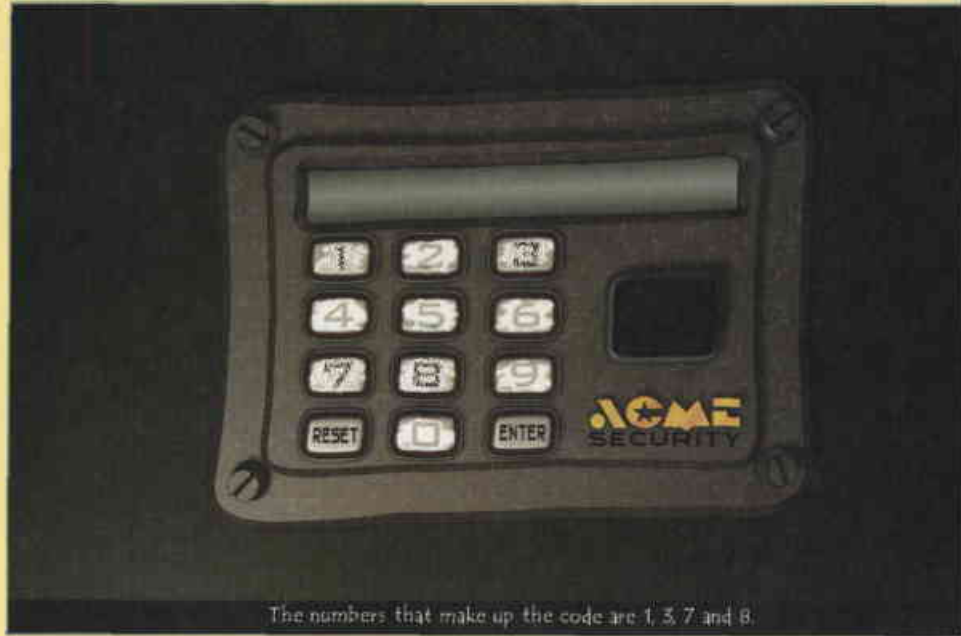
Demonun ardından Gina'nın bulunduğu ekrana gelin. Burada en sol tarafta girebileceğiniz bir kapı var. Burada kapılardan geçe geçe ipin yanına ulaşacaksınız. Yalnız dikkat edin, ikinci kattaki üç kapıdan ortadaki sizi başladığınız kapiya geri döndürecek, ondan sakının. İpin yanına ulaştığınızda baltayı kullanarak ipi kesin. İpi aldıktan sonra tahatları Gina'nın bacağına bağlayın ve bu bölümü bitirin.

Bölüm 6 : The Indian, the Nun and the Finger

(Yerli, Rahibe ve Parmak)

Mama Dorita ihtiyacımız olan bilgiye ulaşmamız için bir medyum bulmamız gerektiğini söylüyor ama tarif ettiği medyum bize çok uzak. O halde bir şekilde medyum olarak kullanılabilir duruma gelmemiz lazım. Dikkat ettiyseniz Mama bunun için gözlerimize bakıyor, demek ki keyif verici bir şeyler bulmamız gerek :) Douglasville'e gidin ve bara girin. Burada Rutger ile tanışacaksınız (bir başka güzel seslendirme de Rutger'inki). Onunla konuşun ve kafa yapıcı bir şeylerinin olup olmadığını sorun. O da Saturn gibi takas yoluyla mal verenlerden ve böyle bir adama verilebilecek en güzel şey balta-duman çubuğu kombosu olan Tomahawk'dır arkadaşlar.

Dumanı yuttuktan sonra Mama'ya gittiğimizde gözlerimize bakacak ve yeterli olmadığını söyleyecek. Rutger'a daha güçlü bir şeylerinin olup olmadığını sorunca size bir bitkiden bahsedecek. Şansa bakın ki o bitki şu anda elinizde. Bitkiyi inceleyerek kabukları dışarı çıkarın. Kabukları açmaya çalıştığınızda bu-



nu beceremeyeceksiniz. Kesici bir şey ihtiyacımız var. Nasıl desem, neşter gibi bir şeye. Peki nereden bulacağız neşteri? Hücreye gidin ve doktorun çantasını karıştırarak Scalpel (neşter) bulun. Ama denediğimizde bunun da kabukları açmak için tek başına yeterli olmadığını görüyoruz.

Otele gidin ve sol tarafa yürüyün. Şöminenin sağ tarafından Poker (ocak demiri) alın. Neşteri şömine üzerinde kullanıp ısıtın ve kabukları bununla kesin. Artık tohumlar elinizde. Tohumları Rutger'e götürürken size oldukça güçlü bir madde yapacak ve siz o halde Mama'ya gidip medyumluk görevini yerine getireceksiniz.

Demonun ardından Douglasville'e gidin ve Sushi ile olan konuşmanın ardından Saturn'e giderek karavanın yerini sorun. Harita ekranına çıktığınızda karavanı göreceksiniz. Oraya gidin ve karavanın kapısı üzerinde ocak demirini kullanarak içeri girin. İçerideki her şeyi inceledikten sonra dışarı çıkın ve kapıdaki cepten Bank Advertisement (banka ilanı) alın. Sushi'nin yanına gidin ve ondan ilanı Internet'te araştırmasını isteyin. Otelden çıkıp harita ekranına geçin (ki zaman geçsin), sonra tekrar Sushi'nin yanına dönerek ilan hakkında bilgi alın.

Karavana geri dönün ve duvardan Nun's Habit (rahibe kıyafeti) alın. Bu sırada peşimizdeki adamlar ortaya çıkacak ve siz de saklanarak onları izleyeceksiniz. Sushi ile konuştuğunuzda onlardan kurtulmak için bir plan yapmanız gerektiğini öğreniyorsunuz.

Lokomotif'e gidin ve kontrol odasına girin. Buhar salma şalterini bir kez daha çektiğinizde bacadan bu sefer de Sheriff's Badge (şerif yıldızı) çıkacak. Onu alın ve doğrudan Oscar'a götürün. Oscar şerif olmanın da verdiği gazla iki haydudu yakalayacak ve hücreye tıkkacak. Şerifin ofisine gidin ve masanın üzerinden Bag (torba) alın. Torbanın içine baktıktan sonra torbayı Sushi'ye götürün ve yine araştırma yapmasını isteyin. Dışarı çıkıp biraz dolaştıktan sonra Sushi size sinema hakkında sorular sormaya başlayacak. Eğer doğru cevabı bulamazsanız aynı konuşmayı tekrar yapıyorsunuz hepsi bu. İlk sorunun doğru cevabı "Woody Allen", ikinci sorunun doğru cevabı ise "Manhattan Murder Mystery". Konuşmanın bittikten sonra masanın üzerinden MP3 Recorder (kayıt cihazı) alın ve hücreye gidin. Kayıt cihazını elemanlar üzerinde kullanarak seslerini kaydedin. Ardından Gina'nın yanına gidin ve onun da sesini kaydedin. Cihazı Sushi'ye götürdüğünüzde planı hayata geçirmeye başlayacak ve oldukça uzun bir oyun sonu demosu seyredeceksiniz. Her güzel adventure oyununda olduğu gibi bunda da Credits ekranından sonrasını beklemeyi unutmayın ;)

Tadı damağınızda kaldı biliyorum, çünkü bana da aynı oldu. Umarım üzerinden çok da uzun süre geçmeden Runaway'in devam oyunu çıkar. O çıkmasa bile başka ikon adventure'lar çıkınsın ki Broken Sword 3'ü bitirdikten sonra boş kalmayalım. 6

Lionheart

Legacy of the Crusader

Ben buraya birşey yazacaktım ama neydi? Du bakalım...

Eser Güven | eser@level.com.tr

İlk şunu söyleyeyim, Lionheart çok fazla görev içeren bir oyun. Yani bu yazıda yer vermediğim görevlerle de karşılaşacaksınız. Yine de mümkün olduğunca çok göreve yer vermek istediğimden ve oyundaki görevlerin büyük kısmı Barcelona ve çevresinde bulunduğundan size Barcelona'da karşılaşacaklarınızı açıklayacağım. Burada gördüğünüz tüm görevleri yaptığınızda zaten ekipman ve exp yönünden oldukça güçlenmiş olacaksınız ve oyunun kalan kısmında çok büyük bir zorluk yaşamayacaksınız (umarım). Olmadı gelecek aya kadar sabredin.

Oyunu her tür karakterle zevkle oynayabilirsiniz ama zevk almanız oyunun kolaylaşacağı anlamına gelmez :) Eğer karakterinizi dengeli yaratmazsanız ileride çok zorlanabilirsiniz. Yardımcı olmak açısından kendi yarattığım karakterin özelliklerini vereyim:

Frost - Sylvant Male, Demonic Spirit
ST 4, PE 5, EN 5, CH 8, IN 8, AG 5, LK 6
Traits: Fiery Ancestry, Ascetic
Tags: Fighting - One Handed Melee, Divine Magic - Fortitude, Thought Magic - Fire

Oyunun ilk görevi : Bir gruba katılmak

Da Vinci'nin size vereceği ilk görev Barcelona'da merkezi bulunan üç gruptan birisine katılmanız olacak. Bu grupları, Morrowind'deki üç büyük eve benzetmek mümkün. Birisine katıldığınız zaman diğerlerine katılmanız mümkün olmuyor (ilk test görevlerini geçtikten sonra gruba para başışı yapmadan katılmış olmuyorsunuz, yani tüm grupların test görevlerini yapabilirsiniz). Üç grubun dışında bir de Order of Saladin var, ama ona katılmanız diğerlerini etkilemeyeceğinden güçlenmek için görevlerini yapmanızı öneririm.

Bu grupların dışında bir de savaş halinde olan hırsızlar ve dilenciler loncaları bulunuyor. Knights Templar grubuna katıldığınızda hırsızlara, Inquisition'da

ise dilencilere saldırmamız gerekecek. Yani dilenci veya hırsız görevlerini yapmak isterseniz, bu gruplara katılmadan önce Sewers haritasına inerek seçiminizi yapın. Sewers haritasının açıklamasını Barcelona Sewers başlığı altında bulabilirsiniz.

Knights Templar

Knights Templar daha çok savaşçı karakterlerin tercih etmesi gereken bir grup. Temple District'in sol üst tarafında bulunan karargahlarına girip Sir Auric ile konuşarak KT görevlerine adınızı atabilirsiniz.

Görev 1: Port District'teki Benito'dan kurtulmak. Benito bir hırsız ve onunla haritanın sol alt kısmında karşılaşacaksınız. Oyundaki neredeyse tüm görevlerde olduğu gibi konuşma yeteneğinize bağlı olarak bu görevi de konuşarak veya zor kullanarak halledebilirsiniz. Bu gibi durumlarda vicdanınızın sesini dinleyin :) Benito'dan kurtulup Sir Auric'e döndüğünüzde test görevini bitirmiş olacaksınız.

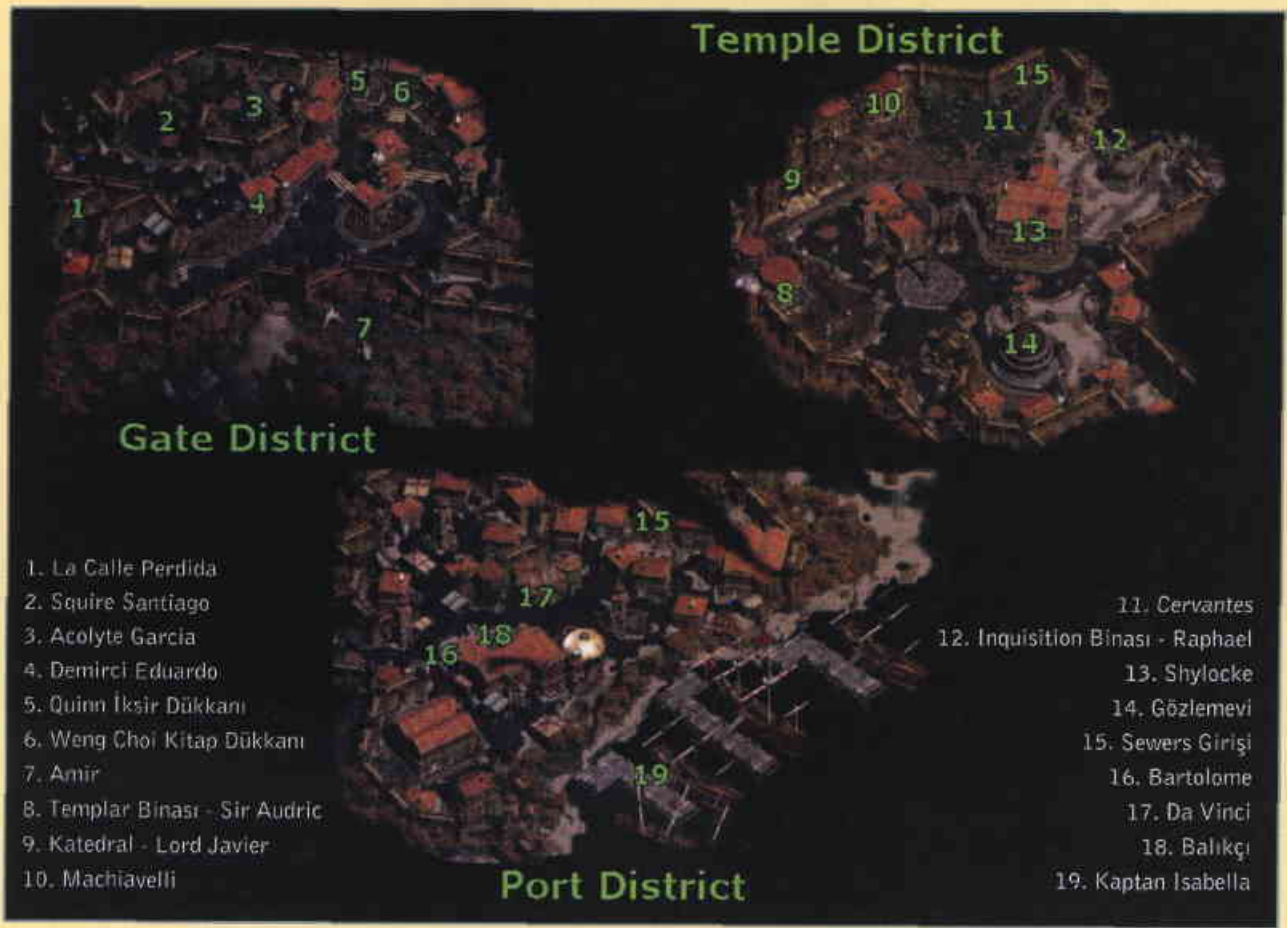
Görev 2: Katedraldeki Lord Javier gruba 1000 altın başışlamanızı isteyecek ve bu davranış sizi bu gruba üye yapacak. Bunun karşılığında Squire unvanı kazanacaksınız.

Görev 3: Crossroads haritasındaki Sir Esteban'a eskortluk etmek. Onun yanına gidip yolda karşılaşacağınız basit yaratıkları öldürdükten sonra Lord Javier'in yanına geri dönün. Sizden tekrar Sir Auric ile konuşmanızı isteyecek.

Görev 4: Sewers haritasındaki yaralı şövalyeyi bulmak. Şövalyeyi Sewers'in Thieves Congregation bölümünde bulacaksınız. O zamana kadar hırsızlarla aranız iyi olsa bile, bu şövalye grubuna girildiği anda tüm hırsızlara saldırmaya başlayacak. Bu da dilencilerle aranızı iyi tutmak için bir bahane olabilir. Sewers'tan çıktığınız zaman şövalye grubtan ayrılacak. Sir Auric ile konuşup görevi tamamlayın, ardından Lord Javier'in yanına gidin.

Görev 5: Lion Shield yaptırmak. Bunun için Gate District'teki demirci Eduardo ile konuşun. Sizden öncelikle Sewers'ta Felgnash'tan kılıcını almanızı isteyecek. Felgnash'ı Sewers'in Hall of Beggars kısmında bulacaksınız ama imleci üzerine götürdüğünüzde Felgnash değil, diğerleri gibi Wererat yazacak. Yani gördüğünüz tüm Wererat'lere tıklamanız gerekebilir. Yalnız unutmayın, Felgnash bir dilenci ve konuşma yeteneğinizi yüksek değilse onunla savaşmanız gerekebilir. Bu yüzden istiyorsanız dilenci görevlerini bitirmeden bu göreve bulaşmayın. Felgnash'tan kılıcı aldıktan sonra Eduardo'ya geri dönün. Şimdi de gümüş bulmanız gerekli. Aradığınız gümüşü Scar Ravine haritasında, goblin'ler tarafından korunur halde bulacaksınız. Mağaranın içindeki sandıklardan birinden çıkan gümüşü Eduardo'ya götürdüğünüzde





1. La Calle Perdida
2. Squire Santiago
3. Acolyte Garcia
4. Demirci Eduardo
5. Quinn İksir Dükkanı
6. Weng Choi Kitap Dükkanı
7. Amir
8. Templar Binası - Sir Audric
9. Katedral - Lord Javier
10. Machiavelli

11. Cervantes
12. Inquisition Binası - Raphael
13. Shylocke
14. Gözlemevi
15. Sewers Girişi
16. Bartolome
17. Da Vinci
18. Balıkçı
19. Kaptan Isabella

nüzde Lion Shield sizin olacak. Lord Javier'e geri dönün.

Görev 6: Köle tacirlerinden kurtulmak. Köle tacirlerini Slave Pit Exterior haritasında bulacaksınız. Görevin başarılı olması için yalnızca Slaver Captain'in ölmesi yeterli. Bunu yapıp Lord Javier'e döndüğünüzde Warden Knight unvanını kazanacak ve oyunun ana görevinin bir parçası olan Montserrat'taki kutsal emanetin korunması görevini alacaksınız. Hangi gruba katılırsanız katılın bu görev karşınıza çıkacak.

Bonuslar:

Squire : +5 HP, +4 one-handed melee, +4 two-handed melee, +4 ranged weapons

Warden Knight: +5 HP, +1 endurance, +1 healing rate, +8 one-handed, +8 two handed ve +8 ranged (Squire bonusu silinir)

Lion Shield : +10 AC, +10 crushing resistance, +10 slashing resistance, +15 piercing resistance, +1 crushing damage threshold, +1 slashing damage threshold, +1 piercing damage threshold, -7% attack speed, -10 unarmed

Inquisition

Inquisition grubu bana çok soğuk geldi açıkçası, büyü kullanıcılarını potansiyel suçlu olarak gören bu gruba eğer kimsenin gözünün yaşına bakmam diyorsanız seçebilirsiniz :) Inquisition karargahı Temple District'in sağ üst tarafında bulunuyor. Buradaki Rapha-

el'den ilk görevi alabilirsiniz.

Görev 1: Dominguez'e eskortluk yapmak. Onu bu haritadaki Observatory'nin sağ tarafında bulacaksınız. Sizde etrafındaki 10 mana ruhunu temizlemenizi isteyecek, çok kolay bir görev yani. İşiniz bitince Raphael'e geri dönün.

Görev 2: Gruba 1000 altın bağış yapmak. Böylece Acolyte unvanını alacak ve resmen Inquisition'a katılmış olacaksınız.

Görev 3: Sewers'taki dilencileri temizlemek. Ana Sewers haritası ve Hall of Beggars dışında dilenci yok, bu yüzden çok fazla aramak zorunda kalmayacaksınız. Tüm dilencileri öldürdüğünüzde bu size belirtilecek, Raphael'e geri dönebilirsiniz.

Görev 4: Rod of the Inquisitor yaptırmak. Bunun ilk aşamasında Darkwood bulmanız gerekiyor. El Bosque haritasındaki oduncu ile konuştuğunuzda mahzenini undead'lerin bastığını söyleyecek. Aşağı inin ve tüm undead'leri öldürerek Darkwood'u alın. Raphael'e dönünce aziz saçı bulmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Katedrale gidin ve koridorun sonunda kapıya girin. Eğer nöbetçiler sizi durdurmaya çalışırsa onlara Inquisition tarafından görevlendirildiğinizi söyleyin. Mezarda bulunan tabutu açınca (dikkat edin, tuzak var) aradığınızı saçı bulacaksınız. Tekrar Raphael'e dönün ve görevin son adımını öğrenin. Grand Inquisitor Torquemada'yı bulmak için Inquisition binasına girin ve bir kat alta

inip sağ tarafa gidin. Torquemada parçaları alıp Rod'u yaratacak. Raphael'e geri dönün.

Görev 5: Inquisitor Darsh'ı kurtarmak. Darsh, Mongol Camp haritasının sol tarafında bulunuyor. Eğer daha önce goblin'leri kızdırdıysanız Darsh'ı gruba katmadan önce geri dönüş yolunu mümkün olduğunca temizlemeye çalışın.

Eğer henüz goblin'lere saldırmadıysanız Darsh ile konuşarak yolda goblin'lere saldırmamasını söyleyin, yoksa boşu boşuna başınız derde girecektir. Darsh ile birlikte Barcelona'ya dönerek görevi bitirin ve Raphael ile konuşun.

Görev 6: La Calle Perdida'nın yerini bulun. Bu yerin nasıl bulunduğu açıklamasını Wielders kısmında bulacaksınız, çünkü orası Wielders karargahı. Yeri bulduktan ve Raphael'e döndükten sonra yalan söyleme seçeneğine sahipsiniz. Eğer doğruyu söylerseniz oradaki tüm Wielder'lar ortadan kaybolacak ve yararlı ışınlanma geçitlerinden olan Way Gate'i kullanamayacaksınız. Bu görevi de tamamlayınca Inquisitor unvanına sahip oluyorsunuz.

Bonuslar:

Acolyte: +5 HP, +5 unarmed, +5 cold / fire / electrical resistance

Inquisitor: +1 perception, +10 unarmed, +1 skill point per level, +10 fire / cold / electrical resistance (Acolyte bonusu silinir)

Rod of the Inquisitor: +1 perception,



+10 to the Divine Favor branch, +1 healing rate (bu bonuslar için Rod'un envanterinizde olması yeterli, elinize almanıza gerek yok)

Wielders

Eğer büyü ağırlıklı bir karakteriniz varsa size Wielders'a katılmanızı öneririm. Büyücüler bu dünyada pek hoş karşılanmadıklarından Wielders grubu kendilerini gizli tutmayı tercih ediyorlar. Yerlerini bulmak için önce Da Vinci ile konuşun ve ona "Barcelona", "factions", "small groups" ve "wizards" hakkında soru sorun. En sonunda size Quinn ile konuşmanızı söyleyecektir. Quinn'i Gate District'in yukarı kısmında bir dükkanı var, ona Da Vinci'den aldığınız bilgileri söyleyin. Sandalyedeki kitabı okuyarak büyü yeteneğinizi kanıtlamanızı istediğinde bunu yapın, size vereceği muska sayesinde La Calle Perdida'nın girişini görebileceksiniz. Gate District'in sol tarafında iki tane satıcıyı geçince

normalde sokak bir duvarla bitiyor. Ama muska envanterinizdeyken duvar silikleşecek ve içeri girebileceksiniz. Cedric ile konuşarak Wielder görevlerine başlayabilirsiniz.

Görev 1: Wand of Spirits yapmak. Cedric ilk olarak Darkwood bulmanızı söyleyecek (ki bununla ilgili açıklamayı Inquisition Görev 4 kısmında bulabilirsiniz). Darkwood'u bulup Cedric ile konuştuğunuzda Apprentice Wielder unvanını kazanacaksınız. Bu Wielders'ın katılma göreviydi, yani artık diğer gruplara katılmayacaksınız.

Görev 2: Asaya ruh bağlamak. Bunun için ilk olarak Galileo ile konuşmanız lazım, ama o Inquisition zindanında mahkum olarak tutuluyor. Inquisition binası hakkında bilgileri Temple District kısmında bulacaksınız. Galileo ile konuştuğunuzda size gözlemevindeki ruhtan bahsedecek. Gözlemevine gidin (Temple District) ve ortadaki küreye tıklayarak ruhu alın. Artık elinizde Wand of Spirits

var. Cedric'e dönerek görevi bitirebilirsiniz.

Görev 3: Relican'ı öldürmek. Relican bir Arch Necromancer, yani büyü'nün iyice kötü yanını tercih etmiş. Onu Slave Pit Exterior haritasının sol tarafında bulacaksınız. Onunla konuştuğunuzda size Dark Wielders grubundan bahsedecek, eğer ona katılmayı kabul ederseniz La Calle Perdida'yı ele geçiriyor ve size iki görev veriyor. Sonuçta Dark Wielder olarak kazandığınız bonuslar, normal Wielder ile aynı olduğundan kötü olmaya gerek yok diyorum kendi adıma. Relican'ı öldürüp Cedric'e döndüğünüzde Wielder unvanını kazanacaksınız.

Bonuslar:

Apprentice Wielder: +5 HP, +4% cold / fire / electrical damage

Wielder: +10 HP, +1 intelligence, +4 AC, +8% cold / fire / electrical damage (Apprentice Wielder bonusu silinir)

Wand of Spirits: +2 to all Divine and Thought magic branches, +25 mana (bu bonuslar için Wand'ın envanterinizde olması yeterli, elinize almanıza gerek yok)

Order of Saladin

Barcelona Gate District'e girmeden hemen sağ tarafta göreceğiniz Amir ile konuşursanız size Favored One olmanız için gereken görevleri verecek. Bu görevler diğer gruplardan bağımsızlar ve güçlenmek açısından bence yapılması gereken görevler.

Görev 1: Ali Huban'ı bulmak. Ali Huban'ı Amir'in yanında dövuşen Farshid veya Farshad'a sorun. Size Ali'nin Port District'te olabileceğini ama bir kılık değiştirme uzmanı olduğunu söyleyecekler. Port District'e gidin ve bara girerek Consuela ile konuşun. Onu Ali Huban hakkında sıkıştırdığınızda Ali'nin kendisi olduğunu söyleyecek ve Amir'e götürmeniz için bir mektup verecek. Mektubu Amir'e götürün ve görevi tamamlayın.

Görev 2: Köle tacirlerinden Shard of Dreams'i geri almak. Bu görev, Knight Templar Görev 6 ile aynı. Tek farkı Slaver Captain'i öldürdükten sonra üzerinden çıkan Shard'ı Amir'e vermek.

Görev 3: Bir mücevher bulmak. Dream Djinn ile konuşabilmek için elinizde bir mücevher olması lazım. Kullanabileceğiniz üç mücevher var. Green Gem, Sewers girişinin yanındaki kilitle evde bulacağınız Gomes'un üzerinde ve size satabiliyor (100 altın), River Pearl için Lago Del Rio Ebro haritasındaki Dryad'ın görevini tamamlamanız lazım (şimdilik çok zor bir görev), Tear of Kwan Yin ise Ga-

te District'teki Weng Choi tarafından satılıyor. Ucuz olduğu için Amir'e Green Gem vermenizi öneririm.

Görev 4: Dream Djinn ile konuştuğunuzda size zekanızı mı, yoksa gücünüzü mü test etmek isterseniz diye soracak. Güç testini seçerseniz önce üç goblin shaman, ardından iki ghoul ve iki zombie, sonra dört ogre ve son olarak da bir nightmare ile savaşacaksınız. Eğer karakteriniz yeterince güçlü değilse demeyin bile. Güç testini tamamlarsanız ödül olarak Dervish of the Crescent perk (+5 to all combat skills) ve Sacred Scimitar'ınız olacak (2-11+3 damage, +5 critical chance, +10 pierce resistance). Zeka testinde ise cin size üç bilmece soracak. Bilmecelerin cevapları çok basit olduğu için yazmama gerek yok. Bu testi geçerseniz Scholar of the Crescent perk (+1 intelligence, +10 speech) kazanacaksınız. Testin ardından Amir ile konuşunca Favored One olacaksınız.

Barcelona Gate District

Weng Choi'nin Kitap Koleksiyonu

Weng Choi ile kitap koleksiyonu hakkında konuştuktan sonra bulduğunuz kitapları ona götüreceğinizi söyleyin. Bu görevi tamamlamak için Weng Choi'ye 8 kitap satmanız gerekiyor. Görev tamamlandığında ise Weng Choi's Shaolin Secret perk (+20 unarmed, +20 evasion) kazanıyorsunuz. Oyun dünyasında toplam 11 kitap bulunuyor ama bunların üçü okuduğunuzda size bonus sağlayan cinsten, o yüzden bu üç kitabı kendiniz okuyup kalanları satın.

- 1. Tome of Geomancy:** La Calle Perdida'da Brambles'ın yanındaki sandıkta bulunuyor. Sandığı açmak için gizlenmenize gerek yok.
- 2. History of the Dragons:** Da Vinci'nin Port District'teki evinde, sol taraftaki rafa tıklarsanız bu kitap yere düşecek.
- 3. History of the Inquisition:** Templar karargahında, Sir Auric'in yanındaki sandıkta. Eğer Knight Templar'a katıldıysanız bu sandığı hiç sorun olmadan açabilirsiniz. Ama eğer Knight Templar'la alakanız yoksa sandığın yanına gizlice (sneaking) gitmeni ve kilidi açmanız gerekiyor. Denemeden önce kaydedin, yakalanırsanız tekrar deneme şansınız olsun.
- 4. Centurles:** Bu kitap için önce Inquisition binasında Torquemada'nın odasına girmeniz gerek. Odanın güney kısmında gizli bir kapı bulacaksınız (detect doors), içerideki sandıkta bu kitap bulunuyor. Burada da gizlilik kullanmanızı öneririm.

5. History of the Crusades: Bu kitap Temple District'te Shylocke'nin evinde bulunuyor. Sandığı açarken mutlaka gizlilik kullanmanız gerekiyor, aksi halde Shylocke size düşman olacaktır. Bu kitabı Shylocke ile Shakespeare arasındaki görevleri tamamladıktan sonra almaya çalışın.

6. History of the Fell Spirits: Bu kitap Slave Pit Exterior haritasındaki kurtadam mağarasındaki sandıktan çıkıyor.

7. History of the Necromancers: Bu kitap El Bosque haritasındaki ormancının mahzeninde. Mahzene girebilmek için Wielders veya Inquisition görevlerindeki Darkwood kısmına gelmiş olmanız ve ormancının mahzeni açmış olması lazım. Bununla ilgili Wielders görevi test görevi olduğu için başka bir grupla ilgileneniz bile sırf mahzeni açmak için bu görevi Wielders'tan alabilirsiniz.

8. Poetry Book: Mongol Camp'tan ulaşacağınız Goblin Khan'ın arkasındaki gizli odada bulunuyor bu kitap.

9. Eloquent Works: Port District'teki Shakespeare'nin müzik görevini tamamlarsanız size bu kitabı verecek. Okuyarak +15 speech kazanabilirsiniz.

10. Art of Barter: Shylocke'nin Shakespeare'den parasını almasını sağladığınızda size bu kitabı verecek. Okuyarak +15 barter kazanabilirsiniz.

11. Book of Death: Cortes'in hazine mağarasındaki sandıklarından birinden çıkan bu kitabı okuyarak +15 Tribal Necromancy kazanabilirsiniz. Cortes'i Port District'te bulacaksınız.

Daeva Kurbanları

Aslında bu bir görev sayılmaz ama sonradan çok yararını göreceğiniz için bu bilgiyi de vermek istedim. Barcelona'da çeşitli yerlerde toplam dört tane ceset bulacaksınız, bunların tümü kanları vücutlarından tamamen çekilerek öldürülmüş. Bir süre sonra bu cinayetlerin ardında bir Daeva olduğunu anlayacaksınız.

nız, tam adıyla Nanghaithya (Montaillou haritasında karşılaşacaksınız). Bu cesetlerden birisi Amir'in arka tarafından ormana doğru ilerlediğinizde karşınıza çıkacak. Amir'e bu durumu anlattıysanız size Amulet of the Prophet isimli kolyeyi veriyor. Bu kolye sayesinde Nanghaithya ile karşılaştığında şekil değişmesini önleyeceksiniz.

Ağaç Brambles

Brambles, La Calle Perdida'da bulunuyor. Böyle biri yok demeyin, ağaca tıklamayı deneyin :) Brambles'ın sorunu Relican isimli Necromancer'ın onu büyüyle ağaca dönüştürmüş olması. Relican ile ilgili bilgiyi Wielders Görev 3'te bulabilirsiniz. Relican'ın üzerinden çıkan Potion of Transformation'ı Brambles üzerinde kullandığınızda Brambles' Patience perk (+5 lockpick, +5 sneak, +6 HP, +1 critical chance) sahibi olacaksınız.

Five Ways Crystals

La Calle Perdida'da tanışacağınız Jorge Vandorga, yanındaki yeşil kristale dokunduğunuzda çeşitli özelliklerinize bonus alacağınızı ve bunun gibi dört tane daha kristal olduğunu söylüyor. Bu kristalleri bulmak hiç de kolay olmayacak, şimdiden söyleyeyim. Zaten son ikisini İngiltere ile İspanya savaşa girdikten sonra bulabileceksiniz. Tüm kristalleri bulursanız (Wielder için geçerli ama diğer gruplar için tam emin değilim) Wielder bonusunuz siliniyor ve yerine +10 HP, +1 intelligence, +1 charisma, +4 AC, +12% cold / fire / electrical damage bonusu ekleniyor. Kristallerin yerleri ise şöyle:

1. La Calle Perdida
2. Bounty Hunter Camp haritası
3. Heart of Fire Entrance haritası (Montaillou'dan sonra)
4. İngiltere'de Crystal Room'da
5. İkinci Desert haritasının doğusunda. ☹

Not: Devamı gelecek sayıda.



hilekâr

Bir oyun yüzünden sürekli kâbuslar görüyor ve sıkıntılı anlar yaşıyorsanız, lütfen hilekâr destek hattını arayınız.

Hot Rod: American Street Drag

Yeni bir oyuncu yaratın ve isimleri aşağıdaki gibi verin:

İsim	Sonuç
SheBeast	She Beast aracı
Brain	Brain aracı
MOISDNE	Tüm araçlar ve para
Reptomicus	Repto aracı
Invader	Invader aracı

En iyi araç: Sumpter Town'a gidin ve istasyondaki patronla konuşun. Bunun ardından dışarı çıkın ve "T" ye basın. Trixie yazın ve Hot Rod'a sahip olun.



Tony Hawk's Pro Skater 4

Practice alanını terk etme: Practice mode'da oyuna başlayın. Rampanın sonundaki çite gelin ve eğilebildiğiniz kadar eğilin. Eğer zamanlamayı tutturursanız yolda kaymaya devam edebilirsiniz (gerçekleştirme-si hayli zor, fakat yapılabiliyor).

Hileler: Aşağıdaki kodları hile menüsüne yazın

Kod	Sonuç
I'MYELLOW	Special çizgisi her zaman dolu olur
FBIAGENT	Matrix modu
MOONSHOT	Yerçekimi azalır
FREEWHEELIE	Manual'larda denge kaybı olmaz
BELIKEERIC	Rail'larda denge kaybı olmaz
Watch_me_Xplode	Tüm bölümleri açma



World War II: Frontline Command

Aşağıda yer alan hileleri aktif hale getirmek için Ctrl'e basılı tutarken ENTER'a basın. Böylece hile ekranını göreceksiniz. Hileleri aktif hale getirdiğinizde, hile bölümüne başladığınız yerde gerçekleşecektir.

Tüm üniteleri iyileştirme: strong man
Tüm ünitelere sınırsız cephane: keep ammo
Shermon tankı: get shermon tank
Mortal Infantry: get mortel infantry
Recon Infantry: get recon infantry
Rifle Infantry: get HMG infantry
Ammo Supply Truck: Gget ammo supply truck
Half Track: get half track
Horwitzer Half Track: get horwitzer half track
Field Gun: get field gun



Heaven & Hell

Sınırsız Mana Heaven & Hell kayıt klasörünü bulun ve MissionData.save dosyasını notepad ile açın. Eğer iyi tarafta, yani Heaven tarafında oynuyorsanız, "BaseSate = hbsGood"

Eğer kötü tarafta, yani Hell tarafında oynuyorsanız, "BaseSate = hbsBad" kısımlarını bulun ve aşağısında "EnergyCount = " yazan satırın eşittirden sonraki bölümüne yüksek bir sayı girin. Böylece istediğiniz kadar büyük gücüne sahip olacaksınız.



Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Oyun sırasında Shift ve é tuşlarına basın ve devmapall yazın. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
god	Ölümsüzlük
notarget	Düşmanlarınız sizi hedeflemez
noclip	Duvarlardan geçme
kill	İntihar
give health	Enerjinizi 100% yapar
give all	Silahlar, zırh ve enerji 100% olur
give ammo	Cephaneniz dolar
give armor	Zırhınız 100% olur
undying	999 enerji ve zırh
quit	Oyundan çıkarsınız
devmap	Bir haritayı hilelere açık yükler
timescale #	# yerine .5, 1 veya 2 yazın. .5 hızı yarıya indirir, 1 normal hıza döndürür, 2 oyunu iki katı hıza çıkarır.
levelshot	Konsol gözükmeden ekran görüntüsü almanızı sağlar
where	Işınlanma
setviewpos	Görüntü noktaları oluşturur
force_heal	Jedi gücü ile iyileşirsiniz
taunt	Kyle alaycı bir tavır takınır
victory	Bölümü bitirir
fly_xwing	X-Wing'e binersiniz
drive_atst	ATST kullanırsınız
screenshot	Ekran görüntüsü alır
thereisnospoon	Bullet-Time efekti verir
map pit	Pit bölümüne gidersiniz
npc spawn	Aşağıdaki karakterlerden birini canlandırır

cultist
cultist_grip
cultist_saber
cultist_saber_strong_throw
cultist_saber_strong_throw2
human_merc
human_merc2
kyle

luke
player
reborn_dual
reborn_new
reborn_new2
reborn_staff

npc kil all	Tüm NPC'ler ölür
d_npc freeze 1	NPC'leri dondurur
d_npc freeze 0	NPC'leri eski haline getirir
give	Eşya verir
give inventory	Envanterinizi doldurur
setsaberall <1-10>	Işın kılıcı özellikleri alırsınız
g_saberrealisticcombat 9	Vahşi mod

Jedi gücü hileleri

setForceJump (seviye) (1 - 3)
setForceHeal (seviye) (1 - 3)
setForcePush (seviye) (1 - 3)
setForcePull (seviye) (1 - 3)
setForceSpeed (seviye) (1 - 3)
setForceGrip (seviye) (1 - 3)
setForceLightning (seviye) (1 - 3)
setForceAll (seviye) (1 - 3) - Tüm güçlerin seviyelerini aynı anda değiştirir
setSaberThrow (seviye) (1 - 3)
setSaberOffense (seviye) (1 - 3)
setSaberDefense (seviye) (1 - 3)

Colin McRae Rally 3.0

Options'dan Secrets'a, oradan da Enter Code'a gidin ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
AERCNU	Baja Buggy aracı
NPDATU	Jet Fighter aracı
FHILLB	Hovercraft aracı
WFDBBU	Tank tipi araç
NEWUOT	Tüm araçlar
UYNUUR	Tüm pistler
AUNIFE	Tüm parçalar
UZVKFB	Tüm zorluk dereceleri



Nexagon: Deathmatch

Her şeyi açma Oyunun klasörüne gidin ve player.ini dosyasını notepad ile açın. Aşağıdaki satırı dosyaya ekleyin: unlockedItems = 'all'



Gothic II

Oyun sırasında C'ye basın ve marvin yazın. C'ye tekrar basıp menüyü kapayın ve F2'ye basarak yapımçı konsolunu açın. Şimdi aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Cheat Full	Karakteriniz iyileşir
Cheat God	Tanrı modu
Cheat God od	Tanrı modunu kapatır
Edit Abilities	Bir menü açılacak. Buraya önce yeteneği sonra da değer girin
Goto Waypoint[alan]	Alan yerine yazdığınız yere gidirsiniz
Toggle Time	Oyun zamanını açar
Toggle Inertarge	Oyuncunun tembelliğini ortaya çıkarır
First Person	Birinci kişi modu



SpyHunter

Her şeyi açma: Oyuna profil ismini GDOG57 girerek başlayın.



TRON 2.0

Aşağıdaki kodları konuşma tuşuna (Talk) bastıktan sonra yazın.

Kod	Sonuç
mp Sears	Tüm silahlar, tam sağlık, tam enerji (sadece o bölümdeki silahları verir)
mpkfa	Tüm silahlar, tam sağlık, tam enerji
mpammo	Tam enerji
mphealth	Tam sağlık
mpmaphole	Bölüm atlama
mpgod	Ölümsüzlük



Age of Wonders: Shadow Magic

CTRL + Shift + S tuşlarına basarak hileleri aktif hale getirin. Aşağıdaki kodları oyun sırasında yazın.

mana	1000 mana
gold	1000 altın
win	Bölümü kazanın
lose	Bölümü kaybedin
research	Tüm büyü araştırmaları tamamlanır
fog	Sis açık/kapalı
explore	Harita
instantprod	Ani üretim
ai	Yapay zeka açık/kapalı
freemove	Serbest hareket modu
spells	Bedava büyüler
instantres	Ani araştırma
upgradehero	Kahramanınız terfi eder
towns	Haritada şehirleri gösterir
cityspsy	Düşman şehri rahatça görürsünüz



Savage: The Battle for Newerth

Aşağıdaki kodları oyun sırasında ' tuşuna bastıktan sonra girin. ENTER'a basın ve hileleri aktif hale getirin.

Kod	Sonuç
callvote	Oy için çağrı yapar
kill	İntihar
destroy [eşya]	Eşya yerine belirttiğiniz cismi yok eder
getgameinfo	Oyun bilgisi verir
enterbuilding	Binaya girer
giveexp	Ekstra tecrübe
givemoney	Daha çok para
giveplayermoney	Player yerine oyuncu ismi yazın ve ona para kazandırın
giveselectedplayermoney	Seçilmiş olan oyuncuya para verir
giveresource	Ekstra kaynak
kick	Oyundan atılırsınız
endgame	Oyundan çıkarsınız
screenshot	Ekran görüntüsü alırsınız
give [eşya adı]	Eşya adı yerine istediğiniz eşyanın ismini yazın



hilekâr

Hile yaparak üstesinden geldiğiniz düşmanların bir gün karşınıza daha da güçlenerek çıktığını biliyor muydunuz? Ben de bilmiyordum.

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Cemetery Arena'yı açma İkinci bölümü Slayer derecesiyle bitirin.

Willow'un büyüleri

Shockwave	X
Sun Spell	X, X, Kare
Homing Missile	X, Kare, X

Initiative Arena'yı açma Sekizinci bölümü Slayer derecesinde bitirin.

Quarry Arena'yı açma Onbirinci bölümü Slayer derecesinde bitirin.

Karakterleri açma Aşağıdaki karakterleri, bölümleri belirli derecelerde bitirerek açabilirsiniz:

Bölüm Derece Karakter

- 1 Professional Male Vampire
- 1 Slayer Female Vampire
- 2 Professional Zombie Skeleton
- 3 Professional Zombie Demon
- 3 Slayer Tara
- 4 Professional Bat Beast
- 4 Slayer Zombie Devil
- 5 Professional Materani
- 6 Professional Psycho Patient
- 6 Slayer Sid the Dummy
- 7 Professional S&M Slave
- 7 Slayer S&M Mistress
- 8 Professional Faith
- 9 Professional Zombie Soldier
- 9 Slayer Kakistos
- 10 Professional Abominator
- 10 Slayer Chainz
- 11 Professional Zombie Gorilla
- 12 Professional Joss Whedon
- 12 Slayer Chris

Virtua Fighter 4 Evolution

SEGA Sesi Oyun demosu sırasında ekranda görünen SEGA logosundan önce Daire tuşunda efinizi basılı tutun. Böylece eski nostaljik SEGA sesini duyacaksınız. Dural olma Quest Mode'da Sega Area Uptown'a ulaşın. Buradan Dural'ı satın alabilirsiniz.

Dural'ı parlak gözlü yapma Arcade Mode'da Dural'ın bölümüne gidin ve buraya geldiğinizde kazanma sayınızın son basamağı 9 olsun (örn: 19, 29) Saydam Dural'la dövüşme Dural'a 6 dakikadan önce ulaşın.

Farklı kazanma pozları Oyundaki mağazadan pozları satın aldıktan sonra Replay ekranında, yumruk, gard veya yumruk, gard ve yön tuşlarında elinizi basılı tutun.

Orijinal Virtua Fighter bölümleri Quest Mode'da Sega Area Upton'a ulaşın ve gizli bölümleri açın. Daha sonra Versus mode'da bir arena seçerken elinizi Start'a basılı tutun. Böylece o bölümün orijinal haline ulaşacaksınız.

Çalışma bölümleri Training Stage isimli bu bölümleri açmak için aşağıdaki yerlere Quest Mode'da ulaşın. Daha sonra Versus Mode'da sağ ve sol yön tuşlarıyla bu bölümlerde oynayabilirsiniz.

- Training Stage 1 - Club Sega Bay Area'ya ulaşın.
- Training Stage 2 - Sega World South'a ulaşın.
- Training Stage 3 - Club Sega Plant Area'ya ulaşın.
- Training Stage 4 - Sega Area Midtown'a ulaşın.

Battle Mode'u açma Bu modu açmak için şu yer altı turnuvalarını bitirin: AM2 Cup, Combo Contest, Combo Maniax, Counter Challenge, Hyper Action Battle, Iron Fight, Knockdown Clash, Mirror Match, Seesaw Game, Survival Tournament, Ultimate Battle, Venus Cup, Wall Death Match ve Wrestler's Battle.



Soul Calibur 2

Yoshimitsu olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 2'yi bitirin. Son bölümde Yoshimitsu'yu yenin.

Cervantes olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 3'ü bitirin. Son bölümde Cervantes'i yenin.

Charde olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 2'yi bitirin. İlk arena'da Charde'ü ringden dışarı atmanız gerekiyor.

Sophitia olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 4'ü bitirin. Son bölümde Sophitia'ı yenin.

Seung Mina olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 6'yi bitirin. Seung Mina'yı "Palace Icon" arenasında yenin.

Farklı bir Practice Mode Weapon Master Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Arcade Mode Arcade Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Vs. Mode Extra Arcade Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Vs. Team Battle Mode Extra Team Battle Mode'u bitirin.

Farklı bir Survival Mode Survival Mode'u 10 veya daha fazla galibiyetle bitirin.

Arcade versiyonu açılış demosu Extra Time Attack modunu Extreme zorluk seviyesinde 4 kez bitirin. Karakter biyografileri ve Demo tiyatrosu Arcade veya Extra Arcade Mode'u istediğiniz karakterle bitirin.



Batman: Rise of Sin Tzu

Yoshimitsu olarak oynama Aşağıdaki kodları oyunu durdurduktan sonra uygulayın

Bonusları açma L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sol, Sağ'a basın.

Sonsuz combo çizgisi L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı'ya basın.

Sonsuz yaşam L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ'a basın.

Sonsuz upgrade L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Sağ, Sağ, Aşağı, Aşağı'ya basın.

Dark Knight zorluk seviyesi L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı'ya basın.

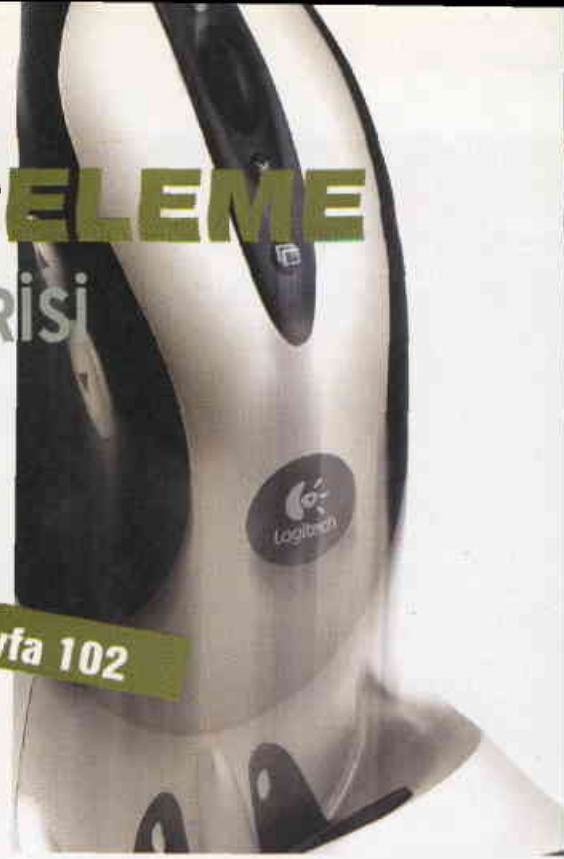


ÖZEL İNCELEME

LOGITECH MX SERİSİ

Mouse ve klavye dünyasının en önemli isimlerinden Logitech nihayet üst seviye modelleriyle de ülkemizde. Profesyonel oyuncular arasında salgın haline gelen MX serisi ile ilgili bütün detaylar çok özel incelememizde.

sayfa 102



Haberler

Yeni bir GPU üreticisi geliyor! İçer bir kat daha karışacak, ortam kızışacak, kıyametler kopacaklı...
Mı acaba, hepsi haberlerde açıklanıyor.

İncelemeler

Logitech MX SERİSİ

Mouse ve klavye dünyasının en önemli isimlerinden Logitech nihayet üst seviye modelleriyle de ülkemizde. Profesyonel oyuncular arasında salgın haline gelen MX serisi ile ilgili bütün detaylar çok özel incelememizde.

HIS Excalibur Radeon 9800 PRO 256MB

Güçlü makinenizi, fiyatı cebinizi yakacak! 256MB belleğe sahip olan bir ekran kartı için yapıp tutuşuyorsanız, cebiniz de kaşınıyorsa, neden olmasın?

Creative 3D Blaster 5 RX 9200 SE

GeForce FX5200'lere rakip olarak çıkarılan bu "azaltılmış enerjili" light ATI modelleri oyuncular için ne kadar uygun? Düşük fiyatına bakarak bir şeye karar vermeden önce, incelememizi okuyun.

teknik servis

Jesus allemize ait değilmiş! Bu acı gerçeği fark edip bizi de uyandıran okuyucumuza sonsuz teşekkürler!

sf 100

sf 102

sf 102

sf 103

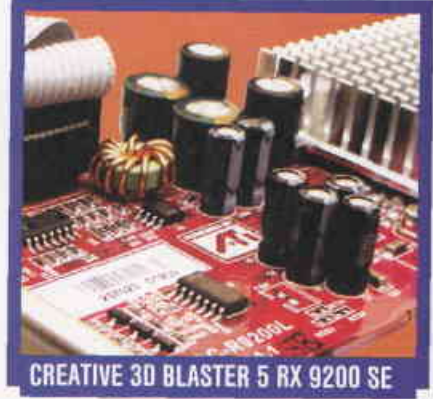
sf 103

sf 104

TEKNİK SERVİS

Tuğbek ve Jesus en çetrefilli donanım sorunlarınıza yanıt buluyor.

sayfa 104



CREATIVE 3D BLASTER 5 RX 9200 SE



HIS EXCALIBUR RADEON 9800 PRO 256 MB



HABERLER



Çernobil - 26 Nisan 1986

Kazalar Olabiliyor

Bu her zaman başımıza gelir. En yoğun olduğunuz zamanlarda gerçekleşen en olumsuz şeylere alışmıştık, ama donanım editörümüz Tuğbek'in başına gelenler bardağı taşıran son damla oldu. Bu yüzden bu ay donanım sayfalarımızda bir açıklık hissedeceksiniz. Bu açığı gelecek ay kapatmaya şahsen söz veren Tuğbek efendiye geçmiş olsun diyoruz.

Donanım Editörleri - 1 Ekim 2003

sennheiser türkiye'de

Cebit Bilişim Eurasia'da, dünyanın önde gelen kulaklık üreticilerinden Sennheiser Communications'ı görmek bizim için büyük bir sürpriz oldu. Bircom tarafından piyasaya sürülen Sennheiser'in oyunculara yönelik yeni modelleri olduğu da dikkatimizi çekti.



PC 130, 140 ve 150 isimli bu yeni modellerden özellikle PC 150 ilk bakışta beğenimizi kazandı. Bir aksilik olmazsa gelecek ay bu ürünlerin incelemesini Level Donanım'da bulabileceksiniz.

Sennheiser Communications'ın Türkiye temsilcisi Bircom'un ilk faaliyetlerinden biri de oyun sektörüne yönelmek oldu. World Cyber Games 2003'in yan sponsorları arasında yer

alan firma, ayrıca WCG 2002 Türkiye birincisi Vendetta ile bir sponsorluk anlaşması imzaladı. Oyunculara ürün satan bir çok distribütör firmanın oyun sektörünü ve oyuncuları görmezden geldiği ülkemizde Sennheiser'in piyasaya bu şekilde girmesi bizi gerçekten sevindirdi.



Pentium 4'lerucuzluyor!



Geçen ay duyurduğumuz yeni nesil Pentium 4 Prescott işlemcilerin fiyatı bir miktar tuzlu olacak. Ancak Intel 26 Ekim ve Şubat arasında çok ciddi fiyat indirimlerine gidecek. Mesela 15 Şubat itibarıyla 2.8GHz Prescott'un fiyatının

178\$ olacağı söyleniyor. Bu fiyatlar elbette 1000'lik paketlerin uluslararası fiyatları, yani bizim alış fiyatlarımız bunun üzerinde olacaktır. Yeni bir PC alma planı olanlar için bakalım Pentium 4 fiyatları nasıl değişecek.

Intel Masaüstü İşlemcileri Fiyat Listesi

Model	Fiyatlar		
	26 Ekim	Çıkış Fiyatı	15 Şubat
P4 Prescott 3.40GHz	-	\$637	\$417
P4 Prescott 3.20GHz	-	\$417	\$278
Pentium 4 3.20GHz	\$417	-	\$278
P4 Prescott 3.00GHz	-	\$278	\$218
Pentium 4 3.00GHz	\$278	-	\$218
Pentium 4 3.06GHz (533MHz QPB)	\$262	-	\$218
P4 Prescott 2.80GHz	-	\$218	\$178
Pentium 4 2.80GHz (800MHz QPB)	\$218	-	\$178
Pentium 4 2.80GHz (533MHz QPB)	\$193	-	\$163

XGI ativenvidia'yarakip geliyor

Uzun süredir aralarında çekişip duran ATI ve NVIDIA'nın karşısına nihayet yeni rakipler çıkıyor: XGI (Extreme Graphics Innovation) ve S3 Graphics. Zamanında SiS tarafından kurulan XGI'nin piyasaya süreceği GPU'nun adı Volari. Bu GPU'yu kullanacak ekran kartlarının en büyük özelliği üzerlerinde bu GPU'dan 2 tane bulunması. Aynı rahmetli 3dfx'in Vodoo 4'ü gibi, DirectX 9.0 desteğine de sahip olan Volari Duo V8 Ultra ve Volari Duo V5 Ultra dikkatleri üzerlerinde topluyorlar. Resmi olmayan haberlere göre ise



ASUS, ABIT, Gigabyte gibi kart üreticileri XGI'nin bu yeni grafik çipini kullanan kartlar üretmeyi planlıyorlar. Ancak halen ATI ve NVIDIA ile sözleşmesi olan bu firmaların gerçekten XGI kullanıp kullanmayacağı belli değil.

VIA'nın grafik çipi üretimini yapan S3'ün yeni GPU'su ise Cebit'de duyurulan Delta Chrome. 0.13 mikron teknolojisiyle üretilen DeltaChrome'lar da DirectX 9.0 destekli. Bakalım bu iddialı iki yeni ürün ile SiS ve VIA devlerin pastasından ne karşılayacak.

donanımdünyasındankısa haberler

NV38, a.k.a. GeForce FX

5950 NV 35'in gelişmiş bir versiyonu olarak piyasaya çıkması planlanan NV38'in resmi adı GeForce 5950 olacak. GeForce FX 5950 Ultra yaklaşık %25'lik bir performans artışı vaat ediyor.

GeForce FX5950'nin saat hızları GeForce FX 5800 Ultra ile aynı (500/1000 MHz). Kullanacağı bellek DDR mı yoksa DDR-II mi henüz belli değil, ancak DDR-II'den bir kere ağzı yanan NVIDIA'nın kısa süre sonra DDR-II'yi tekrar denemesi pek akla yatkın gelmiyor. Soğutma için NV30'un kullandığından daha büyük bir fan tasarlanmış ancak dönüş hızı biraz

düşürülerek ses seviyesi düşürülmeye çalışılmış. NV38'in, NV30'dan daha fazla ısı ürettiğini düşününce daha sessiz olup olmadığını şimdiden bilmek zor.

74 GB'lık Raptor'lar Western Digital, daha önceki modellere göre % 30 performans artışı getiren 74 GB kapasiteli yeni sabit disklerini duyurdu. Raptor serisi Serial ATA sabit diskler, Ultra/150 Command Queuing (Ultra/150 CQ) teknolojisi, 10.000 rpm motoru ve Rotary Accelerometer Feed Forward (RAFF) teknolojisi ile çok yüksek performans sunuyorlar. Ayrıca firma, Fluid Dynamic Bearings (FDB) motor sistemi-



ni kullanarak uzun ömürlü ve daha sessiz bir sabit disk üretmeyi başarmış. 2003 Kasım'ında piyasada olması beklenen ürünün tek dezavantajı yüksek fiyatı olacak. 36 GB'lık Raptor'ların fiyatı Western Dijital'in sitesinde 170\$ olarak gözükmekte. Ağabey Raptor'ların fiyatı ne olur, onu düşünmek bile istemiyorum doğrusu.

Creative'den yeni ürünler Creative, 7.1 ses sistemi uyumlu ilk hoparlör olan Creative Inspire T7700'ü piyasaya sürdü. Özellikle EAX ADVANCED HD destekli bir bilgisayar oyunu oynarken veya Dolby Digital EX/DTS ES destekli bir DVD film iz-

Intel'den AMD'ye sürpriz cevap

AMD merakla beklenen 64-bitlik işlemcilerinin tanıtımını nihayet gerçekleştirdi AMD'nin yeni işlemcileri. Athlon 64 3200+ ve Athlon FX-51 olarak adlandırılıyor. Athlon 64 3200 + yaklaşık 460\$; Athlon FX-51 ise 800\$'lık fiyatlarla Amerika ve Japonya'da satışa sunuldu bile. AMD Athlon 64 3200+, 1MB L2 ön belleğe ve tek kanal bellek kontrolörüne sahip, 2.0GHz saat hızında çalışıyor ve Soket 754 uyumlu. AMD Athlon 64 FX-51 de 1 MB L2 ön belleğe sahip; çift kanal hafıza kontrolörü kullanıyor,



2.20GHz saat hızında ve Soket 940 uyumlu. Bu da demek ki gelecek aylarda çok sayıda Soket 754 ve 940 anakartı piyasada görmek mümkün olacak. Rakibi AMD'nin 64 bit işlemcilerini tanıtmasının ardından Intel de sürpriz bir hamle yaptı. 64-bit işlemcilere geçmek için erken olduğunu açıklayan Intel

yetkilileri, AMD'nin 64-bitlik işlemcilerine karşı pazar payını koruyabilmek için Intel Pentium 4 Extreme Edition işlemcisini iki ay içerisinde piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Özellikle oyuncuların hedef alan Pentium 4 EE 800MHz FSB, 3,2GHz saat hızı ve 178 milyon transistöre sahip. Ayrıca soket 478 anakartlarla da uyumlu. Ama asıl önemlisi işlemci 512KB L2 ön belleğine ek olarak 2MB L3 ön belleğe sahip ki, bu sayede işlemci performansı hissedilir derecede artmış. Çıkış fiyatı ise 700 ila 800\$ arası

olarak öngörülüyor. Intel performans olarak şu an önde gözükmekle beraber 64-bit uyumlu yazılımların geliştirilmesiyle beraber ibre biraz daha AMD tarafına kayabilir. İlk çıkış fiyatlarıyla el yakan bu işlemcileri almak pek mümkün olmasa da yeni çıkan teknolojilerin eskilerini ucuzlattığı ve biraz süre geçerse geçmez fiyatlarında büyük düşüşler olduğu bir gerçek. Bakalım bu mücadelenin galibi kim olacak. AMD'nin 64-bit teknolojisi mi yoksa Intel'in devasa L3 ön belleği mi?

asusveabit'ten minipc'ler

Mini PC'ler günümüzün en önemli trendlerinden biri. Shuttle'in büyük oranda sözü olduğu bu pazara girebilmek için MSI, ASUS ve ABIT gibi büyük firmalar yeni stratejiler peşinde. MSI Cebit'de ev elektroniği ürünlerin yeteneklerine sahip Mega PC adında bir model duyurmuştu. ASUS'un DiGiMatrix'i ve ABIT'in DigiDice'i bu akımların son halkaları.

DigiDice, Abit'in ilk hazır sistemi. Uzaktan bakıldığında şık bir DVD oynatıcı veya müzik sistemi gibi duruyor. Ürünün en dikkat çekici özelliği ise overclock potansiyeli. Üzerindeki ses ayar düğmesini andıran düğme aslında sistemi overclock ediyor. Tek yapmanız gereken istediğiniz düğmeyi overclock düzeyine getirmek. Elbette ABIT Soft Menu kullanarak da klasik ve uzun yoldan overclock uygulayabiliyorsunuz.



DigiDice'in üzerinde bulunan dört düğmeyi istediğiniz gibi programlayarak tek bir tuş ile istediğiniz programı çalıştırabiliyorsunuz. LCD ekrandan ise ısı ve fan hızlarını takip edebilirsiniz.

i865 çipsetli bir anakarta sahip olan DigiDice'in üzerinde AGP yuvası da var. Yani yüksek hızlı bir Pentium 4 işlemci ve sağlam bir ekran kartı takarak piyasadaki (ve yakın za-

manda çıkacak) tüm oyunları da oynayabiliyorsunuz. 2 adet 400MHz DIMM yuvası olan DigiDice'a iki optik sürücü ve iki sabit disk (SATA) takabiliyorsunuz ki bu da onu diğer Mini PC'lerden ayıran bir özellik. DigiDice'in üzerinde entegre 6.1 ses, 2 USB, 1 Firewire portu, ve Ethernet bulunuyor. Ayrıca ön panelinde bir kart okuyucu var (CF ve MS).

ASUS'un DiGiMatrix'i ise daha ince hatlara ve daha fazla multimedya özelliklerine sahip. Mesela Audio DJ özelliği sayesinde işletim sisteminden bağımsız olarak radyo, CD ve mp3 dinleyebilirsiniz. Ayrıca üzerinde 802.11b Wi-Fi kablosuz ağ bağlantısı var. Ancak hatları daha ince olduğu için soğutması da biraz daha zayıf ve bu kullanabildiğiniz işlemci hızı sınırlı. Ayrıca ACP slotu bulunmuyor.

lerken mükemmel bir ses kalitesi ve gerçekçilik sunuyor. Creative Multi-Speaker System (CMSS) teknolojisi sayesinde 5.1 ve 6.1 ses kartlarıyla bile 7.1 ses elde etmeniz mümkün kılınmış. Inspire T7700, 6 adet 8W'lık yan hoparlör, 20W'lık bir merkez hoparlör ve bir adet 24W Subwoofer'dan oluşuyor. Yaklaşık fiyatı ise 150\$. Creative'in ürettiği bir başka yeni ürün de, dizüstü bilgisayarı olanlara ve bilgisayarlarında boş PCI slotu olmayan kullanıcılara yönelik olarak tasarlanan yeni harici ses kartı; Sound Blaster Audigy 2 NX. Kart, aslında Sound Blaster Audigy Extigy geleneğinden geliyor ama sürpriz bir kararla firma "Extigy" ismini bu modelde kullanma-



miş ve neyse ki USB2.0 ve bir çok yeni ileri ses teknolojisini destekleyen bir kart yaratmayı başarmış. Kart 5.1 ve 7.1 ses sistemlerini destekliyor ve EAX ADVANCED HD destekli oyunlardan daha gerçekçi ses efektleri almamızı sağlıyor. Fiyatı ise 130\$ olarak belirlenmiş.

HIS'ten alternatif soğutma Daha çok NVIDIA GPU'lu ekran kartlarında görmeye alıştığımız alternatif soğutma çözümlerini bu defa da ATI GPU'lu ekran kartlarında görmeye başladık. HIS, Excalibur Radeon IceQ9800 Serisi ekran kartlarında Direct Heat Exhaust



System (DHES) adını verdikleri soğutma sistemini uygulamış. Bu sistem sayesinde kasa içerisinden alınan hava ekran kartı üzerinden geçtik-

ten sonra doğrudan kasa dışına atılıyor. Böylece hem ekran kartı etkili bir şekilde soğutulmuş oluyor, hem de kasa içerisindeki ısı artmamış oluyor. Ayrıca ayarlanabilir fan hızı sayesinde ses miktarını düşürmemiz de mümkün kılınmış. Sonuç olarak bu sistem sayesinde HIS'in ürettiği ekran kartları, üzerinde standart bir soğutucu sistemi bulunduran kartlara göre daha sessiz ve daha etkili bir şekilde soğutulabiliyorlar. Bu kartı anakartınıza taktığınız zaman soğutucunun ekstra bir PCI slotunun yerini işgal edeceğini de hatırlatalım.

LOGITECH MX300 / MX500 / MX700 / MX CORDLESS SET

Fiyatı:

MX 300 49\$ +KDV

MX 500 59\$ +KDV

MX 700 90\$ +KDV

MX Cordless Set 149\$ +KDV

www.logitech.com

İthalat: Hızlı Sistem

www.hs.com.tr

Türkiye piyasasında değeri en az bilinen donanım markası hangisidir diye sorsanız hiç tereddüt etmeden Logitech derim. Hem tasarım, hem performans, hem de ürün kalitesi olarak en üst seviyeyi daima yakalamış bir firma olmasına rağmen ülkemizde unutulmaya yüz tuttu. Bugüne dek Türkiye'de temsilciliğini yapan firmaların ellerindeki marka ve ürünün bilincinde olmaması sonucu hep geri planda kaldı. Önemli olan ürünler ithal edilmedi, en düşük modeller yıllarca raflarda tozlandı.

Şimdi Logitech yeni bir temsilci ile piyasaya iyi bir giriş yapıyor. Ancak oyuncular için Logitech hiç de yabancı bir isim değil. Bugüne dek turnuvalara katılmış veya izlemeye gelmiş herkes Türkiye'nin en iyi oyuncularının Logitech fare kullandığını bilir. Hatta bu farelerin nasıl özenle taşındığını ve oyuncuların farelerine ne denli düşkün olduklarını görmüş olmalısınız. Donanım sayfalarında defalarca söylediğimiz bir şey var. Artık bizim için oyun kontrol cihazı dendiğinde akla fare ve klavye geliyor. Joystick, direksiyon, gamepad gibi ürünler artık geri plandalar. Çünkü değişen oyun türleri ve yapıları yüzünden artık oyunların yüzde doksanı sadece klavye ve fare ile oynanıyor, geriye kalan yüzde onu da joystick veya direksiyon ile oynamak şart değil. Bu yüzden her oyuncunun iyi bir klavye ve fareye sahip olması şart. Klavye konusunda biraz daha rahatız, çünkü ortalama bir klavye iş görebiliyor. Ancak kullandığınız fare ile oyunlardaki

MX Cordless Set

level hit



performansınız -özellikle FPS'lerde- bir birine çok bağlı. Profesyonel oyuncuların mouse'larına bu denli önem vermesinin sebebi de bu. Kritik bir karşılaşmada maçı kimin kazanacağını farenizin kalitesi belirleyebilir.

Yeni MX Serisi

Işin geçmişini ve teorisini fazla uzatmadan uzun süredir inceleyebilmek için beklediğimiz Logitech MX serisi ile ilgilenelim. Bu seri üç fare ve bir fare-klavye setinden oluşuyor. Farelerimizin isimleri MX 300, MX 500 ve MX 700. Her üç modelde aynı optik teknoloji ile donanmış. Yani oyunlardaki performansınız açısından bir farkları yok. Ancak farklı ergonomi ve ek fonksiyonlara sahipler. Serinin en güçlüsü MX 300, gerçekten ebat ve özellikler olarak da ufak. Hem sağ, hem sol elle kullanılabilen modelin üzerinde standart 2 tuş ve bir tekerleğe ek olarak bir fonksiyon tuşu var. MX 500 sadece sağ elle kullanılabilir yapıya sahip. Ele oturan bir yapısı var ve üzerinde standart tuşlara ek olarak 5 fonksiyon tuşuna sahip. MX 700'de aslında yapı ve tuşlar olarak MX 500 ile aynı. Ancak kablosuz iletişime sahip. Ek bir kaide ile geliyor ve kullanmadığınız zamanlarda MX 700'ü kaidesinde bırakarak şarj edebilirsiniz. Cordless Desktop MX ise MX 700 ile Logitech'in klasikleşmiş Internet Navigator klavyesini bir araya getiren şık bir set.

Üstün Optik Algılama

Her üç modelde de aynı optik algılama teknolojisinin kullanıldığını söylemiştik. Farelerin üzerindeki optik algılayıcı 30x30 piksellik bir tarama yeteneğine sahip. Ve saniyede 5250 tarama yapıyor.

Yani optik algılayıcı fareyi nasıl hareket ettirdiğinizi algılamak için her saniye 5250 tane

30x30 piksellik resim inceliyor. Bu saniyede 4.7 megapiksel yapar. Çarpıcı değil mi?

Bu 4.7 megapiksel'in diğer bir anlamı 800dpi hassasiyet. Yani elinizin en ufak hareketinin bile ekrana yansması. Bir saniye içinde farenin 1 metrelik hareketini algılayabiliyor bu optik algılayıcı.

Microsoft'un IntelliMouse Explorer 3.0'ünün saniyede 6000 resimlik tarama yeteneği ile karşılaştırılınca, Logitech'in 5250 karelik taraması biraz daha güçsüz gibi. Ama her iki fareyi kullandığımda Logitech'ler bana daha hassas ve net sonuç veriyor gibi geldi.

Fast RF Teknolojisi

MX serisinde teknolojik açıdan en şaşırtıcı olan ürün benzersiz radyo iletişim hızı ile MX 700. Logitech'in Fast RF olarak adlandırdığı bu teknoloji sayesinde fare ile bilgisayarınız saniyede 125 kere iletişim kuruyor. Bu USB farelerin veri transfer frekansı ile aynı. Yani MX 700 kullanırken kabloluların farenin performansını birebir yakalıyorsunuz. MX 700 bu hıza ulaşan ilk kablosuz fare. Bugüne kadarki kablosuz fareler karşılaştıramayacak kadar düşük tazeleme oranlarına sahipti. Bu yüzden bugüne kadar kablosuz bir fareyi oyunculara tavsiye etmemiştik.

Ergonomi

Logitech'in yıllardır liderliği elden bırakmadığı bir konu ergonomi. MX serisinde de Logitech tasarım gücünü gösteriyor. MX 300'ün tasarımını alışlagelen Pilot serisi ile aynı. Sadece tekerleğin hemen altına bir tuş eklenmiş. Bu küçük tuşa istediğiniz bir fonksiyonu ekleyebilirsiniz. Ama en mantıklısı "Quick Switch". Bu fonksiyonda tuşa basınca açılan küçük bir me-



MX 700



MX 300



MX 500



nü sayesinde açık pencereler arasında dolaşabiliyorsunuz.

MX 500 ve MX 700'de kullanılan ortak tasarım ise bu seriye özel ve bugüne kadar Logitech'in çıkardığı en iyi işlerden biri. Tekerleğin önünde ve arkasına yerleştirilen küçük tuşlar hem ulaşılması kolay bir yerde hem de yanlışlıkla basamayacağınız yapıda. Sol tarafta baş parmağınızın tam olarak oturabileceği geniş bir oyuk var. Pek çok farede bulunan ileri - geri tuşları bu oyğun üzerine yerleşmiş. Bu tuşlara da yanlışlıkla basmak mümkün değil.

Kablosuz olan MX 700'ün önemli bir özelliği şarj edilebilir olması. MX 700'ün alıcısı aynı zamanda farenin şarj cihazı.

Kullanmadığınız zamanlarda fareyi alıcıya yerleştiriyorsunuz ve o kendi kendine şarj oluyor. Ne pil parası ne de ters zamanda pil bitmesi derdi var. Bu yazıda çok fazla değinmeyeceğimiz Cordless Desktop MX'in avantajı ise hem klavye, hem de farenin aynı alıcısı kullanması.

Hangisi Uygun?

Her üç model fare içinde sade yapısıyla benim en rahat ettiğim model MX 300 oldu. Ayrıca solaklar ve bütçesini düşünenler için de MX 300 tek seçenek gibi görünüyor. Ancak ele oturan bir model ve bolca tuş istiyorsanız MX 500 veya MX 700'ü tercih

etmelisiniz. Kablosuz MX 700'ün rahatlığına karşın MX 500 biraz daha hafif ve daha ucuz. MX 700'ü piyasada bulabileceğiniz en iyi klavye ile birlikte kullanmak isterseniz de elbette Cordless Desktop MX'i tercih etmelisiniz.

Bu dört üründen hiç birinin fiyatı ucuz değil. Hem performans hem de üretim kaliteleri en üst noktada. Ama fiyatları sanki biraz daha üst noktadaymış gibi bir his yarattı bende.

ARTILAR: Mükemmel optik performans, üretim kalitesi, Fast RF teknolojisi (MX 700)

EKSİLER: Yüksek fiyat

HIS EXCALIBUR RADEON 9800 PRO 256MB

Hem rüya hem de kâbus gibi bir ekran kartı. ATI 9800 gibi muhteşem bir GPU'ya sahip olması bir yana bir de üzerinde 256MB RAM var. Bu onu rüya yapan özellikleri. Kâbus kısmı ise elbette kartı satın almaya kalktığınızda cebinizden çıkacak para.

Bu kartı değerlendirirken kendimize sormamız gereken soru şu: Bir ekran kartında 256MB belleğe gerek var mı? Bana sorsanız yok. Çünkü günümüz oyunları bu kadar belleğe ihtiyaç duymuyor. Evet ya- kında Doom III ve Half-Life 2 geliyor ama büyük ihtimalle onlar da ihtiyaç duymayacak. 256MB'lık ver-

siyon ile 128MB'lık versiyonu karşılaştıran benchmark skorları vermek isterdim. Ama her iki kart arasında da kayda değer bir performans farkı yok. 256MB'ın bir parça olsun öne geçmesi için testi 1600x1200, 4x Anti-Aliasing ve 8x Anisotropic Filtering ile test etmek gerekiyor. Bu ayarlarda oyun oynayanınız varsa 256MB'lık bir kartta değil sağlam bir nasihate ihtiyacı var.

Peki bu kart hiç kimsenin işine yaramaz mı? Eğer ekran kartı almışken bir kere alan kullanıcıları dânsanız işinize yarar elbet.

Bir ekran kartını 3-4 sene kullanmak istiyorsanız 2 sene

sonra 256MB'ın ekran kartları için standart bir değer olacağını bilmek bir parça olsun içinizi rahatlatır sanırım. Ama ekran kartı teknolojilerinin bu kadar hızla değiştiği bir zamanda 2 yıl sonra aynı kartı kullanmak istemezsiniz, emin olun.

Uzun sözün kısası çok parası olan ama bunu ekran kartına sadece bir kere harcamak isteyenler için ideal bir kart. Ama ekran kartına verdiği parayı iyi hesap etmesi gerekenler ve teknolojiyi sürekli takip etmekten yana olanlar için uzak durulması gereken bir ürün.

Fiyatı: **550\$ + KDV**
www.hitech.com.hk
İthalat: **Tellioğlu**
www.tellioglu.com.tr



ARTILAR: Uzak gelecekte performans avantajı olacak

EKSİLER: Yakın zamanda 128MB'dan hızlı değil

CREATIVE 3D BLASTER 5 RX 9200 SE

Geçen aylarda size Radeon'ların yeni SE versiyonlarının geleceğini duyurmuştuk. Bu modellerin daha çok OEM sistemlerle gelmesini bekliyorduk ama karşımıza pek çok üretici ile çıkıyorlar. DirectX 9.0 desteği olmayan, hafıza denetçisi 64-bit'e düşürülmüş, oldukça zayıf kartlar Radeon 9200 SE'ler. Kartın üzerinde 128MB

RAM olsa bile 64-bit'lik bir denetçi ile performans beklemek pek mümkün değil.

RX 9200 SE, Radeon ailesinden bir GPU'ya ve bir dolu RAM'e sahip olsa da bu kar-

tın oyunculara uygun olduğunu söylemek zor. Eğer gerçekten çok ucuz bir kart almak zorundaydysanız GeForce FX 5200'e yönelmeniz en iyisi.

Fiyatı: **85\$ + KDV**
www.creative.com
İthalat: **Kont**
www.kont.com.tr
Koyuncu
www.koyuncu.com.tr
Multimedya
www.multimedya.com



ARTILAR: Düşük fiyat

EKSİLER: Direct X 9.0 desteği yok. Oldukça düşük performans.

TEKNİK SERVİS



Sürücü Sürümü

Merhaba Jesuskane. Sana bir iki tane sorum olacak.

1 Benim kasamda bildiğim kadarı ile dört tane fan var. Ama oyun oynarken bilgisayar kendini resetliyor. Bunu özellikle Tony Hawks Pro Skater 4'de yapıyor.

2 GTA Vice City'de belirli bir süreden sonra grafikler birbirine giriyor. Simge durumuna küçültüp tekrar girdiğimde düzeliyor ama sonra tekrar aynı oluyor. Eskiden sürüm 43.00 iken düzgün çalışıyordu. Ama sürümü 44.03 yapınca bu problemle karşılaştım. Ayrıca ekran kartım GeForce FX 5200. Sizce neden olabilir?

Arda Karaatlı

Selamlar Arda,

"Al sana bir iki cevap" diyeceğim ama bir cevabım olacak iki soruna. Bundan sonra böyle kardeşim, iki sorudan birine cevap var sadece. Sorundan benim anladığım iki problem de ekran kartı sürücülerini yeniledikten sonra baş göstermiş. Bu durumda sen Detonator'ün 43.00 sürümünü kur. Yani illa son çıkan sürümü kullanacaksınız diye bir kural kaide yok. Varsa da benim haberim yok (Valla adettendir son sürüm kullanmak. Eğer kartınız eski ise bu tip sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Ama GeForce FX için son sürümü takip etmekte fayda var. 44.03 ile sorun yaşıyorsan öncelikle 45.23 sürümünü denemelisin. Eğer bu sorununu çözemezse 43.00'a dön -TÖ) Sisteminde en iyi performansı ve stabiliteyi hangi sürücü ile yakalıyorsan onu kullanacaksın. Yok reset olayı ayrı diyorsan, belleklerini değiştirmeyi dene, bir de lütfen anakart sürücülerini yükle.

Devasa Nedir?

Sistemim P2 350Mhz İşlemci, 192MB Bellek, 64 MB NVidia GeForce2 MX 400 ekran kartı (ikinci el), Windows 98 işletim sistemi.

Sorumunda bilgisayar geç başlıyor. Oyun oynarken ekran kararıyor ama kasa çalışıyor. (hani işlem yapmıyınca monitör kendisini kapatır ya, ona benziyor). Bu problemin çözümü nedir cevap yollarsanız sevinirim.

Ali Özefe

Oyun oynarken mi kararıyor, yoksa oyunu başlattığında mı? Oyunlar masaüstü çözünürlüğünde çalıştırılmıyor genelde senin de bildiğin gibi. Bu geçiş esnasında monitörünün kaldıramayacağı bir tazeleme oranı seçili ise bu sorun ile karşılaş-

man doğal. Eğer NVIDIA'nın tazeleme oranı ayarlarında kaybolmak istemiyorsan ekran kartı sürücülerini kaldır ve tekrar kur. Bir güncelleme de sorununu çözebilir. Bunların hiçbirini kâr etmediyse, monitörün oyunlar sırasında mı yoksa ısındıktan sonra mı kilitleniyor? Monitöründe de bir sorun olması muhtemel, bu sayede bunu da anlarsın.

Jesus Out!

Ben 3-4 gün önce yeni bir bilgisayar topladım ama bilgisayardan istediğim performansı alamıyorum. Mesela oyunların bilgisayar için önerdiği çözünürlük ve detay seviyelerinin altında açabiliyorum oyunları. Bu da normal olarak sınırlarımı bozuyor. Sence bunun nedeni uyumsuzluk olabilir mi? Yoksa XP kullanmam mı sorun yaratıyor? Ya da sürücülerini yenilemekle üstesinden gelebilir miyim bu sorunun? Sistemim, P4 2.4 HT 400MHz, ASUS P4S800 Anakart, 512 DDR 400MHz Kingston RAM, ASUS V9520 128MB (GeForce 5200) ekran kartı.

Geri kalan parçaların bir sorun çıkaracağını zannetmiyorum. Bu bilgisayardan tam performans elde etmek için ne yapmalıyım? Yardım ederseniz çok sevinirim. Yakında kafayı sıyracağım yoksa bu performansla. Şimdiden teşekkürler.

Yığıtcan "Nomad" Aksarı
South Park - Turk

Not : Kısa zamanda cevap gönderirseniz sevinirim. Bilgisayarcıyla parça konusunda muhatap olabilirim bu sayede.

Selamlar Yığıtcan,

Sınırların bozulmasın. Bak hemencecik düzelterceğiz psikolojini. Sen şimdi o bilgisayarcı amcayla muhatap olma hiç. En azından şimdilik. Öncelikle donanımlarının güncel sürücülerini çek ve kur. Şu ana kadar bunu yapmışsındır sanırım. Intel anakartının sürücülerini mutlaka kur ("inf drivers" -TÖ). "Intel Application Accelerator" programını da Intel sitesinden çek kur. Hah şimdi bir daha bak bakalım durum nedir. Asus GeForce çipli ekran kartları her zaman "Detonator" sürücülerini ile düzgün çalışmayabiliyor. Asus sitesinden güncel bir sürücü bak bakalım bulabilecek misin. Bulamaz isen ekran kartın ile gelen sürücülerini yükle. Hala bir sorunun var ise BIOS'tan "Load High Performance Settings" ve "Load Bios Defaults" seçeneklerini dene sırayla. Sorunun hala devam ediyorsa sistemini aldığı servis teknik ser-

visine bir merhaba deyiver. (Bence düzelsin düzelmesin performans sorunun, hazır yol yakinken bu işlemciyi değiştirelim. Madem anakartın 800Mhz FSB desteğine sahip, madem 400MHz Kingston da tak-tın, neden 400MHz'lik bir işlemci alıyorsun? Onu geri verip 800MHz destekli bir işlemci almak en iyisi -TÖ)

Timarhane Dergisi - Kimeryalı

Selam Level Ailesi (siz bir ailesiniz değil mi?) ve Jesuskane. Derginizi ısrarla takip ediyorum ve de beğeniyorum. Sorularım şöyle.

1 AMD Athlon XP 1800+, 256MB RAM, GeForce4 MX 440 64MB ekran kartı ve Windows XP işletim sistemim var. Fakat eski sayılabilecek oyunlar dahil oyuna başladıktan 10 dakika sonra bilgisayar yeniden başlıyor ve açıldıktan sonra sistem ciddi bir hatadan kurtarıldı diyor. Neden?

2 İnternette sohbet odalarını girdiğim zaman Java sanal makinesini yüklemem gerektiğini yazıyor. Nedir bu?

Sorularım bu kadar. Dergide yayınlamak zorunluluğu yoktur. Mail atsan yeter. Sev-gilerimle.

Erdo_kan

Selam,

Selam da yahu güzel kardeşim Level bir aile de Jesuskane ne? Ayrı yazmışsın. Değiliz aile falan. Aile isek de değilim bir parçası falan falan da falan. Bu ne ya? Yaaaaa! Seri cevaplara mahkumsun.

1 Bellek, bellek, belleklerini bir değiştir dene bakalım ne olacak. Temiz Windows kur sonra dene ama.

2 Java'dan git sanal makine al. Bill Gates dörtgözü dönmüşü Java Sun heredötörü ile anlaşamayınca Windows XP'de Java desteği yer alamadı. Java nedir diye sana anlatmayacağım burada. Sen gir <http://java.sun.com/applets/> adresinden çekip kuruver, anlayana kadar da bakışsınız artık.

Bizi bu mektubu dergide yayınlama zorunluluğu altında ezip yok etmediğiniz için teşekkür ederiz. Yok sana mail falan. Sen de kal sağlıklıyla. (Demek Jesus kardeş buna bozulmuş. Ama bunda ne var bozulacak, arkadaş sırf sana ayrıca özel bir selam vermek istemiş. Ne var alınganlık yapacak. Yok yok yakıştıradım - T.Ö.).

Level Ailesi ve Jesuskane ha. Sorarım ben size NYAHAAHAHAHA

s a n a l d a

DVD ► TRON



Flynn (Jeff Bridges), eski patronunun başka bir yönetici tarafından çalışıldığını kanıtlamak için onun bilgisayarının veri tabanına izinsiz girdiğinde, kendisini çok daha büyük bir maceranın içinde bulur. Güce susamış bir Ana Kontrol Programı tarafından bilgisayarın içine ışınlanınca ölümcül bir oyun sahasında, yüksek hızlı "Işık Motorları" ve Tron (Bruce Boxleitner) isimli özel bir güvenlik programı olan bilgisayar gladyatörlerinin yanına katılır.

Oyununu oynamadan önce filmini seyrederek Tron'un alt yapısına daha bir aşına olmak isteyebilirsiniz. 20. yıldönümü şerefine yenilenmiş grafiklerle izleyebileceğiniz Tron, yurtdışında 2 DVD set olarak çıkmışken Türkiye'de bütün ek özelliklerden yoksun olarak piyasaya sürülmüş. Film güzel, geliştirilmiş grafikler için alınıp izlenebilir ama ek özellikleriyle birlikte izlemek istiyorsanız iki DVD'lik seti beklemeniz gerekiyor.

FİLM



DVD



DVD ► ADALET TAKIMI

Martin Manhunter yabancı istilasına karşı uyarı göreviyle dünyaya gelir. O sırada yabancılar dünyayı yavaş yavaş istila etmeye başlamışlardır. Amerika Başkanı, nükleer silahsızlandırma programını başlatmış, dünyayı koruma görevini Superman'e bırakmıştır. Ama işler görüldüğü gibi değildir ve dünya savunmasız kalmışlardır. Batman de bu istilanın kaynağının peşindedir. Ama iki süper kahramanla olacak bir iş olmadığını anlamışlardır. Dünyayı korumak için diğer süper kahramanlar; Wonder Woman, The Flash, Hawkgirl ve Green Lantern çok zorlu bir mücadeleye girerler.

DC Comics'in tüm kahramanlarını bir araya getiren film, Emmy Ödüllü The New Batman ve Superman Adventures filmlerinin yaratıcı ekibi tarafından hazırlanmış. 57 dakikalık film hemen her sahnesinde tüm DC Comics kahramanlarını bir araya getirerek hayranlarını tatmin edecek kadar heyecan içerse de ve DVD'nin her ne kadar görüntü kalitesi iyi olsa da içinde sadece altyazı, dil ve sahne seçimi bulunuyor.

FİLM



DVD

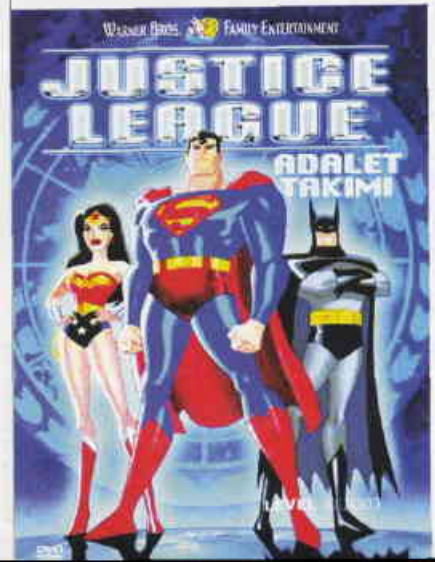
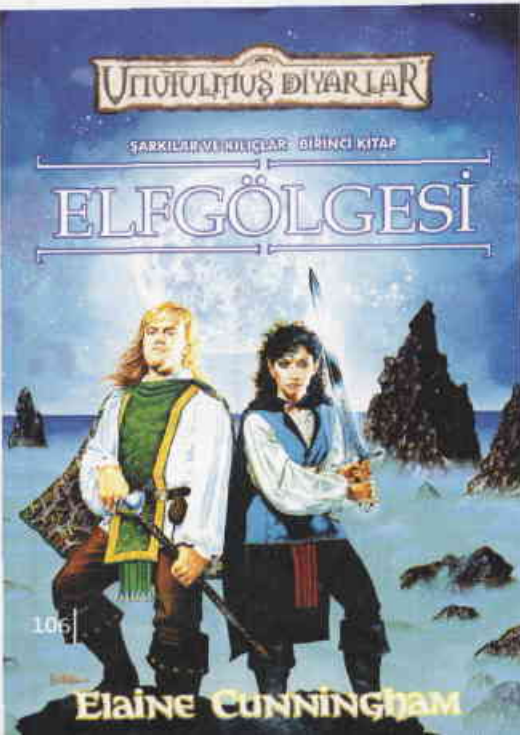


KİTAP ► UNUTULMUŞ DİYARLAR: ELF GÖLGESİ

Elaine Cunningham / Ankira Yayınevi

Şarkılar&Kılıçlar Serisi'nin ilk kitabı Elf Gölgesi, FK tarihine usta kalem E. Cunningham'ın adını, Salvatore ve We-

is&Hickman'ın da bulunduğu devler liginde yazdığı eser olarak geçer. Kitap yarı-Elf Arilyn Moonblade'in hikayesini anlatıyor. Olaylar, Diyarlar için çalışan yarı gizli bir birlik olan Arpçılar'ın bir katil tarafından teker teker hedef alınmasıyla başlıyor. Katil kurbanını aldıktan sonra olay yerine simgesini bırakmaktadır. Bu gizemi çözmek için yola çıkan Arilyn Moonblade bir arpçı ajanı olan Danilo Thann'la tanışarak kolları sıvar. Buradan itibaren vereceğim her bilgi okuma zevkinize balta indirecektir. Açıkçası kitabı sevdim. Bir Unutulmuş Diyarlar severiyse eminim siz de seveceksiniz. Kitaptaki karakter ve çevre tasvirleri hayalinizdeki Faerun'un heykeltraşları olacak. Sonuç olarak kimler okusun: Faerun severler, Elf fanları, turtarlı ve eğlenceli bir seri okumak isteyenler. Diyarlar'ı seven biri bunu atarsa kendisini cezalandırmış olur.

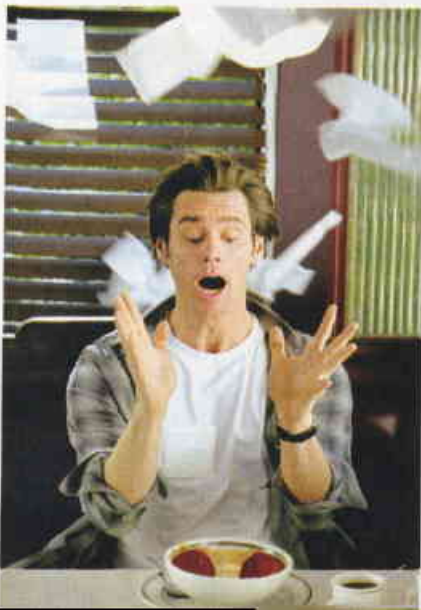


FİLM ► AMAN TANRIM

Kurcalayacağım film gayet eğlencelik olan ama aynı zamanda dinsel içeriği bakımından tartışmalar yaratan, hatta bazı ülkelerde gösterime sokulmayan "Aman Tanrım! (Bruce Almighty)". Jim Carrey'nin başı çektiği filmin yönetmeni Tom Shadyac (Liar Liar).

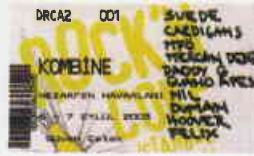
Filmin konusuna gelince, Bruce Nolan (Jim Carrey), ikinci sınıf bir TV kanalında çalışan ikinci sınıf bir habercidir. Her şeyin ters gittiği bir günün sonunda, önce işini kaybeder, ardından bir dilenciye yardım edeyim derken sokak serserileri tarafından tartaklanır, sevgiliyle (Jennifer Aniston) kavga eder ve en sonunda da trafik kazası yapar. Her işi ters gittiği için Tanrı'ya serzenişte bulunurken, aldığı bir mesajı takip ederek kendisini Tanrı'nın (Morgan Freeman) karşısında bulur. Tanrı biraz kafa dinlemek için, bir haftalığına güçlerini Bruce'a geçirmeyi teklif eder. Bu teklife hemen atlayan Bruce, hayatını rayına oturtmak için sonsuz güçlerini kullanmaya başlar. Tabii Tanrı'nın güçleriyle beraber sorumlulukları da Bruce'a geçmiştir ve ayrıca özgür irade tam bir baş belasıdır...

Aman Tanrım! ilginç efektleri ve göndermeleriyle komik bir Jim Carrey filmi. Öyle kahkahalarla güldürmeyen, ama eğlendiren bir film. Tanrı'yı Morgan Freeman'in oynaması yerinde bir seçim ve tanrısal güçlerin bir medya mensubuna verilmesi de dikkat çeken bir nokta. Eğer Jim Carrey ve mimiklerine katlanabiliyorsanız, tavsiye edilir.



KONSER ► EYLÜL'ÜN ARDINDAN...

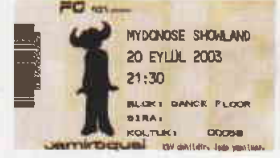
Geçtiğimiz ay kulaklarımızın pasını bir hayli attık, kurtlarımızı bir güzel dök-tük ve "artık bizmikiler de bu organizasyon işini kıvrıyor" dedik. Tabii ki Rock'n Coke rock festivalinden bahsediyorum. Tüm iyi niyetine rağmen fiyaskolardan kurtulamayan H2000'den sonra açıkçası Rock'n Coke hakkında da şüphelerim yok değildi. Özellikle yağmur ihtimali endişe vericiydi. Neyse ki girişteki kontrollerden çıkıştaki trafiğe ka-



dar her şey yolunda gitti. Yağmur da sadece Pazar sabaha karşı yağarak kimse- nin canını sıkmadı. İki gün boyunca, ana sahne doyurucu miktarda yerli ve yabancı grubu ağırladı; club çadırında ise birçok ünlü DJ setlerini konuştu. Bir çırpıda aklımda kalanlar: Suede, Cardigans, MFÖ, Mercan Dede, Daddy G, Guano Apes, Hooverphonic, Dead Kennedy's, Duman, Nil Karaibrahimgil ve Felix Da Housecat. Başta Mercan Dede olmak üzere tüm gruplar pozitif mesajlar vermeyi ihmal etmedi. Mazhar Alanson herkesi AB vatandaşı ilan etti ve çı-

karken yeni pasaportlarımızı almamızı söyledi. De- ad Kennedys, festivalin sponsoru ve ülkesi hakkında lafını esirgemedi. Nil'in balonları sahenin çatısına takıldı. Guano Apes pek coşturamadı. Athena sırtını Mercan Dede'ye dayadı. Cardigans ve Suede, festivalin yıldızlarıydı...

Organizyon gerçekten iyi işliyordu (gerçi yağmur yağsa ne yapardık bilmiyorum). Ne ararsanız vardı. Otopark, çadır, yemek, WC alanları çok iyi düzenlenmişti. Tüm harcamalarınızı akbil benzeri bir sistemle yapıyordunuz. Ses sistemi inanılmaz sağlamdı. Servisler harıl harıl gidip geldi Hezarfen ve İstanbul arasında. Sabaha karşı havanın acayip soğuması ve ufak tefek pürüzler dışında, Rock'n Coke memleketimizde şu ana kadar yapılmış en düzgün müzik olaylarından biri. Bir başka süper müzik olayı ise gelmez dediğimiz gruplar arasında yer alan Jamiroquai'nın İstanbul çıkartması oldu. Jay Kay'i canlı izleyecek olmak, 65 milyondan başlayan bilet fiyatları kadar inanılmazdı. Mydonose Showland'de sahne alan grup, zaten dans etmeye dünden razı olan seyircileri bir güzel ateşledi. Jay Kay, tükenmek bilmeyen enerjisiyle havalarda uça-



rak parçalarını arka arkaya sıraladı. Beyaz Adidas takımı, kafasındaki gümüş tüylerle donatılmış Kızılderi şapkası ve ismini söyler gibi "O-kay" deyişle oldukça iyiydi Jay Kay. Canned Heat ile başlayıp, Godzilla'nın her an çatıdan dalabileceği Deeper Underground ile biten konserde, Little L, All Right, Cosmic Girl, Love Philosophy gibi Jamiroquai hitleri peşi sıra çalınırken, Virtual Insanity gibi sağlam parçaların pas geçilmesi, en az Jay Kay'in finalde ayakta kalmasını fırsatı kadar ilginçti (tekinin tam yakalıyordum ki kafama inen dirseği görünce vazgeçtim). Konserin 1 saat 15 dakika sürmesi de tatlı damakta bırakmadı değil. Her şeye rağmen Jamiroquai buradaydı, canlıydı ve harikaydı. Kaçıranların bir on yıl daha beklemesi gerekecek galiba.

Eylül ayının diğer bombaları Placebo ve Skin oldu. Gönül onlara da gitmek istirdi ama olmadı işte. Yine de geride bıraktığımız yazın olay konserini sorarsanız "Massive Attack" derim. Çünkü o sadece bir konser değil, tam anlamıyla bir deneyimdi.



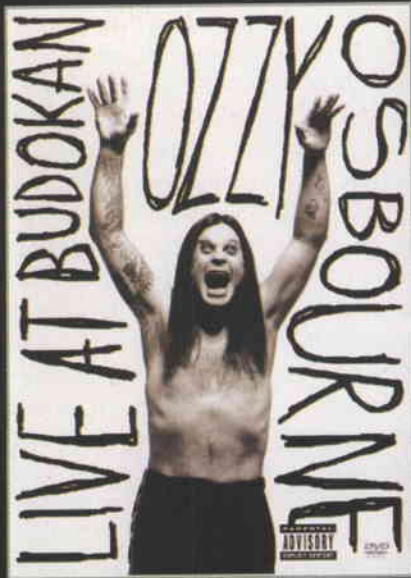
İşgal

gorcan abi | gorcanabi@level.com.tr

Ozzy Osbourne Live at Budokan DVD

Çok heyecanlıyım sayın okuyucularım. Çünkü ilk defa bir DVD izliyorum :) Bir de ilk defa yazıyorum.

Şimdi şöyle bir durum söz konusu. MTV'deki Osbournes'daki denyo gibi duran, mir mir mir diye konuşan herif konserlerde bir aslan parçasına dönüşüyor! Sesi hala mükemmel, hala seyirciyi ateşliyor ve sahneye hakim oluyor. Gerçi seyirci de seyirci olsa. Memur gibi hepsi. Arkadaşım bir tane bile uzun saçlı adam olmaz mı Ozzy konserinde ya! Neyse rüya takımını almış arkasına Ozzy. Davulda Faith No More'un eski davulcusu Mike Bordin, bas'ta Robert Trujillo -artık



yok yerine Jason Newsted geçti. Gitaristi söylememe gerek var mı bilmiyorum ama yine de söyleyeyim. Zakk Wylde! Benim en sevdiğim gitarist. Gitar çalmak için doğmuş sanki.

I don't know ile başlayan konser Zakk'ın da vokal yaptığı That I Never Had ile devam ediyor. Son albümden Junkie, ve Gets Me Through'a dikkat etmenizi öneriyorum. Klbiniz izlemiştir albümü dinlemediyseniz bile. Bir de

Zakk'ın konserde şarkıyı nasıl çaldığına bakın diyorum. Müptelası olacaksınız. Konserdeki bomba parçalara örnek olarak Mr.Crowley, No More Tears, Crazy Train ve bir Black Sabbath şarkısı olan Paranoid'i verebilirim. DVD'de toplam 14 parça bulunuyor ve bir de Zakk Wylde'in oldukça uzun bir gitar solosu var. Kesinlikle zoom yapın diyorum. Adam sanki gitarla sevişiyor. Düzden, tersten, ağızyla, diliyle çalıyor gitarı. Kivılcımlar çıkıyor artık gitardan. Zaten her şarkı bittikten sonra gitar çürüğe çıkıyor neredeyse. Eriyor, hamur gibi oluyor gitar :) Ama bu soloda bir de hayvanlık söz konusu. Ona dikkatinizi çekeceğim. Solonun sonunda Amerikan milli marşını çalıyor. Tabii o ana kadar eğlenen Caponlar birden tutuluyor. Adamlar n'apsin sevin sin mi üzülün mü? Sen git Japonya'da Amerikan milli marşı çal. Olacak iş mi kardeşim? Zakk Wylde biraz milliyetçi bir arkadaşımızdır ama bu kadarını da beklemiyordum ben doğrusu!

DVD'nin bonus özellikleri de bulunuyor. Biography bölümünde Ozzy'nin Black Sabbath'tan MTV'deki Osbournes'una kadar hayatı anlatılıyor. Discography ve Videography'de şimdiye kadar çıkardığı tüm albüm ve videolar yer alıyor. Ozzy DVD'si olur da Osbournes olmaz mı? Yarım saat uzunluğunda bir Osbournes Budokan Özel bölümü de yer alıyor. Budokan'a gelişlerinden konserin bitimine kadar sahne arkası ve konser hazırlıkları dahil birçok eğlenceli görüntü yer alıyor.

Ben 10 kere izledim konseri, daha da izlerim gibi geliyor. Kesin edinilmeli.

Moonspell The Antidote

Bu ayın en bomba albümü! Sevdiğimiz bir grup olan Moonspell efendi mi efendi, güzel mi güzel, süper mi süper bir albüm yapmış. Son üç albümdür aynı tarzda giden grup sonunda sound'unu oturttu ve benim de gönlümü aldı :)



Şimdi şöyle: Ben ilk Wolfheart ile başladığım Moonspell hayatıma Irreligious'la devam ettim. Hadi bu iki albüm birbirine benziyordu ama sonra SIN -Pecado'yu çıkardılar ve bu albümle büyük riske girdiler. Etkilendikleri Depeche Mode'a yakın müzik yapan grup bu yeni tarzıyla yeni fanlar kazanmasına rağmen bir o kadar da eskileri küstürdü. Bilirsiniz metalci adam hafiften Nato kafa-Nato mermer olduğu için çabuk küser :) Ben o albümü çok severim. Hatta Moonspell diyince aklıma direkman o albüm gelir, -yumurtayı kızgın yağa atarcasına- içim cız eder :P Sonra Butterfly FX ve Darkness and Hope albümleri çıktı ve ben bu albümlere bir türlü ısınamamıştım. Adamların sağı solu belli olmuyor ki. Bu albümler de hafiften sert gelmişti bana. Neyse ki artık son albümle iyice oturttular da artık tarz karmaşası yaşamayacağız.

The Antidote, ilk parçadan itibaren dinleyiciyi sürükleyen bir albüm. Özellikle ilk şarkıya feci takıldım ben. Yavaş giren şarkı sonradan çift krosslarla, taramalarla, abanmalarla coşturuyor. Ayrıca Fernando'nun "Above Men" derkenki vokaline hasta oldum. İlk şarkıyla ikinci şarkı From Lowering Skies birleşik gibi. Davul ağırlıklı bir şarkı bu da. Ağırdan giren vokaller ve yine azmalar...

The Southern Deathstyle, Lunar Still

ve As We Eternally Sleep On It de süper şarkılar. Albümü almadan önce bunları bir deneyebilirsiniz.

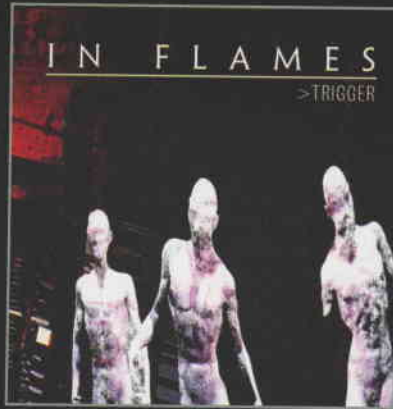
Sin'den sonra çıkan 3 albüm içinde en sert bu ve bence mükemmel bir albüm. Almayan ölsün diyorum.

Voivod Voivod

Valla bizde yalan yok kardeşim. Bu yaşına kadar bir şarkı bile dinlemedim Voivod. Şimdi Jason Metallica'dan ayrıldıktan sonra Voivod'a geçti ya işte o yüzden bir dinleyeyim dedim. Zaten bu albüm satarsa o yüzden satacak. Yoksa 2003 yılında kimsenin Voivod

her albümde kendisini biraz daha güçlendiren ve yenileyen bir grup.

Reroute to Remain albümünden çıktığı ilk single olan Cloud Connected biraz boş bir single'dı. İçinde sadece Cloud Connected'in videosu ve Colony'nin konser versiyonu vardı. Trigger EP'si ise ilginç materyallere sahip. Trigger ile başlayan EP, Watch them Feed adlı yeni bir şarkıyla devam ediyor. Bu şarkı biraz eski In Flames tarzına benziyor. Bunu da beğenmezseniz ne diyim arkadaşım artık ben size! Gerçi yine clean vokal kullanmışlar şarkıda ama oldukça sert ve güzel bir



dinlemeye hevesi olacağını sanmıyorum. Ama yine de albüm hakkında hissettiklerimi söyleyeyim. Müzik oldukça sert ve Heavy Metal. 2000'li yılların müziği değil ama bu tarzı sevenler dinler herhalde. Hele ki Voivod dinleyenler zaten denemişlerdir albümü (eşşek değiller ya) Eski albümlerini dinlemedim dedim ya; bir şeye takıldım ben bu albümde. Müzik hızlı, şarkılar güzel tamam da vokal biraz tirt geldi bana. Yani sanki grup geçen sene kurulmuş da yeni albüm çıkarıyormuş gibi. Vokal çok çiğ. Şimdi sevenleri kızmasın ama bence albümün en kötü yanı vokal, yoksa müzik süper...

Albümde kulağıma takılan, hatta ve hatta çok sevdiğim şarkılar var. Blame Us, Real Again? ve Strange And Ironic.

In Flames Trigger EP

Geçen aylarda Reroute to Remain albümünü tanıtmıştım In Flames'in. Millet'in "In Flames değişmiş ağbie" demesine kulak asmayanlardanım ve bu çok sevdiğim grubun ilk albümünden de zevk alırım son albümünden de... In Flames -yaşla doğru orantılı olarak

şarkı. Sonra albümdeki sürprizlere gelirsek; Genesis'ten Land of Confusion cover'ı var. Süper bir cover. Gerçi orijinalini dinlemedim ama böyle de değildir herhalde. Oldukça deforme etmişler parçayı ve nakarat kısmı çok başarılı bence. 4. parça Cloud Connected şarkısının remix versiyonu. Neresi remix pek anlamadım. Birazcık efekt dayamışlar şarkıya saptamışlar gitmiş. Zaten güzel şarkıydı, hala da güzel. Son olarak bomba şarkı ise The Jester Race albümünün açılış parçası olan Moonshield. Tabi neresi sürpriz diyorsunuz ama Commodore 64 karaoke versiyon diyorum ve hala anlamayanlar için açıklıyorum. Abiciğim şarkı o eski C64 oyunlarının müzikleri gibi yapılmış işte! Süper eğlenceli :)

Valla paranıza kıyarmanız alın diyorum EP'yi. ☺

Playlist:

1. Tiamat - A Pocket Size Sun
2. Moonspell - Can't be
3. Faith No More - Just a Man
4. A Perfect Circle - Weak and the Powerless
5. Ozzy Osbourne - Crazy Train

► *Hypocrisy* Frontman'ı ve baba prodüktör **Peter Tägtgren**, *Abyss* stüdyolarında yeni albümleri için kayda girmişler. *Nuclear Blast*'tan çıkacak olan albümün tarzı 1996 tarihli albümleri *Hypocrisy* ve *Abducted*'deki gitar soundu kadar da sert olacaktır.

► **Tiamat** ilk Single'ları *Cain* için video klip çekmiş. *Dimmu Borgir*, *Within Temptation* ve *Pasenger*'in videolarını çeken yönetmen *Patric Ulla-eus* ile çalışan grubun albümü de yakında elimizde olacaktır.

► *Kadayıf* rockçılar **Deep Purple** *Bananas* albümünü yakında çıkaryorlarmış. 40'ından sonra azanı tenesir paklarmış. *Ee 60'ından sonrasına n'olcak?*

► *Slayer* gitaristi **Kerry King**'e *Metallica*'nın son albümünü dinletmişler ve nefret etmiş. *Sonra "ulan harbiden bu kadar kötü olamaz bir daha dinleyeyim"* demiş ve son kararını vermiş. **REZALET!**

► **Judas Priest** eski vokalistleri **Rob Halford**'u tekrar kazanınca hayvan gibi bir DVD ile geri dönüyor. DVD'de 13 tane video, 19 parçalık *Teksa-na Konseri* ve *BBC Televizyon programındaki 7 tane canlı performansları* olacaktır. *Judas* fanları için mükemmel bir olay bence. Kaçırmasınlar...

► **Alice Cooper**'ın yeni albümü *The Eyes of Alice Cooper*, 4 ayrı renkte basılacaktır. Mavi, mor, yeşil ve kırmızı renkteki kapaklı albümlerden herkesin birer tane alacağına da ihtimal vermişler! *Bu arada albümün kaydını canlı isteyen Alice Cooper*; eski günlerdeki gibi garaj ortamında hücum kayıt yapmak istemiş. *Buna en yakın sound'u yakalayan albüm bir aydan kısa bir sürede kaydedilmiş.*

► *Cradle of Filth* vokalisti **Dani Filth** *Dominator* adı çizgi film için seslendirme yapacaktır. *İlgileniyorsanız* rengamedia.com adresinden çizgi film detaylarına bakabilirsiniz.

► **Iron Maiden** vokalisti **Bruce Dickinson** yeni *Limp Bizkit* şarkısı *Eat You Alive* için çok kötü demiş ve *Fred Durst*'in saçmaladığını ve şöyle bir sağına soluna bakmasını söylemiş.

► **Deftones** plak şirketine sormadan web sitesine koyduğu 40 tane bootleg'i -korsan kayıt- patron-dan azar işitince siteden kaldırmak zorunda kalmış :)

► *Slayer* davulcusu **Dave Lombardo**, yan grubu *Grip Inc.*'in son albümü için davul bölümlerini bitirmiş. *Bu arada Seasons in the Abyss*'ten beri *Slayer*'da çalmayan Lombardo'nun web sitesinde -davelombardo.com- *Slayer* ile verdikleri son konserden iki parça mp3 formatında indirmeye hazır.

► **Anathema** *Kasım*da 7. stüdyo albümleri *A Natural Disaster*'ı piyasaya çıkaracaklarmış.

► *California* valiliğine aday olan **Arnold Schwarzenegger** için meydanlarda fanları *Twisted Sister*'in "**We're Not Gonna Take it**" şarkısını söylüyorlarmış.

► Son olarak **Overkill** ve **New Model Army** gelecekmış diye geyikler duydum, ne kadar doğru bilmiyorum...

BLAY ALET

"fithos lusec wecos vinosec"

Alli Aksöz | aliaksöz@level.com.tr

Rivayetler:

► **Red Eagle** adındaki firma bundan bir süre önce **WoT**'un film ve televizyon haklarını satın almıştı. Şimdi de ünlü fantastik kurgu serisinin **televizyon dizisi için projelerini** başlattıklarını duyurdular. Ayrıca Dragonmount.com Robert Jordan ile birlikte çalışarak 5-7 dakika uzunluğunda, **tamamı bilgisayar ortamında hazırlanacak bir filmi** tamamlamak üzere olduğunu açıkladı.

► **WW'den Aralık ayında:** Dark Ages: British Isles, Dark Ages: Toreador (Roman), Demon: Days of Fire, Brujah Trilogy 3: Puppet Masters, The Ventrue Chronicle, Orpheus Shadow Games, Tribebook: Uktena, Tribebook: Wendigo, Tradition Book: Virtual Adepts

► www.motionzoo.com/animation/mithril.mov Drizzt hayranları, **bu kısa animeciği MUTLAKA** izleyin!

► **The Matrix Revolutions yeni fragman!** http://pd.warnerbros.com/thematrix/us/med/revolutions_640_dl.mov

► Todd McFarlane, Steve Niles ve Hans Rodioff, **Spawn 2** senaryosu üzerinde çalıştıklarını açıkladılar.

► **Roaring Studios**, Hasbro ile **Dragonlance çizgi romanı** için anlaşmış. Konu: Legend of Huma. Sakin sakin...



O sıcak gündüzlerin yerini gece aldığında, ve gittiğinde güneş dünyanın bir başka suretini aydınlatmaya; artık serin esiyor rüzgarlar. Bir zamanlar unutulmuş şarkıları taşıyan yaz esintileri, şimdi kavrulmuş ve dökülen yaprakları savuruyor dört bir yana.

Denize bir kez daha uzaktan bakmak zorunda olacağımız günler geliyor. Tatile giden dostların döndüğü; bir hayal gibi başlayıp, asla sürmeyen yaz aşklarının anısına bir kadeh içkilerin içileceği ve mezarların üstüne son bir kürek toprak daha atılacağı o sonbahar ayları geliyor bu kez de.

Dizginleyemediğiniz şeyleri koca bir kış mevsimi boyunca uyutmadan evvel; günlünüzce yaşamak için bazı şeyleri son şansınız.

Hayalet size deneyin der. Hayalet size gidin der. Yapın. Yaşayın. Söyleyin. Yakalayın.

Emin olun ki günün birinde evinizin avlusundaki sandalyede oturan, elleri mor damarlı bir ihtiyar olduğunuzda geriye dönüp bakarsanız, işte o vakit yaptığınız şeylerden çok, yapmadığınız şeyler için pişman olacaksınız.

Gönül Postası

Nereden olduğu belirsiz BlackRose

Öncelikle Saygılar, Tatilde bizi okuyanlara selam olsun demişsiniz, bunun için sağol, okumamak elimizde değil :) Ben bu ay Samet Taşlı arkadaşımın sorduğu bir soru hakkında fikrimi söylemek istiyorum.

1. Drizzt'in kitaplarından benim de en sevdiğim Homeland (Anayurt)'dur çok başarılıydı ne de olsa kahramanımızın doğuşu.
2. Kitaplardaki en iyi karakter Zaknafein'di, fakat isiminden de belli olacağı gibi kötülerini seven bir şövalyeyim bu nedenle Artemis yönünde de oyumu kullanmak istiyorum. Artemis nedeni olmadan öldürmezdi ancak kendisi kadar, hatta kendisinden iyi kılıç kullanan kahramanımız Drizzt'i bulunca bütün disiplinini bir hiç uğruna harcıyor ve hayatta kalma sebebi Drizzt oluyor gibi bir şey.
3. Lloth güçlü, fakat Evermeet'de ismi şu anda aklıma gelmiyor, Lloth'un eski sevgilisi kendileri ve Lloth da bir şey tanrıçası olduğu zamanlarda ihaneti yüzünden cehenneme tikiyor, onun için ünlü Lloth'la tanışamadık :D
4. (bu benim sorum) Wizards'ın sitesinde geziyordum ve bir de ne göreyim! Buziyeli

Vadisi'nin çıkışı Anayurt'tan daha önce (bunu belki bilmem lazım ama bilmiyorum). Açıklama lütfen...

5. Raistlin geçmiş konuda, ben de Kara Gül diyeyim, yani ben :)

Kara Gül'ün Sithicus'da geçen iki kitabını okudum ve şu kanıya vardım, adam ailesinden nefret ediyor. Belki de hala Isolde'nin onu aldattığını sanıyor ve Vistani'yi koruması bence, içinde çıkarın yanında sevgi değil, ama büyük bir onurun var olduğunu gösteriyor. Aslında bunu söylemem gereksiz çünkü ölse bile onuruna dikkat ediyor, yani bunu birinci kitapta Tanis ile kavgasından sonra Tanis'in kaçmasından anlıyoruz (Tanis'in onuru olmadığını düşünüyor) Lütfen bunlar hakkında bana fikirlerini söyle, saygılar.

N: Selam BlackRose, 4-Icewind Dale üçlemesi, Salvatore'un Wizards için yazdığı ilk seri. Drizzt de ilk defa bu seride görünüyor. Hatta aslında Bob'un kafasında kahraman olarak Wulfgar var. Drizzt ise sadece bir yardımcı, Batman'in Robin'i gibi. Ama daha ilk sayfalarda Drizzt'in karakter olarak gücü kendisini öyle çok hissettiriyor ki, Salvatore hadiseyi biricik drow korucumuza yöneliyor. Bundan sonra da Dark Elf Trilogy'i kaleme alıyor.



Lord Soth hakkında söyle-
nebilecek fazla bir şey yok. Çü-
rümüş bir şövalye. Ama şöval-
yelik günlerinin gölgesini ya-
şarken o eski yeminini, düsturu-
runu hatırlıyor, buna hala bağlı.
Tanis'in kaçışını korkaklıktan
başka bir şey olarak görmesine
de olanak yok. Afet'in vuku
bulmasına sebep olan o kibiri
gözlerini her daim kör etmiş
durumda.



Lorien'den Eldor

Selam dostlarım, Bu aralar, bu sayfalarda Raistlin hakkında çok konu-
şuldu. Kimileri onu kötüledi, kimileri an-
lamadı, kimileri ise delicesine savundu.
Bu konuda ben de bir şeyler demek istedi-
m. Ben Raistlin den nefret ediyorum.

Onun güç için, bilgi için deli gibi çalışmasını kiskanıyorum. Onun gibi olabilseydim diyorum. Tabii hiçbir zaman güç için ya da herhangi bir şey için arkadaşlarımı bırakmam onun gibi. Ondan nefret ediyorum çünkü o çalıştığı, istediği şeyleri hayatı boyunca kullanıyor, onlara ihtiyaç duyuyor. Fakat bizlere bu lanet dünyada başarıya ulaşmanın yolunu gösterebilecek bir insan, cüce ya da Elf bulunmuyor (belki birkaç tane :) Elf ruhumun bu insan bedenine sıkışmış olarak yaşaması bir yana, ruhumun ve bedenimin bu lanet dünyadaki aptalca kurallara ve mantıksız düzene uygun olarak yaşamak zorunda olmasından dolayı Raistlin'i kiskanıyorum. Onun gibi istediğim yolda, delicesine çalışarak gidememekten dolayı onu kiskanıyor, nefret ediyorum. Belki de bu yüzden bilgisayar oyunlarına başladım. Çoğu varlık bunu sadece eğlence için yapsa da ben çoğu zaman bir kaçış olarak gördüm.

Ben Eldor, Raistlin'i seviyorum beni uyandırdığı için. Tanis'i ve Laurana'yı



seviyorum bana iki arada kalmanın ne kadar acı bir şey olduğunu gösterdikleri için, Nehiryeli ve Altınay'ı seviyorum bana aşkı gösterdikleri için, Sturm'u seviyorum bana şeref ve cesaretin ne kadar yüce olduğunu gösterdiği için. Tas'ı seviyorum eğlenmeyi gösterdiği için. Aragorn, Legolas, Gimli'yi seviyorum dostluğu gösterdikleri için. Ve Drizzt'i seviyorum, benim ruhumu ve düşüncelerimi yansıttığı için. Ve zamanı geldiğinde sizleri Lorien ormanlarında bekliyor olacağım.

N: Peki.

Antalya'dan Rage & Underdog & Zebani & Onur & Cumhur & Efe

Sevgili Ali abi ve Level Okurlarının dik-
katine!!!

Başlamadan önce, bu dergiyi binbir zahmete katlanıp, hazırlayıp, bizlere gecikmeden (!) ulaştırdığınız için bütün LEVEL okurları adına emeği geçen herkese teşekkür ediyoruz.

Biz 3 arkadaş sana (Hayalet'e) ve LEVEL okurlarına biraz eleştiri yapmak istedik. Eleştiriler ağır olabilir ama yapmak zorundaydık.

Bizce Hayalet sayfası artık amacından uzaklaşıp iyice forum havası kazanmaya başladı. İnsanlar birbirleriyle sürekli tartışır oldular (Gülben Ergen - Hülya Avşar gibiler). Birbirlerine laf yetiştirmeyi bırakıp bilgilerinin okurlarla paylaşsalar bizce daha iyi olur. Artık Hayalet sayfasını açtığımızda daha güzel şeyler okumak istiyoruz. Şu güzelim ülkemizde sayımız zaten az ve biz hala kendi içimizde Raistlin tartışması yapıyoruz. Üstelik FRP deyince insanların aklına sadece Dragonlance ve Forgotten Realms'ın gelmesi bizi gerçekten üzüyor. Biraz daha sağduyulu olalım lütfen.

Ali abi burada sana da bir eleştirimiz var: Tartışmaya zemin hazırlayacak mail'leri yayınlama! (Gerçi bizimki de

öyle ama). Bize şöyle oyun sistemlerinden bahsetsen (genel olarak), yeni çıkan kitapların incelemelerine yer versen, oyun içi güzel (geyik) diyaloglara yer versen, ünlü yazarlarla konuşma şansınız var, onlarla yaptığınız röportajları yayınlasanız fena mı olur? Daha birçok şey var. Bizler Hayalet'in FRP'çiler için bir bilgi kaynağı olmasını istiyoruz (bizim gibi düşünen LEVEL okurlarıyla), tartışma platformu olmasını değil. Biraz uzun oldu ama ne yapalım, içimizi döktük. Sağlıcakla, barış içinde kalın, FRP'siz kalmayın!

N: 2 sayfa ve yaklaşık 10.000 vuruşla hangi sistemin hangi diyarının hangi sınıfının yüzde kaçını açıklamamız mümkün arkadaşlar? Ya da şöyle sorayım, piyasada Türkçe satılan Oyuncunun El Kitabı varken (Biliyorum. Namet falan... Neyse) neden bir de ben, buradaki kısıtlı sayfa sayımızı zaten varolan bir şeye, geyiğe harca yayım? Yapmayın arkadaşlar, kural mı istiyorsunuz? Açın neti kardeşim, zibil gibi kural bulursunuz. Bizi bızıklayan şeyler ufak soru(n)lar... Anlamadığımız şeyler. Bu detayları soracak birinin varlığı daha etkili değil mi?

FRP'nin özü fikir değil midir arkadaşlar? Bu fikirleri medeni bir şekilde çarpıştırmaktan daha iyi bir amaç olabilir mi bizim için? Buraya gerçekten hangi büyüde kaçlık zar atılır bunu yazmamı istiyorsunuz? Hiç sanmıyorum. Ama sayfa sayımız artarsa bu istediklerinizden bazıları, olması gerektiği şekilde yer bulacak, söz size.

Önümüzde bir yaz var demiştim. O yaz bitti bitiyor. Tadını çıkarmaya bakın. Bugün, bilgisayarınızı, sizi dışarı çarıştıran arkadaşlarınıza tercih ettiğiniz için üzölmeyebilirsiniz; ama kara kış karpıya dayanıp camın hemen dışında deliler gibi tepinirken üzölmeyeniz çok muhtemel.

Cadde'de Starbucks'da oturmuş kitap okuyan, bir şeyler yazan birini görürseniz o benim. Gelip de selam etmekten çekinmeyin.

Mojo...

(N.) | www.lostlibrary.org

Jukebox:

-50 Cent - If I Can't
-Beyonce feat Jay Z - Crazy in Love
-Busta Rhymes - You Ain't F****n With Me
-Delinquent Habits - Tres Delinquentes
-Dr.DRE - Big Egos

1984



Berker Çungür | bberker@level.com.tr

Pis Çağ

Suyu çıktı...

Sabah kalkıyorum, bir de ne göreyim? Daha dün ensem-den ter boşanırken, şimdi dışarıda hava yirmi derece birden soğumuş, gökten yağmur boşanıyor! Yarın öbür gün gene ısınacak canına yandığım, bilmez miyim? Ama şimdi kafam nal gibi, ne kahve fayda ediyor, ne nikotin, ne de ağrı kesici. Bomboş bakıyorum camdan dışarı, yağmur damlaları şehrin havasından süzüp topladıkları

dan, burayı gübreye kaplamazsak bütün pisliklerimiz açığa çıkacak korkarım. Öyleyse hadi insanoğulları, yemeğe gidelim! Daha fazla yemeğe, patlayana kadar yemeğe gidelim!

Bir yerlerde bir çocuk daha öldü. Sırf birileri daha pahalı, daha lüks bir arabaya binsin diye açlıktan öldü. Yanakları çökmüş, kemikleri çıkmış, peşinde bir akbaba. Dayanamadı öldü, ne yapsın? Sen ve ben şu lokmadan biraz feragat etsey-

beklerim, askercilik oynamak ağır mı geldi? Sizin iki gün tahammül edemediğiniz çöllerde binlerce yıldır yaşıyoruz bizler. O çöllerde medeniyetler kurduk. O çöllerde benim dedelerimin, ninelerimin kemikleri gömülü. Tıpkı pek çok başka yerde olduğu gibi. Atalarınız mağaralarda, kendi pislikleri içinde yuvarlanırken dünyanın bu tarafında bizler büyük şehirler kuruyor, büyük eserler yaratıyorduk. Birazcık güneş canınızı mı sıktı a teknolojik Ebu Cehil soyları? Sakın ola "vicdanın sesi" olmasın sizi delirten? Yok canım, hiç sanmam.

Dünya doğudan batıya doğru döner ya, güneşin ışığı da tabii ki öyle aydınlatıyor halkları. Ama ne aydınlatmak, bin yılda olmayacak bilimsel gelişmeyi elli yıla sığdırdılar! Sığdırdılar da, küçük bir sorun var be yavrus, hangi mideyle hazmedilecek şimdi tüm o gelişme? Parayı bastır, medeniyeti al, bozulursa servisi göndeririz! Oh ne alâ! Pardon bilader, sizden hidrojen bombası almıştık ama patlak çıktı, ne yapacağız biz bunu? Vallahi garantimiz kullanıcı hatalarını kapsamıyor kardeşim, fazla abanıp patlatmışsınız, biz ne yapalım?! Zaten ölmüşüz de galiba biz o arada? E doğaldır, o bombanın öyle de bir yan etkisi var!

Hadi okula gidin, öğrenmekle alakanız olmadan. Hadi milliyetçilikten bahsedin, ülkenizden nefret ederek, ilk fırsatta başka bir ülkeye kaçmayı düşünerek. Hadi evlenin, birbirinize "mal" gözüyle, "gelir kapısı" gözüyle bakarak. Hadi çocuk yapın, doğduğu güne lanet ederek. Bizim için sorun yok bilader, biz de kurşun bol biliyor musun? Bunun fabrikasını komple otomatik yaptık biz, boyuna mermi çekirdeği döküyor robotlar. Hani belki işi, aşı, bilgiyi, akli, sağlığı hatta ve hatta onurlarıyla ölmeyi bile garanti edemiyoruz çocuklarınıza, olur ya insanlık hali! Ama doğurduğunuz her bebeyi mihlayacak bir kurşunumuz var garanti! Olmadı basarız hidrojeni tepenize, kökünüze kibrit suyu! Tohumunuza para mı saydık, nedir yani?! ❖

Bir yerlerde bir çocuk daha öldü. Birkaç aylık bir bebek, maddenin ve enerjinin saf hali.



bolca asitle beraber sokaktaki ağaçların son yapraklarını da asfalta dökerken.

Bir yerlerde bir çocuk daha öldü. Birkaç aylık bir bebek, bir insan yavrusu, maddenin ve enerjinin saf hali. Altına da etmese hani, al mücevher diye sergile vitrinde, öylesine mükemmel, öylesine ışıltılı bir gülüşü vardı. Manyanın biri öldürdü onu. Sırf hayat ona her istediğini vermedi diye, sırf televizyonda gördüğü her üstü cilalı içi pislik dolu hırdavata sahip olamadı diye balatayı yakan yaratığın teki öldürdü onu. İnsan hakları mı? Ben alev makinesi ne faydalı bir buluştur diyorum, sen ne diyorsun?

Yemek yemekten bile baydım şu saat itibarıyla, senelerdir hep aynı terane, acıktık, ne yemeli? Ben bu gezegeni gübrelemek için mi geldim buraya? Öte yan-

dık ölür müydü? Büyük ihtimalle evet, çünkü benim kenara koyduğum lokmalar ona asla ulaşamazdı. Etrafta öyle çok akbaba var ki peşimizden sekerek gelen. Üstelik çoğu zaman ölmemizi bile beklemek ağır geliyor onlara kemiklerimizi sıyırmak için.

Sokağa çık, insanları gör. Bön bakışlarını, salyalar akan ağızlarını gör. Gör bak, bunlar senin türünden işte. Sen bunlardan dansın, kendini inkar mı edeceksin? Bizi inkar edemezsin, biz senin etin ve kanın! Bu da çok sık kullanılan bir repliktir. İnkâr etmek? Benim tüm istediğim hepimizi yok etmek oysa. Belki gübre yerine kemik kaplamalı bu gezegeni?

Bir yerlerde sürüyle çocuk ölüyor. Çünkü tırnağına kadar silahlı, parası kıymetli bir imparatorluğun şımarık askerlerinin kafasına güneş geçti. Ne oldu be-

MAVİ

Yaşamınız ne kadar renkli olabilir? Belki de sadece "istediğiniz kadar"...



SERBEST ÇAĞRIŞIM



Rengârenk bir yerde uyandı Vosviddin. Yumuk gözleriyle çevresine baktı merakla. Bir anlam veremedi.

Neden evinde olmadığı hakkında hiçbir fikri yoktu ve hiçbir şey hatırlamıyordu. Yavaşça yerinden kalktı. Kendisini çok yorgun hissediyordu. Üstünü başını silkeledi. Yeniden çevresine baktı. Uçsuz bucaksız bir yerdedi. Daha da ileriye görmek için parmak uçlarında yükseldi, ama bu işe yaramadı. Her yerde mavi mavi ağaçlar ve kırmızı taşlar vardı. Kafasını kaldırdığında turuncu bir gökyüzüyle, siyah bulutlarla karşılaştı. Ufak ellerini uzattı, çiseleyen yağmurun damllarına dokundu. Gülümsedi...

Ellerini indirdi ve renklere basarak ilerlemeye başladı Vosviddin. Nereye gideceğini bilmiyordu, tedirgindi. Mavi ağaçların içinden patika gibi bir yola girdi. Girişte durup yolun sonuna baktı, bir şey göremedi. Yürümeye başladı, ufak adımlarıyla. Hava hâlâ bulutluydu. Birkaç dakika sonra yolun ilerisinde bir karaltı gördü Vosviddin. Yaklaştığında, karaltının dev, ürkütücü bir duvarın gölgesi olduğunu anladı. Eliyle duvara dokundu, soğuktu. Yerden siyah bir taş aldı.ve duvara bir kapı çizdi, yamuk çizgilerle. Bitirdiğinde taşı elinden bıraktı. Çizdiği kapıya yavaşça dokundu... Kapı ağır ağır açıldı. Kapıdan geçti Vosviddin. Kapattı... Duvarın diğer tarafından farklı değildi geldiği yer. Tam karşısında göğü delen, masmavi bir ağaç vardı. Ağacın yanından da sarı bir nehir akıyordu. Nehrin kenarına gidip yansımalarına baktı, uzun uzun. Elini kaldırdı... Nehir de aynı şekilde karşılık verdi. Vosviddin yeniden gökyüzüne baktı, hâlâ turuncuydu ve yağmur çiselemeye devam ediyordu. Vosviddin nehrin kenarından ayrılıp ağacın diğer yanından aşağıya doğru yürümeye başladı. Yine uzun, yılan gibi kıvrılan bir yol vardı karşısında... Ve mavi, sarı ağaçlar; kırmızı, mor taşlar; rengârenk kuşlar... Her şey büyüleyici güzellikteydi... Yaşamın aslında sandığı gibi flu, soluk ol-

mayabileceğini düşündü Vosviddin. Bunların nasıl olabileceğini, nasıl gerçek olabileceğini...

Vosviddin bu büyüdü dünyada olmaktan mutluydu... Havayı içine çekti. Toprağın kokusu geldi burnuna. Onu sakladı. Yılan gibi kıvrılan yolda ilerlemeye başladı, acele etmeden. Yorulmuştu, ama bunu o kocaman kafasına takmıyordu. Çok geçmeden, biraz ileride bir karaltı daha gördü. Bunu beklemiyordu, şaşırıldı. Durup kafasını kaldırdı... Yine bir duvar vardı karşısında, neredeyse her yeri karanlığa gömecek kadar büyük olan. Vosviddin etrafına baktı. Biraz uzağında bir siyah bir taş gördü. Oraya gidip taşı aldı ve duvarın yanına geldi. Bir yol çizmeye

başladı duvara, uzun, sonu görünmeyen. Bitirdi... Taşı yavaşça elinden bıraktı. Çizdiği yola doğru bir adım attı. Sonra bir adım daha... Artık yoldaydı. Arkasına bakmadı, "yoluna" devam etti. Burası da o büyüdü dünyanın bir parçasıydı. Her yerde bir "renk" vardı. Çizdiği yolu da geçtiğinde Vosviddin, kısa, ama derin yeni bir yolun ortasında buldu kendisini...

Yolun kenarına ve dışına baktığında bazı ağaçların ve taşların renksiz olduğunu gördü. Şaşırıldı, morali bozuldu. Beklemediği bir şeyle karşılaşmıştı. Neden böyle olduğuna bir anlam yükleyemedi, belki de yüklemeye gücü yetmedi. Umutsuzca çevresine bakarken, yolun dışında bir şeylerin olduğunu gördü. Ko-



Kafasını kaldırdığında turuncu bir gökyüzüyle, siyah bulutlarla karşılaştı. Ufak ellerini uzattı, çiseleyen yağmurun damllarına dokundu.

şarak oraya doğru gitti... Her renkte boya kutuları vardı. Mavi, kırmızı, sarı, mor, siyah... Her renkte... Bir de boya fırçası. Mavi boyayı ve fırçayı aldı. Renksiz ağacın yanına gitti ve fırçayı boya kutusuna soktu. Ağacı boyamaya başladı... Bitirdi. Bu defa da kırmızı boya kutusunu alıp renksiz taşları kırmızıya boyadı... Çok yorulmuştu. Olduğu yerde uyuyakaldı... Yeniden uyandığında hiçbir şey hatırlamıyordu... ☺

inbox&outbox

Nasılınsınız bakalım beyler, nasıl gidiyor? Hani artık oturup adam gibi mektuplar yazsanız diyorum? LGS'dir, ÖSS'dir, tatildir derken salladınız iyice buralıydı! Sonra kalkıp Inbox'ın temposu düştü diye laf etmeyi biliyorsunuz ama şurada burada! Hadi bakalım, önce dergiyi bitirin, sonra da oturup adam gibi içinden gelen her konuyla ilgili yazın. Kasmayın ama, yayınlayacağım varsa yayınlarım zaten...

ROOKIES AT SIX O'CLOCK!

Selam kolay gelsin. Berker abi sen bu simülasyonların pirisin. Sana bir şey sormak istiyorum, ben bu Sturmovik'in Forgotten Battles olanını aldım. Yalnız oyun çok yavaş açılıyor, yani sırf beş dakika ön yükleme için bekliyorum, uçağı biraz uçuruyorum sonra ölüyorum (tabii her simülasyona alışırken olan şeyler) ama yeniden load ederken beş dakika bekliyorum. Bir de bilgisayarımda 256 RAM olmasına rağmen "RAM yetmiyor" diyor PC. Bu işe çözüm nedir, "hafızaya o bö-

Eğer PC insan olsaydı South Park'taki Eric Cartman'ın annesi olurdu.

lümü kalıcı yükleme" diye bir seçenek var mı? Her öldüğümde yeniden başlıyor. Ya gerçekten bu oyun nasıl klasik seçildi anlamadım, bende devamlı sorun çıkarıyor, Rus bölümlerini açamıyorum, dosya hatası veriyor. Neyse, sorularımı cevaplarsan sevinirim. Bir de eğer sorularımı dergide cevaplayacak olursan, dergide yayınlamadan önce bana cevabını atarsan sevinirim çünkü malum okullar başlayacak, ben de yatılı gideceğim. Oyun oynama fırsatı bulamayacağım.

CAPTAIN BLACK

Merhaba Black,

Estağfurullah, pirlık bize düşmez, ucundan azıcık oynuyoruz işte o oyundur, bu oyundur. Sturmovik olayına gelince, Forgotten Battles tam bir sistem canavarıdır, bilmiş ol. 256 MB RAM ile Windows XP zar zor çalışır, sen bir de üstüne oyun çalıştırmaktan bahsediyorsun. Hem de Sturmovik gibi bir simülasyonu çalıştırmaktan! Kop da gel! Öte yandan "kalıcı yükleme" ile ne kastettiğini tahmin edebiliyorum, ama senin ka-

fandan geçen olay bilgisayar denen cihazın temel çalışma prensiplerine aykırı, yok yani öyle bir şey. Oyunun klasik seçilmesine gelince, evet, Sturmovik serisi klasik olmayı hak ediyor. Sende devamlı sorun çıkarması oyunun sorunlu olduğu anlamına gelmez. Sendeki "kopyalar" düzgün mü bakalım? Uzun lafın kısısı, düzgün oyun oynamak için yeterli bir PC ve düzgün bir program gerekir. Korkarım sendekilerin ikisi de pek yeterli değil.

NEREYİ GEÇEBİLDİLER Kİ?

Merhaba. Sorum çok kısa hemen konuya gireceğim, ben geçenlerde History Channel'i izliyordum. Zaten hep 2. Dünya Savaşı'nı gösterirlerdi, ama ne şans 1. Dünya Savaşı çıktı. Hemen daldım, biz de varız ya, baktım baktım, resmen saçmalık! Niye mi? Boğazlardan geçemeleri kendi salaklıklarımı, yoksa bizi dünden ezerlermiş, operasyon yanlışmış, çok bitkinmişler, ondan boğazları geçememişler. Ya sevdiğim kanal, ama facia. Benim bildiğim, tam donanımlı müttefikleri kendi alın terimizle yendik. Değil mi? Yoksa onlar hakikaten salaklık ettiklerinden mi yenilmişler. Bir de bunun yanında Atatürk'ten hiç laf etmemeleri daha da sınırlendirdi beni. Sence gerçek ne Berker abi?

RECEP ERDEN

Merhaba Recep,

Doğrudur, kendi salaklıklarından geçemediler, tıpkı diğer cephelerde olduğu gibi orada da Osmanlı ordusunu küçümsediler çünkü. 600 senedir kıçını tekmeleyen bir imparatorluğun ordusunu neden küçümsersin ki? Çünkü kendini eşekler gibi gaza getirmişsindir, dereyi görmeden paçayı sıvamışsındır da ondan. Sonra ne olur? Ne olacak, Gelibolu tepelerine yarısı bizden, yarısı onlardan yarım milyondan fazla genci birkaç ayda gömer, kuyruğunu kıştırıp gidersin. Atatürk'e o programda yer verilmemesine gelince, aslında doğaldır. Mustafa Kemal Paşa o savaşlarda henüz ünü yayılmaya başlayan bir Osmanlı subayı idi, bunu unutma. Gelibolu'da dövüşen Osmanlı ordusunun resmi kumandanı ise Liman Von Sanders idi. Evet, Osmanlı'nın başında bir Alman komutanı. Eh, tabii ki gözünü kırpmadan Türk'ü ateşe sürecek

elin Alman'ı, ya ne olacaktı? Bu kimin dangalaklığıdır, onun kararını vermeyi de sana bırakıyorum. Aç tarihi oku, neler olmuş görürsün.

DİŞİ? ERKEK? CİHAZ?

Merhaba ey Level insanları; Okullar açılıyor... Bilgisayarlar kapanıyor... Önümüzdeki aylarda oynamaya çok zaman bulamayacak olsam da benim PC'nin bir sorunu var. Bir size danışayım dedim. Çok uzun yazarsam kusura bakmayın, aslında çok geveze sayılmam ama parmaklarım düşünce de durdurması zor olur. Mail'im kısa olsun ki diğerlerine de zaman kalsın... Zaten Inbox'ınızdaki okunmamış mail sayısı batık banka mağdurlarının sayısını geçiyordur herhalde :)

Neyse, ben oyun oynamayı pek sevmele beraber PC konusunda -özellikle ekran kartı- biraz şanssız sayılırım. Hani bir araştırmada var ya, duymuşsunuzdur, Amerika'da bir okulda "PC dişi midir, yoksa erkek mi?" sorusunu dişi ve erkeklere sormuşlar. Kızlar "erkektir, çünkü PC'yi hayatınızı kolaylaştırmak için alırsınız, ama tam tersi size sorun yaratır" demiş. Erkeklerse "dişidir, çünkü bir kere almak yetmez, devamlı yeni şeyler ister sizden" demiş. Aslına bakarsak ikisi de doğru, tabii bu PC'yi tanımlamak için "bilgisayar"ta" gibi bir terim kullanabiliriz anlamına gelmez. "Bütün bunların ne alakası var konuyla?" dersiniz... Ben geçtiğimiz Mayıs ayına kadar 3,5-4 senedir aynı bilgisayarı kullanıyordum. "Tamam, normal" diyeceksiniz ama aynı işletim sistemiyle :) Yani bilgisayarı aldık, içinden çıkan orijinal Windows 98 sistemi 3,5-4 sene kadar hiç çökmedi. Tabii alırken o zamanın en iyi bilgisayarlarındandı emektar. Sonra bir gün bu çöktü. Ben de bilgisayarımın erkeksi yönünden çok dişi yönünün ağır bastığına karar verdim. Çünkü 8MB'lık ekran kartım artık yeni oyunları çalıştıramıyordu, hatta bazı eski oyunları bile çalıştıramıyordu, yeni işletim sistemiyle uyumsuzluğundan dolayı (ME). Neyse işte, bazı kaynaklardan topladığım parayla bunu upgrade ettim. Şimdi Celeron 1700, 256 MB DDDR, 40 GB HDD, 128 MB GeForce 4 MX 440SE... Dişiliği tatmin

AYIN OKUR İNCİSİ

Selamlar ola Berker abi; Nâsılın nasıl gidiyor hayat demeyeceğim, şu an nâsıl hissediyorsun diye soracağım Berker abi, Berker abi, az evvel TV seyrederken aklıma sana yapılabilecek en kötü işkençe geldi Berker abi (yok ya şu deli değilim, ama arada...) Bak şimdi Berker abi, seni böyle, TV programları var ya hani Hüysuz Virjin, Uygur Kardeşler falan, hah işte oraya çıkartacaklar abi. Orada böyle elemanlarla dalga geçiyorlar ya güya, böyle traş ediyorlar, yok rezil ediyorlar işte. Hah sana da öyle yapacaklar Berker abi ve herkes böyle çok komikmiş gibi gülecek böyle katıla katıla. Sonra o jenerik olarak Televöl'e de kullanılacak Berker abi, Berker abi daha da yazmıyorum, çok saçma oldu be Berker abi!

Kal sağlıklılıkla be Berker abi (Berker abi senin ilk adın ne abi???)

RAMAZAN BOLAT

Sevdiğini okurlar,

Eh, aranızda bu mektubu gördükten sonra halen benim işime özenen insan yavrusu varsa dışarıda onun da aklına şaşarım. Şu kadarını söyleyeyim ki, bu arkadaş nispeten aklı başında bir kişilik, biz nelerini gördük be abi! Eeeee, ama zaten ömrümden nerede bir deli, manşak, kaçık, sarhoş, keş, sorunlu insan evladı varsa miknatis gibi çekmişimdir etrafıma. Demek ki bende bir yararlık var, Ramazan n'apsin?

olmuş durumda, ama hâlâ erkeklik var.

Evet sorun ekran kartı... Bazı oyunlarda sorun yaratıyor. Örneğin Freelancer, Raven Shield gibi hit'leri, sistemim iyi olmasına rağmen oynayamıyorum. Kurulumda problem yok. Oyuna giriyorum, menüler çalışıyor çok güzel. Ama oyuna başlayınca sadece tek renkli bir fondan oluşan ekran görüyorum. Açık kavun içi gibi bir şey (bak rengi iyi ki belirttim, şimdi sorunun kaynağını daha iyi anlarsınız :) Sorun sürüncüden mi dedim, 41.09 vardı, 43.45 ve son olarak 45.23'ü yükledim. Birincisi etki etmedi, ikincisini yükleyince monitör bile açılmadı, sistemi yeniden yüklemek zorunda kaldım. Bu arada bende Directx 9 kurulu. Biliyorum nVIDIA, FX'ler hariç bunu desteklemiyor, ama bu halde çalışıyor başka oyunlar. Mesela Vice City, GTA3, Splinter Cell... Aklıma gelmişken, Real GTA çok güzel,

ama bende GTA3 de load edilmiyor. Oyun save ediliyor, ama load olmuyor. Splintercell'i bitirdim ama ısı gözlüğü çalışmıyor. Halbuki millet GeForce 2'de çalıştırıyor. Yani işte böyle bir durum benimkisi. Hatasız kul, kusursuz PC olmaz...

Üff, çok konuşmayacağım diye başladım ama şöyle bir bakınca bir sayfa dolmuş, umarım başınızı ağrıtmadım. Bir de siz söyleyin şimdi bakalım, PC canlı olsaydı dişi mi olurdu erkek mi... Ben düşündüm ve dişi erkek ayrımı olmayan bir canlı olabileceğine hüküm verdim. Yani bir eğrelti otu olabilir, ya da bir zombi... Tamam işin kolayına kaçmış olabilirim :) Eğer PC insan olsaydı South Park'taki Eric Cartman'ın annesi olurdu. Çünkü Cartman'ın annesi -bir terim vardı unuttum- hem dişi hem erkek. Yani Cartman'ın babası yok :) Bu daha saçma geldi dimi :)

Şimdiden yardımlarınız için teşekkür eder, Burak abi'nin askerde dikkatli olmasını, öyle "görüntülenemeyen toplu yıkım silahları" ile uğraşıp başına bela almamasını temenni ederim. Peace...

NUR YILDIRIM

Merhaba Nur,

Öncelikle şunu diyeyim ki, bize ulaşmış da "okunmayan" mektup yok. Ve fakat tabii ki her gelen mektubu buraya da koyamayız, değil mi? Bu arada "kısa mektup" anlayışın da bambaşka imiş! Ama hakkını yememek lazım, gördüğüm en uzun mektup bu değil tabii. Bilgisayarın cinsiyetine gelince, doğrusu her tür alet edevata bir cinsiyet atama saplantısı da Batı kültürünün beni koparan bir unsurudur. Bir insan neden önüne gelen her halta "cinsel" gözle bakar ki? Sonuçta bilgisayar ne ise odur benim için. Ne sabah düşmesine bastığımda kafasını toplamak için bir sigara yakıp bir fincan kahve döktüğünü gördüm, ne de beni gece yarısı uyandırıp çileğe aşerdiğini söylemesine şahit oldum! Aynı şey motorum için de geçerli. E o halde? Nedir ki olay? Hikâye yani.

Oyunlardaki görüntü problemine gelince, kavuniçi renk olayı cidden iyiymiş. Benzer bir problemle daha önce hiç karşılaşmadım... Diye yazacaktım ki buraya, sevimli freelancer, yani serbest yazar dostumuz Batu dergiye geldi. Ve üzerinde Radeon 9800 ekran kartı olan bir bilgisayar sadece dokunmak suretiyle kavuniçi renkli bir sistem çöküşü yaratmayı başardı! Demek ki ille de ekran kartı ya da sürücü problemi olması gerekmiyormuş.

Hmmm, sen yine de sürücülerini, kart ayarlarını falan biraz kurcala, buradan tam bir şey demem mümkün değil. Tabii halen Windows 98 kullanıyorsan ilk iş XP'ye geçmeni tavsiye ederim. Neyse, yine yaz.



STUKA ATTACK

Sayın Güngör, Eylül sayısı Level dergisinde yazdığınız yazıyı okudum ve bu konuyla ilgili bazı sorularım olacak. Ben IL-2 Sturmovik oyununu aldım ve genellikle Alman uçaklarıyla oynuyorum. Aslında çok acemi olduğum için genelde otomatik pilottan çıkamıyorum. Sorum şu, veri-

Pek çok insan bir "sürüye" dahil olmayı sever, sürü hayatı kolaydır.

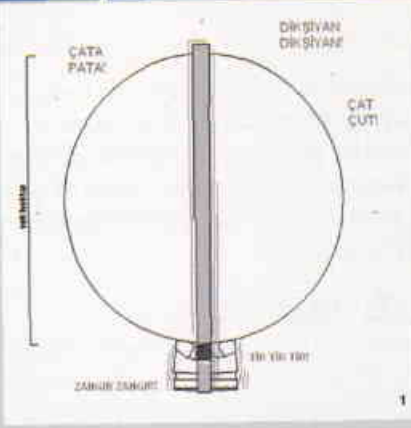
len koordinatlara göre (BF 109 kullanıyorum genelde) nasıl yön bulacağım ya da vurduğum zaman nasıl paraşütle atlayacağım? Bu arada bir Stuka kullanmak bana çok zor geldi, normal midir yoksa gerçekten de bu uçakların kontrolü ya da saldırı esnasında dalış yapılması diğer uçaklara göre daha mı zordur?

Cevap verirsiniz çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler.

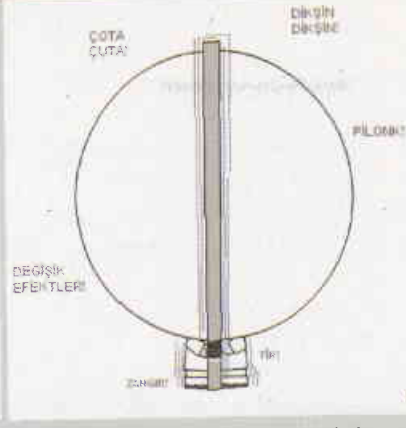
BUĞRA ÖZBEK

Merhaba Buğra,

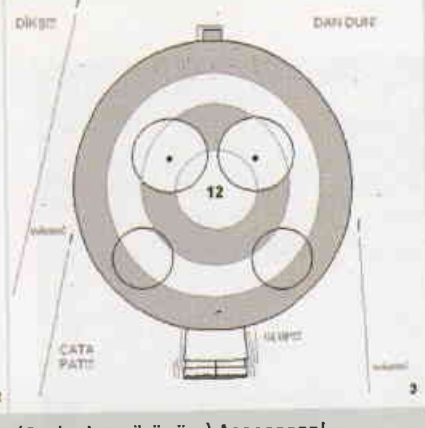
Bu ay simülasyonlarla ilgili devam eden yazı serisinde bu tür oyunlarda yönünü nasıl bulacağına da kısaca değindim, umarım yardımı olur. Tabii eksiksiz bir dizi olamıyor bu, ama elimden geleni yapmaya çalışıyorum. Kontrollerle ilgili sorun yaşamana gelince, bu tür bir oyuna alışana dek yapabileceğin en iyi yöntem, temel tuş kombinasyonlarını menüden bakıp bir kağıda kaydetmen, oynarken klavyenin yanına koymandır. Kontrolleri genellikle seçeneklerin altında bulabilirsin. Stuka olayına gelince, bu uçak Blitzkrieg doktrini doğrultusunda, hızla ilerleyen zırhlı birliklerle kombine kullanıldığında işe yarayan bir araçtı. Düşük silah ve bomba yükü yüzünden ancak çok sayıda ve nokta saldırıları yaparken etkili olabiliyordu. Zırhlı bir uçak olmadığından yer ateşine karşı hassastı. Öte yandan süratinin ve manevra kabiliyetinin düşük olması yüzünden de düşman avcılarına karşı hemen hiçbir şans olamıyordu. Bu yüzden savaşın ilerleyen yıllarında yavaş yavaş servisten çekildi.



Mır mır mır mır...



... Sonra da mır mır olmuş Purak da ona mır mır demiş...



(Cepheden görünüm) Aaaaaaaaal N'apmışlar sana Purak'çım! O kadar mı Aykut Kocaman senin kafan be! Canım canım!!!

BARİŞ'A EVET!

Merhaba sevgili Level ailesi, Hepinize selamlar, fazla başını ağrıtmadan sorulara geçeyim istiyorum.

1-Ya ben bu sene ÖSS'ye hazırlanıyorum sizce bu sene ne yapmam gerek, bir taraf "sıkı ders çalış, televizyon bile izleme" derken, diğer taraf "fazla kasma" diyor. Valla iki arada bir derede kaldım, ne yapayım. Sizin de görüşünüzü alayım diye düşündüm, çünkü ben üniversitede iletişim veya gazetecilik okumak istiyorum.

Firmaların geçmiş performanslarına bakarak inceleme yapma fikrin kesinlikle mantıklı değil.

rum (gazetecilik okumamdaki en önemli etken sizsiniz, aklınızda olsun).

2-Neden bütün beklediğim oyunlar benim sınava gireceğim tarihte çıkıyor ya (Rome Total War, Half-Life 2, Doom 3)

3-Half-Life 2 için fazla sistem gereksinimi olmayacak diyorlar ama demoda maşallah her şey etkileşimli, nereye atış etsen bir şeyler oluyor. Sence GeForce 4 MX 440, 512 MB, P4 2.0'da oynayabilir miyim? (çalışır mı değil, oynayabilir miyim).

4-Valla bunu bilirsiniz istedim, bizim kuşak sizin izinizden gidiyor haberiniz ola, bu bayağı gurur verici bir şey olsa gerek.

Neyse işte sorular bu kadar, inşallah kafanı ağrıtmamışım Berker Abi. Hadi hepimiz sağlıklı kalın.

BARİŞ DİLAVER

Merhaba Barış,
Merak etme, başım zaten ağrımış ağrıyacağı kadar, bir senin mektubunla da-

ha fazla bir şey olmaz. Ama ben de uzatmayayım, geçeyim cevaplarına;

1-Valla bence kafana nasıl esiyorsa öyle yap, senin hayatını da ben yönetecek değilim ya. Zaten kimse de senin hayatını yönetemez, er ya da geç tek başına kalacağın, kendi yolunu çizmek zorunda olacağın zamanlar gelecektir. O yüzden bence ona buna akıl danışmaktansa kendi kendini idare etmeye alış. Bağımsızlık en güzeldir. Ayrıca en zordur da. Bu yüzden pek çok insan bir "sürüye" dahil olmayı sever. Sürü hayatı kolaydır.

2-Güzel kardeşim, oyunlar rasgele zamanlarda çıkıyor, ama sen öğrenci olduğun için hayatın sınavla geçiyor. Olay bu kadar basit yani. Ne yapacaksın? Alırsın oyunu, koyarsın kenara, sınavlar geçince de zevkle oyunun dibine vurursun.

3-Çıkmamış oyunu sormayın bana yaa, ne bileyim çalışır mı abi? Müneccim miyim ben?

4-Bizim izimizden mi gidiyorsunuz? E desene tümünden battık o vakit? Biz kendine faydası olmayan adamlarız yavrum, örnek alacak doğru düzgün adamlar bulun kendinize yahu!

ZAMANE İNSANLARI

Başlık biraz garip gelebilir ama durumuma daha uygununu bulamadım. Bazıları kendi haline bakmadan beni eleştirmeye kalkışıyor. Bari hakkımda bir şey bilseler... Bilgisayar oyunlarını çizgi-filmle karıştıran kişiler tarafından oyun oynuyorum diye eleştiriliyor, bu da sinirlerimi daha çok bozuyor. Burada çizgi filmi de kötülemek istemem. Ama bu kadar cahil (bu konu hakkında) kişiler arasında insan ne yapacağını şaşırıyor.

Bu arada kaç defa mail attım. Doom 3 oyunu hakkında. Oyunun hikâyesi Half-Life'in birebir kopyası diye, tabii bu

fikri sizin Doom 3 dosyanızdaki oyun hikâyesi bölümünden edindim. Eğer öyle ise grafikler ve sesi ne denli gelişmiş olursa olsun Doom 3 yerine 20 kere Half-Life oynarım. Eğer hikâye farklı da, hata sizden ya da teknik bir olaydan kaynaklanıyorsa bunu belirtseniz iyi olur.

Yaklaşık iki yıldır derginizi takip ediyorum, çok başarılı yayınlarınız oldu, özellikle yeni gelecek oyunlar hakkında yaptığınız dosya çalışmaları ufukumuzu genişletti. Ama bazen üretici firmaların iddialı sözlerini almanız ve oyunun fos çıkması birçok defalar hevesimizi kursağımıza tıktı. Bu çıkacak oyunların firmalarının fikirlerini doğrudan alacağınız o firmanın geçmişte yaptığı oyunlara ve katıldığı projelerdeki başarılarına göre bir değerlendirme yaparsanız daha gerçekçi olur. Oyuncuların büyük umutlarla beklediği ve aldığı oyunda hayal kırıklığına uğrama ihtimali kalkarsa da, bayağı azalır.

Yayın hayatınızda başarılar dilerim ve oyun yazarlığını yozlaşmadan koruyan birkaç yazar olduğunuzu hatırlatarak işinizin zorluğunu belirtmek isterim. Eğer bu yazıyı okuyan dergi okurları olursa onlara da söyleyecek tek bir şey var, derginize sahip çıkın ve bu işin kârlı ve kolay olduğunu düşünmeyin. Kendinize ve oyunlara dikkat edin.

MUHAMMED ASLANTÜRK

ÖNEMLİ DUYURU!

Geçen ay mektubunu cevapladığım MAGE-HOUND bey biraderim, bu satırları okursan bir zahmet bizimle irtibata geçiver. Seni yeteneklerinden faydalanmak isteyen birilerine yönlendirebiliriz sanıyorum.

Devamı 119. sayfada...

LEVEL CD

ayın demoları



Alien Flux

Galaksiyi beşinci boyuttan gelen uzaylı istilacılara karşı savunduğunuz klasik bir "shoot-em-up" oyunu.



Freedom Fighters

Sovyetler Birliği'nin Soğuk Savaş'ın galibi olduğu alternatif bir zaman boyutunda geçen bu oyunda, Amerika'nın sokaklarında cereyan eden kanlı bir çarpışmaya katılıyorsunuz. Karakteriniz işgal altındaki New York şehrindeki direnişi örgütlemekle görevli ve işiniz hiç kolay olmayacak.



Call of Duty

2. Dünya Savaşını mükemmel bir gerçekçilikte yansıtan, sürekli olarak savaşın içinde hissetmenizi sağlayan bir oyun. Medal of Honor: Allied Assault'un yapım ekibinden ayrılanların kurduğu yeni bir firmadan.

LEVEL
EKİM/2003



VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

LEVEL

Call of Duty

EKİM 2003



Lord of the Rings: Return of the King



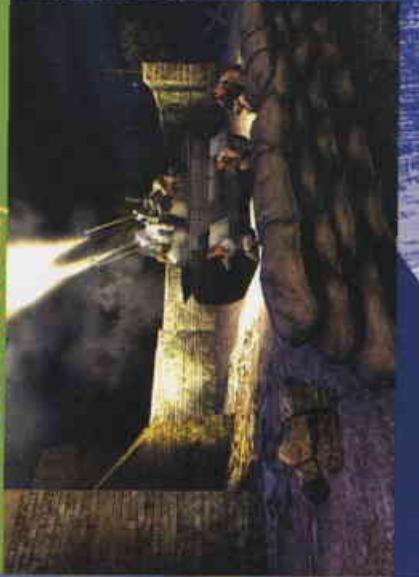
Freedom Fighters



NHL 2004

LEVEL 10/2003

AYIN DEMOSU: Call of Duty



EKİM 2003

Call of Duty

LEVEL

Bu CD Kapakı satın alırsanız, kullandığınız oyunun CD'sini kapayacağınız bir plastik CD kutusu, ön ve arka yüzlerini süslü bir şekilde LEVEL olarak tasarladığımız, işbirliğimiz için teşekkür ederiz.



NHL 2004

EA Sports'un tartışmalı olarak en iyi serisi olan NHL'in 2004 versiyonu, FIFA ve NBA'den önce geliyor.



Space Colony

İssiz bir gezegende yaşanabilir bir üs kurmaya çalışmak ne kadar zor olabilir ki? Birbirinden kaprisli 20 insanı daracak bir fanusa tıkarsanız, cehennem kadar zor... Gelin de çıkın işin içinden...



Lord of the Rings: Return of the King

Son dakika gollerini severim. Özellikle de bana atıldıysa! CD sırtı, kapak ve hatta CD'nin kendisi bittikten sonra yayınlanan Lord of the Rings: Return of the King demosu için herşeyi yeni baştan yapmak gerekti. Yani bir iki gün gecikebiliriz :,) ama bu demo için değdi.

X oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kalıdırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürümlerinin 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 görmeniz 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 birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmemiz için bilgisayarınızda DivX encoder'ın 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 codecler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce İnternet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilip Media Player'a entegre edilecektir.

Demolar \ Demos \

Alien Flux \ Alien Flux\SetupAlienFlux.exe
 Call of Duty \ Call of Duty\Call_Of_Duty_Demo.exe
 Freedom Fighters \ Freedom Fighters\Freedom_Fighters.exe
 NHL 2004 \ NHL 2004\nhl2004demo.exe
 Space Colony \ Space Colony\space_colony_demo_us_uk.exe
 Return of the King \ Return of the King\rotk_demo.exe

Extralalar \ Freegames \

Boom Volley \ Boom Volley\volleyball.exe
 Truck Dismount \ Truck Dismount\truckdismount.exe

Extralalar \ Extra \

Colin McRae Rally 3 MP MOD \ Colin McRae Rally 3 MP MOD\MPM_Beta3_public.exe
 W3 Frozen Throne \ W3 Frozen Throne\Hartla.exe

Videolar \ Trailers \

Condition Zero\CZ.avi
 Max Payne 2\max_payne_2.avi
 Silent Hill 3\SH3.wmv
 Sims 2\The Sims 2 Gameplay.mpg
 Splinter Cell 2\Pandora.wmv

OYUN DEMOLARI

Call of Duty
 Homeworld 2
 NHL 2004
 Freedom Fighters
 Lord of the Rings: Return of the King
 Space Colony
 Alien Flux

EXTRALAR

Colin McRae Rally 3.0 Multiplayer
 Warcraft 3 Frozen Throne Map
 Boom Volley
 Truck Dismount

VIDEOLAR

Silent Hill 3
 The Sims 2
 Sacred
 Lineage 2 The Chaotic Chronicle

PROGRAMLAR

AntiVirus Personal Edition
 Froggy
 Monitor Test
 TV Tool
 XN View

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

Merhaba Muhammed,

Her zaman derim, bırak herkes kendi bildiği yolda yürüsün, herkes kendi cehenneminde yansın, diye. Herkesin etrafında vardır böyle boşboğaz, ne dediğini bilmeyen gevezeler, onlara kulak asma ya değmez bile. Tıka kulaklarını, bırak böğürsünler, zaten bir süre sonra bıkıp giderler, sen işinde bak.

Doom 3'ün konusu orijinal bir şey değil, bu zaten ilk Doom çıktığından beri defalarca söylediğimiz bir şey. Ama ona bakarsan Half-Life'in senaryosu da orijinal değildir ki! Senaryosu gerçekten daha önce hiç ama hiç işlenmemiş kaç oyun gördün bu güne dek? Doğrusu ben bir tane bile hatırlamıyorum. Zaten öyle çok sıra dışı bir konu olsa, bu defa kafası belirli kalıplara alışmış kitleler ondan bir halt anlamazlar. O zaman da oyunu, kitabı, filmi ya da ürettiğin her neyse işte, onu satamazsın.

Firmaların geçmiş performanslarına bakarak inceleme yapma fikrin ise kesinlikle mantıklı değil. Söyle bakalım, öyle yapsak ilk oyununu çıkaran bir firmayı neye göre yargılayacağız? Ayrıca eski başarılar ya da başarısızlıklar asla bir sonraki proje hakkında bir yorumda bulunmaya yeterli değildir. Öyle olsa Lucas Arts gibi oyun dünyasını şekillendiren bir firma kalkıp Super Bombad Racing gibi akla zarar cevherler yumurtlamazdı!

Neyse, sen de kendine iyi bak. Ve saikin Doom 3'ü de bir kenara iteyim deme, bence o oyun berbat bile olsa eski günlerin hatırına oynanıp bitirilir.

IRON MOON

Selam Berker abi, Bütün mailleri okumaktan umarım başın ağrıyordur ki benim sorularıma cevap verebilesin.

Neyse lafı uzatmadan sorulara geçelim;

1- GTA Vice City'nin bende çalışması için gereken en ucuz ekran kartı nedir?

2- Neden ekran kartları bu kadar pahalı?

3- Online oyunları oynamak için o oyunun bilgisayarında yüklü olmasından başka ne yapmam gerekir. Mesela Dark Age of Camelot veya Everquest...

4- Bildiğin CS turnuvası var mı?

5- Burak abi ile neden bu kadar dalga geçiyorsunuz?

6- FPS türünden en iyi beş oyunu sayar mısın?

Level dergisi bir harika. Hazırlayanlara helal olsun. İlerde ben de size katılırım umarım (yaş 15) Eyvallah :)

MUSTAFA DEMİRAY

Merhaba Mustafa,

Siz de söz birliği mi ettiniz kardeşim,

nedir bu? Diye diye zorla ağrıtacaksınız en sonunda başımı ha! Neyse, aha cevapların;

1-Sanırım ekran kartını yenileme niyetin var, doğru mu? En iyisi bir GeForce 5200 FX al, kurtul. Kötü bir kart değil, fiyatı fena sayılmaz, üstelik DirectX 9 desteği olduğundan yeni oyunlarda başın ağrımaz. Ama tabii işlemcin 300 MHz falan ise hiç kasma, eski sisteme hangi kartı taksan hikâye oluyor.

2-Ekran kartları pahalı, çünkü kullanılan teknoloji pahalı. Yeni nesil kartların üzerindeki grafik işlemci ve hafıza modüllerinin maliyetleri çok yüksek. Bunun bir nedeni de araştırma-geliştirme masrafları. Biliyorsun yeni teknolojiler açta yetişmiyor, bunlar için sayısız bilim adamı ve teknisyen yıllarca ter döküyor. Tabii ülkemizde yok böyle şeyler, ama zaten ne var ki?

3-Bu hangi oyunu oynadığına bağlı tabii ki. Everquest ya da Galaxies oynayacaksan o zaman aylık abone ücreti ödemen gerekiyor. Tabii bu da genellikle kredi kartıyla oluyor. Öte yandan herhangi bir ücret ödmeden de oynayabileceğin bir sürü oyun var. Bunlar genellikle grafik açıdan pek parlak değil, ancak bu eğlenceli olmadıkları anlamına da gelmiyor. Gir Internet'te bir arama motoruna, bir sürü böyle oyun bulursun.

4-Yılda dört-beş kere oluyor turnuvalar, bu kış da illa ki yapılır. Bizim web sitesini takip et, olduğu zaman orada duyuruyoruz.

5-İnsan sevdiğine takılır, biz de Burak'ı çok seviyoruz. O yüzden ona takılırız. O da bize bir sürü kulp takıyor tabii, çok güzel dalga geçtiği zamanlar oluyor. Her ortamda dönen geyikler yani.

6-Önümüzdeki ay bir sürü yeni FPS geliyor, doycaksınız oyuna. O yüzden gözünü bizden ayırma. Okuyanlara da helal olsun! Hadi bakalım.

HEART OF DARKNESS

Merhaba sevgili LeVeL ekibi, Derginiz çok güzel, çok beğeniyorum ve bu başarınızın devamını diliyorum. Sormak istediğim ilk şey acaba bu Heart of Darkness'ın ikincisi yapılacak mı? İlk oyun çok güzeldi ve üzerinde altı senelik bir emek vardı, adamların uğraştığı hayli belliydi yani. İkinci sorum ise...

Elimde çok sağlam bir senaryo var ("nereden biliyorsun sağlam olduğunu?" diyeceksiniz ama gören bazı arkadaşlarım gerçekten çok beğendiler) bunu bir oyun şirketine nasıl götürebilirim (satabilirim). Üçüncü ve son sorum söyle, TV programınızı izlemiyorum çünkü nor-

mal antene bağlı bir televizyonumuz var. Programınızı izlememin başka bir yolu yok mu? Sorularım bu kadar, şimdiden teşekkür eder başarılarınızın devamını dilerim.

SEMİH HAŞHAŞ

Merhaba Semih,

Sağol, biz de başarılarımızın devamını diliyoruz, yoksa yandık demektir! Neyse, Heart of Darkness 2 gibi bir proje duymadık doğrusu ve bana sorarsan kimse nin böyle bir projeye kalkışacağını da sanmıyorum. Oyun iyiydi hoştu, ama doğrusu 2D platform oyunlarının modası geçeli çok oldu. Ayrıca şu zamanda bir tek projeye altı sene zaman ve para akıtmak her babayığidin harcı da değil.

"Elindeki müthiş senaryo" olayı ise cidden beni sıkışmış bir konudur. Hiçbir oyun firması, televizyon şirketi vs. böyle bir yaklaşıma ciddi bakmaz, çoğunlukla

Ekrana kartları pahalı, çünkü kullanılan teknoloji pahalı.

cevap bile vermezler. Eh ülkemizde zaten oyun firması yok ki seninle ilgilensin. Uzun lafın kısası, bu işler öyle basit yürümüyor güzel kardeşim, o yüzden lütfen bana böyle şeylerle gelmeyin yaaaa!

TV programı olayına gelince, maalesef kanal değişmedikçe bunun başka yolu yok. Yayınladığımız kanal hangi yoldan yayın yapıyorsa ancak o şekilde takip edebilirsin. İşte cevapların, kendine iyi bak.

Eveet, işte bu aylık yerimiz de doldu, artık eve gidip devrilebilirim, ki yarın kalkıp yine aynı şeyleri yeni baştan yapabileyim. Ne sıkıcı gezegen ulan burası böyle!

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 İncisi 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!



müebbet muhabbet

Turp: Cenk Bey Gibi: Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

EVERQUEST SEVENLER İÇİN TAM TEŞEKKÜLLÜ BÜYÜ REHBERİ

Ecinni büyücülerle uğraşmaya büyü denir. Bütün gün cinleriyle konuşan kişilere de büyücü adı verilir. Büyücüler sevdiğinizin adının birkaç harfini hemen bilirler.

Büyü skili olmayıp büyücüden tarif olarak büyü yapanları cin çarpar. Ayrıca büyüün başarısız olması durumunda sevap puanlarınızın büyük bir kısmını kaybedersiniz.

En bilindik büyü kapı arkasına, su dolu bir kapta sabun koymaktır. Kap büyü yapılacak kişinin evinde olmalı, sabunun üzerine iğneyle kurbanın adı yazılmalıdır. Eğer tüm sülalenin erimesi isteniyorsa sabuna soyadı yazılır.

Sevilen bir diğer büyü sevenleri birleştirmek için yapılır. Aşıkları temsil eden iki adet kemik gelinlik beziyle sarılır ve bir mezara gömülür. "Mezara dek ayrılmayın" anlamı taşır.

İksirler de büyü dünyamızın vazgeçilmez parçalarıdır:

Aynı haftalarda doğum yapan anne ve kız bulunur, sütleri doğum yapamayan kadına içirilir. Hamilelik garantidir.

Nice kadının derdine deva olan bu iksir gibi sizler de güzel tarifler uydurabilir eğlenceli dakikalar yaşayabilirsiniz.

Devamı sonra...

ÜNLÜ BİR YAZARLA ASKERLİK SOHBETİ

- Aaa Erdem beye bakın!
- Gerçekten ilginç, nasıl koydunuz onu oraya Cenk bey?
- Sen de kimsin?
- Ben Burak

Ünlü yazarımızla görüşmeye askeri helikopterimiz Remzi-2 ile gittik.



- Şu üzerinde ak menekleri olan mı?
- Evet vatani hizmetini yangın söndürücü olarak yapan hani...
- Hatırlamadım ama olsun
- Ama olur mu kaç kere konuştuğumuz sohbet ettik
- Sus dedim sana sefil yangın hortumu
- Özür dilerim komutanım
- Yanına yangın merdiveni arkadaşını da al, gidin Erdem komutanı indirin ordan.
- Ama şu an nöbetteyim
- Olabilir. Askerde herkesin sık sık nöbeti tutar, nevre döner. Alış artık.
- Beni deniz tutardı şimdi de nöbet tutuyor Cenk bey. Hah hah hah
- Seni yangın köpüğüyle doldurmanı ister misin? Böylece boş boş gezmemiş olursun.
- Özür dilerim komutanım hemen hazırola geçiyorum.
- Ne kadarlıktı senin askerlik?
- Bilmem 6 ay filandır herhalde
- 6 yıl yaptım onu keyfini çıkar. Sivilde bu kadar rahat olamazsın.
- Bütün gün keyfim çıkıyor ama benim burda
- Kinayeli erleri ne yaparım ben bilir misin?
- Kesip kesip kafiye mi yaparsınız?
- Bak sen şuna hele, sanki kendi yazmış gibi bi havalar bi kelime oyunları.
- Ben yazmadım mı?
- Sen nereye ne yazıyosun, mıntıkani temizlersin anca.
- Oooo mıntika mıntika, parolası içtima içtima... Mastika melodisinde söylenecek.
- Şarkı filan söylenmeyecek. Tüfek çatılacak. Tüfeeeeğöyk çaaağğtt.
- Ama öyle bütün gün tüfekleriniz çatık oturmayın üzülüyorum.
- Hiçbiryerde yapamadığım bütün iğrenç kelime oyunlarını sana yaptırıyorum ondan üzülüyorsundur.
- Yani benim yokluğumu fırsat bilerek beni kullanıyor musunuz?
- Aynen öyle.
- Olsun bu bile beni mutlu etti. Biliyor musunuz dergide adıma bile anmıyorlar-



En başarılı büyücüler, tariflerini sır gibi saklar.

miş. Bilgisayarımı parçalayıp çingenelere satmışlar. Benim accountumla online oyunlara girip etrafta cıvılcıplak koşup "i am Christina Aguleraa" diye bağıyorlar-

- Müstahak.
- Evime girip herşeyi darmadağın etmişler. Annemden gizlice para istemişler. Kız arkadaşım askere değil televizyonda tanıştığım bir mankenle Bahama'lara gittiğimi ispiyonlamışlar.
- Vay ispiyoncular. Zaten ben sordum, dedim bu çocuk askerde necidir piyade midir top mudur tüfek midir dedim, bilmiyoruz dediler.
- Ühüüü
- Zırlama.

EVERQUEST FAQ

Everquest nedir?

Binlerce oyuncusu bulunan dev bir macera dünyası.

Güzel mi?

Everquest, oyuncularını güzellik dahil her anlamda memnun etmek için her tür çabayı sarfetmektedir.

Aliym mi yani?

Yüzlerce farklı quest için binlerce farklı eşyayı bulmak birleştirip yeni eşyalar yaratmak daha da önemlisi unutulmayacak dostluklar kurmak için Everquest biçilmiş kaftandır.

Yani?

Al

Güzel yani?

Günümüzde pek çok devasa online oyun var. Hangisinin daha güzel olduğuna karar vermek için onları da deneyebilirsiniz.

Ben deneme tahtası mıyım?

Bu oyunların ilk ayı bedavadır. Yani alınır, oynanır, bedavaya deneyim arttırılır.

Internet lazım mı?

56k'lık bir modemle Everquest'i lag sorunu yaşamadan oynayabilirsiniz.

Yalancının?

Kalabalık olmayan bir server yani sunucu seçmek böylesi ve olası bir sorunu çözecektir.

Internet parasını da oyun mu ödüyo?

Oyuna bağlanmak için gerekli donanım ve yazılım giderlerine Everquest karışmamaktadır.

Vay uyanık vay!

Everquest yüzlerce çalışını ile oyuncuların oyun içindeki her türlü ihtiyaç ve rahatını sağlamakla yükümlüdür.

Başka ne var oyun?

Everquest diğer pek çok benzeri gibi oyundan çok bir sanal yaşama alanıdır. Kendi seçtiğiniz karakterinizle yaşayacağınız bir dünyadır.

Half Life 2 var mı?

Everquest'te Half Life 2 yoktur.

Kaçta kapatıyorsunuz?

Everquest'in dünya çapındaki sunucuları 24 saat açıktır.

İyi ben bi başka yerlere de baksam gece üçte gelsem kredi kartı geçer mi?

Everquest'te tüm ödemeier kredi kartı ile yapılır.

KELLİM KELLİM LAYANFA

Bu ne Cenk Bey?

- Ben ne bileyim Erdem Bey kendisine sorun.
- Sen nesin? Sordum Cenk Bey.
- Neymiş?
- Bilmem!
- Sormadınız mı?
- Sordum!
- Ne dediniz?
- Sen nesin dedim kısaca.
- Evet, doğru soruyu sormuşsunuz. Allah Allah hala ne olduğunu bilmiyorsunuz öyle mi?
- Aynen öyle.
- Hayret.
- Neyse canım neyse ne banane!
- Tabii canım Erdem Bey, siz de bazen çok meraklı oluyorsunuz.
- Hayır, aslında o kadar da çok merak etmemiştim. Ne olduğunu öğrenmek istemişim o kadar.
- Öğrenseniz ne olacak ki Erdem Bey, elinize ne geçecek yani koca bir hiç dışında?
- Bazen gerçekten haklı olduğunuzu düşünüyorum Cenk Bey.
- Ben her zaman haklıyım Erdem Bey.
- Haklısınız!
- Bakın ben dememiş miydim.
- Aaaa yine haklısınız.
- Susun Erdem Bey gözlerimi yakıyorum...

KARLAR

Havaların sıcak olmadığı mevsime kış adı verilir. Sıcak olmayan havaların olmak için bir tek seçenekleri vardır ki buna da soğuk denir. Şu halde havaların soğuk olduğu mevsime kış denir demek pek de yanlış olmayacaktır. Soğuk havalarda insanlar hafiften üşürler ama olsun. Kış yine de kıştır. Kış mevsimi insanlar üşüyecekmiş filan anlamaz. Biraz inatçı bir mevsimdir.

Kışın soğuk havanın yanı sıra kar adı verilen bir de hava olayı vardır. Kışın olayı da budur. Taneler halinde yağın kara kar taneleri denir. Kar taneleri de tıpkı kış gibi soğukturlar. Ama kar başka şeydir, kış başka şey. İkisini karıştırmamak gerekir. Zaten karla kış asla karışmazlar.

Kışın çok fazla kar yağarsa kara kış denir. Ancak bu da tamamen yanlıştır. Kara kış denmemelidir. Kar kardır. Kara kış diyen beni karşısında bulur. Karlı havalarda oynanan topa kar topu denir. Aslında karlı havalarda top oynamamalıdır ama kime söylüyorsunuz.

Karlarla kaplı zeminlere kaygan zemin denir. Esasen bu da çok saçmadır. Karlarla kaplı zemine karlı zemin denebilir ancak. Bir zemin kesinlikle karlarla kaplanmamalıdır. Karlar zeminleri kaplamak için değildir. Ama işte laf anlatamıyoruz ki.

Kar üzerinde yapılan spora kayak denir. Kayak sporunu yapabilmek için ayağa takılan sopalara da kayak denir. Bu yüzden kayak sporuyla kayak sopası sürekli birbirine karıştırılmaktadır. Sanki birine başka bir isim verseler olmaz. İlla prob-

lem çıkaracaklar ya. Zaten kar üzerinde spor da yapılmaz.

Karlarla ilgili bir anısını anlatarak şarkı haline getiren şarkıcılara Kayahan denir. Kayahanlar, şarkılarında "kara saplandım" diyerek başlarından geçen kötü bir anılarını anlatırlar. Karlarla ilgili başka şarkılar da vardır ama onları söyleyen şarkıcılara nedense Kayahan denmez. Bu da ayrı bir saçmalıktır. "Karlar yağar düşer düşer kalkarım" diye şarkı mı olur Ala aşkına!

Kısaca kar kardır, o kadar. Elli saat karlarla ilgili yazı yazılmaz. Dökerim dışerinizi!

Karda böyle yan gelip yatılmaz. Herseyden önce ayıptır, karşında büyüğün var. Terbiyesiz.



Karla kaplı kelebeklere kar kelebeği denir. Aslında kelebekler karla kaplanmamalıdır. Çürümüş bu toplum.

FIRÇALAMYUS

- Aaaa! Bu bir mucize Cenk Bey!
- Şapşurdunuz değil mi Erdem Bey.
- Beni şapşurtmayı bazen o kadar iyi beceriyorsunuz ki yani helal olsun size doğrusu.
- Eee! Bu işlerden biraz anlarız.
- Yani rüyamda görsem dişlerinizi fırçaladığınıza inanmazdım.
- Her zaman olan bir şey değil Erdem Bey, sadece yılın belirli gün ve haftalarında fırçalarım dişlerimi.
- O da bana denk geldi ha? Bugün çok şanslı olmalıyım. Bir otobüs bileti alayım.
- Sağolun Erdem Bey!
- Fakat yine de ağızınızda macun varken konuşmasanız daha iyi olur sanki Cenk Bey, ne dersiniz?
- Siz karışamazsınız Erdem Bey!
- Nereden biliyorsunuz, belki de karışabilirim?

- Zannetmem ama bir deneyin isterseniz.
- Hmm! Yok, sanırım haklısınız Cenk Bey karışamıyorum.
- Ben size bütün bu olacakları taa en başında söylemişim ama beni dinlememişsiniz hatırlarsanız.
- Hatırlayamıyorum. Aman Tanrım hiçbir şey hatırlayamıyorum. Bana yardım edin Cenk Bey!
- Sizinle uğraşamam şimdi Erdem Bey. Dişlerimi fırçalıyorum. Bugün başka hiçbir iş yapamam kusura bakmayın.
- Bütün gün mü sürüyor bu fırçalama işlemi?
- Yaklaşık 7 saat 22 dakika sürüyor Erdem Bey. Yani kalan süre 6 saat 54 daküke.
- Yooo! Olamaz! Bunu yapamazsınız Cenk bey! HAAYIIIIIIIR!
- Aptil!

TAM SÜRÜM: Beneath a Steel Sky



Broken Sword 1-2 ve Ekim'de çıkacak olan Broken Sword: Sleeping Dragon'un yapımcıları, Revolution Studios'dan müthiş bir macera.

OYUN, BİTMEMELİYDİ

"Thrall'un, insanlar tarafından kaçırılıp esir edildiği bir Orc'un Azeroth'da gerçek geçmişini aradığı mükemmel bir macera oyunu Warcraft Adventures." Veya en azından, bitirilip piyasaya çıksaydı öyle olacaktı. Peki Blizzard Warcraft Adventures: Lord of the Clans'i neden iptal etti? Peki ya Leisure Suit Larry 4? Simsville? Full Throttle 2? Ultima Online 2? XCom Alliance? Bu oyunların başına ne geldi? Bu müthiş projelerin ve daha fazlasının ortadan kayboluşlarının üstündeki esrar perdesini Kasım ayında kaldırıyoruz.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



KNIGHTS OF THE TEMPLE

İlk Bakış



HOMEWORLD 2

GREYHAWK

MAX PAYNE 2



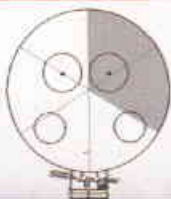
MEDAL OF HONOR BREAKTHROUGH

UFO AFTERMATH

SAVAGE

İnceleme

LEVEL KASIM SAYISI, 1 KASIM'DA TÜM TÜRKİYE'DE!



Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin, sgokhan@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkoç, salikol@level.com.tr
Yayın Yönetmeni Tuğbek Olek, tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri Firat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr
LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, selcukoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar Ali Aksöz, aliaksöz@level.com.tr
Ali Güngör, gali@level.com.tr
Batu Hergünel, batuh@level.com.tr
Cenk&Endem, cenkenendem@level.com.tr
Eser Güven, eser@level.com.tr
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr
Kaan Altın, jesuskane@level.com.tr
Korcan Meydan, korcanabi@level.com.tr
Onur Bayram, onur@level.com.tr
Serhat Bekdemir, serhat@level.com.tr
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr
Grafik Tasarım Didem İncəsagr, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar
Abone Satış Müdürü Asu Bozayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Gökhan Sungurtekin
Ltd. Şti. Adına Sahibi

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU
Baş Müdürlüğü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü Güler Okurmuş, oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr
Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak, No:4
Öto Sarayı
4. Levent - İstanbul
Tel: (312) 283 84 38

Dağıtım: BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.
İdari Adres: Mevlüt Penhan Cad.
Vefa Bayırı 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