

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

HAZİRAN 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 06 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV DAHİL)

**COUNTER STRIKE 1.3'ten 1.4'e
Yükseltme Paketi CD'de**

HALO

COMBAT EVOLVED

Level'in Halo maceraları. Level ofisine düşen Halo ve Xbox'ın başına neler geldi

SIM CITY 4

Şehir kurma stratejilerinin babası biz görmeyeli çok değişmiş

VIRTUA FIGHTER 4

Playstation 2'de Tekken'den daha iyi bir dövüş oyunu görebileceğimizi hiç sanmıyorduk

THE ELDER SCROLLS

MORROWIND

Ömür boyu sürececek bir RPG oyunu

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL.



**E-OYUN 2002
FUAR DAVETİYESİ
VERİYORUZ**

İLK BAKIŞ

Robin Hood
Indiana Jones 5
UFD Aftermath

PC İNCELEME

2002 FIFA World Cup
Spiderman-The Movie
Warlords Battlcrey 2

KONSOL İNCELEME

Maximo: Ghosts to Glory
World Rally Champ.
Silent Scope 2

TAM ÇÖZÜM

Jedi Knight 2
Metal Gear Solid 2

Bir ilk daha

İngiltere'deki ECTS oyun fuarının ilk düzenlenme hikayesi çok ilginçtir. Meraklı birkaç genç, çeşitli ülkelerden tanıdıkları, kendileri gibi oyun manyağı insanları evlerine davet ederler. Oyunlar hakkında fikirlerini paylaşıp sohbet etmek, oyunculuğun gelişmesi için fikir alışverişinde bulunmak ve beraberce hoş vakit geçirmektir tek amaçları. Spectrum ve Commodore zamanlarından bahsediyorum tabii ki. Ama her gelen tanıdığın, yanında da kendi tanıdıklarını getirmesi ile evlerin ortamı birden şenlenir. Gençler evlerini bu iş için kullandıklarına bin pişman olurlar. Ama bir yandan da ziyaretçi sayısı gözlerini açmıştır. Hemen ertesi sene bir depo kiralayıp, 4 gün sürecek bir mini-fuar düzenlerler. Sonuç inanılmazdır. Paylaşılan fikirler, onlarca ülkeden oyunsever ve oyun yapımcısının da katılımıyla, oyunların bugünkü haline gelmesi için ilk temel taşı oluşturur.

Ve bu yıl, Türkiye'nin ilk oyun fuarı E-Oyun 2002 düzenleniyor. 14-16 Haziran günleri arasında, Taksim-Harbiye Askeri Müzesi'nde Türkiye'deki oyunculuğun gelişmesi için birçok insan bir araya gelecek. Ve binlerce ziyaretçi, bu insanlara yön verme fırsatı bulacak. Evet, belki ne E3, ne de ECTS kadar şaşırtıcı olmayacak bu ilk Türk oyun fuarı. Ama birşeylerin değişmesi için, birşeylerin bir noktada başlaması gerekiyor. Biz de orada olacağız ve sizlerle hem dergimizin, hem de Türk oyunculuğunun gelişimi için ne yapılabilir konusunda fikirlerinizi paylaşacağız.

Orada görüşmek ümidiyle.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

editörlerin gizli hayatı

1. Bilgisayar oyunlarından daha zekî ne olabilir ki?
2. Editör olmadan önceki, herhangi bir oyuncu olduğun zamanlarını özledin mi?
3. Çok eskilerden bir oyunu yeniden yapabilsen, hangi oyun olurdu?



Fırat

1. Kız arkadaşımın zamanı geçirmek, yemek yemek, uyumak, müzik dinlemek veya... Yaşamak. Bu arada, sonlar bu ay Tağbek'den çıktı. Ben bir şey yapmadım.
2. Hem de çok... Eskiden sadece oyun oynardım. Şimdiyse oyunları incelemekten pek oyun oynayamıyorum. Her şey etkisi gibi olsa ya...
3. Aslında aklımda çok fazla oyun var, ama Emilyn Hughes International Soccer'ı 3D olmadan yeniden yapmayı çok isterdim.



Serpil

1. Birçok şey. Bir adventure'ın içinde bir köşede duran, figüran kıyıklı NPC'lerden biri olmak örneğin. Hayattaki sürekli ve değişmez tavırla ne kadar da mağrur olurdum kimbilir.
2. Hiç gidilmediği için çok sevilen uzak memleketler vardır hanı, sonra bir gün gidersin ve... Öyle yani
3. Manic Miner Niye? Yapmak zor olmasın diye



Tuğbek

1. Gerçek oyunlar. İnsanlarla aranızda monitör koymadan oynadıklarımı yani Futbol veya basketbol, Borsa veya Taboo, Masaüstü veya Live FRP, tiyatro veya dans, saklambaç veya köşe kapmaca.
2. Hiç ama hiç. O zamanlar bütün vaktimi oyunlara ayırmam sorun olurdu. Şimdi kimse ne oynadığıma ne kadar oynadığıma karışmıyor.
3. Defender of the Crown olurdu. Zaten Cinemaware de yapıyor oyunu, ben onlara yardım etmek isterdim.



Sinan

1. Fırat ile Bebek sahilinde gece ikiden sonra yürüyüşe çıkmak. Orada ayağını bir Vita tenekesine sokup (hatırlıyor musunuz olan?) üstüne çimento dökmek. Bu işlemlerden sonra bunalan herifi, boğazın serin sularında dinlenmeye bırakmak. Neden mi bunca çaba? Bir daha bu köşeye cevap yazmasın deyi!
2. Hem de nasıl! Her oyun dergisi aldığımda "Aaa, Robocop'un oyunu yapılmış! Amiga da ne ola ki?" dediğim, oyunların daha yapımına başlar başlamaz haberimin olmadığı, bütün oyunların benim için birer sürpriz olduğu o günleri özledim.
3. Cinemaware'den Wings ve Commodore oyunları oynatan bilim salonlarında "Cad" denilen, gerçek adını asla bilemediğim oyunu yapardım (benim asla CB4'üm olmadı :)



Burak

1. Kız arkadaşımınla gezmek, yürümek, gece dışarı çıkıp eğlenmek, arkadaşlarıyla sohbet etmek, tekne gezisine çıkmak. Sanırım yaz moduna fena girdim.
2. Ben hala herhangi bir oyuncuyum aslında ya. Tek farkım profesyonel olarak da oyun oynamak zorunda olmam. Bir de etkisine oranla kıyaslanamayacak kadar çok oyun seven arkadaşına kavuşmuş olmam :) Bir de annemin artık oyun oynadığı için bana söylenmemesi.
3. Pool of Radiance (adam gibi), King's Bounty, oynarken miğdemi bulandıran fakat bir türlü bırakmadığım Ace of Aces ve bence en iyi platform oyunu olan Turrican.

Xenus deep shadows

DEEP SHADOWS



İyi haber! Xenus geldiğinde; RPG, FPS, adventure ve action oynamak için ayrı ayrı oyunlar almak zorunda kalmayacaksınız. İstedığınız veya istemediğiniz her şey bu oyunda var. Hikaye, Kevin Myers'in kız kardeşinin çalıştığı dergiden, kız kardeşinin Colombia'daki bir araştırmada kaybolduğunu ve yaklaşık bir aydır kendisinden haber alınmadığını belirten bir telefon gelmesiyle başlıyor. Bunun üzerine Myers çok kızıyor ve hemen kız kardeşini bulmak için Colombia'ya gidiyor, ama orada kız kardeşinden önce kendisini, her yıl 10.000 kişinin katledildiği bir yerde buluyor. Buradan sonrası oyun

tam anlamıyla başlıyor. Xenus'da, kız kardeşinizi bulmak için oyundaki herkesle konuşmanız gerekecek, ama işin garibi, karşınızdaki insanlar her zaman insan canlısı olmayacak. Oyun şehir veya kasaba gibi çok geniş alanlarda geçecek. Buralarda kaybolmamanız için çok detaylı bir haritanız bulunacak. Ayrıca oyundaki araçları da kullanabileceksiniz. Bunlara tanklar ve helikopterler de dahil. Yalnız, Xenus'da parasız hiçbir şey yapamayacaksınız. Silahlardan cephanelere ve araçlardan diğer donanımlara kadar her şeyi parayla satın

alacaksınız. Para kazanmak içinse maceradan maceraya koşmanız gerekecek. Oyunda başarılı olmanız için iyi bir strateji izlemeniz gerekecek. Yani karşınıza çıkan her poligonu vurmak (?) hiçbir şeye yaramayacak. Xenus'un yapımcılarından Sergey Zabayansky, oyunda gerçeğin yanılsamasını yapmaya çalıştıklarını belirtiyor ve "ilk atışta ölen bir insan yapsaydık, bu oyunun hiç ilginçliği kalmazdı, yapmak istediğimiz hem action hem de gerçekçi bir oyun" diyor. Xenus'un değişik özelliklerinden biriyse nokta modellemesi. Düşmanlarınızı; sol-sağ kol, sol-sağ bacak ve kafalarından olmak üzere beş farklı yerden vurabiliyorsunuz. Xenus'da Deep Shadows'un Vitel Engine 2 motoru kullanılıyor. Oyunun yapay zekasının da oldukça iyi olacağı haberler arasında. Xenus, 2002'nin son yarısında sol-sağ kolunuzu veya sol-sağ bacağınızı kopartmak ve kafanızı patlatmak için geliyor (korkuttum sizi).

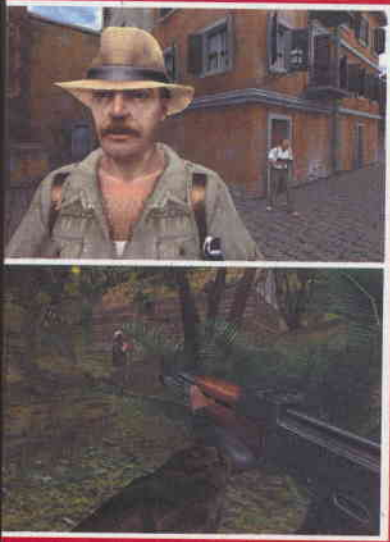
taz:wanted

BLITZ GAMES



Kıarkzıvıkz! Sonunda, ağaçları çok seven ve devamlı suretle ağaç yiyen koca kafalı Taz da oyun oluyor! Taz çizgi filminden aynı şekilde oyuna aktarılıyor. Yani grafiklerin çizgi filmde hiç farkı olmayacak. Bunun yanında Taz'ın çok farklı ve abartılı hareketleri olacak. Bu hareketlerin arasında, aynı çizgi filmde olduğu gibi ağzından salya akıtarak (ıyy) kendi etrafında dönmesi bile var. Oyunun tarzı ise "Sheep, Dog and Wolf" gibi tam bir action-adventure. Taz: Wanted 4 farklı dünyada geçecek. Her bölüm bir diğerinden tamamen farklı olacak ve Taz her defasında farklı bir giysiyle karşınıza çıkacak. Taz: Wanted'ın konusuysa çizgi filmiyle paralel. Oyunun başında Sam diye bir megoloman, Taz'ı alıp hayvanat bahçesine kapatıyor. Buna çok sinirlenen ve sevgilisi She-Devil'i da yemek isteyen... Eee, olmadı, baştan alayım. Sevgilisi She-Devil'a kavuşmak isteyen Taz, akşam yemeğinde demir parmaklıkları yiyerek he-

men olay yerinden kaçıyor. Bunun üstüne Sam, her yere "Taz Wanted" afişleri yapıyor. Bu noktadan sonrası oyun tamamen size kalıyor. Yapmanız gereken, Sam'in astığı afişleri, çevresinde dönerek toplamak. Oyunda toplam 10 bölüm bulunacak. Bu 10 level boyunca, aynı "Sheep, Dog and Wolf" taki Daffy Duck gibi Tweety (bir tedi gördüm sanki) size rehberlik edecek. Oyunda ayrıca beşten fazla bölüm sonu boss'u da olacak. İlginç olan şey ise, oyunu split-screen mod'uyla, yarış yaparak iki kişilik de oynayabileceksiniz. Taz grafik olarak da oldukça sağlam geliyor. Sadece Taz'da 2000'den fazla poligon olacak ve oyun boyunca Taz'ı 50 farklı şekilde görebileceksiniz. Grafikler 1280x1024'e kadar çıkabilecek. Taz haziran ayında... Kıarkzkkakzkk! Aaaaa, yedi sayfayı be! Pugh! ☺



SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK

DOOM'A DOOM'A DOOM!

Doom III, ID Software tarafından bir basın açıklamasıyla resmen duyuruldu. Yine de oyunun çıkış tarihi halen kesinlik kazanmış değil. Yepyeni bir grafik motoruyla tasarlanan Doom III, inanılmaz grafiklerle, eee, ne zaman geliyor bilmiyorum. Ama E3'te gösterilecek (Dubreğin yerine ben gitsem???)

ID'İNİN WEB SİTESİ YEPYENİ OLDU!

Efsanevi firma ID Software'in Web sitesinin tasarımı yıllar sonra değiştirildi! Sitede ID'nin en son projeleri hakkında detaylı bilgiler de bulunuyor. Siteye gitmek için hemen ilk sağdan girin ve karşınıza çıkan otoparkı geçince www.idsoftware.com adresine tıklayın (tamam, uyukum var).

STRONGHOLD'A EK PAKET

Kısa bir süre önce piyasaya çıkan ve herkesin bir anda sevgilisi olan Sezercik vari oyun Stronghold için ek görev paketi çıktı. Ek pakette yeni haritalar ve yeni campaign'ler bulunuyor. Stronghold: Crusader, bu yaz piyasada olacak.

CIVILIZATION III'E ADD-ON!

Infogrames, efsane oyun Civilization III için bir add-on hazırlıyor. Add-on'da sekiz yeni uygarlık ve lider bulunuyor. Bunun yanı sıra oyun artık multiplayer olarak da oynanabilecek. Daha detaylı bilgi için Level Haziran 2002 sayısındaki Sıcak Haber'leri bekleyin (şaka yaptım).

EMPIRE OF MAGIC GELİYOR!

Slovak Mayhem Studios'un iki senedir üzerinde çalıştığı strateji oyunu Empire of Magic, Eylül ayında geliyor. Oyunun en önemli özelliği çok geliştirilmiş bir artificial intelligence (yapay zeka) kullanması. Bu sayede bilgisayar kesinlikle hile yapmayacak ve gerçekten düşünecek. Ayrıca oyunda 80 birim bulunacak.

GTA 3!!!

PS2 versiyonuna dergi olarak 100 üzerinden 110 puan verdiğimiz GTA3, en sonunda PC'ye de geliyor. GTA 3'ün PC versiyonu bu yazıyı okuduğunuz esnada piyasada!

nba live2003 EA CANADA

→ NBA Live 2002'yi PC'ye yapmayarak, nisil desem, insanı sinir eden EA Canada, NBA Live 2003 PC versiyonu için hazırlıklara başladı. Oyunun yeni versiyonu NBA Live 2001'e oranla çok daha gerçekçi olacak. Yeni oyunda bu defa tam 30 yeni rebound animası



yonu bulunacak ve bu animasyonların hepsi çok gerçekçi olacak. Sadece rebound animasyonları değil, oyuncuların hareketleri de geliştiriliyor. Oyuncuların yürüme, koşma veya smaçları artık daha gerçekçi. Bunun yanında oyundaki blok ve pas verme sistemleri de geliştirilme aşamasında. NBA Live 2003'e yeni hareketler de ekleniyor. Oyunun müzikleri ise baştan yapılıyor ve oyun içindeki sesler, özellikle de seyirci sesleri yenileniyor. 2002 FIFA World Cup'ta olduğu gibi, artık seyircilerin oyuna katkısı çok daha fazla olacak. EA Canada, NBA Live 2003 hakkında şimdilik daha fazla bilgi vermiyor. Oyun bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak ve biz de dergicenek EA Canada'yı affedeceğiz. Dini arkadaşlar? ☺

tony tough GOT GAME

→ Daha önce hiçbir oyun yapmayan (gerçekten) Got Game Entertainment, Tony Tough: The Night of Roasted Moths adında yeni bir 2D adventure oyunu üzerinde çalışıyor. Tony Tough: The Night of Roasted Moths'in isminin uzunluğu 38 karakter olduğu için bir dahaki yazımda copy+paste yapacağım, ama haber bu değil. Haber, oyunun eski Monkey Island tarzında bir çizgi film adventure oyunu olduğu. Oyun eski adventure'lar gibi tam bir icon adventure. Tony Tough'ta şirin bir özel dedektif kontrol edeceksiniz. Yazmazsın perken seyse, gerçekten inanılmaz komik. Halloween bayramında çocukların şekerlerini çalan deli bir adamı durdurmaya çalışın! Evet, oyunun konusu oynanışına da yansıyor. Bu da demek oluyor ki, en az Monkey Island kadar eğlenceli espriler duyacaksınız ve bulmacalar çözeceksiniz. Oyun boyunca 30'dan fazla abidlik ve de-



gübdük karakterle karşılaşacaksınız. Screenshots'taki çizimlere iyi bakın ve oyunun ne kadar eğlenceli olduğunu anlayın. Got Game Entertainment tarafından geliştirilen Tony Tough: The Night of Roasted Moths (copy+paste), bu yaz piyasada olacak ve biz de dergicenek bu oyuna yumulacağız. Dini arkadaşlar? (yoo, daha önce böyle bir cümle kurmadım) ☺

combatflight simulator3 MICROSOFT

→ Microsoft'un İkinci Dünya Savaşı konulu uçuş simülasyonu Combat Flight Simulator, yeni versiyonuyla devam ediyor. Combat Flight Simulator 3 de, ilk iki oyunda olduğu gibi İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa'da geçiyor. Oyunda yepyeni bir grafik motoru kullanılıyor. Bu sayede



daha detaylı uçak modelleriyle daha etkileyici ortamlarda savaşacaksınız. Oyunun multiplayer mod'u da geliştiriliyor ve yeni role-playing elementleri ekleniyor. Combat Flight Simulator 3'te US Army Air Force'un 18 ayrı uçağını kullanabileceksiniz. Oyundaki görevler eskisine göre çok daha zor olacak. Sesler ve müzikler de savaş atmosferini hissettirecek kadar iyi olacak. Oyun hakkında şu anda elimizde olan bilgiler bunlar. Combat Flight Simulator 3, bu yılın sonlarına doğru geliyor. ☺



ERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK H

MEDAL OF HONOR?

Electronic Arts'ın İkinci Dünya Savaşı konulu FPS'si Medal of Honor için de ek paket yolda... Yek pakette dokuz yeni single player görev ve multiplayer harita bulunuyor. Ayrıca oyundaki yapay zeka da geliştiriliyor. Team Assault'ın çıkış tarihiyse şu anda belli değil, ama belli olduğu zaman haber vermezsem beni de neyim!

ATRIARCH YOLDA!

Yeni bir 3D massively-multiplayer online oyun geliyor. Oyunda RPG ve strateji materyalleri bir arada bulunacak. Daha fazla bilgi için www.atrarch.com adresini kullanabilirsiniz. Bu arada, oyunu alırken 'atrarch' diye isteyeceksiniz. Okunmuyor.

THEY CAME FROM HOLLYWOOD

Şehrin altını üstüne getirmek ister misiniz? They Came from Hollywood da bunu yapmanız için geliyor. Yeni real-time strateji oyununda yaratıkları kullanarak şehri dağıtmaya çalışacaksınız. Bunu yapmanız için insanlar size engel olmaya çalışacaklar. Oyunda 6 U.S. şehri patlatmaya çalışacaksınız ve yaratıklarınızı istediğiniz gibi değiştirebileceksiniz. Oyun tamamen 2D olarak hazırlanıyor. 2002'nin sonunda geliyorlar!

TSUNAMI 2256

Got Game Entertainment'ten yeni bir shooter oyunu geliyor. Third-person kamerasından ve 3D anime karakterlerle oynayacağımız oyunda iki ayrı karakter seçebileceksiniz. Oyunda 17 ayrı meç bulunacak.

ROLLER COASTER TYCOON II!

Tycoon oyunları devam ediyor. Roller Coaster Tycoon II'nin de çalışmalarına başlandı. Oyun belirli olmayan bir tarihte piyasada olabilir (bu kadar kararsızlık olmaz ki).

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

İsmi Metal Gear Solid 2: Substance olarak belirlenen oyun resmi olarak açıklandı. Metal Gear Solid 2 için bir eklenti olarak düşünülen Metal Gear Solid: Substance PS2 için tek başına, PC ve Xbox için ise Metal Gear Solid 2 ile birlikte çıkacak.

Ayrıca Konami 2 sene sonra çıkaracağı yeni bir Metal Gear Solid oyunu üzerinde çalışmaya başladığını da duyurdu. Ve Konami daha sonra MGS serilerini online olarak devam ettirecek!

everquest II

VERANT INTERACTIVE



Everquest II geliyor! Hem de inanılmaz grafiklerle! Verant Interactive'in geliştirdiği devasa online fantasy roleplaying tarzındaki Everquest II'yi bir server'da 2000'den fazla kişi aynı anda oynayabilecek. Oyunda 14 sınıftan 13 ayrı karakter seçebileceksiniz. Ve her karakterin 40'in üzerinde yeteneği olacak. Everquest II'de 1000'den fazla item bulunacak ve oyun beş farklı kitada geçecek. Bu kitaların hepsi devasa büyüklükte olacak ve zindanlardan çöllere kadar birçok alan içerecek. Oyunda yeni bir skill alış-veriş sistemi de kullanılacak. Bunların yanında karakterinizin; saçını, suratını, bacağı (himm) ve diğer özelliklerini kendiniz belirtebileceksiniz. Everquest II'de yeni bir grafik motoru kullanılıyor ve bu grafik motoru inanılmaz detaylı karakter-yaratık modelleri ve çok etkileyici ortamlar sağlıyor. Oyunda ayrıca piksel ışıklandırması ve dinamik harita kullanılıyor. Verant Interactive,

Everquest'teki karakterlerin Everquest II'de kullanılacağını belirtiyor. Bu da Everquest fanatikleri için pek iyi bir haber olmasa gerek. Everquest II'nin çıkış tarihiyse... 2003 sonu. İşte bu olmadı!



firestarter

CSG GAME WORLD



Dur bakayım, bir, iki, üç... heh, bundan tam tam sekiz yıl sonra (sayıyla sekiz), yani 2010'da geçen fantastik bir FPS oyunu geliyor. Firestarter grafikleri sebebiyle Doom'u oldukça hatırlatıyor. Oyunda; asker, ajan veya gangster gibi beş ayrı karakter seçebileceksiniz ve bu karakterlerin yetenekleri birbirinden farklı olacak. Firestarter'ın diğer FPS'lerden en önemli farkı da, seçebileceğiniz karakterlerin farklı yeteneklere sahip olması. Bunun dışında Firestarter klasik 'anahtar bul - kapıyı aç - sonra da kapat' mantığında olacak. Oyun üç farklı dünyada geçecek. Bu üç dünyada 16 farklı level bulunacak ve 20'den fazla yaratığı 20'den fazla silahla 'plof' diye patlatma şansına sahip olacaksınız. Ayrıca oyun sekiz kişiye kadar LAN veya Internet'ten oynanabilecek. Bunun yanında çok farklı multiplayer oyun seçenekleri de olacak. Firestarter'da, şaşırtıcı bir şekilde Unreal motoru kullanılmayacak. Yeni bir grafik motoruyla yapılan Firestarter'ın grafikleri Quake 2 gibi kahverengi ağırlıklı olacak ve yaratık modelleri, silahlar ve ortamlar çok detaylı tasarlanacak. Fizikler de çok gerçekçi olacak. Firestarter, 2003 yılının başında piyasada olacak. Haydi bakalım! ☺



legion

PARADOX



İnanmayacaksınız ama Legion tam bir RTS oyunu. Oyun Roma'nın tarihini konu alıyor. Paradox'un geliştirdiği Legion'un diğer RTS'lerden en önemli farkı, orduyuza tam anlamıyla hakim olabilmemiz. Legion, Might and Magic'ten esinlenerek yapılan bir oyun, ama oyunun Might and Magic'ten ufak bir farkı var: Legion tam bir RTS. Oyunda 22 farklı şehir ve 9 ayrı birim bulunuyor. Bu birimler; Roman Legionaries, Auxilia, Tribal Spearman, Cavalry, Warband, Greek Hoplites, Archers ve Javelinmen. Savaş İtalya'da başlıyor ve daha sonra Roma'nın Batı'sına kadar ilerliyor. Bu geniş alan içerisinde; dağlar, tepeler ve orman gibi yerlerde savaşacaksınız. İşin ilginç olan tarafıysa, dağ ve tepe gibi engebeli arazilerde ordularınız yaşayacak. Oyunda aynı haritada iki düşmanla birden savaşacaksınız, ama bu iki or-



du birbirinden tamamen bağımsız olacak. Legion'da aynı zamanda diplomasiyle de uğraş-

mak zorunda kalacaksınız. Oyunda detaylı bir haritanız da bulunacak ve bu haritaya zom yapabileceksiniz. Legion'un en ilginç özelliklerinden biriyse orduların çok kalabalık olması ve tam anlamıyla savaş atmosferini hissedebilmemiz. Legion, eee, lejyon gibi oyun işte. Yazacak bir şey kalmamış. ☺

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

SLASHERS UZAKLARA AÇILIYOR

Eylül ayında geniş yer ayırdığımız Dinç Interaktif'in ve Galip Kartoğlu'nun 2D dövüş oyunu Dual Blades (önceki adı Slashers) bu yaz Metro 3D firması tarafından tüm dünyaya pazarlanacak. Hun İmparatorluğu'nda geçen oyunda 15 farklı dövüşçü var. Dövüş sistemi olarak birçok iki boyutlu oyundan daha gelişmiş olan Dual Blades, sadece GameBoy Advance için hazırlanıyor.

BİTEK-O 2002

Sabancı Üniversitesi, Batı Koleji, Microsoft ve Milliyet Gazetesi işbirliği ile gerçekleştirilen Bilişim Teknolojileri Organizasyonu 'Bitek-O 2002' nin sonuçları açıklandı. Katılımcılar yarışmaya 'Web Tasarımı', 'Yazılım Geliştirme' ve 'Hayalimdeki Bilişim Projesi' olmak üzere üç ayrı alandaki çalışmaları ile katıldı.

UNREAL TOURNAMENT 2003 WEB SİTESİ

Infogrames, halen yapım aşamasında olan Unreal Tournament 2003'ün resmi sitesini yayınladı. Sitede; karakterler, yeni screenshot'lar ve sıkça sorulan sorular bulunuyor. Sitenin adresiyse www.unrealtournament2003.com. Siteye gitmek için Internet Explorer'ın adres kısmına www.unrealtournament2003.com yazıp... Zzzzz...

FREEDOM FORCE'A EDITOR

Irrational Games, Freedom Force için yeni bir tool-set yayınladı. Bu set sayesinde oyuna yeni; campaign'ler, karakterler, objeler, sesler ve görüntü efektleri ekleniyor. Seti www.modforce.com adresinden download edebilirsiniz.

COUNTER STRIKE TURNUVASI

Counter Strike turnuvası dehşet bir şekilde devam ediyor! Turnuvada son 4 haftaya girilirken, ilk 12 finalist şimdiden belli oldu. 12 finalist kim mi? ONC, KILL, BT, GG, X-COM, X, US, RT, ED, WT, DGTH ve WNC. Bir dahaki haftalarda oynanacak maçlarla birlikte son 4 finalist de belli olacak. Daha sonra; Ankara (Cool-Hand Cafe), İzmir ve Antalya'dan da 16 finalistin belirlenmesiyle birlikte 32 takım final haftalarına girecek. Halen Sport House Cafe'de devam etmekte olan turnuva, birkaç sorunsuz takım (!) dışında alabildiğine sorunsuz devam ediyor. Birkaç hafta sonra da CPL'e gidecek olan takım belli olacak. Bu arada tartışma çıkartanlar olay yerinde M4'le vurulacak. İşte turnuvada son durum.

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

■ BU AY

Anno 1503ELECTRONIC ARTS
Counter-Strike: Condition ZeroVIVENDI
Delta Force: Task Force DaggerNOVALOGIC
Icewind Dale 2INTERPLAY
Impossible CreaturesRELIC
Neverwinter NightsBIOWARE
Robin Hood: Defender of the CrownCINEMAWARE
Soldier of Fortune 2: Double HelixACTIVISION
Grand Theft Auto 3ROCKSTAR

■ TEMMUZ 2002

FarscapeRED LEMON STUDIOS
Warcraft 3: Reign of ChaosBLIZZARD
Unreal Tournament 2003INFOGRAMES

■ AĞUSTOS 2002

Alien vs Predator 2: Primal HuntSIERRA
----------------------------------	-------------

■ EYLÜL 2002

Colin McRae Rally 3CODEMASTERS
---------------------	------------------

■ EKİM 2002

Age of MythologyMICROSOFT
Hitman 2: Silent AssassinEIDOS
Project IGI 2CODEMASTERS

■ ARALIK 2002

Postal 2RUNNING WITH SCISSORS
----------	----------------------------

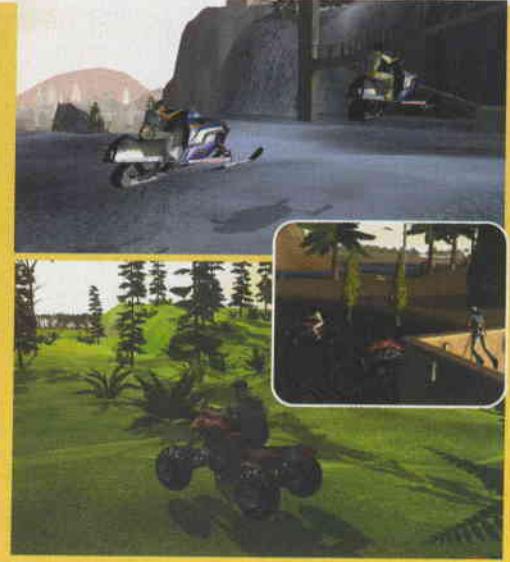
■ ÇIKIŞ TARİHİ KESİN OLMAYANLAR

Asheron's Call 2MICROSOFT
Black & White 2LIONHEAD
Blood RayneTERMINAL REALITY
Broken Sword 3REVOLUTION
Command & Conquer: GeneralsWESTWOOD
Deus Ex 2ION STORM
Doom 3ID
Duke Nukem ForeverGODGAMES
Repo XINFOGRAMES
Hidden and Dangerous 2TALONSOFT
Homeworld 2RELIC
LegionSTRATEGY FIRST
Medieval: Total WarACTIVISION
Metal Gear Solid 2: SubstanceKONAMI
Nina: Agent ChroniclesLEMON
PreatoriansEIDOS
Railroad Tycoon 3POP TOP
Rainbow Six: Raven ShieldRED STORM ENTERTAINMENT
Sims OnlineMAXIS
Star Wars: GalaxiesLUCASARTS
Star Wars: Knights Old Rep.LUCASARTS
SWAT 4: Urban JusticeSIERRA
Team Fortress 2SIERRA
Tom Clancy's Splinter CellUBISOFT
Tomb Raider: Angel of DarknessEIDOS
Total Annihilation 2PHANTAGRAM
Tropico 2TAKE 2
Unreal 2INFOGRAMES
Quake IVACTIVISION
Warlords 4: Heroes of EtheriaUBISOFT
World of WarcraftVIVENDI

fuel | DREAMCATCHER



Fuel şimdiye kadar pek rastlamadığımız tarzda bir oyun. Aslında oyunun tarzı da yok. Karada, havada, denizde, kısacası her yerde yarışıyorsunuz (Camel Trophy gibi). Oyunda kar araçlarından jet-ski'ye kadar her aracı kullanabileceksiniz. Bunun yanında oyunda koşarak ve tırmanarak geçmeniz gereken yerler de olacak. Mesela duvarı tırmanarak geçeceksiniz ama hemen arkasından aracınıza atlayıp yarışa devam edeceksiniz. Yalnız, oyunda action'a çok fazla ağırlık verildiği için araçlarınızın hasar almayacak. Ayrıca araçlarınızı aldığınız parçalarla kendiniz geliştirebileceksiniz. Fuel'de third person kamerayla first person kamerası arasında geçiş yapabiliyor. Fuel, 2002'nin sonunda hem PC hem de Xbox için geliyor. ☺



voodooislands | SPIRIT



u yıl E3 fuarında (Dubek? Sinan?) gösterilecek olan Voodoo Islands; strateji, action ve adventure karışımı bir oyun. Voodoo Islands çok şirin bir adada geçiyor. Yapmanız gereken şeyse Caribbean Seas'in efendisi olmak. Oyunda 20'den fazla single-player harita bulunuyor. Voodoo Islands'in en ilginç özelliklerinden birisi, oyunun kendi içinde üç ayrı bölüme ayrılması. Bu bölümlerin ilkinde denizcilik yapacaksınız. İkincisinde yam-yamlarla savaşacaksınız. Ve son olarak üçüncü bölümde birim yapıp geliştireceksiniz. Voodoo Islands'in grafikleriyse oldukça kaliteli görünüyor. Kullanacağınız gemilerden, karakter modellemelerine kadar her şey çok detaylı olarak hazırlanıyor. Ayrıca gemilerde gerçekçi fizik ve hasar mo-

dellemleri de kullanılacak. Spirit, Voodoo Islands'in oynanabilir ilk versiyonunu E3 fuarına yetiştirmeye çalışıyor. Yetiştiremezlerse, E3 muhabirlerimiz Dubek Can ile Sinan Gül, Spirit'in standını Tazmanyaya Canavarını aratmayacak bir hızla yiyecekler. ☹



1914thegreatwar



Fishtank (hangi oyunlarını oynasam grafikleri incelemekten oyun yarıda kalıyor) yeni bir oyun daha yapıyor: 1914: The Great War. Great War, Birinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir sıra tabanlı bir 3D strateji oyunu. Fishtank, kesinlikle bir 3D strateji oyununda yapılabilecek en iyi grafikleri yapmış. Oyundaki birimlerin gerçekten inanılmaz detaylı. Ayrıca savaş sırasında kar veya yağmur yağacak. Bu bir. İkincisi, oyun da en az grafikler kadar detaylı. Mesela bu birimler hasar alabilecek ve bu hasarları ordunuzdaki sağlık birimleriyle tamir edebileceksiniz. Oyunda tam 70 ayrı bi-



rim bulunacak. Ve bu birimler orijinal Great War'dakilerle aynı olacak. The Great War'da kullanılan kamera sistemiye klasik 3D RTS'lerden farksız. İstedığınız zaman zoom in veya zoom out yapıp kamerayı çevirebileceksiniz. Oyunda 15 ayrı level bulunacak ve campaign'leri bitirdiğiniz zaman bonus level'lar da açılacak. Sonra... Sonrası, bu yılın ikinci yarısında. ☺

conflict: desert storm

PUMPKIN STUDIOS



Warzone 2100'ün yapımcılarından yeni bir taktik savaş oyunu geliyor. Conflict: Desert Storm, Irak'ın Kuveyt'i işgal etmesiyle başlıyor. Oyun Spec Ops'a benzer bir kamerayla, yani third person kamerasıyla oynanıyor. Desert Storm oynadıkça zorlaşan bir yapıya sahip ve görevler de oldukça ilginç. Mesela en son ve en zor görevinizde Irak'ın başkanına, yani Saddam'a karşı savaşacaksınız (haliyle oyunda Saddam'ın gerçek ismi kullanılmıyor). Oyunda savaş araçlarını da kullanabileceksiniz. İsminden



ide anlayacağınız gibi Conflict'in neredeyse yarısından daha fazlası çölde geçiyor. Pumpkin Studios, Delta Force veya Operation Flashpoint tarzında bir oyun yapmaya çalıştıklarını belirtmekten çekinmiyor. Conflict: Desert Storm'da yalnız olmayacaksınız. Yanınızda sizinle birlikte savaşacak 4 takım arkadaşınız bulunacak ve takım arkadaşlarınızın Commandos'daki gibi farklı yetenekleri olacak. Mesela Bradley takım lideriniz ve silahlardan sorumlu. Foley ise 'sniper'ınız. Conflict: Desert Storm, Operation Flashpoint ve Delta Force'a çok iyi bir alternatif olacak gibi görünüyor.

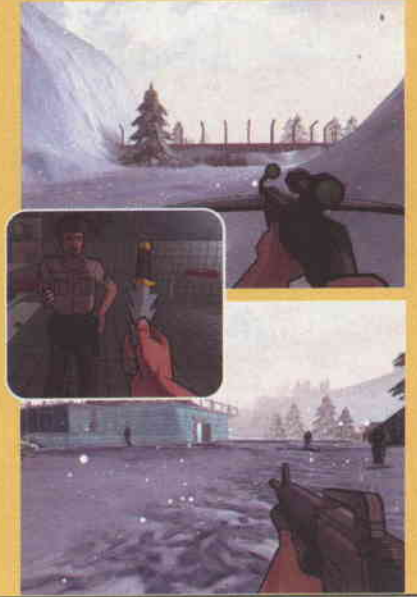


XIII

UBISOFT MONTREAL



Son zamanlarda Kısa Kısa'da çok sık rastladığımız ve rastlamakla kalmayıp gıyabında çok iyi konuştuğumuz (yalan) Ubisoft, yeni bir FPS oyunu yapmak için çalışmalarına başladı. XIII'de üç ayrı karakter bulunuyor. Yapmanız gerekirse John F. Kennedy suikastinin sırrını çözmek. Oyunun hemen başında grubunuzdan olan Angel, sizi John F. Kennedy'nin katili olmakla suçluyor. İşin ilginç ise, sizin hafızanızı kaybetmiş olmanız. Oyun ismini de XIII adlı çizgi-romandan alıyor. Dolayısıyla karakterler de çizgi-roman tarzında çizilmiş. Bu da demek oluyor ki, oyundaki karakterler ve silahlar 2D. Bunun nedeni de çizgi-romanın havasını oyuna yansıtabilmek. Yine de ortamların hepsi 3D olarak tasarlanmış. XIII, saf bir shooter olmayacak. Suikasti kimin düzenlediğini çözebilmek için herkesle konuşup bilgi toplamanız ve fotoğraf gibi ipuçlarından yararlanmanız olacak. XIII, 2003 yılının başlarında çıkıyor.



projectBG&E

UBISOFT



Rayman'in yaratıcısı Michel Ancel tam bir "yeni jenerasyon" oyuna imza atmak üzere. 24 Mayıs'ta E3 fuarında resmi olarak duyurulacak olan oyunun esas adı belli değil, şimdilik yukarıda okuduğunuz kod adı verilmiş. Ve oyun hakkında çok fazla bir detay da sızdırılmadı. Basına işin kötüsü. Sadece yapımcının ağzından şu bilgiler döküldü: "Bu oyunu yeni jenerasyon kategorisine sokmamızın sebebi, sadece sizi hemen sarıran bir hikayeye sahip olması değil. Aynı zamanda size oyun dünyasını istediğiniz gibi keşfetme özgürlüğünü vermesi. İçinde dağlar, koca şehirler, sakin kasabalar olan farklı gezegenleri yaratabilmek için, sıfırdan yeni bir motor yazdık. Amacımız, oyuncuya oyunla bir bütün olma imkanı verirken, aynı zamanda bir dünyasını iste-

diği gibi gezebilme özgürlüğü tanımak: Sınırları olmayan bir dünyayı" Çok iddialı sözler. Bakalım, E3'te göreceğiz...



archangel

METROPOLIS SOFTWARE



Melek konulu iki oyun hatırlıyorum sadece: Geçen yıl verdiğimiz Requiem ve çok iyi olmasını bekleyip de birçoğumuzun beğenmediği Messiah. Şimdi bu listeye bir üçüncüsü ekleniyor: Archangel. Bir trafik kazasında öldükten sonra bedeninden ayrılan Michael Travinsky'yi yönettiğiniz oyun, hem fantastik hem de günümüz dünyasında geçen bir aksiyon-role playing oyunu olacak. Aydınlığın Lord'u tarafından Karanlığın güçlerine karşı savaşma görevi verilen Michael, "ulan bu ne klişe bir konu" deyince art tarafına şimşegi yer ve akıllanır. Görevi alıp şimşegi de yiyin-

ce bambaşka bir insan (pardon, ruh) olan Michael, oyun içinde karşısına çıkan birçok tipin verdiği görevleri yerine getirmeye çalışacak. Tamamladığı görevlerden sonra giderek daha da güçlenip "melek güçleri" kazanmaya başlayacak. Senaryo açıldıkça da Michael'in bir insan ruhundan, büyük güçleri olan bir meleğe dönüşmesini izleyeceğiz. Oyun sırasında iki şekilde gireceğiz: Hayalet ve savaşçı. Hayalet birçok zayıf düşmanlar büyü yoluyla savaşabilirken, savaş tek ve güçlü bir düşmanla savaşmak için uygun olacak. Nedir, ne değildir, 2003 ortasında göreceğiz.



hoverace | GSC GAMEWORLD

→ Yarış oyunlarında yarışmaktan daha çok pislik yapmasını seviyorsanız, HoveRace sadece sizin gibi oyun-bozanlar familyası için yapım aşamasında (kızmadım!). HoveRace fantastik bir yarış oyunu ve bu yarışta yapmanız

gereken sadece etabı birinci tamamlamak değil. Bir yandan yarışırken diğer yandan silahlarınızla rakiplerinizi yarış dışı bırakmaya çalışacaksınız. Oyunda 10 farklı silah bulunacak. Bu silahların beşi primary, diğer beşi de secondary grubu altında olacak. Primary silahlarınız hafif, ama çok mermili; secondary silahlarınızsa ağır ama az mermili olacak. Oyun aralarında aracınızı kazandığınız paralarla, hovercraft gibi araçlarla geliştirebileceksiniz. HoveRace'de seçebileceğiniz 15 araç bulunacak. Bu araçlar arasında polis arabası ve hafif araçlar da bulunuyor. Haliyle her aracın farklı bir sürüş özelliği olacak. HoveRace'de 4'ü bonus olan 16 ayrı level'da yarışacaksınız. Level'ler oldukça geniş olacak. HoveRace, her an Haziran ayında piyasada olabilir (anlatım bozukluğu). ☺

SAYIMZAMANI

→ E3'TE BU YIL

Gösterilen oyunların...

% 28.4'ü	Aksiyon
% 16.7'si	Spor ve Yarış
% 12.1'i	Adventure
% 10.9'u	Çocuk ve aile
% 8.3'ü	RPG
% 7.3'ü	Strateji
% 6'sı	Eğitim
% 3.2'si	Simulasyon

...oyunlarıydı

deltaforce:taskforcedagger | NOVALOGIC

→ Son zamanlarda Tom Clancy's Ghost Recon ve Counter Strike gibi oyunların çıkmasıyla sessiz kalın Delta Force, Task Force Dagger'la Haziran ayı sularında patlayabilir. Task Force Dagger, Delta Force: Land Warrior'un mission pack'i olmasına rağmen Land Warrior CD'si olmadan da oynanabilecek. Task Force Dagger, Afganistan'daki savaş sırasında geçiyor (gerçek değil, yani savaş) ve oyunda 25 yeni görev bulunuyor. Bunun yanı sıra oyunu farklı donanımlara sahip olan 10 ayrı askerden birini seçerek oynayabileceksiniz. Task Force Dagger'da; Kalashnikov AKS-74U, Colt M4 Carbine w/M203 GL, Colt M4A1 SOPMOD, Colt M16A2 w/M203 GL, H&K PSG-1, Suppressed Sniper, Diemaco CBA1 Carbine, AW Sniper ve H&K MP5N Submachinegun gibi gerçekleriyle birebir olarak aynı olan 30 ayrı silahı kullanabileceksiniz. Oyun Afganistan'ın, Kandahar, Mazar-i-Sharif ve Toraj Bora adı üç ayrı bölgesinde geçecek. Bu böl-

gelerin tamamı gerçekleriyle birebir olarak aynı yapılmış. Novalogic, Task Force Dagger'ın diğer Delta Force oyunları tadında olacağını ve oyunun %75 action, %25 de strateji içerdiğini belirtiyor. Delta Force'un yeni versiyonunda sessizlik çok önemli olacak. Bunun yanında oyunu sadece bir yoldan değil, farklı taktik yollarla da bitirebileceksiniz. Ayrıca oyun-

da geliştirilmiş bir yapay zeka da kullanılıyor. Grafiklerse Land Warrior'dan pek farklı değil, ama karakter modelleri ve ortamların detayı artıyor. Novalogic, oyunda sis kullanılmayacağını ve oyuncuların kilometrelerce uzaklıktaki bir düşmanı çok rahat görebileceklerini belirtiyor. Delta Force: Task Force Dagger, bu ay içinde piyasada olacak. ■



nefandus | BLACK ELEMENT SOFTWARE

→ Hem action, hem adventure, hem de korku oyunu? İşte buna ilgilir (genellikle bir bardak soğuk su). Bu kadar çok türü karıştırmaya çalışan oyunlar fena halde fos çıkar, özellikle de adı sanı duyulmamış bir firma tarafından yapılıyorsa. Ama bu "adı sanı duyulmamış firma", Operation Flashpoint'ın yapımcısı Bohemia'nın yan kolu ise, o zaman bu oyun bu kuralı yıkar.

Yusufçuk bir atmosfere sahip olan oyun, karanlık olayların döndüğü bir Avrupa kasabasında geçiyor. Ciddi anlamda karanlık olaylar. Sizi bilmek istemeyeceğiniz kadar korkunç ger-

çeklerle yüzleştirecek, insanoğlu daha dünyaya ayak basmadan önce bile burada olan bir gücün sırrını çözmek zorunda bırakacak olan olaylar. Yarı şeytan olan kahramanımız (birisi Dante mi dedi?) yetmişten fazla bölüm boyunca gerçek dünyadan, "dünyadaki gerçek dışı dünya"ya geçiş yapacak.

İlk ekran görüntülerinden görünen grafikler hoş, ama henüz bizi korkutabilecek bir şey göremedik. Nefandus, 2003'ün başında hazır ve de nazır olacak. ☺



Robin Hood

Efsanevi kahraman ve taytlı adamları hedefi tam onikiden vuracak...

Ona bayıldık, hatta günlerce başından kalkmadık. Vahşi Batı'da at koşturmanın ve silah çekmenin tadına vardık. Desperados gerçekten de son yıllarda gördüğüm en iyi strateji oyunuydu. Sıkı bir western filmi ni aratmayacak kadar sürükleyici hikayesi ve inanılmaz grafikleriyle arşivimin nadide parçalarından biri oldu. Desperados'un yapımcısı Spellbound, şu günlerde bir hayli iddialı olduğu yeni bir oyun üstünde çalışıyor; ekip Vahşi Batı'yı bir kenara bırakıp, Orta Çağ Britanya'sına el atmış ve Sherwood Ormanının derinliklerinde hırsızlar prensi Robin Hood'a rastlamış.

Efsane mi değil mi bilinmez

Robin Hood gerek hikayesi, gerekse de karakterleriyle bir strateji oyununa uyarlanmak için biçilmiş kaftan. Bildiğimiz kadarıyla Robin Hood efsanevi bir halk kahramanı ama yaşadığına inanılanların sayısı küçümsenecek kadar değil. Efsaneyi az çok hepimiz biliyoruz. En azından hakkında çevrilen birkaç filmi görmüşsünüzdür. Robin Hood soylu bir isyankar; dönemin diktatör yönetimine başkaldıran, zenginden çalıp, fakire veren cesur bir hırsız. Bir de unutmadan, attığını vuran usta bir okçu. Oyunun senaryosu belli bir



Robin ve arkadaşları için arkasındaki dört askeri nasıl saf dışı bırakacaklarını tartışırken...

yapıt üzerine değil; karma olacakmış. Spellbound Robin Hood hakkında geniş çaplı bir araştırma yaparak birçok kaynaktan faydalanmış ve özellikle Orta Çağ mimarisyle kıyafetleri üzerinde durmuş. Oyun, doğrusal olmayan bir kurguya sahip ve bu kurgu da farklı görevlerden oluşmakta (yani Desperados gibi bir görevi bitirip

daş bulmak, Derby zindanlarından Keşiş Tuck'ı kurtarmak, Nottingham Kalesini ele geçirmek ve Sherwood Ormanında silah taşıyan bir konvoyu pusu kurmak kulağımıza çalınanlardan sadece birkaçı. Görevleri ister büyük bir zillik içinde tamamlayın, isterseniz de kıyameti koparın; hangisi size uyar. Yalnız her iki durumda da strateji-

Yeni bir teknik sayesinde karakterler Desperados'a göre yaklaşık %25 daha büyük ve animasyonlar iki kat daha fazla.

ötekine geçmek zorunda değiliz), Görevlerin yerleştirildiği bir haritadan seçim yapabilecek ve hikayeye ilgili veya ilgisiz görevler seçebileceğiz. Esas amacımız, savaşta esir düşmüş Aslan Yürekli Richard'ın fidyesini ödeyebilecek kadar altın çalmak (eminim bu kadar basit değildir çünkü böyle bir amaç uğruna saatlerimi ekran başında geçirmek istemem açıkçası) ve onun yokluğunda başa geçmek isteyenlere dersini vermek.

Taytlı giymek pişix yapar mı?

Oyunda 40'ü aşkın birbirinden farklı görev olacak. York Katedraline gizlice girip davanıza yan-

nizi iyi kurmalısınız. Robin Hood, Orta Çağın karanlık dönemini yansıtan ve efsanenin kendisine uygun mekanlarda geçiyor, Sherwood Ormanı, York Şehri, Nottingham Kalesi ve Derby Zindanları bunlardan birkaçı. Gündüz geldiğiniz bir yeri gece görmeyiz de mümkün olacak.

Efsanenin tüm önemli karakterleri oyunda mevcut (Küçük John gibi); bu beş ana karakterin yanı sıra dört yan karakter de olacakmış. Tabii Nottingham Şerifi gibi önemli kötülerini de unutmamak gerek. Her karakterin farklı silahları ve yetenekleri var. Sopa, kılıç, tokmak, ağ ve ok-yay gibi birçok dönem silahı elinizden geçecek ve bazen



Desperados'tan farklı olarak, yanınıza vasıfsız (yani kahraman olmayan) adamlar da alabiliyorsunuz



bir elmayı bile bir silaha dönüştürmek zorunda kalabileceğiniz. Kaba kuvvete başvurmak istemediğiniz zaman karakterlerinizin özel yeteneklerini ve eşyalarını kullanabileceğiniz. Yeri gelecek, ormanın avantajlarından yararlanarak, düşmanlarınıza tuzaklar kurabileceğiniz. Zaten oyunun temel bakışını oyuncu belirliyor; gizlilik mi, yoksa aksiyon mu tamamen oyuncuya kalmış.

Tek fark ok-yay değil...

Peki Robin Hood'un Desperados'dan tek farkı konsepti mi? Hayır, kesinlikle değil. Oynanabilirlik genel anlamda aynı ve yine rengarenk izometrik grafikler bizi bekliyor ama bu olmazsa olmaz benzerlikler dışında iki oyunun birçok yönden birbirinden farklı olduğunu söyleyebiliriz. Öncelikle Robin Hood, Desperados'un motorunu almış ve bir hayli geliştirmiş. Yeni bir sıkıştırma tekniği sayesinde karakterler yaklaşık %25 daha büyük (yani daha detaylı) ve animasyonlar iki kat daha fazla. Genel oynanabilirlik dışında yepyeni bir dövüş sistemi var. Ateşli silahların daha o dönemde icat olması ve yakın dövüşün ağırlıklı olmasından dolayı böyle bir sisteme ihtiyaç duyulmuş. Düşmanla bi-

rebir dövüşürken birtakım semboller vasıtasıyla, ne tür bir saldırı hamlesini yapacağını belirleyebileceğiniz. Tabii bunu yapay zekaya bırakmanız da mümkün olacak; o zaman da işin içine cesaret ve dayanıklılık gibi bazı karakteristik değerleriniz girecek (biraz RPG'nin kimseye zararı olmaz). Yi-ne de kim kılıcı eline alıp, meşalelerle aydınlatılmış bir zindanda bizzat dövüşmek istemez ki?

Tayı giymek delikanliliği bozarmı?

Desperados'un hit özelliklerinden 'quickaction' Robin Hood için de geçerli. Hani şu bir karaktere

TAHMINİ ÇIKIŞ TARİHİ 06. 2003

Tür • Strateji

Yapım • Spellbound

Dağıtım • Wanadoo Edition

Bize Göre • Orta Çağ'da geçen bir Desperados'un fikri bile çok güzel. Emlalim Robin Hood getireceği yanlıklarla tamamen farklı bir oyun olacak!

bir hareket atayıp, sonra da tek tuşa basarak uygulattığımız olay. İşte bu sefer karakterlere maksimum üç hareket ezberletebiliyoruz (harika!). Yapay zekaysa neredeyse baştan yazılmış. Düşmanlar hazır scriptlere göre tepki göstermekten çok sizin yaklaşımınızın, birçok olasılıkla çarpımına göre hareket ediyorlarmış. Örneğin bulaştığınız bir asker, yanlış bir adminizde destek isteyerek veya komutanına haber vererek (ki komutanlar acayip zorluymuş) planlarınızı bir anda altüst edebilir. Ayrıca askerler komutanlarından aldıkları emirlere göre farklı defans formasyonlarına geçebiliyormuş. Kısacası ayağınızı denk alın ve adamları hiç hafife almayın. Bir de 'muska' olayı var. Bir tür joker gibi bir şey olacaktı. Örneğin Robin Hood bayılmak veya ölmek üzere olduğu anlarda bir şans daha olacaktı (bir batıl inançlarımızı eksikti).

Tasarımcıların bizzat Strasbourg kentinden ilham alarak modellediği şu Orta Çağ manzaralarına bakınca ve yazdıklarını okuyunca, Comandos'a yeni ve diğil bir rakibin daha geldiğini düşünebilirsiniz; haklısınız da, Robin Hood, vaat ettiği yenilikler ve bizzat konseptiyle benim şimdiden iş-tahımı kabarttı. Maalesef çıkmasına daha çok var, yaa sabır!

Güven Çatak | güven@level.com.tr

Tayı Giyen Yıldızlar

Robin Hood efsanesi 1900'lü yılların başından itibaren sinemanın ve televizyonun favori malzemelerinden oldu. Filmler çekildi, diziler yapıldı ve bu halk kahramanı zenginden çalıp fakire vermeye devam etti. Tek derdi Normandiya zulmüne engel olmak bu Saksonlu soylu genç. Yoksa o hiçbir zaman bir lider olmadı, sadece hakkı olanı istedi. Ama şartlar onu önce tayı giymeye, sonra hırsızlar prensi tahtına oturmaya ve en sonunda da bir Hollywood yıldızı olmaya zorladı (bir de şu çaldığı altınların hepsini dağıtmak yerine, bir kısmını pişikleri için pudra almaya ayırsaydı keşke). Kimler geçmedi ki beyaz perdeden? Bilenen en yaşlı ve en ünlü Robin Hood, kılıç-kalkan filmlerinin unutulmaz oyuncusu Errol Flynn olsa gerek. The Adventures of Robin Hood (1938) onsuз bu-günlere gelemezdi

herhalde; dönemin en popüler birkaç dizisinden biriydi ve tabii ki siyah-beyazdı. Uzun bir aradan sonra Kevin Costner'lı The Prince of Thieves (1991) sinemalara geldi ve biz de Robin Hood'un okla oku vurmasını ağızımız açık seyrettik. Gerçekten sürükleyici bir macera filmiydi. Bir de filmin Bryan Adams'ın 'Everything I do, I do it for U' şarkısı vardı ki o konuya hiç girmiyordum (haftalarca böyle bir parça nasıl liste başı olur aklım almıyor). Ve son olarak Mel Brooks'un efsanesi 'ti'ye alan, absürd komedisi, Men in Tights (1993) ile Robin Hood perdeyi kapadı, tabii şimdilik...



UFO aftermath

Sectoid inadı ne pismiş ama!

Bir zaman evvel yine bu sayfalarda Dreamland Chronicles: Freedom Ridge diye bir oyunun haberini vermiştik. Sıra tabanlı strateji türünde olması planlanan bu oyunu yapanlar, artık bir efsane haline gelmiş olan X-COM serilerini ortaya çıkaran adamlardı. Ve Freedom Ridge farklı bir isimle de olsa, ilk X-COM oyununa bir devam niteliğinde olacaktı. Ama 2001 sonunda beklenmedik bir haber geldi, proje rafa kaldırılmıştı. Doğrusu beklenen bir yapımdı ve iptal edilmesi hayli üzücü oldu, çünkü sıra tabanlı strateji türüne tamamen yeni bir soluk katabilecek fikirlerle doluydu.

Ancak kısa süre önce projenin el değiştirdiği, hayli yeni bir firma olan Altar Interactive tarafından devralındığı haberi geldi. Altar programcıları diğer firmanın ortaya koyduğu tüm eskizleri ve program kodlarını devralmış, üzerinde çalışmaya başlamıştı. Tabii oyunun adı da değiştirildi ve UFO: Aftermath olarak belirlendi. Yani sizin anlayacağınız X-COM oyunlarında başınıza bela olan küçük, gri Sectoid amcaılar geri dönüyor. Ne ölmek bilmez yaratıklarımız ama!



Bitmap değil...

Altar Interactive programcılarının projeyi devraldıklarında ilk karşılaştıkları sorun elde olan tüm malzemenin çok küçük bir kısmının işe yaradığını görmek olmuş. Herşeyden önce oyunda kullanılması düşünülen NetImmerse grafik motorunun lisansı geçmiş, ayrıca program kodlarının büyük bir kısmı işe yaramaz haldeymiş. İşe yarar tek kısmın ana tasarım konsepti olduğunu anladıklarında grafik ve ses motorları başta olmak üzere herşeyi yeniden kodlamaya koyulmuşlar. Aftermath tamamen 3D grafiklere ve deforme olabilen oyun alanına sahip olması planlanan bir yapım, yani hayli detaylı bir yapım olacak. Ancak bunun bedeli yüksek sistem ihtiyacı istemesi, oyunu çalıştırabilmek için en azından ilk nesil GeForce grafik kartlarından biri gerekecek. Tabii bu durum kısıtlı bir süre içinde oyunu bitirmeye çalışan programcıları için de sorunlar yaratıyor, ancak söylediklerine göre çalışmalar hızla ve istenen yönde geliyormuş.

İstila!

Şimdi geelim oyunun konusuna, Aftermath diğer X-COM oyunlarının aksine oyuncuyu hayli ümitsiz



bir durumda bırakacak bir senaryoya sahip. Siz oyuna başladığınızda dünya tamamen işgal edilmiş, insanlardan geriye pek fazla birşey kalmamış olacak. Peki nasıl? Birgün atmosfere bir seri asteroid giriyor ve daha insanlar ne olduğunu anlamadan bunların taşıdığı son derece öldürücü bir biyolojik silah heryeri kaplıyor. Bu virüs sadece insan değil, gezegendeki hayvan ve bitki yaşamını da sona erdirecek kadar güçlü. Virüsün öldürücü etkisine dayanabilen canlılardan büyük bir kısmı ise mutasyona uğrayıp tuhaf ve saldırgan yaratıklar haline dönüşüyorlar. Hemen ardından da çeşitli ırklardan oluşan bir uzaylı istila gücü gelip sağ

Aftermath'in grafik motoru, yarım kalan Dreamland'in gelişmiş bir versiyonu

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 12. 2002

Tür • Strateji

Yapım • Altar Interactive

Dağıtım • Virgin Interactive

Blize Göre • Aftermath tanınmamış bir firmanın çıkış oyunu olabilir. Ancak zamanında ve sorunsuz çıkıp çıkmayacağını bekleyip görmek gerekiyor.



kalanları temizlemeye başlıyor.

İşte siz bu ortamda geri kalan bir avuç adamı toplayıp insan soyunu yokoluştan kurtarabilecek bir çıkış yolu aramaya koyuluyorsunuz. Ancak gezegenin zaten kısa bir sürede felâk şekilde dağıtılmış olması sizi oldukça zora sokacak. Her şeyden önce emrinizdeki adam sayısı son derece kısıtlı

olacak, belki 20 ya da 30 kişiyi zor toplayacaksınız. Bunun yanı sıra önceki oyunlarda olduğu gibi dışarıdan silah, para ve insan desteğinin gelmesi mümkün olmayacak. Elinizdeki silahlar ve adamlar son derece kısıtlı, uzaylılara karşı da hayli yetersiz olacak. Yeni kaynaklar toplayabilmek için baskınlar ve arama operasyonları düzenlemeniz, ayrıca uzaylılardan kalan her çöp tanesini bile değerlendirmeniz gerekecek. Üstelik tüm kısıtlı kaynaklarınızla çarpışmanız gereken sadece uzaylılar da değil, gezegendeki canlıların virüs yüzünden son derece tuhaf mutasyonlara uğradığını söylemiş miydim?

Alpha Base

X-COM oyunları her zaman biri taktik, diğeri de stratejik olan iki farklı bölümden oluşmuştur, gelenek bu defa da bozulmayacak. Savaş alanında bir takım askerle takım bazında taktik strateji uygularken, diğer yandan dünya haritasında üslerinizi kurmaya ve kaynaklarınızı değerlendirmeye çalışacaksınız. Üs kurmak, bunları ayakta tutmak ve sık sık uzaylı saldırısına karşı savunmak her X-COM oyununun ayrılmaz bir parçası olagelmıştır. Aftermath bu geleneği pek fazla değiştirmeyecek, ancak bu defa üslerinizi farklı konular üzerine yoğunlaştırmamız gerekecek. Mesela bazı üsleri bilimsel araştırmalara ve uzaylılardan elde edilen teknolojilerin anlaşılmasına ayırmak durumunda olacaksınız. Bu araştırma işi tüm X-COM oyunlarında olduğu gibi anahtar bir rol oynuyor. Her ne kadar oyunda çok sayıda silah ve donanma sahip olsanız da, kısa sürede bunlarla fazla ileri gidemeyeceğinizi anlayacaksınız, o yüzden yaratıkların daha ileri olan donanımlarını ele geçirmek ve kullanmak zorundasınız.

Tabii bir de işin taktik kısmı var, donattığınız adamlarla araziye çıkıp yaratıklara yanlış türe bu laştıklarını göstermelisiniz. Ancak eğer programcılar diledikleri kadar iyi bir yapay zeka yaratabilirlerse bunu yapmak hayli zor olabilir. Taktik savaş kısmının sıra tabanlı olması planlanıyor, an-

cak Altar tasarımcıları oyunun temposunu yüksek tutmak için oynanış kurallarını bir miktar değiştirmişler. Normalde adamlarınız haritada dolaşırken zaman akıyor ve eğer isterseniz zamanı durdurup hepsine ayrı emirler verebiliyorsunuz. Ancak düşmanla temas sağlandığında oyun duruyor ve her şey sıra tabanlı olarak yapılmaya başlanıyor.

Taktik savaş ekranında görülen hemen her şey deforme edilebilir olacak, yani ardına saklanacağınız şeyleri dikkatle seçmeniz gerekecek. Henüz savaş alanına sürebileceğiniz takımın büyüklüğüne tam olarak karar verilmemiş, ancak sayı 5 ile 7 kişi arasında değişebilecek. Adamlarınız çatışma esnasında çeşitli hareketler ve duruşlar uygulayabilecekler. Ancak bunları sakın Starcraft oynarken harcadığınız Marine sürüleri ile karıştırmayın. Her asker savaş ve eğitimle tecrübe kazanacak, günler geçtikçe belirli konularda uzmanlaşacaklar. Çoğu zaman bir adam kaybetmek bile sizin için çok kötü sonuçlar doğurabilecek. Ama zaten işi stresli ve daha da lezzetli kılan da bu, komutanız altındaki her adamı tanıyacak ve sağ kalmaları için özen göstereceksiniz.

Aftermath projesi 2002 yılı başlarında Altar yapımcılarına devredildi ve henüz oyun bitmekten hayli uzak gibi görünüyor. Bunun sonucunda oyunda çok köklü değişiklikler olabilir, ancak ana temanın sabit kalacağına kesin gözüyle bakılabilir. Altar bu oyunu 2002 sonunda piyasaya sürmeyi planlıyor, tabii bu kadar kısa bir sürede bu kadar kallavi bir projenin altından kalkabilirler mi, oyunu bitmiş biçimde piyasaya sunabilirler mi, orası bilinmez. Ancak eğer başarabilirlerse bu onlar için hayli büyük bir atılım olabilir. Yıl sonunu bekleyip göreceğiz. Ancak doğrusu ya, Sectoid gebertmeyeli hayli zaman olmuştu, umarım oyun bir defa daha rafa kalkmaz. ☺

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

TAM YIKIM



Aftermath'deki her bina, her nesne gününüzde görülmeye başlanacak. Burada güzelim bir evin üst katının minik bir C4 kabıyına ne hale geldiğini adam adını görebiliyorsunuz.



indiana jones and the emperor's tomb

Tekrar görüştük Doktor Jones!..

Çocuklarla iletişim kurmanın türlü yollarından bihaber bazı "büyükler" tarafından icad edilmiş sorular vardır ya. Sanki her çocuk doğarken bu soruları yanıtlamak zorunda olduğuna dair kontrat imzalamıştır. Örneğin "Anneni mi daha çok seviyorsun, yoksa babanı mı?" gelmiş geçmiş en bunaltıcı, en tacizkar sorular arasında ilk sıralarda yer alır. "Büyüyünce ne olacaksın bakayım?" o kadar zevzekçe değildir belki, ama benim hayatımda özel bir yer tutar. Neden diyecek olursanız, ilkokul sıralarında arkeolog olmayı kafarımdan geçirdiğim, ama ne yazık ki dilimin "arkeolog" kelimesine dönmediği çok ıstıraplı bir dönem yaşadım. Öyle ki, bu malum soruyla her karşılaşmamda "arkolk, arkoolok" diye bir şeyler gevelerdim, daha da acısı, karşımdaki benim ne söylemek istediğimi anlayamayıp "Efendim?" dediğinde tüm bu işkence baştan başlardı.

Bu trajikomik dönemi yaşarken, ilk kez çizgi roman kahramanı olarak tanıdığım, daha sonra bir pazar günü televizyonda "Kutsal hazine Avçıları"nda karşıma çıkan Indiana Jones, "Arkeolog olacaksın böyle olacaksın!" dedirtmişti bana. Aradan geçen yıllarda iki adet film ve bir çok oyunda daha karşıma çıktı Dr. Jones. Üçüncü filmden uyarlanan "The Last Crusade", ardından "Fate of Atlantis" ve "The Infernal Machine". Tabii bunlar yalnızca Lucasarts etiketiyle ta-

nıdığımız Indiana Jones oyunları. "Indiana Jones" adlı desktop adventure ve bir text adventure olan (evet, bir zamanlar öyle kavramlar da vardı...) "Revenge of the Ancients" artık pek azları tarafından hatırlanır herhalde.

Kançisi...

Son oyunun üzerinden iki yıl geçtikten sonra Lucasarts tarafından "Indiana Jones and the Emperor's Tomb"un resmi duyurusu yapıldı. "Emperor's Tomb"da olaylar 1935 yılında, yani ilk Indiana Jones filmi olan "Raiders of the Lost Ark-Kutsal Hazine Avçıları"ndan çok kısa bir süre önce cereyan ediyor. Hemen her Indy macerasında olduğu gibi konu yine güçlü bir "artifact"ı ele geçirmek isteyen edepsiz adamlarla onların ücretsiz adabı-muaşeret öğretmenleri Dr. Jones etrafında geliyor.

Ejder Üçlüsü adı verilen güçlü bir Çin yeraltı örgütü ile Alman paralı askeri Albrecht Von Beck'in "Ejder'in Kalbi"ni bulmak üzere yaptıkları anlaşmayla perde açılıyor. Ejder'in Kalbi, Çin'in ilk imparatorunun mezarında yaklaşık 2000 yıldır onunla birlikte dinlenen siyah bir incinin adı. Her kim onu ele geçirirse insanların zihinlerine hükmedeceğine inanılıyor. Asyalı iş adamı Mareşal K'ai'nin isteği üzerine Indiana Jones, Ejderin Kalbi'ni bulmak ve güvencede olması için Çin hükümetine teslim etmek üzere (böyle güçlü bir nesne, hangi hükümetin elinde güvencede olabilir, onu da ayrıca düşünmek lazım!) harekete geçiyor. Sağolsun, K'ai'nin çekici asistanı Mei Ling de bu macerasında Indy'yi yalnız bırakmıyor.

Indy'nin yolculuğu, yalnızca uzak doğuyla sınırlı kalmıyor. Ejderin Kalbi'nin içinde saklı olduğu mezara girebilmek için önce "Ejder Mührü" adı verilen anahtarın parçalarını toplaması gerek-



li. Bunun için de Hong Kong sokaklarından, Seylan'a, Prag'daki 15. yüzyıl kalelerine varan bir koşuşturmacanın içine girmesi gerekiyor. Hatta Indy'nin uğrak yerlerinden birinin İstanbul'daki bir su altı sarayı olduğu kulağımıza geldi (Muhtemelen Yerebatan Sarnıcı'nı tasarlayıp "saray" diye millete yutturacaklar ama hadi neyse!).

ve şapka...

On bölümden oluşan oyunda, "Infernal Machine"da bulmacalara verilen ağırlığın, bu kez yerini daha fazla aksiyona bıraktığını görebilirsiniz. Özellikle oyunun dövüş sistemi tamamen eiden

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

10. 2002

Tür • Action-Adventure

Yapım • Collective Inc.

Dağıtım • Lucasarts

Blize Göre • Yeni motoru, geliştirilmiş dövüş sistemi ve bulmacalarıyla sevdiğimiz klasik Indiana Jones filmlerini andırarak bir oyuna bekliyoruz, çünkü kimse değil, başrolünde Indy'nin oynadığı bir Tomb Raider kopyasına tahammülünü olmayacaktır!..





geçirilerek, Indy'nin kamçısı ve tabancasının yanı sıra düşmanlarına yumruk yumruğa girişebilmesi sağlanıyor. Hatta dövüşürken çevredeki nesnelere kullanabiliyor, örneğin bir sandalyeyi ya da masanın ayağını kavrayıp rakibinizin kafasına gözüne savurabiliyorsunuz (Sert vurmayın, acır.). Yapımcı firma olan Collective Inc., aynı motoru ve dövüş sistemini X-Box için hazırladığı "Buffy, the Vampire Slayer" için de kullanıyor.

arkasına inmesi... Pardon, biraz kaptırdık galiba ama anlatmak istediğim, tüm bu sahnelerin "olması gerektiği gibi" oyuna yansıtılmasıydı. Emperor's Tomb'da da amaçlanan, sinematik atmosferin oyunda kendini bütünüyle hissettirmesi olacak. Önceki oyunda olduğu gibi sıçrayarak ulaşamadığınız yerlerde kamçınızı kullanmanız, Hong Kong'un geleneksel çek-çek arabalarıyla sıkı bir takip ya da hareketli gondollar üzerinde

Dövüşürken çevredeki nesnelere kullanabiliyor, örneğin bir sandalyeyi ya da masanın ayağını kavrayıp rakibinizin kafasına gözüne vurabiliyorsunuz

Bu yeniliklerin temelinde oyunu daha gerçekçi kılma, tipik bir Indy filmine daha çok benzetme düşüncesinin yattığını söyleyebiliriz. Zaten Lucasarts'ın yeni politikasının "oyuncuya mümkün olduğu kadar film izliyormuş havası vermek" olduğunu sanıyorum. Bunun son örneğini Jedi Knight: Outcast ile gördük zaten. Dergide Si-nan'ı, bir saatten uzun süre JK: Outcast oynarken seyrettim ve hala izlediğim sahnelerin bir oyundan çok bir Yıldız Savaşları filmi andırıldığını düşünüyorum. Kyle Katarn'ın beş Stormtrooper dolu bir odaya girişi, üçünü "force push" ile itip, birini üzerine fırlattığı ışın kılıcı ile yere yıkması, ardından kılıcı geri çağırıp duvara sıçraması, duvardan sekip takla atarak beşincinin

dövüş sahneleri size bu havayı yaşatacak bölümlerden yalnızca bir kaç.

Hem PC, hem Playstation 2, hem de X-Box için geliştirilen oyunun çıkış tarihi 2002 sonbaharı olacak gibi gözüküyor. O zamana kadar kırk kez "Dii dınt dınt, dıı di di, dıı dınt dınt, di di di dınt" diye mırıldanırsak daha erken çıkar mı acaba ?

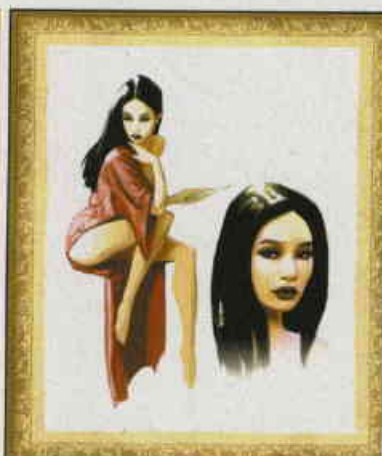
Batu&Gökhan | batuhur@level.com.tr

Not : Ben arkeolog olmadım.
Nnot: Yazıyı yazarken televizyonda Mersin'deki arkeolojik/antropolojik kazılarla ilgili çok eğlenceli bir program vardı.



Indiana Jones and the Yılan Hikayesi

Yıllardır söylenti halinde kulaktan kulaga dolaşan Indiana Jones 4 filminin yapıma hikayesine gelince, o konuda çok olumlu gelişmeler var. Bence "Emperor's Tomb"un yapılması bile Lucasarts'ın Indiana Jones adını sıcak tutmak istediğinin, yeni projelerin yakın olduğunun göstergesi. Hatta Spielberg'le Lucas'ın kafa kafaya verip film için çalışabilecekleri isimlerin bir taslağını oluşturduklarını da biliyoruz. Bu iş için önce Altıncı His ve Unbreakable filmlerinin senarist ve yönetmeni olan M. Shyamalan ile görüştiklerini, ancak sonra Shyamalan'ın projede yer almaya çağının açıklandığını da duyduk; Steven Spielberg'in elinde Indy 4'ten daha öncelikli projeler olduğunu da... Yalnız Harrison Ford'un "Bu iş olacak." tarzında açıklamaları ve Lucas'ın zamanında "Eğer Episode 11'yi haftaya bitirecek olsaydım, bir sonraki hafta da Indy 4'e başlardım." demesi artık film projesinin ciddi olarak ele alındığı gösteriyor. Bir diğer sevindirici haber de Sean Connery ağabeyimizin tekrar Henry Jones rolünü üstlenmeye yeşil ışık yakmış olması!



SIM CITY 4

Bir Level İlk Bakış programına daha hoşgeldiniz, buyrun stüdyoda yerimiz var!

Bilgisayar oyunu dünyasında kimi dikilitaşlar, dönüm noktaları ve efsanevi kişilikler vardır. Bu efsanevi oyunların her biri türlerinde genelde ilk olmuş ve arkalarından gelen bir sürü oyuna da ilham kaynağı olmuştur. Ondan daha başarılı olan oyunlar bile önlerinde saygıyla eğilirler. Derinlerinden gelen bir "varlık borcu" hissederler. İşte bugün bilgisayar oyunu tarihinin en yaşlı ailesinin yeni üyesiyle söyleşi yapacağız sevgili Level halkı.

Ve karşınızda bilgisayarla ilgilenmeyen kimi kişilerin bile ismini bildiği, 90'ların başındaki en popüler oyun olan, bir nevi stratejinin ve tüm Tycoon oyunlarının babası, Sim Cityyyy!!

- Hoşgeldin Sim, sefalar getiridin.

- Herkese selamlar!

- Evet Sim, bize kendi güzelliklerinden bahsetmeden önce şöyle kısaca bir aile geçmişini falan diyordum, ne dersin?

- Tabii neden olmasın. Büyükbüyük babam Sim City 1 bundan tam on iki yıl önce ortaya çıktığında, piyasa ciddi olarak kaliteli oyuna hasretti. Gerçek bir zevk şöleni yaşattı herkese. Ne yazık ki devamında gelen ananem Sim City 2'yle öz mü öz babam Sim City 3000 aynı tadı veremediler. Hem aynı şekilde yetiştirilmişlerdi, hem de çok daha kaliteliydiler; ama nankörlük çağı değil mi, oyuncu ırkının bilgisayarlarına girmesiyle çıkması bir oluyordu işte!! Ama ben bugün varsam, bilin ki ailemin intikamı için buradayım, hem onların yüzünü aklayacağım hem de tüm suçluları zevkten çıldırtacağım!!

- Hmmmm, çok iddialı gözüktüğünü iletmek gerek.

- Ama bak öyle deme, çok kastılar benim için, kökü yenilikler yaptılar, haklı olarak onlara karşı sorumluluklarım var. Mesela oyunun genel amacı bile kısmen değişti diyebilirdim. Ta-



rih kitaplarından bilirsin ailemin diğer bireylerinde mesela şehirde okul mu yok, hemen herhangi bir yere konduruyordun, tüm şehir eğitiliyordu, di mi?

- Tabii canım, ayrıca öyle tarih kitabı da neymiş, ananenin elinde büyüdüğümüz sayılır biz.

- İyi bari, hala oyun dinazorları var demek. Ne diyordum, hah, artık böyle olmayacak durum. Okulu nereye yaptıysan sadece yakın çevresindeki insanların ihtiyaçları giderilecek ve şehrin öteki ucu hala bekliyor olacak. Anladın mı, aynı şekilde artık daha hassas bir yapıya da sahibim, yapılan tüm binalar çok daha hızlı bir şekilde etkisini gösterecek. Eskiden böyle miydi ya? Yapardın polis binasını, sonra da beklerdin ailemin bunu keşfetmesini...

Kalepir Arazi, Teccit İmkânı

- Peki Sim sana bir şoru soracağım, babam Sim City 3000'in en sevdiğim yanlarından biri arazi fiyatları konusunda ayırım yapması ve pahalı arazinin üzerine kaliteli bina yapması gibi ufak ayrıntılara dikkat etmesiydi. Sen de aynı dikkati gösteriyor musun oyunun genelinde?

- HAAAAHA! O ne ki, bu konuda çok daha karışık ve özenli bir sistemim var; eskiden arazi, binanın ne kadar kaliteli gözüktüğünü belirlerken şimdi binanın içinde oturanların arazinin değerini belirliyor. Yani eğer yaptığın binanın tüm ihtiyaçları karşılanıyorsa ve eksiksiz bir ortamdaysa o zaman oraya zenginler taşınacak demektir ve bu da oradaki arazinin değerini bir hayli arttıracaktır.



- Hmm... Bu dediklerin şunu farkettim; sanırım şehrin geneline yayılan bir stratejiden çok, gerçekten mikro-ekonomi yapılmak zorunda kalacak.

- Elbette, "boyut değil işlev teorisi" adlı kitabımda da belirttiğim üzere kesinlikle küçük ve mutlu bir kasaba dev ve psikolojisi bozulmuş bir metropol-

mişken ailenin diğer üyelerinden çok daha çekici ve yeni taraflarının olduğunu da belirtmeliyim. Zaman ve mekan görünümümü de kesinlikle etkileyecek. Örneğin bir kıyının kenarına dağ kondurursanız, kısa bir süre sonra dağın tepesinde bulutların, sabahları ise civar şehrin üzerinde sisin oluştuğunu görürseniz şaşırmayın. Aynı şekilde bir bina

Örneğin bir kıyının kenarına dağ kondurursanız, kısa bir süre sonra dağın tepesinde bulutların, sabahları ise civar şehrin üzerinde sisin oluştuğunu göreceksiniz

den çok daha yaşanasıdır! İşte size de bunu öğretilim zaten. Tabii tüm bunları görsel olarak da adım adım göreceksiniz. 1900'lerin Chicago havasıyla başlayacaksınız, sonra 50'lerin New York'u, son olarak da modern ötesi 2000'lerin Houston'ını göreceksiniz. Hazır görsel güzelliklerimden bahset-

yaparken o bina oraya ışınlanmayacak, çalışan işçileri ve yavaşça yükselen binayı da göreceksiniz. Trafik ışıkları yayaları ve arabaları yönetecek. Ve eğer elektrik santrallerinizle yeterince ilgilenemezseniz çıkardığı zehirli gazlar ve atıklar rüzgardan etkilenecek şehriniz için tehlike oluşturacak.



TAHMINİ ÇIKIŞ TARİHİ 12. 2002

Tür • Şehir Kurma Stratejisi

Yapım • Maxis

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Sim City ailesinin ününü tekrar canlandırmak için olından geleni yapacak gibi gözüküyor. Sanırım ona bir şans tanımak iyi olur.

Çok Korkunç Felaketler

- Ben de tam bunu soracaktım, oyundaki felaket sisteminde var mı değişiklikler?

- Elbette var. Oyuncu ırkı bu konuda çok daha kontrol sahibi olacak. Bir tornadoya genel olarak gittiği yönü bile belirtebileceksiniz. Daha sonra kontrol sizden çıkacak tabii. Aynı şekilde yangınlar, yanardağ patlamaları ve burada söylemek istemediğim bir iki süpriz felaket hizmetimiz daha olacak. Ama asıl önemlisi bunlarla mücadele etmek. Mesela babamın zamanında bir yangını sadece sağ tuşa basarak söndürebilirdiniz. Ama bu babamın özelliği, babamla ilişkide olan hiçkimse için yeterince keyif almasını sağlamadı. Ben ise bu noktada gerçek itfaiye araçlarının geleceğini, hatta gelmeye çalışırken trafikle boğuşacağını ve akabinde yolları kötü dizayn ettiyseniz hiç bir zaman yangın yerine ulaşamayacağını bile garanti edecek kadar ciddiyim. Bunu grafik kalitemdeki yeniliklerde de hemen farkedeceksiniz; bir volkan patladığında lavlar yavaşça süzülecek ve değiştiği her yeri yakacak. Denize ulaşmayı başarırorsa, ortaya çıkan buharı gayet net görebileceksiniz. Yepyeni 3D grafiklerim ve zengin renk çeşitlerimle ister 5X'e kadar zoomlayabileceğiniz ister de dört farklı kamera açısından bakabileceksiniz.

- Vay be, gerek görsel gerek diğer yanlarıyla gerçekten etkileyici gözüküyorsun Sim'cim.

- Teşekkür ederim, beni özleyenlere, rüyalarını süslediklerime, ne istiyorsanız, hepsini temin edicem size, her ihtiyacınızı gidericem, yeter ki siz de benim Sim'lerimin ihtiyacını giderin! Yeni sloganım bu, nasıl?

- Çok güzel, çok.

Sevgili Sim'cim saatimiz dolarken sana süpriz yapalım dedik ve bak sana kimleri getirdik?

- Kimi?... aa... Baba? ... Aman Tanrım!!! Anane???... Ne... Büyükbüyük baba?!!!!

- Evet Sim, bak tüm ailen burada, hadi git kucakla onlar...

Evet sevgili Level izleyenleri, bugün de son derece çekici bir konuğu misafir ettik buradaki stüdyomuzda. Bilmiyorum, siz ne kadar keyif aldınız ama, burada epey zevkli saatler geçirdik biz.

Hepiniz mutlu kalın, iyi geceler, iyi oyunlar. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



HALO'LU GÜNLER



Sıradan bir gün. Öğlene doğru erkenden ofise gidiyorum. Dış kapıyı geçip odaya doğru yöneliyorum. Her zamanki gibi odadan günlük curcunanın sesleri geliyor. Gayet normal. Level tayfası çoktan ofise gelmiş ve kim bilir ne sebepten yaygara halindedir. Ama odaya yaklaştıkça sesler netleşiyor. Nedense "Heyoo! Heyoo!" diye bağıyorlar. Birşeye sevinmişler ama ne?

Tam kapının önüne geliyorum ama yok

adam iki gamepad'i ele geçirmek için korkunç bir mücadele halindedir. Üstelik televizyonda kocaman kocaman "HALO" yazıyor. Demek ki sipariş edilen Xbox gelmiş. Ama televizyonun yanına bakıyorum her zamanki gibi PS2 duruyor orda sadece. Xbox nerde? Bu adamlar neden kavgaya ediyor o zaman? Hayat neden bu denli karışık?

Tam en iyisi eve dönüp uyuyayım diye geçirirken içimden, masanın altından Fı-

mazsa başkasının da olmaz". Madd üstüne yürüyor "Ben de kafanı kırarım". Durum kötü, işler karışacak. Bu arada farkına bile varmadan ben de gamepad'lerden birinin kablosuna yapışmışım. Bunu ne zaman elime tutuşturdular? Ben medeni insanım bunlar gibi barbar değilim. Ben kablounun bir ucundan çekiyorum, Sinan diğer ucundan. Bu arada Burak gamepad'lerden birini özgürlüğüne kavuşturmuş "benim oldu heyoo" diye bağırarak odadan çıkıyor. Ben "Geri gel Burak nereye?" diye bağıyorum. Dikkatimin dağılmasını fırsat bilen Sinan kalınca bir dosyayı kapıp bana doğru fırlatıyor. Dosya bana çarpıyor, ben yere, dünya kararıyor.

Selam ben Box... Xbox

Neyse ki medeni insanlarız ve sonunda sakinleşip bu yeni gelen oyuncağı çocuksu bir sevinçle bağırmaza basıp, el birliği ile oynamaya karar verdik. PS2'nin gelişinden

"Ancak aradan 10 dakika geçtikten sonra hayretle Burak'ın gayet güzel ilerlediğini, strafe yaptığını, mouse klavye kombinasyonuna yakın bir performans yakaladığını görüyoruz."

"Heyoo!" demiyor adamlar ya, "Haloo! Haloo!" diye bağıyorlar. Nasıl yani? Hışımla açılan kapı ve o korkunç manzara. Televizyonun önünde 4-5 tane koca koca

rat'ın sesi duyuluyor. Kucağında Xbox, sıkı sıkı sarılmış bağıyor "Gamepad'lerden birini vermezseniz hayatta vermem. Bak gelmeyin üstüme kırarım ha! Benim ol-



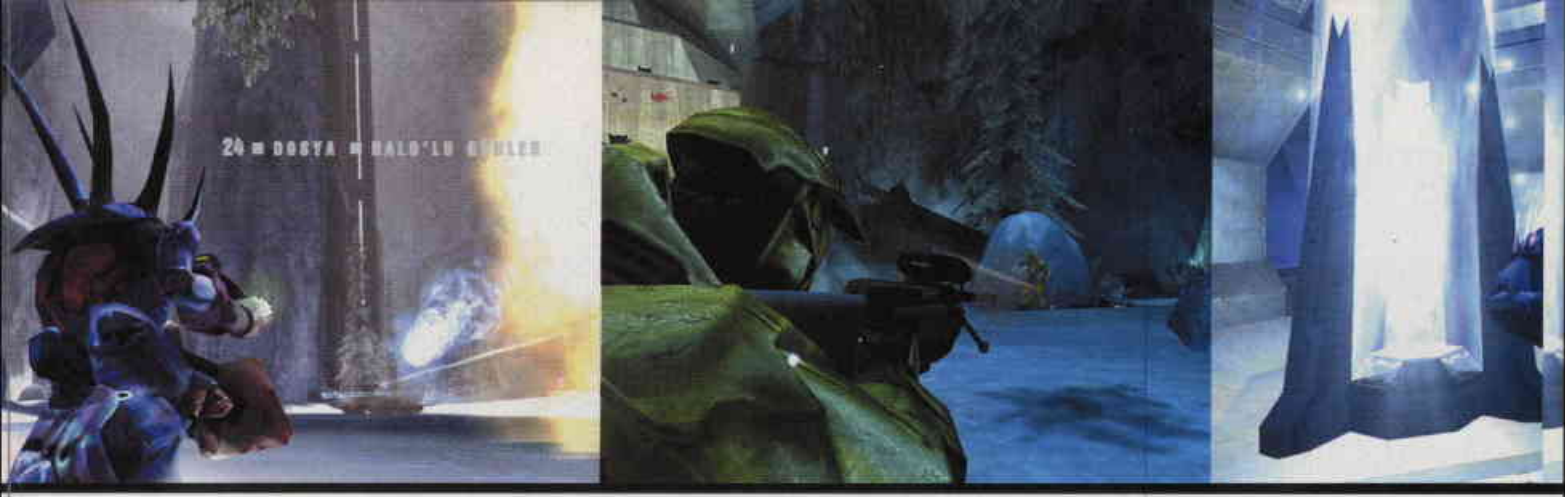
Bugüne dek Xbox üzerine çok yazıp çizdik. Sistem özellikleri, diğer konsollara karşı artı ve eksileri, PC'ye ne kadar benzeyip benzemediği vs. Şimdi hepsini bir kenara bırakın. Xbox'a daha yakından ve oyuncu gözüyle bakıyoruz. Xbox, Level ofisine gelir ve...

beri konsollara daha bir ısınan ekip (Mad hariç), Xbox'ı uzun süredir merakla bekliyordu zaten. Alet tekrar bir araya getirilip kuruldu. İlk olarak menülerin güzelliğine hayran olundu. PS2'da da çok şıktır menüler ama Microsoft'a hakkını vermek lazım. Xbox'ın menülerindeki grafikler pek çok oyunun grafiklerinden iyi. Sonra gamepad'in üzerindeki plastik kubbecik ve Xbox logosunun çirkin olduğuna karar verildi. Aslında gamepad bayağı tartışıldı. Büyük olması kimsenin hoşuna gitmedi.

Menülerde dolaşıp hayran hayran bakmaktan ve gamepad'i kurcalamaktan sıkılınca "E hadi oyun oynayalım bir de" dedik. Elbette herkesin gözü Halo üzerindeydi. Ne çok şey duyduk üzerine, ne kadar merak ettik bir biz biliyoruz. Bu arada teknik spesifikasyonlardan falan filan bahsetmeyeceğim. Bir kere olsun rakam vermeden yazmaya niyetliyim.

Halo'yu taktik ve Burak besmele ile oyunun açılışını yaptı. Heyecan korkunç tabii. Yeni bir şey alındığındaki o heyecan bile ba-

zen verilen paraya değiyor. Oyun başladı ilk demolar. Hepsi oyunun 3D motoruyla yapılmış ve ilk mızızlanmalar. "Eee.. bu mu?", "Ya daha iyi olması gerekmiyor muydu?". Türk insanında bulunan önemli hastalıklardan biri işte. Durun bir ya, önce bir görelim biraz oynayalım. Bu kadar beklemişiz ilk 3 frame'den hayal kırıklığı olur mu? Tamam karakterler beklenenden daha basit, daha az poligonlu. Ama durun bir oyunu görelim önce. En çok mızızlanılan da Firat, kendisi PS2 hayranı çıktı biraz, Xbox'a laf söyleyecek yer arıyor. Oyun başlıyor, Burak kağıt içinde elindeki asimetrik gamepad'in iki minik thumbpad'i (alın size yeni bir kavram, gamepad üzerindeki şu küçük joystickçikler) ile ilerlemeye çalışıyor. Gamepad ile First Person Shooter oynamanın nasıl bir işkence olduğunu herkes bilir. Ancak aradan 10 dakika geçtikten sonra hayretle Burak'ın gayet güzel ilerlediğini, strafe yaptığını, mouse klavye kombinasyonuna yakın bir performans yakaladığını görüyoruz. Nişan almada hala biraz zorluk var ama onun dışında



her şey gayet güzel gidiyor ve adam hayatından mutlu. Sonra kendimize şunu soruyoruz: "Ulan neden on dakikadır bu adam oynuyor da biz seyrediyoruz?" Burak bağırış çağırış içinde camdan dışarı atılıyor. Korkmanıza gerek yok üçüncü kattayız sadece...

Sırt sırta, omuz omuza

Bu sefer Sinan bir gamepad'i yakalıyor ben ise diğerini. Bunda kesinlikle künyenin üst sıralarında bulunmamızın etkisi yok, hatta diğerlerini bütün sene hile köşesini yapmakla korkuttuğumuzda yalan, tamamen bilek hakkı. Önce sırayla profillerimizi yaratıyoruz ve sonra dalıyoruz cooperative oyuna. Single Player görevleri Split Screen'de omuz omuza oynuyoruz. Kısa sürede gamepad ile FPS ortamına ısınıyoruz. Hem de daha önce hiç bir konsolda olmadığı kadar. Bunun Xbox'ın gamepad'inin farklı ama gerçekten başarılı gamepad'inden kaynaklandığına hem fikiriz. Çünkü soldaki thumbpad yukarıda, sağdaki ise aşağıda olduğundan parmaklarınız bir birine girmiyor. Soldaki ile klavyenin WASD tuşlarındaki gibi ileri geri ve sola sağa hareketleri yaparken sağdaki ile bakışı-



mızı ayarlayıp nişan alıyoruz. Her şey yolunda ve ilk defa bir FPS'de Single Player görevi iki kişi oynamanın dayanılmaz mutluluğuna varmış durumdayız. Sonra karşımıza Warthog çıkıyor. Halo'nun meşhur cipi. Ben direksiyona geçiyorum (büyük hata), Sinan ise aletin üzerindeki makinalıyı alıyor (daha büyük bir hata). Birkaç uçurumdan yuvarlanıp, Warthog'u defalarca devirdikten sonra adam gibi ilerlemeye, önümüze çıkan düşmanları hayatlarından bezdirmeye ve ilerlemeye başlıyoruz. Ben "Sağdakini vur! Soldalar, soldaaaa!" diye bağırırken Sinan'da "Yavaş git fazla sarsma nasıl vurayım böyle" diye dert yanıyor. Bir oyunun asıl amacı bizi eğlendirmekse eğer Halo bunu gerçekten başarıyor.

Ve Halo kapak

Bir süre sonra homurdanmalara dayanamayıp sıradaki arkadaşlara devrediyoruz oyunu. Bu sırada benim aklıma bir şey geliyor. Sinan'a yaklaşıyorum usulca ve şu diyalog geçiyor aramızda: -Sinan bu ay ben yeni Tom Clancy oyunlarını yazıyorum ya.

-Eeee

-Ubisoft'dan mail geldi E3'de özel olarak yeni oyunlar gösterilecekmiş. Muhtemelen Raven Shield'i bile oynayabileceğiz.

-Eeee

-Ama biz bu ay yazarsak gelecek ay oyunlar hakkında hem daha fazla hem daha sağlıklı bilgi olacak elimizde.

-Hmmm

-Bence bu konuyu gelecek aya bırakalım. Daha doyurucu bir yazı çıkacağından eminim.

-Peki sen bu ay ne yazacaksın Tom Clancy oyunlarını yazmazsan?

-Sence ne yazmalıyım?

-Peki kapakta ne olacak?

-Sence ne olmalı?

Böylece sizlerin hoşgörüsüne sığınarak Tom Clancy dosyamızı erteliyoruz. Doğal olarak da Xbox ve Halo maceralarımızı yazmak bana düşüyor. Xbox'ı daha sağlıklı ve sakın bir ortamda inceleyebilmek için doğal olarak koltuğumun altına aldığım gibi eve vinliyorum... Sinan katakulliyi fark ediyor elbette ama çok geç.

Xbox ile baş başa kalınca onun neler yapıp neler yapmadığını görme şansım vardı artık. Sıradan eldeki bütün oyunları denemeye başladım. Açıkçası sonuç pek de parlak değildi. Azurik, Amped, Fusion Frenzy, Blood Wake, Project Gotham Racing... Hepsinin oldukça göz alıcı özellikleri var. Mesela Blood Wake'in su efektleri, Gotham Racing'in araba modelleri. Ama sanki bütün oyunlar bundan ibaret. Ne oynanış olarak ve ne de genel grafik kalitesi olarak Xbox'dan bekleneni veremiyor.

Tek yol Halo

Ama bu oyunlara bakarak Xbox'ı yargılamıyorum. Çünkü elimizde Xbox'ın yeteneklerini fazlasıyla gösteren bir Halo var. Öncelikle gamepad sanki Halo için üretilmiş. Birer uyuyorlar. Ayrıca Xbox'ın, PS2'ya karşı asıl iddialı olduğu fizik modelleri çok iyi kullanılmış. Mart ayında Underground'da verdiğimiz Halo - Warthog videosunu görmediyseniz mutlaka bakın. Aracın altına bir el bombası bırakıyorsunuz ve içindekilerle birlikte havaya savruluyor. Sonra içindekiler bir tarafa Warthog bir tarafa. Hesapta Red Faction'da da Warthog benzeri bir araç vardı. Ama kütük gibi bir şeydi. Warthog'a gidip bir yumruk atın, aracın vurmanızla gayet doğal bir şekilde sarsıldığını görüyorsunuz.

Elbette grafikler konusunda da yol göstericimiz Halo. Dediğim gibi başta grafiklere mız mızlananlar oldu. Çünkü oyunda karakter modellerinden çok çevreye özen gösterilmiş. Bu yüzden ilk demodaki düşük poligon bir iki adam yanıltıcı olabiliyor. Ama oyunda ilerledikçe biraz daha nefesiniz kesiliyor ve sonunda Xbox'ın başında nefessiz yığılıp kalıyorsunuz.

Zaten oyunda yaşadığım ilk dumur böyle şiddetli bir efki yaratmıştı. Koridorda gidiyorum, ortam karanlık. Bu yüzden feneri yakmışım ve pis yaratıklar her an bir yerlerden fırlarlar diye temkinliyim. Bir gariplik bir farklılık var ortamda. Bir şey sanki olması gerekenden daha güzel. Bir an duvara dönüyorum ve orda irkillip kalıyorum. Uzay gemisinde olduğumdan duvarda bir sürü çizgiler,



daha doğrusu ince oluklar var. Ve fenerin ışığı bu olukların sadece bir yönünden parlıyor. Yaklaşıyorum, açı değiştiriyorum... ne yönden bakarsan karşı taraf aydınlanıyor. Yere doğrultuyorum feneri yerin bütün kaplamasında aynı şey, tavana bakıyorum aynı. Her yer girintili çıkıntılı ve poligonla yapılamayacak kadar çok. İnanılmaz derecede gerçekçi yüzeyler. Bunlar Bump-mapping. Ekran kartını çok zorladığı için PC oyunlarına bir türlü koymadıkları, Slave Zero'da ki robotun üstü ve Giants'daki basit bir iki kullanımı dışında ne PC'de ne PS2'da göremediğimiz bump-mapping. Her yerdeler, deli gibi kalabalıklar ve üzerime geliyorlar!!!

Deniz, kum ve ağaçlar

İç mekanlardaki bu zenginliğin yarattığı şok etkisi dış mekanlara çıkınca etkisini yitiriyor. Çünkü apayrı bir şoka maruz kalıyorsunuz. Düşününün bir Dropship ile sahile doğru yaklaşıyorsunuz. Dropship'in açık kapağından üzerinde uçtuğunuz deniz ufka kadar uzanıyor. Sahile yaklaştığınızda deniz dalgaları birlikte kumlara dönüşüyor. Sahilde sizi bekleyen kötü adamların arkasında alçak bir yar var ve onun üzeri ağaçlarla kaplı. Dropship'ten inip kötü adamları haklıyorsunuz, Warthog'unuzla adanın çevresinde bir tur atıyorsunuz ve sonunda o yarın yanındaki patikadan çıkıp üssün gizli girişinden içeri dalıyorsunuz. Ve oyun ancak o noktada load etmek için sizi 1 saniyelikliğine durduruyor.

Bu arada bu ayın CD'sinde de bir Halo videosu var. Ama o videoyu daha çok oynanışı ve oyunun genel havasını görmeniz için koyduk. Video E3 2000 için ve o zamanın PC teknolojisi ile hazırlandığından grafik kalitesi olarak oyunun son halinden çok daha düşük. Mart CD'sindeki Warthog videosundan grafikler çok daha iyi görülebiliyor.

Sonuçta Halo ile birlikte karşınızdaki duran grafik kalitesi şu an oyun dünyası için en yüksek düzey. Ama orada yalnız kaldığını söylemek de mümkün değil. Bizde bunu tartışırken bulduk kendimizi zaten. Karşılaştırma için kabaca her platformun en iyi grafikli oyunlarını koyduk yan yana. PC için Morrowind, PS2 için Metal Gear Solid 2 ve Xbox Halo. Üçü de olduk-

ça farklı ve başka teknik özellikler yönünden üstünler. Ama bana sorarsanız kimse birinin diğerinden üstün olduğunu söyleyemez. Öyle bir noktaya geldik ki artık sistemler oyun yapımcıları için dehşet olanaklar sunuyor. Ama çok az geliştirici bunları sonuna kadar zorlayacak yetenekte. Bu yüzden artık hangi platformun daha iyi olduğunu belirleyen donanımsal yapılarından çok o platforma oyun geliştiren insanlar olacak.

Halo'nun iç yüzü

Grafiklere hayran olmayı bir yana bırakıp oyuna devam edelim. Bu arada oyunun konusunu falan hiç anlatmadım sizlere. Bir gün uzaylılar gökten kum gibi yağıp güzelim dünyamızı mahvederler. Hayatta kalan ve uzak kolonilere dağılan insanlar uzaylıların bir gezegen üzerinde yoğunlaştığını fark eder. Bu gezegenin bir özelliği vardır. Gezegenin kendisi ve uydusu ile arasında dehşet büyüklükte yüzük formunda bir yapı asılı durmaktadır. Dışı bir uzay gemisini andırırsa da iç kısmı herhangi bir gezegen

karşılığıyorsunuz. Üstelik bu ırkların hiç biri bir diğerinden hoşnut değil ve birilerini her gördüklerinde çatışıyorlar. Kısacası ortam tam anlamıyla kaosa dönüşüyor ve bu kaosu içinde insanları temsilen tek başınıza yolunuzu bulmak zorundasınız. Sonunda ise... neyse o kadarını da söylemeyeyim.

Del Halo el finito

Sonunda Halo bitiyor tabii. Benim üç gün boyunca dünyadan kopmama mal olsa da buna değişiyor. Fantastik FPS'ler arasında bugüne kadar yapılmış en iyi oyun olduğunu kanıtlıyor bence, Halo. Elbette benim görüşüm bu. Fırat'a sorarsanız Unreal'i geçebilmiş değil. Ama sonuçta oyun işte hepsi, hepsi yağan. Oynarsınız biter. Ofise dönmenden önce Halo'nun sarsıntısını atmak lazım. Ne yapalım? Mesela müzik dinleyelim. Xbox bu konuda gerçekten çok iyi. Çok şık bir player arayüzü var. Ses kalitesi de gayet iyi. Zaten Dolby Digital destekliyor, ve tüm çıkışları altın kaplama. Eğer bir de güzel 5.1 hoparlör

"İlk defa bir FPS'de Single Player görevi iki kişi oynamanın tadını çıkarıyoruz. Sonra karşımıza Warthog çıkıyor. Ben direksiyona geçiyorum, Sinan ise aletin üzerindeki makinalıyı alıyor."

yüzeyi gibidir. Her haliyle birileri tarafından yapıldığı bellidir. Ama böylesine devasa bir şeyi kim yapmış olabilir? Uzaylılar burada ne aramaktadır? Bu soruların peşinde sizinde içinde bulunduğunuz uzay gemisi 10.000km genişliğindeki, bu devasa yüzüğe doğru ilerler. Uzaylıların geminin önünü kesmesi ve istila etmesi ile oyun başlar.

Bu arada siz diğer tüm askerlerden farklı olarak yeşil karizmatik zırhınız ile birlikte derin bir uykudan uyandırılmaktasınız. Geminin kargaşa içinde olduğu ilk istila sahnesi aynı zamanda oyunun eğitim görevi. Bu yüzden silahsız olarak ilerleyip köprüye ulaşmanız gerekiyor. Daha sonra silahınızı kuşanıp uzaylıları yara yara ilerliyor ve bir kaçış gemisi ile Halo'nun yüzeyine iniyorsunuz. Daha sonra yerde bir kaç görev daha geçiyor. Ama sonunda Halo üzerindeki diğer iki ırkla

bağlayabiliyorsanız ona çok iyi çünkü müzik dinledikten sonra bir de Xbox'da DVD film izlemek gerekiyor.

DVD izlemek için Xbox'ın uzaktan kumanda modülü sahip olmalısınız. Fazladan bir 35\$'cık. Ama cidden buna değişiyor. DVD Player olarak Xbox'ın kullanışlılığı PS2'dan daha iyi. Ayrıca uzaktan modülü çok daha şık.

Xbox'da günlerce oyun oynadım, sonra bir saat kadar müzik dinleyip en sevdiğim filmlerden birini biraz izledim (Trial/O. Welles). E daha ne yapabilirsiniz Xbox'la? Koltuğunuzun altına alıp ofise dönmek dışında bir şey yok sanırım. Herhalde hem beni, hem de Xbox'ı özlemişlerdir. Biraz da onlar oynasın. Ben de şu Jet Set Radio'yu bulayım bir yerlerden. Morrowind'in Xbox versiyonu da hala çıkmadı galiba. ☺

E-OYUN 2002



**Türkiye’de bir ilk gerçekleşmek üzere.
E-Oyun fuarında neler olacağını merak edenlere, küçük bir “neleri görelim” rehberi hazırladık.**

Haziran ayının 14’ü ile 16’sı arasında İstanbul Harbiye Askeri Müzesi’nde, Türk oyunculuğu için bir ilk gerçekleşiyor. “Oyun” kavramı içine sığan hemen herşeyin bir araya geldiği, Türkiye’nin ilk ve tek “Oyun Fuarı” düzenleniyor.

Tabii oyun fuarı deyince aklınıza E3 gibi daha çıkmasına birkaç yıl olan oyunların tanıtıldığı bir fuar gelmesin. Tabii ki Microsoft, Sony ve Alsan Interaktif’in standlarında, dağıtım haklarına sahip oldukları oyunları bizzat deneyip, kurcalayıp, bozma şansına sahip olacaksınız. Ama oyun üreticileri için ölü bir ülke olan ülkemizde dağıtıcısı bulunmayan oyunları görme şansınız ne yazık ki olmayacak.

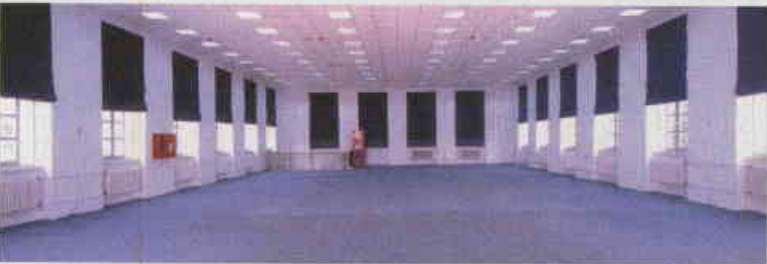
Peki bu, fuarda gezilip görülecek az şey olacak anlamına mı geliyor? Elbette hayır. İşte fuarda yapılması planlanan ve ilginizi çekebilecek onlarca şeyden aklıma ilk gelenler:

Herşeyden önce, bizim kocaman standımıza mutlaka uğrayacaksınız. Bakın, “mutlaka” diyorum, başka nerede Xbox ve Gamecube’u görme şansınız olabilir ki? Tabii biz oyunları oynarken siz sadece uzaktan seyredeceksiniz... demiyorum, çünkü standımızdaki 4 Xbox ve (bir aksilik olmazsa fuara kadar elimize geçmesini beklediğimiz) Gamecube ile ölene kadar oynayabileceksiniz. Bu arada biz de ortamda aylak aylak dolaşılıyor olacağımız için, oyunlar hakkında bayılına kadar muhabbet edebilece-

ğiz sizinle.

Ayrıca, son zamanlarda bilgisayar oyunlarına karşı başlayan bir haçlı seferi yar biliyorsunuz: “Bilgisayar oyunları çocuklarımızı kötü mü ediyor?”. “Hayır anne, etmiyor”. Tabii bunu siz söylediyinizde, anne ve babalarınıza karşı pek de etkili olmuyordur. Ama onları kollarından tutup, fuar boyunca sürecektek olan panellerden oyunun çocuklar üzerindeki olumlu (ve olumsuz L) etkilerinin tartışılacağı, psikolog ve sosyologların katılımıyla zenginleşecek olan panellerden birine sokmayı başırırsanız, belki de gerçekten fikir sahibi olmadıkları oyunlar hakkındaki düşünceleri biraz da olsun değiştirecektir.

Söz panellerden açılmışken, ara-



➤ Ahmet Fethi Paşa Salonu'nun dışarıdan görünüşü ve fuar alanı... 2000m²'ye sığabilecek miyiz bakalım.

nızda delicesine oyun yapımı üzerine çalışmak isteyen arkadaşlar olduğunu biliyorum. Bu arkadaşların Türkiye'de oyun yapımı üzerine çalışan en ciddi grup olan Dinç Interaktif'in sahibi ve Last Ninja, Scars, yakında Gameboy Advance için piyasaya çıkacak olan Dual Blades'in yapımcısı Mevlüt Dinç ile 3 saatlik birebir sohbet etme imkanını kaçırmamalılar.

Ayrıca iki ve üç boyutlu modelleme, Open_GL ve Direct X programlama üzerine 60 ila 90 dakikalık kurslar verilmesi de düşünülüyor. Katılımın ücretli olacağı bu mini kurscular da oyun yapımına bir yerden başlamak isteyenler için faydalı olabilir.

Etkinlik etkinlik üstüne

Bunlar fuarın sizi birebir ilgilendireceğini düşündüğüm yönleri. Sayamadığım (henüz kesinleşmeyen) birçok atraksiyon daha olacak tabii, ama emin olmadan sizi heyecanlandırmak istemedim (sonra "niye olmadı" diye boğazımıza çökersiniz orada mazallah!).

Fuara katılacak olan firmalar ba-

zında, karşılaşacağınız ilginç şeylerden de biraz bahsedeyim... Dijitürk, televizyon üzerinden oynanabilen 9 tane oyununu gösterecek (unutmadan, eğer Dijitürk abonesi iseniz şu sıralar ve fuar sırasında E-Oyun ile ilgili en son haberleri ve sohbet/kurs programlarının zamanlarını öğrenebilir, açılacak özel kanal aracılığıyla fuar davetiyenizi alabilirsiniz). Turkcell, WAP ve GPRS üzerinden nasıl oyun oynandığını ve bu teknolojileri kullanan oyunları göstermek için bir GPRSLand kuracak. Daha önce söylediğim gibi, Microsoft, Sony ve Alsan Interaktif'in oyunlarını deneyecek

ve beğenirseniz satın alabileceksiniz.

Ve ilginç bir not daha. Bu yazıyı yazdığım sırada henüz kesinleşmemiş olsa da Kara Kuvvetleri Komutanlığı da simülasyonlarından birisi ile büyük bir ihtimalle fuara katılacak. Yıllardır Command & Conquer ve Starcraft ile ekranlarımızda yaşadığımız sanal çatışmaların, gerçekte nasıl bir sistemde uygulandığını görme (ve ümit ediyoruz ki, deneme) şansımız olacak.

Fuara nasıl geleceksiniz? Açıkçası, İstanbul içinde oturuyorsanız ve Taksim'i bulabiliyorsanız, çok basit. Harbiye Askeri Müze salonunu sorduğunuzda şak diye göstereceklerdir. Ama aranızda benim gibi doğduğunda izcilik yeteneğine puan vermemiş olanlar vardır diyerek rica ettik, fuarı düzenleyen firma bize bir kroki sağladı. Buna bakarak da bir miktar yolunuzu bulabilirsiniz.

Fuara giriş ücreti 3 milyon olacak. Ama şu anda okumakta olduğunuz Level fotokopi değilse, 31. sayfadaki E-Oyun ilanından davetiye kısmını kesip fuarı bedava gezebilirsiniz.

Bu fuar oyunculuğunun daha gelişme döneminde olduğu ülkemiz için bir başlangıcı temsil ediyor. Haliyle yıllardır düzenlenen ve tüm dünyanın katıldığı, girmek için 100\$ vermeniz gereken E3 gibi bir canavarla karşılaştırmak yanlış olacaktır, en azından şimdilik. Ama E-Oyun 2002, Türkiye için bir ilk olacaktır gibi; aynı zamanda çok iyi bir şeyin başlangıcı olacak: Türkiye'de oyunculuğun ve oyuncuların ciddiye alınma sürecinin. Kore'de bile oyun olimpiyatlarının açılışını cumhurbaşkanı yaparken, sürekli olarak "Amaaan, bırak şu çocuk oyununu!" sözlerine maruz kaldığımız ülkemizde, bu fuardan sonra bazı örümcek kafaların içindeki tozlanmış ampuller belki yanar. ☺

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



➤ Bu krokiyi kullanın ve benim gibi yapmayın. Yanlı kaybolmayın.



Nedir, nasıldır, ilk önce kimin aklına gelmiştir bu soruların cevabı tamamen muamma ama bir anda Ultima serisinin hepsi tekrar yapılmaya başlandı. Sanki oyunun meraklıları aralarında anlaşmış gibi bir patlama yapıverdiler. Serinin oyunları, hatta şu deli gibi oynadığımız çöpten adam versiyonu ilk Ultima bile 3D grafiklerle tekrar yapılıyor. Bu kadar çok oyunun birden tekrar yapılması ya da bir şekilde geliştirilmesi ve eklerle yeniden oynanabilir hale gelmesi dikkatimizi çekti. Biz de etraflı biraz karıştırıp size yeni Ultima'lar bulmaya çalıştık. Bakın elimize neler geçti.

BRITANNIA YENİDEN DOĞUYOR!

ULTIMA SERİSİ

Akalabeth

Hiç ilk Ultima oyununun aslında Ultima I falan değil bambaşka bir adı olduğunu biliyormuydunuz? Akalabeth, serinin babası olan Richard Garriot'un ve doğal olarak serinin ilk oyunudur. 1978 senesinde bir Apple II ile Basic kullanılarak yapılmıştı. Herşey çubuk adamlardan ve çubuk duvarlardan oluşuyordu. Haritada kendinizi yukarıdan görürken bir dungeon'a girdiğinizde first person moduna dönüyordu. Daha o zamandan karakter yaratma, alışveriş ve zar esasına dayanan bir savaş sistemi vardı. Garriot oyunu pazarlayacak bir şirket bulamamış ve her şeyi kendi yapmak zorunda kalmıştı. Bu oyun Garriot'a Origin'i kurduracak ve serinin yolunu açacaktı. Seri içinde belkide en fazla oynanan oyun olma onuru da Akalabeth'e aittir dersek pek yanlış olmaz.

Ultima I

1981 senesinde yapılan bu ilk oyun aslında o zamanlar için bir devrmdi. Oyunda grafik vardı! Kocaman bir dünyada geçiyordu, oyundaki diğer karakterler siz onlara bir şeyler söylediğiniz zaman tepkiler veriyordu. Hatta oyunda bir para sistemi bile vardı! O zamanlar için bu kadar çok ama çok fazlaydı. Oyunda yalnızca etrafta dolanıp size verilen görevleri yerine getiriyordunuz ama olsun. Şu saydıklarım bile oyunu deliler gibi oynamanız için yeterli sebeplerdi.

Ultima II: The Revenge of the Enchanters

Nedendir bilinmez ama genelde seri olan oyunların ikincisi ya da üçüncüsü hep hayal kinkliği yaratır. Ultima II de bu geleneğin ilk örneklerindedir. Ultima I'e çok benzeyen oyun senaryo olarak çok parlak değildi. Yenilen kötüler geri geliyordu ve siz de onları tekrar yenmek zorundaydınız, o kadar.

AKLABETH

Tekrar yaratma çalışmaları arasında en amatör olanı bu. University of New Brunswick'te okuyan Miner Jr. İsimli bir genç tarafından yürütülüyor. Bu öğrenci oyunu Qbasic'te tekrar yazıyor. Tüm grafikleri 256 renkte tekrar yapmış, yeni silahlar ve bir ara yüz eklemiş. Ayrıca yeni wav ses efektleri ve MIDI müzik ilave etmiş. DirectX 7 çalışarak oyunun alt yapısında da değişikliklere gitmiş. Ayrıca dungeonları ve yaratıkları da 3D yapmış. Oyunun orijinal havasından şapmadan yenilemeye çabalamış. Zamanımıza göre çok ilkel olan bir oyun için zaten herşeyi fazlasıyla değiştirmiş gibi görünüyor. Eğer fırsat bulursa oyunun ikinci üzerine çalışmak istiyor. Çalışmasını herhangi bir ücret istemeden internetten sunacak.



Önceki



Sonraki

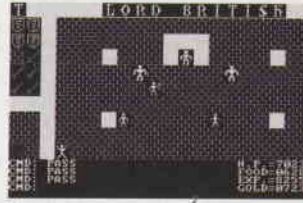
ULTIMA I

Bizzat Richard Garriot tarafından desteklenen bir proje. Oyunun 3D olarak tamamen sıfırdan yapılmasını içeriyor. Bu da aslında tamamen yepyeni bir oyun yapmak demek. Karakter animasyonları gerçeğe en yakın biçimde yapılıyor. Görünüş olarak first person açısını kullanacak olan oyunda dünya aslına bağlı kalınarak çiziliyor. Bu da çok geniş bir oynanış alanı sağlıyor. Diğer Ultima oyunlarından esinlenerek oyunun senaryosunda, temelde aslına bağlı kalınarak, değişikliklere gidiliyor. Oyun müzikleri ve efektleri tabiki sıfırdan yapılıyor. 100'den fazla karakter, içerecek olan oyunda bir grup kuramayacağız. Grafikleri şimdiden çok ilimizi çekti. Tamamen bedava dağıtılacak ve hard diskimizde 250 MB gibi bir yer tutması planlanan bu oyun yeni Ultima'lar için bir gösterge olabilir.



ULTIMA II

Ultima II, III ve IV'ü de tekrar yapılandırmak üzere çalışan The Exodus Project, Ultima II'yi biraz geliştirmekle yetinmiş. Orijinal oyunun üzerine ekleyebileceğiniz bir dizi dosya ile grafikler ve oynanış daha da geliştirilmiştir. Yalnızca DOS ortamında çalıştığı için size bir çok problem çıkartabilecek olan oyun Windows 95/98/NT/2000 için uyumlu hale getirilmiş. Kısacası bir kaç ufak düzeltme ve teknik düzenleme ile eski tadı yeni oyuncularında alabilmesi sağlanmış. Eskiye yaşamak isteyenler için çok güzel bir fırsat.

**Önceki****Sonraki****ULTIMA III**

Oyun için üç farklı çalışma yapılmış. Birincisi The Exodus Project'in (<http://exodus.voyd.net>). Oyunun grafiklerini CGA'dan EGA'ya çevirmişler ve MIDI desteği eklemişler. Gelecekte VGA desteği de eklemeyi planlıyorlar.

İkinci çalışma Ultimayı bambaşka bir platforma, Gameboy Color'a taşımaya yönelik. Sven Carlberg tarafından yapılan bu güncellemede oyunun senaryosuda farklı. Senaryo orijinal Ultima III'ün sonundan başlıyor ve yeni bir dünya haritası, kasabalar ve dungeonlar içeriyor.

Üçüncü ve son çalışma ise oyunun Machintosh için çalışmasını sağlıyor. <http://www.lairware.com/ultima3> adresinde bulabileceğiniz oyun maalesef satılık.

**Önceki****Sonraki****ULTIMA IV**

Ultima IV için iki ayrı grup çalışıyor. Bunlardan birisi oyunu güncellemekle yetiniyor. 256 renk ve midi desteği dışında oyuna ufak ara ekranlar ekleyen grup ayrıca oyunun dinamik haritasını da hazırlamış. Bunları <http://www.moongates.com> ve Exodus'un adresinden bulabilirsiniz.

İkinci grup ise oyunu sıfırdan yapıyorlar. Baldur's Gate benzeri bir motor kullanan Finli grup şu anda çalışmalarının çoğunu bitirmiş durumdalar ve oyunu bu sene içerisinde piyasaya sürmeyi planlıyorlar. Richard Garriot'tan da gerekli izni almış olan grup oyunu 3D olarak yapıyor. Projenin çoğu yalnızca iki kişi tarafından yapılmış olsa da bayağı iyi sonuçlar elde edilmiş durumda. Orijinal oyuna sadık kalınırken bazı yerlerde de geliştirmelere gidiliyor. Örneğin orijinal oyunda kombinasyonlarla kendinize yeni büyüler yaratabiliyordunuz. Bu sefer büyülerin çeşidi arttırılıp keşfetmesi de daha kolaylaştırılıyor. Savaşlarda bambaşka bir mekana geçmek yerine düşmanlarla karşılaşılan mekan kullanılıyor ve gerçek zamanlı çarpışmalar yaşanıyor. Fakat istediğiniz yerde oyunu durdurup gerekli komutları verdikten sonra devam etmeniz de mümkün. Oyuna yeni silahlar ve zırhlar eklenirken orijinal büyü sistemine dokunulmuyor.

**Önceki****Sonraki****Ultima III: The Exodus**

En sonunda devrimsel bir örnekle karşı karşıyaydık. Senaryo gene bayattı ama bu kez yalnızca dört kişiye kadar grup kurabiliyorduk. Ayrıca gemiyle de yolculuk edebiliyorduk. Eh bunlarda oyunu oynatıyordu tabiki.

Ultima IV: The Quest of Avatars

Ultima Serisinin en tepe noktası kesinlikle Ultima IV'tür. Çünkü ilk defa bir oyunda karakter yaratma ekranı vardı. Üstelik tamamen seriye ait olan orijinal bir sistemle. Karakterinizin yolunu belirlemek için bir çingene çadırına giriyor ve onun sorduğu sorulara cevap veriyordunuz. Böylelikle sınıfınız belli oluyordu. Bu seçimler oyununuzu çok etkilemesede daha sonra yapılan bir çok başka oyun tarafından taklit edilmiştir. Karakterler size daha akıllı cevaplar veriyordu. Ayrıca oyun artık 16 renk grafiklere sahipti ve bir başlangıç demosu vardı. Gülmeyin, o zamanlar bunları ağzımız bir kaç açık izlerdik.

Ultima V: Warriors of Destiny

Off bir oyun için ne müthiş bir isim vardı. 1987 yılında yapılan oyunun senaryosu biraz Robin Hood'dan çalınmış gibi görünse (Kaçırılmış kralı kurtarmaya çalışan bir kanun kaçağı) de size sağladığı özgürlük ve tam bir roleplaying atmosferi yaratmasıyla klasik Ultima oyunları serisinde en kral yerlerden birini alır. Serinin son EGA grafikli oyunudur. Arayüz ve oyun tarzı bakımından pek bir farklılık getirmesede serinin en heyecanlı oyunlarından biridir.

**Ultima VI: The False Prophet**

İkinci devrim! Grafikler artık VGA olmuştu. Ayrıca arayüz değişmiş ve herşey 3D'ye dönmüştü. Senaryo ise şimdiye kadarki Ultima oyunları içindeki en iyi senaryoydu. "Birden bire ortaya çıkan Gargoyllar insanlara saldırmaya başlamıştır. Onları durdurmakla görevlendirilen Avatar, yani biz ise bu saldırmının sebebini bulduğumuzda şaşkınlıktan hani tam tabiriyle dumur oluruz. Gargoyllar ırkımızı şeytanın kendisi gibi görmekte ve aslında dünyayı kötülükten temizlemek için üzerimize saldırmaktadırlar. İşin içinden çıkıp ortalgı düzeltmek ise bizim başımıza patlamıştır."

Ultima VII-The Black Gate & Serpent Isle

Güzel ve akıcı bir senaryonun yanında oyundaki detaylar da çoğalmıştı. Tüm kitapları okuyup hemen hemen tüm eşyaları bir şeyler yapabilmemiz mümkündü. Bu kadar ayrıntı



dan ana quest'i bile unutulabilir. İçinizden her şeyi kanstirmek ve her şeyi toplamak geliyordu. 1992 yılında piyasaya sürülen Ultima VII o zamanlar için çok yüksek bir sistem istiyordu. Herkesin standart olarak 386 kullandığı ve bir çoklarının da 286'larla idare ettiği bir zamanda oyun bir 486 DX-50 üzerinde yapılmıştı.

Ultima VIII: Pagan

Grafikleri ve animasyonları ile ağızımızı açık bırakan bir başka oyun. Bitirmek için bolca hoplayıp zıplamanızı gerektiren ve bu yüzden klasik



oyuncuların tepkisini alan oyunda senaryo durumu gene kurtarıyordu. Pagan, adı üzerinde "inançsız" bir dünyada geçtiği için her zaman değerlerine bağlı kalarak yaşayan Avatar burada tam tersine yalan söylemek ve karşısındakini aldatmak zorunda kalıyordu. Bunları yapmadan oyunu bitirmeniz imkansızdı. Fakat bu özellik oyunda kendini karakter ile özdeşleştirenlerin hiç hoşuna gitmemişti.



Ultima IX: Ascension

Off tam bir hayal kırıklığıydı. 3D grafikler bile oyunu kurtaramıyordu. Oynanış felaketti, bir sürü bug vardı ve belkide serinin en kötü oyunuydu. Hani hevesle elinize alıp iki dakika sonra "bu kadar hevesle beklediğim oyun bu değil" dedirtcek kadar kötüydü. Bu son oyunla seri kafasına bir tabanca dayayıp tetiği çekmişti.



Ultima Online

VIII ile IX arasında bir tarihte çıkan oyun konum olarak diğerlerinden çok farklı bir yerde. İnternet üzerinden oynanıyor ve devamlı gelişerek klasik Ultima özelliklerini hep bir iliyeye taşıyor. Şimdiye kadar gelmiş geçmiş en iyi Online oyunlardan birisi olduğu şüphe götürmez. Şu anda kayıtlı 250 bin civarında oyuncusu var. Bu sayıyla dünyada en çok oynanan Online oyunlar arasında üçüncü sırada. Fakat Richard Garriot'un Origin'den ayrılmasıyla beraber geride kalan yönetim yeni gelişmelere ayak uyduramayan bir politika izlemeye başladı. Bu yüzden oyun hızla kan kaybediyor. Ultima serisinin nereye gideceği ise şu anda belirsiz.

ULTIMA V

Ultima V için de iki ayrı çalışma var. Bunlardan birisi The Exodus Project'in eski oyunu MIDI desteği gibi özellikler ekleyerek oyunu daha güncel hale getirmesi. İkincisi ise Team Lazarus tarafından (<http://www.u5lazarus.com>) oyunun Dungeon Siege motoruna taşınmasına dayanıyor. Team Lazarus hiç bir parasal çıkar düşünmediği için oyunları



oynamak isteyen kullanıcının makinasında orijinal Dungeon Siege ve Ultima V'in kurulu bulunmasını şart koşuyor. Orijinal Ultima V artık EA'in sitesinde satılmadığı için oyunu ancak eBay gibi yerlerden temin edebilirsiniz. Oyun için eski versiyonun müzükleri tekrar yapılıyor. Ayrıca yeni karakterler, yan questler ve daha da genişletilmiş şehirler ve dungeonlar oyuna eklenecek. Senaryoda da bazı değişikliklere gidilecek. Kısacası Dungeon Siege görünümüne sahip bir Ultima'mız olacak. Ama ne kadarının evinde orijinal bir Ultima V vardır acaba?



ULTIMA VI

Bu kez Archon adlı bir grup iş başında. Tamamen bedava olarak verecekleri 70 Mblık bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Aslında bu çalışmada Dungeon Siege editörü ile hazırlanacak olan başka bir proje. Fakat oyun öyle bir yapıyorki aklınız şaşacak. Tüm oyunda etkileşime geçebileceğiniz 200 civarında NPC olması planlanıyor. Bunların hepsinin diyalogları yazılmış durumda. Orijinal oyundaki ana hikaye ise daha da gerçekçi bir hal alıyor. Hikayedeki bir çok açık direkt oyuna yedirilerek kapatılacak. Örneğin gargoyllar halkı korkutuyor deniyorsa etrafta gerçekçende korkarak kaçışan bir sürü insan göreceksiniz. Ya da bir kasabaya "kasaba" deniyorsa ortada üç beş dükkan değil bir sürü bina ve NPC olacak. Oyun sonbahara doğru bitirilecek.



ULTIMA VII

Oyun üzerine iki çalışma var ama ikisi de hafif projeler. <http://members.iinet.net.au/~rsd/U7inWindows.html> adresinden ulaşabileceğiniz birinci çalışma oyunu Windows üzerinden çalıştırabilmenizi sağlayan bir yama içeriyor. <http://www.cherz.com/pulsartrc/wizard/ultima/u7wizard.htm> adresinden ulaşabileceğiniz ikinci çalışma ise oyunu editleyerek tamamen istediğiniz şekilde yeniden yapabilmenizi sağlayan bir program üzerine.



ULTIMA VIII

Oyunu Windows üzerinden çalıştırmaya yarayacak ufak bir programcık çok işinize yarayacaktır. Aynı çalışmayı Ultima 7 içinde yapmış olan Dragon Baroque'un çalışmasına <http://members.iinet.net.au/~rsd/U8inWindows.html> adresinden ulaşabilirsiniz. Fakat çalıştırabilmek için oyununuzun son versiyonuna sahip olmalısınız.

ULTIMA IX

Büyük bir hayal kırıklığı yaratan oyun Neverwinter Nights motoru ile tekrar yapılıyor. Eriadain adındaki çalışmada bu motorun seçilmesinin sebebi herkesin Dungeon Siege motoru kullanmasından daha çok motorun daha özgürce ayarlamalara izin vermesi ve böylece daha çabuk ilerleyebilmeyi sağlaması. Ayrıca grubun daha önce çalıştığı RPG Maker 95 ve 2000 versiyonlarıyla da uyumlu olması (bu programı nereden bulabileceğimizi bize de bildirirseniz seviniriz).



Oyunun konusu tamamen değiştiriliyor ve büyük bir grup kurarak büyük savaşlara girmeniz sağlanacak. Hatta oyunun sonunda bir Red Dragon'a binmek için onu ehlileştirmeniz bile gerekecek. Oyuna bir dişi Avatar eklenmesi de planlanıyor. Son olarak motor sayesinde Ultimayı multiplatformer olarak ta oynayabileceksiniz. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

LEVEL

inceleme

Bilen Adam

Eşek avazı çıktığı kadar bir anırır, iki anırır...

Bu kopya oyunla var ya... Durun be, kaçmayın hemen! Yıllardır beyninizi kemirdik kopya oyun şöyle bir böyledir diye biliyorum. Az vurmadım kafalarına elime geçirdiğim editörlerin, ama bir çoğu izbandut gibi olunca haliyle onlar da vuruyorlar gerisin geri. Herkes bir Can, bir Fırat, veya ne bileyim, bir Tuğbek değil ki vur ensesine al şekerini. Bunun Berker'i var, Sinan'ı var. "Çıt" diye kırverirler adamın bacağına mazallah!

Diyeceğim o ki, bu kopya oyunlar var ya...Ulan! Neyse, sayfayı çevirmeden inatla okumaya devam eden tek okurum, sana anlatayım o zaman derdimi. Bak şimdi, biliyorsun yıllar yılı bu kopya oyunların paralarının nerelere gittiği konusunda şüphelerimizden bahsetmiştik. Mafyaydı, örgüttü, ülkemizde hala tezgahlarda satılması "bir şekilde" yasal olan bu kopya oyunlardan elde edilen paraların tahmin edemeyeceğiniz kadar karanlık

yerlere, en az senin alınının teriyle kazandığın maaşın kadar ak ve de pak olarak gidiyor olabileceğini söylemiştik. Şimdi sana bir hikaye anlatacağım. Biraz kurgu, bolca gerçek var. Ne kadarının kurgu, ne kadarının gerçek olduğunu ayırtetmeyi sana bırakıyorum. İstanbul'da bilgisayar parçalarının ve kopya oyunların merkezi sayılan bir işhanındaki tezgahları gözetleyen bir özel dedektif varmış. Adam kırmızı Cadillac'ına kurulup kahveye bandırdığı donut'ını yerken (herhalde zamanında San Fransisco Sokaklarını çok fazla seyretmiş olacak) başlamış tezgahçıları gözlemeye. İlk olarak ortamdaki polislerin gözlerindeki reseptörlerin, tezgahçılardan yayılan ışınlarını algılamadığını farketti. Aslen hepsi birer Sith Master veya en azından Padawan olan tezgahçıların polislere "Jedi Mind Trick" çektiğini varsayarak, gözlemlerine devam etti.

Akşam olup da el etek çekilince tezgahçılar-

dan birini korunağına kadar izledi (güvenli bir mesafeden, çaktırmadan). Adamın evini, adresini ve muhtemel adını not defterine kaydettikten sonra evine gitti ve uyudu.

Bu gözlem işi birkaç gün böylece sürdü. Bir süre sonra o tezgahçının gelmemeye başladığını farketti. Birkaç gün sonra hala aynı tezgahçının gelmemeye devam ettiğini görünce, sevindi. Belki de doğru yolu bulup "gücün aydınlık tarafına" geçmişti adam. Bu arada, haftalardır aynı herifleri seyretmekten sıkıldığından, iskeledeki bayiden bir gazete alıp okumaya başladı. Sayfaları birer birer geçerken, bir habere takıldı gözü. Terörle mücadele ekibi bir terör örgütünün hücre evine baskın vermiş ve birkaç kişiyi yakalamıştı. Şöyle bir bakıp geçmek üzereydi ki, birden bir isme takıldı gözü. Ve ensesindeki tüyler diken diken oldu. Tutuklanarlardan birisinin adı, takip ettiği tezgahların adı ile aynıydı.



FIRST PERSON SHOOTER



Star Wars: Jedi Outcast %92 PC
Bu ay o kadar oynamadı oldu. Ama Sinan'ın Josuskame'ye ve diğerlerine attığı için küfür köşikleri hala tazedir :) Bur Jesus, kaçma gürolun, aaaa!

STRATEJİ



Heroes of Might & Magic 4 %88 PC
Bitmiyor. Sinan, Solçuk ve Sökhan'ın tam birer haftasını yedi mendolur oyunu. Yama-ya da devam ediyor, edecek!

ROLE PLAYING



Dungeon Siege %90 PC
Solçuk, Burak ve Ufuk'u bizden uzak tutmaya devam etti bu ay da. Niç şikayətçi değiliz. Özellikle iğrenç geyikli Solçuk uzak durduca, hiç değiliz.

BU AY NE OYNADIK?

İncelediğimiz oyunların haricinde bir de tadı geçen aylardan damağımızda kalmış olan ve zevk için oynadığımız oyunlar var. Hangi oyunların aylar sonra bile bizi oyaladığını merak ediyormusunuz?

nasıl puan veriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karneşi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş İnternet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmamızın bize sağladığı özel versiyonlarını inceleyoruz

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı hak etmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1-%29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

Bilgi için • Oyuna en yakın web adresi

Yapım • Yapımcı Firma

Dağıtım • Dağıtıcı Firma

Minimum Sistem • Yapımcı firmamızın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Önerilen Sistem • Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri

Tür • Oyunun türü

Multitplay • İnternet ve ağı üzerinden oynanma desteği varlığı

Artılar • Oyunu tavsiye etmemizde başlıca sebepleri

Eksikler • Oyuna en zayıf yanları

Alternatifler • Oyuna en çok benzeyen diğer yapımların izden aldıkları notlar

LEVEL NOTU %99

İNCELENEN OYUNLAR

- sf 38 2002 FIFA WORLD CUP (PC)
- sf 38 2002 FIFA WORLD CUP (PSOne)
- sf 64 AMBULANCE DRIVER
- sf 44 ARMY MEN RTS
- sf 83 DANCE DANCE REVOLUTION KONAMIX
- sf 82 DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT
- sf 84 E.T.
- sf 55 FLANKER 2.5
- sf 46 GLOBAL OPERATIONS
- sf 57 HIDDEN & DANGEROUS DELUXE
- sf 81 HOOTER'S ROAD TRIP
- sf 52 JANE'S ATTACK SQUADRON
- sf 78 MAXIMO: GHOSTS TO GLORY
- sf 82 NASCAR THUNDER 2002
- sf 58 OFFROAD
- sf 81 RAGE RALLY
- sf 83 RAYMAN RUSH
- sf 54 RIM
- sf 78 SILENT SCOPE 2
- sf 48 SIMON THE SORCERER 3D
- sf 59 SPIDERMAN THE MOVIE
- sf 34 THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND
- sf 58 THE ITALIAN JOB
- sf 85 V.I.P.
- sf 72 VIRTUA FIGHTER 4
- sf 58 WARCOMMANDER
- sf 42 WARLORDS BATTLECRY 2
- sf 78 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- sf 88 WORMS BLAST
- sf 85 WW2: DESERT RATS

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- The Sims: On Holiday
- 2- Dungeon Siege
- 3- Star Wars: Jedi Outcast
- 4- 2002 FIFA World Cup
- 5- Medal of Honor: Allied Assault
- 6- The Sims: Hot Date
- 7- The Sims
- 8- Championship Manager 01/02
- 9- Half Life: Generations Pack
- 10- The Sims: Livin' It Up

geçen ay KONSOL

- 1- LMA Manager 2002
- 2- 2002 FIFA World Cup
- 3- Grand Theft Auto 3
- 4- Gran Turismo 3
- 5- Metal Gear Solid 2
- 6- State of Emergency
- 7- Tokken Tag Tournament
- 8- Tony Hawk's Pro Skator 3
- 9- Max Payne
- 10- Pro Evolution Soccer

geçen ay

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 %91
"Ah kafam, oy dizim!" sesleri arasında Sinan, Onur ve Firat bu oyunu oynadılar. Sinan CD'yi hazırlamak bakanesyle demesini oynadı ama, elmsu.

ACTION



Grand Theft Auto 3 %98 PS2
Gökyer! Şiz bu yazıyı okurken cimbür cemaat PC'de GTA 3 oynuyor olacaktır.

ADVENTURE



Blade Runner %81
Yetti gayret! Yok mu bu oyunu buradan alacak olan? Hallyle kimsa oynamadı. Syberia bir çıkışa buuu buradan şantiyacağız, ama...

YARIŞ



World Rally Championship %80
"Oha!" sayıda plst içeren WRC'yi, Colin McRae Rally 3 golosa kadar bu tepelerin kralı olarak çağırabiliriz. Firat oynadı, Can oynadı...

SİMULASYON



IL-2 Sturmovik %92
Bata en güzel simülasyon. Borsideki tek joystiğimiz kırınır olmasa oynayacaktı idrileri, ama kadar işle (kim kırıldı inan güzelim cihazı?).



elder scrolls 3 morrowind



Biri dışında hepsi mahvolacak...

İmparatorluk hapisane gemilerinin çok daha geniş olduğunu sanırdım. Bu fındık kabuğu kılıklı teknede olmaktan, okyanusta sallanıp durmaktan sıkıldım. Geceleri derin uykularda kaybediyorum kendimi, ne güverteye çıkabiliyorum, ne de gökyüzünü görebiliyorum çünkü. Beni nereye götürüyorlar? Ve neden teknede sadece birkaç mahkum var? Bilmiyorum. Bana gittiğim yerde serbest kalacağımı söylediler, cezamin bittiğini, artık özgür bir adam olduğumu. Cezam bittiyse neden beni bir gemiye koyup İmparatorluk topraklarından bu kadar uzağa sürgün ediyorlar anlamış değilim. Muhafızlar pek konuşmayı seven tipler

değil, en azından mahkumlara karşı öyleler. Sanırım konuşsalar bile söyleyecekleri çok fazla birşey olmazdı.

Geride kimse kalmadı beni hatırlayacak. Hoş, o kadar zaman hapiste kaldıktan sonra beni hatırlayan birileri çıksa şaşardım herhalde. Belki sürgüne gönderilmek iyi olabilir. Belki gittiğim yerde biraz daha farklı olabilir hayat. En azından etrafımdakiler artık bana sabıkalı bir mahkum gözleriyle bakmayacaktır. Umarım. Tuhaf rüyalar görüyorum son günlerde, içimde başlamak üzere olduğum hayatla ilgili tuhaf bir his var. Adını koyamıyorum, iyi mi yoksa kötü mü bilemiyorum. Ama ne önemi

var ki? Gitmek ya da kalmak arasında bir seçim yapabilecek durumda değilim zaten. Açık denizlerin sert rüzgarı yelkenleri dolduruyor ve gemiyle birlikte bilmediğim bir yere sürükleyip götürüyor beni. Umarım yakında biter bu yolculuk, bu küflü ambarda oturup ahşap gövdenin çıkardığı gıcırtiları dinlemekten bunaldım artık. Bugüne dek gördüklerimden daha kötü ne gelebilir ki başıma?

Massive Single Player

Ne zaman biri "Bethesda yeni bir oyun çıkaracakmış, duydun mu?" dese tüylerim diken diken olur. Benim kitabımda bu isim klasik olma



Bu nasıl grafikler, nasıl ortamdır...

potansiyeli bulunan oyunlarla aynı sayfada yazılır. Bu adamları yaratıcılık açısından Blizzard ve Westwood ile aynı kefeye koyuyorum desem yalan olmaz hanı. Ama maalesef "Bethesda" demek, aynı zamanda insanı oyun oynamaktan tiksindirecek denli sorunlu oyunlar da demektir. İnanın bana, eskiden beri çıkardıkları hemen her oyunu oynamış ya da oynamak için çaba sarfetmişimdir. Ama çoğu zaman inanılmaz derecede sorunlu program kodları yüzünden bir noktada pes etmiş, hayalkirlikliği içinde oyunu kaldırıp bir kenara atmışım.

Elder Scrolls serilerine gelince, özellikle Daggerfall PC oyunları arasında tam bir klasiiktir. Bir oyunun ne denli geniş, ne denli özgür ve aynı zamanda ne denli sorunlu olabileceğini de ispatlamış bir yapıdır. Oyun tarihinde onun kadar geniş bir oyun evreni sunan oyunların sayısı elden çok azdır, tabii MMORPG türüne girenleri saymazsak. İşte şimdi buna +1 ekleyebilirsiniz, çünkü Morrowind uzun yıllardan sonra en sonunda piyasaya çıkmış bulunuyor. Yani ciddi hayalperestler için artık yeni bir seçenek daha var.

Morrowind kelimenin tam anlamıyla pek çok açıdan "aşmış" bir oyun. Her ne kadar adına bakınca bir devam oyunu gibi görünse de, aslında piyasayı dolduran "klonlanmış" ürünlerle hiçbir ortak noktası yok. Bu oyun çok uzun zamandır üzerinde çalışılan, bilgisayar yardımıyla Role Playing türüne bambaşka bir yüz kazandıran bir yapıdır. Bugüne dek benzer oyunlarda gördüğünüz her şeyi unutun, çünkü

Morrowind daha ilk dakikadan itibaren ne kadar farklı olduğunu ortaya koyuyor.

Yeni Kıyılar...

Daggerfall tüm bir kıyayı size oyun alanı olarak sunuyordu, Morrowind ise sadece tek bir kitadaki bir Dark Elf'in elindeki bir bölgeyi veriyor. En azından ilk bakışta böyle gibi görünüyor, ama oyuna girdiğiniz andan itibaren o tek kıtanın aslında ne kadar büyük olduğunu anlıyorsunuz. Yapımcılar oyunda senaryoyu izleyip herhangi bir sona ulaşabilmek için en azından 200 saat harcamanız gerektiğini belirtiyorlar. Ancak kişisel kanaatim bunun çok iyimsen bir tahmin olduğu yönünde, çünkü gidilecek o kadar çok yer, yapılacak o kadar çok iş var ki. Bu bölgeyi karış karış dolaşabilmek için bunun en az beş, hatta on katı süre harcamak gerekecek. O zaman bile her şeyi göremeyeceksiniz, çünkü olaylar kışkırtılışınıza göre yön değiştirebiliyorlar. Ah evet, oyunun sonunu görmek için senaryoyu takip etmelisiniz tabii ki, ama atacağımız adımlar oyunun sonunu da çok farklı biçimlerde etkiliyor.

Oyun dünyası tam anlamıyla yaşayan bir evren, kasabalar halkla dolu ve herkes işine gücüne bakıyor. Sabaha karşı 4 sularında girdiğiniz bir kasabada etrafta dikilen çok fazla karakter bulmayı beklemeyin, çoğu evinde dinlenmeye çekilmiş olacaktır. Ve kafanıza estiği gibi her yere girip her şeyi alamaz, herkesle konuşamazsınız. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi. Açık alanlara gelince, kelimenin tam anlamıyla sürprizlerle dolular. Öylesine yolda durmuş bekleyen bir adama yaklaştığınızda

soyguncu olduğunu görebilir, masum bir mağaranın bir haydut inine açıldığını görebilirsiniz. Tıpkı oyundaki herkesle olduğu gibi, hemen her tür nesneyle de bir şekilde etkileşimde bulunmak mümkün. Ama tabii bu biraz da sizin bilgi ve görgünüze bağlı, anlarsınız ya.

Ve harita tasarımı. Aslında Morrowind bugüne dek gördüğüm en detaylı haritalara sahip diyebilirim. Mesela bir çatoya kapıdan giremiyor musunuz? Telaşa ne gerek var, bacası ne güne duruyor? Çoğu zaman gidilebileceğiniz yerler sizin hayalgücünüzle ve fizik kanunlarıyla sınırlı diyebiliriz. Ama tabii bunun gerçek olduğu bir evrende alışılmış fizik kanunları bile rahatlıkla esnetilebilir.

Kimsin Sen?

Morrowind iki farklı kamera açısından oynatabilen bir oyun, ancak tasarımcılar önceliği kendi gözünüzden görerek oynamaya vermişler. Ve eğer yeterince güçlü bir bilgisayarınız varsa, bu oyun bugüne dek kendi gözünüzden görebileceğiniz en inanılmaz grafiklere sahip. En basit nesne bile mükemmel bir biçimde modellenmiş, karakter animasyonları çoğunlukla akıcı ve yumuşak. Ama bununla kalmıyor, oyun dinvasında olup bitenler sizi atmosferin içine çekip götürüyorlar. Kayalık tepelerde durmuş etrafa bakarken birden kapanan gökyüzü ve bastırın yağmur, ya da çöller kasıp kavuran kum fırtınaları, karanlık mağara duvarlarında oynayan meşale ışıkları, bu oyunda her şey oyuncuyu havaya sokmak için elbirliği ediyor. Tabii bunun ağır bir bedeli var, oyunu doğru düzgün çalıştırabilmek için elden çok güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. En azından 1 GHz işlemci, 256 MB RAM ve 32 MB Ekran kartınız olmalı. Oyun TNT 2 ve üstü Nvidia, ayrıca ATI Radeon grafik işlemcilerini destekliyor. Ancak oyun kodu GeForce 3 için optimize edilmiş ve böyle bir kartınız yoksa grafik güzelliğinin büyük bir kısmını göremeyeceksiniz demektir. Şimdi çoğunuz "Ben oyunda grafiğe önem vermem, niye anlatıyorsun ki?" diyebilir. İki sebebi var. Öncelikle bu oyunda grafikler gerçekten önemli. İkincisi, yarın kalkıp birileri "Abi Voodoo 3 ekran kartım var, oyun neden çalışmıyor?" diye bağıra bilir, bunun önünü almaya çalışıyorum.

Morrowind sadece grafikleriyle ön plana çıkmıyor, oyun sistemi ve tasarımı mantığı da kendini diğerlerinden hayli ayırıyor. Öncelikle karakter yaratma sistemi hayli basit, kırk saat zar atmak, stat ayarlamak yerine, basit birkaç adımda kimliğinizi ortaya koyuyorsunuz. Seçilecek çok sınıf var, ama birkaç tıklama ile ta-



Yeteneğinize uygun zırhlar seçmeniz gerek.

mamen kendine has bir karakter yaratabilirsiniz. Arabirim de hayli basit, birkaç tıklamayla her işi halletmek mümkün, üstelik isterseniz tuşları istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Eşya kullanma işi ise çok mantıklı bir temele oturtulmuş. Çoğu nesneyi, mesela bir zincir zırhı, o konuda usta olmanız bile kullanabiliyorsunuz. Yani envanterdeki zırhı Strength yetmiyorsa diye giyememek gibi bir saçmalık yok. Ama o zırhın size ne kadar faydası dokunur, ya da hatta zararı mı olur, orası ayrı hikaye.

Bana Bir Kılıç Verin!

Çoğu FRP bir dizi Quest üzerine kurulur, bunların büyük kısmı da çoğunlukla bir kahrama yakışmayacak işler olur. Ama Morrowind sizi zaten bir kahraman olarak oyuna başlatmıyor. Buna ek olarak size ipe sapa gelmez "fare katliamı" gibi görevler de yüklemiyor. Aksine görevler çok daha sıradan görünen ama daha büyük olayların kapısını açan şeyler. Hatta çoğu zaman oyun dünyasındaki yerinizi belirlemede de yardımcı oluyorlar. Mesela oyunun başında kasabadaki insanlarla konuşunca yakınlardaki bir mağarada barınan haydutlardan şikayet ediyorlar. Ama kimse size onları temizleme görevi vermiyor, sadece orada bir yerde bolca ganimet olduğunu kulağınıza fısıldıyorlar. Gidip gitmemek size kalmış.

Ancak eğer bela aramaya karar verirsiniz çok dikkatli olmanızı öneririm, çünkü Diablo oynamıyorsunuz. Tuğbek'in yaptığı gibi elinize geçen herşeyi yürütüp üstünüze sağlam zırh ve silah alsanız bile, bu muhteşem bir savaşçıya dönüştüğünüz anlamına gelmiyor. Unutmayın ki siz limana dün indiriniz, oysa o haydutlar uzun zamandır mesleklerini icra ediyorlar. Yani girdiğiniz mağarayı temizleyip çıkma ihtimaliniz çok yüksek değil. Aslında alışık olma-

"Abi çok güzel peynir geldi, yapayım mı sana bir kilo?"



yanlar için Morrowind ilk bakışta "baltalı, kılıçlı Quake" gibi görüne de, oyun sistemi dikkatli olmadığınız takdirde çabucak dağılmanızı garantiliyor. Bu kalabalık gruplara kafadan dalıp ortamı dağıtabileceğiniz bir oyun değil. Çoğu oyunun aksine ilk karşınıza çıkan düşmanlar basit, seviyenize uygun yaratıklar olmayabilir. Neyse ki oyunu istediğiniz anda ve istediğiniz kadar çok kaydedebilirsiniz.

BETHESDAAAAA!!!

Ama herşeye rağmen bu bir Bethesda oyunu, ve her ne kadar çoğu İnternet sitesi "sorunsuz" diye bağırırsa da, Morrowind sorumlu bir yapım. Şahsen oyunu farklı donanımlara ve işletim sistemlerine sahip 3 farklı PC üzerinde denedim. Bunlardan ikisinde oyun ısrarla Windows'a düşmeye devam etti. Üçüncü sistemde oyun düzgün olarak çalıştı ve hayli uzun süre

pek ciddi bir sorunla karşılaşmadan oynayabildim. Ancak zaman zaman seslerde bozulmalar ve animasyonlarda aksamlar gözlemledim. Bu Tuğbek'in donanım testi için kullandığı hayli güçlü bir sistemdi ve her ne kadar bana olmasaydı da, daha sonra Tuğbek bu sistemde de oyunun Windows'a düşebildiğini bildirdi. Sanırım Bethesda yakınlarda hayli kaffavi bir yama yayınlıyor.

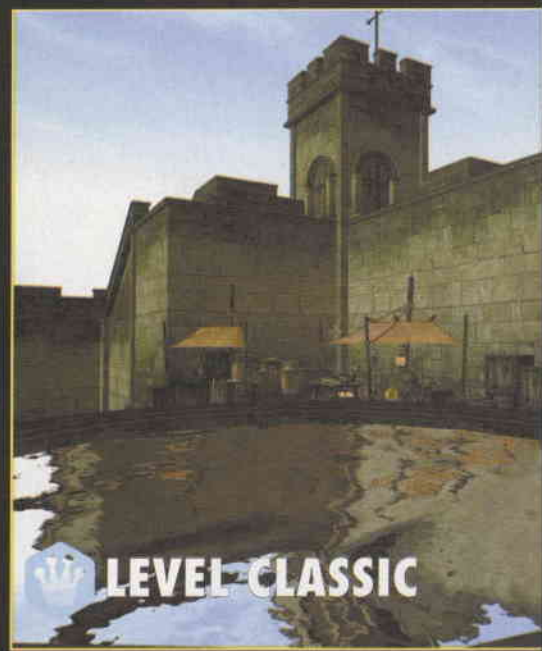
Ancak dikkat ettiysem yazının başlarında Morrowind'in ne kadar büyük bir oyun olduğunu söylemiştim. Bu aslında durduğu yerde daha da büyüyecek olan bir oyun. Çünkü Bethesda programcıları büyük bir eşşeklik edip kendi kullandıkları harita editörünü de PC versiyonuna dahil etmişler. Dikkat edin, bu basit bir harita editörü değil, bununla sıfırdan yeni bir kıta, karakterler, olaylar ve senaryo yaratmak mümkün. Ayrıca bunları İnternet üzerinden



Tüh, keşke yayını alsaymışım.



"Baba zırh yapmışsın kendine?" - "He yaa, indirim vardı."



paylaşmak son derece kolay. Daha şimdiden Morrowind için pek çok yeni haritanın yolda olduğu söyleniyor. Bu oyun Mod olayına yeni bir boyut katacak ve amatör dehaları ortaya çıkaracak gibi bir his var içimde.

Kim Alsın?

Sonuç olarak Morrowind sorunları olan bir Bethesda oyunu, ama öyle bir oyun ki bu, sınırdan dışıyerimi gıcırdatırsam bile kendimi yüksek not vermektan alamıyorum. Şu kadarını söyleyeyim ki, eğer cebimde biraz para olsaydı sırf bu oyunu rahatça oynayabilmek için yeni bir sistem toplardım. Peki size tavsiye eder miyim?

Bakın açıkça konuşayım, bu oyunu herkes oynamamalı. Eğer yeterli İngilizce bilginiz, biraz FRP kültürünüz, güçlü bir bilgisayarınız yoksa bu oyundan uzak durun. Hele de dümdüz

bir FPS haritasında önünüzdeki tek kapıyı bulamıyorsanız, kesinlikle uzak durun. Çünkü böyle bir oyuncu Morrowind ile ancak birkaç dakika uğraşabilir, sonunda da hem oyundan, hem oyunlardan, hem de bunu kendisine tavsiye eden dergi yazarından nefret eder. Morrowind inanılmaz geniş bir oyun. Yani doğrudan doğruya sanal bile olsa keşfedecek yeni bir kıta arayan amatör PC kaşiflerine hitap ediyor. Eğer hayalgücünüz ve sabrınız yeterli değilse, zaman ayıramazsanız, bu oyundan zevk alamazsınız mümkün değil. Ehm, tabii bu durumda sınav dönemi gelen öğrencilerin de bu oyundan uzak durması gerekiyor, en azından sınavlar geçene dek. Ama eğer yukarıdaki kriterlere uyuyorsanız, o zaman bu oyunu alın. Mutlaka alın. Koşarak ve çağırdayarak alın! Çünkü bu bir klasik. ☺

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

Bilgi için • <http://www.elderscrolls.com/>

Yapım • Bethesda Softworks

Dağıtım • Bethesda Softworks

Minimum Sistem • P3-500, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1 GB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.

Multiplay • Yok.

Tür • FRP

Artılar • Çok yüksek grafik ve ses kalitesi, çok geniş oyun dünyası, yüksek oyun atmosferi, hareket serbestliği.

Eksiler • Sisteme bağlı olarak bazı sorunları olabiliyor, hatta çalışmıyabiliyor, çok güçlü bir sistem istiyor.

Son Karar • Aslında bu kadar sorun çıkarabilen bir oyuna yüksek not vermem, ama bu bir istisna. Alınmalı, oynanmalı.

Alternatifler • Gothic - Şubat 02 (%75)

Wizardry 8 - Mart 02 (%72)

Night & Magic 9 - Mayıs 02 (%62)

LEVEL NOTU %94



2002
FIFA WORLD CUP
KOREA JAPAN

2002 FIFA WORLD CUP

■ ■ 2002 Dünya Kupası resmi heyecanı!



Künlü futbolcuların suratları, gerçekleriyle birebir aynı yapılmış.

David Beckham sakın sakın sağ kanattan ilerliyordu. Biraz sonra, topun tam yirmi iki dakikadır kendisinde olduğunu farkettiler. Bir anda panikleyerek topu hemen en yakın Butt'a verdi. Butt topu aidiği gibi orta sahaya doğru koşarken birden yere kapaklanıverdi. Beckham, Butt'ın kapak olmasına sinirlenip kafasına bir tane patlattı ve sinirli sinirli topun başına geçti. İyice gerildi, gerildi, topu yuvarlak top, havada yaklaşık olarak onbeş saniye asılı kaldıktan sonra defansa çarparak

pası'na katılan millî takımların tamamı bulunuyor (32 takım). Kadrolar gerçeklerine birebir olarak uygun. Sadece kadrolar değil, oyundaki her şey gerçeğiyle aynı. Mesela 2002 FIFA World Cup mod'unda, gerçek Dünya Kupası'ndaki gruplarda oynuyorsunuz ve World Cup 98'de olduğu gibi grupları değiştiremiyorsunuz. Oyunda World Cup'ın dışında yalnızca Friendly yapabiliyorsunuz. Bu arada, 2002 FIFA World Cup mod'unda yalnızca bir takım seçilebiliyor. Yani sevdiğiniz bir Berker'i karşınıza alıp aynı

Oyunu oynamasanız bile sadece izleyerek eğlenebiliyorsunuz.

Owen'da kaldı. Owen artık kaleciyle karşı karşıyaydı. Kalecinin sağından attı, solundan geçti. Kale bomboştı. Topa vurdu. Top yuvarlandı, yuvarlandı, ama değil kaleye girmek, taca çıktı. Beckham sinirli sinirli Owen'ın yanına gitti ve... Kafasına bir tane patlattı.

World Cup 2002

Kim ne derse desin, FIFA serisinin en iyi oyunu World Cup 98'di. World Cup 98'deki heyecanı serinin diğer oyunlarında bulamadım. 2002 FIFA World Cup ise, en az World Cup 98 kadar iyi. Bu da iyi haber olsa gerek.

2002 FIFA World Cup'ta, 2002 Dünya Ku-

grupta oynayamıyorsunuz.

FIFA serisinde artık Beginner'la birlikte 4 ayrı zorluk derecesi bulunuyor. Pek zor bir derece değil ama olsun (sanırım Training yerine eklenmiş). Diğer zorluk dereceleriyle değişmiş.

'Yep' olan yenilikler!

2002 FIFA World Cup'ta gerçekten de çok fazla yenilik bulunuyor. Bu yeniliklerden en vurucu olanıysa Air Play. Air Play oynanışıyla artık havadan gelen veya boşta kalan her topa istediğiniz gibi vurabiliyorsunuz. Diyelim ki orta sahadan ceza alanına doğru bir orta yaptınız. Top

havadayken 'D' tuşunda parmağınızı basılı tutarak vurma şiddetini ayarlıyorsunuz, top geldiği anda da adamınız otomatik olarak topu yumuşatıp vuruyor. 'D'nin dışındaki tuşları da aynı şekilde kullanabiliyorsunuz. Ayrıca artık sadece şutlarda ve paslarda değil, kafa vuruşlarında da vurma şiddetini kendiniz ayarlıyorsunuz.

Air Play oynanışı FIFA'yı çok değiştirmiş ve eğlenceli hale getirmiş. Bu oynanış sayesinde çok farklı hareketler yapabiliyorsunuz. Mesela, karambol anlarında top havada boşta kaldığı zaman adamınız o karmaşa arasından topu göğsüyle indirip, çok sert bir şut çekebiliyor. Veya havadan gelen topları dizleriyle yumuşatıp vole vurabiliyor. Her şey, top havadayken parmağınızı (veya kafanızı, hiç farketmez) tuşlarda basılı tutmakta bitiyor.

2002 FIFA World Cup'taki diğer önemli bir yenilikse, yıldız oyuncuların yeteneklerinin oyuna yansıtılması. Her takımda en az bir yıldız oyuncu bulunuyor (haliyle, İngiltere veya Brezilya gibi takımlarda yıldız oyuncu sayısı epey fazla). Bu yıldız oyuncuların; pas, şut, hız ve defans yeteneklerinden hangisi daha iyiyse, o yeteneklerini kullandıkları zaman kendilerinin veya topun arkasından alev benzer bir efekt çıkıyor. Mesela, oyunda Hakan Şükür yıldız oyuncu ve şut yeteneği çok iyi. Dolayısıyla Hakan kaleye şut çekerken topun arkasından alev çıkıyor. Bu yenilik oyunla sadece grafiksel olarak yansıyor. Yani oynanışa herhangi bir etkisi yok. Ayrıca isterseniz bu özelliği açıp kapatabiliyorsunuz.

Bu iki ana yenilik dışında, oyunun oynanış mantığı FIFA 2002 ile hemen hemen aynı sayılır. Yani, oynanışta ufak birkaç değişiklik daha var. Bunlardan biri, topu rakipten çok zor alabiliyor olmanız. FIFA 2002'de ve diğer FIFA oyunlarında 'D' tuşuyla adama girdiğinizde veya 'A' tuşuyla çift aldığınızda topa rahatlıkla sahip olabiliydiniz, ancak 2002 FIFA World Cup'ta işiniz çok zor. Topa 'D' ile girdiğiniz zaman rakibiniz sendeliyor, ama çoğu zaman topu alamıyorsunuz. 'A' tuşuyla yaptığınız girişimler de, eğer topa dokunamazsanız kesinlikle faulle sonuçlanıyor. Bunların yanında World Class mod'unda bilgisayarın çok hızlı pas yapması da maç boyunca topa çok az dokunabilmeniz için sebep oluyor. Konu zorluk derecelerinden açılmışken; Bu defa, World Class zorluk derecesinde orta ama bir takımla gruptan çıkabiliyorsanız, kendinizi şanslı sayın. FIFA, '95 yılından bu yana, ilk defa bu kadar zor olarak karşınıza çıkıyor.

Yeniliklerden bir diğeri ise gerçekçi fizik kuralları. Artık top çok daha gerçekçi hareket ediyor ve oyunculara çarptığı zaman kesinlikle yön değiştiriyor. Yani eski oyunlarda olduğu gibi top adamların içinden geçmiyor. Bu da demek oluyor ki, eğer defanstan topu rahatça çıkartmak istiyorsanız, kendinize hakemin de olmadığı boş vadiler, ovalar ve krokiler (hımm) bulmalısınız.

EA Sports oyunun gerçekçi olması için her şeyi yapmış. Buna, maçları yeniden oynayamazmanız da dahil. Hatırlarsanız önceki FIFA





Animasyonlar artık çok daha yumuşak.



oyunlarının hepsinde maç bittikten sonra o maçı yeniden oynayabiliyordunuz. 2002 FIFA World Cup'ta ise maç bittikten sonra oyunu yeniden başlatma şansınız yok. Bu da oyunun gerilimini ve heyecanını artırıyor. Eğer 90. dakikada Çin'den gol yeyip kupadan elenirseniz, ki ben elendim, size en yakın donanımına başvurabilirsiniz (yani kafa atabilirsiniz, mesela ben elenince işlemler çıkarıp, eee, yedim).

2002 FIFA World Cup'ta 9 ayrı kamera açısı bulunuyor. Oyunda en çok kullanılan kamera olan Tower kamerası, FIFA 2002'ye oranla çok daha açık bir alanı çekiyor ve topu çok iyi takip ediyor. Hatırlarsanız FIFA 2002'deki Tower kamerası topu iyi takip edemiyordu.

Oyundaki farklılıklardan birisi de, oyun içindeki du-raklamaların (sakatlıklar, sarı kartlar veya oyuncu değişiklikleri), devrenin sonunda zamana eklenmesi. Yalnız, aynı World Cup 98'de olduğu gibi, neden hep son saniyelerde gol yediğimi anlayamadım.

Tahmin edeceğimiz gibi yeni oyunda yeni çalınlar ve animasyonlar da bulunuyor. Bu çalınlar arasında topu sektirmek bile var. Bir ara durun ve 'E' tuşuna basın. Daha sonra top, oyuncunun her ayağına değdiğinde yine 'E' ye basın. Oyuncunuzun topu sektirdiğini göreceksiniz. Bunu sadece ayakla değil, omuzunuzla da yapabiliyorsunuz. Ve en önemlisi, bunu yaparken gerçekten top sektirdiğinizi hissediyorsunuz. Futbolcu animasyonlarıysa tam anlamıyla sizi havaya sokuyor. Her hareket çok gerçekçi bir şekilde oyuna aktarılmış. Futbolcuların; topa vururken kollarını geriye atması, faullerde yere düşüşleri, topun üstünden atılmaları, kafa atarken eğilmeleri, kornere çıkmasına çok az kalan topları yatarak kendilerine çekmeleri ve daha aklıma gelmeyen birçok hareketi, kesinlikle çok gerçekçi yapılmış. Öyle ki, oyunu oynamasanız bile sadece izleyerek eğlenabiliyorsunuz. Her şey bunlarla kalmıyor, hareketler aynı zamanda oldukça fazlalaştırılmış. Mesela oyunda kafa atmanın tam 4 ayrı şekli var. Bunlar oyun içinde otomatik olarak belirleniyor. Yani hangi şekilde kafa atmanız gerektiğini kendiniz belirlemiyorsunuz.

Unutmadan, oyunda artık fauller ve ofsaytlar da ağır çekim olarak yeniden gösteriliyor. Bu da maça 'canlı yayın' havası veriyor, ancak bu tekrarlar bir yerden sonra sıkıcı olabiliyor. Ve tekrar seçeneğini kapatamıyorsunuz. Sarı kartlarda veya tartışma pozisyonlarındaysa FIFA 2002'de olduğu gibi araya müzik giriyor. Oyundaki müziklerin tamamı Vancouver Senfoni Orkestrası tarafından yapılmış. Doğal olarak da tartışmalı pozisyonlar dahil oyundaki her müzik senfonik tarzda.

Kel kafa!

2002 FIFA World Cup'ın belki de en önemli özelliği, Dünya Kupası heyecanını oyuncuya verilemesi. Peki bu nasıl oluyor? Her şeyden önce, grafikler FIFA 2002'den çok daha iyi. Kaotikler daha detaylı. Futbolcuların suratları çok gerçekçi. Hatta yıldız futbolcuların birçoğunu isimlerine bakmadan tanıyabiliyorsunuz. David Beckham'ın saçı bile gerçekte olduğu gibi 1 numara. Kesinlikle, bir futbol oyunu için şu anki imkanlar dahilinde daha iyi grafik yapılamazdı. Seyircilerse, ilk oyundan bu yana ilk defa bu kadar iyi görünüyor. Bunun yanında oyuna etkileri de çok daha fazla. Maç içinde çok daha coşkulular ve tezahuratları daha güçlü. Oyundaki stadyum atmosferiye inanılmaz. Maçlardan önce lazer gösterileri yapılıyor ve seyirciler, takımlar sahaya çıkarken sahaya konfetiler yağdırıyorlar. Ayrıca maç yapan takımların ufak ve dev bayraklarını görebiliyorsunuz. Her şey en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş. Oyuna kendinizi kaptırmanız çok kolay.

Spiker ise her zamanki gibi aynı. Bu defa oyuncular hakkında yorum da yapabiliyor, ancak nedense gollerde çok sakin. Gollerden sonra 'Aa, gol olmuş' der gibi bir hali var. İlk oyundan bu yana bu değişmedi. Sensible'in PC versiyonunda olduğu gibi 'Gooooool' diye uzun uzun bağırabiliyorduk (altı 'o' ile).

Diğer taraf...

Her FIFA oyununda olduğu gibi 2002 FIFA World Cup'ın da eksileri ve sorunları var. Bu eksilerden en önemlisiyse, oyunun bir yerden sonra monotonlaşması. Bilgisayarın attığı goller genelde hep aynı. Ya uzaktan muz şeklinde vurarak 90'a atıyorlar, ki buna hiçbir şey yapamıyorsunuz, ya da ortadan girerek kalecinin yanından yuvarlıyorlar. Bunu geçelim, ama World Class'da bile bilgisayarın yakın mesafelerden sağma sapan vuruşlar yapması affedilmez. Hatta bazen boş kaleye bile topu dışarı atıyorlar. Bunun dışında halen kontrollerde bazı sorunlar var. Bazen topa en yakın adamı seçmek istediğinizde seçemiyorsunuz ve o anda kontrol tamamen elinizden çıkıyor. Kale çizgisine yakın pozisyonlarda da, adamınızın animasyonla birlikte kalenin içine girmesi çok sinir bozucu!

We are the champions, my friend

Ufak tefek eksiklerine rağmen 2002 FIFA World Cup kesinlikle çok kaliteli bir oyun. Oyunun FIFA 2002'den bu kadar farklı olabileceğini sanmıyordum. Eğer elinizde FIFA 2002 varsa ve 2002 FIFA World Cup'ı alıp almamakta kararsız kaldıysanız, ben size yardımcı olayım: Bu oyunu alın! ☺

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.level.com

Yayıncı • EA Sports

Dağıtım • EA

Minimum Sistem • PIII-300, 64 MB RAM, 16 MB E. Kartı

Önerilen Sistem • PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB E. Kartı

Multiplay • Var

Tür • Spor

Artılar • Yeni Air Play oynama tarzı. Yıldız oyuncu yetenekleri. Harika grafikler. Dünya Kupası atmosferi.

Eksiler • Klavye takılmaları. Her aynı golün atılması. Bilgisayarın bazen çok saçma goller kaçırması.

Son Karar • FIFA 2002'ni espajideki skoruna bakıp seçmiyoruz, sadece Klavik bölümü varlığını çok seçici davranıyoruz artık. 2002 FIFA World Cup, nereden habercimiz baktık PC'de şimdiye kadar yapılmış olan en iyi futbol simülasyonu.

Alternatifler • FIFA 2002 - Kasım 01 (%02)
UEFA Euro 2000 - Haziran 02 (%05)
World Cup 98 - Mayıs 98 (%00)

LEVEL NOTU %89



Warlords Battlecry II

■ ■ Oyununu değiştireceksen böyle yapacaksın.

Klasik Warlords sıra tabanlı stratejinin babasıdır. Özellikle eski oyuncuların çok iyi bileceği seri bir iki sene önce kendini grafik bakımından yenilemiş ve daha da iyileştirilmiş halde piyasaya sürülmüştü. Battlecry ise serinin gerçek zamanlı oynanabilen hali. Sıra tabanlı bir klasiği gerçek zamanlıya çevirmek öyle eski sistemin yamalanıp yenisine uyarlanmasıyla yapılacak bir iş değil. Bu durumda Ubisoft yepyeni bir oyun yapmış. Her strateji oyununda mutlaka seçebileceğiniz bir sürü ırk vardır. Burada da 12 farklı ırktan birini seçip ona göre bir kahraman yaratabilirsiniz. Tabiki oyun boyunca kullanacağınız birimlerde buna göre değişecektir. Yarattığınız kahraman aynı zamanda sizin yöneteceğiniz krallığı da belirliyor. Krallıklar bir çok oyuna konu olan Erafña kıtası üzerinde bulunuyorlar. Amacınız ise sınırlarınızı genişleterek 40 bölgeyi ele geçirmek. Böylelikle oyunun bitirebiliyorsunuz. Fakat isterseniz bitirmeyip tüm haritayı ele geçirebilir ve böylelikle rakiplerinizi tamamane pes ettirebilirsiniz.

Disposable Heroes

Oyunun en büyük eğlencesi en başta yarattığınız karakteri oyun içinde bir birim olarak kullanabilmeniz ve tüm birimlerinizin savaşırken tecrübe kazanması. Yani bir nevi stratejik FRP oynuyor gibisiniz. Oyun içinde bölgeleri ele geçirip başka bir bölgeye saldırmaya karar verdiğinizde savaşa başlarken yanınıza belli sayıda birim alabiliyorsunuz. İşte burada birimlerinizin tecrübe kazanması kendini gösteriyor. Çünkü önceki haritada yüksek bir tecrübe kazanmış herhangi bir piyadeniz kendi ismi ile siz seçmeniz için karşınıza çıkıyor. Burada o karakteri yanınıza alıp yeni haritaya daha avantajlı başlayabiliyorsunuz. Böyle böyle o biriminiz süper bir karakter haline gelebiliyor. Tabi onları kaybetmemek için sizde kastıkça kasiyorsunuz. Kahramanınız ise level atlıyor. Böylece elinizdeki puanları onun özelliklerine dağıtarak belli bir çizgide ilerlemesini sağlıyorsunuz.

Command & Conquer serisinde olduğu gibi burada da ana harita üzerinden hangi bölgeye saldıracağınızı seçmeniz gerekiyor. Önceliğiniz size en fazla gelir getirecek en zayıf bölgeler olmalı. Böylelikle kısa zamanda zenginleşirsiniz. Düşmanlarınızın ana kalelerine saldırırken her zaman rastlayabileceğiniz en ağır direnişe hazır olun. Ana haritadaki bu özgürlük açıkçası çok hoşuma gitti. Zaten oyunda genel olarak bir özgürlük ve çok çeşeneklilik havası mevcut. Herşeyi nasıl isterseniz o şekilde değerlendirebiliyorsunuz. Bu da oyunu tekrar oynanabilir kıyor.

Hızlı başlarsan çabuk biter

Bir bölgeyi işgale kalktığınız zaman haritanın bir ucunda oyuna başlıyorsunuz. Tabiki haritanın tamamı karanlık görünüyor. Oynadığınız

haritaların büyüklükleri ana haritadaki büyüklüklerle aynı orantıda. Sizin ilk yapmanız gereken acilen kaynakları ele geçirmek. Bunun için kahramanınızı madenlerin yanına götürüp o madeni convert etmeniz yani kendi tarafınıza çevirmeniz gerekiyor. Bu özellik yalnızca ana kahramanlarda var. Kaynaklar ise otomatikman toplanıyor. Böylelikle köylülerinizin hangisi çalışıyor hangisi tembellik yapıyor gibi çocuk bakıcılığı işleriyle uğraşmaktansa savaş konsantre olabiliyorsunuz. Fakat üretimi arttırmak isterseniz köylülerinizi madenlere atayabilirsiniz. En kısa zamanda gerekli binaları kurarak en iyi birimi üretmeye başlamlı-

Bilgi İçin ♦ <http://www.ssg.com.au/wbc2>

Yapım ♦ Ubisoft

Dağıtım ♦ SSG

Minimum Sistem ♦ Pentium II 380, 64 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Önerilen Sistem ♦ Pentium III 600, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multitplay ♦ İnternet ve ağı üzerinden 2-6 oyuncu

Tür ♦ Strateji (real time)

Artılar ♦ Grafikleri çok sevindim. Özellikle oynatabileceğinizi

sürprizlerle dolu bir oyun. Konutizi lokal gibi

hissediyorsunuz. ; Madenlerinizi termalayacak okatlar

yok. Hangi sashin neye ait olduğunu rahatça

ayrılabiliriz. Birimleriniz peşinen

kasıyorsunuz. Siz emirleri veriyorsunuz ve sonra

herşey kendimden geliyor.

Eksiler ♦ Fazla ayrıntıya girilmemiş, güzelci okatları yok.

Savaşırken karambolde birimleriniz seçmekte

zorlanabiliyorsunuz.

Son Karar ♦ Klasik çizgiden sapmadan çok hoş bir çizime ortaya

çıkartılmış. Özellikle multplayor olarak mudeha denemeli.

Alternatifler ♦ Köken: Warcraft'in G1 Şubat 2002 %60

LEVEL NOTU %83



Nava şartları ve gece gündüz değişiklikleri çatışmaları birbirini etkiliyor.



Savunma kuleleri diğer RTS'lere göre düşmanı durdurmakta daha etkilidir.

sınız. Oyunun zamanını nümerik klavyedeki + ve - tuşları ile ayarlayabildiğiniz için binalarınız yapılırken yada upgrade olurken geçen zamanı hızlandırabilirsiniz.

Yapay zeka size saldırmaktan çok kaynakları elde etmek üzerine yoğunlaşıyor, Bu yüzden kaynaklarınızı koruyacak birimleri onların etrafına dizmelişiniz.

Şimdiye kadar stratejilerde yalnızca atmosfer yaratmak amacıyla kullanılmış olan hava koşulları bu oyunda savaşlarınızı birebir etkiliyor. Örneğin yağmurlu havalarda Lightning Tower daha etkili çalışıyor ya da bazı birimleriniz gece daha iyi dövüşüyor.

Sürpriz belalar

Oyun yalnızca ana haritada istediğiniz bölgeyi işgal etmekten ibaret değil. Bazen başınıza rastlansal olaylar geliyor. Örneğin bir bölgenizde isyan çıkıyor. Eğer 5 dakika içinde o isyanı bastırabilirseniz o bölgeden sağlam bir para ve iki katı vergi alabiliyorsunuz. Oyun içinde bulabildiğiniz sandıkları yalnızca karakterinizin açabiliyor. Buradan bir sürü yararlı eşya çıksada hepsini taşıyamıyorsunuz. Bu durumda en iyilerini almak zorundasınız. Ayrıca

bazı tapınaklardan quest alıyorsunuz. Bu questleri belli bir süre içinde tamamlamazsanız tamamen questi kaybediyorsunuz ve bir daha alma şansınızda kalmıyor. Bazı tapınaklarda ise size bir bilmece soruluyor ve sizde bir kutucuğu dođdurarak cevap vermek zorunda kalıyorsunuz. Genelde tüm oyun boyunca yanınızdan ayırmayacağınız yardımcılarınız da bu tip questlerle çıkıyor. Bir bölgeyi ele geçirdikten sonra çıkan özette tüm yaptıklarınızı görebilirsiniz. Ayrıca kaybettiğiniz kahramanlarınızı da mezarlıkta görebiliyorsunuz. Genelde haritalarda tüm binaları kurup en kısa zamanda en güçlü biriminizi yapabilirseniz herkesi rahatlıkla silip süpürebilirsiniz.

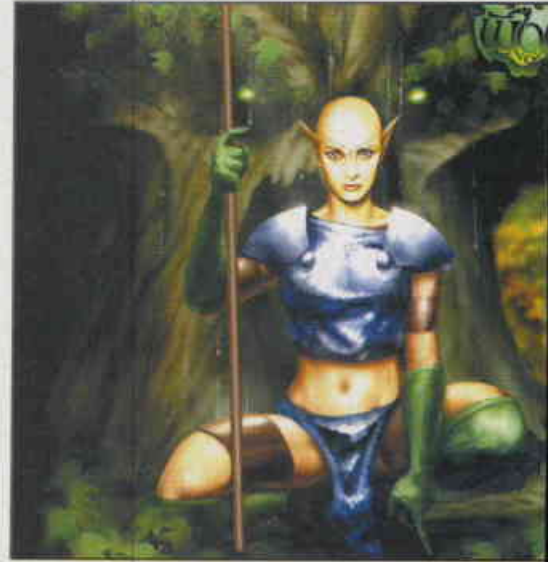
Eğer oyundan çok canınız sıkılırsa random harita üretebilirsiniz. Bu seçenek bazen hatalı planlar üretse de oyunu size tekrar tekrar oynatabilir.

Warlords Battlecry II oyunun eski meraklıları kadar diğer oyuncuları da memnun edebilecek bir yapıdır. Kesinlikle sıkıcı veya tekdüze değil. Tüm oyun boyunca bir çok yenilikle karşılaşılıyor bir çok şeyi keşfediyorsunuz. Ubisoft bambaşka bir oyun yapmasına karşın çizgisini korumuş ve ortaya çok keyifli bir iş



çıkartılmış. Grafikleri çok şirin, haritalar güzel tasarlanmış, müzikler canınızı sıkıyor efektler saçma şapana değil. Eğer gerçek zamanlı strateji ile RPG öğelerini bir arada bulacağınız çok başarılı bir Warcraft benzeri arıyorsanız bu oyun tam size göre.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr





army men rts

■ ■ Plastik askerlerinizi hatırlıyor musunuz?

Ben kendi küçük plastik askerlerimi çok iyi hatırlıyorum. Her ne kadar çoğu çocuk gibi birşeylerin içini açıp incelemek, yani bozmak için büyük bir heves duyuyor olsam da, genelde oyuncaklarıma iyi bakardım. Çok fazla oyuncakım yoktu, ayrıca yirmibeş sene önce, yani ben beş yaşlarındayken mağazalar şimdiki gibi envai çeşit oyuncakla da dolu değildi. O yüzden çoğunlukla ilgimi çeken oyuncakların kopyalarını çeşitli malzemelerden kendim üretmek zorunda kalırdım. Mesela çoğunuz hatırlamaz ama, bir Ay Üssü Alfa dizisi vardı seneler önce. Birgün bir oyuncakçı vitrininde kocaman metalden yapılmış bir Kartal mekiği modeli görüp delirmiştim. Ama tabii insan o yaşta gidip kendi alışverişini yapamıyor. O yüzden eve dönünce oturup çeşitli malzemelerden ona benzer bir gemi inşaa etmiştim, hem de boyum kadardı. Aynı şekilde uçak gemileri, uzay istasyonları, Osmanlı kadirgaları yapardım. Ve tabii bir de kocaman bir kale yapmıştım, içine girebileceğim boyutlarda,

surlarında plastik askerlerim için mazgallar bulunan dev bir kale, açılabilen bir kapısı ve hendekleri bile vardı. Tabii, kalenin ve üzerindeki kurulduğu o büyük halının lordunun kim olduğunu söylememe bilmem gerek var mı? Belki de bu yüzden hiçbir halt olamadım, bu diyar hayallere pek değer vermiyor, hayalperestlere de...

Plastik ordular...

Army Men temalı oyunlar konsollarda uzun bir süredir çıkıyor, herhalde iyi satıyor olacak ki programcılar bunları yapmaktan vazgeçmiyorlar. Aslında ben çocukların bilgisayar başına saplanıp kalmasından nefret ediyorum, arada bir kere de olsa dışarı çıkıp çamur içinde oyunlar oynamayan bir nesil pek çok açıdan zayıf kalır. Ama bu zamanda plastik askerler bile bilgisayar ekranına düşmüş durumda ve çocukların bunlarla oynaması da bazı açılardan daha sağlıklı gibi görünüyor. En azından sokakları dolduran katil, sapık ve politikacıların biraz olsun uzak durmaları mümkün olabiliyor.

Army Men RTS bilgisayar için yapılmış bir gerçek zamanlı strateji oyunu. Tabii burada plastik asker ve araçlara kumanda ettiğinizi söylememe lüzum yoktur herhalde. Yeşil askerlerin komutanı olarak sarılara karşı sürdürdüğünüz ezeli savaşa burada da devam ediyorsunuz. Ancak bu defa karşınızdaki düşman bir anlamda kendi içinizden biri. Albay Blintz pek çok zafer kazanmış olan bir Yeşil kumandandır, ancak birgün çatışmada kafasından ağır yaralanır. Bunun sonucunda delirir ve taraf değiştirip Sarı saflarına katılır. Bununla da kalmaz, kendine bir krallık kurmaya ve ordu toplamaya başlar. Yeşil taraf büyüyen bu

tehdit karşısında emektar Sarge ve adamlarını Blintz'i durdurmakla görevlendirir. Ancak Blintz'in krallığı hayli büyümüş, tüm bir evi ve bahçesini sınırlarına katmıştır. Bu yüzden Yeşil askerler her adımda savaşmak zorundadırlar. Yani sizin anlayacağımız konu pek öyle karmaşık, heyecan uyandıran cinsten değil, ama bunun pek sakıncası da yok bence.

I LOVE U SARGE!

Army Men hiçbir sıradışılık iddiası taşımayan, bu oyun türüne hiçbir yenilik katmaya çalışmayan bir yapım. Bu yüzden olsa gerek çok fazla bir hayal kırıklığı yaratmıyor, hatta aksine tüm eksikliklerine karşın kendini biraz olsun sevdirebiliyor. Herşeyden önce oyun grafikleri tamamen üç boyutlu, ancak bu durum

Bilgi için • www.3do.com

Yapım • Pandemic Studios

Dağıtım • 3DO

Minimum Sistem • P2-233, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 310 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P2-400, 96 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.

Multitplay • İnternet ve LAN üzerinden 2-4 kişi.

Tür • RTS

Artılar • Hoş grafikler, güzel ara sahneler, sorunsuz çalışma ve yüksek oynanabilirlik.

Eksiler • Tekli görev tasarımı, düşük yapıp zeka, artık hayli eskilmiş bir oyun tasarımı.

Son Karar • Ciddi ve detaylı yapımlardan sıkılıyorsanız, Army Men arada çerez niyetine oynatabilecek bir oyun.

Alternatifler • Dark Reign 2 - Ağustos 00 (%88)

World War 3: Black Gold - Mart 02 (%84)

LEVEL NOTU %68

Bu üs çocukluğunuzdan tanıdık geliyor mu?





Unutmayın! Dikenli tel düşmanı sadece yavaşlatır.



hayli eski makineleri bile kasmıyor. Tabii 3D denince çoğu oyuncunun aklına tuhaf kamera açıları ve düşük oynanabilirlik gelebilir, ama aslında durum öyle değil. Army Men tıpkı Warcraft 3 gibi sabit bir kamera açısı kullanıyor ve savaş alanına kısıtlı miktarda zoom yapma imkanı tanıyor. Her ne kadar bazı durumlarda bu sabit kamera açısı askerlerinizi seçmekte zorluk çıkarsa da, bunun dışında pek fazla sorun yaşamıyorsunuz. Grafik kalitesi gördüğüm çoğu 3D strateji oyunundan daha iyi olduğunu bile söyleyebilirim. Birimlerin boyutları gözden kaybetmenize sebep olmayacak kadar büyük, haritalar ise size aslında minik askerlerle oynadığınızı asla unutturmayacak

detaylarla dolu. Mesela bahçede geçen bir görevde küçük su birikintileri içinde yüzen kurbağa larvaları, bitkilerin arasına düşüp unutulmuş kırık oyuncak parçaları ve daha pek çok detay oldukça belirgin biçimde bunun bir "oyun" olduğu hissini veriyor. Çeşitli görsel efektler de fazla abartıya kaçılmadan yeterli biçimde kullanılmış, özellikle ateş ve patlamalar hayli iyi. Eh, ne de olsa bu bir savaş.

Ama bu savaş bilgisayarda oynamaya alıştıklarınızdan çok ta farklı değil. Army Men daha Command & Conquer zamanında ortaya konmuş belirli bir RTS formülünü aynen uyguluyor, yeni hiçbir şey katmıyor. Hatta aslına bakarsanız yeni nesil oyunlarla kıyaslandığın-

da Army Men pek çok açıdan zayıf kalıyor. Herşeyden önce birim yapay zekası genellikle C&C zamanındakinden daha iyi sayılmaz. Sniper ve Medic gibi bazı birimler nispeten "akıllıca" bir davranış sergileseler de, çoğu zaman adamlarınız ağır ateş altındayken bile sersemce davranıyorlar. Yeni oyunlarda standart hale gelen saldırganlık seviyesi ayarları, devriye ve yol bulma emirleri, insiyatif kullanma seçenekleri gibi şeyler bu oyunda yok, bu da birimlerinize devamlı göz kulak olmanız gerektiği anlamına geliyor. Yapay zeka düşüklüğünün bir diğer anlamı da savaşta taktik uygulamaktan ziyade çok sayıda adamla baskın yapmanın ön plana çıkması demek oluyor. Doğrusu Starcraft ya da Dark Reign 2 oynamaya alışmış bir oyuncu için böylesine bir eskiye dönüş aşırı sıkıcı olabilir.

Sarge?

Army Men çok büyük haritalara sahip sayılmaz, zaten görevlerin çoğu da kendi üssünü kur, ordu yap, düşman üssünü patlat mantığında tasarlanmış. Arada bir az sayıda adamla özel görevlere çıktığınız da oluyor, ancak çoğunlukla görev tasarımları pek heyecan verici değil. Üs kurmak için plastik ve enerjiye ihtiyacınız var, bunları da etraftaki oyuncaklardan filan topluyorsunuz. Piyade ve binalar için sadece plastik yeterli olurken, motorlu araçlar için bolca enerjiye de ihtiyaç duyuluyor. Ancak haritalar çoğu zaman kaynak açısından pek zengin değil. Neyse ki Medic birimi bina, araç, asker ayırdetmeden herkesi iyileştirebiliyor.

Görev aralarında oyun motoruyla hazırlanmış kısa ara sahneler var. İlginçtir, bu ara sahneler içerdikleri mizah unsuru açısından oyunun en iyi kısımları denebilir. Eğer ara sahnelerdeki mizah anlayışı tüm oyuna yayılmış olsaydı Army Men rahatlıkla çok daha iyi bir oyun haline gelebilirdi. Ancak maalesef bu haliyle sıradan bir RTS olmaktan pek kurtulmuyor.

Tabii her RTS'de olduğu gibi Campaign dışında tek haritalık görevler oynama imkanınız da var. Ayrıca eğer isterseniz Multiplayer karşılaşmalar da yapabilirsiniz. Ancak doğrusu oyunda renkleri dışında pek bir farkları olmayan iki tarafı kapıştırmak ne kadar ilginizi çekebileceğimi bilmiyorum. Şahsen en azından üç tamamen farklı fraksiyonun olduğu strateji oyunlarına alıştıktan sonra Net üzerinde plastik asker kapıştırmak fikri bana çok çekici gelmiyor.

Sonuç olarak Army Men için sadece vasat bir oyun denebilir. Çok eskilerde kalmış bir oyun formülünü birebir uyguluyor, bunu yaparken zırt pırt çökmüyor ya da deli gibi sistem istemiyor. Ancak sırf düzgün çalışıyor ya da çocukluğumdaki oyuncak askerleri hatırlatıyor diye bu oyunu strateji ustalarına tavsiye edecek değilim. Eğer ciddi oyunlardan çok canınız sıkılırsa arada çerez niyetine oynayabileceğiniz bir yapımı bu, ama mucize beklemeyin. ☺

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



Kaykay olayına nedense hiç ısınmadım.



global operations

Hırsız poliscilik nereye gidiyor?

■ Hiç düşündünüz mü, büyük oyunları yaratan acaba yapımcılar mı yoksa biz miyiz? ■ Bir oyunun peşinden sürüklenip gittiğimiz bir zamandayız. Hiç açık görüşlü değiliz. Elimize aldığımız yeni bir oyunu hemen o taptığımız, başından kalkmadığımız oyunla karşılaştırmaya giriyoruz. Bazen onla bile uğraşmadan kaldırıp eskisine devam ediyoruz. Son zamanlarda ucu bucağı alınamayan Counter-Strike hastalığını bu sınıfa dahil etmem pek de yanlış olmaz gibi. Nedir kardeşim bu? CeSe, CeSe diye geziniyoruz etraflarda? Tamam oynayalım da biz farkında olmadan asil işi oyun yapmak olan insanlar alternatifler yaratıyor.

Tamam belki Global Operations Counter-Strike'dan güzel olmayabilir. Ama bu mantıkla bütün Türkiye'nin de benim gibi Galatasaraylı olması gerekirdi. Her elinde MP5 tutan CS ile karşılaştırmaya devam edersek hiç birinin ufku açılmayacak. Hepiniz belli poligonlar arasında sıkışıp kalacağız. Bizim yüzümüzden mesleğini sanat yapmış oyun yapımcıları da "bizim oyunumuz CS'den güzel" şeklinde nabza göre şerbet dökmeye başladı. Biraz fazla mı azarlar gibi oldum ne? Neysiz bunları düşünün, işte size Global Operations.

kendi içinde bir amacı var sadece. O da açığı alıştırmadan başka bir işe yaramıyor. Yine bu bölümlerde bilgisayar kendi yönettiği adamlarla size yaverlik etmeye çalışıyor. Ama tabii bilgisayarın yönettiği adamlardan hayır gelir mi? Verdiğiniz komutlara uymayıp kafasına göre oraya buraya gitmesi can sıkabiliyor. Buna kendi görevini yapmayan adamlarınız da dahil. Buraya kadar anlattıklarım tek kişi oynarken karşılaşacağınız özelliklerdi. Bundan sonrası hem tek hem de multiplay oyun için geçerli ana kurallar.

Global Operations biraz Team Fortress'i andıran bir oyun yapısı içeriyor. Oyunda seçe-

Bir oyunu rakiplerine göre değil kendi sınıfı içinde puanlayabilmek gerçek oyun kültürünüzü gösterir.

Single tiyatro

Hatırlarsanız Barking Dog Studios CS 5.0'ın yapımına katılmıştı. Haliyle bu işten fazlasıyla anılıyorlar. Bir de işin içine CS'nin hala ciddi rakip olması gibi bir tehlike girince mecburen bu yönde çalışmalar hızlandı ve ortaya Global Operations çıktı. Oyun aslında multiplay oynanması için tasarlanmış ama netten dağıtmamak için zorla içine bir de single player bölümü konmuş gibi duruyor. Single player bölümlerinin bir konusu yok. Her bölümün

bileceğiniz 7 ana görev var. Bunları her haritaya girmeden önce seçiyor, daha sonra da bütün harita boyunca bu görevle oynuyorsunuz. Bunlardan biri hariç diğerlerini tahmin edebiliyorsunuzdur, Demolition Man, Heavy Gunner, Commando, Recon, Medic ve Sniper. Bu görevlerin en çok ilgi çekeni Recon ve Demo Man olacaktır. Recon işini sessiz halleder, elindeki yaşam tespit aletiyle ortamdaki canlı nesnelere belirleyerek usulca yaklaşır ve en sakın şekliyle ekrandan sifer. Elindeki aletin





farklı uzaklıklardaki nesnelere tespit etmek için 3 ayrı modu var. Demo Man bildiğimiz patlayıcı uzmanı. Zaman ayarlı ve uzaktan komandalı C4'lerle ilgileniyor. Ayrıca ortamdaki bombaları etkisiz hale getirebilme özelliğine de sahip. Bu özelliğini kullanırken eline bombayı alıyor ve başlıyor hangi kablonun kesilmesi gerektiğini tespit etmeye. 10-15 saniye içerisinde bunu belirliyor ve siz de o kabloya bir kesik atıyorsunuz ama 5 saniyeye kurulum bombalar da var. Bu yüzden %33 şansınızı kullanmanız gerekebilir.

Diğerlerine gelince, Heavy Gunner ağır makineli kullanıyor. Medic ona buna iğne yapıyor. Sniper haliyle snipe ediyor. Commando kendi halinde ortalarda takılıyor. Bir de bütün bu görevlerin dışında çok ilginç bir görev daha var. O da Officer. Oyunu dışarıdan yönetip herkesi izleyerek herkese gerekli komutları veriyor. Takımının ele geçirdiği kameraları görebiliyor ve bu şekilde savaş alanı hakkında da bilgi veriyor. Ama tabii realist yaklaşmak gerekirse böyle bir durumda kimse sizi dinlemiyor. Bu yüzden de Officer rolünü üstlenen az insan var. Her asker çeşidinin kullanabileceği özel silahlar ve eşyalar var. Mesela yaşam tespit eden cihazı Recon'dan başkası kul-


lanamıyor. Silahlar da buna benzer bir şekilde dağıtılmış. Ama oldukça esnek bırakılmış. Yani asker sınıfı olmayan bir silaha elini bile süremez diye birşey yok. Sadece kullanabilme kapasitesi çok yüksek değil. Sınıflarla ilgili daha geniş bilgi oyunun Training bölümlerinde veriliyor. Ama farkettim ki verilebilecek bunlar bütün bilgiler değil. Biraz da kendiniz keşfediyorsunuz.

Bekleme odasında uydur yayını

Oyunun training bölümlerini geçtikten sonra görevler başlıyorsunuz. Görevler esnasında multiplayer oyunun NPC içeren bir kopyası. Yani multiplayer haritalarda da aynı düzen geçerli. Öncelikle elinizdeki para ile silah ve eşya alımına giriyorsunuz. Silahlar sınıfınızın öngördüğü silahlar oluyor. Eşyalar da onlara uygun oluyor tabiki. Örneğin Assault Rifle için 3x ya da 5x dürbün alabiliyorsunuz. Bir de üstünüze zırh giyebiliyorsunuz. E zaten daha da ne olsun. Belli bir süre sonra isterseniz oyuna dahil olabiliyor isterseniz Spectator moduna geçebiliyorsunuz. Yeri gelmişken bu moddan da bahsedeyim. Officer'ın da aynı arabirimi kullandığı bu mod şimdiye kadar Multiplay FPS'lerde gördüğüm en iyi izleme modu. Her

adamı ve haritanın değişik yerlerini hem krodiden temsili simgeleriyle hem de kameralardan görüntüleriyle izleyebiliyorsunuz. Daha açık olamazdı. Tasvir etmeniz için HLTV'ye benzediğini söyleyebilirim. Bu modu terkedip oyuna girince çarpışma başlıyor. Önce biraz yerde kıvranıyorsunuz. Belli bir dayanma sınırınız var. Bu sürede Medic gelirse sizi ayağa kaldırıyor. Yoksa en yakın yükleme noktasında oyuna tekrar dahil olmayı bekliyorsunuz. Bu bazen 5 bazen 35 saniye olabiliyor. Otobüsü kaçırırsanız yine satın alma ekranına veya izleme moduna dönüp vakit geçirebilirsiniz. Oyun kendi fiziğine sahip ve de ben bu motorun çok da değişik veya hatalı bir yanını görmedim. Fakat tarzının herhangi başka bir oyundan farklı olduğu belli oluyor.

Azıcık ucuandan motora girmişken teknik özelliklere gelemim. Lith Tech Engine bu aralar oldukça popüler olmaya başladı. Global Ops da bu motoru kullananlardan. Efektlerin içinde karakter animasyonları olmadıkça çok büyük bir hata gözlenmiyor bu motorda. Kaplamalar ve animasyonlar oldukça iyi. Gayet standart düzeyde grafik kalitesine sahip oyun diğer rakiplerinden geri kalmıyor. Hatta ben de silah modellerinde bir adım önde. Ayrıca oyunun çok da mütevazı sistemlerde rahat çalışmayacağına da belirtmeden geçmeyeyim. Haberleşme için kullanılan radyo komutları ve diğer ses efektleri gayet tatminkar. IP üzerinden konuşma oyuna eklenen iyi bir özellik. Ama böyle bir oyundan müzik asla bekleme-

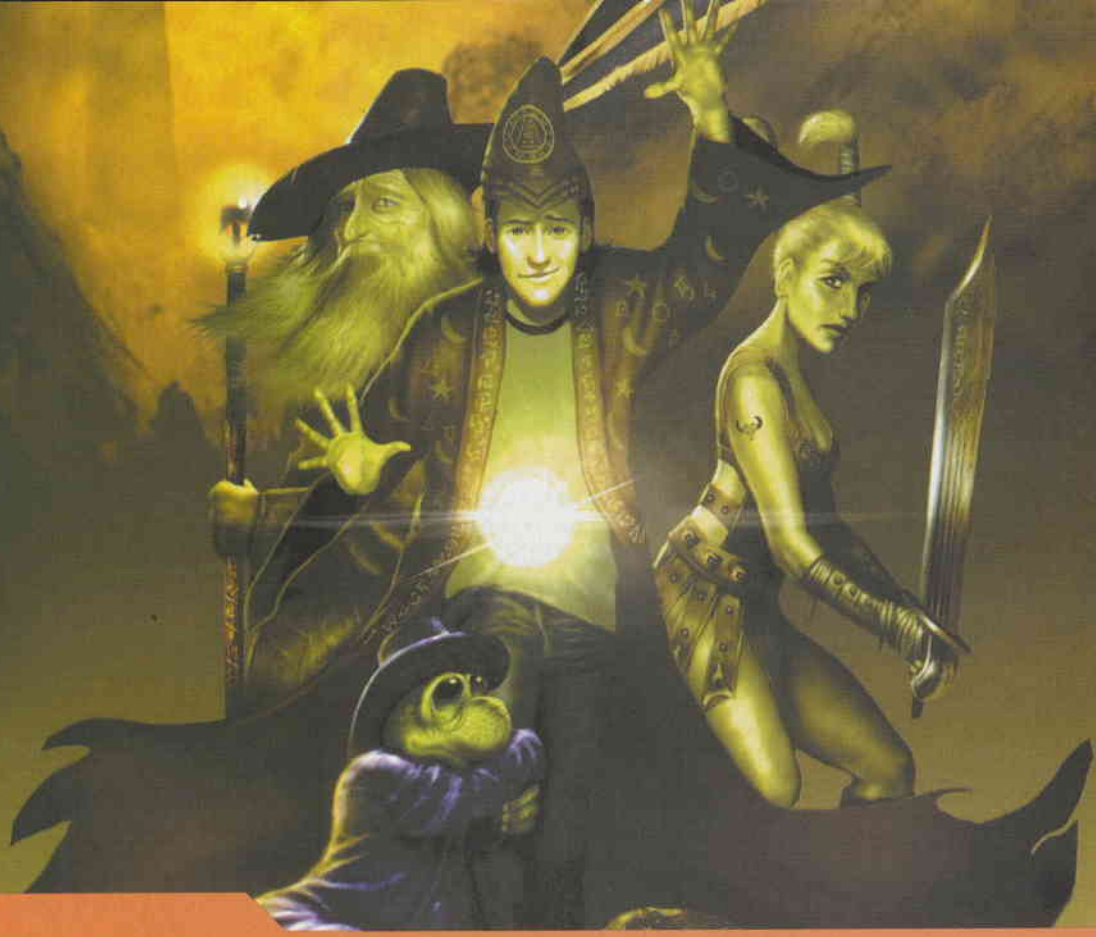
“Global Operations sonuç olarak nasıl” dersiniz, amcalar uğraşmışlar derim. Hakkını vermek gerek, gereken çoğu şeyi eklemişler. Hatta fazlası bile var. Orjinal bir iki fikir hoş olmuş. Yalnız oyun sanki Team Fortress modeli ile düz CS modeli arasında kaybolup gitmiş. Bir tanesine ağırlık verilse sanki biraz daha iyi olurdu. Hep piyasa kaygısının sonuçları bunlar. Eğlenceli olduğu kesin. Ama ne kadar süre yaşar siz tahmin edin. 

Onur Bayram | onur@level.com.tr

İngilizce için	+ www.globalopsgame.com
Yapım	+ Barking Dog Studios
Dağıtım	+ Crevo Entertainment
Minimum Sistem	+ PII 450, 64MB RAM, 500MB HDD
Önerilen Sistem	+ PIII 800, 128 MB RAM, 600MB HDD
Multiplay	+ Çoşuk seçenekler
Tür	+ Multiplayer Taktik FPS
Artılar	+ Tüm etkileri kısaca görülmüş. İyi bir grafikte ve sisteminde birleştirilmiş. Yeterince eğlenceli.
Eksikler	+ Kesin biraz hayali gibi. Oyuncu çok yok. Rakipleri çok kuvvetli ve popüler.
Notlar	+ Bence denemeye değer bir oyun. Single çok güçlü olmasa da multi ile kırtapır. Ama yine de rakiplerine yunik düşeceği acı bir gerçek.
Alternatifler	+ Counter Strike Team Fortress

LEVEL NOTU  478





simon the sorcerer 3D

■ ■ Büyü aleminin zıdır delikanlısı tekrar aramızda. Ama...

■ Yaklaşık dört yıldır çıkması beklenen Simon the Sorcerer 3D en sonunda gün yüzü görebildi. Açıkçası artık seriden umudumu kesmiş ve adventure aleminde bir yıldız kaydı diye düşünürken, Simon'ın 3D bir şekilde çıkagelmesi hoş bir sürpriz. Peki neden bu kadar zaman aldı? Özellikle Simon I ile Amiga'da tanıştığımı ve Simon II'nin de 1995 yılında çıktığını hatırlayınca, oyun dünyası için hayli uzun bir ara olduğunu düşünüyorum. Aslında bu aralık boyunca Simon oldukça zor günler geçirmiş. Elvira ve Waxworks gibi efsane oyunların yaratıcısı AdventureSoft (şimdiki Headfirst) öncelikle Simon 2.5 için kolları sıvamış. Projede bir hayli ilerlemelerine rağmen, oyun 2D olduğu için ve o günlerde de Tomb Raider önderliğinde

Oradan oraya depar atmaktan bulmacalara kafa yormaya ne haliniz, ne de şevkiniz kalıyor.

bir 3D fırtınası estiği için dağıtımçı bulamamış ve ortada kalmışlar. Vazgeçmeyip sil baştan demişler ve Simon'ı üç boyutlu yapmışlar. Bu sefer de dağıtımçı firma Hasbro Interactive'in kapatılması, Simon'ı günümüze kadar karanlığa gömmüş; anlayacağınız Simon'a nazar değmiş.

Nerede kalmıştık?

Hikaye kaldığı yerden devam ediyor. Küçük bir hatırlatma yapmak gerekirse, Simon II'nin sonunda kötü büyücü Sordid, Simon'ın vücudunu çalmış ve onu dimdızlak ortada bırakmıştı. Dünyalararası kapının varlığını keşfeden Sordid, yeni vücudu ve yeni planlarıyla bir kez daha piyasaya çıkıyor. Amacı portalın sırrını çözerek dünyaya transfer olmak ve kendi mamulü bir tür 'cola' ile insan ırkının beynini yıkamak! İşte bu noktada Simon olaya el atıyor ama tabii önce ruhuyla bedenini tekrar bir araya getirmesi gerek. Eski dostunuz Calypso'nun başı çektiği bir ritüelle kayıp ruhunuz çağırılıyor ve birleşme işlemi gerçekleşiyor. Her şeyden habersiz, bir tapınakta kendinize geliyorsunuz. Neler döndüğünü öğrenmek için tapınaktan çıkana kadar size moruk bir peri eşlik ediyor (bu aynı zamanda oyunun tutorial bölümü). Açık havaya

çıkıp da baş rahiple konuşunca, eve geri dönebilmek için yine Calypso'yu bulmanız gerektiğini ve yine Sordid'in bir şeyler çevirdiğini anlıyorsunuz. En iyisi vakit kaybetmeden yola koyulmak.

Büyük İçin • www.headfirst.co.uk

Yapım • Headfirst Productions

Bağıtım • Adventure Soft Publishing

Minimum Sistem • PIII-300, 64 MB RAM, 8 MB 3Dekran kartı

Önerilen Sistem • PIII-400, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Multiplay • Yok

Tür • Adventure

Artılar • Bizati Simon! Sağlam espriler, ajiyonca bulmacalar, ilginç senaryo.

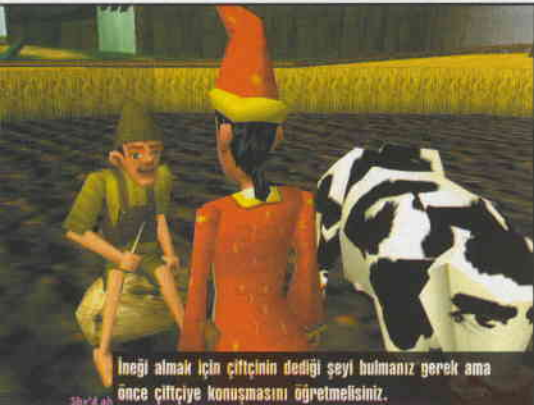
Eksiler • Grafiker dört yıl öncösinden kalma gibi, karakterlere isanmayorsunuz. 3D bu olmamak. Böölmler gereksiz genişlikte ve yeterince dolburulamamış.

Son Karar • Simon macalesel üçüncü boyuta geçişi adına yakışır bir şekilde yaparmış, özellikle görsel anlamda çok daha sağlam bir oyun olmayıdı.

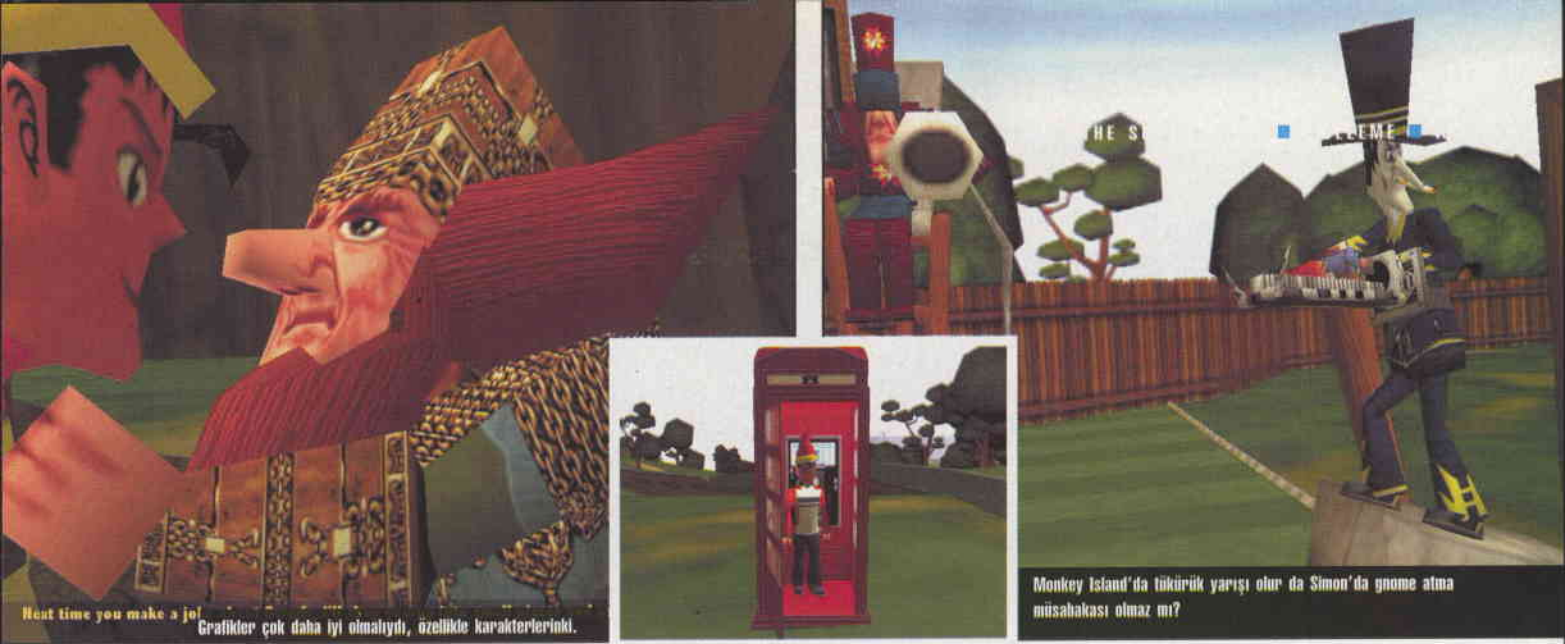
Alternatifler • Escape from Monkey Island Ocak 00 (%00)

Erin Fandango Ocak 00 (%00)

LEVEL NOTU %68



İneği almak için çiftçinin dediği şeyi bulmanız gerek ama önce çiftçiye konuşmasını öğretmelisiniz.



Heat time you make a job Grafikler çok daha iyi olmalıydı, özellikle karakterlerini.

Monkey Island'da tükürük yarıştı olur da Simon'da gnome atma müsabakası olmaz mı?

Giyerim cübbeyi, takarım kukuleta'yı!

Oyunumuz, üçüncü şahıs perspektifinden oynanıyor ve tıpkı Tomb Raider gibi omuz kamerası kullanıyor. Ayrıca sabitken birinci şahıs perspektifine geçip, etrafınıza bakabiliyorsunuz. Üç farklı hareket modunuz var; yürüme, koşma ve depar! (Biraz oynayıp da acayip uzun mesafeleri katetmeniz gerektiğini görünce, depar modunun olduğuna dua edeceksiniz.) Objelerle ilişkiniz, Grim Fandango'da olduğu gibi; işine yaran bir şey görünce Simon direk kafasını çeviriyor. Sağ üst köşedeki üç kutu, sırasıyla paranızı, baktığınız objeyi ve elinizdeki objeyi gösteriyor. Bu açıdan oyunun gayet pratik bir arayüzü olduğu söylenebilir. Normal save/load sisteminin yanı sıra genellikle tehlikeli bir bulmacadan önce bulunan quicksave tabletleri var. Yani olur da ölürseniz, tabletin bulunduğu noktada canlanıyorsunuz.

Simon 3D gereğinden fazla geniş bir oyun; bölümler at koşturulacak cinsten. Oradan oraya depar atmaktan bulmacalara kafa yormaya ne haliniz, ne de şevkiniz kalıyor. Ulaşımı telefon kulübeleriyle sağlamak iyi fikir ama yeterli de-

ğil. Tapınak, orman, şehir, bataklık derken kilometrelerce yol katediyorsunuz. Simon evreni yine fantastik karakterlerle dolu. Calypso, Swampling, Runt gibi tanıdık karakter oyuncularının yanı sıra dwarflar, gnomelar, golemeler ve daha niceleri Simon'ı bekliyor; oyunda 50'nin üzerinde karakter mevcut. Bulmacalarda her yol mubah; genellikle birisi için bir şeyler yaparak, kendi engellerinizi kaldırmaya çalışıyorsunuz. Zor şeyler ama koşturmaca kısmı çok sıkıcı. Diyaloglar her zamanki gibi eğlenceli ve artık daha çok bel altı esprisi var (yaşasın!). Simon yine faullü oynuyor ve eskiye nazaran daha muzip ve ukala.

Üçüncü boyutu kavramak...

Simon, tüm karakterleri ve mekanlarıyla alabilirdiğine 3D ama ne renkler ne de poligonlar tat vermiyor; ekibin ilk 3D çalışması olduğu her halinden belli. Örneğin iç mekanlar aşırı karanlık ve karakterlere, özellikle Simon'a bir türlü ısınmıyorsunuz. Çevresel elemanlar da çok baştan savma gözüküyor. Oyun, maalesef 1024x768 çözünürlüğün hakkını vermiyor. Bu

anlamda grafiklerin bir tarz yakaladığını söylemek güç. Oyun, Prince of Persia 3D'nin kullandığı NetImmerse grafik motorunu kullanıyor ve 'gerçek zamanlı' tabir edilen her türlü görsel özellik sözde mevcut. Müzikler özgün ama farkedilecek kadar değil. Seslendirme ise karakter ayrımı yapabilecek kadar baskın değil.

Simon'un ilk çıkışı gerçekten adventure alemini renklendirmişti. Evet, LucasArts oyunlarından, özellikle Monkey Island serisinden etkilendiği açık ortadaydı. Ama Simon, olayları ele alış biçimi ve esprisi tarzıyla daha çok İngiliz mizahına yakın oldu hep. Şimdi ise 3D olması Simon'a tamamen farklı bir hava katmış. Artık daha hareketli ama o eski 2D şirinliğinden eser yok. Üstelik üçüncü boyuta ismine yakışır bir geçiş yaptığı da söylenemez. Adventure anlamında belki köklerine fazla bağlı kalmış. Simon grafiklerini toparlayıp işin içine biraz da büyü katsaydı, belki Harry Potter'a dişli bir rakip olabilirdi. Yine de simon 3D sağlam espriler ve taşlamalar hatırına cefası çekilebilecek bir oyun. ☹

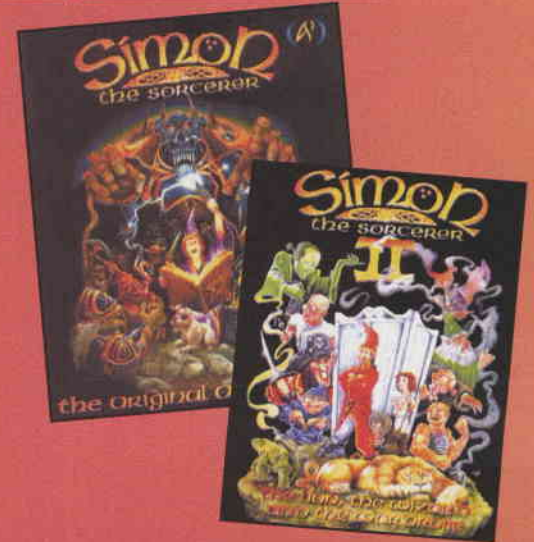
Güven Çatak | guven@level.com.tr



Simon iki boyutluken...

Bir varmış, bir yokmuş. Eviel zamanı içinde, dünyanın bir köşesinde, Simon adında bir çocuk yaşamış. Simon'ın 13. doğumgünü için tek istediği sadece bir Gameboy'muş. Ama o gün öğünde garip bir kitap bulunan garip bir köpek çıkmıştı. Atası Simon'a, köpeğin doğumgünü hediyesi olmadığını bir türlü söyleyememiş ve köpeğe evde bakımına izin vermiş. Garip kitap da tavanı arasına bir yere kaldırılıp, unutulmuş. Anadan bir süre geçtikten sonra köpek tavan arasındaki kitabı bulmuş ve yine öğünde Simon'a getirmiş. Kitabın açılmasıyla, Simon kendini boyutları hakim olduğu fantastik bir dünyada bulmuş... Evet, Simon the Sorcerer (1993) açılışı böyle yapıyor. Hikayenin gerçesine gelince, ancak büyücü Calypso eye dönüş kapağını açabildiğinden, Simon onu kötü meslektaş (ve ezeli düşmanı olacak) Sordid'in elinden kurtarmalıdır ve birçok bareden sonra kurtarıcı da...

Evinde yeni dönen Simon, artık işten almaz diye cübbesiyle kukuletasını rafa kaldırır ve hayatına kaldığı yere devam etmeye kararlıdır. Ama AdventureSoft ekibi onunla aynı fikirde olmaması gerek ki Simon the Sorcerer II - The Lion, the Wizard and the Wardrobe (1995) ortaya çıkar. Olmayan patlak vermez, Simon'ın Van Halen konserine gittiği geceye rastlar. Büyümüş ve daha da zıpladığı olan Simon konsere giderken, hiç de yabancı olmadığımız bir alanda Sordid'in canlandırılmı Hვენine tanık oluruz. Köhüleriin kütüğü Sordid'geni dönmüştü ama sadece hayaller olacak! Gücünü tekrar kazanıp, Simon'dan intikamını alması için bir vücuta bürünmesi gerekmektedir. Simon ise tüm bu karmaşaya, eve dönünce odasında garip bir dolap bulmasıyla dahil olur. Doğrudan Sordid'in zindanlarına açılan bu tuzak dolabın gücü, neyse ki Simon'ı sadece Calypso'nun yanına yollamaya kadar yeter. İki eski dost tekrar buluşmuşlar ve Simon'ın yine eve geri dönme için küçük bir sorunu vardır...





spiderman the movie

■ ■ Face it tiger! You hit the jackpot! (Mary Jane, Peter'in çıkma teklifini kabul ederken)

■ "Aranızda çizgi romanları ve sonu belirsiz maceraları sevenleriniz var mı? Lütfen bir adım öne çıkın... Yas Süper kahramanlara ve olağanüstü yeteneklere inanır mısınız? Güzel, siz birer adım daha öne çıkın... Peki bir gün böyle bir güce kavuşacağına inanan var mı? Siz de koşarak buraya gelin... Yeni evinize hoşgeldiniz!

Burada önce inanmayı, sonra inancın dört boyutlu bir dünyada nasıl değişikliklere yol açabileceğini öğreneceksiniz. "Hayalgücünüz" dediğiniz kişiyi aynada etiyile, kanyla görmek istemez misiniz? İnancınız hayallerinize hizmet edecektir, tek yapmanız gereken bunun bilincinde olmak. Bilinç inancı doğurur! Ya sonra? Gerisi bayır aşağı!... Gerçi geri dönüş bileti

konusunda sorun yaşayabiliriz, ama buraya kadar gelebildiğinize göre dönmeyi düşünmeyeceğinizden de eminim.

İlk dersimize gelince, buyrun içerideki ekranda, az önce geldiğiniz dünyadaki süper kahramanlardan biri anlatılıyor, kulak kesilin ne diyorlar bakalım?"

Son zamanlarda unutulmuş kahramanlar yeniden mi canlanıyor nedir? Çoğu çizgi roman tutkunun gönlünde taht kuran örümcek adam, önce sinemada yeni bir filmle, şimdi de filmin oyunu ile tam karşımızda duruyor. Peter Parker, nam-ı diğer Örümcek'in neden diğer kahramanlardan özel bir yeri olduğu açıklar dostlar, çünkü o da bizlerden biri gibidir.

"Öncelikle bu düşünceyi silmeniz gerek, bizlerden biri olmadığı apaçık ortadır. İnsan formunda bir örümcektir o. Farklı güçler istiyorsanız, o gücün kaynağı gibi düşünmeyi ve ona inanmayı öğrenmelisiniz."

Faturasını öder, May halasına bakar, çalışır, Mary Jane'i sever, en kötü durumlarda bile espri yapar, korkar, "biz"e en yakın süper kahramandır Örümcek Adam. İnsani duyguları hala sıcaktır ve kendini de o inanılmaz hareketleri haricinde böyle sevdirmiştir.

Bol bilgisayar makyajıyla süslenmiş filmi siz bunları okuduğunuz sırada çoktan çıkmış olacaktır. Az sonra açıklayacağım oyununa

gelince, bire bir filmi takip eden epey güzel demolarla süslenmiş gerçek bir eğlence malikenesidir.

Örümcek hıslı

Oyunun kopyasını alıyorsanız dikkatli olmanızı öneririm, çünkü piyasadaki bir grup kopya



LEVEL HIT

Bilgi için • www.activision.com

Yapım • *Grey Matter LT*

Dağıtım • *Activision*

Minimum Sistem • *PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı (Tut. özelliği)*

Önerilen Sistem • *PIII-1000, 256 MB RAM, GeForce3*

Multiplay • *Yok*

Tür • *Action Adventure*

Artılar • *Demoları ve grafikleri çok kaliteli. Baretelerin çukluğu ve gerçekçiliği atmosferi bir hayli artırıyor.*

Eksiler • *Hızın kamera açılımı konusunda sıkıntı çıkarılmıyorsa, kontroller için bir sürü tuşa ihtiyacınız var. Grafik kartı olarak da en az GeForce 3 ediyor.*

Sen Karar • *Yüksek sistem ihtiyaçlarına rağmen nispeten ve oynasmalı.*

Alternatifler • *Spiderman - Kasım 01 (%74)*

LEVEL NOTU **%83**

versiyonu install'in ortalarında bir yerde takılıyor. Dikkat etmeniz gereken diğer bir nokta da, o güzel animasyonları ve grafikleri izlemek için maalesef en az bir GeForce karta sahip olmanız gerektiği. Benim Ultra TnT2'mde "sen-de transform and lightning özelliği yoktur, ben çalışmam arkadaş" diye bir uyarı verip açmadı bile. Neyse ki, dergi denilen yüce kuruluşta oyunu anlamayı başardım.

Spiderman – The Movie, sinema filmi ve dolayısıyla orijinal örümcek adam öyküsünü birebir takip ediyor. Oyuna başladığınızda kendinizi henüz gerçek örümcek adam kimliğini bile bulmamış parayla yeraltı kulüplerinde Amerikan güreşleri yapan Peter Parker olarak buluyorsunuz. Sonraki günlerin birinde yanınızdan geçen bir hırsız durdurmanız hayatınızın dönüm noktası olur. O şahsiyet o gece tamamen tesadüf eseri evinize girerek babanız olarak gördüğünüz Ben amcanızı öldürür. Bu olay süper kahraman olmak ve tüm suçlulara karşı sonu olmayacak bir savaş açmanız için yeterli bir sebeptir.

"Gördüğünüz gibi hayatı boyunca kendisiyle beraber bir sürü insanın da kaderini değiştirmeyi başarmış kişilerin ruhunda aslında derin yırtıklar vardır ve kimileri bundan ilham alırken, kimileri de bunu en büyük silahları olarak kullanırlar"

Oyuna başladığınızda ilk tavsiyem, pratik bölümünü baştan sonra sindire sindire oynamanız. Çünkü oyunun programcıları kendinizi gerçekten Örümcek Adam gibi hissetmeniz için örümceğin yapabildiği hemen tüm hareketleri oyuna eklemeyi çalışmışlar ve inanın bana gerçekten çok başarılı olmuşlar. Oyundaki tüm animasyonlar ve yapabildiğiniz her çılgın akrobatik hareket o kadar çeşitli, gerçekçi ve etkileyici ki, bazı anlarda monitörün içinde mi, karşısında mı olduğunu anlayamayabiliyorsunuz. Tabi tüm ayrıntılar bu kadar güzel olunca

Oyundaki tüm animasyonlar ve yapabildiğiniz her çılgın akrobatik hareket o kadar çeşitli, gerçekçi ve etkileyici ki, bazı anlarda monitörün içinde mi, karşısında mı olduğunu anlayamıyorsunuz

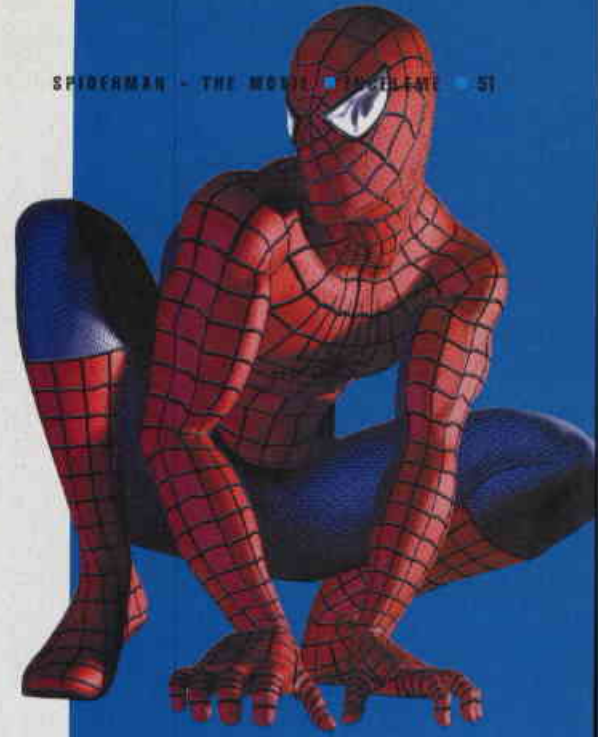
biraz da karışık olabiliyor. Oyunun kontrollerinde tamamen ustalaşmak kısa sürede yapılabilecek bir iş değil, istediğiniz anda istediğiniz hareketi yapabilmek için en az bir iki saat uğraşmanız gerekecek. Klavye kontrolü 3 ana bölüme ayrılıyor, yürüttüğünüz kısım, her tür hareketi yaptığınız kısım ve kamera açısı kısmı. Kamera açısı çok dinamik değil, çoğu zaman önünüzü göremeyeceksiniz ve kamerayı devamlı kontrol etmek zorunda kalacaksınız (alt ok). Örümcek'in yaptığı hareketlere gelince, yumruk-tekme haricinde ağ atmanın binbir türlüyle bilimüm akrobatik şov yapabilirsiniz.

"Fiziksel olarak yapabildikleriniz sadece düşündükleriniz ne kadar hissedebileceğinizden geçer. Eğer vücut bunu anlarsa fizik kurallarını baştan tanımlayabilirsiniz"

Oyunda ilerledikçe karşınıza çıkan renkli örümcekleri aldıkça da yeni hareketler ve yeni kombolar öğreneceksiniz (bunların ne olduğunu Combat menüsünden bakabilirsiniz).

Örümcek kokusu

İlk bir kaç bölümde Örümcek Adam olana dek, Ben amcanızın katilinin peşinden koşuyorsunuz. Size tavsiyem, oyundan daha çok zevk almak istiyorsanız ve oyunun içine biraz daha girmek taraftarıysanız "hero" zorluk seviyesinde oynamanız. Çünkü böylece daha çok bir örümcek gibi davranmak zorunda kalacaksınız ve oyunun 3. bölümündeki hangar sahnesinde korkunç zevkli saatler geçireceksiniz. Gerek buradaki hangar sahnesinde gerek diğer bir çok düşmanın olduğu mekanlarda sakın hepsini aynı anda haklamaya çalışmayın, unutmayın ki oyundaki siz hariç herkesin bir silahı var. Buralarda genel tavsiyem teker teker avlamanız. Tavan yüksekse tavanda olduğunuz sürece sizin nerede olduğunuzu anlayamazlar; bunu lehinize kullanarak aşağı hızla inip birini öldürüp sona yukarı çıkabilirsiniz. Ayrıca unutmayın ki yerlerde görebileceğiniz hemen her şeyi tutup atabiliyor olacaksınız; özellikle



Örümcek Adam kimdir?

Gerçek adı: Peter Parker

İşi: Freelancer fotoğrafçı ve üniversite öğrencisi, sonradan üniversitede asistan oldu.

Grubu: Yok, eskiden Avenger'dandı.

Mekanı: New York

İlk görüldüğü yer: Amazing Fantasy #15 (1962)

bunlardan patlayıcı olanları dikkatle kullanıp birden fazla adamın olduğu bir yöne atmaya özen gösterin. Ağınızı iyi atmaya öğrenin, hemen her türlü yöne doğru çok hızlı bir şekilde ağınızı kullanarak kaçabilirsiniz. Unutmayın ki oyundaki herkesten çok daha çeviksiniz, adam ne olduğunu anlayamadan arkasına geçebilirsiniz. Ağınızı kullanarak adamları bir süre etkisiz hale getirebilirsiniz, ama hem bunun geçici olması hem de sınırlı miktarda bir ağınız olması nedeniyle tavsiye etmem. Oyunda elbeteki örümcek hayranlarının bir numaralı favorisi örümcek hissi de unutulmamış.

"İçgüdülerinize ve ön sezileriniz çoğu zaman en büyük mucize kaynağınız olacak. En kısa sürede bunları kesinleştirmeye bakın"

Size tuzak kurulduğunda ya da çok ani hızlı bir saldırı geldiğinde, örümcek hisleriniz sizi bir saniye kadar önce uyarıyor ve bu bir saniyede çok hızlı bir şekilde kaçmayı başarılıysanız saldırıyı savuşturabiliyorsunuz.

Grafikler makinemiz kaldırdığı sürece gerçekten çok kaliteli ve iyi bir çizgi filmde oynuyormuşcasına gerçekçi. Aynı şekilde sesler de bir hayli etkileyici ve atmosferi artırıyor.

Sonuç itibarıyla Spiderman-the movie'yi her tür örümcek adam hayranına şiddetle tavsiye ederim. Eğer hep rüyalarınızda örümcek olduysanız bu sefer çok çok daha farklı bir deneyim yaşayacaksınız. Emin olun ekrandan kalktıktan sonra özleyeceğiniz ender oyunlardan biri. Keşke bu kalite biraz daha mütevazî makinelerde çalışabilseydi, ama ne gelir elden, gül ve diken sendromu..

"Hiçbir şeyin görüntü maskesine kanmayın. Gözlerinizin gösterdiği sadece bir noktada gerçekçi olabilir. O noktayı geçmeyi başarmak ilk göreviniz olacak. Sonrası mı? Korkmayın, herşey daha yeni başlıyor olacak..."

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr





Jane's attack squadron

■ ■ Bu "Jane's" adını belki de son duyusumuz...

Bir süre önce Jane's Simulations oyun firmasını bünyesinde barındıran Electronic Arts bu firmanın fişini çekti ve Jane's adı bir anlamda tarihe gömüldü. Küresel ekonomik kriz ve özellikle simülasyon pazarındaki küçülmenin sebep gösterildiği bu hareket aslında EA bünyesindeki bir küçülme hareketinin habercisiydi, ama tabii zaman geçipte pek çok firma ve oyun projesi canlı canlı gömülene dek bunu anlamak mümkün olmadı. Jane's firması kapatıldığında programcılar Attack Squadron adlı bir İkinci Dünya Savaşı uçuş simülasyonu üzerinde çalışıyordu, proje hayli ilerlemişti.

Ancak tabii bu proje de güme gitti, en azından hayli yeni bir firma olan Rus kökenli Mad Doc Software olayı devralana dek öyleydi. Anlaşılan EA yöneticileri zaten ölü kabul ettikleri bir projeyi devredip masrafların bir kısmını kurtarmakta sakınca görmediler. Mad Doc ise zaten kendine uçuş oyunları piyasasında bir isim yapmaya çalıştığından Jane's adından zarardan çok fayda göreceklere düşünmüş olmalılar. Bu arada Mad Doc Software ismini hatırlayamayanlar için bu firmanın son zamanlarda II-2 Sturmovik simülasyonu ile hayli iyi bir isim yaptığını belirteyim. O oyun bizden de hayli yüksek bir puan aldı ve son zamanlarda çıkmış en iyi yapılardan biri olduğu rahatlıkla söylenebilir. Ama maalesef Attack Squadron için aynı şeyi söylemek pek mümkün olmayacak.

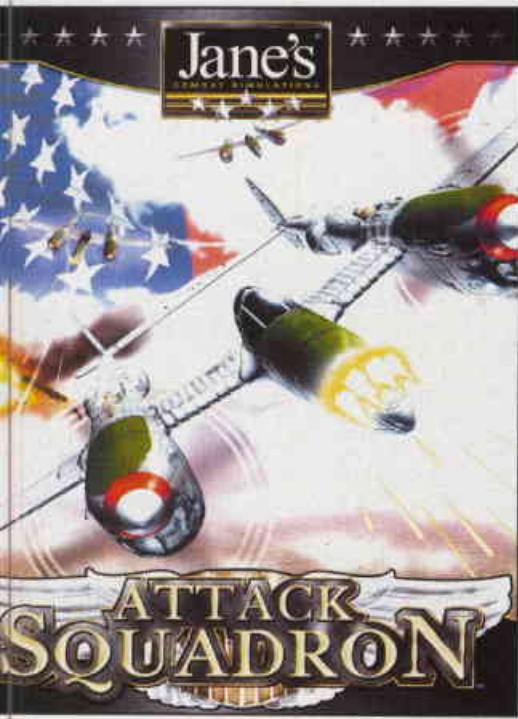
Arkanızı Kollayın...

Attack Squadron 1943 sonrasındaki dönemi konu alıyor, çünkü bu dönem özellikle Avrupa semalarında ABD kuvvetlerinin de yoğun bir biçimde katıldığı büyük hava savaşlarına sahne olmuştur. Bu dönemden önce RAF ve Luftwaffe arasında efsanevi Battle Of Britain yaşanmıştır ama bu tabii ki ağırlıklı olarak İngiltere semalarında geçmiş olan bir yıpratma savaşıdır. Bu yüzden oyunlarda büyük filoların kapıştığı çatışmalar yaratabilmek için 1943 sonrası daha uygun bir dönemdir. Bu dönem Müttefikler Avrupa'nın işgali için hava üstünlüğünü ele geçirme çabasına girmiş, Almanlar ise ele geçirdikleri toprakları koruyabilmek için gittikçe azalan bir kuvvetle, ama inatla savunmaya geçmişlerdir. Nitekim oyundaki iki adet seferberlik senaryosu da sizin olayları USAF ve Luftwaffe perspektifinden görmenize imkan tanıyor.

Ne var ki senaryo tasarımı pek iyi oturtulmamış, çoğu zaman kendinizi bir savaşın içinde gibi hissetmeniz pek mümkün olmuyor. Sanki daha çok bir dizi kopuk anıyı tekrar bir araya getirmeye çalışıyor gibi görevden görevde gidiyorsunuz. Buradaki önemli sorunlardan biri bir görevde ölseyiz bile senaryonun sanki hiçbir şey olmamış gibi akmaya devam etmesi. Maalesef ana senaryo oyuncularını havaya sokabilmekten, sağlam bir atmosfer yaratmaktan çok uzak. Bu pek çok simülasyonda olan bir durum aslında, ama burada iyice sırtıyor. Buna bir de oyundan bağımsız oynayabileceğiniz Single Mission sayısının sadece 5 adet olduğunu ekleyin. Üstelik Tutorial görevleri de hayli yetersiz. Neyse ki kafanıza göre görev yaratmanızı sağlayan bir editör var ve kullanımı hayli kolay, ama tabii oturup uğraşmanız gerekecek ki bunu da pek fazla kimse yapmaz.

Ağır Makineli...

Attack Squadron'un yapılmaya başlandığı dönemden bu yana hayli zaman geçtiğini grafiklere şöyle alıcı bir gözle baktığımızda hemen anlayacaksınız. Herşeyden önce uçak ve diğer araçların çizimleri modern oyunlarla kıyaslandığında çok daha köşeli, çok daha kaba görünüyor, ayrıca çoğu zaman kullanılan kaplamalar oldukça basit kalıyor. Yeryüzü ise 30,000 feet irtifada yeterince hoş görünse de, alçalınca suratınızı ekşiteceğinize bahse girerim. Sık sık alçak irtifa bombardıman görevleri için birkaç yüz feet mesafeye ineceksiniz ve o zamanlarda yeryüzünün tam bir yamalı bohçaya benzediğini göreceksiniz. Az sayıdaki bina ve araç modeli ise bu yamalı bohça üzerinde hayli kötü biçimde sırtıyor olacaklar. Ancak tabii düşük grafik kalitesinin getirdiği bir avantaj da var, yok değil. Nispeten eski sistemler, me-





Güzel uçaktı ama savaşa geç katıldı.

Bügi İçin • www.maddocsoftware.com/games

/james_attack_squadron.asp

Yapım • Mad Doc Software

Dağıtım • Xicat Interactive

Minimum Sistem • P3-400, 120 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 950 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P3-600, 120 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.

Multiplay • İnternet ve LAN üzerinden 2-8 kişi.

Tür • Uçuş Sim

Artılar • Kolayca ayarlanabilen oynanabilirlik seviyesi, çoğu oyunda olmayan ağır bombardıman uçaklarını uçurabilme imkanı, kapsamlı görev editörü.

Eksiler • Zayıf grafikler, sorumlu hasar modellemesi, düşük atmosfer, problemli program kodu.

Son Karar • Eğer iyi bir İkinci Dünya Savaşı simülasyonu istiyorsanız, piyasada hem yeni, hem eski olarak daha iyilerini bulabiliriz.

Alternatifler • European Air War - Mart 00 (%80)
B-2 Sturmovik - Şubat 02 (%82)
B-17 Flying Fortress - Ocak 01 (%80)

LEVEL NOTU %60

sela bir Pentium 3-500 bu oyunu oldukça rahat bir biçimde çalıştırabiliyor. Kıyaslayacak olursak aynı sistemde Sturmovik gibi çok daha güçlü grafiklere sahip bir oyunu oynamak tam bir işkenceye dönüşebiliyor.

Oyunun tek zayıflığı grafikleri değil maalesef, aynı durum uçuş fizikleri açısından da geçerli. Attack Squadron temel uçuş fizikleri açısından çok dengesiz bir grafik çiziyor. Uçakları uçurmak bazen çok aşırı kolay, bazen de inanılmaz derecede zor olabiliyor. Mesela bir P-51'i perdövitesten kurtarmak çoğu oyundakinden çok daha kolay, ancak genelde en ağır uçaklar bile yağlı bir bilyenin üzerinde dengede kalmaya çalışan bir sarhoşun kararlılığı ile uçuyorlar. İnanın bir B-17 hiçbir zaman o kadar kararsız bir uçak değildir, düşerken bile. Tabii söz düşmekten açılmışken, hasar modellemesine de bir söz söylemek lazım. Özellikle oyundaki hafif makineli tüfeklerin verdiği hasar aşırı abartılmış, öte yandan uçaksavar ateşi inanılmaz derecede etkisiz. Her uçak belli sayıda hasar noktasına sahip ve bazen tek bir kurşun isabeti bile bir B-24'ü patlatabiliyor. İniş takımlarınızı tek kurşunla kaybetmek çok saçma, ancak hiçbir şekilde gövde üstü iniş yapma ihtimaliniz olmayışı daha da saçma. Çok daha saçma olan ise yarısı kopmuş bir Manchester ile yerde sürünerek 75 kilometre sürate ulaşabilmeniz. Aynı şekilde en hafif dalıştan çıkmaya çalışırken bile kanatlarınızın kopup gittiğini görebilirsiniz. Ama bazen, kanatlarınızın yarısı olmadan uçabildiğinizi de göreceksiniz, sakın şaşırmayın. İçimden bir ses hasar modellemesi de diğer pek çok şey gibi yarım yamalak bırakılmış diyor.

Büyük Kanatlar...

Attack Squadron hiç mi iyi bir oyun değil? Bazı açılardan hayli iyi, mesela oyuncu isterse zorluğu en ince detayına dek ayarlayabili-

yor, ancak doğrusu burada da bazı sorunlar var. Mesela o seçenek açık olmasına rağmen hiçbir zaman motora aşırı hararet yaptırmayı başaramadım, sanki menülerdeki pek çok unsur sadece göstermelik gibi görünüyor. Ama öte yandan çoğu oyunda olmayan ve uçmayı hayli kolaylaştıran bilgileri ekranda görebilmek mümkün. Mesela düşmanı takip eden kamera açıları ve yerlerini gösteren imleçler gibi detaylar oyunu biraz daha rahat oynanabilir kılıyor.

Bunun haricinde oyundaki ağır ve orta sınıf bazı bombardıman uçaklarını kullanma imkanınız var. B-17, B-24, Manchester ve JU-88 her oyunda görülebilen uçaklar değil. Ayrıca bu uçakların içinde bombacı istasyonu ve çeşitli taret yuvalarını da aktif olarak kullanabiliyorsunuz, bu esnada kontrolü otomatik pilot alıyor. Özellikle sıkı düzende uçan bir filo B-17 ve onların üzerine dalan bir sürü FW-190 görülmeye değer bir manzara bence. Ama tam bu noktada hasar modellemesi ile ilgili sorunlar ve tabii düşük yapay zeka işe karışıyor. İnanın bu ikisinin birleşimi en iddialı oyunu bile duman etmeye yetebilir, kaldı ki bu nispeten yüksek tempolu olması gereken bir uçuş simülasyonu.

Attack Squadron iyi bir firmanın yarım bırakmak zorunda kaldığı, bir başka firmanın ise maddi yetersizlik yüzünden tamamlamaya fırsat bulamadan piyasaya sürdüğü bir oyun. Yani daha tamamlanmamış, çok fazla eksiği olan, hiç beklemediğiniz anda çöküp canınızı sıkabilen o karın ağrılarından biri. Potansiyel var, ama değerlendirememiş. Çok yeni bir bilgisayarınız yoksa alıp bir göz atmak isteyebilirsiniz, ama European Air War gibi nispeten eski bir oyun bile bundan çok daha iyi kalıyor, hem de her açıdan. ☺

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



rim battle planets

Reseptör inhibisyon Molekülü... Yok bu da uymadı...

Sormayın! Sakın sormayın. RIM ne demek diye soranı yakarım. Belki uyukluyum, yorgunum, bitap düşmüşüm. Herşey olabilir. Ama sonuç olarak ben bu oyunun ismindeki RIM'in nerden geldiğini anlayabilmiş değilim. Sinan sen biliyorsan söyle lütfen. Beni uğraştırmayın. Zaten bu oyunun içinde bulunduğu plastik parçasına harcadığım dakikalara yarınsın bir de RIM'in ne olduğunu bulun dersenez hakikaten yakarım. Kim bilir belki de oyun RIM'in ne olduğunu bulmacadır.

2 negatif 1 pozitif olmaz

Ne kadar da negatif girdim değil mi yazıya? Halbuki insan önce bir giriş yapar da daha sonra kötüler. Ama yok hayır, vakit kaybetmemeliyim. Ne kadar insanı korursam o kadar iyidir. RIM bir strateji oyunu. Hem de sıra tabanlı!



Hem de uzay konulu!! Hem de üç boyutlu grafik motoru var!!! Çok ilginç değil mi? "Allah alah, adamlar nasıl yapmış acaba?" diyorsunuz değil mi? Ben size söyleyeyim. Yapamamışlar. Olmamış. Ve sonuçta bize zulüm çektiğimiz için bir oyun çıkarmışlar.

Sıra tabanlı stratejilerle duyduğum antipatiyi (HOMM gibi istisnalar hariç) kanıtlayan bir oyun RIM. Firma farklı bir tarz denemeye çalışmış. Aranızda Magic oynayanlar vardır. Hani kimin atak yapıp kimin blok gösterdiğini belirlediğiniz ve kimin kimi oynadığını gösterdiğiniz farklı zaman dilimleri vardır. RIM'de de hareket ve atak fazları birbirini izleyerek gidiyor. Önce elinizdeki ünitelerin nerelere hareket edeceğini belirliyorsunuz ve sırayı geçiriyorsunuz. Sonra tekrar size sıra geldiğinde hareket değil atak yapmak zorundasınız. Hangi ünitenizin kime atak yapacağını seçtikten sonra sıranızı geçiriyorsunuz ve ünitelerinizin saldırıp ne kadar hasar verdiklerini izliyorsunuz. E, peki bunun neresinde üçüncü boyut demelisiniz. Bütün atraksiyon sıraların sonundaki kontrol edemediğiniz zaman diliminde oluyor. Bu durumda 3D motorun tek anlamı duran sahnelerde sağ sol yapmak oluyor. Bir de sıranızın sonundaki atraksiyon dolu efekt ve animasyon yoksunu sahneleri izlerken görüyorsunuz 3D motorunuz olduğunu.

Konuya girmeyeceğim çünkü çok da anlamlı olduğunu düşünmüyorum. Oyunda uzaydaki gezegenlerin üzerinde giden tanklar, toplar ve başka bilimim araçlar var. Araçların hareket ve atış mesafelerine sınırlamalar koymuşlar.

Görevlerde ek araç, almak, vermek veya yapmak yok. Malzeme ne ise yemeği onunla yapıyorlar. Haliyle herhangi bir şekilde kaynak sistemi de olamıyor. Bu kadar eksikliği olan bir oyun bunları bir yerde tamamlamalı değil mi?

Daha çok negatif olur

Yok, yok, yok! Arıyorum ama bulamıyorum. Tam tersine bakın yine neler çıktı. Oyunun bir ras garip bi arabirimi var. Tam çözemedim ama Windows'a dönüşler yaparak işleyen bi arabirim. Yani menünün farklı bölümleri ara ara oyuna girip yine Windows ekranına çıkıyor. Bu sırada çözünürlük falan tabi alt üst oluyor. Dışı seni yakar, içi beni. Oyunun motoru da demin söylediğim gibi oldukça anlamsız. Efektler çok kötü. Kaplamalar da çok basit yapılmış. Seslerden hiç bahsetmiyorum, siz de tıkayın kulağınızı.

Yazımı bu şekilde yazmamın bazı dış kaynaklı sebepleri olabilir. Yani şu an evdeki badana boyanın kokusu beni mayıştırmış, derslerden beynim sulanmış olabilir. Ama eminim ki bu etmenler olmasa da buna benzer bir yazı yazacaktım. Çünkü ne yazık ki hep övdüğüm FishTank Interactive bu sefer baltayı taşa vurmuş gözüküyor. Açıkçası başında durmaya bile dayanamadım. Sizin de durmanızı tavsiye etmem.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Ekşi İçin • <http://www.rmbtgame.com>

Yapım • Trinode

Dağıtım • FishTank Interactiv

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 400MB HDD

Önerilen Sistem • PIII 500, 128B RAM, 400MB HDD

Multiplay • Yok

Tür • 3D/Tara-Banad/Strateji

Artılar • Bu boyutun bekledi kadar... Ol beceresaaa...

Yeni saati düşünün ne ekranı?

Eksiler • Grafik, sesler, oynanış, sistemin motor eksik

Son Karar • Şakla ya hiç harcama. En küçük saunız bile daha değerli. Kaçın hortakun!

Alternatifler • Combat Mission - Eylül 00 (%70)

Batla İlan 4 - Mart 01 (%25)

LEVEL NOTU %42

L E V E L 0 6 | 2 0 0 2



flanker 2.5

Falcon baydıysa Flanker verelim...



Bilgisayar oyunlarının belirgin bir duraklama dönemine girdiğinden şikayet ediyor pek çoğunuz. Aslında bir noktada haklı sayılırlar, çünkü çoğu oyun birbirinin kopyası olmaya başladı. Ne var ki bilgisayar oyuncularının buna ilginç bir tepki geliştirdiği de göz ardı ediliyor. Çoğu kullanıcı sevdiği oyun türüyle ilgili amatör de olsa çalışmalar yapmaya başladı. Yeni oyunların çoğunda görev ve harita editörü de bulunuyor. Dünyanın pek çok yerinde durum bizim ülkemizden farklı. İnsanlar beğendikleri oyunları bitirip kenara atmıyor, aksine harita editörlerini açıp kurcalamaya başlıyorlar. Çoğu oyun kendi harita editörüne sahip olmasa bile, piyasadaki üçüncü parti yazılımları kullanarak bunlar için ek görevler filan yapabilmek mümkün oluyor. Counter-Strike bu şekilde ortaya çıkan oyunların en ünlüsü.

Yabancı ülkelerde FRP ve simülasyon türü oyunlar için de benzer bir yaklaşım geçerli. Mesela uzun zaman önce incelediğimiz European Air War yabancı ülkelerde hayli büyük bir izleyici kitlesine sahip. Bu oyun için yapılan modları İnternet üzerinde bulmak gayet mümkün. Tabii insanlar harita ya da mod yapmaya başladıklarında sonucun nereye varacağını kestirmeleri asla mümkün olamıyor. Ama

bu çalışmaların bir araya gelmesi ve profesyonel bir ürüne dönüşmesi gün geçtikçe daha fazla karşılaşılan bir durum. Flanker bu duruma hayli iyi bir örnek.

Uçalım...

Flanker 2.5 bir Rus tasarım bürosu olan The Fighter Collection tarafından hayli uzun zaman önce çıkarılmış bir oyunun en son hali. İlk sürüm olan 2.0 Amerikan uçakları ile dolu olan simülasyon pazarında hayli beğenilmişti. Öyle ki oyuncular dünyanın dört bir yanından programcılara çeşitli konularda yardımcı olmaya, hatta işi abartıp hazırladıkları görevleri göndermeye başladılar. Şimdi piyasadaki 2.5 sürümü oyunun uzun bir çalışmadan ve oyuncu katkısından sonra ortaya çıkmış olan en son hali. İlk sürüm olan 2.0 dan bu yana hayli gelişen oyun neredeyse tamamen farklı bir biçime bürünmüş. Grafiklerden sese pek çok unsur geliştirilmiş, uçuş kumandaları rafine edilmiş, uzayıp giden bir hata listesi düzeltilmiş. Ancak bununla kalmayıp dünyanın dört bir tarafından katılımcıların gönderdiği görevler oyuna dahil edilmiş. Tabii senaryo görevlerinin çoğu programcıların kendi ürünü, ancak bunun dışında kalan bir dolu görevin altında amatör imzalar var.

Flanker aslında SU-27 ve varyasyonları için NATO tarafından verilmiş olan bir kod adı. Bu uçak Sukhoi dizayn bürosu tarafından 60'lı yılların ortalarında geliştirilmeye başlanmıştı. Hayli sorunlu bir geliştirme döneminden sonra av ve bombardıman uçağı olarak servise girdi. Tasarım olarak MiG-29 Fulcrum ile benzer hatlara sahip olsa da, Flanker çok amaçlı bir donanma uçağıdır. Bu oyunda Flanker türevlerini ve bunun dışında birkaç MiG modelini kullanma imkanı bulacaksınız. Oyunun oldukça gerçekçi olmak üzere tasarlandığının altını çizmeliyim, yani simülasyonunu katıksız sevenlere hitap eden bir yapım bu.

Flanker 2.5 hayli gerçekçi bir oyun, ancak

grafikleri ve sesleri çok aşırı bir sistem gerektirmiyor. Buna karşılık özellikle yüksek irtifalardaki görevlerde görsel gerçekçilik vasatın üstünde sayılır. Alçak irtifa görevlerinde yüzeyler biraz basit kalıyor, ancak yine de çoğu oyundan çok daha iyi olduğu söylenebilir.

Senaryolara gelince, bunlar çoğunlukla Karadeniz üzerinde geçiyor. Haliyle Ukrayna, NATO ve Türkiye olayın bir parçası. Oyunda hem Rus, hem de Ukrayna tarafında oynanabilen görevler var, ancak bazı durumlarda bu iki eski kanka NATO kuvvetlerine karşı omuz omuza uçabiliyorlar.

Flanker 2.5 son zamanlarda iyi bir jet simülasyonu bulamayan PC pilotlarının ilgisini çekebilecek bir oyun. Kusursuz olduğu söylenemez, ancak Rus jetleri kullanmak F serilerinden banyanlar için iyi bir değişiklik olabilir.

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

LEVEL HIT

Bilgi için	• http://www.flanker2.com/
Yapım	• The Fighter Collection
Bağlam	• SCI
Minimum Sistem	• P2-300, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	• P3-600, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.
Multiplay	• İnternet ve LAN üzerinden.
Tür	• Simülasyon
Artılar	• F serisi simlerine iyi bir alternatif, vasatın üzerinde grafikler, yüksek gerçekçilik seviyesi, genişletilebilir görev editörü.
Eksiler	• Hızlı ve küçük hatalar var, sadece ciddi sim taktiklerine hitap edebilecek bir yapım.
Çok Karar	• Ciddi jet simülasyonları sevenler için bir sektör de uçmak iyi bir değişiklik olacaktır.
Alternatifler	• Flanker 2 - Uçak 00 (%80) MiG-29 Fulcrum - Uçak 99 (%80) F/A-18E Super Hornet - Hızan 00 (%40)

LEVEL NOTU %81





war commander

■ ■ Bu yaz tatilde Omaha Plajı'na gitmek çok moda!

■ İyi ki Tom Hanks gidip Er Ryan'ın kığını kurtarmak için kendi kafasını kaybetmeyi kabul etmiş, yoksa ne olacaktı bu oyun yapımcılarının hali? Spielberg amca Omaha Plajı'nı tekrar kan ve et parçaları ile doldurduğundan bu yana, İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlarda bir patlama yaşanıyor. Tabii aynı şey henüz İlk Büyük Savaş için geçerli değil, belki o çok daha eskilerde kaldığı için böyle oluyor. Hoş o dönemi konu alan bazı ciddi oyunların yapılmakta olduğunu duyuyorum, ama daha ortaya birşey çıkmış değil. Şimdilik her önüne gelen Normandiya sahillerine oyununa katmak için uğraşıp duruyor, sanki tüm savaş orada geçmiş gibi. Birileri kalkıp Pasifik ya da Kuzey Afrika konulu bir oyun yapmıyor mu? Pardon unutmuşum, Hidden & Dangerous 2 Kuzey Afrika'da geçecek. Ayrıca MOHAA'da da Afrika görevleri vardı, ben çok sevmiştim.

Kommandante...

War Commander pek adı sanı duyulmamış bir firmanın oyunu, ve aslına bakarsanız oyunu çalıştırdığınız zaman nede bunun böyle olduğunu anlıyorsunuz da. War Commander çok zayıf bir oyun, belki fikir olarak fena değil, ancak uygulaması tam bir facia. Bu tür olarak gerçek zamanlı stratejiye giriyor, ama sadece giriyor yani, başka bir numarası yok.

Konu basit, Normandiya çıkarması ile başlayan Operation Overlord'un çeşitli safhalarını oynamanız gerekiyor. Ana haritada yaşanmış olan önemli çatışmaların yerleri bayraklarla belirlenmiş, siz komutan olarak iki başlangıç noktasından birini seçerek o yoldan gidiyorsunuz. Tabii aslında çıkarma beş noktadan yapılmıştı ve burada olduğundan çok daha fazla çatışma yaşanmıştı. Ancak programcılar sadece iki başlangıç noktasını ve buna bağlı çeşitli savaşları ele almışlar.

Tık, tık, tık...

Savaş alanı izometrik olarak görüntüleniyor ve tüm grafikler bitmap olarak çizilmiş. Ancak ne askerler, ne de diğer herhangi birşeyin çizil-



Hoş resim ama sadece bu sayfada böyle görünüme emin olun.



mi pek ustaca değil, haliyle ekranda tam bir görsel kaos hakim. Öte yandan savaş alanları gerçekte olması gerektiği kadar geniş değil, sahile çıkartma yaparken bile kendinizi sokak savaşı yapmış gibi hissediyorsunuz. Bu durum askerlerinize kumanda etmeyi olduğundan da güç hale getiriyor. Ufacık bir ekranda bir sürü adam var, üstelik bunların önemli bir kısmı size ait olmayabiliyor, diğer birliklere kumanda edemiyorsunuz.

İşte bu noktada oyun tüm strateji özelliğini yitiriyor. Bir sürü adamı seçmek ve onları düşünene yönlendirmek düşük yapay zekanın da yardımıyla neredeyse tam bir kaba dönüşüyor. Zaten arabirim kötü, adam seçmek zor, buna bir de ateş altındaki askerlerin öylesine dikilmesini ekleyin.

Askerlerin ortamla etkileşimleri de hiç iç açıcı değil. Dikenli teller, tank engelleri ya da mayın tarlalarında yol açamıyor, sadece etraflarından dolaşabiliyorsunuz. Normalde siperlerinden kurşun yağdırmaları gereken Almanlar kek gibi etrafta dolaşıp rastgele ateş ediyorlar. Ve donanmanın ağır toplarla saf dışı bırakmadığı beton bunkerları tüfekle havaya uç-

abiliyorsunuz. Adamları grup halinde bunker önüne getirip ateş ettirmeniz yeterli, doğrusu gerçekçilik açısından işler acısı bir durum.

Oysa oyun gerçekçi olmalıydı, çünkü savaş ne kadar aksiyonsa, geri kalan herşey o kadar gerçekçi. Elinizdeki adamların sayısı çok, ama çabucak ölüyorlar. Destek almak ya da asker üretmek gibi birşey söz konusu değil. Peki bir oyun lojistik açıdan gerçekçi olur da, taktik açıdan olmazsa ne olur? Sonuç tam bir rezaket olur, olacağı odur.

Lafı uzatmak istemiyorum. War Commander kötü bir oyun, her açıdan kötü hemde. Vakit ayırmaya değecek bir yapım değil. Uzak durun. ☹

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



LEVEL SHUT

İçerik İçin • <http://www.warcommander.com/>

Yapım • Independent Arts

Dağıtım • CDV Software

Minimum Sistem • P3-450, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 350 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P3-700, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.

Multiplay • İnternet ve LAN üzerinden.

Tür • RTS

Artılar • Açılış demosu, bazı menü artworkleri.

Eksiler • Geriye kalan herşey.

Son Karar • Demek ki neymiş, aklımıza gelen her iyi fikir uygulamaya konduğunda o kadar iyi sonuçlar verecek diye bir kanun yokmuş. Uzak durun.

Alternatifler • Sudden Strike - Kasım 00 (%82)

Close Combat 5 - Aralık 00 (%72)

LEVEL NOTU %25

G
R
A
D

hidden & dangerous deluxe

■ ■ Gizli kapaklı işlerle uğraşmak tehlikelidir...

Hidden & Dangerous piyasaya çıkışta çok oldu aslında, ama ben adam gibi oynayamadım. Niye mi? Dergiye bir PC oyunu düştüğünde ortamda bulunup "Atıl Kurt!" modeline girmezseniz çoğu zaman o oyunu diğer yazarların anılarından dinlemek zorunda kalıyorsunuz. Konsol oyunları bir yere gitmiyor, çünkü hiçbirimizin evinde PS2 ya da X-BOX yok, ama zaten konsollarla benim pek işim olmaz.

Yani sizin anlayacağımız H&D'yi ilk çıktığında Sinan oynarken izlemek ve bir iki atış yapmakla yetinmek zorunda kalmıştım. Ama doğrusu o da, ben de oyundan soğmuştuğum. Sorunlu, hem de çok sorunlu bir program kodu vardı. Olur olmaz çöküyor, bilgisayarı lüzumsuz biçimde zorluyordu. Sonra yaması çıkınca oynamamı diye düşünmüştüm ama CD ortadan kayboldu, bir daha bulabilene aşkolsun. Hep böyle oluyor zaten.

Neyse, üstünden hayli zaman geçti, o arada yamaları çıktı, ek görev pakedi piyasaya sürüldü ve hatta yapımcı firma oyunun ikincisini yapmaya başladı. Benim içimde ukte kaldı tabii, Birinci ve İkinci Savaş konulu oyunlara karşı zaafım var denebilir. Hem de böyle FPS ve taktik takım stratejisini birleştiren oyunlar az bulunur. Düşünsenize, SAS komandolarını Almanlara karşı bir dizi çok gizli göreve götürüyor, çatışıyor, sabotaj yapıyor, düşmandan yağmaladığınız cephaneyi yine onları vuruyorsunuz. Araç kullanmak ya da ağır makineli yuvasını ele geçirmek gibi unsurlar diğer oyunlarda çok az rastlanırken burada başarı için kritik önem taşıyor. Ayrıca yanınızdaki az sayıda adamın herbiri farklı bir konuda iyi, her ne kadar tam bir FRP havası taşıyorsa da genel yetenekleri kimin hangi durumlarda sağ kalabileceğini hayli etkiliyor.

Special Air Services...

Eh, tam geçen gün aklımdan bunlar geçerken Sinan önüme getirip üzerinde H&D: Deluxe yazan bir CD bırakmasını mı? Çaktırmadım ama içten içe sırtır oldum hani. "Hacıların hacısı, bak adamlar ne yapmış, yazıver hele bir sayfa ki görem." dedi adam her zaman ki şirinliği ile. Kırmak ne haddime koca müdürü, havada kapıtım oyunu hiç bozuntuya vermeden. Getirdim kurdum evdeki makineye oyunu, başladım inceden oynamaya. Fazla değil, günde bir ya da iki görev, akşam yemeklerinden sonra, kahve ve tütün eşliğinde alınacak. Hani bir inceden keyif yapılacak, bazen gerilim olacak, görev bitince keyifle gerinilecek.

Keyif için sebepim de var bu defa, çünkü Deluxe sürümü H&D'nin aslında ilk gün çıkması gereken hali. Oyun ne çöküyor, ne de durduk yerde saçmalıyor, çünkü adamlar program kodunu iyice elden geçirip güzelce yamamışlar. Bununla kalmayıp Windows 2000 ve XP gibi yeni nesil işletim sistemlerine uyumlu hale getirmişler. Yetmemiş grafik motorunu optimize etmişler, hatta yeni grafik işlemcilerin bazı özelliklerinden faydalanabilecek şekilde üzerinde oynamışlar. Peki bu yeter mi? Yetmez!

Bu paraşüt bozuk yaw!

Programcılar Deluxe içine sonradan çıkan ek görev pakedini de dahil etmişler. Tabii buna görev editörünü katmasalar olmazmış, o yüzden onu da katmışlar. Kendi görevinizi yapmak için biraz sabır, biraz hayalgücü yeterli. Ve Networking kodu da bir miktar elden geçirilmiş. Yani kafanıza uygun birkaç kişi daha bulabilirsiniz dört kişi Nazi avlamaya gidebilirsiniz. İnsan daha ne ister?

Hmmm, belki yapay zeka üzerinde de biraz

çalışılması iyi olurdu diyeyim geliyor tam bu noktada. Her ne kadar idare etse de, dost ve düşman yapay zekası bazen olmadık şeyler yapabiliyor. Mesela sizin adamlar normalde görmemeleri gereken bir düşmanı fark edebiliyorlar. Aynı şekilde görev planlama haritası daha kullanışlı olabilirdi. Ama aslında bunlar o kadar da büyük sorunlar değil, insanı çok fazla rahatsız etmiyorlar. Uzun lafın kısısı, Commandos ve Wolfenstein arası, iyi çalışan, çabucak bitmeyen bir oyun arıyorsanız, işte H&D: Deluxe tam size göre, sakın kaçırmayın. ☺

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



LEVEL HIT

Webi için	• http://www.missionsoftworks.com/
Yayıncı	• Mission Softworks
Dağıtım	• Take 2 Interactive
Minimum Sistem	• P2-300, 64 MB RAM, 18 MB grafik kartı, 300 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	• P3-500, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	• Internet ve LAN üzerinden 2-4 kişi.
Tür	• Taktik-FPS
Ayrılar	• İyi oynanabilirlik ve oyun atmosferi, dengeli çalışma, ek görev pakedi ve görev editörü de dahil.
Ekiler	• Sorunlu yapay zeka, grafikler yeni standartlara göre artık pek parlak sayılmaz.
See Karar	• Taktik strateji ve FPS unsurlarını bir araya getiren iyi bir oyun, üstelik artık eskil gibi sorunlu da değil.
Alternatifler	• Rainbow Six: Rogue Spear - Kasım 00 (%80) Ghost Recon - Aralık 01 (%80)

LEVEL NOTU %80



Maşaştan artanla aldığım yeni malikanem...



...Ve araç koleksiyonum.





the italian job

■ ■ Ah o Mini Cooper'ı bes dakika kullanabilseydim...

■ ene 1969. Siz hatırlamazsınız belki ama Berker mutlaka hatırlar. Sinemanın efsane isimlerinden Michael Caine, Charlie rolünde 4 milyon dolar çalıyor. Klasik kovalamaca sahneleri ve o unutulmaz Austin Mini Cooper sahnesi. Filmin ismi The Italian Job.

Sene 2002. Berker hala burda. Mafya ve polis arasında geçen bir hırsızlık ve kovalamaca hikayesi. Başrolde yani klavye başında siz ve kullandığınız güzelim klasik İngiliz arabaları. Oyunun ismi The Italian Job. Seneler çok şey değiştiriyor. Eskiğin gerçekliğini şimdi anca sanal ortamda yaşayabiliyoruz. Oysa bakın Berker'e. Hiç de sanal değil. Hala gerçek.

İtalyan usulü mafya

İlk defa bir oyundan sonra filmi görmek istedim. Açıkçası film hakkında edindiğim bilgi iştahımı kabarttı. Şu meşhur Austin Mini Cooper sahnesini merak ediyorum. Merakımın sebebi ise oyunun o dönemi çok iyi yansıtmış olması. Esasında oyun bir nevi yarış oyunu. Fakat konu ve mekan itibarıyla gerçekten de bir mafya filminden farksız. Tarz olarak biraz Driver'dan bi-

raz GTA'dan almış. Oynanış daha çok GTA 3'e benziyor. Ama arabanın içinden göreviniz boyunca çıkmıyorsunuz.

Oyunun ismiyle aynı adlandırılan bölümü The Italian Job, bir senaryo dahilinde verilen görevleri yerine getirmekle geçiyor. Aslında görevler oldukça klasik tip. Yani "şunu al, buraya götür, bunu getir, buraya yetiştir" gibi görevler var. Üç farklı şehir ve haritada toplam 16 görev bitirmeniz gerekiyor. Haritalar büyük sayılabilir. En azından hemen ezberlenmiyor. Binalar ve sokaklar kendini tekrarlamıyor. Her köşe başında farklı bina veya yapı görüyorsunuz.

Senaryoyu takip etmeyen 3 bölüm var. Bunlardan ikisi oldukça eğlenceli. Hatta belki senaryodan bayarken bunlarla eğlenebilirsiniz. Birinde haritaların belli yerlerine konulmuş kapıları belli bir zaman içinde geçmeye çalışıyorsunuz. Diğeri ise biraz daha değişik. Parkur boyunca konulmuş ışıklı kukaları bir bir devirmeye çalışıyorsunuz. Her devirdiğiniz kuka için 1 saniye kazanıyorsunuz ama zaten 10 saniye ile başladığımdan yeterince panik oluyorsunuz. Son bölümde ise şehirde serbest dolaşabiliyorsunuz.

Oyun zaten GTA'nın yapımcılarının da katkılarıyla çıktığı için bir çok benzerlik gösteriyor. Sakin ve uyusuk giden diğer araçlar, iki de bir de peşinize takılan polis, sağa sola vurduğuk dökülen ve sonunda kullanılmaz hale gelen araçlarınız bunlardan bazıları. İlginç bir değişiklik polisin sizi yakalamaya değil de plakanızı okumaya çalışması. Polis ne kadar peşinizden gelirse o kadar çabuk plakanızı okuyor ve yakalanıyorsunuz. Oynanış sadece 4 tuş ile. Arabaların yol tutuşları ve hızları dışında hiç bir farkı yok. Bu da oyun fiziğinin ne kadar gerçekten uzak yapıldığını gösteriyor.

Arabalar galeriden

Görsel açıdan The Italian Job beklediğimden çok daha iyi çıktı. Haritalardaki ve araçlardaki ayrıntı üst düzeyde. O klasik arabalar daha iyi

göze batırılmazdı. Bunun yanında azımsanmayacak kadar da karakter grafiği ve animasyonu var. Gerek oyun içi motorla gerek ayrı bir motorla hazırlanan araç demolar ise şahane. Eğlenceli ses ve müzikler ise oyunun havasını ciddi-yetten biraz uzaklaştırmış. Ama böyle daha iyi olduğu kesin.

The Italian Job, filmiyle alakası olmasa da mekanlarıyla filmi merak ettirebilecek kadar iyi bir oyun. Kontrolleri ve oynanışı oldukça basit. Belki tek sorunu bu olabilir. Ama sonuçta sürekli saatlerimizi harcıyıp ayrıntılı bulmacalar çözecek doğru yolları arayacak değiliz ya. Bazen de insan ekranın başına geçip aptal aptal ileri geri tuşlarına basıp eğlenceli vakit geçirmek istiyor. Bu oyun da bunu yapabileceğiniz iyi seçeneklerden biri. ☺

Onur Bayram | onur@level.co.tr

LEVEL HIT

Bdgi için • www.scl.co.uk

Yapım • Rockstar

Değitim • SCI

Minimum Sistem • PU 300, 64 MB Ram, 16 MB 3D

Önerilen Sistem • PU 500, 128 MB Ram, 16 MB 3D

Multiplay • Tek mahalde zamanı kargo hat-sat

Tür • Yarış

Araçlar • Kolay kontrol ve oynanış. İyi çizilmiş araç ve mekanlar.

Eksikler • Az oynanış. Kısa oyun süresi. Sonlara doğru dulltetici zorluk.

Son Karar • Aklımda klasik bir kovalama oyunu. Neyinüz salıncıca kadar başından ayrılmadan oynayıp sonra da utak geri düşünün yapıp uzun süre eğlenmeniz bir oyun.

Alternatifler • Driver - Kasım 99 (%88)

Midtown Madness 2 - Kasım 00 (%88)

LEVEL NOTU %80

offroad

■ ■ Her yer toz toprak!

Kabul edin, özlemiştiniz di mi? Şöyle ben-den bir yarış oyunu dinlemeyeli ne de uzun vakit olmuş. Evet, ben de özlemiştim. Bakalım elimizde ne varmış? Aaaa, o da nesi? Yoksa bir araba yarışı mı? Hem de Türkçe açıklamalı, orjinal kutusunda. Eylemlerimin bir yere varacağına ve bir gün beni anlayan bir çikacacağına emindim. İşte o gün geldi çatı. Yalnız sanki ismi biraz garip mi? Yani sanki çok mu açıklayıcı olmuş? Offroad?!?

Rage Interactive'in önceden çıkardığı oyunlardan da bilirsiniz. Adamlar tamamen performans üstüne kurulu, yumuşak ve yuvarlak hatlı grafikleri olan, full action oyunlar yaparlar. Hatta bi aralar Incoming adlı bir oyun çıkardılar ki akıllara ziyan. Sırf "8MB'lık ekran kartımızda bu kadar action ve grafik olabilir" diyebilme için her yerde saçıyorlardı. Açıkçası Offroad da bu tarz bir oyun. Ama bunun zararı olduğunu kim söyledi?

4x4 uğur böceği

Sağlam bir giriş demosundan sonra menüdesiniz. İlk bakılacak yer her zamanki gibi opsiyonlar. Ama çözünürlük gibi önemli grafiksel ayarlar oyunun dışından ayarlandığı için çok da etkili birşeylerle karşılaşmıyorsunuz. Kontroller de son derece basit ve sade olduğundan oraya da uğramıyorsunuz. Sesleri kısmının da bi anlamı olmayınca aynen ana menüye geri dönüyoruz. Şimdi bir sürü yarış modu var ama hangisi ne işe yarıyor diye sakın sormayın. Bu kadar süredir yetiştiriyorum sizi, bütün emeklerim boşa gitmiş olmamalı! Bir yarış oyununda ne olabilir ki? Tek yarış, şampiyona, zamana karşı yarış ve bir iki atraksiyon. Bu da aynen öyle. Aralarında en eğlenceli şampiyona. Çünkü takımlar arası transfer ve çekişme gibi olaylar mevcut. Yani siz sezon içinde iyi performans gösterirseniz rakip takımından gelip sizi transfer etmek istiyorlar. Kabul edip etmemenin bi farkını göremedim. Belki arabalar arasında ufak farklar var-

dır. Araba demişken öyle sağlam araçlar sanmayın. Zıpir 4 teker üzerinde nasıl durduğunu bile anlayamadığımız böceğimsi araçlar var. Ama en azından sayısı 15'ten fazla.

Sezonlar puan usulüne göre yapılıyor. Sezon içinde kendi takımınızda başarınız arttıkça arabanıza yeni parçalar alıyorlar. Bunların da herhangi bir görünüş veya performans artışını göremedim ama muhtemelen birşeyler olmalı. Ayırntıya inilmediği için sır olarak kalıyor. Araçların özelliklerini bile nettaki istelerinden buldum. Araçlarımızın bir güzelliği daha var; nitro kullanabilmeleri. Bir yarışta 3 nitro hakkınız var. Fakat rakipleri oldukça sağlam yapmışlar. Bazen nitro falan sökmeyebiliyor. Araçların yol tutuşlarına hayran kaldım. Bir kaç sert viraj dışında gaz kesmeden ve yoldan çıkmadan köşelere köşe demeden kıvrılıyorsunuz.

Temiz grafik, kirli jant

Teknik açıdan inceleyince Offroad çok da fena gözüküyor. Basit gibi gözükken bir 3D motor kullanıyor fakat çok da sade gözüküyor. Yani ayrıntılar bağırmasalarda biraz biraz ortalar-



Farlar sanki bir işe yaramıyor mu?



Bilgi için	• http://www.rage.com/offroad
Yapım	• Rage Interactive
Dağıtım	• Rage Interactive / Alsan Interaktif
Minimum Sistem	• PII - 266, 64MB RAM, 65MB HDD
Önerilen Sistem	• PIII - 450, 128MB RAM, 65MB HDD
Multiplay	• Yok
Tür	• Yarış
Anılar	• Kolay oynanış, basit ama zevkli mantık, hız duygusu.
Eksiler	• Çabuk sıkılabilitte, ayrıntıların aşırı azlığı.
Son Karar	• Eğlencelik. Issız bir adada sizi eğlendirebilir ama buralarda çok da uzun süre tutmaz.
Alternatifler	• Dirt Track Racing - Nisan 00 (%85) • SODA Offroad Racing - Mart 98 (%40) • Swamp Buggy Racing - Ekim 00 (%38)

LEVEL NOTU %68

dalar. Ama tabii herhangi bir efektin yanından geçmiyor, o başka. Seslerde de sanki bir cimrilik var. Motor "bağırsam mıııı, bağırmasam mıııı???" diye düşünürken oynuyorsunuz oyunu.

Açıkçası oyundan hiç beklemediğim hız duygusunu az da olsa yakaladım. Her zaman süper gerçekçi ayrıntı dolu oyunlar yerine biraz da sade ve vakit geçirmek için yapılmış oyunlara ihtiyaç var. Bu oyun da o türden sayılabilir. Tek ciddi sorunu biraz çabuk bayması. Kısa oynama süresini de aşabilemiş iyi olurmuş. Offroad kesinlikle ilk seçeneğiniz olamaz. Ama sona koymak da haksızlık olur. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



Yağmur dindi, solucanlar dışardalar!

worms blast

İyi bir oyun ortaya çıkarmak için her zaman orjinal bir fikir üretmeniz gerekmez, bazen hazır fikirleri doğru şekilde birleştirerek de yeterince başarılı bir sonuca ulaşabilirsiniz. Mutlaka bilirsiniz, can sıkıntısına birebir gelen, hatta bazıları iyiden iyie bağımlılık yaratan birkaç kilobyte'lik desktop oyunları vardır. Hani bunlar arasında ekranın yukarisından renkli baloncukların geldiği bir oyun var ya, hani siz silahınızla aynı renkte baloncuklar attığınızda yok oluyorlar! İşte bu fikri alın, cebinize koyun. Üzerine artık oyun dünyasının klasikleri arasında sayabileceğimiz Worms'u koyun; ikisini birlikte kısık ateşte



pembeleşene kadar karıştırın. Sonuç, ilk bakışta masum, biraz oyalanıp bırakılacak gibi görülen, oysa ciddi bağımlılık tehlikesi içeren Worms Blast!

Worms Blast, tamamen renkli baloncukları patlatmak üzerine kurulmuş, sabit bir ekranda oynadığımız, iki boyutlu bir oyun. Ama normal oyundaki baloncuk atan silahın yerine karakteriniz Worms'un ünlü bazukasını kullanıyor. Worms oynayanlar bilirler, bazuka kağıttan uçak gibidir, rüzgara, atış yönünüze ve eğime göre gideceği yer her an değişebilir. Eğer hiç Worms deneyiminiz olmadıysa bazuka etkili bir şekilde kullanmayı öğrenmek biraz zamanınızı alabilir. Tabii oyunda yalnızca bazuka değil, shotgun, bomba, dinamik ve lazer gibi dört silah daha bulunuyor. Bunlar içinde en kullanışlısı yolu üzerindeki tüm baloncukları patlatan lazer gibi görünse de sadece çıkardığı ses duymak bile bu silahı kullanmaktan vazgeçmenize neden olabilir. Diş hekimlerinin kullandığı o sınırlı sese sahip oyma aleti ile kara tahtayı tırnaklarken duyulan cızırtıya benzer bir gürültü çıkarıp tüm tüylerinizi diken diken ediyor.

Badaa bum!!

Oyuna kendinize bir karakter seçerek başlıyorsunuz. Her karakterin farklı hızı, nişan alma hızı ve yaşam enerjisi bulunuyor. Eğer tournament seçeneğini seçerseniz bir dizi bölümü ve bu bölümler arasındaki özel görevleri geçerek haritada ilerlemeye çalışıyorsunuz. Puzzle seçeneğinde ise içinde beş ayrı oyun modunun olduğu bir menü açılıyor ve siz bu modlardan birinde dayanabildiğiniz kadar dayanıp en yüksek skoru yapmaya uğraşıyorsunuz. Yüksek puanlarda gizli modlar ve karakterleri açabiliyorsunuz. Ama hemen her oyunda olduğu gibi Worms Blast'ta da en zevkli oyun şekli, Vs. seçeneğiyle iki kişi karşılıklı oynamak. Aynı bilgisayarda ve tek ekranda oynuyorsunuz. Ekranın sağ ve sol yarısını arasında bir duvar bulunuyor ve oyun sırasında bu duvar açılıp kapalı

niyor. Duvarın açıldığı anları fırsat kollayarak rakibinizin balonlarının yanına ilgisiz renkte balonlar ekleyebiliyor, ya da iyi bir nişancıysanız bazukayı doğrudan kafasına atabiliyorsunuz. Çok zevkli, ama çok tehlikeli, tıpkı Dyna Blaster gibi saatlerce başından kalkamayabiliyorsunuz, söylemedi demeyin!

Bir de puzzle bölümünde iddialı arkadaşlar için team17'nin bomba bir hizmeti var, yaptığınız puana güveniyorsanız gamesave.dat adlı dosyayı bir e-mail'e ekleyip wormsblastscore@highscore.team17.com adresine gönderiyorsunuz. Her modun en skorere beş oyuncusunun adları oyunun internet sitesinde yayınlanıyor.

Worms blast, orjinal Worms'un stratejik havasından uzak, tamamen eğlenceye, kafa dağıtmaya yönelik bir oyun. Bence şimdi vakit ayıramayacak durumda olsanız dahil, alıp bir kenara koyun. Çünkü en yıl sonra bile oynatabilecek oyunların bir listesini yapsak, Worms Blast bunun içinde kendine bir yer açmakta çok zorlanmayacaktır. ☺

Batu & Gökhan | batuh@level.com.tr

Ölgi İçi • wormsblast.team17.com

Yapım • Team 17

Dağıtım • Übi Soft

Minimum Sistem • PII 350, 64 MB RAM, 16 MB 3D Ekran Kartı

İlerleten Sistem • PIII 450, 128 MB RAM, 32 MB 3D Ekran Kartı

Multiplay • Var (Aynı makinede)

Tür • Eğlence (Çerez)

Artılar • Yüksek bağımlılık, Kıran kırana rekabet ortamı

Eksiler • Rahatsız edici ses efektleri, LAN ya da internet üzerinden multiplayer desteğinin olmaması.

Son Karar • Tanıdığımız iki eğlenceci oyun, daha da eğlenceci üçüncü bir oyunda birleşmiş. Az zamanı olup eğlence arayanlar için birebir!

Alternatifler • Worms Armageddon

LEVEL NOTU %73

rage rally

Ralli yapmak herkesin harcı olmasa gerek...

■ Çok kötü oyun oynadım ve incelemesini yazdım ama bu sefer durum farklı. Rage Rally için kötü yerine 'anlamsız' sıfatını kullanmak çok daha doğru olur herhalde. İnsan kendi kendine 'Böyle bir oyun neden yapılır?' diye soruyor ve cevabını bulamıyor. En azından ben bulamadım ama oyunun adına neredeyse rastlasam, yanında bir de ekran kartı markası var. Galiba Rage Rally sadece ekran kartlarının yanında verilen, test amaçlı oyunlardan biri (umarım öyledir).

Turnuvasız olur mu hiç?

Bir kere öncelikle Rage Rally hiçbir gerçek ralli organizasyonunu kendine örnek almamış ki genelde yarış oyunları böyle yapar. Örneğin Paris-Dakar rallisi üstüne yapılmış bir oyun, birçok açıdan zayıf da olsa sırf etapları yüzünden ilgi çekebilir.

Oyunumuz gayet tatsız bir menüyle açılı-

yor. İlk gözünüze çarpan şey, arcade ve zama-na karşı yarış modlarından başka bir alternatifinizin olmaması. Bir yarış oyununun olmazsa olmaz turnuva ve multiplayer modlarından eser yok (ki oyunun tek sayfalık manüelinde bu modlar açıklanmakta). İnsan turnuvaya girmeden veya arkadaşlarıyla multiplayer oynamadan ne zevk alır ki bir yarış oyunundan! Fesupanallah diyerek arcade moduna dalıyorsunuz ve karşınıza 2 arabayla 4 parkur çıkıyor. Öfleye püfleye zengin (!) seçim yelpazelerinden bir araba ve bir parkur seçtikten sonra yanınızda üç geri zekalıyla beraber start çizgisinde yerinizi alıyorsunuz.

Tabii esas komedi şimdi başlıyor. Rakiplerinize bahşedilen yapay zeka gerçekten kötü. Aracınızı adamların önüne park ediyorsunuz ve geri vitese takıp, yanınızdan vınlamak yerine, sizi itmeyi tercih ediyorlar. Ayrıca arabamız o kadar hafif ki en ufak bir savrulmada,

top gibi sekmeye başlıyor ve bu taklalar minimum 10 saniye sürüyor. Hatta rakipleriniz de bu takla seremonisine katılıyor ve ortaya çok eğlenceli görüntüler çıkıyor. Çoğu zaman yönünüzü şaşırıyor ancak yanlış yönde gittiğinizi belirten bir uyarı olmadığından, karşıdan gelen bir arabaya bodozlama girene kadar aynen devam ediyorsunuz. Ayrıca o kadar takladan sonra en ufak bir çizik bile almamak yavan bir durum.

Makyaj da bir yere kadar...

Oynanabilirlik kötü dedik ama görsel olarak da Rage Rally o kadar iyi değil (en azından daha iyilerini kesinlikle görmüşsünüzdür). Düşük poligon sayısı sağlam dokularla kapatılmaya çalışılmış. Arazi grafikleri fena değil; barajlar, tüneller hoş ama bitki örtüsü felaket. Ayrıca konacak başka bir şey yokmuş gibi adım başı 'Rage' tabelalarını görmek çok sıkıcı, özellikle parkurların çok kısa olduğunu düşünürsek. Müzikler üç tane tekno parçadan ibaret, sesler ise şöyle böyle.

Kusura bakmayın, 10 saniye boyunca takla atmak belki eğlenceli ama ben oyuncak arabalarımı çarpıstırmayı tercih edeceğim.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



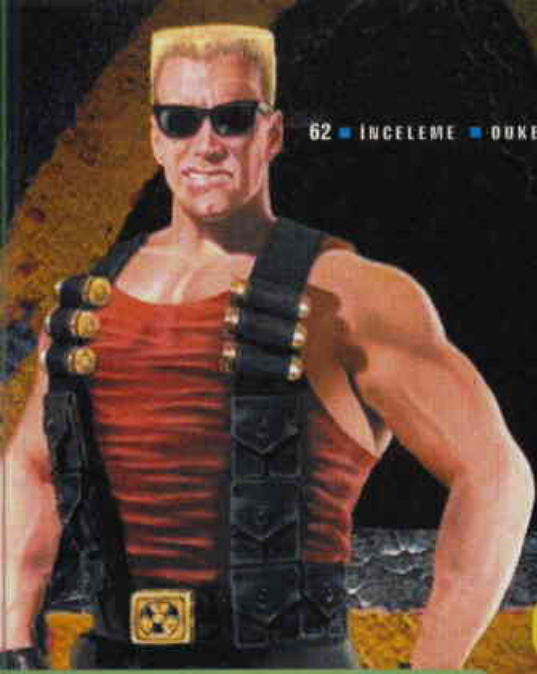
LAP TIME
00:30:51
LAST LAP
02:50:97
BEST LAP
02:50:97
LAP RECORD
02:50:97
LAPS
2 / 4
POS
4 / 4

Kardeşim bir araba bu kadar nasıl uçar ve hasar almaz?



Bilgi İçin	• www.rage.co.uk
Yapıcı	• Rage Software
Dağıtım	• Alcan Games
Minimum Sistem	• PII-200, 64 MB RAM, 8 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	• PIII-400, 128 MB RAM, 18 MB 3D ekran kartı
Multiplay	• Yok
Tür	• Yarış
Artılar	• Ne de bir şey söylemek gerekirse, denizler gürel ve takla atmak eğlenceli o kadar.
Eksiler	• Herkes her şeyi kötü oynanabilirlik, zayıf yapay zeka, özemsiz grafikler, eksik modlar...
Son Karar	• Eğer kartınızın yanında veriliyorsa, almayı alınmadan bile geçirmeyin!
Alternatifler	• Rally Championship Xtreme - Şubat 02 (%84) • Colin McRae Rally 2.0 - Şubat 01 (%88) • Michelin Rally Masters - Ocak 01 (%75)

LEVEL NOTU %39



duke nukem



manhattan project

İyi haber: Artık Duke Nukem Forever'i beklememize gerek kalmadı.

1912'li yıllarda (savaş zamanı), yani ben ufak ve haylaz bir çocukken Duke Nukem Forever'in yapımına Boulder Dash motoruyla başlayan 3D Realms, yeni yeni şeylerin, eee, motorların çıktığını farkedince yavaş yavaş yeni grafik motoru arayışına girdi. Bu arayışın hemen sonrasında 3D Realms, Buggy Boy motoruna geçiş yapmaya karar verdi. Daha sonraları savaş dolayısıyla oyunun yapımını hızlandırdı. Her geçen yıl oyuna yeni bir şeyler ekleniyordu. İnanmayacaksınız ama, bir defasında Duke oyunundan çıkartılıp, yerine Giana Sisters'lardan biri konmuş ve oyunun ismi Giana Nukem Forever olarak değiştirilmişti. Sonradan bundan da vazgeçildi ve Duke yeni-

den oyuna dahil edildi. Her şeyi taşılı basından adım adım izliyorduk, Duke Nukem Forever yıllar boyunca geliştirildi, nesillerden nesillere geçti, ama savaşın sona erdiği şu zamanlarda, yani 1963 yılında olmamıza karşın, oyun ha-

yirmibeş pistlik düşmandan sadece birkaçı. Bu arada, oyunda her platform oyununda olduğu gibi boss'lar da bulunuyor. Mesela ilk bölümün sonunda patlatmanız gereken bir helikopter var. Oyunda silahlarınızın yanında; ateş et-

Manhattan Project, Duke Nukem Forever gibi şişko bir FPS değil, aynı ilk Duke Nukem gibi tam bir platform oyunu.

len yapım aşamasında. Umarım, biz yaşarken bu oyun tamamlanır ve geride kalanlar daha fazla acı çekmez. -13 Şubat 1953, Kaptan Alessandro Del Piero'nun Seyir Defteri (sahile vurmuş).

Sunstorm Interactive, 3D Realms'ın umursamaz tavırlarına daha fazla katlanamayıp (eskiden gazetelerin verdiği karton evler vardı, noktali yerlerinden katlardık, sarı UFO uçuyla yapıştırırdık ya, çocukluğum oralarda bir yerlerde kaldı) yeni bir Duke Nukem oyunu yaptı: Duke Nukem: Manhattan Project. Duke Nukem: Manhattan Project, Duke Nukem Forever gibi şişko bir FPS değil, aynı ilk Duke Nukem gibi, bir platform oyunu.

Manhattan Project Forever!

Manhattan Project'de, New York'ta geçen sekiz bölüm bulunuyor (Rooftop Rebellion, Chinatown Chiller, Metro Madness, Unholy Underworld, Fearsome Factory, Tanker Trouble, Deviant Drilling). Oyun boyunca dokuz silah kullanacaksınız. Bu silahların arasında, ilk Duke Nukem'de ve diğer Duke Nukem oyunlarında da olan; shotgun, grenade launcher, el bombası, burun damlası (peki, bu yok) gibi silahlar var. Düşmanlarınız da klasik Duke Nukem oyunlarından farksız. Normal domuzlar veya polis domuzlar, oyunda karşılaşıcağınız

tiğinizde normalden daha fazla zarar veren double damage, uçmanızı sağlayan jetpack ve shield olmak üzere üç ayrı power-up kullanabiliyorsunuz.

Manhattan Project tamamen 3D olarak tasarlanmış, ama oyunu Pandemonium gibi yalnızca bir kameradan oynayabiliyorsunuz. Yani

LEVEL HIT

Bilgi için • www.dukenukemmp.com

Yapım • Sunstorm Interactive

Dağıtım • Ubisoft Entertainment

Minimum Sistem • P4-300, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • P4-800, 128 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Multiplay • Yok

Tür • Platform

Artılar • Harika grafikler. Duke'un sesi, klasik 2D platform tarzı oynama. Basit kontroler.

Eksiler • Yapay zeka.

Son Karar • Ne diyeyim, artık Duke Nukem Forever'i beklememize gerek kalmadı. Duke Nukem: Manhattan Project, bir-iki tük ekşisine rağmen son zamanlardaki en iyi Platform oyunlarından biri.

Alternatifler • Pandemonium
Duke Nukem

LEVEL NOTU 9/10





ilk Duke Nukem'de olduğu gibi Duke'u yandan görüyorsunuz ve devamlı sağa veya sola doğru ilerliyorsunuz. Sadece bir kamera kullanıldığı için de oyunun klasik 2D platform oyunlarından farkı kalmıyor. Bu olay kesinlikle oyunun atmosferini bozmuyor. Duke Nukem, FPS olmadan da çok iyi.

Duke Nukem: Manhattan Project oynanış olarak çok basit ve eğlenceli. Oyunda yapmanız gereken şey kızları bulup üzerlerindeki bombayı etkisiz hale getirmek (bombayla kızı karıştırıp kızı etkisiz hale getirmeyin) ve daha sonra da anahtarları bulup kapıyı açmak. Bunun dışında devamlı platformdan platforma atlayarak domuz patlatmaktan veya patlatılmaktan başka pek bir şey yapmıyorsunuz. Oyunun aksiyon kısmı gerçekten de çok iyi kotarılmış. Yapmanız gereken tek şey karşınıza çıkanları vurmak da olsa, bundan pek sıkılmıyorsunuz. Bir anda kırılan zeminler veya patlayan domuzların içinden çıkan duvarlar... Zzzzzzz... Hı ne? Uyudum ya, baştan alayım. Patlayan duvarların içinden çıkan domuzlar oyunun heyecanının artırıyor.

Oyunda sadece sağa veya sola ilerlemenize karşın, arada sırada kapılardan da yukarı ok tuşuna basarak kapılardan da giriyorsunuz, ki bu kapıların ardında çoğu zaman anahtar buluyorsunuz. Ayrıca oyunun bu bölümleri ağırlıklı olarak platform materyalleri içeriyor. Yani kayan zeminler, yerden yükselen alevler ve benzeri şeyleri atlattırma çalışıyorsunuz. Oyun

içinde klasik FPS'lerde olduğu gibi secret'ler de bulunuyor ve bu secret'lerden genellikle cephane-sağlık gibi şeyler buluyorsunuz.

Manhattan Project'de otomatik save sistemi kullanılıyor. Neredeyse her hareketiniz save ediliyor. Öldüğünüz zaman da kaldığınız yerden oyuna devam ediyorsunuz. Save sistemi kullanıldığı için de sınırsız hakka sahipsiniz. Ayrıca çok yüksek yerlerden düşseniz de ölmüyorsunuz. Bu da oyunun aksiyonunu kesmemek için yapılmış.

I can do this all day*

Duke Nukem: Manhattan Project'in en eğlenceli yanlarından biri ise, Duke'un sesi ve konuşmaları. Duke'un olaylara karşı tepkileri, esprileri ve her şeyden önemlisi o boğuk sesi, oyuna kesinlikle ayrı bir hava katıyor. Bu oyunu sessiz oynarsanız hiçbir anlamı kalmaz.

Manhattan Project'in grafikleri gerçekten çok iyi. Çevre kaplamaları inanılmaz detaylı. Bunun yanında efektler çok iyi yapılmış. Duvara veya başka bir yere ateş ettiğiniz zaman parçalanıyor ve bu parçaların yere düşüşünü görebiliyorsunuz. Ayrıca vuruş-parçalanma efektleri de çok hoş ve karşınızdakini vurduğunuz hissini verebiliyor.

Kontrollere oldukça basit. Sayı tuşlarıyla silahınızı değiştirebiliyorsunuz. Bunun dışında kullanacağımız tuş sayısı üçü geçmiyor: Ctrl, Alt ve Space. Space tuşuyla Duke'un klasik tekmesini atabiliyorsunuz. Bunun unutulmamış olma-

sı çok hoş. Oyunda yalnızca karşınızdakine değil, yukarıya veya çarpaza da ateş edebilirsiniz. Ayrıca bir yerden bir yere atlarken, Prince of Persia'da olduğu gibi atladığınız zemine tutunabiliyorsunuz. Manhattan Project'in kontrolleri çok basit olmasına rağmen, alışmanız için biraz zaman gerekiyor. Eğer Pandemonium oynadıysanız sorun yok, ama oynamadıysanız kamera açısının bir anda değişmesine alışmanız gerekiyor. Kamera açısı değiştiğinde haliyle gideceğiniz yön de değişmiş oluyor. Bu da şaşırmanıza neden olabilir.

Oyunun belki de en önemli sorunu yapay zeka. Tamam, belki bir platform oyunu için yapay zeka pek önemli değil, ama her şeye rağmen düşmanlar biraz daha akıllı olabilirlerdi ve sizi şaşırtabilirlerdi. Domuzların sizi gördükleri halde sırtlarını dönmeleri pek hoş değil.

I hate pigs*

Duke Nukem: Manhattan Project kesinlikle çok eğlenceli bir oyun. Artık bu tarz 2D havasında platform oyunları da pek yapılmıyor. Dolayısıyla Duke Nukem: Manhattan Project, birkaç ufak eksikliğine rağmen kaçırılmaması gereken bir oyun. Duke Nukem Forever'ı da beklemeyin. 2012 yılına ertelenmiş.

*1 Bunu her gün yapabilirim, *2 Domuzlardan nefret ediyorum (Kitap gibi yaptım si-ze) @

Fırat Akyıldız | frat@level.com.tr



kısa kısa

Bu oyunları gördüğünüz yerde vurun!

e.t. the extra terrestrial

Ufakken E.T.'yi evcil bir hayvan sanırdım ve hep bir E.T.'m olsun isterdim. E doğâl olarak hiç E.T.'m olmadı, ama neden umutsuzluğa kapılmışım ki? Nasıl olsa yıllar sonra E.T bir oyun olarak karşıma çıkacaktı, fakat gelecek zaman eki içeren bu olayı nereden bilebilirdim ki? (hı ne?). E.T.'nin oyununda çok değişik şeyler var. Mesela, ehem, inan-

mayacaksınız ama, tam 4 ayrı gezegende hopidik gubidik dolaşacaksınız. Hopidik gubidik dolaşmakla kalmayıp, ayrıca nek 25 ayrı mission'ı yapmak zorunda kalacaksınız.

E.T. adventure ve aksiyon karışımı bir şey, şey işte, oyun (oyun derken çok utandım, kı-zardım, yanaklarım kırmızı kırmızı oldu, buna oyun dememeliyim bir daha). Bu 'şey'de, şim-



LEVEL 2002

Yapım • Digital Eclipse

Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • PII-266, 64 MBRAM, 4 MB E.kartı

LEVEL NOTU **2**

di bi E.T. var, E.T gidiyo gidiyo, bitkilere dokunuyo, onları iyileştiriyo, bitkiler iyileşiyö. Sonra bi de aralarda canavarlar çıkıyo, E.T. onları kırmızı bi ışıkla yakıyo. O mission bitiyö. Sonra... Sonrası yok işte. Bir de; 1, 2, 3 ve 4 tuşlarını kullanıyorsunuz. Bu tuşların topu birden sağma bir şey yapmaya yarıyor. Oyunun grafikleri ve sesleriye sanırım yanlışlıkla yapılmış. Dur bakayım, 1062 karakter yazmışım. Hımm, 1062 karakter kusmanız için gereken doymamış iğrençlik oranını içeriyor. Oyunu oynamasanız da olur. Eheh. ☹



ambulance driver

ValuSoft'a da bak sen! Yine, sırf ben Kısa Kısa'da yazayım diye oyun yapmışlar! Nasıl duygulandım, anlatamam, fırkk (burun çekme efekti). Ambulance Driver, bir ambulans simülasyonu. Oyunda yapmanız gereken şey ise, yakın çevredeki; kaza yapan, kafası kırılan, kafası kırıldıktan hemen sonra bacağı kırılan, sonra da kırık bacağı kopan ve içinden kanlar fişkıran (ıyyy, Adults Only ESRB Rating gerekecek yazırma) insanları alıp zamanında hastaneye ulaştırmak. Bunun için 10 veya 20 dakika gibi efendi zamanlarınız var. Ta-

şıldığınız yaralıyı zamanında hastaneye ulaştır-mazsanız, yaralının yaşamsal faaliyetleri real-time olarak son buluyor. Buradan oyunun turn-based değil, real-time bir ambulans simülasyonu olduğunu anlıyoruz. Pekî bu oyunu ValuSoft can neden Kısa Kısa için tasarlamış? Şimdi, tamamen 3D olan oyunun grafikleri, işletim sisteminizin 3D Screen Saver'ından biraz daha iyi. Kaplamalar tam anlamıyla komik. E tamam, grafikleri geçeyim. Oyundaki araçların fizik modellemesi, fizik modellemesi değil. Bir ambulansın direksiyonunu sağa çe-



LEVEL 2002

Yapım • ValuSoft

Dağıtım • ValuSoft

Minimum Sistem • PII-266, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı

LEVEL NOTU **10**

virdiğiniz zaman, o ambulans girdiğiniz virajı alır ve artık viraj onun olur, ama Ambulance Driver'da aracınızı kontrol edemiyorsunuz. İçine şeytan girmiş. 3D Screen Saver tarzı grafikleri ve fizik modellemesini de bir yana koyalım. Oyunun asıl vurucu yanıysa, yaralı insanları kendinizin oluşturması! Yani insanları önce eziyorsunuz ve daha sonra da '-aaa, adam ezilmiş ya, hemen alalım şunu tut koldan Malkovich-ama kolu kopmuş Joseph tutamam' diyaloglarıyla hastaneye yetiştiriyorsunuz. Oyunda çok şirin bug'lar da var. Mesela aracınız ve diğer araçlar direklerin içinden geçebiliyor. İşte bu kadar. Bu oyunu alın! (Aman diyim, şaka yapıyor! – editör) ☹



wwii:desertrats

■ ValuSoft!?! Iwo Jima!?! Yanlış anlamadıysam ValuSoft, Iwo Jima'nın da içinde bulunduğu World War II serisine devam ediyor. Zaten hep derim, ValuSoft olmasa Kısa Kısa'yı nasıl yaparız? Neyse, durun da bu oyunu sizle paylaşayım. Desert Rats'de Sahra Çölü'nde Alman'larla savaşarak Afrika'yı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Oyunda 12 ayrı level ve bu level'larda kullanabileceğiniz 8 farklı silah bulunuyor.

Iwo Jima'nın aksine Desert Rats third-person kamerasından oynanıyor, ama bu defa

sağa sola koşmak yerine jip kullanıyorsunuz. Jipi kontrol ederken diğer yandan da silahınızı kullanmak zorundasınız. Bu şekilde bir yerden sonra şaşırıyorsunuz ve jip yerine silahı, silah yerine de jipi kontrol ediyorsunuz. Hemen sonra da en yakın tepeye tosluyorsunuz, ama bu sorun değil. Oyundaki savaş ortamı fena verilmemiş, fakat grafikler fena sayılır. Onun dışında karakter modellemeleri de yeterli değil. Eee, sonra, sonra... Ya uf! Bu oyunda dalga geçecek çok şey yok ki! Ne yapıcım? Tamam beiki kusursuz bir oyun değil,

ama iğrenç de değil. Bu tarz oyunları seviyorsanız belki Desert Rats'i de sevebilirsiniz. Ayrıca ValuSoft'un performansında azalma var. Bu ne ya? Hiç fena bir oyun değil! Yok! Kızamadım!!!

Yapım • ValuSoft

Dağıtım • ValuSoft

Minimum Sistem • PII-300, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 50



v.i.p.

■ Lay lay lomm! Pamela Anderson'ın oyununu buldum! Bildiğiniz 120 (120? Eh normal)-60-90 Pamela! Oyunumuz Final Fantasy benzeri sıra tabanlı bir aksiyon. Final Fantasy'ye benzeyen tek yanı sıra tabanlı olması ama olsun. Oyunda saçma sapan ortamlarda dolaşarak karşınıza çıkan yetmişiz (ikiz gibi bir şey işte, adamların hepsi aynı) ajanlarla kavga ediyorsunuz. Silah olaraksa çantanızı ve dizinizi kullanıyorsunuz. Dizinizle ajanların

bilumum hassas noktalarına vurduktan sonra hemen kaçıyorsunuz. Kaçmazsanız, korkmayın bir şey olmuyor. Oyunda sadece Pamela'yı değil, onun arkadaşlarını da değiştirmeli olarak kontrol ediyorsunuz. Peki kavgalar nasıl gerçekleşiyor? Pamela çantanızı alıp adamların kafasına geçiriyor, sonra diz atı... Hey durun, bunu kastetmemiştim. Kavgalarda ekranda bazı kombinasyonlar çıkıyor ve bu kombinasyonları zamanında yapmanız gerekiyor. Mesela sol ok ve iki yarım daire çıktığı zaman hemen sol ok tuşuna ve arkasından 2 tuşuna basmanız gere-

kiyor. Yani oyunda kullandığınız tuşlar E.T.'deki gibi; 1, 2, 3 ve 4. Ubi Soft yakında bir uçak simülasyonu yapacak ve sadece; 1, 2, 3 ve 4 tuşlarıyla oynanacak. Umarım. (Um – editör)

Oyun ara sıra mouse'la oynanan shooter tarzına da geçiyor. Burada da camlardaki tepelerdeki ajanları vuruyorsunuz. Oyunun ilginizi çekecek olan yanı sıra, level'ları geçtikçe Pamela'nın seksi resimlerinin ve render animasyonlarının açılıyor olması... Aaaa nereye kayboldunuz ya? Pişt okurcular? Yazım mı gitmiyor oraya? (sadece Pamela için oyun mu alınmış be, hemen kayboldunuz ortadan, tü-üü). (sevgili okuyucular, CS'deki 4'ün 1'inin gerçeğini arıyorum, bu sayfaların faili üzerindeki fizyolojik etkilerini denemek için. Açık açık yazamıyorum, malum bunun polisi var, cinayet masası var... – editör)

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL GÜN

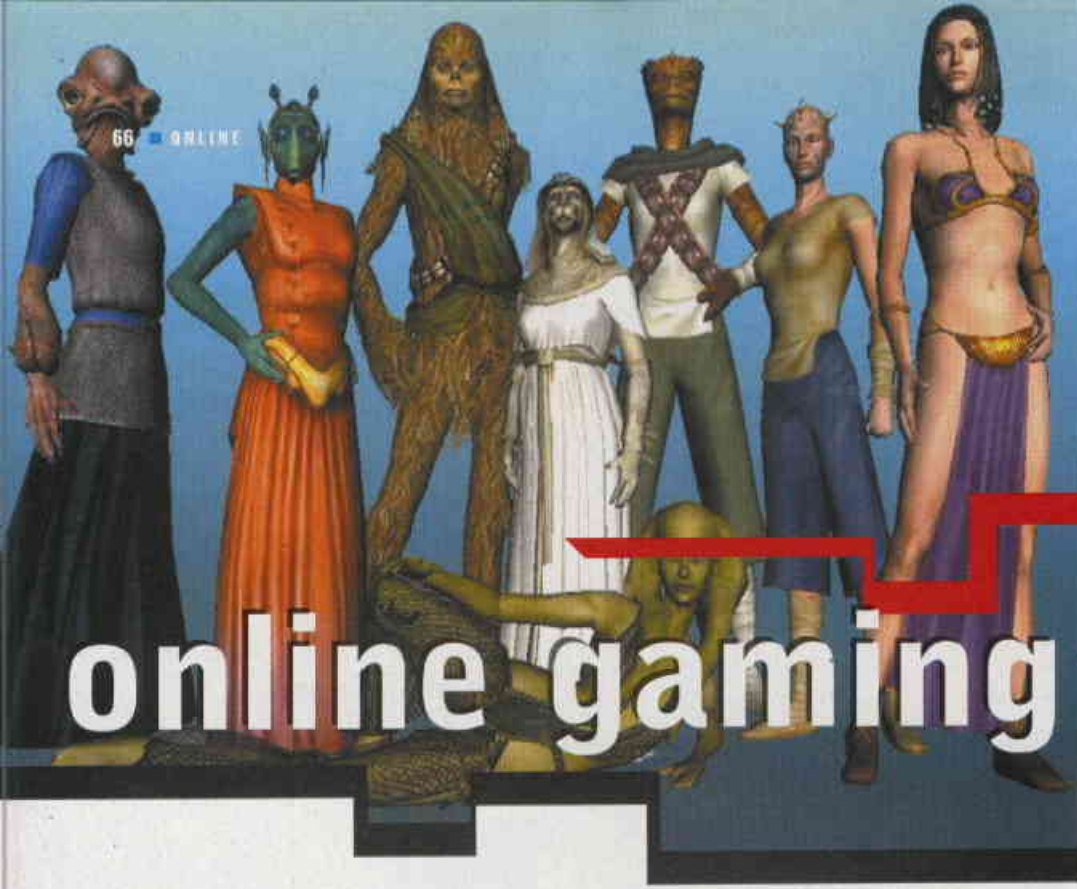
Yapım • Valu... Na paron. Ubi Soft

Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • PII-200, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 30





online gaming

HABERLER

66 Kablolardaki fısıltılar
LAN& INTERNET

68 SoF: Double Helix
MASSIVELY

67 Dark Age of Camelot
AYIN SİTELERİ

68 Favorites
ULTIMA ONLINE

69 Lag ilacı

haber kablolardaki fısıltılar

Diabloriya yeni karakter

1.10 yaması ile Battle.net'te farklı bir dönem açılıyor. Artık üçüncü bir karakter daha yaratabileceksiniz. Haber Battle.net'te oynayanlar için önemli. Oyuncular karakterlerini yaratırken normal, ladder ya da hardcore olarak bir seçimde daha bulunacaklar. 1.10'dan önce hardcore karakter olmayanlar otomatik olarak normal karakter olacaklar ve ladder karakter olma seçenekleri bulunmayacak. Yeni yasa ile herhangi bir eşya ya da karakter silinmesi olmayacak.

Dark Age of Camelot

Artık DaC oyuncularının da bir Türkçe içerikli sitesi var. www.ultimatr.com adresini yakından bilenlerin tanıdığı tecrübeli bir ekibin hazırladığı site daha yeni doğmasına karşın oldukça doyurucu bir içeriğe sahip. Adresi <http://www.pepelek.com/daoc>. İkinci haberimiz ise Mythic Entertainment'in bir açıklamasıyla ilgili. Firma, oyunlarına kaydolmuş kullanıcı sayısının 200.000'e ulaştığını açıkladı. İki buçuk sene önce piyasaya çıkan bir oyun olarak bu kadar kısa zamanda en tepedeki rakipleri Everquest'in yarısı kadar oyuncu sayısına sahip olmak bile çok büyük bir başarı. Mythic Kuzey Amerika'da ki ilk testini geçmiş olsa da asıl sınavını dünyadaki en büyük online oyun pazarı olan Güney Kore'ye girerek verecek. Oyun sene sonuna kadar İngiltere, Fransa ve Almanya da da resmi serverlara kavuşacak.

Ultima Online:SNK serveri kapandı

Ülkemizde Online Oyunculuk adına bir ilke imza atmış olan sanane.com UO serverını maalesef kapattı. Kapanış sebepleri

yaptıkları basın açıklamasından seçtiğimiz alıntılarla sizlere aktarıyoruz."Bir Role-Playing oyunu olan Ultima Online; ülkemizde oyuncularımızın kendilerini ifadeleriyle "Dövüslü Chat" haline almış, emülatörlerinin yetersizliğinden dolayı teknik olarak önüne geçilmesi mümkün olmayan hileler nedeniyle oyun deneyimi kalitesinde gözle görülür bir düşüş yaşanmıştır." "Ultima Online oyunu artık dünya çapında ömrünü tüketmiş bir oyun haline almış, kendi alanındaki oyunlar ile bile yarışamamaya başlamış ve yeni gelen eklenti paketleri bile oyunun kendi üreticisinin beklentilerini karşılayacak ilgiyi görememiştir." Origin Systems Inc. kalitesinde hizmet vermeyi hedef alan Sanane.com olarak çeşitli emülatörler ile bu kaliteye ulaşmanın mümkün olmadığını görmekteyiz."

IBM Oyun işine giriyor

Dünyanın en büyük bilgisayar şirketlerinden birisi olan IBM online gaming işine giriyor. <http://www.butterfly.net> ile ortak çalışmaya giren IBM şimdiye kadar işle ilgili uygulamalarda kullanılmış olan ve bir çok bilgisayarın bir araya gelmesinden oluşan grid teknolojisini kullanacak. Bu teknoloji birbirine bağlı bir çok bilgisayar bir tek sanal süper bilgisayar olarak çalışıyor. Server sistemine bağlanan kullanıcı sayısı arttıkça zamanla boşta kalan makineler devreye girerek sistemi rahatlatıyor ve böylelikle gelen yük bölünerek daha da azalıyor. Microsoft'un Xbox ve Sony'nin Playstation'unda online oyunlara yönelmesiyle bu alanda artan bir talep olacağını hesaplayan IBM bu kadar güçlü bir sistemin sağlıklı işleyebilmesi için büyük bir yatırıma ihtiyacı olacağını söylüyor. Sisteme dahi olmak için aylık 4 ila 6 dolar gibi bir üyelik ücreti ödenmesi gerekecek.



Dark Age of Camelot UO out - DaC in

Dark Age of Camelot'u incelememizin üzerinden iki ay geçti. Fakat ülkemde oyuna olan ilgi bir anda çoğalıp yağmur gibi sorular gelince üzerinde biraz daha durmanın doğru olacağını düşündüm.

Oyun eski Britanya mitolojisi üzerine kurulu diyebiliriz. Kuzeylileri temsil eden Midgard, Keltleri temsil eden Hybernia ve Kral Arthur'un eski krallığını yada İngilizleri temsil eden Albion. Oyun bu üç krallık arasında kendine bir taraf seçip birbirinin topraklarını ele geçirmeye çalışan oyuncular arasında oynanıyor. Benzerleri gibi DaC'ta da guild kurmak ya da grup kurarak beraber dolaşmak mümkün.

Oyunda yarattığınız karakter için bir sınıf seçmek zorundasınız. Karakteriniz oyun boyunca etraftaki yaratıkları öldürerek level atlıyor. 5. leveldan sonra ise seçtiği sınıfta uzmanlaşmak zorunda kalıyor. Örneğin savaşçı olmuşsanız 5. leveldan sonra yolunuza bir Warrior, Paladin ya da bir Merchant olarak devam etme durumundasınız. Level atladıkça bir önceki level öldürdüğünüz yaratıklar artık size tecrübe puanı ve herhangi bir eşya bırakmamaya başlıyorlar. Bu durumda daha uzaklara gitmek zorunda kalıyorsunuz.

Oyuna ilk defa girecekler için

Tüm oyun boyunca hiç PvP ye girmeden (bu oyunda krallıklar arası olduğu için RvR yani Realm versus Realm deniyor) devam edebilirsiniz. Çünkü RvR yapılabilecek alanlar daha önceden belirlenmiş ve siz oraya girmedikçe hiç bir rakip krallıktan gelip size saldıramazlar. Fakat yalnızca RvR yaparak topladığınız puanlarla alabileceğiniz ve size çok avantaj sağlayan eşyalar mevcut. Rakip kaleleri guild'iniz ile ele geçirdiğinizde bu kaleler guild mensuplarına daha fazla tecrübe puanı kazanma ya da daha yüksek zarar verme gibi avantajlar sağlıyor. Ayrıca bazı dungeonlarda yalnızca RvR alanlarında mevcut ve buralardaki yaratıklardan çok değerli eşyalar çıkıyor. RvR'ler ise krallıklar arasında yapıldığından çok kalabalık gruplar arasındaki karamboller ya da meydan savaşları halinde geçiyor. Kale kuşatmaları ise bambaşka bir eğlence tabii ki.

Çabuk ilerlemek isteyenler için

Oyunda seçtiğiniz sınıfı geliştirirken nasıl bir yol takip etmeniz gerektiğini bilmemiz çok önemli. Kullandığınız vuruş tekniklerinden büyülere kadar herşeye hakim olmalısınız. Ayrıca tüm oyun boyunca alacağınız quest ve taskları ancak belli levellardan sonra alabildiğiniz için hepsini izlemeli, neyi ne zaman nereden alacağınızı ve size ne getireceğini çok iyi bilmelisiniz. Hangi dungeon ve bölgelerde kaçınıcı level yaratıklar olduğu ve bunların nerelerde dolandığı hakkında tam bilgiye sahip olmak karakterinizi hızlı bir şekilde geliştirmeniz için genel bir taktik kurarken size çok yardımcı olacaktır. Üzerinize zırh ve silah alırken her zaman karakterinizin levelına göre size sarı görünen eşyaları kullanın. Sarı demişken oyunda oyuncunun level'ına göre değişen bir renk kodlama sistemi var. Gri en zayıf, yeşil zayıf, mavi ideal, sarı zor, portakal imkansız ya yakın ve mor imkansız demek. Kırmızı ise düşünülmesi bile hayal manasına geliyor. Bu kodlama eşyalar ve yaratıklar için geçerli. Bu durumda üzerinize sarıdan başka bir şey giymemek ve tek başınıza en fazla sarıya, ama tam sayıda grubu toparlamışsanız sarı üstündeki tüm yaratıklara saldırmak en mantıklı oyun tarzı.

Dark Age of Camelot devasa online bir oyun olduğu için ülkemizde kopya olarak bile bulunmuyor. Oyunu www.gamestop.com sitesi yanında eBay gibi alışveriş sitelerinden temin edebilirsiniz. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



MY FAVORITES

İşte benim devamlı olarak kullandığım sitelerin linkleri www.darkageofcamelot.com Oyunun ana sitesi. Oyuna ilgili son gelişmeleri buradan takip edebilirsiniz.

<http://www.popelek.com/daoc> Türkçe içerik arayanlar için ülkemizdeki tek kaynak.

<http://camelot.stratics.com> Devasa Online oyunlardan bahsettiğimiz zaman başvurulacak ilk kaynak olan stratics.com un DaC bölümü.

<http://www.camelotherald.com> Oyuna ilgili yamaalar hakkında bilgi alabileceğiniz resmi elektronik duyuru sayfası.

<http://daoc.warcry.com> Questler hakkında tam bilgileri elde edebileceğiniz en iyi adres.

<http://www.the-huns.com> Türkiyede ki tek Türk DaC guildi. .

Soldier of Fortune: Double Helix

Soldier of Fortune: Double Helix

Tamam tamam kabul ediyorum hep Counter Strike'in yerine koyabileceğimiz bir alternatif arayıp hep "tamam işte bu" diyoruz. Ama bir türlü olmuyor. Çünkü multipalyer oynanabilen herhangi bir oyunun serveri açılmadıkça LAN ya da IPX maçlarından öteye gidilemiyor ve sonuçta oyun ne kadar iyi olursa olsun ölüp gidiyor. İşte C&C Renegade buna en iyi örnek. Bu durumda aslında biraz server açanların insafına kalıyoruz. Çok güzel bir oyun olan Jedi Outcast için ülkemizde server açılmasaydı belki o da ölüp gidecekti. Aynı şey sanırım şu anda yazdığım Soldier of Fortune 2'nin de başına gelecek. Ne kadar Counter Strike oynamaktan bıkmış olsak da biz gene ona geri döneceğiz. Fakat bu saptantılı ve az seçeneikli multiplayer yaşamımızda şunu iyi bilin ki SoF 2 "çok yazık olmuş ilk on" listesi içinde yer alacak. Oyunun şu anda internette indirip oynayabileceğiniz tek multiplayer demosu ve onunla beraber gelen tek haritası var. Haritanın özelliği olan "the shop". Haritanın özelliğinden dolayı bazı silahlar kullanılmıyor. Fakat bu oyunun tadından bir şey götürmüyor.

"Bomba kurmaca" out "çanta kapmaca" in

SoF 2'yi deathmatch ya da karşılıklı iki takım olarak gene deathmatch veya "çanta kapmaca" olarak oynayabiliyorsunuz. Savunan takım konferans salonunda duran bond çantayı korumaya çalışırken öteki takımında almaya çalışıyor. Silah alımı, oyunun türüne göre değişiyor. Deathmatch'de silahları yerden toplayabilir ya da Infiltration'da seçeceğinizi sabit bir donanım ile oyuna girebilirsiniz.

SoF'u SoF yapan kafa göz patlatmaca, kol ayak kopartmaca gibi özelliklerle oyun son derece zevkli hale geliyor. Silah ve skin çeşitliliği sayesinde oyuncuların hepsi birbirinden farklı görünebiliyor. Bir başka keyifli yanı ise 32 kişiye kadar server açabilmeniz. Böylelikle büyük kavgalar yapabiliyorsunuz.

Deathmatch oynarken bomba atar ve roket atar gibi tek vuruşta kafa göz dağıtabileceğiniz silahlar binanın kenarından yürüyerek ulaşabileceğiniz yerlerde bulunuyor. Fakat bir defa ele geçtikten sonra eğer iyi nişancı iseniz (beceriksiz adam her yerde kaybetmeye mahkum) bayağı frag toplayabiliyorsunuz. Oyunda banzerlerine göre yararlı bir hareket daha var. Zıplamak ya da eğilmek yanında kenarlardan yalnızca kafanızı çıkararak bakabiliyorsunuz.

Attığınız el bombaları 5 saniye sonra patlıyor. Atmadan önce pimi çektiğiniz için elinizde tutarsanız bu kez siz de patlıyorsunuz. Silah olarak CS'deki gibi sadece bir tüfek ve bir tabanca alma zorunluluğunuz yok. Bir tabanca, bir tüfek ve bir SMG ya da



Pompalı alma hakkımız var. Ayrıca iki adet de el bombası ile bayağı yüklü gezebiliyorsunuz. Deathmatchlerde silahı yerden topladığınız için ne bulsanız üstünüzde taşıyabilirsiniz.

Tepeden tırnağa

Oyunda zırh almak yaşamızın garantisini oluşturuyor. Zırh göstergesi tam olan birinin gövdesine ne kadar ateş ederseniz edin üstünüze direkt gelerek sizi rahatlıkla biçip geçebilir. SoF2'de de baştan vurmak kasırladakinizi indirmenin en garantili yolu. Ayrıca zıplamak ya da çökmek oyuncuya biraz bir avantaj kazandırıyor. Oyunda ışık çok önemli. Kamufleli skinler karanlıkta uzaktan çok zor seçiliyor. Ayrıca büyük skinler sevimli olmalarına karşın seçmememiz gereken bir alternatif (dergide şişman ve gözlüklü olan tipi Firat çok sevdi ama nasıl rahatlıkla vurulduğunu da ona sordum).

SoF2'de Counter Strike'de olan "vurduğunuz ve vurulduğunuz hissetme" duygusu var. Bu da çatışmaları çok daha eğlenceli kılıyor. Fakat ağır silahların varlığı bazen oyunun tüm keyfini kaçırabiliyor. O kadar silah ve cephane topladıktan sonra bir seferde bomba atar ile darmadağın olmak sinirlerinizi geniyor. Bu durumda yapılacak tek şey CS'de yaptığımız anlaşmalı bıçak karşılaşmaları gibi "anlaşmalı olarak bomba atar ve roket atar yasaklı" oyunlar açmak.

Bu yazıyı yazdıktan sonra tek tesellim oyunun full versiyonunun Türkiye'ye gelmesiyle beraber (bu yazıyı yazdığım sırada piyasadan kopya SoF2 aldığınız, bilirsiniz ki o henüz tamamlanmamış ve çok hatalı olan beta versiyonudur) Sarane veya AGS'nin bir server açması olacaktır. Çünkü SoF2 benzerlerine göre daha umut verici bir multiplayer oynanışa sahip.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Ayın Siteleri

<http://www.dvdkargo.com>



Online alışveriş yapacağımız siteleri yazarken bu siteyi atlamışız. Özellikle Playstation 2 ve Game Boy Advance ile ilgili araştırmalar tüm oyunları burada bulabilirsiniz.

<http://www.dod.forumu.com>



Half Life'in Day of Defeat moduyla ilgileniyorsanız, amatör bir ruhu desteklemek ve yeni bir buluşma noktası yaratmak adına bu amatör siteyi de bir ziyaret edin.

<http://www.bronxwhq.org>



Amiga Dünyası dergisini çıkartan grup ve eskilerin çok iyi bileceği Bronx grubu yeniden faaliyete geçti ve scene partisi düzenlediler. Amiga'ların C64'lerin hava da uçtuğu partinin ayrıntıları burada.

<http://www.massivemultiplayer.org>



Eğer devasa online oyunlar hakkında bilgi arıyorsanız bu adres tam size göre. Şimdiye kadar çıkmış ve çıkacak tüm oyunlar hakkında bu siteden bilgi edinebilirsiniz.



Lag'den bıkmış olanlara bir iki tavsiye

Bitki yetiştirmek mi? Daha neler artık!

Ultima Online ne hallere geldi! Oyuna yeni eklenen özellikler arasında "bitki yetiştirmek" gibi bir özellik eklendiğine inanmak istemiyorum. Ana fikri epik bir macera olan bir oyunda kim bitki yetiştirmek ister ki? Gidip The Sims Online oynayalım o zaman! Lord British şirketten ayrıldıktan sonra Origin ne yapacağını şaşırıyor gibi geliyor bana. Açıkçası bu ay internet sitemizde açacağım bir anketi aynı zamanda buradan sizlere de yöneltmek istiyorum. Ultima Online köşesi devam etsin mi etmesin mi? Çünkü orijinal serverda oynayan bir çok oyuncu sıkılarak oyunu bıraktı. Diğer oyuncular ise unofficial serverlarda oynadıkları için OSI kurallarına tabi değiller. Bu konuyla ilgili yorumlarınızı burak@level.com.tr adresine bekliyorum.

Lag ile boğuşmak

Paket kaybı evinde kablo ya da ADSL bağlantısı olanların bile yaşadığı bir problemdir. Genelde çok oyuncunun bir araya toplandığı bölgelerde bu sorun tepeye vurur. Savaşta hızın ve anlık kararların çok önemli olduğu Ultima Online'da bu problem yüzünden ölüp pet'inizden üstünüzdekilere kadar soyularak etrafta dimdizlik dolayarak hepimizin başına birkaç kez gelmiştir. Peki bu sorunu nasıl minimize edebilirsiniz? Aslında ne kadar uğraşsaksak uğraşalım konu ülkemizin yurtdışına çıkışından ve genel olarak alt yapımızın yetersizliğinden kaynaklandığı için problemimizi temeline inerek tamamen ortadan kaldıramayız gibi bir olanak maalesef söz konusu değil. Minimize etmeye gelince, Bu konuda yapabileceğimiz bir iki şey mevcut. Öncelikle eğer mo-

dem kullanıyorsanız telefon hattınızın kesinlikle dijital olmasına dikkat edin. Hattınızın dijital ya da analog olup olmadığını anlamak için izlemeniz gereken en pratik yol ise bir cep telefonunu aramaktır. Eğer numaranız cep telefonunda görünüyorsa hattınız dijital demektir, Görünmüyorsa ilgili kuruma başvurarak dijitalle çevirmelisiniz. İkinci basamak modeminizin her zaman son sürümlerinin yüklendiğinden emin olmaktır. Aslında bu kural bilgisayarınızı oluşturan tüm donanım bileşenleri için geçerli bir kuraldır. Makinanızdaki parçaları üreten firmaların sitelerine belli aralıklar girerek yeni sürümler çıkarıp çıkartmadıklarını kontrol etmelisiniz. Bu yöntem sizi bir çok uyumsuzluktan kurtaracaktır. Daha sonra control panel-system-modem ayarları (properties) kısmına girerek maximum speed kısmında 56k modemler için ayarı 115200, 33.6k modemler için 57600 yapın. Sanırım daha alt modelleri artık kullanan kalmamıştır. 'Connect only at this speed' yazısının yanındaki kutucuğu işaretlemeyin. İşaretlerseniz IPS yada Türkçesi İnternet Servis Sağlayıcınıza bağlanma problemi yaşayabilirsiniz. Gene aynı yolu izleyerek system kısmından Device Manager'a girin Ports kısmından modeminizin bağlı olduğu portu seçin ve gene yukarıdaki ayarları yapın. Buradaki ayarlarda kablo modemler için değer 92160 olmalıdır. Şimdi sisteminizi baştan başlatmanız gerekecek.

Bu ay pek teknik oldu biliyorum. Bu teknik ayrıntılar dışında dikkat etmeniz gereken şey açıkçası lag'i biraz sezme. Biliyorum pek mantıklı değil ama lag genelde gelmeden önce ufak ufak gelerek kendini belli eder. Söylediğim tarz

Güç-Taşıma kapasitesi

Karakterin ağırlığı sabit olarak 10 stone'dur. Aşağıdaki değerler hesaplanırken rakamlardan 10 stone çıkarılmamıştır. Değerler stone cinsindedir.

Güç	Taşıma kapasitesi	Güç	Taşıma kapasitesi
5	47	55	222
10	65	60	240
15	82	65	257
20	100	70	275
25	117	75	292
30	135	80	310
35	152	85	327
40	170	90	345
45	187	95	362
50	205	100	380



Dikkatli bakınca evin sağ tarafında bir mini havuz olduğunu farkedebilirsiniz



Bir evde 25 kişilik Guild savaşı olursa...

lag genelde serverın kendisinden kaynaklanır. Çok fazla bağlantı olduğu zamanlar server zorlanabilir ve böyle bir belirti gösterir. Bu durumda yapmanız gereken kendinizi güvenli bir yere atıp o dalganın geçmesini beklemektir.



Ayın skill'i Begging

Dilencilik oyunun tamamından bıkip biraz RP yaparak boş zaman geçirmek isteyenler için eğlenceli skillerden biridir. Yapmanız gereken tek şey NPC'lerden para dilenmektir. Bunu her yerde rahatlıkla yapabilirsiniz. Çok az para getiren bir iş. Ama sohbeti bol olduğundan diğer oyuncular size çok laf atar ve UO si-



Can sıkıntısından bayan bir oyuncu ne yapar?

zin için görüntülü bir chat dünyasına döner. Heyecan ve hareket bekleyemeyeceğiniz bu meslekte öncelikle Noble, Seeker of Adventure, Fighter ve Paladin'lerden para isteyin. Skill'iniz 80 civarına gelince Shop Keepers ve Wandering Healer'lara yanasmaya başlayın. Daha ne diyeyim Allah versin kardeşim! ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Milla bile tırtıladı!!!

Merakla beklenen Resident Evil sinema filmi şu sıralar gösterimde. O kadar haber yaptık, anlattık falan da bakalım alından ne çıkacak diye merak ettim ve gidip izledim. Kadro süper, oyuncular önceden tanıdık; Hızlı ve Öfkeli'den Michelle Rodriguez, Beşinci Element'den Milla Jovovich, Light-house'dan James Purefoy, The Crow: Salvation'dan Eric Mabius, Dream Team'den Martin Crewes ve The World is Not Enough'dan Colin Salmon oynuyor. Senaryosu oyunlardakine benziyor, ama tamamen örtüşmüyor. Umbrella Corporation, dünyada her alanda ürünleri bulunan ve inanılmaz finansal güce sahip olan bir şirkettir. Yeryüzüne gizlice dev bir araştırma merkezi kuran Umbrella, çok tehlikeli biyokimyasal deneyler yapmaktadır. Sonunda olan olur ve laboratuvardaki bir kaza sonucu, güvenlikten sorumlu bilgisayar Red Queen kontrolü ele alıp bütün bölümleri kapatır ve çalışanları öldürür. (Filmi seyretmediyseniz, sonunu öğrenmek üzeresiniz, istemiyorsanız bir sonraki paragrafa atlayın-Sinan) Bizim çok yetenekli timimiz de, bilgisayarın yanlış bir iş yaptığını düşünerek akılları sıra gidip fişini çekerler. Ardından da serbest kalan yüzlerce zombiye ögün olurlar; yani filmın sonunda herkes ölür. İşte en nefret ettiğimiz senaryolardan birisi ile daha karşılaştım. Hani Metal Gear Solid 1'de kodu iptal edeceğimiz diye göz göre göre aktif hale getiriyorduk ya, burada da işini yapan makinenin devre dışı bırakılmaması gerektiği gün gibi aşikar. Filmın sonunda da herkes ölse ben ne anlarım ki bu işten? Yani sinemadan çıkarırken aklıma gelecek tek düşünce sağ kaldığım için sevinmek mi olmalı? Senaryoyu oyuna bağlı kalmak için özenle hazırladıklarını söyleyen yapımcılar, filmde çok fazla açık nokta bırakmışlar; mesela Red Queen gibi deli bir teknoloji ile



bağlantıya geçmeden aletin fişini çekmeleri, ciddi ciddi büyük sahtaklık. Güzel sahneler de var tabii, bir yerde lazer ışınları ekibimizi patates püresine çeviriyor, ama film korku filmi değil bir kere, afişinde Survival Horror yazıyor, kendisi düpedüz aksiyon. Resmi web sitelerinde bile hiçbir malzeme olmamasını, hatalarının çok iyi farkında olmalarına bağlıyorum.

Resident Evil, sinemaya uyarlanan tek popüler oyun değil elbette ki. Bu güne kadar video oyunlarından esinlenilerek bir çok film yapıldı. Şu birkaç senelik zaman içerisinde bile Mortal Kombat, Tomb Raider, Final Fantasy gibi birçok film çıktı karşımıza. Hatta hata sırada çekilmeyi bekleyen Tekken ve State Of Emergency gibi projeler var. Oyunlar güzel, genişçe kitleleri var, yeterince bütçe ayrılıyor, Angelina Jolie, Milla Jovovich ve gibi büyük oyuncular kullanılıyor. Peki bu kadar heveslendiğimiz filmler neden biz oyun severleri doyuramıyor? Sinema eleştirmeni değilim ama en azından bilen birisinin soruma yanıt vermesini isterdim.

Bu arada 14-16 Haziran tarihlerinde düzenlenecek olan e-oyun fuarımıza herkesi beklediğimizi söylemeye gerek yoktur herhalde. Fuardaki standımızda dört adet X-Box ve bir adet de GameCube olacağını siz konsol canavarlarına bildirmekten mutluluk duyarım. Gelin gelin, Halo oynanız beraber :) Önümüzdeki ay peyeni oyunlarla görüşmek üzere, Bye&Smile... **LIFE IS SHORT, PLAY MORE!** ☺

HABERLER

GameCube Avrupa' y' da fethetti

3 Mayıs gece saat 12' yi vurduğunda Avrupa'da birçok kişi ilk GameCube sahiplerinden olabilmek için uzun kuyruklar oluşturdular. Uzun bir gecenin ardından ilk konsol sabah dokuzda İngiltere'de genç bir kaza satıldı. GameCube'e ragbet o denli büyüktü ki, sadece Almanya'da bile ilk iki saat içerisinde 50000 adet konsol satıldı. Nintendo Europe başkanı David Gosen, en fazla oyunu ve en düşük fiyat ile çıkan konsolun GameCube olduğunu söyledi ve yaz için 50 oyunun daha sözünü verdi. 3 Mayıs'tan bu güne kadar 450.000 adet satılan konsol'un ilk partisinin yüz-

de doksanı tükendi ve ikinci yedi hafta talebi karşılama için 500000' lik ikinci parti d' yollandı. Her GC başına ortalama 2.3 oyun satılırken, en çok tercih edilen oyunlar Luigi's Mansion ve Rogue Leader. Rogue Squadron 2 oldu. Nintendo, GameCube için dial-up modem ve broadband adaptörleri sonbahara hazır edeceğini açıkladı (35\$). İlk online oyunu ise Sega'nın Phantasy Star Online Episode I & II' si olacak. Yine de Nintendo offline oyunlar üzerine yoğunlaşacağını, online oyunlardan tam keyif alınabilmesi için daha birkaç yıla daha ihtiyaç olduğunu belirtiyor.

PlayStation 3, 2005' de...

Bir Japon haber ajansına göre Sony Computer, 2005 yılında piyasaya çıkaracağı PlayStation 3' ün yapımına başlamış. Yeni konsolun en büyük özelliği, disk tabanlı medya olmadan da oyunları çalıştırmaya imkan sağlayacak yüksek hızlı internet bağlantısı üzerine kurulu olmasımıdır.

Corvette oyunları geliyor

TDK Mediactive, General Motors' un Chevrolet bölümü ile beş yıllık anlaşma imzaladı. Anlaşmaya göre TDK' nin, ellinci yılını kutlayacak olan klasik spor mo-



PlayMail

Herkes tek jetonla oyun bitiremeyebilir

EFSENEVİ BİLGİSAYAR

Sevgili Level, benim bir Commodore 1084 S bilgisayarı ve haliyle bir sürü de disketim var. Fakat Commodore disketleri çalıştırmıyor. Diyeceğim o ki ben bu efsane makineden nasıl yararlanabilirim? Eğer artık makine işe yaramaz diyorsanız, bu disketleri normal pc' de nasıl çalıştırabileceğimi anlatın bari. Level' daki yazıları okudum ama anlayamadım, yardımcı olursanız çok sevinirim. Sevgilerle...

SuperSpace Haberler 1984

ME – Şimdi Commodore'un ve disketlerin var, ama makine disketleri çalıştırmıyor öyle mi? Gerçekten enteresan bir durum. Disketlerin bozuka zaten yapabileceğin bişi yok. Yok bilgisayarın bozuka bir Commodore 1084 S emülatörü bulmaya çalışabilirsin, tabii böyle bir emülatör var mıdır onu bilemem. İstersen <http://turemu.kolayweb.com> adresine bakabilirsin, Türkçe içerikli gayet güzel bir emülasyon sitesi.

MUTLULUĞUN SIRRI

Merhaba, Level gibi inanılmaz güzel bir dergiyi bize ulaştırdığınız için teşekkür ederim. Hiçbir dergi konsol sayfalarına sizin kadar eğilmiyor. Yardım isterim; imdaaaa! Resident Evil 2' de Lobby' deki yazar kasa bilmecesini çözemedim, master key almak için "1881" yazıyorum olmuyor. Bir de Alone In The Dark: The New Nightmare' deki demir ka-

pının asma kilit çözümü lütfen. Derginizde bu konulara yer verirsiniz biz Level okurları ve oyun severleri çok mutlu etmiş olursunuz. Şimdiden teşekkürler.

Özgür Sarıca

ME – Rica ederiz, görevimiz. Zaten meydanda başka dergi de kalmadı gibi bişey ayıptır söylemesi. Resident Evil 2' deki şifre "2236" gibi bişiler olabilir mi? Alone In The Dark' daki demir kapıdan da, ancak ilk cd' nin sonunda çıkabilirsin. Buraya kadar geldiyse vereceğim kodu kullanabilirsin. Arada kaynamadıysa bu sayfanın bir yerlerinde kilidin doğru kodlanmış resmini bulabilirsin. Lakin mutlu olma konusunda kendi adına konuşmanı öneririm, çünkü daimi Level okurları bu oyunların detaylı tam çözümlerine sahip oldukları için zaten mutlular.

SNİPER WOLF

Selam, ben Metal Gear Solid' de Underground Passage' da kaldım. Sniper Wolf' u geçmem için tam çözümden cephaneliğe geri dönüp PSG1' i almam gerektiği yazıyor. Bu cephanelik nerede ve mayınlı bölgeyi nasıl geçerim? Şimdiden teşekkürler.

Ölke Öz Zehra

ME – Cephaneliği sana şöyle tarif edeyim, hani DARPA şefinin hücrelerinden çıktıktan sonra asansörle B2' ye iniyorsun ya, işte orası cephanelik. Mayınlardan kurtulmak için de sürünerek üzerlerinden geç, Snake Claymore'ları toplayacaktır.



HABERLER

del Corvette de dahil olmak üzere Chevrolet lisanslı oyunlar yapma ve yayınlama hakkı oluyor. Firma bütün oyun platformlar için tasarladığı Corvette oyunlarını 2003 yılında piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor.

Yeni R-Type yapımında

Taa Commodore 64 zamanında oynamaya başladığımız R-Type neredeyse bütün sistemlerde çıkmış, en sonucusu da 1999 yılında PlayStation' da görülmüştü (R-Type Delta). Şimdi Irem Software Engineering, yeni bir R-Type oyunu yaptığını açıkladı, fakat ne bir tarih, ne de hangi platformun hedeflendiği belirtilmedi.

Ubi Soft Rocky' yi kaptı

Ubi Soft, Rage' in Rocky haklarını satın aldığını ve GameCube, PlayStation 2 ve X-Box için oyununu yaptığını açıkladı. Oyun filmlerdeki Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago ve Tommy Gunn gibi bütün karakterleri kapsayacak. Nakavt, gösteri gibi

modların yanı sıra oyuncular film moduna girerek Rocky filmlerindeki olayları da yaşayabilecekler. Animasyonların çoğu motion capture tekniği ile yapıldığı için gerçek dirsek, kroşe ve aparkat görmeye hazır olun. Rocky, bu üç platform için de sonbaharda hazır olacak.

Konami döktürüyor

Konami Computer Entertainment, bu mali yıl içerisinde çıkaracağı oyunları açıkladı. En göze çarpan oyunlar Silent Hill 3 ve Contra oldu.



PlayStation 2

Bir Winning Eleven oyunu
Suikoden III
Silent Hill 3
Tokimeki Memorial: Girl's Side
Bir Contra oyunu

Game Boy Advance

Bir Winning Eleven oyunu
Castlevania: White Night Concerto
Bir Contra oyunu

GameCube

Bir Winning Eleven oyunu

He-Man de oyun oluyor

TDK' nin aldığı bir başka lisans da Mattel' in Masters of the Universe lisansı oldu. Bunun anlamı, seksenli yıllarda televizyonlarda izlediğimiz He-Man' in rötarla da olsa oyununun yapılacağı. Oyun hem PC hem de konsollar için çıkacak. Bu arada Mattel' den yapılan açıklamaya göre He-Man' in yeni çizgi filmleri de yapılıyor.



Virtua Fighter 4

Akla zarar dövüş oyunu!

Aslında sadece akla zarar değil, aynı zamanda dergiye de zarar! Sinan'la bu oyunu oynamaktan birkaç gün yazı yazamadık. Neyse ki ben su toplamış bir adet baş parmakla da olsa (sonradan patlattım onu) bir haftalık tatile çıkarak Virtua Fighter 4'ten kaçmayı başardım. Ama Virtua Fighter 4 geride kalan Sinan'ı yedi.

Virtua Fighter'ı arcade makinelerinde o kadar çok oynadım ki, PC versiyonunu bulduğumda, eve giderken sevinçten sağa sola çarptığımı ve de arabaların altında kaldığımı farkedemedim. Eve vardığımdaysa ayakkaplarımı bile çıkarmadan oyunu yıllarca oynadım (yok artık). Şimdiye Virtua Fighter son versiyonuyla, PlayStation 2'de yeniden karşıma çıktı. İyi mi oldu? Hayır, olmadı. Derginin en kritik zamanında da olmaz ki ama!

Ready, go!

Virtua Fighter, her zaman sessiz sakin bir oyun olmuştur, ama artık, son versiyonuyla Virtua Fighter çok farklı. Hem de nasıl?

Virtua Fighter 4'te; Arcade, Vs, Kumite ve Training gibi kendi halinde 4 ayrı mod bulunuyor (ee, agresif mod'lar da var evet). Bunlardan

Arcade'de, arcade makinelerindeki gibi tüm rakiplerinizi sırasıyla oynuyorsunuz ve kazanırsanız oyun bitiyor. İkinci mod olan Vs'de ise oyunu iki kişi oynayabiliyorsunuz. Oyunun en eğlenceli kısmı da burası. Kumite'deyse, yine PS2'ye karşı, ama bu defa seri halde dövüşüyorsunuz. Yani yenilürseniz hemen rakibiniz değişiyor. Kumite'nin bir diğer özelliği ise oyuncuların istatistiklerinin tutulması ve Arcade'e oranla çok daha fazla rakibinizin olması. Kumite mod'unda 13 rakibiniz farklı farklı saç-giysi kombinasyonlarıyla ve değişik isimlerle karşınıza çıkıyor. Eğer Kumite yapmayı düşünüyorsanız, çok fazla zamanınız olması gerek. Çünkü bu mod çok uzun sürüyor.

Oyunun Training (alıştırma) bölümü ise oldukça kapsamlı ve kapsamlı olduğu için de kendi arasında üçe ayrılıyor. Bakınız: Command Training, Free Training ve Trial. Command Training'de belirtilen komutları sırasıyla yapıyorsunuz. Free Training'de karşınızdaki hiçbir şey yapmıyor ama siz ona istediğinizi yapıyorsunuz, ki bu çok adice. Bu training mod'unda aynı zamanda karşınızdakine farklı farklı hareketler de yaptırabiliyorsunuz. Trial'da ise sizden birkaç kombine hareket yapmanızı isteniyor ve

bunları belirtilen zaman içinde yapmaya çalışıyorsunuz. Training'lerden en yararlı olanıysa kesinlikle Command Training. Eğer Command Training yaparsanız, tüm hareketlerin nasıl yapıldığını görebiliyorsunuz. Bu da oyun içinde çok önemli bir avantaj sağlıyor.

Oyundaki zorluk dereceleri, Very Easy, Easy, Normal, Hard ve Very Hard olarak sıralanıyor. Zorluk derecelerinin aralarında çok az fark var. Bu da demek oluyor ki, oyunu Very Hard'da bile zorlanmadan bitirebilirsiniz. Dolayısıyla oyunun 'hın hın hın' efektlere en heyecanla oynadığınız Arcade mod'u hemen son buluyor. Ayrıca oyunun sonunda herhangi bir video da yok. En azından Street Fighter'da olduğu gibi, 'Merhaba, ben oyunun sonuyum' şeklinde oyunun bittiğini belirten bir şeyler olabilirdi. Kısacası, Arcade mod'u çok anlamsız. Kumite mod'u ise gereğinden fazla uzun ve monoton.

Oyunun Data Files bölümünden kendinize karakter oluşturabiliyorsunuz. Bu karakterin saç veya giysi gibi özelliklerini kendiniz belirleyebilirsiniz. Bunun dışında karakterinizin kontrollerini de değiştirebiliyorsunuz. Oluşturduğunuz karakteri dövüşlerde kullanabiliyorsunuz ve bu şekilde istediğinizi de tutulmuş oluyor. Oluştur-





Oyun zaman zaman grekoromen'e dönebiliyor.

Arka plandaki animasyonlar çok hoş.

Aaaah! Kafam!...

duğunuz karakterle Arcade veya Kumite mod'unda oynamak isterseniz, karakter seçim ekranında gamepad'inizin 'Select' tuşunda basılı tutmalısınız. Bu şekilde karşınıza kayıtlı olan karakter çıkıyor. Eğer karakter seçim ekranında 'Start' tuşunda basılı tutarsanız, bu defa oyuncuların diğer hallerini seçebiliyorsunuz (yani farklı giysilerle olan hallerini).

Virtua Fighter'da klasik 'son vuruş' tekrarları da devam ediyor. Son vuruşunuz veya vuruluşunuz size tekrar izletiyor. Bunun yanında oyunlarınızın tamamını da kaydedebiliyorsunuz. Bu tekrarları Main Menu'deki Replay seçeneğiyle yeniden izleyebiliyorsunuz. Tekrarlarda R1 tuşunda basılı tutarak oyunu ağır çekim olarak da izleyebiliyorsunuz. Training'leri de aynı şekilde ağır çekim yapabiliyorsunuz (unutmuşum).

Virtua Fighter 4'teki en ilginç özelliklerden biriye A.I. System. Bu sistem, yapay zeka geliştirmenize olanak tanıyor. Diğer bir anlamda, kendinize yeni bir karakter oluşturup, bir hoca gibi göstererek onu eğitiyorsunuz. Peki eğitim nasıl gerçekleşiyor? Şimdi, sevgili okuyucular veya yalnızca resimlere bakarlar (okur gibi bir şey o da), A.I. System'ı seçerek oyuna giriyorsunuz. Oyunda, karşınızda oluşturduğunuz karakter oluyor. Burada yapmanız gereken şey, kendinizle kavga etmek. Eğer siz hiçbir hareket yapmazsanız, karakteriniz de hiçbir şey yapmadan duruyor. Yani siz ne yaparsanız aynısını size yapıyor. Diyelim ki adaminıza bir yumruk attınız, o anda alttaki 'learn' göstergesi yanıyor ve hemen arkasından adaminız da size bir yumruk atıyor. Ve bunu eğitim boyunca aklında tutuyor, yani artık o hareketi hafızasına almış oluyor. Siz ona belirli bir mesafeye kadar yaklaştığınız zaman, ona yaptığınız hareketi yaparak size yumruk atıyor. Burada karakterinizi geliştirmek tamamen size bağlı. Ona istediğinizi yaptırabilirsiniz. Eğitimden çıkarken karakterinizi kaydedebi-





lıyorsunuz ve daha sonra onu oyunlarda kullanabiliyorsunuz. A.I.'lı karakterinizi seçmek içinse, karakter seçme ekranında 'Select' e basılı tutmanız gerekiyor. Karakterinizi seçtikten sonra size sadece oyunu izlemek kalıyor. Eğer adamınızı iyi yetiştirdiyse, maçları kazanıyor. Bu arada, X ve Daire tuşlarına basarak da adamınıza kısa komutlar verebiliyorsunuz. İşte A.I. System...

Oyuncuların yapay zekası da oldukça iyi sayılır. Genellikle bir yaptığınız hareketi bir daha yapamıyorsunuz. Mesela rakibinize devamlı tekme atmaya çalışsanız, birincisini yiyor, ama ikinciden sonra bacağınızı tutup suratınıza bir tane vurabiliyor. Yani genel olarak yapay zeka çok iyi kotarılmış, ancak buna rağmen sorunlar da yok değil. Bunlardan en önemlisiye rakibinize devamlı yumruk atarsanız, buna hiçbir şey yapamaması. Hatta oyun bu şekilde bile kolayca bitebiliyor. Yapay zeka gerçekten iyi, ama rakibiniz çoğu zaman çok ağır davrandığı için pek zorlanmıyorsunuz. O bir hareket yaparken, siz çoktan beşinci veya altıncı yapmış oluyorsunuz.

Oyunda seçebileceğiniz 13 ayrı karakter bulunuyor. Karakterlerin gerçekten de çok fazla hareketi bulunuyor, ancak bu hareketlerin hiçbirisi diğer dövüş oyunlarında olduğu gibi fantastik değil. Hiçbir zaman Matrix'deki gibi beş fit yükseklikte saniyelerce havada asılı kalamıyorsunuz

veya karşınızdakine yanar toplar yollayamıyorsunuz. Yani hareketlerin tamamı çok gerçekçi ve ağır. Bu da, her hareketi farkında olarak yapmanızı sağlıyor. 'Çat çüt pat' diye tuşlara basarak gamepad'inizi kırmak bir yerden sonra işe yaramıyor. Mesela rakibiniz size tekme atınca, bunu görece kadar zamanınız olabiliyor ve hemen eğilip siz de ona alttan vurabiliyorsunuz. İşte Virtua Fighter 4, bunun için diğer dövüş oyunlarından çok farklı. Hareketlerin hepsi çok gerçekçi ve her şeyi görerek yapıyorsunuz. Bu sayede rakibinize gerçekten vurduğunuz hissedebiliyorsunuz. Bu hissi verebilen oyun sayısı da çok az. Ayrıca iki kişilik oyunlar daha da eğlenceli oluyor. Zaten oyunun Vs. mod'u da olmasa, sadece Single Player'la bu oyundan hemen sıkılırdınız.

Virtua Fighter 4'teki hareket sayısı çok fazla olmasına rağmen, bu hareketleri karışık kombinasyonlar olmadan yapabiliyorsunuz. Kontroller oldukça basit, ancak D-pad'inizi kullanamıyor olmanız bir dezavantaj. Bu arada, Virtua Fighter 4'te dikkat etmeniz gereken bir şey daha var. Ring'ten dışarı çıkmamalısınız. Her bölümde ringin etrafı açık değil, ancak bazılarında ringi çevreleyen duvarlar bulunuyor ve bu duvarlar kırılabilir.

Hareketlerin gerçekçi olmasının dışında bir diğer iyi yanıysa, oldukça yumuşak ve estetik gözükmesi. Gerçekten, hareketlerin bu kadar estetik olduğu bir dövüş oyunu daha yok. Her hareket o kadar yumuşak ve estetik tasarlanmış ki, çoğu zaman oyunu oynamadan da yalnızca izleyerek öğlenebiliyorsunuz. Oyundaki 13 karakter arasında iki yeni karakter bulunuyor. Bunlar Lei Fei ve Vanessa Lewis. Diğer karakterler ise aynı. Oyundaki her karakterin farklı özelliklere sahip. Yani yaptıkları hareketler sadece görsel olarak değişiyor. Mesela Vanessa çok seri yumruk atabiliyor. Lei Fei'nin ise çok güzel grafikleri var (ehee, olmadı bu).

Mola!

Virtua Figher 4'ün en vurucu yanlarından biriyse grafikleri. Ortamlar çok iyi tasarlanmış diye-mem, ama karakterler tam anlamıyla mükemmel. Her karakter, en ince ayrıntısına kadar tasarlanmış ve hiçbir zorluktan kaçılmamış. Karakterlerin kaplamaları gerçekten çok kaliteli, ama asıl güzel olan şey, kumaş-saç dalgalanmaları. Bunun için Lei Fei'yi izlemeniz yeterli. Lei Fei'nin her hareketinde üzerindeki dalgalanıyor ve bu dalgalanma efekti çok yumuşak. Sadece Lei Fei değil, diğer karakterlerin de saçları ve giysi-





leri mükemmel. Tekken Tag Tournament'ın da grafikleri çok iyi, ama kesinlikle Virtua Fighter 4 kadar detaylı değil. Ortam grafikleri genel olarak çok iyi değil, ama bazı bölümler var ki, gamepad'i hemen şuraya koyup oyunu izlemenizi gerektiriyor. Mesela karlı bölüm inanılmaz. Karakterlerin hareketlerine göre karlar dağılıyor veya yok oluyor. Bu, görsel olarak da çok iyi yansıtılmış. Yani kar efekti çok iyi verilmiş. Bunun yanında suyun içinde geçen bölüm de aynı şekilde harika sulu gözüküyor.

Oyunun görsel olarak neredeyse kusursuz olduğu bir gerçek, ama oyunun kaliteli olmasını sağlayan çok fazla detay var. Mesela eğer oyunda ringin çevresindeki bir duvarı kırarsanız, bu duvarın ikinci round'da da aynı şekilde kırıldığını göreceksiniz. Bunun dışında oyundaki kamera sistemi de çok başarılı. Rakibinizden uzaklaştığınız zaman kamera oyunu uzaktan çekiyor ve bu şekilde görüşünüz açılıyor. Yakınlarda ise kameranın duvarların arkasında kalması gibi bir sorun yok. Çünkü yakın plan çekimlerde duvarlar transparan oluyor.

Virtua Fighter 4'teki hareketlerin çok gerçekçi ve yumuşak olmasına ramen, ara sıra bazı hatalarla da karşılaşılıyorsunuz. Bu hatalara, rakibiniz yerdeyken ona dizinizle birkaç defa üst ü-

te vurabilmeniz de dahil. Ayrıca bazen imkansız mesafelerden yumruk/tekme yiyebilirsiniz (kafanız ile yumruk arasında yarım metre varken). Ancak bu olayın dışında herhangi bir mantıksızlığa rastlamadım. Belki karakterlerin çok az zıplayabilmeleri de sizi rahatsız edebilir.

Karakterlerin animasyonlarıysa çok eğlenceli. Mesela beyaz sakallı, yaşlı ve keş adamın oyunu kazandıktan sonra yere yatması ve pis pis sırtması gerçekten oldukça komik. Diğer karakterlerin de dramatik surat ifadeleri çok iyi verilmiş.

Oyunun seslerinde de herhangi bir sorun yok. Vuruş efektleri, ortam sesleri ve diğer sesler gayet iyi. En önemlisi, vurdüğünüzü size hissettirebiliyor. Bazı seslerse fantastik ama oyunun atmosferini bozmuyor. Müzikler de sesler gibi oldukça iyi ve havaya girmenizi sağlıyor.

Gerçek dövüş!

Tamam, Tekken de çok iyi bir dövüş oyunu, ama hiçbir dövüş oyununu oynarken Virtua Fighter 4'te olduğu gibi eğlenceden şarampole yuvarlanmadım. Oyunun Single Player'ının neredeyse es geçilmiş olması çok önemli bir sorun, ama iki kişilik mod, A.I. System, sağlam grafikler, harika animasyonlar ve en önemlisi hareketleri görerek ve farkında olarak yapmanız, Virtua

LEVEL HIT

Bilgi için • www.sega.com/games

Yapım • AM2

Dağıtım • Sega of America

Tür • Dövüş

Desteklenenler • Dual Shock, 2 oyuncu

Artılar • Grafikler çok iyi. Hareketler çok yumuşak. AI geliştirme seçeneği orijinal.

Eksiler • Single Player çok kısa ve kolay. Hareketlerin bazıları saçma.

Son Karar • PS2'deki en iyi dövüş oyunlarından biri. Hareketleri görerek yapıyorsunuz ve bu da oyuna eğlenceli hale getiriyor. Ayrıca grafik olarak da çok başarılı.

Alternatif • Street Fighter EX3 - Ocak 02 (%78)

LEVEL NOTU %89

Fighter 4'ün çok iyi bir dövüş oyunu olmasına ve... 89 puan almasına yetiyor.

Not: Sinan'la ne zaman Virtua Fighter 4 oynasam yendim. Bu da burnum :-)

Ferit Akyıldız | ferit@level.com.tr



Shun çok fazla içiyor.



Vanessa, oyunda en iyi karakterlerden biri.



Evo, tamam. Jeffry de çok iyi.





worldrally championship

Toz, toprak ve ralli! Colin'e ciddi bir rakip geldi!

Sevgili çocuklar ve değerli basın mensupları, ralli oyunlarında arabayı yolda tutabilmekle tutamamak arasında çok ince bir çizgi vardır. Eğer arabayı yolda tutabilirsiniz, ralli oyunlarını çok seversiniz, ancak, arabayı yolda tutamazsanız, işte o zaman ralli oyunlarından nefret edersiniz. Ralli oyunlarında araba mutlak suretle sarhoştur. Hiçbir zaman yerinde durmaz, yalpa yapar. Her şeye rağmen, ralli oyunları iyidir!

Bir PS2'niz varsa ve ralli oyunlarını seviyorsanız, pek seçeneğinizin olmamasından dolayı işiniz zor sayılır. Hemem 'Olamaz, ralli oynamalıyım!' diye panik yaparak kafama bağırmanın. World Rally Championship sayesinde başka bir ralli oyununa gereksinim duymayacaksınız.

Mod-üler aritmetik

WRC'de üç ayrı mod bulunuyor: World Rally Championship, Single Rally ve Time Trial. World Rally Championship mod'unda, her yıl yenisi yapılan 2001 World Rally Championship'i (gerçekten yapıyor) birebir olarak oynayabiliyorsunuz. Dolayısıyla oyundaki yollar ve arabalar da şampiyonadakilere aynı. Single Rally mod'unda tek başınıza hi-score yapmaya çalışıyorsunuz. Son olarak Time Trial'da ise zamana karşı yarışyorsunuz.

Bunların dışında, Two Player seçeneğiyle oyunu iki kişiyle oynayabiliyorsunuz, ama bu mod'da çok sorun var. Oyunu iki kişi oynarken ekran coyt diye ikiye ayrılıyor, ancak iki ekranda da harita ve ayna yok. Dolayısıyla yanınızdakinin nerede olduğunu veya size ne kadar yakın olduğunu anlayamıyorsunuz. Yanınızdaki takriben Gorcan ebatlarında tilki gibi bir şeyse, o zaman hiç anlayamıyorsunuz (ışgal sayfasını



Ralli oyunlarında araba mutlak suretle sarhoştur!

işgal etmekle iştigal eden Gorcan). Ayrıca yalnızca iki kamera kullanabiliyorsunuz ve bu kameralar arasında dışarıdan görünüm yok. Bu arada, neden karşınızdakinin hayalet olduğunu da anlamadım. İçinden geçip gidiyorsunuz. Kısacası, oyunun Two Player mod'u hiçbir şeye yaramıyor. Oyunda bir de Extras adında bir kısım bulunuyor. Buradan kaydettiğiniz replay'la-

rı yeniden izleyebilirsiniz veya açtığınız bonus yollara ulaşabiliyorsunuz.

WRC'de bonus'larla birlikte; Monaco, İsviçre, Portekiz, İspanya, Arjantin, Kıbrıs, Yunanistan, Kenya, Finlandiya, Yeni Zelanda, İtalya, Fransa, Avusturya ve Britanya'dan 80'e yakın yolda yarışyorsunuz. Diğer ralli oyunları ile oranlarsak, x-2+5=0,9 ise, eee, neyse, olmadı. Baştan alalım.



Yollar gerçekten de...



...çok detaylı tasarlanmış.



Diğer ralli oyunlarıyla oranlarsak, oyunda çok fazla araba seçeneğiniz yok. Yalnızca WRC 2001'deki gerçek arabaları kullanabiliyorsunuz. Bunlar; Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer Evo 6, Hyundai Accent WRC, Skoda Octavia WRC, Citroen Xsara T4, Peugeot 206 WRC ve Ford Focus WRC. Yarışa başlamadan önce arabanıza basit ayarlar (fren, lastik vb.) yapabiliyorsunuz. Bu ayarlar oyuna direkt etki ediyor. Onun için yarışa başlamadan önce yolun durumuna göre ayarlarınızı yapmalısınız. Belki normal bir yolda sorun yaşamazsınız, ama karlı bir yolda varsayılan ayarlarla yarışsanız arabanız hızlı gitmez ve devamlı yoldan çıkar.

Oyunu, ikisi kokpit içi kamerası olan beş ayrı kameradan oynayabiliyorsunuz. Kokpit içi kamerası gerçekten de çok iyi. Bu kameradan oynarsanız, tam anlamıyla araba kullandığınızı hissedebilirsiniz. Evolution Studios bu hissi vermek için her şeyi yapmış; arabanız hasar aldığı zaman camları kırılıyor, kar yağdığı zaman camlar buzlanıyor ve silecekler çalışıyor. Burada, oyundaki hasar modellemesinin çok başarılı olduğunu da belirteyim. Arabanız çarptığı yere göre hasar alıyor. Diyelim ki arabanın sağını yolun kenarına vurdunuz, o zaman sağ tarafındaki camlar kırılıyor. Eğer çok fazla hasar alırsanız arabanız yavaşlıyor. Sağ altta bulunan göstergeden arabanızın hangi parçalarının hasar aldığını görebiliyorsunuz.

İlk rampadan!

WRC, arabayı zar zor yolda tutabildiğiniz klasik ralli oyunlarından biri, ancak diğer ralli oyunlarına oranla çok daha eğlenceli. Bunun nedenlerinden birisi kontrollerin çok gerçekçi ama diğer yandan da eğlenceli olması. Arabanızın hareketleri gerçek bir ralli arabasından farksız. Oyunda fizik kuralları da unutulmamış. Mesela arabanız sağa dönerken, sol tarafın yaylandığını rahatlıkla görebiliyorsunuz. Kontroller, ralli oyunlarına alışkın olanlar için çok sıradan. Klasik olarak arabanız virajlarda savruluyor. Bunu engellemek içinse virajlara girerken kısa frenler yapmak gerekiyor. Gamepad'in R2 tuşuyla ise el frenini kullanabiliyorsunuz, ama virajlarda el freni kullanırsanız biraz fazla yavaşlıyorsunuz. En iyisi kısa frenler yapmak.

WRC'de, hemen hemen her ralli oyununda olduğu gibi virajlara girerken ekranda oklar çıkıyor. Oklar sayesinde virajları rahatça farkediyorsunuz. Bu uyarılara rağmen yoldan çıkarsanız, ki yok artık çıkmazsınız, on saniye içinde yola yeniden girmeniz gerekiyor. Eğer on saniye sonunda yola giremezseniz, PS2 sizi alıp yolun ortasına koyuyor. Kaldığınız yerden devam



ediyorsunuz.

WRC'de yarışların sonlarında oyunu kaydedip yeniden izleyebilme şansına sahipsiniz. Ayrıca World Rally Championship mod'unda her oyundan sonra oyunu kaydedebilirsiniz. Bu da sıkıcı tekrarları engelliyor. Unutmadan; oyunun yüklemeye süreleri bir konsol oyunu için çok uzun.

SON

WRC'in grafikleri oldukça iyi. Arabaların kaplamaları çok gerçekçi ve detaylı. Hasarlar oyuna çok iyi yansıtılmış. Bunun yanında arabanız yarışıkça tozlanıyor. Duman ve yansımaya gibi efektler de gayet iyi. Ortamlar ise arabalar kadar detaylı tasarlanmamış. Buna rağmen atmosfer hiç fena değil, ama WRC'nin grafikleri GT3 kadar iyi değil.

Nereden bakarsanız bakın WRC'in çok iyi bir ralli oyunu olduğunu görebilirsiniz. Ralli oyunlarında arabayı yolda tutabilen şanslı azınlıktansanız bu oyunu kaçırmayın. 🗳️

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL CLASSIC

Bilgi için • www.ovos.net

Yapım • Evolution Studios

Dağıtım • Gam! Entertainment

Tür • Yarış

Desteklenenler • Dual Shock, 2 oyuncu.

Artılar • Gerçekçi kontroller. Eğlenceli oynanış. Hasar modellemesi. İyi grafikler.

Eksiler • Two Player mod'undaki sorunlar. Stüdyo sayıda araba sayısı.

Son Karar • PS2'de gündüze kadar yapmış en iyi ralli oyunu!

LEVEL NOTU %90



maximo ghoststoglory



Bakın burada kimler var...

Commodore'deki Ghost and Goblins'i hatırladınız mı? Eğer 20 yaşınızı aşmışsanız ve eskiden Commodore'le zombi olma tehlikesiyle karşı karşıya kalana kadar zaman geçiriyorseniz, hatırlamanız olası. Şimdi, Ghost and Goblins, şişmanlamış bir şekilde karşımıza çıkıyor; klasik platform oyunumuz 3D olarak hortladı!

Max Max Maximo!

Maximo klasik bir 3D platform oyunu. Oyunda karşınıza çıkan hayaletleri veya kuru kafaları vurarak ilerliyorsunuz. Hemen belirtmeliyim ki, gerek hayaletlerle ve kuru kafalarla (bizimkisi ıslak kafa oluyor), gerekse çevre tasarımlarıyla olsun, oyunun her yerinde Commodore'deki Ghost and Goblins'in havasını hissedebiliyorsunuz. Dolayısıyla Ghost and Goblins oynayanlar, Maximo oynarken pek yabancılaşmıyorlar.

Maximo'nun Ghost and Goblins'den ve eski 2D platform oyunlarından hiçbir farkı yok. Kontrol roller de oldukça basit. X tuşu zıplamaya, Kare tuşuna kılıç sallamaya yarar. X tuşuna iki defa basarsanız daha yükseğe zıplayabiliyorsunuz. Kı-

lıc Üçgen tuşuna basarak diklemesine de sallayabiliyorsunuz. R1 tuşuyla da kalkanınızı kullanabiliyorsunuz, ama kalkanınız hasar alıp belirli bir zaman sonra kırılabilir. Oyunda çok fazla silah seçeneğiniz var. İlk bölümdeki ateşli kılıç, seçeneklerinizden sadece biri.

Oyunun en ilgi çekici yanıysa animasyonları ve grafikleri. Oyundaki animasyonlar o kadar tatlı ki, çoğu zaman oyun oynamayı bırakıp Maximo'nun ve diğer karakterlerin hareketlerini izlemek isteyebilirsiniz. Eski platform oyunlarında olduğu gibi, Maximo'yu yalnız bırakınca canı sıkılıyor ve çok şirin hareketlerle bunu belli ediyor. Sadece bu değil, oyunun grafiklerine de etki eden bir şey var. Maximo'nun iki aşamalı sağlık derecesi bulunuyor. Bunlardan biri bittiği zaman Maximo altında bir boxer'la çıplak kalıyor ve o şekilde savaşıyor. Eğer zırh alırsanız üçüncü bir aşama çıkıyor ve Maximo üzerine bir zırh giyiyor. Her şeyi çok net bir şekilde görebiliyorsunuz. Kuru kafaların da animasyonlarının Maximo'nunkilerden aşağı kalır yanı yok. Bu arada sizi yemeye çalışan sandıkların saymıyorum bile.

Oyuna elinizde bir kılıç ve bir kalkanla başlıyorsunuz. Daha sonra sandıklardan bulduğunuz power-up'larla kendinizi geliştiriyorsunuz. Mesele zırhla dayanıklılığınızı artırabiliyorsunuz. Bunun yanında sandıklardan altın da çıkabiliyor. Bulduğunuz altınlarla oyunu checkpoint noktalarından save edebiliyor veya çevrede bulunan hareketli beyaz taşlardan kendinize sağlık alabiliyorsunuz. Maximo'nun yetenekleri yine sandıklardan çıkan item'lerle gelişebiliyor.

Oyunda kullanmanız gereken bir şey olduğunda Maximo'dan bir 'hımm' sesi ve hemen arkasından '!' işareti çıkıyor. Bu sayede oyunda ki herhangi bir şeyi kaçırma olasılığınız azalıyor.

PS2'deki kamera sorunu Maximo'da da ortaya çıkıyor. Hem de çok rahatsız edici bir biçimde... Kamera adınızı o kadar ters yerlerden takip ediyor ki, zaman zaman hiçbir şey göremiyorsunuz. Neden PS2'deki third person oyunlarda kamera PC'deki gibi yapılmıyor?

Maximo'da oyunu save etmek için bölüm sonlarındaki boss'ları yenmeniz gerekiyor. Boss'lara gelene kadar da checkpoint'ler size yardımcı oluyor. Checkpoint noktalarında yere düşmeden iki defa zıpladıktan sonra havadayken Üçgen tuşuna basmanız gerekiyor. Bu şekilde öldükten sonra geçtiğiniz checkpoint noktasından oyuna devam edebilirsiniz.

Sonuç Maximo...

Maximo'nun, şimdiye kadar yapılmış en iyi 3D platform oyunlarından biri olduğu kesin. Oyunun tek kusuru kamera. Onun dışında pek eksiği yok. Adınızı kontrol etmek çok eğlenceli. Ayrıca klasik platform oyunlarında olan her şey Maximo'da var. Eğer platform oyunlarını seviyorsanız, Maximo'yu zip leyip yanınızda taşımalısınız. ☺

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr



LEVEL HIT

Bügi için • www.capcom.com

Yaparı • Capcom

Dağıtıcı • Capcom

Tür • Platform

Desteklenenler • Analog kontrol, Dual Shock

Artıları • Harika animasyonlar. Etkileyici grafikler. Eski hack and slash oynamaçığı.

Eksileri • Kamera açıları. Save etmek zor.

Son Karar • PS2'de şimdiye kadar yapılmış en iyi 3D platform oyunlarından biri.

Alternatif • Jack and Dexter - Deak 82 (%80)

LEVEL NOTU %85



silentscope2

fataljudgement

Hey! Kafanı çıkarmamalydın!

Silent Scope 2: Fatal Judgement mi? Hımm, şey, zaten biz de PS2 için Kısa Kısa yapmayı düşünüyorduk. İyi oldu bu. Eğer arcade salonlarına girip 'lay lay ve de lom' diye boş boş dolaşanlardansanız (ki ben eskiden öyle yapardım, hiç jeton almazdım), Silent Scope'a çarpmış olmanız muhtemel. Silent Scope, hedefi bir sağa bir sola çekip ekrandaki adamları vurduğunuz oyunlardan biri. Diğer bir deyişle, 'tam bir arcade klasiği'.

Keskin nişancı

Silent Scope'un Virtua Cop veya Time Crisis benzeri diğer oyunlardan farkı, oyunda bir keskin nişancıyı, yani sniper'ı kontrol ediyor olmanız. Oyunu iki farklı mod'da oynayabiliyorsunuz (Arcade ve Original). Arcade mod'u arcade salonlarındakinin aynısı. Bu mod'u seçtiğiniz zaman karşınıza; Duel, Story ve Shooting Range seçenekleri çıkıyor. Duel'de karşınızda sadece bir (rakamla bir) kişi oluyor. Burada yapmanız gereken karşı-

nızdakine vurulmadan onu vurmaktır. Story, arcade salonlarındaki gibi oyunu öykü tabanlı oynamanızı sağlıyor. Yani oyun kendi kendine ilerliyor ve oyun aralarına da kısa sinematikler giriyor. Son olarak; Shooting Range'de ise alıştırmaya yaşıyorsunuz.

Oyunun original mod'undaysa görevleri kısıtlı zamanda yapmanız gerekiyor. Mesela ilk görevde on saniye içinde üç sniper'ı vurmalsınız. Tabii görevler gitgide zorlaşıyor. Diğer bölümlerde sniper'lar veya siz hareket halinde oluyorsunuz. Dolayısıyla seyir esnasında adamları vurmanız zorlaşıyor.

Oyunu iki farklı karakterle oynayabiliyorsunuz. Bir karakterle oynarken diğeri de sizle birlikte savaşıyor, ancak bunun oyuna etkisi yok. Karakterlerden hangisini seçerseniz, oyunu onun görüş açısına göre oynuyorsunuz.

Ah be Konami!

Silent Scope 2'yi zamana karşı oynuyorsunuz. Arcade mod'unda bir dakika gibi bir zamanınız var ve bu zaman içinde belirlenen hedefleri vurmanız gerekiyor. Her adam vurduğunuzda ise zamanınız artıyor. Bölümün sonlarına doğru oyunun heyecanı biraz artıyor, ama oyunun geneli hiç heyecanlı değil. Her şeyden önce, oyun çok sıkıcı. Tamam, sniper, ama nereye kadar sniper? Bir yerden sonra devamlı olarak zoom yapıp adamları indirmekten sıkılıyorsunuz. Sıkılmamanız için Story mod'una epey aksiyon katılmış, ama oyunu bu da kurtaramıyor. İkincisi, kontroller çok zor. Gamepad'in D-pad'ıyla de olsa adamları vurmaya çok zor. Nişan alana kadar ya adamlar sizi vuruyor, ya da zamanınız bitiyor.

Oyundaki sorunlar bu kadarla kalmıyor. Zamanınız azaldığı zaman hedefinizin tam ortasında kırmızı rakamlarla gereksiz bir geri sayım yapılıyor. Bu da son on saniyeye girdikten sonra oyuna veda etmeniz anlamına geliyor, çünkü görüşünüz tamamen kısıtlanıyor. Zaten grafiklerin çok silik olmasından dolayı ekrandaki adamları zar zor görüyorsunuz.

Silent Scope 2'deki bu sorunlar olmasa bile, sinirden oyun CD'si kırılmayacak gibi değil. Bir defa oyundaki atmosfer sıfır. Oynarken hiçbir şey hissetmiyorsunuz. Ne duyulanıyorsunuz, ne kızıyorsunuz ne de yemek yemek istiyorsunuz (?). Bunda grafiklerin ve saçma sapan modellerin de payı oldukça fazla.

Bölüm sonlarındaki boss'larsa, belki de oyunun en eğlenceli kısmı, ama oyunu save edememeniz çok önemli bir dezavantaj.

Sonuç şeyi

Her şeye rağmen bu oyun için 'kazayla yapılmış' diyemeyiz. En azından zamanın azalmasıyla bölüm sonlarına doğru oyun biraz heyecan kazanıyor. Yine de Silent Scope 2 her açıdan çok kalitesiz bir oyun. Dolayısıyla zaman kaybetmeden 'lay lay' ya da sadece 'lom' diyerek arcade salonlarına yığılıyoruz. Haydi bakalım!

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



Web için ◆ www.konami.com

Yapım ◆ Konami

Dağıtım ◆ Konami

Tür ◆ Action

Developenler ◆ Dual Shock, 2 oyuncu.

Artılar ◆ Zamanın bitmesine yakın oyun biraz heyecanlanıyor.

Eksiler ◆ Kusurmuş grafikler. Zor kontroller. Sıkıcı oynama.

Son Karar ◆ Ben bu yazıyı yazarken Cao Nort adlı genç bu oyuna 'ıyy Hıranç' demesine rağmen saatlerce oynadı. Biz de bu oyuna ve de Cao'nun daha fazla dayanmasını hem oyuna hem de Cao'ya yemeye karar verdik. İyi son karar.

Altınlar ◆ Time Crisis 2 - Aralık 01 (%73)

LEVEL NOTU %50





hootersroadtrip

Lastik ve biftek kokusunun karıştığı an...

Hooters: Road Trip, Amerika' da geçen değişik bir yarış oyunu. Genelde tanidik olan Amerikan bölgeleri arasında yarışlar yapıyor, daha sonra da Hooters restoranlarında mola veriyoruz. Hooters, Amerika'daki ünlü bir restoranlar zinciri ve oyun bu lisansla yapılmış. Oyunun en vurucu noktası ise kuşkusuz restoranlarda sizlere hizmet etmek için yanıp tutuşan garson kızlar. Kızlarımızın dar beyaz tişörtleri ve yanar dönerli turuncu pantolonları içinizi ısıtır mı yakar mı bilinmez. Siz bufalo eti ile biranınızı götüredurun, ben oyun garsonlar kadar iyi mi diye bir kontrol edeyim.

Abla bişey soracağım da...

Açılış videosu, oyundan neler bekleyebileceğimizi çok güzel açıklıyor doğrusu. Hadi bakalım diyip ilk yarışa başladığımda ise acı gerçek kendisini gösteriyor. Aman Allah'ım, bunun bir son nesil PlayStation oyunu olduğuna inanmıyorum, konsoldaki ilk çıkan yarış oyunları bile daha kaliteydi. Araba modellemeleri ciddi şekilde özelliksiz, az poligonlu ve bol köşeli. Aracınızın elli metre ötesindeki yolu göremiyorsunuz ve o mesafedeki diğer araçlar iğne gibi gözünüze

batıyor. Çevre elemanları zayıf ve yeni açılan arabaların lastiklerinin yolun içine girdiğini rahatlıkla görebiliyorsunuz. Müzikler kaliteli rock parçalardan oluşuyor ve bir yarış oyununa gayet uyumlu. Yine de ayarlardan müziği rasgele yapmanızı öneririm yoksa tekrar etmesinden sıkılırsınız. Korna ve çarpışma efektleri heyecan verici ama kayıtları çok özensizce yapılmış.

Hooters: Road Trip, grafik olarak çok kötü ama kontrolleri daha da kötü. Araçlar neredeyse kontrol edilemez halde. Sağa sola yayılmayı düzeltmekle uğraşmanın yanı sıra, bariyerlere girmemeye çalışınca yarışa da pek zaman ayıramıyorsunuz zaten. Daha yeni ve iyi kontrollü arabalar açılınca oyun ortaya çıkıyor, gazı kökleyip virajlara dalıyor ve her seferinde birinci oluyorsunuz. Fizik motoru evlere şenlik sizin anlayacağınız. 120 mil hızla kafa kafaya giren iki araba sadece duruyor, takla veya katliam durumu yok. Amerika'nın gerçek yollarını yapmak istemelerinden midir nedir, yol dizaynları da hayli basit ve dolayısıyla da sıkıcı.

Siz gerçek mısınız?

Oyuna uzun süre devam edebilirsiniz ödüllere de konuyorsunuz. Kazandığınız yarışlar sonunda Hooters garsonlarının size gülümsemesi, göz kırpması, kutlaması, "Georgia' ya hoş geldin", "Naaber şe-



ker şey?", gibi şeyler söylemeleri ne denli hoşunuza gider bilemem. Belli bir alandaki tüm yarışları kazandığınızda, o bölüme ait videoyu izleyebilirsiniz. Eğer birinci olursanız, kızlar kinileriyle plajda takılıyorlar (ki bunu beğeneceğinize eminim :). Menüler on sene öncesinin oyunları gibi basit. Hooters restoranları lisansına sahip olan oyun Hooters için bir promosyon ürünü olmanın ötesine geçemeyecek gibi geldi bana. Alel acele hazırlanmış oyun motoru ve aralara sıkıştırılmış video parçalarından başka bir şey değil. Çoğu zaman şöyle bir-iki oyunu fazla eleştirmeden yazayım diyorum ama ne heweslerle başladığım oyunlar böyle çıkıyor, ne yapayım... Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Bilgi İçin • www.nbisoft.com

• Yapım • Naphto Research

Dağıtım • Old Soft

Tür • Yarış

Desteklenenler • Dual analog controller

Artılar • Hooters kızları :))

Eksiler • Grafik ve fizik motoru ciddi anlamda kötü.

Son Karar • Karşımızda oyun severleri ve garsonlarını sokmaşmıllı kullanarak para kazanmaya çalışan bir restoran sahibi var.

LEVEL NOTU %35



nascarthunder2002

Gelin, 60° eğimli virajlarda kapışalım

E EA Sports' un, yarış oyunu olarak Avrupa'da Formula 1, Amerika'da ise Nascar'ı piyasaya sürdüğünü biliyoruz. Ben de bu sefer değişiklik yapıp ithal oyunlardan birisini inceleyeyim dedim. Geçenlerde gidip yeni çıkan Nascar Thunder 2002 isimli oyunu satın aldım ve oynamaya başladım. Nascar'ı hepimiz az veya çok bilirsiniz herhalde, genelde çok eğimli yollarda dolap beygiri gibi dönen bir sürü araba; bol bol da kaza. Kısaca böyle izah edilebilir bilmeyenlere. Laf aramızda şu Amerikalıların zevklerini de anlayamadım gitti; beyzboldan ne anlarlar ki. Neyse, bu oyunda işleyen pazarlama tekniği de son zamanlarda çıkan diğer PSOne oyunlarından pek farklı değil maalesef; "daha iyisini yapamıyorsan kopyala!" Sesler, genel görsel özellikler ve oynanış, neredeyse Nascar 2001'in aynısı. Bu benzerliğe rağmen oyunun grafik motorunun tamamen yenilendiğini söylemeliyim. Duman ve partikül efektleri belirgin derecede güzelleşmiş.

Abü, otobanda kaç görüyon?

Yok yok, Hooters: Road Trip kadar kötü bir araba oyunu değil bu, en azından gerçekçi ve güzel bir çevre dizaynına sahip. Arabalar gayet detaylı ve hasar alabiliyorlar. Oyunda yeni baş-


layanlar için sürücü yardımı, çoklu yarış modları, en önemlisi de gerçekte olan tüm Nascar pistleri birebir mevcut; hatta tüm pistleri ihtiva eden tek Nascar oyunu bu diyebiliriz. Otuz altı adet de Nascar yıldızı karşımızda: Gordon, Earnhardt Jr., Waltrip, Labonte, Stewart, Martin, Jarrett, Petty Vesaire :) Yeni Thunder Card sistemi sayesinde kart toplayarak gizli arabaları ve pistleri açabilir, araçlarınızı modifiye edebilirsiniz (yakıt menzili uzatma, beygir gücü, lastik dayanıklılığı, fren aşınması gibi şeyleri). Ayrıca kendi yarışınızı yaratıp efsanevi bir şampiyon haline getirme şansına da sahipsiniz.

Daytona'dan Sears Point'e, Laconia'dan New Hampshire'a kadar yirmi üç gerçek pistin yanı sıra, on üç fantezi pist de bütünlüğü sağlıyor. EA Sports'un tipik Nascar dizaynı değişme-

miş. Zorluk ve hasar oranları için on seviyelik bir seçeneğiniz var, fakat bu özellikler sürücüye göre de çok değişiyor. Ufak tefek değişiklikleri saymazsak, bu oyun için 2001'in geliştirilmiş bile diyemeyiz. İki oyun da aynı menü ve ekran görüntülerine sahipler. Sesler de aynı, yine anlatım veya müzik seçimini yapmanız gerekiyor, ama ikisini birden seçemiyorsunuz. Üstelik bu yılki müzik çok piyasa ve adı sanı duyulmamış adamlardan alınmış. Yani en güzel seçenek yine anlatımı seçmek.

Piston segman kaynaktı, Mega kafayı oynattı

Sürüş hala çok iyi değil, ne kadar dikkatli sürerseniz sürün, yine de bazen tampon aynada kalabiliyor (Adanali sokak yarışçısı sözlüğü sayfa bilmem kaç: "spin atma"). Kontroller gayet basit, X gaz, kare fren, R'ler vites, geri kalanları da görüş. Garajdaki modifikasyon özelliklerini açarsanız performansınızı çok daha iyi hale getirebilirsiniz. Bir de yapay zekanın toleransı yok denebilir, rakipleriniz sadece size vurarak geçmiyorlar, aynı zamanda her zorluk derecesinde çok uzağınızda kalıyorlar. Benim bildiğim yarış oyunlarında bir catch up (arkada kalanın hızlanması) derecesi vardır ama bu oyundakini unutmuşlar gibi sanki. Yani aracınız modifiyeli değilse ilk beşte bitirmeniz neredeyse imkansız. Bunun yanında Thunder Card sistemi üzerinde de biraz çalışılması gerekiyor.

Eksiklerine rağmen Nascar Thunder 2002 PSOne'da türünün en başarılı oyunlarından biri. Alınip oynanması bir oyun. Bye&Smile... 

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



LEVEL HIT

81gl için • www.easports.com

Yapıcı • EA Sports

Dağıtıcı • EA Sports

Tür • Yarış

Desteklenenler • Dual Analog Controller

Artılar • 38 gerçek pist, 38 gerçek pilot, Thunder Card sistemi

Eksiler • Ufak tefek lüce ayarlar olmamış

Son Karar • Nascar 2001'e sahipseniz, bu oyunu almanız için fazla ıvıvop yok. Ama değilseniz bu deneyimi yaşamanızı öneririm.

LEVEL NOTU %82





raymanrush

Kolsuz ve şirin kahramanımız zafere koşuyor. Son gelen eşek!

Ubi Soft' un Rayman ile ulaştığı başarıyı alkışladım hep. Serinin yeni oyunu Rayman Rush'ı görünce ise birazcık canım sıkılmadı değil. Ne yazık ki Rayman serisi de, hızlı ve kolay nakit aracı haline dönüştürülmeye başlanmış.

Rayman Rush esasen kartları olmayan bir go-kart oyununa benziyor. Sadece koşarak ilerlediğiniz için, adındaki "Rush" kelimesini tam olarak karşılayamıyor. Rayman Rush'da bir çok karakterle

terle oynama şansına sahibiz. Razor Beard, Henchman 800, Globob, Rayman, vs. karakterinizi belirledikten sonra sıra beş değişik yarış tarzından birisini seçmeye geliyor. Training'de oyun kabiliyetlerinizi geliştirebilir, Championship'de bilgisayar karşı, Time Attack'da ise zamana karşı yarışabilirsiniz. Target modda birçok kelebekle uğraşılıyor, lums modda ise peri benzeri yaratıkları topluyorsunuz. Zorluk seviyesi zar atma mantığıyla her seferinde değişecektir. Oyunda daha önceki Rayman'lerde de bulunan on iki bölüm var. Yolların ve karakterlerin büyük kısmı başlangıçta gizli, bunları ortaya çıkartmak biz oyunculara düşüyor. Bu oyunu iki kişi ile oynamak daha eğlenceli. Ama benim aklıma dört kişilik yapılabileceği geldi ki, böyle yapılsaydı oyun bir multiplayer klasığı bile olabilirdi.

Aslında PlayStation sistemini en iyi kullanabilen oyunlardan birisi Rayman. Açıkçası çoğu çevre kaplamaları, karakter modellemeleri ve animasyonları direk olarak Rayman 2'den alındığı için, bu oyunun grafiksel özellikleri de gayet iyi. Ses bakımından ise biraz daha geride kalıyor. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Bilgi için • www.ubisoft.com

Yapım • Ubi Soft

Dağıtım • Ubi Soft

Tür • Yarış

Desteklenenler • Dual analog controller

Artılar • Bölümler renkli ve yeterince detaylı.

Eksiler • Sert dönüşlerde kamera sorun çıkartıyor.

Son Karar • Rayman Rush serinin eski oyunlarından kalıtıyı koruyamamış, fakat hala bir süra oyuncuyu olabilir.

LEVEL NOTU %69

dancedancerevolutionkonamix

Bu dansı bize lütfeder misiniz?

İtiraf etmeliyim ki, PlayStation'ın dans platformu aparatını ilk gördüğümde biraz garipsemiştim. Bilmeyenler için söylüyorum, böyle dokuz bölmeli, yaklaşık bir metrelik kenarları olan kare şeklinde bir alet. Üzerinde kare, üçgen, X gibi tuş sembolleri var ve siz buraya ayağınızla basıyorsunuz. Haliyle bu aletin üzerine çıkıp dans eden tipleri düşünmek komik gelmişti bana da. Herhalde dans öğreten programlar çıktı demiştim, ama sonra gerçeği öğrendim. Aslında çok eğlenceli olan ritim oyunlarıydı bunlar ve özellikle de Konami'nin Dance Dance Revolution serisi ciddi anlamda çok keyifliydi.

İşte yazının geri kalanı serinin son oyunu ile ilgili; "DDR Konamix". Rengarenk bir ortamda hiç durmadan dans eden karakterler bize de

ne yapacağımızı söylüyorlar. Oyunda amaç aşağıdan yukarıya doğru akan işaretleri temsil eden tuşlara doğru zamanlama ve kombinasyonla basabilmek. Yani tuşları ritme tam oturtabilmek. Biraz müzik kulağı gerektirdiğini hemen söylemeliyim. Joypad de kullanabilirsiniz ama kuşkusuz dans platformunun yerini tutmayacaktır. Konamix'deki yeniliklere hızlıca bir bakalım. Artık müzikler arasında geçiş yapabiliyoruz, yani hiç durmamız gerekmiyor. Tek kişilik oyun yanında link ve eğitim seçenekleri de mevcut. Ayrıca hareketlerinizi düzeltip kayıt edebileceğiniz bir "edit mode" u açılmış. Oyunda toplam 52 parça var ki, bu sayı bir cd için pek de azımsanacak gibi değil. 32 parça açık, yirmisini siz ilerledikçe açacaksınız. ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi için • www.konamijp.com

Yapım • Konami

Dağıtım • Konami

Tür • Dans

Desteklenenler • Dans platformu, link kablosu

Artılar • 52 parça yeterince artı mı?

Eksiler • Müzikler serinin eski oyunlarından derinleşmiş.

Son Karar • Canınız mı sıkılıyor? Hemen bu oyunu satın alın!

LEVEL NOTU %89



starwars

jedi knight 2

jedi outcast



Yoda'nın Episode 2'de ışın kılıcı kullanışına hayran kaldıysanız, buyrun. Size bir miktar "güç" verelim.

Bu yazının ne büyük zorluklarla yazıldığını tahmin edemezsiniz. Quake 3 motorundan mıdır nedir, bu oyun benim bilgisayarımda yaklaşık 15 dakikada bir masaüstüne dönme veya kilitlenme gibi büyük sorunlara yol açtı. Oyunu oynayıp yazmam için önümde yalnızca 5 gün olduğunu düşünürsek, bu durum hiç de iç açıcı değil. Neyse yine de elimden geleni yapmaya çalışacağım, belki bu aralar oyun için bir yama falan çıkar da şu sorundan kurtulurum.

Bu uzun yazımda öncelikle özellikle oyunda ilerlemiş olanların işine oldukça yarayacağını sandığım bazı stratejiler vereceğim. Örneğin ışın kılıcıyla yapılabilecek özel hareketler, güç türleri ve kullanım alanları gibi. Eminim ki bu yazıda daha önce hiç bilmediğiniz şeyler öğreneceksiniz ve oyundan aldığınız zevk artacak. Oyunun çözümüne gelince açıkçası takılabileceğiniz bir nokta ile şu ana kadar karşılaşmadım. Yine de bu konuda da yardımcı olmaya çalışacağım size.

May the Force be with you

Vay be, sonunda şu cümleyi yazmak kismet oldu bana da :) Bildiğiniz gibi bir Jedi'in vazgeçilmezidir güç kullanımı. Jedi Knight 1'de gücün aydınlık mı, karanlık yanına mı yöneleceğinizi seçebiliyordunuz; ancak bu sefer oyunda ilerledikçe otomatik olarak her türde güçler kazanıyorsunuz. Raven Software'in bu kararı ne kadar doğru, orası tartışılır.

Nötr Güçler

Push.

1. Seviye: Tek bir düşmanı sersemletir
2. Seviye: Birden çok düşmanı sersemletir
3. Seviye: Birden çok düşmanı geriye püskürtür ve ışın kılıcı dövüşlerinde de kullanılabilir

Özellikle dövüş anlarında oldukça yararlı olan bu güç, düşmanlarınızın üç dört saniye boyunca sersemlemesine ve saldırılarına tamamen açık hale gelmelerine neden olur. Ayaklarını yerden kestiğiniz düşmanlarınıza ışın kılıcı sokmak oldukça eğlenceli :) Yine özellikle dar bölgelerde (köprüler gibi) Push yardımıyla düşmanlardan çok rahatça kurtulmanız mümkün. Ayrıca Push gücünü roketleri ve detonatörleri uzaklaştırmak için de kullanabilirsiniz.

Pull

1. Seviye: Kolları, eşyaları veya tek bir düşmanı çeker
2. Seviye: Bir düşmanın silahını çeker ve etkisiz hale getirir
3. Seviye: Birden çok düşmanı ve silahlarını çeker

Düşmanların silahlarını ellerinden aldığınızda resmen ne yapacaklarını şaşırıyor-

lar. Tamamen etkisiz kaldıklarından ya kaçıyorlar, ya da bir köşeye sığınip teslim oluyorlar. Tabii düşen silahlarını almak için hamlede bulunanlar da olmuyor değil. Özellikle Trooper'ların ellerindeki Merr-Sonn veya Flechette silahlarını çekmeniz, sizi zorlu durumlardan kurtarabilir. Sizden yukarıda bulunan düşmanları kolayca öldürmek için Jump gücünü kullanarak zıplayıp havada Push kullanın. Böylece düşmanlarınız yüksekten boşluğa düşerek anında öleceklerdir.

Jump

1. Seviye: Normalin iki katı yüksekliğe zıplayabilirsiniz
2. Seviye: Normalin dört katı yüksekliğe zıplayabilir ve kısmen duvarlarda yürüyebilirsiniz
3. Seviye: Normalin sekiz katı yüksekliğe zıplayabilirsiniz

Önemli Jedi güçlerinden biri olan Jump'ın çeşitli kullanım alanları bulunuyor. Eğer bir duvarın yanındayken yana adım tuşuyla birlikte Jump gücünü kullanırsanız, bir çeşit duvarda yürüme hareketi yaparsınız (daha doğrusu Kyle duvarı itici güç olarak kullanır). Daha kesin duvarda yürüme hareketi için duvara yanaşmalı, duvarın yönüne doğru olan adım tuşuna basmalı ve Jump gücünü kullanmalısınız. Duvarda yürürken tekrar Jump yeteneğini kullanarak yere geri dönebilirsiniz.

Speed

1. Seviye: Dünya, normalde olduğunun %75'i kadar yavaş hale gelir
2. Seviye: Dünya, normalde olduğunun yarısı kadar yavaş hale gelir
3. Seviye: Dünya, normalde olduğunun %25'i kadar yavaş hale gelir

Aslında bu pek de ihtiyaç duyacağınız bir Güç olmayacaktır. Zaten rakiplerinize karşı kullanabileceğiniz ve daha az güç gerektiren (Speed gücünü kullandığınızda gücünüzün neredeyse yarısını harcarsınız) Pull ve Push güçlerine sahipsiniz. Yine de özellikle 3. seviyeye ulaştığınızda ışın kılıcı düellolarında, kılıcınızı daha rahat kullanmanıza yardımcı olabilir.

Lightsaber Throw

1. Seviye: Çok kısa menzil
2. Seviye: Daha uzun menzil, daha hızlı dönüş
3. Seviye: En hızlı dönüş ve düşmanları güdümlü olarak vurma imkanı

Bu gücü kullanmanın tek dezavantajı ışın kılıcınız elinizde değilken, size karşı yapılan ateşli saldırıları savuşturma imkanı olmaması. Bu durumda iş tamamen sizin sağa sola adımları kullanma yeteneğine kalıyor. Harcadığı güç miktarının az olması nedeniyle istediğiniz sıklıkta kullan-



🔦 Lazer silahlarını kullanırken, özellikle Officer'ların kafasına nişan alın. Yoksa kısa sürede delik deşik olmanız işten bile değil.

bilir ve düşmanlarınızı belli bir uzaklıktan doğrayabilirsiniz. Özellikle ikinci seviyeden başlayarak havadaki kılıcınızı kontrol edebiliyorsunuz, kılıç havadayken farenizi kullanarak kılıcı yönlendirebilirsiniz. Üçüncü seviyede ise kılıç kendi hedefini kendi buluyor zaten.

Mind Trick

1. Seviye: Tek bir düşmanın dikkatini beş saniyelikliğine dağıtır
2. Seviye: Birden çok düşmanın dikkatini on saniyelikliğine dağıtır
3. Seviye: Düşmanlarınızı müttefiğe çevirmenizi sağlar

Star Wars filmlerindeki en sevdiğim güçlerden olan Mind Tricks oyunda çok da fazla önem taşıyor açıkçası. Ta ki üçüncü seviyeye ulaşana kadar. Bu seviyede istediğiniz bir düşmanı müttefikiniz olmaya ikna ediyorsunuz ve etraftaki tüm düşmanlarınız bu yeni dostunuza saldırmaya başlıyorlar, e tabii o da karşılık veriyor. Bu gücü Rocket Launching Stormtrooper'lar üzerinde kullandığınızı düşünsenize. Son seviyede sahip olduğu uzun menzil ile uzaklardaki düşman-



⚡ Işın kılıcıyla zıplayarak yapacağımız saldırılar sırasında üzerinize gelen lazer atışlarını geri sektirmeniz mümkün olmayacaktır.

ları öldürmeyin, etkileyin diyorum ben. Tek handikapı yüksek güç harcaması.

İyi Tarafın Güçleri

Heal

1. Seviye: İyileşmek için hareketsiz olmanız gerekir
2. Seviye: İyileşirken hareket edebilirsiniz ama saldıramazsınız
3. Seviye: İyileşirken hem hareket edebilirsiniz, hem de saldırebilirsiniz; iyileşme hızlı olur

Bu gücü kullandığınızda sahip olduğunuz güç miktarı yavaşça azalmaya, siz de iyileşmeye başlarsınız. Güç göstergeniz tam dolu olduğunda 25 sağık puanı kazanabilirsiniz. Yine de güç göstergesi kendini doldurduğundan, özellikle savaşmadığınız anlarda Bacta tanklarından çok Heal gücünü tercih etmenizi öneririm.

Karanlık Tarafın Güçleri

Grip

1. Seviye: Hedefi zarar vermeden hareketsiz hale getirir

2. Seviye: Hedefe zarar vererek havaya kaldırır

3. Seviye: Hedefi havada yanlara doğru hareket ettirebilirsiniz

Bu güç üçüncü seviyeye ulaşana kadar pek kullanışlı değil aslında. Yine de birinci seviyede kilitlediğiniz düşmana ışın kılıcınızı fırlatarak öldürebilirsiniz. Üçüncü seviyede ise düşmanları havaya kaldırabilir, onları havada yanlara doğru hareket ettirirken siz de ileri geri yürüebilirsiniz. Tüm bunları yaparken hedef tamamen hareketsiz olacak ve zarar görecektir. Havalandırdığınız düşmanları yüksek yerlerden aşağı attığınızda sorun olmaktan vazgeçeceklerdir. Ayrıca biraz eğlenmek istiyorsanız havalandırdığınız düşmanları seri fare hareketleriyle duvara çarpabilirsiniz. Gördüğünüz gibi gücün karanlık yanı nasıl da ortaya çıkıyor.

Lightning

1. Seviye: Tek bir yıldırım
2. Seviye: Devamlı yıldırımlar
3. Seviye: Geniş etki alanı

Yine ilk iki seviyede pek etkili olmayan bir güç. Menzili ve kapladığı alan yönünden bakarsak, ışın kılıcınız da aynı işe yarayabilir. Ancak üçüncü seviyede etki alanı oldukça genişlediğinden (neredeyse tüm görüş alanınızı kaplayabiliyor) ve gücü çok arttığından düşmanları saniyeler için temizlememiz mümkün olabilir. Harcadığı güç miktarı fazla olsa da, özellikle Reborn ve Jedi rakiplerimize karşı gönül rahatlığıyla kullanabileceğiniz bir güç Lightning.

Bir Jedi'in en ölümcül silahı ışın kılıcıdır...

Elbette nasıl kullanacağını biliyorsa. Aslında kılıcınız hakkında hiçbir bilgiye sahip olmasanız bile karşınıza çıkan düşmanları eninde sonunda öldürebilirsiniz. Ama iyi bir Jedi, ışın kılıcıyla yapabileceği tüm numaraları bilmeli ve düşmanlarını eşsiz bir zarafet ve koreografi içerisinde öldürmelidir :) Bu bölümde anlatacağım hareketleri bulmak için biraz fazlaca uğraşmak ve çeşitli kombinasyonları denemek gerekiyor elbette. Bu yüzden bu konudaki rehberinden faydalandığım Dustin Kulwicki'yi tebrik ediyorum, iyi iş çıkarmış.

Özellikle bilmeniz gereken yazıda kolaylık olsun diye üç ayrı renk ile kılıcın üç ayrı durumuna atıfta bulunduğumuz. Işın kılıcınız sarı, mavi ve kırmızı durumlarda olabiliyor ama bu durumları oyunda ilerledikçe teker teker kazanıyorsunuz. Her bir durumun kendine göre avantajları ve dezavantajları var ki, bunlar kendilerini daha çok ışın kılıcı düellolarında kendilerini gösteriyorlar.

Sarı: En ortalama durum; ne çok hızlı, ne

çok yavaş, ne çok fazla zarar veriyor, ne de çok az. Saldırlara karşı kolay şekilde savunma yapabiliyorsunuz ve oyunun en hoş görüntülerinden biri olan Flying Saber Slash hareketini gerçekleştirebiliyorsunuz. Genellikle kullanacağınız durumlardan biri olacaktır.

Mavi: Bu hızlı durum, hızlı biçimde saldırı yapmak isteyenlerin tercih edeceği bir durum. Hızlı olması sayesinde hem saldırmak, hem de savunmak diğer durumlara göre daha kolay. Ancak bu durumun en büyük handikapı diğer durumlardan çok daha az zarar vermesi. Diğer durumlara göre daha zayıf olan bu durumdayken Crouching Strike hareketini yapabiliyorsunuz. Vurması çok zor olsa bile, başarılı olduğunuzda oldukça büyük zarar verebiliyorsunuz. Mavi durumu ışın kılıcı düellolarında kırmızı duruma karşılık verme amacıyla kullanın, bu sayede rakibin sert saldırılarını karşılayabilecek ve onlar toparlanmaya çalışırken karşı saldırılarda bulunabileceksiniz.

Kırmızı: Üç durum arasında en güçlü olanı. Bu durumdayken Jedi kılıcını dikey olarak tutacaktır, kılıcın pozisyonunu ve saldırı sonrası toparlanma süresini dikkate alırsak bu durumdayken kendinizi savunmanız oldukça zor. Bu duruma geçmeden önce rakibinizin saldırı değil de, savunma durumunda olmasını sağlayabilirsiniz çok daha etkili olduğunuzu göreceksiniz. Savunması düşük olsa da bu durumda yaptığınız saldırılar hem çok isabetli, hem savunulması neredeyse imkansız, hem de öldürücü olacaktır.

Işın kılıcı düellolarında seçtiğiniz durumun çok büyük önem taşıdığını söylemeye gerek yok. Rakibiniz Mavi duruma geçerse, savunma yapmak için Sarı duruma geçin. Eğer Kırmızı duruma geçerse, Mavi duruma geçerek saldırılarını karşılayın. Eğer Sarı duruma geçerse Kırmızı duruma geçerek işini bitirin.

Işın Kılıcı ile Yapabileceğiniz En Etkili Hareketler

Savurma

Yapılması: Kolay

Etki: Normal

Mavi veya Sarı durumdayken yapabildiğiniz bu hareket için İleri veya Geri tuşlarından biri ile Adım tuşlarından birini basılı tutun ve 'saber'ı sallayın (yani çapraz). Bu sayede dört farklı savurarak vuruş saldırısı yapabileceksiniz ve normal saldırıdan çok çok daha güçlü olduğunu göreceksiniz.

Yuvarlanma

Yapılması: Kolay

Etki: Az

Koşarken bir anda gömelme tuşuna basarsanız karakteriniz yerde yuvarlanacak-

tır. Bu sırada yere düşmüş olan rakiplerinizin üzerinden geçerseniz kılıcınız ona gereken cezayı verecektir. Unutmayın ki elinizde tuttuğunuz şey bir lazer. Yani illa rakibimi keseceğim diye uğraşmanıza gerek yok, direkt üzerine koşup karnına da sokabilirsiniz lazerinizi.

Işın kılıcı kalkam

Yapılması: Zor

Etki: Normal

Biraz uğraşı isteyen bir hareket. Hatırlayacağınız gibi Jedi güçlerinizden birisiyle ışın kılıcınızı fırlatmayı öğrenmiştiniz. Kılıcınızı fırlatın ve o şize geri dönerken önce sola adım, sonra yukarı, sonra sağa adım, aşağı şeklinde çember çizmeye başlayan. Böylece kılıcınız da sizin etrafınızda çember çizecek ve bu sırada karşılaştığı düşmanları kesecektir.

Zıplarak saldırı

Yapılması: Normal

Etki: Normal

Sarı durumda ve hedefiniz tam önünüzdeyken, aynı anda ileri – zıplama – saldırı tuşlarına basın ama hiçbirini basılı tutmayın. Karakteriniz zıplayacak, kendi etrafında dönecek ve kafa kesme hareketi yapacaktır.

Havadan kesme

Yapılması: Zor

Etki: Çok yüksek

Bu hareket tek seferde 75-80 arası sağlık götürabiliyor. Kırmızı durumdayken ve düşmanı tam ortalamışken yukarı – zıplama – saldırı tuşlarına basın ve çekin. Bu sefer düşmanın tam önünüzde olmasına da gerek yok.

Yerden saldırı

Yapılması: Normal

Etki: Çok yüksek

Bu hareketi yalnızca Mavi durumdayken yapabilirsiniz. Çömelme tuşuna basılı tutun, aynı anda ileri ve saldırı tuşlarına basın. Karakteriniz sıçrayacak ve ışın kılıcını yerden yukarı doğru kaldıracaktır. Tam bir bağırsak dökme hareketi yani. Ancak bu hareketi yaparken üzerinize doğru gelen bir düşman bekleseniz hiç de fena olmaz, aksi halde isabetli olmanız çok zor.

Dönerek saldırı

Yapılması: Normal

Etki: Normal

Bu hareketi tüm ışın kılıcı durumlarında yapabilirsiniz çünkü bu bir özel hareketten daha çok kombo vuruş oluyor. Geri tuşuna basılı tutarken saldırı tuşuna basın ve Adım tuşlarından birine basılı tutun. Bu sayede sizi kısa süreliğine savunmasız bırakacak olsa da dönerek ikinci bir vuruş

yapacaksınız ve rakibiniz savunma yapmazsa kafasına kılıcı yiyecek.

Geriyeye vuruş

Yapılması: Normal

Etki: Yüksek

Mavi duruştayken, rakibiniz tam arkanızdan geliyorsa GERİ+ATEŞ tuşlarına basın. Kılıcın ucunu çok şık bir şekilde arkaya, büyük bir ihtimalle düşmanınızın midesine sokacaksınız.

İyi bir Jedi, oyunda hiçbir yerde takılmaz...

Ama elbette takılanlara da yardımcı olmamız gerekir, öyle değil mi? Aslında bu çözümden çok fazla ayrıntıya girmek istemiyorum. Çünkü 'şuradan sağa dönün, yüz metre ilerleyin, sağa dönüp kapıyı açın' şeklinde yazıları hem yazması sıkıcı, hem de okuması sanırım. Zaten oyunda nereye gideceğinizi şaşırılmış bir halde kalacağınız pek yer olmayacağından, bu tür yön ayrıntılarına pek yer vermeyeceğimi baştan söyleyeyim.

Hazırsanız sizi Jedi'liğimin en ateşli günlerinde tuttuğum günlüğümlerle baş başa bırakıyorum.

Kejim Post

Jan'la birlikte Kejim'e ayak basmıştık. Hemen sağ taraftaki iki Stormtrooper'ı öldürdükten sonra soldaki kapıdan içeri girdim. Kutuların üzerinden zıplarak en üst rafa ulaştığımda gizli bir yer bulduğumu biliyordum. Odadan dışarı çıktım ve lazerlere ateş ettim, yakınlarında olsaydım ben de zarar görürdüm çünkü. Malleri topladıktan sonra öldürdüğüm askerleri geçip yoluma devam ettim. Tahmin ettiğim gibi burada da beni bir sürü düşman bekliyordu. Jan ile birbirimizi koruyarak buradaki tüm askerleri öldürdük. Ancak bir sorun vardı, Jan kapıyı açamıyordu ve bu işi başarmak için alternatif bir yol bulma görevi bana düşmüştü. Binanın etrafından dolaştım ve bulduğum kapıdan içeri girdim. Buradaki askeri öldürüp üzerindeki anahtarı aldım ve asansöre bindim. İkinci bir asansörden sonra dışarıdaki silahı aktivite eden paneli bulmuştum. Hemen dışarı, Jan'ın yanına gittim ve silahı kullanarak kapıyı havaya uçurdum.

Artık asansörle aşağı inebiliriz. Ama aşağı inince akıllı davranıp kapıyı hemen açmadım. Bunun yerine önce asansörün yukarı çıkmasını bekledim ve açılan boşluktan aşağı indim. Sağ tarafa gidip jeneratörü kapattım ve asansörle yukarı çıktım. Yerdeki izgara dikkatimi çekmişti, ateş edince parçalandığını gördüm ve hemen aşağıdaki düşmanı öldürdüm. İşte, kontrol odasına kolayca ulaşmıştım. Dört



Ve işte ilk ışın kılıcı kullanan rakibiniz. Reborn pek güçlü sayılmaz ama dövüşerken sizi platformdan aşağı itmesi en çok kullandığı taktik.

düğmeye de basınca Jan yanıma geldi ve kontrolleri kurcalamaya başladı.

Kontrol odasından çıkıp biraz dolaşınca içinde asansör olan genişçe bir odaya ulaştım. Asansörü kullanarak aşağı inince kendimi karanlık bir yerde buldum. İçimden bir ses bu karanlık yerde gizli bir kısım bulacağımı söylüyordu, yanılmamışım. Daha sonra yolda ilerleyerek aydınlığa ulaştım ve kapıyı açarak geniş bir odaya girdim. Buradaki düşmanları da öldürdükten sonra karşıdaki panelden mavi anahtar kodunu öğrendim. Düğmelere basarak diğer iki kısmı da açtıktan sonra odadan çıktım.

Düğmeye basarak güç kalkanını açtım ve merdivenlerden yukarı çıktım. Bu şekilde ilerleyince kendimi üç köprünün birleştiği çekirdekte buluverdim. Öncelikle yeşil kısma doğru ilerledim ve girişteki iki tavan lazerini hemen patlatıverdim. Sağ taraftaki düğmeye bastıktan sonra merdivenlerden indim ve kendimi data terminalinde buldum. Burada mavi monitörlerin önünde bulunan düğmeye bastım, Jan bana hemen



🔴 Seeker Drone'ları yok etmenin en kolay yolu ışın kokcun fırlatmak.

buraya geldiğini söyledi ama içimden bir ses Jan'ın yolda sorunla karşılaşacağını söylüyordu. O yüzden yardım istemesine fırsat vermeden onu bıraktığım yere doğru koşmaya başladım. Tahminim gerçekleşmişti, imparatorluk askerleri Jan'ı rahatsız ediyordu ama bu yaptıkları son şey olmuştu. Etraf temizlendikten sonra Jan ile mavi terminale ulaştık ve Jan çalışmaya başladı.

Ben ise merdivenlerden çıkıp sola doğru gittim ve koridorun sonundaki kapıdan geçerek orada gördüğüm düğmeye bastım. Geriye dönerek Jan'ın benim için açtığı kapıdan girerek yeşil anahtar kodunu öğrendim. Tekrar çekirdeğe döndüm ve bu sefer kırmızı kısma doğru ilerlemeye başladım. Yine lazerlerle ilgilendikten sonra kontrol odasına girerek düğmeye bastım. Bilgisayar odasına geçerek odanın en sonundaki düğmeyi kullanıp mesajımı gönderdim. Az sonra kötü bir şeyler olabileceği düşüncesi içerisinde yoluma devam ederken, az önce geçtiğim tünel bir anda patlayıverdi. Yapabileceğim tek şey merdivenlerden inmekti artık. Neyse ki burada bir asansör buldum ve yukarı çıktım. Ana kısma doğru

giderken, ileride camlı bir yapı gördüm. Güvenli bir uzaklıktan bu yapının içerisindeki düşmanları öldürdükten sonra yoluma devam ettim. Sonunda kırmızı anahtar koduna ulaşmıştım işte. Çekirdeğin kırmızı kısmının başlangıcına geri döndükten sonra bu sefer merdivenlerden yukarı çıktım ve asansörü kullandım. Önce açık olan düğmeye basarak diğer düğmenin önündeki kalkanı kaldırdım, sonra açılan düğmeye basarak çekirdeğin merkezini açtım. Çekirdeğe ulaştığımda kontrol paneline bulduğum renk kodlarını girmem gerektiğini fark ettim. Benim için çocuk oyuncağı olan bu işi de hallettikten sonra üç düğmeye de bastım. Bakalım ileride açılan yeni kapıdan geçince neler olacak?

Kelim Base

Hemen sol tarafta gördüğüm gaz tüpünü patlatınca orada saklanıp bekleyen karşılama komitesinin bir kısmını temizlemiş oldum, kalanlar da pek fazla sorun yaratamadılar bana. Sonra her iki taraftaki odalara girip silah ve ekipmanları topladım. Yerdeki Security anahtarını aldıktan sonra düğmeye basarak kapıyı açtım. Tam karşıdaki lazeri hemen patlattıktan sonra sol taraftaki odaya girdim ve duvardaki düğmeyi kullanarak camın önündeki korumayı kaldırdım. Artık camı kırmam için hiçbir engel kalmamıştı. Camdan girdikten sonra paneldeki düğmelere ve duvardaki düğmeye basarak hepsini açtım. Soğutucunun camlarından birini kırıp içeri girdim ve hemen en alttaki dar kapıdan geçtim. Burada bastığım düğme yandaki kapıyı açtı, böylece içerideki düğmeye de basabildim. Merdivenlerden çıkıp kapıyı açtığımda iki tane yuvarlak robotun beni beklediğini gördüm ve işlerini bitirmem pek uzun sürmedi. Tekrar soğutucuya ulaştığımda bu sefer soğutucunun içindeki kolun üzerine çıktım ve zıplayarak üst taraftaki boşluğa ulaştım. Hemen sola dönerek dar kısımdan ilerledim ve gizli bir bölmeyle ulaştım. Buradaki malları topladıktan sonra geri döndüm ve tel köprünün üzerindeki sol tarafta sarı şarj aletini gördüm. Bir gizli bölge daha mı diye düşünüp karşıya atladım ve bingo! Ard arda iki tane gizli bölge bulmuştum işte. Tekrar tel köprüye zıpladım ve ilerlemeye devam ettim.

Girdiğim odadaki düşmanları temizledikten sonra çıkıntından ilerledim ve pencerelerini kırdığım odada gördüğüm konteynırı havaya uçurdum. Bu sayede hemen yandaki panelde bozulmuş oldu ve ikinci köprü kendiliğinden açıldı. Odadaki düğmeye bastıktan sonra asansörle aşağı indim ve oradaki düğme ile geniş odadaki sütunların yukarı çıkmasını sağladım. Tekrar köprülülü odaya dönüp en aşağı indim ve

oradaki köprüyü kullanarak ortadaki sütunun içine girdim. Oradaki boşluktan aşağı atladım ve tünelden geçerek geniş bir odaya girdim. Sağ taraftaki düğmeye bastığımda dört tane platform çıktı ortaya. Sol taraftaki merdivenlerden çıktığımda yeni bir düğmeye ulaştım. Bu düğmeye bastığımda az önce sütunların yukarı çıkmasını sağladığım odadaki sütunlar yeniden şekil değiştirdiler. Henüz bunu neden yaptığını anlamış değilim, ama sanırım birazdan ortaya çıkacak. Geri dönüp yeşil kapıdan geçtiğimde kendimi birçok düşmanın arasında buldum. En son baktığımda hepsi ölmüş hâlde yerde yatıyorlardı. Karşıdaki düğmeye basıp sola doğru yöneldim. Köşede saklanan asker öldürüp güvenlik anahtarını aldım ve kapıyı açtım. Karşıdaki iki düğmeye de basınca pencereden gördüğüm kadarıyla bir şeylere enerji vermiş oldum. Yeşil kapıdan girdiğim odadaki iki lazeri de patlattıktan sonra sağ köşedeki patlayıcı konteynırı havaya uçurdum, böylece kendime yol açmış oldum.

Çömelerek ilerledikten sonra bulduğum iki düğmeye de bastım. Dar kapıdan geçtiğimde karşıdaki kırmızı kapının arkasından sesler geldiğini fark ettim. Bu kapıya ateş ettiğimde açıldı ve imparatorluk askerleri üzerime saldırdı. Ufak çaplı bir katliamdan sonra güvenlik anahtarını aldım ve sağ taraftaki pembemsi kapıya yöneldim. Karşıdaki camı kırıp içeridekileri öldürdükten sonra silahlardan birinin yanındaki düğmeye bastım, silahın üzerine kuruldu ve gelen tüm askerleri hakladım. Sonra da etraftaki kutuları vurup bıraktıkları malları topladım. Açılan kapıdan geçip kırmızı renkli odaya girdim ve buradaki iki düğmeye de bastım. Lazerler her tarafa zarar vermeye başlamıştı. Dikkatli bir şekilde çömelerek sola doğru ilerledim ve kapının kesilen yerinden geçtim. Merdivenlerden inip karşıdaki kapıdan girdim. İlerideki kapıyı açınca yerde yatan bir asker gördüm ve üzerindeki güvenlik anahtarını aldım. Ama gaz yüzünden buradan geçmem mümkün değildi. Arka taraftaki kapıyı anahtarı kullanarak açtım ve bir kontrol paneliyle karşılaştım. Bu paneli kullanarak ufak robotu kontrol edebilecektim. Robotumu az önce gaz olduğu için geçemediğim odaya gönderdim (yandaki küçük kapağı açmak için robotumla düğmeye basmam gerekti). Robotumu küçük kapaklardan geçirecek büyük odaya ulaştırdım ve platformdan aşağı indirerek oradaki düğmeye bastırdım. Tam geri dönyorduk ki mavi tünelin sağ tarafında bir oyuk fark ettim ve robotumla oradaki düğmeye de bastım. Robotumu yanıma kadar getirdim ve kontrolünü bıraktım. Az önce giremediğim odaya girdiğimde karşıda sarı şarj aletini gördüm. İşte bir gizli bölge

daha bulmuştum! Sola döndüm ve kapıdan geçip beni bekleyen askerleri öldürdüm ve gördüğüm tüm kristalleri patlattım. İlerlemeye devam ettim ve zırhımın şarjını doldurduktan sonra hemen yandaki tünelden geçerek Jan ile buluştum. Sanırım Kejim'deki görevim böylece sona ermişti.

Artus Mine

Araştırmalarımıza devam etmek için Artus Prime gezegenine yollanmıştık. Jan gemide beklerken, ben yere inip etrafa göz atmaya karar verdim. Tesislere ulaşana kadar vadiden aşağı doğru yürüdüm ve spot ışıklarının beni yakalamamasına dikkat ederek sol taraftaki nöbetçi kulesine doğru yöneldim. Kulenin içindeki düğmeye bastığımda ışıklar kapanmıştı. Kuleden çıktım, eğilerek boruların altından geçtim ve yolun sonundaki ölü askerin üzerinden Bowcaster silahını aldım. Tekrar geri döndüm ve karşıdaki tesise ulaşmak için boruların üzerinden yürümeye karar verdim. Burada çok dikkatli olmalıydım çünkü ilerledikçe bazı borular patlıyordu. Tesise ulaştığımda kapıyı açtım ve hemen geri çekildim. İçerideki askerlerini tümünü öldürdükten sonra asansörle yukarı çıktım ve güvenlik anahtarını alarak aşağıdaki kapıyı açtım. Zırhımı ve silahımı şarj ettikten sonra ilerideki kapının gerisindeki düşmanlarımı teker teker öldürdüm. Kapıyı açıp asansöre bindim. Buralarda gizli bir bölge olmalı diye düşünürken yolun yarısında duvarda çömelere geçebileceğim bir yer olduğunu fark ettim. Ama asansör çoktan aşağı ulaşmıştı. Tekrar hareket etmesi için bekledim ve bulduğum boşluğa girdim. Sanırım bu bölümdeki tek gizli bölgeyi bulmuştum. Aşağıda konuşan Storm'ların seslerini duyuyordum, sanırım aşağıda oldukça kalabalık bir grup beni bekliyordu. Önemdeki açıklıktan vurabildiğim kadarını vurdu ve geri dönüp asansöre binerek alt kata ulaştım. Kapıyı açtığımda geriye yalnızca bir iki tanesinin kaldığını gördüm. Onlar da fazla yaşayamadı elbette.

En uzak sol köşedeki kapıdan geçtim ve tam asansöre ilerlerken birden yukarı çıktığını gördüm. İçimde kötü bir his vardı ve bu kötü his üzerinde dört tane Storm'la geri dönen asansörü gördüğümde gerçekleşmiş oldu. Bu zavallıları da öldürdükten sonra asansörle yukarıya çıktım. Sola döndüğümde yalnız başına gezen bir devriye gördüm, ama o beni göremeden ölmüştü. Sağ taraftan ilerleyip kapıyı açtım ve yine beni öldürmek isteyen bir grupta karşılaştım. Zırhımı şarj ettikten sonra kapıdan dışarı çıktım. Izgaranın hemen üstünde durdum ve beklemeye başladım. Aşağıda belli aralıklarla dışarı çıkan bir boru fark

ettim ve üzerine atladım. Boru geri çekildiğinde açılan tünelden ilerledim ve kendimi küçük bir odada buldum. Önce etraftaki dört güç ünitesini, sonra da ortadaki üniteyi havaya uçurdum. Ortada açılan asansörün üzerine çıktım ve yukarıya transportun gelmesini beklemeye başladım. Transport gelince asansör yukarı çıktı, ben de yan taraftaki destek sütunlarının üzerine çıkıp bir sonraki transportun üzerine zıplayıverdim. İlk dönüşte mağarayı gördüğüm için transporta daha fazla ihtiyacım kalmamıştı.

Mağarada yengeçimsi yaratıklarla karşılaştım ama çömelip elime Stun Baton silahımı aldığımda hiçbir şansları kalmamıştı. Sürekli olarak sağa doğru ilerlemeye devam ettim, ta ki ölü madencileri görünceye kadar. Oradaki maden aracını kullandığımda yeni bir yol açıldı. İlerideki deliklerden aşağıdaki Swamp Trooper'ları görebiliyordum, yükseklik avantajımı da kullanarak hepsinin hakkından geldim. İkinci deliğe ilerledim ve transportun üzerine atladım. Hemen yan taraftaki izgaraya zıpladım ve cephaneleri topladıktan sonra asansörle aşağı indim. Odanın sonundaki kapıdan girdim ve yerdeki Swamp ve yukarıdaki Storm askerlerinin işini bitirdim. Ortadaki platformun üzerine çıkıp yukarıya ulaştım ve öncelikle sağ tarafa doğru gidip zırhımı şarj ettim. Sağ taraftaki kapıyı açar açmaz hemen solumdaki askeri vurdu, sonra da aşağısını temizledim.

Aşağıya indiğimde sağ tarafta bir konsol gördüm. Artık burayı havaya uçurmam için hiçbir engel kalmamıştı. Düğmeye bastığımda buradan dışarı çıkmak için fazla zamanımın kalmadığını anlamıştım. Kırmızı kapıdan ilerleyerek asansöre bindim. Sol tarafta bir Storm, sağda ise bir Swamp beni bekliyordu. İkisini de vurduktan sonra sağa doğru devam ettim. Artık son odadaki askerlerin de tümünü öldürdükten sonra yapacak pek bir şey kalmamıştı. Tavandaki iki lazeri de vurduktan sonra maden aracını çalıştırıp bölgeyi terk ettim.

Artus Detention

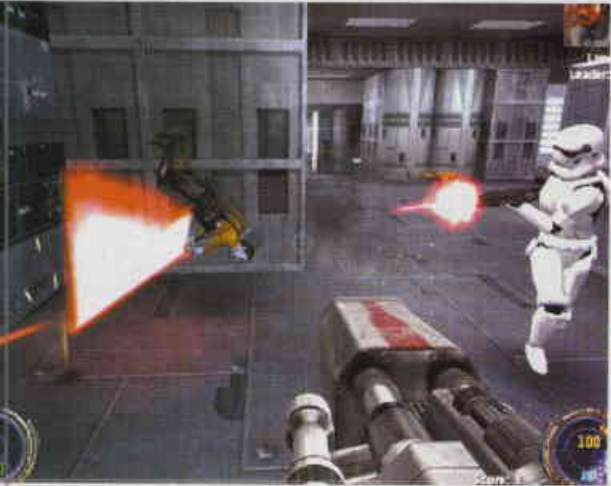
Maden aracı durduğunda ne arkamda, ne de önümde gidecek ray kalmamıştı. Hemen ilerideki iki Storm'u vurduktan sonra aşağı indim. Bir patlamayla devrilen demirlerden yukarı çıktım ve düğmeye bastım. Sanırım bu işlem aşağıdaki kapıyı açmıştı. Kapıdan girdiğimde her zamanki gibi Storm'larla karşılaştım. Sola dönüp ilerlediğimde ise birden sağ taraftaki kapı açıldı ve daha çok Storm üzerime saldırdı. Hepsini öldürdükten sonra açılan kapıdan girdim ve önce zırhımı, sonra da sila-



🔴 Jedi akademisinin şu anda bu kadar sakin göründüğüne kanmayın sakın. Oyunun en heyecanlı bölümleri burada geçecek.

hımı şarj ettim. Koridorun sonundaki düğmeye bastıktan sonra geldiğim yoldan geri döndüm ve yolun diğer yanındaki kapıya doğru gittim. Bir anda kendimi dev bir silindirin içinde buldum. Yapmam gereken şeyin bu silindirin en üstüne ulaşmak olduğunu anlamıştım ama bunun pek kolay olmayacağını düşünüyordum. Düşüncelerim yine doğruydular çünkü her taraf askerlerle kaplıydı. Yavaş ve kontrollü bir biçimde yukarı doğru ilerlemeye başladım. Askerler ve yol bitmek bilmiyordu ki kendimi bir anda robotlarla karşı karşıya buldum. Zorlu bir savaştan sonra hem cephanem, hem de sağlığım azalmıştı.

Silindirin en üst katındaydım artık, hemen karşı taraftaki kapıya doğru yöneldim. Etrafı temizledikten sonra merdivenlerden üst odaya çıktım. Her iki düğmeye de bastıktan sonra merdivenlerden aşağı indim ve bu sefer sağdaki kapıdan geçtim. Tavandaki lazeri vurduktan sonra camlı koridordan ilerlemeye başladım. Burada firar etmiş bir esirle karşılaştım, onu takip



🔴 **Multiplayer oynarken ışın kılıcıyla artistlik yapan birini görürseniz roket atarla bir selam yalayın. Eşer birisi size füze atarsa da Force Push ile aynen geri yollayabilirsiniz.**

ettiğimde geniş bir hangara ulaştım. Sağ tarafa döndüm ve asansörü kullanarak yukarıya çıktım. Üç askeri de öldürdükten sonra sağ taraftaki ızgaraya ateş ederek kendime yeni bir yol açtım. Buradaki asansör beni havalandırma boşluğuna ulaştırmıştı. En son girdiğim kontrol odasındaki düğmeye basmış olmam sayesinde çalışan



havalandırma boşluğundan hafifçe aşağı süzülürdüm. Karşıdaki ızgarayı da kırdığımda kendimi kayalık bir bölgede buldum.

İçgüdülerim yine gizli bir bölgenin sinyallerini vermeye başlamıştı. Ve tam o sırada kırılabilir bir ızgara gördüm. Bir kez daha gizli bölgeyi bulmuştum ama bu beni şımartmamalıydı. Yapacak çok işimin olduğunu düşünüp önceki açık ızgaraya yöneldim. Artık madenlere sızmıştım. Sürekli olarak sola doğru ilerleyip karşılaştığım yengeççikleri öldürerek çıkışa ulaştım. Gördüğüm manzara beni çok şaşırtmıştı. Benim Stun Baton yardımıyla kolayca öldürdüğüm yengeççikler, Storm askerlerini darmadağın ediyorlardı. Her ne kadar bu konuda bana yardımcı olmuş olsalar da, işim gereği onları da öldürmek zorunda kaldım. Önce büyük kapıdan geçtim, sonra da soldaki kapıdan. Sola ilerleyince bir düğme ile karşılaştım. Bu düğmenin ne işe yaradığını pek düşünmeden son girdiğim odaya döndüm ve uzak sol köşedeki kapıya doğru ilerlemeye başladım. Kapıdan geçip sağa döndüğümde büyük kapılarla karşılaştım. Merdivenleri temizledikten geriye döndüm ve sağ duvarı takip ederek yeşil olmuş kapıya ulaştım. Burada gördüğüm komutan derhal ellerini kaldırıp teslim olmak istedi, sanırım onu vurmamakla doğru olanı yapmıştım. Silahımı üzerinden bir saniye bile ayırmadım ve bana yolu göstermesini sağladım. Merdivenlerin tepesine ulaştığımızda kapıyı açtı ve etraf yine yengeççikler ve Storm askerleriyle doldu. Komutanın kesinlikle sağ kalması gerekiyordu, bu yüzden hiç vakit kaybetmeden yengeççikleri öldürdüm. Sonraki odaya geçtiğimizde yaptığım yanlışlıklar fark ettim. Komutan silah taşıyordu ve bunu benim üzerimde kullanmaya niyetlenmişti. Artık onunla işim kalmadığına göre ölmesinin de bana bir zararı dokunamazdı. Onu ve Storm askerlerini öldürdükten sonra Storm askerlerinin geldiği kapıya gittim ve asansörle aşağı indim. Koridorun sonunda parçalayabileceğim bir ızgara buldum ve oradan geçtikten sonra sağa dönüp ilerledim. Tünelin ucuna geldiğimde yapacak tek şey aşağı atlamaktı.

Artus Topside

Yere indiğim anda onu gördüm: bir AT-ST. Hızlı olmazsam derhal öleceğimin farkındaydım. Hemen sol taraftaki odaya girdim ve buradaki askerleri öldürdüm. Anahtar aldıktan sonra dışarı çıkıp asansöre bindim. Kulenin etrafında biraz dönünce işime yarayacak şeyi buldum. Hemen silaha atlayıp AT-ST'yi paramparça ettim ama hızımı alamamıştım. Silahı çevirip duvarlardaki askerleri de vurmaya başladım. Askerleri vurduktan sonra görüştü alanıma bir AT-ST daha girdi, sanki

az öncekinin başına gelenlerden hiç haberi yoktu. Onu da aynı akıbete uğrattıktan sonra silahtan indim ve en son Storm grubunun çıkmış olduğu kapıya doğru yöneldim. Anahtar kullanarak zırhımı şarj ettim. Başlarda etrafında döndüğüm kuleye doğru gittim ve oradaki askeri öldürdüm. Vadiden aşağı doğru ilerlemem gerektiğinin farkındaydım ama ortalık asker kayıyordu. Karşı duvarların tepesinde ise keskin nişancılar bulunuyordu. İlerideki kapıya yaklaştığımda kapı açıldı ve bir AT-ST daha ortaya çıktı. Yanındaki askerleri öldürdüm ama AT-ST'nin yanından koşarak geçip kendimi hangara attım.

Hangarın içindeki kapıdan geçip asansörle yukarıya çıktım. Gördüğüm bütün askerleri öldürdükten sonra sağa döndüm ve dış balkona çıktım. Yola devam ettiğimde gözümün bir ızgara çarptı. Belki bir şeyler bulabilirim düşüncesiyle ızgaraya ateş ettiğimde yeni bir gizli bölge bulduğumun farkında değildim.

Doğruya doğru hareket etmeye başladım. İyon topları ateş ettikçe metal platformlar elektrikle yükleniyorlardı, bunlara çok dikkat etmem gerektiğini biliyordum. Acele etmeden, yavaş ama emin bir şekilde yoluma devam ettim. Girdiğim ikinci ufak odadaki tavan lazeri az daha beni haklıyordu ama tam zamanında ateş etmeyi becerdim. Hangara girdim ve beni vuramayacakları uzaktan gördüğüm herkesi vurdu. Yerdeki Trip mayınını önceden fark etmiş olmasaydım, şimdi ölü bir adam olacaktım. En aşağı kata indim ve burada gördüğüm odaya girdim. Aldığım anahtar buradaki kapıda kullandım. İçerideki dört askeri de öldürdükten sonra düğmeye basarak iyon toplarının kalkanlarını devre dışı bıraktım. Artık bu topları rahatça patlatabilirim diye düşünüyordum ama tekrar en yukarıya çıkmak biraz zamanımı alacaktı. Sanki aklımdan geçenleri duymuşlar gibi her tarafın Storm dolu olduğunu gördüm, hedefime ulaşmak için arkamda birçok ölü bırakmam gerektiğini fark ettim.

En sonunda yukarıya ulaşmıştım. Hemen ortadaki silahın arkasına geçtim ve önce aşağıdaki AT-ST'yi, sonra da her iki yandaki iyon toplarını havaya uçurdum. Tesise geri döndüm ve bu sefer en ilerideki sağ kapıdan geçtim. Gireceğim oda Trip mayınlarıyla doluydu. Güvenli bir uzaklıktan en yakınındakini patlattım ve sol taraftaki lazeri etkisiz hale getirdim. Etrafı iyice temizledikten sonra yoluma devam ettim ve Raven's Claw'a ulaştım. Jan kaçırıldı ve ben Desann ile karşı karşıya kaldım. Onu yenemeyeceğimi gayet iyi biliyordum ama yine de kolay teslim olmadım. Gözlerim kapanırken son hatırladığım Desann'la olan mücadelemi kaybettiğimdi. 📍

Esor Güven | esor@level.com.tr

strateji ustası

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

Raiden'in görevini yarıda bırakacağını zannetmemişsiniz, öyle değil mi?

SHELL - 1 CORE B2 COMPUTER ROOM: Burada tüm yapmanız gereken Directional Microphone' u alıp B1' e çıkmak. Toplamak isteyene ekipmanlar da var tabii. Önce ekranın solundaki kapıdan girin ve Computer Room' a ulaşın. Dolaptan çok Book almak için kapaklarını açmadan önce yumruklayın. Cardboard Box 4 ve Directional Microphone' u aldıktan sonra radarınızı yükleyip B1' e çıkın.

Odada Policenauts, Zone of the Enders ve Metal Gear - Ghost Babel gibi oyunların posterleri var.

Papağana Coolant Spray' i kullanın. Papağana ateş edin.

Directional Microphone' u papağana yöneltip sürekli üçgen' e basın. Bir müddet sonra papağan sizin sorunuza tekrar edecektir.

Birinci kişi görüşünde papağana bakıp Rose' u arayın.

SHELL - 1 CORE B1: Hemen sağdaki kapıdan girip radarınızı yükleyin. Charlie' s Angels posterine gülen askeri boynundan yakalayıp retina tarayıcının yanına götürün.

SHELL - 1 CORE B1 HALL: Burada 25 rehine ve bir nöbetçi var. Nöbetçiye dokunmayın, sık geçtiği yerlerden birisine Book bırakın, tamamdır. Thermal Goggles' ı alın.



Ames, odanın en altında sol tarafa yakın bir adam. Directional Microphone' u doğrulttuğunuzda, kalp atışlarının yanı sıra cık cık şeklinde sesler duyarsanız doğru insanı buldunuz demektir, üçgene basın. Card Key Level 3' ü aldıktan sonra AKS-74u' yu seçin. Sonra da Ninja' ya teşekkür edin.

Rehinelere Coolant Spray' i kullanın.

Odanın en alt sağındaki rehine size çelme takıyor.

Genç diyebileceğiniz sadece bir bayan var. Onu bulun ve eğlenin. Ona Directional Microphone' u yöneltip L3' e basarsanız, Raiden kızın vücut ölçülerini tahmin edecek. Üçgene basarsanız adını da öğrenirsiniz.

Onu izleyin, arada bir bacıklarını açıyor. Sürünerek giderseniz hemen geri kapatıyor. M9 ile vurursanız tekrar bacıklarını açıyor. İsterseniz ayıpçı fotoğraflar çekebilirsiniz.

❖ Çok ayıpçı fotoğraf çekip Rose' u ararsanız delirecektir.

❖ Ocelot' u dinlerken Microphone' u tuvalete doğru çevirin.

SHELL - 1 CORE B1: Şimdi başkanı bulmak üzere Shell 2' ye gideceğiz ama önce Shell 1 Core' dan çıkmamız gerekli. Hemen asansörle 1F' e çıkın.

SHELL - 1 CORE 1F: Geldiğiniz yoldan

geri giderek EF Connecting Bridge' e geçin.

EF CONNECTING BRIDGE: Hızla koşup sağa dönün.

STRUT - F WAREHOUSE: Buradaki üç Level 3 odaya da girip, içeride ne var ne yok top-





❖ Bu flamanın arkasına iyi bakın.

layın. RGB6 ve PSG1 (abareey, sniper rifle!) aldıktan sonra karşıdaki delikten PSG1-T'yi almayı da ihmal etmeyin. Shell-2 ye devam ediyoruz. EF Connecting Bridge' e geri gidin, oradan karşıya geçin.

STRUT - E PARCEL ROOM: Odada ne var ne yok toplayıp üst soldaki kapıdan DE Connecting Bridge e, oradan da Strut - D' ye geçin.

STRUT - D SEDIMENT POOL: Burada üç kapı var. Sizin gireceğiniz, ortadaki. Yol boş zaten, kaptırıp gidin ve bu Level 3 kapıdan geçin.

CONNECTING BRIDGE SHELL 1 - 2: Bu köprü Semtex patlayıcılarıyla dolu. Köprüyü geçmek için on adet kontrol cihazını vurmamız gerekir. İşler PSG1 ve titremeyi durduran Pentazemin' e kalıyor. İlk iki cihaz hemen önünüzdeki basamakların altında. Yeşil ışık yanan cihazları vurun. Üçüncüsü geldiğiniz kapının üzerinde. Dördüncüsü tam önünüzdeki tankın üzerinde. Beşincisi önünüzdeki yolun döne-meçten önceki en son noktasında sola da-yalı ve yerde. Altıncısı karşınızda uçan Cypher' in üzerinde. Sadece en üstteki yeşil ışığın olduğu parçaya ateş edin, yoksa bay bay. Yedincisi Strut-G kapısının solunda, sekizincisi sağında. Dokuzuncusu sekizincinin altında marlıların arkasında ve onuncusu da bayrağın tam arkasında. İşiniz bittiğinde Pliskin ve partneri Ota-con, rehineri kurtarmak için yürüttükleri helikopterleri ile görünuyorlar. Solid Snake olduğunu söyleyen bir adam çıkıyor meydana. Pliskin sınırlanıp adamı helikopterden öldürmeye çalışıyor. Adamın Solidus Snake olduğunu anlıyoruz. Liquid ve Solid Snake' in kardeşi. Yani üçüzmüş bunlar, aman da aman. Bu arada Vamp' de kaybolan Harrier Jet ile çıkageliyor. Pliskin size Stinger Missile Launcher ve cephaneye yolluyor. Harrier' ı indirmek ise size kalıyor...

BOSS 4 : AV - 66 HARRIER II: İlk oyunda Apache indirmiştik, burada da Harrier' e kısmetmiş. Hemen Ration ve Stinger Launcher' ı seçin. Harrier, radarınızda kırmızı nokta ile işaret ediliyor. Stinger' ınız ile jete kilitletiğinizde, hedef kırmızıya dönecektir; hemen ateş edin. Mümkün olur-

sa Harrier' ı, Stinger' ın hedefinden hiç kaçırmayın. Burayı hasar almadan geçmeniz biraz güç, o yüzden vurmaya özen gösterin. Yine de R2 tuşunu doğru kullanarak kaçabileceğiniz zamanlar kaçın. En kolay yol kontrolü ele aldığımız anda karşı tarafa koşup, kapının yanındaki duvara dayanmak. Size vurmaları çok güçleşecektir, siz de rahatça onu indirebilirsiniz.

❖ "Sons of Liberty" flaması ters çevrilebilir. Kontrol pad' ini ikinci porta takıp, birkaç kez hızlıca L1' e basın.

❖ Yedi kere köprüyü terk edin. Sekizinci gelişinizde radarda bombaların yerleri gözükülecek.

❖ Helikopter' e ateş edin ve yanıt bekleyin.

❖ Olayın ardından Snake' i arayın ve neden "Pliskin" adını kullandığını öğrenin.

CONNECTING BRIDGE SHELL 1 - 2: Oylara bakınız, Harrier' ı indirdik, Metal Gear Ray meydana çıktı, Harrier' ı tuttu, bu arada Vamp suyun üzerinde ve dik duvarda koşup kaçtı, bir de Pliskin' in Snake olduğunu, yani Snake' in hala yaşadığını ve bizimle beraber olduğunu öğrendik. Bir den bire bu kadar gelişme fazla değil mi? Shell 2' ye geçmek için bir yol bulmalısınız. Eğer ateşin yanına giderseniz cebinize mesaj gelecektir. Şebeke DeadCell mi acaba? İsterseniz ateşi Coolant ile söndürüp soldaki merdivenden inerek Ration' ı alabilirsiniz. Ama sakın zaman kaybetmeyin, yoksa siz de denize düşen merdivenle beraber giderseniz. Şimdi iş karşıya geçmeye kaldı. Köprü'nün sağ tarafındaki uzun demir var ya, işte onun başlangıç tarafından aşağıya sarkın ve ucuna kadar gidip aşağıdaki borunun üzerine düşün. Gerideki Ration' ı alıp yola devam edin ve boru bitene kadar koşmayın, sağa döndükten sonra ise hiç durmayın (koşun yani). Şimdi karşıya zıplayın ve ateşi söndürün. AK Suppressor ve geriye kalan ekipmanları alın. Yolun sonunda parmaklıklardan sarkıp aşağı platforma düşün. Gelen iki nöbetçiyi PSG1-T ile bayıltın. Köprüyü geçip delikten atlayın. Bir sonraki delikten atlayamazsınız. Bunun yerine kenardan sarkıp karşıya geçin. Daha sonra merdivenden yukarıya çıkın. Buradaki nöbetçi sizi bazı pencerelerden görebiliyor, dikkatli olun. Hiç durmadan sürünüzseniz hem düşen platformdan, hem de pencereden bakan nöbetçiden kurtulabilirsiniz. Köşeyi döndükten sonra ise çok ince bir yerden geçmeniz gerekecek. Bunun için duvara yaslanıp eğilerek karşıya geçin. Bu arada aşağıya doğru kimyasal atık bırakan askeri önemsemeden yolunuza devam edin ve aşağıdaki platforma düşün.) Sırada KL Connecting Bridge var.

❖ Book' u ateşe verebilirsiniz.

❖ Çiç yapan askerin altına geçip yuka-



rıya bakın. Hayatta her zaman göremeyeceğiniz bir an bu. Aynı anda codec ile arkadaşlarınızı arayın.

❖ İlk pencerenin sağında ayakta durun ve birinci kişi görüşünde parmak uçlarınıza kalkın. Sol tarafta yerde bir heykel olacak.

KL CONNECTING BRIDGE: Sonunda Shell - 2 Core' a girebileceğiz ama yolumuzda devriye gezen dört Cypher var. Burada Chaff Grenade fırlatıp dört Cypher' ı da vurun. Ortadaki delikli köprüden geçeceksiniz. Önce zıplayıp sonra tutunarak Shell 2 Core' a ulaşacaksınız. Oh be.

SHELL - 2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM: Olga' yı dinledikten sonra remote control missile launcher' ı bulmaya gideceğiz (Nikita). Buralarda nöbetçi olmadığından rahat takılabilirsiniz. Sola dönün ve merdivenlerden aşağıya inin. Socom Ammo' yu alıp yola devam edin. Şimdilik sağdaki kapıdan geçmeyin. Radarınızı yükleyip, asansörün tam karşısındaki duvara yaslanın ve vurun. Başkan gelecek. Şimdi asansöre binip B1' e inin.

❖ Bir kutuyu seçip elektrikli alana girin.

❖ Elektrikli alana Magazine fırlatın.

❖ Havalandırma sistemindeki tüm barları Nikita ile yok edebilirsiniz.

SHELL - 2 CORE 8F FILTRATION ROOM 1: Hemen radarınızı yükleyin ve merdivenden suyun içine girin. Şimdi bir Nikita Launcher bulana kadar yürümelisiniz. Radarınızda gördüğünüz parlak mavi noktalar çıkıp hava alabileceğiniz yerlerdir. Ben size Launcher' ı nasıl alacağınızı söyleyeyim. Dalın ve ilk sağa dönün. Koridorun sonuna kadar gidin ve sola dönün. Yine ilk soldan ve sonra sağdan dönün, Nikita tam önünüzde duruyor. Aynı şekilde geri giderek birinci kata çıkın.

❖ İkinci hava cebinin batısındaki yığının altında bir heykel var. Stillman' in cesedinin görüldüğü yer.

SHELL - 2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM: Burada, alamadığınız Nikita mermilerini alıp kameraların bulunduğu odaya girin. Girmeden önce kapıdan kameraları vurmaları öneririm. Kutuların üzerine çıkıp karşıdaki karanlık alana Nikita' nızı ateşleyin ve havalandırma deliğinden geçerek üzerinde kırmızı ışıklar bulunduran panele çarpın. Başkana vurmamaya da

özen gösterin. Daha sonra Olga'nın elektrik verdirdiği alandan geçerek başkanı kurtarın. Disc ve Key Card Level 4'ü alıp Emma Emmerich'i bulmak için yola koyulun. Emma Shell - 2 Core'da; ona ulaşmak için yüzmelisiniz. Bu iş biraz zor, ama paniklemeden birazdan söyleyeceğim yolu izlerseniz işiniz kolaylaşır. Radarınızdaki parlak mavi hava noktalarını hatırlayın, havanız bitmeye yakın burardan yüze çıkarak nefes alabilirsiniz. Aynı zamanda yüzerken hızlıca üçgene basarsanız oksijeniniz az gider. Alt kattan suya inin ve ilk sağa dönün. En sondan sola dönün ve tekrar sola dönün. Sonra da ilk sağ. Ration'ı alıp sola dönün fakat bu



❗ Nasıl bir karızmasın sen behey yawrum...

radaki mayınlara dikkat edin. Yüze çıkıp nefes alın. Hemen altınızdaki kapılardan birisi açılıyor, içeriye girin. Burası birazcık karışık, haritanıza bakarak diğer uca ulaşın. Nefes alıp merdivenden yukarıya doğru çıkın.

SHELL - 2 CORE B1 FILTRATION ROOM 2: Vamp ile geyik yapınız, fazla uzatmadan sadede geliniz.

"Show me what you have got!!!"

BOSS 5: VAMP: Vamp burada maymun gibi maaşallah, sıçramadığı yer kalmıyor. Ben size anlatsam bile siz zaten birkaç kez denemeden burayı geçemeyeceksiniz, en iyisi doğru ekipmanla deneyin. RGB6'yı Vamp'e ateş etmekte kullanacaksınız. Arada bir suyun içine Grenade de atmayı ihmal etmeyin. Vamp'in enerjisi dörtte birine indiğinde veya RGB6 merminiz bittiğinde Stinger'in kullanın ve Vamp'i sulara gömün. Ration'ın sürekli seçili olması gerektiğini unutmayın. Claymore Mines da kullanabilirsiniz, ama sakın suya atmayın.

❖ Suya atacağınız Stinger, Grenade veya RGB6, Vamp'in oksijen seviyesini düşürür.

❖ Dövüştüğünüz esnada kapıya gidip baktığınızda Emma'yı göreceksiniz.

❖ Vamp'den sonra Emma'yı almaya giderken ilk hava deliğinden çıkıp birinci kişi görüşünde karşıya bakın. Havalandırma deliğinden bir kız göreceksiniz. Rose sizi arayıp bağırarak.

❖ Dolaplı odada Directional Microphone'u Emma'ya yönlendirerek kalp atışlarını dinleyin. M9 ile vurduktan sonra tekrar deneyin.

❖ Emma'ya Coolant Spray sıkın.

❖ Emma'nın sırtına C4 takın.

❖ Üzerine yürüyüp yere düşürün, ardından siz de üzerine yatın. Şimdi onu Codec ile birkaç kez arayın.

❖ Aynı şekilde onu arkadan yakalayıp Codec ile arayın.

Dövüştün sonra yukarıdaki kapıdan geçip islanmaya hazır olun. Şimdi U dönüşünü yapın ve ikinci sola dönüp Body Armor'ı alın. Sonra buradan çıkıp sağa U dönüşü yapın ve merdivenlerden çıkıp kapıdan girin. Radarınızı yükleyin, dolapları tarayıp malzemeleri toplayın, ama ortadakini en son açın. Ortadaki dolaptan Emma'yı çıkartıp Shell-1 Core'a götüreceksiniz. Suya dalıp düz gidin. Sondan sağa dönün, en



❗ Bir şey mi vardı genç?

-Yok abi, ne demek...

sondan 180° dönerek merdivenlerden çıkın. Vamp ile dövüştüğünüz odada olmalısınız. Burada Mine Detector'u çalıştırın ki mayınların yerini görün. Bu arada hatun size yazılıyor haberiniz olsun.

SHELL - 2 CORE B1 FILTRATION ROOM 2: Aynı geldiğiniz şekilde buradan da çıkın, ama bu kez yuvarlağa daha hızlı basın ve daha sık hava almaya çıkın.

SHELL - 2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM: Bu



❗ İşte Emma bu. Fakat o oturmuş ne öyle?

alanda beş nöbetçi olduğu için işiniz o kadar da kolay değil. Bence önü ve arkayı çok iyi kontrol ederek bütün nöbetçileri haklayın. Buradaki bütün ekipmanları toplayıp KL Connecting Bridge'e çıkın.

KL CONNECTING BRIDGE: Emma ölürse oyun biter biliyorsunuz. Bu yüzden önce PSG1 ile iki Cypher'ı patlatın. Daha sonra Emma'yı da alarak ilerleyin. Üzeri ızgara ile kapatılmış deliği geçer geçmez Socom ile karşınızdaki nöbetçiyi vurun. Şimdi ateşi söndürün ve level 5 kapıdan girin nasıl oluyorsa artık... Ah şu kızlar...

STRUT - L SEWAGE TREATMENT FACILITY: Bu kü-



❗ Emma yanınızdayken daha bir saldırgan olmasın.

çük yerde bir çift nöbetçi var ve yine onları haklamak zorundasınız. Koridora girin ve hissettirmeden iki nöbetçiyi de bayıltın veya öldürün. Emma'yı alıp yolunuza devam edin.

STRUT - L OIL FENCE: Oyunun keskin nişan eğlencesine geldik. Bütün yollar kapalı, Emma Shell 1'e borunun üzerinden yürüyerek gidecek. Borudaki Claymore Mine'leri, o üzerlerinden geçmeden önce vurmamız gerekli. Bunun için önce Thermal Goggles'ı seçin, sonra PSG1'i kullanın. Bu arada Cypher'ları ve diğer nöbetçileri de zaman kaybetmeden haklamamız gerekiyor. Hemen hatırlatayım, elinizin titrememesi için Pentazemin kullanabilirsiniz. Emma ilk boruyu geçtiğini söylüyor. Zorlanmaya başladığınız anda codec'ten Snake'i arayın, işlerinizi kolaylaştırın. Hazır Sniper'ı seçmişken, iki tane de Vamp'e sallayalım diyorsunuz. Hemen Pentazemin alın ve Vamp'in kafaya iki üç tane geçirin. Amman Emma'yı vurmaya ha, yoksa memory kartınızdaki save dosyası otomatik olarak silinecek, ve kesinlikle buradan oyuna devam edemeyeceksiniz.

❖ Boruların üzerindeki Emma'ya Directional Microphone'u doğrultun. Aba kendi kendine konuşuyor. İlk Strut'in etrafından dönerken de deneyin.

❖ Emma ikinci Strut'in etrafından dönerken de Shell 1'de tuvalette gördüğümüz adamla karşılaşacak.

❖ Snake'i bulmak için sağ tarafınız bakın. Ona ateş ederseniz size cevap verecektir. İşte size kahramanımızla teke tek bir Sniper karşılaşması şansı.



❗ Oyun yapmamışlar, yağlı boya çalışmışlar mübarek...



❗ Bu sahne gerçekten çok acıklı, soğan doğrayın.

❖ Size yardım ederken Directional Microphone' u ona yöneltin.

STRUT - E PARCEL ROOM: Şimdi Shell 1 Core Computer Room' a ulaşmak için 300 saniyeniz var. Geç kalırsanız Emma ölür ona göre. Ha demin ufak bir şaka yaptım, umarım kızmadınız. Kapıyı açıp çıkın. Hemen solunuzdaki kapıdan girip sola dönün. Odanın en altından sağa devam edip EF Connecting Bridge' e çıkın.

EF CONNECTING BRIDGE: Burada hemen üç Cypher' ı da Socom ile vurun ve kenarlarından tutunarak Core' a ulaşın.

SHELL - 1 CORE 1F: Asansöre binin ama çabuk olun.

SHELL - 1 CORE B2 COMPUTER ROOM: Sonunda Hal ve Emma yan yana. Virüs çalışacak mı? Zaman gösterecek. Solidus Arsenal



❗ Kadından feminist, Olga' dan ninja minja olmaz kardeşim; bilmem ben.

Gear' ı çalıştırmaya hazırlanıyor. Ninja' nın Olga olduğunu öğreniyoruz. Sanırım Snake ile olan işbirliğimiz buraya kadar mı.

ARSENAL GEAR STOMACH: Oyunun final ayında, Arsenal Gear' ın içindediniz. Ayırtığınızda çıplaksınız. İşkenceye maruz kaldığınızda çok hızlı bir şekilde üçgen tuşuna basmalısınız. Olga, Snake' in eşyalarını aldığını söylüyor ve bizi serbest bırakıyor. Çıplaksınız ama en azından serbestsiniz. Yan odaya geçin, radarınızı yükleyin ve dışarıya çıkın. Buradan sonra enerjinizi çok idareli kullanmak zorunda olduğunuzu hatırlatmak isterim.

❖ Bir nöbetçiye yakalanıp kaçın ve işkence aletine yaslanın. Nöbetçi oraya bağlı olduğunuzu zannedecek ve "keşke bende de bundan olsa" diyecek. Artık neye diyebilmiyorum.

ARSENAL GEAR JEJUNUM: Burada Campbell ile ilgili bazı kılınmalarımız oluyor. Bakın neler söylüyor: "-Hemen konsolu ka-

pat!", "-Ekranı çok yakın bakıyorsun", "-Uzun zamandır bu oyunu oynuyorsun, başka işin yok mu?", "-Rose' un odasından çıkan bir erkek gördüm, pek samimi-lerdi...", "-President Baker kirdiğin duvarın yanında", ve dahası; yani abide kayış kopmuş. Burada amacınız üst katta, en sonda sağdaki kapıdan girebilmek. Önce birinci nöbetçiye atlatmalısınız. Sağ taraftaki kutunun arkasından kaçın. Şimdi ikinci nöbetçiden önceki en soldaki kutunun arkasına saklanın ve gitmesini bekleyip sol tarafından geçin. Yine sola saklanın. Karşınızdaki Ration' ı alın, ihtiyacınız olacak. Üçüncü nöbetçi bizim çıkacağımız soldaki merdivenin olduğu taraftan ayrılmıyor. Belki kutuların bize doğru olan tarafına bir kere vurup ses çıkartmak işe yarayabilir. Yukarı çıktığınızda köprüden sürünerek veya yürüyerek karşıya geçin. Kameraya dikkat edin. Daha sonra önce sola, sonra sağa dönerek buradan kurtulun: Kapının önündeki nöbetçinin sizi fark etmesi önemli değil, siz kapıdan koşarak girin de...

ARSENAL GEAR ASCENDING COLON: Ekranı doğru gelin ve Ration' ı alın. Geri döndüğünüzde Snake Abi sizi bekliyor olacak. bütün ekipmanlarınıza ek olarak Olga' nın gönderdiği bir hediyeyi de alıyorsunuz: High Frequency Blade. Kullanmak için



❗ İşte bu kılıç artık bizim. Bir elbeyin bakın, nasıl da keskin...

sağ analog kolu çevirmelisiniz.

❖ Ration' ı alıp biraz dolanın. Radar yerine Japon bir hatun videosu gelecektir. Codec' e yanıt vererseniz videoyu kaybedersiniz.

ARSENAL GEAR ILEUM: Burada epey bir asker ile savaşmanız gerekli, ama sorun yok; Efsanevi Kahraman Snake bizim tarafımızda! Ration' ı seçip ilerleyin. Öncelikle Stinger ile köprüdeki adamları indirin. Koridorun sonunda bir çok kişi ile uğraşacaksınız, burada mümkün olduğunca Ration toplamaya bakın. Eğer Snake' in enerjisi çok azalırsa onu bayıltın ve tüm ateşi üzerinize çekin. Unutmadan; burası High Frequency Blade' i kullanmak için hiç de uygun bir yer değil.

ARSENAL GEAR SIGMOID COLON: Şimdi High Frequency Blade' i kullanabilirsiniz işte. Hemen uyarayım, ekran birkaç kez gidecek ve "Fission Mailed" yazısı çıkacak. Siz aldırış etmeden küçük ekranda görünen düşüşünüze devam edin. Sonunda Fortune

gelip, Snake ile kozlarını paylaşacak.

ARSENAL GEAR RECTUM: Burada Solidus ile karşılaşacaksınız. Sizi çok sevdiğinden sadece altı taneçik Metal Gear RAY' i üzerinize salıyor, aman da ne şekerlermiş... Buna da şükür, Extreme modda bu sayı yirmiyeye çıkıyor.

BOSS 6 : METAL GEAR RAY' LER: Hadi bakalım, işte oyunun en çeviklik gerektiren bölümü. Metal Gear REX size zor mu gelmişti? Bu kez altı adet Ra ile aynı anda baş etmek zorundasınız. Gerçekten oldukça zor bir boss, ama geçmesi imkansız değil; yılmayın, başarabilirsiniz. İşte Ray' lerin temel saldırıları...

❖ Lazer: Ray' in baş kısmı açılıyor ve üzerinize mavi lazer ışınları gönderiyor. Acittiğine şüphe yok ama koşup X tuşuna basarsanız kurtulma şansınız yüksek.

❖ Misil: Ray' ler size güdümlü füze yolluyor, genellikle bunu platformda olmayanlar yapıyor. Geldiklerini duyduğunuzda her şeyi bırakıp koşmaya başlayın. Bu saldırı esnasında sakın durup karşılık veremeye çalışmayın.

❖ Füze: Kurtulması en zor olan saldırı, ama doğru hareketi yaparsanız sorun olmayacaktır. Yeter ki R2 tuşunu zamanında kullanıp Stinger' ı bırakın ve koşmaya başlayıp takla atın.

❖ Makineci tüfek ateşi: Ray bu saldırı-



❗ Ray görüldüğü kadar masum değil.

dan önce başını sallıyor. Yine koşup zıplayarak kaçabilirsiniz. Hemen ardından Stinger' ı sallayın.

❖ Ezme: Salata olmak istemiyorsanız ayaklarının dibinde fazlaca dolaşmayın.

Kısaca bu bölümü geçmenin sırlarını şöyle özetleyebilirim:

1- Sabırlı olun.

2- Body Armor mutlaka seçili olsun ve enerjinizi mümkün olduğu kadar dolu tutmaya çalışın.

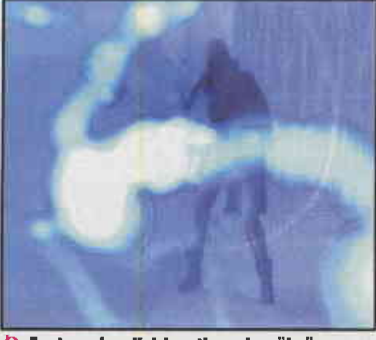
3- Şans buldukça Stinger' ı doğru nişan alarak ateşleyin. R2 tuşu ile hızlı açıp kapatmayı iyi kullanın.

4- Gereksiz yere riske girmeyin, özellikle başlangıçtan itibaren işi ciddiye alın.

5- Kesinlikle bir yerde sabit durmayın. Koşarken X tuşunu çok sık kullanın.

6- Ray' e en fazla hasarı kafasından verebilirsiniz. Özellikle de lazer saldırısı sırasında ağzı açıkken avlamaya çalışın.

7- Ağzını açmanın bir diğer yolu da önce dizinden vurmaktır. Hemen ardından açılan ağızına da sıkın. Bütün saldırılarını-



Fortune kendini ispatlamadan ölmüyor.

zı böyle yapmaya çalışın.

8- Bir Ray' e çok yakın durursanız, diğerleri size saldırmaya çekinirler, ama ezilmemeye de dikkat edin.

9- Eğer füzeler tarafından vurulursanız ve hemen ardından füze gelmeye devam ediyorsa yerden kalkmayın, diğer füzeler size etki etmeyecektir.

10- Koştuğunuz zamanlarda bol bol Chaff Grenade fırlatın, böylece bazı silahlarını kullanamazlar ve sizi vurmaları güçleşir.

11- Stinger mermileri için kaygılanmayın, sürekli kenarlarda çıkıyor. Siz kullandıkça ortada Ration' da çıkıyor ama buna fazla güvenmeyin, çünkü hem en fazla dört tane çıkıyor, hem de tam ortada; yani ezilme riskiniz yüksek.

Dövüşten sonra hikayedeki bütün boşluklar doluyor. Şimdi neden hikayeyi yazmadığımı sormayın, şu elinizde tuttuğunuz dergi kadar sürer. Şimdi işi gücü bırakıp bir yarım saat filmi izleyin. Sırada Solidus Snake var...

FINAL BOSS : SOLIDUS SHAKE: Burada High Frequency Blade' i kullanacaksınız ve tam bir kılıç dövüşü olacak. Ama Solidus' da iki kılıç ve güçlü bir zırh var. Önemli değil, o kadar Ray' i alt ettikten sonra, Solidus' u çığ çığ yer, iki dakikada sindirirsiniz bile. Body Armor' ınız seçili olsun ama enerjinize dikkat edin. Solidus boyunuza yapıyorsa, hızlıca üçgen tuşuna basın. Yolladığı füzelerden kaçmak oldukça kolay. Kurtulması en zor olan saldırısı jet. Yanmaya başlarsanız sürekli zıplayın ki çabuk sönsün; tütmeyin. Kılıçla saldırırsa korunun ve karşılık verin, siz daha iyi kılıç kullanıyorsunuz. Bir de zıpladığı bir



Solidus Snake de çok güçlüydü, ama biz inanmıştık, mutluyuz.

saldırısı var ki, buna yakalanacağınıza bile inanmadığımdan bir açıklama yapma gereği duymuyorum.

Nihayet oyunun sonuna ulaştınız. Burada Patriots ile ilgili güzel bir açık kapı bırakılmış ve Metal Gear Solid 3' ü beklememiz gerektiğinin sinyali verilmiş. İyi güzel ama bence Hideo Kojima' nın saçmalamasına ramak kalmış. MGS3 için endişelenmiyorum dersem yalan olur. Yine de MGS2 gibi mükemmel bir oyunu bizlere sunduğu için ona teşekkür ediyorum. Bye&Smile...

SON

Hop, bir dakika! Yazı daha bitmedi, nereye gidiyorsunuz? Daha oyun ile ilgili açıklamalarım olacak, okumadan geçmeyin.

❖ Oyunun sonunda size verilecek olan kodu bir kenara kayıtlı edin. İstediyiniz zaman www.konamijpn.com adresine giderek bu kodu sisteme girebilir, ve dünya çapında oyuncular arasındaki yerinizi görebilirsiniz.

❖ Bu kodun verildiği ekranda hızlıca yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol, sağ, X ve yuvarlak yapın. Snake size başıracaktır.

❖ Oyunu iki kere bitirdikten sonra Snake ve Raiden güneş gözlükleri takacaklardır. Aynı şekilde oyunu beşinci, yedinci ve dokuzuncu bitirilerinizde de gözlükle oynarsınız.

❖ Oyun sonu notunuzu yükseltmek için hiç Ration kullanmama, hiç kimseyi öldürmeme, hiç save etmeme, bol Dog Tag toplama ve hızlı bitirme gibi seçenekleriniz var.

❖ 150 Dog Tag toplayıp, oyunu bitirseniz Stealth Camouflage, Digital Camera ve Bandana sahibi olursunuz. Nedense Stinger Missile doğrulttuğunuz askerler, Dog Tag' lerini daha çabuk veriyorlar, enteresan...

❖ Oyunu bir kez bitirdiğinizde Special menüde Casting Theater seçeneği açılacaktır. Burada seçtiğiniz sekiz arada sahnedeki bazı karakter modellerini değiştirme şansına sahip olacaksınız. Bunlardan bazıları Snake (MGS1), Revolver Ocelot (MGS1), Ofis çalışanı (erkek), Ofis çalışanı (bayan), yaşlı kadın ve Rose. Yedinci demoda Solidus yerine Rose' u koyup şamatayı izleyin.

❖ Hard veya Extreme zorluk seviyesinde, Snake' e verebileceğiniz bir traş makinesi var.

❖ Snake' i ile bayıltarak Dog Tag' ini alabilirsiniz.

- ❖ Very Easy: Iriquoi Pliskin
- ❖ Easy: Meryl Silverburgh
- ❖ Normal: Solid Snake
- ❖ Hard: Liquid Snake
- ❖ Extreme: Hideo Kojima



Artık siz de onlardansınız.

❖ Oyunun yapım ekibindeki So Toyota' nın Dog Tag' ını almak için AB Connecting Bridge' de, sağ çıkıştaki askeri deneyin.

❖ Night Vision Goggles' ı almak için B1 Shell 2' de suya girip, sağ, sol, sağ yapın.

❖ Plant bölümüne başladığınızda, havuza bakan parmaklıklardan sarkıp düşün ve Shaver' ı (traş makinesi) alın. Snake ile ilk karşılaştığınızda ona vereceksiniz. Shaver, sadece Hard zorluk seviyesinde bulunabilir.

❖ Strut A' nın çatısında sürekli martıları avlarsanız, bir müddet sonra martılardan birisi telsizle yardım isteyecektir. Birinci kişi görüşüne geçip yukarıya baktığınızda etrafınıza bir sürü martının toplandığını göreceksiniz. Hatta size bomba atacaklar.

❖ Core 2' nin bazı su altı bölümlerinde, havalandırma deliklerinde lastik ördekler yüzüyor. Kafalarına ateş ederseniz vak sesi duyarsınız.

❖ Stealth Camouflage' a (görünmezlik) sahip olduğunuzda, bir nöbetçiyi öldürüp diğerinin yanına taşının. Sonra görünmez olun. Yardıma gelenler gariban nöbetçiyi suçlayacaklardır.

❖ Stinger Launcher ile martı avlamayı denediniz mi?

❖ Böceklerin olduğu bölgeye C4 yerleştirip, birinci kişi görüşünde patlattınız mı? ❖

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Yeni Ninja' mız "Mr. X"

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Championship Manager 2001/2002

İyi oyuncuları ucuza almak için

Bu hileleri herhangi bir Championship Manager oyununda yapabilirsiniz. Yeni bir oyuna başlayın. Sadece İngiliz, İspanyol ve İtalyan ligleri ile başlayın oyuna. Seçtiğiniz herhangi bir ligdeki en iyi oyuncuları almak için şunları sırasıyla yapın.

- 1) Add Manager seçeneğine girip, satın almak istediğiniz oyuncunun bulunduğu takımı seçin.
- 2) Almak istediğiniz adamı rezerv veya "B" takımına alın.
- 3) Transfer durumunu değiştirip, "takımı tarafından istenmiyor" haline getirin. Değerini de 500.000 olarak belirleyin.
- 4) Esas takımınıza geçip o oyuncuya transfer teklif edin.
- 5) Takımlar arasında geçiş yaparak transferin tamamlanmasını bekleyin.
- 6) Eğer transfer belli bir tarihte yapılacaksa (mesela sezon sonu) transfer tamamlanana kadar diğer takımdaki menajerinizi işten çıkartmayın. Futbolcunun sizin takıma geçtiğinden emniyet olduktan sonra diğer menajeri işten çıkartabilirsiniz.

En İyi Genç Oyuncular

Futbolcu	Takımı
Andy Parkinson	Tranmare
Bobby Zamora	Brighton
Brett Ormerod	Blackpool
Carl Lurie	Hyde Utd
Chris Greenacre	Mansfield
David Healy	Preston
Dean Ashton	Crewe
Jason Koumas	Tranmare
Jermaine Jenas	Nottingham Forest
Jonathan Macken	Tranmare
Jon Harley	Fulham
Luke Chadwick	Man Utd



Might & Magic 9

Gemi Tarihleri

Might & Magic 9'da da serinin önceki oyunlarında olduğu gibi şehirler arasında (daha doğrusu haritalar) kolayca dolaşabilmemiz için bir taşımacılık sistemi bulunuyor. Bu sefer yolcularımızın tümünü gemiyle yapıyoruz (hatırlarsanız öncekilerden at falan vardı). Haliyle bir haritaya gidebilmek için hangi geminin, hangi gün, nereden kalkacağını bilmeniz gerekiyor. Tablo size oldukça yardımcı olacaktır.



Sunaklar

Town Portal büyüsunü (iki Expert seviyede Elemental ve Basic seviyede Light büyü bilgisi gerektirir) kullanabilmek için önce gidilebilecek olan şehirlerdeki sunakları temizlememiz gerekiyor. Bunu yapmak için sunağı bulmanız ve üzerine tıklamanız yeterli. Aşağıda tüm şehirlerdeki sunakların yerlerini görebilirsiniz.

Sturmford: Şehrin ortasındaki Jaar'ın evinin giriş katında.

Drangheim: Jaar'ın yatak odasında.

Guberland: Şehrin batı yakasındaki bir evde.

Thjorgard: Jaar'ın salonunda.

Frosgard: Şehrin güneydoğu köşesindeki mağaradaki büyü dükkanında.

Thronheim: Ratnosk tapınağında.

Kalkış/Gün	Pazartesi	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
Isle of Ashes	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford
Sturmford	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim
Drangheim	Guberland	Sturmford	Guberland	Sturmford	Sturmford	Guberland	Sturmford
Guberland	Lindisfarne	Isle of Ashes	Thronheim	Thjorgard	Drangheim	Sturmford	Thronheim
Thjorgard	Sturmford	Thronheim	Guberland	Lindisfarne	Isle of Ashes	Thronheim	Drangheim
Frosgard	Lindisfarne	Thronheim	Guberland	Thjorgard	Sturmford	Drangheim	Thronheim
Thronheim	Isle of Ashes	Thjorgard	Drangheim	Guberland	Lindisfarne	Thronheim	Thjorgard
Lindisfarne	Drangheim	Sturmford	Guberland	Sturmford	Thronheim	Thjorgard	Sturmford

The Elder Scrolls III: Morrowind

Oyun sırasında e tuşuna basıp konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki hile kodlarını girin. Hileleri konsola player->HİLE KODU şeklinde girebilirsiniz.

TMG	Ölümsüzlük
Help	Girebileceğiniz kodları gösterir
SetFlying 0/1	Uçma yeteneğini kapat/açar
SetSuperJump 0/1	Süper zıplama yeteneğini kapat/açar
SetWaterWalking 0/1	Suda yürüme yeteneğini kapat/açar
SetWaterBreathing 0/1	Suda nefes almaya kapat/açar
SetLevel (level)	Level'inizi arttırır
AddItem "Gold_100" (altın miktar)	(Altın miktarı) kadar altın ekler
SetFatigue (yorgunluk)	Maksimum (yorgunluk) miktarınızı belirler
SetMagicka (büyü)	Maksimum (büyü) miktarınızı belirler
SetHealth (sağlık)	Maksimum (sağlık) miktarınızı belirler
ToggleAI	Yapay zekayı açıp kapatır
FillJournal	Günlüğünüzü tamamlar
FillMap	Bütün haritayı açar



CHEATS STATION

2002 FIFA World Cup (PS One)

Tüm Amerikan takımları: dünya kupasını bir Amerika takımı ile kazanın, Friendly modda bütün Amerikan takımları açılacaktır.

Tüm Avrupa takımları: dünya kupasını bir Avrupa takımı ile kazanın.

Tüm Asya takımları: dünya kupasını bir Asya takımı ile kazanın. Aynı durum Afrika takımları için de geçerli.

Tüm dünya takımları: yukarıdakilerin hepsini yaparsanız, diğer dünya takımları da açılacaktır.

Dance Dance Revolution: Konami (PS One)

Link mod: diğer modlardan birisini seçip sol(2), sağ(2) yapın.
Şapkasız Emi: game mode, solo mode veya workout un üzerine gelip sağa basılı tutarken X yapın.

Nascar Thunder 2002 (PS One)

Albuquerque pisti: Full Season' daki puanlamada birinci olun.

Boca Chica pisti: Road Course' daki puanlamada birinci olun.

Cocoa Beach pisti: Superspeedway Shootout' daki puanlamada birinci olun.

Devil's Canyon pisti: Short Track Challenge' daki puanlamada birinci olun.

World Rally Championship (PS2)

Ana kod: ana menüdeki ekstra seçeneğinden codes' a girin ve "OPENSESAME" yazın.

Daha hızlı ivme ve maksimum hız: "EVOPOWER"

Great Britain Challenge: "YJFTRS"

Monte Carlo Challenge: "L5020K"

Portugal Challenge: "PHY82P"

Sweden Challenge: "745MJJ"

Daha fazla tezahürat: "HELIUMAID"

Şasiz arabalar: "THATSTUPID"

Replay' lerde uçan arabalar: "FLOATYLIGHT"

Yukarıda kamera: "DOWNBELOW" veya "DOWNUNDER"

Ters kamera: "ONTHECEILING"

Su altı grafikleri: "WIBBLYWOBBLY"

Çılgın grafikler: "IMGOINGCRAZY"

Silent Scope 2: Dark Silhouette (PS2)

Sağlığı zamana dönüştürme: arcade modda oyunu durdurup yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol, sağ, X ve yuvarlak yapın. Kodu doğru girerseniz bir silah sesi duyacaksınız. Bu kod sayesinde sağlığınızın yarısı beş saniye olarak zamana eklenecektir.

Zamanı sağlığa çevirme: arcade modda oyunu durdurup yuvarlak, X, sağ, sol, sağ, sol, aşağı(2) ve yukarı(2) yapın. Bu kod sayesinde zamanın beş saniyesi yarı sağlığa dönüşecektir.

Üç kredi: oyuna 16 kez devam ederseniz, options ekranından krediyi üçe çıkarabilirsiniz.

Dört kredi: oyuna 31 defa devam ederseniz, options ekranından krediyi dörde çıkarabilirsiniz.

Sınırsız kredi: oyuna 101 kere devam ederseniz, options ek-

Aliens vs. Predator 2

Oyun sırasında Enter'a basıp "<hile kodu>" girin (<hile kodu>ndan sonraki boşluğu unutmayın), hile kodu yerine aşağıdaki kodlardan birini girip tekrar ENTER'a basın.

Kod	Sonuç
mpcanthurtme	Ölümsüzlük
mpschuckit	Silah ve cephane ekler
mpsmithy	Tam zırh
mpkohler	Tam cephane
mpstockpile	Tam cephane
mpbeame	Sizi bölüm başına gönderir
mpsixhsense	Duvarlardan geçme
mpicu	Üçüncü şahıs görüş açısı
mpflightadd	Işık miktarını ayarlar
mpflightscale	Işıklı ilgili bir ayar daha
mpbreach	Silahların dekilicliğini ayarlar

Ne yaptıği bilinmeyen hileler Mpdooctordooct, mpbunker, mploadbutes, mpitrigger, mpmph, mpmillertme, mpxfiles, mpconfig, mpdeathoall

Karakter değiştirme Oyun sırasında yönettiğiniz karakteri değiştirmek için Use the code <cheat> mpmorph [karakter] girin. Aşağıdaki isimlerden birini karakter ismi olarak girebilirsiniz.

Alien, apesuit, chestburster, combatsynth, convict, drone, droppilot, drunkard, techmale, eisenberg, exosuit, facehugger, femalelabsynth, femalelabtech, grenadier, guard, guard1, guard2, guard3, guardofficer, harrison, hazmat, heavypredator, laboror, lightpredator, malelabsynth, malelabtech, marine, marine duke, mccain, meanguard, merc1, merc2, merc3, merc4, mhawkpredator, minigunner, obrian, officer, poqguard, pocofficer, praetorian, predalien, predator, pulseriflegirl, pulserifleguy, queen, railgunner, runner, rykov, rykovjr, sadargunner, scientist, scientist1, scientist2, scientist3, scientistchief, smartgunner, smuggler, tamiko



Carnivores: Cityscape

Oyun sırasında F1 veya E tuşuna basıp konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
please god	Ölümsüzlük
please giveall	Tüm eşyalar
please killall	Bütün düşmanlar ölür
please open	Bütün kapılar açılır
please fly	Uçuş modu
please ghost	Duvarlardan geçebilirsiniz
please invisible	Görünmezlik



Star Wars: Galactic Battlegrounds

ENTER'a basıp aşağıdaki hileleri girin

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Bölümü kazanma
TARKIN	Tüm düşmanları yokeder
FORCEFOOD	+1000 yiyecek
FORCENOVA	+1000 nova
FORCECARBON	+1000 karbon
FORCEORE	+1000 maden
FORCEBUILD	Binalar hızlı yapılır
FORCEEXPLORE	Haritayı açar
FORCESIGHT	Sisi kapatır
SIMONSAYS	Simon the Killer Ewok
DARKSIDE#	# yerine 1-8 arası bir sayı girin
SCARYNEIGHBOR	Super bir gemi yaratır (suyun üzerinde kullanılır)



Starships Unlimited

Oyunun demo versiyonunda bu hileleri kullanamazsınız. Hileleri girmeden önce bir kere "HOME" tuşuna basın. Doğru yaptıysanız, "şink" diye bir ses duyacaksınız. Örneğin, bir üniteye Killer Beam özelliği kazandırmak için "HOME" "H" "K" "B" "A" tuşlarına basın. Hileyi tamamladıktan sonra tekrar "HOME" tuşuna basın. Veya, hileyi yapmaktan vazgeçerseniz de "HOME" tuşuna basıp bunu yapabilirsiniz. Aşağıda "Hedef Ünite" yazıyorsa, hileyi girip özelliğin eklenmesini istediğiniz ünitenin üstüne sol tuşla, "Odaklanmış Ünite" yazıyorsa sağ tuşla tıklayın.

CKBA Killer Beam özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CPKA Planet Killer özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CWA Wisdom özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CMA Money Artifact özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HBGA Best Generator özelliğini to hedef üniteye ekle
CBGA Best Generator özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HBCA Best Computer özelliğini to hedef üniteye ekle
HBDA Best Drive özelliğini to hedef üniteye ekle
HIRA Instant Recharge özelliğini to hedef üniteye ekle
HREA Relic özelliğini to hedef üniteye ekle
HSSA Starship özelliğini to hedef üniteye ekle
HCRA Component Repair özelliğini to hedef üniteye ekle
HFRA Finish Research özelliğini to hedef üniteye ekle
HBSA Best Shields özelliğini to hedef üniteye ekle
HBAA Best Armor özelliğini to hedef üniteye ekle
HBFA Best Fighters özelliğini to hedef üniteye ekle
CBFA Best Fighters özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CMPA Maximum Population özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HFDA Fold Drive özelliğini to hedef üniteye ekle
HRSA Ram Shields özelliğini to hedef üniteye ekle
CRSA Ram Shields özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HICA Instant Colony özelliğini to hedef üniteye ekle
CICA Instant Colony özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HISA Invincible Shields özelliğini to hedef üniteye ekle
CISA Invincible Shields özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HARA Advanced Research özelliğini to hedef üniteye ekle
CARA Advanced Research özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HMCE Maximum Combat Experience özelliğini to hedef üniteye ekle
CMCE Maximum Combat Experience özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CUPS Upsize Starship Artifact özelliğini odaklanmış üniteye ekle

Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- 1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya (üzerinde e harfi bulunan tuş) ya da - tidede (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
- 2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanızı söylüyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
- 3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
- 4- Eğer hex editörü kullanıyorsanız bu "ultra edit" gibi aynı ve özel bir programdır.
- 5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



CHEATSTATION

ranından krediyi sonsuza çıkartabilirsiniz.

Ek hayatlar: kasıtlı şekilde ard arda ölü. Böylece kredi başına verilen hayat dörtten altıya çıkacaktır.

Ek zaman: bilerek ard arda zamanın geçmesini sağlayın ve ölü. Böylece zaman yetmiş ile seksen arasında bir değer alacaktır.

Zamana karşı boss savaşı: Big Boss' u üç kere vurduktan sonra kuleden aşağıya sarkacaktır. Zinciri de vurup oyunu bitirin ve bu modu açın.

Ölümüne boss savaşı: Big Boss' u üç kere vurduktan sonra kuleden aşağıya sarkacaktır. Onu veya kızı vurun ve bu modu açın.

Virtua Fighter 4 (PS2)

Klasik kazanma pozları: yaratılmış bir karakteri kullanarak ikinci Kyu seviyesine ulaşın. Kazandığınız bir maçın ardından yumruk + tekme + gardı basılı tutun. Bu sayede Virtua Fighter 1' deki bir klasik hareketi yapacaksınız. Aynı şekilde üçüncü Dan seviyesine ulaşın yumruk + tekme + gardı basılı tutun ve

başka bir hareket yapın.

Alternatif menü fonları: "Game Option" menüsüne girip R1 veya L1 tuşlarını kullanın.

Alternatif kostümler: her karakterin iki görünüşü ve bir çift kıyafeti var. Seçerken starta basılı tutup X' e basarsanız diğer kostümü seçecektir.

Virtua Fighter 1 dövüşçü modeli: yaratılmış bir karakterle en az birinci Dan seviyesine ulaşın maç başlayana kadar yumruk + tekme + gardı basılı tutun.

Versus modda Dural' ın yeri: yaratılmış karakterle Emperor veya High King seviyesine ulaşın.

Dural olarak dövüşme: Kumite modda Dural' ı yenin.

SHARK KÜŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Worms World Party (PS One)

Hava Saldırı: D014E9EC - FFFF

8014E97C - 0063

Armageddon: D014E9EC - FFFF

8014E9E4 - 0063

Muz bombası: D014E9EC - FFFF

8014E934 - 0063

Yarasa: D014E9EC - FFFF

8014E998 - 0063

Balta: D014E9EC - FFFF

Stronghold

Ana menüde, Shift+Alt+A tuşlarına aynı anda basıp hile modunu açın. Artık oyun sırasında aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

Alt+K = Binalar malzeme gerektmeden yapılır.

Alt+C = Seçim ekranında tüm bölümler seçilebilir.

Alt+X = 1000 altın ekler ve popülaritenizi 100'e çıkarır.

Ayılarn saldırısını durdurmak için; bir ayı görürseniz, veya saldırıyı duyararsanız etrafına en ucuz tahta duvardan örüp hapsedin. Kısa zamanda ölecektir. Veya hemen okçularınızı ayıyı öldürmek için gönderin ve popülarite kazanın.

Düşmanı kolayca yoketmek için, düşmanın geleceği yöne bakan duvara yağabildiğiniz kadar okçu yığın. Az sayıda okçu, ciddi anlamda güçlü bir orduyu durdurabilecektir.



Disciples II: Dark Prophecy

Oyun esnasında "Enter" a basıp aşağıdaki kodlardan birini girin. Daha sonra yeniden "Enter" a basarak oyuna devam edin.

Kod	Sonuç
moneyformothing	"Mana" ve "Gold" u 9999 yapar.
help!	Sağlık!
wearethechampions	Görevi kazandırır.
loser	Görevi kaybettirir.
herecomesthesun	Tüm haritayı açar.
paintitblack	Haritayı açar.
anotherbrickinthewall	Binaların yeniden inşa edilmesine izin verir.
givepeaceachance	Ülkeleri barıştırır.
badtothebone	Ülkeleri birbirine düşürür.
cometogther	Ülkeleri bir araya getirir.
jump	Bir dahaki level a geçersiniz.
stairwaytoheaven	Tüm üyeleri level atlatır.
Bornatorun	Partinin hareket puanını doldurur.



Gothic

Konsola girmek için Player Stats Ekranına girin (S ile), MARVIN yazıp tekrar S ye basıp çıkın. Marvin-Mode yazısını görürseniz, aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
42	Yaptığınız hileleri kapatır.
godzilla	Diğer tüm yaratıklar kocaman olur.
taki	Sağlık & mana'nızı doldurur.
garrett	+1000 Maden.
guardian	Ölümsüzlük modu.
garfield	Tüm NPC'ler şişman olur.

Kanlı Mod!
"gothic.ini" dosyasını bir text editörü ile açın, "bloodDetail 1" satırını "bloodDetail 3" olarak değiştirin.

Hile kodları
"gothic.ini" dosyasını bir text editörü ile açın. Hile modunu açmak için "test mode 0" satırını "test mode 1" olarak değiştirin. Oyunu başlatın. Artık oyun sırasında şu tuşlara basarak gerekli hileleri çalıştırabilirsiniz.

- [F2] - Konsol
- [F3] - Pencere içinde oynarsınız
- [F4] - Normal mod
- [F5] - Hareketsiz kamera
- [F6] - Hareketli kamera
- [F7] - Oyun bölümleri arasında geçiş
- [F8] - Sağlık ve mana doldurur

Konsolu açınca şunları yazabilirsiniz.

cheat god - Ölümsüzlük
cheat full - Sağlık
lichtzringer - Görev için gerekli bir eşya alırsınız
goto vob - Işınlanma
goto pos - Bir kaleye ışınlanırsınız
print - Ekran görüntüsü alır
insert [item] - Bir eşya yaratır.
Yaratılabilecek eşyalar ve yaratıklar
Torlofsaxt, roter_swind, ulumulu, artos_schwert, silax_axt, diegos_bogen, thorus_schwert, udshaman_rocketfeller, icegolem, freeminerorc, meatbug, bridgegolem, troll, youngtroll, yscavenger, ymolerat, xardasemon, swampshark, btestmodell, ctestmodell, dtestmodell, ftestmodell, gtestmodell, htestmodell, jtestmodell, ababetestmodell, perception_testmodell), atestmodell, urizielrune, xp_map, neks_amulett, cords_spalter, prankehieb, namibskeule
dmb_armor_m, elementare_arcaneji, astronomie, dungeonkey, fake_scroll, zeitenklinge, victim



Serious Sam: The Second Encounter

Normal oyunda cheat kullanmak için; é tuşunu kullanarak konsol penceresini açın ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin. Bu arada, bu oyunun hilelerinin Carnivores: Cityscape'in hileleri ile aynı olduğunun farkına vardınız mı? Galiba o iğrenç oyunun oynanışını Aliens vs Predator 2'den alırken, hileleri de Serious Sam 2'de yürütmüşler.

Kod	Sonuç
please god	God mod.
please giveall	Tüm araçlar.
please ghost	Hayalet mod'u.
please invisible	Görünmezlik.
please killall	Tüm düşmanları öldürür.
please open	Tüm kapıları açar.
please fly	Uçma mod'u.
please tellall	Netricsa'dan gelen tüm mesajları gösterir.
please refresh	Sağlığı sıfırlar.



Diablo 2: Lord of Destruction

Daha çabuk tecrübe puanı kazanmak için oyun sırasında ENTER'a basıp "Players #" yazın (tunakları olmadan, # yerine 1-8 arası bir sayı gelecek)

Bu hileyi yapınca oyunda birden fazla oyuncu olduğumu zanneden program, oyunun zorluğunu arttıracak. Yaratıklar daha tehlikeli olacak, ama aynı zamanda daha fazla tecrübe puanı kazanıp daha kısa sürede level atlayacaksınız. Bu hile birçok normal "boss" yaratığı öldürmeyi Diablo'dan bile daha zor yapacaktır. Bu yüzden oyun sırasında "Player 8", resistance sahibi yaratıkla karşılaşınca "Player 1" yazmanızı tavsiye ediyoruz.



CHEATSTATION



Bazuka:	8014E938 - 0063
	D014E9EC - FFFF
	8014E918 - 0063
Deprem:	D014E9EC - FFFF
	8014E93C - 0063
Hızlı yürüme:	D014E9EC - FFFF
	8014EA04 - 000F
	D014EA04 - 000F
	8014EA06 - 0000
El bombası:	D014E9EC - FFFF
	8014E92C - 0063
Tabanca:	D014E9EC - FFFF
	8014E944 - 0063
Güdümlü füze:	D014E9EC - FFFF
	8014E91C - 0063
Güvercin:	D014E9EC - FFFF
	8014E924 - 0063
Görünmezlik:	D014E9EC - FFFF
	8014EA0C - 000F

Jet Pack:	D014EA0C - 000F
	8014EA0E - 0000
	D014E9EC - FFFF
	8014E9FC - 0063
	D014E9FC - 0063
	8014E9FE - 0000
Kamikaze:	D014E9EC - FFFF
	D014E9EC - FFFF
	8014E958 - 0063
Düşük yerçekimi:	D014E9EC - FFFF
	8014EA00 - FFFF
	D014EA00 - FFFF
	8014EA02 - FFFF
Deli dana:	D014E9EC - FFFF
	D014E9D4 - 0063
Sihirli mermi:	D014E9EC - FFFF
	8014E9F8 - 0063
	D014E9F8 - 0063
	8014E9FA - 0000
Ordu:	D014E9EC - FFFF

Sheep Launcher:	8014E9BC - 0063
	D014E9EC - FFFF
	8014E928 - 0063
Koyun saldırısı:	D014E9EC - FFFF
	8014E9CC - 0063
Shotgun:	D014E9EC - FFFF
	8014E940 - 0063
Kokarca:	D014E9EC - FFFF
	8014E9C4 - FFFF
	D014E9C4 - FFFF
	8014E9C6 - FFFF
TNT:	D014E9EC - FFFF
	8014E964 - 0063
Teleport:	D014E9EC - FFFF
	8014E9AC - 0063
Uzi:	D014E9EC - FFFF
	8014E948 - 0063

donanma



haberler

sf 104

inceleme

sf 106

Acer Aspire ELD

sf 106

Samsung SyncMaster 757 NF

sf 107

Abit AT 7

sf 107

ez's zone

sf 108

donanım pazarı

sf 109

teknik servis

sf 110

Bu ay dalgalı denizlerdeydik sevgili yolcular. Bir o yana bir bu yana yalpalanıp durduk. Bir ara az kalsın alabora bile oluyorduk. El yanıkları, kanal tedavileri, kaçan uçaklar, hırsız peşinde koşmalar, Onur paketlemeler, devlet dairelerinde tükenen günler... Açıkçası bu ay derginin çıktığına ve yazılarımı bitirebildiğime ben bile inanmıyorum. Bu arada dalgalarla boğuşurken Gameboy Advance'ı okyanusun karanlıklarına düşürdüm. Bu ay uzun uzun anlatacaktım halbuki. Dalgıçlar karış karış arıyor. Hele bir çıkarsınlar gelecek ay mutlaka kaldığımız yerden devam edeceğiz. ☺

Tuğbek Ölek



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'da zamanla eskiliyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

matroxparphelia

Emperor Strikes Back

İçinizde Matrox'un Matrox olduğu zamanları hatırlayan var mı? Bir zamanlar daha NVIDIA, 3dfx, S3 gibi isimler duyulmamışken Matrox Millennium piyasadaki en iyi ekran kartıydı. Şimdi Matrox yeni ekran kartı ve ilk gerçek GPU'su Parphelia ile zamanında kaçırdığı 3D dalgasını yakalamak istiyor. Bu ay içinde piyasada olması beklenen kart GeForce4 Ti 4600'den iki kat fazla hafıza veriyoluna, sahip olacak. Üstelik GeForce4 Ti 4600'ün meşhur 16 aşamalı shader işleme sistemine karşılık 36 aşamalı shader sistemine sahip. GeForce4 Ti 4600 4X Anti-Aliasing mi yapıyor Parphelia 16X Anti-Aliasing'e sahip. Üstelik Parphelia'ya aynı anda 3 monitör bağlayıp surround görüntü sistemi kurabiliyorsunuz. Şimdilik sadece adını verip geçeceğimiz Hard-

ware Displacement Mapping, Depth-Adaptive Tessellation, Elegant Anti Aliasing gibi pek çok teknolojiyi de ilk defa Parphelia ile göreceğiz. Matrox bu sefer gerçekten sağlam geliyor. TI'in ardından Matrox'da başarılı olabilsen rekabet ortamı iyice şenlenecek. ☺



directX9

DirectX'in artık tüm oyun teknolojilerine açılan kapı olduğu ortada. Her sürümle birlikte tasarımcıların önü biraz daha açılıyor. Piyasaya çıkan Morrowind gibi yeni oyunlarla, DirectX 8'in aslında ne kadar köklü bir değişim yarattığını yavaş yavaş daha iyi görüyoruz. Hakkında çok fazla detay açıklanmamış olan DirectX 9'un da benzer bir etki yapması bekleniyor. Microsoft DirectX 9'un ilk betasının hazır olduğunu duyurdu. Bu da en kötü ihtimalle yıl sonuna kadar DirectX 9'a geçeceğimizi gösteriyor. Yeni sürümle gelecek olan yeni özellikler de muhtemelen 2003 içinde kendini gösterecek. ☺



geh!geh!konsolageh!!sudanucuz!

Konsol fiyatları çılgıncasına düşüyor!!!

Yarın öbür gün Perşembe pazarında böyle bağırın satıcılar görürseniz şaşırmayın. Çünkü konsol fiyatları öylesine büyük bir hızla düşüyor ki yakında bakkalıda bile konsol satılacak. Geçen ay size Xbox'ın Avrupa fiyatının 266\$'a düşeceğini söylemiştik. Herkes Microsoft'un Amerika'da da benzer bir indirim yapacağını düşünürken bombayı Sony patlattı ve Playstation 2'nin fiyatını

299\$'dan 199\$'a indirdi. Microsoft da iki gün sonra aynı şekilde fiyatını 199\$'a indirdi. Böylece piyasada PS2, Xbox ve Gamecube aynı fiyata satılmaya başladı. Ama bunun uzun sürmesi beklenmiyor. Muhtemelen Gamecube'ün fiyatı bu ay içinde 149\$'a inecek. Üstelik Nintendo bu ay 35\$'lık bir modem kiti sürdü piyasaya. Böylece Gamecube sahipleri sadece 35\$'a kablo, adsl, dial-up gibi al-

ternatiflerden istediklerini seçebiliyor. İlk massive multiplayer oyun Phantasy Star Online olacak. Şimdi insan durup düşünmeden edemiyor. Bir GeForce Ti-4600 mü almalı? Yoksa üzerine bir 50\$ daha koyup Xbox, PS2 ve Gamecube'ün üçünü birden mi almalı? Eğer PC'ler de bu fiyat politikasına ayak uydurmazsa, PC oyunlarının zirvede olduğu günleri çok ararız. ☺

Dışarıdan 40x'in atağını görüyoruz

USB 2.0'in geçerlilik kazanmaya başlamasıyla external CD yazıcılar da coştular. Plextor 40x12x40 hızında bir CD yazıcı sürdü piyasaya. Böylece External CD yazıcılar hız olarak Internal'ları yakalamış oldu. Elbette arada fiyat farkı olacaktır ama USB 2.0 da iyice yerleştikten sonra External CD yazıcının her yere götürülebilmesi bu farka değer bence.

Explorer'ı Yamayın

Microsoft Internet Explorer için yeni bir yama çıktı. Hem Internet Explorer 5, hem de

6'lardaki bugüne kadar bulunan tüm güvenlik açıklarını kapatan yama aynı zamanda yeni bulunan oldukça tehlikeli 6 yeni açığı da kapatıyor. Yamanın boyutu 2.4MB ve www.microsoft.com/windows/ie/downloads/critical/Q321232/default.asp adresinden çekilebilir. Elbette Windows update yoluyla da yükleyebilirsiniz.

Playstation 3'ün kokusu çıktı

Şu aralar her yerde Playstation 3 ile ilgili söylentiler var. Hemen herkes yeni konsolun 2005 yılında çıkacağı konusunda hem fikir. El-



bette Sony bu konuda bir açıklama yapmış değil. Ama ortaklık asparagas söylentilerde var. Güya dünyadaki bütün Playstation 2'ler birbirine bağlı olacakmış ve kapalı olanların işlem gücü açık olanlara aktarılacakmış. Yani dünyanın tüm Playstation 2'leri tek vücut olup el birliğiyle çalışacak. Bana sorarsanız fazla zorlanmış bir asparagas. Tabii 2005'e kadar onbinmilyonyüz gigabitlik Internet bağlantısı geliştirilirse ayrı. →



dedektif gadget

Bu ay da gözüme çarpan 3 süper faydalı ürün var yine. İlki geçen ay ürünlerini tanıttığım Belkin'den. Bu dört portluk bir Router. Diyelim ki evinizde 2-4 PC var ve bunları sorunsuzca Kablonet veya ADSL hattınızla İnternete bağlamak istiyorsunuz. Modemini (external olmalı) Belkin'in Router'ına takıyorsunuz, bilgisayarlarınızı da Network kabloları sayesinde yine router'a bağlıyorsunuz. Böylece hem küçük network'ünüz kurulmuş oluyor hem de İnternet'i paylaştırmış oluyorsunuz. Birileri şu Belkin'in distribütörlüğünü almalı mutlaka.

İkinci ürünümüz fanları ile tanıdığımız Cooler Master'dan. Bu bildiğimiz yatay kasalardan biri. Özelliği alimünyumdan yapılmış olması. Böylece hem çok şık hem de hafif. Yüzlerce çirkin kasa tarafından istila edilmiş bir piyasada çok yürekler yakabilir. Cooler Master'ın fanları geliyorsa neden kasaları da gelmesin ki? Üçüncü cici cihazımız NaturalPoint TrackIR isminde garip bir şey. Üreticilerinin iddiasına göre bu aleti monitörünüzün üzerine koyuyorsunuz ve cihaz başınızın hareketlerini algılamaya başlıyor. Yılın en gereksiz donanımı açıkçası. Hem kısa sürede boyunda ciddi sorunlar çıkaracaktır. Çünkü biz bilgisayar kullanırken başımızı çevirmeyiz gözlerimizi oynatırız. Biri bunu onlara söylemeli. Düşünsenize kafanız fıldır fıldır dönerken Quake oynadığınızı :) ☺



intelgazabası

Intel, AMD'yi solladı desek hiç de yalan olmaz. Geçtiğimiz ay Intel 2.53GHz Pentium 4'ün ardından 1.7GHz Celeron'u da duyurunca performans konusunda tartışmasız lider konumuna geldi. 13 Mart'tan bu yana yeni işlemci çıkaramayan AMD, Athlon 2100+'da takılıp kalmış durumda. Üstelik 2100+'ın gerçekte 1.73Ghz hızında olduğunu düşünürseniz performans olarak olmasa bile saat hızı olarak Celeron, Athlon'u yakalamış durumda. AMD'de ki bu yavaşlığın sebebi yaklaşık bir senedir piyasada bulunan Palamino kodlu Athlon'un yerini Thoroughbred'e bırakacak olması. AMD ancak yıl sonuna doğru 64bit işlemcileriyle bu farkı kapatabilecek gibi görünüyor.

Bu arada Intel 2.53GHz Pentium 4 ile aynı zamanda 533MHz'lik veriyoluna da geçiş yapmış oldu. ☺



geforce5mi? yokcanım...

Microsoft nihayet destekliyor

Bu ay yapılacak olan Computex fuarında NVIDIA ve ATI yeni ekran kartlarını duyuracak. NV18 ve RV250 kodlu bu iki yeni çipe dayalı olan kartlar ekonomik modeller olacak. Zaten NVIDIA'nın GeForce4 MX ile hayal kırıklığı yarattığı ortada.

NV18'in bu açığı kapatacağını umuyoruz. RV250 ise muhtemelen

Radeon 8500'ün modifiye edilmiş bir versiyonu olacak. Bu arada her iki üreticinin yeni üst seviye çipleri NV30 ve R300 Eylül ayından önce ortalarda görünmeyecek. ATI bu sefer kartlarını NVIDIA'dan önce piyasaya süreceğini iddia ediyormuş. Bekleyip göreceğiz.

Bu arada hem ATI hem de NVIDIA Microsoft ile bir anlaşma imzaladı. Buna göre DVD filmlerden altı kat daha fazla çözünürlüğü destekleyecek yeni süper video formatı Windows Media 9 ekran kartlarında desteklenecek ve her türlü CPU'da zorlanmadan çalışacak. ☺



→ 3DLabs'ın Yeni Çipi

Geçen ay profesyonel grafik kartlarının liderlerinden 3DLabs'ın Creative tarafından satın alındığını söylemiştik. Bunun hemen ardından 3DLabs P10 ismindeki yeni çipini tanıttı.

GPU yerine VPU isimli yeni bir kavram ortaya atan 3DLabs'ın yeni çipine sahip olan kartların piyasaya çıkmasına daha bir



kaç ay var. Beklendiği üzere bu yeni çip sadece profesyonelleri değil oyuncularını da hedef alıyor. Bu yüzden NVIDIA ile pek sıcak olmayan Creative'in tek marka olarak bu yeni çipli kart üzerine yoğunlaşması muhtemel.

Mac Kullanıcılarına Celine Dion İşkencesi

Dünyadaki en korkunç şey, bir odada el ve kollar bağlı şekilde, zorla Celine Dion dinletilmek olsa gerek. Elbette Celine Dion sevenler (farklı bir canlı türü) bu işkenceye immune'lar. Ama onların başında bizzat Celine abladan gelen yeni bir bela var. Celine Dion CD'lerinin kopyalanmasından sıkılmış

olsa gerek ki yeni CD'sine özel bir kopya koruma sistemi eklemiş. Bu sayede CD bir PC'ye takıldığında ne çalıyor ne de kopyalanabiliyor. Üstüne bir de sistemi çökertiyor. Ama bu CD'yi yeni iMac'lerden birine takarsanız eğer sistem açılmamak üzere kitlenmekle kalmıyor CD'yi de içinden çıkaramıyorsunuz. Bu yüzden boynunuz bükük bir teknik servise gidip CD'yi çıkartturmak zorundasınız. Tabii çıkan CD, Celine Dion olunca bir de teknik ekibin eğlence kaynağı oluyorsunuz. Celine Dion'a üç aylık staj yazıyoruz Seda Sayan'ın yanında, belki delikanlılık adına bir şeyler kapar. ☺

Acer Aspire ELD

Her şeyi yerinde, sağlam bir markalı PC ister misiniz?

Her zaman markalı PC'lerin düşük konfigürasyonlu olmasından yaktığımızdır. Daha çok satmak için daha ucuz ve daha ucuz için de daha kötü sistem seçmek markalı PC'lerin açmazı olmuştur daima. Bu yüzden yeni Aspire'in konfigürasyonunu görünce bir denemeye karar verdim.

Intel i845 çipsetli bir sistem Aspire ELD. Yani Pentium 4 işlemci ve DDR-RAM kullanıyor. Piyasada bulunan iki modelden ilki 1.6Ghz işlemciye sahip, bizim incelediğimiz ELD20CT ise 2GHz işlemci ve 256MB DDR-RAM'e. İleride 256MB RAM daha eklemek gerekebilir. Ama işlemci ve

her oyuna yetse bile bunun ne kadar süreceğini kimse garanti edemez. Counter'da 100 FPS'nin altına düşmeyeceğiniz kesin ama Morrowind'de bütün grafik özelliklerini kökleyip 1280x1024 çözünürlüğe geçince Aspire ELD'de ki zorlanmayı damarlarıma kadar hissettim. Yine de bu seviye ekran kartına sahip markalı kaç bilgisayar bulabilirsiniz ki? Emin olun bir elin parmaklarını geçmez. Aspire ELD ile bir sene kadar daha dayanabilirsiniz belki ama oyunları dertsiz ve hakkını vererek oynamak istiyorsanız gelecek sene bir ekran kartı upgrade'i gerekir. Sistemde entegre ses kartı var.

Sistemle birlikte 2.1 hoparlör geliyor. Kaliteli ve güzel bir hoparlör. Eğer 4.1 hoparlörü şart koşmuyorsanız sizi memnun edecektir. Zaten pek çok kişi 2.1 hoparlör ve yanında bir kulaklığı, 4.1 hoparlöre tercih ediyor.

Aspire'in Sürprizleri

Aspire ELD'nin oyuncular için en hoş özelliklerinden biri mouse ve klavyesi. Mouse top lu ve USB'den bağlanıyor. Logitech tarafından üretilmiş ve dolayısıyla kaliteli. Klavye ise bugüne kadar kullandıklarımın en iyilerinden. Bir kere USB bağlantılı. Abit AT7 incelemesini okursanız bunun önemini

CD'lik ile istediğinizde kasanın rengini yeşil veya turuncu yapabiliyorsunuz. Ayrıca parça komple değiştiği için kırılma bile dert değil.

Aspire ELD'nin son artışı Win XP Home ile gelmesi. Hafa ne akla hizmetse Win ME ile satılan PC'ler görmek can sıkıcı. Şimdi gelelim işin can sıkıcı yanına. Aspire ELD monitörsüz olarak 1429\$ +KDV'ye satılıyor. Yani sistemi çok iyi ama fiyatı da ona göre. Ama aynı seviyede parçaları bir araya getirmeye kalksanız toplam bir bilgisayar size en fazla 100\$ daha ucuza mal olur. Bir yıl yerine 3 yıl garanti, parçaların uyumluluğunun test edilmiş olması, Acer'in tüm toplamacılarından kat kat iyi teknik servis ekibi, yurt çapında bulunabilirlik ve İnternet üzerinden sipariş edilme, İnternet üzerinden teknik servis ve her şeyden önce muhatabinizin dünyaca tanınan Acer gibi bir marka olması... Yani güvenilirlik. Sizce bunlar 100\$ etmez mi? Monitörsüz bir sisteme 1429\$ verebilecek olanlara tavsiye edilir. Eğer ekran kartı 20\$ fiyat artışıyla GeForce4 MX 440 olsa bu tavsiyede hiç tereddüt kalmayacaktı. ☺

"Ön taraftaki küçük kapağı açınca karşınıza kulaklık, mikrofon ve USB bağlantısı çıkıyor. Alın, bu da her kasada olması gereken bir şey"

anakart upgrade etmeden yıllarca idare edeceği kesin.

Sistemde 40GB'lık Western Digital hard-disk var. ATA 100 desteğine sahip ve 7200rpm. Hard-disk'lerine Gigabyte'larca dosyayı çifter çifter yedekleyen benim gibi manyaklar hariç herkese yeter. Ama kimse beni suçlayamaz. Hard-diskimin kaç kere yandığını siz de biliyorsunuz. Artık paranoyak oldum.

Ekran Kartı

Sistemin ne yazık ki en zayıf yanı ekran kartı. 64MB GeForce2 MX 400, şu an için

16bit'lik standart AC97. EAX Advanced HD'nin yaygınlaşmasını ve Audigy'lerin iyice ucuzlaşmasını bekleyip sonradan bir ses kartı ekleyebilirsiniz.

Aspire ELD'de standart bir modem ve entegre 10/100 Ethernet kartı da var. Modemin iyisinin kötüsünün pek farketmediği ve hızlı İnternet bağlantılarının yaygınlaştıkça Ethernet kartını olmazsa olmaz kıldığı bu dönemde bence oldukça iyi bir puan. Özellikle yerli üreticilerin Ethernet kartını halen sadece ofis PC'lerine koyması çok saçma. Kablo veya ADSL bağlantınız olmasa bile arada bir bilgisayar kolunuzun altına alıp (sağlam kol lazım ama) arkadaşlarla LAN partii yapmak moda olmaya başladı. Bence oyunlar adına olabilecek en eğlenceli şeylerden biri bu ve Ethernet kartı artık her bilgisayar da olmalı.

Aspire ELD'nin en sağlam yanlarından biri hem 16x DVD sürücüye hem de 24/10/40 CD-RW sürücüye sahip olması. Şu an için olabilecek en ideal CD/DVD sürücü kombinasyonu bu. Üstelik Acer'in sürücüler konusunda takdir ettiğim bir kalite çizgisi var.

görüyorsunuz. Ayrıca tuş yapısı standart ve tuş tepkileri kusursuz. Klavyenin üzerinde programlara atayabileceğiniz kısa yollar var. Windows kullanırken faydası olabilir (ben asla kullanmam). Ama en güzel klavyenin üzerinde çok kullanışlı bir ses ayar düğmesi var. Kullandıktan sonra diyebilirim ki her klavyede bir tane olmalı. Bir de düğme biraz daha hassas olsa ve daha küçük atlamalarla sesi ayarlasaydı en ufak bir eksiği kalmayacaktı.

Aspire ELD'nin kasası ise sürprizlerle dolu. Her şeyden önce sağlam, yandan kapaklı ve iyi bir güç kaynağına sahip. Ön taraftaki küçük kapağı açınca karşınıza kulaklık, mikrofon ve USB bağlantısı çıkıyor. Alın, bu da her kasada olması gereken bir şey. Kapağın altındaki asıl sürpriz ise memory Stick okuyucusu. Eğer Memory Stick kullanan her hangi bir cihazınız varsa yaşadınız. Kasanın önündeki büyük mavi paneli şöyle bir açarsanız ise başka bir sürprizle karşılaşılıyorsunuz. En sık kullandığımız 10 CD'yi yerleştirebileceğiniz özel bir CD'lik. Üstelik Aspire ELD ile birlikte gelen 2 yedek



Acer Aspire ELD20CT

Intel P4 2.0GHz işlemci
Intel i845 çipset anakart
256MB DDR-RAM
64MB GeForce2 MX 400
AC97 on-board ses kartı
10/100 on-board ethernet
56K V.90 modem
40GB W Digital hard-disk
16X DVD-ROM sürücü
24/10/40 CD-RW sürücü
2.1 hoparlör
Windows XP Home
USB mouse ve klavye
Garanti 3 yıl

Bilgi için: www.infronic.com.tr
İthalat: Infronic
Telefon: (216) 317 96 50
Fiyat: 1429\$

Samsung SyncMaster 757 NF

Dışardan pek albenisi olmayan, sade bir monitör 757 NF. İlk bakışta ilginç gelen tek yanını Samsung monitörlerde hep gördüğümüz, içeri girerek saklanan kontrol paneli. Eğer arkasına dolanırsanız aslında biraz kaba duran bol kavisli geniş bir kasası var. Monitörler için en önemli kriterlerden olan nokta birleşim konusunda (ki görüntünün netliğini belirler) gayet iyi 757 NF. Hatta bu konuda Sony'ler ile başa baş mücadele veriyor. Renkler, kontrast değerleri ve anti-glare konusunda da bekleneni veriyor. Onu özel klan iki nokta var. Birincisi 1920x1440 çözünürlüğe çıkabilmesi ki 17" monitörlerde ilk defa bu kadar yüksek çözünürlük görüyoruz. İkinci özelliği ise Highlight fonksiyonu. Bu fonksiyonla monitörün sizin seçtiğiniz bir

alanına farklı kontrast ve renk değerleri verebiliyorsunuz. Böylece o kısım ön plana çıkmış olur. Ne işe yarar hiç bir fikrim yok. 757 NF'de gözüme çarpan tek negatif nokta şu içeri saklanan şık menünün düğmeleri oldu. O kadar küçük yapmışlar ki 8 yaş üstünün parmaklarını düğüm yapmadan kullanabilmesi pek mürkün değil.

Samsung Syncmaster 757 NF

Bilgi için: www.samsung.com

İthalat: Keyuncu, Kont

Telefon: (216) 522 99 00,

(216) 499 62 99

Fiyatı: 269\$



Abit AT7

Cesareti ve yenilikleriyle daima takdir toplayan Abit'den bu ay bir atak daha geldi. Yeni anakartı AT7'de Abit eski kuşak ne kadar bağlantı noktası varsa atmış yerine yenilerini koymuş. Baştan tahmin edebileceğiniz gibi ilk gidenler COM ve Paralel portlar. Ama Abit bunla yetinmemiş ve PS/2 portlarını da atmış. Bunların yerine 4 tane USB 1.1, 2 tane USB 2.0, 2 tane Firewire bağlantısı eklenmiş. Yani tam 8 tane yüksek hızlı external port var. Ek olarak AT7 üzerinde iki ek USB bağlantı noktası var. Bunları da bağlarsanız toplam 8 USB 1.1 bağlantı noktanız oluyor. Ayrıca AT7 üzerindeki on-board ses kartı 5.1 analog ve optik çıkışına sahip. Bunlara bir de on-board Ethernet kartının çıkışını eklerseniz AT7 ile anakartınızın arka paneli bambaşka bir havaya kavuşuyor. AT7'de ki bir başka yenilik ise üzerinde bir Card Reader bağlantısı olması. Bu sayede AT7, SD Memory ve Memory Stick'leri destekliyor. Ancak bunu kullanabilmek için Abit'in Media XP ürününe sahip olmalısınız. Bunların hepsi ilginç ama daha da ilginç bugüne dek anakartlarına maksimum PCI slotunu eklemeyi ilke edinen Abit'in yeni anakartına sadece 3 PCI slotu kullanması. Buna karşılık bugüne kadar hep 4 IDE portu ile görmeye alıştı-

ğımız Abit anakartlarından biri ilk defa 6 IDE portuna sahip. Yani anakarta 12 hard-disk bağlamak mümkün! Üstelik ek IDE portları ATA-133 desteğine sahip. Başta Abit'in yaptığı aşırılık gibi gelebilir size. Alıştığımız pek çok bağlantı noktası yok, sadece 3 PCI slotu var. "Bu nasıl anakart?" diye düşünebilirsiniz. Ama Ethernet kartınız ve ses kartınız on-board ise PCI slotuna başka ne takacaksınız ki? Firewire veya USB 2.0 arabirim kartı değil, bunlar zaten anakartta var. Modem elbette. Ama ne zamana kadar modem kullanacağız. Üstelik USB Modemler ne güne duruyor. RAID Controller'da anakartın üzerinde. Video Capture kartı deseniz artık DV Cam'e geçildi ve Firewire'dan direkt capture yapabiliyorsunuz. Ancak on-board ses kartıyla yetinmeyip bir Audigy alırsanız PCI slotuna takacak bir şeyiniz var. Aksi takdirde PCI slotları bundan sonra hep boş kalacak gibi. Elbette bir çoğunuz "Benim zaten PCI modemim, ses kartım var, mouse'um ve klavyem PS/2. Şimdi bütün hepsi mi değişmeli?" diyebilir. Ama AT7'yi bir upgrade anakartı olarak düşünmemek lazım. Yeni bir sistem alırsanız AT7'yi seçerek en baştan PCI ve PS/2 kartlara hiç bulaşmamış olabilirsiniz. Bunun çok büyük iki avantajı var. Birincisi IRQ çakışmaları ve sorunlarından sonsuza kadar kurtulacaksınız.

İkincisi sistem daha rahat çalışacak. Üstelik her türlü donanımınızın kurulumu çok kolay olacak. İstedığınız zaman istediğinizi takip çıkarabileceksiniz. Bence donanım dünyasının geleceği bu. Pek çok on-board fonksiyona sahip, bol genişleme yuvalı, az PCI slotlu anakartlar. Artık donanımlar ya sisteminizde on-board olarak bulunacak ya da siz alıp sadece bir external porta takarak çalıştıracaksınız. Eskisi gibi kasanın içinde geçmeyecek ömrümüz. Her şey çok daha basit ve stabil olacak. Bence Abit AT7 donanım dünyasında çok büyük bir bomba. Çünkü bu ürün ile Abit anakartlarının ve bilgisayarların geleceğini çiziyor. Elbette bunu sağlayan asıl teknolojiler, USB 2.0, firewire vs başkaları tarafından geliştirildi ve uzun süredir biliniyor. Ama tüm bu teknolojilerin cesurca ve hep birden kullanıcıya sunulacağı açıkçası beklenmiyordu. Bu anakarta iyi bakın. Çünkü 2 sene sonra bütün anakartlar böyle olacak.

Abit AT7

www.abit.com.tw

İthalat: Çizgi Elektronik

Telefon: (212) 356 70 70

Fiyatı: 180 \$



EZ'S ZONE

Resimli 3D Sözlüğü 3

Sözlüğümüzün son bölümü! Aman kaçırmayın.

Üçüncü ayın sonunda nihayet sözlüğümüzün son bölümüne geldik. Belki içinizde Meydan Larousse ayarında bir sözlük beklentisi olanlar vardı. Ama 3D dünyası aslında o kadar da büyük değil ve bizlerin işine yarayacak olan bütün terimleri sıradan açıkladık. Elbette unuttuklarımız olmuştur. Ama bu mini serinin en azından başlangıç ve genel kültür olarak faydası olduğunu umuyorum.

RAMDAC: Ekran kartlarımızda oluşturulan görüntü dijitaldir. Oysa monitörlerimiz analogdur. Bu yüzden ekran kartında oluşturulan görüntü monitöre gitmeden önce dijitalden analoga çevrilmelidir. Bu işlemi RAMDAC yapar. RAMDAC'ın performansı ekran kartının çıkabileceği maksimum çözünürlüğü belirler. Özellikle birden fazla monitörü destekleyen ekran kartlarında RAMDAC yüksek olmalıdır.

3DNow!: AMD işlemcilerde bulunan bir "gelişmiş komut seti". MMX ile hayatımıza giren bu gelişmiş komut setleri oyunlar, videolar gibi CPU'yu zorlayan işlemlerde performansı artırır. Ekran kartlarındaki gelişime birlikte önemleri azaldıysa da halen aktif halde olduklarında az da olsa performans artışı sağlamaktalar.

SSE/SSE2: Bu da Intel'in gelişmiş komut seti. Aslına bakarsanız 3DNow!'dan daha gelişmiştir kendisi. SSE Pentium III'lerde kullanılırdı, Pentium 4 ile birlikte yerini SSE2'ye bıraktı. Athlon'larda SSE desteği var. SSE2 ise sadece Pentium 4'de mevcut.

Pixel: Bir resmi oluşturan en küçük parçaya denir. PC'lerin doğası gereği kare formundadır. Her pixel aslında tek bir renk noktacıdır. Bu noktalar bir araya gelerek resmi oluşturur. Düşük çözünürlüklü bir resmi çok büyüttüğünüzde Pixel'leri görebilirsiniz.

Fill Rate: Ekran kartınızın bir saniyede kaç pixel renderlayabildiğini ifade eder. Pek çok farklı hesaplama yöntemi olduğu için FPS kadar geçerli bir performans kriteri değildir. Ancak sonuç Megapixel/sn gibi göze büyük görünen bir cinsten olduğu için ekran kartı üreticileri ekran kart-



larının Fill Rate'inden bahsetmeyi çok severler.

Shaders: İlk olarak GeForce 4'de kullanılan özel ve gelişmiş grafik işleme birimleri.

Pixel Shaders: Pixel Shader'lar, 3D oyunların içindeki nesnelerin daha gerçekçi görünmesini sağlar. Aslen GPU'nun bir parçasıdır ve nesnelere üzerinde zorlanmadan çok gerçekçi ışık ve yüzey efektleri oluşturabilirler. Bu işleme verilen isim de Pixel Shading'dir.

Per-Pixel Shading: Pixel-Shading'in gelişmiş bir versiyonudur. 3D bir nesnenin üzerindeki her pixel'e tek tek efekt uygulanabilmesi anlamına gelir. Bu sayede efektlerin gerçekçiliği artar.

Vertex: 3 boyutlu bir nesneyi oluşturan poligonların her bir köşesine verilen isim. Mesela 3D nesne bir küp ise küpün köşeleri. Nesnenin biçimini temelde tanımlayan bu vertexlerdir.

Vertex Shaders: 3D nesnelerin vertexlerine uygulanan özel efektlere Vertex Shading denir. Nesnelerin köşe noktalarına uygulandığı için başka türlü yapılamayacak gerçekçi gülümsemeler gibi özel efektler yaratmak mümkündür. GPU içinde bu işlemi yapan birime ise Vertex Shaders denir.

Programlanabilirlik: 3D hızlandırıcı çipler kendi içlerinde pek çok hazır efektte sahiptir. Oyun geliştiriciler bu efektleri oyunlarda kullanır. Ancak bu önceden hazırlanmış efektler onlara sınırlı imkanlar sunar. Programlanabilir özelliklerine sahip ekran kartlarında oyun tasarımcıları oyun da kullanmak istedikleri efektleri kendileri prog-

ramlama imkanına sahiptir. Bütünüyle programlanabilir bir sistemde sınırsız sayıda farklı efekt kullanma imkanlarına sahiptir. Bir 3D hızlandırıcının programlanabilirliği, esnekliğine göre değişir. Vertex ve Pixel Shader'lar programlanabilirlerdir.

Buffer: Ekran kartı üzerinde bulunan RAM bir bütün olarak kullanılmaz. Bazı spesifik işlemler için RAM'in belli bölümleri ayrılmıştır (fiziksel olarak düşünmeyin). Bu özel RAM bölümlerine Buffer denir. Buffer'larda sürekli olarak işlenmeye hazır olarak belli miktarda veri depolanır. Böylece bir sebepten veri akışı yavaşlarsa veya kısa süreliğine dursa bile Buffer'da bulunan veriler işleneceği için GPU'nun işlevsiz kalması ve oyunun donması engellenmiş olur.

Frame Buffer: Renderlanmış grafiklerin monitöre yollanmadan önce tutulduğu yerdir. Monitöre sürekli olarak görüntü akışını sağlamak ve FPS'yi stabil tutabilmek için kullanılır.

Double Buffering: Bu özel Frame Buffer tekniğinde iki ayrı buffer vardır ve bu sayede bir frame monitöre yollanırken aynı anda GPU diğer bir frame üzerinde çalışabilir.

Triple Buffering: Daha da gelişmiş olan bu tekniğe bir resim monitöre giderken, bir sonraki diğer frame buffer'da hazır beklebilir ve GPU üçüncü bir frame buffer'da daha sonraki resmi işler. Bu yöntem FPS'deki oynamaları minimuma indirir.

Z-Buffer: 3D oyunlarda dahi monitördeki görüntüler aslında iki boyutludur. Çünkü monitörün ekranı bir düzlemdir. Ama ekran kartının çizdiği sahne aslında üç boyutludur ve ekrandaki her noktanın eni ve boyuna ek olarak bir derinliği vardır. Bu derinlik bilgilerini (yani Z değerlerinin) saklandığı hafızaya Z-Buffer denir. Ekran kartı sahneleri render ederken hangi nesnenin önde hangisinin arkada olduğuna, gölgelerin hangi noktalara düşeceğine Z-Buffer'da bulunan derinlik bilgisine göre karar verir. ☺



Kadıköy'de Dehşet

Birinci gün... Bir Level okuru bilgisayarçıya girer, Donanım Pazarını açıp işaretlediği parçaları ister. Satıcı "Boşver onları şunları şunları verreyim" der. Okur istediklerinde ısrar edince adam "Bakma sen o dergilere, onlar şirketlerden para yedikleri için öyle yazıyor" der. Okur hiç bir şey demeden mahali terk eder.

İkinci gün... Anadolu Ajansının verdiği bilgiye göre bugün Kadıköy'deki bir bilgisayar mağazasını basan bir grup içeridekileri meşe odunu ile feci halde dövdüler. Saldırganların kimliği ve bunu neden yaptıkları bilinmiyor.

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 30 50
İhlas-Acer	(216) 317 96 50
Kont	(212) 499 62 99
Microsoft	(212) 258 59 98

Multimedya	(212) 212 98 50
Ölçsan	(212) 229 60 65
Pasifik	(212) 212 88 67
SKY	(212) 225 68 08
TET	(212) 256 35 32
Ufotek	(212) 274 56 60



Donanım Pazarı

	EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 1000 MHz Boğaziçi/Ebis: 69\$	AMD AthlonXP 1700 + Boğaziçi/Ebis: 140\$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 540\$
Anakart	ASUS A7N 266-E nForce Çizgi/Boğaziçi: 179\$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150\$	ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160\$
Bellek	256MB DDR-RAM Fiyatı: 70\$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 79\$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 178\$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 94\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 94\$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 159\$
Ekran Kartı	nForce'a dahil	Abit GeForce3 Ti 200 128 MB Çizgi/Datagate: 189\$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 410\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 155\$	Sony G22D 17" Empa: 340\$	Sony G52D 21" Empa: 909\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 65\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 70\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 70\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 45\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 195\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 37\$	APACHE 56k V90 USB TET: 59\$	Elsa Microlink USB TET: 60\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 90\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	791\$	1346\$	2904\$
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65\$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42\$	Intel Create & Share Empa: 65\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119\$

Yan Ürünler

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizdeki verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarınızdaki fiyatlarla uyumsuz olabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis



Maçın 49. dakikası sayın seyirciler ve Okuyucu Spor'un ataklarının ardı arkası kesilmiyor. Şimdi sol kattan Gürdal topu taşıyor içeriye. Ortası Mert'e doğru. Mert kontrol etti topu. Onun pası Uğur'a. Uğur'un sert şutu Editör Sporun vefakar kalecisi Onur muhteşem bir uçuşla topu dışarı çıkarıyor. Bugün Onur Bariam kalesinde devleşiyor. Ancak o da ne! Onur ayağa kalkmıyor. Sağlık görevlileri oraya doğru ilerliyorlar. Sanırım kurtuluş sırasında Onur başını direğe çarptı. Yoo olamaz, başındaki şişliği buradan görülebiliyorum. Çok acımsı olmalı. Editör Sporun Kaptanı Sinan ve Teknik Direktör Tuğbek endişeli gözüküyor. Aralarında tartışıyorlar, sanırım oyuncu değişikliği olacak. Evet bakıyorum... 55 numaralı formasıyla Jesuskane çıkıyor sahaya. Bu onun Editör Spor'la ilk maçı olacak!

Tuğbek Üsk

Soldier of Fortune 2 Çalışmıyor

Nasılınsınız? Uyumuyordunuz inşallah. Yoksa sonra geleyim. Her neyse. Soruları eski biçim (sıra halinde) soracağım bir mahsuru yoksa,

1) Ben Soldier of Fortune 2'yi aldım. Ahhhhh!!! Tamam kopya kızmayın. Siz ailemin durumu bu kadar kötüken bunları nasıl aldığımı görerseniz şaşarsınız. . . Oyun minimum PII 450 istiyor. Bende PII 233 var. Ekran kartı GeForce2 MX, 256MB RAM var. Ben işlemci'yi overclock ettim, PII 350 oldu. Oyunun multiplayer'ında tüm grafikleri zorladım, oyun hiç takılmadı. Yalnız Single Player açılmıyor.

Şimdi ben overclock için, bilgisayar başta RAM'i sayarken Del'e bastım. Sonra da CPU Soft Menu'den işlemci'yi yükselttim. Şimdi bunu daha artırmanın yolu var mı? Varsa nasıl? 2) Level'a adam arıyor musunuz? Hiç uyumam.

Sağol Tuğbek, şampiyon olduk!

Mert

Yok yok uyumuyorduk, ben derginin uyumayanıym zaten. Lütfen buyrun,

1- Üzülerek söylüyorum ki satın aldığın SoF2 sadece kopya değil, aynı zamanda oyunun beta sürümü. Bu yazıyı yazarken henüz oyun piyasaya çıkmamıştı ki muhtemelen sen okurken de çıkmamış olacaktır. Multiplayer sorunsuz çalışırken single player'in çalışmaması çokta anlamlı değil. Bu sorun muhtemelen oyunun beta olmasından ya da konfigürasyonunun oyunun minimum gereksinimlerini karşılayamamasından kaynaklanıyor. Ancak beta olduğu için pek

mümkün değil oyunu sorgulamak. Sistemin stabil olarak çalışıyorsa daha fazla zorlamaman daha doğru olur işlemini. Zaten ulaşabileceği üst sınıra ulaşmış görünüyor işlemcin hız olarak.

2- Level'a adam aramıyoruz ancak zaman zaman Level'da adam aradığımız oluyor. Teşekkürlerinizi Tuğbek'e iletirim. Bu arada hangi takımda oynuyorsun Mercicğim . . .

Anakart'ta hareket Yok

Burak Bey, cevabınız için çok teşekkür ederim ama artık daha büyük bir problemim var. Artık bilgisayarım hiç çalışmıyor. Çalıştırdığım zaman fan, ekran kartı fanı çalışıyor yani sisteme elektrik geliyor ama ekran çalışmıyor. Benim tahminim anakart üzerine çünkü ekran kartını yeni almıştım tüm sistemi söktüm sadece ekran kartı ve RAM'i bıraktım sistem yine çalışmadı. Bu benim anakartın yandığına dair testim oldu. Sizce ne yapmam gerekir anakartım slot işlemcili ve üretilmiyor. Bulmak çok zor, bana bir ev kullanıcısı için ve oyun oynamayı seven bir insan için ne tavsiye edersiniz? Terfi ettirirseniz lütfen parça isimlerini detaylı yazarsanız almam daha kolay olur. Birden ekran kartı ve diğer kartların en son sürücülerini nerelerden bulabilirim. Cevaplarsanız çok mutlu olacağım.

Gürdal Lüteci

Burak Bey yoklar efendim biz yardımcı olmaya çalışalım (Vay hain Burak el altından donanım sorusu ticareti yapıyorsun demek- TÖ). Ekran kartın ram ve işlemcinde sorun olmadığını kabul edersek(ki onları da arkadaşlarının bilgisayarlarında veya bir teknik

serviste denersen daha sağlıklı olur) anakartının çalışmamasının bir kaç sebebi olabilir. Anakart diğer bileşenlerle yada kasa ile temas ederek kısa devreye sebep oluyor olabilir. Anakartın ile kasa arasında kalan bir vida yada iletken başka bir şey olmadığını kontrol et. Hatta anakartı söküp kasa ya vidalamadan, bir Level üzerine yerleştir ve açıkta çalıştırmayı dene (Diğer dergilerle deneme aşırı elektrik yükünden anakart yanabilir- TÖ).

Slot işlemciler gibi slot anakartlarda piyasa bulunabilen parçalar değil artık. Yeni bir anakart ile birlikte işlemcini de değiştirmen gerekecek ki bu durumda tercihlerini bilemediğim den (amd/intel) bir tavsiyede bulunamayacağım malesef. Sisteminin özelliklerini yazmadığın için upgrade konusunda da aynı cümleyi kurmak durumundayım. Donanım Pazarı bölümü sana bu konuda fikir verebilir, bir bakiver. Ekran kartı ve diğer kartların sürücülerini ve üretici firmaların web sitelerini www.level.com.tr de downloads bölümünde bulabilirsin.

Ses kartı Vırt'lıyor

Benim büyük bir sorunun var. Ses kartı ile ilgili. Bazı oyunlarda hoperlörden vırt vırt diye sesler geliyor. CS'de de aynı problem oluştu. Ses ayarlarına girdim CS'de "EAX donanımını destekle" seçeneğine tıkladım bir umutla ve de oldu. Baya sevindim oldum ama sonra bazı oyunlarda yine bu sorun var ve bunlarda desteklenmiyor. Acaba bana yardımcı olur musun? Çünkü bazı oyunları sesiz oynamak zorunda kalıyorum, oyunlardan soğumaya başladım. Lütfen yardım



Yıllık Şahin 1971 - 1995



Ayrton Sena 1990 - 1994

Level tarihinde teknik servisi yazmış unutulmaz editörlerimiz. Hayatları pahasına görevlerini sonuna dek yerine getirdiler.

Jesuskane derki, her ses kartı her teknolojiyi desteklemiyor ve malesef ses kartının ne olduğunu yazmamışsın. Creative ekran kartlarında EAX ayarlarını değiştirerek sorundan kurtulman mümkün olabilir. EAX'ı oyundan önce açık kapatarak pozisyonel ses olmasa bile ortamları devreye sokabiliyorsun.

Eğer ses kartın Aural türevi ise öncelikle ses denetimlerine girip 3D Stereo'yu kapatmayı deneyebilirsin. 3D Stereo'ya ulaşmak için izlemen gere-

Biliyor muydunuz?

Geçen ay söyledik diye Level okurlarının inadına birimleri daha da bir yanlış yazdığını... bilmiyordunuz.



ken yol; ses denetimleri/3ddepth/geleşmiş/3dstereo. Eğer ses denetimlerinde 3Ddepth yoksa; seçenekler/özellikler bölümünden 3Ddepth'i işaretleyerek ses denetimlerine ekleyebilirsin.

Sorununu bu yollarla çözemez ise ses kartının güncel sürücülerini yüklemeyi deneyebilirsin.

PC, Xbox El Ele...

Ben şu an bir PC sahibiyim. Yakın bir zamanda da Xbox almayı düşünüyorum, ama PC'yi bırakmayacağım. Zaten sorumlum Xbox ve PC ile ilgili denilebilir.

1) Okuduğum bazı dergilerden Xbox da PC portunun olmayacağını duydum. Bu doğru mu? Dahası, PC portu ne için kullanılıyor, PC portu olsay-

dı ne gibi avantajlarımız olurdu, dahası biz şu an neler kaybettik?

2) Şubat 2001 sayınızda Xbox incelemesinde, Xbox'ın Ethernet kartının bulunduğunu söylediniz. Ama benim merak ettiğim bir konu var:

a) İki Xbox buradan bağlanabilecek mi?

b) PC ile Xbox'ı buradan birbirlerine bağlayabilir miyim?

c) PC ile Xbox'ı buradan birbirini bağladığım zaman Windows Xbox'ı tanır mı? Malum, Windows bu!

d) PC, Xbox'ı tanısa bile, bilgisayarım KabloNet gibi bir sistemle internet ağına girebilecekken, buradan bir ethernet kablosuyla da Xbox'ımı PC'ye bağlayıp, onu da internet ağına açabilir miyim? (biliyorum Xbox internete sörf yapamaz. Oyun oynamak için di bu soru.)

3) Şimdi Xbox PC sistemi kullanıyor. Peki diyelim ki manyaklık ettim, Xbox'ı açtım. Diyelim ki ben bunun parçalarını söktüm, tekrardan taktım. Garantisi biter mi? (Yani böyle bir şey yapmam da, hani uzman bir abicim olunca, bir ihtimal!)

4) Xbox'ın modifiye USB girişi ne işe yaramakta? Ayrıca Xbox'ın kullandığı ses kartı, EAX'dan daha mı iyidir?

5) Sistemi PC'lere benzediğinden PC oyunlarının Xbox'a kolayca aktarılması mümkün mü? Bu durumda ne gibi yazılım donanım gerekir? Dahası, ileride çıkacak olan Türk yapımı oyunları yapan firmaların maddi durumları buna yetecek midir?

6) Son soru: Bunu sizin fikirlerinize bırakıyorum. PC için çıkabilecek %100 online oyunlar ve Xbox versiyonları aynı ortamda oynanabilir mi? Ya da böyle birşey mümkün mü? Ve de şu yakında çıkacak olan Quake 4, Doom 3, Half-Life 2 gibi oyunlar Xbox için çıkar mı? Bakıyorum çünkü Quake'lerin hepsi ya PSX ya da PS2 için çıkmış durumda. X-Box gibi grafik canavarı bir alete sanırım bu oyun çıkacaktır. Yanılıyor muyum?

Orhan GÜNDOĞDU

Selam "Allah seni başımızdan eksik etmesin Orhan". Yakın bir zamanda X-box ülkemizde satışa sunulursa al tabi.

1- Sinirlerim bozuldu. No Comment. (Yeni oyuncu tabii. Sorunun ağırlığına dayanmadı. PC

Portu diye bir şey hiç duymadım. Ol saydı mutlaka harika şeylere yarardı. Ama böyle bir şey hiç olmadığı için hiç bir şey kaybetmedik. PC Portunu duyduğum dergi hariç :) - TÖ)

2- a) Elbette. (Bu yolla 4 Xbox bağlayıp 16 kişi multiplayer Halo oynatabiliyor mesela -TÖ)

b) Hiç sanmıyorum. (Xbox'ı herhangi bir PC networküne tanıtabileceğin ayarlar mevcut değil- TÖ)

c) Tanıştırırsan tanırlar belki gezeler tozarlar yerler içerler, ilişkilerine software karıştırmazlar.

d) Eee ilişkilerine hardware da karıştırmazlar.

3- Şimdi diyelim ki bisikletten düştün kolun kırıldı, sonra araba çarptı kalçan kırıldı, kalem battı gözün çıktı, köpek ısırıldı bacağın koşturdu, manyaklığın tuttu ikide jilet attın sence vaden dolar mı?! (Aha bak bir yazar daha gitti. Uzman psikoloğu çağırın. Acil durum verin. Arkadaşlar abanmayın sorularınızda lütfen. Yani size yazar yetiştirince diye canımız çıkıyor. Daha 15 dakika önce girdi oyuna çocukçağımız, vah vah- TÖ)

4-Modifiye USB girişine modifiye USB aygıtları takıyorsun (Tuğbek dağıldım düzeltirsin artık- JK). EAX bir ses kartı değildir. Bu durumda cevap verilemez

"Şimdi diyelim ki bisikletten düştün kolun kırıldı, sonra araba çarptı kalçan çıktı, kalem battı gözün çıktı, köpek ısırıldı..."

bu soruya (EAX nedir yeni mi başlıklı mail'ini bekliyorum heyecanla- JK)

5-Kolayca aktarılması mümkün değil. Sen bir Microsoftu ara orada Gates soyadlı bir arkadaş var ona bir danış ver hatta bizi de bilgilendirir bu konuda bizi daha sonra. Türk firmalar konusunda da da tek diyebileceğim no comment. (3 birim Treoskpletin yapın, acil ameliyat odasını hazırlayın, hemen EKG çekilsin. Hareketlenin biraz hastayı kaybediyoruz!!!- TÖ)

6-Şu anda olmamakla beraber ileride de olmayacak demek değildir. Bahsettiğin oyunlar X-box ta çıkar mı bunu bizlere ancak zaman gösterebilir sevgili kardeşim. (Tamam nabız düzeldi. Hemen yoğun bakıma alın- TÖ)

Benim Makine "Zetina, her genç kızın rüyası"

Benim makine P3 866 128MB SD-RAM NVIDIA 32MB TNT2 M64.

1- Son çıkan bütün oyunlarda belirgin bir yavaşlama oluyor acaba olay RAM'den mi kaynaklanıyor yoksa işin ekran kartıyla da alakası var mı?

2- Bilgisayara "Winfast Geforce 4 MX



Matrox'un yeni ekran kartı Parhelia'nın ilk resmi. Üzerindeki fan piyasaya sürülecek üründen de böyle olacaksa işimiz var.

440 64MB DDR TV-out" (125\$ diyo) taksam işe yarar mı? Verdiğim para değer mi? Makine kaldırır mı? Soru 1 deki sorunu bu ekran kartıyla çözebilir miyim?

3-Ram takmam gerekirse RD mi DDR mi taksam iyi olur?

Ata Doğan

1- Kullandığın işletim sistemini yazmamışsın, ki XP nin evlerimize girdiği andan beri bu önemli bir kriter haline geldi bu ve benzeri soruları cevaplamak. XP ile Windows 98 arasındaki performans farkları ciddi oranlarda ulaşıyor genellikle. Her yeni çıkan oyun daha fazla poligon daha fazla efekt daha fazla o daha fazla şu der-

ken birer kofigürasyon canavarı haline geliyor ve hızla evlerimizdeki mevcut sistemleri yetersiz kılıyor. Sistem bileşenleri için en son sürücülerini çekerek (TNT2 hariç. 5 serisi detanatorler daha sağlıklı çalıştırıyor bu kartları) gözle görülür olmasa da performans artışı sağlayabilirsin. RAM'ini arttırıp birde ekran kartını upgrade edersen uzunca bir süre daha rahat rahat oynayabilirsin oyunları.

2- GeForce4 MX 440 fiyatına göre oldukça iyi bir ekran kartı. Bence tercih edebilirsin. Soru 1'in bir kısmını çözer bu. Ama 128MB RAM eklemen gerekiyor yine de.

3- Anakartını yazmamışsın ama bildiğim kadıyla mevcut sistemin SD-RAM destekliyor. Yani anakartını değiştirmeden RD yada DDR RAM takma şansın yok. ☺

Dakika 85, durum hala 3-3 sayın seyirciler. Orhan orta sahadan topu sürüklüyor ve Editör Spor oyuncularını tek tek geçiyor. Şimdi ceza sahasının girişinde roket gibi bir şut. Jesuskane topa doğru hamle yapıyor ve topu dışarı çeliyor. Ama kendisi ağırlarda Sağlık görevlileri onu ağlardan çözerken bayağı uğraşacaklar.

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın ahiret sorusunu atan arkadaşımızın aslında donanımlarıyla ilgili bir sorunu yok. Onun dergi hambaşka.

Selam Level

Herkesi mehaba diyor ve lali uzatmadır sorularına geçiyorum

1. Benim bilmem ne bilmem ne anakartın var sağolsun arkadaş bir kopya Harry Potter in üzerine bastığın için driver odsını kırıldı. (Gerçi bastım ama neyse uzatmıyım) Bu cdyi aradım taradım vs vs. Bu cdyi nerden bulacağımı söyle yeter.

2. Ben bilgisayarında Midtown Madness2 oynarken uzakta ki nesnelere bisi bişi oluyor

3. Son olarak bir ilan vermek istiyorum SEN SEVİYORUM ÖZÜMCAN. Ohhh bee rahatladım.

Neyse bu mailin son kısmındaki seni seviyorum mesajını yayınlamışsın. Biliyorum içinden herkesin mailini yayınlarsak ne olur bizim halimiz diyorsundur. Ama lütfen yayınlama başağarlar.

Oya Oya Toyygar Sara

Ali Tolga Vah Tolga. Fark ettiğin üzere burada anıyan diye mail'i biraz kırtım. Zira bizim için donanım sorularının değil duyguların önemli. Bu nasıl bir aşktır ki seni Teknik Servis'lere düşüren. Özümcan yüzünden overclock CPU'lara döndürüp, sabuk sabuk şeyler yapman neden? Burası ilanı aşk edilecek yer mi TOYGAR!!! Kızın kapısının önüne güllerle yaz adını, şarkılarda haykır gece vakti penceresine. Sanıyorsun ki şunu gördükten sonra Özümcan sana bakacak. Valla hence hiç şansın kalmadı. Bu arada arkadaşlarınla çok dalaşma ve CD'yi Vestel teknik servisten iste.

imiz oyun delisiyiz, DOOM 3 bizim sistemlerde çalışmazsa Carmack'in tepesine tünerez o ayrı.



ne izliyoruz ne dinliyoruz

böyle isin gacan kurban!

Şu ana kadar birçok çizgi roman kahramanının filmi yapıldı, hatta devam filmleri bile çekildi. Bunlardan Superman, Batman, Kızılmaske ve X-Men aklıma ilk etapta gelenler. Çoğu gişede yapımcıların yüzünü kara çıkarmadı ve gerek izleyiciler, gerekse de eleştirilenler tarafından tutuldu ama sanki hep bir şeyler eksik gibi geldi bana. Bunun sebebi belki de Tommiks-Texas'tan sonra ülkemizde en çok okunan, koleksiyonu yapılan ve kendimizi yakın hissettiğimiz çizgi romanın Örümcek Adam olması; beyazperdede en çok görmek istediğimiz kahraman da o olsa gerek. Galiba Amerikalılar için de Örümcek Adam'ın ayrı bir yeri var çünkü filmin vizyona girmesiyle tüm gişe rekorları birer birer süper kahramanın ağına takılmaya başladı.

Hatırlıyorum da yeni Örümcek Adam sayısı çıkar çıkmaz soluğu gazete bayisinde alırdım. Hele özel ciltlerini edinmek büyük bir ayrıcalıktı. (Evde bir türlü onları nereye koyduğumu bula-



mıyorum, deliricem!) O zamanlar tabii ne İnternet, vardı ne de bu kadar süper bilgisayar oyunları. Artık yavaş yavaş sanal kültür, çizgi romanların da yerini alıyor. Nostaljik satışlar dışında, çizgi roman piyasası oldukça durgun günler geçirmekte. Maalesef yeni jenerasyonlar çizgi roman okumadan ve onların verdiği hayal gücünden yoksun geliyor. Neyse, Örümcek Adam'ın nasıl süper güçler kazandığını çoğunuz biliyorsunuzdur veya en azından duymuşsunuzdur. Yine de bir tekrar yapmak gerekirse, okuldaki bir deney esnasında radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılan Peter Parker'ın (Tobey Maguire) hayatı tümüyle değişir. Bu ısırık, ona özel güçler kazandırmıştır. Artık duvarlara rahatça tırmanabilmekte ve tavanlarda asılı kalabilmektedir. Ayrıca yaklaşan tehlikeyi önceden sezebilen bir "örümcek önsezisine" sahip olmuştur. Ama büyük güçler, büyük sorumluluklar getirecektir. Örümcek Adam ismini alan Peter, önce bu güçlerini para kazanma amaçlı kullanır fakat amcasının kötüleri tarafından hunharca öldürülmesi üzerine hayatı boyunca kötülüklerle savaşacağına yemin eder. Öte yandan Norman Osborn (Willem Dafoe) adlı bir bilimadamı da sinir gazına maruz kalarak, insanüstü güçler kazanmış aynı zamanda kafayı da yemiştir, kendisine Yeşil Cin adını koyar. Böylece Örümcek Adam ile Yeşil Cin arasında amansız bir mücadele başlar. Örümcek Adam bir yandan da, Peter Parker olarak özel yaşantısını dengede tutmaya çalışmakta ve okulun popüler kızlarından biri olan Mary Jane Watson'dan (Kirsten Dunst)

hoşlanmaktadır...

Filmin oyuncu kadrosu gerçekten çok sağlam, özellikle Willem Dafoe, Yeşil Cin için yerinde bir seçim. Gençliğin favori oyuncusu Kirsten Dunst ile Tobey Maguire da iyi bir ikili olmuş. Esas ilginç olan, Evil Dead gibi bir kült seriye imza atmış Sam Raimi'nin filmi yönetiyor olması. En son 'Gift' ile sıkı bir dönüş yapmıştı. Örümcek Adam'ın vizyona girişi, çizgi romanının 40. doğumgününe denk getirilmiş ve ikiz kulelerin yıkılmasının ardından filmde alakalı sahneler çıkartılmış. Fragmanlarla yetinilmeyip, kesinlikle görülmesi gereken bir film.

panik gizeldir...

Onca dedikodudan sonra David Fincher'ın son filmi 'Panik Odası' gösterime girdi. Şu ana kadar sadece dört film (Alien 3, The Game, Seven, Fight Club) çekmiş olmasına rağmen, ismi çok baba yönetmenlerle birlikte anılan David Fincher tam bir sinema dehası, hatta onun için

Spielberg'in varisi bile diyebiliriz. Elindeki malzeme o kadar stilize bir şekilde görselleştiriyor ki filmlerini hayranlıkla izlemekten başka bir şey gelmiyor.



Panik Odası, etkileyici bir gerilim filmi. Belki Fight Club'dan sonra biraz dudak bükeceksiniz ama emin olun, aynı senaryo başka bir yönetmenin elinde bir felakete dönüşebilirdi. Meg Altman (Jodie Foster) kocasından

yeni boşanmış orta yaşlı bir kadındır. 11 yaşındaki kızı ile birlikte Manhattan'daki görkemli bir eve taşınırlar. İçinde asansörü de bulunan bu üç katlı muhteşem evin en önemli özelliklerinden



haberiniz var mı?

KONSERE GEL KONSERE!

Bu yaz İstanbul'un konser trafiği çok yoğun. İnanılmaz gruplar geliyor ve şimdiden 'Nasil yaparım da giderim?' diyor. Konserler farklı organizasyonlara dağıldıkları için maalesef hepsini görmek mümkün olmayacak gibi (tabii paranız varsa başka). Yine de H2002 müzik festivalinin programı oldukça doyurucu gözüküyor. Kimler yok ki? Kesin gelenler arasında Suede, Tricky, Muse, Groove Armada, Jay Jay Johanson



gibi çok sıkı isimler var. Muse'u kaçırınlar için iyi bir fırsat olacak ve Jay Jay'yi üçüncü kez ağırlayacağız ama kapanış bombası Suede ile bir ilk yaşanacak. 30 Haziran-3 Temmuz tarihlerinde düzenlenecek H2002'de tam 50 grup ve 25 DJ çalacakmış! Festival açık havada olacağı için şimdiden uyku tulumunuza ve çadırınızı hazır

edin derim. Menü bilet fiyatları açıklanmadı ama her an durum değişebilir, gözünüz sitede olsun (www.h2002musicfestival.com)! Diğer konserlere gelince, bazı parçalarını bayıldığım Pulp, Sneaker Pimps ve birkaç sağlam isim daha 8 Haziran'da, 8000 kişilik Kilyos, Demirciköy plajında olacak (eğer tahmin ettiğim yere arabasız zor giderseniz). Bilgi için www.hippro.com adresine bakabilirsiniz. Ayrıca Manu Chao ve State of Bengal yine bu ay canlı canlı izleyebileceğimiz diğer baba isimlerden. Onlara da Babylon ev sahipliği yapıyor. Anlaşılan bazıları yaza hızlı girecek, bazıları da... neyse boşverin.

neokuyoruzneyapıyoruz?

biri, panik odası olarak nitelendirilen bir odaya sahip olmasıdır. Acil durumlar için tasarlanmış dört tarafı kalın çelik ile çevrili bu odanın içinde evin her köşesini gözleyen monitorler ve ayrı bir telefon hattı bulunmaktadır. Eve taşındıkları ilk gece üç soyguncu ile karşılaşan Meg ve kızı bu odaya saklanırlar. Ne var ki soyguncuların peşinde oldukları şey panik odasının içindedir. Böylece soyguncular odaya girmek için her yolu denemeye başlarlar...

Filmin oldukça sancılı bir çekim aşaması olmuş. Başrolü oynaması için anlaşılan Nicole Kidman, çekimlerin başlamasından bir hafta sonra dizinde meydana gelen sakatlık yüzünden filmde ayrılmak zorunda kalmış ve yerine filmde oynamak için Cannes Film Festivalinde Jüri başkanlığını reddeden Jodie Foster gelmiş. Bunun gibi birkaç olaya rağmen 'Panik Odası' oldukça başarılı bir film. Sadece jenerik bile filmin teknik üstünlüğünü belli ediyor. Mekan sınırlanmasına rağmen inanılmaz kamera açıları kullanılmış. Jodie Foster'in oyunculuğuna zaten laf yok, öte yandan Requiem For A Dream'den sonra Jared Leto'yu böyle bir rolde görmek tam bir sürpriz. Fincher, basit sayılabilecek bir senaryoya bile olağanüstü bir atmosfer yaratabilecek kadar yetenekli bir yönetmen. Kısacası bu film kaçmaz...



Yıldızlar altında aşk

Bazıları şanslı doğuyor, sevgili donanım editörümüz Tuğbek de onlardan birisi. İşte size, Star Wars Episode II: Klonların Saldırısı galasından bizzat izlenimleri: "Cuma akşamı Lütfü Kırdar'da Star Wars Episode II'nin galası vardı ve elbette ki kaçmazdı. Galanın özelliği tüm dünya ile aynı gün yapılacak olmasıydı. Ama Amerika ile aramızdaki saat farkı işleri değiştirdi ve bu gösterim Episode II'nin dünyadaki ilk gösterimi oldu. Bu yüzden Özen Film'i tebrik etmek gerekiyor. Filmi Hollywood'un bütün yapımcılarından, meşhur simalarından önce izlediğini bilmek hoş bir duygu.

Açıkçası filme korka korka gittim. Çünkü Episode I tam bir hayal kırıklığıydı benim için. Üstelik filmin romantizm yüklü olacağı, aşk filmlerine döndüğü iddiaları vardı. Neyse, film Star Wars logosu ile kopan alkışlarla başladı ve jenerikteki alkışlarla sona erdi. Aradaki 3-5 dakikalık gereksiz romantik sahneleri bir yana koyarsanız baştan sona harikaydı. Öncelikle film çok daha fazla Jedi'lar üzerine kurulu. Episode I'de figüran olan Masterlar bu sefer

filmin kahramanları. Onlarca Jedi şovalyesini sırt sırta savaşırken izliyorsunuz. Üstelik filmin en iyi sahnesinin kahramanı bizzat Yoda usta. Sonra bu filmde Jar Jar sadece bir kaç saniyelikğine gözküyor, o ve benzeri gereksiz hiçbir karakter yok filmde.

Genç Anakin'i oynayan Hayden Christensen pek parlak bir oyun çıkarmamış. Ama Anakin karakteri ve filmdeki işlenişi çok iyi. Ayrıca Obi-Wan'da artık karakterini bulmuş (Ewan McGregor bu sefer çok daha başarılı). Filmin en büyük sürprizi Fett'ler elbette. Büyük kelle avcısı Boba Fett'in çocuk halinde de olsa yüzünü görebiliyoruz. Babası Jango ile birlikte süper bir ikili oluşturmuşlar ve bence en başarılı oyunculuk performansı bu ikiliye ait. Filmde Luke'un amcası ve halasının gençliklerini tanıyoruz. İlk filmdeki Tuscan'larda var.

Şimdilik her sürprizi mahvetmeden şu kadarını söyleyip bitireyim. Episode II ilk üç filmin havasını çok daha fazla yakalıyor. Bittiğinde Episode II'nin tersine, keşke üçüncü filmde çekilmiş olsaydı da hiç kesmeden izleyeydik dedirtiyor." ©

Güven Çatak | guven@level.com.tr



→ TIGLON FARKI

Bir filmi sinemada izlemenin zevki bambaşkadır ama evde koltuğunuza gömülüp, pijamalarınızla 'play' tuşuna basmanın konforu da ayrıdır. Ne vermek zorunda olduğunuz yer gösterici parası, ne de önünüzdeki beton kafalyı ikaz etme sıkıntısı; kısacası filmle aranızda hiçbir şey giremez. Her gün biraz daha gelişen ev sineması teknolojileri, pek yakında bizi salonlarımızı hapsedecek gibi gözüküyor. DVD, Dolby Digital, Surround derken,

paçayı her an kaptırabilirsiniz (tabii maaşınızı da). Yine de kaliteli seyir zevkenden yana bir sinema sever olarak ev sinemasını ve ilgili firmaları destekliyorum. Tiglon da bu işin üstüne düşen firmalardan biri. Şimdiden Buena Vista, Warner Bros, 20th Century Fox gibi dev isimlerle anlaşmış. DVD ve VCD üzerine çalışan Tiglon'un listesinde en son vizyon filmlerini ve büyük prodüksiyonları bulmak mümkün. VCD formatının tarihe karıştığını düşünüyor olabilirsiniz ama hala

en pratik ve ekonomik format VCD'den başkası değil. Ayrıca sokaktan alıp, evde hüsrana uğradıklarınız dışında orijinal VCD'lerin ses ve görüntü kalitesi hiç fena değil (elbette ki DVD'nin yerini tutamaz ama aradaki fiyat farkı da malum). İzlediğim Tiglon VCD'leri gerçekten çok iyi, özellikle dublaj olayına bir hayli özen gösterilmiş. CD kapakları ve film künyeleri de çok şık hazırlanmış, koleksiyonculara duyurulur. Ayrıntıları www.tiglon.com.tr adresinde bulabilirsiniz.



İşçal

Yeni bir LEVEL işçaliye beraberiz. Yakında derginin yarısını ben yazmayı düşünüyorum sırf Tuğбек'e inat :) Bu arada Nisan Mayıs ayları iti bariyle gönül yaylarımızdaki gevşeneden dolayı gönül işlerimizdeki artan performansımız diğer işlerimizi ters oranda etkiledi tabii ki. İşler gecikti, sıkıştı, ödevler yapılmadı :) Blind Guardian bile gelmiyor, n'olcak bizim halimiz? Zaten rock starlar da birer birer dökülüyor. Ama hayat devam ediyor bizim için. Yaz da geldi konserlerle coşarsın iyice artık :) Bu ay da yeni çıkan albümlere ağırlık vermeğe çalıştım. Tabii ki bu ayın olayı Manowar albümydü. Ona da biraz fazla yer ayırdım haliyle. Hadi go go go!

Manowar

Warriors of the World (United)

Radio Eksen'de Çağlan Tekil 80'leri, 9 yıllardaki metalcileri anlatıyordu. Ben 80'lere yetişmesem de 80 binlik çekme kasetleri, Blue Jean'deki Heavy Jean'de çıkan konser haberlerini ve Rock Kazanı'nı hatırlıyorum :) O zamanlar "metalci" denirdi. Bizler büyüyünce onlar gibi saç uzatacaktık falan filan... Programda 90'da çıkan albümlerden bahsediyordu. Manowar Kings of Metal albümü çıktığında herkesin manyak olduğunu söyledi. Harbiden de o zamanlar herkeste feci Manowar gazı vardı. Manowar t-shirt'ü, kalkan gibiydi :) Hatta ve hatta

Athena o zamanlar Manowar çalardı. Şimdi metalci diye birşey kalmadı artık. Herkes herşey dinliyor. O zaman tek şey dinlenirdi. Metal! Şimdi Manowar'ın yeni albümü çıktı. Eski tayfada hala gaz var mı bilmiyorum. Ben de pek dinlemiyorum artık ama radyoda Hail and Kill'i duyduğum, işi gücü bıraktım evde bir pandomimci edasıyla gitarı aldım elimde timbirdattım :) Manowar albümleri böyle işte. Normalde aklına gelmez ama Manowar albüm çıkarıyormuş diye gözün döner. Yeni albüm yine beklendiği gibi olacak mı acaba?.

Manowar denince akla pek değişik şeyler gelmiyor. Zaten insanların "Manowar şarkı sözü yapma programı" var :) Veritabanında kingdom, steel, king, Thor, Odin, warrior, sword, fight, wind, blood, brother, army vs. gibi kelimeler var işte :) Giriyorsun şarkı ismini program ona göre veritabanından getiriyor kelimeleri ve al sana şarkı sözü. Şaka bir yana Manowar yine taş gibi bir albümlerle karşımızda. Öncelikle bir önceki albümdeki kadar dijital olmaması sevindirdi beni. Hatta Joey amcamız bastan distortion'u da çıkarmış. Yani albüm oldukça yumuşak bir sound'a sahip. Birkaç tane çok çok yavaş şarkı bulunuyor albümde. Hatta Torandot operası içinden Katalin görevine inancını haykırdığı bölüm olan Nesson Dorma Eric Adams'ın Pavarotti'den aşağı kalmadığını gösteriyor sanırım :) Bildiğimiz opera bu şarkı. Ben mümkünse geçiyorum bu track'i :) Bazen de vokaller o kadar sertleşiyor ki nerdeyse brutal yapacak adam :) Neyse albüm yavaşlığına rağmen çok memnun etti beni. Zaten benden kolay kolay kötü eleştiri almaz albümler. Call to Arms ile giriş yapan Manowar, Fight for Freedom ile devamını getiriyor. Bu şarkılar benim en sevdiğim. İşte opera geyiğinden sonra Swords in the Wind de klasik gitarlı, arpeji çok delikanlı bir şarkı olmuş :) Albüme adını veren şarkı Warriors of the World bence albümün en iyi şarkısı. Gerçi pek ayrıntıdan dinledim albümü. Hatta kulağıma yapıştı diyebilirim. Uzun süredir böyle etkilenniyordum sözlerden. İşte metalciyiz kardeşim :) Yani bugüne kadar Manowar dinlemediyseniz bilemiyorum da ben dinlerken süper gazlandım. Kesinlikle tavsiye ediyorum.

MENZA



LIFE AFTER DETH

Menza

Life After Deth

İşte aylardır beklediğim albüm sonunda elimime ulaştı. Albüm hakkında pek bir bilgim olmadığından dolayı oldukça hevesliydim aslında. En sevdiğim grubun sevdiğim bir elemanı (Nick Menza'nın eski Megadeth davulcusu olduğunu biliyorsunuz dimi?) solo albüm yapıyordu. Hem de tek başına. Bu tek başına olayına aslında pek inanamıyordum fakat vokall dinleyince anladım :) Adamı hırs yapmış resmen. Albümdeki birkaç solo hariç tüm gitarlar, vokaller, baslar ve haliyle davullar Nick Menza'ya ait! Durum böyle olunca pek de parlak bir durum çıkmamış tabii ortaya. Vokaller çok çok kötü :) Neyse ki bu demo tadındaki albümün çıkışından hemen sonra grubu toparlamış Nick ve gitarlara Suicidal Tendencies'dan Anthony Gallo ve Samantha 7 & Great White'dan Ty Longley geçmiş. Jason Levin ise basları çalacakmış. Tabii haliyle bir frontman de arıyorlarmış :) Albümün prodüksiyonunu Megadeth'ten tanıdığımız Max Norman üstlenmiş. Heralde parada anlayamamışlar veya kanka hesabına mı getirmişler nedir pek de belli olmuyor Max Norman olduğu. Zaten o bile kurtaramazdı bu kadar kötü bir albümü.

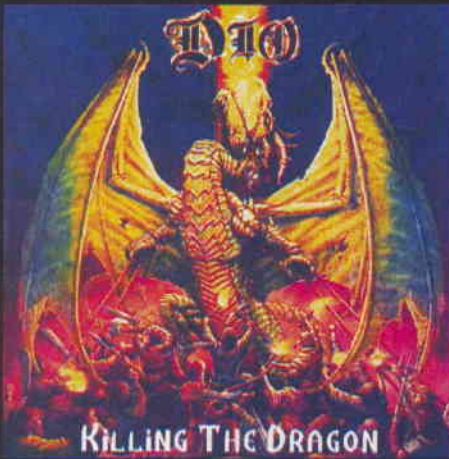


Neyse ben belki çok hevesliydim de ondan bu kadar kötü geldi albüm ama 13 şarkıdan birkaç tavsiye isterse-
niz: Açılış şarkısı Life Back, In My Life ve Deuces de-
rim. Nick'in de bahsettiği gibi Dave Mustaine'den ol-
dukça etkilenmiş olmalı ki vokallerde etkileri görünö-
yor. Sonuç olarak tırt bir albüm.

DIO

Killing the Dragon

İlk grubunu 1957 yılında kuran (yuh be) Ronnie James Dio, 140 yaşında ve bu dünyaya kazık çakmış durumda sanırım :) Eif, Rainbow ve Black Sabbath'tan vokal yaptıktan sonra 20 yıldır solo olarak takılıyor. Heavy metal çok zevk almadığım bir tarz olsa da bazı örneklerini yakın buluyorum kendime. Killing the Dragon da bunlardan biri. Dio hakkında bildiklerim "Holy Day-
va"dan ibaretken bu albümden sonra bir ısınma geldi diyebilirim. Hatta çok sevdiğim Black Sabbath'ın Dio'lu zamanlarını dinlemezdim bile. Artık bir geriye



dönüş yaparız :) Albüme gelince... İlk parça olan Kill-
ing the Dragon tam Caravan'lık olmuş. Direkt kendini
orda hissettim :) Kesinlikle albümün en iyi şarkısı.
(Yoksa tahmin etmiş miydiniz?) Yani ben abarttım sa-
nırım ama çok sevdim albümü, şarkıları birbirlerinden
ayırıyorum desem yeridir yani... Along Comes a
Spider, Scream, Push derken albümün track list'ini sı-
rayla yazacağım neydeyse :) Artık bir Eif olduğuna
inanmaya başladığım bu adam hala Rock and Roll diye
de şarkı yapmışya gerçekten bu müziğe ne kadar bağlı
olduğunu görebiliyoruz. Yani sakın albümdeki şarkıları
eski kafa metal filan sanmayın. Müzik çok modern ve
gayet akıcı. Hayır hayır Dio dedem değil, elime para da
tutuşturmadı :) Ama ben kendim de şaşırmasam bu
kadar sevmeme, yazmadım zaten... Bir de Dio sevenler
dinleyince ne yapırlara acaba?

Decide

In Torment In Hell

Off işte en sevdiğim death metal grubu. Bu gitar tonu,
ayı vokaller of ya of :) Krizmiş, işmiş, sevgilin mi ter-
ketmiş bana mısın demeyeceksin, Takaçaksın Deci-
de'ni dünya umrunda olmayacak. Hatırlıyorum da ün-
iversite sınavına hazırlanırken Once Upon the Cross al-
bümünü ezberlemiştim :) Birbirlerinden çok farkı ol-
masa da Decide albümlerini severim. Genelde ilk şar-
kılar koparıcı olur. Bu albümde de öyle bir durum söz
konusu. İlk şarkı In Torment in Hell'e giriş süper ol-
muş. Fazla konuşmuyayn beni sözlere girersek iyice
sakata gideceğiz :) İşte albüm benim oldukça hoşuma
gitti. Geç de olsa edindim. Albüm hakkında ne yazsam



diye düşünüyorum da açıkcası aklıma pek birşey gelmi-
yor. Vengeance Will Be Mine ve Child of God'u kesin-
likle dinlenmesi gereken parçalar. Ben sevdim ama ni-
eden sevdiğimi de anlatamıyorum. Belki de şu andaki
ruh halime hitap ediyordur... Hah şimdi aklıma geldi
Glen Benton yıllar öncesinde 33 yaşına geldiğinde öle-
ceğini söylemişti, bu arada adam nerdeyse kırkına vur-
du hala tık yok. Hafiften tırt adam mıdır diye dü-
şünmeden edemiyorum :)

Cannibal Corpse

Gore Obsessed

Hatırlıyorum da kuzenle Butchered at Birth albümünü
dinlerken auto reverse'lü teypte kasedin arkasını çevir-
miştik de şarkı değişmemiş sanmıştık. Sonra birkaç
kere daha denedik hah olay aynıydı ama en sevdiğim
Cannibal Corpse albümüdür kendileri :) Grubun sekiz-
zinci albümü olan Gore Obsessed 12 parçadan oluşu-
yor. Bundan önce de bir konser albümü çıkaran grup
aslında uzun süredir ilgimi çekmiyordu. Ben de bu say-
faları yaparken yeniden eski dinlediklerime geri dönü-
yorum sanırım :) Gore Obsessed klasik Cannibal Corp-
se riffleriyle dolu bir albüm. Sonundaki sürpriz de Me-
tallica'dan No Remorse'u cover'lamaları. (Sürpriz fi-
lan kalmadı tabii artık.) Bleeding'den sonra ayrılan
Chris Barnes'ı aratmayan vokalist ile grubun perfor-
mansı bence çok iyi. Albümde Compelled to Lacerate,
Mutation Of The Cadaver ve Hatchet to the Head be-
nim hoşlaştığım parçalar. Ama yine de tüm bir albüm
olarak zevk veriyor. Bana göre fazla dinlemeye gelme-
yen bu tarz albümler yerinde ve zamanında çok etkili
oluyor :) ■

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com



n e l e r o l o y o r

►►► Resmi web sitelerindeki açıklamaya göre Mr Big dağılıms.

►►► Type O Negative gelecek albümle-
rinde yer alacak 9 şarkıdan oluşan de-
molarını piyasaya çıkarmıs.

►►► İsveçli gotik grubu Lake of Tears,
beşinci albümleri The Neonai ile aranı-
za dönmeye hazırlanıyorms.

►►► 2003 yazına kadar müzik yapmaya-
cıklarım açıklayan Slipknot, grubun li-
deri Corey Taylor'un solo projesinin bit-
mesini belirleyecek sanırım.

►►► Testament ve Death eski gitaristi
James Murphy, beyindeki tümör için
tedavi görecekmış. (Death'te çalınlar la-
netli midir nedir?)

►►► Ağustos'ta yapılacak olan Wacken
Festivalinde Blind Guardian, Bruce Dic-
kinson, Kreator, My Dying Bride ve
Bordunagar gibi gruplar ile Mezarkabul
de sahne alacakms.

►►► Guns N' Roses eski davulcusu Ste-
ven Adler, yaptığı açıklamada Asl olma-
dan Slash, Izzy ve Duff ile grubu tekrar
toplayabileceklerini açıklamış. Asl'sız
Guns'ın Freddie'siz Queen gibi olacağı-
nı da itiraf etmiş.

►►► Geçen ay odasında ölü bulunan
Alice in Chains vokalisti Layne Stay-
ley'in ölüm nedeni kesinleşmiş: Eroin
ve kokain karışımı.

►►► Metallica sekizinci stüdyo albümleri
için stüdyoya geri dönüyorms.

►►► Unleashed yeni CD'sinde Ve-
nom'dan Black Metal'i cover'layacakms.
Fakat sözleri biraz daha farklı olacak
olan şarkının adı da Death Metal ola-
cakms.

►►► Dave Mustaine'in Megadeth'i bi-
tirmesinden sonra, David Ellefson yaptı-
ğı açıklamada eğer bir teklif gelirse
memnuniyetle Metallica'da çalacağını
söylemiş. Şu anda da Al Pittrelli ile Se-
bastian Bach arkasında turdalarms.
Ayrıca David gitarlarını başlarmıs ve bi-
limin ekipmanını konserde giydiği ce-
ketine kadar ebay.com'da satıyor. Ve fe-
laket ucuz gidiyor aletler. 500 dolara
Explorer bas gördüm kafayı lardım bur-
da :) İlgileniyorsanız davidellef-
son.com...

►►► Jeff Hanneman'la Kerry King kav-
gahıms. Tom Araya girmiş barışmışlar
:) Böööö

FRP

ANTASY ROLE LAYING

**Sana farklı bir strateji öneriyorum Artoo : Birak, wookiee kazansın!
(C3PO, R2-D2 ile Chewbacca oyun oynarken.)**

-Dergiye göz atarken bu sayfada durmaya karar verdin...

-Dergiye göz atarken bu sayfada durmaya karar verdim...

-Çünkü yazılanlar çok ilgini çekti.
-Çünkü yazılanlar çok ilgimi çekti.

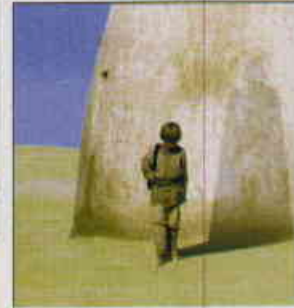
-Hatta dergide en sevdiğin köşe burası...
-Hatta dergide en sevdiğim köşe burası...

-Üstelik yazarları çok zeki, bilge ve karizmatik.
-Üstelik yazarları çok zeki, bilge ve... Hişşt, ne diyon sen deminden beri ?!!

Çok uzak olmayan bir galaksidede bu yazı yazılmaya başlandığı sırada henüz Yıldız Savaşları Bölüm II : Klonların Saldırısı Türkiye'de gösterime girmemiştir, bir kaç gün içinde girecektir. Ancak güzide dergimizin donanım yazılarıyla ve yeraltı çalışmalarıyla tanınan T. kod adlı (yuh artık!) elemanı, galaya bulduğu biletler ve Türkiye'nin jeopolitik konumu sayesinde filmi tüm dünyadan önce seyretmiştir ("force bal!", "force olmaz böyle şey!"). Bu bize reva mıdır Level halkı?! Bu şahıs olur olmaz zamanlarda filmden sahneler anlatmaya başlamakta, hatta daha ileri giderek sonunu söylemeye cüret etmektedir.. "Abi, bir de filmin öyle bir yeri var ki..." şeklindeki söylemler, dergimizde rahat huzur bırakmamıştır. (Tuğбек'ı gördüğümüz yerde, daha fazla yaklaşmasın diye "force push" kullanmaktan güç müç kalmadı dergide. Ama az kaldı az!...)

"Strike me down..."

Yalnız Tuğбек'ten istemeden de olsa öğrendiklerim sayesinde merakım depresmeye başla-



dı. Hem onun yorumlarını, hem de fragmanları göz önüne alarak, Episode II'nin aksiyon dozu en yüksek Yıldız Savaşları filmi olacağını tahmin ediyorum (Tuğбек Anakin ile Amidala'nın on dakikalık canım-cicim-sevgi keleşim sahnelerini atlatırsanız yaşadınız diyor!). Üstelik Yoda'yı bir diğer büyük usta Mace Windu (Samuel Jackson) ile birlikte ilk kez ışın kılıçlarını kullanırken göreceğiz. Episode I'in yarattığı kısmi düş kırıklığına ilaç olmasını bekliyorum. Yalnız, daha ortalıkta billboard reklamlarının olmadığı geçen ay, filmin Amerika'da 16 Mayıs'ta gösterime gireceğini söylemiş, "Galiba biz yine yaz sonuna kadar bekleyeceğiz." demiştim. Meğer George Lucas, Peter Jackson'um yaptığı gibi filmi tüm dünyada aynı anda gösterime sokmaya karar vermiş, iyi de yapmış. Bu sürç-i lisan'dan dolayı nasıl özür dileysem diye düşündüm, bu ay köşenin tamamını Yıldız Savaşları'na ayırmaya karar verdim. Yukarıda "FRP" yazıyor, doğrudur, ama zaten bilim kurgu, çizgi roman vb. de frp'nin uzak akrabaları sayılmazlar.

...and I shall become more powerful...

Yıldız Savaşları adının artık başlı başına bir marka olduğunu biliyoruz, hal böyleyken her film, yeni oyuncaklar, yeni posterler, çıkartmalar, anahtarlıklar anlamına geliyor. Birbiri içinden çıkan renkli parçalardan oluşan plastik ışın kılıçları da yeniden revaçta olacaklar. Ama www.masterrelicas.com adresinde bu kılıçların en "lüks" olanlarını bulabilirsiniz. Hele Anakin'in orjinal ışın kılıcına mutlaka bir göz atın, özellikle gece vakti aslından ayırt edilemeyecek bir model! Kılıcı görünce çenenizin düşmesi olasıdır ama merak etmeyin, 125 \$ fiyatını görünce hemen toparlanırsınız!

Elalem ışın kılıçı yapar da, D&D ile birlikte Star Wars Role Playing oyununun da sahibi olan Wizards boş durur mu? Hemen kural kitabının yenilenmiş bir baskısını çıkarverdiler. Oyunculardan gelen uyarılara göre tekrar düzenlenen ve içinde Klonların Saldırısı'na ait bölümler de bulunan kitap, masaüstünde Yıldız Savaşları'nı canlandırabilmek için gereksinim duyduğunuz her türlü bilgiyi içeriyor. Onun da fiyatı 40 \$, gözlemlerinizden öper! Ağustos ayında da "Power of the Jedi" piyasaya çıkıyor. Jedi'lik müessesesinin ortaya çıkışı, tarihçesi, Jedi güçleri, vs. hepsine bu kitapta yer verilecek. Hadi





onun da fiyatını söyleyelim: 27 \$ (Not alıyoruz, ya ikinci bir emre kadar bu adamların yeni bir kitap baskıları yasaklanacak, ya da üç vakte kadar zengin koca bulunacak!)

than you can possibly imagine."

Bir zamanlar bilgisayarının tüm sesli uyarıları Yıldız Savaşları'ndan derlenmiş biri olarak -ki hala windows açılırken Imperial Star Destroyer'in ışıkları yanıp söner ekranda-, filmler konusundaki bilgime güvendirim. Hatta "Your lack of faith is disturbing..." ya da "Let the wookie win!" gibi bir iki replik de durur kafamın bir köşesinde. Ama geçenlerde bir araştırma yaparken Yıldız Savaşları hakkında gölgede kalmış o kadar ilginç bilgilerle karşılaştım ki! Eminim sizin de ilginizi çekecektir. Buyrun, Yıldız Savaşları ve hiç duymadıklarınız, görmedikleriniz :

-Episode I'ı dikkatle izlerseniz, Qui Gon'a "Why do I sense we've picked up another pathetic life-form?" dediği sahnede Obi Wan'ın saç örgüsünün sağdan sola geçmiş olduğunu fark edeceksiniz.

-George Lucas, Luke'u önce kadın olarak tasarlama, ama Leia karakterini yarattıktan sonra bundan vazgeçmişti. Ha, Luke'un soyadı da Starkiller olacaktı!

-Darth Maul'u oynayan aktör, aslında dövüş



sahnelerinin nasıl olacağını göstermek için gelen bir dublörden başkası değildi. Lucas elemanı beğenince sesinin üzerine dublaj yaparak filmde oynattı (Bu da "Neden Darth Maul'un koca filmde iki üç repliği var?", "Adam filmde ya kazık gibi duruyor, ya da dövüşüyor, o kadar!" muhabbetlerini açıklar herhalde.)

-Dublajdan nasibini alan bir diğer oyuncu da David Prowse (Darth Vader) idi. Yalnız, Prowse, Dath Vader'in kendi sesiyle değil de James Earl Jones'un dublajıyla perdeye yansıyacığını filmi izleyene dek bilmiyordu!

-Chewbacca'yı canlandıran Peter Mayhew, filmde önce Londra'da bir hastanenin kapıcılığını yapıyordu.

-Episode I'de senato odasında Amidala'nın oylama istediği sahnede arka plan sol alt köşede E.T.'yi görmek mümkün. Georg Lucas'tan Spielberg'e hoş bir jest!

-Bobby Fett'in maskesinin ardındaki yüzü merak mı ettiniz? Episode V'te aynı aktör, Prenses Leia'yı Cloud City'de Vader'in gemisine götürülen muhafızdan başkası değil! Leia'nın Luke'a bir tuzağa doğru gittiğini anlattığı sahnede yüzünü görebilirsiniz.

-Amiral Piett, birden fazla Yıldız Savaşları filminde görülen tek imparatorluk subayıdır (Diğerlerinin akıbeti malum...).

-Wedge Antilles (Episode IV'ün başında C3PO ve R2-D2'nin sahibi, Vader'ın bastığı elçilik gemisinin kaptanı, sonradan asi filosunun has adamı), her üç filmde de oynayan tek yardımcı oyuncuydu. Yirminci yıl özel versiyonlarında Bobba Fett'in Episode IV'e eklenmesiyle Bobba da bu ünvana ortak oldu.

-Üstelik aynı Wedge Antilles'in (ya da gerçek adıyla Denis Lawson) ünlü bir de yeğeni vardır : Bugünün Obi Wan'ı Ewan McGregor!

-Episode I'de Leia'nın hücresinin duvarında, Episode IV'te Jar Jar'la dövüşen droidin sırtında, Indiana Jones Raiders of the Lost Ark'ta Mısır'daki bir aracın plakasında ve daha pek çok Lucasarts yapımında 1138 sayısına rastlarız. 1971 yılında THX-1138 adlı bir filmle sinemacılık yaşamına başlayan adamın, ileride Yıldız Savaşları ve Indy'nin yaratıcısı George Lucas olacağını kim bilebilirdi ki?

-Episode IV'te Luke Ölüm Yıldızı'nı havaya uçurmuş, X-Wing'ini hangara parketmiştir. Ama savaşın heyecanından olsa gerek, Leia'ya gerçek yaşamdaki adıyla "Carrie" diye seslenir. Bu



hata dublajda düzeltilmiş olsa da Luke'un ağız hareketlerine balp gerçeği görebilirsiniz!

-Episode VI: Return of the Jedi'nin adı önce "Revenge of the Jedi" olarak kararlaştırılmıştı, ta ki George Lucas bir lise öğrencisi tarafından yazılan "Neden intikam Jedi düşüncesiyle bağdaşmaz?" konulu tezi okuyana dek!

-Eski profesyonel halterci David Prowse'ye Chewbacca ve Vader rolleri arasında seçim yapma şansı sunulmuştu. O, karanlık tarafı seçti.

-Episode IV'te C3PO ve R2-D2'nin kontrol odasında yakalayıp götürüldükleri sahnede arkadaki Stormtrooper'a bakın, kafasını kapıya çarptığını görebilirsiniz!

-Episode I'de gemi için yedek parça aradıkları sahnede, kurcalamakta olduğu droid Jar Jar'ın dizine tekme atar. Biraz daha dikkatli bakarsanız tekmenin dize değil, çok daha hassas bir bölgeye (gerçi gungan anatomisini bilmiyoruz ama...) isabet ettiğini görebilirsiniz.

-Yine Episode I'de Qui Gon'un haberleşme cihazına yakından göz atın. Üzerine çipler ve bir takım elektronik aksamlar yapılandırılmış bir bayan jileti görebilirsiniz!

-Chewbacca'yı canlandıran Peter Mayhew, filmde sonra Londra'daki hastanenin kapıcılığına geri döndü. ☺

Batu & Gökhan | batuh@level.com.tr



PS: www.starwars.gen.tr'yi takip edin, kronoloji.starwars.gen.tr adresinde Elif "Mara Jade" Umar tarafından çevrilen ve Yıldız Savaşları evreninin filmlerden taa 13.500.000.000 yıl öncesinden başlayan bir tarihçesi var. Sith lordlarının ortaya çıkışı, cumhuriyetin çöküşü, imparatorluğun yükselişi ve daha tonla bilgi, 23 bölümde fazlasıyla detaylı biçimde anlatılmış. Ayrıca www.theforce.net'te tavsiye ederim. PPS: herhalde duymuşsunuzdur, blind guardian konseri iptal, yorum yapmayacağımı.

IMPRESSIVE! MOST IMPRESSIVE!

George amca aklını başına devşirdi mi ne?

Aslına bakarsanız köşe yazısı hazırды ve hatta dizgiye bile verilmişti. Doğrusu pek iç açıcı bir yazı değildi, bir nevi içimi dök-müştüm sayfaya. Ama kimin ne umrunda ola ki? Kaldı ki benim bile umrunda değil artık ki-min ne dediği, buna kendim de dahil.

Sonra tam öğle vakti berber koltuğuna ya-yılmış o keskin usturanın kafa derimde tatlı tatlı gezinmesini hissederken telefon çaldı. Selçuk telefonun öbür ucundan nefes nefese bilet bul-duğunu söyledi. Ardından Sinan aradı ve o da Selçuk'un bilet bulunduğunu söyledi. Ben depart-manlar arası iletişimin ne denli mükemmel ol-duğunu düşünerek ve başka birinin daha bilet konusunda arayıp aramayacağını merak ederek şirkete doğru yola koyuldum.

Bilet önemli bir nesnedir. Para denen kağı-

«Para denen kağıdın başka bir kağıtla takas edilmesi ve o diğer kağıdın insana normalde giremeyeceği yerlere girme hakkı kazandırması olayı beni her zaman güldürmüştür.»

din başka bir kağıtla takas edilmesi ve o diğer kağıdın insana normalde giremeyeceği yerlere girme hakkı kazandırması olayı beni her zaman güldürmüştür. Kağıtlar elden ele dolaşır, sizin cebinizden çıkıp dünyanın öbür ucundaki bir herifin cebine gider. Burada ana sorun şudur, aldığınız biletin sağladığı olanak verdiğiniz pa-raya değecek midir?

All Too Easy...

Sinan, Selçuk ve ben arabaya atlayıp sinemaya doğru yola koyulduğumuzda kafamızda büyük bir soru işareti vardı. Her ne kadar Tuğbek fil-min iyi olduğunu söylese de, olur olmaz uyuya kalan bir adamın lafına ne kadar güvenebilirdik ki? Öte yandan Cem filmin iğrenç olduğunu söylemişti, ama o adamın da çeşitli konulardaki zevklerini birazcık olsun bildiğimizden, söyledik-leri kafalarımızdaki soru işaretlerine ilaç olma-mıştı. Tek çare gidip Star Wars: Attack Of The Clones ile yüzleşmekti.

Bu noktada George Lucas amcanın bundan önceki filmi olan Phantom Menace ve Jar Jar Binks karakterlerini hatırladık, bu da midemize kramplar girmesine yetti. En azından benim mi-deme, çünkü şirin ve sakar yaratıklarla dolu bir Star Wars filmi daha seymeyi bünyem kaldı-rmayacaktı şüphesiz. Return of The Jedi ve ora-da okla Stormtrooper avlayan minik ayıcıklar aklıma geldikçe sinirden beynim döner halen. Ben bazıları gibi Episode 1 için "çocuk filmi" ya-

kiştirilmesi yapmayı doğru bulmuyorum şahsen, çünkü gerçekten çok daha eğlenceli "çocuk filmleri" seyrettim, halen de seyredirim. Çizgi film yakalamak için sabahın köründe yatak ye-rine oturma odasına giden bir adamdan ne bek-lenir ki? Ama Lucas amca Episode 1 ile "çocuk filmi" oyununun ötesine geçmiş, kokmayan ve bulaşmayan, eğlenceli bir şey yaratmaya kalk-mıştı. Bir nevi kabak çekirdeği gibi yani, ancak çabucak bıkkın türünden.

Obi Wan Has Taught You Well...

Sonra ışıklar söndü, karanlık bizi başına aldı ve sessizlik hakim oldu. Sinema salonundan bah-sediyorum tabii, merak etmeyin yine o tuhaf yazılarımdan birine başlamak niyetinde değilim. Ve bir grup insan "HÜAAA" "FİYUU" sesleri ile

birlikte el çırpmaya başladılar. Her neyse, ne-den bilmem, sinema salonunda oynayan bir fil-mi alkışlamak ya da yuhalamanın yapılacağı en büyük denyoluklardan biri olduğunu düşünmü-şümdür hep. Ortamda alkışları duyacak bir ak-tör yoktur. Aktörler dünyanın başka bir yerinde filminden aldıkları parayı yemekle meşguldürler.

Evet, film başladı. Ve Selçuk orijinal dublajlı filme bilet almış olduğunu görüp derin bir ne-fes aldı. Eğer tersi olsaydı elimden çekeceği vardı çünkü. Ve bizler oturup Attack Of The



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Filme gidayım mı? Bir hafta da bana sorma yahu!

Clones izledik. Yıllar sonra adam gibi bir Star Wars filmi seymenin ne demek olduğunu ye-ni nesil anlayamaz sanırım. Nesiller arası çatış-ma tabii, ben de Matrix izlerken o denli büyük bir heyecan yaşamamıştım.

Demek istediğim o ki, Episode 2 tüm bek-lentilerimi aşan bir film olmuş. Bu defa tama-men yetişkinler için yapılmış, savaşın savaşa benzediği, arka planda büyük bir politik entri-kanın döndüğü, maşum bir aşk hikayesi kisvesi altında bir insanı delirmeye iten sebeplerin irde-lendiği çok güzel bir film bu. Anakin ve Padme arasında yaşanan aşk aslında bir diktatör ve bir demokrat arasındaki ilişkiyi de ortaya koyuyor. Zaten aşık olmalarındaki en büyük sebep zıt kutupların birbirini çekmesi kuramıdır kanımca.

Teşekkürler Luças amca ve onun işbirlikçile-ri! Yıllar sonra bize adam gibi bir film sunup hayalgücümüze hitap ettiğiniz için teşekkürler! Artık filmlere oyuncak aylar doldurmadığınız için teşekkürler! Ve Jar Jar Binks'e hayatının sa-karlığını yapıp galaktik bir iç savaş başlatma im-kanı tanıdığınız için teşekkürler! Pöh, o sefil ya-ratığın ikinci filmde de rahat durmayacağını bil-mem gerekirdi! ☺

U Tedaviden önce ve sonra!



Allahım köşeyazısı yazıyorum!

İsyan ediyorum artık sıra bendeeeee

Aaa ama nereye kadar gidecek bu böyle? İyi ki Fırat dergiye girdi ya. 5 aydır bir köşe yazısı yazamadım. Bana ne kardeşim adam Gamepro'dan geldiye geldi, Eh iyi yani burada bir tokatlanacak adam benimyim yani? Tuğbek'le Sinan müdür olduğu için devamlı yazar, Berker dergiyi ilk çıkaran adamdır, zaten köşesini elinden almak biraz cesaret ister. Malum o cüssesiyle elinizi alıp eeeee ne yapsa, ne yapsa eeeeeee yani sonuçta ne yaparsa yapsın epeyi canınız acıyacaktır, Eh Serpil hem zeki hem çevik hem güzel o da yazmazsa olmaz. Geriye tepiklenecek bir ben kalıyorum galiba. Kimse kırılmasın diye sesimizi çıkartmadıkça tepemize bindiniz, İs-

öğrenecek bir şeyler vardır. Bir konuyu ne kadar iyi bilerseniz bilin mutlaka bilmediğiniz bir şeyler çıkar veya yeni şeyler icat edilir ve siz onları öğrenmek zorunda kalırsınız. Zaten iki kelime benim genel hayat felsefem belirlir: "Değişmeyen tek şey değişimdir" ve "Bildiğim tek şey aslında hiç bir şey bilmediğimdir". Bu yüzden öğrenmeye bayılırım. Böylelikle hiç bir zaman yaptıklarınızdan sıkılmazsınız. Eğer bir şey sizi artık geliştirmiyorsa ve size bir şeyler kazandırmıyorsa zaten ister istemez sizi sıkılmaya başlar. Bu ilişkiler ve arkadaşlıklar içinde aynıdır. Senelerdir bir sürü şey paylaştığınız arkadaşlarınız bir süre sonra yerlerinde saymaya

« Yalnızca 200 kişilik bir yazı bu »

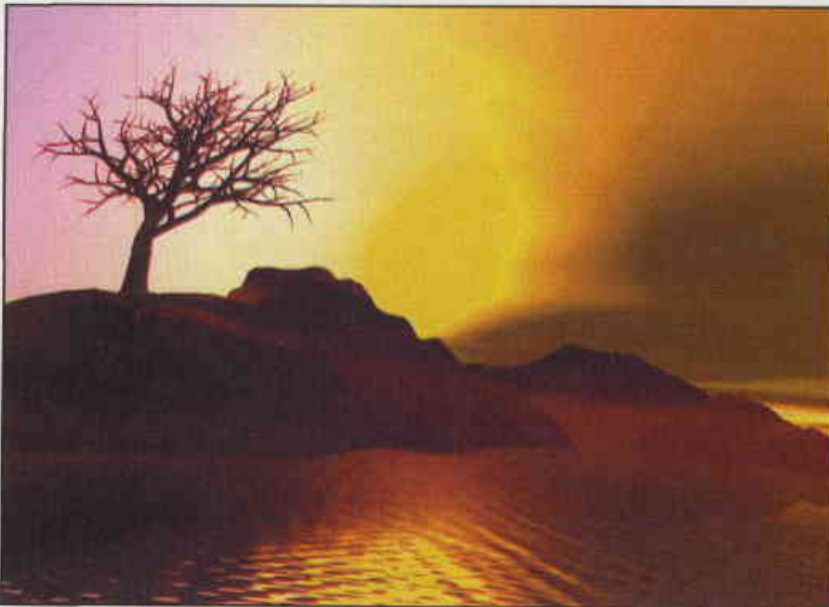
yan ediyorum artık. Nereye kadar ya nereye kadar gidecek bu düzen? Vermiyorum kardeşim köşemi kimselere Allah Allah! Ha bu dergi yönetimineydi. Şimdi gelelim ikinci konuya.

Afra tafra

Ben şimdiye kadar köşe yazılarımda hiç dünyevi konularda bir şeyler karalamaktan hoşlanmamışım. Geneide bunu çok az yaptım. Çünkü hiç bir zaman hayat hakkında ahkam kesecek kadar büyüyeceğimi düşünemem. Her zaman

başladığında siz ise kendinizi daha da ileriye götürdüğünüzde ortak yanlarınız yıllardan yıllara azalmaya başlar. Bir yerden sonra ise birikimler uçurum halini alır ve belkide 10 yıllık arkadaşlığınız siradanlaşır. Çünkü paylaşacak bir şeyiniz kalmamıştır. Aynı şeyi daha özel ilişkiler içinde rahatça söyleyebilirim, Kitap okuyormusun? Hayır, zaman bulamıyorum, param yok vs (hepsinin bir çaresi var halbuki). Peki herhangi bir aktivite yapıyor musun? E sinema falan işte. Eeee başka? İşte güzelim, alımlıyım, seksiyim, üzerimdekilerde

U Mevsimlerle o bile değişir.



eiderhanını



Burak Akmenek burak@level.com.tr

Gelecek ay köşe yazısı yazabileceğini düşünmüyor musun? Kesinlikle hayır. Sinan kesinlikle müdahale edecektir. Değilmi sevgili müdürüm benim?

Sinan şu soru olayı kaldırsak. Ben bu kadar yazı yazdıktan sonra şu üç soru için kıvrım kıvrım kıvrılmaktaym ne dersin? Sinan'dan cevap beklemekteyim...

Belediyeler şu kavakları dikmeselerde biz hapsurmaktan kurtulsak. Yok belediyeler süreli sağı solu kazıp, bir sürü hatalı iş yapmasalar olmaz. Tek isteğim daha uzun soluklu çözümler üretmeleri. Şimdi bu ağaçların yerine yenisini almak, eskileri söküp onları dikmek falan bir sürü para ve emek demek. Tüm bunlar ise vergilerimizin havalara savrulması manasına geliyor. Şunu zamanında düşünseniz olmaz mı beyler?

Valentino... Evet ama Beşiktaş'tayken kafanı ka-zaen bir yere vursan sesi Bakırköyden duyulacak! (İstanbul'u çok iyi bilmeyenler için not. Arada bir kaç on kilometre var). Ya ağaçlar bile değişir! Yani odunlara haksızlık etmek istemiyorum burada. Ha yanınızda ayaklı bir boşluk gezdirmek istiyorsanız o sizin tercihiniz tabii. Malum bazen ihtiyaç anında el altında olmaları gerekebilir :)

Gel keyfim gel

Hayatın tadını burada bulanlardanım ben. Devamlı gelişmek, devamlı farklı bir şeyler yapmak ve öğrenmek. Öğrenme hastalığı da denebilir buna. Şimdi yazıyı buradaya kadar okuduysanız yukarıdaki satırlara bakıp "adam ahkam keseme deyip basbayağı kesmiş işte" diyebilirsiniz. Yok vallahi kesmiyorum. Tek yaptığım oyunlar dışında kalan nadir köşe yazılarımdan birini yazarak kendi hayat görüşümü sizlere anlatmak o kadar. Bunu yapıyorum çünkü ilişkiler mevsimi geldi artık. Artık yaz aşkı zamanı. El ele deniz kenarında akşam yürüyüşleri, açık havada sırt üstü yatıp beraberce yıldızları izleme ve iki kat fazla hayal kurma zamanı. Bende bu arada içimi birilerine açmak istedim. Aklıma sizler geldiniz bir anda. O yüzden bu yazı herkese, ama özellikle beni çok iyi anlayacağını düşündüğüm 200 kişiye gidiyor yalnızca. Uzun zamandır ara arada olsa devamlı olarak maillaştığım kişilere gidiyor. Ve ben köşemi ilk defa bu kadar özel amaçlarım için kullanıyorum. Bunu yapabilme lüksüne sahip olduğum için de çok mutluyum. ☺

siz, siz olun...

«Hiç kimsenin bir yerlere varmak için çabalaması gerekmez. Çünkü aslında hepimiz varmak istediğimiz yerdeyiz.»

Böyle başlıyor kitap. Uzun bir ismi ve hayali bir yazarı var ama bunlar önemsiz. Önemli olan kitapta yazarın. Asla bulamayacağınız ve asla varolmayan bir kitap işte. Şöyle devam ediyor...

"Eğer öz varlığımın bilincine varılsaydım, kendime yakıştırdığım kişiliğe göre davranmayı bir yana bırakır ve böylece gerçek beni bulurdum."

Çevrenizdeki insanlara bakın. Kaçı bir bütün olarak gözüyorsunuz? Özü sözü bir olmak derler ya... bununla hiç ilgisi yok. Karşınızdaki, çevrenizdeki insanlar size de sürekli kabuk değiştiriyor gibi gelmiyor mu? Sanki büyük bir piyesin içindeler ve sürekli karakter ve rol değiştiriyorlar. İnsanları tanımak neden bu kadar zorlaştı? Bazen tam karşınızda dikilip rol kesiyorlar hani. Bi-

lik kazandırmak isteği, doğanın yapısına aykırı. Bu yüzden olduğumu sandığım soyutlanmış, güdük ikinci ben olanaksızın peşinde koşarak kendini durmadan yinelenen doyumsuzluklara, diğer doyumsuz, kısır ikicilerle bitmek bilmez çatışmalara mahkum ediyor."

Dark Side'a giden yol

Üstelik yüz yüze değilseniz bunu daha da abartıyor insanlar, hele ki sanal alemde. Bambaşka insanlar oluyorlar. Ama başkası olmaya çalıştıkça insan gerçek olan varlığını ezer. Çünkü gerçek kendisi daha da geri planda kalır, ondan uzaklaştıkça onu aşağılamaya, daha az beğenmeye başlar insan. Bu beğenmediği kişiliğinin tanınmasından korkar. Gerçek varlığı-

«Hayal ettiği kişi olmayı başaramamış büyük çoğunluğun bir parçasıyım.»

liyorsunuz aslında o kişi olmadığını, belki sadece "cool" olmaya çalışıyor, sadece "trip" atıyor. Veya daha okulun ilk yıllarından popüler olanlara özenip onları taklit edenleri görmüşsünüzdür mutlaka. İnsanların en büyük derdi hep kendileridir. Ve sürekli başka biri olmaya çalışır, sürekli kendini başkalarına beğendirmeye çalışır.. Çünkü olmaya çalıştığı insanın kendisinden daha iyi olduğunu, daha fazla seveceğini düşünür insan. En büyük yanılgı da bu değil midir?

"Karşıtlardan yalnızca olumlu olana sürekli-

nin hareketlerinden dolayı kızmaya başlar, ona kin duyar. Ne demişti Yoda usta: "Fear is the path to the dark side. Fear leads to anger. Anger leads to hate. Hate leads to suffering." Bence bahsettiği tam da buydu.

"Olduğumu sandığım ikinci ben kendimi tanımama bir izin verse, aslında gerçek benim 'karşıtların uzlaştığı, ikiliğin olmadığı, tam ve bölünmez olan gerçeğin yaşanması' olduğunu anlardım."

Oyle ya da böyle... dünyadaki kimse tam olarak kendisi değil, hele bu çağda. Önemli olan gerçek bize ne kadar yaklaştığımız. Maskelerimizi, olmaya özendiğimiz karakterleri, bizi farklı görmek isteyen çevrenin düşüncelerini ne denli bir kenara atabildiğimiz. İyi ya da kötü! Ne işek O olmalıyız. Çünkü bizden daha iyi olduğunu düşünsek bile farklı bir karaktere bürünmek tek bir şeyi getirir bize "kimse olamamak". Dünya ona salt kötülük getirmiş büyük liderlerle doludur. Bütün bir ulusun sevgilisi olmuş, milyonları arkasına almış bir kişi nasıl olur da sayısız insanı gaz odalarında boğdurabilir. Çünkü herkesin sevgisini kazanmak için başka bir karaktere bürünür insan ve bu onun içini kararır.

cesur yeni dünya

Tugbek Ölek tugbek@level.com.tr

Diyelim ki issiz bir adaya gidecektiniz. Sana bir oyun sistemi ve yanında istediğin kadar oyun alın hakkı verildi. Ya da Playstation 2'ni, Xbox'ni yoksa internet olmayan süper bir PC'ni almak isterdin? Issiz adaya gitmekteki zorun ne?

Ya hepse her şeyi alırsan işte ne olur. PC'yi seçerdim heralde ama internet olmadan nasıl süper PC oluyor tartışılır.

Ya her şeyi süper işte ama süper internet yok. İyi Playstation 2 alırdım.

Ya ne çabuk döndün, PC'yi haah? Sorun çıktıkça nerden bulucam sürücüyü, yamayı. Yok ilk günden dağılır sıçakta o alet zaten uğraşılmaz. PS 2 alayım ben. Bu arada adada elektrik vardır heralde di mi, kalmayalım ortada?

Özbenliğini bulmak

"Erdemli kişi kendisinin bilincinde olan kişidir. Gerçek kişiliğimizi bulmak ise olduğumuzu sandığımız kişiyi ve bu yanılgının getirdiği duygu ve davranışları an be an inceleyip tanımakla mümkündür. Yanılgımızın, yakıştırma kişiliğimizin bir anlık açıkla ve bütünüyle kavranışı, o an için bu ikicilik oyununa son verir. Her konumda, her an, her ne yapıyorsaniz, ister övülesi, ister sövülesi, ister zevkli, ister tatsız, ister eylemsel, ister duygusal, hep ama hep uyanık olun."

Kitap böyle anlatıyor kendimizi bulmanın ve sahte karakterlerden uzak durmanın yolunu. Herşey uyanık olmakta, kendinin farkında olmakta. Çünkü böylece rol yaptığımızda, başka bir karaktere büründüğümüzde bunu farkedebiliriz. Eğer uyanık olmazsak başkası olduğumuza herkesten önce kendimiz kanarız. Ve o zaman bu oyunda çıkış olmaz bizim için.

Son alıntım kitaptan değil. ICQ'da beni anlatan sözler...

"Hayal ettiği kişi olmayı başaramamış büyük çoğunluğun bir parçasıyım."

Ama buradaki varoluş sebebim bu değil. Hayal ettiğim kişi olamayacağımın ve bir iç betliği olarak hayal kişimi yaşatmanın beni tatmin etmeyeceğimin farkındayım. Aldous'un dediği gibi "burada ve şimdi çocuklar".

Bu ay sizi ne kadar sıktım veya ne kadar düşüncelerimi aktarabildim bilmiyorum. Ama yaşamda herkesin seçtiği bir yol, inandığı bir felsefe varsa, benimki de bu. ☺



uykudan önce

Sadece uykudan önce değil, büyüdükten sonra da masal...

Bilinmez binbir çeşidi üzerine binbir taklayla binbir masal anlatmış, çocukları uykuya göndermiş, şöminedeki son odunun son çitirtisini da duymuş, gözlerinde uykunun yaşları, dizlerinde romatizmasını gizleyemeyen bir battaniye... "Masalçı" az çok böyle şekillenir zihinde. Çocukluğu masal dinlemeden, sadece okuyarak geçmiş olanlar içinse bu modele, tanımsız bazı düş parçaları eklenir. Onların masal-cısı, yazarın kendisidir. Dokunaklıdır... Dokunulmazdır.

Bu dünyayla uyumayan, onun kurallarına karşı gelebilen her şey gibi masalları da kutsayan bir yanı var insanın. Herhangi bir kurguyla

meyeceği bir takım tanımlarda gizli. Yine de bu masal anlatıcısının, en azından bilinen bazı özelliklerinden bahsetmeden geçişim yok hiç.

Tam ismi Samed Behrengi, Tebriz doğumlu bir Azeri. Hayatını Azerbaycan'ın köylerinde öğretmenlik yaparak geçiren Behrengi'nin, on satırlık bir önsözden okunduğunda insanı daha fazla yaralayan bir hikayesi var. Hele ki çocukluğunuzdan kalan Behrengi tiplemesine beyaz saçlar, beyaz sakallar yakıştırmışsanız... Birkaç yıl önce, az önce bahsettiğim şekilde, yani yeni baskılarını yapmışlar diye sevi-

« "Masallar, gerçeği ne kadar yansıtırsa o kadar başarılı sayılan ekip işi ürünlerden ayrı bir yerde, keşfedebildiğiniz ölçüde sade ve alımlı, beklerler. Anlatıcıya o saydam, buğulu görüntüyü veren de anlattığının masal olmasıdır herhalde" »

yani yere koyamazsınız. Masallar, gerçeği ne kadar yansıtırsa o kadar başarılı sayılan ekip işi ürünlerden ayrı bir yerde, keşfedebildiğiniz ölçüde sade ve alımlı, beklerler. Anlatıcıya o saydam, buğulu görüntüyü veren de anlattığının masal olmasıdır herhalde. Bir de çocukluktan kalma bir hayal olması.

Büyük harflerle Behrengi

Yüz yıl uyuyan bir prensesin şimdiki hayatınız üzerinde hiçbir hükmü kalmamıştır belki ama ilk oyuncağınız gibi onu da sakladığınız yerden çıkarıp atmak kolay değildir. İstemezsiniz zaten. Çocukluğun izlerini silmek insanı eksiltir, hayatı kolaylaştıracağı durumlarda bile.

Bir de üzerinden yıllar geçtikten sonra, yeni baskılarının yapıldığını görünce dayanamayıp alınan masal kitapları vardır. Bunlardan biri benim için Behrengi'nin masalları. Şimdi dönüp bu ismin çocukluğumdaki karşılığını bulmaya çalıştığımda, anlatmaya kıyamayacağım şeyler çıkıyor karşıma. Anlatmaya kalksam bile bir türlü tam olarak ifade edemeyeceğim. O yüzden Behrengi, büyük kırmızı harflerle yazılmış büyük bir başlıktır. Bunun ötesindekiler, o kırmızı harflere bakan çocuğun kelime hazinesinin asla yet-

nerek aldığı üç Behrengi kitabının önsözünde doğum tarihi 1939, ölüm tarihi 1968 diyor. 29 yaşında öldürülmüş Behrengi. Daha önce okuduğumda hiç mi farketmemişim bunu, ya da anlayamamış mıyım... Hatırlamıyorum. Belki de o eski kitaplarda böyle bir biyografik bilgi yoktu. Bilmiyorum.

Küçük Kara Balk'ın, Bir Şeftali Bin Şeftali'nin, Püsküllü Deve'nin anlatıcısının kısa hayat öyküsü, Behrengi'yi de masalın bir parçası yapıyor. Anlatıcının büyüü, istesiniz de istemeseniz de anlatılanları geride bırakıyor. Okuduklarınızda, çocukken ıskaladığınız bir başka masal bulmuş gibi oluyorsunuz. Ama daha fazla anlatmak istemiyorsunuz, yani istemiyorum.

Büyük harflerle siz

Velhasıl bayanlar baylar, arada bir de olsa ilk okuduğunuz ya da dinlediğiniz kitaplara dönüp bakmanın, benim burada anlatamayacağım ama muhakkak ki önerdiğim bir etkisi var. İlk çocukluğunu okumaya fırsat bulamadan tanımlayanların bile küçük bir hatırlama seansıyla bir sürü şey bulacağı fikrindeyim. Bunun ille de bir Behrengi kitabı olması gerekmiyor, hatta ille de bir kitap olması da gerekmiyor. Büyü-

oyungezer



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Anlatıcı, masal uyuyan diyorsan tamam da şifalı ben tam bilmiyorum, ne okusan? Guliver olabilir mesela. Üstünden biraz zaman geçince de Alice.

Yaz mı bu gelen? Evet, bu yıl kısa da olsa bir bahar yaşadık ya, şimdi güneş beş ay tepemizden bakar artık.

Sakıncası mı var? Evet.. Fazla sıcak fazlaaa, açın şu kapıları, sormayın soru. Gidiyorum ben.

mek, asık suratlı meseleler üzerine bir ton kafa yormak, istemeseniz de yapmak durumunda kalacağınız kaçınılmaz bir şey. Ve zaten ilk çocukluk çağınızda kalan kitapların, şarkıların, oyunların, hayali arkadaşların bu kadar kıymetli olmasının sebeplerinden biri de bu asık suratlı yeni hayat. O yüzden arada bir geri dönmek gerekiyor. Ya da en baştan başlamak, masal bu ya... »



inbox



Merhaba okur kitlesi, naapıyorsunuz, iyi misiniz, sıhhatte misiniz? Bakın ne mektuplar var bu ay, okuyun şenlenin.

ÇALIŞAN GENÇLİK

Merhaba Berker ağabey,

Şu an ne yazmam gerektiğini bilemiyorum ama bildiğim bir şey var. Sen ne bir edepsizsin Adi demesiyle küçülürsün nede benim övgülerimle büyürsün, sen hep bildiğimiz yada bilmediğimiz ama sevdiğimiz Berker ağabey olarak kalırsın. Dediğin gibi biz Türk milleti çuvaldızı sevmeyiz ama karşımızdakini zevkle çarpmıha gereriz. Ben dergiyi okuyorsam o ucubik ama benim için değerli oyunlar için değil daha değerli olan sizler için okuyorum. Bence hiçbir şey bana elimde dergimle geçirdiğim dakikalarda aldığım zevki ve yazılarınızı okurken hissettiklerimi veremez. Bu kesinlikle abartı değil bu benim gerçeğim artık işyerindeki yorgunluğum ya da evdeki sorunlar yüzünden zaten oyun oynamıyorum ama dergimi okumak bana yetiyor.

Bence siz 18 yaşında değilsiniz 30 yaşlarında bir adamsınız.

Ben küçüğüm ama hayatı taniyacak kadar büyüğüm belki hayat hakkında hiçbir şey bilmiyorum ama birçok insandan daha çok biliyorum. Daha fazla uzatıp değerli vaktini ve Jedi Outcast'in sende kalan tadını bozmayacağım, sağlıcakla kal Berker ağabey.

Saygı ve sevgilerimle

Abdullah Fatih DOĞRUEK

Sevgili Fatih,

Hani o köşeler olsun, oyun açıklamaları olsun zirvalayışlarımız var ya, onların tüm maksadı arkadan gelenlere hayat hakkında öğrendiklerimizden bir tüyo verip işlerini biraz daha kolaylaştırmaya yönelik çabalar işte. Biz Level editörlerinin çoğu artık "olgun" denen yaşa gelmiş insanlar sayılır. Sinan olsun, Tuğbek olsun, Serpil olsun, herbiri hayata boğuşmuş, kendi çaplarında tecrübeler edinmiş insanlar, halen de boğuşuyorlar. Fırat ve diğerleri biraz daha gençler tabii, ama onlar da belli bir hayat tecrübesi biriktiren insanlar. Bana hiç bakma, ben zaten deliyim. Doğduğum gün gözlerim fıldır fıldır dönüyormuş, doktorlar zor kaçmış doğumhaneden. Bizim derdimiz sadece "gülelim-eğlenelim" tadında bir geyik dergisi çıkarmak değil. Biz geriden gelenlere dilimiz döndüğünce doğru bildiklerimizi de aktarmaya çalışıyoruz. Maalesef bunu bizden başka yapmaya çalışan pek fazla kurum kalmamış gibi görünüyor. Ha, tabii ki hata da yapıyoruz, yanlış konuşup

kalp de kırıyoruz, kendi bunalımlarımızla boğuşurken derginin lezzetini de düşürebiliyoruz. Ama biz insanız be kardeşim, mükemmel olsak bu gezegende ne işimiz olurdu ki zaten? Takardım sırtıma kanatları, mis gibi uçardım boyuttan boyuta, di mi ama?

ZOMBİ VADİSİ

Vadiden gelicek haberi bekliyodu zombiler. En sonunda zafer çiğlikleriyle dolu bir parşomen geçti ellerine yeraltından. Bekledikleri şey gelmişti. İçinde aynen şöyle yazıyordu:

"Sevgili Madd;

8. sınıf ne kadar iğrenmiş. Ya bide LGS denilen Limonlu Geyik Salatası çıkarmışlar, tadı da iğrenç, yemek masası da... Benim en çok üzüldüğüm sinava gece gündüz hazırlananlar, hiçkimse demiyor mu bunlara sınavı kazanamazsan dünyanın sonu değil, kazanabilirsin de, kahbedebilirsiniz de diye. Sınav hazırlayan adamcağızların ne sorabileceği üzerinde o kadar çalışma felan yapıyorlar. Aslında

benim derslerim çok çok iyi ama günde 1-2 saat felan çalışmayla. Neyse kısaca inek felan değilim. Gençlik çağlarında çocukları at gibi koşturmanın anlamı nedir? Yanlış anlamayın çalışanlara hakaret etmiyorum.

Bir ara banada "Level da aksan değişti, artık eskisi kadar zevk almıyorum, ama bırakamıyorum da, kahretsin" virüsü bulaşmıştı. Gerçekten de böyleydi ama geçen ay bi okura verdiğin saygılı ve ciddi çizgisini korumaya çalışıyoruz cevabın, anında yoketti bütün trojanları. Ya aslında şunun farkına vardım; bilgisayar oyunları ciddidir ve geyiklerle, yılışıklarla onu aşılamış oluruz. Tamam bir oyunu oynamak eğlencelidir, ürkünçtür felan ama bizim de bu işi ciddiye almamız gerek. Sizi tebrik ediyorum.

Ayrıca sizden bişey istiyicem. Dergide bi 4 sayfalık RPG yazı (tam olarak ne dendiğini bilmiyorum) köşesi oluşturur musunuz? Sinan abinin Baldur's Gate ve Undying incelemesinin başındakiler gibi. Ama editörlerden, yada iki sayfa editörlerden (tercihim blax), iki sayfa okurlardan. Bir de mümkünse FRP köşesini artırır mısınız? Gerçekten en sevdiğim köşelerden biri. Kalın sağlıcakla(!)..

"[BİS]MonTezaus"

Zombiler bu yazının savaş meydanında elf biçen MonTezaus'tan Madd abimize gizli mesajlarla dolu, cephanelerinin bittğini, daha fazla level ve

oyun istediklerini anlatan bi mesaj olduğunu anlar. Ve hemen mezarlığın yakınındaki bi evdeki çocuklara toplu halde "boöö" diyerek kaçırtır, zombilerin gizli adresinden internete bağlanır ve level@level.com.tr adresine maille yollarlar, hırrr, Sevgili Zombi,

Öncelikle şunu söyleyeyim, fazla yaklaşma yoksa "Turn Undead" yaparım. Tabii şimdilik "ölü döndürme" olayını çok fazla beceremiyorum, sadece oldukları yerde dönüyorlar, ama ne yapalım, idare edeceğiz. Öte yandan LGS, OSS, HASSS, BUNEBE? felan gibi sınavlar iyidir, hoştur ama bir noktada boştur. Dünyanın yüzde 99'luk bir kesiminde eğitim sistemleri gençlere kafalarının içindeki beyni kullanmayı öğretmez maalesef. Peki gençler ne yapacak? Mecburen kendi kendilerini eğitmek zorundalar, yoksa yıllarca dirsek çürütüp sonunda sadece eşşeklikten, diplomalı bir eşşek olmaya terfi etmekten kurtulamazlar. Uzun lafın kısısı, beyninizi kullanmayı öğrenmeniz lazım, bu hepimiz için geçerli tabii, sadece gençler için değil. Bunun başka çaresi yok, olsa kitabını yazar deveyi hamuduyula götürürpüm. Di mi ama?

Diğer yazdıklarına bir yorum getirmiyorum, yüreğinden geçeni dökmüşsün. İsteklerin ise ilgili makamlara iletildi, fetva bekleniyor. Çıkarsa yaparız sana bir güzellik. Hadi kal sağlıcakla, kafanı fazla takmamaya çalış.

FRP? HMMM...

FRP dergisi çıkartmayı düşünüyor musunuz? Bir süre önce bir FRP dergisi çıkmış ve sonra kapanmıştı. Ama durum şimdi çok değişti. O zamanlar bilinmeyenler, şimdi popüler oldu. Üstelik piyasaya bir çok kitap çıkıyor. Yayınevlerinin işbirliği ile bir FRP dergisi çıkartılabilir diye düşünüyorum. Ne dersiniz?

İkincisi internete bir çok öykü sitesi var ve bunlarda kitap olmaya bile aday bir çok hikaye var www.xasiork.com bunlardan birii. Pek çok var. Bunlara (Fantastik Kurgu üzerine olan öykü siteleri) dair bir yazı iyi olabilir.

Sadist Yammelf
www.frpsitesi.cjb.net

Sevgili Sadist,

Her ne kadar yayıncılık ya da ekonomiyle hiçbir alakası olmayan, oturduğu yerden ahkam kesmeyi pek seven bir grup denyo devamı olarak bizim bir "medya devî" filanı olduğumuzu iddia etse de, biz aslında öyle değiliz. Son derece kısıtlı kaynaklar ve personelle olan dergileri yürütmeye çalışmaktan ebemiz koşandı, hele şu canına yandığımın bitmeyen krizi tekerimize fena çelme sokuyor. Tabii zaman içinde durum düzeli, memleket güllük güllüstanlık olur (Puhahahahaaa!), bizler de yeni projelere imza atacak hale gelirik, olur mu

outbox



olur. Aslında fikir fena değil, ama yoktan yonga kopmuyor, biz ne yapalım?

ÜCRETSİZ YAĞ DEĞİŞİMİ

Sanal dünyanıza girerek sizleri sorularıyla başbaşa bırakıyorum... Gibi bir girişle sizleri selamlıyorum (yıkama yağlama yapılır :)) sorularına geçiyorum:

1: sizin açık adresiniz nedir ve sizi ziyarete gelebilir miyiz? Nasıl çalıştığınızı merak ettiğim için soruyorum

2: Bu yeni çıkan oyunları demolarını siz nereden alıyorsunuz? İnternet'ten mi buluyorsunuz yoksa oyun yapımcıları oyunlarını tanıtanız için sizlere bu oyunları veriyorlar mı?

3: Her zaman dergilerinizi alamadığım için bana mail atabilişiniz cevap için, dergide de yayınlanız kötü olmaz hani :)

Sanal dünyanıza girdiğim gibi çıkarak sizi ebedi karanlığınızla başbaşa bırakıyorum. Nasıl sonuç ama? Hepinize başanlar diliyorum...

Yücel Aydemir

Sevgili Yücel,

Bilader bir zahmet hazır kaputu açmışken radyatörle sileceklerin suyuna da bir bakalım. Niha, cevaplarına geçiyorum. Geçiyorum. Geçççç-tim!

1) Açık adresimiz derginin künyesinde mevcut, ayrıca kapımız gelmek isteyene açık, çayımız kahvemiz her daim hazır. Amma velakin gelmeden önce bir telefon et ki ofsayta düşmeyisin. Ayrıca gelip etrafa bakıp hayalkırlığı içinde "Hmmm" der ve tek laf etmeden arkayı dönüp gitmeye kalkarsan çok kötü yaparım söyleyeyim. Kasımpaşa'dan Pendik sahiline dek kazmayla kovalar, orada da Sinan'a devrederim seni.

2) Dergi ve CD materyali için hem İnternet, hem de oyun şirketlerinden faydalanıyoruz. Senelerce uğraştıktan sonra kendimizi dışarıda TÜRK-LEVEL olarak kabul ettirmeyi başardık. Haliyle az çok herkes ciddiye alıyor, materyal göndermekte fazla problem çıkarmıyorlar. Bir de bizim bir patron var burada, büyük patron, kendisi büyücü müdür nedir bilemiyoruz ama, en gıcık yabancı firmaları bile iki saniyede kuzuya çevirebiliyor. Aslında biraz da o yüzden zam istemeye felan tırsıyorum, Polymorph çakıp tuhaf birşeye dönüştürebilir yani. Belli mi olur? Şu saatten sonra bir de kuyruk felan edinmeyelim durduk yerde.

3) Yayınladım işte mektubunu, haydi gül, eğlen, coş. Durma, sevgiline koş! Bu şarkıyı Mister No okumuş olanlar bilir, hey gidi hey.

İLGİNÇ!

Merhaba,

Öncelikli olarak aylık Level dergisini sürekli olarak incelediğimi belirtmek isterim. Yalnız dikkatimi çe-

ken bazı unsurları sizler ile paylaşmak istedim. Niçin yayınlarınızda sadece erkeklerin gözlerine hitap edecek çizimler yada reklamlar koyuyorsunuz? Ben bir bayan olarak bunu yadırgıyorum. Ve çevremde Level okuyan diğer bayan arkadaşlarımla da talebini dile getiriyorum. Niçin dekolte yada çıplak bayan çizimlerin yada reklamların olduğu kadar erkek çizim yada reklamlarına da yer vermiyorsunuz. Görsellik sadece bayanlarda yok. Erkeklerde de olduğuna inanıyorum. Sizden ricam aylık çıkartılan LEVEL derginizde görsel olarak bayanların da hoşnut kalacağı çizim ve reklamlara yer vermeniz olacak. Belki bu tarz bir mail ile ilk kez karşılaşılıyor olabilirsiniz ama ben bunu LEVEL editörlerinin yakından değerlendirmelerini arz ve rica ediyorum.

SAYGILAR

Betül VAREL

Sevgili Betül,

Aslında bu türden bir soruya ilk defa karşılaşıyorum, ve inan bana aynı sorun dünyanın her yerinde var. İşin doğrusu bilgisayar oyunları henüz tam anlamıyla olgunlaşmış sayılmazlar. Ancak son 3-4 senedir oyuncu kitlesi büyümeye, her yaş ve cinsiyetten insanları içine almaya başladı. Bugün bile bilgisayar oyunları yüzü sivilceli, ergenlik dö-

projelerini süzhesiz etkileyecektir.

Ha bu arada, birşey daha. Lütfen bir daha mail atarsan sonunu "arz ve rica ederim" şeklinde bağlama. Bir an kendimi dilekçe okuyan bir devlet su işleri müdürü felan gibi hissettim, şirazem kaydı. Lütfen yani.

KARA PERDE

Merhaba Berker abi

Bu yazıyı okuyucu köşesini okuduktan hemen sonra yazıyorum. Aklım şu size haddinden fazla ithamlarda bulunan şahışta kaldı. Aklıma kendim geldim, geçen sene bu zamanlarda ben de size böyle hakaret dolu olmayan ama öfkeyle bir mektup yazmıştım ama yollamadım. İyi ki de yollamamışım şimdi o kağıdı hala saklıyorum, arada gidip bakıyorum ve "Ben ne haldeymişim ya?" diyorum. Eminim o arkadaş bu sene üniversite veya benzeri bir sinava hazırlanıyor. Geçen sene ÖSS'ye ilk kez girecektim, ise 3 teydim, bir yandan dersler bir yandan sinav, ama ben işin ciddiyetini anlamamıştım. Geçen sene yaşadığım şoku anlatamam ama sanırım her Türk gencinin başına gelen bu. Sinava 1,5 ay kala sanki etraftan büyüü bir perde kalkmış gibi oldu hayattaki sorumluluklar, zorunluluklar birden önümde belirdi ve ne yapacağımı

Dediğin gibi biz Türk milleti çuvaldızı sevmeyiz ama karşımızdakini zevkle çarpmıza gereriz.

nemine yeni girmekte olan çocukların meşgalesi olarak görülüyor. Ve nedense pazarlamacılar insanların çıplak kadınlarla dolu reklamlarla değil de, içeriği iyi oyunlarla ilgilendiğini anlamamakta ısrar ediyorlar. Ve tabii bir de programcılar var. Yaşı kaç olursa olsun, bir programcının ömrü kod yazmakla geçer, haliyle insan ilişkilerine ayıracak pek fazla zamanları kalmıyor. Onlar da hayallerini süsleyen "mükemmel hatun" figürlerini oyunlara serpiştirip avunmaya çalışıyorlar.

Tabii tüm bunlar sonuçta piyasaya ve bizim derginin sayfalarına yansıyor. Doğrusu reklamlar konusunda yapabileceğimiz birşey yok. Hemen hiçbir dergi sayfalarında yer alan ürünlerin reklamlarını kendi hazırlamaz, bunlar reklam şirketlerinden hazır film halinde geliyor, onaylanıp matbaaya gidiyor. Diğer sayfalarda kullanılan artwork, yani grafiklere gelince, takdir edersen ki onlar da incelenen konuyla alakalı olmak zorunda. Yani bizim bulduğumuz materyali kullanmaya elimiz mahkum bir noktada, burada tamamen oyun endüstrisinin izlediği yöne bağlıyız. Ama son zamanlarda kadınların da oyunlarla gittikçe artan biçimde ilgilenmeye başlaması oyun şirketlerinin gelecekteki

bilemez durumdaydım. Bu sırada o bahsettiğim mektubu yazdım. Son bir ümitle sinava asıldım ama treni kaçırmıştım. Neyse ki gene de o çalışmanın faydasını şu an görebiliyorum. Size gelen "Çok ciddisiniz" vs. türü mektuplara perde kalktıktan sonra yani şimdi baktığımda üzülüyorum, hala perdeleri olanlar var diye. Gene sinava 1,5 ay kaldı ama bu sene hazırlıklıyım ilüzyonlardan kurtuldum, çalışıyorum inşallah bu sene istediğim yerlere girebilecek puanı alacağım. Derginiz çok ciddi diyenlere de en azından perdedi kaldıramıyorsanız bile ufak şeylerden mutlu olmaya bakın derim, mesela bu ayki (Mays) HOMM 4 yazısı oldukça eğlenceli bir yazı. Son olarak dergideki herkese teşekkür ederim derginizi okuduğum süre içerisinde bana yaşadığım (az da olsa) kaygıyı unutturabildiğiniz için. İyi yayınlar.

Not: Berker abi biliyorum kızılıyorsun ama ben imla kurallarını hiç kullanmadım ilkokuldan beri zahmet olacak ama sanırım bu mektubu da bir elden geçirmen gerekecek :)

Enis Tuncer

Sevgili Enis,

Aslında geçen ay o bana "Adi" diyen elemana ge-

inbox



reğinden fazla reaksiyon gösterdim, biliyorum. Ama bazen şalterim atıyor işte. Yani aslında bize öyle mektuplar felan geliyor ki, şuraya koysam isyan edersiniz. Mesela herifin biri iki sayfa yazmış, sırf küfür, ne bir eleştiri, ne bir öneri, ne de bir soru var. Ne ki bu şimdi? Ama bir noktada anlayışla karşıyorum, çünkü bu ülkede genç olmak öyle böyle birşey değil. Allah bu ülkede genç olmayı düşmanıma nasip etmesin derim. Ama neden gariban bir bilgisayar dergisinin yazarlarına tepki gösteriyorlar? Onun da sebebi var, biz samimiyiz ya, haliyle derdini kimsenin dinlemediği gençler bize dert yakınmak istiyorlar. Ancak bazıları onu bile beceremeyip işi hakarete vardiıyor. Peki niye? Çünkü Level tayfası efendidir, ne sizi tespit edip mahkemeye verir, ne karakola çektirip sırtınızda bir araba odun kırdrır, ne de iki yarma gönderip diz kapaklarınızı kurşunlatır. Ama mahallede ya da maçta öyle mi ya? Döner biçagini

bi biz değiliz ve bu ülkenin genç vatandaşları olarak sizin kadar, hatta sizden fazla payımıza düşeni aldık, alıyoruz. Mesela benim yanı başımda bomba mı patlamadı, kulağımın dibinden kurşunlar mı uçmadı, sarhoş sürücüler tarafından öldürülme tehlikesi mi geçirmedim, saymakla bitecek gibi değil. O yüzden bize küfür ederken bir defa daha düşünün. Aynı ülkede, aynı sokaklarda yaşıyoruz, aynı lağimde yüzüyoruz. Size düşman olan biz değiliz. Asıl düşmanlarınız Atatürk'un gençliğe hitabesinde açıkça bildirilmiştir, tekrar ve anlayarak okuyunuz, göreceksiniz.

EXITUS

Selam Level Hanedanlığı. Sıkıldım artık, kafayı yemek üzereyim. Bence artık oyun yapamıyorlar. Ya da oyun yapma kavramı değişti. Oyun artık yapımcılar için sadece görüntüden öteye gitmiyor. Yok GeForce 5882 falan

Sizden ricam aylık çıkartılan LEVEL derginizde görsel olarak bayanların da hoşnut kalacağı çizim ve reklamlara yer vermeniz olacak.

adamin gırtlğından içeri sokarlar maazallah. Eh, haliyle anonim kalıp Level'a sövmek daha kolay oluyor. Tabii aslında bize mesaj ya da mektup atan hiç kimse anonim değil, yani Internet üzerinde birinin izini sürmek o kadar basit ki, şaşarsınız. Ama şu var işte, biz Level tayfası, bu ülkede genç olmanın ne olduğunu çok iyi bildiğimiz için size hak veriyoruz. Haklısınız çocuklar, sinirlenmekte, delirmekte sonuna kadar haklısınız. Ama bize sövmek hiçbir sorunu çözmez. Biz olmasak ta ÖSS olacaktı, ekonomik kriz olacaktı, sokakları dolduran kanun kaçakları olacaktı, çocuk yetiştirmekten habiber ebeveynler olacaktı. Çünkü bunların sebe-

çıkması, ona uygun bol patlamalı çatlamalı oyun yapalım veya Counter'a rakip olsun diye multiplayer FPS yapalım. Kardeşim RUH yok oyunlarda artık. Ne bilim bir Red Alert'i, veya Quake'i efsane yapan onların grafikleri falan değildi, şüphesiz atmosferiydi. Ben açık konuşayım aldığım bir oyunu en fazla bir hafta oynayabiliyorum. Belli bir süre sonra bayıyorlar. Pc'imi sattım Playstation aldım o da baydı. Oyun piyasası biraz hareketlendi dedik. Bir daha Pc aldık. Sonuç: Şuursuz oyunlarla, otistikler gibi saatlerce uğraştım. Ama olmu- yor. Nerede o Starcraft... Evimde 300e yakın oyun cd si var ama %95 ini 1 saat bile oynamadım. Geriye kalan %5 lik kısım ise az önce bahsettiğim oyunlardı. Bilgisayarda oyun kavramı ölüyor, Birisi acilen buna dur demeli. Ben asla sadece oyunda atmosfer olsun demiyorum. Diğer kavramların da bu atmosfere uygun olması gerektiğini düşünüyorum. Şu andan itibaren greve gidiyorum. Ta ki oyun adına gerçekten bir şey yapılsın dek (Starcraft 2 olabilir!)

Dr. Ahmet Çağlar BOZKURT

Sevgili Doktor, Sorun tüm dünyada aynı. Oyunların Hollywood filmlerinden daha fazla para kazandırıyor olması gerçeği, bu piyasayı büyük şirketlerin yzduğu bir köpekbalığı havuzu haline getirdi. Bir zamanlar

Ayın Okuyucu İncisi



M.Berker Güngör merhaba size bir soru sormak istiyorum?? Neden yaşı- nızı küçük gösteriyorsu- ruz onu anlamış değilim, ama size birşey söylemişim, komik duru- muna düşüyorsunuz. Bence siz 18 ya- şında değilsiniz 30 yaşlarında bir adamsınız. Herkese yalan söylemeye hakkınız yok. Bide hep birşey yazdığ- ınız zaman resminizin yanına 1984 ya- zıyorsunuz onuda anlamış değilim. Arkadaşlarıma sizi level dergisine gös- terdiğim zaman sizin resminizi görün- ce hatta benim dediğim gibi resmini- zin yanına 1984 yazdığınız zamanda gülmekten patlıyoruz. Aynı zamanda saçma sapan şeyleri tanıttığınız za- man da gülmekten patlıyoruz. Tabiki arkadaşlarımla birlikte gülmekten pat- liyoruz. Örneğin geçenlerde motorsik- letle ilgili birşey yazmıştınız. Size bir- şey daha söylemek istiyorum siz oyun- lanı tanıttığımızı neden motorsikleti tanıtıyorsunuz onuda anlamış değilim. Siz gerçekten ama gerçekten kendini- ze çeki düzen vermezseniz herkes si- ze gülecek ve herkes sizinle dalga ge- çecek ve aynı zamanda kendinizi de- ğiştirmezseniz halkımız sizi salak ola- rak görecek ama maalesef şu anda sa- lak durumuna düşüyorsunuz. Saygılarımla

kendi şirketlerinde kafalarına göre oyun yapan ta- sarımcıların çoğu artık maaşlı memur statüsünde çalışıyor ve tasarım hakkında pek fazla söz hakları yok. Ama bu durum fazla sürmez, emin ol. Çün- kü oyunlar sinema biletleri kadar ucuz değil ve çok daha sert bir eleştirmen kitlelerine sahip. Şimdi- den dünyanın en büyük oyun şirketleri krize gir- meye başladı, çünkü artık kimse ruhsuz klonlara para vermek istemiyor. Yani yöneticiler ya eskisi gibi oyunlarda işi bilen tasarımcılara daha fazla söz hakkı verecek, ya da tasarımlarını toplayıp piyasadan çekilecek. Öte yandan durum o kadar da kötü değil. Son zamanlarda ciddi süper oyunlar çıktı, bir MÖHAA ya da bir Alien vs Pre- dator 2, bir Civilization 3 ve daha nice mükemmel yapım var. Yani eğer AvP 2'de Marine oynamayı

Beni de aranızda alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için :
Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd, Dn İş Merkezi,
23113 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL
Fax: (0212) 2971733
e-mail: level@level.com.tr

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

outbox



sıkıcı buluyorsan, o zaman belki de artık bilgisayar oyunu yerine başka hobilere yönelme zamanının gelmiş olabilir. Bu herkesin başına gelir, kim-seden bir ömür boyu aynı şeylerden hoşlanması beklenemez. Farklı yaşların ve ruhsal durumların getirdiği farklı ihtiyaçlar vardır. Belki artık oturup bir kitap yazma, ya da bir müzik aleti çalmayı öğrenme zamanının gelmiştir, kimbilir? Ne de olsa çeşitlilik doğanın temel taşlarındandır.

AMAN AVCI, VURMA BENİ

Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum diyemiycem. Ama derginizle tanışmam dört sene öncesine dayanır sanırım. İlk zamanlarda hiç kaçırmadan takip ederdim ama sonra benim bilgisayarın modeli düştükçe dergilerinizi alma sıklığımda açıldı biraz. Yine de son zamanlarda bilgisayarımı hiç kullanmasam da derginizi alıyorum arada sırada. Aslında benim mailin konusu da bu. Ben bilgisayar dört sene önce almıştım zaten ilk açtığımda bile sorunsuz çalışıyordu şimdi de hiç çalışmıyor. Annem bi hata yaptı ben ise 2 deyen aldığım bilgisayarı ben de onu sadece oyun için kullandım ve şimdi bozuk gözlerim ve kazanamadığım 2 üniversite sınavım var. Ben o bilgisayarı yenilerdim yenileseydim ama bana hiç mantıklı gelmedi hemen eskidi çünkü, eee ben de sadece oyun oynuyorum onunla, yani ben bekliyim üniversiteyi kazanınca bi konsol mu alıyım diye sorucam size. Ama ben Swat 2 oynamayı severdim mesela o oyun konsolda yoktu heralde, ya da Need for Speed vardı oynadığım o da bilgisayarda konsoldaki kadar zevkli olmaz diye düşünürdüm. Çok mu karıştırdım konuyu? Bi de derginizi açıyorum başlıyorum okumaya sonlara doğru sıklıyorum. Niye diye sorucak olursanız ben biraz arabesk bi insanım heralde yada siz bana göre fazla entelsiniz yani rock falan dinlemem, frp diye bişey hayatımda gömedim (masa üstü olanlardan bahsediyorum), tanıttığınız kitaplar buraya hiç uğramaz zaten. Bunları yazmayin demiyorum herkese hitap ediyosunuz demek ki ne güzel. Son olarak bi duyuru yapabilir miyim bir topluluğumuz var <http://www.communityes.msn.com/artvinanadolulisesi> adı da bu işte bir zamanlar Artvin Anadolu Lisesinde okumuş okumakta olan ve bu yazıyı okuyan arkadaşlar bizle buluşmak isterlerse diye veriyorum. Bi bakınlar.

Ertuğrul Avcı

Sevgili Ertuğrul,
Şimdi bu durumun entellekle, dantellekle çok bir ilgisi yok hani. Olay yaşanan şehirden kaynakla-

nyor. Artvin olsun, memleketin başka şehirleri olsun, buralar nüfusu aşırı kabarmamış, genellikle yerli halkın yaşadığı, kendi halinde şehirlerdir. Ama İstanbul hiç öyle değil, d*t kadar şehirde 20 milyon insan var. Bunların içinde Afrikalılarından Arabına, Almanından Çinlisine yetmişiki milletten insan bulunuyor. Yani tam bir kültür çorbası. Eh tabii bir de Batı'ya çok yakın oluşumuz var, Avrupalılar gaz çıkarsa biz burada kokusundan boğuluyoruz. Haliyle zevkler ve renkler daha bir çeşitli, daha bir farklı oluyor. Zaten cehennem

gibi kalabalık, kimin eli kimin cebinde belli değil. Yani bazen bu şehri seviyor muyum, nefret mi ediyorum, bilemiyorum. Ama şurası açık ki burada olmak bizi çeşitli değişimlere maruz bırakıyor. Eh, bu da kaçınılmaz birşey. Ama ben kendi adıma, Anadolu'nun gittiğim şehirlerinde hiçbir yabancılık çekmedim, kendimi hep evimde, kardeşlerimin arasında hissettim. Çünkü sonuçta hepimiz bu toprağın insanıyız. Hangi şehirde oturduğumuz çok farketmiyor sonuçta, biz birbirimize benziyoruz.

Ayın Mektubu

OYUN...

Kaç seneden beri bu işin içindeyiz? Çok oldu gerçekten, kendimi bildim bileli. Oynuyoruz, oynuyoruz ve oynuyoruz. Ardından daha fazla oynamak istiyoruz, her zaman için daha fazla. Yemiyor ki. Seneler oldu hala oynuyoruz işte. Tatmin olmuyoruz ama. Önümüze bakıp "daha da, senelerce oynayacağız!" diyoruz. Kendi dünyamızı bulduk ve gelecek bize değişik bir nesille göz kırıyor şimdiden, torunlarına Diablo efsanesini anlatan dedeler veya babalarına Medal of Honor'daki çarpışılan savaşları anlattıran çocuklar.

Neden sorusunu sormaz kimse. Neden oyun? Çok sıkıcı ve anlamsızdır oyun oynayan birine bu. Bunu pek merak etmeyiz de zaten. Biz oynarız, çünkü eğlenirdir bu. Teknolojidir, gelişimdir, bir ruya. Gerçekten de bir ruya. Yıllar önce Paratrooper oynayan bir kişi şimdi Jedi Knight 2'yi görse diyeceği iki şey vardır. "Gece üstümü örtmeden yaftım sanırım!" ya da "Lanet olsun kaçmam lazım!"

Bu yüzden oyun oynarız işte. Gerçeği yaşamak ve rüyayı tatmak için. Dışardan bakan birinin bunu anlaması pek mümkün olmamakla birlikte burunlarını glemimize sokmaları oyun severden bezdir. Şöyle deriz: "Hayal gücümü tanımayanlar oyun oynamaya karşıdır." Bırakamayız. Kimse de bilmez ilk oyununu oynadığı zaman bir bataklığa girdiğini. Gerçeği anladıklarında boğulmuş olurlar ama umurlarında mı? Umursamazlar

çünkü muhtemelen Heroes 4 ya da Freedom Force gibisinden bir oyun oynuyorlardır o sırada. Donanımlar güler, oyunlar biter, yeni bilgisayarlar alınır ve biz oynarız; devamlı, hiç durmadan. Hayatımız geçer, olgunlaşırız, büyürüz. Kaçmaz çocuk değildik; oyun oynarken ve kaçmaz şimdi kocaman adam olup oyun oynamayı bıraktık? Ben değil. Kaçmaz yıllarını çürüttü Diablo 2'yi beklerken ve kaçmaz hala çürütüyor Warcraft 3'ü gözleken? Hepimiz. Eski oyunlarınıza bakın ve onlarınız canlanacaktır. Çok olmuştur "Bu oyunu oynadığım zamanlarda tanışmıştım şu kızla. Peh be lanet oyun, onu oynadığım zamanlarda ayrıldık!" diyen. Zevklidir gerçekten, oyunlar ve oynamak.

Pişman miyiz zamanımızı adadığımız için? Ben değilim, gayet memnunuzum ve kendimle de gurur duyuyorum çünkü ben oyun oynuyordum! Umarım keyifli bir mektup olmuştur. İzin istemek zorundayım çünkü Dungeons Siege oynayacağım. Bol oyunlu günler.

Eric

Ben de seni tebrik ediyorum Eric, bu ayki orijinal oyun ödülümüzü sen kazandın. Sen de bir ara buralara uğrayıp orijinal oyun ödülünü alabilirsin. (Uğrayamıyorsan maille adresini bildirmeyi unutma, geçen ay ödül kazanıp da hala adresini göndermemiş olan sir, nemesis... gibi (alooo, oğlum ödül kazandı, arayıp sormuyosun. İlla dove dove mi verelim ödülü ya?))

LEVEL 06/2002

Counter Strike 1.3'ten 1.4'e yükseltme paketi

Counter Strike 1.4 versiyonu için Level CS Pack 3'ü hazırlamaktansa, Kasım ayında verdiğimiz Level CS Pack 2'nin üzerine kurulduğunda Counter Strike'i 1.4'e yükseltecek bir paket hazırlamayı tercih ettik. Böylece CD'de kazandığımız 180 MB'a Dungeon Siege'in muhteşem demosunu koyma şansımız da oldu.

CS1 3'ü Kasım sayımızdaki CS paketinden kurmamış olsanız bile yükseltme paketini kurup CS ve Half Life'inizi update edebilirsiniz.

Yükseltme paketini kurduktan sonra Counter Strike'inizi tamamen Türkçeleştirmek isterseniz EXTRA klasöründeki Türkçe yama dosyasını kurabilirsiniz. Okuyucularımızdan MGK*[Yuzb YOHJI]'nin hazırladığı bu yama sayesinde menülerinden oyun içindeki radyo mesajlarına kadar herşey Türkçeleşecektir.

Eğer Türkçe yamayı beğenmez ve kaldırmak isterseniz yine EXTRA klasöründeki CSOrijinal dosyasını çalıştırarak bunu yapabilirsiniz.



Jedi Outcast modifikasyonları

Duel of Fate Challenge: Multiplayer oyun sırasında düelloya davet edildiğinizde, Duel of Fate çalar. Kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalayın.

Extra Bots: Reborn boss, İmparatorluk komutanı gibi gizli botları açar. Bunu da kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalayın.

Imperial vs Rebels: Mükemmel bir mod! Oyundaki imparatorluk güçlerini asilere, asileri de imparatorluk güçlerine çevirip oyunu gücün karanlık tarafından oynamanızı sağlıyor. Kyle yerine Desann'ı yönetiyorsunuz. İlginçtir, kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalamanız gerekiyor.

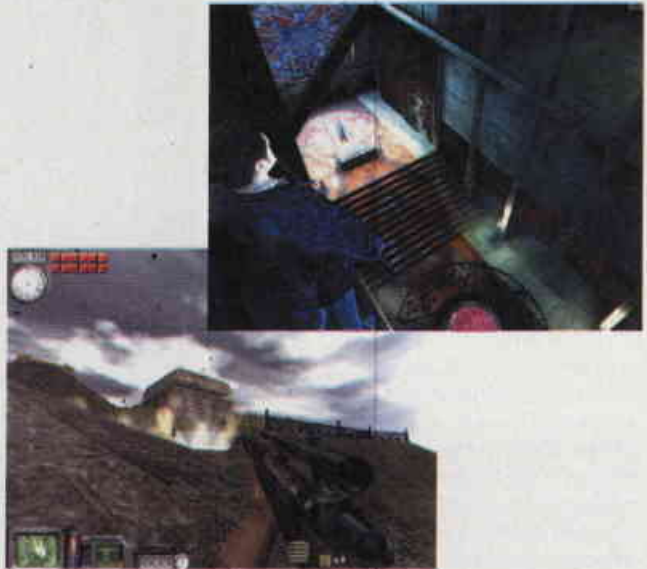
Ladder: Bu da çok iyi bir mod. Tam 54 tane Jedi ve Sith'e karşı savaşıyorsunuz. Artık nasıl hayatta kalırsınız, bilemem. Kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalamanız gerekiyor (eh ama!). Daha sonra LOAD GAME seçeneğinden en alttaki Ladder save'ini yüklemelisiniz.

Weapon Glow: Oyundaki silah efektlerinin askerlerin de üzerinden yansmasını sağlar. Genel olarak ışık efektlerini daha da güzel hale getirir. Modifikasyonu kurmak için Level demo CD'nizi kırıp küçük parçalar halinde gece tam 01:30'da Ortaköy sahilinden boğaza salıvermeniz gerekiyor.



Max Payne FPS

Max Payne hakkında verilmemiş ne kalmıştı? Oyunu bu kez de Max'in gözlerinden görmeye ne dersiniz? Bu minicik modifikasyonun tek yaptığı Max'in ensesini takip eden kamerayı alıp gözlerinin önüne yerleştirmek. Ama Berker gibi Max düşmanı, FPS manyaklarını bile cezbedecek kadar güzel bir iş çıkartıyor. İlk defa bir FPS oyununda yönettiğiniz karakterin bacaklarını ve gövdesini, hatta pardesüsünün içindeki Desert Eagle'ini göreceksiniz ve mest olacaksınız. Kurmak için Extra klasöründeki Zip dosyasını açın ve Eep Multi mpm dosyasını Max Payne'in ana klasörüne kopyalayın. Max Payne'in açılış menüsünün en altından Eep Multi'yi seçin ve oyunu başlatın. Gördükleriniz hem sizi şaşırtacak, hem de çok hoşunuza gidecek.



Day of Defeat 2.0 Sturmbot

İki ay önce verdiğimiz Day of Defeat'ı tek başınıza da oynamak istiyorsunuz. İki aylık aramızın sonunda DoD 2.0 için en başarılı botu bulduk: Sturmbot. Ama kurarken bir miktar zorluk çekebilirsiniz. Bu yüzden detaylı bir şekilde nasıl kuracağınızı anlatacağım. Şöyle ki:

Extra klasöründeki Sturmbot 1.2 programını çalıştırın. Half Life klasörü altındaki Dod klasörüne kendisini kuracaktır. Masaüstünüzde Day of Defeat çalıştırma dosyasına bir kısayol oluşturun. Kısayola sağ tuşla tıklayıp Özellikler'i seçin. Burada kısayol komut satırına "-console" komutunu eklediğinizden emin olun ve çıkın.

Day of Defeat'i çalıştırdıktan sonra "é" tuşuna basıp konsolu açın. Bot menüsünü açmak için gerekli tuşu belirleyeceğiz, hangi tuşla bot menüsünün açılmasını istiyorsanız console'a "bind TUŞ sturmbotmenu" yazın (tutukları olmadan ve TUŞ yerine istediğiniz tuşu girerek). Artık oyun sırasında o tuşa basarak bot menüsüne ulaşabilir ve istediğiniz kadar ro-bot-ık 2 Dünya Savaşı askerine karşı mermi saydırabilirsiniz. Saygılar efemin!

Demolar

Cultures 2

The Sims ile Settlers'in uyumlu birlikteliğinden doğan Cultures, ultra şirin grafikleri ile sizi kendine hayran bırakacak veya kusturacak. Seçim size kalmış :)

Dungeon Siege

Eh hala denemediyse size söyleyecek bir çift lafımız var. Ama durun, biz sözlerimizi sarfetmeyelim. Bizim yerimize bu demo konuşsun.

Jedi Outcast

Oyunu henüz oynamadıysanız, bu demo sizi oynamaya ikna edecektir. Oynayıp bitirdiyse bile, bu demo oyunda olmayan yeni bir bölüm olduğundan, tekrardan sizi ışın kılıcınıza ısındıracaktır.

Tony Hawk Pro Skater 3

"Ah kafam!", "Oy dizim" sesleri arasında ollie'ler, half-pipe jump'lar yapacaksınız. Bu oyunu sakın kaçırmayın. Bu arada, hareketleri KeyPad'den (klavyenin en sağındaki numaralar) yapıyorsunuz.

Sudden Strike 2

2. Dünya Savaşı'nı konu alan en iyi RTS işiye genişliyor. Sudden Strike 2 için içine Japon'ları da katıyor.

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmemenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz. Ama burada denenmiş var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin üçü köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz. O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimlerinizi level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

TEŞEKKÜR İHTİŞAR ALIYORUZ BEĞERİP

LEVEL
HAZİRAN 2002



Dungeon Siege



LEVEL

Dungeon Siege

HAZİRAN 2002

Jedi Knight 2: Jedi Outcast



Demos Jedi Outcast, Jedi Knight 2

Tony Hawk's Pro Skater 3



Demos Tony Hawk's Pro Skater 3, Tony Hawk's Pro Skater 2

Sudden Strike 2



Demos Sudden Strike 2, Sudden Strike 2

LEVEL 06/2002

En Son Demolar: Cultures 2, Dungeon Siege, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Tony Hawk's Pro Skater 3, Sudden Strike 2

AYIN DEMOSU: Dungeon Siege



Demos Dungeon Siege, Jedi Knight 2

HAZİRAN 2002

Dungeon Siege

LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmenizi 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.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmemiz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce İnternet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilerek Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

SHAREWARE

ACDSee 4.1
CursorXP 1.1
Far v1.7beta4
GetRight 4.5d

ICQ 2002a, IRCFree 0.3.1
Miranda 0.1.2.1
PowerDVD XP 4.0
WinAce 2.11
Windows Blinds 3.3
WinRAR v3.0 b6

UPDATE

Blood Omen 2
Dark Planet
Might & Magic 9
Tony Hawk Pro Skater 3
Warrior Kings

DRIVERS

DirectX 8.1 - DivX 5.01

Modifikasyonlar / Modifikasyonlar...	Demolar / Demolar...	Programlar / Shareware...
Counter Strike 1.3 - 1.4	Cultures 2	ACDSee
Dungeon Siege	Cultures ZSemp.exe	CursorXP
Jedi Outcast	Dungeon SiegeD\Semo.exe	FAR
Tony Hawk Pro Skater 3	Jedi Outcast\J2Demo.exe	GetRight
Sudden Strike 2	Tony Hawk Pro Skater 3\hgwademo.exe	ICQ2002a
Halo	Sudden Strike 2\suddenstrike2demo_english.exe	IRCFree
Tomb Raider 6	Halo\halo.dll	Miranda
Virtua Fighter 4	Tomb Raider 6\Angel.avi	PowerDVD
Strident	Virtua Fighter 4\F4.avi	WinAce
Strident\Strident.avi	Strident\Strident.avi	Windows Blinds
ACDSee	ACDSee\acdsee.exe	WinRAR
CursorXP	CursorXP\CursorXPFree11.exe	
FAR	FAR\Far_1704.exe	
GetRight	GetRight\getright.exe	
ICQ2002a	ICQ2002a\icq2002a.exe	
IRCFree	ircfree\ircfree.exe	
Miranda	Miranda\miranda0121.exe	
PowerDVD	PowerDVD\Trial_1109a.exe	
WinAce	WinAce\wace211.exe	
Windows Blinds	Windows Blinds\wb33_pnb.exe	
WinRAR	WinRAR\war30b6.exe	
Day of Defeat 2.0 Surnbot		
Jedi Outcast Modları		
Max Payne FPS Mod		
Counter Strike 1.4 Türkçe Yama		
Yama Dosyaları/Updates...		
Blood Omen 2	Blood Omen 2\bo2.exe	
Dark Planet	Dark Planet\DP_Patch_V1_01.exe	
Might & Magic 9	Might & Magic 9\m9_patch1012.exe	
Tony Hawk's Pro Skater 3	Tony Hawk 3\thps3_patch101E.exe	
Warrior Kings	Warrior Kings\WK_Patch_1-2_To_1-3_english.exe	

UYUN DEMOLARI

Cultures 2

Dungeon Siege

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Sudden Strike 2

Tony Hawk's Pro Skater 3

VIDEOLAR

Tomb Raider: Angel of

Darkness

Halo

Strident: The Shadow Front

Virtua Fighter 4

PROGRAMLAR

ACDSee 4.1

CursorXP 1.1

Far v1.7beta4

GetRight 4.5d

ICQ 2002a

IRCFree 0.3.1

Miranda 0.1.2.1

PowerDVD XP 4.0

WinAce 2.11

Windows Blinds 3.3

WinRAR v3.0 b6

Modifikasyonlar

Counter Strike 1.3 - 1.4

