

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

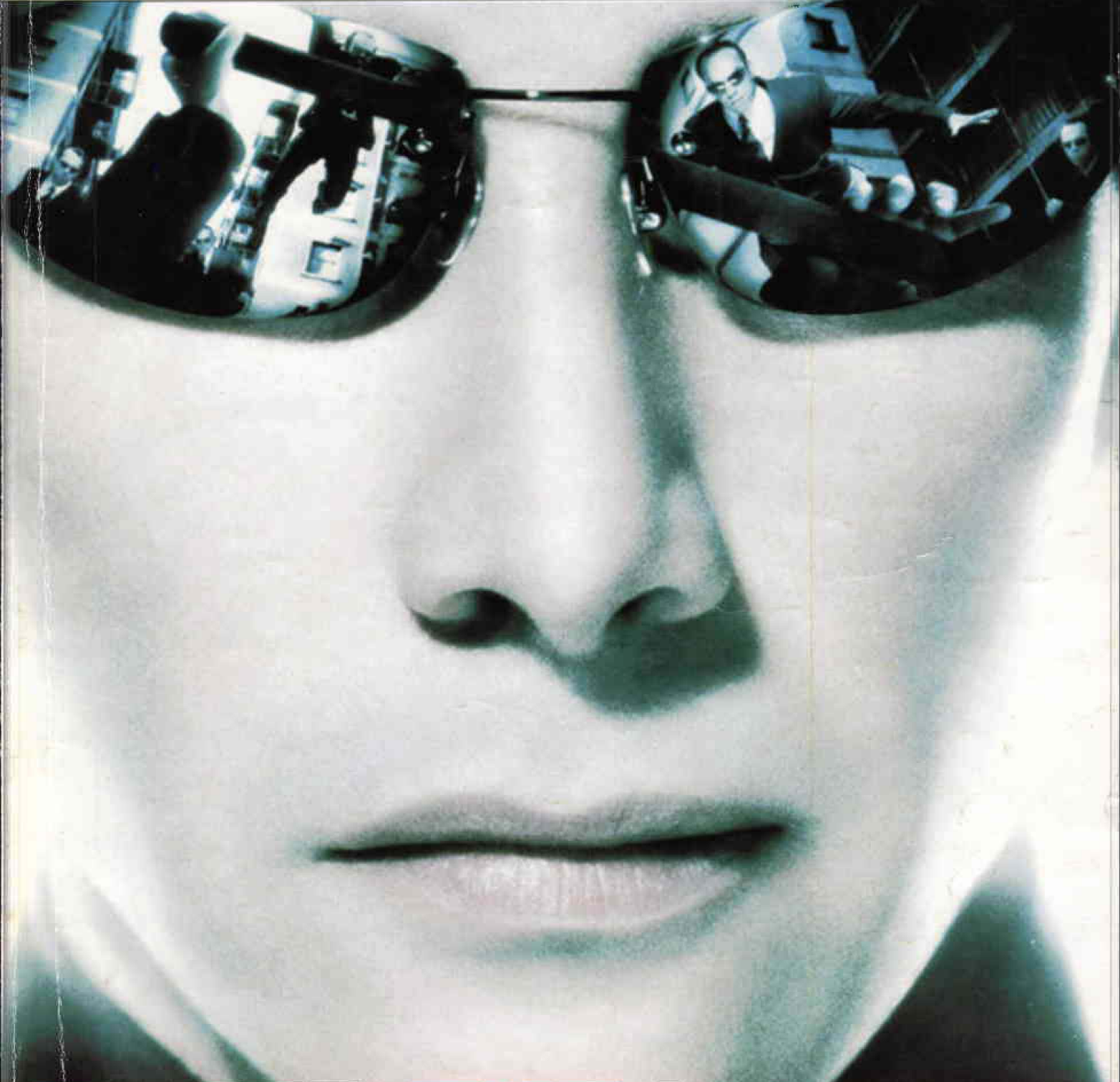
77 SAYI 12 CD

MODLAR: REAL GTA 3 ve CM4 TÜRKÇE
RealGTA 3 ile çok daha gerçekçi bir GTA 3 tecrübesi ve Championship Manager 4'ü Türkçe olarak oynamanın zevkini yaşayın

MÜKEMMEL DEMOLAR!

Chaser / Star Trek Elite Force 2 / Tony Hawk's Pro Skater 4 / Crimsonland 2 / ...

HAZİRAN 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 06 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL (KDV DAHİL)



ENTER THE MATRIX

Neo ve Trinity olarak oynamanın yolu ve Matrix evreni hakkında bilmediğiniz gerçekler

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.



İlk Bakış: The Sims 2 / Full Throttle 2 / Lord of the Rings: Return of the King
İnceleme: GTA 3: Vice City / Rise of Nations / Tropico 2 / Total War: Viking Invasion
Tam Çözüm: Grand Theft Auto 3: Vice City

Yer Trinity, Gök Neo

Neredeyse "Matriix" diye istifra ettirecek kadar bilen bilmeyen herkesin saldırdığı Matrix konseptinden soğudum soğuyacağım. En son bu sabah bir derginin kapağında "Matrix ve Mevlevi felsefesi" konusunu gördüm ve neredeyse yere yuvarlanıyordum! İlk filmin tadı sürprizindeydi, herkes bir şey beklemeden gitti, dumur oldu çıktı, tamam. Ama, eh be kardeşim, bu kadar mı sömürülürmüş bir konu? Alt tarafı bir film işte. Kurgusu, felsefesi, aksiyonu dört dörtlük olsa da, birşeylere tutunmaya fazlasıyla ihtiyacı olan insanları "olay budur baba!" diye peşinden sürüklese de, hele ki Amerikan sinemasının tek konusu olan "inanırsan yaparsın"ın en uç noktada işlenmiş hali olsa da, sonuçta bir film. Ne biçim yoğurdunuz, ne biçim çarpıttınız bir filmi be yurdum medyası! İşin kötüsü, ben de çok severim Matrix'i. Hatta daha ileri gidip "bizim jenerasyonun Star Wars çözümleri" dediğim bile olmuş ortamlarda

(böyle bir cümle kurduğum için nefret mailleri yağacağına adım gibi eminim). Lâkin, medyanın burnunu fazlaca soktuğu her güzel şeyde olduğu gibi, bu da mundar oldu, değerini kaybetti. Biz de oturduk, benim gibi Matrix fanatığı olan "Lost Library" Ali'yle son 20 yılın en başarılı bilim-kurgu filmi nasıl "bayağı bir medya olayı" olmaktan kurtarırsanız kafa yorduk. Sonunda Enter The Matrix incelemesinin ardında bulacağınız, muhtemelen Türkiye'de şimdiye kadar yazılmış en kapsamlı "Matrix Trivia" ortaya çıktı. Zevkle ve zaman zaman hayretler içinde kalarak okuyacağınıza eminim. Bakın görün hayallerine sıkı sıkı sarılan iki genç nasıl bir jenerasyonu peşinde sürüklüyor, Matrix için ne kadar karmaşık bir kurgu oluşturmuş bu Wachowski soyadlı deli kardeşler. Bu arada, hoş geldin be oğlum Yaz! Özlettin kendini ha!



Kendime diyalog...

Bu dergiye girdiğimden beri birlikte çalışma şansına eriştiğim, kendi deyimimle "bir çalışma ortamının kalitesini yükselten" insanlardan olan Sevda'yı kaybettik bu ay. Daha önce hiç bir yerinde adını görmediniz derginin, varlığından haberinizi bile yoktu muhtemelen. Ama varlığıyla özel bir insandı Sevda, güzel bir insandı. Seni unutmayacağız Sevda, o gülüşünle...

ilk bakış

E3 2003 Fuarı'ndan Haberler

Oyunların kalbi yine Los Angeles'ta attı

Sinan'la Tuğbek'in E3 fuarına gitmelerinin, Tuğbek'in havaalanından geri çevrilmesinin ve aktif olarak Pro Evolution Soccer maçlarına başlamamızın ardından tam bir yıl geçti. Bir yıl, bilgisayar oyunları için çok uzun bir zaman dilimi. Bu bir yıl içinde yeni oyunlar oynadık, onlarca oyun yazdık ve yeni oyunları beklemeye başladık. Beklemek, bu işin en sıkıcı yanlarından biri.



▲ Manyak&matrak dedektifler köpek Sam ve tavşan Max 2004'te geri dönüyor.

Bu yıl da firmalar beklenen oyunlarını E3 fuarı için sakladılar ve fuarda bu oyunlar için yeni sunumlar yaptılar. Biz de her yıl olduğu gibi fuardaki izlenimlerimizi toparlayıp bir dosya konusu yaptık.

Bu sene E3'e yirmi sayfa ayırmak yerine, E3 sayfalarını zip'leyip en çok beklenen ve hit olacağına emin olduğumuz oyunlara yer vermeye karar verdik. Bu şekilde hem kafanız karışmayacak, hem de daha az sayfa çevirip daha az yorulacaksınız (işte bu çok iyi!).

Aslına bakarsanız bu yılki E3 fuarında biraz hayal kırıklığına uğradık. Fuarda, duyurusu yapılan oyunların yeni bilgileri dışında, beklemediğimiz veya bizi şaşırtan bir oyunla karşılaşmadık. Oysa ki geçtiğimiz yıllarda birçok oyunun ismini ilk olarak E3'te duymuştuk. Şimdi-

lik bu konuyu bir yana koyalım, uyusun. Siz de E3'te neler yaşandığına bakın, ben uyuyayım. Of! Olmadı bu! Yazıyı yazmam gerek...

Max Payne yaşayacak mı?

Fuarın en aktif firmalarından biri Take Two Interactive'di. Firma; **Hidden & Dangerous 2** ve **Railroad Tycoon 3** gibi hit oyunlarının yanında **Max Payne 2**'nin de resmi duyurusunu yaptı.

İlk olarak Max Payne 2'den başlayalım. Max Payne 2'nin tam ismi The Fall of Max Payne olarak belirlendi. Take Two, ilkinin yıllarca beklediğimiz ve yaklaşık beş-altı saatte bitirdiğimiz Max Payne 2 için fuarda herhangi bir bilgi veya video yayınlamadı. Bu şekilde giderse Max Payne 2'yi de en az ilki kadar bekleyebiliriz. Bu arada, oyunun ismine bakılırsa (Max Payne'in düşüşü), Max Payne 2 serinin son oyunu olabilir. Oyun aynı zamanda PS2 için de piyasaya çıkacak.

Take Two Interactive'in uzun zaman-



▲ Halo 2'nin grafikleri daha iyi olacak (üste). İlk oyunun PC versiyonu da hiç fena gözüküyor (altta).



▲ İşte Armed & Dangerous'tan bir sahne. Düşmanlar gökyüzünden aşağıya doğru düşüyor.

dır beklediğimiz bir diğer oyunu Hidden & Dangerous 2. H&D 2'de geliştirilmiş bir savaş-taktik sistemi ve eskisinden daha iyi bir yapay zekâ kullanılacak. Bunun dışında yapımcı Illusion Softworks eski oyunun oynanışını koruyor. H&D 2'deki en ilgi çekici yenilikse grafikler. Yeni bir grafik motorunun kullanıldığı oyunda karakter animasyonları çok akıcı ve ışıklandırmalar daha gerçekçi olacak. Take Two, E3'te, H&D 2'nin yaz bitmeden piyasada olacağını da açıkladı.

Railroad Tycoon 3 de yine yaz aylarında çıkmış olacak.

Geri sayım: Half-Life 2 ve Halo 2

Mayıs ayında ilk bakışını yayınladığımız **Half-Life 2**, belki de fuarın en çok merak edilen oyunuydu. Fuarda Half-Life 2 hakkında bir video yayımlandı ve Valve'in menajeri Gabe Newell oyun hakkında birkaç ipucu daha verdi; Half-Life 2'de bu defa Xen gezegenini ziyaret etmeyeceksiniz. Oyun tamamen Dünya'da geçecek.

Bunun dışında Half-Life 2 motorunun ne kadar sağlam olduğunu biliyorsunuz. Half-Life 2'yi hâla merak ediyorsanız (ki merak etmiyorsanız bir koltuk takımı olmalısınız), Level'in gelecek sayısını beklemeniz gerekiyor.

İlk olarak PC için duyurulan, daha sonra Xbox'ın çıkmasıyla Xbox versiyonu yapılan ve ilginç bir şekilde yıllardır PC versiyonunu beklediğimiz **Halo**, fuarda tanıtılan oyunlar arasındaydı. Xbox'ın en çok satan oyunu olan ve Bungie tarafından geliştirilen Halo'nun



▲ (Soldan sağa) Hidden & Dangerous 2, Gran Turismo 4, Virtua Fighter Evolution

PC versiyonu, Xbox versiyonuyla neredeyse aynı olacak. Oyunun PC versiyonunda ufak da olsa farklılıklar var. Sadece PC için tasarlanan altı yeni multiplayer harita, bu farklılıklar arasında sayılabilir. Oyun grafik olarak da Xbox versiyonunu aratmayacak (Halo'nun PC versiyonunu Gearbox Software yapıyor, hatırlatayım).

Diğer yandan Microsoft, **Halo 2**'nin Xbox versiyonu için de fuarda ufak çapta bir sunum yaptı. Halo 2'de ilk oyunun (klasik) hikâyesi devam ettiriliyor. Oyunda yine Master Chief'i kontrol ederek yaratıklara karşı yaşam savaşı vereceksiniz.

Fizik modellemesi ve grafikleri de geliştirilen Halo 2, Xbox Live ile online olarak da oynanabilecek. Ayrıca Halo 2'de yeni silahlar da kullanabileceksiniz. Oyunun Xbox için çıkış tarihi Ocak 2004. PC versiyonu içinse daha ortada en ufak bir şey yok, ama Haziran sonunda piyasaya çıkacağını tahmin ediyoruz.

LucasArts damgası!

Kabul etmek gerekir ki fuarın en renkli firması LucasArts'tı. Kaliteli ve sağlam oyunları ile tanıdığımız LucasArts, fuarda birçok beklenen oyununun tanıtımını yaptı. Açıkçası diğer firmalar LucasArts'ın yanında biraz pasif kaldı.

Firmanın tanıtımını yaptığı oyunlar arasında; **Full Throttle: Hell on Wheels**, **Sam & Max 2**, **Armed & Dangerous** ve **Star Wars: Republic Commando** vardı.

PC'nin yanında; PS2, Xbox ve GameCube (GameCube'e Full Throttle II adıyla çıkacak) versiyonları da hazırlanan Full Throttle: Hell on Wheels'ta Ben'i kontrol ederek barlarda kavga edecek ve elinize geçen her şeyi silah olarak kullanabileceksiniz (bardo sopası, sandalye, demir çubuk, şişe vs). Hell on Wheels hakkında daha fazla bilgiye ulaşmak için bu ayki ilk bakışımızı okuyabilirsiniz (oyun konsollara PC versiyonundan birebir olarak aktarılıyor).

LucasArts'ın geliştirdiği ve fuarda tanıtımını yaptığı diğer adventure oyu-

nusa Sam & Max Freelance Police. '93 yılında piyasaya çıkan DOS oyunu Sam & Max Hit the Road'un devamı olan Sam & Max 2'de yine biri köpek diğeri tavşan olan iki dedektifi kontrol edeceksiniz. Sam & Max'in eğlenceli oynanışı ikinci oyunda da devam ettirilecek. Escape from Monkey Island tipinde grafiklerle tamamen 3D olarak tasarlanan Sam & Max Hit the Road'da, ilk oyundaki gibi birbirinden komik ve eğlenceli bulmacalar bulunacak.

Planet Moon Studios'un geliştirdiği Armed & Dangerous (LucasArts tarafından yayınlanacak) ise farklı bir aksiyon oyunu. Bir robot, bir ajan, bir akıl hastası ve bir suçluyu kontrol edeceğiniz Armed & Dangerous'ta yapışkan bomba gibi birçok silah kullanabileceksiniz. Oyunun farklı olmasını sağlayan şey eğlenceli ve komik olması. Armed & Dangerous'ta Star Wars gibi bazı filmlerle dalga geçiliyor. Oyundaki komikliğe örnek: Düşmanlarınızı amuda kalkarak öldürebileceksiniz! Nasıl mı? Amuda kalktığınız zaman ekran ters dönecek ve düşmanlarınız gökyüzüne doğru düşmeye başlayacak. Normal halinize dön-

▼ Call of Duty'de Return to Castle Wolfenstein'in grafik motoru kullanılıyor (üstte). Counter Strike X-Box versiyonu Condition Zero ile hemen hemen aynı olacak (altta).



▼ Half-Life 2 fuarın en bomba oyunuydu.



düğünüz zaman da bu defa gökyüzünden aşağıya doğru düşüp ölecekler. Gerçekten çok orjinal bir fikir!

LucasArts'ın fuarda duyurduğu son oyunsu Star Wars: Republic Commando'ydu. Activision'ın Avrupa dağıtımını devraldığı oyunun yapımcısı şimdilik belli değil.

Republic Commando, Star Wars evreninde geçen ve bir grup askeri kontrol edeceğimiz bir FPS oyunu. Elimizdeki bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı.

Medal of Honor'un yerine...

Fuarda tanıtımı yapılan ve hit olmasını beklediğimiz oyunlardan biri de **Call of Duty**. Call of Duty, Allied Assault'ın yapımcısı 2015'ten ayrılan 22 kişinin kurduğu yeni bir firma olan Infinity Ward tarafından geliştiriliyor. Bu da Call of Duty'ye olan inancımızı artırıyor.

İkinci Dünya Savaşı konulu Call of Duty'de savaş sahneleri ve ara sahneler etkileyici bir şekilde hazırlanıyor (referansı Allied Assault olan bir firmadan da bunu bekliyoruz).

Call of Duty'de Allied Assault'ta da olduğu gibi yalnız olmayacaksınız. Arkadaşlarınızla birlikte ilerleyerek sabotaj ve araç çalma gibi gizlilik gerektiren işler yapacaksınız. Oyunda tank gibi araçlar da kullanabileceksiniz.

Tur...

E3'te **Unreal Tournament 2004** hakkında da ilk bilgiler yayınlandı. Digital Extremes'in geliştirdiği UT 2004 çok

fazla yenilik içeriyor. Bunların başında da yeni mod'lar geliyor: Assault ve Onslaught. Assault, bir senaryo doğrultusunda oynanan single-player tabanlı bir mod. Xan Krieger'un robot fabrikasına saldırmak gibi ilginç senaryolar bulunuyor. Bu mod'da, şu anda tasarımı tamamlanmış olan altı farklı harita var, ama bu sayı artabilir. Onslaught'ta ise kara veya hava araçlarını kullanarak (evet, araç kullanabileceksiniz) haritadaki noktaları kontrol altında tutmaya çalışacaksınız. Onslaught için de şimdilik dokuz haritanın tamamlandığı belirtildi.

Thief III de E3'te tanıtılan oyunlar arasındaydı. Looking Glass Studios'un kapanmasından sonra oyunun yapımını devralan Ion Storm, Thief'in yeni versiyonu için uzun zamandır çalışıyor. Biz de Thief III hakkında birkaç yeni bilgiye ulaştık.

Thief III'te artık; kapıları açarken, merdivenlerden çıkarken veya bir yere tırmanırken ellerinizi ve ayaklarınızı görebileceksiniz. Bu sistemin oyunun gerçekçiliğini artıracacağı kesin.

Şimdilik çıkış tarihi belli olmayan oyun PC'nin yanında Xbox için de piyasaya çıkacak.

Fuarda duyduğumuz en şaşırtıcı haberlerden biri ise **Dungeon Siege II**'nin yapımına başlandığıydı. Yapımcısı Gas Powered Games olan oyun hakkında şimdilik hiçbir bilgi yok. Aynı şekilde **Pirates 2**'nin de yolda olduğu haberini aldık.

Bu arada, hiçbir yerde bulamayacağınız bir haber daha: **Grand Theft Auto 4**'ün yapımına başlanmış! Oyun ilk olarak konsollar için piyasaya çıkacakmış. Çıkış tarihiye çok uzak. Hatta oyunu ilk olarak PS3'te oynayabiliriz! E3'te, geçtiğimiz ay haberini yayın-



▲ The Matrix Online (üstte) ve Railroad Tycoon 3 (sağda). Fuarın kendi çapında iki oyunu idi.



ladığımız **Rainbow Six 3: Athena Sword** hakkında daha fazla bilgiye ulaşma şansını yakaladık.

Rainbow Six 3: Raven Shield'in eklentisi olan Athena Sword'da yine bir terör örgütüne karşı savaşacaksınız. Oyunda; İtalya, Hırvatistan, Yunanistan'da geçen sekiz yeni görev ve sekiz yeni multiplayer harita olacak. Athena Sword'da ayrıca beş yeni multiplayer oyun mod'u bulunacak.

Oyundaki silah efektleri ise Matrix filminin setinde çalışan takım tarafından yapılıyor.

PC'yle ilgili son haberimizse Matrix'in bir Devasa Online versiyonunun yapım aşamasında olduğu. **The Matrix Online** adıyla piyasaya çıkacak olan oyunda birçok yeni hareket bulunacak. Oyunun hikâyesi ise Matrix'in üçüncü filmi The Matrix Revolutions ile bağlantılı olacak.

Xbox ve PS2...

Microsoft, bu yıl fuarda, Xbox için çok fazla sayıda oyunun tanıtımını ve duyurusunu yaptı, ancak tanıtımı yapılan oyunların çoğu umut vermedi. Dikkat çeken oyunlar arasında sadece; **Counter-Strike** ve **Soldier of Fortune II** vardı.

Counter-Strike'in Xbox versiyonu 16 kişiye kadar oynanabilecek ve oyunda kullanabileceğiniz yirmibeş farklı silah olacak.

Microsoft'un planlarından biri de, Counter-Strike için yeni eklentilerin Xbox Live'den download edilebilmesi. Valve Software'in geliştirdiği oyunun çıkış tarihi belli değil.

Fuarda tanıtılan PS2 oyunlarından en çarpıcı olanlarsa; **Virtua Fighter 4 Evolution**, **Gran Turismo 4** ve **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**'di.

Virtua Fighter'in devamı Evolution'da iki yeni karakter olacak: Goh the Judoka ve Brad (kick-boksçu). Bunlarla

beraber oyundaki karakter sayısı onbeşe çıkıyor.

Oyuna ayrıca her karakter için yeni atak ve savunma hareketleri ekleniyor. Evolution'da 1500 farklı eşyayı kullanarak karakterlerinizi istediğiniz gibi değiştirebileceksiniz.

Biraz da Gran Turismo 4'ten bahsedelim. GT4'te toplam 500 araç ve 100 yol olacak. Bunların dışında oyunun zaten çok iyi olan grafikleri ve fizik modellemesi için de ufak değişiklikler yapılıyor.

... Ve Metal Gear Solid 3. MGS 3: Snake Eater'da bu defa oyunun neredeyse tamamı açık alanda geçecek. İssiz bir ormanda, düşmanlarınızla birlikte doğa şartlarına karşı da savaşacaksınız. Anlaşılan MGS'nin yeni versiyonu serinin diğer oyunlarından çok farklı olacak.

Diğer yandan GameCube için de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** adında bir MGS oyunu yapılmış.

Son...

İşte bu kadar... E3'te duyurulan ve ilgimizi çeken en iyi oyunlardan sizi haberdar ettik. Bundan sonrası, yazının girişinde de belirttiğim gibi işin en sıkıcı kısmı: Beklemek! ☹

▼ Thief 3 ilk iki oyuna göre çok daha serbest olarak oynanabilecek.

▼ Metal Gear Solid 3'te seri özüne yani Snake'e geri dönüyor.



FarCry

Çıkış Tarihi:2003 3.Çeyreği
Yapım:CryTek
Dağıtım:Strategy First
Tür:First Person Shooter

Göz alıcı grafikler, şaşırtıcı yapay zeka. Bir FPS'de daha ne istersin ki?

First Person Shooter...Hani şu kendi gözünüzden gördüğünüz, elinizde silahla koşup önünüze çıkana bin tekme yaptığınız oyunlar. Buraya kadar konsept olarak hepsi aynı değil mi? Peki bir fps'yi farklı yapan nedir? Senaryo mu?

Her Doktor normal olmayabiliyor

Kaptan Jack Carver için herşey alada bir görev gibi gözüküyordu. Yardımcısı Valerie Locklin küçük bir adaya ulaşmak için bot tutar. Valerie gizli ve ıssız adayı araştırırken Carver teknesinde merakla beklemekteydi. Atladığı bir noktayı farketmesi uzun sürmeyecekti:

Adanın ıssız olduğunu düşünmesi gerçekten de aptalcaydı.

İyi silahlandırılmış adamların ani bas-

Tehlikenin farkındaki Jack en geniş kalibreli silahını çeker ve olaya dalar. Mir mir mir...(copyrighted by Firat)

Türk Yapımı Yağmur Ormanları

"Konsept aynı, senaryo klasik? Eee nedir bunun farkı?" diyorsanız buyrun oyunumuzun can noktalarına. Oyunumuzun küçük bir Alman kasabası olan Coburg'da nisbeten küçük bir kadroyla yakın zamandaki akranlarına sağlam bir rakip olarak çıkıyor. Oyunumuz dedim çünkü arkasında üç Türk bulunuyor. Yani kaba bir tabirle FarCry'da Türk emeği, Türk alın teri var. (Yakında bu kişileri ve bu yollarda attıkları adımları bu sayfalarda görürseniz şaşmayın.)

Peki bu oyunu farklı kılan sadece Türk imzası mı? Fa Cry deyince ilk değinmem gereken pırlıtlı yapay zekası. Bugüne kadar bu iddiayla piyasaya çıkan sürüyle oyun oldu; peki kaç sözünü tuttu? Far Cry'da düşmanlarınız taşların arkasına yuvarlanacak, ağaçların arkasına gizlenecek ve yüzlerini minimum oranda göstermek ve hatta mümkünse hiç göstermemek için çabalayacaklar; o da sadece size sıkacakları birkaç kurşun için.. Vur kaç türü taktikler ise sık başvuracakları tekniklerden. Ruhunuz duymadan çembere alınma olayından bah-



setmiyorum bile. Balta girmemiş sık ormanlar arasında kendinizi korumak ve aynı numarayla düşman indirmek gerçekten keyifli oluyor. Peki siz saklanırken düşmanın sizi görüp görmediğini nasıl anlayacaksınız? Yapımcılar "yav adam ordan beni nasıl görsün, adi oyun hile yaptın, davul ol e mi!" türü tartışmalara pabuç bırakmamak için ekranın sol üst köşesine bir panel eklemişler. Bu küçük işaret düşmanın sizi ne kadar farkettiğini gösteriyor. Örneğin ekrana ilk gelen işaret (sayı) ufaktan düşmanın dikkatini



kınıyla tekneleri batırılır ve Jack'le Valerie'nin yolları ayrılır. Jack'in elindeki bağlarını sağlam tutan telsizi ve hayatını kurtarma isteği dışında çok da birşeyi kalmamıştır. Fakat adamımız (yüksek IQ'su sağolsun) olayı daha doğrusu büyük bir komployu hızla farkeder: Ada çığgın bir dahi olan bilim adamı Dr.Krieger tarafından kullanılmaktadır. Bu manyak, planlarıyla gezegeni tehit etmektedir.





çektığınızı ama henüz pek emin olmadığından çokta ilgilenmediğini anlatıyor. Ama eğer sizi farkederse ekranda kırmızı bir ünlem işareti beliriyor; türkçesi: yakalarsam mıhlardım. Şayet sıvışıp saklanabilirseniz işaret sarı soru işaretlerine dönüşerek tilkinin fellik fellik tavşanı aradığını gösterecek (havuç sever misiniz?) Crytek, beta versiyonlarında bu teknolojiyle 4\4lük başarı kazandıklarını ve geliştirmeye devam ettiklerini söylediler. Başarıdan kasıtlarının bir çok profesyonel beta tester'in yapay zekadan memnun kalması olduğunun altını şiddetle çiziyorlar.

Ada sahillerinde bekliyorum

Far Cry'nin dünyası büyüklüğü 5 km kareye kadar olan sık ormanlarla kaplı bir çok adadan oluşuyor. Bu genişliğe rağmen sadece ana görevler arasında yükleme penceresi görmek sevindirici.

"Adalardan bahsediyorsun; ne yani tüm yolu yüzerek mi gideceğiz?" Dert etmeyin aynı soru başka kafalarda da uyanmış ki bir çok noktada emrimize amade şişme botlar konmuş. Bir başka güzel noktaysa bir adaya ulaştıktan sonra istediğiniz gibi hareket edebilecek. Fakat bu yolunuzu kaybedeceğiniz ve görevleri atlayacağınız anlamına gelmiyor. Tabiri caizse düşmanı izlerken yolunuzu Hansel ve Gretel'in ekme kırıntılarını izler gibi buluyorsunuz. Böylece görevinizde sonraki adıma şaşırmadan varıyorsunuz. Şahsen bir oyunda istediğim zaman save edemezsem kontrol elimden alındığını düşünürüm ve sırf oyunun ömrü uzasın diye konan bu yöntem son derece kil olurum. Bu yüzden akıllıca bir pusuya kurban gittiğimde takdir edeceğime o kadar yeri tekrar oynayacağım diye küfredebilirim. Yalnız Far Cry'nin test ettiğim ön betasında otomatik kayıt noktaları sizi bu ayıp hareketten uzak tutacak kadar iyi yerleştirilmiş; içiniz rahat olsun. Zaten bunu dert etmemeniz için devamlı bir olaylar silsilesi içinde olacaksınız. Özellikle Half-life

ile oturan skript (önceden hazırlanıp oyuna yerleştirilmiş) edilmiş olaylar FarCry'nin bir çok adımında karşınıza çıkıyor. Ufak çatışmalardan düşürülen uçaklara kadar görülecek bir çok sahneyi bunlardan sayabiliriz. Elit askeri birliklerin postunuzu delmek istemesi ve helikopter saldırıları bir iki ayrıntı(!) da unutmamak gerek. Eee tabii bu kadar aksiyon içinde yaşama şansınız olabilmesi için gerçekten güçlü bir imhimmat deposuna ihtiyaç duyacaksınız. Bunlar klasik tabancadan ağır taramalı tüfeğe, keskin nişancı tüfeğinden (sniper) roketatarlara kadar geniş bir yelpaze de olacak. Mümkün olduğunca gerçekçi olma-ya çalışan bir oyun için silahlarda öyle çokta büyük değişiklikler beklenemez zaten. Söyleyebileceğim hem görüntü hem de ses olarak tatmin edici oldukları. Gerçekçilik demişken fiziksel gerçekçilikle ne kadar uğraşıldığını görmek için bir fıçıya ya da lambaya ateş edin yeter (hayır, roketatarla değil.) Fıçı aldığı darbeye göre düşecek, yuvarlanacak ; lamba da olması gerektiği gibi sallanacak. Belki ufak ayrıntılar ama güzellikte bunlarda gizlidir.

Grafikten ne haber?

Genç yapımcı Crytek yola çıkarken hedeflerinden biri olarakta ID Software'in grafik motorlarında yapılanın bir fazlasını vermektir: Dar ve loş koridorların karmaşık ışık ve gölge efektlerinin yapımından bir iki kilometrelik dev adaları görüş açınıza sokabilmeye kadar. Bunlar sözde kalsa bu kadar üstünde durmayacaktım ama bizzat şahit oldum: Oynadığım versiyonda karanlık bir katakomptan tabiat harikası bir adanın yüzeyine çıktım. Beş dakika kadar önce toz dumandan göz gözü görmezken şu an güneş ışığının bir yaprak üzerindeki parıltısına bakıyordum. Bunun kaynağında ışık-gölge oyunlarında polygon sayısının yüksek rakamlara ulaşması ve textureların çok detaylı olması yatıyor.

Sözün Özü: (Bunun da copyright'ı Skyman'e ait; izinsiz kullanıyı yerim.) Şöyle bir baktığımızda FarCry'nin günümüz fpslerinde görmek isteyebileceğimiz herşeyi sunduğunu görüyoruz. Üreticiler daha çıkmasına aylar olmasına rağmen böyle sorunsuz bir versiyon sunabildiğine göre son versiyonundan çok şey beklememiz hakkımız olacak. Bu saatten sonra büyük hatalar yapmazsa sağlam bir yapım olacak. ☺

Unreal Turnuvasına Hazır Olun

WCG öncesinde düzenlenen hazırlık turnuvaları devam ediyor. Bu ayın sonunda Unreal Tournament 2003 oyuncularını büyük bir heyecan ve kapışma bekliyor. Intel, Samsung ve Casper'in sponsorluğunda düzenlenen turnuva 15 Haziran'da aynı anda başlayacak.

Siberlig üyesi internet kafeler ve Casper Shop'larda yapılacak olan elemelerde başarılı olan oyuncular 29 Haziran'da İstanbul'daki büyük finale katılma hakkı kazanacak. Finalde dereceye giren oyuncular hem çok hoş ödüller hem de WCG Türkiye Elemeleri için seribaşı olma hakkı bekliyor.

3.05GHz'lik Intel işlemcilerle donatılmış Casper bilgisayarlarında hem UT 2003'ün hem de yarışmanın zevkini aynı anda çıkarabileceksiniz. Turnuvaya katılmayan oyuncular da izleyici olarak hem elemeler hem de finalere davetliler. Özellikle finalde turnuvanın yanı sıra farklı aktiviteler sizleri bekliyor olacak. Turnuvaya katılmak için www.siberlig.com adresini, turnuvayla ilgili haberler içinse Level Online ve Sky Turk'de yayınlanan Next Level'i takip etmeyi unutmayın.



Avrupa'nın En İyileri CPL İçin İstanbul'da

Su an kuşkusuz bizim için yılın en önemli haberini okuyorsunuz. WCG ile birlikte dünyanın en büyük turnuvası olan CPL'in Ağustos ayında yapılacak olan CPL Summer Dallas turnuvasının dünya üzerindeki 6 elemeli turnuvasından biri de ülkemizde yapılacak. Böylece Eurovizyon ve Formula 1'den önce biz oyuncular dünyanın kendi dalında en iyilerini konuk etmiş olacağız.

Davet usulü ile düzenlenen turnuvaya Avrupa'nın en iyi 8 takımı ve Türkiye'nin son turnuvada dereceye giren ilk 8 takımı davet edildi. Türk oyuncular için benzersiz bir şans bu. Çünkü hem rakiplerine karşı oynayarak deneyim kazanacaklar hem de kendilerini Avrupa arenasında kanıtama şansı bulacaklar.

7-8 Haziran'da düzenlenecek olan bu muhteşem organizasyona hepiniz davetlisiniz. Turnuva ile ilgili detaylı bilgiler için web sitemize bakabilirsiniz.

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

Maceradan maceraya akmaya hazırlanın!

Uzun yıllardan sonra Lucas Arts silkinip kendine gelmek istiyor. Pek çok kenar köşe oyun stüdyosuna yaptırılan kötü Star Wars oyunları ve dağıtımını üstlendiği çöp çıkan oyundan sonra o şanlı zamanları özleyiyor olmalı.

İşte eskinin klasiklerinden, biz macera oyuncularının nadide göz ağrılarından Full Throttle' a bunca yıldan sonra bir devam oyunu geliyor. Full Throttle macera ve motorsiklet üzerinde aksiyonu harmanlayan, çizgi film tadında grafikleri rock& roll müzikleri ve kopuk espri anlayışıyla bugün bile alınıp keyifle oynanacak bir oyun. Eskiden Lucas Arts'ın neden devamlı klasiklere imza attığını anlamının kolay yolu bu oyunun genel kalitesine ve işçiliğine şöyle bir bakmakla bile anlaşılır. Başlangıcından sonuna birinci sınıf bir film kalitesinde insanı içine çekip bağlayan bir macera. Nisan 2003 sayısında Derindekiler köşesinde zaten anlatmıştım bu klasişi.

İşte nihayet zamanının imkanlarını sonuna kadar kullanan Full Throttle artık eldeki yepyeni imkanlar sayesinde Full 3D, Full macera ve Full aksiyon dolu olarak dönüyor.

Elbette ilk oyunun atmosferini veren renkler ve o eşsiz çöl ve yol atmosferini, Easy Rider tadını korumaya özen göstermişler.

Grafikler 3d olmasına rağmen bizi en son Monkey Island oyunundaki gibi donuk yüzlerle hayal kırıklığına uğratmayacak çünkü renkler ve çizgi film atmosferi kadar karakterle-

rin yüz ifadelerinin modellenmesine de özen gösterilmiş. Yalnız nasıl söylesem bilemiyorum, ilk oyundaki kahramanımız Ben eskiden çok daha sempatik dururken kavga esnasındaki surat ifadesi çok daha pis çok daha rahatsız edici duruyor. Umarım bu sadece ekran görüntülerine has bir şeydir ve aynı karakter özelliklerini, aynı tadı alırız.

İlk oyundaki karakterler ikinci oyunda da mevcut. Maceralarımız bizi klasik bir macerada olması şart olan motorcu barları, hurdalıklar uçak mezarlıkları, petrol rafinerileri gibi yerlere taşıırken Maureen ve rahip Torque gibi eski dostlardan da yardım alacağız. Ben'in çetesi Polecats de tabii ki bizimle.

Motorcu Cenneti

Yol'un kuralları vardır ve bir motorcunun yaşamı akmakla hiç bir yere bağlanmadan, hiç kimseye bağlanmadan geçer. Fakat ıssız çöllerde altınızda motorunuzla bir yere varmaya çalışmadan giderken, yolun tadını çıkarırken bazen uğradığınız yerler vardır. Yakıt almak ya da motorunuza bakmak için. İşte yolda Ben ve çetesi öyle bir kasabadan geçerler ki doğrusu burası küçük ve uzaklarda yalnız bir yer olmasına rağmen bir motorcu için cennet gibidir. İstediklerini sunar yardım eder fakat kendi başına varoluşunu sürdürür. İşte ilk oyunda Corley Motor Şirketini kurtarmak için mücadele ettikten sonra bu sefer de bu küçük kasaba için çarpışıyoruz. El Nada'yı mahvetmişler ve bunu affedemeyiz, cehennem dolusu bedel ödeyecekler ve biz bunu ilk elden göreceğiz.

3D grafikler sayesinde artık çok daha fazla aksiyon hem motor üzerinde hem de kendi ayaklarımız üzerinde dövüş var. Eh ne de olsa konu çok daha agresif. Etrafta silah niyetine kullanılacak 40 kadar eşya mevcut. Tabii

Çıkış Tarihi:2003 son çeyrek
Tür:Macerada- Aksiyon.
Yapım:Lucas Arts.
Dağıtım:Lucas Arts.



delikanlıdan da öteyim diyenler daima çıplak yumruklarda düşmanlarına dala bilirler. Tabii ben etraftan kapılan bir ahşap sandalyenin rakibin sırtında kırılırken çıkarttığı sestem hoşlanırım ama seçim size kalmış. Zincirler, demir borular, elektrikli testereler!

Ayrıca tabii ki Full Throttle' ı Full Throttle yapan modifiyeli Corley motorumuz altımızda. Oyunda 2 farklı aracı daha kullanabileceğimiz söyleniyor, tabii ben Corley' imi asla aldatmam o arı. Egzoz borularından alevler fışkırtan bu çelik bebekle yine çok yol yapacağız gibi. Haydi Lucas amca görelim seni, eskiden olduğu gibi klasiklere imza at da güldür yüzümüzü!



VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Vampire: The Masquerade'in devamı yapıyor! Oyunun devamında yedi farklı vampir klanı bulunacak ve her klan gizlilik, hız gibi kriterlerle birbirinden ayrılacak. Kullanabileceğiniz silahlar arasındaysa; lav silahı, sniper silahı ve pompalı bulunuyor.

Bloodlines bu defa First Person Shooter olacak. Elimizdeki en ilginç bilgiyse oyunda Half-Life 2 motorunun kullanılıyor olması! Anlaşılan, Valve şimdiden Half-Life 2'den para kazanmaya başlamış. Bloodlines'in çıkış tarihiyse belli değil.



Lord of the Rings: Return of the King

Elimizde öyle bir oyun var ki...

Çok başarılı filmlerden sonra filmin adını taşıyarak yapılan oyunlar genelde çok başarılı olmaz. PS2'de oynadığımız Two Towers bu kurala uymayan bir oyundu. Tamamen aksiyona dayanan Two Towers, görselliği ve efektlerindeki başarıları ile bizi bir süre oyaladı. Hypnos Entertainment tarafından yapılan Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü Filminin oyunu da filmle beraber yapılmakta. Xbox, Gamecube, Gameboy Advanced, PS2 ve PC için ayı tarihte piyasaya sürülecek.

Film gibi oyun

Oyunun yapımcıları film ekibiyle iletişim içerisinde çalışmakta. Bu yüzden üçüncü filmdeki bir çok özellik oyuna da aynen aktarılacak. Fakat oyunla ilgili ipuçları vermenin filmin içeriğiyle de ilgili ipucu vermek anlamına geleceğinden ağızlarını iple dikmiş durumdalar.

Return of The King, ilk oyundan farklı olarak aksiyon yanında RPG özellikleri de taşıyacak. Yani sırf aksiyon olmayacak, biraz daha Tomb Raider benzeri bir oyun bizi bekliyor. Oyuna



katılan RPG özellikleri ise karakterimizin yalnızca bir iki özelliğini istediğimiz gibi değiştirebileceğimiz anlamına geliyor. Yani Aragorn kolcuysa kolcu (Ranger) kalacak. Bir Paladin'e dönüşemeyecek. Oyundaki karakterler filmde aynı karakterleri oynayan ve seslendiren aktörler tarafından seslendirilecek. Bu karakterlerin kimler olduğu hakkında kesinlikle bilgi vermeseler de en azından Yüzük Kardeşliği'ndeki karakterleri seslendiren aktörler olduğunu tahmin etmek için dahi olmaya gerek yok.

Yeni oyunun başka bir keyifli yanı ise artık iki oyuncunun aynı oyunda birlikte oynayabilmesi. Bunun için ortadan ikiye bölünmüş bir ekran yerine iki karakterde aynı ekranda yer alacak. Oyun içerisindeki objelerle etkileşime geçebileceğiz. Örneğin bir mancınığı kullanarak orcları yerle bir edebileceğiz.

Oyunda tüm Orta Dünya'yı dolaşmak yerine filmin geçtiği bölgelerle sınırlı kalacağız. Bu da oyunun belli bir senaryoyu takip edeceği ve bize tam bağımsızlık sağlamayacağı manasına geliyor. Fakat gidebileceğimiz mekanlar önceki oyundan daha fazla olacak ve bunları biz seçebileceğiz. Yani oyun önceki oyundan daha geniş olacak ve bize daha çok bağımsızlık sağlayacak. Ayrıca ana senaryonun yanında bize farklı

Çıkış Tarihi:Ekim 2003
Yapım:Hypnos Entertainment
Dağıtım:Electronic Arts
Tür:Aksiyon

maceralar yaşatacak olan alt questler de olacak. Böylelikle hem oyunun süresi uzayacak hem de oyundan aldığımız zevk daha da artacak. Ayrıca kararları biz verdiğimiz için kahramanlarla daha da bütünleşmemiz sağlanacak. Oyunda gizli questler de bulunacak. Bir questi seçtiğimiz zaman diğerinden vazgeçmemiz gerekip gerekmediği hakkında bir bilgi yok. Fakat bu özellik oyuna eklenirse oyunu tekrar oynamak için bir bahanemiz olacağı kesin.



Kelimeleri unuttuk

Farkındaysanız buraya kadar yazdıklarım hep üstü kapalı bilgiler. Çünkü her ne kadar oyunun yapımında ilerlenmiş olsa da gizlilik düzeyi epeyi yüksek tutuluyor Sanırım bundan sonrası için hayal gücümüzü çalıştırıp sabırla beklemekten başka yapabileceğimiz bir şey yok. ☺

SIM CITY 4'E EK PAKET

Electronic Arts, Sim City 4 için ilk eklentiği duyurdu. Rush Hour adındaki eklentide ulaşım ağırlık veriliyor. Ek pakette şehrin ulaşım sorunlarıyla ilgilenebileceğiz. Bunun için metroları veya tren yollarını kullanabileceğiz. Ortaya çıkan sorunlarla da siz başa çıkacaksınız.

Sen olarak, Rush Hour'da insanlar için araba ve helikopter gibi yeni araçlar da bulunacak. Eklentiği oynamak için Sim City 4 CD'sine ihtiyacınız olacak.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Geçen ay duyurduğumuz Splinter Cell: Shadow Front'un adı değiştirilerek resmi olarak duyuruldu. Splinter Cell: Pandora Tomorrow adlı oyun 2004 yılında tüm konsollara ve PC'ye çıkacak. İddialara göre daha gerçekçi grafiklere sahip olacaktır. Ama oyunun esas önem taşıyan yanı, gizlilik gerektiren görevleri multiplayer online olarak oynayabilecek olmamız. Stealth Action türü için bir ilk olacak bu.



The Sims 2

Başımın belası geri döndü!

Küçüktük ufacık top oynadık acıktık. Sonunda bir işe girdik çalıştık. Para kazandıkça harcadık harcadıkça daha çok kazanmak için daha çok çalıştık. Daha da çok kazandıkça daha da çok tükettik. Evimize devamlı bir şeyler ekledik değiştirdik ve zamanla karakterimizi geliştirdik. Gerçek yaşamın simülasyonu. Sonra Living Large eklendi ve evimiz ile ilgili yapabileceğimiz daha farklı seçeneklerimiz oldu. Hot Date ile



Sim'lerimizi flört ettirdik, House Party ile evde deliler gibi partiler verdik. Zaman geldi Vacation ile tatile çıktık. Orada da farklı atraksiyonlara girdik. Eve dönerken sokakta bir kuğu yavrusu bulduk çok sevdik ve ona Garip deyim Unleashed ile evimize aldık. Bu ay Superstar gelecek ve o zaman ünlü ol-

mak, herkes tarafından sevilme olacağı amacımız. Fakat esas değişim yolda ve şimdilik belirsiz de olsa gelecekte bütün yaşam döngüsünü bilgisayarımıza taşıyacak. Sims 2!

Bilgisayar oyuncularının neredeyse yarısı "kadın" dediğimiz varlık türündendir. Aramızda uzun zamandır bilgisayar karşısında fotosentezle yaşadığından bu türe yabancı olanlar olabilir tabii ki. Ama biraz evden çıkıp hava alınca insan yeniden onların varlığına alışıyor, korkacak bir şey yok. Erkekler arasından da manyakları olmasına rağmen Sims'in esas oyuncu kitlesi işte bu bayan oyunculardır ve her fırsatta çıkan her görev paketiyle erkek arkadaşlarını oyun peşinden koşturarak deliye çevirirler. İşte Sims seven herkese bomba gibi bir haberim var, hele ki bütün görev paketlerini alıp deli gibi para harcamış olanlara. Maxis Sims 2'de şu ana kadar Sims'in geldiği noktayı her yönden aşıyor. Elimize geçen ilk ekran görüntülerinden de fark edileceği üzere atmosfer ciddiye uçuşmuş ve bu detaylar karşısında insan dumur oluyor.

Kuşaklar Boyunca Sims

Sims 2'nin en önemli özelliği artık karakterlerimizin DNA sahibi olması, doğup büyüyüp, yaşlanıp nihayet ölmeleri. Artık oyunda bir amacımız var, yaşadıkça karakterimizin başarısına göre puan alıyoruz. Sonunda ölünce bakıp "Vay be, High Score tablosuna girecek bir hayat yaşamışım!" demek mümkün. Tabii çocuk çocuğa karışan biri için hayat o noktada bitmiyor. Genetik yapısını, tabii boynuzlanmadıysa, huyunu suyunu taşıyan evlatları ve kuşaklar boyunca yaşam sürüp gidiyor. Hayatta

Çıkış Tarihi:Belli değil
Tür:Simülasyon
Yapım:Maxis
Dağıtım:Electronic Arts

önemli olan bütün ilkleri yaşıyoruz ve bu ilklerin nasıl olup bittiği hayat boyunca bize etki ediyor. İlk emekleme, adım, tokat, öpücük, sevişme diye gidiyor liste. Hayattaki büyük dönüm noktaları bunlar. Ayrıca çok detaylı ve kullanması basit bir sistemle yarattığımız karakter görünüşü olarak da kendine kas olacak. Tamamen yeni bir yüz ya da kendi yüzümüzün benzerini oluşturmak mümkün.

Oyun içi görüntülere dikkatle bakarsanız orada öpüşen kızın yüzündeki hafif utangaç ve tatlı ifadeyi görürsünüz. İşte bu ben normalde pek Sims hastası olmamama rağmen beni etkiledi. Gerçekten de bu oyun simülasyonlarda ilk Sims'in yarattığı devrimden daha da büyük bir devrim yaratacak. Anlaşılan Maxis toplam 7 Sims'den topladığı parayı çok daha güzel bir eser yaratmaya harcamış.

Oyunun henüz çıkış tarihi belli değil ve verilen bilgiler de görüntüler de çok



kısıtlı. Ayrıca ilk Sims'e görev paketleriyle eklenen özelliklerin bu oyunda olup olmayacağı, daha sonra ayrı paketlerle eklenip eklenmeyeceği belli değil. Bu özellikler oyunda direkt olsa bile pek çok ek paket çıkacağına adımız gibi emin olabiliriz.

Şimdilik Sims'e devam etmenizi ya da bir değişiklik yapıp Alter Ego Oynamanızı öneririm. ☺

İşte Sims'in fikir babası olan oyun: ALTER EGO

Anlaşılan Will Wright internette oldukça meşhur olan ve dehşet sevilen bir oyun olan Alter Ego'dan tazlasiyla etkilenmiş. Çünkü Alter Ego'da önemli ya da önemsiz gözlükse de hayatımızı değiştiren olaylarda kararlar vererek anne rahminden ölüme kadar bütün bir hayatı yaşıyoruz. Ufacık bir seçimin farklı olması hiç beklenmeyecek bir şekilde hayatımızın akışını tamamen değiştirebiliyordu. Sims 2'de işte bu noktaya önem verilmiş. Bu arada sakın yapmanız gereken işleriniz varsa Alter Ego oynamaya başlamayın çünkü tam anlamıyla bağımlılık yapıcı, oynayanı esir eden çok zevkli ve düşündürücü bir oyun. Hayatınızın anlamını sorgulamanıza sebep olabilir, hatta olur. Oynamak istediyseniz hemen gidiniz: <http://www.theblackforge.net/>

rehabiliyordu. Sims 2'de işte bu noktaya önem verilmiş. Bu arada sakın yapmanız gereken işleriniz varsa Alter Ego oynamaya başlamayın çünkü tam anlamıyla bağımlılık yapıcı, oynayanı esir eden çok zevkli ve düşündürücü bir oyun. Hayatınızın anlamını sorgulamanıza sebep olabilir, hatta olur. Oynamak istediyseniz hemen gidiniz: <http://www.theblackforge.net/>

Worms 3

Çıkış Tarihi:Belli Değil
Tür:Strateji
Yapım:Team 17
Dağıtım:SEGA

Kaybolan kurtçuklarımızı 3D'ler bulup yetiştirmiş...

`En Orjinal Oyunlar` başlıklı bir dosya konusu hazırlasaydık, ilk bahsedeceğimiz oyunlardan biri Worms olurdu. Amiga'nın en sağlam yapımcılarından biri olan Team 17'nin geliştirdiği Worms, eğlenceli oynanışı ve bilgisayar tarihindeki en radikal sıra tabanlı strateji olması sebebiyle akıllarımıza kazandı. Basit grafiklerle bu kadar eğlenceli bir oyun yapabilmek herkesin harcı olmasa gerek. Belki de bunun için eskiden bilgisayarcıya gittiğimizde listeyi elimize alıp oyunların yanında Team 17 ismini arardık. Belki de...



sorun çıkartabilir. 3D strateji veya platform oyunlarının birçoğunda kamera problemi yaşanıyor.

Aslında ikinci sorunun cevabı da birinciyle paralel. Oyunun eski şirin ve eğlenceli atmosferi korunuyor. Kurtçuklar yine, yeni ve komik animasyonlarla karşımıza çıkacak. Team 17 bu konuda da her şeyin eskisi gibi olacağını belirtiyor. Yani çizgi film havasında...

Kullanılan yeni grafik motoru zeminlerin parçalanmasına veya deforme olmasına izin veriyor. Oyunun eski versiyonlarında olduğu gibi yine silahlarınızla



la yeni bir mod... Worms 3'te, Wormpot adında yeni bir mod yer alacak. Wormpot kollu makine mantığıyla işliyor. Bu mod'da oyun seçenekleri rastgele belirleniyor. Wormpot'u seçip oyuna başladığınız zaman hiçbir yere hareket edemeyen veya sadece bir silahı olan kurtçuklarla karşılaşabilirsiniz.

Worms 3'te yine lav, çimen ve peynir temalı haritalar bulunacak. Bunların yanı sıra uzayda veya savaş alanlarında geçen birçok haritada oynama şansını yakalayacaksınız. Oyunda, eskiden olduğu gibi yine kendi haritalarınızı oluşturabilecek veya varolan haritalarda değişiklik yapabileceksiniz.

... Ve silahlar. Worms 3'te serinin diğer oyunlarında da bulunan Super Sheep gibi silahların yanında şimdilik ismi açıklanmayan birkaç yeni silah da bulunacak. Oyunda ayrıca Jēt Pack gibi eşyaları da kullanabileceksiniz.

Worms 3, LAN'dan veya GameSpy sunucularından çok oyunculu olarak oynanabilecek.

Yeni bir boyut...

Worms'un yeni versiyonu 3D olarak hazırlanıyor. Hemen kafanıza takılan soruları soralım: 1. 3D grafikler oynanışı zorlaştıracak mı? 6. Oyun eskisi kadar şirin ve eğlenceli olacak mı?

İlk sorudan başlayalım... Team 17, 3D grafiklerin oynanışı zorlaştırmayacağını iddia ediyor. Firma, oyunun aynı eski versiyonlardaki gibi rahatça oynanabileceğini ve bunun için kamera açıları çok iyi seçtiklerini belirtiyor. Peki ya ip kullanımı? Açıkçası, Worms serisinde en çok kullanılan eşyalardan biri olan ipin 3D versiyonda eskisi kadar esnek olmayacağından korkuyoruz. Bunun yanında yine ip kullanırken kamera açıları

devasa çukurlar açabilecek veya çevredeki objeleri parçalayabileceksiniz. Zaten bunlar olmasaydı Worms de olmazdı. Umarız, fizik modellemesi de eskisi gibi olur da kurtçuklar kafalarını sağa sola vura vura aşağı uçarlar.

Oyunda yağmur gibi yeni hava koşulları da bulunacak. Yağmur, kurtçuklarınızın dengelerini kaybedip aşağı yuvarlanmalarına neden olabilecek.

Sonra?

2D'den 3D'ye geçiş dışında Worms 3'te serinin diğer oyunlarına oranla değişen çok fazla bir şey yok. Yani oyunun oynanışı aynı eskisi gibi olacak. Tabii ki oyunda birkaç ufak değişiklik daha var. Mese-

Bekleme zamanı...

Worms 3'teki yenilikler aşağı yukarı bu şekilde. Yeni oyunun çok fazla yenilik içermediği bir gerçek, ancak oyunun 3D versiyonunu gerçekten de çok merak ediyoruz. Aslında Worms 3, 3D olmasa da olurdu. Sonuçta Worms gibi bir oyun için 2D grafikler oldukça rahat ve şirindi. Şimdiyse Team 17 zoru başarmaya çalışıyor. Umarız başarır... ☺

SILENT HILL 3

23 Mayıs'ta PS2 versiyonu çıkan Silent Hill 3 PC'ye de geliyor. Oyunun yeni versiyonunda bu defa Laura yerine Heather adında yeni bir bayan karakteri kontrol edeceksiniz. Oyun, Heather'ın alış-veriş merkezine yaptığı ufak bir geziyle başlıyor. Heather'ın merkezden ayrılmasına yakın, bir anda her yer

kararıyor ve herkes ortadan kayboluyor. Kızımız da ortaya çıkan tuhaf yaratıklara karşı yaşam savaşı vermeye çalışıyor. Silent Hill 3 oynanış ve atmosfer olarak serinin ilk iki oyunundan çok farklı değil, ancak grafiklerin eskisinden daha detaylı olacağını biliyoruz.



Chrome

Son moda bir FPS, tam mevsimlik

İlk okuduğunuzda oyun isminden dolayı Conan'ın tanrısını çağırıyor öyle değil mi? İnsanın aklına kılıç, balta ve savaşçılar geliyor. Oysa Chrome gelecekteki bir zaman dilimini konu alıyor. Beta sürümünden didikleğimiz oyunda bir paralı askeri canlandırıyoruz. Fakat bu sizin bağımsız olarak bir sürü göreve gidebileceğiniz anlamına gelmiyor. Oyun belli bir senaryoya bağlı kalarak ilerliyor. Biz ise görev aralarında adamımızı bazı siberetik eklentilerle güçlendiriyoruz. Böylelikle daha

daki kutudan silahlarımızı alıyoruz ve önümüzdeki arkadaşımızı izleyerek düşmanın üssüne doğru yola çıkıyoruz. Oyuna girmeden önce oyunun daha beta olmasından kaynaklandığını düşündüğüm uzun bir yüklemle karşılaşım. Maalesef çözünürlük olarak yalnızca 800 X 600 seçebiliyorduk. Genel olarak araziye baktığımda rüzgar da çimlerin dalgalanışı, ağaçların salınışı gibi ayrıntılar gayet iyi görünüyordu. Bu görevde takım arkadaşımızı takip ederken bir yandan da karakter modellerini inceleme fırsatım oldu.

Fizik modeli düzgün görünüyor, gerçekçi iskelet hareketlerine göre hareket ediyordu. Fakat beni en çok rahatsız eden yanı takım arkadaşımın altına bez bağlanmış bebek gibi yürümesi oldu. Paytak paytak yürüyen arkadaşım çok nadir de olsa ağaçlara da takıldı. Bir süre sonra ekranın altında ve tam ortasında bulunan radarımda iki adet düşman belirdi ve çatışmaya girdik. Silahın ses efekti ve grafikleri gayet düzgündü. Ayrıca ayakta, çömelerek ve yere yatarak ateş ettiğimde isabet yüzdem epeyi fark etti. İlk nöbetçileri her oynayımda, zorluk seviyesi fark etmeden, kolayca vurduğumdan bana yapay zeka konusunda pek ipucu veremediler. Rakiplerinizi öldürdükten sonra onların üzerini arayarak üstlerinden düşenleri toplayabiliyorsunuz. Tıpkı Vietcong'daki gibi bu oyunda da rakiplerinizi uzun bir çatışmadan sonra öldürürseniz üstlerin-

den az malzeme çıkarken bir seferde temizlediklerinizden bayağı eşya toplayabiliyorsunuz. Inventory ekranından da anladığınız üzere taşıyabileceğiniz eşya sayısı bu çantanın kapasitesi ile sınırlı.

Köprüye doğru

Ormandaki iki talihsiz nöbetçi den sonra köprüdeki diğer üç talihsiz yöneldik. Bu kez



el bombası kullanmaya karar verdim ve adamım sağdaki askerle çatışırken bende soldaki ikisine köprü başı hediyelerini yolladım. Sevgiyle kucakladıkları bu hediyelerimin sonunda bomba ortalarına düşmüş olsa da etki alanından dolayı ancak birisini öldürebildim. Köprü başındaki nöbetçilerin cesetlerine yakından baktığımda bazılarının yüzünde son derece başarısız bir kan efekti olduğunu fark ettim. Aynı efekt ormandakilerde de vardı. Fakat vücutta bir efekt mevcut değildi. Köprüden sonra üsse doğru ilerlerken ufak bir vi-

iyi koşabiliyor, daha güçlü olabiliyor ya da daha sessiz yürüyebiliyoruz. Bu eklentileri beta'da tecrübe etme imkanım maalesef olmadı. Bir şekilde üzerimizden kaldırılabilmeme karşın oynayımda büyük bir fark görmedim.

Beta testte

Betada oynadığımız görevde bir takım evrakları ele geçirmek için bir şirketin üssüne baskında bulunmak üzere bir gezegene iniyoruz. Oyunun temel hareketlerini ve yeteneklerini kısaca tecrübe edebileceğimiz bu görevde yanımız-

FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT

En iyi uçuş simülasyonlarından biri olan Flight Simulator'ın devamı geliyor. Flight Simulator 2004: A Century of Flight'ta bu kez uçakların tarihini konu almıyor. Bu da en eskisinden en yenisine kadar birçok uçağı kullanabileceğiniz anlamına geliyor. Oyunda; 1903 Wright Flyer, Vickers F.B.27A Vimy, Curtiss JN-4D, Ryan NYP Spirit of St. Louis ve Douglas DC-3 gibi 24 adet uçak bulunacak. A Century of Flight'in grafikleri de eiden geçireliyor ve oyuna yeni hava koşulları ekleniyor. Hava şart-

ları oynanışı da etkileyecek.

Eski uçakları kullanmak kesinlikle çok keyifli olacak. Simülasyon fanatikleri A Century of Flight'i oynayabilmek için yaklaşık bir ay kadar daha, yani Temmuz ayına kadar beklemek zorunda.



LOTUS CHALLENGE

Yeni bir Lotus oyunu geliyor. XICat Interactive'in geliştirdiği Lotus Challenge karma bir yarış oyunu olacak. Lotus Challenge'da Formula 1'den Le Mans ve GT'ye kadar birçok tipte arabayı kullanma şansı yakalayacaksınız. Oyundaki toplam araba sayısıysa 40 olacak.

Lotus Challenge'in Challenge mod'unda rampalardan atlama gibi birçok eğlenceli şey yapacaksınız. Ayrıca oyunda gerçekçi bir hasar modellemesi kullanılıyor.



deo girdi ve sol kuledeki keskin nişancının bizi fark etmesiyle korkan arkadaşım benden onu etkisiz hale getirmemi istedi. Bende ağaçları siper alarak kuleye doğru ilerlemeye başladım. Nişancı ona yaklaşıncaya kadar beni yalnızca bir kez vurabildi. Bende onu vurup indirdim. Silahınızı kullanırken sağ tuşla nişan alabiliyorsunuz. Bu modda daha ağır yürümenize karşın isabet yüzdeniz artıyor. Ayrıca silahınızın üstündeki sayaçtan şarjörde kalan mermileri görebiliyorsunuz. Kuledeki nişancı asansörün üstüne düştü. Bende asansöre binerek yukarı çıktım ve içeri girecek adamıma destek olmak için sniper tüfeği ile etrafı temizlemeye başladım. Bu arada asansörle yukarı çıkarken, asansör vurduğum nişancının cesedinin içinden geçti! Bu bence oyundaki gerçekçiliği yok eden büyük hatalardan birisiydi. Aynı şekilde yerdeki cesetlere ateş ettiğimde de cesetler sürüklenmelerine karşın parçalanmadılar. Adamım içeriye girdikten sonra kapıdan çıkan iki askeri daha temizledim.

Jip geliyooor

Ben hala kulede beklerken köprü tarafında bir cip ve dört askerin geldiğini gördüm. Cipteki iki askerden sağdaki makineli tüfeği kullanırken soldaki ise

şoförlük yapıyordu. Şoförü vurduğumda araç durdu fakat makineli tüfeğin başındaki asker inip siper alacağına bana ateş etmeye çalıştı. Tabiki onu da rahatlıkla vurdum. Buradaki başka bir noktada ben kafamı çıkartmadığım sürece makineli tüfeğin etrafta dolaşmasıydı. Ölmediğim kesinlikle belli olmasına karşın beni yerime çivilemeyi tercih etmedi. Sniper tüfeğinde 4 farklı mermi kullanılabiliyordu. Fakat ben betada yalnızca birini görebildim. Bu mermi ile kafadan vurduğunuzda tek mermi ile ölen askerler vücutlarından vurduğunuzda topallıyor ve ikinci mermi ile ölüyorlardı. Fakat önceden belirlenen bir hatla koşan bu askerler maalesef şoförünü vurduğum aracın arkasına takılarak aptal gibi koşmaya devam ettiler. Bu tip hatalar beni oyunun yapay zekası hakkında ciddi şüphelere yöneltti. Aynı hataları görevin ilerleyen bölümlerinde binanın içinde de gördüm. Keskin nişancı kulesinde işimiz bittikten sonra arkadaşımız bizim yardımımızı istiyor ve bina içine dalıyoruz. Asansör ile katlar arası gezinip etrafı temizlerken, ihanete uğruyor ve daha önce binaya girerken gördüğümüz kadın karakterle yeniden takım olup yolumuza devam ediyoruz. Bina içinde SMG tipi üçüncü bir silaha daha rastladım. Bu silah daha isabetli atışlar yapabilen fakat verdiği zarar daha düşük olan bir silahtı. Çünkü tabancam da kullandığım ebattaki mermileri kullanıyordu. Bina içinde bir yerde ana bilgisayara girerek onu hack ettim. Hacking için oyunda kullanılan sistem ise cep telefonlarımızda bile bulunan "kapalı kutuları tek tek açip eşini bul ve onu yok et" tipi, gayet yaratıcılıktan uzak bir oyundu. Betada oyun bir yerde takılıp kaldı. Yani görev bitmedi ama test bitti.

Chrome!

Genel olarak baktığımızda Chrome bize güzel şeyler vaad eden bir oyun. Fakat



NEXTLEVEL SKY TURK'TE

7 yıldır Türkiye'de bilgisayar oyunculuğunun merkezinde bulunan LEVEL, Türkiye'nin tek bilgisayar oyun ve oyuncularına yönelik programını hazırlıyor. Bilgisayar ve konsol oyunlarından en son oyun haberlerine, mobil oyun platformlarından oyuncuların ihtiyaç duyacağı donanımların tanıtımına kadar NextLEVEL, bundan böyle Türkiye'de oyuncuların televizyon aracılığıyla bulunduğu yegâne platform olacak. NextLEVEL'i her cumartesi saat 13:10 - 16:00 arası SKY Turk'te Kablo TV, DigiTURK ve www.skyturk.tv adresinden izleyebilirsiniz.



AXLE RAGE

Sea Dogs ve Pirates of the Caribbean gibi oyunların Rus yapımcısı Akella'dan yeni bir aksiyon oyunu geliyor. Motorsikletli bir "sert adamı" oynadığımız Axle Rage, şarjörüz Full Throttle kadar karakterli bir oyun olacak. Sinematik ve önceden hazırlanmış sahnelerle bezenmiş oyun için yapımcılar "sinematik" kelimesini sık sık kullanıyorlar. Bakalım, göreceğiz.

FIRE WARRIOR

Kuju Entertainment, bu yılın sonlarına doğru çıkacak olan yeni bir FPS oyunu için çalışmalarına başladı. Fire Warrior'da, Imperium'lara karşı savaşmak zorunda kalan genç bir Tau savaşçısını kontrol edeceksiniz. Fire Warrior klasik FPS anlayışının dışında bir oyun değil. Fire Warrior'u ilgi çekici yapan şeyse, oyunun Warhammer 40,000 evreninde geçmesi. Oyundaki silah sayısı ise ondokuz olacak ve her silah için ikinci bir ateş seçeneği olacak. Anlaşılan, derin aksiyon oyunlarını sevenler için Fire Warrior eşsiz bir oyun olacak.

oyunun beta olmasından kaynaklandığını ümit ettiğim bir çok hataya ve sıkıcı özelliklere de sahip. Deus Ex'e rakip olabilir. Ama Deus Ex'e rakip olmaya soyunan bir oyun için geliştirilmesi gereken bir çok yanı var. Oyunda motor ve oynanış olarak hiç bir sorunla karşılaşmadım. Beta bir kez bile çökmedi. Adamımız bir kez bile takılmadı. Oyunun dinamikleri beni rahatsız etmedi. Gene de yapay zekanın daha çok geliştirilmesi ve animasyonlarda zamanlamaların oturtulması gerek. Fakat senaryo olarak oyunun bizi eğlendireceğini öngörebiliyorum. Ayrıca siberetik eklentilerle karakterimizi sessiz bir sukastçı ya da ağır silahlar taşıyan bir savaş makinasına çevirmek bizim elimizde olacak. Oyun her adımda size bir sürpriz ve beklenti sunuyor. Çeşitli iklimlerde geçen 14 görev vaadededen Chrome için beklemeye de geçecek gibi. ☉



BASKIYI DURDURUN!

Son anda elimize geçen haberler

► Conflict: Desert Storm'un yeni versiyonu yolda... Bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak olan oyunda Irak ve Kuveyt çevresinde geçen yeni görevler yer alacak. Bunun yanında seçebileceğiniz yeni karakterler de olacak

► Electronic Arts, James Bond'un lisansını 2010 yılına kadar satın aldı. 2002 yılında James Bond 007: Nightfire'in bir milyondan fazla satmasından sonra bu karar veren firma, Everything or Nothing adında yeni bir James Bond oyununun da yapımına başladığını duyurdu. Yeni James Bond oyunu bu yılbaşında piyasada olacak.

► Başarılı oyunları ile tanıdığımız Infogrames, ismini Atari'yi satın alan firmadan sonraki oyunlarını da Atari ismiyle çıkartacak.

Eski Infogrames, yeni Atari, Atari ismi çok avansel olduğu ve herkes tarafından bilindiği için bu şekilde bir değişiklik yapmış.

► Microsoft, Train Simulator'ın ikinci versiyonunun yapımına başladı. Train Simulator 2'de bu kez modern ve tarihi trenler bulunacak. Ayrıca Train Simulator 2'deki mekânlar da yenileniyor.

Yapım aşamasındaki bir diğer tren oyunu ise Trainz Railroad Simulator 2004. Auran tarafından geliştirilen oyunda tren yolu tasarlayacaksınız. Oyunda Amerika'dan Almanya'ya kadar birçok yerde bulunacaksınız.

Her iki oyunun da çıkış tarihi şu anda belli değil.

► Oyunlar arasında isim değiştirmek son zamanlarda çok moda. Bu yüzden uzun zamandır beklediğiniz oyunlar listelerde göremezseniz üzülmeyin. Mesela, Sea Dogs 2 artık Pirates of the Caribbean, Imperium Galactica 3'ün yeni adı ise Galaxy Andromeda olarak adlandırılmış.

yükleniyor...

Yeni bir liste, yeni çıkış tarihleri ve yeni beklentiler...

1914: Great War	Strateji	1-Ağustos-2003
Aquanox 3	Aksiyon	Belli Değil
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil
Breed	FPS	Belli Değil
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	10-Ekim-2003
Colin McRae Rally 3	Yarış	27-Haziran-2003
Commandos 3: Destination Berlin	Strateji	27-Eylül-2003
Conflict: Desert Storm II	Aksiyon	Belli Değil Yeni!
Egypt 3	Adventure	28-Kasım-2003
FIFA 2004	Spor	Belli Değil Yeni!
Halo	FPS	10-Haziran-2003
Half-Life 2	FPS	30-Eylül-2003 Yeni!
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	Belli Değil
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	3-Ekim-2003
KnightShift	RPG	Belli Değil
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	27-Ocak-2004
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	RPG	27-Mayıs-2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	25-Kasım-2003
Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Savage	FPS	29-Temmuz-2003 Yeni!
Schizm 2	Adventure	31-Ekim-2003 Yeni!
Star Trek Elite Force II	FPS	20-Haziran-2003
The Sims 2	Simulasyon	Belli Değil Yeni!
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	Belli Değil
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Tron 2.0	Aksiyon	26-Ağustos-2003
Unreal Tournament 2004	FPS	Belli Değil Yeni!
XIII	FPS	23-Eylül-2003

Level Pro Evolution Soccer 2 rekorları (tamamen gerçektir)...

En farklı maç: 9-0 (Gökhan'a karşı, Firat)

En erken gol: 5. saniyede (10 dakikalık maçta, Sinan)

En golcü maç: 6-5 (Firat'a karşı, Gökhan)

Hiç yenilmeden ard arda kazanılan maç sayısı: 16 maç (Gökhan'a karşı, Firat)

Turnuvalarda en fazla şampiyon olan kişi: 7 turnuva (ard arda) Firat

Turnuvalarda ard arda 0 puan alan amatör: CHIP grafikeri Gökhan

Hiç maç yapmadığı halde gasp yoluyla en fazla ekler yiyen kişi: Berker

Hiç maç yapmadığı halde iki adet profitelere yiyeceğini sanan koca kafalı şirin kişi: Burak

Bilen Adam

Abandone olmak

Uzunca bir süredir aldığımız "Neden 4-5 sene öncesinin oyunlarını CD'nizde vermiyorsunuz?" sorusuna cevap vermek istiyorum. Eski oyunlar, yani endüstri tabiriyle "abandonware" kelimesi, "terkedilmiş yazılım" anlamına gelmekte. Bu konu çok büyük tartışmalar yaratıyor oyun dünyasında. Oyunları üretenler bir oyun ne kadar eski olursa olsun dağıtım haklarının asla kendilerinden düşmeyeceğini savunurken, diğer taraftan 10 sene öncesinin bir oyununu almak isteyen oyuncu ne yapar? Değil dükkanlarda, yapımçı firmanın kendisinden dahi parasıyla almak istediği eski oyunları bulamayınca çok doğal olarak abandonware'e yöneliyorlar. Ayrıca, diyelim benim elimde Leisure Suit Larry gibi klasik ama çok eski bir oyunun orijinali var, ama zamanla bozulan CD'leri artık bilgisayarımı okumuyor. Ne yapacağım? Orijinal oyunla birlikte verilen garanti sözleşmesi ne dahilinde oyunumun yerine yenisinin verilmesi gerekiyor, çünkü kullanıcı hatasından bozulmadı. Ama gelin görün ki Sierra Larry serisini üretmeyi 8 sene önce kestiği için, abandonware'e dönmekten başka şansım yok. Şimdi hem size, hem de üreticilere soruyorum: 30\$ verdiğim orijinal oyunumu değiştirmiyorsanız, gidip internetteki abandonware sitelerinden Larry'yi indirmem yasal mıdır, değil midir? İşte size yasal olan ve etik olan arasında bir iklim.

Oyunların satış şekilleri gelişmiş ülkelerde şöyle özetlenebilir.

1) Oyunu çıktığı gün, taze taze alırsanız, orijinalinin ücreti 30 ila 40 dolardır.

2) O kadar para vermek istemiyorsanız, beklerseniz. Birçok oyun 6 ay geçmeden "Budget" (hesaplı) statüsünde yeniden piyasaya sürülür. Fiyatları 5 ile 20 dolar arasında değişir.

3) Bazı oyunlar da başka oyunlar veya ek görev paketleriyle birlikte bir paket haline getirilir ve piyasaya sürülür. Bu oyunlar inanılmaz hesaplı olabilir. Örneğin bu ay içinde Avrupa'da Morrowind Gold Edition piyasaya çıktı, içinde Tribunal ek görev paketi de var. Garantisi, haritası, kitapçığı dahil süper bir paket halinde ve fiyatı sadece 20 dolar.

Türkiye'de ise GTA 3, Mafia gibi çok tutulmuş oyunların haricindekiler bir parti kopyalanır, daha sonra bulmanız ise neredeyse imkansızdır. Haliyle de okuyucularımız "eski oyunları nereden bulurum" sorusunu fazlasıyla sorar. Ne yazık ki yasal olarak elimiz kolumuz bağlı, çünkü firmalar özellikle izin vermezse (bu ay CD'mizdeki Lure of the Temptress mesela), veya o oyunun tek seferlik dağıtım hakkını (bizim 3 sene öncesine kadar yaptığımız gibi) binlerce dolar karşılığı satın almazsanız, o oyunu abandonware sitesinden çektiğinizde suç işliyorsunuz demektir. Çünkü bir yazılımın yayın haklarının tamamen serbest düşmesi için belirlenmiş kanuni süre 75 yıldır. Yani 1995 yapımı Doom ancak 2070'de abandonware statüsüne düşer.

Ama firmaların gereksiz kâprisleri yüzünden oynamak istediğim halde Leisure Suit Larry bulamıyorsam da tepemin taşı atar!... Yanılıyor muyum?

inceleme

ALTIN KLASİKLER



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



FIRST-PERSON SHOOTER



Battlefield 1942 (PC %92)

Secret Weapons ve Star Wars modifikasyonları yolda. Battlefield 1942 hiç ölmeyecek gibi görünüyor.

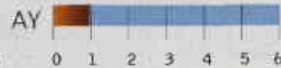


STRATEJİ



Rise of Nations (PC %92)

Tam zamanında! Age of Mythology'yi Altın Klasikler arasına kattıktan hemen sonra olan boşluğu Rise of Nations fazlasıyla dolduruyor.

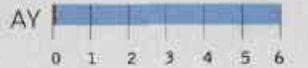


ROLE PLAYING



Hakeden yok

Bu ay elimize geçecek olan Mistmare, daha sonra da sırada Lionheart ve Greyhawk var. Ama şu anda listeye girmeyi hak eden yok.



RISE OF NATIONS

Kalkın uygarlık kuralım!

Bilgi için: <http://www.riseofnationsinsider.com> Yapım: Big Huge Games Dağıtım: Microsoft Tür: RTS Multiplay: İNternet üzerinden Gamespy ve LAN.
Minimum Sistem: 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı. Önerilen Sistem: 1 GHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

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

Bir barbar, bir barbara, "Bre barbar, gel beraber, Barbaristan'da bir uygarlık kuralım. Böyle olmayacak, taş baltayla felan nereye kadar be olm?"

demış! Ve böylece başlamış insanoğlunun bitmek tükenmek bilmeyen uygarlık yolundaki sonsuz çilesi! Ardından kapitalizm gelmiş, üretim ve tüketim çılgınlığı gelmiş, nüfus patlamaları, kısıtlı kaynaklar için verilen savaşlar, nükleer kış korkusu, biyolojik saldırı tehdidi, küresel terörizm ve ille de hiç ölmek bilmeyen emperyalizm gelmiş. Tabii böyle nereye kadar gider bilinmez. Ve fakat Rise of Nations tüm bunların nereye gidebileceği hakkında belli bir fikir veriyor, vermiyor değil.

Rise Of Nations'ın arkasındaki isim Brian Reynolds, tabii bu isim çoğunuz için pek bir anlam ifade etmeyebilir. Ancak oyun dünyasını çok yakından takip edenler bu elemanın Civilization 2 ve Alpha Centauri'yi tasarlayan eleman olduğunu iyi bilirler. Bu defa Reynolds eski bir efsaneyi canlandırmaya çalışmak yerine, kafasındaki oyunu yapmaya çalışmış gibi görünüyor. Big Huge Games programcıları pek çok alışılmış sıra tabanlı ve gerçek zamanlı strateji unsuru bir potada eritip ortaya hayli detaylı, ama oynaması kolay, yüksek tempolu bir strateji oyunu koymayı başarmışlar.

Uygarlık için şehir gerek!

Rise of Nations oynamaya başlamadan önce bugüne dek oynadığımız tüm strateji oyunlarında öğrendiklerinizi bir kenara koymanızı öneririm. Bunun sebebi bugüne dek diğer oyunlarda yapmaya alıştığınız şeylerin bu oyunda işe yaramayacak olmasıdır. Ne kaynak toplama,

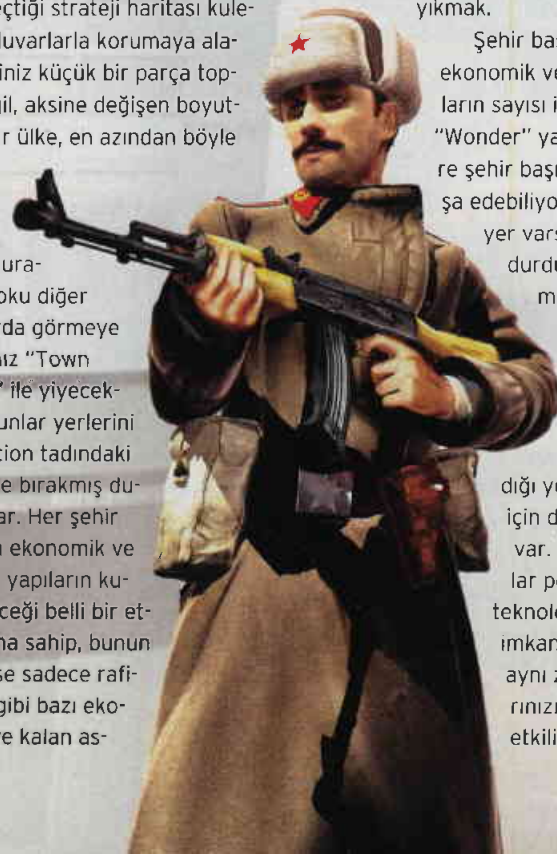
ne üs kurma, ne de savaş alıştığınız gibi yürümüyor. Çünkü yapımcılar bugüne dek oyunlarda görüp saçma bulduğumuz pek çok detayı almışlar, üzerine düşünmüşler ve otabildiğince mantıklı bir çerçeveye oturtmuşlar.

Burada ilk büyük farklılık oyundaki milletler arasındaki farklılıklarda göze batıyor. Çoğu oyunda taraflar arasında küçük istatistik farklılıklar ve birkaç birim dışında pek fazla ayırım yoktur. Oysa burada seçtiğini tarafın özellikleri oyunun oynanış biçimini kökten etkileyecek kadar farklı. Her milletin çok belirgin üstünlükleri var ve bunlar bazı çağlarda abartılı biçimde kendilerini gösteriyorlar.

Oyun haritasına bakarken de çok daha büyük çaplı düşünmek gerekiyor. Her ne kadar ölçekler pek tutmasa da, olayların geçtiği strateji haritası kuleler ve duvarlarla korumaya alabileceğiniz küçük bir parça toprak değil, aksine değişen boyutlarda bir ülke, en azından böyle düşünmeniz gerekiyor. Burada ilk şoku diğer oyunlarda görmeye alıştığınız "Town Center" ile yiyeceksiniz. Bunlar yerlerini Civilization tadındaki şehirlere bırakmış durumdalar. Her şehir etrafına ekonomik ve kültürel yapıların kurulabileceği belli bir etki alanına sahip, bunun dışına ise sadece rafineriler gibi ekonomi ve kalan as-

keri binaları kuruyorsunuz. Şehirler haritada anahtar rolü oynuyorlar ve nükleer saldırıyla bile yok edilmeleri imkansız. Ancak sağlığı tamamen sıfıra düşen bir şehir düşman tarafından işgal edilebiliyor ve bir süre içinde "asimile" edilerek karşı tarafa geçebiliyor. Şehirlerin işçi üretmekten çok daha büyük bir güçleri var. Herşeyden önce etraflarındaki yapılara ve teknolojik seviyeye bağlı olarak büyüyebiliyorlar. Büyüdükçe "ülke sınırlarınızı" daha da genişletiyor, size daha fazla vergi kazandırıyor, yapabileceğiniz azami birim sayısı dahil olmak üzere pek çok unsuru temelden etkiliyorlar. Yeni şehirleri ancak belli bir teknolojik seviyeden sonra kurabiliyorsunuz, düşman şehirlerini tamamen yok etmenin tek yolu ise onları ele geçirmek ve ondan sonra yıkmak.

Şehir başına yapabileceğiniz ekonomik ve sosyal içerikli binaların sayısı ise belirli. Başta "Wonder" yani anıtlar olmak üzere şehir başına ancak bir tane inşa edebiliyorsunuz, tabii uygun yer varsa. Siz binaları kondukları etraflarına otomatik olarak yol döşeniyor. Her binanın önemi çok büyük. Mesela kütüphane temel bilimsel araştırmaların yapıldığı yer ve çağ atlamak için de buna ihtiyacınız var. Öte yandan tapınaklar pek çok önemli sosyal teknolojinin geliştirilmesine imkan tanımakla kalmıyor, aynı zamanda ülke sınırlarınızı da abartılı biçimde etkiliyor. Öte yandan bir



dökümlü etraftaki tüm madenlerin üretimini büyük ölçekte artırırken, bir petrol rafinerisi aynı işi tüm ülke genelinde gereçli olacak biçimde yapıyor. Yani binalar sadece birim ve teknoloji geliştirilen yerler değil, aynı zamanda oyunun genelinde yüksek etkisi olan unsurlar. Hele "Wonder" yani anıtların etkisi dudak uçuklatacak cinsten. Çoğu oyunda bunlar sadece puanı etkiler, ya da en fazla oyunu bitirmek için yapılması gereken pahalı oyuncaklardır. Oysa burada ilerleyen çağlara göre yapabileceğiniz çok sayıda anıt var ve işin güzel tarafı her şehire sadece bir tane yapabildiğinizden hepsini almanıza imkan yok. Etkilerine gelince, bir örnek vereyim. Mesela "Özgürlük Heykeli" ileri seviyede bir anıt, ama bunu yaptığınız anda tüm askeri hava ve kara teknolojilerini bedava olarak alıyorsunuz! Öte yandan "Uzay Programı" anıtı sayesinde tüm haritayı görebiliyor ve nükleer ambargo yemeden nükleer silah atabiliyorsunuz! Oyunda etrafa duvar çekmek mümkün olmadığından, tüm kritik binalarınızı korumak için kalelere ve dengeli bir askeri güce ihtiyacınız olacak. Pek alışılmadık gibi görünse de, duvar örmeden de aşılması çok zor bir savunma kurmak mümkün. Nasıl mı?

Sınırlarıma saygılı ol!

Oyundaki şehirlerin kendi nüfuz bölgeleri var demiştim, bu bölge şehire yakın olması gereken binaları inşa etmeniz için kullanılıyor. Ancak bunun dışında bir de ulusal sınırlarınız var ki, oyundaki en belirleyici unsur bu! Bu sınırlar sizin sosyal ve ekonomik gücünüze göre otomatik olarak belirleniyorlar, burada tabii ki ana öge şehirleriniz oluyor. Ancak kaleler, tapınaklar, anıtlar ve sosyal teknolojiler de bu sınırların genişlemesini sağlıyor. Peki ne işe yarıyor bu sınırlar? Öncelikle düşmanın dibine kale kurmayı seven kardeşlerimize çok bir haberimiz var, bu oyunda kendi sınırlarınız dışına tuvalet bile inşa etmenize izin yok. Tüm binalarınız kendi sınırlarınız içine kurulmalı, ayrıca sınırlarınız çok yakın olsa bile oyun çoğu durumda size düşmanın hemen dibine inşaat yapma izni veremeyebiliyor. Ancak sınırların tek yaptığı bu değil, daha da önemlisi var. Birimleriniz barışta ya da savaşta olduğunuz bir kralın topraklarına girdiğinde "Attrition" yemeye, yani güç kaybetmeye başlıyorlar. "Attrition" unsurunu artıran ve eksiltene pek çok unsur var. Mesela halkınızın "milliyetçilik"

lik" kavramına sahip olması düşmanın topraklarda ilerlemesini abartılı biçimde zorlaştırıyor, çünkü doğal olarak girdikleri topraklarda destek göremiyorlar. Öte yandan askeri birliklere eşlik eden ikmal kamyonları "Attrition" için alınabilecek önlemlerden sadece biri. Ama her şartta bu yıpranmaya az ya da çok katlanmanız gerekiyor. Sadece "müttefik" bir ülkede yıpranmadan ilerlemek mümkün olabiliyor, ki bunun içinde diplomatik yolları kullanıp ittifak kurmanız lazım. Oyunda diplomasi çok detaylı ele alınmamış, sadece en temel seçenekler mevcut, ancak bunlar da bu tür gerçek zamanlı bir oyun için yeterli.

Para, Para, Para!

Rise Of Nations benzer oyunlar gibi kaynak toplamanızı ve işçilerinizi çalıştırıp bina kurmanızı gerektiren bir yapıya sahip. Ancak bunları yapma yolu diğerlerinden çok daha farklı ve aslında oyunun ekonomik yapısı son derece detaylı olmasına rağmen kendinizi her işçiye tek tek bakıcılık ederken bulmuyorsunuz. Oyunda altı ana kaynak var, gıda, odun, metal, petrol, servet ve bilgi. Gıda çiftçilik ve balıkçılıktan, odun ormanlardan, metal dağ yamaçlarına kurulu madenlerden, petrol ise kara ve denizdeki petrol kuyularından elde ediliyor. Servet ise bildiğimiz para, ancak bunun sağlamanın yolu topraklarınızdan gelen vergiler, şehirler arasındaki ticaret ve pazarda ihtiyaç fazlası ürünlerin satışından geçiyor, etrafta altın madeni filan yok yani. Bilgi ise üniversitelerdeki bilimadamları ve çeşitli yan kaynaklar tarafından üretiliyor. Oyundaki her kaynağa olan ihtiyaç içinde bulunduğunuz çağa göre değişiyor. İlk başlarda odun ve gıda yeterliyken, daha sonra para ve bilgi ön plana çıkmaya başlıyor. Son çağlara doğru ise metal ve özellikle petrol çok ağır basıyor. Mantıklı bir biçimde tank ya da rüze üretirken gıdaya ihtiyacınız olmuyor, ama metal, petrol ve bazı ürünlerde bilgiye duyulan ihtiyaç abartılı biçimde artıyor.

Ve fakat dediğim gibi, bu kadar çok kaynağa rağmen haritadaki bir sürü işçiye tek tek göz kulak olmanız gerekiyor. Herşeyden önce işçileriniz biraz boş kaldıklarında hemen kendilerine yapacak bir iş aramaya koyuluyorlar ve hiç olmazsa etrafta dolaşarak hasarlı binaları onarıyorlar. Ancak burada esas güzellik



kaynakların asla tükenmemesinde yatıyor. Mesela bir ormana oduncu kampı yapıyorsunuz. Kampta çalışan işçi sayısı üretim kapasitesini belirliyor, azami işçi sayısı ise ormanın büyüklüğüne bağlı. Her ormana tek kamp, her dağa tek maden kuruyorsunuz, ancak burada kaynak bitmediğinden bir daha orayla ilgilenmenize pek gerek olmuyor, tabii saldırıya uğramazsa.

Ne var ki her yeri işçiyle doldurmak da çok işe yaramıyor, çünkü kaynak çıkarmada belli sınırlar var. Ülkenizdeki teknolojiye bağlı olarak şehirleriniz verimli biçimde işleyebileceği kaynağın bir üst sınırı mevcut. Belli bir kaynağı çıkarmada bu üst sınırı geçerseniz, üretim fazlası kaynaklar bürokrasi, rafineri yetersizliği, teknolojik eksiklik gibi sebeplerden dolayı heba oluyor. Mesela diyelim ki odun için üst sınırınız dakikada 300 birim, bu sayının ü-

tüne çıkarsanız elimize bir şey geçmiyor, sadece işçilerinizi özumsuz yere meşgul etmiş oluyorsunuz. Bu durumda yeni teknolojiler araştırıp üst sınırı daha da yukarı çekmek, ayrıca o sektördeki işçileri daha fazla ihtiyaç duyulan bir alana kaydırmak gerekiyor. Bu da eldeki işçileri ve haritadaki kaynakları





akılcı biçimde değerlendirmeyi gerektirdiğinden oyuna büyük bir stratejik derinlik katıyor. Çünkü petrol gibi belli kaynaklar haritada ancak ilerleyen çağlarda keşfediliyorlar. Bu da duruma göre ihtiyacınız olan kaynakları almak için sınırlarınızı genişletmek ihtiyacını doğurabiliyor haliyle.

Az bulunan cevherler!

Oyundaki ekonomik yapı her ne kadar altı ana kaynak üzerine kurulmuş olsa da, herşey bunlarla bitmiyor. Bir de az bulunan türden çok değerli kaynaklar var ki, bunlardan haritada her türden sadece bir adet bulunabiliyor ve uygarlığınıza inanılmaz bir katkı yapıyorlar. Pamuktan uranyuma pek çok çeşidi olan bu az rastlanan kaynakların yerleri içinde bulunduğunuz çağa göre ortaya çıkıyor. Eh, ne de olsa Orta Çağ'da kimse ne uranyumu, ne de ne işe yarayabileceğini bilmiyordu, ama pamuk her zaman değerliydi. Bunların ne işe yaradıklarına gelince, öncelikli olarak ekonominize değişen bir ya da iki ana kaynak türünden devamlı girdi sağlıyorlar. Ayrıca bir de çok özel yan etkileri var. Mesela alüminyum madeni sayesinde uçaklarınız daha dayanıklı ve daha süratli oluyor. Tütün ise işçilerin inşaat hızını hayli artırıyor, eh, ne de olsa keyif verici maddedir meret! Bu türden pek çok kaynak çeşidi var ve bunlardan faydalanmak için başına bir tüccar dikmeniz gerekiyor. Market binasında yetiştirdiğiniz Trader gidip bu kaynağın başında dükkan açıyor ve



o orada durdukça siz bu kaynaktan faydalanıyorsunuz. Ne var ki bu kaynaklar herkesin işine yarıyor ve tüccarlar yıpranma ya da devriyeler yüzünden düşman topraklarda pek uzun ömürlü olamıyorlar.

Temel kaynakları toplayabileceğiniz bir diğer mekan ise bizzat savaş alanı!

Çağlar boyunca işgal ordularının girdikleri yerleri yağma etmesi gerçeği, tıpkı yakın zamanda komşumuz Irak'ın da başına geldiği gibi, bu oyunda da unutulmamış. Askerleriniz düşman topraklarda ilerledikçe vurdukları binalar ve ticaret kervanlarından azımsanmayacak miktarda kaynak çıkarıyorlar. Ayrıca büyük bir şehri işgal ettiğinizde de sağlam bir yağma kaldırabilirsiniz.

Ancak tabii ki bunu sadece kara birlikleri yapabiliyor, ne de olsa hava birliklerinden bunu beklemek mantıklı olmazdı. Bu tür fazladan kazançlar haritayı ilk defa açarken ya da ilk defa bir rafineri kurduğunuzda da geliyor. Genellikle pek az tabii, ama hiç yoktan iyidir.

Atom müyendizi bile olabilirdi!

Oyundaki en önemli koşullardan biri teknolojiye geri kalmamak, çünkü ilk çağlarda olmasa bile, ilerleyen zamanla birlikte geri kalmakla yok olmak eş anlamlı sayılır. Fakat teknolojik gelişme öyle pek kolay sağlanmıyor. Herşeyden önce şehir başına bir üniversite kurma

sınırı yüzünden "bilgi" toplamak pek kolay değil, oysa harcarken su gibi gidiyor meret! Bunun haricinde teknolojik araştırma olayı da alışılmışın biraz daha üstünde detaylı. Öncelikle Library içindeki dört temel konuda araştırma yapmanız gerekiyor ki bundan sonra çağ atlamak için araştırma yapabilirsiniz. Her temel konu belli bir alanda ilgili binalarda yeni araştırmalar yapabilmeye imkan tanıyor. Ayrıca her alandaki araştırmanın doğrudan gözlenebilen etkileri de var. Tabii bu araştırmaları patır patır yapıp geçmek pek mümkün değil, çünkü gereken kaynak miktarı katlanarak artıyor ve en son çağdaki dört ana teknolojiyi araştırmak için kallavi bütçe gerekiyor. Ve fakat bu araştırmalarda geri kalan bir ülkenin başına nelelerin geleceği gayet açık, o yüzden elde olan kaynaklarla daha fazla toprak kazanmak ve buralardan gelen kaynaklarla daha gelişmek gerekiyor. Aslında insanlığın dünyadaki genel macerasına birebir uyan, tam bir kısır döngü. Ama oyunu hayli zevkli kılıyor tabii.

Savaş!

Hemen bir noktanın altını çizeyim ki, Rise of Nations elli Paladin yaptığınızda oyunu bitirmiş sayılacağınız türden bir strateji değil. Doğru, sağlam bir tank birliğinin önünde durmak pek kolay değil, özellikle de teknolojik olarak bir ya da iki çağ geriden geliyorsanız. Öte yandan az çok eşit koşullardaki düşmanlara karşı duruyorsanız, tüm topraklarınızı düşünerek plan yapmak zorundasınız. Bunun birkaç sebebi var. Öncelikle oyunda ordu üstüne ordu kaybetmeyi göze almanız mümkün değil. Çünkü her tür birim için geçerli olan bir kural var, o da maliyetin gittikçe arttığı. Elli tank üretirseniz, ilki ve sonuncusu arasındaki maliyet farkı göz yaşar-





tacak denli büyük oluyor. Ayrıca doğrusu elli tankın kendi başlarına çok fazla bir şans yok, hele karşınızdaki ne yaptığını biliyorsa.

İkinci sebep daha stratejik, bu oyunda düşmanın nereden geldiği çok önemli. Siz ordunuzu sınıra yığmış hazırlanırken arkanızdan dolanmayı başarabilen daha küçük bir kuvvet tarafından rahatlıkla bozguna uğratılabilirsiniz. Çünkü birlikler yüz yüze dövüşte tam güçle çarpışırken, kanatlardan ve geriden gelen saldırılara karşı çok daha savunmasızlar, tıpkı gerçekte olduğu gibi. Ayrıca çeşitli birimlere karşı hazır-



lanmış karma bir gücün başarılı olma ihtimali, tek çeşit daha büyük bir ordudan çok daha fazla.

Bir diğer sebep ise kuvvetler dengesinin bu oyunda iyi tasarlanmış olması. Kara kuvvetleri ordunuzun büyük bir kısmını teşkil edebilir, ancak tek başlarına yeterli değiller. Deniz olan bir haritada sadece kara birliklerine güvenmenin sonucu vahim olacaktır, çünkü deniz birimleri çoğu oyundakinin aksine hayli güçlüler ve çağlar geçtikçe daha da güçleniyorlar. Eğer kıyılarınızda düşman uçak gemileri ve denizaltıları rahatça dolaşabiliyorsa çok yanlış yoldasınız demektir. Ah evet, bu oyundaki ciddi unsurlardan diğeri de geçen her çağla birlikte daha da ölümcül hale gelen hava kuvvetleri. İnanın bana, üslerden ve gemilerden kalkan uçakların değerli tanklarınızı ve şehirleriniz darmadağın ettiğini görmek iyi bir manzara değil! Üstelik bu tehde karşı koymak için birkaç yer bataryasına güvenmeniz de düşünülemez, çünkü özellikle Stealth Bomber sınıfı uçaklara yer savunması erişemiyor! Yani yine dengeli bir ordu söz konusu, ister saldırırken, ister savunurken. Buna rağmen büyük çarpışmaların çabucak olup bitmesini beklemeyin, çünkü özellikle denk kuvvetler arasındaki çarpışmalar bitmek bilmiyor. Birimlerin benzer oyunlardakilerden daha zor hasar alması yüzünden, iki taraftan biri ağır bir taktik hata yapmazsa çarpışmaları çabucak kazanmak pek mümkün olmuyor. Siz

adamın bir şehrine gelip dayanmışken, o geri hatlardan taze birlikler toplayıp karşı taarruza geçebiliyor. Burada yine tüm haritayı bir bütün olarak gören ve uygarlığını uygun biçimde kuranın avantajlı olduğu ortaya çıkıyor ki, bence bu durum çoğu benzer oyunda pek o kadar da önem verilmeyen bir unsurdur.

Gör bak!

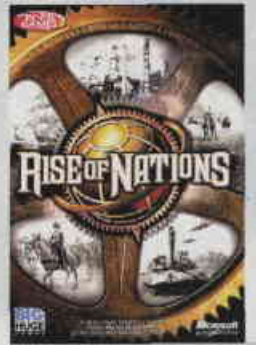
Oyunda kullanılan grafik motorunun sağladığı görsel kalite bu türden bir başka yapıım olan Age of Mythology ile kıyaslandığında zayıf bile kalsa da yine de fena sayılmaz. Oyun aslında iki boyutlu bitmap grafikler üzerine kurulmuş, ancak birimler ve efektler üç boyutlu. Bu yüzden de genel kalite mesela Age of Empires serisinin tamamen iki boyutlu yapısından daha yüksek. Her ne kadar yüksek çözünürlük yüzünden bazen birimleri bulmak zorlaşır gibi olsa da, gerek görüntüye yakınlaşabiliyor olmak, gerekse de arabirimdeki rahatlık sayesinde oyuna hakimiyet aslında hayli yüksek. Arabirimim son derece kullanışlı olması dışında, oyunun düşük sistemlerde bile çok kasılmadan çalışabiliyor olması da oynanışı etkileyen bir başka unsur tabii.

Ses efektleri ilk başta benzer oyunlara kıyasla daha sönük gibi dursa da, oynadıkça durumun öyle olmadığını görüyorsunuz. Her millet için ayrı ayrı seslendirme yapmak yerine, tüm taraflar için kolayca tanınabilen, işe yarar nitelikte seslendirmeler kullanılmış. Mesela ilk defa bir uçak gemisi kaybettiğimde haritanın başka bir yerine

bakıyordum, ancak gelen SOS mesajıyla hemen deniz gücümün başına bir şeylerin gelmekte olduğunu kavradım. Haklıydım da, çünkü etrafı sinsi denizaltılar sarmıştı. Ve tabii müziklerin de oldukça iyi seçildiğini söylemem lazım, oyunun havasını destekliyorlar.

Rise of Nations anlatmakla değil, oynamakla tanınabilecek, tadı çıkarılacak bir oyun. Bunun için yapabileceğim yegane olumsuz eleştiri oyunun Age of Mythology ya da Warcraft 3 gibi sürükleyici bir senaryosunun bulunmaması, onun yerine Risk benzeri nispeten yavan kalan bir Campaign tarzının uygulanmış olmasıdır. Ne var ki saatlerce ekran başına çekildikten sonra, şahsen Rise of Nations'ın bu kadarlık kusurunu da götmemeye hazırım diyebilirim. Uzun zamandır Alpha Centauri ya da Civilization tadında, kolay bıkmıyayan bir strateji oyunu görmeyi umuyordum, Rise of Nations ise beklentilerimi fazlasıyla karşıladı. Şahsen aradığım Prens Falan'ın ya da Kral Bilmemkim'in yaptıklarını anlatan değil, kendi krallığını kurmama izin veren bir oyundu. Ve eğer yanılmıyorsa yakın zamanda internet kafelerde sık sık hangi uygarlığın daha üstün olduğuna dair geyiklere rastlayabilirsiniz. ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

Çok geniş kapsamlı bir oyun yapısı, yüksek oynanabilirlik ve hemen hemen geriye kalan herşey.

Eksiler

Grafikler daha iyi olabilir, sağlam bir senaryonun eksikliği hissedilebilir olacaktır.

Level Notu





Inquisition

Paris'in kanalizasyon sistemine yakından bakıyoruz

Bilgi için: www.wanadoo-edition.com Yapım: Wanadoo Edition Dağıtım: Strategy First Tür: Action-Adventure Multiplay: yok
Minimum Sistem: 433Mhz CPU, 64MB RAM, 1.2GB HDD, 16MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 600Mhz CPU, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Ortaçağ Avrupa'sının karanlılığını anlatan öykülere bir yenisi eklendi. "Öykü" bölümü pek tutturulamamış olsa da Inquisition, engizisyonun çarpık adaletini ve bundan muzdarip insanları anlatan bir aksiyon-adventure. En azından prensipte böyle.

Engizisyonun kestiği parmak

14'üncü yüzyılın Fransa'sında yız, detaylara meraklı olanlar bu cümleyi 1348 yılının Paris'indeyiz diye de okuyabilir. Kilisenin insanları cahilleştirme ve cehaleti kullanarak gücünü daha da artırma politikasının can yaktığı bir ortamda siz Matthew adında bir hırsız oynuyorsunuz. İşin kötüsü yakalanmışsınız. Engizisyon mahkemesinin en basit suçları bile en ağır cezalarla ödüllendirdiğini hatırlayınca da o zindanda daha fazla duramayacağınızı fark edip kaçmaya karar veriyorsunuz.

Bir ortaçağ karakteri, hem de bir hırsız olarak Matthew rolünü başta ilginç bulup kabul edebilirsiniz ama Matthew diye elinize ufak bir Sin-



bad'la Quasimodo karışımı birini tutuşturduklarında biraz bozulacaksınız ve lakin yapacak bir şey yok... Kadere küsmek yerine onunla dalga geçmeyi öğrenmek zorundasınız. Bu yaklaşım arada Matt'in harcanmasına neden olabilir ama ne yapalım, o da şamar oğlanı olmayı öğrenmek zorunda.

Tıkıldığınız hücreden kaçmayı başardığınız andan itibaren olaylar bir aksiyondan ziyade bir platform oyunundaki gibi gelişmeye başlıyor. Düşmanlarınızın ve ilerlemeniz istenen yol, saplantılı bir doğrusallık içinde. Zindanlar ve kanalizasyon boruları arasında ilerlerken, tek yaptığınız dar bir koridorda yol almak, karşınıza çıkan kapıları açıp sağa sola serpiştirilen gardiyanları ortadan kaldırmak olacak. İşinizi heyecanlı kılacak tek şey, bu sırada alacağınız yeni bir görev.

Ya paran ya canın!

Oyunda ilerlerken en güçlü silahınız Matt'in mesleki hünerleri. Sessizce ilerlemek ve ortaliği kurcalamak konusundaki özel yeteneklerinin yanı sıra adamımızın sık sık kullanacağı bir maymuncuğu, küçük soygun seansları için de bir çakısı var. Ama çakıyı maymuncuk kadar sık kullanmanıza izin verilmiyor niyeyse. Halbuki nasıl olsa yakaladıkları yer-

de kelimeleri uçuracakları kesin, kaybedecek bir şeyimiz yok. Ama olmuyor, oyuna soygun için eklenmiş birkaç NPC dışında kimseden bir şey yürütemiyoruz.

Bu arada, Inquisition'daki yapay zeka konusunda yapılabilecek en gerçekçi yorum "hebe hebe" düzeyinde olduğu. Oyun ilerledikçe düşmanlarınızın daha uyanık olmasına dayalı bir mantık güdümü ama zeka adına fazla bir şey yok. Örneğin oyunun başlarında yüzü size dönük bile olsa bazı gözcüler sizi farkedemeyen tepenize üşüşmesine neden olabiliyor. Bazen de yan yana duran iki gözcüden biri sizi farkedip bağırmağa başlıyor ama yanındaki tınmıyor bile, aradığı başka bir şeymiş gibi çevreyi kolaçan etmeye devam ediyor. Bu dengesizliğine rağmen yapay zekayı kandırmak için kullandığımız yöntemler zevkli. Bazen ıslık çalarak bazen saklandığınız yerden bir taş atarak gözcülerin dikkatini dağıtacaksınız. Yumruk yumruğa dövüş konusunda Matt'i pek güvenilir bulmayacağınızdan bu yöntemleri sıklıkla kullanacaksınız.

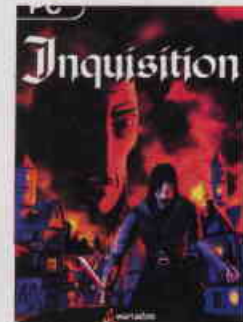
Konsept televizyonu

Grafikler ve sesler oyunun ortalamasını yükselten en nadide iki ögesi. Paris'in dehlizlerinde loş bir ışık altında ve tuhaf uğultular arasında ilerlerken -kendinizi biraz zorlamanız gerekse de- ürkebilirsiniz. Ama Inquisition'ın burada da bir büyük handikapı var; ka-



mera. Çoğu zaman kilitlenip kaldığından çevrenize bakmadan ilerlemek zorunda kalıyorsunuz. İsterseniz first-person bakışa geçebilirsiniz ama bu durumdayken de ilerlemenize izin verilmediğinden pek kar etmiyor.

Sonuç olarak ortaçağ, Paris ve hırsız gibi üç güzel anahtar sözcüğü olan bir projede, çok daha iyi bir oyun çıkmasını beklerdik. Oyun birçok noktada çuvallıyor ama bu üç sözcük hatırına vaktinizi ve paranızı Inquisition'a ayırmak sizin bileceğiniz iş. ❖



Artılar

Ortaçağda bir hırsız olarak oynamak zevkli. Yaratıcı bir iki öge var. Atmosfer zaman zaman ortalamaya yükseltiyor.

Eksiler

Pek çok. Kontroller, kamera açıları, yapay zeka, ilerletme hızı...

Level Notu





GTA: Vice City

Vercetti, Tomy Vercetti... Bozmamışsın kendini?!

Bilgi için: <http://www.rockstargames.com> Yapım: Rockstargames Dağıtım: Rockstar Games Tür: Her bir eğlenceli şey Multiplay: Yine yok Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1.5 GB sabit disk alanı Önerilen Sistem: 2Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB grafik kartı

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Hapiste biraz zaman geçirdikten sonra esas oğlanımız Tommy eski patronu Sonny Forelli tarafından Vice City'ye gönderilir. Vice City sokakları Tommy kardeşimize pek yaramaz. Daha ilk işinde patronun verdiği paraya kaptırır. E doğaal olarak patron parasını geri istemektedir. Ancak para ile Tommy arasında kirli politikacılar, sokak çeteleri, mafya vs vs bir çok engel bulunmaktadır. Tommy yine tek başınadır. Zavallı esas oğlanımız şehri tek başına ele geçirmek için kolları sıvar.

Yahu Jesuskane bu nasıl yazı yazmaktır, nasıl tarzdir dersenez hemen açıklayayım. Adamımız Tommy hapishane de çok değişmiş maalesef. Kalınca altın bir zincir takıvermiş boynuna. 70'ler-

konuşmayı. Belki bülbül gibi şakıyordur da bilmiyorum, neyse. Tommy artık herkese laf yetiştiriyor, olmadık espriler yapıyor, bol bol zirvalıyor. Durum komedisi pek kalmamış yani, buna da neyse. GTA 3'te kalınca zor durumlarda bile ağır bir sessizliği olan karakterimizin bir anda kendini bu kadar dağıtmış olması beni oldukça sıktı. Yolunu bulmaya çalışaın herhangi birinden çok gözünü hırs bürümüş, silaha sarılmış bir zavallı havası var daha çok. Pek çok kişinin GTA 3 gibi bir oyundaki karakter ile bu kadar uğraştığını sanmıyorum aslında. Milleti ezip, araba parçalayıp adam vurduğunuz, senaryoyu sallamadan da oldukça eğlenebildiğiniz bir oyunda bunu yapmasını da pek beklemiyorum çoğunluğun. Gerçi "işte bizim Tommy" dediğiniz anlar da mevcut ama çok seyrek bu anlar.

Teknik Olaylar

Azıcık teknik olaylara bakalım sonra uzun uzun dert yanacağım sizlere. Renderware motoru bayağı elden geçirilmiş gördüğüm kadarıyla. Çok dikkat etmeden fark edemeyeceğiniz birçok şeyin yanında bariz bir rahatlama var grafiklerde. Hoş ben yeni bir sistem aldım ona yorabilirim ama, bu sistemin de sınırlarını zorlamasını bekliyordum. Öyle de olmalıydı. Ne mutlu ki değil. Güncelliğini yitirmeye başlayan birçok sistemde GTA 3'ten daha rahat çalışabileceğini söyleyebilirim gönül rahatlığıyla. (çok da rahat değil içim ama en azından 5 değil 15 FPS görmeniz mümkün).

GTA 3'teki blur olayı yok. Ekranda uzayıp gitmiyor hareketli cisimler artık. Ne var ki ışıklandırmada bazı sorunlar var hâlâ. Işık kaynakları saydam kutucuklar olarak görülüyor bir çok açıdan. Ama ne göze batıyor ne de rahatsız ediy-

yor bu. Grafikler genel olarak çok başarılı. Tam manasıyla GTA 3'ten bir gömlek üstün diyebiliriz. Fakaaaat, bir yağmur olayı yapmışlar ama nasıl komik anlata-mam. Tamam araba ile giderken ön cama gelen damlaları yapmaya çalışmak güzel ama gözümün önünde yarı saydam kürecikler durması nasıl bir şeydir anlamıyorum, anlayamıyorum.

Genel tablo benzer olsa da şehre Miami havası verilebilmiş. Mayolu amcalar, bikinili ve patenli ablalar, teyzeler, kuşlar, uçaklar, onlar, bunlar, şunlar, hepsi bu havayı yaratıyor bir araya geldiklerinde.

Sesler oldukça başarılı ve oldukça aynı GTA 3'le. Azıcık törpülemişler o kadar. Yeni radyoistasyonlarımız da var artık. Oyun boyunca 80'lerin (100 den fazla parça var bu dönemden oyunda) müziklerini dinlemek sizi sıkar mı bilmiyorum ama genelde çok iyi örtüşüyor oyun ile müzikler. Ama ben yine de kendi mp3 arşivimi tercih ediyorum. Bu arada "Vice City Original Sound Track"i de piyasaya çıktı.

Oyun boyunca karşılaşacağımız karakterleri bir çok ünlü seslendiriyor. Ray Liotta, Lawrence Taylor, Luis Guzman, Gary Busey, Jenna Jameson, William Fichtner, Danny Trejo ve David Paymer... Jenna Jameson???

Yapma Zekâ, Yaparım...

Yapay zeka çok hoş arkadaşlar. Çok da ilginç. Ben çift karakterli olduğundan şüpheleniyorum. Yayılar gerçekten yaya yaya dolanıyorlar etrafta. Birçoğu siz onlara çarpına kadar arabanın önünden çekilmeye çalışmıyor bile. Kornaya bastığınızda küfrederek etrafa kaçışan Liberty City sakinlerini mumla arıyorum ben. GTA 3'te trafikte ateş ettiğiniz ara-



den kalma geniş yaka bir gömlek çekmiş üstüne. Göğsünü de açmış bolcana. Sizin anlayacağınız yepyeni, şahane bir tarzı (kırooooğ - Bix) var artık. Aslına bakarsanız oyunda beni her şeyden çok rahatsız etti bu. Oyunu oynamaya başladığınızda göreceksiniz ki Tommy artık konuşabiliyor. Sanırım hapiste söktürmüşler

balarda gaza köküne kadar basıp kaçışırken şimdi ya tepkisiz kalıyorlar ya da arabadakiler kendilerini dışarı atıp kaçmaya başlıyorlar. M16 ile biri hareket halinde olan arabamı tarasa, arabayı durdurup, inip koşarak kaçmaya çalışmam sanırım. Hele silah çeşitliliğini düşününce bilmiyorum artık. Chaingun'ı gördüyse-niz bir daha bir şey göremeyeceksiniz demektir. Azıcık silahları anlatalım he-men dönelim "yapay"a. Silah sistemi çok daha iyi. Öncelikle çok daha fazla çeşit var. Silahlar sınıflara ayrılmış. Tabanca-lar, hafif makineli, el bombaları, ağır makineli, elektrikli testere, shotgun, sniper tüfekleri, kama, satır, golf sopası vs bir dünya silah var. Ancak her sınıf için sadece bir adet silah taşıyabiliyorusunuz. Bir başkasını almak için elinizdeki-ni bırakmanız gerekiyor. Katliamın milyon çeşidini yapmanız mümkün yani.



"Yapay"a dönüş

GTA 3 oynarken kırmızı ışıkta geçseniz bazen polis takılırdı peşinize. Ancak VC'de tam gaz polis arabasına girseniz bile kollarını kıpırdatmıyorlar. Polisin önünde bir iki kişiyi vurduktan sonra ancak tek yıldız yanıyor ve peşinize takılıyorlar. Ama olmadık zamanlarda çok gerçek tepkilerde verebiliyorlar. Pek düzgün çalışmıyor yapay zeka kısaca. Yine 6 yıldızımız var yakabileceğimiz. Önce yerel polis ekipleri takılıyor peşinize, daha sonra Miami Vice'daki Don Johnson (Crocket miydi adı? - Blx) ve çikolata renkli ortağı tarzında spor otomobilli sivil ekipler, akabinde Federaller, daha sonra SWAT timleri, helikopterler ve askerler tepenize binmeye can atıyor. Adaları açmaya başladığımızda askeri üslere mutlaka dalın, inanılmaz zevkli oluyor. Ancak bu tür zevkler kısa sürüyor haberi-niz olsun.

Oyunda GTA 3'te gördüğünüz bütün arabalar mevcut. Bazıları aynı kalırken

bazılarında ciddi değişiklikler var. Örneğin "Sentinel" tamamen değiştirilmiş. "Bobcat" biraz daha yolda durmuş ve grafikleri değişmiş. Ancak yeni arabalarımız da var. Lamborghini, Ferrari, Porsche gibi araçlar olmadık dandik isimler altında yepyeni modelleri ile emrinize amade. Yine helikopterlerimiz, tankımız var. İlginç araçlar da kullanabiliyoruz, hatta golf arabası, hava alanında bagajları çeken römorkler, ne ararsan var. Ama oyunun asıl bombası motorsikletler. Scooter, Dirt Bike, Chopper, Speed Bike. Bu dört çeşit motorla o kadar çok uğraşıyor ki insan oyundan kopuyorsunuz zamanla. Keypad'deki 9 ve 6 tuşlarını kullanarak ağırlığınızı öne yada arkaya vermeniz mümkün. Bu sayede kafayı dikip türlü aptal heyecanlar peşinde koşabiliyor, aynı zamanda zaten gereğinden hızlı olan motorunuzu yolda daha rahat tutabiliyorsunuz. Benim en çok kastiğim şey bir adet "Dirt Bike" yakalayıp her türlü tümsek, yokuş vs de Tony Hawk oynarcasına hareketler yapmaktı (teknolojiye bak oyun içinde oyun ya).

Bir yerden bir yere araba ile gitmek bir süre sonra angarya gelmeye başlıyor ve sürekli bu iki tekerlekliyle uğraşır oluyorsunuz. Bunun dışında kullanabileceğiniz helikopterler de mevcut artık oyunda ki kullanması oldukça zor ve terletiyor insanı. Bir de botlar var ama deniz oyununda anlamsızca ölümcül olduğundan ben pek sevemedim. Sen helikopter kullan, her türlü araç gereç ve silahtan anla ama yüzme bilme, nasıl iştir yahu.

Lance isimli Miami Vice'tan fırlama bir ortak ediniyorsunuz bir ara ki beraber çıktığınız işlerde zaman zaman Lance helikopter kullanıyor siz elinizde M60 ile damlardaki tipleri vuruyorsunuz, ba-



zen siz arabayı kullanıyorsunuz o da yolu tarif ediyor (ne yardım ama). Eşya kırıp dökme meraklısı, kılıçık mafya babası Diaz'ı kurtardığınız bir görev var ki oldukça zevkli. Önce anlamsız bir yerde Lance ile karşılaşıyorsunuz. Daha sonra Diaz babanız kirli alışverişini yaparken onu korumak için yola koyuluyorsunuz. Diaz malı verip parasını almak üzereyken bir sürü kötü adam ortama daliveriyor, siz de Lance ile adamları çapraz ateşe alıp bir bir kafasız bırakıyorsunuz. Tam ortalık yatıştı derken Dirt Bike'lı bir vatandaş para çantasını kapıp kaçıyor. Akabinde sizde motorunuza atlayıp peşine düşüyor, daracak arka sokaklarda hızlı

Çok güldüm, çok ağladım

- ▶ Arabaların içinde insanlar çok küçük kalmışlar. Adeta çocuk gibiler.
- ▶ Motorsiklette el freni var, hoş.
- ▶ Motorun ayağı indirmeden dimdik durması da ayrı bir hikaye.
- ▶ Botlara binmek kolay ama, iskeleler azıcık yüksek olduğu için karaya tekrar çıkmak bir der.
- ▶ Artık arabaları lastiklerinden vurabiliyoruz. Patlayan lastiklerin ardından sürüş fiziği gayet gerçekçi bir şekilde değişiyor.
- ▶ Giden arabadan her an atlamak mümkün neredeyse. Bu çok yararlı bir özellik. Örneğin askeri konvoydan çalmamız gereken görevde dumanı tüter hale getirdiğim arabamı bana ateş açan askerlerin üstüne tam gaz sürdüm. Yaklaşınca atladım arabadan. O hızla askerleri biçip geçti araba zaten. O patladıktan sonra tıpış tıpış gittim tanka bindim falan, yani çok hoş.
- ▶ İçine girip sağlık, silah, yiyecek ve alet edevat alabileceğiniz dükkanlar yanında birçok gece klübü, bar vs binalar mevcut artık.
- ▶ Maalesef Tommy bozmuş kendini. Azıcık kiro artık.
- ▶ Son olarak, Jenna Jameson sesi ile meşhur olmasa da oyunda seslendirmeleri yapmış, neden acaba??

ENTER THE MATRIX

Tavşan deliğinin ne kadar derine gittiğini öğrenme zamanı

Bilgi için: enterthematrrixgame.com Yapım: Shiny Entertainment Dağıtım: Atari Türkiye Dağıtıcısı Yok Tür: Aksiyon/övürüş Multiplay: Yok Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 128MB Bellek, 4.3GB HD Alanı, 16MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1.2Ghz İşlemci, 256MB Bellek, 32MB Ekran Kartı

Sinan Aşkol | sakin@level.com.tr

Matrix bir jenerasyonu peşinden sürükleyen ender filmlerden birisi oldu. Her ne kadar şu anda Reloaded ile yer yerinden oynuyor olsa da, benim görüşüme göre, ilk filmin insanın üzerinde bıraktığı o müthiş etkiyi bırakamıyor. Açık söyleyin, Neo o koza dan çıktığında hanginizin ağız bir karışık kalmadı? Veya federalerin binasının lobisindeki kışkırmada? Felsefesi ile varoluşu, kabullenışı ve algı düzeyimizi sorgulayan Matrix, tam anlamıyla "kategori dışı" bir film.

Usulca Enter The Matrix'e girelim bakalım. Yaklaşık 3 ay önce tam anlamıyla ne olacağı açıklanan oyun şimdi elimde ve dibine kadar incelenmiş bulunuyor. "Filmin havasını yakalıyor mu?", "Peki Neo ve Trin nerede?", "Matrix'in dışı da aslında içi mi?" gibi sorular kafanızda uçuşurken, izin verin şu jack'i geçireverim ense kökümüne...

Siz de kimsiniz?

Enter The Matrix, senaryo olarak ikinci filmle içiçe ve paralel gidiyor. Hatta ilk başta "oyunu oynamayanlar filmdeki bazı noktaları anlamayacaklar" iddiasıyla yola çıkılmıştı, ama bana soracak olursanız bu doğru değil. Hatta senaryosunda oldukça sağlam açıklar var. Birçoğunuz "önce oyunu oynasam film den alacağım zevkin içine eder miyim?" diye soruyordur, bunun cevabı hayır, ama size tavsiyem önce gidip filmi seyretmeniz, çünkü oyunun senaryosu çok havada kalmış ve bitirdikten sonra anlıyor sunuz ki filmleri izlememiş olsanız, hiçbir anlamı yok. Oyunun sonu da aynı şekilde anlamsız ve Matrix Revolutions'ın müthiş bir fragmanı ile noktalanınca "bütün oyun koca bir reklam kampanyası mıydı acaba?" diye soruyor insan.

ETM bir aksiyon oyunu. Ama Matrix ismini taşıyan herhangi bir şeyden belediğiniz üzere bütün aksiyon "cool" ha-

reketter üzerine kurulu. İlk film den hatırladığımız karakterleri değil, ikinci filmde bayağı görünen Niobe'yi ve bir-iki sahnede gözümüze çarpan Ghost'u canlandırıyoruz. İki karakteri de oynayabilirsiniz, ki bence öyle yapın. Çünkü ikisinin de macerası bazı noktalarda farklı yönlerden ilerliyor, sonunda tekrar birleşse de hikayenin tamamını öğrenmek için ikisini de oynamak lazım. Aksiyon %80 ayaklarınızın üzerinde, kalanı ise araba içinde veya Kaptan Niobe'nin hovercraft'li Logos'un içinde geçiyor. Araç sürdüğünüz bölümler oyunun en kötü yanı. Araba sahnelerinde Ghost'u oynarsanız pencereden sarkıp ateş ediyor, Niobe'yi oynarsanız da aracı kullanıyorsunuz. Diğer görevli yapay zekâ hallediyor. Ama arabayı bilgisayar kullandığı zaman sinirden küplesiyorsunuz, çünkü iki engel arasına girip bir ileri bir geri yaparak, veya patlattığınız arabalara takılıp bir türlü kurtulamayarak peşinizdekilerin sizi delik desik etmesine sebep olu-

WOOD STAKE

CROSSBOW
1 / 00000 S. PISTOL
12 / 0New tip -- FIGHTING
MULTIPLE ENEMIES

HEALTH 98%

FOCUS 19%

yor. Niobe olup da arabayı kullandığınız zamanlarda da saçmalıklardan kurtulma şansınız pek olmuyor. Mesela ilk bölümde polisler kurdugu barikati aşmak için "2 dakika hayatta kalmanız" lazım. Ama aslında yapmanız gereken oradaki göbeğin etrafında, barikatin üstündeki tüm ışıklar yeşil olana kadar tur atmak. Bunu yapınca barikat kendiliğinden kalkıyor ve kurtuluyorsunuz. Bunlar Matrix'in ku-

şık bir şey yok.

Oyunun esas güzelliği "Focus" modunda ortaya çıkıyor. Max Payne'nin ilk Matrix'ten "ödünc" aldığı "Bullet Time" modu böylece esas sahibine geri dönüyor. Sol SHIFT tuşuna basmak suretiyle zamanı yavaşlatıyor ve böylece daha hızlı reflekslere sahipmişsiniz gibi davranabiliyorsunuz. Ama ETM'nin Focus Modunda sadece daha hızlı nişan almakla kalmıyor, bütün hareketleriniz daha değişik ve üstün hale geliyor. Dövüş ve tutup alma hareketleriniz daha etkin oluyor, daha uzağa zıplıyor, duvarlarda yürüyor, önünüzde ve arkanızdaki iki düşmana karşı aynı anda korunabiliyor ve koşarken Matrix'in o ünlü "mermiden kaçma" hareketlerini yapıyorsunuz. Birçoğu müthiş olan bu hareketlere doymayacaksınız. Ve uzun süre oynadıktan sonra bile daha önce karşılaşmadığınız bir hareket yapacak ve oyuna ilginizi kaybetmeyeceksiniz.

Ama oyunun "aceleyle" piyasaya çı-

karıldığı hissi Focus modunda bile kendini gösteriyor. Mermilerin havada bıraktığı iz çok çirkin görünüyor. Ayrıca Focus moddayken nişan almanıza gerek yok, çünkü silahınızdan çıkan her mermi en yakındaki düşmana güdümleniyor. Öyle ki, mermi namludan düz bir hatta değil, doksan derecelik açıyla çıkıp tam sağ veya tam solunuzdaki bir düşmanları vuruyor ki bundan daha fazla bahsetmeyelim, oyunun notunu biraz daha düşürebilirim çünkü. Şunu kabul edelim, oyunun sağdaki notu almasını klasik polis-federalerin haricindeki, daha başarılı düşmanlarınızla yaptığınız muhteşem dövüş sahneleri sağlıyor.

Bir dövüş oyununda en çok aradığım özellik, rakibin bir sonraki hareketini tahmin edip, o harekete zamanında karşılık vermemeye ve saldırıya karşı saldırıya dönüştürebilmeye izin vermesidir. PS2'deki birçok oyunda bu vardı. ETM'de de biraz da olsa var. Özellikle Focus modunda F'ye (Use) basarak yapabildiğiniz hareketler bunu sağlıyor, ama sadece tek bir tuşa sürekli basarak uzun süre mutlu olamayacağınızı söyleyebilirim.



▲ İşte size oyundaki grafik hatalarına bariz bir örnek: Sütunun içindeki polis!

sursuzluğuyla uzaktan yakından bağdaşmayan saçmalıklar. Logos'un içinde geçen bölüm ise, açıklamaya bile gerek görmeyen şunu söyleyeyim, ölümcül derecede sıkıcı. Ve ne yazık ki oyunun son bölümü olduğu için oyunun sonunun verdiği tatminsizliği iki katına çıkartıyor.

Önce özür dilememe izin verin

Allah'tan bu araba ve hovercraft bölümleri oyunun çok ufak bir kısmını oluşturuyor. ETM'nin can alıcı kısmı dövüş/aksiyon bölümleri. Kontroller oldukça basit olarak ayarlanmış. Klasik WASD kontrollerinin üstüne sol mouse yumruk, sağ mouse tekme, ikisine birden basarsanız da tutup atma hareketini yapıyorsunuz. Bu kadar hareket size az gelebilir ama vuruşla birlikte bastığınız yön tuşuna, ardından bastığınız vuruş tuşuna göre combo yapıyor, düşmanınızın konumuna göre daha değişik hareketler yapıyorsunuz. Bu ana kadar deęi-

Aradığınız kişiye şu anda...

Oyunun ana menüsünde gördüğünüz Hacking, ETM piyasaya çıkmadan önce şişirilen bir diğer özellik. "Matrix'i hackleyerek elde edeceğimiz yeni özelliklerle karakterinizi geliştireceksiniz" yalanının gerçek dünyadaki anlamı şuymuş:

"Diğer oyunların ana menüsünde bulunan oyunla ilgili Artwork'leri görme, daha önce izlediğiniz videoları seyretme gibi özellikleri, DOS ekranı benzeri bir ekranda ilk seferinde saatlerce uğraşacağınız, ama öğrenince bashedan sonuna gelmenizin 5 dakika süreceği kıyıncık bir mini oyunun içine gizledik".

Hacking ile yapacağınız iki faydeli şey, oyunu bitirince TRAINING.EXE ile çalıştıracağınız



eğitim programı ile oyuna Katana eklemek, CHEAT.EXE ile size oyunun sonunda verecek hile kodunu girip eğitim programına katılmak (sadece kırmızı kapılar açılıyor). Bu arada, DOS komutlarını harf harf yazmanıza gerek yok, sol altta komutlar çıkınca ok tuşlarıyla seçin ve KeyPad'deki Enter'a basın.



▲ Eh be Seraph, çayımı höpürdetiyorsun ama, o kol ne öyle? Bunun için de özür dilerdin sen şimdi...

Artılar

Şık efektler, sahneler, arka filmli ve oyunculuğun kalitesi çok iyi. Matrix evreninde özgüven.

Eksiler

Herken gördüğümüz animasyon hataları, bazı çarpıcı grafikler, senaryo hataları var. Ancak daha 4GB'ın delik açıyor. Multiplayer seçeneği yok. Hacking özellikleri yeni eklenmiş karşıtıyor.

Level Notu



Trinity ve Latex

Oyunun grafikleri hakkında, "inişli-çıkışlı" diye yorum yapabilirim. Ghost ve Niobe çok iyi modellenmiş, güvenlik görevlileri haricindeki diğer düşmanlarınız için de aynı yorumu yapabilirim. Ama bazı animasyonlar o kadar iğrenç ki, bütün o mükemmel dövüş hareketlerini gördükten sonra o kadar sırtıyor ki, ihanilir gibi değil. Ghost veya Niobe'yi bir tel örgüye tırmandırın, daha sonra yana doğru hareket edin. Felçli bir maymun gibi yaptıkları hareketleri görünce bana hak vereceksiniz.

Karakterlerin dışındaki grafikler de pek iç açıcı değil. Alev efektleri ve çevre tasarımı (birkaç yer hariç) 1-2 yıl öncesine ait gibi. Tamamen mat ve iç karartıcı grafiklere sahip çevre, detaysız ve düşük çözünürlüklü kaplamalara sahip. "Matrix'in içinde filmde de öyle gözüküyordu" söylemek ise, bence kolaya kaçmak olur. Neo'nun evi, disko sahnesi veya kahinin evi birbirinin aynısı onlarca yeşil karton kutuyla doldurulmuş gri raflardan oluşmuyordu.

Oyunun sesleri için söylenecek fazla bir şey yok. Birçok efekt filmlerden aynen alınıp kullanılmış. Focus modundayken mermilerin yanınızdan

geçişini tatmin ediyor. Ayrıca düşmanları görmeseydiniz bile silahların kılıfından çekilişini, şarjör değişimini veya saklansalar dahi hareket ettiklerinde çıkarttıkları sesleri duyup ona göre davranıyorsunuz.

Müzikler de filmlerden birebir alınmış. Aksiyonun durumuna göre değişen müzikler ilk başlarda başarılıyken, daha sonra saçmalamaya başladı nedense, en sakin anlarda bile panik atak şeklinde 10 saniyelik bir müzik parçası kendisini tekrarlayıp duruyordu, ben de müzikleri kapatmak zorunda kaldım. Ama Trinity ile kapıştığınız bölümdeki Andy Hunter'ın "Go"su mükemmeldi.

Seslendirme ve oyunculuğa söyleyecek sözüm yok. Zaten Matrix Reloaded'da oynayan oyuncuların yeteneklerine söz edecek değilim.

Hoşçakal Mr. Anderson

Enter The Matrix çok uzun bir zamandır oyuncular ve bizim gibi oyun inceleyiciler tarafından rivayetlerle şişirilen bir oyun. Birçok vaatle karşımıza geldi ama hangilerini yerine getirebildi? Bütün aksiyon oyunlarını bitirecek oyun mu? Yoksa dövüş oyunlarında son noktayı koydu mu? Filmleri daha iyi anlamamızı sağladı mı? Hayır, hayır ve hayır... Açıkçası beklediğimden daha zayıf bir oyun olarak karşımıza çıktı. Kurgusu tamamlanmış ve bağlanmış iki film arasında, ikinci filmde açık vermeden, yoktan varedilmeye çalışılmış bir hikaye ve onun üstüne oturtulmuş karakterler var ortada. Buna teknik olarak gözardı edilemeyecek hataları da ekleyin. ETM beklediğimiz hit oyun olmadı ne yazık ki.

Yine de benim gibi Matrix serisini sevenlere tavsiye ediyorum oyunu. 4 CD üzerinde gelmesi ve kurulmasının bir ömür sürmesini gözardı edebilirsiniz, daha sonraki teknik ve senaryo hatalarını da gözardı edebilirsiniz. PC'de kayda değer dövüş oyunu zaten yılda bir geliyor, bu fırsatı kaçırmak ayıp olur. ☹

Hoşgeldin Mr Anderson!

Hacking özelliğinden fayda gelmediğini anlayınca, bari oturayım Matrix'i kendim hackleyeyim dedim. Şaka bir yana, oyunda Trinity veya Neo'yu yönetme şansınız yok ama basit bir "dosya transferi" ile Niobe ve Ghost'un Skin'lerini onlarınkiyle değiştirebiliyorsunuz.

Öncelikle oyunun Actors klasöründeki Niobe ve Ghost ile başlayan tüm .dcx uzantılı dosyaları bir yere kopyalayın. Daha sonra Actors klasörü altındaki Neo.dcx dosyasını alını ve Ghost'un dcx dosyasının tümünü bu dosyayla değiştirin. Niobe'yi Trinity ile değiştirmek istiyorsanız Trinity_zen.dcx dosyası ve Niobe'nin dosyaları ile değiştirin.



Böylece oyun içinde Niobe ve Ghost'un sesi duyulacak, ama Trinity ve Neo'yu oynayacaksınız. Tabii bazı grafik hataları oluyor (demolarda Neo'nun ağız oynamıyor mesela), ama sizce de buna değmedi mi?

Not: Oyunu aynı yöntemle Morpheus, Ajan Smith veya diğer herhangi bir karakter olarak da oynayabilirsiniz.

Matrix'in Gizemi

Ali Aksöz (N.) | aliaxsöz@level.com.tr

70'lerde insanlar Empire Strikes Back'in arefesinde nasıl heyecanlanmışlardı acaba? Yavaş yavaş yükselen gerilim gibi, taşma noktasına dek doldular ve - haliyle - sonunda taştilar mı; yoksa yıllar boyunca o malum üçlemeyi tekrar tekrar izleyip gaza geldiler, en sonunda kendilerinin de birer Jedi olduğuna mı inandılar?

Bir önceki neslin efsanesi; altın renkli bir teneke adam, tüy yumağı bir maymun, sarışın, narin yapılı bir protagonist ve III.Reich askerleri gibi kaskı olan, tıslayarak konuşan, sado-mazo modasını takip eden bir düşmandı. Hayır, ben bir aptal değilim ve evet, Star Wars üçlemesine bayılırım. Ama düşünecek olursak, Lucas ve taifesi çok az şeyle - peluş pilotlar, göktaş niyetine ayakkaabilir -, müthiş büyüklükte bir rüyayı gerçek kılmışlar.

Lakin konumuz SW değil, bakıyoruz vuruş sayısı 700 olmuş ve yazı yörünge-sine yeni yeni giriyor.

Bizim neslin efsanesi Matrix

SW'dan teknoloji olarak bir dünya üstün ama ruh olarak da çok benzer bilimkurgu başyapıtından. SW'ü belki de The Lord of the Rings ile kıyaslamak gerekirdi, zira SW'ın uzayda geçen bir fantezi hikayesi olduğu konusunda ben de Cunningham ile hemfikirim, ancak klasik sınırlar dahilinde seyredelim ve iki bilimkurgu efsanesini yan yana koyalım. Çünkü ölçek ve hezeyan olarak The Matrix Trilogy, geçmişe dönük olarak sadece SW ile kıyaslanabilir.

Bu yazının amacı, tüm bu çılgınlığı tetikleyen ilk filme, The Matrix'e ait az bilinen şeyleri siz muhterem okuyucula-

rımıza aktarmak.

Hatırlıyorum da, film sinemalarda gösterime girmeden evvel The Matrix adı duyulmamıştı bile. Sadece garip bir şekilde heyecandırıcı bir fragmanı dolanıyordu ortalıkta, Warner Bros logosunun titreşip yeşile döndüğü bir fragman. Sonunda bu küçük fragman, sinema tarihinin en büyük olaylarından birisine dönüştüverdi.

Bir bilgisayar programcısı/hacker'in, esrarlı bir kişi yardımıyla kendi doğasını ve gerçekliğin önündeki hayallerin farkına varmasını, bu asilerin yardımıyla, hayalleri yönetenlere karşı verilen savaşta ki yerini öğrenmesini konu alan film; hem Wachowski'lerin ilk sayılabilecek (Wachowski'ler öyle bir bütçe istemişti ki, öncelikle Bound adlı bir filmi WB'a kendilerini ispat etmek için çekmek sonunda kaldılar) filmi ve hayatlarının amacı, hem de WB'un zamanındaki bütün bütçesini ayırdığı prodüksüyundu. Şaşırtıcı olan bir başka nokta da bu filmin sessiz sedasız gelerek, sıkı bir hasılat (458 milyon \$) yaparak perdeyi rakiplerine devretmesiydi. The Matrix, belki inanılmaz bir hasılat yapmamıştı ama yine de kazandırdığı para çok büyüktü, ve kazandırdığı paradan kat kat büyük bir başka şey vardı... Felsefesi.

Matrix; deri kıyafetleri, gözlükleri, cep telefonları, bullet-time'i, 360 derece-lik kamerası, kung-fu sahneleriyle ve bol ateş gücüyle bir furya yaratmıştı. Hatta tek tuşla kapağı fırlatarak açılan telefonlar gibi gereksiz becerilere sahip cep telefonları The Matrix yüzünden icat edildi.

Filmi bilmeyenler (hala kaldıysa tabii) için biraz bilgi verelim. Efendim The

Matrix, 1999 yapımı bir aksiyon/bilimkurgu filmidir. Yöneten ve filmi yazan ikili, Andy ve Larry Wachowski kardeşlerdir. Başrollerde Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss ve Hugo Weaving var. Bilimkurgusal şiddet ve küfür içerdiği için "R Rated" bir filmidir. 63 milyon dolar prodüksiyon ve 30 milyon dolar civarında da marketing masrafı çıkarmıştır. Buna rağmen USA içinde 171 milyon \$, dünya çapında da 458 milyon \$ hasılat elde etti. İkinci ve üçüncü filmlerin bütçesi 300 milyon dolara çıktı, herhalde bu meblağdan beklenen hasılatı aşağı yukarı tahmin edebilirsiniz.

Böylece elimizde bir modern klasik olmuş oldu. Lakin Kasım 2003 itibarı ile bu efsane noktalanacak. Peki yeşilleri cebine/kasasına dolduran Joel Silver, Wachowski'ler, WB bundan sonra ne yapacak? Altın yumurtlayan tavuğu görmüp, kısa bir taziye mi okuyacaklar?

Sanmıyorum

Matrix Üçlemesi'nin en büyük handikapı, Star Wars'un kendini soktuğu açmazın aynısı. IV, V ve VI. bölümlerin ardından anlamsızca I, II ve III. bölümlere dönen Lucas, kendisini sonu belli bir hücreye hapsedmişti. Elbette Clone Wars gibi, Jedi Konsülü'nün yokedilişi gibi, Darth Vader'in ortaya çıkışı gibi karizma anlar ve merak edilen sahneler mevcuttu ama, sonunda Anakin siyahlara bürünecek, Jedi'lar darmadağın olacak ve İmparatorluk muvaffak olacak. Bunu hepimiz biliyoruz. Böylece, sırtını çok daha etkili ve orijinal olabilecek bir olası VII, VIII, IX. bölümlere dönen Lucas gibi dünya makinelere kurtarılab, Neo başarılı olun-

ca/ölünce Matrix Üçlemesi'nin de burnu, çıkmaz şokağın boyalı duvarlarına çarpmış olacak.

Elbette o raddeden sonra hayatta kalanları ve bu görkemli mücadeleyi bir yöne doğru bir şekilde götürmek mümkün olacaktır. Ama soru, bu geçişi düzgün yapabilecekler mi? Yoksa izleyiciler ve hayranlar, daha fazla George Washington için düzölmüş yeni bir The Matrix Returns: Revenge of Neo ile mi karşılaşacaklar?

Kanımcı Animatrix ile, sinema sektöründe (bkz: Charlie's Angels, Star Wars) yepyeni bir çıkır açıp animeleri de hayranlarını da ihya eden Matrix ekibi, bundan böyle diziyi, çizgi romana ve romanlara yönelecekler. Her neye el atarlarsa atsınlar, pazarlama savaşları sonunda belli oldu ki bundan böyle üzerin-de Matrix yazan herşey ÇOK satacak.

Biz asıl konumuza dönelim. The Matrix (TM) ve The Matrix Reloaded (TMR) trivia yazısının mühim kısmına geçelim. Aşağıdaki bilgiler dünyada Matrix Trilogiyi üzerine düzölmüş en geniş trivia bilgileridir ve başka yerde bulunmaz. Kesin, saklayın, çocuğunuza çocuğunuza falan gösterirsiniz.



Ve işte, The Matrix Trivia:

- ▶ Neo'nun uyanışını takip eden sifon hadisesi ve Nebuchadnezzar tarafından kurtarılışı, vaftiz ediliş metaforu.
- ▶ Anderson kelimesindeki "Anders" kelimesi, Almanca "Değişik, Farklı" anlamına gelmektedir.
- ▶ Neo'nun müşterisiyle yaptığı konuşma tamamen "Foreshadowing" (önceden sona dair ipuçları vermek): "Sen benim kurtarıcısın.", "Sen yoksun" vs vs.
- ▶ Nebuchadnezzar'ın içinde, üstünde geminin adının ve "Mark 3 no. 11." Sözü'nün yazılı olduğu bir plaka vardır. Bu söz İncil'deki Mark 3:11'i işaret eder. "Ve ne zaman temiz olmayan ruhlar onu görse, önünde yere düşüp ağlayarak, "Sen Tanrı'nın Oğlu'sun" dediler."
- ▶ Cypher, Şeytan anlamına gelen Lucifer kelimesinin üstünde oynanmış hall.
- ▶ Bane, yani "Felaket", sadece Zion'un felaketi mi acaba?
- ▶ Anderson, İsa'nın isimlerinden biri de olan "Tanrı'nın Oğlu" anlamına gelmektedir.
- ▶ Nebuchadnezzar, sahte peygamberlere taptıkları için Kudüs vatandaşlarını yoketme emrini, tanrıdan rüyalarında alan Babil kralıydı.
- ▶ Neo, pazar yerinde ajanlardan kaçarken peşindeki ajanlardan biri ateş eder ve kaçırarak bir karpuzu patlatır. Bu sahne Ghost in the Shell'e bir gönderme. Hatta gönderme falan değil, aynıdır.
- ▶ Thomas Anderson, tünelin altında arabaya binerken arkasındaki duvarda sprey boyayla yazılmış "Wrong Name Neo (Yanlış İsim Neo)" cümlesi görülüyor.
- ▶ TM'de kullanılmış özel efekt sayısı 412 iken, ikinci filmde bu 2.500'e çıktı.
- ▶ Neredeyse BÜTÜN sahnelerde ekranda diğer cisimlerden ayırt edilebilir kırmızı bir nesne görülebiliyor.
- ▶ Anderson patronuyla konuşurken arkada camı silenler Wachowski'lerin ta kendisi.

▶ Matrix'te her yerin grid (Kare kare) oymasına dikkat edin, bu özellikle Matrix içinde geçen sahneler bilgisayar havası versin diye düşünülmüş.

▶ Neo rolünü oynaması için Will Smith ve Ewan McGregor'a, Morpheus'u oynaması için Val Kilmer'a teklif götürülmüş. Kabul etmemişler. (çok iyi etmişler - Bix)

▶ Keanu Reeves, Matrix'den ilk çıktığı sahnede gerçekten kusmuş.

▶ Matrix'de kullanılan dekorlardan bazıları Dark City'den alınmış. Hatta Trinity'nin en başta koştuğu çatılar, John Murdoch'un Dark City'de koştuğu çatılarla aynı.

▶ Neo'nun üstün çocuklarla karşılaştığı sahne, Akira'ya bir gönderme. Wachowski'ler Matrix'i yaparken animelerden ne kadar etkilendiklerini sonradan itiraf etmişlerdi.

▶ Neo Morpheus ile kapışırken çalan parçalar, "Switch or Break Show" ve "Bow Whisk Orchestra", "Wachowski Brothers"ın anagramı (harflerin yer değişmiş hall). Aynı şekilde Oracle'dan dönuşte çalan parçanın adı "Threat Mix", Morpheus'un Ajan Smith ile dövüştüğü sahnede çalan parçanın adı da "Exit Mr.Hat", ikisi de "The Matrix"ın anagramları.

▶ Neo, Oracle'i görmek için asansörde çıkarken, duvara kazınmış KYM harfleri görünür. Bunlar kostüm tasarımcısı Kym Barret'a gönderme olsa gerek.

▶ Trinity'nin yakalandığı odanın numarası 303 ("Trinity"), "Tek olan" Neo'nunkî ise 101. Yine The Matrix Reloaded'da Merovingian'ın yemek yediği lokanta 101. kattadır. Kapışmanın vuku bulduğu otoyol ise 101. Otoyol.

▶ Bu otoyol, Alameda Point Navy Base'den izinle kullanılan bir havaalanı pisti aslında. Sadece TMR için 2.4 milyon dolar harcanarak 2 millik bir otabana dönüştürüldü.

▶ Neo Oracle ile konuşurken arkada çalan parça Duke Ellington'un "I'm Beginning to See the Light" (İşığı Görmeye



Başlıyorum) adlı parçası.

► Oracle'in evinde TV'de beyaz tavşanlar var. Neo'nun takip etmesi gereken beyaz tavşanlar...

► General Motors, filmde kullanılması için ekibe 300 tane otomobil verdi. 300 otomobil de çekimlerin sonunda parçalanmıştı.

► Dreamcatcher'in başında izleme fırsatı elde ettiğimiz Final Flight of the Osiris, The Matrix Reloaded ve Enter the Matrix arasına oturuyor.

► Reloaded'dan en ufak bilgilerin bile dışarı sızması için alınan önlemlerin haddi hesabı yok. Bazı çekimlerde, setin etrafında 10 km'lik perimetrelere oluşturulmuş. Yine oyunculara dağıtılan senaryolar, fotokopi çekildiğinde kopyası çıkmayan mürekkepten yapılmış. Oyuncular, gala geçesine kadar filmi izleyememişler.

► Persephone'nin kıyafetinin beyaz bir tavşana ne kadar benzediğine dikkat edin.

► Neo'nun çalıştığı firmanın adı Metacortex. Metacortex, aşağı yukarı "Beynin sınırlarını aşmak" gibi bir manaya geliyor. Ancak Neo ajanlardan kaçmaya başladığı anda firmanın adı Metacortex olarak değişiyor?

► Neo'nun odası 101 numara. Orwell'in muhteşem "1984"ünde insanların işkençe görüp, doğru olmayan şeylere inandırıldıkları oda yani.

► Merovingian... Yani direk olarak İsa'dan geldiklerine inanılan, doğaüstü güçlere sahip oldukları söylenen krallar soyu. Merovingian'ların boynuzlu deniz tanrısı Enki'den geldiği de söylenir. Merovingian'larla Nephilim ve Rosecrucian'lar arasında da ilişki olduğundan bahseden eserler mevcuttur. Derin mevzu yani. Net'te sürüyle bilgi var.

► Demeter ve Zeus'un kızı Persephone, Hades'in önceleri zoraki karısı. Sonra Hades'i sevmişti. Bir başka Yunan mitolojiye göndermesi.

► Trinity'nin ajanlardan kaçtığı koridor ile Neo'nun ajanlara saldırdığı koridor aynı.

► Neo'nun "The One" olduğunu keşfettiği andan sonra ajanın saldırılarını blo-



ke edişi, Karete Kid'de Daniel'in Bay Mi yazaki'nin saldırılarını karşılama hareketleriyle tamamen aynı.

► TM ve TMR'deki gemi isimleri çeşitli mitolojilerdeki tanrıların adları.

► Merovingian'ın korumaları olarak filmde görünen hayalet ikizleri oynayan Rayment kardeşlerin ikisi de kara kuşak kareteci. Ne yazık ki, ikizleri yeterince izleme fırsatı elde edemedik.

► Aktör/şarkıcı Aaliyah (R.I.P.) aslında Zee rolü için düşünülmüştü.

► The Oracle'ı oynayan Gloria Foster da çekimler sırasında hayatını kaybeden bir diğer aktrist. Foster, TMR çekimlerini tamamlamıştı ancak üçüncü film için herhangi bir sahne çekmemişti. Bu yüzden Enter the Matrix'te "vücudum değiştirildi" demek zorunda kalıyor kâhin.

► Film çekimleri esnasında Carrie-Ann Moss bacağını kırdı, Laurence Fishburne'nün kolu incindi, Hugo Weaving'in boynuz disklerinden birisi kaydı.

► 17 dakikalık bir savaş sahnesi 40 milyon dolara patlamış.

► TMR, saat 00.00'da başlıyor ve bitiyor. Aynı TM'in 303 numaralı odada başlayıp bitmesi gibi. Ayrıca film esnasında bir sahne dışında saat hep 12'yi gösteriyor. O da santrale yapılacak saldırıdan on dakika öncesini gösteren

sahne. Peki neden film boyunca saat hep 12? Günün ortasının saat 12 ya da geceyarısının saat 00 olması gibi filmin de bir serinin ortası olduğunu belli etmek için mi? TM'de makineleri ve onların kudretini keşfetmiştik, gece yeni olmuştu; TMR'da ise Zion yokeldi, gecenin tam yarısı; Revolutions'da ise güneş doğacak belki. Kimbilir?

► 2002'nin ortasında "Bullet Time" çekim stili, 20'den fazla filmde kullanılmıştı.

► Neo'nun diğerleriyle birlikte masada yemek yemesi, İsa'nın Son Yemek'ini (Da Vinci) çağırıştırılmaktadır. Yahuda, İsa'ya ihanetin eşliğindedir.

► The Matrix'in yapımında Wachowski'lerin etkilendiği düşünülen felsefe ve hipotezlerden bazıları: Gaea Hipotezi, The Cave Allegory, Advaita Vedanta, The Dream Argument...Merak eden, bu her biri Mariana Kuyusu kadar derin olan mevzulara Net'den dala bilir. Follow the White Horoz yani...

► Matrix içinde yeşil, dışında da mavi renk filme hakimdi.

► Ghost in the Shell'in Motoko'su, bilgiye ulaşmak ve iletişim kurmak için ense slotlarını kullanıyordu, aynı Neo ve diğerleri gibi. Yine iki filmde de Motoko ve Neo, makineler tarafından (Motoko kafadan, Neo boğazdan) yakalanıyor, ikisi de çıplak, ikisi de ıslak. Son olarak GitS'de de, The Matrix'de de sütunların arkasına sığınma sahnesi mevcut. Neo ve Trinity polislerle kapışıyor, Motoko ise örümcek tank ile. Sütunlar parçalanıyor, sıvalar dökülüyor ve kahramanlarımız kurşunlara hedef olmamak için türlü maymunluklar yapıyor.

► The Matrix'te başka filmleri çağırıştıran sahneler de mevcut. Örnek vermek gerekirse: "İnsan virüştür" lafı The Virus filmi, dünyayı ele geçiren makineler "Terminator" serisini, kontrolü ele alan makineler "2001: A Space Odyssey"i, sanal gerçeklik "Strange Days, The Lawnmower Man, Total Recall" gibi filmleri, karından çıkan yaratık "Alien" serisini, Neo'nun farklı kimlikleri ve telefon kulübesinden çıkıp uçuşması "Superman"i, Neo'nun atlama yaptıktan (yapamadıktan) sonra yoldan ziplaması herhangi bir çizgi filmi çağırıştırıyor.

► Matrix Trilogy'nin Neo'nun hayat döngüsü olduğuna dair bir söylenti var. The Matrix'de "doğan" Neo, Reloaded'da "Yaşar" ve Revolutions'da da... ❁



Medieval Total War Viking Invasion

Bilgi için: www.totalwar.com Yapım: Creative Assembly Dağıtım: Activision Tür: Strateji Multiplay: Olmaz mı? Lan, Internet
Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1.7 GB sabit disk alanı Önerilen Sistem: 2Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB grafik kartı

jesuskane@level.com.tr

Rome Total War dedim, bunu verdiler...

Yana yakıla Rome Total War bekliyorum ben burada, kalkıp Viking Invasion görderdiler. Creative Assembly ve oyalama taktikler ne kadar işe yarayacak bir göz atalım hızlıca yada yavaşça. Zaten fazla bir şey de yok yapacak Vice City bitmiş, Matrix bitmiş eh neyse.

Bizans'ı yerden yere vurup tüm Avrupa'yı ele geçirdik. İstanbul'u fethedip son noktayı koyduk, derken Viking'ler bassın ortamı bakalım ne olacak demiş yapımcılar. Olaylar M.S. 790 da başlıyor. Oyuna Viking senaryoları dışında bir çok yeni millet de eklenmiş. Zaten İngiltere adası o döneme göre yeniden düzenlenmiş. Saxon, Welsh, Mercians, Northumbrians, Scots, Picts, Irish ve tabii ki Vikingler.

Oyun temel olarak aynı. Hoş zaten çok fazla değişiklik beklemek ne kadar doğru olur. Sonuçta elimizdeki bir genişleme paketi. Vikingler kendilerine özgü birimler ve binaları ile geldiler zaten. Onun dışında bir çok yeni birimde eklenmiş zaten var olan milletlere. 3 yeni mil-

lette daha oynayabiliyoruz artık. Bunlar Aragonese, Sicilians ve Hungarians. Anlaşılacağı gibi İngiltere'ye eklenen küçük gruplar ve artık kontrol edebildiğimiz üç ayrı milletle beraber oynama süresi oldukça uzun. Genel olarak bunlar zorlu senaryolara sahipler. Vikingler oldukça kuvvetli zaten. Bunun dışında bu milletlerin başladıkları konumlar çokta avantajlı değil. Bir kısım deniz ticareti ile para kazanma şansına sahip. Ama denizden para kazanmaya başlayana kadar zaten tepenize biniyor düşmanlarınız.

Boynuzlu Kasket

Savaş mevzusunda çok bir yenilik yok. Eklenen birimler çok büyük farklar yaratmasa da kuşatmalarda kullanabileceğiniz kaynar yağ kazanları savaşın çehresini oldukça değiştiriyor. Tam kale kapısını indirdim giriyoruz derken sahanda yumurta olabiliyorsunuz. Benim gibi yapar da kale duvarı bırakmazsanız pek bir şansı kalmıyor düşmanın. Bunun dışında savaş taktiklerimiz genel olarak değişmiyor. Ama bu değişmeyen taktikler Viking'lerin atlılarına, Axeman'lerin ve özellikle Organ Gun'larına pek sökmüyor. Sayı üstünlükleri olmasa bile Viking birimleri çok nadiren geri çekiliyor ve oldukça da yırtıcılar. Organ Gun isimli silah ise bir nevi ortaçağ makineli tüfeği. Kısa menzilli sayılır. Ama oldukça etkili yakın mesafelerde. Bu birimlerin savunması oldukça zayıf olsa da saldırıları pek de fena değil. Yağmurlu havalarda biraz tekleseler de göğüs göğse savaşa girene kadar oldukça iş görüyorlar.

Diplomasi, din mevzu vs tam gaz ama Vikinglere sökmüyor pek. Oyuna eklenen bir Scout sistemi ile savaşa girmeden düşman ordusu hakkında bilgi edinebiliyorsunuz. Zaten biçerdöver gibi gelen Vikingler karşısında politik hareketler pek işe yaramıyor. Ordularınızı savunma için hazırlamakla oldukça çok uğraşacaksınız. Saldırı pek söz konusu olamayabiliyor. Özellikle Vikingler ile sınırınız varsa mümkün olduğu kadar asker yığın. En azından zaman kazanırsınız.



Barbarlık konusunda Vikinglerin üstüne biraz fazla gidilmiş gibi geldi bana. Vikinglerin Berserk birimleri kendilerinden geçmiş adeta. Öldürmek için değil ölmek için giriyorlar gibi. Maneviyatı fazlaca yüksek birimler bile Moral Point'lerini yalanlarcasına Berserk'lerin önünden kaçabiliyor. Bu durumda savaş ekranında pek taktik strateji geliştirme şansınız olamayabiliyor. Bu yüzden dalgalar halinde vur kaç taktikleri çok daha etkili oluyor Vikingler'e karşı. Özellikle atlı birliklerle vur kaç taktikleri denerseniz zaf size daha yakın duracaktır.

Yapay zekâda yapılan değişiklikler de Viking'lerin karşısına çıktığınız anda gözünüze çarpacaktır. Normalde yüzlerce okçu ile karşı karşıya kalan birlikler geri çekilirken, Viking kardeşler boynuzlarından aldıkları güçle üstünüze yürümeye devam ediyor. Bu yüzden Viking'lerin savunması zayıf birliklerini tespit edip önce saldırmak az da olsa bir avantaj sağlıyor. Ama imkanınız varsa mümkün olduğunca çok oklayın.

Din adamları, prensesler, elçiler pek etkili değil Viking'lere karşı. Yani siz "aman barış yaptık takılalım" dediğiniz anda bile çekinmeden dalabiliyorlar.

Hep Vikingler'e karşı durumdan bahsettim azıcık da Viking olalım. Vikingler oldukça güçlü giriyor oyuna. Zaten bir istila söz konusu. İngiltere'yi baştan aşağı aldığınız andan itibaren pek bir sorunuz kalmıyor zaten. En azından mali sorunlar yaşamaktan oldukça uzak oluyorsunuz. Diplomatik stratejiler bizi pek





ilgilendirmiyor. Bir uçtan bir uca haritayı talan etmek tek amacımız diyebiliriz. Hoş "ne anlamı kalıyor o zaman oyunun" diyebilirsiniz ama siz de düşmanlarınızı uyutmak için bir kısım üç kağıtlara girebiliyorsunuz. Yapay zekanın yolunu izlemek oldukça uygun. "Gel sevgili İngiliz kardeşim, barışalım sevişelim" deyip iki turn sonra sırtından bıçaklayıverin. Siz yapmazsanız onlar yapacak zaten. Ben Vikingler'le oynadığım süre boyunca bütün stratejimi saldırı üstüne kurdum ki oldukça başarılı oldu.

Büyük, tek bir orduyla sıradan eyaletlere saldırıp, bu arada ürettiğim birimleri de tek tek ele geçirdiğim eyaletlere dağıttım. Eyaletten geri kalanlar da pek isyan meraklısı olamıyorlar. Kesip biçerek oldukça çok düşman ediniyorsunuz zamanla. Ancak doğru sırayla milletleri ortadan kaldırırsanız başınız belaya girmez. Ben biraz dangul dungul daldım sonunda her sınırimda bir düşman ordusu ile kala kaldım. Bir ara müttefik olup beraber daldılar, dünyamı şaşırdım.



Eks-pen-şın-pek

MTW:VI genişleme paketi olarak oldukça başarılı. Yeni milletler, yeni silahlar, yeni teknoloji açacı ve yeni binalar. Bunların yanında yeni çok oyunculu haritalara da sahip oluyoruz tabii ki. Oynayıştaki pek bir değişiklik yaratmıyor. Asıl değişikliği sizin tarzınızda yaratıyor ve yeni taktik ve stratejiler geliştirmeye zorluyor. Total War fanlarının kesinlikle alıp oynaması gerekli. Rome Total War sistemlerimizi kasmaya gelene kadar zaman geçirmek için birebir. Siz beni dinleyin, pişman olmayacaksınız...



Artılar

Yeni birim, bina, ama en önemlisi yeni stratejilere zorluyor olması. Tam manasıyla Total War.

Eksiler

MTW de canınızı sıkkan ne vardı ki burada olsun?

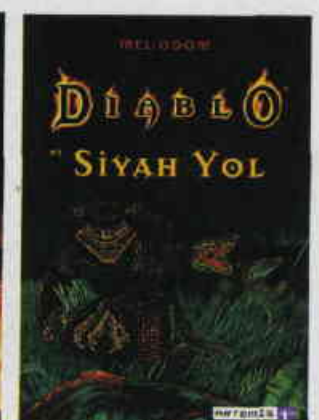
Level Notu



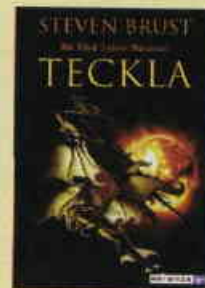
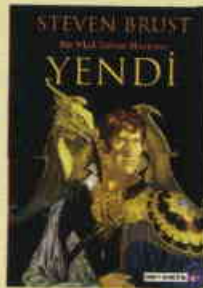
Vaat edilen romanlar dışarıya hoş geldiniz!

ARTEMIS

Bilgisayar dünyasının en sevilen oyunlarının kahramanları maceralarına roman sayfalarında devam ediyor...



Artemis'te her kitap bir macera





Blood Rayne

Bilgi için: www.bloodrayne.com Yapım: Terminal Reality Dağıtım: Majesco Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 800Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Bol kan bol vahşet. Bakınız realite programları...

Blood Rayne öyle bir oyun ki hani oyunu "içinde şu var bu var" demeden önce aklıma ilk gelen spotu yukarı yazıverdim. Çünkü oyun da tıpkı adı geçen programlar gibi bol aksiyon yüklü ama içi son derece gereksiz ve boş.

Oyunda yönettiğimiz karakter bir dişi yarı vampir. Annesinin bir vampirin tecavüzüne uğraması sonucu ortaya çıkan bu hilkat garibesi son derece çekici bir bayan olmasına karşın yaşamını kan içerek sürdürüyor. Yani güzellik sizi aldatmasın. Hayatının amacı annesine tecavüz eden vampire bunu ödetmek olan Rayne bir vampir avcısı haline geliyor. İkinci Dünya Savaşı yıllarında geçen oyunumuzda, doğa üstü yaratıklara karşı insanlığı korumak üzere kurulmuş olan Brimstone Society isimli bir grup Rayne'i keşfediyor ve onu eğittikten sonra çeşitli görevlere yollamaya başlıyor. Brimstone İngilizlerin kurduğu bir cemiyet olduğu için bizde yola çıkıp bol bol Nazi öldürüyoruz. Oyun Almanların kurmuş olduğu ve Brimstone Society'nin karşıtı olan GGG'ye karşı yaptığımız operasyonlarla sürüyor. GGG, Alman İmparatorluğunun kurulması yolunda doğa üstü güçlere başvuran ve bu yönde araştırmalar yapan bir kuruluş. Kısacası anladığınız üzere oyun boyunca bir sürü Nazi ve doğa üstü yaratık kesiyoruz.

Vampire Time

Karakterimiz hem insan hem vampir olduğu için her iki türün de özelliklerine sahip. Kollarında taşıdığı iki uzun bıçak yanında tüfek, tabanca gibi klasik silahları da kullanabiliyor. Aynı zamanda vampir görüşü sayesinde canlıları arasından algılayabiliyor. Son olarak Max Payne oyunu ile başlayan ve Matrix filminde de gördüğümüz şu ağır çekim moduna girebiliyor. Bu modda kurşunlardan daha kolay kaçabiliyor. Oyunda enerjimiz azaldığında bunu etraftaki zavallı yaratıkların kanlarını emerek geri kazanıyoruz. Zaafımız ise, kutsanmış olsun olmasın, su. Suyu girdiğimizde yanmaya başlıyoruz ve enerjimiz hızla tükeniyor. Tabii kurşunlardan da etkileniyoruz. Size zarar verecek bir sürü yaratık ve suyla dolu zemin olduğu için size tavsiyem bölümü bitirinceye kadar size uzaktan zarar veremeyen yaratıkları öldürmeyerek enerjinizi bittiğinde tazelemek için onları kullanmanız. Her zaman bir köşede yedek besin bulundurmak yararlıdır.

Oyunun ilk bölümü bir nevi eğitim içeriyor. Burada yanınızdaki vampir size yeteneklerinizi öğretiyor. Örneğin beslenmek için karşınızdakinin üstüne atlamak yerine kolunuza bağlı zinciri atarak onu kendinize çekebilirsiniz. Fakat bunu yaptığınız zaman arkanız açıkta kalıyor. Karşınızdakinin üstüne atladığınızda ise



hem besleniyor hem de arkadakileri silahınızla vurabiliyorsunuz. Aynı zamanda kanını emdiğiniz kurbanınızın vücudunu kalkan olarak ta kullanmış oluyorsunuz.

Koş koş, hayat ne boş

Oyundaki bölüm tasarımları basit çözümler içeriyor. Örneğin bir kolu iterek kapıyı açıyor ya da çatlak bir duvarı yıkıyorsunuz. Eğer bir eve girecek açık kapı veya yıkacak duvar yoksa biraz araştırıp bacadan içeriye dalabiliyorsunuz. Bunlar hem oyuncuyu yormayacak çözümler hemde sizi fazla uğraştırmıyor. Bu sayede rahatça ilerleyebilirsiniz. Oyunda ilerledikçe karakterinizin kullandığı saldırı tarzları gelişiyor ve daha çok zarar verir hale geliyorsunuz. Kullandığınız silahlar ise üç grupta toplanıyor. Hafif, ağır ve özel silahlar. Ayrıca bomba veya dinamit gibi silahlarınız da var. Genelde ağır silahlar hariç diğerlerini iki elle kullanıyorsunuz. Silahlarınız tükendikçe karakteriniz düşmanlardan düşenleri otomatik olarak alıyor. Size kalan ise bol bol adam öldürmek oluyor.



Oyun boyunca karşınıza ne tip rakipler çıkarsa çıksın devamlı olarak koşmaktasınız. Ara sıra çıkan ara demolar haricinde oyunda çok göze hoş gelen bir özellik yok. Senaryo tahmin ettiğiniz şekilde ilerliyor. Siz ise devamlı olarak önünüzdekileri kesip biçiyorsunuz ya da vuruyorsunuz. Doğal olarak bir yerden sona oyun monotonlaşmaya başlıyor. Rakiplerinizden kan emerek enerjinizi doldurduktan sonra daha da kan emmeye devam ederseniz önce "Bloodlust" moduna giriyorsunuz. Bu modda daha çok zarar veriyorsunuz. Eğer daha da kan emerseniz bu kez de "Bloodrage" moduna giriyorsunuz ve bu modda korkunç derecede zarar verebiliyorsunuz.

Bölüm sonu komandosu

Oyunda koşuştururken, bölümlerin teması değişmeden önce, bir bölüm sonu canavarı ile karşılaşabilirsiniz. Bu düşmanların hepsi genelde aynı strateji ile rahatlıkla

yenilebiliyor: hareketli ol ve hep ateş et. Bu sayede herkesi geçebilirsiniz. Oyundaki karakterinizin hareketleri gerçekçiliğe aykırı. Enter The Matrix'teki estetikten son derece uzak. Sanki düşmanlarınızı değil havayı dövüyorsunuz gibi. Düşmanlarınız hep aynı replikleri kullanıyorlar. Grafikler ise etkileycilikten uzak. Oyundaki bir iki efekt haricinde hiç bir şey sizi havaya sokmuyor. Sanki bir vampir yerine erotik bir filmde fırlamış, insanüstü özelliklere sahip bir komando yönetiyor gibisiniz. Rayne karakteriyle oyunun atmosferi birbirinden bu kadar farklı.

Oyunda çatlak duvarlar haricinde kutu, dolap, telefon gibi diğer eşyaları da kırabiliyorsunuz. Bir dövüş esnasında bu eşyaların kırılması, çatışmaya başka bir hava katıyor. Fakat eşyaların zarar görme şekli genelde hep aynı. Hepsi paramparça oluyor ve tahta gibi dağılıyor. Oyunda gördüğüm en iyi efekt kumaş yırtılma efekti.

Dolapları kırdığınızda bazılarının içinde silah bulabiliyorsunuz. Toplamınız gereken objeler ve silahlar parlayarak kendini belli ediyor.

Blood Rayne oyunun bitimine doğru iyice Return to Castle Wolfenstein havasına bürünüyor. Bu da oyuna fazla bir özellik katmıyor. Karşınıza çıkan düşmanlar yaratıcılıktan uzak ve can sıkıcı. Bu genel monotonluk yüzünden bir süre sonra bunalmaya başlıyorsunuz. Açıkçası oyunun incelemesini yazmak için oynuyor olmasaydım bir yerden sonra oyunu bir kenara koymuştum bile.

Kızılay bu oyuna sponsor olsun

Blood Rayne beklentilerimizin çok altında bir oyun. Eğer "illaki onu bunu kesmekten çok hoşlanırım ve bu canımı hiç sıkmaz" diyorsanız bu oyunu alın. Fakat değişiklik ve yaratıcılık istiyorsanız oyun size göre değil. FPS sevenler için Serious Sam ne ise aksiyon sevenler içinde Blood Rayne hemen hemen aynı şey. Son olarak oyun aşırı şiddet ve kan içerdiğinden küçük yaştakiler için gerçekten zararlı olabilir. Bu yüzden oyunda; ki "parental lock"u aktif hale getirerek bu tip efektleri kapatmanızı tavsiye ediyorum. .



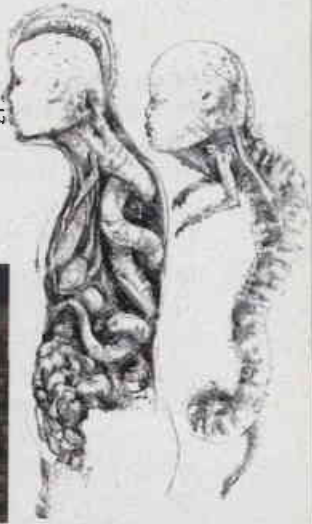
Artılar

Yoğun aksiyon. Hoş ara demolar.

Eksiler

Grafikler ve atmosfer. Monoton oyun akışı.

Level Notu



Tropico 2: Pirate Cove

Bilgi için: www.godgames.com Yapım: Frog City Dağıtım: Gathering of Developers Tür: Strateji Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 500 MHz CPU, 64MB RAM, 16MB ekran kartı, 1,8GB HardDisk alanı Önerilen Sistem: 2 GHz CPU, 256MB RAM

Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

LEVEL HIT

İssiz bir adada bile işe yarayabilir!

Çok sevip oynadığımız bir oyunun devamı yapıldığında en büyük tehlike yeni versiyonun eskisinin tadını vermeyeceği ihtimalidir. Biraz önyargı, biraz sinemeliklik, biraz da geçmişteki acı tecrübeler yüzünden yeni oyuna pek şans verilmez, peşinen "nerede o eski günler" edebiyatı yapılır. Yeni versiyon, kaderi gereği eski ve artık kült olan ilk oyunun altında ezilir. Tropico 2 de bütün bu tereddütlerle birlikte geldi. Ama hem ilk Tropico'nun çok da ezici bir oyun olması hem de oyundaki konseptin epeyce yenilenmesi sayesinde tereddütler eriyip gitti.

Senin gemi kaç yapıyor?

Karayıplerde bir adanın zengin, turist çeken, verimli ve mutlu bir şehre nasıl dönüştürüldüğünü bir önceki derste öğrenmiştik. Bu kez işimiz aynı adayı bir korsan yuvasına çevirmek. Bol bol içen, kumar oynayan, çevrelerine korku salmaya bayılan, at-avrat-silah sendromu bağlamında sadece silahlardan, gemilerden ve kadınlardan anlayan bu adamları mutlu etmek ve dolayısıyla adayı terk etmemelerini sağlamak için bildik stratejilerin işe yaramayacağı aşîkâr...

Kendi hayatımızda ya da Maxis

oyunlarında aranan temiz sokaklar, suç oranının düşük olması, gürültüsüz, düzenli bir şehir yaşantısı gibi şeyleri unuttun. 17'nci yüzyıldan kalma bir grup deniz korsanı için bunlar son derece sıkıcı, itici şeyler. Bu oyunda göreviniz ada içinde karmaşayı belli bir dozun altına düşürmeden, sınırlarınızın ve emrinizdeki korsanların güvenliğini sağlamak. Bu arada adamlarınızın istila ettikleri memleketlerden toplayıp getirdikleri köleleri çalıştıracak ve isyan etmelerine engel olacak kudrete de sahip olmanızdır. Bir yanda cengaver korsanlar, bir yanda sessiz ama tehlikeli köleler. Bu iki grubu sulh içinde bir arada tutmak da işin eğlenceli ve zorlu yanı.

Dört yanı mikro yönetim

Bütün strateji-simulasyon oyunlarındaki gibi Tropico 2'yi de sürükleyici kılan yanı mikro yönetimin kendine has detayları. Aslında elinizde çok temel birkaç veri var ve genel olarak tek derdiniz bu verilerin dengesini bozmayacak hamleler yapmak. Bunları idare etmeyi öğrendikten sonra her bölümdeki ya da senaryodaki görevleri tıkr tıkr geçebildiğinizi göreceksiniz. Peki nedir bu veriler? Öncelikle başından beri söylediğim gibi korsanların huzurunu, mutluluğunu ve sadakatini sürekli kılmak zorundasınız. İkinci temel göreviniz tutsakların

idaresi. Onlara çalışmaları, dinlenmeleri ve ibadet etmeleri için gerekli tesisleri ve mamalarını verdikten sonra biraz da korku sunmalısınız ki asilik etmesinler. Parayı ve zamanı doğru kullanmak da ayrı bir uzmanlık alanınız olacak. Son olarak diğer adalara yapılacak seferler için gemi kaptanlarının seçimi ve memleket topraklarına gelen saldırıları savuşturmak için iyi bir savunma stratejisi. Ha bir de tarım, hayvancılık gibi temel besin kaynaklarının verimli kullanılması var. Çok da kolay değilmiş, hmm... Neyse canım yaparsınız siz.

Oyunda bütün bu karmaşık hesaplar genel olarak üç başlık altında toplanmış, çok da iyi edilmiş. Bunlar; inşa, yönetim ve genel durum olarak sıralanıyor. Çok sayıda üretim tipi ve seçeneği, karmaşık bir demografik yapısı ve tarımdan bina kiralalarına kadar kontrol altında tutulması gereken onlarca veri için bence olabilecek en düzenli sistem kurulmuş. Kısa bir alışma süresinin ardından menüler arasında kaybolmadan işinizi yapabiliyorsunuz. Ayrıca adadaki anlık gelişmeleri de iskeleyebilirsiniz; görüntüler çok temiz ve okunaklı. Ekranı gördüğümüz her şey tıklanabilir olarak hazırlanmış ve dokunduğunuz her nesne için oyun tarafından bilgilendiriliyorsunuz.





Oyunda neler yapabildiğimize biraz daha yakından bakalım: Az önce söz ettiğimiz üç temel başlıktan ilki olan "inşa" altında yol gibi altyapı birimlerinden eğitim binalarına, tutsakların barınaklarından doğal kaynakların işlendiği tesislere kadar çok sayıda bina yapmanız mümkün. Yönetim (daha doğru ferman çıkarma) işleri de kendi içinde ikiye ayrılıyor. Bunlardan birincisi bir korsana rütbe ya da ödül vermek, bir tutsağı özgür bırakmak veya birine suikast düzenlemek gibi tek kişiye yönelik özel kararlarınız. Diğeri ise genel politikalarınızı belirleyecek kararlar. Örneğin arada sırada korsan vatandaşlarınıza bedava bira dağıtabilir, festival düzenleyebilirsiniz ya da demir yumruğunuzun gücünü iyice hissettirsinler diye sert kararnameler yayınlayabilirsiniz. Benzer uygulamalar uluslararası diplomaside ve tabii ki köleler üzerinde de geçerli.

Kolonilesek de mi saklasak?

Dış politika, ilk bakışta oyunda önemli bir yer kaplamıyor gibi görünse de bazı senaryolarda en kritik hesapları etkileyen hassas bir konu. Oyunun geçtiği coğrafya bakımından zaten topu topu üç milliyet var; İspanyollar, Fransızlar, İngilizler ve topraklarınız üçüne de ev sahipliği yapacak. Örneğin gemilerinizden biri gidip bir Fransız kolonisini basabilir ve oradan bir grup köleyle birlikte geri dönebilir ama bu her zaman

Fransızlarla aranızın bozulacağı anlamına gelmiyor. Eğer doğru politikayı izlerseniz elinizdeki adamları kendi devletlerine karşı koz olarak kullanabilir ya da örneğin İspanyollarla kapıştığınızda Fransız esirlerinizi özgür bırakarak düşmana karşı Fransızlarla işbirliği yapma şansını kullanabilirsiniz. Tabii bunun için diplomasi gücünüzün, dolayısıyla da gerçek hayatta olduğu gibi donanmanızın sağlam olması gerekiyor. Elinizde hiçbir koz yokken gidip milletin gemilerine dalarsanız karşı hamleyi savuşturamayabilirsiniz. Bu bağlamda, her heyecanlı oyun gibi Pirate Cove'da da risk en yakın arkadaşınız olacak.

Oyunda bir de kara kaplı kitap var, ki adına Island Log diyorlar, kendisi az önce bahsettiğimiz kusursuz oynanışı gölgeleyen tek etken. Evet, oyunda geçen her türlü kavramın, birimin, binanın, nesnenin tanımını burada bulabilmek çok güzel ama öyle kapsamlı ki çok basit bazı bilgilerle ulaşmak için ter dökmemiz gerekiyor. Zaman zaman aradığınız bir adamı ya da bir durumu, bir gelişmeyi buradan bulmanız gerekiyor ama sırf o bilgi kalabalığının içine girmemek için saf rolü yapıp olaydan bihabermiş gibi davranmanız gerekiyor. Bir de ben mi bulamadım yoksa cidden unutulmuş mu bilemiyorum ama bazı verilere bir türlü ulaşmak mümkün olmuyor. İşçilerin skill'lerine göre kategorizasyonu, çalıştıkları mevkiler, ihtiyaçlar, o anda neyle uğraştıkları

falan pek bir karmaşık anlatılmış. Demografik yapıyla ilgili bazı istatistiklerse bütünüyle kayıp.

Kendi adanı kendin yap

Tropico 2'nin Campaign seçeneğinin yanı sıra dokuz senaryosu ve bir de Sandbox modu var. El Presidente benim, kuralı ben koyarım diyenler için bu Sandbox gayet kullanışlı. Burada adanın yerini ve şeklini, oyunun uzunluğunu, adadaki kaos seviyesini, hatta seçtiğiniz liderin geçmişini ve yeteneklerini/zaafalarını bile düzenleyebiliyorsunuz. Yaptığınız her seçimin kendine özel avantajları ve dezavantajları olduğunu söylemeye gerek var mı?

Grafikler ilk oyundaki karakteristiğini ve etkileyiciliğini koruyor. Sadece binalar ve insanlar değil, adanın ışığı, renkleri, köy havası, her şeyi çok neşeli, çok canlı. Korsanların giyim kuşamları, ettikleri komik laflar, tavırları falan da sempatik. Oyunun isminin Pirate Cove gibi ağır bir şey olmasına bakmayın, birinci oyundan sonra çıkan Paradise Island expansion'ındaki tatil havası aynen devam ediyor. Müzikler de yine egzotik meyve tadında.

Sonuçta, hem detaylı bir strateji oyunu isteyenleri, hem şehir simülasyonu meraklılarını hem de gevşeyip neşelenmeye ihtiyacı olanları ayrı ayrı memnun edecek uğraştırıcı ama sorunsuz, ciddi ama çok eğlenceli bir oyun olmuş bu Tropico 2. İlk oyundan zevk aldysanız bu adaya da uğramadan geçmeyin..

LEVEL HIT



Artılar

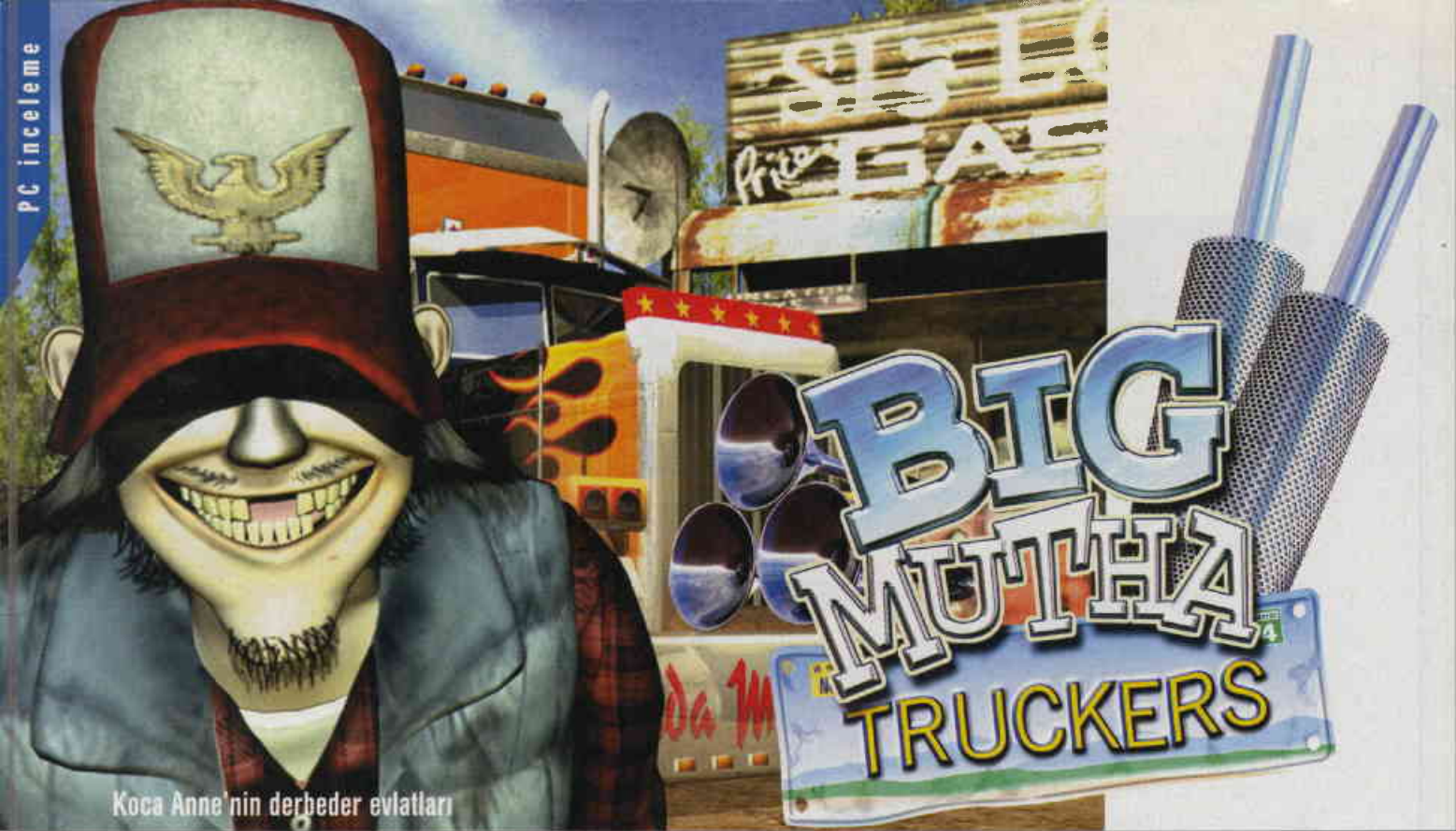
Sürükleyici, yaratıcı, detaylı, estetik

Eksiler

Bazı çok senaryo olmayış...

Level Notu





Koca Anne'nin derbeder evlatları

Bilgi için: www.bigmuthatruckers.com Yapım: Eutechnyx Ltd. Dağıtım: Empire Interactive Tür: Tır ticareti Multiplay: Yok Minimum sistem: 800MHz işlemci, 256MB RAM Önerilen sistem: 1.2GHz işlemci, 512MB RAM

Onur Bayram | onur@level.com.tr

LEVEL HIT



Ben ne yapacağım bilmiyorum, bana bir çözüm bulun arkadaşlar. Şimdi oturdum yazıyı yazmaya. Dedimki kendi kendime "Tırlar, evet tırlar. Bir tır, bir tır daha.

Karşılıklı, birbirlerine doğru geliyorlar. Çarpıyorlar. Morpheus dikkat!". Benim sonum hiç de hayra alamet değil. Ne düşünsem Reloaded'a bağlıyorum bir anda. Neyse Onur, kendine gel.

Kendine Gel!

Tırlarla denenilen birçok oyun var piyasada. Önce sade tır ticaretleriyle ve bir iki tır yarışıyla başladı ortalıktaki tır furçası. Sonra sonra bu ticaret işi gelişti. Bir kaç ay önce King of the Roads adlı bir oyun yazmıştım hatırlarsanız. Hah işte Big Mutha Truckers onun tıpkısının aynısı. Tabi bazı noktalarda el elden üstün gelmiş. Oyunun genelinde ve hatta kendi sitesinde bile sürekli aynı çizgi izlenmeye çalışılmış. Amerikan taşra kültürü "Redneck" olmaca var her köşe başında. Onların lisansı, onların alışkanlıkları kullanılmış her yerde. Başarılı da olunmuş. Oyunu oynayıp geçtiğinizde o kültürden bir iki kelime, az çok birşeyler kapmış oluyorsunuz.

Big Mutha Truckers, koca anne ve 4 aptal çiftçi oğlunun hikayesi aslında. Tabi siz ister istemez bu aptal tıp şoförü çiftçilerden birinin yerine geçiyorsunuz. Koca annenin isteği üzerine 4 evlat yollara dağılıyor. Ma Jackson şirketi Big

Mutha Truckers'dan ayrılmayı düşünüyor. Evlatlarına 60 günde en çok parayı yapıp getirene şirketini bırakacağını söylüyor. Annenin verdiği 60 günlük süre içerisinde elinizden geleni yapmaya çalışıyorsunuz. Ama zaten oyun bitirme amaçlı oynanacak gibi değil. Yani anca çok fazla vakit harcamayı düşünmelisiniz. Çünkü yollarda karşınıza o kadar çok ek ayrıntı çıkıyor ki, oyun uzadıkça uzuyor. Bu tarz bir oyun için bu kadar uzun oynama süresi alışıldık değil. Ama diğer yandan da mutlu edici.

Geniş geniş gezelim

Tırınıza atlayıp yola çıktığınız andan itibaren Hick State Country'de dolaşmaya başlıyorsunuz. Yollar başta karışık gibi geliyor fakat bir süre sonra gözünüz kapalı gitmeye başlıyorsunuz. Haritanın oynama süresi bu kadar uzun bir oyun için bu kadar küçük olması dezavantaj. Oyun boyunca gitmeniz gereken yerleri bildiren bir ok var tepenizde. Aslında bu bir bakıma iyi. Ama çok iyi yer gösterdiği söylenemez. Biraz şaşkın bir ok. Oyunun birçok farklı bileşeni olmasına rağmen yola çıktıktan sonra tekerlekli bir alet kullanıyorsunuz. Yani az çok yarış oyunu psikolojisi içinde bulunmanız lazım. Bir kere kullandığınız araç bir TIR. Uzun araç. Dön dedin mi dönmez. Hızlanamaz. Hızlansa duramaz. Bunları göz önünde bulundurmalısınız. Çünkü bu oyunda bu kuralların hepsine dikkat edilmiş. Ben daha az önem verseler bile sesimi çıkar-



mazdim oyunun diğer eğlenceli kısımları sayesinde ama yine de güzel olmuş. Sıradan bir arcade yarış oyunundan çok daha fazla fizik motoruna uğraşılmış. Ayrıca bu fiziği bazı değişik yollar için de kullanmanız gerekiyor. Örneğin tırın arkasını savurarak kazalara sebep oluyor veya açılacak yolları açıyorsunuz. Yalnız tır kullanırken kamera açısı olayı biraz sorun oluyor tabiki. Yani her zaman kullanmaya alışık olduğum tampon kamerasını kullanmaya kalkarsam tırın arkasından haberim olmuyor. Diğer açılarda da oyundan uzak kalıyorsunuz aracın büyüklüğü sebebiyle. Bunu biraz aşmak için yan aynalar eklenmiş. Aracı kullanma dışında bir iki yararı daha var tabiki



bazen bar, bazen de restoran olabiliyor. Çoğunun içinde tamir ve benzin doldurma şansınız var. Bazılarında kumar oynayabiliyor, biriyle iddiaya girebiliyor ve bir kerede büyük paralar kazanabiliyorsunuz. Ama benim denemelerimin hiç biri başarı ile sonuçlanmadı, aklınızda bulunsun.

Bu ikmal noktalarının bazılarında aracınıza yeni parçalar veya toptan yeni araçlar satın alabiliyorsunuz. Örneğin tırınızın tepesine bir rüzgarlık takarak aerodinamiği artırabilir, böylece x litrede y litre daha az mazot yakabilirsiniz. Veya aracınıza ek koruma takabilirsiniz. Böylece yoldaki araçları ezerken fazla hasar almanızı önlersiniz. Ayrıca aracınızı istediğiniz gibi boyamanız veya üzerine logo yapmanız da serbest. Tabiki bunların hepsi para ile oluyor ve parayı da kazanmak aslına bakarsanız çok kolay değil. Yani oyuna belli bir süre ilgi ve şefkat göstermezseniz sizi birden sıfırdan alıp eğlenceli bir yere bırakmasını beklemeyin.

Oyun her santimetrekaresinde bir aksiyon ile dolu. Bir oyuncu olarak başka ne istersiniz ki. Bir yere yanaşırken bile park yerine ne kadar çabuk ve hasarsız girerseniz para veriliyor. Herhangi bir alanın çitlerini indirmeniz bile para sebebi. Ya da sizinle kavgaya çalışan deli bir sürücüyü saf dışı etmek de aynı şekilde. Tüm haritayı istediğiniz gibi kullanabilmeniz bu aksiyona büyük katkı sağlıyor.

Soundtrack?!

Teknik açıdan da oyun oldukça başarılı. Grafikler yer yer makineyi zorluyor. Oldukça renkli kaplamalar kullanılmış. Aslında çizgi film içinde oynuyormuşsunuz hissi yaratmaya çalışmışlar sanırım. Oyun içerdığı espri potansiyeliyle de buna yatkın. Buna rağmen iyi efektler kullanmışlar. Işıklandırmalar ve yansımalar başarılı. Özellikle durak noktalarındaki mekan grafikleri harika. Konuşmalar ve ara videolar için de özellikle uğraşıldığı belli. Zaten başta da dediğim gibi bu kültüre dair birçok şeyi oyunda görebileceğiniz için konuşma aksan ve diyaloglara dikkat edilmiş. Soundtrack'de özel olarak bildik gruplar tarafından yapılmış.

Kesinlikle eğlenceli olduğuna garanti verebileceğim başka bir oyun daha size. Hem de bir çok unuru barındırıyor içinde. Oynama süresi de uzun. Daha ne istersiniz ben bilmiyorum. Araç kullanıcım dersiniz size tır. Ticaret dersiniz taşıyın. İlegal işiyosanız buyrun. Onu bunu ezcem diyorsanız yolunuz açık ola. Kumar da oynarsınız hem. Daha ne istiyorsunuz!!!

bu aynanın. Örneğin araca biri tırmanırken görmenizi sağlıyor.

Araca kim tırmanıyor diyeceksiniz. Yolda giderken başka tır ve motor çeteleri var. Özellikle başına buyruk giden motorlulardan birini yalnızlıkla bile ezseniz başınız belada. Hemen arkadaşlarını çağırıyorlar ve ortamdaki bütün motorlular etrafınıza toplanıyor. Uzun süre peşinizden takip ederlerse bunlardan bir tanesi arkadan tıra tırmanıyor ve öne doğru gelip sizi safdışı ediyor. Bu sıradaki görüntüler oldukça hoş. Siz sağ sol savururken adam düşüyor gibi oluyor, tekrar tutunup çıkıyor ve bunları ince ince görüyorsunuz. Yolda peşinize en az takılan kişi polis oluyor. Ama o da bela olmuyor değil. Ayrıca düz yolda giderken sebep olduğunuz karışıklık için ekstra para alıyorsunuz. Tabi karışıklık sırasında hasar alacağınızı ve onu tamir için de para gerektiğini unutmayın.

Annecim bekle geliyorum annecim

Yolda gidiyorsunuz ama neden. Annenizin istediklerini yerine getirmek için yola çıkıyorsunuz. Olabildiğince çok para kazanmak amacınız. Yük taşımak, boşaltmak birincil göreviniz. Bazıları legal bazıları legal olmayan görevler alıyorsunuz. Görevler durduğunuz yerlerdeki kişiler tarafından veriliyor size. Büyük işleri başarı ile bitirebilerseniz sonraki görevlerini daha da büyüyor. Aynı şekilde elinizdeki işleri batırdığınız zaman gittiğin görevler küçülüyor ve daha fazla uğraşmanız gerekiyor. Genelde görevler yük taşıma şeklinde. Yani ya zamanında, ya birinden daha çabuk ve sağlam taşıma şeklinde. Yolda yükü düşürme, hasarlı taşıma veya çaldırma riski her zaman var. Durduğunuz yerler aslında ikmal yapacağınız yerler. Bunlar

LEVEL HIT



Artılar

Uzun oyun. Olanlık ve görev çok. Yapacak iş çok. İnce ince bir sürü dolu içerik var. Görseller iyi. Fizik motoru herşeye rağmen eğlenceli.

Eksiler

Eksiler: Kamera açısı sorun. Harita bir süre sonra küçük geliyor. Bi kere kaybetmeye başlarsanız o çalmayı zor oluyor.

Level Notu



Jurassic Park: Operation Genesis

Bilgi için: www.vugames.com Yapım: Blue Tongue Software Dağıtım: Vivendi Universal Games Tür: Tycoon Multiplay: Yok
Minimum sistem: 400 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen sistem: 800 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

LEVEL HIT



Zoo Tycoon oynadığınızı düşünün, ama "birkaç tonluk" bir farklı..

Bir kehribar parçası ne kadar değerli olabilir? Tabii sorunun yanıtı kehribar parçasının büyüklüğüne, oluşum tarihine ya da renge göre değişebilir. Peki ya o kehribar parçasının içinde altmış beş milyon yıl öncesine ait bir yaşamın kodları saklıysa? Ya o kodun eksiklerini tamamlamak, kodu onarmak ve çoğaltmak mümkünse? Ya onarılan kod bir yumurta hücrenin genetik materyalinin yerine aşılanırsa? Ya yumurta hücresi büyür, gelişir ve altmış beş milyon yıl önceki yaşam geri çağırılırsa?

Şimdi söyleyin, o kehribar parçasına ne kadar fiyat biçerdiniz?

Eğer az önce okuduklarınızı on beş yıl önce okumuş olsaydınız ya yeni ve ilginç bir fikir olarak kabul edecek ya da bunların asla mümkün olamayacağı iddiasında bulunacaktınız. Oysa Jurassic Park serisinin ilk filminin gösterime girmesinden bu yana tam on yıl geçti. Tabii aradan geçen zamanda insan evlatları olarak boş durmadık, Dolly'yi kopyaladık, Human Genom projesi dahilinde insanın gen haritasının neredeyse tamamladık, kısacası o zamanlar hararetli tartışmalar yaratan teorileri günümüzde kabul edilir hale getirebilecek pek çok genetik gelişmeye imza attık.(Geçen hafta düzenlediğimiz kongrede davetli konuşmacılarımızdan biri Dolly'yi kopyalayan ekipten Dr. Jim McWhir'di. Kendisinden genetik kopyalama konulu bir konferans dinlemiş -dahası karşılıklı çiftetelli bile oynamış- biri olarak konuyu daha da uzatmam mümkün ama başka bir zaman başka bir yerde..)

On yıldır nerelerdediniz ?

İşin tuhaf kısmı on yıl boyunca Jurassic Park oyuncakları, hediyelik eşyaları ve bilgisayar oyunları ile marketin boşluğuna karşın tüm bilgisayar oyunları aksiyon niteliğinde hazırlandı. Filmin aslında bir "eğlence parkı"nda geçtiği ve



tycoon tarzında bir oyun için JP'nin biçilmiş kaftan olduğu ancak yeni yeni akıllara geldi. Jurassic Park: Operation Genesis de sizi bildik JP oyunlarından uzaklaştırarak bir dino-parkin yönetici koltuğuna oturtuyor. Kendi adanız üzerinde, ziyaretçilere açık her türlü güvenlik önlemi ve sosyal tesisi olan, ziyaretçilerin dinazorları doğal ortamlarında gözlemleyebilecekleri bir park kurup bu işten para kazanmaya çalışıyorsunuz.

Önceden Bullfrog'un -bence hala en iyi tycoon oyunlarından biri olan- Theme Park'ını oynamışsanız JPOG oynarken de yabancılaşmaktan çekmeyeceksiniz. Eğer tycoon'lara yabancı iseniz başlangıçta menüler gözünüzü korkutabilir, ama merak etmeyin, görüldüğü kadar karışık olmadığını kısa sürede anlayacaksınız.

Parkin mı var, derdin var!

Oyunda parkınız için ilk yapmanız gereken üreteceğiniz dinozorların DNA'larına ulaşmak. Bunun için Dünya üzerindeki çeşitli kazı bölgelerine ekipler gönderip dinozor fosilleri aratıyorsunuz. Kazılarda bulunan fosillerden daha sonra genetik laboratuvarınızda DNA elde etmeniz gerekiyor. Belli bir dinozor türüne ait yeterince genetik materyaliniz olduğunda artık o türden dinozorlar üretmeye başlayabiliyorsunuz. Ne kadar çok genetik materyal toplarsanız ürettiğiniz dinozorların yaşam süreleri de o kadar uzun oluyor. Tabii iş dinozorları üretip bahçeye salmakla bitmiyor, onların bakımları için besin üniteleri yerleştirmeniz, özellikle iri etoburların çevrelerindeki güvenlik tellerini geliştirmeniz, hasta olmamaları için aşular geliştirmeniz vb. pek çok iş sizi bekliyor.

Yalnızca dinozorlarla ilgilenmenin yanı sıra parkınıza para ödeyen ziyaretçilerin de konforunu düşünmeniz gerekiyor. Ziyaretçiler için büfeler, tuvaletler, dinozorları daha rahat gözlemleyebilecekleri manzara kuleleri gibi tesisler inşa edebilirsiniz. Elbette her tycoon oyununda olduğu gibi mutlaka parkta sorun-



lar çıkıyor: Fırtına nedeniyle dinozorlar çitlerinden kaçıyorlar, ziyaretçi tesislerinin onarım ihtiyacı oluyor, dinozorlar hasta oluyorlar, vs. vs. vs...

Senin görevin, tabii kabul edersen..

Oyunun başındaki onxxx bölümden oluşan tutorial oldukça detaylı bir şekilde tasarlanmış ve tüm bölümleri bitirdikten sonra gönül rahatlığıyla oyuna başlayabilecek hale geliyorsunuz. Bunun yanı sıra "missions" seçeneği ile ana oyundan tamamen bağımsız, çoğunlukla sınırlı süre ve aksiyon üzerine kurulmuş on ayrı görev oynayabiliyorsunuz. Bu görevler park içinde arabayla gezinip dinozor resimleri çekmek ya da belli bir süre içinde helikopterden ateş ederek kaçan etoburları etkisiz hale getirmek -ki CS oynarken AVP kullanmaktan hoşlanıyorsanız oldukça eğlenebilirsiniz- gibi konulara sahipler. Ama tüm görevleri bitirmeniz yaklaşık bir saati bulmuyor, üstelik görevlerin çoğunu zaten isterseniz oyun içinde yapabiliyorsunuz, ya da yapmak zorunda kalmıyorsunuz. Bu nedenle görevlerin ayrı bir seçenek olarak sunulması biraz yavan kalıyor, oysa Bullfrog oyunlarında olduğu gibi oyun içine çok iyi bir şekilde yedirilebilirdi.

İşte bu bölümde de Velociraptoooooaaa!!!

JPOG, başlangıçta oldukça kafa karıştırıcı görünse de diğer tycoon oyunlarına kıyasla o kadar da içinden çıkılmaz değil, hatta bazı konularda eksikleri bile var. Örneğin park içine yapacağınız sosyal tesislerde ya da kiralayacağınız personelde size çok fazla seçenek sunulmuyor. Oysa Theme Park'da sadece temizlik personeli konusunda bile sürüyle alternati-

finiz bulunuyordu. Bununla birlikte JPOG'de ilginç fikirlere rastlamak da mümkün: Örneğin parka gelen her ziyaretçinin farklı beklentileri bulunuyor, kimileri etoburları avlanırken izlemekten, kimileri de etoburları ve çevreyi izlemekten zevk alabiliyorlar. Bu durumda yerleştireceğiniz manzara kulelerinin nereye (T-Rex av bölgesine örneğin!) baktığı ve hangi müşteri tipine hitap ettiği önem kazanıyor. Aynı şekilde güvenlik kameralarının yerini de dikkatle seçmeniz gerekiyor, çünkü kameraların izlediği bölgede bir terslik olursa güvenlik görevlileri otomatik olarak duruma müdahale ediyorlar.

Grafik detayları açısından JPOG oldukça titiz hazırlanmış. Özellikle dinozor türlerini -eğer biraz da ön bilginiz varsa- çok uzak mesafelerden bile ayırt edebiliyorsunuz. Yalnız ne yazık ki bitki örtüsünün renkleri birbirine çok karışıyor ve zaman zaman göz yorabiliyor. Grafik detay düzeyini çok yukarılara çıkarmamanızı tavsiye ederim, zaten oyunda su yansımaları dahil pek çok efekt kullanıldığı için düşük konfigürasyonlu makinelerde yer yer kilitlenmek gibi kötü huyları var ama orta düzeydeki grafikler bile sizi tatmin edecektir. Bunun dışında yağmur, fırtına gibi efektlerin oldukça göz doldurucu ve atmosfer üzerinde büyük etkiye sahip olduğunu söyleyebilirim. Arka planda sürekli duyduğumuz John Williams'ın Jurassic Park orijinal film müzikleri ve dinozor kükremeleri de atmosferi tamamlayan diğer unsurlar. Müzik kalitesi çok yüksek olmasa da dinozor efektlerinin çok etkileyici olduklarını ve -özellikle Velociraptor çığlıklarının- filmleri izlemiş olanlarda hafif bir ürperti yaratabileceğini ekleyeyim.

T-Rex'e hükmetmek kolay da ah şu fareye söz geçirmek...

Oyunun en zayıf noktasını ise oynanabilirlikteki sorunlar oluşturuyor. JPOG'da fareyi kullanarak harita üzerinde ileri geri gideceğiniz ve sağ tuşla da haritayı döndürebileceğiniz bir kontrol

sistemi mevcut. Üç boyutlu bir harita için aslında oldukça kullanışlı bir sistem ama "mouse sensitivity"yi hangi dereceye getirirseniz getirin, istediğiniz hassasiyete ulaşamıyorsunuz ve bu nedenle sürekli yanlış tuşlara basabiliyorsunuz. Üstelik oyunun menüleri de yeterince kullanışlı tasarlanmamışlar. Bazı alt menüleri açtığınızda sağ tuşa basıp bir üst menüye ulaşabiliyorsunuz ama bazı menülerden çıkmanız ancak "escape" tuşu ile mümkün oluyor. Bu nedenle bir parmağınızı sürekli escape tuşunun üzerinde tutmanız gerekiyor. Haritaya yaklaşıp uzaklaşırken de benzer bir sorun yaşanıyor. Ne yeterince "zoom in" ne de yeterince "zoom out" yapabiliyorsunuz. Bu durumlarda sık sık park haritasını açmanız gerekiyor ki, bu da diğer parmağınızı da "Tab" tuşunun üzerinde tutmanız gerektiği anlamına geliyor.

JPOG, iyi bir temel üzerine oturtulmuş bir oyun. Oynanabilirlikteki bazı teknik eksikler giderilse ve Bullfrog oyunlarındaki espri anlayışından biraz nasibini alsaymış çok daha üstün bir oyun haline gelebilirmiş. Ancak bu haliyle bile başarılı bir atmosfer, tamamı 3D kaplama grafikler, çok kaliteli ses efektleri gibi pek çok tycoon oyunundan daha kaliteli, uzun süre kendisini oynatmayı başarabilecek niteliklere sahip. Piyasada tonla tycoon'un olduğunu düşünenecek olursanız JPOG, size sıradan bir kehribar parçasından çok daha fazlasını vaadedecektir!..

LEVEL HIT



Artılar

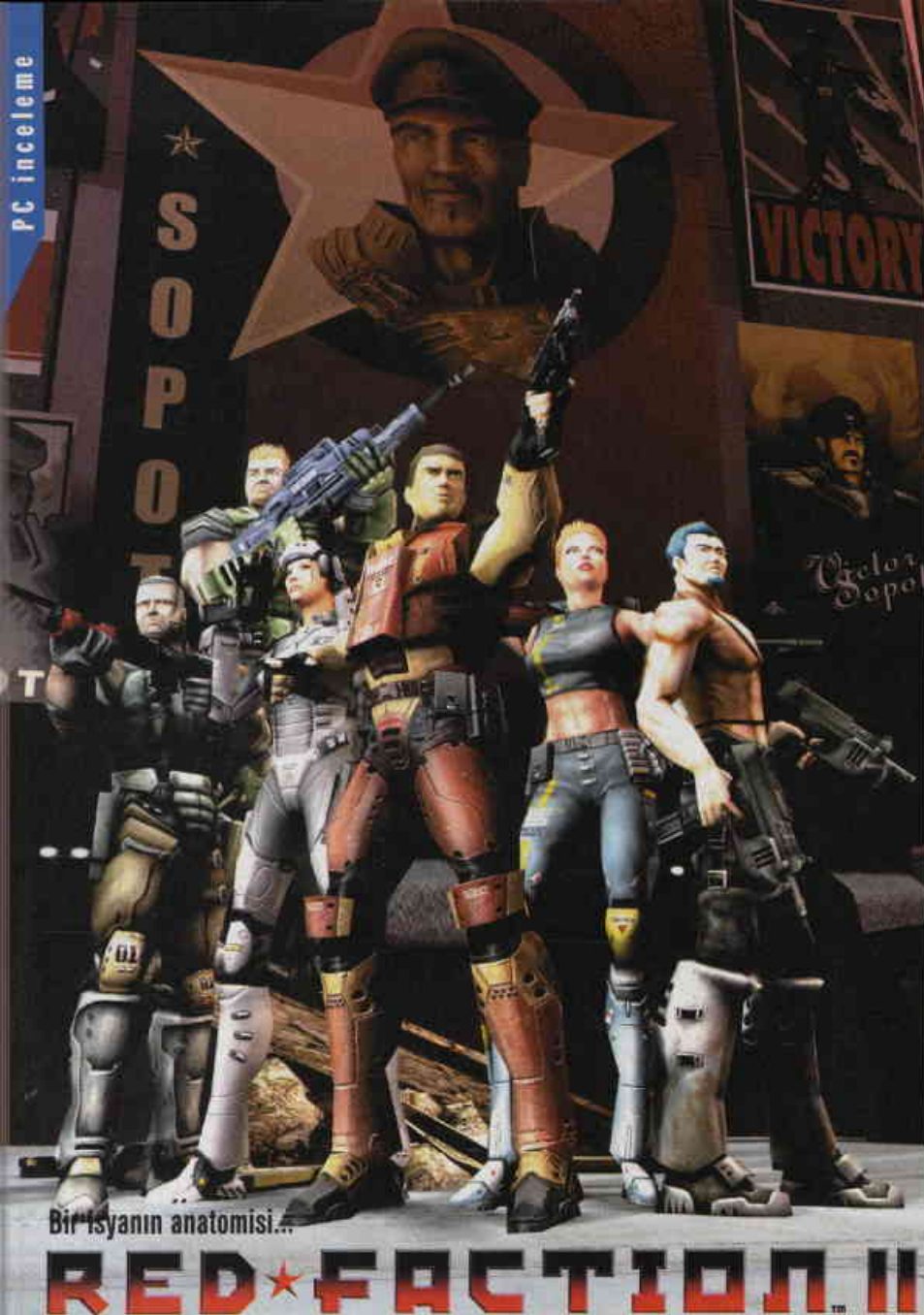
Ses efektleri, atmosfer, oynanıştaki çeşitlilik.

Eksiler

Kullanıycaz ara birim, bazı detayların eksikliği.

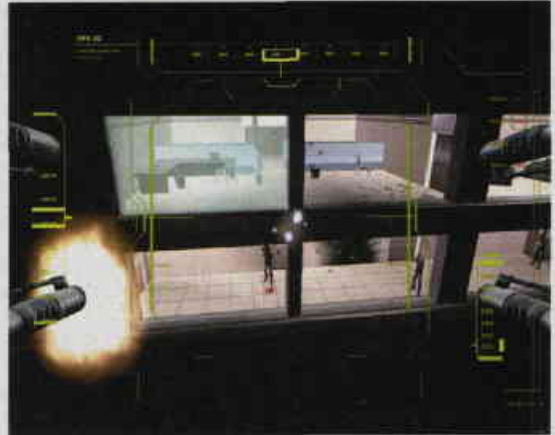
Level Notu





Bir isyanın anatomisi...

RED FACTION II



Bilgi için: <http://www.redfaction2.com/> Yapım: Volition Inc. Dağıtım: THQ Tür: FPS Multiplay: Yok
Minimum Sis: 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 1,3 GB sabit disk alanı. Önerilen Sis: 1 GHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

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

İnsanlar tuhaf yaratıklardır, özellikle de bu ülkede. Genellikle kendi yaptıkları işlerin dışında kalan hemen herşey hakkında süper fikirlere, mükemmel bir bilgiye, kesinlikle objektif bir bakış açısına sahip olduklarını söylerler. Rakı sofralarında, pişirik masalarında, okul kantinlerinde ve bilumum alakasız yerde memleket kurtarılır, sanat yücel-

tilir, oyun dergileri süper eğlenceli ve fakat sıfır maliyetli yayın organlarına dönüştürülür. Ve fakat işin aslı nedir? İşin aslı şudur, davulun sesi uzaktan hoş geliyor olabilir, amma velakin kazın ayağı hiçbir zaman sanıldığı gibi değildir, hafif perdelidir. Kaz yumurtası da hayli büyüktür, bir defada yutmaya kalın boğazına düşümlenir.

Neyse, gelelim elimizdeki oyuna.

Red Faction ismini hatırlıyor musunuz bilmem. Bir seneden fazla olmuştur herhalde biz onu inceleyeli, fakat doğrusu ben de tam hatırlamıyorum. Bunun en büyük sebebi pek öyle akılda kalacak bir oyun olmaması idi. Yapımcılar uzun süre etraflı özgürce yıkıp dökmenize imkan tanıyan Geo-Mod oyun motorunu övüp durmuşlardı. Fakat oyun çıkınca ele avuca gelir bir tarafını

▼ Gelecek iyi hoş ta, araba tasarımcıların biraz kör sanki?

▼ Sizden aldığım bu mutfak robotu elektrik kaçırıyor galiba?

▼ Her duvarın arkasına saklanılmıyor gördüğünüz gibi.





▲ Çift tabanca olayı biraz abartılmış mı ne?

bulamamıştık maalesef. Düşmanlar aptal, grafikler zayıf, animasyonlar öküzmtrak ve Geo-Mod motoru tamamen lüzumsuz idi. Tabii bu durum oyunun PC'de tamamen hüsrana uğramasını kaçınılmaz kıldı. Ne var ki FPS açısından pek zengin sayılmayan konsol pazarında sonuç biraz daha farklı oldu. Çoğu konsol oyuncusu için Red Faction bir yenilikti, bu yüzden satışlar hiç fena olmadı. Öyle ki Volition hemen bir devam oyununa başlama kararı almakta zorlanmadı. Fakat bu defa FPS alanında rekabetin ağır olduğu PC pazarına göbekten dalmak yerine, bu tür oyunlara büyük bir açlık duyulan konsol pazarına yönelmeyi tercih etmişler. Red Faction 2 şu an piyasadaki tüm oyun konsolları için çıkmış durumda, PC versiyonu ise konsoldan çevrilmiş olduğunu başta menüler olmak üzere her yerinden belli ediyor.

Bölüm 2

İlk oyun Mars üzerinde geçiyordu, belki hatırlarsınız, orada hüküm süren yönetime karşı ayaklanan maden işçilerinin yanında çarpışan bir elemanı canlandırıyorlardık. Tüm bu olaylar 22inci yüzyılda geçtiğinden silahlar ve kullanabildiğiniz araçlar da buna uygundu tabii. Red Faction 2 ise ilkinden yaklaşık 15 yıl sonra tamamen Dünya üzerinde geçiyor. Başbakan Victor Sopot yönetimindeki Commonwealth ile United Republic arasındaki savaş tüm gücüyle sürmektedir. Victor Sopot yönetimi tam bir diktatörlüktür ve savaş her yeri kasıp ka-

vurmakta, tüm gezegeni hızla bir harabeye çevirmektedir. Sopot'un emrindeki bilimadamları yeni buluşlardan faydalanarak bir grup askeri ölümcül savaş makinelerine dönüştürürler, amaçları bu şekilde savaşı kazanacak yenilmez bir ordu oluşturmaktır. Ne var ki işler belediklerinin tam tersi biçimde gelişir ve bu askerler karşı tarafa katılırlar. İşte siz bu takımdan Alias kod adlı bir patlayıcı uzmanını canlandırıyor sunuz. Takımdaki diğer elemanlar da farklı konularda uzmanlar ve oyun boyunca sık sık yanınızda çarpışıyor ya da kendi yöntemlerince size yolu açıyorlar. Yani burada ilk oyundan tanıdık herhangi bir unsur yok, bu da oyunun zevkine varmak için hikayenin öncesini bilmenizi gerektirmiyor.

Red Faction 2'nin bir konsol çevirisi olduğu oyuna girer girmez karşınıza çıkan menülerin yapısından rahatlıkla anlaşılabilir. Neyse ki oyunu çevirirken PC için gereken kumanda ayarları gibi pek çok detayı eklemeyi unutmamışlar. Ancak grafik ve ses gibi pek çok önemli ayarı oyuna girmeden önceki menüden yapmak gerekiyor. Ne var ki bu oyunu zayıflatan ana unsur menüler değil, grafikler. Doğrusu Geo-Mod motoru ilk oyundan bu yana öyle çok fazla geliştirilmemiş. Kabul, bu defa yıkılabilir mimari yapı unsuru çok daha akıllıca kullanılmış, en azından ilk oyundaki gibi tam bir fiyasko değil. Fakat genel olarak grafik kalitesi modern FPS türü oyunlarla boy ölçüşebilecek durumda değil kesinlikle. İlk Red Faction bile

grafik açıdan öyle çok aşmış bir oyun değildi, aradan geçen zaman ise diğer oyunlarla arasının daha da açılmasını sağlamış. Tabii bol aksiyon ve yüksek tempo bunu farketmenizi biraz geciktirise bile tamamen önleyemiyor.

Akimbo!

Red Faction 2'nin ilkinden daha iyi başardığı şeyler de var tabii. Öncelikle seviye tasarımları ilkinde kıyasla daha başarılı olmuş. Ayrıca oyun sizi asla boş bırakmıyor, üstünüze her yandan düşman yağıyor. Tabii bu düşmanlarla başa çıkabilmeniz için pek çok silah ve araç da emrinizde. Bunların da ilk oyundan çok daha başarılı ve de eğlenceli olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Mesela çift Uzi ile etrafa saydırmak ya da mekanize savaş zırhı içinde sayısız düşmana dalmak hayli güzel oluyor. Düşman yapay zekası ilk oyundan birazcık daha iyi, ancak bu kadarlık gelişme tansiyonu çok yükseltmiyor, atmosferi artırmıyor tabii ki. Yapay zekanın kendini gösterdiği yer ana oyundan ziyade bot karşılaşmaları. Red Faction 2 bir konsol oyunu ve maalesef herhangi bir multiplayer desteği yok. Ancak botlara karşı pek çok farklı multiplayer oyun modu mevcut ve bunların oynaması hayli de zevkli. Karşılaşmaya başlamadan önce her botu kendi istekleriniz doğrultusunda ayarlayabiliyorsunuz, bu da bot oyunlarına çeşni katıyor.

Red Faction 2 senaryo olarak hiç özgün sayılmaz, bildiğiniz kötü diktatöre meydan okuyan kahramanlar muhabbeti var ortada, kaldı ki onu da öyle çok sürükleyici biçimde anlatmayı başaramamışlar. Ve fakat oyun yüksek temposu ile kendini oynatmayı başarıyor. Tabii konsoldan alınma Save sistemi can sıkıyor değil, ama oyun çok da zor sayılmaz. Ve fakat çok uzun olduğunu söylemek de mümkün değil maalesef, siz tam aksiyona ısınmaya başlamışken bitiveriyor. Aksi gibi bot karşılaşmaları haricinde oyunu yeniden oynamayı isteyecek pek fazla bir şey de yok yani. Uzun lafın kısası, Red Faction 2 ilkinden sadece biraz daha iyi, ama o kadar. ❁



Artılar

Yüksek tempolu aksiyon. İyi ses ve müzikler. Gelişmiş Bot-Match seçenekleri

Eksiler

Zayıf grafikler. Vasat senaryo. Multiplayer yok

Level Notu



Downtown Run

Bilgi için: www.ubi.com Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Tür: Yarış Multiplay: Var
Minimum Sistem: 500MHz işlemci, 128MB RAM Önerilen Sistem: 800MHz işlemci, 256MB RAM

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TT alamayacak gibiyse...

Şu kısa hayatımın en iyi felsefiyle yoğurulmuş bir haftasonunun ardından gerçek hayata dönebilmek zor oluyormuş. Onsekiz (18) saat içinde iki kez seyrettiğim bir film olabileceğini pek sanmazdım. Her açıdan deliler gibi değerlendirmeye açık bir film olmuş. Beğenmeyi çok var, olmaya da devam edecek. Fakat gerçekten ilgilenen birinin "beğenmedim" diyip kesip atmayacağına eminim. Ben ayrıntılı fikrimi söylemektense kendimce yaptığım tespitimi duyurayım sizlere; aksiyon konusunda ilk filmi aşmış, diğer kategorilerde ise ilk filmden farklı bir film vardı karşımda. İyi veya kötü değil. Revolutions beklenmeli derim.

Böyle bir oyunun başında nasıl böyle bir konuya geldi bu adam, demeniz muhtemeldir. Şöyle anlatayım. Şu saniye tekerlek, yol, sürat gibi kavramları bir araya getirdiğime aklıma gelen şey iki şey var. Biri Kadıköy Belediyesi'nin Bağdat Caddesi'nin (tam) ortasında (bildiğimiz orta iki şerit) yaptığı saç yolurma kategorisinde yüzyılın en başarılı kazısı seçilen garip plastikimsi dumanlı gri rengi boru döşeme çalışması. Diğeri ise Matrix: Reloaded filmindeki otoyol sahnesi. Ronin'in üzerine gelecek bir otoyol sahnesi bekliyordum. Muradıma erdim.

Oh be hele şükür

Sonunda anlatmaya başlayacağım oyun Downtown Run. Sağda solda ismi du-

▼ *Oyunun en hızlı araçlarından biri, hız arttıran power-up almış haliyle.*



yulmadan elime gelen oyunları tahmin ettiğimden fazla süre oynayınca mutlu oluyorum. Aslında ne özelliği var deseniz sayacak çok birşey yok. Ama oynatıyor işte kendini. Çok başarılı sayılamayacak bir videodan sonra ana ekranda karakter yaratıyorsunuz. Bunun tek amacı aracın plakasında yazan isminiz ve bu isme kayıtlı puanlarınızın tutulması. Puan sisteminden ileride bahsedeceğim.

Karakterinizi yarattıktan sonra ana ekranınızda artık oyunla ilgili opsiyonları görmeye başlıyorsunuz. Tek kişi veya çoklu oynama şansınız var. Çoklu oynanması zevkli bir oyun olacağına eminim ama deneme şansım olmadı. Bu ekranda bunlardan başka değişik oyun modlarının kuralları, ayarlar ve replay arşiviniz var. Arşivdeki kayıtların boyutunu MB cinsinden belirleyebilmeniz değişik.

Haliyle önce ayarlara göz atıyorsunuz. Grafik ayarlarının bir kısmını oyuna girerken yapabileceğiniz gibi girdikten sonra da değiştirebiliyorsunuz. Oyun içinde bir kaç değişik ayar da mevcut. Örneğin Vertical Sync oyun içinden kapanıp açılabilir. Oyun stereoscopic yani 3D gözlükle oynanacak hale getirilebilir. Bunu deneyecek



gözlük bulamadım, kaybetmişim. Ama çok hayırlı olduğunu zannetmiyorum. Veya oyunu isterseniz OpenGL çalıştırabiliyorsunuz. Bu oyunun ses ayarları bölümündeki kadar çok açılıp kapanabilecek ses çeşidi görmedim. Nerdeyse listeye "soldaki kuşun sesi" yazacaklarımış. Tuş veya direksiyon ayarlarınızı da yaptıktan sonra artık yarışalım.

Mod iskontosu

Bu oyunda bir sürü mod var. Pazar iskontosu gibi oldu ama hakikaten öyle. Başarılı bir çalışma süphesiz. Tabi getiri olduğu gibi götürüsü de olacak. Her oyunda olan şampiyona zayıf kalmış. Yani şampiyona diye birkaç yarış arka arkaya yaptırıp puanları toplayıp diğer sınıfa geçiriyorlar sizi. Çok da anlamlı değil ama asıl önemli olan diğer modlar. Öncelikle bildiğimiz bir iki modun açıklaması. Quickrace hemen atlarım, hızlı hızlı giderim, şöyle bi araçlara ba-





karım, fiziğini kavrarım oyunun delice diyenler için ilk seçenek. Time Attack ben bu pistin piri olayım da azıcık ego tatmini olsun, yarım saniye yarım saniyedir diyenler için. Şampiyona demin de dediğim gibi lig usulu puan alıp bir üst tura çıkmak suretiyle oynanan yarışlar dizisi. Countdown haritalara kontrol noktaları konulmuş haliyle zamana karşı yarış. Eski Lotus'tan hatırlayacağınız gibi. Şimdi eğlenceli modlar geliyor. Last Man Standing, sona kalan dona kalabilir bölümü. Sınırsız turda arabası sona sağlam kalan kazanıyor. Bu durumda hasar olmalı di mi? İleride söyleyeceğim. Chase modunda isterseniz polis arabası olup bir adet rakibi belli bi süre 80 km/h hızın altına düşürmeye çalışıyorsunuz, isterseniz de normal araç olup 3 polis otosundan kaçılıyorsunuz. Sudden Death modunda isminden de belli olduğu üzere tek ciddi hasarı alan kişi yarıştan ayrılıyor. Bir de bet modu var ki en eğlencelisi denebilir. En az 7 tur üzerinden rakiple arabasına iddiaya giriyorsunuz. Nasıl, eğlenceli geliyor kulağa değil mi?

En iyi parkur zamanını denediğiniz time attack modu dışındaki bütün modlarda haritada power-up'lar var. Toplam 12 adet değişik power-up var. Bunlardan mavi renkli olanlar size yarar sağlıyor, kırmızılar ise rakiplere zarar veriyor. Haritanın belli bölümlerinde üzerinden geçerek alıyorsunuz ve elinizde kullanmadığınız bir tane

varken bir başkasını alamıyorsunuz. Mavi power-up'lar çoğunlukla aracınıza yol tutuşu, güç, hız kazandırıyor. Kırmızılardan çoğu yola bırakılıyor ve arkadan gelen rakip üzerinden geçince zarar görüyor. Örneğin lastiklerinin patlaması, yol tutuşunun bozulması, direksiyonun kitlenmesi veya ters taraflara hareket etmesi gibi. Bir power-up ise oldukça yararlı ve özellikle sudden death ve last man standing modunda çok işe yarıyor. Etrafınızda belli bir alanda etkisini gösteren bomba. Öyle ki sudden death'te oyunun başında aldığınızda ilk virajda herkes bir aradayken patlatınca 12 saniyede oyunu kazanıyorsunuz.

Puan?

Oyunu kazanmanın yararı ne diye soracaksınız tabiki. Şampiyonadaki puanlardan farklı olarak oyunda her karakterin bir tecrübe puanı var. Bu puan yarışlar sırasında yaptığınız iyi hareketler ve kazandığınız yarışlarla artarken, kötü hareketler ve kötü yarışlarda da azalıyor. Bet modunda araçla beraber büyük miktarda tecrübe puanı da kaybediyorsunuz. Tecrübe puanı da yeni üst sınıf araçları veya oyundaki modların ileri bölümlerini açmaya yarıyor.

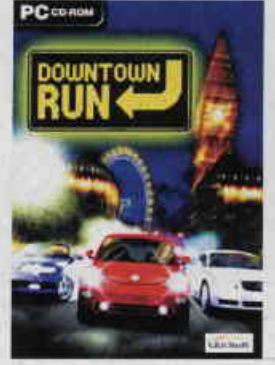
Gelelim tekerlek üstü aletlere. Araçlar bu oyunun en sevdiğim yanlarından biri oldu. Araçların hemen hemen hepsini caddelerde görebilirsiniz. Örneğin favorim olan Audi S3 ve TT görmek

mümkün. Hatta Peugeot 206 CC ve New Beetle yüzlerce var. Araçların çizimleri oldukça iyi. Öyle ki yarış oyunlarını normalde ön tampon kamerasıyla oynamaya alışığımdır ama bu oyunda zaman zaman araçları izlemek için dışarıdan kamera ile oynadım. Yarışlara girmeden önce aracınızı ve size verilen renk opsiyonlarından birini seçiyorsunuz. Burada dalavere yok. Sadece araç seçimi ve o şekilde yarış. Arcade oyununun güzelliği de bu. Zaten fizik motoru da çok üstünde uğraşmamış, sade bir motor. Zaman zaman fiziğe aykırı taklalar ve kazalar görebileceğiniz, yoldan çıkmanın çok kolay olmadığı amaca uygun bir arcade motoru.

Araçların çizimleri iyi demişken oyunun genelinde yavaş makinede bile rahat çalışan net kapaclar var. Haritalar da grafiksel açıdan normal standartlarda. Tabiki bu kadar aracın telif hakkını almak onları hasarsız yapmayı da beraberinde getiriyor ama napalım, olacak o kadar. Araçların sadece sanal hasarlarıyla yarışılıyorsunuz. Bunu da sağ altta hız göstergesinin hemen üzerinde görebilirsiniz. Oyunun çoğu modu için oldukça önemli olduğunu unutmayın. Sesler için de ufak bir not düşeyim. Müzikler gerçekten gazlamaya yönelik. Motor sesleri de cabası.

Pazar gezmesi gibi

Eksikleri elbette bol. Çok arcade olması eksik sayılabilir belki. Otomatik vitese bağlı olmak diğer bir eksik. Çok gerekli olmasına rağmen dikiz aynası olmaması ve sürekli arkaya bakma tuşunun kullanılması, araç içi görüntü olmaması, araçların görsel hasara uğramaması diğer eksikler. Ama uzun süredir bu kadar eğlenceli bir arcade yarış oynamamıştım. Hani vardır ya makinanızda sürekli yüklü durup da sıkılınca arada bir yarış yapacağınız oyunlar. İşte bu da onlardan biri olabilir. Bir çok eksiği var belki ama sonuçta hizmet ettiği amaç da belli: Eğlence. Oynayacağım diye kendinizi çok yıpratmanıza gerek yok ama göz atsanız faydalı olur. ❖



Artılar

Araç modelleri çok iyi görünüyor. Bir sürü eğlenceli modu var. Power-up'lar mücadeleyi artırıyor. DYNAMASI ALIŞMASI KOLAY. AKMAZ, KOKMAZ, HASTALIK YARATMAZ.

Eksiler

Sürekli otomatik vites. Şampiyona gelişmiş değil. Dikiz aynası yok. Araçlarda görsel hasar yok.

Level Notu





Salammmo: Peril in Carthage

Atlantis tadında bir Adventure oyunu... Peki ne kadar başarılı?

Bilgi için: salammmo.dcegames.com Yapım: Druillet Dağıtım: Dreamcatcher Multiplay: Yok
Minumum Sistem: 500 Mhz işlemci, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 900 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

3 D oyunların yaygınlaşmasıyla eski icon-adventure'ların yerini de 3D adventure'lar aldı. Monkey Island ve Broken Sword gibi birçok klasiğin 3D versiyonu yapıldı veya yapılıyor, ancak bu oyunların oynanışı eski icon-adventure'lara oranla çok zor. Myst, Lighthouse veya Atlantis tipinde oyunlar da artık yapılmıyor.

Salammmo, Atlantis'teki grafik sisteminin kullanıldığı yeni bir adventure oyunu. Oyunun konusuysa...

Salammmo...

3. yy'da, 264 yılında, Hannibal'ın onurlu şehri Kartaca Roma'lılar tarafından istila



edilmiştir. Savaşta Carthage için Roma'lılara karşı savaşan paralı askerler, paraları verilmediği için isyan çıkartıp şehri kuşatmış ve her yeri talan etmiştir. Kartacalıların kumandanı Shophet Hamilcar'ın kızı Salammmo ise isyankârların lideri Mathô'ya aşık olmuştur.

Oyunda kontrol edeceğiniz karakter de savaşta rehlin alınan ve yaşam savaşı veren Spendius. Salammmo

da bu yolculukta size yardım ediyor (tatlı kız!).

Oyun, atıldığınız kuyudan kaçmanızla başlıyor. İlk bulmanız gereken şey, oradan nasıl çıkacağınız, ama bu oldukça basit. Çevredeki iskeletleri kullanarak kuyudan çıktıktan sonra (nasıl kullanacağınızı da siz bulun), elinizde kalan son kemikle uyuyan gardiyanın kafasına vurup onu bayıltarak anahtarları alıyorsunuz. Daha sonra da bulduğunuz ipin bir ucunu da bulduğunuz odalardan birinde), diğer ucunu da parmaklıklara bağlayarak hapisneden kaçılıyorsunuz. Oyundaki bulmacalar genellikle bu tarzda. Myst'teki gibi bunalıma girmenize neden olabilecek kadar zor bulmacalar yok.

Bulmacaların dışında, Myst'teki veya Lighthouse'daki kadar yalnız değilsiniz. Çevrede konuşabileceğiniz birçok karakter bulunuyor. Oyunun diyalog kısmı da diğer adventure oyunlarından farklı değil. Karşınıza çıkan sorulardan istediğiniz birini seçip soruyorsunuz.

Salammmo aynı Atlantis ve diğer icon-adventure oyunları gibi mouse'la oynanıyor. Kafanızı 360 derece çevirip istediğiniz yeri kontrol edebilirsiniz. Eğer çevrede yapılabilecek bir şey varsa mouse çark şeklini alıyor. Gidebileceğiniz yerler ise bir iskelet eliyle belirtiliyor. Mouse'un sağ tuşuna tıklayarak cebinizdekilere ve haritanıza bakabiliyorsunuz. Kontrol açısından oyunun pek sorunu yok, ancak karelerin arası çok uzak. Yani bir

yer gitmek için mouse'a tıklayıp oraya gittikten sonra, kendinizi tamamen farklı bir yere ışınlanmış gibi hissediyorsunuz. Bu da oyunun çok fazla karışmasına ve çoğu zaman nereye gideceğinizi şaşırmanıza neden oluyor. Karelerin arasının daha kısa olması gerekiyordu.

Spendius...

Salammmo'daki her karakter ve obje 3D hazırlanmış ve sonradan render edilmiş. Doğayla oyun tamamıyla video görüntülerinden oluşuyor. Genel olarak grafikler fena sayılmaz, ama grafiklerin durgun ve neredeyse hareketsiz olması hoş değil. Bu şekilde her şey bir tablo gibi duruyor. Her şeye rağmen garip bir şekilde birkaç dakikadan sonra kendinizi oyuna kaptırabiliyorsunuz.

Oyundaki bazı sahneler ise sinematik videolarla anlatılıyor. Kuyudan çıktıktan sonra gardiyanın kafasına kemikle vurmanız da bu sahnelerden biri. Ayrıca yine oyun aralarında, çizgi-romanlardakine benzer bir anlatımla karşılaşıyorsunuz. Yazılarla ve resimlerle neler olduğu veya olacağı anlatılıyor. Bu arada, oyunun bazı yerlerinde beceri gerektiren birkaç ufak oyun da var.

Sonuçus...

Sonuçta Salammmo, bu tip oyunları seven oyuncular için fena bir seçim değil, ancak oyunun çok fazla eksik yanının olduğu da yadsınamaz. ❌



▲ Salammmo size kaçan rehinelere için af olmadığını ve onların çarmıha gerileceğini anlatıyor... Bir dakika ya? Bizden bahsediyor!



Artılar

İlginç konu, anlatım, oyuncuyu sıkmayan bulmacalar.

Eksiler

Grafiklerin hareketsiz ve bulanık olması, oyuncuya serbestlik tanımmaması, kareler arasındaki kopukluk, bazı gereksiz kısıtlamalar.

Level Notu



Devastation

Bizim için de yıkım oldu!

Bilgi için: www.devastation.com Yapım: Digitalo Studios Dağıtım: Arush Tür: First Person Shooter Multiplay: Var Minimum sistem: 700 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı Önerilen sistem: 700 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Batu&Gökhan batuher@level.com.tr



Gelecekte çok uluslu büyük şirketler polis kuvvetleri dahil tüm otoriteyi ele geçirmişlerdir. Kendilerine 'The Resistance' adını veren bir grubun sisteme başkaldırmasıyla olaylar gelişir." Nasıl, pazar günü öğleden sonra herhangi bir kanalda rastlayabileceğiniz düşük bütçeli film konularına benzedi değil mi? Gelin görün ki artık her üç FPS'den ikisi aynı konuyu kullanır duruma geldiler! Kabul, gelecekte geçen ve başrol oyuncusunun elinde silah, oraya buraya ateş açtığı bir oyunun toz pembe bir dünyadan bahsetmesini bekleyemeyiz ama bari örgütün adı "The Resistance" dan daha orijinal bir şey olsaydı?

Digitalo Studios'un bir süredir kendisini beklediğimiz oyunu Devastation'la nihayet tanışma fırsatını bulduk. Ne yazık ki konu olarak diğer FPS'lerin arasından sıyrılmayı başardığını söyleyemeyeceğiz: Özetlemek gerekirse Devastation'da Eminem'in 2075 yılındaki halini yönetiyor ve tüm kontrolü ellerinde tutan büyük şirketlere karşı savaş veriyoruz. Bunun için de silaha ihtiyacımız oluyor elbette. İşte bu noktada Devastation'un orijinal fizik motoru devreye giriyor. Devastation, Unreal motoruyla tasarlanmış olsa da, MathEngine Karma adlı fizik motoru sayesinde bize önümüzdeki pek çok objeyle etkileşim kurma şansını veriyor. Örneğin yerdeki bir şişeyi alıp, duvarda kırıp kırık şişeyi bir silah olarak kullanabiliyorsunuz. Ne yazık ki rakiplerinizin çoğu yarı ve tam otomatik silahlar kullandığı için bu orijinal düşünce oyun içinde kendine çok fazla yer bulamıyor. Yine fizik motorunun desteği ile adım atarken karşınıza çı-

kan nesnelere sağa sola fırlatabiliyorsunuz ama bu durum çoğunlukla isteğiniz dışında gerçekleşiyor ve sanki yürürken ayaklarının altından oraya buraya variller, teneke kutular fırlatan, Pembe Panter'den bile daha sakar bir kahraman edasıyla ilerliyorsunuz. İstemli bir şekilde bir objeyi fırlatmaya kalktığınızda ise çoğunlukla hüsrana uğruyorsunuz, çünkü kaldırdığınız varili bıraktığınızda fırlatmak yerine aynı noktaya geri koyduğunuzu görüyorsunuz.

"Yapay" Zeka

Yapay Zeka konusunda da Devastation'da çeşitli eksiklerin varlığı göze çarpıyor. Örneğin rakipleriniz siz ateş açtığınızda bazen eğilerek siper almaya çalışıyorlar ama bu hareketi ortalıkta arkasına saklanabilecekleri hiçbir obje yokken de yapıyorlar. Bazı bölümlerde yanınızda bulunan karakterlere emir verebiliyor, onlarla silah değiş tokuş edebiliyorsunuz. Ancak karakterler çoğunlukla verdiğiniz emirlerden bağımsız hareket ediyorlar. Düşman üzerine organize bir saldırı yapmak bir yana, çoğu karakter anlamsızca düşman üzerine koşarak kendilerini feda ediyorlar. Üstelik bazı bölümleri bitirebilmek ancak karakterlerin hayatta kalmasıyla mümkün olduğu için verebileceğiniz en yararlı komut "Geride kal!" oluyor. Devastation oynarken ara demoda size "Dikkat et, burada lazer var!" diyen karakterin birkaç saniye sonra fütursuzca lazerin içinden geçerek yere serildiğini görmek gibi trajikomik sahnelerle de karşılaşabiliyorsunuz. Bazen de fırlattığınız objeler duvarlarda sıkışıp kaldıkları için diğer karakterlerin yola devam etmelerini engelleyebiliyorlar.

"Bot" zekası

Multiplayer seçenekleri bakımından Devastation'un diğer FPS'lerde pek bir farkı bulunmuyor. Capture the flag, deathmatch, team deathmatch gibi alışıldık seçeneklerin yanısıra bir de "territories" adlı farklı bir mod bulunuyor. Bu modda da üssünüzde sürekli ölen oyuncularınızı canlandıran bir araç bulunuyor ve rakip üssün aracını yok etmeye çalışıyorsunuz. Ne var ki bot'ların zekaları Unreal'deki kadar yetkin olmadığından multiplayer seçeneği de bir yere kadar tatmin edici oluyor.

Devastation, FPS türünün çok kötü bir örneği olmasa da pek çok eksikleri olan ve türün diğer oyunlarına göre farkını açıkça ortaya koyamayan bir oyun. Oynanmaya değer olabilir ancak mevcut hatalarıyla ilk seçenek olarak düşünülmesi bir hayli zor. Digitalo Software'in genç bir firma olduğunu ve gelecekte bu açıkları kapatabileceğini düşünürsek Devastation'u bir "başlangıç" olarak görmek daha umut verici olacaktır! 🗡️



Artılar

Ses efektleri, geniş silah seçenekleri

Eksiler

Fizik motorundaki hatalar, yapay zekanın yetersizliği

Level Notu





Casino Inc.

Para alma sanatı

Bilgi için: www.hothousecreations.com Yapım: Hothouse Creations Dağıtım: Konami Tür: Strateji
Minimum Sistem: 600 MHz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1.2 Ghz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Kumarın yasak olduğu bir ülkede kumarla ilgili bir bilgisayar oyununu okumak sizinizi yanıltmasın. Casino Inc. aslında kumar oynadığınız bir oyun değil. Oyunda bir kumarhaneyi yönetiyorsunuz. Yani patronculuk oynuyorsunuz. Oyunu oynarken aynı zamanda o ışıltılı dünyanın arkasını, mutfağını tanıyorsunuz. Sizin ilginizi çekmek için yapılan tüm numaraları bir

orta kısmı boş bırakın, çünkü ileride oraya rulet yada bakara gibi büyük masaları koyacaksınız. Gerekli masaları yerleştirip düzeninizi kurduktan sonra ise sıra güvenliği sağlamaya geliyor. Bunun için dört tip elemanınız var. Bunlar arasında bence en önemlisi Floorman'ler. Bu adamlarınızı mümkün olduğu kadar yüksek yıldızlılardan seçin. Çünkü bu adamlar oyun oynanan masaları izliyorlar ve hile yapıp yapılmadığını belirleyip size bildiriyorlar.

Farklı beğenilere farklı lezzetler

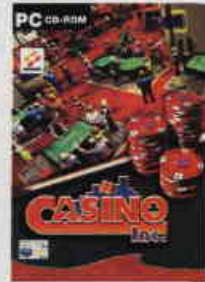
Casino'nuz çalışmaya başladıktan sonra para akmaya başlıyor. Bu sürede çalışanlarınızın maaşlarını ayarlayıp, oturup olana biteni seyretmekle yetineceğim diye düşünmeyin. Floorman'ler hile yapanları yakaladığında onları bodruma çekip terbiyelerini verirken itiraf ederlerse hem paranızı geri alıyorsunuz, hem de eğer profesyonel hilekarlarsa sizin için çalışmalarını sağlayabiliyorsunuz. Onları rakip kumarhaneye yollayıp çalıştırarak rakibin gelirini azaltabilirsiniz. Burası oyunun başka bir keyifli kısmı. Hile yapan adamınızı bizzat yöneterek rakibin Floorman'lerini kaçırıp masa masa dolaştırıp rakibinizi geliri soğana çevirebilirsiniz. Ayrıca silahlı adamlarınızı yollayarak rakip kumarhaneyi karıştırmak ve müşterileri kaçırtmak ta size kar sağlayabiliyor.

Ama bu kadarda olmaz ki Oyun ilerledikçe çalışanlarınız mutsuz olmaya ve zam istemeye başlıyor. Onlara standardın üstünde de zam verseniz bir süre sonra elinizde tutmanız mümkün olmuyor. Çalıştıkları yerdeki kavgalardan, Floorman'lerinizin haksız tespitleri sonucu bodruma çekip yanlışlıkla dövdüğünüz masum müşterilerden, işten çıkan çalışanlardan etkilenen diğer çalışanlarınızın huzursuzlanıyorlar. Bu ve bu tip yolunda gitmeyen konular size mesajlarla geliyor. Bu mesajlar bir süre sonra öyle çoğalıyor ki oyunu oynamak işkence haline gelebiliyor. Ayrıca oyunun arayüzü, bir çok ayrıntı altında boğulmuş oyun işleyişi sayesinde, çok karışık ve olaylara sizin anında müdahale etmenizi zorlaştırıyor. Bu zorluk katları artırıp kendinize şehirden başka başka arsalar alıp, oralara da bir şeyler diktikçe daha da artıyor. Oradan oraya koşturmaya başlıyorsunuz ve böylece oyun patronculuk oynamaktan kendi kendinizi oraya buraya vurmaya dönüyor.

Casino Inc. şu son zamanlarda çok moda olan "Tycoon" oyunlarının bir devamı. Büyük market yönetimi, hayvanat bahçesi yönetimi vs gibi artık iyice suyu çıkan bu konuda kumarhane yönetmek pek büyük bir fikir değil. Oynamayı öğrenmek çok zor olmasa da oyun bir yerden sonra tüm grafik şirinliği



ve diğer çekici yanlarını kaybediyor. Çünkü bunları görmeye vaktiniz olmuyor. Siz rakiplere karşı büyük çaplı stratejiler üretmek yerine günlük işlere dalyorsunuz ve karşınıza çıkan yeni eğlenceliklere el atmaya fırsatınız olmuyor. Bu arada oyunun belki de en iyi yerlerinden biri de giriş videosu. Sakın Escape'e basıp geçmeyin çünkü sizi bir filme giryormuşçasına havaya sokuyor. Fakat gerisi fos. ☹



Artılar

Sevimli grafikler, harika giriş demosu, başarılı espriler.

Eksiler

Kullanışsız arayüz, karışık oynama.

Level Notu



Cossacks: Back to War

En geniş katılımlı gerçek zamanlı strateji, ama?

Bilgi için: www.cossacks.de Yapım: GSC Dağıtım: CDV Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplay: Var Minimum sistem: 233MHz işlemci, 64MB RAM Önerilen sistem: 800MHz işlemci, 256MB RAM

Onur Bayram | onur@level.com.tr



Bu kadar büyük hızla ilerleyen piyasada üzerinden bir sene-den fazla zaman geçmiş bir oyuna genişleme paketi çıkarmak cesaret isteyen bir iş. Hakkında her zaman büyük umutlar taşıdığım, fakat hala vurucu hamleyi yapamamış olan CDV, inatla Cossacks'a genişleme paketi çıkarmaya devam ediyor. Üstelik işin kötüsü, zamanında Cossacks çok büyük şeyler vaad eden bir oyun da değildi. Belki vakit geçirilebilecek, ufak tefek yenilikleri olan bir gerçek zamanlı strateji...

Forza Bedevi

Yeni genişleme paketi haliyle en büyük yeniliği senaryo ve içerikte yapıyor. Oyuna iki yeni millet eklenmiş; İsviçre ve Macaristan. Bunlarla birlikte toplam millet sayısı 20'ye çıkmış. Ayrıca bu genişleme paketi ile toplam 101 yeni görev geliyor. Aslında grafik motorunun da buna etkisi olmakla birlikte, bu tarz bir oyuna ek görev hazırlamak zor olmasa gerek. Zaten hiç oynamamış olsam da internetten indirilebilecek bir çok ek görev olduğunu biliyorum. Bu durumda bu gibi paketlere para ödemek çok da mantıklı değil.

Paketin getirdiği bir diğer yenilik daha büyük oyun alanı ve daha büyük savaşlar. Aslında herhangi bir gerçek zamanlı strateji oyununda görmeye alışık olmadığımız büyüklükte haritalarla karşılaşılıyorsunuz. Ama tabii bu haritaları doldurmanız da gerekiyor. Bunun için oyun sırasında bir haritada bulunabilecek toplam ünite sayısı 8000. Kulağa hoş geliyor ama Cossacks'ın ezelden gelen ünite kontrol sorunları sebebiyle çok da rahat bir oynayıp elde edemiyor-

sunuz. Ki zaten 8000 üniteye ulaşabilmek de her zaman mümkün olmuyor. Belki multiplay oyunda bir derece daha eğlenceli olabilir.

Ortam geniş de...

Milletlerin bazılarında eklenen bir kaç yeni ünite ve bina da var. Ünitelerin ismi sebebiyle ilginç, Türklere ve Cezayir'e eklenen meşhur bahtsız Bedevi. Yeni üniteler oyunun seyrini etkilemekten çok görsel olarak yenilik yapıldığının kanıtlanmasında kullanılmış. Yoksa çok hayati değiller. Yine eski oyundan kalan çarpışma kurallarına sadık olmalısınız. Doğru üniteleri karşılaştırmalı, doğru formasyonları kullanmalısınız. Benim gördüğüm kadarıyla mancınık gibi kuşatma silahları bu sefer daha güçlü ve daha önemli yapılmış. Amaç daha büyük orduların den-

gesini kurmak olsa gerek. Büyük ordu demişken, orjinal oyunu oynadığınız düşük konfigürasyonlu bilgisayarınızla bu genişleme paketinde zorlanabilirsiniz, haberiniz olsun.

Koca oyuna eklenen şeyler bu kadarla kalıyor ne yazık ki. Teknik açıdan oyunda yavaşlamadan başka bir değişiklik yok. Grafikselle olarak yeni milletler, binalar ve ünitelerin çizimleri değişik sayılabilir. Fakat bunlarda da göz kamaştırıcı bir yan göremedim. Özellikle bir sene önesine ait bir oyun şu sıralarda piyasada üçüncü boyutu çoktan keşfedip aşmış oyunlar varken ne kadar göz kamaştırabilir ki? Tahminimce bu genişleme paketi sadece Cossacks hayranlarına, makinesinin gücü yeni üç boyutlu oyunları kaldırmayanlara ve konu itibarıyla tarihin bu evresinden hoşlanana hitabedecektir. Zaten aynı ansiklopedi geleneği de devam etmekte. Eğer siz iki satır yukarıda saydığım gruba dahil değilseniz, hele hele Cossack'ı bilmeyip bu paketle tanıyacaksanız yaklaşmayın derim. ☹



Artılar

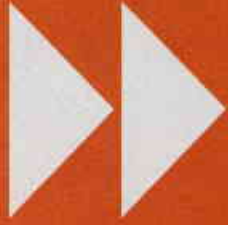
"Daha fazla" diyen için 100 lane görev kolay kolay bitmez. Geniş haritalar savaşlar için at koşullarına müsait. En geniş haritalı gerçek zamanlı strateji.

Eksiler

Bu oyununla tükettili ve artık baharın bunu CDV'ye eklemesi gerekiyor.

Level Notu





kısa kısa

-Balkonlardan gelen Kısa Kısa dalgası Kuzen Koliforniya'da etkili olup insanları dondurduktan sonra yerini mikrodalga fırına bırakacak. Şimdi spor haberleri için kâğıdı arkadaşım Burak'ın kafasına atıyor... Aaa! Burak? Akmenek? Yayındayız oğlum kalk! -Guzzz.

Firat Akyıldız | firat@levil.com.tr

LEVEL SHOT

Great Qin Warriors

Yapım: Epic Game
Dağıtım: Capcom
Minimum Sistem: 300 Mhz işlemci, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Milattan sonra 2009 yılında Tak-sim'le Kuzey Kutbu'nu birleştirmek için kurulan ve ilk başta iki metre onbeş santim olması plânlanan Çin Seddi, çekik burunlu Çin'li işçilerin ellerinin kaymasıyla bir anda tosun olmuştur (vasati kibrit uzunluğu: ikibinbeş yen). Bu olaydan sonra Çin'li işçiler çalışmayı bır-

rakıp Çin Seddi'nin yanaklarını sıkıp onu sevmeye başlamıştır. Great Qin Warriors da antik Çin'de geçen ve Çin Çon Çan Çat Pat insanların konu aldığı yuvarlak bir CD'dir. Dolayısıyla bu oyun bir FPS oyunudur ve birinci kişi ayakkapısından oynanır. Aksi halde yasal işlem başlatılacaktır. Enter tuşunun kafasına salondaki ikili koltuk takımımı

atayım da paragraf açayım (işte bu da paragr, aaa, paragraf açacaktım ya, yanlış oldu).

Great Qin Warriors'da toplam 17 ayrı harita bulunuyor ve bu haritalarda sarmal bulmaca gibi bir sarmaldan bir Te-kir'e gidip karşınıza çıkan mutfak robotlarını elinizdeki silahlarla vuruyorsunuz. Bunun dışında oyunu Inter Milan'dan karşılıklı olarak oynayabilip dengeyi kaybedip kafanızı sağa sola çarpıp şuurunuzu kapatabiliyorsunuz. Olası pastane (yanlış yazayım) masraflarınızı ise Capcom karşılıyor. Sonuç itibarıyla Great Qin Warriors'a vereceğiniz parayla evinize bir adet Burak alabilirsiniz. Memnun kalmadığınız Burak'ı bir ay içinde mır mır mır...



Marine Sharpshooter

Yapım: Hip Interactive
Dağıtım: Hip Interactive
Minimum Sistem: 300 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 8 MB Ekran kartı



İki FPS arasındaki beş farkı bulun: İşte bu bir FPS, bu da bir FPS. Himm. Olmadı. O zaman şunu sorayım. İki nokta alta. Bir FPS'de F ile S'nin yerleri değiştirilip P yerine de Y koyulduğu zaman bu FPS bir olimpik havuzu ne kadar zamanda doldurur? Arkadaşlarınızla tartışınız, kavga ediniz, top oynayınız, acıkınız.

Marine Sharpshooter bir keskin nişancıyı kontrol ettiğinizi bir FPS oyunu. Bu FPS oyununu diğerlerinden ayıran şey ise

bir adet sunta. Evet sunta! Boyuna kesilmiş bu sunta'yı kızarmış pofuduk ekmeğin arasına koyduğunuz zaman bir adet suntalı tostunuz olmuş oluyor. Evet suntalı tost! Bu tostun iki parça tost ekmeğinin arasına koyup bir tost makinesine atıp on dakika beklediğiniz zaman da bir adet tostlu tostunuz olmuş oluyor. Evet tostlu tost! Sonuç olarak Marine Sharpshooter fena bir oyun değil. Evet değ..





Codename: Nina

Yine olağan bir FPS oyunuyla daha karşı karşıyayız sevgili okurc... Aaa ValuSoft! Olamaz! Yazmam! Fakat yazmam gerek! Yazayım! Fırkkk...

Codename: Nina da her yaşıtı gibi bir FPS oyunuydu ve o da koşup top oynayıp yemek yiyip kusmak istiyordu. Fakat Nina'nın yaşamını mahveden bir engeli vardı: ValuSoft amca! Danni! Danni! Nina'nın koca kafalı ValuSoft amcası ona devamlı engel oluyordu. Bu zalim amça diğer oyunlarına yaptığı gibi Nina'nın da grafiklerine çelme takıp kafasının kırılmasına, oynanışının akşam yemeğinin içine fare zehiri katıp



zehirlenmesine ve seslerinin altına rap-tiye koyarak canının acımasına sebep oluyordu. Bu işkencelere daha fazla dayanamayan Nina çareyi amcasının malikânesinden kaçmakta bulmuştu. Nina zorlu kış aylarında bulunduğu kaçmak'la

Yapım: City Interactive
Dağıtım: ValuSoft
Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



ısınmaya çalışıyordu. Fakat her şey Nina'yı zengin bir ailenin evlatlık edinmesiyle sona ermişti. Nina artık hayatının geri kalanını evlatlık olarak devam ettirecekti. Fırkk...

Treasure Planet

Treasure Planet RTS ile aksiyon ile İnan Kedisi karışımı yeni bir Disney Interactive oyunu. Bundan dolayı Treasure Planet hem RTS hem aksiyon hem de kedi maması unsurları içeriyor. Oyunda gemileri kontrol etmek veya oyun çalışırken top yapmış olduğunuz çorabı dolabın içine basket atmak suretiyle korsan gemileriyle savaşıyorsunuz. Diğer yandan da geminizle ilgileniyor ve yuvarlak sandalye toplantıları yaparak stratejiler belirliyorsunuz. Treasure Planet'te stratejiyle aksiyonun birbirine yapıştırılması konusunda ise Capon Yapıştırıcılarını Savunma Derneği Başkanı Osaka Can yaptığı basın toplantısında şunları belirtti: Mir mir mir, mir, mir mir,

mır mır mır mır ve de mır. İşte bunları belirtti. Dolaşısıyla Treasure Planet grafik konusundaki sorunlarına ve oynanıştaki birkaç hatasına rağmen fena bir oyun değil. Fena bir oyun olmamasına rağmen grafik konusundaki sorunlarına ve oynanışt... Himm.



Yapım: Rockstar Vancouver
Dağıtım: Disney Interactive
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Michael Schumacher World Kart Racing 2002



Kart yarışları boyu 30 metre kareyi aşmayan insanlar için her doksanaltı yılda bir yapılan bir yarışdır. Bu yarışlardaki kurallar ise şu şekildedir: 1. Bir yol beş mil uzunluğunda, iki saniye genişliğinde ve altı miligram boyundadır. 2. Yarışlarda arabaları birisi kullanmak zorundadır. 5. Yarışı sonuncu bitiren kullanır, eşek su faturasını yatırıncıya kadar misafirimiz olarak kalacaktır. 199. Yarış yarışdır. 5455. Yarışlara girmek için kafasını kopartarak boyunu kısaltmaya çalışan sporcular anında diskalifiye edilecektir.

İşte Kart yarışlarının kuralları duvardan duvara* bu şekilde. Michael Schumacher World Kart Racing 2002 de bu kurallar doğrultusunda oynanan bir yarış oyunu. Bu yarış oyununda; Training,

Time Challenge ve Career adlarında birkaç (kaçayım) adet mod bulunuyor. İnanamayacaksınız fakat bu oyun mod'larından istediğiniz birini seçip oynayabiliyorsunuz. Oyunun grafikleriyse boş bir Ice-Tea kutusuna takılıp yere kapaklanmış. Bu da yamyum diye tabir edilen ve sadece Kutuplar'da yetişen bir grafik cinsinin ortaya çıkmasına sebep olmuş. Sonuç itibarıyla ise bu oyunu alın. Fakat şaka yapıyor olabilirim.

*Duvardan duvara: Aşağı yukarı

Yapım: TerraTools
Dağıtım: JoWooD
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Neden, hep çöllerde, ıssız ve terkedilmiş yerlerde geçen ve yalnızlık üzerine kurulu oyunlar bizde derin izler bırakır? Neden kıyamet ve kendi kendimizi yok edişimizin ardından geriye kalan bir parça umut ve bir kaç silik anı parçası bizi şu andan daha mesut eder? Kalabalıklar içerisinde kendimizi kaybedip bizim için çizilmiş yollardan yürümek değil midir aslında bizi yok eden? Hep pişmanlıkla mı dolu olacak bizim yazgımız, hep geçmişimizi unutmaya mı çalışacağız?

Ölüm ya da yok oluş, her son bir başlangıç vaat eder...

Ali Cüngör, gal@level.com.tr

OUTLAWS

İyi, Kötü ve Çirkin...

▷ GVahşi batının çöllerinde öyle uzak noktalar vardır ki kanun buraya olduğu gibi ulaşamaz. Şartlara uyamaz ise kanun, kanunsuzluğun hükmettiği yerlerde var olamaz. İşte bu yüzden hakim de, jüri de, polis de aynı kişidir: 'Marshall'. James Anderson hayatının büyük bölümünde işte böyle yerlere kanunu taşıdı. Fakat insanlar zamanla yaşlanıp yorulur, kılıcı savaşçıya ağır geldiğinde onu bir kenara bırakmalıdır ki bir başkası onun bıraktığı yerden alıp devam edebilsin. Namuslu ve dürüst bir vatandaş olarak küçük çiftliğinde eşi ve küçük çocuklarıyla yaşamaya başlar. Her şeyin doğru gittiğini, hayatın rayına oturup size huzur verdiğini hissettiğiniz nadir zamanlardır. Fakat huzur ne yazık ki bir parça kristal kadar güzel olmasına rağmen kırılabilir da. İnsan doğası ve ağırlıklılığın bu seferki şekli acımasız bir toprak efendisi ve hizmetindeki Missisipi'nin en acımasız kanun kaçaklarıdır. James kasabadan dönünce önce yanan çiftliğin kara dumanlarını sonra da ailesinin cesetlerini bulur. Ailesinin ölümü böylece James için karanlık bir yolculuğun başlangıcı olur.

Spagetti Western

Outlaws tam anlamıyla klasik Spagetti Western'lerin oyun haline getirilmiş şekli. Neredeyse hepsinden çizgiler ve espriler taşıyor ve bu oyunu konu olarak oldukça zengin kılıyor. Oyunun senaryosu aksiyon olduğu kadar macera öğeleri de içeriyor. İlerleyebilmek için elimizdeki eşyaları ve kafamızı kullanıp pek çok bulmacayı da çözmek zorundayız. Öte yandan kafa avı denilen bir bölümde ise en azılı haydutların peşine düşüp onları avlıyoruz. Üstüne üstlük o zamanlar öyle her oyunda olmayan multiplayer özelliği de var! Lan üzerinden 8 kişi oynamak mümkün tabii ayrıca internette ya da karşılıklı modem bağlantısından da. Arkadaşlarla kovboyculuk oynamak için mümkün.

Grafikleri klasik el çizimi ve Lucas Arts'in Monkey Island serisi, Full Throttle gibi pek çok klasikle olduğu gibi karakterler uç noktada stilize. Bu stilizasyonu zaten Lucas Arts'in neden bu kadar çok oyununun hala alınıp oynanacak klasikler olduğunu anlamamıza yardım ediyor. Bu ve bunun gibi anlatımı zenginleştiren teknikler sayesinde Lucas zamanının çok ötesinde ve hala çoğu oyunun yakalayamadığı bir atmosfer ve grafik



zenginlik yaratıyor. Sadece grafikler de değil ayrıca arabirimdeki stil de eğlence faktörünü etkiliyor. Mermiler, silahlar, sağlık ve eşyalar kartlar şeklinde ve ateş ettikçe kartlar çiling çiling diye düşüyor. Boşalan silahları tekrar tek tek mermi koyarak doldurmak gerekiyor. Bunun üzerine bir de arka plandan devamlı Western müziği ile gazlanıyoruz zaten!

Klasik altıpatlar, Winchester'lar, kısa kesilmiş pompalı tüfekler ve hatta dinamit lokumları! Ayrıca ileride bulunca tüfeğimizin üzerine bir dürbün takıp sniper gibi kullanabiliyoruz. Aksiyon dur durak bilmeden sürüp gidiyor, toz ve çalılış topraklarının uçuştığı terkedilmiş altın kasabası sokaklarından kanun kaçaklarının mesken edindiği çölün ortasında tahta duvarlarla ve kulelerle çevrili kulelere kadar. Mekanlar çok çeşitli ve her birinin atmosferi kendine has. Hele gece geçen görevler apayrı, çölde uzaktaki bir kalenin karanlık silüeti, sessizliği delip kanyonlarda yankılanan tek bir el silah sesi insana kendini bir garip hissettiriyor. Kanyonlardan ve vadilerden zaman zaman eski maden ocaklarından geçiyor yolumuz. Bu kadar maceranın ve çatışmanın içinde yalnız kalıp kendimizi dinlediğimiz anlar da var ki esas bu anlar bizde vurucu bir etki yapıp oyunu unutulmaz kılıyor. Kapalı mekanlarda uzaktan haydutlar nerede saklandığını biliyoruz gibi klasik Western lafları söylüyorlar, elimizdeki gaz lambasının ışığı altında karanlıklarda yolumuzu arıyoruz bazen. Bulamayıp delirdiğimiz de oluyor. İşte bütün bunlar bir araya geldiğinde Outlaws FPS, aksiyon ve macera oyunu sevenlerin, Western hastalarının oynamadan geçmemesi gereken bir oyun. Zor yerlerinde sabırlı olup ta oyunu keşfetmeye devam edecek herkese hem eğlence hem de benzersiz bir tecrübe sunan bir klasik. 45. lik Colt' un sesini ve barut kokusunu sevenlere iyi eğlenceler.

DARK EARTH

Işık, biraz daha ışık...

Son sözler

▷ Nükleer yıkımın yarattığı kıyametin ardından sağ kalanlar bulabildikleri her şeyi topladılar ve daima karanlık olan küllerle kaplı topraklarda ışığı aradıkları bir yolculuğa çıktılar. Yol ve mücadele sonunda onları gökyüzünden ışığın düştüğü bir yere getirdi. Burada şehirleri Sparta'yı kurdular ve güneşe şükranlarını sunmak için ona bir tapınak diktiler.

Eskilerden kalan metal hurdalarının üzerine kurulu bir yaşam, kılıçlar ve baltalar, ilkel de olsa çok kısıtlı ateşli silahlar. Sahilde bir uçurumun tepesinde dünyanın geri kalanından neredeyse tamamen soyutlanmış bir şehir. Biz bir savaşçıyız, ışık tapınağının muhafızlarından biri olarak görev ve sorumluluklarımız var. Şehrin yaşanabilir kesiminde babamız dostlarımız ve sevgilimizle yaşıyoruz. Fakat her şey acil düzenlenen bir toplantıda kapıda nöbet tutarken başladı. İçeriden gelen seslere müdahale edince rahiplere saldırınları öldürüyoruz fakat sonuncusunun yüzümüze attığı şey bizi, bizim en büyük düşmanımız yaptı. Hançeriyle gırtlığımızı kesmek üzere olan saldırganı da silah kardeşimiz Zed'in 357 Python'u durdurdu. Şifa evinde uyanınca o tozun ne yaptığını nihayet anlıyoruz. Etimizde çoğalan hastalık bizi bir canavara dönüştürüyor! Ve ne kadar karanlık yönümüzü ortaya çıkarırsak o kadar hızlı yapıyor bunu. Öyle ki, bir noktadan sonra bunun geriye dönüşü kalmıyor ve kendi kişiliğimizi sonsuza kadar kaybedip bir hayvan haline gelebiliyoruz. Tıpkı o ışığın erişmediği karanlık bir gökyüzünün altındaki karanlık ve küllerle kaplı topraklardaki yaratıklar gibi. Bundan sonra üçüncü kişi perspektifinden dünyayı hiç tanımadığımız bir şekilde keşfetmeye, insanların ve şehrin başka yüzlerini görmeye başlıyoruz. Dövüştüğümüz kadar ilerlemek için bulmaca da çözmek zorundayız. Eh yani sonuçta bu bir macera ve rol yapma oyunu.

Dark Earth, gerçekten de pis ve kötü bir dünyada geçiyor, şehrin alt kesimlerinde daimi bir yaşam mücadelesi var. Hele şehrin dışında ölümden başka bir şey yok. Hem kendimizi hem de yaşamın olduğu nadir yerlerden evimizi kurtarmak için bilinmeyen bir şeyi açıklığa kavuşturmak için mücadele ediyoruz. Eskilerden kalma ne olduğu belirsiz bir sırı, bir efsaneyi açığa çıkartmak umudumuz. Hareketlerimizin iyi ya da kötü oluşuyla istediğimiz yoldan bitirip iyi ya da karanlık bir sona varabileceğimiz farklı bir macera oyunu bu. Önceden render edilmiş videoları ve ortamları günümüzde bile ortalama bir kalitenin üzerinde, zevkle izlenebiliyor. Karakterlerin animasyon ve hareketleri oldukça iyi fakat artık tabii ki görünüşleri biraz zayıf kalıyor. Bunu telafi eden de karanlık ve paslı, hurdalar ve geçmişin işlevi hatırlanmayan, kutsal sayılan hatıralarıyla dolu atmosferi. Mekanlar ve bunları dolduran, belki de eskiden yapıldığı amaçtan çok daha farklı bir işlevde kullanılan eşyalar insanı hüzünlendiriyor.



Her şey kısıtlı ve bu yüzden çok kıymetli, atılan bir kurşunun yerine bile koymanın imkanı yok. Teknoloji unutulmuş ve kullanılışı hatırlanan az sayıdaki eşya ise kutsal. Scavengerlar yani hurdacılar hayatlarını hurda yığınlarının içerisinden parçalara işlev kazandırmaya çalışarak geçiriyorlar.

Hurdaların İşlev ve Estetiği

İnsanlığın, belirsiz bir zamandan bu yana süren uygarlığının ürünü olan eşyaların, uygarlığın yok oluşu ile birlikte nasıl bu yeni uygarlığın varoluş mücadelesini sürdürmesine yardım edecek işlevler kazandığını görmek, insanı derinlerde bir yerlerde etkiliyor. Sonuçta bizler insanlık kültürünün mirasçılarımız ve de bu mirasın hayatta kalma zorunluluğumuz ile eriyip gittiğini, unutulduğunu görmek hüzünlendirici. Öte yandan estetik kaygıların ötesinde, objelere bulunan yeni fonksiyonlar ve bu karmaşık objeler birlikteliğinin oluşturduğu uygarlığın yok oluşunun ardından gelen uygarlığa ait, yeni ve yan ürün olarak oluşan estetik etkileyici. Zaten Dark Earth'ün



özel bir oyun olmasının sebebi de budur. Klasik bir içteki düşman ile çarpışma ve yolculuğun getirdiği olgunluk konusunun işlendiği zamanlar ve mekanlar. Kıyamet sonrası oyunların çizgi dışı olmasının sebebi de bahsettiğim estetik ve fonksiyon düşüncesidir. Bu aslında Pop Art'ın çıkış noktası da olmasına rağmen ne yazık ki zaman içerisinde "Pop Art - tüket ve at" mantığıyla seri üretilen bir kapitalist oyuncak haline gelmiştir. Bu yüzden romantizm ile bütün olup bizi

geçmiş ve gelecekle bütünleştirecek ve 'an'ı oluşturacak yerde daireler çizmeye mahkum eden tüketici anlayışa karşı çıkıyorum.

Dark Earth sonuçta bu köşede yerini hak eden ve nadide koleksiyonlara katılmayı hak eden bir oyun. Oyunlarla ilgili sorunlarınız ya da estetik kaygılarınız için bana mail atabilirsiniz. Bu arada, Sinan'dan size bir not, bana yeterli miktarda mail ulaştırırsanız, bu köşede anlattığım eskimeyen kiasiklerin demolarını CD'ye koymaya söz verdi. (Ne güzelmiş, 4-5 yıl öncesinin oyun demoları bugünküler gibi 100-200 MB değil, olsa olsa 20 MB oluyorlar. Ama DOS oyunlarını yeni sistemlerde çalıştırmanın ne kadar zor olduğunu da göz önünde bulundurun - Blx). Haydi, klavyenize kuvvet.

Hasan Çolakoğlu ile röportaj

Nereden çıktı bu AVATÜRK

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Geçen ay Avatürk ile ilgili yazdığımız dosya konusundan sonra okuyucularımızdan gelen sorular üzerine Hasan Çolakoğlu'nu ofisimize davet ettik ve bir röportaj yaptık. Bakın Hasan bize neler anlattı neler.

► Hasan Çolakoğlu kimdir ve neden Avatürk gibi bir işe kalkışmıştır?

Aslında herşey kendime oyun oynayacak birilerini ararken başladı :) . Ben 1982 senesinden bu yana kendi çapımda bir oyuncuyum. Daha 1983'te ZX Spectrum'um vardı. 1985-86 dan bu yana da masa üstü FRP oynuyorum. O zamandan bu yana oyun işine kafayı takmıştım. Bol bol oyun oynuyordum. Ama asıl aktiviteler 1993 senesinde Dungeons & Dragons yapımcılarıyla yazışmam sonucu başladı. 1994 te Gencom'a davet edildim ve orada stajyer olarak çalıştım. 40.000 kişinin hep bir arada FRP oynadığına tanık oldum. 1995 senesinde Büyük Mavi ve Gerekli Şeyler'in kurulmasında destekte bulundum. 1997de ise Arka Bahçe yayımcılığın ortakları arasına katıldım. Türkiye'de İTÜ (İstanbul Teknik Üniversitesi) aracılığıyla FRP fuarları yaptım.

Kariyer olarak, 1995'te Viyana Haberleşme Elektronik bölümünü bitirdim. Türkiye'nin ilk Internet omurgası Turnet ve Netone'in içinde bulundum. Daha sonra TEB (Türkiye Ekonomi Bankası) yatırımda çalıştım; paralelinde kitaplarla uğraş-

tım. 1997'de teknolojiye ilgi olunca TEB iletişim kuruldu. Portakal.com ve Sehiye.com bu oluşumların eseridir. Bu sayede Internet hakkında epeyi bilgimiz oldu. 2002'nin başında portal yanında içerik te satmaya karar verdim.

Bu arada aklıma gelmişken atlamayayım 1999 dan bu yana Everquest ve Ultima Online oynuyorum. Everquest'te Game Master'ım. Ayrıca 1996-98 senelerinde Level Dergisinde Zindancıbaşı köşesini yazdım.

► Yani sende bir ara bizim okuldan geçmişsin. Peki Avatürk oluşmadan önce ne gibi hazırlıklar yaptın?

Bu işin merkezi E3 dedim ve fuara katılmak için Los Angeles'a gittim. 12 şirketle iletişim halindeyiz. Özellikle ilk etapta Devasa Online oyunları düşündük. Türki-



ye'ye dönünce proje için TEB Grubu ve Koç Bilgi Grubu'nu ikna ettim.

► Avatürk ile neyi amaçlıyorsun ?

Avatürk bir oluşum. Yanlızca dağıtıcı bir firma değil aynı zamanda yüzbinlerce oyuncuyu bir araya getirmeyi amaçlayan ve onlara oyunlarla ilgili HERŞEYİ sunmayı planlayan bir toplanma noktası. Herşeyden kastım oyuncular, kupalar, t shirtler gibi oyunla ilgili yan ürünler, donanımlar kısacası aklınıza gelebilecek her türlü eğlenceli şey işte. Avatürk üyelerine hertürlü PC ve konsol oyununu sunacağız. Amacım insanları oturup TV seyretmek gibi pasif eğlencelerden kendilerinin kahraman olduğu interaktif eğlencelere yönlendirmek. Ayrıca diğer firmalarla ortaklaşa çalışarak uzun dönemde korsan piyasayı %70'lere çekmeyi planlıyoruz.

► Peki oyunları nerelerden bulabileceğiz?

Avaturk.com ve Microsoft ürünlerinin satıldığı bütün mağazalarda bizim getirdiğimiz ürünleri bulabileceksiniz. Ayrıca FRP satılan her yerde Online FRP de satılacak. Oyunları havale, kredi kartı (kargo fiyatı içinde) veya Gamecard sistemi ile alabileceksiniz. Temmuz ayından itibaren her oyunun içinde Avatürk kodu çıkacak. Bu kodla siteye oyunlarını kayıt ettiren oyuncular hediyeler kazanacaklar. Bu hediye bir Microsoft direksiyon olabileceği gibi bedava oyun zamanı da olabilecek.

kablodaki fısıltılar

Dungeons & Dragons Online

Evet kesinlikle doğru okuyorsunuz. Atari ve Asherons Call serisinin yapımcısı Turbine, Wizards of the Coast ile anlaşta. Şu anda Dungeons & Dragons Online oyunu yapım aşamasında. D&D Online, tipki masa

üstünde olduğu gibi aksiyona dayalı bir oyun olacak. Ayrıca oyundaki belli bir bölgenin kontrolü, dungeonlar, questler, politika, karakterler arası iletişim ve masa üstünde yapabildiğiniz daha bir çok şey oyuna eklenecek. Böyle yaygın bir sistem ve dünyanın bilgisayar ortamına aktarılması nasıl olacak? Görmeyi büyük bir sabırsızlıkla bekliyoruz. Oyun 2005'te çıkacak.



Online alemlerden en son haberler

Planetside

Sony'nin iddialı devasa online oyunu Planetside oynanmaya başladı. Oyun bir FPS. Oyunda üç bölgeye ayrılmış bir dünyada bir tarafa katılarak diğerleriyle çatışyorsunuz. Katıldığınız imparatorlukta başarılarınıza göre rütbe alıyorsunuz. Aynı zamanda karakterinizin özellikleri de geliş-

yor ve sizin yönlendirmenize göre değişiyor. Oyunda hacker, komando, keskin nişancı gibi bir çok sınıftan birine yönelebiliyorsunuz. Ayrıca tank, helikopter ve benzeri araçları kullanabiliyorsunuz. Oyun bir FPS olduğu için iyi bir internet bağlantısına sahip olmanız gerekiyor.

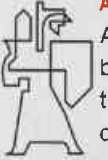


Özetle Avaturk Paketleri:



Avaturk Starter

Ücretsiz olarak alabileceğiniz bu paket için yapmanız gereken tek şey gidip kendinizi www.avaturk.com adresinden kayıt ettirmek. Bu sayede ilk üyelikte satın alacağınız bir adet oyunu %25 indirimli alabileceğiniz ve orijinal oyunları perakende satış fiyatının %10 ucuzuna satın alabileceksiniz. Tabiki sitede yayınlanan, oyunlarla ilgili içerikten ve forumlardan bedava yararlanma imkanını söylememe gerek bile yok.



Avaturk Explorer

Aylık 15 milyon vererek alacağınız bu paketle özel bir Internet bağlantısı alacak, bu bağlantı ile Avaturk oyun sunucularına girerek bedava oyun oynayabilecek (böylelikle aynı sunucuda olduğu için ping avantajından yararlanabilecek), 7 gün 24 saat 0822'li hatlardan bedava yararlanabilecek, 5 adet email ve 5 MB WEB alanına kavuşacak, ilk aldığınız oyunu %25 ucuza alacak, Devasa Online oyunlarda Türkiyede açılacak sunucular için kurucu oyuncu (server açılmadan 2 hafta önce oyuna girip karakter geliştirebilme imkanı) olabilecek, Avaturk bünyesinde düzenlenecek yarışma ve turnuvalara ücretsiz olarak katılabileceksiniz. Gördüğünüz gibi bu pakete vereceğiniz para ile zaten sıradan bir Internet paketine vereceğiniz para aynı. Bir üstteki üyelik bir alttakinin özelliklerini de taşıyor. Yani Starter>Explorer>Wizard



Avaturk Wizard

Bu paketin içinde bir adet süper oyun PC'si var. PC tüm oyunları rahatlıkla oynayabileceğiniz bir konfigürasyonu içeriyor. Ayrıca yanında bir adet HP 3320 yazıcı da var.

Kampanyada PC anında teslim ediliyor. Tercihinize göre PC yerine PS2 ya da X-Box'ta seçilebiliyor. O zaman rakamlarda tabiki değişiyor. Wizard paketi Eylül ayında satışa sunulacak.



Avaturk Avatar

Starter pakedinden bu pakete geçiliyor ve eğer başvurunuz kabul edilirse paketle beraber site için bir içerik üreticisi haline geliyorsunuz. Yapmanız gereken oyun içinde ve oyun dışında sorunu olan Türk oyunculara yardımcı olmak. Yani bir nevi Game Masterlik yapmak denebilir. Oyun içinde yardımcı olmanın yanında forumları da takip ediyorsunuz. Aynı zamanda site için her ay 20.000 karakterlik yazı yazmak ta yükümlülükleriniz içinde. Eğer bu pakete dahil olursanız bir adet orijinal oyunu %50 indirimli alıyorsunuz ve aldığınız oyunun bundan sonra çıkacak olan tüm genişleme paketleri de size bedava olarak geliyor. Eğer üç ay boyunca tüm yükümlülüklerinizi tam olarak yerine getirirseniz oyununuzun aylık masrafları da Avaturk tarafından karşılanıyor. Tabiki Explorer pakedinin avantajlarına da sahip oluyorsunuz.

Avaturk Oyun Sunucuları

Hemen hemen dünyadaki tüm Devasa Online oyunları satacak olan Avaturk ayrıca Half Life, Counter Strike, Unreal Tournament, Championship Manager, Battlefiled 1942, Natural Selection, Warcraft 3, Quake 3: Arena, Medal of Honor: Allied Assault, Neverwinter Nights, Ultima Online: Blackthorns Revenge, Return to Castle Wolfenstein, Tribes, Jedi Knight II, America's Army ve Speed Challenge oyunlarının sunucularını açacak.

Ayın Siteleri

www.billbrownmusic.com

C&C Generals, Return To Castle Wolfenstein, tüm Rainbow Six serisinin ve daha bir çok oyunun müziklerini yapan Bill Brown'un sitesi. Eğer oyun müziklerini seviyorsanız burada epey malzeme bulabilirsiniz.

GTA Türk

Grand Theft Auto 3 ile ilgili Türkçe bir kaynak arıyorsanız sizin adresiniz <http://members.lycos.co.uk/gtaturk/index2.htm> olmalı. Özellikle forum kısmında takıldıklarınızı sorabilirsiniz.

www.aintitcoolnews.com

Bazı Internet siteleri vardır ki bunlarda yayınlanan haberleri başka yerde göremezsiniz. Herşeyi ilk onlar kapar onlar gösterirler. Sinema severler için yukarıdaki site de işte böyle bir kaynak.

Neon Genesis Evangelion

www.lwhy.clara.net/nge eğer bu animeden hoşlanıyorsanız veya bilgilenmek istiyorsanız bu link sizin için iyi bir kaynak olacaktır. Özellikle galeri kısmına dikkatinizi çekmek isterim.

Inter Face

www.alterfin.com/dominique/index.html linki ile ilgili yazacak fazla bir şey yok. Bu son derece ilginç sayfayı gidin görün ve eğlenin. Sonrada bu siteyi yapana sizi bu kadar çok eğlendirdiği için teşekkürlerinizi sunun.

www.myxbox.net

Türkçe içerikli ilk X Box sitesi! Konsol Türkiye'ye henüz resmi olarak girmemiş olsa da içerik olarak epeyi doyurucu. Üstelik konsolla ilgili en taze haberleri sunuyorlar.

www.swos.com.tr

Sensible World of Soccer için hazırlanmış bir Türk sitesi. Bu oyunun fanatikleri tarafından hazırlanan site çalışanları ayrıca oyuna Türkçe içerik katmak için de hazırlıklar yapmakta.

irc.sohbetnet.com/sohbetnet

Biz pek uğramasak ta belki sizin ilginizi çekebilir. Yukarıdaki link sizi pek çok kişiyle sanal sohbete taşıyabilir. Üstelik kullanımı da gayet pratik. Yanınıza bir de çay almayı unutmayın.

kablodaki fısıltılar

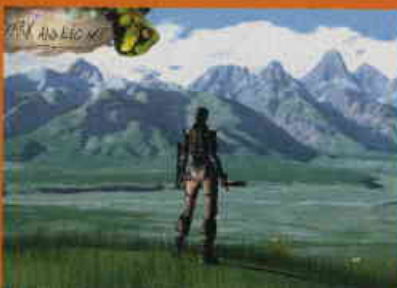
Resident Evil: Outbreak

Capcom'un popüler oyunu Resident Evil'a bir ek paket geliyor. Outbreak isimli pakette, tipki tüm genişleme paketlerinde olduğu gibi, uğraşacağımız daha çok düşman ve gideceğimiz daha çok farklı bölge getiriyor. Fakat en önemlisi Outbreak'in Playstation 2 üzerinden 12 oyuncuya kadar online olarak oynanabilmesi. Amacınız ise arkadaşlarınızla

birleşerek çeşitli görevleri yerine getirmek ve zombilerin istilasında ki Raccoon Şehirden kaçmaya çalışmak.

Serverlara son

Artık "hangi serverda oynuyorsun" sorusuna bir son veriliyor. Dark & Light isimli oyun tek bir server üzerinde işliyor. Bu sayede oyunu oynayan herkes aynı topraklarda olacağından tek dünya üzerinde herkes buluşabilecek. Ortaçağ temalı oyun hakkında www.darkandlight.com adresinden bilgi alabilirsiniz.



Türk guildi



Dark Age of Camelot, Kay serverındaki The Huns guildinden sonra Shadowbane'de Fear serverında ilk Türk guildi kuruldu. Şu anda çok küçük olmasına karşın The Camelot isimli guild serverda güç kazanmaya çalışıyor. Avaturk forumları üzerinden gelişmelerini takip edebileceğiniz The Camelot dileriz online oyunlardaki zincirin bir başka halkası olur ve devamı gelir.

Matrix Online

Ajan Smith, beni hatırladın mı?

Matrix geldi, tam geldi. Filmin yanında oyunu, film müzikleri, içeceği vs derken Devasa Online oyununun gelmesi de bizi pek şaşırtmadı. Oyun, Matrix: Revolutions, yani üçüncü filmde sonrasını konu alıyor (bu da demek oluyor ki üçüncü filmde Matrix yok edilmiyor). Tahmin edeceğimiz üzere Matrix Online, oyuncuya tıpkı filmdeki gibi canlı, yaya-

ların günlük işlerini yaptığı, trafiğin işlediği bir dünyada kendi karakterimizi yöneteceğiz. Öncelikle karakterinizin tüm dış görünümünü belirleyeceksiniz. Daha sonra oyuna gireceksiniz. Oyun filmin senaristi ve yönetmeni Wachowski kardeşlerin katkısıyla hazırlanıyor. Bu yüzden oyunun senaryosu filmin senaryosu kadar sağlam olacak.

Sanal Cüneyt Arkın

Oyunda tüm Kung Fu numaralarımızı sergileyeceğiz. Ayrıca bir çok oyun tarafından taklit edilen şu ünlü "bullet time" olayını da kullanabileceğiz. Oyuncular karakterlerini özelleştirmek isterlerse "Matrix yeteneklerini" (bunun ne olduğu hakkında geniş bir bilgi yok) takas edebilecekler. Oyunun tamamı Matrix'in içinde geçecek. Yani gerçek dünya ile ilgili hiç bir eylemimiz olmayacak. Bu da Zion'da gezinmeyi ya da ev edinmeyi hayal edenler için kötü bir haber. Star



Wars Galaxies'te Jedi Master olmayı hayal edenler gibi Matrix'te de Neo olmayı hayal edenler olduğunu biliyorum. Onlar için söyleyebileceğim tek şey oyun başladığında gidip Kahin'i bulmaları ve bu soruyu ona sormaları. Oyun 2004'te bilgisayarlarımızda olacak.



Kriz: Kayıp Topraklarda Savaş

Kayıp topraklarda neler oluyor?

Kriz'in çıkmasını hepimiz dört gözle bekliyoruz. Ne de olsa Türkiye'de profesyonel düzeyde hazırlanmış ilk "sadece online" oyun olacak. Her ne kadar beklediğimiz tarihten biraz daha gecikmiş olsa da, bu oyun endüstrisinde çok fazla görülen bir şey ve Türkiye gibi oyun yapımı konusunda henüz emekleme aşamasında olan bir ülkede bunu gözardı etmemiz gerekir.

Sağolsunlar, Yoğurt Teknoloji ve Bytespell'deki arkadaşlar merakımızı biraz olsun dindirmek için oyunun beta öncesi bir versiyonunu ve %50 tamamlanmış fragmanını getirdiler bize. Fragman için şu kadarını söyleyebilirim, Türkiye'de görmediğimiz düzeyde kaliteli ve dünya üzerindeki herhangi bir oyuncunun ilgisini çekecek kadar da orijinal oluyor. Seslendirme ve son rendering bitince bu videoyu sizlere ilk olarak Level verecek, haberiniz olsun.

Kriz beş kişinin karşılıklı oynadığı eğlenceli ama görüldüğünden çok daha derin bir strateji oyunu. Farklı silahlara karşı doğru savunma yöntemleri, propaganda, ayartma ve diplomasi ile rakiplerimizin halkını kendimize çekmeye veya yoketmeye çalışıyoruz. Şu anda oyunun sunucusu %100 performansla çalışıyor. Lokal ve Internet üzerinden oyunlara bağlanma konusunda hiç bir sorun yok. Oyundaki ünite çeşitliliği baş döndürücü. Beş farklı lider ve hepsinin farklı silahları, bu liderlerin farklı özel-

liklerini de hesaba katınca kolay kolay sıkılamayacağımız bir stratejik çeşitlilik yaratıyor. Yalnız, oynadığımız pre-Beta versiyonunda henüz silahların verdiği hasarın sayısal olarak oyuna yansımadağı için karşılıklı bir "denge testi" yapamadık. Beta piyasaya çıkınca hep birlikte oynarız artık.

Kriz için kesin bir çıkış tarihi vermekten şimdilik kaçınıyorlar. Ama bizim tahminimiz yaz sonu gelmeden birbirime füzeler atıyor olacağımız.



online Middle Earth Online

İşte bunu tüm oyunların üstünde tutarım

Online dünyanın kahramanları olarak Dark Age of Camelot ya da Ultima Online gibi fantastik dünyalarda dolanmayı seven oyuncular daha ne heyecanlandırabilir ki? Orta Dünya üzerinde gezinmek tabii ki! Bence Star Wars Galaxies bilimkurgu temelli online oyunları sevenler için neyse Middle Earth Online da benim için aynı şeyi ifade ediyor; belki de 48 saat uyumadan oynayacağım bir oyun (sonra da bazı cahil cühela habercilerin çalıştığı gazetelere "oyun oynarken öldü, bu bilgisayar oyunları çocuklarımıza zararlı işte, pek bi kaka pek bi..." diye haber olurum artık)!

Oyunu yapan Vivendi Universal oyun alanını Tolkien'in ilk kitabını temel alarak hazırlıyor. Biz oyuna girdiğimizde Yüzük Kardeşliği'nin macerası da ilk kitapla paralel ilerlemekte olacak. Oyunun içerisinde Kardeşliğe katılmak ya da onlarla rastlaşmak gibi bir şansımız olmayacak. Fakat bir şekilde onların yaptıklarından etkilenirken aynı zamanda kendi kaderimizi de çizeceğiz. Orta

Dünyayı ilk kitaba göre hazırladıklarından dünya çok büyük olmayacak. Fakat bu çok küçük bir dünyada dolaşacağımız anlamına da gelmiyor. Dünyayı dolaşırken, ışınlanma gibi bir yetenek Orta Dünya'da olmadığından (olsa Gandalf da süpürgeye binerdi artık) kestirme yolları kullanarak dünyayı dolaşabileceğiz. Fakat temelde dünyayı yürüyerek dolaşacağımız için bu tur epeyi zamanımızı alacak. Oyunda hobbit, elf, insan ve dwarf olarak dört ırktan birini oynayabileceğiz. Oyunda rol yapmak zorunlu değil, fakat oyunun atmosferini bozmamak için tavsiye ediliyor.

Karakter gelişimi

Oyunun motoru Asheron's Call 2'nin daha da geliştirilmiş. Bu da oyundaki grafiklerin müthiş olması demek. Oyunu oynamak için gerekli sistem Geforce 3 veya dengi bir ekran kartı, 1 Ghz işlemci ve 512 MB RAM. Buna benzer bir sistemde AC 2'nin grafikleri en düşük ayarda oynadığımızı düşünürseniz varın MEO'yu siz düşünün. Karakterimizi geliştirmek için illaki savaşmak gerekmiyor. Bu cümleden de tahmin ettiğiniz üzere oyunda zanaatkar sınıflar olacak. Bu sayede bir şeyler üretmekte karakterinizi geliştirebileceksiniz. Level atladıkça tıpkı AC 2 de olduğu gibi bir yetenek ağacı olacağını tahmin ediyorum. Buradan yeteneklerinizi seçeceksiniz. Savaşta ise bunları kullanarak yaptığınız kombinasyonlar sayesinde rakiplerinizi alt edeceksiniz. Karakteriniz questler yaparak ilerlediğinde bazı yerlerde seçim yapmak zorunda kalacak. Bu seçimler karakterinizin tercihini de belirleyecek. Eğer kötülüğe yönelirseniz Shire da görüldüğünüz anda saldırıya uğrayacak, iyilerin dolaştığı yerlere giremeyecek ve onlara has yeteneklere kavuşamayacaksınız. Fakat sizin için başka yetenekler açılacak.

Şimdi gelelim kötü habere: Oyunda oyuncular arası savaş yok! Oyun yapımcıları kitabın ruhuna aykırı kaçması ve Shire tepelerinde Elf ile Hobbit klanlarının birbiriyle kapışmaması için bunu yaptıklarını söylüyorlar. Bence



gene de yalnızca kötü yolu seçenlerle iyiler arasında PvP yapılmasını sağlayacak bir düzene gideceklerdir.

Oyunda grup kurmaya özendirecek. Aksi takdirde bir yerden sonra karakteriniz ilerleyemeyecek. Orta Dünyada büyüye hakim karakterler belli olduğundan yapımcılar oyuna büyüü belli eşyalar ile sokmayı düşünüyorlar. Örneğin nasıl kitapta Boromir'in borusu arkadaşlarının daha iyi dövüşmesini sağlıyorsa bunun gibi eşyalar da içindeki büyüü kullandığımızda bize destek olacak. Bir başka hoş ayrıntı ise her ırkın kendi dilindeki yazıları okuyabilecek olması. Eğer bir duvarda dwarf dilinde bir şeyler yazıyorsa bir elf bunu okuyamayacak. Okumak için ise ya yanına bir dwarf arkadaşını alması ya da dwarf'lara bir çok iyilik yaparak onlardan kendisine dwarf dilini öğretmelerini istemesi gerekecek.

Oyunla ilgili başka bir açıklama yok. Oyun 1,5 yıl sonra piyasada. Benim en büyük korkum ise MEO'nun, AC 2 gibi sağlam olmayan bir oyun sistemine sahip olması. Eğer oyun sistemi düzgün olursa ve rol yapmak zorunlu olursa Orta Dünya Online, devasa online oyunlar tarihinde bir efsane olabilir. Merakla bekliyorum.



online Mobil Oyun

Gezici oyun mecralarında son durum nedir

Nokia 3650

Cep telefonlarının marifetlerinin ebatlarıyla ters orantılı olarak arttığı bu günlerde Nokia'nın son "oyuncaklarından" biri olan 3650, ilk bakışta yadırganabilir. Zira çoğu Nokia'nın yanında ciddi şekilde iri kıyım duran bir cihaz kendisi. Ama telefonu elinize alıp menü tuşuna dokunduğunuz anda bu iriliğin sebebi ortaya çıkıyor.

Her şeyden önce bilmelisiniz ki telefonunuzda bir entegre kamera istiyorsanız öyle çıtı pıtı bir seçenek bulmak şimdilik mümkün değil. Nokia 3650'de öncelikle bu özelliği sebebiyle ebatından ödün vermek durumunda kalmış



görünüyor (ama kilo sorunu yok, görünüşünün aksine çok hafif). Telefonun iri olmasının bir sebebi de ekranının büyüklüğü. Gerçekten de ekran büyüklüğünü alıştığımız eski modellerle karşılaştırırsanız, 3650 bir cep telefonundan ziyade avuçiçi bilgisayarlara daha yakın duruyor.

Peki menüde neler var? Takvim, ses kaydı, MMS, bluetooth, e-posta gibi yeni telefonlarda neredeyse standart hale gelen özelliklerin yanında bu modelin video kayıt, PC'ye kablosuz bağlantı, harici bellek gibi artıları var. Tabii bir de Java desteği! Yani yeni moda oyunları...

Telefonda Nokia'nın vazge-

çilmezi Snake'in gelişmiş bir versiyonu ve Mix Pix adı verilen kareleri kaydırarak resmi tamamlamaya çalıştığınız puzzle türü bir oyun hazır bulunuyor. Ama elbette ki internette onlarcasını bulabileceğiniz uyumlu Java oyunları için de yeriniz var. Ancak Nokia bu modelde tasarımıyla oyunlara pek yüz vermemiş. Telefonun tuşları, oyun kontrolü için pek de ergonomik sayılmaz. Cihazın ortasında duran ve sağ, sol, yukarı, aşağı yapabildiğiniz scroll tuşunu iki elinizle birden kullanmaya kalktığınızda son derece küçük kaldığı için oyunlarda genellikle çuvallıyorsunuz. Bir başka seçenek de rakam tuşlarını kullanmak ama bunlar da dairesel dizildikleri için alışmak çok zor. Kendi adıma, test için kullandığım süre boyunca sırf bu tuşları kullanmakta zorlandığım için örneğin SMS performansının ciddi şekilde düştüğünü söyleyebilirim.

Samsung S300

Uzaktan bakıldığında son derece şık görüntüsüyle özellikle iş dünyasının zarif hanımları ve beyleri için tasarlanmış gibi görünen Samsung S300 aslında civıl civıl bir telefon. Samsung'un alışageldiğimiz kapaklı modellerinden biri olan bu modelin kapağında da işlevsel, küçük, hem de renkli bir ekranı var. Saat, tarih, şarj durumu, arayan numara, kayıp çağrılar ve gelen mesajlar gibi bilgileri bu ekran aracılığı ile telefonu açmadan da görebiliyorsunuz. Kapağı kaldırdıktan sonra ise ortam iyice renkleniyor.

Kapağın içinde yer alan ekranı çok büyük değil ama bu ebatları bir telefona daha fazlası da olmazdı. Java destekli S300'ün en cezbedici yanlarından

biri 65 bin renk destekleyen ekranının görüntü kalitesi. Telefonu açıp kaparken ve menü seçenekleri arasında gezerken karşınıza çıkan ufak animasyonlarla bu görüntü zenginliği iyice öne çıkarılmış. S300'ü eğlenceli kılan bir diğer özelliği de polyphonic melodileri. 40 civarı melodiye WAP üzerinden yenilerini de ekleyebiliyorsunuz.



Oyunlar konusunda ise seçeneğiniz çok fazla değil. Telefonda hazır kurulu olarak gelen iki oyun var; Honeyball adı verilen ve bal peteklerini vurarak ilerlediğiniz bir breakout oyunu ve ortalıkta dolaşan bir grup düşmanı çerçevelere hapsederek alt etmeye çalıştığınız Hamster Box. Bunun dışında WAP'tan indirebileceğiniz iki oyunu daha var S300'ün. Küçük tasarımına rağmen, kullanımı son derece rahat tuşlara sahip olan S300'de oyun oynamak görüntü kalitesinin de katkısıyla oldukça eğlenceli.

Ödüle uç!

Bu ay yan tarafta tamıtımını yaptığımız Battlefly II oyunu için hummalı bir yarış sürüyor. Oyunu mobiloyuncu.com adresinden indiren binlerce uçuş meraklısı yaptıkları skoru MobilOyuncu'ya göndererek yarışmaya katıldı bile. Dergi çıkana kadar belki bu turu kaçırmış olacaksınız ama gelen haberler her an yeni bir ödüllü yarışmanın daha başlayabileceği yönünde. "Şimdilik" kaçırdığınız ödüller arasında Sony'den PS1 ve Hasbro Intertoy'dan Tabu Acemi Çizerler var. Battlefly'in yapımcısı olan Başarı'nın sıradaki oyunu da ilgi göreceğe benziyor. İsmi henüz belli olmayan yeni oyunda skor karşılığı kazanacağınız bonus ile oyun içinden server'a bağlanarak yeni bir uçak satın alabileceğiniz, can alışverişi yapabileceğiniz. Böylece oyunun takipçilerinin birbirleriyle doğrudan iletişim kurması da mümkün hale gelmiş olacak.

Oyun Parkı'ndan nasıl oyun indirilir?

1. GPRS ile wap.oyunparki.com adresine girin.
2. Sizi, telefonunuzla uyumlu oyunların listesi karşılayacak. Bunlar arasından istediğinize tıklayarak o oyunun sayfasına geçin.
3. Oyunun tanıtım sayfası geldiğinde "İndir" seçeneğine tıklayın.
4. İndirme bittikten sonra "Uygulamalar" klasöründen indirdiğiniz programı çalıştırın. Bu, hem oyunu kuracak hem de faturanıza eklenecek olan .750.000 TL bedeli tahsil edecek. Böylece indirme sırasında sorun olursa para ödememiş olacaksınız.
5. İyi eğlenceler.

En çok satanlar

Mayıs ayında www.oyunparki.com'dan en çok indirilen oyunlar sırasıyla şöyle:

1. Battlefly II
2. Snow Speed
3. Alabanda
4. DNA
5. Hırsız
6. Tilly
7. Kare



Oyunlar

Battlefly II

Tür: Shoot'em Up
Yapımcı: Başarı
Bilgi için: www.mobiloyuncu.com

Şu sıralarda mobil oyunlar arasında en popüler olanı Battlefly II. Düşman toprakları üzerinde uçağınızla yol alırken hem yer hedeflerini hem de avcı uçaklarını vurmaya çalışıyorsunuz. Bu arada mayınlardan ve düşmanın bıraktığı füzelerden kendinizi sakınmak zorundasınız. Çölde geçen bu oyunda level'lar boyunca ilerlerken karşınıza çıkacak bonusları toplayarak uçağınızı geliştirebilir ve bu mini



uçuş zevkinizi ikiye katlayabilirsiniz. Şimdiden bir çeşit bağımlılığa dönüşmüş olan oyun, hiç hoşlaşmadığım bir türe ait olmasına rağmen beni de etkisi altına almaya başardı.

Destekleyen telefonlar: Nokia: 7650, 7210, 6610, 3510i, 3650

Skor gönderme: Evet

Oyunu kaydetme: Evet

Hırsız

Tür: Shooter
Yapımcı: Başarı
Bilgi için: www.mobiloyuncu.com

Hırsız'da cengaver bir apartman sakini oynuyoruz ve kötü niyetli ellerde bir tehde dönüşmesi kaçınılmaz olan sapanımızı bu kez faydalı bir amaç için kullanıyoruz. Çöp dökmek için dışarı çıktığımız bir gece vakti yaşadığımız apartmanda ters bir şeyler döndüğünü anlarız ve derhal sapanımızı çekip olaya müdahale ederiz. İşimiz, şirin apartmanımızın ön cephesindeki dokuz pencereden rastgele kafasını uzatan hırsızları avlamak. İşin kritik tarafı, bir kaçış yolu arayan hırsızdan başka meraklı komşularımızın da pencereye çıkmaları. Yani dikkatli ve hızlı olmanız gereki-



yor. Tutup da bu komşulardan birini vurursanız can kaybedersiniz. Toplam beş canınız var, meraklı insan sayısı ise neredeyse sonsuz... Ama apartmanda özellikle sinir olduğunuz biri varsa hırsıza filan aldırış etmeyip onun peşine de düşebilirsiniz.

Destekleyen telefonlar: Nokia 3410, Nokia 3510i, Nokia 3650, Nokia 6610, Nokia 7210, Nokia 7650, Siemens C55, Siemens M50, Siemens S55, Sony-Ericsson P800, Motorola T720i

Skor gönderme: Evet

Oyunu kaydetme: Evet

Tony Hawk's Pro Skater 4

Tür: Spor
Yapımcı: Jamdat Games
Bilgi için: www.jamdatgames.com

Bizzat oyunlarını oynamasanız da ismine aşina olduğunuz Tony Hawk, bir süredir küçülüp cebe giren oyunlar arasında da en sevilenler listesinde yer alıyor. Bu kez de kaykayınızla türlü numaralar yapmak üzere güzel bir manzara noktasına kurulup (altı ayrı haritası var oyunun, tümü de birbirinden güzel) işe koyulacaksınız. Tony Hawk's Pro Skater 4'te Tony'den başka aralarından seçim yapabileceğiniz iki önemli karakter daha var; Jack Ass'ten tanıdık Bam Marguera ve

Bob Burnquist. Puanınızı yükseltmek için tıpkı oyunun

konsol versiyonunda olduğu gibi kombine hareketler yapabilir ya da düşme riskini göze alarak en yükseğe çıkmaya, hatta 360 derece dönmeye çalışabilirsiniz. Oyunun PS versiyonuna göre tek önemli eksiği geniş bir alanda değil sadece bir U rampada kayabiliyor olmanız.

Destekleyen telefonlar: Sony Ericsson T310

Skor gönderme: Evet

Oyunu kaydetme: Evet





Konsol Ustası

Yaz, Deniz, kum, güneş, eğlence, plaj. Peki biz neredeyiz? Konsol başında mı? Ya da ofis karpaları arkasında mı? En fazla şehir içindeki bir parkta...

"Gelin bakın bu oyundaki kumdan kale çok iyi modellenmiş," Bu cümledeki öğelerden en gizli olanı kişinin içindeki tatil özlemidir.

Tatil bir yana, konsollar da diğer yana, anime dalgası sardı her yanımı bu ay. Naruto isminde bir TV serisinin başında çakıldım kaldım. Onu atlatayım derken, PsOne'da oyunu görülen Star Ocean'ın EX versiyonunun dizisine rastladım. Bu da bitti, Ninja Scroll'un dizisi yayınlanıyordu. Yine oyunlarıyla da ünlü olan bir seri, Gundam'ın Wing'den sonra Seed serisi popüler oldu ve bana da uğramadan geçmedi. Hayır birini bırakıyorsunuz, diğerinin yeni bölümü yayınlanıyor. Animatrix serisi de aynı şekilde aniden önümüze sunuluyor(du).

Son olarak Matrix Reloaded. Çok güzel olacağını düşünüyorum. Ya da olduğunu (yazıları önceden yazmanın getirdiği garip zaman şaşkınlığına tanık oluyorsunuz şu an).

Tuna Sentuna

tsentuna@level.com.tr

H A B E R L E R

LUCASARTS'TAN FARKLI BİR KONSEPT

Star Wars, Jedi Knight, Rogue Squadron gibi sadece tek bir konuya bağlı kalan oyunlardan sonra nihayet farklı bir şeyler denemeye karar veren LucasArts, Wrath Unleashed isimli aksiyonuyla PS2 ve Xbox'a iniş yapıyor. Şu anda bile gayet detaylı grafikler içeren oyunda bir takım Overlord'ların birbirleriyle olan mücadelesinde rol alacaksınız. 4 değişik haritada 25 farklı düşmanla (centaur, dragon, unicorn gibi yaratıklar) karşılaşacaksınız. Haritada ilerleme mantığı, aynı strateji

KRALLIĞINIZI YANMAKTAN KURTARIN

Konsollarda pek alışık olmadığımız strateji türü, konsol sistemlerinin gelişmesiyle de yavaş yavaş görülmeye başlıyor. Kingdom Under Fire: The Crusaders gerçek zamanlı strateji sevenler için mükemmel bir seçim olacak gibi görünüyor. Bunun birkaç nedendi var. İlki, aynı anda 450 karakteri -ki tanesi 3000-4000 poligon oluşuyor, aynı anda ekranda görececek olmamız. Ordunuzu zafere götürecektir olan kahramanları ve kontrollerindeki orduları

yöneteceğiniz bu Xbox stratejisindeki bir diğer güzellik de, kahramanlarınızın ve ordunuzun seviye atlaya-



rak bir yerlere gelebilecek olması. Şık da bir konusu olan bu yeni ve de hoş oyunu Phantagoram hazırlıyor ve yakında önümüze sunacaklar.

MATT MURDOCH ŞİMDİ DE KONSOLLARDA

Dünyadaki tüm çizgi roman karakterleri arasında bir türlü isinamadığım, protesto olarak filmine bile gitmediğim Daredevil şimdi de PS2'de karşımıza çıkıyor. Kurtuluşum yok bu açık. Oyunda tahmin edeceğimiz gibi kör, ama güçlü avukat Matt Murdoch'u kontrol ediyoruz ve filmdeki kostümleri kullanıyoruz. Peki neyi kullanmıyoruz? Filmin konusunu. Daha çok çizgi romanın konusunu takip edecek oyunda, Elektra ve Bullseye ile karşılaşmaları da görecektir ve sonuçta Kingpin'le de karşılaşacağız. Bazı zamanlarda Daredevil'in kör haliyle nasıl görüldüğünün görüntüsünü de yakalayacağız. 2003'ün Ekim ayında piyasada olacak oyun konusunda daha fazla söze gerek yok. Tahminimce kısa zamanda unutulmuş film-oyunları arasına girecek.

RESIDENT EVIL'A RAKİP Mİ GELİYOR?

Mortal Kombat serisiyle ünlenen Midway, şimdi de korku türüne el atıyor (daha önce el attıysa da ben hatırlamıyorum, insanlık hali). Nasıl bir maceraya atıldığınızı uzun ve adrenalin dolu tek bir cümleyle anlatan Midway'in bu cümlesini tercüme ederken üç kez bayıldım, altı kez ürpelidim. "Rahatsız ve keyifsiz bir cezaevinin göbeğine düşen siz, iğrenç ve korkunç yaratıklar-hayaletler tarafından kuşatılmış ve birçok mülevves infaza (türkçe'yi unuttum üç saniye önce) mekan olan bu yerden kurtulmaya çalışacaksınız." Evet gerçekten böyle bir cümle idi. İşlemiş olduğu veya olmadığı bir cinayetten dolayı cezaevine düşen Torque, aynı zamanda sınırlanmış devasa bir yaratığa dönüşme kabiliyetini de içinde barındırıyor. 10 farklı silah ve onlarca farklı yaratıkla karşılaşacak, The Suffering isimli Midway yapımı korku macerayı 2004 yılında raflarda görecektir ve beni hatırlayacaksınız.



oyunlarında kare kare ilerleme yapısında. Bir kareye ilerliyor ve orada bulunan düşmanla karşılaşıyorsunuz. Burada görüntü ve kontrol detaylı bir dövüş oyunu yapısına bürünüyor ve çeşitli büyüler, hareketler ve ataklarla rakibinizi yenmeye çalışıyorsunuz. Eğer başarılı olursanız o karenin hakimi sizsiniz.



TATİL DÖNÜŞÜ YENİDEN DAĞLARA...

PsOne'da Coolboarders _eklinde görülen snowboard sporu, PS2'de SSX olarak bilinir. Şu anki ismiyle SSX 3 olarak bilinen serinin son basamağı hakkında detaylar açığa çıkmış bulunuyor. Önceki oyunlardaki ünlü karakterleri barındıracak olan oyunun geri kalan her noktası yeni. Özellikle bir dağdan özgürce inmenizi sağlayacak olan mod ve THPS 4'teki manual'lara benzeyen kombo devam ettiric, hareketler büyük yenilikler arasında.



Bunların yanında yeni Uber Trick'ler, 100'e yakın Challenge ve Handplant hareketleri de göreceğimiz potansiyel EA klasiği, büyük ihtimalle 2003'ün sonunda raflarda görülecek.

CEHENNEMİN DERİNLİKLERİNDEN...

Mükemmel bir çizgi roman karakteri olan, ama oyun kısmına gelince bir türlü yıldızı parlamayan Spawn, Namco tarafından yeniden konsollara aktarılıyor. GC, PS2 ve Xbox için hazırlanan oyun, Devil May Cry tarzı bir oynanışa sahne olacak. Spawn'un insan üstü hareketlerini ve geniş silah arşivini göreceğimiz oyunda, çizgi romandan tanıdığımız ünlü kötü adamlarla da karşılaşacağız. Spawn'un insan-üstü gücünün de öne çıktığı yeni Spawn macerası 2003'ün herhangi bir zamanı ortaya çıkabilir.



ORTA DÜNYA'NIN SON GÖRÜNTÜSÜ

Daha önce en fazla 100kb tutacak boyuttaki oyunlarını görebildiğimiz Lord of the Rings üçlemesi, herhalde son filmi piyasaya çıktığında sayısız oyununu da yanında barındırmış olacak. Surreal Software'in başarısız çalışması: LotR: Fellowship of the Ring çoktan unutulduğu için, firma yeni bir oyunla ismini yeniden hatırlatmayı planlıyor. LotR: Treason of Isengard, EA'nın The Two Towers'ına benzer bir oynanış sunacak ve hikayedeki tüm ünlü karakterleri barındıracak. İkinci filmin ilerleyişine göre yapılacak oyunda, kitaba uygun gerçekleşen geçişler de görülecek. Yaz aylarında PS2 ve Xbox için çıkması beklenen oyunda aynı zamanda hiç tahmin edemeyeceğimiz gizli bir karakter ve oynanış da bulunacakmış, ama bunu oyun çıkana kadar öğrenemeyeceğimiz ortada.



ZIPLAYAN EJDER, ÜFLEYEN KAPLAN

Dövüş sanatlarının her filme boca edildiği günümüzde, bir filmin ilgi çekmesini istediğiniz an bu sanatlara başvurabiliyorsunuz. Oysa ki Hong Kong'da durum çok farklı. Orada dövüş sanatlarının saygın bir görünümü ve filmlerde de özel bir yeri var. Geçen yıllarda en iyi yabancı film öskârını alan Crouching Tiger & Hidden Dragon Ağustos ayında konsolları şenlendirecek. Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu ve "Dark Cloud" Lo'dan birini seçebileceğiniz oyunda, filmde yer alan mekanlarda geçecek ve bu karakterlerin kendilerine

has dövüş stillerini sergileyeceksiniz. Kombokoların, silahlı dövüşlerin ve kaliteli grafiklerin havada uçacağı dövüş çalınışını görmemize az bir süre kaldı.



BASKIYI DURDURUN!

- Couchsounds ve Dark City Music işbirliğiyle hazırlanan Primal isimli oyunun müzik albümü piyasada.
- DVD+R/-R/RW formatlarını destekleyen, fan sesi 75% azaltılmış, iLink portu ortadan kaldırılmış ve yerine DVD uzaktan kumandası için IR alıcısı yerleştirilmiş yeni PS2 modeli, SCPH-50000 Japonya'da piyasaya sürüldü.
- The Rock'ın (The Scorpion King'den hatırlayın) başrolde olacağı, PS2'deki SpyHunter'ı baz alan SpyHunter: The Movie yakında beyaz perdede.
- SpyHunter: The Movie projesinin yanında, SpyHunter 2 de oyun olarak hazırlık aşamasında. Yapımcı Midway.
- Dark Cloud 2'nin yapımcısı Level-5 ta-

rafından hazırlanan devasa online RPG, True Fantasy Live Online yakında Xbox'larımızda.

- PS2'de çoktan görülmüş olan Dragon Ball Z Budokai yakında GameCube'de de görülecek.
- Sega, Sammy ile yapacağı potansiyel ortaklıktan vazgeçtiği gibi, Namco'nun kendilerine yönelttiği ortaklığı da geri çevirdi. Sega bir süreliğine daha bağımsız anlaşılan.
- 26 Haziran'dan itibaren eğer Japonya'dan bir Xbox alırsanız, yanında Dino Crisis 3'ü de elde edebileceksiniz.
- N-Gage, GBA, B'ngo derken, Tapwave Inc. isimli firma da Helix kodadlı el oyun cihazını yıl sonunda piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

- NFS: Hot Pursuit II'nin açıklanmasından sonra, EA şimdi de NFS: Underground ile piyasayı sarsmaya hazırlanıyor. Daha çok Midnight Club 2 ve türü oyunlara benzeyecek olan oyun, tüm me_hur konsol sistemlerinde görülecek.
- Colin McRae 3'ün heyecanını üstümüzden atamamışken, PS2 ve Xbox için hazırlanan Colin McRae 4'ün Kasım ayında piyasada olacağını duyduk.
- Splinter Cell'i hepimiz çok sevdi beğendik. Splinter Cell: Shadow Strike ile yeniden gizliliğe adım atacağız. Ne zaman, hangi sistemlerde bilinmez.
- Metal Gear serisinin son basamağı, MGS3: Snake Eater'ın videosu internete yayıldı. Böylece oyun hakkında az da olsa fikrimiz oldu.

PRIMAL

Tanımadığınız bir dünyada,
yanınızda ufak bir yaratıkla...

Bilgi için: www.scea.com Yapım: Cambridge Studios Dağıtım: Sony Computer Entertainment / Sony Eurasia Tür: Aksiyon-Macera Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Yıllardır oyun oynamanın getirdiği tecrübeyle, yeni bir oyuna adım attığım an istemeden o oyunu başka oyunlara benzetmeye çalışıyorum. "Oynanış aynı şu oyun gibi; bu grafik tekniği şu oyunda zaten kullanılmıştı" gibi cümleler oyun boyunca aklımda dolanır durur. Bu durum bazen şüphe çekecek kadar aklıma zorlar ve o oyunun diğer oyunlara benzeyen yönlerinin biraz fazla olduğunu düşünürüm. Şimdi karşımda Primal duruyor. Monitörümün üst kısmından da duvarda asılı olan Soul Reaver 2 posterini görüyorum. Kısa keseceğim. Primal yenilikler ve farklılıklarla dolu bir Soul Reaver benzeri. Benzeri değil. Fazla benzeri.



Düzen ve Kaos'a Dair

Jen ve Lewis. Birbirlerini seven bu iki genç, korkunç bir yaratığın konseri başlamasıyla ayrılmak zorunda kalırlar. Sandığınız aksine, kaçırılan kişi bu sefer erkektir, yani Lewis. Jen ne yapacağını bilememektedir, çünkü o da sevgilisini kurtarmaya çalışırken yaralanmıştır ve ölümle burun burunadır. Başka bir dünyadan gelen Scree isimli ufak Imp, Jen'in ruhunu bedeninden kopartarak onla iletişime geçer ve hem kendisini hem de sevgilisini kurtarmanın tek yolunu açıklar: Kendi dünyasına gelmek. Jen bunun üzerine Scree'yi takip eder ve Dünya'dan çok farklı bir yere adım

atar. Hikayenin ilerleyen kısmında, Scree'nin Jen'i buraya çekmesinin nedeninin bu dünyayı ayakta tutan Order ve Chaos'un dengesinin bozulması olduğunu anlıyoruz. Kaos'un temsilcisi Abaddon tam hakimiyet kurmak için Düzen'i işgal etmeye başlamıştır ve bunu durdurmak da size kalmıştır. İşin güzel tarafı, ne Jen ne de Scree bunu nasıl başaracaklarını bilmemektedir. Bu kadar ciddiyetin arasında Jen'in alaycı tavrı ve Scree'nin ara ara görülen şaşkın hali oyuna güzel bir atmosfer eklemiştir. Hiç beklemiyordum.

Kaybolan Uygarlık

Uçsuz bucaksız, yıkık dökük bir dünyada oyuna başlıyorsunuz. Kontrol Jen'de. Peki sadece onda mı? Select tuşuna basın. Gördüğünüz gibi kontrol Scree'ye geçti. Oyunda istediğiniz an, istisnasız istediğiniz zaman bu değişimi gerçekleştirebiliyorsunuz. Tabii bunu zevk olsun diye yapmıyoruz (sizli bizli olduk nedense). Oyunun asıl amacı aksiyon yerine çevre elemanlarını kullanarak çözülecek bulmacaları kapsıyor. Siz de bu bulmacaları çözmeye çalışırken çoğu zaman Jen ve Scree arasında geçiş yapmak zorunda kalacaksınız. Her iki karakter de kendine has özellikler sergilediğinden, bulmacaları çözmeye çalışırken karakterlerin kabiliyetlerini kullanmanız ön planda olacak.

Jen'in hareketlerine göz atalım. Jen öncelikle gayet güzel bir bayan. Bunu doğal yetenek olarak kabul edebiliriz. Ayrıca soğuk havalarda askılı bluzuyla bile üşümüyor. Yani dayanıklı. Eline aldığı bıçağıyla da hayli iyi dövüşüyor. Dar aralıklardan sızabiliyor. İnce çıkıntılarda ilerleyebiliyor. İlerleyen zamanlarda da dönüşebildiği "demon" formlarında ortalığa dehşet saçıyor. Bu biçim değişimlerine az sonra daha detaylı bakalacağız.



Bir insan olmadığı için insan esnekliğine sahip olmayan Scree, istediği zaman taşa dönüşebilme gibi hoş bir özellik barındırıyor içinde. Taşa dönüşme özelliğini düşmanlarından korunmak yerine, ağırlık olarak kullanmayı tercih eden Scree'nin bir diğer özelliği de çeşitli taş yüzeylere tırmanabilmesi. Ağır eşyaları kaldırma, yolu aydınlatma gibi fonksiyonları da bulunan Scree'ye düşmanlar da saldırmıyor. Bunun nedenini oyunun başında anlayacaksınız zaten. Scree'nin son önemli özelliği, Jen'in öldürdüğü yaratıklardan enerji çalabilmesi. Bu enerjiyi de kendiniz için değil, Jen için çalışıyorsunuz. Bunun da detaylarına birazdan ineceğiz.



▲ Soldan sağa: Jen ve Scree.



▲ "Screeee. In oradan dedim sana. Tasmamız çıkarmayacağım bir daha seni"



▲ "Şöyle de şekilsiz bir tekme atayım. Oysa ki plazmatik pençelerim var."



▲ Grafiksel detaylar bazen yüzünüzü gülümsetebiliyor.

Az Sonra...

Hepinizin heyecanla beklediği az sonra kısmına hoş geldiniz. Biraz önce inatla anlatmadığım, şuraya yeni bölüm açacağım diye sonlara attığım bu şık paragrafta Jen'in dönüşüm özelliklerine değiniyoruz öncelikle. Feraî, Undine, Wraith ve Djinn dönüşebileceğiniz dört farklı form. Her formun kendine göre artıları ve eksileri var, ama bunları burada açıklayacak değilim. Sayfanın bir yerlerindeki kutuya bakın lütfen (çok rezilim çok).

Değişim turunu tamamladığımıza inanıyorum. Scree'nin çaldığı enerji ne işe yarıyor peki? Jen'in

kilde infaz etmezseniz ölmüyorlar ve tekrar ayağa kalkıyorlar. Öldürdüğünüz düşmanları R2 ve L2'ye aynı anda basarak farklı bir animasyonla infaz ediyor ve içlerindeki ruh enerjisini açığa çıkarıyorsunuz (Soul Reaver dememe gerek var mı?). Bu enerjiyi toplama görevi de Scree'ye kalıyor.

Kapatıyoruz

Açıkçası Primal bana hiçbir yönüyle hitap etmedi. Bu demek değil ki oyun kötü. Ben zaten Soul Reaver'a da pek alışmamıştım. Oyalayıcı bir hikaye, zaman geçirmenizi sağlayacak bulmacalar ve iki-üç



Artılar

Karakterler arası geçiş yapabileme imkanı. Jen için farklı transformasyonlar. İsteddiğiniz an oyunu kaydedebileme zevki (Her oyunda olmaz!). Tarot kartları toplayarak açılacak artwork'ler.

Eksiler

İkinci bulmacalar. Scree istediği yere turmanamıyor. Savaş sistemi özensiz. Soul Reaver'a benzeyen birçok nokta.

Level Notu



▶ Başrolü iki karakterin paylaştığı, garip ve durağan bir macera.

büründüğü formlarda kaldığınız süre içerisinde eğer hasar alırsanız ve ölüyor gibi olursanız, Scree'den enerji alabilirsiniz. Scree'nin taşıdığı enerji miktarı sınırlı olduğundan, bunu dikkatli kullanmanız gerekecek. Eğer enerjiniz tamamiyle biterse, insan formuna geri döneceksiniz. Şimdi dikkatli dinleyin. İnsan formundayken enerjiniz biterse ne oluyor? Tahmin edin. Edemediyerseniz Soul Reaver'ı hatırlayın. Jen insan formunda ölürse, kontrol edilemez bir hale geliyor, saydam bir görüntüye geçiyor ve Scree'nin onu en yakın "Rift Gate"den bulunduğu dünyaya geri getirmesini bekliyor. Durumdaki şaibe dikkatinizi çekmiş olmalı.

Çoğunlukla geniş ve açık havada geçen maceranızda düşmanlarınız sürekli peşinizde olacak, ama her zaman yanı başınızda yer almayacak. Sakin bir müzikte ilerleyen maceranızda rock titreşiminde tonlar eklenirse anlayın ki saldırıya uğruyorsunuz. Burada kontrol Scree'deyse hemen Jen'e geçmeli ve kontrolörün arka tuş takımını kullanarak düşmanları savuşturmalısınız. Oyun boyunca sizi çok zorlamayacak yaratıklar yine Soul Reaver benzeri bir şe-

▼ "Eee ben sadece geçiyordum. Uğrayayım dedim -ki bu pek de mantıklı olmadı diye düş.. aaay imdat"



farklı savaş dövüş görmek istiyorsanız Primal'a göz atabilirsiniz. Grafik, efekt, ses ve müzik olarak da dikkat çeken çok bir yön yok. Ne çok iyi, ne de kötü. Ortalarda. Evet, evet oyunumuz ortalama bir yapıya sahip. İsterseniz alıp bir bakın veya Soul Reaver 3'ü bekleyin. En azından Raziel var. Bunda da Jen var gerçi. Bazen öyle güzel bakıyor ki... ☺

Transformasyon ve Yabancılaşma Üzerine

► **Feraî:** Feraî ırkı genel olarak yükseklere zıplayabilme özelliğiyle bilinir. Bu formun genel amacı da buna dönük dolayısıyla. Feraî formunun bir diğer güzelliği de dövüşlerde güçlenmenizi sağlaması. Geniş mekanlarda hızlıca ilerlemek için de bu forma geçebilirsiniz.

► **Undine:** Yüzmek gerektiğinde aklınıza bu form gelsin. Yalnız düşmanlara sataşmamaya bakın.

► **Wraith:** Timeshift özelliğiyle zamanı durdurmak elinizde. Bunu aslında bulmacaları çözmek için kullanacaksınız. Savaşlardaysa, Yuvarlak tuşunu kullanarak düşmanlarınızın etrafında dönebilir ve açık verdiklerinde saldırabilirsiniz. Hız olarak pek iyi olmayan Wraith formunun enerji yenilemesi de biraz sorunlu. Scree'nin enerjisini büyük ölçüde kullanmak zorunda kalıyorsunuz.

► **Djinn:** Savaşçıyım ben! Yuvarlak tuşuna basarak hızlı, ama az hasar veren çift hançer moduna veya yavaş, ama güçlü kılıç moduna geçebilirsiniz. Enerji kaybettiğinizde yine Scree'nin enerjisini büyük ölçüde hortumlamamız gerekecek.



Popüler gruplar, farklı sesler ve eğlencenin değişik tonları...

AMPLITUDE

Bilgi için: www.harmonixmusic.com Yapım: Harmonix Dağıtım: SCEE Tür: Müzik Desteklenen: Titleşim, 2 oyuncuTuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

LEVEL CLASSIC



Duyduğumuz her sesin, alınan ve gönderilen her sinyalin içeriğinde belirli alt başlıklar vardır. Dalgadaki bir noktanın o dalga üzerinde hareket etmesi ve ilk haline dönmesine (tek bir titreşim yayması) periyod denir. Bir saniyedeki titreşim sayısına da frekans denir. Tamam, artık Frequency ne demek biliyorsunuz.



▲ Bass rayı oyun boyunca genelde en iyi kaçış noktası. Çok zorlamıyor.



▲ Turuncu gitar rayı genelde şarkılarda belirleyici bir ses düzeyine sahip.



▲ Multiplier power-up'ını, birkaç rayı takip ettikten sonra kullanın. Böylece çok daha yüksek puanlar kazanabilirsiniz.

Bir dalgadaki en yüksek nokta (peak) ile en alçak nokta (trough) arasında ki en kısa uzunluğa da dalga boyu (wavelength) ismi verilmiştir. Bir dalganın frekansını ve dalga boyunu biliyorsak, o dalganın hızını da öğrenebiliriz -ki bunu şu anda yapmamıza gerek yok. Biz'i asıl ilgilendiren, dalganın dengede durduğu alan ile doruk noktasındaki uzunluk. Bu da kısaca genişlik yani Amplitude sayın okurlar. Oynadığınız oyunu sadece oynamayın, her yönünü tanıyın isimli gereksiz bölümü de bitirdikten sonra sırada geçmiş zaman olur ki...

Synchrotron

Çoğu insanın PsOne'da Parappa the Rapper adlı oyunla tanıştığı müzik yapma furiası, "müzik yapma, müzikle dans et" şeklindeki sloganla Japonya'ya sıçradı ve birtakım şuursuz gençlik atarı salonlarında, "dance mat"ler üzerinde çılgınca dans etmeye başladı. Dance EJay diye bir program var, neden bunu PsOne'a taşımıyoruz diyen MTV yetkilileri, MTV Music Generator ile daha pop, daha elektronik bir yaklaşıma büründü. Sega boş duramazdı. Daha renkli, daha eğlenceli ve daha garip yaklaşımını göz önünde bulundurarak Samba de Amigo ve marakas kontrollerini piyasaya sürdü. Fena olmadı, ama insanlar kendilerini de kaybetmediler. PS2 ile birlikte yeni müzik tabanlı oyunlar yapılmalıydı ve Harmonix büyük bir heyecanla Frequency'yi piyasaya sürdü. Oyun çok sevildi. Türkiye'de pek görülmedi, benimsenmedi. Harmonix birkaç senelik çalışmanın ardından şimdi de Amplitude ile karşımızda. Şimdi her şey çok daha güzel, daha renkli ve daha yüksek dalga boylarında.

Oyunu oynadığım sıralarda, bu oyunun açıklamasını nasıl yapacağım konusunda kafamda bin düşünce vardı. Hala da öyle. Bakalım becerebilecek miyim.

Flux

Amplitude'a Solo oyun seçeneğini kullanıp, bir zorluk seviyesi seçerek (tavsiyem Normal) başlıyorsunuz. Sonra size bir alan sunuluyor. Blastlands olabilir ilk bölümün adı. Olmayabilir de. Sorun o değil zaten. Bir bölüm, toplamda üç normal şarkı, bir Boss şarkı, bir de Bonus şarkı içeriyor. Üç şarkıyı tamamlayınca Boss açılıyor. Bonus şarkıyı açmak içinse, istenen puanı elde etmek zorundasınız.

İlk alandaki üç şarkıdan Garbage - Cherry Lips'i seçtiğinizi var sayalım. Efendim? Seçtirtmiyor ve Tutorial mı diyor? Dünyadaki tüm oyunlardaki Tutorial'lar kaldırılabilir, ama buradaki kaldırılmaz derdim bana sorulsa. Oyunun Tutorial'ı aslında size her şeyi büyük bir başarıyla anlatıyor. İlk önce bu modu dikkatle oynayın. Tutorial bittikten sonra Garbage'a dönebiliriz. Bölüm başladığında garip bir aracınız olduğunu göreceksiniz. Bu araç, sizin şarkıyı oluşturmanıza yarıyor. Aracınızla yapabileceğiniz hareketler, rayda sağa sola gitme ve önünüze gelen noktaları aktif hale getirme şeklinde.

Cherry Lips çalıyor. Önünüze iki farklı ray çıktı. Bunlardan bir tanesi Drums, yani davul. Bu rayda ilerlediğiniz sürece (araç otomatik ilerliyor) önünüze noktalar çıkacak. Aracınızın yan yana sıralanmış göstergelerinden bir tanesi bu noktalardan birinin üstüne geldiğinde, gereken tuşa basarsanız o davul rayındaki bir sesi başarıyla çıkarılmış oluyorsunuz. Bu raydaki noktalar ritmi oluşturuyor. Hani "tekno" diye bildiğimiz müzik vardır ya; orada klasik de bir ritim vardır. Dıp-tıs dıp-tıs deriz tarif ederken. İşte siz toplamda üç tuşa basarak bu ritmi oluşturuyorsunuz. Dıp için bir tuşa, tıs için başka bir tuşa basıyorsunuz.

Bir raydaki tüm noktalar birbirine



bağlı duruyor. Siz bu raydaki ritmi başarıyla tamamlarsanız, o ritim çalan melodiye ekleniyor ve bir süre devam ediyor. Siz de bu sırada yandaki diğer ritimleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Drums, Synthesizer, Guitar, Vocals, Bass ve FX sesler şeklinde bir dağılım var raylarda. Çalan parçaya göre, bu rayların sayısı değişebiliyor. Eğer elektronik kısmı yoğun bir parça varsa Synth. rayı iki tane olabiliyor, Guitar rayıysa hiç görülmeyebiliyor.

Ängstrom

Raylarda ilerleyip müziği oluştururken, size yardımcı noktalar da görülecek. Bazı müzik cümlelerinin (yani ritmin bir bölümü) üstündeki noktalar, çeşitli renklerdeki objelerle kaplanmış olacak. Autoblaster gücü, bir rayı bir süreliğine ortadan kaldırıyor. Slow-Motion, parçanın hızını düşürerek önünüze çikan noktalara daha kolay basmanızı sağlıyor. Multiplier, bir cümleden alacağınız puanı iki katına çıkarıyor ve Freestyle da bir süreliğine tüm parçayı ak-

etmeyi başarılırsanız, o raydan alacağınız puan ikiyle çarpılacak. Aynı şekilde, bu rayın sonundan diğer raya kesintisiz geçebilirsiniz, alacağınız puan sekiz katına kadar artabilecek. Böylece hem büyük puanlar kazanacak, hem de çalan parçayı eksiksiz tamamlayabileceksiniz.

Oyunda ilerledikçe, yeni şarkıların daha da zorlaştığını göreceksiniz ve zevkle karışık bir "eyvah" duygusu her yönünüzü saracak. Korkmayın; fakat oyunu Yuvarlak, Kare ve Üçgen tuşlarıyla oynuyorsanız korkabilirsiniz. Size bunu bağıra bağıra söyleyebilirim. Oyunda başarılı olmak istiyorsanız L1, R1 ve R2 tuşlarını en baştan kullanmayı öğrenin, çünkü diğer türlü tek parmağınızla hızlı geçişler yapmaya çalışacakken, arkadaki tuş takımıyla üç parmağınızı daha rahat kullanabileceksiniz.

Amplitude'un son güzel yönü, remix modu. Bu moddayken orijinal parçaları neredeyse istediğiniz gibi değiştirebiliyor ve kendi parçalarınızı yaratabiliyorsunuz. Amplitude delisi başka bir arkadaşınız

LEVEL CLASSIC



Artılar

Benzersiz oynanış ve oyun türü. Geniş şarkı repertuarı. PS2'nin ses sistemine bağlıysa, duyabileceğiniz en iyi sesler. İki kişilik remix modu.

Eksiler

Daha fazla parça olsaydı keşke. Frequency'ye çok benziyor.

Level Notu



Tüm oyunları bırakın. Sadece Amplitude size yeter.

tif hale getirerek dinlenirken puan kazanmanıza olanak sağlıyor.

Müziği oluştururken, her kaçırdığınız müzik cümlesi enerjinizin azalmasına, her başarılı ritim takibi de enerjinizin çoğalmasına yol açacak. Eğer noktalara zamanında basamazsanız zamanla enerjiniz azalacak ve Game Over yazısıyla karşılaşacaksınız. Müzik cümlelerinin başarılı takibi size puan da kazandıracak. Zaten oyundaki asıl amaç puan kazanmak (ki böylece bonus şarkılara ulaşın, diğer alanları açın). Üstünde çok fazla noktası olan bir ray daha fazla puan kazandıracaktır. Şimdi yine örnek girelim buraya. Bir rayda ilerliyorsunuz ve hemen sağda 20 yazdı. Yani o ritmi başarıyla devam ettirirseniz 20 puan kazanacaksınız. Rayın ve cümlelerin sonunda, yandaki raylarda yeşil bir ok göreceksiniz. Eğer o raya geçip, oradaki cümleyi takip

mı var? Onu da yanınıza alın ve birbirinizle kapışırken şarkıları remix'lemeyi deneyin. İki iyi Amplitude oyuncusunun kapışmasını izlemek gibisi yok. Oyunun online desteğini kullanarak dört kişiye kadar da kapışabilirsiniz isterseniz (Türkiye'den mi?).

Görüntü açısından müthiş beklentileriniz de olmasın. Zaten oyunun yöneldiği kısım tamamıyla müzik ve oynanış. Kim ilgilenir grafiklerle (bunu siz de söyleyeceksiniz emin olun).

Müzikle bir noktadan ilgisi olan herkese bu oyunu şiddetle tavsiye ediyorum. Yıllardır oynadığım en zevkli oyunlardan biri. Gözümü kapadığımda raylar ve noktalar görüyor, kulağımı tıkadığımda Garbage, Quarashi, Freezepop, Run DMC, David Bowie, Blink 182, Baldwin Brothers, Weezer, Slipknot, Manchild şeklinde ilerleyen bir grup karmaşası duyuyorum. 🎧





Şşst sessiz olun. Splinter Cell başlıyor...

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Ubi Soft Montreal Dağıtım: Ubi Soft Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

LEVEL CLASSIC



Ilk önce sadece savaş vardı. Ne kadar güçlüyseniz, o kadar iyi bir başarı sergiliyordunuz. Sonra gücünüz az da olsa azaldı ve kavgadan, dövüşten bazı zamanlar uzak durmanız önerildi. Hırsız olmanız istendi bir zaman sonra. Gölgelemeden ayrılmamalısınız, fakat aksini yaparsanız bu sizi öldürmezdi. Aksini sergilediğinizde sizi öldüren bir maceraya atılmanız gecikmedi. Düşmanlarınız hiçbir zaman eksilmiyor, akın akın üstünüze geliyordu. Bundan sonra zaten ipler koptu. Her yön "gizliliğe" açıldı. Ninja, hırsız, ajan derken sonunda emekliye ayrılmış, ama gerektiğinde görevine dönebilecek bir asker oldunuz. Şimdi karanlığa tam anlamıyla karışmanın zamanı.

Göreve başlarken

Her geniş kapsamlı macerada olduğu gibi, Splinter Cell de gayet detaylı bir



▲ Gece görüş modunun yarattığı gerçekçi görüntü bu basit ekran görüntüsünden bile anlaşılıyor.



▲ Alev ve patlama efektleri maalesef PS2'de pek etkili görünmüyor.

sinematikle açılıyor. Burada bir takım ajanların (bir kadın, bir erkek) fazla merak taşıyan bünyelerine yenik düşerek, onbin kişilik bir orduyu uzun uzun seyretmelerinin getirdiği hüzüne tanık oluyoruz. Arkadaşlarımız ufak bir aksilikten dolayı terörist güçler tarafından yakalanıyor ve tutsak ediliyor. Sanılanın aksine, hapisten kurtulmaya çalışan ajanları kontrol etmiyoruz. Bu ajanları oradan çıkarmak üzere gönderilen yetenek abidesi başka bir eski CIA ajanını, Sam Fisher'in kontrolü elimize geçiyor. Sam Fisher, bir CIA ajanı olmanın yanında, aynı zamanda deniz kuvvetlerinde görevli eski bir askerdir. Bunlar yan yana geldiğindeyse, elimizde Solid Snake'le aynı kalitede bir karakterden başkası olmuyor.

Hem bilgi almak, hem de kayıp ajanların akıbetini öğrenmek için göreve atılan Fisher, Rambo edasıyla tüm düşman kuvvetlerinin üstüne saldırmak yerine, mümkün olduğunca görünmemeye çalışıyor. Yani amacınız gizlilik.

Göreve atılmadan önce, çoğu oyunda gördüğümüz Tutorial kısmına atılıyoruz. İsmi Training de olabilir bu bölü-



mün. Onu bırakalım şimdilik. Burada size hiçbir şey bilmiyormusunuz da, öğrenmeniz gerekiyormuş gibi davranılıyor. Bana sorarsanız biraz ayıp oluyor. Emekliye ayrıldınız diye de böyle yapılmaz. İlk önce sağa sola bakmayı öğreniyor, daha sonra zıplamayı, ateş etmeyi ve hatta tırmanmayı öğreniyorsunuz. Şamata bir yana, bu bölümü es geçerseniz (geçemezsiniz ama izin verilmiyor) oyuna başlayınca eliniz ayağınız rahatça dolaşabilir.

Hazır hareket, kontrol diyorken Fisher'in neler yapabildiğine bir göz atalım. Şunu baştan belirtmeliyim ki, oyun PS2 kontrolörüyle gayet rahat oynanabiliyor. Sağ analog düğme karakterinizi yönlendiriyor ve sol analog düğmeyle de kamerayı istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Çoğu dışarıdan görünüşlü oyunun aksine, burada kamera sizi her fırsatta önüne almıyor. Siz kamerayı yönlendiriyorsunuz. Gayet güzel bir düşünce, siz de seveceksiniz emin olun. Sağ düğmeyle karakterinizi ilerletirken, düğmeye olan baskınız karakterinizin ilerleme hızını belirleyecek. Ortalıkta sizi duyabilecek birileri olduğunda yavaş, hızlıca ilerlemeniz gerektiğinde koşmanız gerekiyor (böyle saçma bir cümle yazarak da hiç bir yere varamayacağımın farkındayım).



▲ Metal yüzeylerde koşturmamaya bakın. Çok ses çıkarıyorlar.

Konsantrasyon

Sam'in klasik hareketlerini es geçip, farklı hareketlerine yoğunlaşalım. Sam herhangi bir çıkıntıya rahatlıkla tutunabiliyor. Mesela tavandaki bir boruya tutunup ilerleyebiliyor. Aynı şekilde Y düzleminde de aynı hareketi sergileyebiliyor. Bir binanın tepesinden aşağıya dağcılar gibi inebiliyor. Kapıları açmadan önce optik kamerasıyla kapının arkasında ne varsa, kapı altından gözetleyebiliyor. Bu da yetmezse kapıları aralayıp, o aralıktan içeri bakabiliyor. Fisher'in bir diğer ünlü hareketi ise iki duvar arasında zıplayıp, bacaklarını açarak o aralıkta durabilmesi (evde denemeyin). Orada dururken altınızdan geçen düşmanların üstüne inmek de hareketin devamı sayılabilir. Peki bu hareket işe yarıyor mu? Çok güzel ve işe yarar gibi görünmesine rağmen, "Leg Split" hareketini ancak bir iki yerde kullanıyorsunuz. Yazık olmuş. Tüm bunların yanında, Fisher istediği zaman gece görüşüne, belirli bir noktadan sonra da ısı görüşüne geçebiliyor. Özellikle gece



▲ Düşmanlarınızın gözlerini anahtar olarak kullanabilirsiniz.

İçeri giriyoruz

Her bölüme başlamadan önce size ufak bir açıklama yapılıyor. Genelde yapmanız gerekenler basit işler. Hiçbiri komplike sayılmaz. Tüm bölümlerde dikkat etmeniz gereken tek durum da mümkün olduğunca görülmemek. Bazı bölümlerde çalacak olan bir alarm bölümü tamamiyle sonlandırırken, bazen de istemeyeceğiniz kadar düşmanın üstünüze atılmasına neden oluyor. Bu düşmanlara karşı silahınız kaçmak değil. Tabancanız ve tüfeğiniz her zaman emrinizde. Diğer oyunların aksine, ortalıkta bulduğunuz silahları ve ekipmanları kontrolünüze geçiremiyorsunuz. Onun yerine tüfeğinize çeşitli aksesuarlar takıyorsunuz. Bayıltıcı toplar buna bir örnek. Tüfeğinizi seri atışlar için kullanabileceğiniz gibi, sniper moduna da sokabiliyorsunuz. Mutfak robotu kıvamında bir araç işte. Sadece PS2 versiyonunda görülen koordinatlı, detaylı dürbün de bazı zamanlarda işinize yarayacak. Kameraların yerlerini saptamada, düşmanlarınızın detaylarını görmeye hayli

▶ Karanlık ve sessizliğin tek dostunuz olduğu bir macera...

görüşü çoğu zaman yardımınıza koşacak.

Kendi kendinize yaptığınız bu hareketlerin dışında, düşmanlarınıza karşı da birkaç güzel hareketiniz var. Eğer düşmanınızı bir köşeye çekip sorgulamak, ya da ortadan kaldırmak istiyorsanız, arkalarından yaklaşip silahı kafalarına dayayabiliyorsunuz. Size tamamiyle teslim olan rakibinizi bu noktadan sonra istediğiniz yere götürebilir, retina tarayıcı cihazlara kafalarını dayayıp kapıları bile açtırabilirsiniz.

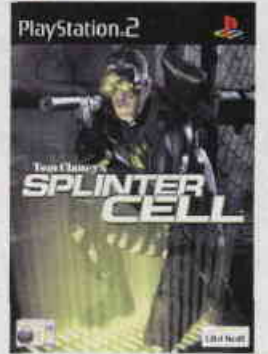
Amacınız mümkün olduğunca gizli ilerlemek olduğundan, çoğunlukla karanlık bölgeleri tercih edeceksiniz. Neresi karanlık, neresi gün ışığında, bunu öğrenmek için ekrandaki ışık barına bakmalısınız. Bar, bulunduğunuz yerin ışık alma derecesine göre karanlığa veya aydınlığa doğru geçiş yapıyor. Barın siyah kısmının sonuna dayandıysanız, düşman dibinizde olsa bile sizi göremez demektir. Yalnız bu sırada "çıt" sesi çıkardığınız an farkedildiğinizi anlıyor. Buradaki bir diğer anlamsız ve gerçekçiliği denen nokta ise, Sam'in kafasındaki üç adet parıl parıl parlayan yeşil ışığın kimse tarafından görülmemesi. Kafanızda görülemeyen yeşil ışıklar taşıyorsunuz, haberiniz olsun (ben korkarım böyle şeylerden) (o üç ışık mevzusu bayağı konuşuldu, ama oyundaki en karanlık noktalarda tam olarak nerede olduğunuzu, ne yöne baktığınızı bu ışıklar olmasa anlamazdık arkadaşlar, emin olun, bu olayı da daha fazla kurcalamayın - Bix)

işe yarar bir hizmet sunuyor.

Oynanışı bir kenara bırakarak, grafiklerdeki detaylara geçmek istiyorum. Oyunun grafik kalitesi hem PC'den hem de Xbox'tan düşük, ama buna rağmen gayet iyi bir performans sergiliyor. Işıkları ve özellikle gölgeler, gerçeğin oyundaki yansıması kadar gerçekçi (efendim?). Karakterinizin hareketleri, kaplamalar ve modellemeler de başarıdan başarıya koşuyor. Bazı zamanlar amaçsızca etrafa bakındığınızı göreceksiniz emin olun. Oyunda farkettiğim ilginç bir görüntü de, gece görüşüne geçtiğinizde ortaya çıkıyor. Bu görüntü bana inanılmaz gerçekçi göründü. Sanki bir kameradan çekilmiş gibi.

Son zamanların en iyi stealth-action oyunu olan Splinter Cell'in incelemesinin sonuna geldik. Bu kadar ünlenmiş bir oyunu burada uzun uzun anlatmanın aslında pek bir amacı yoktu. PC veya Xbox versiyonunu görüp de beğendiyseniz, ama oynayamadıysanız, PS2 versiyonu iyi bir seçim olabilir. ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

Artılar: Gerçekçi oynama. Gizlilik konseptinin en iyi şekilde uygulanması. PS2 için geliştirilen ekstra "Snowbound" bölümü PS2'de görülebilecek en iyi grafikler.

Eksiler

Düşmanlarınızın sizi görmemesi gereken yerlerde görmesi. Oyun içi kayıt sisteminin olmaması. Çözgüsel, özgürleşme olarak tanımayan bölüm yapısı.

Level Notu



NBA STREET Vol 2

NBA heyecanı yeniden sokaklara taşınıyor

NBA STREET VOL. 2

Bilgi için: www.ea.com Yapım: NuFX Inc. Electronic Arts Canada Dağıtım: Electronic Arts Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna | tshentuna@level.com.tr

LEVEL HIT



Her şey ilk önce ufak bir grupla başlar. Bu ufak grup belirli bir eğlenceyi aralarında paylaşırken geliştirip daha profesyonel bir hale getirmeye uğraşırlar. Plajda birbirine top atan ve yere düşmemesini sağlamaya çalışan insanlar daha sonra voleybolu oluşturmuştur mesela (buradaki mesela, tamamiyle atıyorum anlamındadır). Her neyse, sonuçta neredeyse tüm sporlar amatörlikten profesyonelliğe doğru bir geçiş yapmıştır. Profesyonel karşılaşmalar ve oyunlar her ne kadar daha zevkli olsa da, bana hızlı ve "extreme" veya "freestyle" formatındaki daha çekici gözüküştür çoğu zaman. Ülkemizde düzenlenen sokak basketbolu turnuvaları veya plaj voleybolu... Bir de bunların oyuna yansıyan kısmı var. NHL serisini sevebilirsiniz, ama NHL Hitz kesinlikle daha çok eğlence sunar. Gerçekçi snowboard oyunları vardır. Bir de SSX vardır. Ekranın başından kalkmanıza izin vermez. NBA serisi de aynı şekilde. NBA 2*** serileri sevilir beğenilir, ama NBA Street denilince akan sular durur...

Back 2 Papa

Eğer NBA Street'i oynamadıysanız hiçbir şey kaçırmış sayılmazsınız; eğer ki NBA Street Vol. 2'yi oynuyorsanız. Yeni oyunda, ilk oyunda olan her konu bulunduğu gibi, yepyeni ve taptaze modlar, hareketler ve oyuncular her an karşılaşacağınız sürprizler arasında.

Önce modlara bakalım. Etrafıma toplanın. Tamam (antrenör havasındayım). NBA'den veya Stre-

et'den veya ikisinin yan yana gelmiş şeklinden bir şey anlamadığınızı varsayalım. İlk durağınız Street School. Burada oyuncuların hareketlerini, kabiliyetlerini öğrenecek ve oynanışa alışmaya çalışacaksınız. Oynanış aslında hayli basit. Üçüçlük bir mücadelede en çok sayıyı yapan kazanıyor. Yalnız bunu başarmak için birçok hareket üstünde iyi bir hakimiyet sağlamalısınız. Street School'un bir diğer avantajı da modu tamamiyle bıraktığınızda size 1000DP gibi bir ödül vermesi. DP nedir, 1000 iyi bir şey midir, bunlara daha sonra göz atacağız.

İlk oyundaki kariyer modu, Vol. 2'de birkaç dala ayrılmış. Direkt olarak başlayabileceğiniz ve ilerleyebileceğiniz bir mod yok. Tam üç farklı mod var onun yerine.

Pick Up Game standart gösteri maçı. Arcade Mode bile diyebilirsiniz. Burada takımınızla güzel bir maç sergileyip, daha sonra skorunuza göre "Reward Point"ler topluyorsunuz. Şimdi hareket etmeniz gereken yön "Reward Shop".

Buradan da çeşitli gizlilikleri açmanız mümkün.

Devam ediyoruz. NBA Challenge'da lig heyecanını yaşamak isteyenler takımını oluşturup kendini sahalar atabilir. Takımınızı galibiyete doğru götüreceğiniz bu yolda, rakiplerinize sonlara doğru daha da güçlenecek ve sizin de komba ardına özel hareket eklemeniz gerekecek. Bu modda ilerlemenin bir güzelliği de, ilerledikçe



▲ Jordan'ın bu smaçı kaçırması beklenemez.

basketbolun efsane karakterlerini açabilemeniz (futbolda olduğu gibi basketboldan da anlamadığım için, ortaya çıkan karakterler bana pek bir şey ifade etmedi; ama eminim size edecektir).

Kariyer modlarına Be a Legend ile son noktayı koyuyoruz. RPG meltemi içeren bu modda bir karakteri efsaneleştirmek üzere sayısız maça sokuyorsunuz. Karakteriniz maçlar sonunda gelişiyor da gelişiyor ve sonunda Michael Jordan oluyor. Karakterinizin gelişimi kendi kendine olmuyor. Biraz önce bahsettiğim DP (Development Point) puanları ile karakterinizin tüm özelliklerini bir şekilde satın almalısınız. DP'leri kazanmak içinse başarılı olmalısınız. NBA Challenge'da kazandığınız Reward Point'leri Reward Shop'ta DP'ye dönüştürmek de bir çözüm olabilir.

Her mod birbiriyle bir şekilde alakalı olduğu içindir ki, tek bir modu bitirip oyunu kenara bırakma olasılığınız pek yok. Oyun başında rahat 40 saatiniz geçebilir.

Off the Heezay

Modları bırakalım artık. Oynanış açısından anlatılması gereken tonlarca konu var. Vol. 2'ye özel hareketler şu şekilde: Back 2 Papa. Önemli bir hareket. Kısaca,





▲ "Aman yavaş olun abicim biraz be. Ezildik burada..."

topu pota tahtasına vurdurup ya kendinize, ya da takım arkadaşınıza geçirmenizi sağlıyor. Topu elinizden çıkardıktan sonra savunmayı delebildiğiniz için, güçlü bir savunmayı alt etme yönünden gayet etkili bir yöntem. Biraz sadistçe, ama kombo başlatmak için etkili bir yoi Off the Heezay ile topu rakip oyuncunun kafasına atıp sonra elinize döndürebilirsiniz. Be the Oop iyi uygulanırsa sizi sayıdan sayıya koşturacak bir hareket. Takım arkadaşınıza topu fırlatıyorsunuz ve siz havaya zıpladığınızda o da başarılı bir "Alley-Oop" için size topu fırlatıyor ve topu potaya çiviliyorsunuz. Top hareketleriyle ilgili özel hareketler bu kadar. Gamebreaker bir nevi süper hareket ve siz "trick" yaptıkça bu hareketi gerçekleştirmenizi sağlayacak bar doluyor. Gamebreaker güçlü bir hareket olmasına rağmen durdurulabiliyor. Bu durumda isterseniz Gamebreaker'ınızı cebe atıp, Level 2 Gamebreaker yapmak üzere saklayabiliyorsunuz. İkinci seviye Gameb-



▲ Jimi Hendrix in action!

onla aynı anda ilgili tuşlara basarsanız bu hareketi rahatça engelleyebilirsiniz.

Savunmanın yanında saldırı da oldukça önemli. Sayı yapmak üzere hareket ettiğinizde, dikkat etmeniz gereken en önemli nokta rakibinizi şaşırtmayı bilmek. Bunun için "Pump Fake" veya "Fadeaway" gibi hareketleri kullanabilirsiniz. Maçlarda görürsünüz. Oyuncu sağa pas verecekmiş gibi gösterip, sola atar veya direk sayı yapmaya çalışır. Pump Fake böyle bir hareket işte. Şekilli ve farklı pas denemesi yapmak isteyenler için pas verirken tekme atma gibi de bir hareket oyuna eklenmiş durumda. İsmi de "Kick Pass".

New York Çeteleri

Basketbol maceranızı sürdüreceğiniz mekanların hepsi Amerika'da sıralanmış. New York, Oakland, Los Angeles, Seattle, Chicago ve Philly (Philadelphia olabilir mi acaba?) maçlara çıkacağınız şehirler. Her şehir

▶ Basketbolun farklı bir yönüne bu mükemmel oyunla hazırlanabilirsiniz.

reaker tam anlamıyla durdurulamaz bir hareket ve puanınızı bir anda tavana vurdurtabiliyor. Eğer rakip takım Gamebreaker'ını doldurmuşsa, isterseniz iki Gamebreaker'ı da sıfırlayacak "Cancel Gamebreaker" hareketini de uygulayabilirsiniz.

Oyunda trick'ler oldukça güçlü olduğundan, savunmanızı iyi yönlendirmeniz şart. Bilgisayar otomatik olarak savunmasını güçlü tutuyor zaten. Savunurken, top tutuşu iyi olmayan rakip oyunculardan topu çalmak iyi bir taktik. Atış yaptıklarında bloklamaya çalışmaksa çok daha etkili, çünkü genelde topu kapama sayı yapıyor ve bu blok sayıları maçın skorunu belirliyor. Rakip takımlar ilerleyen maçlarda trick hareketlerini daha çok kullanacak ve trick combo'larla sizi çileden çıkartacaktır. Bunu engellemenin yolu da "Trick Counter" hareketini zamanında yapmayı bilmekten geçiyor. Rakip oyuncu trick yaptığında siz de

salonu ve salon anlayışı farklı. Bazı yerlerde kapalı alanlarda kalacak, bazı şehirlerdeyse açık alanda geniş bir seyirci kitlesinin önünde şov yapacaksınız.

Be a Legend modunda ilerlerken, oyunun bir yerlerinde oynayışınıza göre size bir takma ad verilecek. Toplamda 20'ye yakın takma ad var ve aldığınız ön isim oynayışınız doğrultusunda belirleniyor. Mesela bloklarınız ve ribaundlarınız çok iyi. Size hava trafiğini iyi kontrol ettiğiniz için "Regulator" ismi verilebilir. 3 sayılık atışlarda iyiyse, "Satellite" nick'ini alabilir, bloklarınız gelişmişse kollarınız her yere ulaşıyor gibi bir mantıkla "Spider" adını ele geçirebilirsiniz.

Hareketli grafikleri, parlak efektleri ve oyunun hıza uygun müzikleriyle NBA Street hanesine birkaç puan daha ekliyor ve bir hit olmayı hak ediyor. Spor oyunlarıyla ilgilenin veya ilgilenmeyin, ama NBA Street Vol. 2'ye bir göz atın. ☺

LEVEL HIT



Artılar

Hız ve eğlenceli oynanış. Karakter geliştirme imkanı. Açılmayı bekleyen tonlarca gizlilik. Dengeli oyun yapısı. Etkileyici hareketler.

Eksiler

Uzmanlaşmak biraz zaman alıyor. Xbox ve GameCube'e göre daha sınırlı grafikler.

Level Notu



Tiny Archibald



Rick Barry



Elain Bauler



Larry Bird



Larry Bird



**Gizemli ejderha çocuk,
yeni serüveniyle aramızda**

BREATH OF FIRE Dragon Quarter

Bilgi: www.capcom.com Yapım: Capcom Japan Dağıtım: Capcom Entertainment Tür: RPG Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Yılların değiştiremediği, büyütmediği bir kahraman varsa o ya Zelda'dır, ya da Breath of Fire'in ejderhası Ryu. Super Nintendo zamanından beri alternatif bir RPG olarak her zaman, en yakın ba-
yinizde bulabileceğiniz BoF serisi, en yeni versiyonuyla PS2'lerimizi şenlendiriyor. Bunu ne denli başarabiliyor, onu şimdi göreceğiz.

Yer altı krallığı

İnsanların yine bir şekilde yer altına sığındığı bir zamanda, sosyal sınıflar rakamlara, canavarlar sevimli yaratıklara dönüşmüştür, ama yine tehlike geçmemiştir. Yer altında yaşayan insanlığı düşmanlardan korumak için çeşitli birlikler oluşturulmuştur. Ryu, yeni macerasında bu birliklerin birinde yer alan sıradan, hatırlanmaz kalite bir ranger'ı canlandırıyor (eskiden olsa saygıyla eğilmek zorunda kalırdınız önünde). Her ne kadar basit bir ranger olsa da, Ryu'nun içinde yaşayan ejderha ruhu oyunun ilerleyen bölümlerinde yine etkili olacak.

Oyunun isminde, yazının içersinde, orada burada sürekli ejderha diyoruz. Bunun nedeniyse, Breath of Fire, ilk bölümünden itibaren ejderhaları konu alıyor aslında. Bunu, önünüze kırmızı, altın, siyah ejderhalar atarak değil, oyunun baş kahramanının içindeki ejder özelliğini öne çıkararak başarıyor.

Özellikle BoF III'de ejder genlerini karıştırarak elde edilen onlarca çeşit ejderha görüntüsü hayli ilgi çekiciydi. Şimdi de kötü haber. Dragon Quarter'da Ryu'nun bürünebileceği tek bir ejderha formu var ve bunu fazla kullandığınız takdirde oyun sona erebiliyor (buna birazdan daha detaylı değineceğiz).

Çoğu RPG'nin aksine, BoF'in bu versiyonunda sadece dört karakter elimizden geçecek. Ryu ana karakterimiz. Atak olsun, savunma olsun, gayet başarılı. Nina tam anlamıyla destekçi. Düşmanlara büyü yapma, sizi iyileştirme gibi kabiliyetleri var. Yalnız iki vuruşta da inebiliyor. Dikkatli kullanmak lazım. Lin, BoF III'ün Momo'sunu hatırlattı bana.

Aslında çok da ilgisi yok. Uzak menzilli saldırısı ve tamamladığınızda rakibinizi yok edebilen kombolarıyla gayet iyi bir karakter. Bir de Bosch var (marka espri yaparsam ne olayım).

Bosch, grubunuza bir süreliğine katılıyor ve sonra çekip gidiyor. Tecrübe puanlarınızı ona vermemeye özen gösterin.

RPG'lerin vazgeçilmezi: Savaşlar

Xenosaga şu anda piyasada olmasaydı, oyunun savaş sistemini hemen Grandia'ya benzetecektim, fakat şu haliyle Xenosaga'ya daha çok benziyor. Bu yüzden önce Xenosaga alın lütfen. Zaten şu anda bu yazıyı okuyorsanız, RPG türünden ya hoşlanıyorsunuzdur, ya da bu türe adım atmaya çalışıyorsunuz. Dolayısıyla, Xenosaga da iyi bir seçim olacağı için o oyuna bir bakın (oyun incelemesinde başka bir oyunu övmek, propogandasını yapmak ne kadar mantıklı sizce?).

BoF'in savaş sistemi, rastgele karşılaşmalar yerine, ekranda görülen düşmanların size



▲ Düşmanlarınızın parti liderine saldırma gibi tutumları var. Bunu yeni skill'ler öğrenmek için kullanabilirsiniz.



▲ Ortaya atacacağınız bir et parçası, düşmanlarınızı sizden uzaklaştırır.



▲ Attığınız bombalara düşmanınız değmezse, hiçbir anlamı yok.



▲ Düşmanlarınıza önce siz saldırırsanız, ekstra turn kazanabilirsiniz.



PETS Objelerine göz atalım kutusu

Bind Bomb: Az zarar verir ve tüm düşmanlarınızı bir noktada toplar.

Bomb: Dokunduğunda patlayarak zarar verir.

Confusion Mushroom: Düşmanınız bunu yediğinde akli kaşır, kendi dostlarına bile saldırır duruma gelir.

Dynamite: Bomba gibi, fakat dokunmasa da patlayıp zarar verir.

Fire Bomb: Patladığında ateş halkası oluşturup, yüksek hasar verir.

Meat/Fresh Meat: Düşmanlarınızın ilgisini bu ete yöneltir. Siz de kaçarsınız.

Poisoned Mushroom: Yiyen düşmanınız zehirlenir.

Prox Bomb: Düşman yakınına gelince patlar.

Rotten Meat: 1 yıl beklemiş çökelek nasıl bir etki yaparsa, bu da onu yapar.

Sleepy Mushroom: Yiyeni uyutur. Siz de eşyalarını çalarsınız.

saldırmasıyla veya sizin onlara saldırmanızla gerçekleşiyor. Bunların ikisi arasında büyük fark var. Eğer düşmanlarınıza siz saldırırsanız (onlar sizi farketmeden), lider karakteriniz ekstra bir turn kazanıyor.

Eğer düşman size saldırırsa, saldırı önceliği ona geçiyor ve düşmanınız bir de sizden güçlüyse, kendinizi ölmüş bilin. Savaştan önce rakiplerinizin güçlerini düşürmenin yolları da var (bu özelliğe PETS sistemi denilmiş). Bunların ne-



Ölmenin işe yaradığı tek RPG'yle karşı karşıyayız.

ler olduğunu merak ediyorsanız, kutuya bakiverin.

Evet şimdi de herkesin merakla beklediği savaş kısmına geliyoruz. Savaşlar yine sıralı yapılıyor. Yani sıra bir sizde, bir rakibinizde. Tabii karakterlerinizin hızlarına göre bu sıra değişebiliyor. Sıra size geldiğinde, yapacağınız hareketler aynı Xenosaga'daki gibi bir AP sistemi üzerinden uyarlanıyor. Karakterlerinizin saldırıları, skill olarak görülüyor. Ryu'nun yetenekleri genellikle saldırıya yönelik iken, Nina büyüye yönelmiş durumda ve hiç saldırı yapamıyor örnek olarak. Bu yetenekler de belirli seviyelere ayrılmış. Maksimum üçüncü seviyeye kadar gelişebiliyor yetenekleriniz. Gerçi gelişmek demek yanlış oldu. Yetenekleriniz üç seviyeye bölünmüş. Misal: Ryu oyuna Vert Slash, Slice ve Deathbringer şeklinde üç saldırı yeteneğiyle başlıyor. Bunlardan Deathbringer en güçlüsü ve üçüncü seviye bir yetenek. Buna bağlı olarak da en çok AP'yi bu hareket istiyor. Biraz daha Xenosaga'ya benzetirsem hakkımda hayırlısı olmayacak, ama saldırı hareketlerinin birleştirilmesi ve kombo haline getirilmesi de Xenosaga'yla neredeyse aynı.

AP sisteminin kullanımındaki bir farklılık, eşya

kullanımının hiç AP harcamaması, fakat savaş alanında gezinmenin size AP kaybettirmesi. Önceki BoF'ların aksine, Dragon Quarter'da savaşa başladığınızda hareket edip, yer değiştirebiliyorsunuz.

Savaş konusundaki son önemli noktaya değiniyorum, dikkatli dinleyin. Ryu'nun nasıl ejderha formuna girdiğini anlatmazsam, oyunu alan herkes "yok bu oyunda ejderha falan" diyerek üzerime yürür. Oyunun bir noktasına kadar Ryu ejder değişimi yapamıyor. İleride bu gücü hissediyor ve gerekli değişimi yapabiliyor. Ejderha olduğunuzda artık kat kat güçlü olduğunuzu söyleyebilirim. Her atağınız, normal saldırılarınızın 5 katı gücüne ulaşıyor diyebiliriz. Ayrıca savaş alanında AP harcamadan da dolaşabiliyorsunuz. Yalnız şöyle bir durum var. Her saldırınız D-Counter oranınızı etkiliyor. Saldırının niteliğine ve ejder formunda kalma zamanınıza göre, bu oran yüzde değeri üzerinden artıyor ve eğer 100%'e ulaşırsa oyun bir anda sona erebiliyor. Çok gerekli olmadığı zaman bu formu kullanmamaya özen gösterelim.

D-Ratio=Sosyal Statü

BoF, insanlığın nasıl bir rezilliğe büründüğüne de göz atıyor. Her insanın belirli bir D-Ratio'su var ve buna göre insanların size bakışı ve sizi kaale alışı (bazı insanlara göre kaideye almak -ki bu yan-

lış!) değişiyor. Bunu değiştirmeniz ölmenize doğru orantılı. Evet çok saçma geliyor kulağa, ama oyunda ölüp SOL modunu seçerseniz, tüm eşyalarınız ve tecrübe puanlarınızla oyuna yeniden başlıyorsunuz. Bu sayedeyseniz oyunun ömrünü uzatıp, normalde göremeyeceğiniz demoları, alanları ve hikaye parçalarını açabiliyorsunuz. Siz siz olun sürekli ölmeye bakın (yok o kadar da değil). Zaten oyunu kaydetmek için gereken "Save Token"ların azlığı sizi bu yola itecektir.

Capcom için, ne çok iyi bir iş başarmışlar, ne de mahvetmişler güzelim oyunu gibi bir yakıştırmada bulunamayacağım. Ejderha özelliğinin bir kenara itilmesi ve oyunun kısa sürmesi, hatta bazen sinir de bozması nedeniyle oyuna olan ilgilim çok yoğunlaşmadı. Çok çılgın bir RPG sever ya da BoF takipçisiyseniz bu oyuna da göz atın elbette. Geri kalan kesim için daha iyi seçenekler piyasada zaten yer alıyor. ◊



Artılar

Sağlam oyun yapısı. Stratejik savaşlar. Ölüme durumunda bile bir şeyler kazanmanız. Cel-Shading tekniğiyle hazırlanmış grafikler.

Eksiler

Kısa oyun süresi. Ejderha dönüşümünün işe yaramaz hale getirilmesi. Bazen çok zorlaşan savaşlar.

Level Notu



SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION



Bilgi için: www.codemasters.com Yapım: Pipe Dream Interactive Türkiye Dağıtıcısı: Tiğlon Tür: Aksiyon Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Playstation 2'nin en kemikli oyunu...

Hatırlayamadığım bir zamanda (Nisan 2000, perşembe, sabaha karşı 10), hatırlayamadığım bir firma tarafından (Raven Software) yapılan Soldier of Fortune, aşırı derecede şiddet içerdiği ve yetişme çağındaki koca kafalı çocukların (Burak) su tabancalarının içine taş koyup sağa sola ateş etmelerine sebep olduğu için fazlaca eleştirilmişti. Soldier of Fortune'la birlikte Mortal Kombat ve Carmageddon gibi oyunlar da aynı şekilde eleştirilmişti. Bu tepkiye rağmen, 2000 yılında Soldier of Fortune en çok satan FPS oyunlarından biriydi.

Peki bu şiddetten etkilenmek masum PS2 kullanıcılarının da hakkı değil miydi? Onların nesi eksikti? Burunları mı yoktu? Soru işaretliydi?

Kana kan

Soldier of Fortune, sonuna Gold Edition eklenerek birkaç ufak değişiklikle birlikte PC versiyonundan birebir olarak PS2'ye aktarılmış. Yani Gold Edition yeni bir SOF oyunu değil. Dolayısıyla Soldier of Fortune'ın PC versiyonunu oynayıp bitirdiyse bu oyunda yeni bir şey yok.

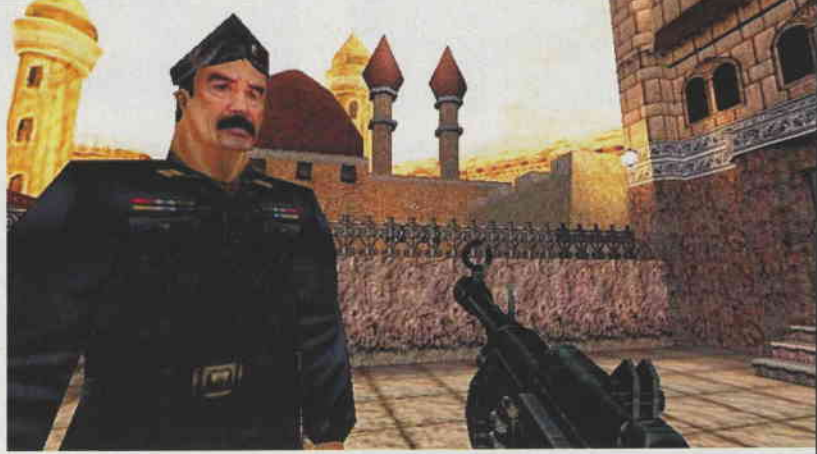
Gold Edition'da PS2 için tasarlanmış deathmatch ve co-operative gibi multiplayer mod'ları bulunuyor. Multiplayer mod'larını aynı PS2'de 4 kişiye kadar veya yalnız başı-

nıza bot'lara karşı oynayabiliyorsunuz. Oyundaki zorluk derecelerinin sayısı da artırılmış (Easy, Medium, Challenging, Unfair, Effortless ve Custom). Custom'da oyunu kaç defa kaydedebileceğiniz gibi ayarları kendiniz belirliyorsunuz.

Soldier of Fortune: Gold Edition; Kosova, Bağdat, Sibirya, Tokyo ve New York'ta geçen 26 aşamadan oluşuyor. Oyunda bulunan silah sayısıysa oniki.

Bildiğiniz gibi Soldier of Fortune'ın klasik FPS oyunlarından çok fazla farkı yok. Her FPS oyununda olduğu gibi Soldier of Fortune'da da oyunun neredeyse tamamı karşınıza çıkanları vurmakla geçiyor, ancak Raven Software'in geliştirdiği Ghoul sistemi sayesinde oyun boyunca devamlı aynı şeyleri yapmanıza rağmen pek sıkılmıyorsunuz. Ghoul, karşınızdaki canlıyı (insan, kedi, konserve kutus...) 26 farklı noktadan vurmanıza olanak tanıyor. Aslında bu sistem oyunun şiddetinin artmasına sebep oluyor, ama kim ne derse desin, Soldier of Fortune'daki vuruş hissi hiçbir FPS'de yok. PC'deki Soldier of Fortune II'de bile...

Burada asıl sorulması gereken soru şu: Soldier of Fortune: Gold Edition, PC'deki kadar iyi mi? İlk olarak grafiklerden başlayalım. Oyun

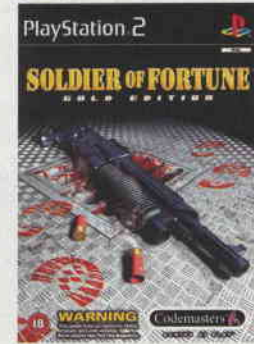


PC versiyonundan birebir aktarıldığı ve Soldier of Fortune'ın grafik motoru da çok eski olduğu için grafikler pek iç açıcı değil. Kaplamalar ve karakter modellemeleri, Medal of Honor ve PS2'deki diğer FPS oyunlarına bakınca çok geride kalıyor. Bir diğer sorunsu, tahmin edeceğimiz gibi kontrollerde. PS2'de gamepad'le FPS oynamak oldukça zor. Soldier of Fortune'da da değişen bir şey yok. D-pad'lerle hedef almak ve adam vurmak insanı çileden çıkartıyor. Yine de, oyundaki hedef alma sistemi otomatik olduğu için çok zorlanmayacaksınız, ama bunun da bir dezavantajı var: Oyunu sanki başkası oynuyormuş hissine kapılıyorsunuz. Bu da bir FPS oyunu için iyi bir şey olmasa gerek.

Oyunun teknik açıdan en olumlu yanıysa sesler. Adamların vurulduktan sonra attıkları çığlıklar, gerçekçi silah sesleri ve seslendirmeler çok başarılı.

Alınmalı

Toparlayacak olursam, Soldier of Fortune'ın PS2 versiyonu için ortalama bir oyun diyebilirim. Gold Edition'ın az puan almasının asıl nedenleri ise kontrol zorluğu ve eski grafik motoru. Buna karşın, PC'de Soldier of Fortune'ı kaçıranlar için Gold Edition iyi bir şans. ☺



Artılar

Ghoul sistemi, multiplayer mod'ları, eğlenceli oynanış.

Eksiler

Eski grafikler, zor kontroller, uzun yüklenme süreleri, yapay zekâ

Level Notu



MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Bilgi için: www.codemasters.com Yapım: Atomic Planet Ent. Dağıtım: Codemasters Tür: Spor Türkiye Dağıtıcısı: Tiplon Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Kulaklıklarınızı takın, Mike Tyson'la maçınız var.

Level Deneme Sınavı soruları aşağıdadır. Soruları cevapladıktan bir süre sonra kontrol edin ve sınav sorumlusunun kafasına atın. İşte sorular ve seçenekler sevgili sınavgeçerler:

1. Mike Tyson bir nedir? D, Buldozer. G, Tır. K, Korkuluk. U, KBB (Kulak-Burun-Boğaz) uzmanı. T, Tanımlanamayan ama vuran bir cisim.

Mike Tyson Heavyweight Boxing, PS2'deki sayılı boks oyunlarından biri. Heavyweight Boxing, Ready 2 Rumble'la başabaş gidebilecek bir oyun, ancak oyunun Ready 2 Rumble'a kıyasla daha fazla eksisi var.

Oyunda, Mike Tyson'ın dışında; Hasim Rahman, Audley Harrison ve Frans Botha gibi lisansı alınmış, farklı yetenek-

lere sahip onaltı farklı bokscu bulunuyor.

Heavyweight Boxing'te; Bronze Title Belt ve Speed Boxing gibi birkaç mod bulunuyor. Bu mod'lerden Bronze Title Belt, diğer spor veya yarış oyunlarındaki Career'a karşılık geliyor. Bu mod'da amacınız; para kazanmak, altın kemeri almak ve yeni mod'ları açmak. Speed Boxing ise rakibinizi en kısa zamanda nakavt etmeye çalıştığınız bir mod.

Bunların dışında oyunu iki kişi oynayabiliyor ve Custom Boxer mod'u sayesinde istediğiniz gibi bir bokscu yaratabiliyorsunuz. Custom Boxer'da, bokscunuzun kolunun genişliğinden saçının rengine kadar her şeyin hangi şekilde olacağını kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Bokscunuzu bitirip katlama yerlerinden yapıştırmayı kaydettikten sonra da Mike Tyson'la bir deneme maçı yapabiliyorsunuz.

Vurma be Mike!

Heavyweight Boxing, simülasyonla arcade'in ortasında bir oyun. Yani ne Ready 2 Rumble'daki gibi tamamen eğlenceye dayalı bir oynanışı, ne de tamamen gerçekçi bir yapısı var. Bokscuların tamamı ve ringler gerçekleriyle birebir olarak aynı. Bokscuların olağan hareketleri de normal, ancak bazı hareketler ve combo'lar oyuna arcade havası katıyor. Mesela X tuşunda kulağınızı (uf!) basılı tuttuğunuz zaman yumruğunuz bir alev topu oluyor ve o şekilde rakibinize vuruyorsunuz, ama bunun için iyi bir zamanlama yapmanız gerekiyor. Parmağınızı X tuşunda basılı tuttuğunuzda vuruş şiddeti devamlı olarak azalıyor artıyor. Rakibinize daha fazla zarar vermek için, yumruğunuzun en kırmızı-

zı, yani şiddetin en fazla olduğu zamanda vuruşu yapmanız gerekiyor. Zaten oyunun oynanışı da zamanlamaya dayanıyor. Zamanında korunmak ve zamanında vuruş yapmak en çok dikkat etmeniz gereken şey.

Oyunda Iron Fist gibi çok fazla sayıda combo bulunuyor. Bu combo'ları yapmak için de değişik tuş kombinasyonları denemeniz gerekiyor.

Zbam!

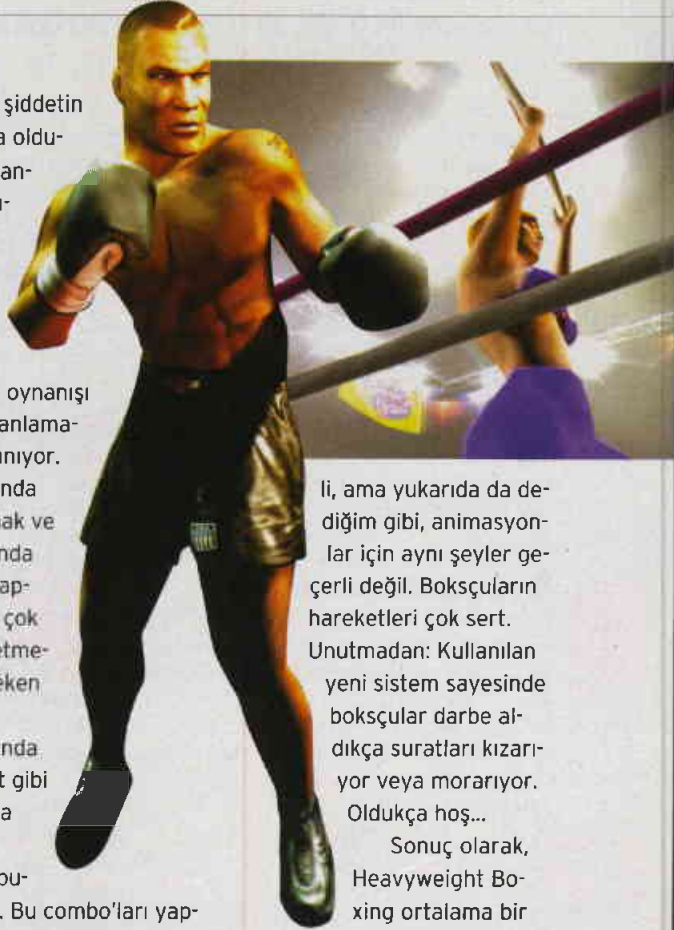
Buraya kadar her şey normal, ancak dedim ya, oyunda sorunlar var. Bunlardan ilki vuruş hissinin sağlam olmaması. Bir boks oyununda belki de en çok dikkat edilmesi gereken şeyin es geçilmiş veya becerilememiş olması affedilir gibi değil. Animasyonlar ve oyunun aşırı hızı kimin kime vurduğunun belli olmamasına ve oyundan zevk alamamıza sebep oluyor.

Oyunun bir diğer sorunuysa combo'lar. Oyunda çok fazla combo yapma şansınız yok. Yapabildikleriniz de, yine oyunun kavga sistemindeki boşluk nedeniyle pek etkili olamıyor.

Heavyweight Boxing'in grafikleri ise fena sayılmaz. Bokscuların hatları yumuşak ve kaplamaları oldukça kalite-

li, ama yukarıda da dediğim gibi, animasyonlar için aynı şeyler geçerli değil. Bokscuların hareketleri çok sert. Unutmadan: Kullanılan yeni sistem sayesinde bokscular darbe aldıkça suratları kızarıyor veya morarıyor. Oldukça hoş...

Sonuç olarak, Heavyweight Boxing ortalama bir boks oyunu. Yine de; Mike Tyson'ı kontrol etmek, iki kişilik oyun modunun eğlenceli olması ve Career mod'u, oyunu boks fanatikleri için alınabilir kılıyor. Ⓢ



Artılar

Eğlenceli iki kişilik oyun mod'u, renkli grafikler, Mike Tyson'ı kontrol etme imkanı, lisanslı bokscular.

Eksiler

Zor combo'lar, vuruş hissinin sağlam olmaması, sert animasyonlar, yetersiz kalan mod'lar.

Level Notu



GTA 3: Vice City

Bir Miami Vice'dan Crocket, bir de Ankara'dan Eser başarabilirdi bu işi

Eser Güven | eser@level.com.tr

İlk defa bir oyun hakkında ne yazayım diye düşünmek için oldukça fazla zamanım oldu. Hoş bunları düşünürken henüz oyun çıkmamıştı ama en azından GTA3 sayesinde bu oyunda da bizleri nelerin beklediğini aşağı yukarı tahmin edebiliyordum. Sonunda oyundaki sıradan görevleri değil de daha ilginç olan saklı paketler, Rampage görevleri, Unique Jump yerleri vs. gibi oyunu %100 ile bitirmek isteyen herkesin ihtiyaç duyacağı, ama normal görevlerin aksine bulmakta çok zorluk çekileceğini düşündüğüm yerleri yazmaya karar verdim. Burada göreceğinizin dışında sorununuz olursa email yoluyla yardımcı olmaya çalışırım.

Vice City'nin Saklı Paketleri

Oyunu %100 ile bitirmek isteyen herkesin Vice City'e yayılmış olan 100 paketi de bulması gerektiğini söylememe gerek yok sanırım. Peki bu paketler sadece %100 yapmak için mi gerekli? Elbette değil. Oyunda topladığınız paket sayısına göre çeşitli ödüller kazanıyorsunuz:

Paket Sayısı	Ödül
10	Body Armor
20	Chainsaw
30	Python
40	Flame-thrower
50	Laser Scop Sniper Rifle
60	Minigun
70	Rocket Launcher
80	Sea Sparrow
90	Rhino
100	Hunter ve 100.000\$

İlk yedi ödül üç farklı yerde sizi bekliyor olacak. Bunlar Ocean View apartmanı (ki burası sizin ana saklanma yeriniz), Diaz malikanesi ve Hymen Condos'un üst katı. Hymen Condos satın alabileceğiniz binalardan biri ama burayı ödül kazanmadan önce satın alırsanız, ödülün orada olmadığını göreceksiniz. Yani burayı ödülü kazandıktan sonra satın almanız gerekiyor.

Sea Sparrow'u Diaz malikanesinin arka tarafında, Rhino ve Hunter'ı ise hava kuvvetleri üssünde bulacaksınız. Buldukları yerden de anlaşılacağı gibi oyunun en iyi araçlarından olan Rhino ve Hunter'ı kazansanız bile almanız biraz zor. Hava kuvvetleri üssü asker popülasyonu bakımından oldukça kalabalık bir yer ve sivil kıyafetle girmeye kalkarsanız tüm askerler size ateş açacaktır. Koşup bu araçlardan birini kapmanız mümkün olsa da, en garanti yol "Copland" görevini yaptıktan sonra alacağınız polis üniformasını giymek.

Oyundaki tüm paketlerin yerlerini hazırladığım haritada görebilirsiniz. Paketlerin yerlerini işaretlemek için kullandığım sayılar, haritaya nazaran biraz büyük kaldığından paketlerin tam yerlerini tespit etmeniz biraz güç olabilir. Yine de bu sayılar size paketlerin aşağı yukarı yerlerini gösterecektir.

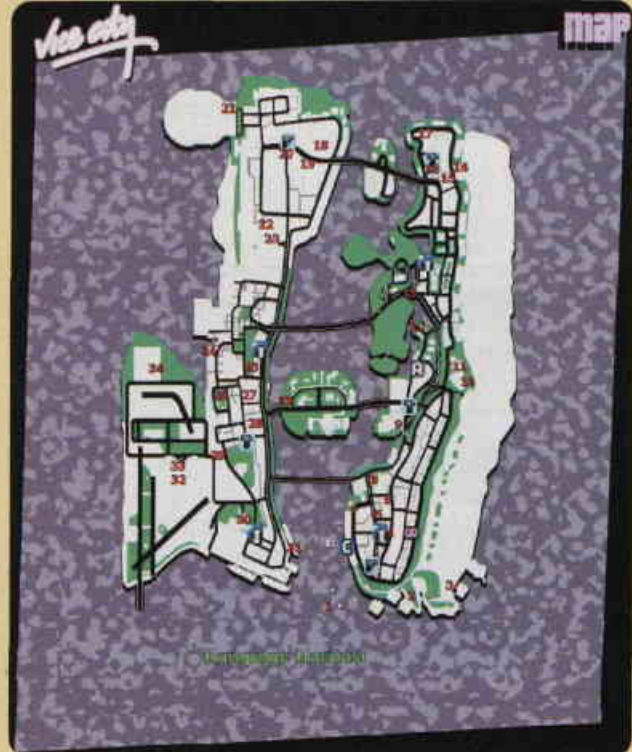
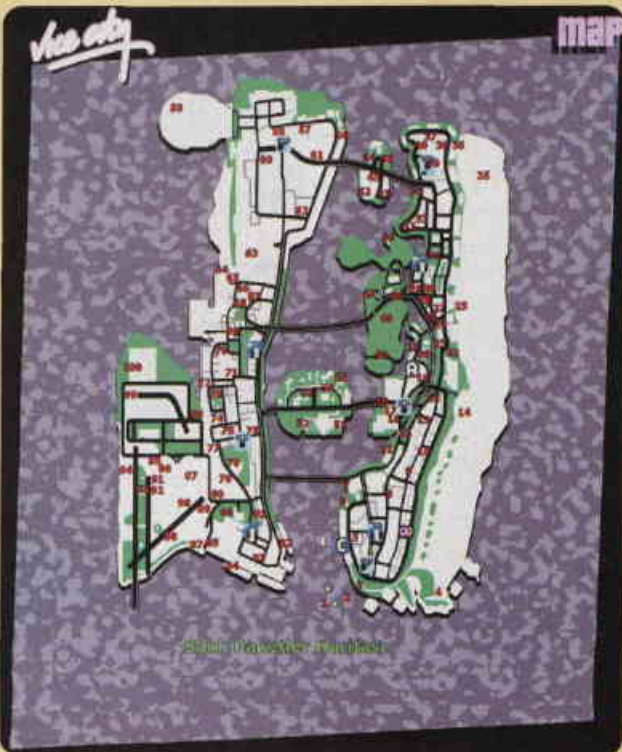
Bazı paketleri yer seviyesinde değil de binaların üst katlarında vs. bulacak-

sınız. Yukarıda aramanız gereken paketlerin numaraları şöyle: 1, 4, 8, 10, 13, 15, 20, 21, 22, 24, 29, 30, 33, 38, 39, 42, 61, 62, 67, 68, 70, 73, 75, 77, 78, 82, 84, 87, 88, 89, 90, 91, 94, 96 ve 97. Biraz on numara çekiş sonuçlarına benzedi ama olsun :)

Rampage Denilen Şey

Peki ama nedir bu Rampage denilen şey? Rampage pembe renkli, üzerinde kurukafa olan bir ikona dokunduğunuzda alacağınız görevlere deniyor. Vice City haritasında bunlardan 35 tane bulunuyor ve oyunu %100 ile bitirmek için elbette bunların tümünü bulmalı ve görevleri tamamlamalısınız. Rampage görevleri tamamen birbirinin aynı diyebiliriz. İkonu aldığınızda sınırsız cephanesi olan bir silahınız oluyor ve 2 dakika içinde belli sayıda çete üyesini öldürmeniz gerekiyor. Kulağa basit gelse de bazı Rampage görevlerinin sizi acayip zorlayacağına şüpheniz olmasın (bazılarında iki dakika içinde 35 tane çete üyesi veya 15 tane çete arabası yok etmeniz gerekiyor). Eğer bir Rampage görevini başaramazsanız ikonu tekrar aynı yerde çıkacaktır, yani başarıya kadar tekrar tekrar deneme imkanına sahipsiniz.

Aynı saklı paketler haritasında olduğu gibi bu haritada da belirtilen bazı Rampage ikonları yer seviyesinde değil. Bunların numaraları ise şöyle: 1, 4, 7, 8, 11, 16, 19, 20, 27, 28, 29, 31 ve 33.



Unique Jump Yerleri

Geldik rehberimizin en önemli kısmı olan Unique Jump yerlerine.

Oyunda 36 adet Unique Jump bulunuyor ve bunları bulmak ve yapmak, oyundaki diğer tüm görevlerden çok daha zor. Bu yüzden oyunu %100 ile tamamlamak isteyenler için bu kısım oldukça faydalı olacak. Unique Jump'ların tümünü yapmak isteyenlere ufak bir tavsiyem var. Tüm Unique Jump'ları yapmayı kafanıza koyduğunuzda burada gördüğünüz gibi ilk zıplayıştan başlayarak sırayla ilerleyin (daha önce çeşitli zıplayışları tamamlamış olsanız bile). Bazı zıplayışlar bir öncekini takip ettiğinden

en güvenliğini tümünü tekrar yapmak.

Unique Jump'ları gerçekleştirmek için önünüze gelen her aracı kullanmıyorsunuz. Kullanmak için tercih edebileceğiniz araçlar Infernus, Cheatah, Banshee, PCJ 600, Sanchez ve Comet olabilir. Ama tüm Unique Jump'lar en iyi PCJ 600 motosikleti ile yapılıyor. Bu yüzden bu motorlardan birini bulduğunuzda kaybetmeye bakın. Oyunun hemen başında bu motosikleti bulmak isteyenler için sabit olarak bulunduğu yerlerden birinin yönlerini vereyim. Ammu-Nation'dan kuzeye doğru gidin ve ikinci

aralıktan sağa dönün. İlerlediğinizde sağ tarafta beyaz bir park alanı göreceksiniz. Oraya girdiğinizde park etmiş bir PCJ 600 bulma ihtimaliniz çok yüksek. Eğer bulamazsanız dışarı çıkın ve tekrar içeri girin, bu şekilde oyunun motosikleti yaratmasını sağlayabilirsiniz.

Not: Unique Jump resimleri Psy tarafından hazırlanmıştır (Psy@GTA-SanAndreas.com). Kullanmama izin verdiği için teşekkür ederim (her ne kadar bir yabancıнын bu yazıyı okuma, okusa bile Türkçe bilme olasılığı çok düşük olsa da başkasının yaptığı işe saygı duymak gerek, değil mi?)



Unique Jump 1

Ammu-Nation'dan güneye doğru gidin, yolun sonuna ulaştığınızda sağa dönün. Kısa bir süre ilerleyince zeminin renginin sarıya döndüğünü göreceksiniz ve karşınızda limanı bulacaksınız. Limana giren iki kapıdan biri açık, bu kapıdan geçince ileride bir rampa göreceksiniz. Amacınız bu rampadan zıplayıp suyun karşı tarafına ulaşmak. Yere indiğinizde sakın gaz kesmeyin, çünkü ikinci zıplayışa buradan geçeceksiniz.

dan biri açık, bu kapıdan geçince ileride bir rampa göreceksiniz. Amacınız bu rampadan zıplayıp suyun karşı tarafına ulaşmak. Yere indiğinizde sakın gaz kesmeyin, çünkü ikinci zıplayışa buradan geçeceksiniz.



Unique Jump 2

İlk zıplayış tamamlayıp yere indiğiniz anda gaza basılı tutun. Karşınızda geçmeniz gereken bir boşluk daha var ve bu seferki ilkinden daha büyük. Ama zaten belli bir hızla ulaştığınızdan burayı da rahatça geçebileceksiniz. Karşı tarafa iner inmez durun, yoksa boşu boşuna ölebilirsiniz.

çebileceksiniz. Karşı tarafa iner inmez durun, yoksa boşu boşuna ölebilirsiniz.



Unique Jump 3

Ammu-Nation'dan kuzeye doğru gidin, ikinci aralıktan sağa dönün ve ilerleyin. Park yerine geldiğinizde ziplamanız gereken merdivenleri göreceksiniz. Zıplamayı yapacağını yön güney olduğundan biraz geriye çekilin ve merdivenlere tam gaz çıkın. Unique Jump'ı başarıyla gerçekleştirebilmek için pembe çatının herhangi bir yerine inmeniz gerekiyor.

çekilin ve merdivenlere tam gaz çıkın. Unique Jump'ı başarıyla gerçekleştirebilmek için pembe çatının herhangi bir yerine inmeniz gerekiyor.



Unique Jump 4

Üçüncü zıplayıştaki adımları tekrarlayın. Pembe çatıya indiğinizde orada havalandırma kapağına benzer bir rampa göreceksiniz. Durun ve kendinizi rampayla tamamen aynı hizaya getirin. Rampadan yükseldiğinizde amacınız karşı çatıya ulaşmak olacak.

nizde amacınız karşı çatıya ulaşmak olacak. Unique Jump 5



Unique Jump 5

Ocean View otelinden güneye doğru dönün ve sağdaki ilk aralığa girin, yolun sonuna ulaşınca tekrar sağa dönün, hemen sol tarafta bir açıklık göreceksiniz. Oraya ilerleyip sağa döndüğünüzde kendinizi çok katlı bir otoparkta bulacaksınız. Otoparkın en üst katına kadar çıkın ve çatının kuzeybatı köşesine giderek yüzünüzü güneye dönün. Hemen ilerideki rampaya doğru hızlandığınızda havalanacak ve boşluğu geçerek karşı çatıya ineceksiniz. Yere indiğiniz anda el frenini kullanarak durmaya çalışın, yoksa çatıdan aşağı düşersiniz. niz gerekiyor.

bir otoparkta bulacaksınız. Otoparkın en üst katına kadar çıkın ve çatının kuzeybatı köşesine giderek yüzünüzü güneye dönün. Hemen ilerideki rampaya doğru hızlandığınızda havalanacak ve boşluğu geçerek karşı çatıya ineceksiniz. Yere indiğiniz anda el frenini kullanarak durmaya çalışın, yoksa çatıdan aşağı düşersiniz. niz gerekiyor.



Unique Jump 6

Otelden çıkıp güneye doğru dönün, sağdaki aralığa girin ve ilk aralıktan yine sağa dönün. Yüzünüz kuzeye doğru dönük halde hızlanmaya başlayın, yolun sonuna geldiğinizde yerde bir tahta sandık göreceksiniz. Sizi yukarılara uçuracak rampa bu işte. Bu zıplayış başarıyla tamamlamak için ulaşmanız gereken nokta bir uzak, ama yeterince hızlanırsanız zaten oldukça ilerilere uçacaksınız.

niz. Sizi yukarılara uçuracak rampa bu işte. Bu zıplayış başarıyla tamamlamak için ulaşmanız gereken nokta bir uzak, ama yeterince hızlanırsanız zaten oldukça ilerilere uçacaksınız.



Unique Jump 7

6. zıplayışı başarıyla gerçekleştirdiğinizde kendinizi bir çatının tepesinde bulacaksınız. Ara sokağa atlayın ve kuzeye doğru gitmeye başlayın. Yola ulaştığınızda yeni bir tahta sandık göreceksiniz, işte şimdi kul-

lanmanız gereken rampa bu. Bu rampaya yüzünüz güneşe dönükken girmeniz lazım, bu yüzden mümkün olduğunca kuzeye doğru ilerleyin ve arkanızı dönün. Tüm hızınızla rampaya girin ve sağ taraftaki ahşap direği geçmeye çalışın. Bunu becerdiğinizde bu zıplayışı da halletmiş olacaksınız. Rampaya girmeden hemen önce sağ taraftaki duvara sürtünürseniz motosikleti tam rampanın hizasına gelecek şekilde döndürdüğünü görebilirsiniz, bu da size yardımcı olabilir.



Unique Jump 8

7. zıplayışı bittiğinde hemen arkanızı dönün ve kuzeye doğru ilerleyin. Yolun karşısına geçtiğinizde kendinizi başka bir ara sokakta bulacaksınız. Bu sokağın sol tarafında bir merdiven bulunuyor. Zıplamak için

kullanacağınız rampanın yerini bulduğunuza göre yeterince hız kazanmak için geri çekilebilirsiniz. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken bir nokta var, o da zıplayışın ardından biraz sağ tarafta kalan çatının üzerine inmek zorundasınız. Bunu başarmak için de merdivenlere doğru giden yolda yerde göreceğiniz siyah çizgiyi takip edin ve tam merdivene ulaştığınız anda hafif sağa dönün. Böylece rahat biçimde karşı çatıya çıkacaksınız.



Unique Jump 9

Başta da dediğim gibi çoğu zıplayış birbirini takip eden yerlerde bulunuyor. 8. zıplayışı yaptıktan sonra ara sokağa geri dönün ve yüzünüzü bir kez daha kuzeye çevirin. İlerlediğinizde iki merdiven birden göreceksiniz. Tırmanmanız gereken merdiven sağ taraftaki,

dikkat edin. Bu zıplayıшта oldukça uzun bir mesafe aşmanız gerekiyor, bu yüzden arkanızı dönün ve plaja ulaşana kadar geri dönün. Yeterince uzak olduğunuza göre merdivene dönüp tüm süratinizle zıplayışı gerçekleştirebilirsiniz. Zıplayışın başarılı olması için polis merkezinin duvarına ulaşmanız gerekiyor. Ayrıca ağacın (zıpladığınızda hangi ağaçtan bahsettiğimi görürsünüz) hemen ilerisindeki çimlik alana da iniş yaptığınızda zıplayış başarılı kabul ediliyor.



Unique Jump 10

Bir önceki atlayışta iki tane merdiven görmüştük ya, bu sefer de diğer merdivenden zıplayacağız. Ara sokağa girin ve merdivenden yeterince uzaklaştığınızda emin olduğunuza yüzünüzü dönün ve son hızla

merdivene tırmanın. Ulaşmanız gereken nokta karşı taraftaki çatının tepesi.



Unique Jump 11

9. ve 10. zıplayışlarda kullandığınız ara sokağı kuzeye doğru geçtiğinizde sokağın sonuna ulaşacaksınız. Burada hemen sol tarafta gözünüze tahta bir rampa çarpacak. Bu rampaya da oldukça hızlı gir-

meniz gerektiğinden yeterince hız kazanabileceğiniz kadar geri çekilin ve rampaya tırmanın. Bu rampa için hızlı bir araba kullanırsanız daha iyi sonuç alırsınız çünkü rampa yeterince geniş. İlk çatının üzerinden geçtiğinizde Unique Jump hanenize bir zıplayış daha yazılacak.



Unique Jump 12

Ammu-Nation'dan kuzeye doğru gidin ve üçüncü aralıktan sağa dönün. Sol tarafa Washington Mall'i göreceksiniz. Bu yolda ilerleyin ve yolun sonuna geldiğinizde sola dönün. Bu yolda da ilerleyince sol tarafta spiral

bir otopark fark edeceksiniz. Çimenlerden geçin ve ilerleyerek park alanının en tepesine ulaşın. Yerdeki ok işaretlerini takip ederek ilerleyin. Hemen önünüzde aşağı doğru inen bir rampa göreceksiniz, onun en üst noktasında durun. Yüzünüzü doğruya doğru dönükken kendinizi karşı taraftaki okla hızalayın ve zıplamayı gerçekleştirin. Zıplayışın başarılı olması için küçük duvarı aşmalı ve karşıdaki çatıya inmelisiniz. İner inmez fren yapmayı unutmayın.



Unique Jump 13

12. zıplayıştaki talimatları aynen uygulayın ama bu sefer merdivenlerden çıktığınızda durun. Sol tarafta üç tane havalandırma kapağı göreceksiniz. Zıplayış için kullanmanız gereken ortadaki. Bu rampaya girin

ve karşıdaki binanın çatısına temas etmeye çalışın. Bunu yaptığınız anda Unique Jump'ı gerçekleştirmiş olacaksınız.



Unique Jump 14

Ana adadaki köprü'nün hemen yukarısındaki "Bunch of Tools" isimli dükkanı bulun. Oradan doğru doğru köprüye ilerlediğinizde polis merkezini göreceksiniz. Merkezin arkasına doğru gidin ve yüzünüzü tekrar

"Bunch of Tools" dükkanına dönün. Bu sefer karşınızda atlamak için kullanabileceğiniz taştan bir rampa bulacaksınız. Rampadan yükseldiğinizde zıplayışın başarılı olması için nehrin karşı tarafına ulaşabilmeniz gerekiyor.



Unique Jump 15

Ana adadaki köprü'nün hemen yukarıdaki "Bunch of Tools" isimli dükkanı bulun. Yüzünüzü dükkana doğru çevirip doğuya dönün. İleride kumlu bir yer göreceksiniz. Bunun hemen ilerisindeki çitte de bir

delik var, işte atlamanız gereken yer orası. Zıplayışın başarılı olabilmesi için öncekinde olduğu gibi yine nehri geçmeniz gerekiyor.



Unique Jump 17

Ana adadaki köprü'nün hemen yukarıdaki "Bunch of Tools" isimli dükkanı bulun. Yüzünüzü dükkana doğru çevirip doğuya dönün. İleride kumlu bir yer göreceksiniz. Bunun hemen ilerisindeki çitte de bir

delik var, işte atlamanız gereken yer orası. Zıplayışın başarılı olabilmesi için öncekinde olduğu gibi yine nehri geçmeniz gerekiyor. Önceki iki zıplayıştaki da nehri geçiyordunuz ama bu sefer geçmeniz gereken kısım nehrin en geniş yeri. Rampaya müthiş bir süratle ve tamamen düz girmeniz gerekiyor, bunu başaramazsanız nehre düşüyor ve boşuluyorsunuz. Bu yüzden bu zıplayışı denemeden önce oyunu mutlaka kaydetmeye çalışın. Hoş oyunda ölmek diye bir şey yok ama boşu boşuna para kaybetmek de pek hoş olmaz. Bu zıplayışı en iyi Banshee, Infernus veya PCJ 600 ile gerçekleştirebilirsiniz.



Unique Jump 19

Bu zıplayışı Prawn adasında geçiyor. Kuzeye doğru giderek Pay And Spray dükkanına ulaşın. Kuzeye doğru yolu takip edin ve yol ayrımına geldiğinizde hafif sol yaparak ilerlemeye devam edin. Yolun sonuna ulaşınca

önce sağa, sonra da ilk aralıktan sola dönün ve ilerleyerek köprüyü geçin. Köprüden geçtikten hemen sonra sol tarafta bir rampa göreceksiniz. Bunu kullanıp havalandırma kapaklarının da yardımıyla ilerideki çatının tepesine ulaşın. Şimdi asıl rampayı görüyor olmalısınız. Tüm hızınızla rampaya girin ve yolu aşarak film stüdyosunun içindeki binanın çatısına inin. Böylece zıplayışı tamamlamış olacaksınız. Bundan sonra zıplayışlar için oyunun ana görevlerinde ilerlemeniz gerekiyor, aksi halde diğer adalar açılmayacağından hile kullanmadığınız sürece bunları ulaşma imkanınız olmayacak.



Unique Jump 21

Batı Adası'ndaki ilk zıplayışımız bu olacak. "Screw This" dükkanından doğuya doğru dönün ve yolun sonuna kadar ilerleyin. Sağa dönün ve ilerlemeye başlayın. İlk aralıktan sağa doğru dönünce

uzun süre ilerleyeceksiniz. İki tarafında da çitler olan yola ulaştığınızda ilerlemeye devam edin, en sonunda havaalanının ana terminaline ulaşacaksınız. Buraya ulaştığınız anda sağ tarafta bir sörf



Unique Jump 16

Son birkaç zıplayışımız "Bunch of Tools" dükkanını merkez alıyor fark ettiyeniz. Yine bu dükkana gidin ve köprüyü doğuya doğru geçerek polis merkezine ulaşın. Kuzeye doğru dönün ve Malibu'ya ulaşın.

Yüzünüzü güneye doğru döndüğünüzde çimlik bir alan bulacaksınız. Çimler boyunca hızlanın ve tam ortadaki taş rampaya girerek köprü'nün üzerinden atlayın. Bu zıplayışı da başarmış olacaksınız. Yalnız dikkat edin, zıplarken ağaçlara çarpmayın.



Unique Jump 18

Bu zıplayış için mutlaka bir motora (tercihen PCJ 600) sahip olmanız gerekiyor, yoksa yapmanız kesinlikle mümkün değil. "Bunch of Tools" dükkanından kuzeye doğru ilerleyince bir inşaat alanına ulaşacaksınız.

Bu alanın uzak sağ köşesinde tahta plaklar göreceksiniz ve bunlardan tırmanarak inşaatın tepesine ulaşacaksınız. Şimdi yüzünüzü sağa dönün ve buradaki giriş görür. Yapmanız gereken giriş boyunca hızlanarak gitmek ve kirişten ileriye doğru uçmak. Eğer başarılı olursanız yolu aşacak ve karşıdaki binanın tepesine konacaksınız. Bu da zor olan zıplayışlardan biri ama bir öncekinin yanında kolay kalıyor.



Unique Jump 20

Starfish adasındaki bu zıplayış için de bir motosikletin üzerinde olmanız şart. Diaz malikanesinden çıkıp sola doğru dönün ve batıya doğru ilerlemeye başlayın. Sağa dönüş geldiğinizde (zaten tek bir sağa dönüş

var) yolu sonuna kadar takip edin. Yolun sonunda yüzünüzü kuzeye doğru dönünce sağ tarafta turuncu ve beyaz duvar arasında kalan dar bir sokak göreceksiniz. Bu sokağa girin ve imkan bulunca sağa dönün. Şu an bir bahçede olmanız lazım, sağa dönün ve garajı geçin. Çitlerdeki açıklığı geçtikten sonra arkanızı dönün. Evin yan tarafındaki basamakları görüyor olmalısınız. Bu basamakları kullanarak zıplayın ve duvarın diğer yanındaki bahçeye geçin. Tam olarak karşı bahçeye inmeseniz bile bu zıplayış başarılı sayılabilir. Bunun tek zorluğu yerini bulmanın diğerlerine göre daha zor olması.

tabelası göreceksiniz. Aradığınız rampa tam orada. Öncelikle kendinize oldukça hızlı bir araba bulun sonra da rampanın kuzeyindeki havaalanına gidin. Rampadan mümkün olduğunda uzaklaştığınızda arkanızı dönüp tüm hızınızla rampaya doğru ilerlemeye başlayın. İlk başta rampanın sağ tarafına doğru gitmeye çalışın, rampaya gelir gelmez hafif sola kırın. İyi bir zamanlamayla zıplayış yapabilirsiniz havaalanının tepesine iniş yapacaksınız.



Unique Jump 22

"Screw This" dükkanından (bu seferki başlangıç noktamız da bu işte) yüzünüz doğuya dönük halde ilerleyin. Yolun sonuna geldiğinizde sağa dönün ve o yolu izlemeye başlayın. İlk sağ aralığa dönün ve uzunca bir yolculuktan sonra yolu batıya doğru takip etmeye başlayın. İki tarafında da çitler olan yoldan düz ilerleyin ve havaalanının ana terminaline ulaşın. Sörf tabelasını geçmeden hemen önce sol tarafta park alanına benzeyen havaalanını göreceksiniz. Burada tamamlamanız gereken birkaç tane zıplama

var. İlk olarak girişe en yakın olandan başlıyoruz. Havaalanına girer girmez sola gidin ve hangarın yanından geçin. Güneye doğru ilerlemeyi sürdürün ve sarı rampaları geçer geçmez sola bakın. Burada taşınabilir bir merdiven olduğunu göreceksiniz. İlk zıplayışımızda kullanacağımız rampa bu. Kendinizi merdivenle aynı hizaya getirin ve arkanızı dönerek mümkün olduğunca uzaklaşın. Zıplamamız gereken boşluk çok büyük, bu yüzden mümkün olduğunca fazla hıza ihtiyacımız olacak. Tüm hızınızla rampaya girin ve karşı taraftaki binanın çatısına inin. Daha önceki zıplayışların aksine, bu zıplayışın başarılı sayılması için çatının üzerine mükemmel bir iniş yapmanız gerekiyor, duvara veya köşelere denk gelerseniz zıplayış başarılı olmayacak.



Unique Jump 23

Havaalanına giden yolu önceki zıplayışlardan biliyor olmalısınız. Havaalanına ulaşın sola gittiğinizde hangarı geçin ve kuzeydoğudan güneybatıya doğru uzanan düzlüğe gelin. Burada yükselen iki tane rampa bulunuyor, sizin

kullanmanız gereken sol taraftaki. Burası uçakların kalkış pisti olduğundan hızlanmak için yeterli mesafeyi rahatça yakalayabilirsiniz. Tüm hızınızla soldaki rampaya girince çitleri aşacak ve yola ineceksiniz. Bu zıplayışın mesafesi oldukça uzun ama hız bakımından sorunuz olmayacağından diğerlerine nazaran oldukça basit.



Unique Jump 25

Geçen zıplayıştaki yere tekrar geri dönün ama bu sefer uçağın altından geçtikten sonra bir süre daha ilerleyip sağa dönün. Biraz daha gidince başka bir merdiven gözünüze çarpmak. Yine tüm zıplayışlarda

olduğu gibi arkanızı dönüp merdivenden iyice uzaklaşın. Bu sefer de yolcu tüneline aşmanız gerekiyor ama yan tarafına çarpsanız bile bu zıplayış geçerli sayılıyor.



Unique Jump 27

Bu seferki zıplayışımız için kullanacağımız rampayı havaalanının merkezindeki radarın yakınında bulacağız. Tüm pistlerin birleştiği yer olduğundan herhangi bir piste çıkıp güneye veya güneybatıya doğru ilerlerseniz buraya ulaşırsanız. Kırmızı radarın etrafından döndüğünüzde, radarın kuzeydoğusunda sarı bir tabela göreceksiniz. Zıplamak için kullanacağınız rampa işte o tabella, ama zıplayışın başarılı olması için açığı çok doğru tutturmanız gerekiyor. Ulaşmanız gereken hedef radarın alt kısmının üst köşesi (çok açıklayıcı oldu :). Eğer çatıya çarpsanız zıplayış geçerli sayılmayacaktır.



Unique Jump 29

Screw This dükkanının hemen kuzeyindeki yolu takip edin ve ilk aralıktan sola dönerek yolu batıya doğru geçmeye başlayın. Yine ilk sağa dönün ve kuzeye doğru gitmeye başlayın. Biraz ilerlediğinizde sağ tarafınızda garajlar görmeye başlayacaksınız. Yan tarafında "Parking" yazan sarı binaya gelmeden hemen önce bir ara sokak göreceksiniz. Burada ilerlediğinizde

ise sizi bir çatıya çıkaracak olan rampayla karşılaşacaksınız. Çatıya çıktığınızda yeni bir rampa göreceksiniz. Henüz asıl zıplayışı gerçekleştireceğimiz rampaya ulaşmadık ama asıl zıplayışı düzgün yapabilmek için bu rampada yapacağımız zıplayışa da çok dikkat etmeniz gerekiyor. Yüzünüzü tamamen güneye doğru dönün ve rampadan zıplayın, yere değdiğiniz anda tekrar gaza basın, böylece başka bir rampanın üzerine ineceksiniz. İşte asıl rampamız bu, çatıyı aşmamız için hıza ihtiyacımız olacağından ilk rampadan mümkün olduğunca güzel bir şekilde bu rampaya inmeniz gerekiyor.



Unique Jump 24

Tekrar havaalanındayız. Bu sefer havaalanına girer girmez düz ilerleyin ve uçağı geçin. Hemen sağ tarafta bir merdiven göreceksiniz. Merdivenle aynı hizaya gelince arkanızı dönün ve merdivenden mümkün olduğunca uzaklaşın. Arkanızı dönün, yol boyunca gazi sonuna kadar kökleyin ve merdivene tırmanın. Bu zıplayışın başarılı sayılması için yolcuların uçağı binmek için kullandıkları tünelin üzerinden geçebilmelisiniz.



Unique Jump 26

25. zıplayışı tamamladıktan sonra batıya doğru gidin ve kuzey güney hattı boyunca uzanan piste ulaşın. Biraz güneye gidince sol tarafta yeni bir merdiven göreceksiniz. Bu seferki zıplayışımızı sağlayacak rampa bu işte. Geçen zıplayışta olduğu gibi bundan da tünele çarpsanız bile zıplayış başarılı sayılıyor, ama zıplayışı bir arabayla yapıyorsanız bu durumda büyük bir ihtimalle arabanız ters dönecek. Bu yüzden bu atlayışı motor kullanarak yapmanız çok daha mantıklı.



Unique Jump 28

Yine aynı yolları kullanarak radara ulaşın. Bu seferki hedefimiz radarın güneybatısında bulunan merdivenler. Merdivenleri gördüğünüzde geri çekilin ve uzunca bir mesafe hızlandıktan sonra tırmanıp karşı tarafa atlayın. Burada elbette radarın üzerinden atlamanız gerekmiyor, yapmanız gereken çim alana kadar ulaşmak (ve bunu da mümkün olan en uzak yere inerek yapmak). Bu zıplayışı da tamamladığınızda havaalanı zıplayışlarını tamamlamış olacaksınız. Bundan sonra merkez nokta olarak yine Screw This dükkanını kullanacağız.



Unique Jump 30

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından çıkın ve sağa dönerek yolu güneye doğru takip etmeye başlayın. İlk aralıktan sağa dönün ve tekrar sağa dönerek yola çıkın. Biraz ilerleyince sol tarafta bir sokak daha göreceksiniz. Bu

sokaktan yukarı çıkıp en tepeye ulaştığınızda durun ve yönünüzü doğuya çevirin. Henüz rampayı göremiyorsunuz ama yine de hızlanın ve yolun sonuna ulaşırken hafifçe sola doğru dönün. İşte kullanmanız gereken rampa karşınıza çıktı. Zıplayışın başarılı olması için Pay & Spray'in yan tarafına veya çatısına vurmanız gerekiyor. Bunu da en kolay bir motor kullanarak yapabilirsiniz.



Unique Jump 31

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından çıkın ve sağa dönerek güneye doğru ilerleyin. İlk aralıktan sağa dönün, tekrar sağa dönerek yola çıkın. Yol boyunca ilerleyin ve ikinci aralıktan sola dönün. Biraz ileride sağ

tarafta rampayı göreceksiniz. Burada mesafe pek uzun olmadığından oldukça hızlı bir araba veya motor kullanmanız gerekecek. Rampayla aranızda yeterli mesafeyi koyduktan sonra hızlanın ve rampaya girin. Amacınız yolun karşı tarafındaki otobüsü geçmek. Genellikle ilk bir iki sefer de başarısız olunabiliyor, cesaretinizi kaybetmeden tekrar deneyin.



Unique Jump 32

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından kuzeye doğru gidin ve üçüncü aralıktan sola dönün. Bu yolu takip edin ve ilk aralıktan sola dönün. Bir gidince sol tarafta bir ara sokak bulacaksınız. Bu ara sokakta gördüğünüz gibi

tahta rampalar var, geri çekilin ve hızınızı alarak binaların arasındaki bu rampalara girin. Amacınız karşı taraftaki çatıda bulunan tabelaya çarpmak, ama elbette müthiş bir uçuşla bu tabelayı bile geçebilirsiniz.



Unique Jump 33

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından kuzeye doğru ilerleyin ve yolun sonuna kadar gidin. Ammu-Nation'a ulaşmadan hemen önce yolun sağ tarafından merdivenler göreceksiniz. Bu merdivenlere yeterli bir

hızlı girip uçtuğunuzda Ammu-Nation'ın çatısına ineceksiniz. Bu merdivenlere araba kullanarak çıkmanız mümkün olmadığından bir motor edinmeye bakın. Diğerlerine göre oldukça basit bir zıplayış bu.

Bundan sonraki 3 zıplayış Film Stüdyosu için aldığınız G-Spotlight görevi sırasında (veya görev sırasında yapmadıysanız bu görev bittikten sonra) yapılabiliyor. Son üç zıplayışın resmi yoktu, ben de henüz bu göreve gelmediğim için resimleri kendim alamadım. Yine de size yerlerini tam olarak anlatmaya çalışacağım.

Unique Jump 34

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından kuzeye doğru ilerleyin ve ilk aralıktan sağa dönün. Bu yolu takip edin ve sola doğru dönün. Yine kuzeye doğru ilerlerken sol tarafta bir sokak göreceksiniz. Onu geçin, sonraki binanın hemen ardından geniş bir alana ulaşacaksınız. Bu binanın hemen yan tarafında bir merdiven bulunuyor. Merdivenleri kullanarak en üste çıkın. Yukarıya çıktığınızda sola bakarsanız pencereler ve açık bir kapı göreceksiniz. Kapıdan içeri girin ve sağ taraftaki asansöre binin. Bu asansör sayesinde oyunda çıkabileceğiniz en üst noktaya ulaşmış olacaksınız. Üst kata geldiğinizde arkanızı dönün ve duvara doğru gidip sola dönün. Tekrar sola döndüğünüzde iki tane pencere göreceksiniz. İşte yapmanız gereken zıplayış karşınızda duruyor. Bu pencerelerden birini kullanarak camdan çıkmanız ve karşı taraftaki tünelin imreniz gerekiyor. Zaten pencerelerden doğru biçimde çıkarsanız ineceğiniz başka bir yer olmadığını göreceksiniz. Doğru yaptıysanız tamamlamak için geriye iki tane zıplayışınız kalmış olacak.

Unique Jump 35

Bu zıplayışı yapmak için 34. zıplayışta üzerine indiğiniz tünelde bulunmanız gerekiyor. Eğer yanlışlıkla aşağı falan indiyse tekrar bir önceki zıplayışta anlatılan yerleri geçin ve o zıplayışı tekrar yaparak tünelin üzerine inin. Tünelin üzerindeyken koridorun sonuna kadar ilerleyin ve sola doğru atlayın. Hemen aşağıdaki bir çatının üzerine inmiş olacaksınız. Bu çatının kenarlarından birinde duvar olmadığını göreceksiniz, buradan atlayarak bir sonraki çatıya ulaşın. Bu çatıda ise geniş bir rampa göreceksiniz, makul bir hızla bu rampaya girin ve karşıdaki hastanenin çatısına ulaşın. Eğer rampaya çok hızlı girerseniz çatıyı iskalatır ve aşağı düşersiniz. Çatıda sola doğru ilerleyin ve kenara geldiğinizde sağa doğru dönün. Karşınızda rampayı görüyor olmalısınız. Burada mümkün olduğunca hızlanın ve rampaya girerek karşı çatıya ulaşın. Eğer zıplayışı başarıyla tamamlayamazsanız tüm bu işlemleri en baştan yapmanız gerekecek.

Unique Jump 36

35. zıplayışta anlattığımız işlemleri tekrar yapın, ama bu sefer hastanenin yanındaki çatıya indiğinizde yukarı çıkın ve kuzeydeki çatıya geçmenizi sağlayacak rampadan zıplayın. Oraya ulaştığınızda geriye doğru gidin ve yine rampa sayesinde boşluğa geçin. Yine ilerlemeye devam edin ve bu sefer yüzünüzü kuzeye doğru dönerek oradaki rampadan zıplayın. Tekrar doğuya giden rampayı kullanarak bir sonraki çatıya geçin. Gördüğünüz gibi bu zıplayışı gerçekleştirmek için

bir sürü ufak zıplayış yapmamız gerekiyor. Ama artık bu son çatıya da ulaştığınıza göre olur da aşağı düşerseniz yan tarafta açılmış olan merdivenleri kullanarak tekrar buraya dönebilirsiniz.

Bundan sonra birkaç çatı boyunca daha rampaları kullanarak zıplayacaksınız. Zaten indiğiniz her çatıda sadece bir rampa olduğundan şaşırmanız mümkün değil. En sonunda oldukça uzun bir çatıya geleceksiniz. İşte bu çatı en son zıplamanın yapılacağı yer. Çatının en ucunda durun ve rampaya tam gaz girin. Böylece karşıdaki çatıya ulaşacak ve tüm Unique Jump'ları halletmiş olacaksınız.

Elbette Vice City'i %100 ile tamamlamak için tüm bunları yapmanız yeterli değil. Ama diğer görevlerle karşılaştırırsak (ki bunlar arasında üç tane uzaktan kumandalı araçları kullanarak yapmanız gereken görev, satın alınan gereken yedi farklı bina, satın alıp görevlerini tamamlamanız gereken sekiz farklı işletme, üç tane özel stadyum görevi, soymanız gereken 15 dükkan, tamamlamanız gereken bir sürü ambulans, pizza dağıtımını, itfaiye görevleri falan var) bunlar sayıları ve bulunma zorlukları itibarıyla çok daha zor diyebiliriz. Sonuçta ambulansa bindiğinizde nereye gideceğinizi biliyor olacaksınız ama istatistiklerinize bakıp da 100 paketten 98'ini bulduğunuzdu görürseniz, diğer ikisini nerede unuttuğunuzu düşünerek kafayı yiyebilirsiniz. Bu bakımdan sanırım bu rehber size biraz da olsa yardımcı olmuştur. Gelecek ay daha iyi bir oyunla görüşürüz (çıkın artık Broken Sword 3, Greyhawk ve Lionheart!!). Farewell!

hilekâr

Hile yapmayıp kapakçıkları kesip bize yollayan ilk beş okurmuza bir adet Tuna Şentuna veriyoruz.

X2: Wolverine's Revenge

Hileyi aktif hale getirmek için ana ekrana gidip sırasıyla; yumruk, his (Enter), yumruk, his, yumruk, his, yumruk ve yumruk tuşlarına basın. Eğer bu işlemi doğru olarak yaparsanız bir ses efekti duyacaksınız. Tekrar; yumruk, his, yumruk, his, yumruk, yumruk, his, yumruk ve yumruk tuşlarına basın. Bir ses daha duyacaksınız. Bu sesi duyduktan sonra eğilme tuşuna basın. Eğer bu işlemleri doğru bir şekilde yaparsanız, ana ekranda bölümlerin tamamı seçilebilir hale gelecek ve oyunu durdurduğunuz zaman bir hile ekranı açılacak.



Tropico 2: Pirate Cove

Oyun sırasında CTRL ve SHIFT tuşlarına aynı anda bastıktan sonra aşağıdaki kod'lardan birini girin.

Kod	Sonuç
booty	2000 altın.
timber	Ağır hareketler.
britinv	İngiliz saldırısı.
frenchinv	Fransa saldırısı.
loseit	Oyunu kaybetme.
winit	Oyunu kazanma.
goape	Çılgın korsanlar.
goforit	Tutuklular hapisaneden kaçmaya çalışır.
spaininv	İspanya saldırısı.
freebuild	Normal bina kurallarını devre dışı bırakır.
normbuild	Normal bina kurallarını aktif hale getirir.



Blitzkrieg

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
@Password(\"Panzerklein\")	Hile mod'unu aktif hale getirir.
@God(0,1)	God mod.
@Win(0)	Savaşı kazanma.



Jurassic Park: Operation Genesis

1. \\jprog\data dizinindeki constant.ini dosyasını bulup bu dosyayı herhangi bir text edit'leme programıyla açın. Daha sonra aşağıdaki değerleri istediğiniz gibi değiştirin (aşağıdakiler varsayılan değerlerdir, başlangıç paranızı değiştirmek istiyorsanız 60000 yerine farklı bir rakam yazın).

GAMEMONTHS_TO_ACTUALSECONDS = 300;
 GAMEWEEKS_TO_ACTUALSECONDS = 75;
 GAMEDAYS_TO_ACTUALSECONDS = 10;
 MaxDinoPopulation = 60;
 ParkStartPlayerMoney = 60000;
 ParkMaxEntryFee = 5000;
 ParkMaxPopulationCap = 100;

2. Takım sayısını artırmak için \\jprog\data\ dizinindeki constant.ini dosyasını herhangi bir text edit'leme programıyla (Notepad vs) açıp aşağıdaki satırı bulun.

FossileHuntStartNumTeams FossileHuntMaxNumTeams

Bu satırdaki değerleri 99'la değiştirin ve...

FossileStorageMaxItems

... Satırını bulup 16 olarak değiştirin.

Goosebumps: Attack of the Mutant (ipuçları)

1. Beşinci katta tavandan gelen canavarı yenmek için koridorun sonundaki sağdaki odaya girin. Buradaki çekici alın ve canavara saldırın.
2. Yeşil Ev'deki canavarı yenmek için arıların içeri girmesini sağlayan kapıyı açın.
3. Pembe flamingo'yu yenmek için, çukurda mahsur kaldığınız zaman iri farenin kuyruğunu tutun. Fare sizi kurtaracak. Daha sonra kaçmak için onu izleyin.

Street Rod 2

Herhangi bir araba alın ve onu aldığınız fiyata satmaya çalışın. Alıcılar daha düşük bir fiyat teklif edecek. Reddedin ve tekrar deneyin. Bu defa alıcılar daha yüksek bir fiyat teklif edecek. Bunu da reddedin ve daha sonra arabanızı 22.001 dolara satın.



1830 Railroads And Robber Barons

Hile mod'unu aktif hale getirmek için oyun sırasında kneelbeforeme yazın. Kod'u doğru girdiğinizi belirten bir ses duyacaksınız. Sesi duyduktan sonra F11'e basın ve aşağıdaki kod'lardan birini girip yeniden F11 tuşuna basın.

Kod	Sonuç
-G	Ekstra altın
-0103	Kadın veya erkek.
-0110	İnek.
-C	Son yarattığınız objeyi kopyalar.
- [Ctrl] + [F6]	Tam harita.



Postal 2

Shift ve @ tuşlarına aynı anda, veya (bazı sistemlerde) sadece é tuşuna basarak konsol penceresini açın. Hile mod'unu aktif hale getirmek için Sissy yazın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
Alamode	God mod.
PayLoad	0 anda elinizde bulunan silahlar için cephane.
IAmSolame	Silahların tamamı, cephane ve dayanıklılık.
JewsForJesus	Para.
Jones	Sağlık.
IAmTheOne	Catnip.
LotsAPussy	Kedi.
BlockMyAss	Zırh.
IAmTheLaw	Polis giysisi.
Healthful	Tam sağlık ve birkaç orta boy sağlık paketi.
RockinCats	Herhangi bir silahı kediye çevirir.
IFeelFree	Hayalet mod'u



Delta Force:Black Hawk Down (demo)

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve belirtilen kod'lari girin.

Sonuç	Kod
Cephaneyi yeniden doldurur.	fc1ef2ed
Sınırsız cephane.	3cfe170c
Ekstra sağlık.	91d428aa
Görünmezlik.	43b24753



Anco's Energizer

Bölüm kod'ları:

- LAH0KCVHST6
- LSNAUB600M1
- LC29NQVKIHB
- LI9DEBLSNAO
- LBXZOWIFXVS
- LPEWX9AZ816
- LCG08YCP8EL
- LEGL5R9ZPFA



Devastation

Konsolu açın ve aşağıdaki kod'lari girin.

Kod	Sonuç
ghost	Hayalet mod'u.
god	God mod.
allammo	999 cephane verir.
walk	Normal mod'a geçiş yapar.
dopefish	Dayanıklılık, silah ve para verir.



Steel Tide

Oyun sırasında Enter'a bastıktan sonra aşağıdaki kod'lari girin. following codes:

Kod	Sonuç
/slap	180 derecelik dönüş.
/giveal	Tüm silahlar.
/godmode	Yenilmezlik.
/suicide	İntihar.
/easy	Kolay düşmanlar.
/dead	Gemileri öldürme.
/hard	Zor düşmanlar.



04X - Alien Eliminator

Hile mod'unu aktif hale getirmek için; Q, E ve T tuşlarına aynı anda basın. Daha sonra aşağıdaki tuşları veya tuş kombinasyonlarını deneyin.

Tuş	Sonuç
I	Yenilmezlik.
U	Yenilmezliği devre dışı bırakır.
A + S + D + F + G	Silah seçme.
N	Bölüm atlama.
W + R + Y	Hile mod'unu devre dışı bırakır.

Cutthroats:Terror on the High Seas

\data\econ dizininin içindeki PlayConsum.txt dosyasını Notepad'le açarak değerlerin hepsini aşağıdaki gibi 0 olarak belirleyin.

Sup Weight(lbs) Per person
Food 0
Fruit 0
Pork 0
Rum 0

Bu hile istediğiniz kadar uzağa gitmenizi sağlayacak.



Enter The Matrix

Hack ekranına gidin ve Cheats ekranına girin. Daha sonra aşağıdaki kod'lari yazın.

Sonuç	Kod
Tüm silahlar ve ateş gücü.	0034AFFF
Bonus test bölümü.	13D2C77F
İki kat daha fazla hız.	FF00001A
Düşmanlar sizi farketmez.	0034AFFF
Düşmanlar sizi duymaz.	FFFFFFF1
Sınırsız cephane.	1DDF2556
Sınırsız focus.	69E5D9E4
Görünmezlik.	1DDF2556
Sınırsız sağlık.	4516DF45
Düşük yerçekimi.	BB013FFF
Multiplayer dövüş.	D5C55D1E
Sessiz mod.	FFF0020A
Taksi sürücüsü.	D5C55D1E
Turbo mod.	7F4DF451
Drainage Canal	0ROP JXTRR10
North Concourse	DROP PNSRZ10
Airport Tunnel	DROP RKHMS10
2nd Floor West	DROP JDZMT10
Courtyard	DROP ZKHBD10
Skyscraper	DROP RHFTQ10
Warehouse	DROP ZSZOH10
Transformer	DROP JDHQL10
2nd Floor PO Boxes	DROP B1AXXF2



hilekâr

- Fırat hile yapıyormuş biliyor musunuz?
- Vay adi, sen şu meşe odununu kap, ben de kahveyi toplayıp geleyim.

Treasure Planet

Aşağıdaki hilelerin tamamı ana ekranda girilecek.
Yenilmezlik L2, Kare, L1, Daire, R2, Kare, L1, Daire.
Uçan kamera L1, Aşağı, R1, R2, Aşağı, L2, Yukarı.
Bölüm seçme R2, Sol, Sağ, R1, L1, Yukarı, Aşağı, L2.
Sınırsız tüfek mermisi Kare, L1, R1, Yukarı, Daire, L2, R2, Aşağı.
FMV galerisi Daire, L2, Sol, R1, R2, Sağ, L1.
Debug Sol, L1, L1, Sağ, R1, R1, Yukarı, Aşağı.



Zone of the Enders: The 2nd Runner

Farklı sonuçlar Oyunu tamamladığınızda farklı bir son görmek istiyorsanız; A, S ve SS rating'lerinden birini alın.
Vic Viper'in görevi \Zodarius\' görevini açmak için, Boss Battle mod'unda Vic ile savaşın. Savaş sırasında oyunu durdurup Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1, R1.
Ken Ken'i yerden almak yerine onu iki defa lava atın. İkinci atışınızda lavın çok sıcak olduğunu söyleyecek ve tankı değiştirecek.
Yeni kareler Yeni eşyaları açmak için oyunun tamamını bitirin. Eşyaları tek kişilik veya multi oyunlarda kullanabilirsiniz.
Zoradius power-up Oyun sırasında \Zoradius\'u çağırıp oyunu durdurduktan sonra Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1, R1.



Mobile Light Force 2 (İpucu)

Karakter renklerini değiştirme Character Selection ekranına gidin ve herhangi bir karakterin üzerinde, karakteri seçmeden durun. Daha sonra Yukarı ve Aşağı tuşlarına basarak istediğiniz rengi seçin.



NBA Street Vol 2

Aşağıdaki hilelerin tamamı pickup mod'unda, Enter Codes Now denildiği zaman girilecek.
Hızlı oyun L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Daire, Üçgen, Kare tuşlarına basın.
Koca kafa mod'u L1'de basılı tutarken sırayla Daire, Kare, Kare, Daire tuşlarına basın.
Kolay iki sayılık atış L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Daire, Kare, Üçgen tuşlarına basın.
Zor iki sayılık atış L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Kare, Daire, Üçgen tuşlarına basın.
Efsaneler L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare tuşlarına basın.
Sokak çocukları L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Üçgen, Daire, Kare tuşlarına basın.
Sınırsız turbo L1'de basılı tutarken sırayla Kare, Kare, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın.



Clock Tower 3

Oyunu tamamlayın ve aynı save'le yeni bir oyun başlatın. Anahtarı kullanın ve Alyssa'nın dolabı açılınsın. Burada beş yeni giysi bulacaksınız.
Film oynatıcısı Oyunu tamamladıktan sonra ana ekranda Theater seçeneği açılacak. Theater ekranında R1'e basın.

Commandos 2: Men of Courage

Normal zorluk derecesi için bölüm kod'ları:

1. xhgdR
2. wkuc4
3. ysm5l
4. b7d8f
5. 3ghsL
6. azLmI
7. Jahsg
8. un63a
9. vaz2p
10. 9tt5w



X2: Wolverine's Revenge

Hileler ana menüde girilecek.
Cerebro dosyaları Üçgen, Daire, Üçgen, Kare, Kare, Kare, R1 + R2.
Tüm kıyafetler Üçgen, Daire, Üçgen, Kare, Kare, Kare, L1 + L2.
Debug menü Üçgen, Üçgen, Daire, Daire, Kare, Kare, Daire, Daire, L1 + R1 + L2 + R2. Bu tuşlara bastıktan sonra pause ekranına gidin. Debug menüsünün aktif hale geldiğini göreceksiniz.
Tüm bölümler Üçgen, Daire, Üçgen, Kare, Üçgen, Daire, L1 + R1.



Amplitude

Blurry mod Oyun sırasında R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3 tuşlarına sırasıyla basın.
Gem Oyun sırasında X, X, Sol, Sol, R3, R3, Sağ, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.
Tunnel mod Oyun sırasında L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3 tuşlarına sırasıyla basın.
Maymun kafası içinde notları çevirme Oyun sırasında L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3 tuşlarına sırasıyla basın.

DOSYA KONUSU

Radeon'un Dönüşü

Geçen ay GeForce FX'e kaptırdığı performans liderliğinin hemen ardından ATI yeni kartları ile karşımızda. Bakalım tahtını geri alabilecek mi?

sayfa 98



Haberler

DVD'ler kendini imha ediyor, Playstation avuş içine geliyor, işlemci fiyatları düşüyor. Hepsi haberlerde.

Test

Radeon'un Dönüşü

Bu ay ATI'nın son 3 kartı Radeon 9200/9600/9800'ü derinlemesine test edip piyasadaki GeForce FX'ler ile karşılaştırdık. Hangi kartın performansı daha iyi testimizde görebilirsiniz. Ayrıca bu ay bir sürprizimiz var. Merakla beklenen Doom III'ün Alpha versiyonunu testlerimizde kullandık.

Radeon 9200 / Radeon 9600 PRO / Radeon 9800 PRO
GeForce FX 5200 / GeForce FX 5800 Ultra

incelemeler

SounBlaster Audigy 2

Creative'in yeni ses kartını geçte olsa inceledik. Bakalım ilk versiyona göre arbları neler.

Chieftec Matrix Bigtower

Bu ay sizin için muhteşem bir kasa yakaladık. Masanızın üzerinde bu mini gökdeleni yeriniz varsa incelememizi kaçırmayın.

sf 96

Freecom Beatman

Freecom'un sevimli ve becerikli MP3 çaları bizi etkiledi. Bakalım siz de sevecek misiniz?

Creative Inspire 6600

Creative'in yeni hoparlörü Audigy 2 için tasarlanmış. Bu ilk 6.1 hoparlör incelememizi aynı zamanda.

ez's zone

Benchmarklama Sanatı 2

Eode sisteminizi test etmenin yollarını anlatan yazı dizimiz kaldığı yerden devam ediyor.

donanım pazarı

Fiyatlar düşmeye devam ederken Level'in önerdiği sistemlerde upgrade oluyor. Listelerdeki değişikliklere mutlaka göz atın.

teknik servis

Yine bir birinden zor sorularınıza bir birinden aydınlatıcı cevaplar verdik. Ama Jesuskane'in hali harap, biraz hal hatır sorun canım.

sf 105

sf 105

sf 106

sf 107

sf 108



SOUND BLASTER AUDIGY 2



CHIEFTEC MATRIX BIG TOWER



CREATIVE INSPIRE 6600

Donanım Giriş

Bu ayın konusu hem bana hem de tüm oyunculara yapılmış büyük bir hainlik. Yıllardır ekran kartlarını test ediyor ve en iyisinin hangisi olduğunu size söylemeye çalışıyoruz. Sizler de bizim tavsiyelerimize göre bu ürünleri satın alıyorsunuz. Ama yıllardır süren bu güzel ilişkiye bu ay NVIDIA ve ATI gölge düşürdü. Futuremark'ın yaptığı açıklamaya göre her iki üretici de 3DMark2003 skorlarını yüksek göstermek için sürücülerinde hileye başvurdu. Neyse ki Futuremark bizi zamanında uyardı ve bu ay ki testimizi baştan aldık. Zaten bu konuyla ilgili böiümün içinde de bir dolu detay bulacaksınız. Ha unutmadan... Seni seviyoruz Futuremark.

kendini imha eden DVD virüs dersleri

Sevimli karakterler yaratmasıyla meşhur Disney bu sefer yeni bir teknoloji ile karşımızda. Disney'e ait olan Buena Vista Entertainment, Ağustos ayında başlatacağı pilot çalışma ile kendini imha eden

DVD'ler sürece piyasaya. Özel bir kimyasal kullanılan bu DVD'ler paketten ilk çıktığında kırmızı renkli iken yavaş yavaş kararıyor ve ikinci günün sonunda tamamen okunmaz hale geliyor. Bu DVD'ler kiralama fiyatına

satılacak. Böylece istediğimiz filmi geri götürme, depozito gibi dertler olmadan kiralayabileceğiz. Hem de sadece kiralama yapılan yerlerden değil istediğimiz yerden alabileceğiz. Pilot uygulama ile piyasaya sürülecek ilk DVD'ler de Signs ve The Recruit. İkisinin de arşivlik filmler olmadığını düşününce yerinde bir karar.

Kanada'nın saygın üniversitelerinden Calgary Üniversitesi, bilgisayar virüsleri üzerine bir sınıf açtığını duyurdu. Temelde amaç öğrencileri anti-virüs programcılığı konusunda geliştirmek olsa da bu sınıfta gerçekten virüs yazmak öğretilecek. Dersi başarı ile bitiren öğrenciler virüs, trojan ve worm yazmak konusunda uzmanlaşmış olacaklar. Öğrencilerden kaçısı sonunda virüslerle mücadeleyi, kaçısı virüs geliştirmeyi iş edinir bilemiyoruz. Ama en azından Kanada menşei bir virüs bilgisayarımızın canına okuyunca kapısını çalacak bir adresimiz oldu.



işlemci fiyatları düşüyor

Bu ayın en sevindirici haberi hem Intel hem de AMD'nin işlemci fiyatlarını düşürmesi. Intel Celeron fiyatlarını %6 - %18 oranında düşürdü.

Böylece binlik paketlerde 2.4GHz Celeron'un fiyatı 84\$'a düştü. AMD ise 3000+ ve altındaki tüm işlemcilerde %6 ila %31 oranında fiyat düşürdü. Böylece binlik paketlerde 2400+ Athlon XP 84\$, 2800+ Athlon XP 180\$, 3000+ Athlon XP ise 265\$'a düşmüş oldu. Özellikle Athlon XP'lerdeki fiyat düşüşü göz yaşartan cinsten. Bu düşüş etkisini bizde tam olarak hissettirmede ama ay sonuna dek işlemciler bir hayli ucuzlanmış olacak.

msve nvidiada hadayakın

Xbox'ın ardından Microsoft ve NVIDIA yeni bir anlaşma daha imzaladı. Buna göre WinXP'nin Media Center Edition'ü ile piyasaya sürülecek tüm PC'ler NVIDIA ekran kartına sahip olacak. Elbette buna PC üreticilerinin ne diyeceğini bilemiyoruz.



vayhaingator!

Harvard üniversitesi, Spyware olmakla suçlanan reklam programı Gator üzerine bir araştırmanın sonuçlarını kamuoyuna sundu. Buna göre Gator, Google'da yapılan aramalara kadar tüm web aktivitesini takip ediyor. Gator özellikle "yüksek kolesterol", "kilo verme", "cinsel güç", "doğum kontrol" gibi keimimleri avlayarak kullanıcıları bunlarla ilgili reklamlara boğuyor. Araştırmaya göre Gator'un kullanıcılar üzerindeki takibi, FBI'nin sistemini bile gölgede bırakıyor.

donanım dünyasından kısa haberler

bakanı arabanın camından çıkardılar
Routers'in geçtiği bir habere göre arabasının bilgisayarını kitlenen Tayland ekonomi bakanını içeride hapis kaldı. Tüm çabalar sonuçsuz kalınca korumalar aracın camını kırarak bakanı çıkarmak zorunda kaldılar. Ancak bilgisayarını kitlenen aracın lüks bir BMW olması kimseyi şaşırtmadı. Çünkü geçen sene BMW ve Microsoft, yeni modellerde Windows CE kullanılmasını öngören bir anlaşma imzalamıştı.

geforce fx 5900 NVIDIA, bekleneni veremeyen ve çok geç gelen GeForce FX 5800 ile kaybettiği pazarı yakalamak için sıkı bir çalışma içindeydi. Nihayet bu ayın ortalarında çalışmalar meyvesini verdi ve firma GeForce FX 5900'ü resmi olarak duyurdu. NVIDIA, FX

5800'de yapılan hatalardan ders çıkarmış görünüyor. Öncelikle o devasa soğutucu atılıp yerine daha efendi ve muhtemelen daha az gürültülü bir soğutucu konmuş. Gerçi hala AGP'ye ek olarak bir de PCI slot kullanılıyor. FX 5800'ün en büyük eksisi olan 128-bit hafıza yolunun yerine 256-bit hafıza yolu kullanılmış. Bu sayede daha yavaş RAM'lere sahip olsa da



ie'de bug bitmez



Internet Explorer'da yeni bir bug bulundu ki, asrın bug'ı olmaya aday. Bir html sayfasına sadece <input type crash> yazın ve save edin. Çalıştırmaya kalkarsanız Internet Explorer çöküyor. Aslında burada "crash" yerine ne yazarsanız yazın sonuç değişmiyor.

nvidia ve ati hiley yapıyor

3DMark serisi test yazılımları ile haklı bir üne sahip olan Futuremark Mayıs sonunda ekran kartı sürücülerinin, 3DMark2003'ü yanılarak yüksek skor verdiğini açıkladı. Her şey 3DMark 2003'ün beta programında yer alan bir web sitesinin tesadüfen farketildiği



testler sonucu durum çok daha net olarak ortaya çıktı. Yamadan sonra performansta %20'yi geçen düşüşler oluyordu. İşin daha da ilginç yanı ATI kartlarının testlerinde de daha az olsa da ciddi düşüşler vardı. Henüz ne ATI ne de NVIDIA durum hakkında resmi bir açıklama yap-

mış değil. Ancak isim vermeyen yetkililerin yaptığı bazı açıklamalar Internet'te dolaşiyor. Yazılanlara göre NVIDIA'dan bir yetkili bunun sadece sürücülerdeki bir bug'dan kaynaklandığını açıkladı. Bu çok komik bir açıklama çünkü Futuremark'ın ortaya koyduğu deliller kesin unsurunu açıkça gösteriyor. ATI'den isimsiz bir yetkili ise söylenene göre durumu kabul etti ve bir sonraki sürücülerde bu hileye varan optimizasyonların kaldırılacağını söyledi. Söz konusu yama ve hilelerle ilgili teknik bilgiler için www.futuremark.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

Bunun üzerine Futuremark web sitesinden hemen bir yama yayınlandı. Herhangi bir ekran kartı sürücüsünün 3DMark2003'ü tespit etmesini engelleyen bu yama ile yapılan

resmi bir açıklama yapmış değil. Ancak isim vermeyen yetkililerin yaptığı bazı açıklamalar Internet'te dolaşiyor. Yazılanlara göre NVIDIA'dan bir yetkili bunun sadece sürücülerdeki bir bug'dan kaynaklandığını açıkladı. Bu çok komik bir açıklama çünkü Futuremark'ın ortaya koyduğu deliller kesin unsurunu açıkça gösteriyor. ATI'den isimsiz bir yetkili ise söylenene göre durumu kabul etti ve bir sonraki sürücülerde bu hileye varan optimizasyonların kaldırılacağını söyledi. Söz konusu yama ve hilelerle ilgili teknik bilgiler için www.futuremark.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

konsol dünyasında hareket var avuç içinde playstation

Bu ay konsol dünyası bir hareketli ki sormayın. Sony PlayStation 2'nin yeni dış tasarım versiyonunu bu ay piyasaya süreceğini duyurduktan sonra eldeki eski kasa PS 2'leri eritebilmek için PS 2 fiyatını Amerika'da 179\$'a indirdi. Yeni tasarım çıkınca fiyat tekrar 199\$'a çıkacak ama beraberinde ücretsiz network adaptörü gelecek. Sony'nin bu fiyat düşüşüne cevap vermek zorunda hisseden Microsoft da hemen Xbox'ın fiyatını 179\$'a indirdi. Gerçi Sony tekrar fiyat yükselteceği için çok da gerekli değildi bu hareket ama oyunculardan yakınan olmadı elbette.

Ayın konsol cephesindeki en büyük bombası ise Sony'nin avuç içi bir Playstation versiyonunu



piyasaya süreceğini duyurmasıydı. Zaten PS 2 ile rekabette zorlanan GameCube yüzünden hisseleri sürekli düşen Nintendo, şimdi GameBoy Advance'in karşısında da bir Playstation görünce bakalım ne yapacak. Bu arada Nokia da N-Gage için kesin piyasaya çıkış tarihini Kasım 2003, fiyatı ise 299\$ olarak açıkladı. Yıl sonuna doğru ortalık oldukça şenlenecek.



kazaadownload rekoru kırdı

Her geçen gün p2p yazılımlar daha da popüler hale geliyor. İçlerinde en popülerleri olan Kazaa geçen ay en çok indirilen yazılım rekorunu ICQ'nun elinden aldığını açıkladı. Bu

Kazaa kullanıcıları için süper bir haber. Ancak yazılım ve medyalı yasadışı olarak paylaşılan firmalar daha da derin bir endişeye düşmüş olsa gerek.

hafıza veriyolu genişliği 16GB/sn'den 27GB/sn'ye çıkmış. FX 5900 CineFX 2.0 motoruna ve ultraShadow teknolojisine sahip. FX 5900'ler Haziran ayı olarak açıklansa da muhtemelen Temmuz'dan önce piyasada olamayacak. 450MHz çekirdek, 425MHz DDR-RAM hızına sahip olması beklenen GeForce FX 5900 Ultra'nın tahmini satış fiyatı 400\$.

athlon xp 3200+ AMD bu ay Athlon XP serisindeki yeni modeli 3200+'ı piyasaya sürdü. Barton çekirdeğine sahip işlemcinin gerçek hızı 2.2GHz ve FSB hızı

400MHz. İşlemci 128Kb L1, 512Kb L2 cache'e sahip. Böylece AMD, Intel'i performans olarak da geçmiş oldu. Bir sonraki işlemci 3400+ ise yolda.

internet kaput Çoğunuz farketmiştir bir süredir Internet memleketimize uğramıyor. Cezayir'de yaşanan deprem sonrası toplam 932Mbit'lik fiber hattımız koparak dünya ile Internet iletişimimizi sekteye uğrattı. Zira geriye kala kala 200Mbit'lik bir hat kaldı. Yani İnternetimizin %80'i göçük altında kaldı. Neyse ki çoğu Internet Servis Sağlayıcı

uydu bağlantılarına yüklenerek durumu bir nebze olsun düzelttiler ve kullanıcı zorlanarak da olsa yurt dışı sitelere erişebildi. Ancak TNet kullanıcılarının özellikle de Kablonet ve ADSL kullanıcılarının hali harap. Konuştuğum herkes yurt dışından web sitesi dahi açmadığını söylüyor. Kopan hatların tamirinin 6 Haziran'dan önce mümkün olmadığı söyleniyor. Belki daha da uzayabilir. Biz de web sitelerinin açılmasını beklerken kara kara İstanbul - New York kablo hattının Cezayir'de ne işi var diye düşünüyoruz.

ATI'n NVIDIA'ya cevabı gecikmedi. Radeon 9800 PRO ve kardeşleri testte. Acaba hız krallığını geri alacaklar mı?

Radeon 9800 / 9600 / 9200

Radeon'un Dönüşü



Ekran kartları tarihinin en hızlı, en çılgın ve en kaotik dönemini yaşıyoruz. ATI ve NVIDIA altı ayda bir kart çıkarma döngüsünü falan bir yana bıraktı, hazır olan her kartı direkt piyasaya sürüyorlar. Bunun en önemli sebebi GeForce FX ile amacına ulaşamayan, NVIDIA'nın öne geçmesini sağlayacak bir çözüm araması ve ATI'nın onun önünü kesmek için elinden geleni ardına koymaması. GeForce FX 5800 henüz geçen ay piyasaya çıkmışken NVIDIA'nın sonraki model GeForce FX 5900'ü Haziran'da piyasaya süreceğini açıklaması bunun en güzel göstergesi. Çünkü bu hareket ile 6 ayda bir yeni GPU piyasaya sürme stratejisi 3 ayda bir'e dönmüş oluyor. Bu arada ATI de bir sonraki GPU'su RV 360'ın tasarımının bittiğini açıkladı. Demek ki Radeon 9900 de 3 ay sonra, belki sonbahara bile kalmadan piyasada.

Elbette hızla ve bir dolu ekran kartı çıkması teknolojinin ilerlemesi, ekran kartı performanslarının artması demek. Ama 3 ayda bir yeni ürün çıkan bir piyasadan nasıl ekran kartı alacağız? Hangi kartı seçeceğiz? Fiyatlar hiç bir zaman yerinde durmazken iyi bir fiyata mı aldık, kazık mı yedik nereden bileceğiz? Elbette çok zor işimiz. Umarım ATI ve NVIDIA kısa zamanda sağlam ürünlerle piyasada var olup, 2-3 ay da bir yeni ürün çıkartmaktan vaz geçerler. Eğer bu işi adet haline getirirlerse vay halimize.

Bu süreci en sağlıklı şekilde atlatabilmek için yeni çıkan ürünleri bol bol test edip üzerlerine bol bol yorum yapacağım sizler için. Geçen ay zaten geniş bir ekran kartı testimiz olmuştu, bu ay kaldığımız yerden aynen devam ediyoruz. Radeon'un 9200/9600/9800 modelleri bu ay piyasaya giriş yaptılar. Ben de bu arkadaşları bir kenara çekip GeForce FX'lere karşı nasıl bir performans veriyorlar bakayım dedim. Onları gelecek yılın bomba oyunu Doom III'ün Alpha versiyonu dahil zorlu benchmarklar'da koşturup bayağı bir terlettim. Muhtemelen gelecek ay GeForce FX 5900'ü aynı parkurda koşarken göreceğiz ve benim üst üste üçüncü ekran kartı testim olacak. Dışardan zevkli ve keyifli gözüküyor mu bilmem ama artık rüyalarım da bile benchmark yapıyorum, geçen gün bir büfeden "Karşarlı FX" istedim. Düşünün halimi. ATI ve NVIDIA bu işi adet edinsin, buraya yazıyorum bakın, gidip şekercilik sektörü için "Pancar'ın Dünyası" veya SEKA için "Selüloz Düşler" gibi bir dergi çıkartmayan n'olsun! Salgacılar için "Domates'in Günlüğü" bile olabilir, kaçacağım buralardan...

Kralın Kodu: R350

Neyse yakınıp, ağlaşmayı bir yana bırakalım ve işimize bakalım. Donanım bölümünü takip edenleriniz, bu testimizde öncelikli olarak incelediğimiz Radeon 9800'ün ismini son aylarda sıkça duymuşlardır. Kod ismi R350 olan Radeon 9800 artık ekran kartları içinde hız kralı ünvanının sahibi. Üstelik sadece performans değil fiyat, güç tüketimi, sessiz çalışma gibi hemen her konuda GeForce FX 5800'e üstünlük sağlıyor. Aslına bakarsanız Radeon 9800'ün piyasaya pek bir yenilik getirdiği yok. GeForce FX'in gecikmesini fırsat bilen ATI'nın Radeon 9700'ün üzerinde biraz oynayarak çok da yorulmadan geliştirdiği bir GPU bu.

Radeon 9800'ün önceki model Radeon 9700'den en büyük farkı daha yüksek saat hızında çalışıyor olması. Aslına bakarsanız Radeon 9700 zaten daha yüksek hızlara overclock edilerek çalıştırılıyordu. ATI bizim evde yaptığımız overclock'u fabrikada sorun çıkarmayacak şekilde yapıyor. Aradaki temel fark bu.

Bunun dışında Radeon 9800'de bazı optimizasyonlar var. Bunlar genelde Anti-Aliasing (AA) ve Anisotropic Filte-

ring (AF) performansını artırmaya yönelik. Bunların işe yarayıp yaramadığını AA ve AF testlerinde göreceğiz. Ayrıca Doom III'de gördüğümüz dinamik gölgelerin hesaplanmasını kolaylaştıran özel bir teknik geliştirilmiş.

Bunun dışında gördüğümüz iki değişiklik, gümüş rengi ve eşkenar dörtgen bir soğutucu kullanılmış olması, ve ek güç girişinin değişmiş olması. Disket sürücülerinkine benzer küçük güç girişi yerine, sabit disklerinki gibi büyüklerden konmuş. Küçük olanın biraz kırılğan olduğunu düşününce yerinde bir hareket. Burada ilginç olan nokta, NVIDIA daha yavaş olan GeForce FX'i soğutabilmek için devasa ve gürültülü havalandırma sistemleri kullanmaya mecburken, ATI'nın daha hızlı Radeon 9800'de soğutucunun renk ve formundaki estetiği dert edecek kadar rahat olması.

Yepyeni bir Radeon

Radeon 9800'de (RV350), 9700'e göre pek fazla yenilik olmadığını söyledik. Ancak Radeon 9600 için aynı şey söz konusu değil. Biraz kırılmış bir Radeon 9700'den farkı olmayan Radeon 9500'ün aksine ATI, Radeon 9600'ü sıfırdan yaratmış. Radeon 9800'den tamamen farklı olduğu gibi üretim teknolojisi bile farklı. Üst model R350'de 0.15 mikron teknolojisi kullanılırken RV350'de daha gelişmiş olan 0.13 mikron teknolojisi kullanılmış. Bu Radeon 9600'lerin piyasaya biraz geç girmesine sebep oldu. Neyse ki bu gecikme GeForce FX'de yaşanan felaket gibi değil.

GPU'nun kendisi ve üretimi farklı olsa da kağıt üzerindeki özellikler Radeon 9500'e oldukça benziyor. Radeon 9600, 4 pixel yoluna ve her biri için bir doku işleme yeteneğine sahip. Elbette ki DirectX 9 destekliyor ve 2 adet 64-bit hafıza kontrolörüne sahip.

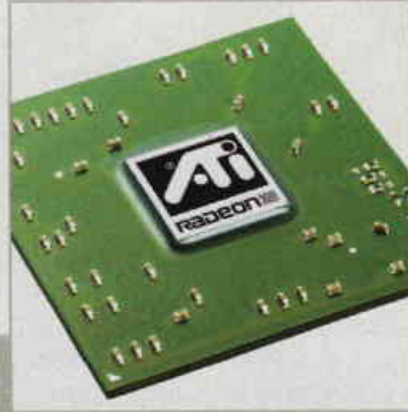
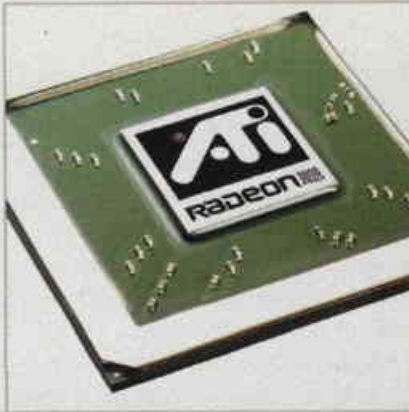
Ancak iki çipin yapısı tamamen farklı olduğu için bu özelliklerin performansla yansımaları farklı. Çünkü Radeon 9600 tamamen bu spesifikasyonlara göre optimize edilmiş. Halbuki Radeon 9500 daha yüksek olan Radeon 9700 spesifikasyonlarına göre optimize edilmişti.

Test Sistemi

AMD Athlon 3000+
MSI K7N2
2 x 254MB PC3200 Samsung
Windows XP Pro SP1

Kullanılan Sürücüler
NVIDIA kartlar için 44.03
ATI kartlar için 7.06





0.15 vs 0.13 Radeon 9800'ler hala eski 0.15 mikron teknoloji ile üretilirken, Radeon 9600 0.13 mikron ile üretilmiş. Burada iki GPU'nun zbatları arasındaki ciddi farkı görebilirsiniz. GPU'nun "Die" veya "Core" adı verilen asıl çekirdek bölümünün daha küçük olması hem üretim masraflarını düşürüyor hem de daha az ısınmasını sağlıyor.

Radeon 9600'ün diğer bir yeniliği daha iyi bir Hyper-Z motoruna sahip olması. Hyper-Z, Radeon GPU'larında verileri sıkıştırarak hafızanın daha efektif kullanılmasını sağlıyor.

Radeon 9600'ün 9500'den en büyük eksiği elbette 8 yerine 4 pixel yoluna (pipeline) sahip olması. Yani 9500 bir dönüşümde 9600'den daha fazla iş yapabiliyor. Ancak 9600'ün diğer tüm avantajları bu dezavantajı giderecek seviyede. Ayrıca daha yüksek üretim teknolojisi ve daha az pixel yoluna sahip olması Radeon 9600'ün daha düşük maliyetli olmasını sağlayacak.

Radeon 9200: R9000'e dönüş

ATI'nin piyasaya sürdüğü yeni serinin son üyesi ne yazık ki abileri kadar başarılı değil. Radeon 9100'ün yerini alan Radeon 9200 aslında Radeon 9000'in AGP 8X versiyonundan başka bir şey değil. DirectX 9 desteğine sahip değil ve performansı oldukça düşük. GeForce FX 5200'ün de GeForce4 MX'den pek

hızlı olmadığını düşününce alt seviye her iki firma tarafından da unutulmuş gibi görünüyor.

Ancak Radeon 9200 PRO'nun bu açığı kapatacağına dair bilgiler de aldık. Kulağımıza gelenlere göre Radeon 9200 PRO'da saat hızı daha yüksek olacak ve GeForce FX 5200'ü rahatça geçebilecek.

Benchmark Sonuçları

Şimdi size biraz garip gelebilir ama test sonuçlarına göre NVIDIA'yı hükmen mağlup ilan ettik, ATI'a ise 2 hafta kendi anakartında çalışmama cezası verdik. Sürekli deplasmana çıkacak. Bunun sebebi 3DMark'ın yapımcısı Futuremark'tan iki gün önce aldığım bir mail. Testlerimi bitirmiş huzur içinde burada yer alması gereken satırları yazarken Futuremark'tan gelen bir e-mail ile önce çok sonra ambale olduk. Haber bölümümüzde de okuduğunuz üzere Futuremark, Intel'i sürücülerinde hile yapmakla suçluyordu. Bunu giden bir ya-

ma da çıkardılar. Telaşla test sistemine dönüp yeni yamayı denediğimde gerçekten de yamanın sonuçları değiştirdiğini gördüm. Bunun tek bir anlamı vardı 3DMark2003 testlerini sıfırdan yapmak. Çünkü Level'da yanlış test skorları vermektense hiç vermemeyi tercih ederiz.

Her seferinde yeniden Windows kurmak gerektiği için de tüm testi sıfırdan yapmaktan bir farkı yoktu. İki aydır ekran kartı testlerinden başını kaldıramayan bir editöre bunu yapmayacaklardı. Olan durmadan test ile geçen iki fazladan günüm oldu. Üstelik benzer bir hile, daha az etkilese de Radeonlar için de geçerliydi. Neyseki bir önceki testi yaptığımız sürücülerde böyle bir sorun yoktu. Yoksa buradan geçen ay ki testin yanlış olduğunu duyurmak zorunda kalacaktık. Bu arada başka dergilerin bu ay içinde yaptıkları testler ile bizimkiler arasında bir uyumsuzluk görürseniz bilin ki sebebi budur. Bu yama ayın sonunda çıktığı için, kaçırmış olanlar mutlaka olacaktır.

3DMark2003

Yeni yamamızı yükleyip 3DMark2003'ü v3.30 versiyonuna yükselttikten sonra testimizi tekrarladık. Geçen ay hatırlarsanız çoğu kart DirectX 9 desteğine sahip olmadığı için direkt 3DMark skorlarını vermemiştik. Bu ay böyle bir sorununuz yok artık ve işe bu skorlardan başlayabiliriz.

Hem 1024x768 hem de 1280x1024 çözünürlükte yaptığımız testlerde Radeon 9800 PRO açık ara birinci oldu.



İncelenen Kart	Radeon 9200 HIS Excaltur Radeon 9200 VIVO	Radeon 9600 Pro HIS Excaltur Radeon 9600 Pro	Radeon 9800 Pro HIS Excaltur Radeon 9800 Pro	GeForce FX 5200 Sparkle GeForce FX 5200	GeForce FX 5800 Ultra MSI GeForce FX 5800 Ultra
GPU kod ismi	RV280	RV350	R350	NV34	NV30
DirectX desteği	DX 8.1	DX 9	DX 9	DX 9	DX 9
Çekirdek hızı	250MHz	400MHz	380MHz	250MHz	500MHz
RAM hızı		600MHz	680MHz	400MHz	1GHz
RAM miktarı	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR
Hafıza kontrolörü	128-bit	128-bit	256-bit	128-bit	128-bit / 64bit
Pixel per Clock	4	4	8	4	8
Üretim metodu	0.15	0.13	0.15	0.15	0.13
RAMDAC	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz	2x350MHz	2x400MHz
AGP desteği	8X	8X	8X	8X	8X
Fiyat	127\$ +KDV	270\$ +KDV	520\$ +KDV	99\$ +KDV	470\$ +KDV
İthalat	Tellioglu	Tellioglu	Tellioglu	Hızlı Sistem	Datagate
WEB adresi	www.tellioglu.com.tr	www.tellioglu.com.tr	www.tellioglu.com.tr	www.datagate.com.tr	www.hizlisistem.com

Her iki çözünürlükte de GeForce FX 5800'e %17'lik bir üstünlük sağladı. Bu fark diğer testler ile karşılaştırıldığında biraz yüksek gözüküyor. Bence bunun iki sebebi olabilir:

- 1- Futuremark hile yaptığı için NVIDIA'yı cezalandırdı.
- 2- NVIDIA diğer benchmarklar'da da hile yapıyor.

Diğer benchmarklarımıza göz attıktan sonra bu konuya döneceğiz.

Orta seviyede testteki tek kart olan Radeon 9600 PRO her iki çözünürlükte de ortalama değerler verdi. Buradan gördüğümüz 9600 PRO'nun tüm yeniliklerine rağmen 9500'de bulunan 8 piksel youna (pipeline) ihtiyaç duydu.

Alt seviye kartlarda ise kıran kırana bir mücadele vardı. Her iki kartta dört demonun üçünde oynanabilir bir performans sergileyemedi. Ama genelde GeForce FX 5200 öndeydi. Zaten Radeon 9200, DirectX 9 desteği olmadığı için Nature testini geçememişti.

Elimizdeki tek DirectX 9 uyumlu benchmark olan 3DMark2003'ün Nature demosunun sonuçları oldukça ilginç çıktı. Bu testte FX 5800, Radeon 9600'ü geçmekte dahi zorlanırken Radeon 9800 ile arasındaki fark %40'ları buldu. Bu sonuç NVIDIA'nın GeForce FX 5800 Ultra'da 128-bit hafıza kontrolörü kullanmakla ne büyük bir hata yaptığını gösterdi. Çünkü bu farkın en önemli se-

bebi FX 5800'ün hafızasındaki dar boğaz.

3DMark2001

Genel olarak DirectX 7 ve 8 performansını gösteren

3DMark2001'de hala çok kullanışlı bir test.

Aradan geçen yıllara rağmen ekran kartlarını terlettiğini görmek çok hoş. Dört demonun ortak sonucu

olan 3DMark skorunda liderlik yine Radeon 9800'deydi. GeForce FX 5800 Ultra'ya karşı 1024x768'de %7, 1280x1024'de ise %8'lik performans farkı yakaladı Radeon 9800. 3DMark2003'de ki gibi çok açık olmasa da yine de çok belirgin farklar.

Alt seviyede ise FX 5200 rakibi Radeon 9200'ü yine farkla geçti. Aradaki fark %6 ila %8

arasında değişiyor.

Radeon 9600 ise bu testte üst sıradaki rakiplerine biraz daha yaklaştı.

Testlere özel olarak baktığımızda ilginç bir iki sonuçla karşılaşyoruz.

Birincisi DirectX 8 uyumlu olan Nature testinde Radeon 9200 rakibini geçiyor. Ancak DirectX 7 uyumlu Dragothic

testinde FX 5200'ün bir hayli gerisinde

kalıyor. Teknolojik olarak daha geri olan bir kartın bu sonucu vermesi ilginç.

3DMark2003 Game 1 Wings of Fury - 1024x768

Radeon 9800 PRO	160.2
GeForce FX 5800 Ultra	145.7
Radeon 9600 PRO	124.3
GeForce FX 5200	70.7
Radeon 9200	65.0

DX7 performansını gösterir (örn: Black & White, Deus EX, Oni)

3DMark2003 Game 1 Wings of Fury - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	127.3
GeForce FX 5800 Ultra	109.3
Radeon 9600 PRO	83.4
GeForce FX 5200	50.6
Radeon 9200	47.8

DX7 performansını gösterir (örn: Black & White, Deus EX, Oni)



3DMark2001 - Game 2 Dragothic / High Quality - 1024x768

Radeon 9800 PRO	157.8
GeForce FX 5800 Ultra	149.3
Radeon 9600 PRO	102.7
GeForce FX 5200	65.6
Radeon 9200	58.9

DX7 performansını gösterir (örn: Black & White, Deus EX, Oni)

3DMark2001 - Game 2 Dragothic / High Quality - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	138.6
GeForce FX 5800 Ultra	131.3
Radeon 9600 PRO	80.1
GeForce FX 5200	48.1
Radeon 9200	44.3

DX7 performansını gösterir (örn: Black & White, Deus EX, Oni)



Quake 3

Bu sefer bir değişiklik yapıp geçen ay kullandığımız Jedi Knight 2'nin yerine Quake 3 kullandık. Böylece Doom III ile Quake 3 arasındaki performans farkı da görülsün istedik.

1280x1024 çözünürlükte yaptığımız testte Radeon 9800, GeForce FX 5800'ü çok küçük bir farkla geçti. Ama bunun temel sebebi işlemcide ortaya çıkan darboğaz. Anti-aliasing / Anisotro-



3DMark2003 - 1024x768

Radeon 9800 PRO	5.298 3DMark
GeForce FX 5800 Ultra	4.541 3DMark
Radeon 9600 PRO	3.348 3DMark
GeForce FX 5200	1.259 3DMark
Radeon 9200	1.127 3DMark

4 demonun ortak sonucu olan 3DMark skoru

3DMark2003 - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	3.959 3DMark
GeForce FX 5800 Ultra	3.377 3DMark
Radeon 9600 PRO	2.316 3DMark
GeForce FX 5200	891 3DMark
Radeon 9200	790 3DMark

4 demonun ortak sonucu olan 3DMark skoru

Unreal Tournament 2003

NVIDIA'nın genelde ön plana çıktığı bir testtir Unreal Tournament 2003. Ancak bu testte de GeForce FX 5800 Ultra, Radeon 9800 PRO'ya geçilmekten kurtulamadı. Ama en azından farklar %3 - %5 seviyesini geçemedi. Ancak skorlara göz atarsanız zaten UT2003'de skorlar arasında hiçbir zaman açık fark olmadığını görürsünüz. Mesela Radeon 9800, 3DMark2003'te Radeon 9200'ün 3.5 katı fazla skor verirken UT2003'de bu fark iki katı bile değil.

3DMark2003 - Game 2 Battle of Proxycon - 1024x768

Radeon 9800 PRO	36.9
GeForce FX 5800 Ultra	34.5
Radeon 9600 PRO	20.9
Radeon 9200	7.5
GeForce FX 5200	6.8

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

3DMark2003 - Game 2 Battle of Proxycon - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	25.1
GeForce FX 5800 Ultra	25.0
Radeon 9600 PRO	13.9
Radeon 9200	5.1
GeForce FX 5200	4.6

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

pic Filtering testlerinde bunu daha net göreceğiz. Diğer kartların performansları ve sıralaması ise önceki testlerden bir farklılık göstermedi. Bu da artık DirectX ve OpenGL performanslarının kendi içinde pek bir farklılık göstermediğinin işareti.

Doom III

Bu ayın sürpriz testi ise Doom III. Burada öncelikle şu uyarıyı yapalım. Testte Doom III'ün Alpha, yani çok erken bir versiyonunu kullandık. Oyunun son sürümünü kullandığı için bu verileri kesin sonuçlar olarak değil, bir referans kaynağı olarak görmekte fayda var.

Yasal uyarımızı geçip sonuçlara baktığımız zaman yine Radeon 9800'ün üstünlüğü ile karşılaşılıyor.

3DMark2003 - Game 4 Mother Nature - 1024x768

Radeon 9800 PRO	31.7
GeForce FX 5800 Ultra	21.8
Radeon 9600 PRO	19.6
GeForce FX 5200	5.4
Radeon 9200	desteklemiyor

DX 9 performansını gösterir (yeni kuşak oyunlar)

3DMark2003 Game 4 Mother Nature - 1024x768

Radeon 9800 PRO	25.9
GeForce FX 5800 Ultra	16.4
Radeon 9600 PRO	15.1
GeForce FX 5200	4.1
Radeon 9200	desteklemiyor

DX 9 performansını gösterir (yeni kuşak oyunlar)



%22.5 gibi büyük bir fark ile GeForce FX 5800 geride kalıyor.

Bu testte ortaya çıkan diğer bir ilginç sonuç, Radeon 9600 PRO'nun aynı sonucu veren Radeon 9200 ve FX 5200'e ciddi bir üstünlük sağlayamaması.

Bu da dinamik gölgeleme ve aynı yüzeye bir çok dokunun kaplanması gibi karmaşık grafik hesaplamalarında 8 pixel yoluna (pipeline) sahip olmanın ne denli önemli olduğunu gösteriyor.

Başka bir deyişle 4 pixel yolu ile ancak bu kadar olabiliyor.

Anti-Aliasing / Anisotropic Filtering

Bu ay farklı olarak ekran kartlarımızı Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering ile de test ettik. Ekran kartlarının geldiği noktadaki yüksek performansları sistemi zorlamadan bu teknolojileri kullanabilmemizi sağlıyor.

AA / AF testlerimizde 4X Anti-Aliasing ve 8X Anisotropic Filtering kullandık. Unreal Tournament 2003'de 1024x768 çözünürlükte bu ayarlarla ilk defa GeForce FX 5800 Ultra, Radeon 9800'ü geçmeyi başardı. Radeon 9200 tüm denemelere rağmen test bitmeden sistemi kitleyen, Radeon 9600 PRO da oldukça vasat bir sonuç verdi. Buradan DirectX'de Radeon'ların AA / AF konusunda oldukça başarısız olduğunu görüyoruz.

Diğer test olan Quake 3'de ise durum tam tersiydi. Open GL'de Radeon 9800 %45'leri bulan farka ulaştı. Radeon 9600'ün skoru da GeForce FX 5800'e oldukça yakındı. Radeon 9200 de hiç sorunsuz testleri tamamlarken 128x1024'de FX 5200'ü geçti.

Buradan anlaşıldığı üzere NV-DIA, DirectX; ATI ise OpenGL'de çok daha iyi kullanıyor AA / AF'yi. Bu farkların yeni sürücü güncellemeleri ile kapanacağını varsayabiliriz. Ancak şu an için her iki taraf da sorunlu.

Ayrıca Quake 3 testinde Radeon 9800 ile FX 5800 arasında az fark olmasının işlemci darboğazından dolayı olduğunu söylemiştik. AA / AF ile ekran kartı zorlanıp işlemci biraz nefes alınca iki kart arasında uçurum gibi farklar oluşması bunu gösteriyor.



3DMark2001 - Game 4 Nature - 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	113.0
Radeon 9800 PRO	112.4
Radeon 9600 PRO	59.8
Radeon 9200	34.3
GeForce FX 5200	33.3

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

3DMark2001 - Game 4 Nature - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	77.6
GeForce FX 5800 Ultra	74.0
Radeon 9600 PRO	40.4
Radeon 9200	21.7
GeForce FX 5200	21.1

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

Son Kararımız

Geçen ay "Acaba Radeon 9800 ile ATI kaptırdığı hız krallığını geri alabilecek mi?" diye sormuştuk kendimize. Bu ay açık olarak gördüğümüz gibi ATI tacını geri kaptı. Artık dünyanın en hızlı



3DMark2001 - 1024x768

Radeon 9800 PRO	15.251 3DMark
GeForce FX 5800 Ultra	14.412 3DMark
Radeon 9600 PRO	10.978 3DMark
GeForce FX 5200	7.761 3DMark
Radeon 9200	7.222 3DMark

4 demonun ortak sonucu olan 3D Mark skoru

3DMark2001 - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	13.457 3DMark
GeForce FX 5800 Ultra	12.502 3DMark
Radeon 9600 PRO	8.673 3DMark
GeForce FX 5200	5.549 3DMark
Radeon 9200	5.221 3DMark

4 demonun ortak sonucu olan 3D Mark skoru



Doom 3 - 800x600

Radeon 9800 PRO	64,8
GeForce FX 5800 Ultra	52,9
Radeon 9600 PRO	34,8
GeForce FX 5200	31,4
Radeon 9200	31,4

Alpha versiyon / E3 Demosu



Unreal Tournament 2003 - 1024x768

Radeon 9800 PRO	62,29
GeForce FX 5800 Ultra	60,01
Radeon 9600 PRO	54,47
GeForce FX 5200	40,03
Radeon 9200	37,08

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında Botmatch testlerinin ortalaması.

Unreal Tournament 2003 - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	60,51
GeForce FX 5800 Ultra	58,64
Radeon 9600 PRO	46,06
GeForce FX 5200	28,65
Radeon 9200	26,14

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında Botmatch testlerinin ortalaması.

Unreal Tournament 2003 - 1024x768 4X Anti-Aliasing / 8X Anisotropic Filtering

GeForce FX 5800 Ultra	53,91
Radeon 9800 PRO	52
Radeon 9600 PRO	34,58
GeForce FX 5200	15,36
Radeon 9200	başarısız

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında

GPU'su Radeon 9800 PRO.

9800'PRO'nun tek yakını olacak yani piyasaya çıkış fiyatının yüksekliği. Ancak GeForce FX'in çıkış fiyatının 60\$ altında hala. Ayrıca Radeon 9700 PRO'lar piyasadaki tamamen kalkınca bu fiyat oldukça düşecektir. Önümüzdeki aylarda GeForce FX 5900'ün çıkması ile de 400\$ veya altında fiyatlar daha mümkün olabilir. Sonuçta Radeon 9800'ün Radeon 9700'den çok pahalı olması için büyük bir sebep yok.

Elbette bu arada önemli bir fırsat Radeon 9700 PRO'ların sonuncularını yakalamak. Fiyatı orta ve üst seviye arasında kalan Radeon 9700'lerin duyduğumuza göre son partileri geldi. Yani şu an piyasada bulunan mallar bitince bir daha bu kartı göremeyeceğiz. Radeon 9800'den daha yavaş olsa da hala çok yüksek performans ve aynı teknolojileri sunuyor.

Radeon 9600'e gelince işler biraz daha karışık. ATI'nın 0.13 mikrona sorunsuzca geçmiş olması güzel. Bu onları mutlu günlerin beklediği anlamına geliyor. Ancak Radeon 9600'ün 9500'e çok büyük bir üstünlük sağlayamaması üzücü. Ama benim fikrim Radeon 9600'de de kısa sürede ciddi fiyat düşüşleri göreceğimize. Gerçi 270\$ hala çok iyi bir fiyat. Eğer Radeon 9600'ün 240\$'ların altına düştüğünü görürseniz hiç durmayın saldırın. Elbette bu arada Radeon 9500'ün fiyat düşüşünü takip ederek uygun bir kart bulma şansınız var.

Radeon 9200'de ise durum pek de parlak değil. Şu an piyasada olan rakibi FX 5200 hem daha ucuz, hem daha gelişmiş, hem de daha hızlı. Radeon 9200'e dair umutlarımız PRO modeli ile farkı kapaması. Ama o zaman dek alt seviyedeki tercihimiz FX 5200 olacak.

Dinamik Gölge Etme Yeter

Bir testi daha burada bitirken tüm ekran kartı üreticilerine uzun ve keyifli bir tatil öneriyoruz. Biz daha iyi oyun oynayalım diye bütün kişileri kendilerini parçaladılar, sabah akşam çalışıp ailelerini ihmal ettiler. Bir 6 ay ekran kartı falan çıkarmasınlar artık. İstemiyorum ben 5900 veya 9900. Dinlenin arkadaşlar, durun çalışmayın, yapmayın, bak kime diyorum. Bırak o transistörü yerine! Dağın kardeşim, yapmayın ekran kartı falan. Bunu yaparken düşünüyorsunuz mu hiç kim test edecek diye? Ne bu? Sen mi yaptın bunu. Al bakalım! Çatada Çutada Çot (seri halde başa isabet eden GF FX 5900 efekti). Sürücülerde hile yaparsın ha!! Durun kaçmayın Matrix yapıcama hepinizi!



Quake 3 - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	286,1
GeForce FX 5800 Ultra	284,2
Radeon 9600 PRO	182,4
GeForce FX 5200	105,3
Radeon 9200	98,3

High Quality + Highest Texture Quality / Four Demosu

Quake 3 - 1024x768 4X Anti-Aliasing / 8X Anisotropic Filtering

Radeon 9800 PRO	253,1
GeForce FX 5800 Ultra	173,1
Radeon 9600 PRO	152
GeForce FX 5200	49,2
Radeon 9200	36,7

High Quality + Highest Texture Quality / Four Demosu

Quake 3 - 1280x1024 4X Anti-Aliasing / 8X Anisotropic Filtering

Radeon 9800 PRO	173,1
GeForce FX 5800 Ultra	118,2
Radeon 9600 PRO	98,7
Radeon 9200	32
GeForce FX 5200	31

High Quality + Highest Texture Quality / Four Demosu

SOUND BLASTER AUDIGY 2

Fiyatı: 145\$ + KDV
www.soundblaster.com
İthalat: Kont
www.kont.com.tr
Koyuncu
www.koyuncu.com.tr
Multimedya
www.multimedya.com.tr/mz

Ses kartı piyasasının tartışmasız lideri Creative'in son bombası Audigy 2, bayağı bir gecikmeyle olsa aramızda. Bu ay Audigy 2'yi yine Creative'in 6.1 hoparlör sistemi Inspire 6600 ile birlikte inceleme şansı yakaladık. Ses kartı ve hoparlörleri eşleştirme politikasına uygun olarak birbirine yakın zamanlarda piyasaya çıkan bu iki ürünü birlikte kullanmanızı tavsiye ediyor Creative.

Creative'in yeni ses kartları genelde heyecan verici yeni özelliklerle sahiptir ve çıkışları şamatalı olur. Özellikle Live! ve Audigy'nin çıkışı tam bir olaydı. Ama Audigy 2 için bunu söylemek zor. Aslında oyunculara özel hiç bir çarpıcı yeniliğe sahip değil Audigy 2. Bizim için Audigy'de önemli olan EAX Advanced HD desteği idi. EAX'in üzerine bir çok yenilik getirmiş olan ve artık hemen her yeni oyunda desteklenen Advanced HD desteği konusunda, Audigy ile Audigy 2 arasında bir fark yok. Audigy 2'nin yeniliği daha çok ses kalitesi ve DVD Audio/Video üzerine.

Ses kalitesindeki gelişmenin en büyük göstergesi 24-bit ses desteğine sahip olması. Audigy ve Live! kartları 16-bit ses desteğine sahipti. Ayrıca Audigy 2'de dijitalden analoğa çeviriciler 96kHz'den

192kHz'e çıkmış. Signal to Noise Ratio'da 100dB'den 106'dB'e yükselmiş. Bu karmaşık hertz ve desibel değerlerinin özeti Audigy 2 hem DVD-Audio çalabilecek kalitede hem de THX sertifikası alan ilk son kullanıcı ses kartı. THX, Lucas Film'in geliştirdiği, şu an için ev sinema ve ses sistemlerindeki en yüksek standart.

Audigy 2'nin Audigy'ye karşı diğer bir üstünlüğü 6.1 hoparlör desteğine sahip olması. Normal 5.1'e eklenen altıncı hoparlör, arka merkez (rear center) hoparlörü. EAX Advanced HD de 6.1 hoparlör desteğine sahip olduğu için bu bizim için önemli bir gelişme. Özellikle arkadan gelen sesleri daha net farketmenizi sağlıyor. Ancak bundan faydalanabilmek için 6.1 bir hoparlör sisteminizin olması gerekiyor. Yine EAX Advanced HD'nin bir özelliği olarak Audigy 2 kendisi stereo sesleri 6.1'e çevirerek, ekstra hoparlörlerinizin hiçbir zaman boş kalmamasını sağlıyor.

Audigy 2'de oyuncuları en çok cezbedecek noktalardan birisi de beraberinde gelen yazılımlar. Soldier of Fortune II: Double Helix ve Hitman 2: Silent Assassin, 2003'ün başanlı hit oyunlarıydı.



Audigy'de bulunan IEE1394 (Firewire) portu Audigy 2'de de bulunuyor. Audigy'de bu porta SB1394 adı verilmişti çünkü IEE1394 standardını %100 karşılamıyordu. Audigy 2'de standart yakalanmış. Yani tüm firewire cihazları hiç sorunsuz kullanabiliyorsunuz.

Kısaca toparlarsak, Audigy 2 ile oyuncular için çarpıcı bir yenilik gelmese de Creative benzersiz bir ses kalitesi yakalamış. Ama bütçeniz Audigy 2 için yeterli değilse de dert etmenize gerek yok. Audigy'de hala yeterli bir ses kartı ve Audigy 2 olmazsa olmaz bir ürün değil.

ARTILAR: Mükemmel ses kalitesi, THX, DVD-Audio, 6.1 hoparlör desteği
EKSİLER: Oyunculara yönelik çok büyük bir artı yok. Fiyatı yüksek

CHIEFTEC MATRIX BIG TOWER

Fiyatı: 140 EUR +KDV
www.arena-chieftec.com
İthalat: Dijital Center
www.dijitalcenter.com

Cebit dosyamızda Chieftec kasalardan bahsetmiştik. Bu ay da inceleme şansımız oldu. Bu ay incelediğimiz kasa Chieftec'in en yüksek serisi olan Matrix'in en irisi olan Bigtower modeli.

Bu kasanın en büyük özelliği takabileceğiniz herşey için fazlasıyla yere sahip olmanız. 6 adet 5.25" ve 8 adet 3.5" yuvası ile HDD, DVD/CD-ROM ve yazıcılar, ses kartı ve fan ön panelleri gibi herşeye yer bulabiliyorsunuz.

Kasanın içi çok geniş olduğu için parçaları takip çıkarmak, kabloları bağlamak çok kolay. Zaten HDD takabileceğiniz 6 yuva 2 ayrı parça halinde kolayca sökü-

lebilir. 5.25" CD/DVD yuvalarının hepsi de kızaklı. Kızakları bir kere taktıktan sonra vidalarla hiç uğraşmadan kolayca sökülüp takılabiliyorlar.

Kasada ayrıca iki güç kaynağı için yer var. İsterseniz çift güç kaynağı, isterseniz de bir güç kaynağı bir su soğutma ünitesi takabilirsiniz.

Kasanın soğutması da çok iyi düşünülmüş. 2 sabit disk modülünün ikisi de kendi fan yuvasına sahip, kasanın üçünde 3, kasanın kapağında da (ekran kartı hizasında) bir fan yuvası var. Yani toplamda 6 adet 8cm'lik fan takabiliyorsunuz. Tüm fanların ko-

layca takabilmeniz için rahatça sökülebilen yuvaları var. Kasanın kapağı da çok kolay sökülüp takılabiliyor.

Kasada kullanılan malzemenin sağlamlığı benzerine az rastlanmaktadır. Ayrıca metalik gece mavisi rengi ve şık tasarımı ile de göz alıyor Matrix Bigtower. Tartışmasız bugüne kadar gördüğümüz en iyi kasa.

ARTILAR: Çok kullanışlı, tüm parçalar kolayca kırılıp çıkarılabiliyor, her tür ürün için yeterli alan var, sağlam ve kaliteli
EKSİLER: Fiyatı yüksek

FREECOM BEATMAN

Her zaman takdir etmişimdir Freecom'u. Ne yaparlarsa hep kaliteli ve ilginçtir. Yeni MP3 çalarları Beatman içinde geçerli aynı şey. Kare formundaki bu küçük ve şık alet hem kullanım hem de ses kalitesi olarak çok başarılı. Ortadaki ekran hem oldukça geniş hem de çok efektif kullanılmış. Bu minik ekran bilgi dolu. Ekranın üzerinde aynı anda pillin durumu, karışık çalıp çalmama, şarkının süresi, play/pause, şarkının hertz ve bitrate'i, equalizer ayarı, ses seviyesi, şarkının ID3 Tag bilgisi, şarkının bulunduğu klasör bilgilerini görebiliyorsunuz. Üstelik benim de ne olduğunu henüz çözemediğim iki ikon daha var.

Beatman'in düğmeleri için de aynı şey söz konusu. Ses ayar ve hold'u saymazsak sadece 5 düğme var Beatman üzerinde. Şarkıları çalmak, ayarları değiştirmek,

klasörlerde dolaşmak, ses kaydetmek, equalizer preset'leri, herşeyi bu 5 düğme ile yapıyorsunuz. Elbette alışana dek tuş kombinasyonlarını hatırlamak zor, o yüzden alırsanız kitapçığıni iyice okumak gerekiyor.

Beatman'de benim için en güzel sürpriz Sennheiser marka kaliteli bir kulaklıkla gelmesi oldu. Elbette şu kulak içine giren basit kulaklıklardan, ama Avrupa'luların Japon'lardan daha iyi kulaklık yaptığının bilincindeki her Türk genci gibi Sennheiser'a ve ürettiği tüm kulaklıklara saygımız büyük. Ayrıca Beatman'i boynunuza asabilmeniz için beraberinde şık bir askı geliyor. Böylece boyuna asılarak MP3 çalarların çok daha rahat taşındığını öğrenmiş oluyorum.

Beatman'in şık görünen bir alet olduğunu söylemiştim. Freecom onu daha da güzel yapmak

için pakete 3 farklı ve bir hayli renkli ön yüz çıkartması eklemiş. Cebit'de cihazı vitrin arkasından görünce, "değiş tokuş kapak" gibi bir özelliği olduğu yanılığısına düşmüştüm. Ama olay aslında ön yüze yapıştırılan bir çıkartmadan



ibaretmiş. Ama kaliteli, sağlam ve güzel görünen bir çıkartma bu. Elbette ki bir kere çıkartınca tekrar takabilme şansınız yok. Benim favorim kaplan deseni.

Kullanışlı, şık, sağlam, hiç bir eksiği olmayan harika bir ürün Beatman. Rahatlıkla onun klasmanında bugüne dek gördüğüm en iyi MP3 çalar olduğunu söyleyebilirim.

Fiyatı: **156\$ +KDV**
www.freecom.com
İthalat: Sky
www.sky.com.tr

ARTILAR: Küçük ve şık tasarım, LCD ekranda her türlü bilgi yer alıyor, kaliteli ve sağlam
EKSİLER: Fiyatı biraz yüksek

CREATIVE INSPIRE 6600

Bu ay Audigy 2 ile birlikte yuvuklusu Inspire 6600'ü de inceliyoruz. Piyasaya çıkan ilk 6.1, PC hoparlör sistemi Inspire 6600. Standart 5.1 hoparlörlerden farkı arkada da bir merkez hoparlörünün bulunması. Mantık olarak da bakınca hoparlörler çevremizi ne kadar iyi sararsa surround ses'ten aldığımız zevk o kadar artar. Bu noktada arkadaki hoparlör eksiğinin kapatılması güzel. EAX Advanced HD'de 6.1 kanal desteği olduğu için özellikle EAX uygulamalarında bu ekstra kanalın farkını hissedebiliyorsunuz. Ancak ev sineması sistemleri Dolby Digital EX ve DTS hala 5.1 yapısında. Elbette daha pek çok uygulamada. Bu noktada iş EAX Advanced HD'nin CMSS özelliğini kullanarak bu ekstra kanalı simüle etmeye

kalıyor.

Peki ya ses kartımızda o ekstra kanal yoksa. Yani ses kartımız Audigy 2 değil de Audigy veya Live! 5.1 ise? Bunu da dert etmeniz gerek yok. Çünkü 6600'ün üzerinde de CMSS özelliği var. Eğer 6.1 değil de 5.1 bağlantı yaptıysanız Inspire 6600'e arkasındaki CMSS switch'inden sesi 6.1'e çevirebiliyorsunuz.

Inspire 6600'ün dört yan hoparlörü ve arka merkezi 8watt gücünde. Merkez hoparlörü ise 20Watt, subwoofer'ın gücü ise 22Watt. Böylece Inspire 6600'ün toplam gücü 82Watt yapıyor ki bu bir PC hoparlörü için oldukça iyi.

Inspire 6600'ün diğer modellerde olduğu gibi kablolu bir uzaktan kumandası var. "6.1 sistemde barı infra red olsun uzaktan kumanda" diye düşünmeye çok meyilliydim. Ancak Creative pratik bir düşünce ile uzaktan kumandanın üzerine kulaklık girişi koymuş. Bu

yüzden sesimizi çıkarmıyoruz. Inspire 6600'ün ayrıca satılan hoparlör ayakları da var.

Inspire 6600'ün ses kalitesi oldukça iyi. 6.1 bir hoparlör kullandığınızı sesin zenginliğinden özellikle de iyi geliştirilmiş EAX Advanced HD uygulamalarında hissediyorsunuz. Görünüş olarak da çok şık. Şu aralar 5.1 bir hoparlör almayı düşünenler, 6.1 almaya yönelbilir bence. Hele Audigy 2 sahibi iseniz ilk düşünmeniz gereken hoparlör Inspire 6600.

Fiyatı: **130\$ +KDV**
www.soundblaster.com
İthalat: Kont
www.kont.com.tr
Koyuncu
www.koyuncu.com.tr
Multimedya
www.multimedya.com.tr

ARTILAR: 6.1 hoparlör desteğine sahip ilk PC hoparlörü
EKSİLER: Görülür bir eksisi yok



Ez's Zone

Evde benchmark yapmak sapıklık mıdır? Episode II

Counter Strike ile test yapmak

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Evet sapıklıktır kardeşim dağılın dağılın demek gelse de içimden... Neyse bitirmeyelim bu cümleyi. Nerede kalmıştık, ıvır zıvır oyunlardan bahsediyorduk geçtiğimiz ay. Quake3 ve UT Warfare motoru kullanan bir iki oyundan daha bahsetmekti niyetim bu ay için. Fakat gördüm ki internette bu motorları kullanan oyunlara benchmark yapmak için birçok utility dolanıyor, vazgeçtim hızla. Gelecek ay unutmaz isem kesin Level CD de olacaklar.

hızlı oynatmaya çalışacak. Timedemo sona erdiğinde konsolda demo'nun ne kadar sürede oynatılabildiğini ve ortalama FPS'yi görmeniz mümkün olacak. Bunu yaptıktan sonra tekrar bir server açalım veya mevcut server'a bağlanalım. Bu sefer gerçek oyuncular (aman ha ortamda bot olmasın) oynarken ya siz de oyuna katılın ya sa spectator modda üstlerinden uçarak UT 2003'ün botmatch'ine benzer bir kayıt alın. Bu kaydettiğimiz demoyu da yine "timedemo" komutu ile oynatarak sistemimizi test edebiliriz. Gerisi demoyu kopyalayıp "Al Ahmet yap bakıyım sende kaç çıktı? Ahahahaha benimki daha iyi" şeklinde olayı eğlenceye çevirmek.

Burada değinilmesi gereken önemli nokta şu. CS ile yaptığınız bu test ekran kartı performansını pek iyi yansıtmaz. Çünkü Half-Life grafik ihtiyaçları TNT2 ile bile rahatça karşılanıyordu. Testimiz daha çok sistemin genel performansını ortaya koyacaktır. Ekran kartına yönelik testleri geçen ay anlatmıştık, bu arada bir daha bakınız.

FRAPS

CS'nin olayını da çözdük devam edelim yolumuza. Yazarı meçhul bazı mektuplarda bazı meçhul arkadaşlarımız der ki "İyi güzel o motoru, şu motoru tamamda bak şu X oyununda ne konsol var, ne FPS ye bakabiliyorum, ne bir şey yapabiliyorum. Bunda nasıl test yapabilmeli ay balam" E bak meçhul kardeşim adamlar bunun için bir yazılım yapmış adını Fraps takmış. Hoş birçok program var ama en iyisi bu. Fraps işte şu şey (resime bak resime). Oyundan önce çalıştırdığımız bu program biz oynarken ekran kartının performansını kaydedip sonradan kontrol edebilmemizi sağlıyor. Ayrıca oynarken ekranın bir köşesinde FPS'yi sürekli gösterebiliyor. Hatta her saniye için ayrı ayrı log tutulmasını sağlayıp ortalamasını alabiliyoruz. Her saniye FPS'yi bir txt dosyasına yazıyor ki oyun anında ki iniş çıkışları görüp hangi anlarda sistemin zorlandığını

görebilelim. Ayrıca oyun içinden, hatta filmlerden screenshot alabiliyoruz. Bunların hepsini o küçük kutuda gayet basit bir şekilde yapabiliyoruz.

Diğer

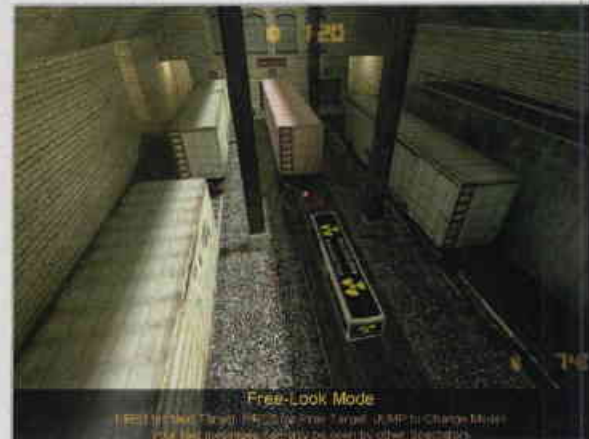
CD-ROM, HDD gibi donanımların performanslarını ölçmek içinde birçok yazılım mevcut. Diskler için Disk Bench, CD-ROM'lar için ise CDCHECK gibi oldukça yaygın olarak kullanılan ücretsiz programlar mevcut. OEM ürünlere yüklenildiği için pek görülemiyorlar ama bazı DVD-ROM ve HDDlerin BOXlarında bu tür programlar bulunuyor. İşlemci, RAM ve diğer donanımların tek başlarına performansını ölçebileceğimiz programlar mevcut. Ama fazla dağılmamak adına bunlara girmeyelim şu anda. Bizi daha çok ilgilendiren kısmı oyun performansı sonuçta. Ama yok kardeşim ben bunları da kurcalayacağım şimdi diyorsanız (ki birçok arkadaş diyor) kolay ve sancısız bir başlangıç için http://www.benchmarkhq.ru/english.html?/be_mm.html adresini bir ziyaret ediyorsunuz. Benchmark Tools linkine tıklıyorsunuz. Burada bütün bileşenler için gerekli programlara ulaşmanız mümkün. Hemen hepsi amatör kullanıcıları dahi zora sokmayacak kadar basit ve en güzel yanı ücretsiz. Bilmediğiniz şeylere dokunmayın tabii uf olursunuz sonra. Görüşmek üzere bir daha ki aya.



Fraps

CS Benchmark

Gelen mektuplar doğrultusunda ilerlemeyi tercih ettim bakalım ne olacak. Bazı arkadaşlar "Diğer oyunları boş ver, biz Counter Strike oynuyoruz genelde, nasıl Benchmark yaparız CS ile?" diye sormuş bulundular. Ben de anlatmış bulunayım. Öncelikle kendimize bir server açıyoruz. Daha sonra Spectator olarak aynı server'a giriyoruz. Konsolu açıp "recorddemo demoadi" yazıyoruz. Demo alınırken haritada her köşeyi güzelce dolanıyoruz. UT2003 te gördüğümüz Flyby olayını gerçekleştiriyoruz yani. Başladığımız noktaya dönünce konsolu açıp stop yazıyoruz ve demo tamamlanıyor böylece. Bundan sonra ilk testimizi yapabiliriz. Konsola disconnect yazıp serverı kapatalım önce. Şimdi konsola "timedemo demoadi.dem" yazıp enter'a bastığınızda demo yüklenicek ve sistem demoyu olabildiğince



Donanım Pazarı

Eee... Bu fiyatlar hala düşüyor. İşlemci, monitör, sabit-disk... Şu aralar yine RAM piyasası karıştı ama onun dışında tüm ürünler hala düşme eğiliminde. Fırsattan istifade biz de sistemleri upgrade edip, buna rağmen fiyatları düşürüyoruz. Özellikle bu ay işlemci ve ekran kartlarında yaşanması çok muhtemel olan ciddi düşüşlerin ardından Temmuz upgrade ve yeni PC almak için çok iyi bir ay olacak gibi. Herkese duyurulur.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

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

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	73\$	AMD Athlonxp 2400+Box	119\$	Pentium 4 3.06 GHz	510\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	70\$	MSI K7N2	98\$	Gigabyte 8INXP	202\$
Bellek	256 MB DDR-333 Spectec	32\$	512MB DDR-400 Twinmos	70\$	512MB DDR-400 Twinmos	70\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	67\$	Seagate Baracuda 4 60GB	83\$	Seagate Baracuda 5 120GB	133\$
Ekran Kartı	Sparkle GeForce FX 5200	99\$	HIS Radeon 9600 Pro	270\$	MSI GeForce FX 5800 Ultra	520\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	143\$	Samsung 757MB 17"	211\$	His Radeon 9800 PRO	858\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	47\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	35\$	Sound Blaster Audigy DE	74\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum	186\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	32\$	APACHE 56k V90 USB	54\$	APACHE 56k V90 USB	54\$
Kasa	Aopen QF 45A	58\$	Elan Vital T-10	63\$	Chieftec Matrix Big Tower	176\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedia Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	56\$	Creative INSPIRE 5300	105\$	Creative INSPIRE 6600	115\$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Pioneer DVR A05	299\$
Floppy		10\$		10\$		10\$
Toplam		814\$		1321\$		3270\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar arasında en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Ayın Fırsatı HIS Excalibur Ekran Kartları

ATI'nin yeni ekran kartları 9800, 9600 ve 9200 piyasada. HIS Excalibur'lar çoktan raflardaki yerini aldı. Size bir de sürpriz bu üç modelden birini alana Tellioglu Bilgisayar Scooter hediye ediyor. Yaz öncesi bence çok iyi bir fikir. Hem oyunlarda hem de caddelerde hızlı olmak isteyenlere duyurulur. Kampanya temmuz sonunda bitiyor.

Ayın Flaş Ürünü Superonline ve Hazır Kart

Hem Superonline hem de Hazır Kart kullanıcısı iseniz size güzel bir haberimiz var. İki firmanın ortak kampanyası ile Superonline'dan 3 veya 12 aylık İnternet paketi alanlara Hazır Kart'ın 500 (119 Milyon) ve 250(49.9 Milyon) kontörleri çok özel fiyatlara veriliyor. Bir taşla iki kuş vurmak dedikleri bu olsa gerek.



TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Karambolde yaz mı geldi? Nasıl oldu da kaçırdık baharı. Aman neyse gelse ne olacak sanki diyorum. Kusura bakmasın kimse bu ay pek fazla mektuba cevap yazamadım. Ama bir dahaki ay telafi ederiz efendim. Keyfim yok çok, hadi buyurun geçelim çitir çitir sorulara ve gevrek cevaplarına.

Aferim Tuğbek

Bu ay Tuğbek'in "GeForce FX Testte" yazısı çok güzel olmuş onu kutlarım. Benim bu testteki kartlarla ilgili bir şey aklıma takıldı ve sana bir mail atayım dedim. Önümüzdeki günlerde yeni bir ekran kartı almayı düşünüyordum. Yani bu yazı bana ilaç gibi geldi. Orada GeForce FX 5200 – Radeon 9500 ve 9700 gibi kartlar önerilmiş (okumuşsunur umarım). 5200'ün fiyatı çok güzel ama DirectX 9 desteklemesi dışında Radeon 9000 ve GeForce Ti 4200 den pek farkı yok gibi. Ben 5200 düşünüyordum yeni teknolojiler falan diye ama bakıyorum bu diğer kartlar daha hızlı onlardan. Düşük hızlı ama DX9 destekli bir kart alacağıma daha hızlı DX8 destekli Radeon 9000 veya Pro almak daha iyi değil mi sizce? Ben şu an GeForce4 MX 440 kullanıyorum. Celeron 1100 MHz işlemci ve 256 MB SDRAM var. Sizce ben Radeon 9000 alsam özellikle 2000 yılından sonra çıkan OpenGL ve DX 7-8 destekli oyunlarda performansım nasıl olur?

Bu konularda beni aydınlatırsanız sevinirim. Bizlere böyle güzel ayrıntılı yazılar hazırlamaya ve Jesuskane, Teknik Servis kısmına daha çok mektup almaya devam edin. (Bu ay alay eder gibi neden sadece iki mektup alındı ki?)

Çalışmalarınız da başarılılar.

Hakan Ozan

Selamlar pek muhterem kardeşim Hakan, Aferim Tuğbek'e diyerek mek-

tubuma başlıyorum. Cenk&Erdem'i bile okuyorum (iyyk) kaldı ki donanım testlerini okumamak söz konusu değil bu durumda. Suyunu çıkarıyorum derginin her ay. Aferim Tuğbek'e (takıldım neyse). Bir sürü cicili bicili ekran kartı gelmiş di mi yine aman da aman. "Bak bu daha hızlı eski olmasına rağmen ne yapayım ben şimdi onu mu alsam bunu mu alsam" muhabbetine acilen son verelim sana da sıkıntı basmasın. Öncelikle Radeon 9000 i koy bir kenara. Radeon alıcaksan en azından 9500 al çok daha iyi, ayrıca varolan tüm teknolojileri destekliyor şu anda. GeForceFX 5200 güncel olmaktan pek öteye gidemiyor. Zaten asıl bomba 5800 şu anda. Ancak diyeceğim şudur ki bugünlerde GeForceMX 440 almayı düşünenlere çok daha iyi bir alternatif olarak ortaya çıkıyor 5200. Arada ki 20 -30 dolar farka da değer. Benim tavsiyem ise bir iki hafta bekleyip Ti 4200 ya da yeni Radeon'un ardından 9500 almak olacaktır. Yeni kartların piyasaya çıkması ile fiyatları oldukça düşecek sonuçta. Umarım derdimi anlatabilmişimdir ama içim rahat etsin özet geçiyim hemen. Azıcık bekle Ti 4200 al. Bilmiyorum ne kadar aydınlatılabildim seni, burası şıkır şıkır ama. Ayrıntılı yazıları için hep beraber Aferim Tuğbek. Teknik serviste kimseyle dalga geçmiyoruz. Dalga geçen Dr.DOOM valla. Gelen mektupların içeriklerine göre sayı kendiliğinden çıkıyor ortaya. Elden geldiğince çok olmasına çalışıyorum. Saygılar, sevgiler, hürmetler kardeşim... (Hemen parantezimizi açalım. Eğer Radeon 9600 veya FX 5600 gibi bir karta paran yetmiyorsa bence mevcut kartını koru. Sonuçta FX 5200, GeForce 4 MX440'dan çok fazla bir performans vermiyor. Elbette yeni kart alacakların tercihi FX 5200 olabilir. Ama upgrade'i gerektirecek bir performans farkı yok. -TÖ)

Bence Sağdaki...

AMD işlemciler ve Intel işlemciler arasından hangisini seçmek gerek?

Ve P4 2.4 mü yoksa Athlon XP 2400 mü?

Özgür Gör

Özgürüm bu dolambaçlı soruna ambiansı bozmamak adına sağdaki diye cevap vermek geliyor içimden. Hatta verdim bile. Ama bu seçim senin sisteminde ne yapacağına (ki oyun oynayacaksın ödev falan yalan yani), maddi durumuna, diğer sistem bileşenlerine ve daha birçok etkene göre değişecektir. Benim kişisel tercihim AMD olacaktır. Kal sağlıcakla... (Şimdi böyle bir olmaz aslında. Her kullanıcının ihtiyaçları ve istekleri farklıdır. Kimse tutup da sana onu al bunu alma deme şansına sahip değil. Sonuçta Intel anakartları daha oturmuş olduğu için daha az sorun çıkarır, ama AMD daha düşük fiyata daha fazla performans verir. -TÖ)

Şeytan Azapta

Selam Jesuskane, sorularımı yanıtlarsan sevinirim. Benim sistemim; P4 1.4GHz, 128MB SD-RAM, 32MB TNT M64 Pro ekran kartı, Datron Monitör, LG 52X CD-ROM, WindowsXP işletim sistemi.

1- Ekran kartını yenilemek istiyorum, GeForce4 düşünüyorum ne dersin?

2- 128 MB RAM'i söküp yerine 256 MB RDRAM mi almalıyım yoksa 256 MB SDRAM daha mı alayım?

3- Format attırıp Windows 98'e dönmeyi düşünüyorum veya XP'nin üzerine mi kurayım çok kararsızım yardımcı olun lütfen.

Azapkar

Selamlar Azap,

Seni mutlu etmek ne kadar kolaymış ne güzel yahu. Cevapla soruları Azaptan sevinçlisi mutlusu yok. Ne güzel ya.

1- Önce Mayıs sayısında Aferim Tuğbek'in hazırladığı ekran kartı testlerine bir göz at, akabinde yukarıda Hakan'a verdiğim cevabı okuyuver derim.

2- Hmmm zor soru. Aslında zor olan soru değil o SDRAM'i çıkarttığın slotu RDRAM'i takmak sorun. Bunu başarabiliyorsan (yada anakartında RDRAM için de slot varsa ki hiiiiii sanmıyorum) RDRAM al. Ama yok



Level Soruyor!

Bu ayın sorusu bizzat has donanım editörümüz Aferim Tuğbek'ten. Gerçi geçen ay Sinan'ın başına gelen işe hiç bir okurumuz yardım eli uzatmadı. Ama bizim umudumuz hala var, okurlarımız dertlerimize derman olacak. Efendim sorun şu. Elimi attığım güç kaynağı patlıyor. Daha paketten yeni çıkmış 360Watt Chieftec'i bile daha hiç zorlamamışken patlattım. Surge Master ve UPS kullanıyorum oysa. Haşamat güç kaynağı sayısı 9'a çıktı. Bu güç kaynaklarını nasıl değerlendirebilirim? Bunlardan heykel olur mu? Olursa nasıl?

Network Faciaları



Bilgisayar işinde en zor iş hep network olmuştur. Küçük bir ağ kurmak, bile bazen fazlasıyla baş ağrısı yaratırken büyük ağların kurulumu insanı delirtebilir. Şekil a, b ve c'de gördüğümüz örneklerde olduğu gibi kimi zaman sistem yöneticileri kafayı yiyip, "Yeter! Bana ne, bağla gitsin" mantığıyla hareket eder. Sonuç doğal bir felaketten farklıdır.

yok sen bir 256 MB SDRAM daha al en iyisi. (Bana hem RDRAM, hem de SDRAM slotu olanlardanmış gibi geldi. Azap pek emin konuşmuş -TÖ)

3- Attır bakalım formatı sistem kendini nasıl hissedecek. XP'nin üstüne nasıl kuracaksın Windows 98'i meraklayım (aslında değilim merakta anlıyorum ne dediğini de ifade güclüğü çekiyor olmanız hoş tabi). WindowsXP iyidir sen yine XP kur dinle beni.

Kendine iyi davran AZAPçım.

Formülü Açıklıyoruz

Selam Level çalışanları. Bu sayınızda yer alan (Teknik Servis) kablo + müzik seti + ekstra hoparlör formülünü biraz açar mısınız? Bilirsiniz direkt olarak bilgisayara takılan speakerların RMS-watt'ları çok düşük. Yani bütün sesle ilgili istekleri olan arkadaşlarımıza da yardımcı olur. Ayrıca benim çok büyük bir Pioneer setim var. Bunu bilgisayara bağlayıp istediğim hoparlörleri de monte edebilir miyim? Veya edemezsem nelere dikkat etmem gerekiyor. Sizlere iyi çalışmalar.

Selçuk Ergün

Selam Level okuru,

Açalım formülü hemen. Öncelikle müzik setinin arkasındaki girişlere bir bak. AUX'u bulunca bir dur soluklan. Genel olarak biri siyah biri kırmızı renkte iki adet TOS (Coaxial gibi bişi de diyorlardı, RCA felan da denir -TÖ) girişten ibarettirler. Ses kartımızın da çıkışı belli zaten. Sen koşuyorsun bir ucunda iki adet tos fiş bir ucunda da ses kartının çıkışından olan zimbirtıdan bulunan (ona da "mini stereo jack" diyoruz -TÖ) STEREO kablo yaptırıyorsun bir adet (Aman yaptırma yin kablo iki günde dağılıyor, hazırından kalitelisinden alın). Bir ucunu tahmin edebileceğin gibi ses kartının hoparlör çıkışına diğerini ise müzik setinin AUX girişine bağlıyor-

sun. Seti AUX'a getirdiğin anda TADAAA-AA (Sims?)... İşte bu kadar. Extra hoparlörleri bağlamaya gelince biraz karışabilir işler. Yeni nesil setlerde ve decklerde ekstralar için soketler var. Eğer yoksa ana hoparlör ile aynı girişten bağlayabilirsin ekstraları. Müzik setinin ne kadarını kaldıracacağını öğren mutlaka yalnız. Örnek teşkil etmesi açısından kendi sistemimden bahsedeyim. Ses kartım SB LIVE. Ön sesler ve arka sesler için iki ayrı çıkış var üstünde standart. (dijital de var ama boşverdim parama yazık bence). Ön seslere 70 watt (yalan tabi öyle yazıyor sadece) standart masaüstü hoparlörler takılı. Arka seslere de müzik seti bağlı. Oyunlarda ve müzik dinlerken oldukça başarılı ve doyurucu benim için en azından. Filmlerde saçmalayabiliyor. Bir sonraki zırvam 2+1 bir sistem alıp ön seslere sub woofer eklemek olacaktır ki bilmiyorum abuk mu olur neyse böyle bişi işte...

GEÇİMSİZ...

Selam Jesuskane, hemen sorularına geçiyorum.

1. Radeon - AMD ikilisinin iyi geçinemediğini söylüyorsunuz, bu ne kadar doğru?
 2. Yani Athlon XP 1800, MSI KT4 V (6712), Radeon 9500 Pro gibi bir sistemde uyum sağlanabilir mi? Sağlanamazsa siz bir önride bulunabilir misiniz?
 3. Radeon 9500 Pro için güç kaynağı gerekiyor mu?
- Şimdilik sorularım bu kadar, şimdiden teşekkürler. Herkese başarılar, iyi çalışmalar.

Bortechinex

Anında cevaplar,

1- Cidden limonydi araları. Küstüler barışamıyorlardı. Neyseki nForce2 chipsetli anakartlar aralarını yaptı birazcık, şimdiki gül gibi geçiniyorlar.

2- Sanırım ilk cevap buna da cevap. KT4V yerine MSI K7N2 koyarsan sorun çözülecektir.

3- Hayır Radeon 9500 Pro için ekstra güç kaynağına ihtiyacın yok Bortçum. Şimdilik cevaplarım bu kadar yine beklerim, sana da iyi çalışmalar...

Zaten döküyoruz saçları, başım da ağrıyor, hava da sıcak, off bu ne ya. Ben sıkıldım siz sıkılmadınız mı? Sabahın körü olmuş hala uyku yok. Geçen ay hacamat sanatına kurban verdiğimiz arabayı servise götürmem lazım 6 adımda. Tuğbek bir daha ki sefere daha ucuz yolu bir şeyler hacamat edelim (Sinan'ın PC'yi parçalarız). Neyse görüşmek üzere...



Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayın ahiretten donanım sorusu aslında donanım ile alakası olmayan, ilk bakışta pek anlamsız bir sorudur. Ama bu basit görünen sorunun Jesuskane için anlamı çok büyüktür. İsterseniz gelin şimdi hep beraber bu soruyu ve cevabını okuyalım. -TÖ

Selam, ben Enver napıyorsunuz orda işler nasıl hatırları sormak için mail atıyorum hayırlı işler kolay gelsin. Enver Turgutaip

Biliyorum biliyorum, yok bu kutu ile alakası bu mailin ama olsun. Allah razı olsun Envercim sağolasın, ne olsun ya çalışıyoruz işte bildiğin gibi. Sen nasilsin? Afiyetlesiniz İnşallah? Şunu, sadece şunu soran ilk okur olan sana teşekkür ediyorum kal sağlıcakla.



neizliyoruz ne dinliyoruz

► 2003 model H2000

İsmine bir türlü ısınmasak da, kısa geçmişine rağmen İstanbul'un en önemli müzik festivallerinden biri olmayı başaran H2000 Festivali'nin dördüncüsü bu ay yapılacak. 20-21-22 Haziran tarihlerinde Sarıyer Marmaracık Koyu'nda denize nazır bir ortamda düzenlenecek etkinliğin bu yıl da önemli konukları var. Bu yıl çıkardığı Love Is Here albümüyle Türkiye'de de yıldızı parlayan Starsailor, kuşkusuz festivalin en popüler grubu.

olduğunu düşünmeden edemiyor insan. Festivalin ana sahnesinde izleyeceğimiz diğer bir önemli, önemliden ziyade eğlenceli konuğu Fun Lovin' Criminals. Konser aktivitelerini bir yana bırakırsak, Fun Lovin' Criminals H2000 "pikniği" için belki de en ideal seçimlerden biri. Ana sahnede yer alacak diğer grupların çoğu bizden. Bülent Ortaçgil ismini saygıyla bir tarafa ayırıp bunları sıralarsak; Replikas, Athena, Vega, Ceza, Gripin ve birkaç isim daha.

çıkıyorlar.

Etkinliğin en can alıcı bölümü ise elektronik müzik sahnesi. Yerli yabancı bir ton DJ'in yer alacağı bu bölümde Andrew Weatherall ve Keith Tenniswood (Radioactive Man) ayrı ayrı kendi performanslarıyla ortalığı ayağa kaldıracak isimler arasında başı çekiyor.

Festivalin "Matrix ilintili" bombası ise Animatrix olacak. Geçen yılki dünya kupası maçlarına karşılık bu yıl Animatrix külliyyatının gösterilmesi biraz absürd görünebilir ama kıyaslama yapmadan bakarsak gayet hoş bir girişim. Özellikle de Reloaded hatrına sinema salonunda mısır yağı kokusuyla Morpheus'un göstermelik karizması arasında sıkışıp kalanlar ve daralanlar için, açık havada Animatrix görülmeye değer bir etkinlik olacak.

Çadır, deniz, meteorolojik ve organizasyonel sürprizler, kalabalık, kesintisiz müzik, koşturmaca, vs. için vaktiniz ve enerjiniz (bir de paranız) varsa ilgilenin. www.h2000.org

► Matrix'in satır araları

Matrix mi architect'ten çıkar architect mi Matrix'ten? Televizyon programlarında, gazetelerde, dergilerde, alakalı alakasız her türlü ortamda Matrix konuşulmaya başlanınca, tartışma bu soruya kadar geldi dayandı. Bu da, bir iki yüzyıl daha konu hakkında bir uzlaşmaya varılamayacağını gösteriyor. Her neyse, William Irwin isimli bir felsefe profesörü de Matrix üzerine yazılmış felsefi makalelerden bir derleme yapıp



Bütün yılı "H2000'e The Cure gelecekmiş" söylentilerinin baskısı altında geçirdikten sonra Starsailor'a burun kıvrabilirsiniz, yadırgamam ama bu genç İngilizlerin de hakkını yememek lazım. Yine de geçen yıllarla kıyaslandığında (2002'de Suede'in sahne aldığı hatırlayalım) Starsailor'un biraz geçiştirmece

Ağır abilerin boy göstereceği "Hard Times" sahnesinin yıldızı ise The Gathering. İki yıl önce de H2000 için ülkemize gelen bu Hollandalı grup bu kez en taze albümleri Souvenirs'un turnesi kapsamında İstanbul durağını Sarıyer'de yapmış olacaklar. Diğer konuklar arasında Queen Adreena ve Radical Noise öne

haberiniz var mı?

► 18'in sırrı

İlki geçtiğimiz yıl düzenlenen ve Manu Chao'yu Gotan Project'i getirerek saygımızı kazanan Efes Pilsen One Love Festivali, bu yıl da aynı çizgisini koruyor ve alkışı hak ediyor. 13-14 Haziran tarihlerinde Park Orman'da gerçekleştirilecek konserlerin bu yılki bombası Moby. Türkiye'de Play albümüyle tanınan bu huzur icracısını yakından dinlemek için 14 Haziran günü tam geceyarısında sahne önündeki yerinizi almalsınız. Ama önce daha önce gidin ve elektronik müziğin en önemlilerinden Futureshock ve Gus Gus'u da izleyin! Açık havada bol ok-

sijen ve kaliteli müzikle coşarken başınızın döneceğini garanti edebilirim. Benimki dönecek.

Etkinliğin ilk gününde ise One World başlığı altında Brezilya'dan Olodum, Kolombiya'dan Yuri Buenaventura ve İngiltere'den acid-jazz efsanesi Soul II Soul Sound System sahne alacaklar...

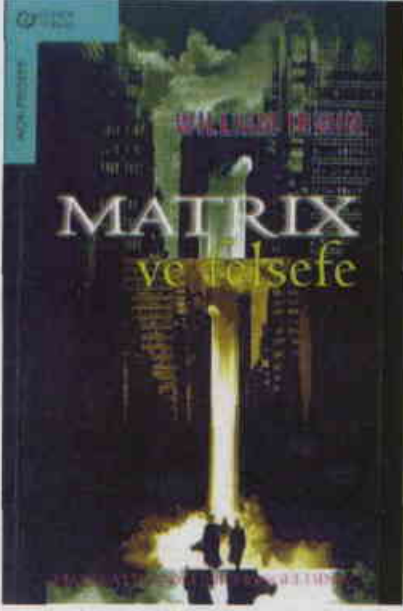
► beatnikler partisi

Bu ay sayfayı etkinliklerle doldurduk ve İstanbul dışındaki okuyucularımızı azıcık sinir ettik sanırım ama bunlar atlanası değildi. Hatta başka şehirlere atlanıp gelinesi etkinliklerdi. İşte bir tane daha;

5 Haziran gecesi Babylon'da ilginç bir parti var. Plan b Yayıncılık ile birlikte hazırlanan etkinlik Jack Kerouac, Allen Ginsberg, William S. Burroughs gibi 60'ların yerinde duramayan, ayyaş, muhalif, içli, cesur şair ve yazarlarına, beat kuşağına adanmış. Plan b'nin yeni bir kitabını da tanıtacağı geceyi yol



ne okuyoruz ne yapıyoruz



Matrix ve Felsefe adıyla okuyucunun önüne koymuş ama kitapta felsefeden ziyade Matrix'in yol gösterici olduğu bir rota tutturulduğu için felsefenin Matrix'i sorguladığı tezini burada şiddetle savunamayacağım.

Kitapta The Matrix beş ana sahneye bölünmüş ve her bir sahne için farklı felsefi okumalar yapılmış. Böylece Irwin hem filmin hem felsefenin kendi içindeki yüzlerini ortaya çıkarmaya çalışmış. Bugünlerde her türlü formüle Matrix'ten de bir doz eklendiğini, William Gibson'ın kült kitabı Neuromancer'ın bile Neuro-mancer: Matrix Avcısı adıyla yeniden basıldığını düşünürsek şaşırtıcı olmayan bir gelişme.

Felsefe deyince şöyle bir irkilip kafasının içinde anlamını bile bilmediği kelimeler ve sonu gelmeyen ağızda cümleler uçuşmaya başlayan arkadaşlarımız

için bile zorlayıcı olmayacak, travmaları canlandırmayacak bir kitap Matrix ve Felsefe. Film hakkında hazır bunca bilgi ve fikir bombardımanına tutulmuşken Ceviz Kabuğu'ndaki kadar eğlenceli olmayan ama ona göre epey emin ellerden çıkma bir Matrix tartışmasına konuk olmak isterseniz kitabı edinin. Türkçe baskısı Güncel Yayıncılık tarafından yapılan kitap aslında Şubat'tan bu yana raflarda. Eh işte, biz de geç uyanıp ancak ikinci baskıyı yakalayabilenlerdeniz.

► Marvel'in en iyisi

Amerikan çizgi roman kültürünün en ağır taşlarından biri olan X-Men'in ikinci filmi gösterime girdi. İlk filmdeki kadar yoğun bir Wolverine baskısı altında geçmeyen bu devam bölümünde daha çok karakter ve dolayısıyla daha çok koldan ilerleyen bir hikaye örgüsü söz konusu. Filmde olaylar özetle bir suikast girişiminden mutantların sorumlu tutulmasıyla ve bunun üzerine Amerikan hükümetinin mutant karşıtı, yıkıcı bir operasyona girişmesiyle başlıyor. Filmin kötü insanı William Stryker'in kontrolünde başlayan "şok ve dehşet" hareketinin tabii ki birçok kurbanı ve kahramanı olacak... X-Men 2 hem yeni bir konuyla gel-



di hem de "tam macera" tadında, ama yine de filmi anlamak ve sevebilmek için X-Men karakterlerine ve atmosferine aşina olmak bakımından ilk filmi izlemiş olmanızı öneririm.

X-Men'i diğer Marvel çizgi romanlarıyla kıyaslandığında özel yapan tarafı hiç kuşkusuz hakim politikayla başı sürekli belada olan ve toplum içinde "öteki" diye itilen grupları simgelemesi. Gerçi ne filmlerinin ne de kitaplarının odağını bu nokta oluşturmuyor ama bütün gözlerin A.B.D. üzerinde olduğu şu sıralarda X-Men'e bir de bu açıdan bakmak zihin açıcı olabilir.

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

haberiniz var mı?

özlemiyle tamamlayacağımız kanaatindeyim. İstanbul dışındakilere de öneriyorum, alın elinize Kerouac'ın Yolda'sını, okuya okuya gelin. Önce beatnikler partisi, sonra One Love Festival. Bu yıl da tatil böyle yapın.

► Koleksiyoncu Köşesi

Kardeşler Takımı/ Band of Brothers

Er Ryan'ı Kurtarmak filminin gördüğü olağanüstü ilgiden sonra bu temayı benzer hikayelerle sürdürmeye karar veren Steven Spielberg ve Tom Hanks ikilisinin Amerikan tele-



vizyonu için hazırladığı dizinin ilk iki bölümü. İki ayrı yönetmen tarafından çekilen bu iki bölüm yine İkinci Dünya Savaşı'nda yaşanan insan hikayelerine dayanıyor. Stephen E. Ambrose'nin aynı adlı romanından uyarlanan ve bizde de TRT tarafından gösterilen dizinin bugüne kadar gördüğümüz bir ton

savaş filminden çok daha iyi olduğu bir gerçek. Türkçe altyazılı olarak izleyebileceğiniz DVD'de gerçek savaş kahramanlarıyla yapılmış röportajlara da yer verilmiş.

O/İT

Stephen King'in tüm romanları arasında en çok okunanları listesindein değişmez elemanı, 1986 tarihli "O" nun sinema uyarlaması. Dennis Christopher, Annette O'Toole, John Ritter ve Richard Thomas'ın

rol aldığı filmde çocukluk yıllarını birlikte ve palyaço kılığında bir korkuya karşı geçiren yedi arkadaşın 30 yıl sonra düşmanın uyanmasıyla yeniden bir araya gelişini anlatıyor. 3 saatlik hikayesiyle beni benden alan DVD versiyonunda bonus olarak yönetmen Tommy Lee Wallace ve oyuncularla yapılan röportajları bu-



İşgal

görsel abi görselabi@mektoop.com

Bahar gelmedi, gelmiyor derken yaz geldi! Geldi hem de gümbür gübür. Paradise Lost konseriyle açılan yaz sezonu Sepultura, DIO ve Kreator'la devam edecek. Bu yaz konserlere para yetiştirmekten tatilimiz de yalan olur ama metalin kestiği parmak acımaz :) Ayrıca konser yazıları yüzünden albüm yazılarını da biraz kısa tutmak zorundayım ki elimdeki albümler bayatlamasın :)

Haa bu arada bir laf arası muhabbetinde aklımıza düşen bu iki sayfanın sizden bu kadar ilgi göreceğini tahmin edemezdim. Aldığım mail'ler ve anket sonuçlarına göre bayağı bir sevenimiz varmış :) Hepinize teşekkür ederim kem ve de küm...

Overkill Killbox 13

Overkill'in 13. stüdyo albümü yine Overkill yine bomba gibisi. Çağa uymuş gruplardan olan Overkill ne eski dinleyicisini küstürüyor ne de yenileri kaçırıyor! 40'lık delikanlılar yine çayır çayır gitarlar, gümbür gümbür baslar ve Blitz'in yırtıcı vokaliyle karşımızda. Albümde eskiye bir dönüş de var aslında. O ağır, yavaş ama sert sound tüm albüme hakim. Albümdeki parçalardan benim takıldıklarım Devil By The Tail, Damned, The One, Struck Down ve I Rise. Şarkılar eski albümlerini hatırlattı bana. Son 2-3 albümlerine pek sıcak bakamasam da bu albümü oldukça beğendim.



HIM Love Metal

İlk albümlerindeki tarzdan uzaklaşan HIM son iki albümündeki tarzıyla devam ediyor. Daha bir aşk, daha yumuşak ve daha alternatif... Bir önceki albümleri Deep Shadows And Brilliant Highlights'i sevmemiştim ama bu albümde yine rotayı tutturmuşlar. Mir, mir, mir... Şarkılar oldukça tempolu ve heyecan verici. (Lan parfüm reklamı gibi oldu be) Buried Alive By Love'la hızlı bir giriş yapılan



albümde Soul On Fire ve This Fortress of Tears da aynı tarzda hareketli parçalar. Diğerleri melankolik ve duygusal. HIM'i seviyorsanız devam edin ama ilk defa dinleyecekseniz sırada daha birçok grup var.

Cradle of Filth Damnation and A Day

Nerede o eski metalciler kardeşim? İlk dinlediğim Cradle of Filth albümü - grubun da ilk albümü- Principle of Evil Made Flesh'ten eser yok. Zaten o zamanki gruptan sadece Dani ve basçı Robin Graves kaldı. İlk albümden sonra giden gitarist Paul Allendar geçen sene gelmişti ama pek kurtaramamış sanırım. Gerçi albüm top 200 listesinde 150'ye kadar çıkmış olan ilk Black Metal albümü ama bence tamamen saplama ve de tıkaç bir albüm! CD'yi tepeleme doldur-



muşlar antin kuntin şarkılarla... Cradle of Filth bence sadece bir T-Shirt markası olarak kalabilir...

To Die For Jaded

HIM abilerinin yolundan gitmeye çalışan bu Finlandiyalı kardeşlerimiz feci şekilde 80'lerin popuna takmış durumdadılar. İlk albümlerinde Sandra cover'ı yapan grup, bu albümde Cutting Crew cover'ı olan (I Just) Died In Your Arms'ı yapmışlar. Kendi şarkıları da bu tarzın biraz daha sertti gibi. Eh işte fena gelmiyor dinledikçe ama bir acaya giderken yanınıza alacağınız albümlerden değil. Albümde Dying Embers, Jaded ve Forever parçalarını beğendim.



Paradise Lost Konseri

Gelecekmış, ha geldi ha geliyor derken Paradise Lost'u da görmek nasip oldu şu metalci kullara :) Fakirlikten ve de fukaralıktan dolayı konserden bir gün öncesine kadar bilet parası bulamasam da en yakındaki bankayı soyup akabinde konsere gidebildim!

İlk dinlediğim 93 senesinden beri sevip saydığım Paradise Lost'u görme heyecanıyla konser mekanına -Orta Kemancı- adım attım. Tabii ki kapı açılış saati olan 17:00'den bir saat sonrasında (saatinde başlayan konser olsun, saçlarımı keseceğim). Ama yine de kapıda kaldık! Üst Kemancı'da takılmak zorunda kaldık bir süre. Sanırım 8 gibi içeri girebildik. İçeri girdiğimizde hala Lacrimas Profundere soundcheck yapıyordu. Oldukça az olan konser tayfası birbirine kaynarken soundcheck de bitti. İlk alt grup olan Abraxas sahne aldı. İlk defa dinlediğim grubun performansını beğendim ve ses düzeni konserin iyi geçeceğini bir belirtisiydi. Evimin salonundan biraz büyük olan Orta Kemancı'da böyle bir ses düzeni



▲ Az olan seyirci, yine de Paradise Lost'u memnun etmeyi başardı. (Fotograf için Yavuz Temizkan'a teşekkürler)

grubu da ilk defa dinleyecektim. Fakat sanki millet Paradise Lost'a değil de Lacrimas'a gelmiş gibiydi. Seyirci şarkılara eşlik etti ve de el çırttı (ben de ıslık çaldım, ne var?) Dinleye dinleye alıştım sonra ben de sahnenin önlerine gidip coştukça coştum. Altı kişiden oluşan grup Kinder Sürpriz Yumurta, bilemedin Eti Puf kutusu kadar büyüklükteki sahneye nasıl sığdı anlayamadım ama çıkardıkları seslerden yaşadıkları anlaşılıyordu. Lacrimas da yerini Paradise Lost'a verince ortam iyice coştı.

Konsere son albümlerinden Isolate ile giren grup daha sonra Believe in Nothing'den Mouth ile devam etti. Bu hoppidi şarkılarda hopyayan zıplayanlar arasında ben de vardım sayın seyirciler. Hatta ve hatta ki öyle bir coşmuşum, enginlere sığmayıp bendimi çiğneyip aşmışım ki saçlarımla etrafımı kırbaçlıyordum. En son elimi kolumu tuttular da kendime geldim :) Playlist'i pek aklımda tutamadım ne yazık ki ama eski albümlerden de çalan grup Small Town Boy, Eternal ve özellikle benim de en sevdiğim şarkılarından olan As I Die ile seyircinin gönlünü fethetti. Son zamanlardaki favori Paradise Lost şarkım Say Just Words'te kendimi tutamadım ve stage diving olayına girdim ve sahneden muhtemelen birinin kafasına atladım ve dudağım patladı. Konserin ondan sonraki bölümlerini davşan gibi dudağımı yalaya yalaya izledim :)

Grup son olarak The Last Time parçasıyla konseri bitirdi ve bence süper bir playlist seçmişlerdi. Bis yapmayan grup sahnede bir buçuk saat kadar kaldı ve sanırım bu kadar az seyirciye konser verdikleri için teşekkür etmemiz gerekiyor.

Yaz boyunca konserli günler diliyorum ve tüm konserlerde LEVEL tayfasını görmek üzere diyorum... ☺

oldukça iyiydi doğrusu :) Tarzları bana Kreator ve Slayer arası birşeyler animsattı ki biraz eski moda olsa da müzik oldukça gaza getiriciydi (gazlı metalciler ölmemiş).

Birkaç parça çaldıktan sonra sahneyi Lacrimas Profundere bıraktılar. Bu

n e r e l o l o y o r

► **Dave Mustaine** Megadeth'in dağılmasından sonra Sanctuary Records ile bir solo albüm için anlaşmış. Solo albümün rock tarzında olacağı yolunda söylentiler dolaşıyor. Bu arada Jackson gitarlarından da ESP'ye geçen Mustaine için ESP yine "V" şeklinde DVS modeli imzalı gitarlar yapacakmış.

► **Metallica'nın** yeni albümü St. Anger'dan 32 saniyelik bir clip grubun web sitesinden izlenebiliyor.

► En sonunda eski **Guns 'N' Roses** kendilerine bir vokalist bulabilmişler: Stone Temple Pilots'un vokalisti **Scott Weiland**. Grubun adı da **Reloaded** olacakmış.

► **Uyuşturucu** yüzünden ölümden döndükten sonra kendini tamamen müziğe veren ve **Black Metal** dahi yapan **Phil Anselmo** artık Pantera'yla işinin bittiğini söylemiş. Bir süre kendini Superjoint Ritual'a verecekmış.

► **Dimmu Borgir**, **Death Cult Armageddon** adlı albümlerini şu günlerde piyasaya sürecekmiş. **Bathory'den** Satan My Master cover'ı da bulunan albüm için gitarist **Silenoz**, **Old School Black Metal'e** dönüş zamanının geldiğini söylemiş.

► **Mr. Bungle'i** bıraktığını açıklayan **Mike Patton**, **Tomahawk** ve **Fantomas** üzerine yoğunlaşacakmış. Tabii boş durmayan deli kişilik **Patton'ın** **Peeping Tom** gibi yeni yan projeleri de olacakmış.

► **Hazıranda** ülkemizde de konsere gelecek olan Alman thrash'çisi **Kreator** Live Kreation adlı bir DVD/CD çıkarıyormuş.

► **Napalm Death**, **Noise For Music's Sake** adında 2 CD'lik bir greatest Hits çıkaracakmış. 27+27=54 track'ten ve 76'şar dakikadan oluşan CD'lerin ilkinde grubun seçme şarkıları, ikinci CD'de ise Bonus track'ler, canlı performanslar ve daha önce yayınlanmamış parçalar olacakmış.

► **Başçısı** gruptan ayrılan **Moonspell** şimdilik **Amorphis'ten** Niclas Etelävuori ile idare ediyor. Bu arada yeni albümlerinin adı da **The Antidote** imiş.

► **Testament** frontman'ı **Chuck Billy'nin** kanser tedavisi iyi gidiyormuş. Grup yakında yine olaya girecekmış. (Nedir bu Chuck'ların çektiği ya)

► **Anathema'nın** eski başçısı **Duncan Patterson'ın** grubu **Antimatter** Kemancı'da 3 Haziran'da konser veriyor. 15 milyonluk olan konserde hem kendi parçalarını hem de **Anathema** çalacaklarmış.

★ **ROCK NATIONS** ★
OPEN AIR FESTIVAL
29 HAZİRAN PAZAR
MASLAK VENUE (Açık Alan Sahnesi)

DIO
KREATOR

RADICAL NOISE - ANTISILENCE
BLMORA

VENUE
WWW.ROCKTHENATIONS.NET

ETSAH TÜRKİYE DE İLİ
SEPULTURA

İN SPITE
1 HAZİRAN 2003 - PAZAR
VENUE MASLAK - İSTANBUL
KAPİ AÇILIS: 20:00
BİLET SATIŞI SAHNE HİZİN İZLETİRİ
VE HİÇ BİLETİ SATIŞ KANALLARI
www.rocktheconcerts.com
Bilet: 050 563 9208 / 0212 260 0000

▲ Bu konser için son anda belirlenen ve afişe giremeyen 3. grup ise **Rotting Christ**.

BLAY ALET

"Tithos lusec wecos vinosec"

Ali Aksöz | aliaxsöz@level.com.tr

Rivayetler:

► "Devasa büyüklükteki uluslararası şirketler, kara bilim-kurgu hikayelerine benzer bir şekilde, bilim ile büyü arasındaki çizgiyi bulandırarak, müşterileri için "hayalet olmanın" heyecanını tattırmanın bir yolunu buluyorlar." 6 kitap ile sınırlandırılmış yeni White Wolf bombası Orpheus için işte bu sözler kullanılıyor. Bakalım Beyaz Kurdun takipçileri bu yeni diyarı sevecekler mi?

► Mandrake, beyazperdeye transfer olan kahramanlardan sonuncusu olma yolunda ilerliyor! Crusader Entertainment isimli bir firma tarafından üstlenilen proje, henüz senaryo yazım aşamasında ve oyuncular belirsiz.

► Cyberpunk'in babası olarak kabul edilen William Gibson'ın tüm eserleri Altın Kitaplar tarafından çeviriliyor. Bu ay çıkması planlanan seriye, sadık BK okuyucularının kılıktan çıkar gibi saldıracağına eminim.

► Margaret Weis ve Don Perrin boşandılar. Onlara ayrı ayrı mutlu ömürler diliyoruz. Bu, Taladas serisinin rafa kalkması demek. Ancak Weis, Raistlin'den sonra - yine kötü - sahiplenecek bir başka karakter bulmuş olmanın mutluluğuyla, Mina'nın Age of Mortals dönemindeki maceralarını konu eden Dark Disciple üçlemesini yazmaya başlıyor. İlk kitap Ashes and Amber, 2004 sonbaharında kitapçılarda olacak.

Hayatta kesin cevaplar yoktur

Hayati katlanılması güç ama herşeye rağmen muhteşem yapan şey de budur zaten. Herkesin bu dev varoluşa kendince yepyeni ve eşsiz bir anlam verebilmesi.

İşte bu yüzden aşık oluruz ve bu yüzden ölmekten korkarız.

Her yeni gün, bambaşka bir hayatta tanışabilme şansımız olduğu için. Her yeni gün, bambaşka birinin hayatına dahil olabileceğimiz, onu kendi hayatımıza dahil edebileceğimiz fikri.

Yaşam mücadelesine yalnız devam etmeyeceğimiz yol arkadaşları. Güçlü hasımları alaşağı edeceğimiz kardeşlikler. Birlikte, hep bir ağızdan "Hayır!" diyebileceğimiz ilişkiler. Sirtımızı vereceğimiz insanlar.

Çürümüş bir dünyada dimdik ayakta, çamura düşmüş ama çamurda kalmamış insanlar olmak için her birimiz bir değerimize ihtiyaç duyacağız. İşte bu yüzden herşey.

Sadece bu yüzden. Bir değerimize el vermek ve onu çamurdan kaldırmak için yaşayacağız.

Her bir insanla birlikte eşsiz bir başka şey daha girecek çünkü hayatımıza.

Gönül Postası

Nereden olduğu belirsiz Can İBANOĞLU

Selamlar, son sayınızda Onur isimli arkadaş mail atmış. Açıkçası bu maili ve sonunda "may THE paladine smile upon us" yazısını okuduğumda kızdım. Çünkü arkadaş sana senin beyaz cüppe giydiğinden kuşku duyduğunu söylemiş yani bir siyah cüppeli olmayı tercih ettiğini ima etmiştir - bilmiyorum senin evil olmaya bir eğilimin var mı ama yazıdan anladığım kadarıyla yok - bu cümlelerin derin anlamını anlayan her arkadaş mailin sonundaki cümlelerin bu imayla ne derece geliştiğini kestirebilir ve insanların evil olmaktan gibi güzel şeyler bulduğunu merak ediyorum. Karizma derlense Par-Salian'a baksınlar ve gücü bahane olarak gösterecek olurlarsa Second Generation'da Dalamar'ın herşeyi özetleyen müthiş sözünü hatırlasınlar: Kötü karakterlerin güce daha çabuk kavuştuklarını fakat sonunda en güçlü büyücülerin beyaz cüppelerin olduğu. Ayrıca arkadaş mailinde bir DL (Dragonlance) manyağı olduğunu söylüyor fakat cümlede Paladine'in önüne bir "the" koyuyor. Bence gerçek bir DL manyağı orijinalinden Türkçe'ye çevrilmemiş kitapları



da okumalıdır. Eğer bu arkadaş benim nitelendirdiğim şekilde bir DL manyağı olsaydı okumuş olacağı İngilizce kitaplarda Paladine'in veya geri kalan 20 tanrının hiçbirinin adının önüne "the" konulmamış olduğunu farketmiş olacaktı. Her neyse aklımdaki birkaç soruyu sana yöneliyorum:

1) Sence Matt Stawicki mi daha güzel çiziyor yoksa Larry Elmore mu? Bence Stawicki açık farkla önde çünkü Elmore'un çizimlerinde bir tutarsızlık var.

2) Bütün DL kitapları arasından en çok hangisini beğendin? (İngilizce'ler dahil)

3) Forgotten Realms mi DL mi? Bence DL çünkü DL diğerinden çok daha büyük bir dünya üzerine kurulmuş. DL'yi tercih etmemin bir başka nedeni de FR'de hiç görülmeyen aşkın da ele alınmasıdır (Ayrıca tam emin olmasam da FR gibi bir oyunla değil de yazarların yaratıcılığıyla ortaya çıkmış olmasındır)

4) Lathender'i sever misin?

5) Şimdiye kadar okuduğun klasikler arasından en çok hangisini sevdiğin ve bana okumamı önerdiğin bir liste yollar mısın?

Şimdilik bu kadar. Kendine iyi bak. Cevabını dört gözle bekliyorum.

Wis Redz of Silvanesti

"May the light conquer everywhere, even our hearts' darkest corners."

Bu son cümleyi sakın yadırgama çünkü Dragons of a Summer Flame'den ve Dragons of a Fallen Sun'dan sonra elflerin bile kalplerinin en uçra köşesinde birazcık kötülük olabileceğine inandım.

N) Onur'un mailine kıllanmana diyecek sözüm yok. Burayı Ateş Hattı'na çevirmeyin yeter. Kavga etmeden kardeş kardeş geçinin, ben de sizi izliyor olacağım.

1) Stawicki. Gerçekten muhteşem çizimleri var.

2) Elbette Dragonlance Chronicles (Ejderha-

mızrağı Destanı). Herşeyi başlatan, en güzel kitap odur zira. Ondan sonra War of Souls, Summer Flame, Legends ve Tanis: The Shadow Years gelir.

3) Yarattılan her

diyar yazarının yaratıcılığıyla ortaya çıkar. Oyun da olsa bu oyuncuların hayalgücüsüyle varolmuş demektir. FR'da aşk temasının DL'e nazaran daha az işlendiği doğru ama FR, yüzölçümü olarak DL'den daha büyük ve çeşitli bir dünya. Benim için ise ikisinin de yeri ayrı ve özel.

4) Özel bir sevgim yok, ama Sabahbeyi iyi bir kardeşimdir :)

5) Klasiklerin ve tüm Rus yazarların yanı sıra, Boris Vian, Charles Bukowski, Exupery, Lovcraft, Bradbury, Salinger, Pratchett, Marquez, Pinar Kür, Orhan Pamuk, Kemal Tahir diye uzatayım listeyi. Önemli olan farklı tarz ve kültürlerden mühim yazarları okumak.

Nereden olduğu belirsiz Can "Rincewind" Sungur

Merhabalar Ali abi, seni Level'da görmek ne güzel. Zaten uzun zamandır, lostlibrary.org'dan, ya da RP ile türlü aktivitelere tanıdığımız bir isim olmuştun...

Tam dergisini buldu :)

İzin verirsen, geçen ay Onur'un yazdığı e-mail'deki bir iki konuya ve Drizzt'le ilgili sorunuma değinmek istiyorum...

Öncelikle, alemin en kral oyunu ve serisi olan Baldur's Gate serisi, ne yazık ki bitti... 2 ana oyun, ve 2 ek paketten oluşan süper serimiz de, Fearun'da kan ve cinayet, yok olmuş tanrısı olan Bhaal'ın çocuklarından birini oynuyorduk... Son ek paket Throne of Bhaal'da, (üst seviye limiti 25'di sanırım?) en sonunda, Bhaal'ın tahtına oturarak, tüm serideki gidişatımıza göre yeni cinayet tanrısı, yada cici, şeker, a bididi bir tanrı oluyorduk... Gerçi, "Bhaal'ın tahtı yok olsun, ben hayatımı yaşayacağım" seçeneği de vardı, ama bana pek hitap etmediği için, 8 finalimin hiç birinde seçmedim :) ... Kaliteli bir senaryo, 2nd Edition D&D kurallarıyla, mükemmel bir seridir...

Yani, Baldur's Gate 3, olmayacak... Muhtemelen Baldur's Gate ismini kullanarak yeni oyunlar yapılacaktır, ama hiyaye bitti...

İkinci olarak, Kara Elf serisi bitip, Buz yeli Vadisi Üçlemesi başladığından itibaren, bende Drizzt'e karşı bir antipati

oluşturdu... Karanlıkaltı'dan, ideallerinin peşinde, dostları ve babası yüreğinde, iyilikle dolu olarak çıkan o yürek, birden değişti... Zaten Kara Elf serisinde dikkatimi çekmişti, "İstese mükemmel bir büyücü olabi-

lirdi" deniyordu... Buz yeli Vadisinde bir baktım ki, Drizzt'in yapamadığı şey yok... Üstün çift kılıç kullanması olabilir belki, çalışarak bizde yapabiliriz, ama üstün arbalet, kullanması? Sanki senelerin hırsız Artemis değil kendisiymişcesine saklanmakta üstün olması? Errtu'yu çağırması, bir de utanmadan sağa sola koruma rünü çizmesi? Kusura bakmayın, ama bu kadarı da fazla...

Sona yaklaşıyorum, geçen ay Raistlin konusunda, benimle aynı düşüncelere sahip olduğunı görmek güzeldi... Ne sevilirmiş bu Raistlin böyle? Güce duyulan hayranlık bence, Raistlin'in çekiciliği, Drizzt ve Elminster'le ayırdır...

Üçüne de saygı duymak, yapabileceğimiz tek şey, ama hayran olmak? Sanmıyorum...

Tanis'i gerçek bir karakter yapan, içinde çektiği acı, düştüğü ikilem, zayıf olduğu konulardır... Bizden biridir o, ama kılıcı iyi kullandığı halde öldürmeyi sevmeyiz... Oysa ben, mesela, bazen "elimde bir savaş tırpanı", yada "bir hançer olsa" diye dilekte bulunurum...

Teknoloji - Büyü çarpışmalarına ilgi duyanlara Arcanum adlı oyunu (bilgisayar) tavsiye ederim, grafiklerden kaybetse bile, o açığı senaryo, oynanış, dünya ve serbestlik ile kapatan bir oyundur... Gerçi Level'da çalışan sensin, daha fazla bilgi için Batu abiyi kenara alman yeter :)

Neyse, bitireyim ben artık...

Son olarak, bugüne kadar, hırsız - suikastçi sınıflarından aldığım tadı, başka hiç bir sınıfta alamadım, o kadar bütünlüyorum ki... Sanki o çatılarda, üstümde küçük, ama ölümcül silahlar, yüzümde akşamın soğuk rüzgarı, tüm şehrin tüten bacalarını ve yanan meşalelerini, büyücülük kulesinden gelen ani patlamaları, tapınaklar mahallesinden yayılan sürekli arıyı duyan benim... Arkamda, yay boşalma sesini duymadan önce eğilen, o çatıda hızla kaybolan, birkaç dakika sonra saldırganımın ensesine hançer sokan benim sanki...

Jukebox:

Xzibit - X
Torrey Carter feat Missy Elliott - Take That
Dr.DRE - Keep Their Heads Ringin'
Snoop Dogg - Whole Crowd Bounce
Slimm Calhoun - The Cut Song

N) Kara Elf ile Buz yeli arasında ciddi bir fark olduğuna katılmamak elde değil.

"Öteki"yi sorgulayan, neredeyse işin felsefesine dokunacak, karanlık ve orijinal Kara Elf'den sonra Hack&Slash Buz Yeli biraz hafif kalıyor. Ve Drizzt abartılmış bir karakterdir doğru, ama unutmamalıyız ki o 120 yaşında ve Diyarlar'ın belki de en güçlü ırkının bir mensubu, o ırkın en büyük silah ustası tarafından yetiştirildi ve damarlarında büyüyle varolan bir Matron'un kanı dolaşılıyor. Drow ırkının büyü ve silahta kudretli olması, sessizliği

ve gizliliği herkesten iyi becermesi kadar mantıklı bir şey yok. Şahsen, Artemis'in insan haliyle Drizzt ile nasıl aşık olduğuna şaşırıyorum ve bu beni güldürüyor. Entreri, kanımca Drizzt ile boy ölçüşebilecek bir antagonist değil. Ancak, damarlarına sıran Gölge maddesinden sonra buna yaklaşabilir.

Raistlin'i eleştirmemin sebeplerinden biri kötü bir karakter olmasıydı. Diğer de Chronicles'daki orijinal konseptinden saptırılıp; her şeye kadir, hazırcevap bir yıkım makinası haline dönüştürülmesiydi. Bu bağlamda Drizzt ile Elminster, dünyayı Kabul edişleri ve karakter yapıları sebebiyle örnek alınabilecek karakterler. Ve elbette Tanis :) Sana katılmamak elde değil.

The Matrix ile alakalı bir yazı yazdığım için Hayalet'i bu furyaya bulaştırmadım. Ancak şanslı olduğumuz kesin, The Matrix Reloaded, X2, T3, The Matrix Revolutions ve Return of the King bu sene izleyeceğimiz bombalar. Tadını çıkartmak lazım.

Sağlıcakla kalın...

(N.) | www.lostlibrary.org



İllustrasyonlar: Burçe Boran

1984



Berker Günçür | gberker@level.com.tr

Çizgiler

Görebildiğim her yerde birbirini kesen bir sürü çizgi var...

Gözlerim masaüstünü süsleyen resme kayıyor. Sık sık değişir bu resim, hemen her bilgisayar kullanıcısının yaptığı gibi. Bu defa masaüstünü süsleyen resim hayli karanlık, zaten böylesi daha iyi. Uzayın derinliklerinde bir sürü Terran Battlecruiser, Wraith, Valkyrie ve Dropship belli bir hedefe doğru süzülüyorlar. Gerilerde uzak galaksilerin ve nebulaların ışığı var, ama bu sadece uzayın ne denli yalnız bir yer olabileceği gerçeğini vurgulamaya yarıyor sanki. Kafamda canlandırabiliyorum, en öndeki Battlecruiser'ın kapitan köprüsünde gece nöbetini tutan dümenci hayli sıkılmış durumda. Nasıl sıkılmasın ki, "gece" kavramı sadece saatin söylediğinden ve yapay ışıklandırmanın parlaklık seviyesinden ibaret. Ve dümenci ya da diğerleri evlerinden çok uzakta, esasen büyükçe bir metal tabuttan başka bir şey olmayan bu aracın içinde bir yerlere doğru gidiyorlar.

Daha geriden bir filo Wraith motorları uğuldayarak geliyor ve büyük geminin gövdesine sürtünürcesine geçiyorlar, devriye görevi nispeten sıkıcı olabilir ama en azından gereksiz heyecan ve hareket yok. Şimdilik. Bir Valkyrie ağır ama kararlı bir biçimde yoluna devam ediyor, tamamen savunmasız Dropship'lerin yanındaki yerini korumaya özen gösteriyor. Dropship pilotu olmak kolay olmasa gerek, ne de olsa hiç silahları yok.

Tüm bu sahneler gözümün önünde canlanıyor, masaüstü şimdi donuk bir resim değil, aksine evrende bir yerlere açılan minik bir pencere. Ama gördüğüm hemen her şeyde ortak bir nokta var. Çizgiler. Gemilerde, üniformalarda, bele takılı silahlarda, güverte boyunca uzanan borular ve kablolarda, güçlü reaktörlerin uzayda bıraktığı izlerde hep ortak nokta bu çizgiler. Bu çizgiler, ger-

çek ya da hayal, bir yerlerde yaşayan birilerinin eseri. Ellerine bir kalem alıp beyaz kağıda çizdiler bunları. Önce bir çizgi, ardından bir diğeri ve sonra bir tane daha. Tek bir çizgi bile kendi başına anlamlı olabilir aslında, ama milyonlarca bir araya geldiğinde anlattıkları çok daha korkunç. Daha da ürpertici olan şey ise milyarlarca çizgiden oluşan tüm bu gemilerin ve canlıların kaderlerini tek bir çizgiye bağlamış olmaları.



İleriye doğru dümdüz giden o tek bir çizgiye.

Belki bu yüzden insanlar zamanı bir çizgi halinde görmeye meyilliler? Bir sürü resim açıyorum, hepsinde tüm çizgiler birleşip tek bir çizgiye odaklanıyor. Trinity altındaki motoru bir sürü polis aracı arasından ileriye doğru sürüyor. Nova'nın attığı kurşunlar dümdüz bir çizgiyi izliyor hedefe doğru ve aslında kurşunların atılma amacını izlersem bu da beni tek bir çizgiye götürecektir. Amaca yönelmek, tek çizgiye odaklanmak. Oysa ben baktığım her yerde bir sürü çizgi görüyorum. Hareket eden bir cisme bakarken gözümde birden bire bir sürü vektör canlanıyor. Motorlar uçağı ileri doğru iterken, hava direnci geriye sürüklenme yaratır ve aynı anda yerçekimi de gövdeyi aşağı doğru çeker. Kanatlardaki "hücum açısı" nedeniyle oluşan vektörel sapma ve bunun neden olduğu basınç farklılığı

kanatları ve haliyle tüm uçağı yukarı doğru çekerler. "Uçmak" gibi tek kelimelik, basit bir hareketin içinde bile tek çizgiden fazlası var.

Detaylarla ilgilenmeden hedefe varmak ne derece mübahtır? "Fabrikaya" tıklayıp yirmi tane Wraith yapmak ve bunları tek bir çizgi üzerinde belli bir hedefe göndermek çok basit. Ama benim tüm amacım o ileri giden çizgiyi takip etmek değil. Her Wraith binlerce

çizgiden oluşuyor ve her hareketleri milyonlarca başka çizgi yaratıyor. Bir şehri bombalamak 10,000 mil

Özgürlük, kendi çizgilerini çizebilmektir.

ötedeki bir masada duran bir taktik harita üzerinde çok kolay görünebilir. Özellikle de hayatınızda tepenize hiç bomba yağmamışsa,

elinizi kaldırdığınız anda her ihtiyacınız karşılanmışsa ve inanılmaz güçlü olduğunuzu düşünüyorsanız bu inanılmaz kolaydır.

Ama çizgiler asla sizin bıraktığınız ya da istediğiniz gibi durmazlar, değil mi? İleriye, bir hedefe doğru tek bir çizgiyi harekete geçirmek, geri kalan her şeyi göz ardı etmeye niyetliyseniz, çok basit gibi görünebilir. Oysa bu amatör bir çizerin eskizlerinden bile daha karmaşıktır. Bu tek bir sayfada kalacak bir dizi çizgi değildir. Bu bir çizgidir, tepelerden uğuldayarak, her adımda milyonlarca çizgiyi harekete geçirerek düşen. Belki tepenize düşmüyormuş gibi görünebilir, ama o çizgilerden birinin nerede, ne zaman, hangi çizgileri tetikleyeceğini bilmenize asla imkan yoktur. Ve tarih şahittir ki, tek bir çizgi, çok önemsiz görünen cılız bir çizgi bile tüm diğerlerini peşine katıp kendine yeni, hiç umulmadık bir yol açabilir. ☉

Anlamsız

Yaşamak sıkıcı mı? Peki yolun bittiği yer neresi?

Vosviddin evinden çıkarak dışarıya ilk adımını attı. Karşısındaki merdiveni çıkıktan sonra ufak elleriyle kaldırımdaki taşları yere atıp açtığı yere oturdu. Kafasını ellerinin arasına alarak sessizce sessizliğini dinledi, uykulu uykulu. Nereye gideceği veya bir yere gitse de orada ne yapacağı hakkında bir fikri yoktu. Biraz ilerideki boş arazide çocuklar top oynuyordu. Onları izlemeye başladı Vosviddin. Bir ara suratında yara olan çocuk top oynamayı bırakıp Vosviddin'e dikkatlice baktı. Vosviddin utanıp kafasını diğer tarafa doğru çevirdi. Onlarla oynamak istiyordu, ama bu onun için çok yorucu bir işti. Zaten utanıyordu da... Yeniden sessizlikle yalnız kaldı.

Çocukların top oynadığı arazinin diğer tarafında ise ufak ve eski evler vardı. Evlerin hiçbirinin penceresi yoktu. Vosviddin ellerini kaldırıma koyarak yerinden kalktı. Penceresiz evlerin olduğu yere doğru uzun uzun baktı ve oraya gitmek için yola koyuldu. Birkaç kısa dakikanın ardından sokağa vardığında, evlerden siyah olanının yakınında durdu. Kafasını kaldırarak evi inceledi, ama bir anlam veremedi. Evin arkasında bir sokak daha vardı. O sokağın başına kadar gelip kafasını çıkartarak sağına ve soluna baktı. Uçsuz bucaksız, yılan gibi bir yol ve bu yolda bir yukarı bir aşağı giden binlerce insan vardı. Kimisi heyecanlı, kimisi sakin, kimisi de umursamaz, binlerce insan...

Vosviddin, saatlerce, sıkılmadan yolu izledi. İnsanların ne yaptıklarını ve nereye gittiklerini çok merak etmişti. Bunun mutlaka bir anlamı, amacı olmalıydı. Vosviddin, yoldaki çelimsiz ve yaşlı bir adamın peşine takıldı. Yaşlı adam, elinde bastonuyla, çok ağır adımlarla aşağıya doğru ilerliyordu. Yolunu hiç değiştirmeden, hiçbir yere sapmadan... Birkaç dakika sonra, yaşlı adam bir arkadaşına rastladı. Onunla uzun uzun konuştu. Bir şeyler anlattı. Daha sonra

da arkadaşıyla vedalaşıp yoluna devam etti. Vosviddin, yaşlı adamın kendisini farketmemesi için yolun karanlık olan tarafından ilerliyordu.

Yolun aşağısına doğru giden sadece yaşlı adam değildi. Onunla birlikte onlarca insan daha aşağıya doğru yol alıyordu. Vosviddin, yaşlı adamı takip etmeye devam etti. Adam ara sıra kendi kendisine konuşuyordu, ama Vosviddin bunları duyamıyordu.

Vosviddin yolda ilerlerken bir yandan da çevresini inceliyordu. Diğer insanlara ve geçtiği yerlere bakıyordu. Gitgide yoruluyordu... Bir anlığına daldı, ağırlaştı. Kendisine geldiğindeyse yaşlı adam kaybolmuştu. Paniğe kapılarak



insanlara çarpa çarpa koşmaya başladı Vosviddin. Her yere baktı ama bulamadı. Vosviddin yaşlı adamdan umudunu kestikten sonra yolun diğer tarafındaki koca kafalı, kısa boylu, kırmızı yanaklı kızın peşine takıldı. Nasıl olsa o da aynı yere doğru gidiyordu. Vosviddin, utana-kama olduğu gibi, kıza da kendisini farketmemeye çalışıyordu. Şirin kız da yaşlı adam gibi ağır adımlarla ilerliyordu. Birkaç saatin sonra, şirin kız yoldaki şekerinin yanında durdu ve ondan bir elma şekeri aldı.

Hava yavaş yavaş kararmaya başlamıştı. Vosviddin kafasını kaldırdığında siyah bulutlarla karşılaştı. Yağmur çiseleyordu. Vosviddin kazağının kollarını parmak uçlarına kadar çekti ve yoluna devam etti. Hâla şirin kızı takip ediyordu. Kız da diğer insanlar gibi aşağıya doğru ağır ağır yol alıyordu. Vosviddin'in merakı ve yorgunluğu da gitgide

artıyordu. Yaşlı adamın, şirin kızın ve diğer insanların nereye gittiğini hâla çok merak ediyordu.

Vosviddin kızı izlemeye devam ederken, arazide top oynayan, suratında yara olan çocuğa rastladı. Çocuk, Vosviddin'e yine dikkatlice baktı ve ters tarafa, yukarıya doğru koşmaya başladı. Vosviddin, çocuğun heyecanlı heyecanlı koşmasına ve paniklemesine bir anlam veremedi. Şaşırdı... Durdu ve çocuğun arkasından baktı. Çocuk çoktan kaybolmuştu... Vosviddin, yeniden kafasını çevirdiğinde kızın uzaklaştığını farkettiler. Hemen koşmaya başladı ve kızı yakaladı. Bu defa daha temkinliydi.

Uçsuz bucaksız, yılan gibi bir yol

Vosviddin çok uzun bir yol katetmişti, ama buna degeceğine emindi. En sonunda, yolun sonuna yaklaşmıştı ve ileride bir şeyler belirmişti, ancak şirin kız ile diğer insanlar onun kadar heyecanlı değildi. Herkes aynı sakinlikle, küçük adımlarla yoluna devam ediyordu. Vosviddin kızın yanına iyice yaklaştı ve yolun sonunu beklemeye başladı. Kalbi yerinden çıkacakmış gibi, hızlıca atıyordu. Minik ellerini yumruk yaparak var gücüyle sıktı Vosviddin. Ve yolun sonuna birkaç metre kala durdu...

Karşısında dev bir duvar vardı. İnsanlar duvara çarparak geri dönüyorlardı. Yaşlı adam, şirin kız ve diğerleri... Herkes...

Vosviddin olduğu yere çakıldı kaldı. Bunu hiç beklemedi. Çok farklı hayâl etmişti. En azından yaşlı adamın ve şirin kızın farklı bir yere gittiğini düşünmüştü. Vosviddin kendisini toplayıp duvara doğru yaklaştı. Dokunmasına çok az kalmıştı. İyice yaklaştı, yaklaştı, yaklaştı ve... Dokundu. Duvara çarpıp geri döndü. Heyecanlı heyecanlı, panikleyerek yukarıya doğru koşmaya başladı...



SERBEST ÇAĞRIŞIM



Tuğbek Ülek | tugbek@level.com.tr

Bir spor dalı olarak oyunlar

Eğer işler yolunda giderse Türkiye bir kaç sene içinde turnuvalar cenneti olacak

Bilgisayar oyunlarının artık evde oturup, sabah akşam oyun oynamaktan ibaret olmadığı ortada. Oyuncuların sayısı çığ gibi büyüyor ve multiplay oyunlar geliştikçe oyunlar çok daha fazla sosyal bir aktivite haline geliyor. Artık internet kafelerde veya evlerde toplanıp hep birlikte oynamanın tek başına oynamaktan çok daha zevkli olduğunu hemen her oyuncu kabul ediyor. Oynamanın en heyecanlı, en zevkli yanı ise elbette turnuvalar. Herkesin bir sporcu disipliniyle ve tüm gücünü ortaya koyarak yarıştığı turnuvalarda yaşanan heyecanı, başka bir ortamda oynanan her hangi bir oyundan almak imkansız. Üstelik turnuvalar ve profesyonel oyunculuk geliştikçe, oyunlar çok daha fazla spor aktivitesi haline geliyor ve kendi kahramanlarını yaratmaya başlıyor.

Elbette bugüne kadar düzenlenmiş sadece altı büyük turnuva olduğunu düşününce, Türkiye'nin bir "Turnuva Cenneti" olabileceğini düşünmek size ütöpik gelebilir. Ama son bir ay içinde yaşanan gelişmeler bu noktadan çok da uzak olmadığımızı gösteriyor.

Geçen sene Level tarafından düzenlenen ve ilk ulusal turnuva olan Level Counter-Strike Turnuvası ve hemen ardından gelen WCG Türkiye Finailleri ile işler iyice hızlandı. Hem oyuncular hem de organizatör ve sponsorlar için çok daha fazla ciddiyetine vardı. Bugüne kadar düzenlenen 6 turnuvanın hepsinin organizasyonunda bulunan ve bunlardan 5'ini yöneten biri olarak, her turnuva ile bir adım daha ileri giden gelişmeyi en iyi görenlerden biriyim. Ve ben kendi adıma bu konuda çok umutluyum.

Avrupa'nın En İyileri Türkiye'de

Bu gelişmelerden en büyüğü kuşkusuz CPL Dallas Summer 2003 turnuvasının dünya üzerindeki 6 eleme ayağından birinin Türkiye'de yapılması. Avrupa'da CPL Europe'un iki turnuvası ile İspanya'da yapılacak olan eleme dışın-

da bu turnuvaya direkt finalist yollayan başka hiç bir organizasyon yok. Elbette bu da Türkiye'nin dünya profesyonel oyunculuğunda bir anda parlamasını herkesin gözünün üzerimize çevrilmesini sağladı.

Bu turnuva vakit darlığı yüzünden sadece davet usulü olarak yapılacak. Türkiye'den son CS turnuvasında ilk 8'e giren takımların yanı sıra, Avrupa'nın en iyi 8 takımı bu turnuvaya davet edildi. Rusya'dan WCG birincisi M19, İsveç'ten efsane takım sk.swe, son



CPL'in ikincisi GoL, Çek Cumhuriyeti'nin en iyi takımı Neopyth, esu, Almanlar'ın en iyi takımı mouz... Bu takımlardan şu ana dek sadece GoL, mouz ve Neophyt'in geleceği kesinleşti. Umarız diğer takımlar da gelecektir. Gerçi gelmeseler bile geçen sene bu takımların hepsini birden davet etmek bile bir hayaldi. Şimdi Türk oyuncularının bu takımlarla oynayacak olmasının heyecanını yaşıyoruz.

Birinci olacak takım bir Türk takımı olsun veya olmasın, ülkemizde düzenlenen bir turnuvanın kazananı olarak CPL Dallas'ta yarışacak. Bu da kendi başına bir heyecan sebebi.

Diğer oyunlar?

Şu an için düzenlenen turnuvaların kalitesinin dünya standartlarında olduğunu söylemek pek de yanlış olmaz. Tek eksiğimiz turnuva sayısının az ve iyi turnuvaların genelde sadece Counter-Strike turnuvası olması. Diğer oyuncular emim ki heyecan ile kendilerine sıra gelmesini bekliyorlar. Malesef diğer oyunlardan turnuvalara katılan oyuncu sayısı çok daha az ve bu da turnuvaların önündeki en büyük engel. Turnuvalar birileri sponsorluğunu üstlenip masraflarını karşılamadan olmuyor ve sponsorlar öncelikle katılacak olan insan sayısına bakıyorlar. Ama size iyi haberlerim var. Birincisi bu sene WCG'deki tüm oyunların elemesi yapılacak. Yani hiç

“Avrupa'nın en iyi 8 takımı İstanbul'a CPL elemesi için davet edildi”

bir oyun atlanmayacak. İkincisi önümüzdeki ay ulusal bir Unreal Tournament turnuvası düzenleniyor. Intel, Casper ve Samsung sponsorluğunda düzenlenen turnuva 15 Haziran'da Türkiye çapında başlayacak ve elemeleri hem internet kafelerde hem de Casper Shop'larda yapılacak. Finailler ise Haziran sonunda İstanbul'da. Bu finaller aynı zamanda bugüne kadar ki turnuvalar içinde en renkli ve canlı geçeni olacak gibi. Şimdi açıklamak için biraz erken ama aklımızda çok iyi planlar var. Turnuvayla ilgili haberler için web sitemizi ve www.siberlig.com adresini takip edin.

Elbette tüm bu organizasyonlarda öncü rol üstlenen Level, bu gelişmelerden ve oyun sektörünün en azından bu konuda gelişiyor olmasından gurur duyuyor. Sizlerin turnuvalara gösterdiği ilgi arttıkça, daha iyi organizasyonlar ve daha büyük başarılarla karşınızda olacağız. ☺

Matrix'e İnanmak

Çıkış yollarını araştırırken sisteme eklenen yeni parametreler

Çok zamandır bekliyorduk bu filmi. Dört yıl önce Matrix'i izlemiştik ve artık tekdüze, amaçsız, tatminsiz hayatlarımızın sorumlusunu bulmuş olmanın coşkusuyla Reloaded'ı bekliyorduk. İçimiz rahatlamıştı, biz yaşamayı beceremediğimizden değil, kötü niyetli bir yaşam işletim sistemine haps olduğumuz için anlam-sızdı her şey. Mr. Anderson'ın (Ajan Smith'in Neo'yu her gördüğünde verdiği açılış mesajı) hücre gibi bir ofisle dağınık bir ev arasında, gündüzleri takım elbisesi-ne ve kravatına, geceleri bilgisayarına tutunarak yaşadığı hayat bizimkinden farklı değildi sonuçta.

Belki Matrix büyük bir şok olmamalıydı, çünkü daha önce de aynı temayı işleyen kurgular görmüştük ama ne Dark City'nin kesif karanlığa boğulmuş insanları ne de Ghost In The Shell'de açık seçik yaşanan makine diktatörlüğü tam karşılamıyordu durumumuzu. Halbuki Matrix üstümüze cuk oturdu.

Yine de Matrix'e "sadece bir film" de-yip geçmek de mümkündür ama artık ne zaman ense kökümüzde bir ağırı duysak sebebin kablolar olabileceğini düşünmeden edemez olduk. Bu filme "sadece bir film" demek, bizi kullanan, harcayan, yozlaştıran, "uyutan" sistemi (evet tam da içinde yaşadığımız, gerçekliği su götürmez sistemin ta kendisi) olduğu gibi kabullenmek olacaktı. Matrix'i izleyenler için dünya artık en iyi ihtimalle bir kuşku-dan ibaretti... Gerçeğin çölüne hoş gel-miştik!

Matrix'e inandık, Zion'a iltica talebimi-zin kabul edilmesi için aranan koşullar-dan ilkiydi bu. İnandıkça daha bir Zion'lu hissettik kendimizi. Hayatı ne kadar az sahiplenirsek o kadar asi, o kadar 'gerçek' olma şansımız olduğunu fark ettik. Bu konuda, Mr. Anderson'dan evrimleşip ortaya çıkan Neo örneği umut vericiydi. "One" değilsek bile Matrix'te uyuklamak yerine gidip Zion'da dans edebilecek potansiyele ve enerjiye sahiptik en azından.

Neyse efendim, gel zaman git zaman, arada bir mutfakta kahve suyu hazırlarken gözümüz bulaşık sepetindeki kaşıkla-

ra takılıp dünyanın varlığını sorgulayarak, arada bir çok kritik dünyevi meselelerde başarısız olduğumuzda "zaten hepsi Matrix" diye avunarak geçirdiğimiz birkaç yılın ardından nihayet Reloaded'ı izledik ve bu kez başka bir soruyla çıktık sinema salonundan; ya Matrix falan yoksa?..

Buradan itibaren kesin...

Bir yalanın yalan çıkması gerçekliğe mi yoksa katmerli bir yalana mı işaret eder? Bilmiyorum. Ama Reloaded'ın bu soruyu sordurmak için yapılmadığını biliyorum, bu da sorunun filmde kopup sadece "ben"i ilgilendiren bir şeye dönüşmesi demek. Hatta bu da Matrix'in hepimizi



birden kuşatan total bir yanılsama ol-maktan çıkması demek. Ve bu da (bu pa-ragrafı kendi kuyruğunu kovalayan bir kedinin halet-i ruhiyesi içinde yazdığımı itiraf etmenin tam zamanı bu arada) her beynin içinde bir Matrix demek, yanında herkese bir Zion da bedava. Anlayacağınız Reloaded'ı izledikten sonra kendi Matrix'imizle baş başa kaldık. Sistemin gerçek diye dayattığı şeye direnmenin tek yolunun onun dışına çıkmak olduğu mesajı geçerliliğini kaybetti. Matrix içinde Matrix görmek, Neo'nun "halkın çocuğu" olmaktan vazgeçip hepten süper kahra-manlar sosyetesine karıştığını görmek, bir felaketi önlemek için ille de sulandırılmış Hollywood klişelerine ihtiyaç olduğunu görmek ve bir de Zion'u görmek iyi gelmedi.

Yine de bütün o yüzeysel repliklerin-den, "kör gözüne parmağım" sahnelerin-



OYUNGEZER

den, özellikle yapılmış gibi duran mantık hatalarından arındırıp özüne baktığımızda Reloaded'ın mesajının Matrix'tekinden çok daha keskin olduğunu düşünüyorum. Hayallerimizi yıkmak pahasına Zion'u büyük bir "club" ortamı gibi yansıttıklarına, Matrix'in dibi olan "source"da bile tercihlerin değil kodların iş yaptığını gösterdiklerine göre bu adamlar ya Matrix yaltakçı-sı(!) ya da hayatımız boyunca kafamızı kurcalayan sorulara ilk filmi gördükten sonra bulduğumuz cevapların fazla kolay olduğunu söylüyorlar. Dünya'nın her zaman kendi bildiği tarafa döneceğini, bizden çok daha önce ve hiçbir zaman anlayamayacağımız mühendislik hesaplarıyla tasarlanmış bir sistemi "aslında kaşık yok" diyerek aşamayacağımızı vuruyorlar yüzümüze.

Sadece bir film de-yip geçmek de mümkündür

Peki nasıl çıkılır bu yapay gerçeğin içinden? Bu konuda iki olasılığı düşündürüyor film. Bir tanesi son derece karanlık ve umutsuz; çıkış yolu diye bir şey yoktur. Diğeri de Matrix'le omuzlarımızdan attığımız yükü yeniden sırtlanmamıza neden olacak bir öneri; hiç kimse çevreni kuşatan bir kurgu yaratmadı, bütün çelişkiler aslında kafanın içinde, dünyayı suçlayacağına kendine bak ve orayı düzelt zira sistemin de yanılsamanın da sebebi sensin... Belki de işin dönüp dolaşıp yine bize kalması yüzünden ve bununla uğraşmak zor geldiği için şimdilerde Revolutions'ın sonunda ne olacağı ile ilgili bir tahmin giderek daha fazla kabul görüyor. Her ne kadar ben desteklemesem de Matrix'le olan bağımızın Reloaded sonrasında aldığı şekli yansıtmaması açısından yazıyı bu tahminle bitireceğim: Hani her şey başlamadan hemen önce Neo'nun bilgisayar başında uyuyakaldığı bir sahne vardı. İşte Revolutions'ın sonunda o sahneye tekrar döneriz ve Neo gözlerini açar. Neymiş? Hepsi bir rüyaymış... ❁

inbox&outbox

Yaz geldi gene di mi? Sıcak havalar bunaltacak belki ama en azından ısınma masrafınız düşecek, ayrıca masmavi gökyüzüne bakıp ruhunuza sıkıntılardan biraz olsun kurtarabileceksiniz. Nedir abi o, koyu gri gökyüzü, hele de İstanbul gibi zaten kasvetli bir şehirde hiç çekilmiyor! Hadi bakalım, şimdi bisikleti, mopedi, motoru olanların zamanı, çıkın babacım dışarı, bırakın lastikleriniz yol görsün! Bırakın zavallı "tomofil şöferleri" sıkışık trafikte kulak memesi kıvamına gelene dek pişsinler! NIIHAHAHAHA!



POSTER ADAMI

Merhaba, Giriş faslını geçip direk sorularına geliyorum.

1-Niçin poster vermiyorsunuz.Tamam oyun verememenizi anlarım ama posterler öyle değil ki.Yoksa onlar için de mi telif ödüyorsunuz?

2-Derginizi 2001 kasımından beri aralıklarla takip etmeme rağmen hala TÖ ve BLX kelimelerinin anlamlarını çözemedim. Nedir bunların anlamları yaa?

3-GeForce 4 MX 460 DirectX 8'i destekliyor mu? Eğer destekliyorsa neden mx440 yerine bu kartı tavsiye etmiyorsunuz. Alan en azından Doom 3'ü çalıştı-

BLX "Blaxis" takma adının kısaltılmış halidir ki, o kişi de YİM olur

rır. (bakın oynar değil,çalıştırır diyorum:) Cevaplar mısınız bilmiyorum ama yine de teşekkürler.

KAYHAN SARIKAYA

Merhaba Kayhan,

Ben de derhâl cevaplarına geçiyorum, düş bir satır aşağı;

1-İşte yayıncılık işinin detaylarını bilmeyenler için dışarıdan kolay görünüyör ama kazın ayağı öyle değil maalesef. Tamam, belki poster için telif ödenmesi söz konusu değil, en azından birilerinin adına lisansı bir resmi ya da çalışmayı kullanmadığımız sürece. Ama ne var ki poster maliyeti sadece teliften ibaret değil. Herşeyden önce posterin ebatı ve tasarımı standard dergi formatının tamamen dışında olduğundan, bunu matbaaya götürdüğünüz zaman tamamen ayrı bir maliyet ödemeniz gerekiyor ki,

bu da pek az bir para değil. Tüm harcamaların kısıldığı şu dönemde her ay poster için fazladan büyükçe bir rakamı bütçeye sokabilmek pek mümkün olamıyor.

2-Çok basit, TÖ demek Tuğbek Ölek demektir. BLX ise "Blaxis" takma adının kısaltılmış halidir ki, o kişi de YİM olur (hala YİM olmasa da, o kalbimizin YİM'i). Tabii "YİM" ne, bu defa da onu soracaksınız. O da "Yazı İşleri Müdürü" demektir. "O ne ya?" deme, düşer bayılırım! =)

3-Ya senin biraz kafan karışmış aslında, şu an piyasadaki tüm bilindik ekran kartları DirectX 8 versiyonlarına tam destek veriyor zaten. Ancak esas sorun şu ki, GeForce 4 MX türevi kartlar, kodları ne olursa olsun, pek öyle oyuncuları tâtmin edecek ürünler değil. Bunların adı GeForce 4, ancak işlemci teknolojisi aslında GeForce 2 ile aynı seviyede. O yüzden hangi MX'i aldığın öyle çok önemli de değil hani artık. Hele ki piyasada Radeon 9700 gibi ürünler varken!



MADALYONUN DİĞER YÜZÜ

Merhabalar sayın Berker bey...

Yine bu ay formdasınız bakıyorum (ben ekrana çıkmayayım TV'lerinizin tüpleri patlar yazmışsın da dergiye neydi ya o öyle:) Ben aslında şu orijinal-kopya oyun meselesinin diğer

cephesine, orijinal oyun bulamama meselesine nasıl bakıyorsunuz onu merak etmişim. Şimdi nedir bu diyeceksiniz açıklayayım; Ben Electronic Arts'ın MoH:AA, NOLF2, NFS: HotPursuit 2 gibi oyunlarını almayı düşündüm ve bu oyunları Türkiye'ye getiren sevgili ARAL İthalat'ın sitesine bakayım dedim (ARAL.COM.TR). Güzel oyunlar mevcut, getirilmiş, satışı yapılan yerleri yazmışlar ama gelin görün ki siteden bir sipariş imkanı koymamışlar, bir kıl oldum ki sormayın. Neden diyeceksiniz şimdi de bakın duyuyorum:) Bakın orada getirdikleri oyunların satış yerleri verilmiş sadece; CARREFOUR, TeknoSA, D&R v.b. büyük şehirlerdeki alışveriş yerlerinde. E peki Türkiye'de oyun alan, oynayanlar sadece İstanbul, İzmir, Ankara v.b gibi şehirlerde mi yaşıyor da oralarda satışı var sadece bu oyunların. Diğer şehirlerde orijinal oyun almak isteyip de yurtdışından siparişe güvenmeyenler ne yapsın?

(Örn. benim gibi ben BALIKESİR/MERKEZ'de oturuyorum ama orijinal oyun alamıyorum hem de Türkiye'ye getiren bir firması olduğu halde.) Orijinal alın, kopyaya bakmayın diyorsunuz da bu tüm Türkiye'ye oyun siparişi kapasitesi olup ta bir harekette bulunmayan firmalar ne olacak? Bu firmaların yüzüzlüğü sayesinde adamı orijinal oyun almak isteyeniyi de soğutuyorlar. Ben bu konuya dikkatinizi çekmek istedim.Bu sadece ARAL İthalat için değil diğer ESEN Elektronik, Microsoft, SONY gibi Türkiye'ye oyun getiren firmalar için de geçerli. Yaw bu firmaların getirdikleri oyunları tüm Türkiye'den siparişi için bir site açmaları bu kadar mı zor? Görüşlerinizi de bekliyorum. Bu konuda benim gibi düşünün birçok arkadaşımızın olduğuna eminim eğer kısaca bu mailimi dergide yayınlarsanız onların da dikkatini çekmiş olursunuz. Bir de siz bu HALF-LIFE II hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce ne-ler değişecek? (98'deki HALF-LIFE fırtınasını biliyorsunuz oyun dünyasını alt üst etmişti). Kendinize iyi bakın siz bizler ve LVL için bulunmaz nimetsiniz (yağlama değil gerçek görüşüm). Çalışmalarınızda başarılar.

HAKAN OZAN/BALIKESİR

Merhaba Hakan Bey,

Sen öyle diyorsun ama, bak komple televizyon şirketi göçtü, naaber? Adamların ortamını bir defa ziyaret ettim, o şokla şirketi başkasına devredip Meksika sınırını geçmişler! Nihoha! Neyse, gelelim senin esas sorununa. Şimdi, anlattığın şeylere yabancı değiliz. Korsan kopya meselesi ülkemizde diğer herşey gibi iyice içinden çıkılmaz bir hale getirildi. Bunun birkaç sebebi var ve tek sorumlusu da sadece bilgisayar kullanıcıları ya da oyun distribütörleri değil. Öncelikle işin ekonomik yanı söz konusu. Bir distribütörlük almak başka birşeydir, bunu hakkıyla yapabilmek bambaşka birşeydir. Herşeyden önce dediğin gibi çeşitli kanallardan müşteriye ulaşabilmek, ülke genelinde satış yapabilmek için yatırım ve tecrübe gerekir. Ekonomik şartların, ağır vergilerin ve benzeri unsurların en sağlam firmaları bile sarstığı bir dönemde, olmayan bir piyasada hayli yeni sayılan firmaların büyüebilme, gelişebilme

ihtimali hayli düştüktür. Tabii buna bir de bizim memlekette çok yaygın olan tembellik ve hazırlanma eğilimi eklersen, durumun vahametini anlarsın. Oyun fuarı yapılacak, kimse poposunu kaldırıp gelmek istemiyor. Kimse reklam vermek istemiyor. Kimse herhangi bir tanıtım ya da dağıtım çalışması için en ufak masrafa girmek istemiyor. İnsanlar istiyorlar ki onlar dükkan açıp otursun, millet akın akın ayaklarına gelip, avuç avuç para dokere sormadan etmeden ne varsa alsın gitsin. Yani hem kapitalist sistemin nimetlerinden faydalanıp bol para kazanmak istiyorlar, hem de bunu zahmetsizce yapmak istiyorlar. Olmuyor tabii. Olmayacak ta. Bizim de bir dergi olarak yapabileceğimiz pek fazla bir şey yok. Oyunculara orijinal oyun almalarını telkin eder, bunun faydalarını anlatırız. Satıcılara da oyunculara nasıl ulaşacaklarını, onları keriz yerine koymadan nasıl isteklerini karşılayabileceklerini göstermek için elimizden geleni yaparız. Sonra oturup oyunumuza, hayatımıza bakarız. Kimse de bizden daha fazlasını istemez, istese de alamaz. Olayımız belli çünkü. Yalan mı?

Half-Life 2'ye gelince, ben ne desem boş, adamlar 4 senedir fiti fiti yapıyor-muş oyunu ve sanırım ikinci bir HL çılgınlığı daha yaşayacağız. Tabii bir de onun motoruyla Team Fortress 2 ya da Counter-Strike 2 filan çıkarsa, seyreyle gümbürtüyü!

MÜHİMMATLI LEVEL!

Merhaba pek mühimmiyatlı Level çalışanları.

Burak ağabeye [doğru yazayım] kızgın bir bakış atarak sorularına başlamak istiyorum.

1- Bence single player oyun devri bitiyor artık? Zaten şöyle bir düşününce single player'ın direkman halk arasında kullanılan kendi çapında eğleniyor tanımına uyduğunu anlayabiliriz. Gelecek kesinlikle online'da. Aslında bu biraz tehlikeli yani online oyunun bağımlılık yapıcı özelliği var sonuçta.

2-Oyunların grafiklerinin en son noktasına ne olabilir? Yani gerçek insan gibi algılayabileceğimiz birşey olamaz sanırım sonuçta yine çizgi filmimsi olur [ne demek istediğimi anlamışsınızdır]

3-Serpil abla çok şirin (: resimde de görüldüğü gibi kapüşonlu kıyafetlerin ipleri asla eşit olmuyor): Sence olabilişleri var mı? Bir de ya hiç ya da 1 tane oyun incelemesini görüyorum Serpil ablanın ne-

lendir acaba?

4-Size ziyarete gelsem? [Diet kola seviyordunuz değil mi hmm]

5-Ne kadar aşarsanız aşın asla amatör ruhu kaybetmeyin ne olur çünkü alternatifiniz yok! Mecbursunuz.

6-Niçin poster vermiyorsunuz? Dünyanın en güzel şeysi! CD vermeyin poster verin yani o kadar.

MELİH AKSAN

Merhaba Melih,

Neden kızılıyorsun yavrum Burak abi-ne ki? O adam ağız var, dili yok, ensesine vur lokmasını al (ama çok şiddetli vurma!) bir adamdır. Ayrıca da MMORPG manyağı bir kişiliktir, yani eğer kızmanın Single Player oyunları sevmesiyle bir alakası varsa diye belirtiyorum bunu. Ama istersen gel sorularının cevaplarına geçelim?

1-Single Player devri bitmeeeeeeeeez! Neden mi? Çok basit, bilgisayar oyunları çoğu insanın toplumun sapıklıklarından, terbiyesizliklerinden kaçıp kafasını dinlemek için seçtiği bir hobidir. Bakınız konu mankeni ben! Eh, demek ki neymiş, Multiplayer oyunlar ancak belirli bir kesime, ya da belki daha doğrusu belirli bir ruh haline hitap edebilir, ancak asla tek başına gelecek olamaz. Bu böyle biline!

2-Heh heh heh, bunu istersen Doom 3 ve Half Life 2 çıktıktan sonra tekrar konuşalım? =)

3- Serpil ablan serbest yazar olduğundan arada bir yazıyor, odur yani.

4-Geeel, ama önce ara. Bir de ben kolayı pek sevmem, mümkünse talaş böreği alayım.=)

5-Bizimki amatörlükten değil, çocukluktan böyle. Eşşek kadar herifler olduk, haaaaa-laaaaa oyundur, kıldır, yündür. Annem öldürecek beni. Ühü.

6-CD'den vazgeçemeyiz de, arada bir poster vermeye gayret ediyoruz. Maliyet bir yana, her zaman efendi materyal de çıkmıyor. Poster için hayvan gibi yüksek çözünürlükte ve detay seviyesinde resim lazım, oyun içi ekran görüntüsünden poster yapmaya kalkınca bir halta ben-zemiyor.

NOT SO EASY

Selamlar Level halkı,

Şu anda Türkiye'nin sanal alemdeki gerçek yerini anlamış bir vatandaş olarak sinir olmuş durumdayım. Neden mi? Bakın anlatayım...

Geçenlerde internet üzerinden alışveriş yapabilmek amacıyla bilinen bir bankanın internet alışveriş kartından çıkarttır-

dim. Hesapta Ankara'da bulamadığım şeyleri internette alabilmek hevesindeydim. Özellikle de oyunları. Zira orijinal oyunların 2. ellerinin oldukça uygun fiyatta satıldığı siteler bulunmakta ve ben de bu durumdan yararlanmak düşüncesindeydim. Ancak herşey o kadar kolay değilmiş ne yazık ki. Sorunlar saymakla bitmez, ama şöyle bir sıralamak istiyorum:

1. Amazon.com, bilgisayar oyunlarını denizaşırı ülkelere göndermiyor.
2. Amazon.co.uk, ürünlerini Avrupa'nın her yerine (adını bile bilmediğim bazı Avrupa dışı ülkeler de dahil) gönderiyor, ancak nedense Türkiye'ye yok.
3. Ebay'in ödeme için kullandığı PayPal isimli mail order servisi, her nasılsa Türk vatandaşlarına hizmet veriyor, ancak Türkiye'de değil de başka bir ülkede (en alakasız ülkelerin bile isimleri var) yaşaması gerekiyor. Bu ne anlama geliyor

Ben ne desem boş, adamlar 4 senedir fiti fiti yapıyormuş oyunu

bana sormayın.

4. Araştırdığım yaklaşık 8 tane alışveriş sitesi de, (Çoğu İngiliz) benzer uygulamalar yürütüyor.

Elbette kredi kartı yerine başka bir yöntemle ödeme yapmak isterseniz, Ebay'i kullanabiliyorsunuz, ama bu da bir sürü yazışma gerektiriyor, ayrıntısına girmeyeceğim. Sonuç olarak asıl esprisi kolaylık olan internet alışverişi bir eziyete dönüşüyor.

Şimdi ben ne yapayım? Durum böyle olunca nasıl orijinal oyun bulayım da alayım? Yani insanı zorla kopya almaya kıskırtan durumlar bunlar. O tartışmaya hiç girmek istemiyorum.

Bu durumda size sorum şudur: internette, bahsettiklerimin dışında, sorunsuz alışveriş yapabileceğim (özellikle oyun alabileceğim) bir site var mıdır? Türk sitelerinde olan ürünlerin çoğu zaten piyasada da var, onları kullanmanın bir anlamı da yok dolayısıyla. Umarım bu maili dergide yayınlarsınız. Hatta yayınlamadan bana cevap da yazabilirsiniz. Nasıl olacağı farketmez ama yardımcı olursanız çok mutlu olacağım...

Hörmetler

BÜLENT CERİT

Merhaba Bülent,
Çok güzel bir noktaya parmak bas-

Öncelikle şu "Benim sorunun herkes-ten önemli, benim mektubum herkesten öncelikli!" kafasını bir değiştir sen. İyili-ğin için söylüyorum. Benim açımdan bir sorun yaratmaz, aha bastım mektubunu, bitti gitti. Ama hayatının geri kalan kıs- mında ortalıkta "Bennnn!" diye dolaşma- ya alışırsan başına gelmedik kalmaz. Ta- bii bunu herkese hitaben söylüyorum, alıştırmayın kendinizi dünyanın merke- zinde görmeye, çünkü değilsiniz. Evren sizin etrafınızda dönmüyor, dönmeye-cek. Evren kimsenin etrafında dönmez çünkü. O kadar basit. Neyse, gelelim so- rularına;

1) Animatrix'in devamını koyacak ye- rimiz kalmadı Level CD'sinde, ama bu ay Chip CD'sinde kalan bölümlerin çoğunu bulabilirsiniz.

2) Final Flight of The Osiris beleş de- ğil maalesef, o yüzden onu vermemize imkan yok. Yeni çıkacak olan Animatrix DVD'sinde yer alacak.

3) Şu aralar yerimiz yok, o yüzden In- box böyle kalmaya devam edecek bir sü- re daha.

4) Kusura bakma ama harbiden sallı- yorsun. Kalınlık düşüyor diyorsun ama hiç oturup kaç sayfa olduğuna baktın mı? (Madd doğru söylüyor Maximus, da- ha dikkatlice say sayfaları, çünkü Kasım 2001'den beri sayfa sayımız aynı)

5) FRP oynarken 1d4 dendiğinde, bu- nun anlamı bir defa dört yüzlü zar atıla- cak, hasar vs buna göre hesaplanacak demektir. Yani bir üst limit belirleme olayı. Ek olarak dediğin gibi bir olaya gir- memize ise imkan yok, çünkü burada di- bi gelmeyen bir konudan bahsediyoruz. Madem bir olaya ilgi duydun, kasıp etraf- tan öğreneceksin. Elinin altında internet varsa zaten işin yarı yarıya kolaylaşır, çünkü en çok bilgiyi en düşük maliyetle bulabileceğin yerlerden biridir burası.

6) Star Wars'un eski bölümlerini bul- mak biraz zor. DVD-ROM üzerinde hiç çıkmadı o bölümler, sadece seneler ev- vel o dev Laser Disc'ler üzerinde piyasa- ya sürüldü. Tabii VHS filan da vardır. Sa- na Beyoğlu taraflarında Atılğan adlı me- kanı bulmanı öneririm. Bu dükkanda bi- limkurğu türünden her türlü malzeme vardır. Eskiden Atlas pasajındaydı, sonra başka bir pasaja taşındı, ama neresi bile- miyorum. Soracaksın etrafta dolanıp.

7) GeForce 4 MX işlemci mimarisi aç- sından aslında GeForce 2 ile eşdeğerde bir üründür, GeForce 3 pek çok açıdan ondan daha güçlü. Ancak şu da var ki ar- tık her ikisinin de ömrü doldu. Şu saat-

ten sonra ekran kartı konusunda Rade- on 9500 ve üzeri ürünleri alırdım ben olsam. AMD'ye gelince, son nesil işlemci- leri asla kötü değil, sadece biraz fazla ısındıklarından, montajda soğutmanın yerine düzgün oturduğundan ve çalıştı- ğından emin olmak lazım. Donanım uyumsuzluğu ise aklına gelebilecek her- hangi bir parçaya bağlı olarak yaşanabi- lir, sadece işlemciyle sınırlı değil. Yani rahatlıkla AMD alabilirsin, ancak alışve- rişte ve montajda işi iyi bilen bir eleman- dan yardım almanı öneririm.

BLADEMASTER

Sim Level halkı,

Elimizde bir tek siz kaldınız, kendinize dikkat edin diyor, soru-yorumlarıma ge- çiyorum:

1-)Mevlüt usta' nın oyunu DUAL BLADE 'e ne oldu? hiçbir yerde göremedim? 2-)Oyun programlama hakkında Türkçe bir kaynak var mı? varsa ben neden hiç- bir yerde bulamıyorum?

3-)Yaklaşık bir senedir DirecX 8.1'e en- tegre bir motor yazmaya çalışıyorum. Bazı yerleri bitti gibi ama bu iş sandığım- dan daha zormuş özellikle fizik olayı! Ama ben inanıyorum gelecekte bir gün oyun yazmayı başaracağım. Belki yazdı- ğım oyunlar aylarca Level'in kısa kısa bölüm incileri olacak, bu oyunlara puan vermek için reel sayı kullanmak zorunda kalacaksınız ama bu azmimin verdiği iv- meyle Level Klasik ödülü alacak kadar güzel oyunlar bile yazmayı başaracağımı düşünüyorum. Ve deliler gibi oyun oynay-ıp da iki boyutlu animasyon programla- rından başka birşeyle ilgilenmeyen, beyni de iki boyuta düşmüş arkadaşlara artık üç boyutlu grafik programlarını, oyun programlamayı öğrenmelerini tavsiye ediyorum. Evet bu çok kolay olmayabilir ama bari böyle Türkiye'nin adını duyura- lım dünyaya. İnanıyorum biz Türk genç- leri istersek herşeyi başarabiliriz. Tek yol çalışmak.

4-)İlgilenen arkadaşların Afyon Kocate- pe Üniversitesi Matematik bölümüne gelmelerini tavsiye edebilirim.Tabii bura- da bununla ilgili bir çalışma yok ama ben elimden geldiği kadar yardımcı olmaya çalışırım.Gelin birlikte başaralım.

GMG

Merhaba GMG,

Ben de lafi fazla uzatmadan soru-yo- rumlarına karşılık vermeye başlıyorum;

1) Mevlüt Dinç ekibinin yaptığı Dual Blade farklı bir firma adı altında yurtdi- şında piyasaya çıktı. Farklı firma adı kul-

lanılması biraz can sıkıcı gibi görünse de, piyasa şartları ve pazarlama teknikleri açısından çok alışılmadık bir durum sa- yılmaz. Fakat maalesef oyunu Türki- ye'de herhangi bir mağazada bulmak pek mümkün değil. Çünkü oyun Ninten- do'nun Game Boy Advance makinesi için çıktı ve bildiğiniz gibi Nintendo Türkiye pazarını kayda değer bulmadığından bu- raya herhangi bir dağıtım yapmıyor. Eğer GBA'sı olan biri bu oyunu oynamak isterse yurtdışından getirtmek zorunda.

2) Oyun programcılığı ülkemizde çok yeni bir konu ve benim bildiğim kadariy- la henüz bu konuda yazılmış bir eser yok. Ne var ki genel olarak programcılık üzerine pek çok yayın mevcut. Ancak bu konunun ne denli çabuk geliştiğini düşü- nürsen, en iyisinin internet üzerindeki kaynakları takip etmeye çalışmak oldu- ğunu sen de takdir edersin. Bunlar çok sık yenilendiklerinden güncelliklerini kaybetmiyorlar.

3) Tabii bu konuyu benden iyi bildiği- ne eminim, ne de olsa ben programcı fa- lan değilim. Ama yine de hatırlatmak is- terim, DirectX ile ilgili birşeyler yapar-

WE WANT ORIGINAL GAMES!!!!!!!!!!!!!!

ken Microsoft'un hazırladığı Developer Kit paketlerinden yararlanmayı ihmal et- me. Bu SDK'ları www.microsoft.com ad- resinden bulabilirsin ve bunların amacı programcılara yardımcı olmaktır.

4) Aslında pek az yerde bu türden ça-lışmalar var. Başlıca sebebi de ilgisizlik, hazırlanmışlık, ve hepsinden de önemlisi halkımızda pek takım ruhunun bulunma- yışı. Nerede üç kişi bir araya gelse entri- kanın, ayak kaydırmanın dibine vurulan ülkemizde doğru düzgün takım çalışması organize edebilmek tam bir kabus olabi- liyor. Tabii bu vazgeçmemiz gerektiği anlamına gelmiyor, ne kadar zor olursa o kadar da zevkli olur sonuçta. Heh.

Ooooo, bakın yine bitmiş olayımız! Neyse, kıs- metse önümüzdeki aya yine burada görüşürüz. Yazın dedim size!

"Benim de edecek iki çift sözüm var"
diyorsanız, e-postalarınızı bekliyoruz:
inbox@level.com.tr

LEVEL CD

REAL

gta III



RealGTA 3 1.1

RealGTA 3'ü kurmak için şunları yapmanız lazım:

- 1) Grand Theft Auto 3'ün tam olarak bilgisayarınızda kurulu olması
- 2) RealGTA 3'ü LevelCD'den GTA 3'ün üzerine kurmalısınız.
- 3) Daha sonra GTA3 "models" klasöründen "txd.img" ve "txd.dir" dosyalarını silin (önce bir kopyasını alın)
- 4) GTA3 "audio" klasörüne girip "audext.exe" dosyasını çalıştırın ve işlemin bitmesini bekleyin.
- 5) "audio\newsound" klasöründeki tüm dosyaları "audio" dosyasına taşıyın.
- 6) "audimp.exe" dosyasını çalıştırın ve işlemin bitmesini bekleyin.
- 7) GTA3'ü çalıştırıp RealGTA3'ün keyfini çıkarın :) RealGTA 3'ün Grand Theft Auto 3'e kattıkları şunlar
 - 40 yeni araba (Lamborghini Murciélago, BMW Z8, Dodge Viper GTS, Opel Speedster, Porsche Carrera GT, BMW M3 ve Grand Cherokee)
 - Liberty City'de yeni billboard'lar, posterler ve reklamlar.
 - 20 yeni bina kaplaması 2 yeni bina - Özgürlük Heykeli ve Shoreside Vale'a yeni bir köprü.
 - Yeni patlama, silah ve mermi çarpma ses efektleri.

ayın demoları

Chaser

Uzunca bir süredir beklediğimiz, mükemmel grafiklere ve oynanışa sahip, bilim kurgu bir FPS oyunu. Grafiklerine gerçekten doyum yok, yanlış zıplama ile ilgili sorunları oyunun son hâjinden önce düzeltmelerini umuyoruz.

Star Trek Elite Force 2

İlki büyük beğeni toplayan, Quake 3 motoruyla hazırlanan FPS oyununun devamı.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Başarılı seri devam ediyor. Tony Hawk's Pro Skater 4 konsollardan sonra PC'ye de geliyor.

TÜRKİYE'NİN İLK KURUMSAL OYUN DERGİSİ

LEVEL

HAZİRAN/2003



VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

LEVEL

Tony Hawk's Pro Skater 4

HAZİRAN 2003



Chaser



Star Trek: Elite Force 2



Crimsonland 2

LEVEL 06/2003

AYIN DEMOSU: Tony Hawk's Pro Skater 4



HAZİRAN 2003

Tony Hawk's Pro Skater 4

LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, kattadıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Demolar \ Demos \ ..

Chaser \Chaser\chaser_demo_sp_b_eng_130.exe
 CrimsonLand \CrimsonLand\CrimsonLandSetup.exe
 Star Trek \Star Trek\stet2_sp_demo.exe
 THPS4 \THPS4\Setup.exe
 Top Gun \Top Gun\TopGun_Install.exe
 Uplink \Uplink\Uplinkdemo.exe

Extralalar \ Extra \ ..

Absolute Mastermind\SETUP.exe
 Black Crypt\gcr\ypttest2-0.exe
 Doom95\doom95.exe
 Lure of the Tempress\lure_install.exe
 Zero Point\ZERO-POINT.exe

Modlar \ Mods \ ..

CM4 \CM4\setup.exe
 RealGTA \RealGTA\Install.exe
 Age of Mythology Golden Gift \Age of Mythology Golden Gift\aoon_golden_gift.exe

Top Gun Combat Zones

Titus'tan, filmten yıllar sonra yeni bir Top Gun oyunu geldi. Öncelikle Xbox, PlayStation 2 ve Gamecube için piyasaya çıkan Top Gun, şimdi de PC'lerimizde



Uplink

Bir hacker olmanın tüm zorluklarını hissedeceğiniz, grafiksiz ama çok gerilimli bir oyun. Sadece 3MB'lık bir demonun bile ne kadar bağımlılık yapıcı olabildiğini göreceksiniz.



CrimsonLand

2002'nin En İyi Bedava Oyunu seçtiğimiz CrimsonLands, yeni versiyonuyla o kadar da bedava değil. Tamamını oynamak için 20 dolar ödemeniz gereken yeni CrimsonLands, özel görevleri, bonusları, power up'larıyla ilkinden çok daha bağımlılık yapıcı, çok daha tehlikeli!



OYUN DEMOLARI

Chaser
 Star Trek Elite Force 2
 Tony Hawk's Pro Skater 4
 Top Gun Combat Zones
 Uplink

CRIMSONLAND

MODLAR
 Real GTA v1.1
 CM4 Türkçe
 Age of Mythology: Golden Gift

EXTRALAR

Absolute Mastermind
 Black Crypt
 Doom 95
 Freelancer Modları
 Lure of Tempress
 Zero Point

YAMALAR

Age of Mythology 1.05
 Raven Shield 1.1
 Metal Gear Solid 2: Substance 1.01
 Master of Orion 3 Data Patch
 TOCA Race Driver 1.2
 Preatorians 1.04
 Unreal Tournament 2003 build 2225
 GTA3 Vice City 1.1
 Enter the Matrix 1.52

VIDEOLAR

FarCry
 Call of Cthulhu Videoları



NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorunuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

x oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kalıdırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'nizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

x videolar

1- CD'izdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmemiz için bilgisayarımızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'izdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarımızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarımıza indirilerek Media Player'a entegre edilecektir.



müebbet muhabbet

Örtmen- Cenk Bey Tebeşir- Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

Mafia Oynayanlar İçin "Silah Bilgisi"

Silahlar kendi aralarında barutlu ve barutsuz olmak üzere ikiye ayrılır. Barutsuz silahlar barut eklenmek suretiyle barutlu hale gelirler ki bunlara tapanca denir.

Koşup koşup karşıdaki adamın kafası-

- Erdem Bey rus ruleti oynadığınız bu hanım kim?
- Susun konsantre oluyorum.
- Kıyafetiniz de hoşmuş hanı.



na atılan şeylere ise balta denir ki bunları bir başka derste inceleyeceğiz.

En ufak silahlara toplu iğne adı verilir. En büyük silahlar ise savaş uçaklarıdır ki bir düşüşte onlarca insanı ezme gücüne sahiptirler.

En sık kullanılan barutlu silah tabanca. Sağ elimizin işaret parmağıyla hızla çektiğimiz tetik, kurşunun metrelerce öteye fırlamasına sebep olur. Tetiği ne kadar hızlı çekersek kurşun o kadar uzağa gider.

Mobil olmayan desktop tabancaları tüfek olarak adlandırılır. Bunlar renklerine göre domdom, çifte gibi isimler alırlar. Bu ağır tüfekler insanda hal bırakmadığından, silah kullanıcıları ateş etmeden önce tüfeği omuzlarına yaslar ve üzerinde biraz kestirirler. Güzel ve derin bir uyku atışınıza isabet, zihninize açıklık getirir.

Kurşunu hiçbir tüfeğe sığmayan silah bazukadır. O yüzden o kurşuna özel bir silah yapılmıştır. Bu hantal tüfekle dav-

şandan ziyade fil, helikopter gibi şeyler avlanır.

Çok uzaktaki bit kadar şeyleri vurmaya meraklı kişiler için tüfeklere aksesuar olarak dürbün eklenmiştir. Bu tür yeni tüfeklerin kitinde bluetooth'lu bir kablosuz kulaklık bir de senkronizasyon istasyonu yer almaktadır.

Silahların en çok kullanıldığı oyun Rus Ruleti'dir. İki kişinin tabancanın içinde saklı kalan tek kurşunu bulmaya çalıştıkları bu oyun soğukkuş gecelerinin vazgeçilmez eğlencesidir.

Gelelim tabanca ve tüfek kurşunlarına. Bunlar minik şöyle parmaam kadar şeylerdir. Bunların içine farklı türde şeyler konarak kurbanın ölüm şekli değiştirilebilir. Ama genelde vurulan insan kurşun zehirlenmesinden ölür.

Bu aylık da bu kadar sevgili öğrenciler. Haydi şimdi doğru silahlarınızın başına. Serbestsiniz, istediğiniz şeyi vurabilirsiniz.

İNCELEDİKLERİMİZİ ANLADIK MI

ENTER THE MATRIX

Çok sevilen çocuk filmi Matrix'in oyun hali. Oyunda kahramanlarımız Neo, Bune ve Hayırdır yine etrafta koşup koşup acanları rahatsız ediyor. Ajanların telefonlarını çaldırıp çaldırıp kapatan bu üç haylazı bakalım ne gibi maceralar bekliyor. Ay çok hele canlı.

GRAND THEFT AUTO: Vice City

Normal Grand Theft Auto'nun az konulu hardcore hali. Bağdat Caddesine çıkıp ona buna bulaşmaktan tırsıyorsanız etraftan geçen herkese yazarkasa olsun fiçı olsun atabildi-

ğiniz bu oyunu kaçırmayın. Veya kaçırın bize ne. Laf anlatmaya çalışanda kabahat.

RISE OF NATIONS

Adından da anlaşılacağı üzere bir ağırlık kaldırmaca oyunu. Eski commodore olimpiyat oyunlarına benziyor. Bir halter bir de halterci var ama neyi nasıl niçin yapacağınız konusunda hiçbir bilgi yok. En güzel tarafı da tuşları muşları sizin bulacak olmanız. Sonrası kolay zahti.

MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

Vikingler dünyaya saldırıyor.

Siz de dünyayı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Halbuki bir durun bakalım dünyayı biraz da vikingler yönetsin belki iyidirler değil mi? Yok, hemen savaşı. Oyunun tam sürümünde savaşın hepsi var. Bazılarında yok. Mesela Medieval Half War veya Medieval Some War.

PRIMAL

Level dergisinin ismini vermek istemediğimiz Sinan adlı kişisi bir gün yine oyun hakkında hiçbir bilgi vermeden sadece isim yazar... Kızılçık sopası ve gürgen kul lanılan bu oyunda sandalyeye

bağlanan bu kişinin primal fear derecesi ölçülüyor.

SPLINTER CELL

Bu oyun CD'sini makinaya takınca install ediyim mi diyor. Et ya da etme demek size kalmış.

NBA STREET VOL:2

Spor ayakkapları olmayan gençler beden hocaları tarafından salondan atılır. Kin dolu bu çeteye raporlu olduğu için beden derslerine girmeyen zeka küpü de katılınca takım tamamlanmış olur. Sokaklara artık irin ve cerahat hakimdir.

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin,
sgokhan@chip.com.trGenel Yayın Yönetmeni Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr
(sorumlu)Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Ötek,
tugbek@level.com.trYazı İşleri Burak Akmenek,
burak@level.com.trFirat Akyıldız,
firat@level.com.tr
M. Berker Güngör,
gberker@level.com.trLEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
sislamoglu@level.com.trSerbest Yazarlar Ali Aköz,
allaksoz@level.com.trAli Güngör,
gali@level.com.trBatu Hergütsel,
batuherg@level.com.trCan Kori,
can@level.com.trCenk&Erdem,
cenknenenderem@level.com.trErmin Banş,
emir@level.com.trEser Güven,
eser@level.com.trGökler Nurbeyler,
gnurbeyler@level.com.trGökhan Habiboğlu,
gokhab@level.com.trGüven Catak,
guven@level.com.trJesuskane,
jesuskane@level.com.trOnur Bayram,
onur@level.com.trSerpil Ulutürk,
serpil@level.com.trTuna Şentuna,
tsentuna@level.com.trKatkıda Bulunanlar: Hasan Çolakoğlu,
haswan@avaturk.comGrafik Tasarım Didem İncesâğır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özderem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Ozlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüne, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayımcılık Gökhan Sungurtekin

A.Ş. Adına Sahibi

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar,
gulcanb@vogel.com.trPazarlama Müdürü Güler Okumus,
oguler@vogel.com.trReklam Müdürü Yeliz Koyun,
kyeliz@vogel.com.trReklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.trRenk Ayırımı- Film ve Baskı ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel:(212) 283 84 38

Dağıtım HIRYAY A.Ş.

VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:

Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa

Bayırı Sok. Gayrettepe İş

Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

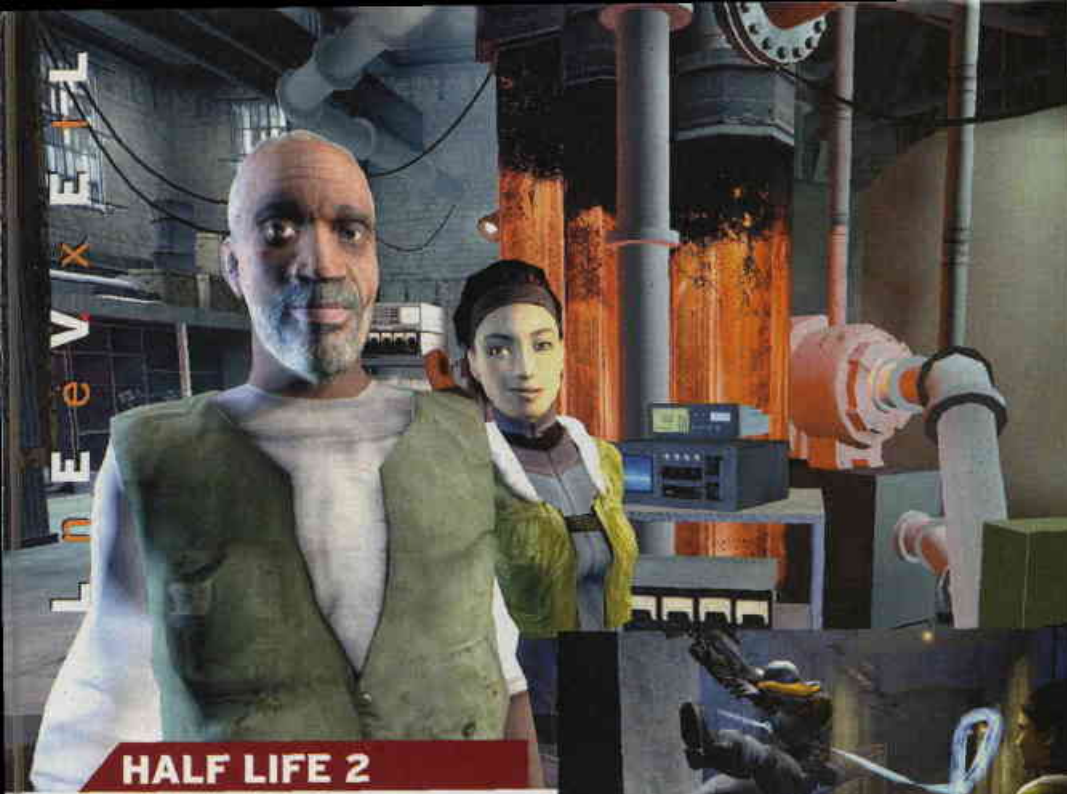
Telefon: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 93 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:
http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

**HALF LIFE 2**

"Siz yokken bayağı meşguldük Mr. Freeman"

Half Life 2 adlı minik oyun, detaylı ilk bakış yazısı ve 25 dakikalık, gözlerinizi yularından fırlatacak oyun içi videosuyla Temmuz sayımızda.

**GHOST MASTER****İNCELEMELER****GHOST MASTER**

Boo-hoo! Hayaletler evlerinizi bastığında kime koşacaksınız? Ghost Bust... Bir dakika ya, evi basan hayaletler biz miyiz?

SILENT HILL 3

Sislerin dağıldığını sanıyorsanız, çok yanılıyorsunuz. İkinci oyunla aklı iyice karışanlardansanız, gelecek ay Silent Hill'in sır perdesi aralanıyor (veya daha mı kalınlaşıyor acaba?)

MIDNIGHT CLUB 2

Grand Theft Auto 3'ü yapan ekibin boş durduğunu kimse söyleyemez. Gerçek şehirlerde, gerçek arabalarla, kıyasıyla bir "yeraltı" yarışına bulaştırıyorlar bu sefer bizi...

**SILENT HILL 3****MIDNIGHT CLUB 2****AYRICA**

Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide

International Superstar Soccer 3

The Hulk

Mistmare

World War 2: Frontline Command

Ve dahası...