

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

SİNAN

LEVEL

KASIM 2001 www.level.com.tr • 2001/11 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000TL (KDV Dahil)

LEVEL COUNTER STRIKE PACK 2 Bu ay CD'de (Counter Strike 1.3, Half Life 1.1.0.8, PodBot 2.5 ve Harita Paketi)

YERİNDİKLER

ALK BAKIS

Yoon Yooan
Myth 3: The Wolf Age
Civil Twin: Cyprien's Chronicles
Moto Racer 3
Imperium Galactica 3

İNCELEME

Red Faction
Pool of Radiance
HRL 2002
Red Alert 2: Yuri's Revenge

TAM ÇÖZÜM

Commandos 2

VE DİĞER FAZLASI...

Herkesten önce inceledik!

Yeni jenerasyon FIFA'ya hoşgeldiniz

FIFA 2002

İsimsiz anti-kahraman geri dönüyor

HITMAN II SILENT ASSASSIN

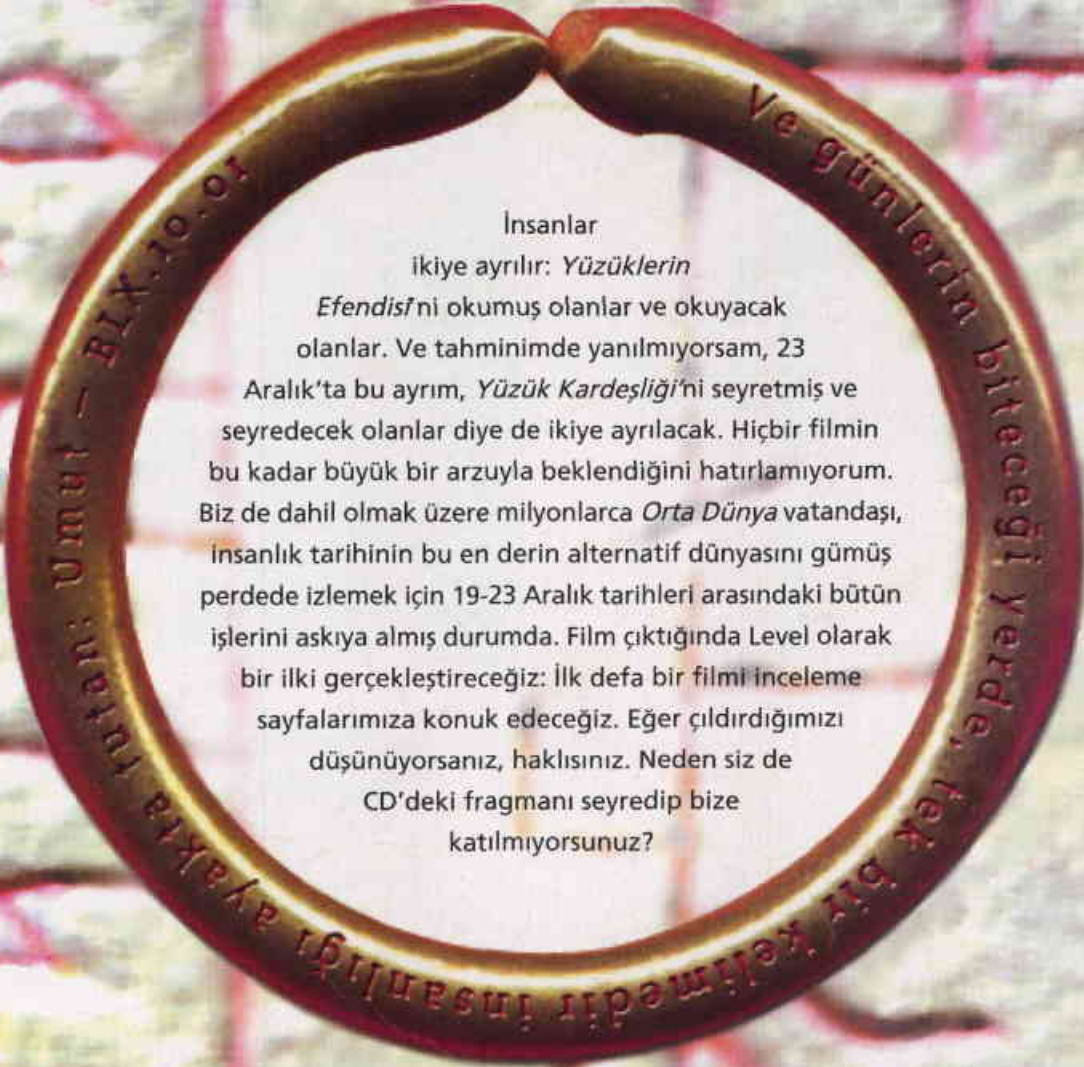
Müjde! Kaplanımız baba oluyor!

BLACK&WHITE CREATURE ISLES

6 sayfa Özel İncelemesi ve 8 sayfa Strateji Ustası Rehberi'yle işte karşınızda

COMMANDOS 2





İnsanlar

ikiye ayrılır: *Yüzüklerin*

Efendisi'ni okumuş olanlar ve okuyacak

olanlar. Ve tahminimde yanılmıyorsam, 23

Aralık'ta bu ayırım, *Yüzük Kardeşliği*'ni seyretmiş ve seyredecek olanlar diye de ikiye ayrılacak. Hiçbir filmin bu kadar büyük bir arzuyla beklendiğini hatırlamıyorum. Biz de dahil olmak üzere milyonlarca *Orta Dünya* vatandaşı, insanlık tarihinin bu en derin alternatif dünyasını gümüş perdede izlemek için 19-23 Aralık tarihleri arasındaki bütün işlerini askıya almış durumda. Film çıktığında Level olarak bir ilki gerçekleştireceğiz: İlk defa bir filmi inceleme sayfalarımıza konuk edeceğiz. Eğer çıldırdığımızı düşünüyorsanız, haklısınız. Neden siz de CD'deki fragmanı seyredip bize katılmıyorsunuz?

harrypotterandthephilosopher'sstone

Electronic Arts



Hani Cem Yılmaz'ın bir lafı vardır. Genelde korku filmlerinde ilk önce gözlüklü olan karakterler ölür diye. Harry Potter ise bunun tam tersini kanıtıyor. Hem gözlüklü hem fodu! ama kitapların yazarı J.K.Rowling bu ufak ve iddiasız kahraman sayesinde dünyada en çok satan serilerden birinin yaratıcısı olarak tanındı. Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry'de eğitim gören ufaklık, eğitimi süresince bir çok eğlenceli şeyin yanında bir o kadarda tehlike ile karşılaşır.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone bir 3D (ki bu aralar herşey 3D oluyor, pek yakında bunu belirtmemize gerek kalmayacak) aksiyon adventure olacak. Oyunda ise biz Harry ile birlikte Hogwars'ın gizemli koridorlarında dolaşarak bilmeceleri çözüp, saklı eşyaları keşfederek bulmacaları tamamlayacağız. Tabi ki bu arada Filch ve Peeves gibi kötü karakterlerden de kaçmak zorundasınız. Hatta tüm oyun boyunca çarpışmalardan daha çok sessizce sıvışmaya ya da saklanmaya çalışacağız. Harry Potter'ın PC için yapılan versiyonunda bir çok mekan hareketli arka planlardan oluşacak. Ay-



rica mekanlarda değişecek. Mesela yer değiştiren odalar, yürüyen merdivenler olacak. Tüm macera boyunca bol bol hareket yaşamamızı da garanti altına almak isteyen yapımcılar bize bol bol ufaklık büyüklü düşmanda hazırlıyorlar. Oyun boyunca özellikle serinin hayranları gözönünde tutulmuş ve onların kazanılması amaçlanmış. Bu yüzden oyundan yirmi adet karakter alınmış. Bunlar Ron Weasley, Hermione Granger, Nearly Headless Nick ve gizemli, kötü kalpli profesör Snape olacak. Belki düşman başına! çift Petunia ve Vernon, onların sinir oğlu Dudley'de oyunda olur. Hatta bize her zaman milföyü hatırlatan başka bir kötü Malfoy'u bu kezde biz kovalarız. Macera boyunca yalnız olmayacağımızı ve arkamızda iyilerin en iyisi Dumbledore'un da bulunacağını söyleyelim. Zaten zavallı öksüz Harry tek başına bu kadar çok kötüye karşı nasıl direnebilir ki? Harry Potter & the Sorcerer's Stone tabiki tek kişilik bir oyun olacak. PC dışında diğer platformlarda da aynı zamanlarda piyasada olacak. Maceranın kış aylarında çıkması bekleniyor. ☺



SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERS

Romero ve Hall

Neredeyse oyunların dünyada nefes almaya başlamasından bu yana devamlı olarak oyun üreten süper amcalar John Romero ve Tom Hall, en sonunda bir araya gelip Monkeystone Games'i kurdular. Ayrıca takımlarına Ensemble Studios'tan Age of Empires'in yapımcı grubunun finans müdürünü de aldılar. İlk iş olarak avuç içi bilgisayarlar için bir oyun üretmeye başlayan grup zaman içinde diğer platformlara da el atacaklarını söylediler. Ayrıntı için www.monkeystone.com adresine bakabilirsiniz.

US Racer

Hollanda'nın önce gelen yazılım şirketlerinden Davilex NDL'nin motorunu kullanarak US Racer isimli bir yarış oyunu yapıyorlar. Oyun yasadışı sokak yarışları düzenleyen klupleri konu alıyor Amerika'nın sekiz şehri ve Grand Canyon, Yellowstone, Yosemite ulusal parkı gibi mekanlarda oynayacağız. Ayrıca iki kişilik modda taraflardan bir hırsız diğeri ise kaçak olabilecek. Arcade türünde olacak olan oyun PC ve PS2 hazırlanıyor. İki sistemin sahipleri de mutlu olacak.

Everquest öksüz kaldı

Everquest'in yaratıcılarından Brad McQuaid, beş yıllık çalışmasından sonra Sony'den ayrıldı. McQuaid oyunun büyük başarısından sonra artık tuttuğu yolda devam edeceğinden emin olduğunu ve bundan sonra başka Massively Multiplayer oyunlar yaratmak için şirketten ayrıldığını açıkladı.

Satış rekorları

Geçen ayın en büyük satışlarını Championship Manager: Season 01/02 ve Pool of Radiance yaptı.

mathoffman'sprobmmx

Activision

Hep kan revan içinde adam vuracak ya da Ejderha alevlerinden kaçacak değiliz ya. Bu kez de BMX'lerle ortalıkta zıplamanın tadına varacağız. Mat Hofman yaklaşık olarak 20 kez dünya şampi-

yonu olup artık bu işin cilikını çıkartmış bir BMX ustasıdır. Tabii bu kadar şampiyonluk yaşayınca ustaya bir de oyun yapmak yakışır mantığıyla Activision'da işin içine girivermiş. Zaten Hoffman'da bu

ününü kullanarak bugün dünyanın en iyi BMX fabrikasını kurmuş durumdadır. Oyunda Hoffman'dan başka Mike "Rooftop" Escamilla, Simon Tabron, Kevin Robinson, Joe "Butcher" Kowalski, Dennis McCoy, Rick Thorne ve Cory Nastazio gibi 21 yaşından 32 yaşına kadar, dünyada şimdiye kadar yapılmış şampiyonalarda bir çok almış ünlü bisikletçilerin modelleride yer alacak. Tabii bu modeller yalnızca öylesine kullanılmayacak. Rampadan rampaya koşuştururken, seçtiğiniz modele göre o bisikletçiye özgün hareketleri de yapabileceksiniz. Daha ayrıntılı bilgi için www.activision.com adresine bakabilirsiniz. ☺



Zorro

In Utero



Alfabenin son harfini bulduğu herkesin üzerine çizen kahraman kimdir? Zorro! In Utero firması herkesin tanıdığı bu kahramandan yeni bir oyun yapmaya karar vermiş. Tür olarak 3D real-time Stealth Adventure gibi orijinal bir tanımda bulmuşlar.

Oyunda hoşlanmadığımız herkesin üstünü başını çizmemizin yanında çekiciliğimizle kadınları baştan

çıkacağız. Ne de olsa hem cesur, hem romantik hemde karizmatik bir kahraman olarak kılıcımızdan başka silahlarımız da var. Zaten oyun boyunca yapacağınız seçimlerde bu iki yoldan birisi üzerinde sizi yürütecek. Tam olarak yedi ana bölümden oluşacak olan oyunda casusluktan kurtarma görevlerine kadar bir çok maceraya koşacağız. Tüm bunları yir-

misekiz farklı mekanda yapacağız ve bol bol kılıç şakırdatacağız. Oyunda iki farklı zorluk derecesi olacakmış. Karakterlerin gerçekçi olması için motion capture tekniği kullanılıyor. Adı İspanyolca "Tilki" manasına gelen ve defalarca filmlere ve dizilere konu olmuş Zorro ile ilgili bilgi almak isterseniz zorro.com adresine bir göz atın. ☺

Özellikle Championship Manager toplam 103.000 satış rakamıyla birlikte İngiltere'de en hızlı satılan oyun ünvanını da aldı.

HoveRace

Bir hovercraftla hem yarışıp hemde etrafı dağıtmaktan hoşuma gider dersiniz HoveRace tam size göre bir oyun olacak. Az bir para ve basit bir hovercraftla başlayacağınız oyunda kazanacağınız galibiyetler size yeni teçizat ve silahlar olarak geri dönecek. Toplamda 20 araç, 12 silah, 14 teçizat ve yedi tip

farklı ve özel aleti içerecek olan oyunun çıkış tarihi ve dağıtıcısı henüz belli değil.

Ace Squadron beta testte

Birinci Dünya Savaşı'ndan kalma uçakları kullanacağınız oyunda yirmi kişiye kadar multiplayer olarak çarpışabileceksiniz. Ayrıca deathmatch, team deathmatch ve team competition gibi oyun tiplerinden herhangi birisini seçebileceksiniz. Uçaksavarların da olduğu oyunda başlamadan önce 10 adet eğitim görevini oynayarak bir ön hazırlık yapmanızda mümkün.

Divine Divinity

Bu oyunla ilgili dergimizde daha öncede haber girmiştik. Özellikle grafikleri bakımından Diablo'ya çok benzeyen DD'de en çok karşılaşacağımız düşmanlardan birisi de iskeletler olacak. Ölmüş savaşçıların cesetlerini tekrar ayağa kaldıran Necromancerlar tarafından üzerimize salınan bu yaratıklar aslında çok güçlü değildir. Fakat onları korkulur yapan özellikleri asla geri adım atmamaları ve sonuna kadar savaşmalarıdır. Oyuna ilgili ayrıntıları buldukça sizlere aktarmaya devam edeceğiz.

warlords:battlecryIII

Ubisoft

Warlords çok eski bir strateji oyunudur, ilk çıkan Battlecry ise bu klasiğin Heroes of M&M haline getirilmiş versiyonuydu. Oyun bu kezde realtime strateji olarak karşımıza gelecek. Sıfırdan bir hero alıp

tüm oyun boyunca geliştirdiğimiz ve böylelikle içine roleplaying öğelerinde katıldığı Warlords, klasik yapısının çok dışına çıkarak bir çok yeni birim ve gelişmiş yapay zeka içerecek. 12 farklı Hero ir-

ki ve 20 çeşit sınıf içerecek olan oyunda 100 den fazla büyü ve özel yetenekte olacak. Haritanın tüm özelliklerini kullanacağımız satrtejiye yükseklikler menzil artırma açısından önem taşıyacak. Eski oyundan farklı olarak bu kez 12 farklı taraf olacak ev her birinin kendine has birimleri bulunacak. Birim demişken yaklaşık olarak 140 farklı tipten bahsediyoruz. Oyunu multiplayer olarak 6 oyuncu üzerinden tüm platformlarda da oynayabileceksiniz. Oyunun müzikleri ise geleneksel Kelt armonisine uygun olacak. Ayrıca her rakip taraf tıpkı Black & White'ta olduğu gibi kendisi için büyük bir yaratık yaparak ortamın altını üstüne getirebilecek. Warlords bayağı değişmişe benziyor. ☺



thetromaproject

Troma Entertainment

Bir oyun grubunun içtiği kahveye harcadığı paradan daha az bir bütçeyle oyun yapılabilir mi? Aslına sorarsanız takımdakiler tecrübeliyse yapılmış. En azından Troma Entertainment'dakiler öyle olduğunu iddia ediyorlar. Tam yedi bölümlük ve onar görevden oluşan bir realtime strateji yapan grubun oyunu Almanya'da direkt olarak x-Rated grubuna girmiş. Bunun üzerine grup oyunu kesip bir tek birde çift CD'lik versiyonlarını yapmışlar. Tam 20 saatlik oyun süresi vaad edilen çalışmada tüm dünya

üzerinde savaşaacağız. Düzinelerce silah, uyuşturucu ve bilgisayar oyunları! içerecek olan oyunda Almanya'nın ünlü Rock gruplarından Nevermore'un ve Loose Nuts'ın da 30 adet şarkısı olacak. İkinci CD'de ise Motörhead'den Lemmy'nin çektiği bir video klip bulunacak ki bu klibe South Park'ın yapımcıları da katkıda bulunmuşlar. Bize sorarsanız oyun, oyun dışında herşeyi andırıyor ama bakalım geldiğinde bizi eğlendirebilecek mi? Sonuçta önemli olan iyi vakit geçirmek, öyle değil mi? ☺



SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERS

Titans of Steel: Warring Suns

Matrix Games daha önce benzerlerini oynadığımız yeni bir sıra bazlı mech strateji oyunu yapıyor. Öncekilerinden farklı olarak Star Wars'taki AT-AT tipi mech'leride içerecek olan oyunda birimleri yöneten pilotlar zafer kazandıkça tecrübe kazanacak ve daha iyi savaşmaya başlayacaklar. Oyunda toplam üç Campaign olacak. Hazır gelen mech modellerine bağlı kalmak zorun da değilsiniz. İsterseniz kendi mechlerinizi laboratuvarlarınızda dizayn edebilirsiniz. Biz pek yeni bir şey göremedik ya siz? Yine de umut kesilmez.

Outcast 2: The Lost Paradise

Çok merakla beklenen oyunlardan biri olan Outcast2 hakkında minik bir bilgi kırıntısı bulduk. Oyunun ana karakteri olan Cutter Slade hakkında bir grup screenshot yayımlandı. Oyunun grafiklerindeki büyük gelişmeyi sizlere anlatmak için Slade üzerinde kullanılan poligon sayısını vermeyi uygun bulduk. İlk oyunda 850 poligon varken bu sefer 4500 poligon kullanılmış! Eh gerisini siz düşünün. İlk oyunun ne kadar başarılı olduğunu hatırlarsanız Outcast 2 için boşuna ümitlenmediğimizi görürsünüz.



thefinalcut

ALFRED HITCHCOCK presents



Arxel Tribe

tiğidir. Dedektifimizin doğa üstü güçleri dışında, ruhani bir yol gösterici olan Alfred isimli bir kuştanıza yardımcı olacaktır. Oyunda ustanın filmlerinden alınmış toplam 15 dakikalık kesitler de yer alacak. Oyunu yapan takımın esinlendiği filmler ise Psycho, Frenzy, Shadow of a Doubt, Saboteur, Topaz ve

Tüm sinema tarihi boyunca korkunun gelmiş geçmiş en büyük ustası kimdir? Tabii ki Alfred Hitchcock. İşte ustanın tüm filmlerinden esinlenerek yapılmış bir oyun. Üstelik tamamen Hitchcock'un tekniklerinden uyarlanarak yapıyor ve çalışmaya Universal Stüdyoları da katkıda bulunuyor. Ailesini bir ara-

ba kazasında kaybeden özel bir dedektif aynı gün psikişik bir takım güçler kazanmıştır. Tam tatil çıkarmak üzereyken dilsiz bir sarışın tarafından kiralanan dedektifin görevi film çekmekteyken bir anda tüm ekibiyle ortadan kaybolan kızın amcasını bulmaktır. Rastlantı bu ya, kızın amcası da bir Hitchcock fana-

Torn Curtain adlı yapıtlar. Tüm oyun boyunca araştırma yapmanın dışından çatışmaya girdiğiniz ya da vurulmamak için kaçtığınız gibi sahneler de olacak. Oyunla ilgili daha fazla bilgi edinmek için <http://www.arxeltribe.com> ve <http://hitchcock.arxeltribe.com> adreslerine bakabilirsiniz. ☺

lordsoftherealmIII

Sierra

Çok uzun zamandır bu seri hakkında hiç bir duyuruda bulunulmuyordu. Biz de artık oyunun pek satmadığını düşünmeye başlamıştık ki Impression Games ve Sierra, Lords of the Realm III için çalışmaya başladıklarını açıkladı. Önceki versiyonlar ortaçağda bir derebeyinin yaşamını ve sorumluluklarını oyuncuya yaşatabiliyordu. Özellikle kuşatma sahnelerini oynamak çok zevkliydi. Çünkü oyunda bir çok kale tipi bulunuyordu ve hepsini ele geçirmek için gereken tüm kuşatma aletleri de oyuna çok gerçekçi bir biçimde adapte edil-

mişti. Yeni oyunda öncelikle grafikler baştan ele alınarak 3D yapılmış. Ayrıca oyunun konusu öncekine oranla çok daha sağlam bir hale getirilmiş. Artık büyük derebeyleri dışında Haçlı Seferleri, Robin Hood ve William Wallace gibi hayali ve gerçek kahramanlar, dini kullanarak topraklarını genişletmeye çalışan kilise de içine daleceğimiz savaşlarda yer alacak. Yeni birimlerin eklendiğini ise sanırım belirtmemize gerek yok. Tek kişilik oyun dışında sekiz kişiye kadar multiplayer olarak oynanabiliyor. 850 ile 1350 yıllarını esas alacak

LoRIII'te İngiltere, Almanya, Fransa, Normandiya, Hollanda ve Danimarka gibi ülkeler dışında Stonehenge ve Londra kulesi gibi mekanlarda kullanılacak. Bu kadar çok şey yazdık ama kötü haberi sona bıraktık. Oyun için maalesef 2002'nin son çeyreğine kadar beklemek zorundayız. Bu da oyunun çıkmasına daha çok zaman olduğunu gösteriyor. Ama Heroes of Might & Magic serisinden hoşlanıyorsanız ve daha geniş çaplı savaşları yönetmek istiyorsanız, bu oyunu beklemeye değecektir. ☺



Fitznik

Önce mermilerin ve hemen ardından et parçalarının etrafta uçmadığı, daha sessiz sakin oyunlardan hoşlananlar için yapılan projeler bu sıralar hızlanıyor gibi. Fitz isimli ufak bir yaratığı yönettiğimiz oyunda hiç bir silahımız yok. Tek yapabileceğimiz ise etrafımızdaki eşyaları ittirerek veya aklımızı ve hızımızı kullanarak tehlikelerden kaçmak. Örneğin bize zehir fırlatan koblalardan kayaların arasına girerek ya da zarar verecek ateşlerden zıplayarak kurtulacağız. Oyun bu ay içerisinde piyasada olacak. Zeka oyunu seviyorsanız bekleyin.

Trainz

Bu tren modasını pek anlamış değiliz ama sanırım Amerika ve Avrupada bir sürü trensever bir araya gelip gayet sağlam bir kulis falan oluşturdular. Çünkü tren simülasyonları ardarda geliyor. Strategy First'te Auran ile yeni bir proje için anlaşmış durumda. Simülasyonda tren kullanmanın yanında tüm trenlerin nereye gittiğini gösteren haritalarında görüp buna göre rota (ya da tren dünyasında ne deniyorsa onu) ayarlayabileceğiz. Trainz 2002nin ilk çeyreğinde piyasada olacak. Ayrıntı için www.virtuallrainz.com adresine bir göz atabilirsiniz.

Operation Flashpoint Gold Edition

İki ay içinde piyasaya çıkacak olan Operation Flashpoint: Red Hammer'ın da içine dahil olduğu yeni bir paket çıkıyor. Pakette orijinal Operation Flashpoint ve Red Hammer ek görev paketinin yanısıra, Flashpoint için şimdiye kadar çıkmış bütün patch dosyaları ve görevler için çözümlerin bulunduğu bir kitapçık da olacak. Ama ne yazık ki, Codemasters'ın ülkemizde dağıtıcısı olmadığından, orijinalini almak için İnternet'ten başka çaremiz olmayacak. Bu da bizim ülkemizin acı gerçeklerinden biri maalesef sevgili okuyucularımız.

beachlife

Eidos Interactive

Yaz aylarının ayrılmaz dördlüsü nedir? Tabii ki güneş, deniz, kum ve kızlar. İşte Eidos Interactive'deki arkadaşlarda öyle düşünmüş olmalı ki tüm bunları içeren bir oyun yapmak için kolları sıvamışlar. Amacımız en çok gelir getirecek tatil mekanını yaratmak olacak. Önce ilgisini çekmeyi planladığımız tatilci kitlesini seçeceğiz. Daha sonra otel, bar, klüp, beach volley gibi kumsal aktiviteleri, su kayağı, sörf gibi su sporları, animasyon-



lar, yarışmalar gibi tatil için gerekli olan herşeyi yapmaya başlayacağız. Böylelikle tatil için bizi seçen insanları mutlu etmeye çalışacağız. İstersek Haiti benzeri yerler yapıp insanları romantizm ve sefa içinde yüzdüreceğiz ya da gürültülü müzik, egzotik dansçılar ve eğlenceye boğup bir Ibiza mekanı yaratacağız. Tabii bunların yanında sivri sinekler, kirli su, köpek balıkları gibi felaketlerden de tatilcileri uzak tutmaya çalışacağız. 2002 yazında çıkacak olan oyun için şimdiden kafamızda planlar yapmaya başladık bile. Bize sorarsanız oyun tam Türkiye'ye göre. Zaten tatil cenneti olarak bilinmiyor muyuz? ☺



cossacks:theartofwar

CDV



Kazaklar yeniden at koşturmaya hazırlanıyor. İlkinde bazı önemli aksaklıklar olmasına rağmen oynanması gayet zevkli bir oyundu. Bu yenisinde ise bakın neler olacak: Bir harita editörü, Bavyera ve Danimarka olmak üzere iki yeni ulus, Nelson döneminden modellenmiş yedi yeni gemi tipi, ön-

cekinde olmayan multiplayer modları ve bir oyuncu sıralama sistemi. Ayrıca Prusya, Avusturya, Saksonya, Cezayir ve Polonya olmak üzere beş campaign ve yeni tarihi görevler. Bu kez bilgisayarın yönetimindeki uluslarla ittifak kurabileceğiz. Savaşta kullanacağımız ara yüz ve formasyonlar ise yeniden düzenlenmiş. Oynadığımız görevleri kaydedip sonradan seyredebileceksiniz. Bu kadar çok yenilik muhakkak ki oyunu öncekinin tekrarı yapmadan daha da gelişmiş olarak sunmak. Oyuncu sıralama sistemi tabiki internetteki oyunlar için geçerli olacak ve bir lig gibi işleyecek. Yükseldikçe madalya kazanabileceksiniz. Firma dereceye giren oyunculara mutlaka bir takım promosyonlar dağıtacaktır. Meraklılarına duyurulur. Dileriz bu kadar yeniliğe gitmeden önce Cossacks'taki eski hatalarını da silmeyi düşünmüşlerdir. ☺

oyuntakvimi

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

BU AY

Alien vs. Predator 2	VIVENDI
Civilization III	INFOGRAMES
Command & Conquer: Renegade	ELECTRONIC ARTS
Star Wars Starfighter	LUCAS ARTS
The Sims Hotdate Expansion Pack	ELECTRONIC ARTS
Starwars Starfighter	LUCAS ARTS
Tom Clancy's Ghost Recon	UBISOFT

ARALIK 2001

Elder Scrolls III: Morrowind	BETHESDA
Imperium Galactica 3: Genesis	CDV
Operation Flashpoint: Red Hammer	CODEMASTERS
Tom Clancy's Ghost Recon	UBISOFT

OCAK 2002

Command & Conquer: Renegade	WESTWOOD STUDIOS
Cossacks: The Art of War	CDV
Empire Earth	VIVENDI
Medal of Honor Allied Assault	ELECTRONIC ARTS
Return to Castle Wolfenstein	ACTIVISION
Serious Sam: The Second Encounter	TAKE 2

ŞUBAT 2002

Heroes of Might & Magic IV	3DO
----------------------------	-----

MART 2002

Age of Wonders II: The Wizards Throne	TAKE 2
---------------------------------------	--------

2 0 0 2 VE SONRASI

Beach Life	EIDOS
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	REVOLUTION
Call of Cthulu	FISHTANK INTERACTIVE
Deus Ex 2	EIDOS
Disciples 2	STRATEGY FIRST
Dungeon Siege	MICROSOFT
Freelancer	MICROSOFT
Grand Theft Auto 3	TAKE 2
Hidden and Dangerous II	TALONSOFT
Hitman 2: Silent Assassin	IO INTERACTIVE
Imperium Galactica 3: Genesis	CDV
Jedi Knight 2	LUCAS ARTS
Lords of The Realm III	SIERRA
Mafia	TAKE 2
Neverwinter Nights	INTERPLAY
Pretorians	EIDOS
Republic: The Revolution	EIDOS
Seadogs 2	EON DIGITAL
Soldier of Fortune II: Double Helix	RAVEN
Sid Meir's Sim Golf	ELECTRONIC ARTS
Team Fortress II	SIERRA
Unreal 2	INFOGRAMES
Quake IV	ACTIVISION
Warcraft III	BLIZZARD

BLACK & WHITE

creature isles

Ve oğlumuz baba oluyor

Bir bilgisayar için duygusal ilişkiler artık çok da ulaşılmaz güç şeyler değil. Black & White yine bir ilki gerçekleştirerek bilgisayar oyun dünyasına "Büyütülen ve seven varlık" kavramlarından sonra bunları tamamlayıcı, "Kadın" ve "Eş" kavramlarını da getiriyor. Bu fikir aslında yapımcıların başından beri aklındaymış. Fakat oyuncuları önce yönetme ve öğretme öğelerine alıştırdıktan sonra duyguları katmak daha mantıklı gelmiş. Ne de olsa oyun dünyasının alışık olmadığı bir tür. İki farklı cins arasındaki ilişki bir bilgisayar oyunu için ilk başta çoğunuza şaşırtıcı gelebilir ama Black & White tamamen canlı doğası üzerine kurulmuş bir yaşam simülasyonu olduğundan bu hiç de yabancı gelmiyor.

Geliştirilme aşamasında ortaya bir çok fikir atılmış. Bunlardan oyun için uygun görülenler benim kanımca devrim niteliği taşıyor. Esasında ortada özel olarak geliştirilen bir motor veya değiştirilen bir sistem yok. Black & White hala ilk çıktığı zamanki gibi radikal. Kendine has motor ve sistemine sahip. Sadece yapay zeka için bir kaç kod daha yazılarak iyileştirilme yapılmış. Fakat asıl zenginlik ayrıntılarda gizli. Senaryo ve olanakları geniş düşünmek ön plana çıkmış. Tabii bunların hepsinin arkasında Peter Molyneux var. Zaten ECTS'de kendi yaptığı açıklama ile de bunları bir kez daha gözler önüne koydu.

Duygusalılık hayatın bir parçası

Bu inceliklerin neler olduğuna gelince; Tyke kavramı oldukça yeni bir fikir. Kısaca açıklamak gerekirse Tyke, oyun sırasında yaratığının bu lacağı bebek yaratık. Sizin yaratığınızı yetiştir-

meniz gibi, yaratığınız da bulduğu bebek Tyke'ı yetiştirecek ve kendine benzetecek. Tabii bebek dişi yaratığın ilgisini çekecek ve onun davranışları dişi yaratığın kalbini fethetmek için de çok iyi bir seçim olacak. Karşınıza çıkacak ilk Tyke bir tavuk olacak ve aynı sizin yaratığının geliştiği gibi bir yetiştirme aşamasından

geçecek. Bir diğer ayrıntı sizinle aynı yola baş koymuş büyük timsahın sizi engellemeye çalışması. Bu da dişiye giden yoldaki büyük engellerden biri. Bunu aşabilmek için yaratığının hem timsahtan daha üstün basan bir kişiliğe sahip olmasını sağlamalısınız, hem de dişiye timsahtan daha fazla etkilemesini sağlamalısınız. Entrikeye burada konuşturur önce timsahın gözüne girip daha sonra onu arkadan vurmaya kadar bir çok kombinasyon



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

03. 2002

Tür • Strateji

Yapım • Lionhead

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Ne olursa olsun karşı cinsi idare etmek zordur. Bakalım bu konu yeterince gerçekçi ortaya konulacak mı?



🔴 Ve işte bebeğinizle ilk karşılaştığınız an. Nasıl da cin gibi bakıyor öyle değil mi?



🔴 "Bak evladım, bütün bu araziyi dedene zamanında hediye etmişler de kabul etmemiş." "Hade len!"



🔴 "Baba! Ben nasıl dünyaya geldim?" "Bak evladım, ben bir maymun olarak, eeeee... Neyse boşver."

yapabilir, gerçek bir duygusal üçgen içinde bulunabilirsiniz. İlk oyunun yapay zekası bunu kaldirabilecek kadar güçlü mü emin değilim ama ilk oyunda bu kadar kompleks olaylar gelişmiyordu. Eğer bu genişleme paketi bunu yapabilecek gibiyse son zamanlarda gittiğim Artificial Intelligence filminden biraz daha fazla etkilenmem gerekiyor. Davranış kabiliyeti olan bir oyun bilgisayar dünyasını nerelere götürebilir bir düşünseniz!!

Timsah ve dişiye etkilemek için gereken 25 civarında quest olacak. Bunların bir kısmını mini oyunlar şeklinde olacak. Yoğun duygulardan sıkılmış olmanız gibi bir ihtimal olmasın diye konulduğuna tahmin ettiğim bu oyunlar Creature Isles'in eğlencesi olacak. Örne-

ğin bunlardan biri adanın bir ucundan diğerine kadar uzanan bir bowling. Bir diğeri verilen hedefleri bir mancınkla vurmanızın istendiği bir oyun. En eğlencelisi gibi görünen de Jedi Knight ile dalga geçen bölüm, diğer yaratıklarla savaşa. Hatta bu bölüm için özel Jedi güçlerine bile sahip olacaksınız.

«Sizin yaratığınızı yetiştirmeniz gibi yaratığınızı da bulduğu bebek Tyke'ı yetiştirecek ve kendine benzetecek.»

Sıra geldi teknik olarak genişleme paketinde nelerle karşılaşacağımıza. Genişleme paketi ve hemen arkasına çıkacak olan ilk patchle Black & White makinenizde çok daha sorunsuz çalışacak. Gerçekten de ilk oyunun en büyük sorunlarından biri programsal hatalardı. Diğer bir teknik detay görüntüyle alakalı. Grafik motoruna bir kaç yeni kod eklenmiş. Bunlar yeni nesil Nvidia kartlarının getirdiği yeni kabiliyetleri desteklemek amacıyla konuluyor. Bunun dışında yeniler öncelikle olmak üzere karakter model ve animasyonları konusunda derin çalışmalar yapılıyor. Mini oyunlardan birinde patlama efektleri kullanılması gerekiyor diye oyunun efekt konusundaki yeteneği artırılmış. Yani anlayacağımız heme herşeye el atılmış.

Artık oyunların da...

Esasında yazının başından beri sizden gizlediğim bir ayrıntı var. Buna son kısımda yer ayırmak istedim çünkü baştan sizin özellikle arandaki Black & White hayranlarının dağılmasına sebep olabilirdim. Şimdi açıklıyorum. Creature Isles aslında Black & White 2'ye geçiş aşama-

sında bir proje. Serinin ikinci oyunu tamamen ilkinden farklı olacak ve bunun temelleri ilk olarak bu genişleme paketinde denenecek. Bunun sonucunda da ikinci oyunun nasıl olması gerektiğine karar verilecek. Tabii şimdiden elimizde ikinci oyun hakkında da bilgiler var.

Sanırım en etkileyici nokta ikinci oyunun bi-

raz biraz real-time strateji elementleri içerecek olması. Öncelikle size bağlı halkın bağlılığı azalacak. Teknoloji geliştiği için artık halkınız diğer halklarla kendi başlarına savaşa girebilecek ve sizden eskisi kadar etkilenmemiş olacaklar. Kendi yaşadıkları alanı belirlemek için duvar yapabilecek, daha da geliştirilmiş yapay zekalarıyla kendileri için yararlı eşya ve silah üretebilecekler. Halkınızın sizden kopması veya size bağlı olması sizin onları ne kadar yönetmek istediğinize bakacak. Yani onların yaşayış tarzına isterseniz dokunmayabileceksiniz. Bunun dışında sonunda oyunun multiplayer özellikleri geliştiriliyor. Bu konuda büyük adımlar atılıyor. İlk meyvelerini sanırım Creature Isles'da görebileceğiz. Yine ikinci oyun için yapılan büyük planlardan biri de oyunu konsol makinelerine uyarlamak. Bunun zor olduğunu düşünsem de bu takımın herşeyi yapabileceğine inanıyorum. Anlaşılan yeniden tanrı olarak başrolle çıkacağız. Utangaç bir gencin masum aşkını yaşayışını kontrol etmeye çalışacağız. Kim bilir belki kendimizde de bir pay çıkarırız. 🟢

Onur Bayram | onur@level.com.tr

silent assassin hitman 2

Kim bilebilirdi ki katiller botanik bahçesinde yetiştiriliyor...

Zamanı yavaş yavaş geride kalıyor ve zamandan geriye de sadece yer edenler akılda kalıyor. Geçtiğimiz sezonun akılda yer eden action oyunlarını saymaya başlarsanız içinde elbet Hitman: Codename 47 gelecektir. Değişik kontrol sistemi, çok fazla kusuru olmayan grafikleri ve sürükleyici konusuyla Codename 47 gerçekten ödüle değer bir oyundu. Ba-

şarı her zamanki gibi kamçı oldu ve Eidos, Ekim başlarında Hitman 2: Silent Assassin'ı duyurdu. Ama bu sessiz duyuruşun arkasında da oldukça kısıtlı bilgi verildi. Gönül isterdi ki size Hitman 2 gibi hit olması muhtemel bir oyun hakkında sayfalarca bilgi vereyim fakat zaman itibarıyla bunu gerçekleştirmem mümkün değil. Daha fazla bilgiye sahip olunca ilk işim bu olacak.

«Oyunun hikayesini **profesyonel** bir yazar, müzikerini ise Budapeşte Flarmoni **Orkestrası** yapıyor.»

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2002

Tür • Aksiyon

Yapım • IO Interactive

Dağıtım • Eidos

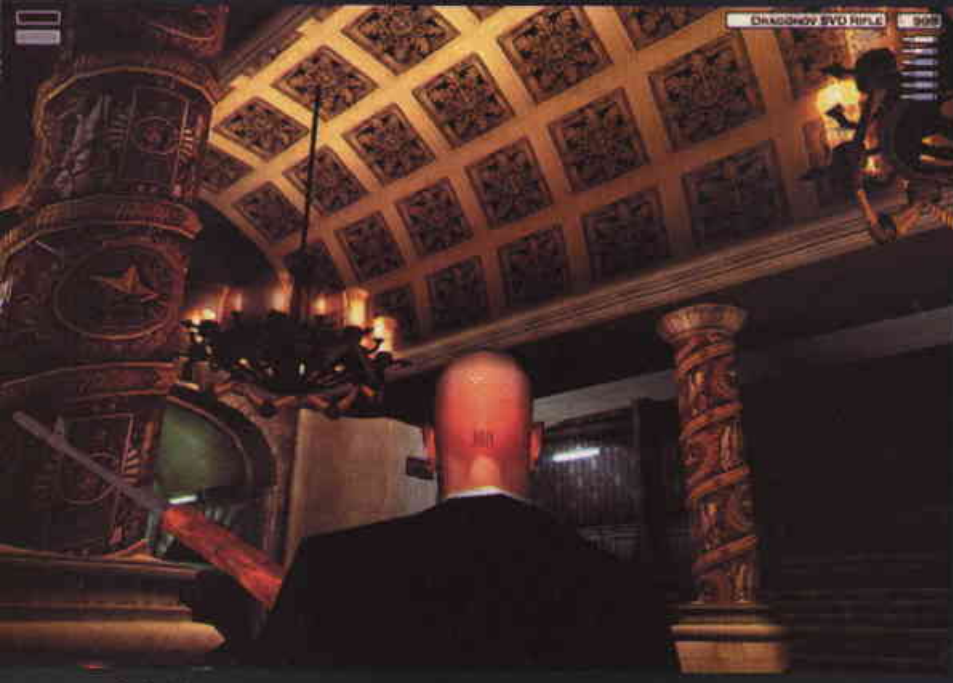
Bize Göre • Çok sağlam şeylerden çok basılmış gibi bahsediyorlar. Acaba gerçek kozlarını duyurunca neler olacak?!

Tabancaların patladığı bir yerden..

Gelelim eldekilere. Hitman'e biz görmeyeli neler oldu? Hitman silahlarını bırakmış, heyecandan uzak bir botanik bahçesinde çalışıyor. Bu bahçe Sicilya'da bir manastırın bahçesi. Yanında Peder Vittorio var. Belki de aile diyebileceği tek bir kişi. Peder Vittorio Hitman'le uzun süre günah çıkarma seansları düzenlemiş ve Hitman'ı en sakin konumuna getirmiş. Anlayacağınız oyun başladıktan sonra uzunca bir süre asil konuya gelemeyeceksiniz. Onu eski günlerinde görmek ancak Hitman'in bir katil olarak kullandığının farkına varmasıyla olacak.

Hikayenin yazılması için bir önceki oyunun profesyonel yazarna başvurulmuş. Ona hikayedeki düzeltmeler yaptırılmış ve hikayenin gereksiz gözükebilecek yerlerindeki sıkıcılık giderilmiş. Öyle ya bazen oyunlar anlamsız derecede sıkıcı olabiliyorlar. Bu konuda iyi bir seçim yapılmış. Fakat ilerde oyun için yapılan diğer şeyleri görünce daha çok şaşıracağız.

İlk oyunun en önemli eksikliği kaydetme özelliği idi. Oyunun isteğiniz yerinde kaydedememe ilk başta geliştirici takıma zorluk için bir ön aşı-



Alabildiğince geniş mekanlarda bile grafik motoru netliğinden ödün vermeyecek.



ralar gibi yeni eşyalar da var.

En etkileyici kısmı yine sona sakladım ki yazıyı sonuna kadar okuyanlara ödül olsun diye. Yapımcılara 'oyunun müzikleri ile ilgili sorulan bir soruda yetkilinin verdiği cevap benim ağızımı açık bırakmaya yetti. İlk oyunun soundtrack'ini yapan Jesper Kyd, ikinci oyun için de bunu yapmayı kabul etmiş. İlk oyundaki hareketli ve sert müziğin üstüne bir de kendisi de hafif birşeyler ekleyecekmiş. Bunun için aranj-

man yapmış ve Budapeşte filarmoni orkestrasıyla kayıtlara başlamış. 50'si ses olmak üzere 110 kişiden oluşan orkestranın ilk yolladığı örnekler çok iyiymiş!

Son olarak Hitman'e film teklifleri geldiğini ama dizi olarak çekileceğini de duyurayım da kısacık yazıda sizi paralize etmiş olmaktan gurur duyarak yatağıma doğru ilerleyeyim. İyi geceler... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



ma gibi gelmiş fakat hem olayın mantığa kavuşması açısından hem de Hitman 2'ye daha uygun olacağından ikinci oyunda istediğiniz yerde save seçeneği kullanabiliyorsunuz. Bunu dengelemek için belli sayıda save seçeneği verileceğini de eklemeyim.

Diğer bir değişiklik oyunun oynanış perspektifinin değişmesi. Konsol versiyonları için oyun yine üçüncü şahıs gözünden oynanacak ama PC versiyonu için oyuna birinci şahıs seçeneği de konulması bekleniyor. Konsolda gamepad için pek de uygun olmayan FPS perspektifi PC için iyi bir alternatif olabilir.

Botanik bahçesine..

Bunlardan başka ufak tefek eklentiler de var. Geliştirilmiş eşya çantası, bölüm sonlarındaki alışverişler, sıralama sistemi, multiplay seçenekleri ve geliştirilmiş oyun motoru bunlardan bazıları. Kullanılan silahlarda da biraz çeşitlenme görülüyor şimdilik. Ateşli silahlar yerine kloroform, zehirli oklar, ses bombaları alternatif olacak. Tabii ateşli silahlardan vazgeçme gibi bir şey söz konusu değil. Bir de gece görüş gözlüğü, lazer işaretleyiciler, kilit açacakları ve kame-



ZOO TYCOON™

Hep yavru bir panda mı beslemek istemiştiniz? Ya da banyonuzda bir su aygırı olmasını mı isterdiniz?

Işin bunaltıcı ve yorucu havası, okulunuzun sıkıcı ve binbir rüya görmenizi sağlayan desleri, veya evdeki huzursuzluklardan arada bir uzaklaşmak ve beyin kıvrımlarınızla ruhunuzdaki coşku arasını tamamen doldurmuş gri dumanlardan arınmak için arada farklı ve iç açıcı şeylere yönelirsiniz. Tatile gider, tiyatro izler, parande atar, karşı cinsin peşinde koşar, müzik yapar, rüzgar sörfü öğrenirsiniz. İhtiyaç duyulan yegane yaratık, size yaşadığınızı hissettirecek olandır. Aynı soğuk havada ağzınızdan çıkan sıcak nefesin dumanının hala yaşadığınıza dair bir kanıt olması gibi tutkularınızın sözcüklenmiş kısımlarıdır bunlar. Lafların kısası, değişim yazılı bir şarttır hayata.

Küçük hayat, elektronik dünyalarda ise durum pek farklı değil, değişik tatlar ise bir hayli makbûldür. Oyun sanatının bu konudaki en ödüllü serisinin, Tycoon serisinin, vahşi ve eğlenceli başka bir temsilcisi ise hemen aşağıdaki satırlarda perdenize konuk olacaktır Level halkı.

Tycoon ismi çoğu oyuncu için her tarafa uçan mermiler, kan sesleri ve çığlık kokuları arasında, çölde soğuk su testisi niyetine ferahlatıcı ve bir o kadar da eğlendirici bir etki yapar. Roller Coaster Tycoon'la başlayan fırtına bilimuum Tycoon'la devam etmiş (Pizza, Business, Political, Airport, Child Slave Labor...); ama çok azı gerçekten başarılı ve sürükleyici olabilmişti. Halbuki

bence hepsi çok güzel düşünülmüş ve oyun dünyasının yaratıcı üyeleriymiş. Şimdi ise çok sağlam bir firmanın (Microsoft) yine iyi düşünülmüş ve son zamanların en eğlenceli oyunu olacağına inandığım Zoo Tycoon'uyla karşı karşıyayız!

Fil, zürafa, karınca yiyen

Adından anlayacağınız gibi bir hayvanat bahçesi kurma üzerine olan oyunla bir hayli zaman geçireceğiniz gibi gözüküyor. Oyun başlangıçta etrafındaki diğer başarılı Tycoon oyunlarına çok benzer bir alt yapıyla, yani kolay bir ara birimle geliyor. Oyun içinde yine diğer Tycoon oyunlarındaki gibi bir sürü karar vermeniz gereken yer olacak, ama hiç biri (hatırlayın) "bir parça kusmuğun üzerine tıklayıp özel temizlik görevlisi çağırma" kadar da detaylı olmayacak. Ama yine de müşterilerinizin mutluluğu için gösterdiğiniz çabanın en az iki katını da hayvanlarınızın mutluluğuna harcayacaksınız. Mekanlarını dizayn ederken milyonlarca ayrıntıyla veya sorunla uğraşacaksınız. Kafesin büyüklüğü apayrı bir sorun olacakken bir de içine yerleştireceğiniz bilimuum atraksiyon başınıza bela olabilecek. Ne gibi mi? Koyacağınız yeşil alan veya karlı alanın azlığı/çokluğu, yükseklik ayarları, yapay göller, kayalık ve ağaçlık miktarı gibi daha bir çok etken hayvanlarınızın mutluluğunu birinci dereceden etkiliyor olacak. Yani bu durumda geniş bir hayvan kültürünüzün olması gerekiyor.. mu? Elbette hayır, çünkü ihtiyacınız olan tüm bilgi hayvanlara sağ tuşla kliklediğinizde karşınıza gelen çok güzel dizayn edilmiş menüde var. Yetiştirebileceğiniz 40'tan fazla hayvan, (ve aynı Sim Coaster'daki gibi bazılarını ancak ilerledikçe ve senaryoları yaptıkça elde ede-



Hayvancıklarınıza mutlu olabilecekleri bir habitat sağlamak çok önemli.



«Oyunu oynamaya devam ettikçe göreceksiniz ki, olay sadece **kafes dizaynı** ve **hayvan yerleştirmekten** ibaret değil.»

bileceksiniz) ve 60'dan fazla bina var. Bu hayvanlar bir çok iklimden ve ortamdaki geldiklerine göre gerçekten de az önce belirttiğim gibi her biri hakkında detaylı bilgiye sahip olmazsanız mutlu olamıyorlar (ve inanın mutsuz hayvanlarla dolu bir hayvanat bahçesini yönetmek hem sizin açınızdan hem de ziyaretçileriniz açısından bir hayli sorunlu bir iş). O yüzden hayvanların üzerine bastığınızda çıkan bilgileri dikkatli okumalı ve hayvanlarınızın uyuma, yeme, oynama gibi alışkanlıklarını nasıl yaptığını iyice öğrenmeli ve binalarınızı ona göre dizayn etmelisiniz (hatta eğer bebek hayvanlar istiyorsanız bir kafese kaç erkek kaç dişi koymanız gerektiğini falan da burada öğreneceksiniz). (ayrıca inanın sırf buradaki bilgiler sayesinde kültürünüze kültür katacak, hayvanlar dünyasında yeni bir adım daha atıp nirvanaya biraz daha yaklaşacaksınız)

Aslan, kaplan, koç

Tabii iş sadece hayvanları yerleştirmekle bitmiyor, hayvanlara bakacak görevlileri, ve parkın diğer yerlerinde çalışacak insanları özenle seçmelisiniz ki, hayvanlarınız ne aç kalsın, ne hastalansın. Bu arada bu devirde bir su aygırını beslemek kaçta patlıyor haberinizi var mı? Yok tabii ve bu yüzden hayvanlarınızın yiyecekleri için de bir hayli masrafta bulunmanız gerekecek. Bu parayı ise elbette bir kaç yolla toplayabilirsiniz. Bunların en önemlisi parkın giriş ücreti. Eğer sevgili şehir halkını kapıdan içeri sokmaya başarabilerseniz, artık bir çok şekilde cüzdanlarınızı hafifletmeye çalışabilirsiniz. Yiyecek satan yerler, hediye eşya dükkanları, veya eğlenebilecekleri diğer çeşitli me-

kanlar müşterileriniz için hoşça vakit, sizin için ise benim bunu yazdığım sıralarda bir tanesi 1650000TL olan yeşil kağıtlar demek olacak.

Oyunu oynamaya devam ettikçe göreceksiniz ki, olay sadece basit bir kafes dizaynı ve hayvan yerleştirmekten ibaret değil. Bu eğlenceli gözüken iş kimi zaman ilginç sahneler neden olabilecek çünkü. Mesela eğer maymunların kafesine eğlenmeleri için akıllıca davranıp ağaçları yerleştirirseniz, hayvancaıkları mutlu edeceksiniz, ama bu ağaçları kapıya çok yakın yerlere koyarsanız ziyaretçileriniz boş maymun kafeslerine bakarak fıstıklarını zürafalara atmayı deneyeceklerdir. Aynı şekilde kızgın ve sinirli bir aslan büyük baş belası olabilir. (hayvanın kafesinden kurtulup etraftakilere saldırısını, ziyaretçilerden birini kapıp havalara kaldırmasını ve çöçük atanları bizat gözlerimle gördüm.) Uzun lafın kısası bir gözünüz hep kafesin içindeki yaratıkların üzerinde olacak, özellikle de tehlikeli olanların üzerinde...

Oyunda çok canlı bir dünya olacağından animasyonlar da tabii ekstra bir önem taşıyor. Hayvanlarınızın bir çok yapabileceği olacaken (dolaşmak, dinlenmek, dövüşmek, saldırmak, uyumak...) parkınızı dolaşan ziyaretçiler de gezinecek, hayvanlarınızı gösterecek ve hayvanlarla daha yakın ilişkilere girmeye çalışacak. 1024 x 768 şimdilik gözükene en yüksek çözünürlük ve artık neredeyse tüm Tycoon'larda olan zoom özelliğinin olduğunu da belirtmek lazım.

At, gergedan, karga

Oyun komplikelik bakımından olağanüstü basit gözüküyor ve bu konuda hayatında hiç Tycoon

oynamamış insanları bile rahatlıkla sanatının içine çekebiliyor. Sonuç itibarıyla Zoo Tycoon, ilginç bir oyun türünün güzel düşünülmüş fikirlerinden bir tanesi. Arkasındaki firmanın da Microsoft olduğunu düşünürsek, hiç kimsenin hayal kırıklığına uğrayacağını zannetmiyorum. ☺

Gökhan & Batu | Gokhab@level.com.tr



Blue Fang Games, Boston'da kurulmuş yeni bir firma. Yeni olmasına kanmayın sakin, çünkü eski Papyrus Design Group ve Sierra Online çalışanlarının kurduğu şirketin başındaki iki insane, Adam Levesque ve John Wheeler, oldukça başarılı bir seri olan NASCAR Racing'in yapımını yürütmüşlerdi. Blue Fang Games'i Temmuz 1998'de kuran ikili, küçük çekirdek bir ekibe sahip. Bu isim altında üzerinde çalıştıkları ilk oyun olan "Zoo Tycoon" 2001 yılının sonuna kadar piyasaya çıkacak. Blue Fang Games'e internet üzerinde <http://www.bluefanggames.com>'dan ulaşabilirsiniz.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2001

Tür • Strateji

Yapım • Blue Fang Games

Dağıtım • Microsoft

Bize Göre • Tycoon oyunlarının iyi olanları her zaman oyuncuların göz bebeği olmuştur. Hemen herkesin sevdiği en az bir Tycoon oyunu vardır. Ve sanırım bu listeye bir tanesi daha eklenecek.

MYTH III

THE WOLF AGE

İlk iki oyunun açtığı yoldan, yeni bir firma ile bu sefer efsanenin başlangıcına gidiyoruz.

Sene 1997; Real-Time strateji oyunları piyasayı ele geçirmiş durumda. Birkaç tane si hariç çoğu kötü kopyalar veya başarısız denemeler. Tam bu sırada Bungie firması Myth: The Fallen Lords adında farklı bir RTS çıkarıyor. Myth, türdeşlerinin aksine nefes almadan kaynak toplamak ve birim üretmek yerine, oyuncuların olayın taktiksel yönüne odaklanmasını sağlıyor. Ne yapıp edip, emrinizdeki birliklerle bölümün sonunu getirmelisiniz (adamlarınız belli sayıda olduğunu ve her seferinde destek kuvvet gelmediğini de hatırlat-

ra Bungie, Microsoft tarafından satın alınınca, seri Gathering of Developers koalisasyonuna geçti ve oradan da Mumbo Jumbo Studios'un kucağına düştü. Myth'in kısa geçmişi kabaca böyle ama geleceği daha uzun gözüküyor.

Geçmişe bir yolculu

Myth III: The Wolf Age, serinin bir önceki oyunu olan Soulblighter'in bıraktığı yerden değil de ilk oyunun 1000 yıl öncesine, dünyanın bölgeler halinde olduğu, Trow ve Myrkridia medeniyetlerinin aralıksız saldırılarına maruz kaldığı bir döneme gidiyor. Hikaye efsanevi kahraman Connacht üstüne kurulmuş. Belki bu ismi ilk iki oyundan hatırlayabilirsiniz çünkü Connacht isminin geçtiği birçok savaştan bahsedilmişti. Ayrıca Soulblighter'in Connacht'ın ordusunda Da-

mas adında bir yüzbaşı olduğu günlere de geri döneceksiniz (hatta neden bir "Fallen Lord"a dönüştüğünü bile öğrenmeniz mümkün olabilir). Yani kötü karakterler daha henüz kötü olmamış, aydınlığın yanında yer alıyorlar (Shivers da Ravanna olmuş).

"Kurt" çağında gidışat pek de iyi değil: Myrkridia ortalığı kasıp kavurmakta, kan gövdeyi götürmektedir. Bu çağın medeni türleri olan insanlar ve dwarflar kendilerine ait olanı geri almaya karar verir; artık dur demenin vakti gelmiştir. Kötülüğün midesine inme veya sabahleyin kafasız bir şekilde uyanma (daha doğrusu uyanamama) korkusuna bir son vermek için kolları sıvıyor ve Myth III ile Connacht önderliğindeki ordularımızın başına geçiyoruz. Connacht'ın maceralarını yaşarken aynı zamanda onu bekleyen korkunç kadeere de şahit oluyoruz.

Yeni grafik motoru

Serinin bu son oyunundaki en büyük gelişmelerden biri grafik motorunun yenileniyor olması. Aslında oyun temelde Myth II'nin motorunu kullanıyor ama olayın grafik yönü tamamıyla baştan yazılmış ve oyuncu eleştirilerini dikkate alınarak yapay zekada belirgin değişiklikler yapılmış. Örneğin artık ağaçlar ve yeşillikler rüzgarda zarif bir şekilde salınıyor ve patlamalarda diğer her şey gibi onlar da savruluyor. Ayrıca su içeren her şey yarı saydam olacakmış; nehirlerde yüzen balıkları bile görebilecekmiz. Başka bir detay da dökülen kan bundan sonra tepelerden süzülecek ve hatta çukurlarda birikip kan havuzcukları oluşturacakmış.

Ve Myth eski karanlık havasını korumakla beraber artık tamamen 3D; arazinin yanı sıra ka-

mak gerek

tabii). İlk başlar

da 3D araziye ve di-

namik kamera sistemine alışmak güç olsa da ilginç hikayesi ve kendine özgü oynanabilirliği ile Myth kendine herhen bir hayran kitlesi oluşturmuştu. Belki Myth hakettiği ilgiyi görmemişti ama aldığı olumlu eleştiriler Myth II: Soulblighter'in çıkması için yeterliydi. Bu devam oyunu orijinaline kıyasla çok daha iyiydi. Hikaye oturmuş, oynanabilirlik sorunları çözülmüş ve eksikler giderilmişti. Soulblighter, Myth hayranlarını oldukça tatmin etmişti. Daha son-



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ**12. 2001**

Tür • Real-Time Strateji

Yapım • Mumbo Jumbo Studios

Dağıtım • Take-Two Interactive

Bize Göre • Yapısal grafikleri ve karakterleri ile Myth III kaçırılmaması gereken bir strateji oyunu olacak.



rakterler ve diğer hareket eden her şey birer 3D model. Her karakter 400-500 poligonla oluşmakta. Tabii Tron Iron Warrior (oyundaki en güçlü karakterlerden biri) gibi dev karakterler için bu sayı 800-1000 arasında değişiyor. Karakterler, Ritual Entertainment'ın Heavy Metal: FAKK 2 ve American McGee's Alice için kullandığı 'Tiki' iskelet animasyon sisteminin gelişmiş bir

Bazı birimler yeniden tasarlanmış; örneğin Wight'lar artık daha şişman ve tabii ki daha iğrenç. Ayrıca bazı yeni birimlerle de tanışıyoruz. Eli baltalı ve demir ustası Dwarf'lar, Myrkridalı devler ve büyücüler, Oghre adında Trowlu yeni bir köle birimi ve Şaman Ghol'lar bunlardan bazıları. Artık Dwarf karakterinin oyunda çok daha önemli bir rolü var. Bombalamanın yanı sıra elin-

yaçları varmış gibi gözükmeseler bile Trow'lara da destek kuvvetleri eklenmiş. Trow Priest (daha ne numarası olduğunu bilmiyoruz) ve Trow Iron Warrior. Evet doğru duydunuz! Elinde kocaman eski bir balta ve demir bir zırh giymiş olan bir Trow'dan bahsediyoruz. Son olarak da tamamıyla yeni bir karakterimiz var: Spider Cultist. Bu ucubeler, örümcek tanrı Sykrosh'a tapıyor ve diğer her şeyden (siz de dahil olmak üzere) nefret ediyorlar. Acayip hızlı bir şekilde hücumla geçebiliyorlar, genellikle bombacı bir Dwarf gibi takılan bir büyücüler oluyor (tabii ki örümceklerini de unutmamak gerek).

«Artık dökülen kan tepelerden süzülecek ve hatta çukurlarda birikip kan havuzcukları oluşturacak»

versiyonu ile modellenmiş. Myth III sisteminizin saniyede oynatabildiği maksimum kare oranını hesaplıyor ve sonuca göre poligon miktarını ölçekliyor. Bu da performans kaybı olmadan ekranda birçok birimi çarpışırken görebileceğimiz anlamına geliyor. Animasyonlar ise çok daha düzgün ve gerçekçi; her birimin ortalama 13 farklı hareketi var. Oyunu etkileyici kılan bir başka özellik de dokulara gösterilen özen ve inanılmaz detay miktarı. Biraz zoom yaparak kimin ne giydiğini kolayca görebiliyorsunuz. Tanıdık simalar zaten hemen kendilerini belli ediyor: Heron Guard, Soules, Ghol'lar, Dwarf'lar ve okçular.

deki devasa balta ile önüne gelen her şeyi parçalarına ayırarak. Demir ustası (smithy) Dwarf'lar yakın çarpışmalar için kocaman bir çekiç ve herkesin favorisi alev silahını taşıyacak. Burnuma şimdiden yanık kokuları gelmeye başladı. Şaman Ghol'ların 'Savage Wind Dream' büyüü de oldukça etkili. Bir hedef nokta seçiyor ve büyü yapıyorsunuz. Çevredeki her şey (vücut parçaları, silahlar, kayalar...) havalandırılıyor, hedef noktaya düşüyor ve bir hortum yaratarak, ne var ne yoksa dağıtıyor. Yani tam bir şenlik için ilginç yani, ölü sayısı arttıkça hortumdaki ceset miktarı artıyor ve tabii hortumun gücü de! Her ne kadar ihti-

Her yer kana bulanacak

Myth III, oldukça iyi tasarlanmış haritalara sahip. Alabildiğine uzanan pastoral açık alanların (çöllere bile düşüyorsunuz) yanı sıra iç mekanlara da bir hayli özenilmiş. Dinamik ışıklandırma ve yumuşak gölgeler mekanların tanımlanmasını sağlayan iki önemli unsur. Mağaralar, kaleler ve anıt mezarlarda yoğun bir detay hakimiyeti var. Bu sefer duvarları yıkarak gizli geçitlere ulaşmak söz konusu ama şart değil. Aynı oynanabilirliğe devam; yine kaynak yönetimi gibi dertlerimiz yok, birlik formasyonuna ve savaş taktiklerine odaklanıyoruz. Arayüz hemen hemen aynı; enerji ve mana çubukları artık dikey olarak birimlerin yanında yer alacak. Görevler genellikle eskort ve savunma ağırlıklı. Tabii yine 'bul ve yok et' görevleri ve meydan savaşları mevcut. Evet Myth III, 42 birim, 25 görev, multi-player modu (Bungie.net) ve bir görev editörü ile bizi beklemekte. Eğer daha önce Myth oynadıysanız ve beğendiyseniz, The Wolf Age'i de kesinlikle almak isteyeceksinizdir. Diğerleri ise bence en azından denemeli. Savaş pek yakında başlıyor! ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr



evil twin

cyprien's chronicles

Bu sapanla kuş değil yaratık vuracaksın yavrum...

Şöyle eskilerden bir muhabbet açayım size. Eskiden oyun dünyası ne kadar da safı değil mi? Şirin kahramanlar oraya buraya zıplayarak halkalar toplar biz de onları bu derece iyi yönlendirebildiğimiz için mutluluk içinde ekrana bakardık. Tabii hıstan kirdiğiniz joystick'leri burada hatırlarsanız muhabbet pek de hoş devam etmeyebilir! Uslu olun ki biz de saf oyunlarınıza geri dönelim, "2D Zıplama" olarak da ad-

landırılabilen bu oyunlar platform dediğimiz türü oluşturuyordu. Evet evet, hepimiz çok eğleniyorduk. Fakat ben bu türü en son Prehistoric 2 zamanlarında terkettim ne yazık ki, arkamda bir dolu anıyla. Ama istem dışı bir hareketti bu. Ortam beni buna zorlamıştı. Neymiş efendim, 3D çıkmış, o daha güzelmış. Onunla platform oynamaya gerek yokmuş. Zaten gerçek gibi FPS oynanıyormuş. Bu yazıyı okuyan sizlere sorabilsem çoğunluğun platform oyunlarını oynamaktan zevk aldığını göreceğime eminim. Böyle bir ortamda neden platform oyunları geri gelmesin ki? Hem madem herkes 3D sevdasında, neden bu oyunlar 3D olmasın ki?

Çocuk olmak da zor

Başlıkta ismini gördüğümüz Evil Twin işte bunu yapıyor. 3D çizilmiş sınırsız bir masal dünyasında hoplayıp zıplayabilmenin zevkini yaşıyor. Yalnız sınırsız masal dünyası alışılmışın dışında bir kavram içeriyor. Masallar biraz kabus şeklinde de olabilir mi? Evil Twin'de biraz olabilir. Konumuz, Cyprien ile birçok başka çocuğun "ev" olarak bildiği harap bir yetimhanede başlar. Cyprien'in yetimhaneye gelmesinin sebebi kısa bir süre önceki doğum gününde annesi ve babasının beklenmeyen ölümüdür. Yetimhanedeki diğer çocuklar Cyprien'a doğum günü nedeniyle bir sürpriz parti düzenlemeye karar verir. Ama bu heyecanı kaldıramayan Cyprien hisişimla odadan çıkarak diğer çocukları şaşkın bir halde ortada bırakır. Birkaç saniye sonra Cyprien'in çıktığı odaya bir fırtına dalar ve ahtapot kolları olan bir yaratık, hepsi esrarengiz bir biçimde ortadan kaybolana dek, içerde kalan çocukla-

ra saldırır. Bütün bunlar olurken, Cyprien, Lenny adında bir konuşan ayı şeklindeki hayali arkadaşıyla yüzleşir ve ona artık onun gibi karakterleri kafasında yaratan bir çocuk olmak istemediğini söyler. Bundan sonra da Cyprien yetimhaneden çıkarak, garip, düş gibi bir dünyaya taşınır. Bu dünyada binalar yırtık bezdendir, gökyüzü gri bulutlarla kaplıdır ve her köşe başında garip yaratıklar sana saldırmak için tetikte beklemektedir. Kabus dolu masal dünyası işte böyle oluyor.

İçeriğin tam olarak ne olacağı sorusu bu etkileyici gibi gözükken konunun arkasından illaki gelecek. Bunu bildiğim için hazırlıklıyım ve size cevabı veriyorum. Adventure elementleri kullanan, yarı çarpışma, yarı bulmaca çözümü dolu bir platform. Hem de karaktere önem veren bir platform. Yani karakter özellikleriyle oynayabileceğiniz bir arabirime sahip. Bu değişikliklerle Cyprien'i 100'ün üzerinde değişik şekilde tasarlayabilirsiniz.

Masal dünyasına girerken ufak bir çocuğun ne gibi bir silah kullanabileceğini hayal edebiliyor musunuz? Sapan, evet ufak bir sapan. Bundan başka birşeye de ihtiyacınız olmuyor zaten. Ama ufak olduğuna bakmayın. Bin bir türlü özellik eklenmiş Cyprien'in sapanına. Bu sapanı isterseniz üçüncü isterseniz birinci şahıs gözünden kullanabiliyorsunuz. Bu kamera açılarının farklı zamanlarda farklı yararları var sizin için. Mesela arkadan düşman saldırmadığında üçüncü şahıs görüntüsü daha faydalı oluyor gibi. Birinci şahıs görüntüsü ise oyundaki bulmacaları çözerken ve yol bulurken yardımcı olacak. Fakat bu sırada tabii ki arkadan yapılabilecek saldırılara açık olacaksınız. Bu şekilde kameralar arasında denge sağlanmaya çalışılmış.



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11.2001

Tür • Platform

Yapım • Ubisoft

Dağıtım • Ubisoft

Bize Göre • Eskilere dönmek o kadar kolay değil. Deneyen çok oldu. Ama umarım bu sefer başaran birileri olur. Olsun artık!

Hayat zalim

Oyunun en eğlenceli kısmı gibi gözükken olay Cyprien'in SuperCyprien olabilmesi. Bunu sağlayabilmesi için yolda bulduğu maskeye benzer eşyaları toplayarak ekrandaki ilgili barı doldurmalı. Barın ne kadar dolarsa o kadar süre SuperCyp olarak kalabiliyorsunuz. SuperCyp aslında Cyprien'in kendinden yaratılmış bir alternatif karakter. Yani daha güçlü olması gibi birşey söz konusu değil. Fakat normal halinden daha değişik kabiliyetleri var ve bunları kullanmak bazen oldukça yararlı oluyor. Bu kabiliyetlerden biri güçlü bir fireball atabilmesi ve bunu gökyüzünde gezerek kullanabilmesi. Bunu özellikle biraz zor atlamalarda kullanabiliyorsunuz. Diğer bir kabiliyet ise bir elektrik yüklü bir atak şekli. Kalabalık gruplarda oldukça yararlı olacak bu atak şekli bir

«Masal dünyasına giren **ufak bir çocuğun** nasıl bir silah kullanacağını **hayal** edebiliyor musunuz?»

yandan da SuperCyp gücünden çok yediği için fazla bol kullanılmayacak. Yeni karakter oyunun tarzından dolayı da biraz daha gizemli tasarlanmış. SuperCyp'a dönüşünce oyun biraz daha mistik ve kabusa benzer bir hava alıyor.

Evil Twin aslında tarz olarak aynı firmanın bir önceki oyunu olan Rayman 2'ye oldukça benziyor. Plan olarak oldukça kopya çekilmiş. Aynı şey özellikle kontrollerde açıkça görülüyor. Bu yüzden bu oyuna alışık olanların Cyprien'i kontrol etmesi çok daha rahat olacak. Oynamamış olanlar ise kontrollere biraz zor alışacaklar gibi gözüküyor. Çünkü oyunun hem 3D hem de platform olması *zor bir kontrol* şeklini beraberinde getirecek. Zaten oyunun ilk bölümü bunun için bol bol alıştırmaya yapacağınız şekilde tasarlanmış. Ayrıca oyundaki her türlü atlamayı sıçra-



mayı kafa göz yarmadan istediğiniz kadar deneyip oyuna alıştıktan sonra başlayacaksınız. Alışılması gereken şeyler sadece kontroller değil aynı zamanda üç boyutlu motorun farklı atlayışlarda

Evil Twin, bir platform oyununa göre mükemmel sayılabilecek grafiklere sahip.

rar verdim. Gerçekten de Max Payne motoru bizi biraz yukardan uçurdu. Şimdi ise yere inip Evil Twin'in grafiklerinin çok iyi olduğunu size söyleyeceğim. Çok net kaplamalar ve başarılı sayılabilecek karakter animasyonları demolarda bile açıkça görünüyor. Sanırım ekranlarımızda da gayet iyi gözükcek. Bunun dışında oyunun hafif psikopat havasından dolayı harita ve dünyanın dizaynı da önem kazanıyor. Ama şimdilik görünen o ki Evil Twin bu konuda da bizden tam not alabilir.

Şimdi geriye bakılması gereken tek birşey kalıyor. O da eski platformlardan aldığımız hazza Cyprien'in bize verip vermeyeceği. Oyun dinamiğinin yüksek tutulması bu aşamada çok önemli. Açıkçası elime bu teknolojiyi yığının alıp sonra da keşke Super Frog bulsam bir yerden de bir kaç saat onu oynasam diyeceksem bu platform aşkımız bir kaç yüzyıl daha sürer gider arkadaşlar. Bu konuda gerekirse ayaklanmaya bile hazırım. Haber verin, şirketlerin kulağını çekelim! 📢

Onur Bayram | onur@level.com.tr



moto racer 3

İki tekerlek mi, dört tekerlek mi? Maddog?

Oralarda bir yerlerde iki tekerlek üzerinde hoplayıp zıplamayı isteyen birileri olduğuna eminim. Ben şahsen çok çekici bulmuyorum. En azından bana iki tekerlek yetmez. Dört tekerlek her zaman ikiden daha iyidir. Eziç(!) bir üstünlüğü olduğunu da sanırım hiç biriniz tartışamaz. Tabii illa iki diyenleriniz olabilir. Peki kaçınız bunu gerçekten deneme şansına sahip olabileceksiniz? Olmayanlar için oyun dünyası yine iş başında. Biliyorsunuz yapılamayanı simüle etmede üstüne rakip tanımayan oyun dünyası Moto Racer adlı bir seriyi yaratmıştı. Hani Delphine'in geliştirdiği ve Electronic Arts'ın sunduğu motorla hıplama oyunu, ilk iki oyundan sonra şimdi serinin üçüncüsü yolda. Her ne kadar hala yapım aşamasındaysa da elimize oyun hakkında bir takım bilgiler geldi.

İyi de bi dakika..

Öncelikle söylenecek şey geliştiricinin aynı kalacağı fakat oyunun Fransız ekolü Infogrames tarafından sunulacak olması. Delphine özellikle ikinci oyunda görünüşü oldukça iyileştirmişti. Bu sefer de bu konuda çok sorunuz olmayacak gibi gözüküyor. Fakat üçüncü oyunda daha çok

dikkat çekecek kısım içeriğin çeşitliliği olacak. Oltukça farklı yarış çeşitleri oyuna eklenmiş. Temelde iki yarış şekli var. Pist ve off-road yarışları. Bunların üzerine kurulmuş olması oyunun iki ayrı motor oyunu olduğu hissi verecektir. İki tekerlekçiler motocross, supercross, serbest stil ve pist yarış dallarında yarışabilecekler. Bu dalların da hepsinin alt modları olacak. Zamana karşı yarış, puanlı yarış, artistik hareket yarışması gibi sayısız oldukça fazla olan modlar oyundaki çeşitliliği arttıracak ve bu da bence tekrar oynanabilirlik için büyük bir etken.

Yarışlar toplam 15 parkur üzerinde gerçekleşecek. Bu sayı ilk başta az gelebilir fakat parkurların hepsinin içerdiği elementler değişebilir olacak. Yani sürekli aynı parkuru görmeyeceğiz. Yine de farklı parkurlar olması daha hoş olabilir. Parkurlarda da çeşitlilik ilkesinden ödün verilmemiş. Kapalı, açık alan parkurları, touring ve normal grand prix parkurları var. Delphine'in bir diğer önem verdiği konu iki tekerlek üzerinde durmanın zorlukları üzerine. Sanal ortamsınız diye öyle fevri(aşın anlamında) hareketlere girmek yok. Fizik motoru ultra-super-mega gerçekçi yapılmış. Motorunuzun özelliklerini iyi bilip ona göre kullanmanız

gerekecek. Yani örneğin ön ve arka süspansiyonlarınızın sertlik yumuşaklığını oyunda tam anlamıyla hissedeceksiniz ve ona göre hareketle-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

12. 2001

Tür • Motor Yarışı

Yapım • Delphine

Dağıtım • Infogrames

Bize Göre • Fazla iddialı ama fazla da rakibi gözüküyor. Düş kırıklığı olmasın da ne olursa olsun.

rinizi yapmak durumunda alacaksınız. Taşlı bir parkurda sert süspansiyona sahipseniz buna göre atlama sayınızı ve şiddetinizi azaltacaksınız gibi... Yani artık motor sürmek sadece görenek değil hissederek de olacak diyor amcalar.

Maddog kimdi?

Bakalım geliştiricilerimiz görsef açıdan bize neler hazırlamışlar? İlk bakışta herşey hoş gibi gözüküyor. Renkler ve kaplamalar iyi kullanılmış. Karakter modelleri iyi render edilmiş ve kaplanmış. Aynı şeyleri motorlar için de söylemek mümkün. Aracın motor kısmıyla ilgili ayrıntı da bulunulduğu da gözüküyor. Bu da esasında her oyunda olması gereken birşey. Yani oyunun özelleştiği nesnenin çizimine verilen önem. Aynı zamanda söylendiğine göre oyun dinamik gölge çizimi, yansımalar, çoklu kaplama gibi bir sürü gereksiz teknolojiyi de destekleyecek. Ama iyi gözüküktükten sonra bunlar kimin umrunda?

Multiplayer oynamaya da olanak vereceği açıklanan Moto Racer 3 daha hala yapım aşamasında. Hakkında sadece bir iki ekran görüntüsü ve açıklamadan başka birşey olmadığı için söylenecekler de kısıtlı. Fakat iki tekerlekçilerin iddialı olduğu kesin.

Onur Bayram | onur@level.com.tr



imperium galactica III:

genesis

CDV daha buralarda, bir yerlere gittiği yok...

Ben size söylemiştim. Bu firma gerçekten iyi birşeyler yapacak demiştim. Hiç biriniz inanmadınız. Bakın adamlar uğraşiyor ve gittikçe de daha iyi oluyorlar. Daha önce incelemelerini yaptığım diğer CDV oyunlarından edindiğim izlenimler bunlar. Ama sanırım olaylar giderek izlenimden çıkıp görsel olarak karşımıza dökülmeye başladı. CDV, öncelikle real-time strateji olmak üzere 2D strateji oyunlarında adını sıkça duymaya başladığımız bir Alman firması. Önce Sudden Strike'ı çıkardılar, iyi bir 2D grafik arabirimiyle oynanabilecek en iyi İkinci Dünya Savaşı konulu oyun. Arkasından da hatırlatılması gereken Cossacks var. Ufak tefek eksikliklerine rağmen RTS türünde sesini duyurabilen oyun ilerdeki RTS'lerin habercisiydi. Şimdi de ufukta Imperium Galactica serisinin PC için üretilen üçüncü bölümü görünüyor.

Çekirge bir sıçrar..

Imperium Galactica III, CDV için oldukça büyük bir sıçrayış olacak. Bu seferki oyunun, gerçek dünyanın ve gerçekten varolmuş savaşların dışındaki uzay temalı bir senaryosu var. Fakat bu sıçrayışın sadece basit nedenlerinden biri. Asıl değişim CDV'nin kendi RTS kültürüne üçüncü boyutu katmasıyla olacak. Her ne kadar üçüncü boyut diyince aklınıza 3D grafik motoru gelse de, CDV yetkilileri şimdiye kadar ki RTS oyunlarını iki boyutta görüp Imperium Galactica III'ün üçüncü boyut olacağını iddia ediyorlar. Tabi ben yine de oyunu önceki bir benzeriyle karşılaştırmadan edemiyorum. Homeworld'ü ve çok sonra gelen genişleme paketini hatırlayanlarınız vardır. Oyun üçüncü boyutta uzay simülasyonu ve real-time stratejiyi birleştirmişti. Imperium Galactica da gö-

rünen o ki aynen bu şekilde geliştiriliyor. Tabi bu motoru destansı bir hikayenin içine sürüklemekten de yapamamışlar.

Konu ikinci oyundan kırk yıl sonra geçiyor. İnsanlar çoktan geniş koloniler kurarak uzaya yerleşmişler. Bir de bunu yeterli bulmayarak uzay ötesi olarak görülen "hyperspace"e girmeye çalışıyorlar. Bunun için derin araştırmalar sürerken siz bu araştırmaların son aşamasında uzaya çalışmaları desteklemeye gidiyorsunuz. Fakat bu sırada "hyperspace" denen yerden gelen ve dünyayı ele geçirmeye çalışan yaratıklarla karşılaşyorsunuz. Bundan sonra da göreviniz tahmin edebileceğiniz gibi yaratıkları temizleyerek yaşanan sağ salım dünyaya döndürmek oluyor.

Bir daha da sıçrar

Oyunun ilginç gelebilecek bir yanı belli işlemleri turn-based yapmanız. Ordunuzu iki tip ekranda kontrol ediyorsunuz. Biri galaksi haritası, ki burada koloninin politik durumundan genel duruma kadar her şeye bakabiliyorsunuz, diğeri ise gezegen haritası, burada da ordu ve ünite yapımlarıyla çeşitli upgradeleri yapıyorsunuz. Galaksi ekranı turn-based, gezegen ekranı real-time olarak tasarlanmış. Bu da hem bir değişiklik, hem de bana Hostile Waters'ı hatırlatıyor. Grafik arabirimi ise yüksek kalitede hazırlanmış. Zaten oyunun simülasyon yönünü açığa çıkaran gemilerini kullanabilme durumunuz da bunu gerektiriyor.

Açıkçası hikaye beni çok açmadı. Sizin bu konuda ne düşündüğünüzü bilemiyorum. Fakat firma yetkilileri hikayenin ön plana çıkması için multiplayer desteği koymadıklarını ve sadece oynanabilecek bir adet ırk koyduklarını bildiriyorlar. Bence o kadar da güvenilecek bir hikaye yok ve



multiplayer desteği olmayan bir RTS düşünemem pek mümkün değil. Hem de hala her gece Starcraft serverlarını aşındırırken. Bir endişem de CDV'nin bu işe geç girmiş olması. Her ne kadar güvensen de hala "acaba?!" diyorum. Siz de diyebilirsiniz tabiki...@

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2001

Tür • RTS

Yapım • CDV

Dağıtım • CDV

Bize Göre • Değişiklik her zaman iyidir. Şimdi de öyle olacağını ümit ediyorum.

gökten üç KONSOL



balığın başı...

Konsollar deli dizgin geliyor. Malum PS2'nin çıkışının ardından Gamecube, XBOX aralarda yaılmaya başladılar. Peki ne yapacağız arkadaşlar? Konsol almalı mı? PC'lemize kuma getirmeli mi? Bu bir ihanet mi? Bakalım Level editörleri bu konuda ne düşünüyor. Balığın başında kıkırma belirtisi var mı?

Sorularımız şöyle:

- ❖ Konsol almayı düşünüyor musunuz?
- ❖ Alın veya almayın tercihiniz hangisi?
- ❖ Peki neden?

Sinanıks

- ❖ Ciddi olarak düşünüyorum.
- ❖ Xbox sanırım.
- ❖ GeForce 3 yerine, Xbox almak çok daha mantıklı ve hesaplı bence.

Berkerıks

- ❖ Hayır, PC'ye fazla alıştım.
- ❖ Xbox olurdu herhalde.
- ❖ Parayı Mr. Gates'e vermeye alıştık bir kere...

Burakıks

- ❖ Param olursa belki.
- ❖ Xbox'ı seçerdim.
- ❖ Daha iyi donanım özellikleri ve internet yetenekleri.

Batupisi

- ❖ Hayır istemiyorum.
- ❖ Hiçbiri.
- ❖ PC oyunlarından zaman kalacağını sanmıyorum.

Caniki

- ❖ Param olursa elbette.
- ❖ Playstation 2
- ❖ Psone oyunlarını da oynatabildiği için.

Tuğbekiki

- ❖ Evet düşünüyorum.
- ❖ İlk tercih Playstation 2.
- ❖ Oyun sayısı ve çeşitliliği.

Güvenpisi

- ❖ Hayır, ilgilenmiyorum.
- ❖ Hiçbiri ile ilgilenmiyorum.
- ❖ İlgilenmiyorum dedim.

Onurıks

- ❖ Düşünüyorum, bize ters iş.
- ❖ Mutlaka Xbox.
- ❖ Az çok PC'ye benziyor diye.

Gökhanpisi

- ❖ Yok almayayım.
- ❖ Hiçbirini istemezdim.
- ❖ PC oyunları bana yetiyor.

Serpilbuk

- ❖ Hayır istemiyorum.
- ❖ Herde hiçbirini.
- ❖ Ben iBook istiyom ;)

düştü

Bu üçünden sizin kafanıza biri düşer mi? Düşerse kısmetinize ne çıkar bilemeyiz? Sonuçta bu ancak sizin bileceğiniz bir şey. Ama bu konuda size yardımcı olabiliriz.

Eh biz niye buradayız?

Tuğbek Ölek & Sinan Akkol

Şu son zamanlarda sevgili PC'lerimiz konsol dönmesinin ağır baskısı altında. Oyun tarihinde konsollar hiç bu kadar parlak bir dönem yaşamamıştı. Eskiden PC'lerimizin konsollar karşısındaki ezici üstünlüğüyle onur duyar, Playstation ve Nintendo 64 gibi basit sistemlere burun kıvrırdık. Artık işler o kadar basit değil.

Her şeyden önce yeni konsolların güzelliği her PC oyuncusunu çarpıyor. Sevgili bilgisayarlarımız 20. yaşını kutlarken hala biçimsiz çirkin aletler. Bir Playstation 2 ile yan yana koyduğunuz zaman insan ister isternez PC'den soğuyor. Ayrıca konsollar teknik özellikler ve grafik kapasitesi olarak da aradaki farkı oldukça kapattılar. Gamecube ve Xbox'ın çıkışıyla bu fark konsolların lehine dönecek gibi gözüküyor.

Elbette konsolların aldığınız her oyunu çalıştırma garantisi, fiyat avantajı ve upgrade gerektirmemesi PC'ye göre üstün olan diğer özellikleri. Dertsiz ferasiz oyun oynamak PC oyuncular için sadece bir rüya. İnandırmayanlar her ay Teknik Servis köşesine bir göz atınlar.

Ama önce PC

Ama tüm bu özelliklere rağmen PC'lerin yerini doldurmaları mümkün değil. Her şeyden önce oyun oynamak ve film izlemek dışında bir işe yaramayan bir cihazın PC'ye alternatif olması düşünülemez. Üstelik konsollar, PC'ler kadar yaygın değil. Hele de ülkemizde! Playstation'ın yakaladığı büyük başarı dışında hiç bir konsol piyasada yer edinemedi. Özellikle Sega ve Nintendo piyasaya hiçbir zaman doğru düzgün giremedi bile.

Yine de PC'nin yanı sıra bir konsol fazlasıyla çekici. Bu yüzden piyasanın 3 büyük konsoluna bir göz atalım dedik. Bakalım hangisi daha ağır basıyor. Bugüne dek bu karşılaştırma pek çok yerde yapıldı. Ama nedense herkes konsolları sıradan donanımlar gibi inceleyip, sunun işlemcisi iyi bunun grafikleri güzel demekle yetindi. Ama bir konsolu değerli yapan öncelikle oyunlarıdır. Eğer güzel oyunları yoksa dünyanın en iyi konsolu ne işe yarar ki? Ayrıca bu konsolların Türkiye'deki yaygınlığı ve şansını ne kadardır? Bunları nedense göz ardı edildi. Bunların hepsini bir arada size sunmaya çalıştık bu dosyamızda. Konsolların dünyasına bir yolculuğa hazır mısınız?

Sinan bak altın buldum ne güzel!



Tuğbek'cim! Altınına biiir! Sana ikiiii!!!



Kimin konsolu kimi döver?

Bakalım konsollarımız iş teknolojiye gelince nasıl bir mücadele veriyor

Uzun süredir GameCube, Playstation 2, Xbox üçlüsünden hangisinin daha güçlü olduğu tartışılıyor. Genelde taraflar GameCube ile Xbox arasında bölünmüş durumda. Ancak Playstation 2'nin daha güçlü olduğunu savunan küçük bir azınlığın iddiaları da en az diğerleri kadar ciddi. Ama öncelikle sorulması gereken soru bu üç sistemi bu kadar basit karşılaştırıp galibi belirleme şansımızın, olup olmadığı. Aslına bakarsanız yok. Çünkü bizim Donanım bölümünde yaptığımız gibi onları eşit bir ortama koyup karşılaştırmalı bir test yapma şansımız yok.

"Öncelikle sorulması gereken soru bu üç sistemi bu kadar basit karşılaştırıp galibi belirleme şansımızın, olup olmadığı"

Bu üç sistemi karşılaştırmayı zorlaştıran şey çok farklı sistemlere sahip olmaları. Performans konusunda bizim için önemli olan iki nokta var: CPU ve grafik sistemi. Ve üç konsol da bu iki konuda birbirinden olabilecek en farklı yapılarla sahip.

İşlemci

Öncelikle işlerin en çok karıştığı noktaya, CPU'lara bakalım. Rakamlara bakarsanız Xbox açık ara önde. 733MHz'lik PIII işlemcisi saat hızında PS2'nin 295MHz'lik Emotion Engine'i ve GameCube'ün 405MHz'lik Gekko işlemcisine fark atıyor. Ancak saat hızının tek başına performans ifade etmiyor. Öncelikle GameCube'ün 405MHz'lik Gekko'su IBM tarafından üretilen Power PC tabanlı bir işlemci. Apple Machintosh'lar da kullanılan Power PC işlemcilerinin aynı saat hızındaki PIII'lerden çok daha hızlı olduğu bir gerçek. Üstelik PIII'de bulunan 128K önbelleğe (L2 Cache) karşılık Gekko'da 256K ön bellek var. Ayrıca PIII'lerde bulunan SSE komutlarının oyunlar açısından pek işe yaradığını iki ay önce anlatmıştım. Gekko ise sadece oyunlar için geliştirilmiş özel bir komut setine sahip. Bütün bunları alt alta koyunca Xbox'ın GameCube'den işlemci olarak daha güçlü olduğunu söylemek hiç de kolay değil. Hatta performanslarının çok yakın olduğu söylenebilir.

Playstation 2 için durum hem daha kötü hem de karışık. 295MHz'lik Emotion Engine her ne kadar sırf oyunlar için yaratılmış özgün bir işlemci olsa da rakipleri karşısında fazlasıyla zayıf.

Ancak Emotion Engine kendisini destekleyen iki Vector Unit'e sahip. Bu iki üniteden biri işlemcinin yükünü azaltıyor diğeri ise GameCube ve Xbox'ın GPU'larının işini görüyor. Bu Vector Unit'ler efektif olarak kullanıldıklarında Playstation 2'nin gücü rakiplerine yaklaşıyor. Ancak Vector Unit'lerle uğraşmak deve ile hendek arasındaki ilişkiyi çözümlemek kadar zorlayıcı olduğundan bazı oyun yapımcıları ya Playstation 2'ye oyun yapmaktan kaçınıyor ya da Vector Unit'leri ilk elden pas geçiyor. Geriye kalanların da Vector Unit'leri ne kadar başarılı kullandıkları tartışma konusu. Bu yüzden PS 2'nin işlemci konusunda geride kaldığı söylenebilir.

Grafik

Microsoft'un NVIDIA ile anlaşışıp GeForce'u Xbox'a dahil etmesi ile grafik konusunda lider olacağı düşünülüyordu. Ancak GameCube için ArtX firması Flipper isiminde çok iyi bir çip hazırladı ve ArtX'in ATI tarafından satın alınmasıyla işler iyice kızıştı. Konsollar beklenmedik şekilde ATI ile NVIDIA'nın kapıştığı ikinci savaş alanı haline geldi. Ancak Flipper ile Radeon tamamen farklı olduğu için bu bir GeForce vs Radeon kapışması değil.

Saat hızları konusunda Xbox yine bir adım önde. NVIDIA'nın geliştirdiği grafik çipi 250MHz'de çalışırken GameCube'ün Flipper'i 202.5MHz, PS2'nin grafik çipi ise 147MHz'de kalıyor. Ancak GameCube'de kullanılan 3MB'lık özel 1T-SRAM grafik belleği açığı kapatıyor. PS2'da kullanılan 4MB'lık RD-RAM ise çok daha yavaş ve sorunlu. Ayrıca GameCube'ün tek dönmünde 8 doku işleme yeteneği var. Xbox'ın NVIDIA tarafından geliştirilen GeForce 3 ayarındaki grafik çipi dahi tek dönmünde 6 doku işleyebiliyor. PS2'da ise multi-texturing yeteneği hiç yok. Yani GameCube'ün bir kerede çizdiği bir objeyi PS2 sekiz kerede çizebiliyor. Oyun geliştiricileri yazılım desteği ile bu özelliği PS2'ye ekleyebiliyor ancak bu da işlemcinin gücünden yeddiği için genel performansı düşürüyor.

Xbox'ın performans konusunda rakiplerine göre en büyük avantajı kullanılan anakartın da NVIDIA tarafından hazırlanmış olması. Bu sayede XBOX'ın RAM'leri ile sistem arasında 6.4GB/sn'lik bir veriyolu var. Aynı değer GameCube ve PS 2 için 3.2GB/sn.

Peki ya sonuç

Ne sonucu? Bu üç konsolu karşılaştırmak bir parça elma ile armudu karşılaştırmak gibi. Ama eldeki verilere göre söylenecek bir iki şey var. Birincisi GameCube ve Xbox'ın performansı arasında çok net bir kaniya varamayacağımız. Bu iki konsol arasındaki fark ancak oyunlarını piyasaya çıktıkça belli olacak ve açıkçası fark çok fazla olmayacak. Playstation 2 ise rakiplerine göre daha zor programlanabilir ve zayıf kalıyor. Bu yüzden Playstation 2'deki bir oyunun GameCube veya Xbox'da çıkan oyunlar kadar güzel gözükmesi için deneyimli ve iyi bir yapımcıya ihtiyacı var. Mesela Metal Gear Solid 2, Xbox versiyonu olan Metal Gear X'den aşağı kalmayacak. Ama daha basit oyunlara ve özellikle diğer platformlardan port edilen oyunlara gelince işler bu denli parlak değil.

Konsolların Teknik Özellikleri

	Xbox	Sony PlayStation 2	Nintendo GameCube
CPU	733 MHz	294.912 MHz	405MHz Power PC
Graphics İşlemci	NVIDIA 250Mhz	Emotion Engine 147.456MHz	Flipper 202.5MHz
Toplam Hafıza	64MB	32MB	43MB
Hafıza Veriyolu	6.4GB/sec	3.2 GB/sec	3.2GB/sec
Multitexture	4	1	8
Sıkıştırılmış Dokular	Var (6:1)	Yok	ST3C doku sıkıştırma (6:1)
Veri depolama	2-5X DVD Sürücü, 8GB Hard-disk, 8MB Memory Card	4x DVD Sürücü, 8MB Memory card	8cm'lik 1.5GB kapasiteli özel DVD-ROM, 4Mb Memory Card, SD Flash RAM
Bağlantı Noktaları	Ethernet (10/100)	USB, IEEE 1394, PCMCIA	2x Seri Port, Paralel Port
Ses Kanalları	256	48	64
3D Ses Desteği	Var	Yok	Var

Microsoft Xbox

İlk duyurulduğu günden beri çok tartışılan, çok eleştirilen bir sistem Xbox. Sistemin gücü ve Microsoft'un başarılı pazarlama kampanyası sayesinde şimdiden bir sürü meraklısı var. Ancak temelde bir PC'den çok farklı görmedikleri için sadık konsol oyuncular Xbox'a soğuk bakıyor.

Bize gelince, Xbox bir umut. Çünkü Microsoft, Türkiye piyasasına sağlam girmeyi planlıyor. Bugüne dek Sega ve Nintendo'nun yokluğu ve Sony'nin zayıf kalması yüzünden Türkiye'de konsol piyasası gelişmemiştir. Microsoft'un bırakın Xbox'a özel

"Xbox bir umut. Çünkü Microsoft, Türkiye piyasasına sağlam girmeyi planlıyor."

bir ilgi göstermesini, mouse ve joystick'lerine gösterdiği ilgiyi Xbox'a vermesi bile konsol piyasası için büyük bir gelişme olacak.

Elbette Microsoft bundan fazlasını hedefliyor. Öncelikle Xbox yurt çapında geniş bir dağıtım ağına sahip olacak. Hatta özel Xbox mağazalarının açılması bile söz konusu. Ayrıca Internet üzerinden satın alma şansımız da olabilecek. Ama ne zaman atabileceğimiz konusu biraz kaşık. Bu ayın 15'inde Xbox Amerika'da çıkıyor. Avrupa çıkışı ise Mart ayı. Ülkemize gelmesi ise bugünden itibaren bir seneyi bulacak. Bize bu kadar geç gelecek olmasının sebebi Amerika ve Avrupa'daki geniş pazarın taleplerinin ancak bir senede doldurulabilecek olması. 15 Kasım'daki çıkışından yılbaşına kadar Amerika piyasasına 1.5 milyon Xbox verilecek. Ancak bunun ne kadar yeterli olacağı bile bilinmiyor.

Oyunlar

Pek çok insanın Xbox'ı şimdiden en güçlü konsol ilan etmesine rağmen Microsoft bunun tek başına bir anlam ifade etmediğinin farkında. Bu yüzden Xbox'ın ürün yelpazesini genişletmek için büyük çaba harcıyorlar. Xbox için şu an hazırlanmakta olan 150'nin üzerinde oyun var. Bunların yaklaşık 50 tanesinin yılbaşından çıkacağı söyleniyor. Yani Xbox sıkı bir oyun desteği ile birlikte geliyor. Bizde piyasaya çıktığında ise oynayabileceğimiz 100'den fazla oyun olacak.

Xbox oyunlar konusunda PS2 kadar zengin olmasa da, GameCube'den daha fazla seçeneğe sahip olacak. Asıl önemli Xbox, Internet'e hazır geldiği için online oyunlar ve oyunların multiplayer özellikleri diğerlerinden daha üstün.

Xbox'ın diğer özellikleri

Kaç gamepad bağlanıyor	4
Gamepad'de Force Feedback	Var
Internet Bağlantısı	Modem, ADSL, Kablo
DVD Film oynatma	Upgrade
HDTV Desteği	Her oyunlarda hem filmde var
Surround Sound	AC3
Yurtdışı Satış Fiyatı	2995 (ABD)
Türkiye Satış Fiyatı	Belli Değil

sizi x'im x'im İNLETECEK 2 OYUN



Halo

Bungie 15 Kasım 2001

Halo, konsept olarak klişe olmasının dışında her şeyiyle mükemmel görünüyor. Bir gezegenin etrafını çapeçevre saran 10.000 mil çapındaki dev bir halka üzerinde geçiyor Halo. İnsanlığı yok etmekle tehdit eden Covenant adlı ırka karşı kullanılacak bir silah arayan insanlar, bu halkaya inerler. Tabii peşlerinden de Covenant'lar gelince, dur durak bilmeyen bir çatışma başlar.

Sıkı bir hikayenin yanında, takım halinde online oynanabilecek Halo. Etraftaki araçları kullanabilecek veya arkadaşınız aracı sürerken siz arkadaki sabit makineli ile etrafa ateş kusabileceksiniz. Ve altınızdaki araç patladığında, klasik FPS moduna geçeceksiniz. Grafik olarak mükemmel olacağı kesin gözükken Halo'yu oynayamayacak olan PC'ciler çok ağlayacak.



Project Ego

Big Blue Box 2002 Yazı

Black & White'in teknolojisi kullanılarak yapılan Project Ego, elektronik oyun alanında yeni bir çağ başlatabilir. Bu kafimizi hatırlayın. Sürekli değişen bir dünyada, sürekli gelişen bir karakteri yönettiğiniz Project Ego'yu, nasıl oynamak istiyorsanız öyle oynayacaksınız. Oyuna genç bir maceracı olarak başlayacaksınız, ve doğal olmayan yollardan ölmezseniz, yaklaşık 70v75 yaşınıza geldiğinizde hayata gözlerinizi yumarak bitireceksiniz. Hayatınızı nasıl geçireceğiniz size kalmış. Maceraları tavernalardaki Bard'lara şarkı konusu olan, gençlerin taklit ettiği bir karakter olabileceksiniz. Güneş altında fazla kalırsanız bronzlaşacak, yorucu işler yaparsanız kas yapacak (dergi çıkartmak gibi), yaşlandıkça buruşacaksınız. Ve işin müthiş yanı, bütün bu etkileri karakterinizin üzerinde

viva la resistance!



100 ohm x 10000 amper = no rezistans!

Xbox'ın ilk klasik adayları



Oddworld: Munch's Odyssee

Oddworld Inhabitants **8 Kasım 2001**

Bu ayki detaylı ilk Bakış yazımızı okumaya üşenenler için, Oddworld'ün Xbox versiyonunda hemen her türden hoşlanarı oyuncuları için birşeyler olduğunu söyleyelim. Zıplıncak bir sürü platform, çözülecek bin türlü bulmaca, tuzağa düşürülecek yeterli sayıda Slig ve bol bol kahkaha için Oddworld: Munch's Odyssee, Xbox ile birlikte piyasada.



Unreal Championship

Dijital Extremes **2002 Mart**

PC'lerde fazlasıyla başarılı olan Unreal serisinin Xbox'a sıçrayışı mükemmel olacak. Orijinal ekibin kısmi tarafından sıfırdan yapılan UC, Unreal 2 teknolojisini kullanıyor. Tek kişilik senaryonun yanısıra, müthiş multiplayer özellikleri ve yeni oyun türleri de olacak.



Battlefield 1942

Dijital Illusions **2002**

2. Dünya Savaşı konulu FPS'ler arasında, savaşın her boyutunu oynamanıza izin verecek olan yegane oyun Battlefield 1942. Piyade savaşlarından, gökyüzündeki it dalaşlarına, oradan da Almanların Panzerlerine atlayacağız. Battlefield 1942 dünyanın birçok yerinde geçen 50'den fazla görev içerik.



Project Gotham

Bizarre Creations **8 Kasım 2001**

Xbox ile birlikte piyasada olacak olan Project Gotham, gerçek şehirlerde, gerçek arabalarla "kayıp" hissinin gerçekten vermeyi amaçlıyor. New York, Londra, San Francisco ve Tokyo gibi birçok şehirdeki onlarca ünlü sokakta geçen oyun, tüm anlamıyla bir şehir-içi trafik canavarı simülasyonu olacak.



Air Force Delta Storm

Konami **Kasım 2001**

Playstation 2'deki Ace Combat serisinin tahmini sallama intimali çok yüksek. Grafikleri bir gören bir de görmeyen pişman. Havada uçabilip füze atabilen hemen her iki kanatlı aracı uçurabildiğiniz Air Force Delta Storm, aksiyon ve simülasyon dengesini tutturabilirse, Ace Combat'ı ezip geçebilir.

Enclave

Starbreeze Studios **2002 Ortası**

Karanlık bir ortaçağ ortamında geçen Enclave, "karakter gelişimi" kelimesine yeni bir boyut katıyor. Oyuna ezik ve cılız bir tip olarak başlıyorsunuz, ama ilerleyip dövüşükçe kaslanıyor, zirflaniyor ve bir ölüm makinasına dönüşüyorsunuz. Klasik konsol aksiyonlarından farklı olarak daha ağır bir oynanışa sahip olacak gibi.



Gun Valkyrie

Smilebits **Ballı Ocak**

Resmen bir meydan muharebesi ortamında geçiyor Gun Valkyrie. Zırh kaplı vücudunuzla siz, yaratık ordusuna karşı Sürekli olarak üstünüze akarak gelen yüzlerce düşmanla boğuşmak zorunda kalacaksınız. Bize Amiga'daki Turrican tadında bir oyun gibi geldi, nedense...



Fate

Epix Interactive Studios **2002 Sonu**

Xbox'da Final Fantasy yok diye üzülmeyin. Fate, tam size göre bir oyun. Politik, sosyal bir karmaşa içindeki Nocea, büyü'nün hükümünü yitirmek üzere olduğu ve endüstrileşmenin yavaş yavaş yayıldığı bir dünyadır. Bu dünya hem tek kişilik, hem de online bir oyun olan Fate'in başlığı. Henüz hakkında pek fazla bir bilgi yok, ama gelişmelerle birlikte size döneceğiz.



New Legends

Infinite Machine **Mayıs 2002**

Xbox ile çıkacağı sanılan New Legends, son anda 2002 baharına ertelenen bir aksiyon oyunu. Eski Lucasarts çalışanlarının da karşıtığı New Legends'da, eski Çin'de bütün hayatı elinden alınmış Sun Soo adındaki bir savaşçıyı ve silah arkadaşlarını yöneterek, hayatını mahveden Moğol hanı Xao Gon'un peşine düşecek.



Star Wars: Obi Wan

Lucasarts **19 Kasım 2001**

PC'ler için iptal edilen Obi Wan, Xbox'a çadır çatır çıkmak üzere. Üçüncü şahıs görüş açısından oynanan Obi, şimdiye kadar yapılmış en artistik Star Wars oyunlarından birisi. Bin türlü Jedi gücünü kullanarak, Episode 1'deki son dövüş sahnesine benzer enstantaneler yaratacağınız oyun, Xbox ile birlikte piyasada olacak.



Nintendo GameCube

Nintendo'nun E3'te yaptığı gövde gösterisinden beri gözler GameCube'ün üzerinde. Herkesin en çok şaşırıldığı nokta böylesine güçlü bir konsolun sadece 11cm x 14cm x 16cm ebatlarında olması. GameCube, bilgisayarlarımızdaki standart güç kaynağı ile hemen hemen aynı boyutta. Küçük olduğu gibi güzel bir tasarımı da var. Bu konuda Xbox'dan çok daha başanlı olduğu açık.

GameCube'ün bu denli küçük olmasını sağlayan şeylerden biri daha önce hiç görmediğimiz bir medya türü kullanması. 12cm'lik standart DVD-ROM'lar yerine 1.5Gb kapasiteli 8cm'lik mini DVD-ROM'lar kullanıyor GameCube. Bu konsolun küçük olmasını sağladığı gibi oyunların kopyalanamamasını da sağlıyor. GameCube oyunları için bir DVD'ye kopyalasanız bile diháza takamayacağınız için bir anlamı olmayacaktır. Her halde kartuşlular hariç, kopya oyunu üretilemeyen ilk sistem olacak GameCube. Elbette bunun çok önemli bir eksisi var. GameCube'e

"Her halde kartuşlular hariç, kopya oyunu üretilemeyen ilk sistem olacak GameCube."

standart DVD'ler takılmadığı için DVD film oynatma yeteneği yok. Ancak Panasonic, içine GameCube yerleştirilmiş özel bir DVD-Player'ı kısa süre sonra piyasaya sunacak. Tam yetenekli bir DVD-Player ile GameCube'ü bir arada almak hoş olsa gerek. Ancak fiyatının tuzlu olacağını şimdiden söyleyebilirsiniz.

GameCube'ün bizim için en büyük handikapı elbette Türkiye'de bir Nintendo temsilcisi olmaması. Bu yüzden ne konsolun kendisine ne de oyunlarına ulaşmak pek kolay olmayacak. Şu ana dek temsilcilik almak isteyen tüm firmalar Nintendo tarafından tertelenmiş. Uğraşmaya değmeyecek kadar küçük bir pazar olarak görülüyor Türkiye. Belki GameCube'ün 2002 baharındaki Avrupa çıkışına kadar fikirleri değişir.

Oyunlar

Nintendo'nun oyunları hep keridine has olmuştur, GameCube için de aynı şey geçerli. Nintendo oyunlarının en az yansıını oluşturan sevimli kahramanlar serisi GameCube'da yeni oyunlarıyla

karşımıza çıkıyor. Mario, Luigi, Link, Pikmin'ler, Fox McCloud, Pikachu, Donkey Kong, Prenses Peach, Yoshi ve diğerleri... Hepsi ni GameCube'de bulabileceksiniz. Elbette bu oyunların ortak özelliği eğlenceli ve sevimli olmaları. Bu da daha düşük yaş kesimine hitap ettiklerini anlamına geliyor.

GameCube de alırız di mi?



1...2...3...4... sakini... 5...sakini...6

SİZİ JAPONYA'YA GÖNDERECEK 2 OYUN



Eternal Darkness: Sanity's Requiem Nintendo 3 Aralık 2001

Oldukça uzun ismine bakarak, meşakkatli bir oyun olduğunu çıkartabileceğiniz Eternal Darkness, daima "çocuk oyunu" üretmekle suçlanan Nintendo için bir ilk. Resident Evil tarzı bir "Survival Horror" olan ED:SR, kesinlikle "2. sınıf korku filmi" senaryolu bir oyun değil, Edgar Poe gibi üstadların hikayelerini takip eden bir yapım. 20 yüzyıl boyunca, 12 farklı karakteri yöneteceğiz. Başından sonuna 60 saat süren oyunda, gerilim her an had safhada olacak. Üstelik, çözüme ulaşmanın birçok yolu olduğundan, oyunu bir kez bitirdiğinizde tekrar oynamak isteyeceksiniz.



Star Wars: Rogue Leader

Lucasarts 18 Kasım 2001

Bu oyun da GameCube'ün itici güçlerinden birisi. Daha önce de yazdığımız gibi, grafikleri ilk filmin görüntülerinden daha iyi diye George Lucas'ın hışmine uğrayan oyun, tam bir aksiyon şöleni. Star Wars serisinin ilk üç filmi başından sonuna kadar yaşamınıza izin veriyor. Luke Skywalker ile yan yana uçup, Deathstar'a "Torpedo Run" yapmanıza izin veren ilk oyun olacak. Hoth, Tatooine ve Bespin gibi Star Wars evrenindeki bütün önemli savaşlarda bulunacaksınız. Bir Star Wars marşıya için bundan güzel ne olabilir?

Gamecube'ün diğer özellikleri

Kaç gamepad bağlanıyor	4
Gamepad'de Force Feedback	Var
İnternet Bağlantısı	Upgrade imkanı
DVD Film oynatma	Yok
HDTV Desteği	Sadece oyunlar için
Surround Sound	AC3, DTS
Yurtdışı Satış Fiyatı	199\$ (ABD)
Türkiye Satış Fiyatı	Satılmayabilir

Bunları sadece Gamecube'de oynayabileceksiniz



Pikmin

Nintendo **3 Aralık 2001**

Bir sürü beyinsiz yaratığı yönetmek zorunda olduğunuz Pikmin, Lemmings benzeri bir zeka-beceri oyunu. Tuhaf bir gezegene düşen karakterimiz, peşine takılan bitki benzeri yaratıklar yüzlerce Pikmin'i kullanarak çeşitli bilmeceleri çözmeye çalışacak. Tabii onları hayatta tutmak da sizin sorumluluğunuzda.

Luigi's Mansion

Nintendo **18 Kasım 2001**

Hayalet Avcıları filminin konseptini yürüten Luigi's Mansion'da, 90 odalı bir malikane de hayalet peşinde koşan Luigi'yi yönetiyoruz. Hayaletleri görünce kontrolünü kaybedebilen Luigi, kaçıp saklanabilir ve hatta ağlayabilir. Dikkatli olun da altın yapmasın zavallı.



Mario Kart

Nintendo **2002**

Nintendo'nun Mario, Luigi ve Donkey Kong gibi trend olmuş karakterlerini her türü oyunda kullandıkları gibi, bir de yarış oyununa soktular. Ama full aksiyon olan ve minik arabaların tokuştuğu çok ama çok sevimli bir yarış oyunu.

Legend of Zelda

Nintendo **2002**

Ülkemizde ilk defa Yedigün reklamlarında gördüğümüz Zelda, belki de Nintendo'nun bugünlere gelmesini sağlayan oyun karakteri Link'in başrolde olduğu çok başarılı bir seri. Legend of Zelda'da farklı bir grafik tekniğiyle basit gözükse de, ama çok gerçekçi animasyonlara sahip bir aksiyon-FRP oyunu.



Super Monkey Ball

Sega **2002**

Çok ilginç bir beceri oyunu. Saydam bir topun içindeki şişşirin bir maymuncuğu yönetmeden(!) bölümün sonuna ulaştırmaya çalışıyorsunuz. Yönetmiyorsunuz dedim, çünkü maymunun yerine, bölümü eğip bükerek ona ulaşmanız gerekiyor. Çok ilginç.

Super Smash Bros Melee

Nintendo **3 Aralık 2001**

Gamecube'ün Amerika'da çıkışı ile aynı zamanda piyasaya sürülecek olan SSBM, tüm Nintendo karakterlerini içeren, platform ve dövüş oyunu karışımı ilginç bir yapım. Nurbs tekniği ile yapılan ultra şirin grafikleri ve animasyonları en ilgi çekici yanları.



Rune

Agetec **2002**

King's Field ve Armored Core oyunlarının yapımcısı olan From Software'in üzerinde çalıştığı Rune, Magic the Gathering benzeri kart oyunlarını, Diablo benzeri aksiyon FRP oynanışı ile birleştiren ilginç bir FRP.

Starfox Adventures: Dinosaur Planet

Nintendo **Mart 2002**

Nintendo 64'teki ilk Starfox oyunundaki Fox McCloud'un yeni maceralarını konu alan SA:DP, müthiş grafiklere sahip bir platform. Oyunun en büyük esprisi, etraftaki güç alanlarını kullanarak, oyunda karşılaştığınız düşmanların şeklini alabilmeniz.



Mickey

Capcom **2002**

Disney'in en ünlü karakteri olan Mickey Mouse'un başrolde olduğu rengarenk bir platform oyunu. Animasyonları ve grafikleri Gamecube'ün bütün nimetlerinden faydalanan oyunda, Disney'in bütün karakterleri ile kar-

Batman: Dark Tomorrow

Kemco **Haziran 2002**

Batman adını taşıyan en ciddi yapım olacak Dark Tomorrow. Senaryo DC Comics'den, yapım Final Fantasy XIII'ü yapan Kenji Terao ve üstlenen firma da Kemco. Gotham şehrinin o karanlık ve ürperti atmosferini gerçekten hissedeceğimiz bir aksiyon oyunu olacak Batman: Dark Tomorrow.





Sony Playstation

Şimdi geldik konsollarımızın abisine. PS2, 2000 Martından beri piyasadaki tartışmasız en iyi konsoldu. Şimdi Xbox ve GameCube ile karşılaştırırken diğerlerine göre bir parça zayıf kaldığını görüyoruz. Ama Playstation 2'nin diğerlerinden 1.5 sene önce çıktığını düşünürseniz aslında ne denli başarılı olduğunu görebilirsiniz. Üstelik daha önce çıkmak dezavantajı ile birlikte avantajı da beraberinde getiriyor. Şu an piyasada yüzdən fazla PS2 oyunu var. Üstelik PS2 bütün PSOne oyunlarını da oynatabiliyor ki, bu da oyun sayısını defalarca katlıyor.

Playstation 2'nin diğer bir avantajı diğerlerine göre çok daha fazla bağlantı noktası içermesi. IEEE1394, USB ve PCMCIA bağlantıları Playstation'a farklı cihazların bağlanabilmesini sağlıyor. Ancak bugüne dek bu bağlantıların kullanıldığını pek görmedik.

Playstation 2'nin bizim için en güzel yanı bir süredir ülkemizde satılıyor olması. Ama uzun süre kısıtlı miktarda geldi ve çok yüksek

"Playstation 2'nin diğerlerinden 1.5 sene önce çıktığını düşünürseniz aslında ne denli başarılı olduğunu görebilirsiniz."

bir fiyata satıldı. Geçtiğimiz ay, biraz da ülkemize gelen PS2 miktarının artmasından olsa gerek, Sony fiyatlarını düşürdü. Ancak PS2 şu an ülkemizde geçerli olan 600 Milyon'luk fiyatıyla hala diğer ülkelere göre çok pahalı. Mesela Almanya'da bu fiyat yaklaşık 450 Milyon İra. Ayrıca ülkemizde PS2 oyunlarının fiyatları da çok yüksek. Kimi mağazalarda 100\$'lık fiyat etiketleri görürseniz şaşırmayın. Eğer PS2 almaya niyetlenir de bulamazsanız veya aradığınız bir oyunu bulamıyorsanız www.sony.com.tr/ps2 adresinden satış noktalarını öğrenebilirsiniz. Ancak listede sadece Eskişehir, İstanbul, İzmir ve Samsun var. Diğer bölgeler için 0(216) 531 98 50 numaralı telefondan müşteri hizmetlerine ulaşabilirsiniz.

Oyunlar

Playstation 2'nin en büyük avantajı kuşkusuz oyunları. GTA, Final Fantasy, Metal Gear, Resident Evil gibi senelerin varlığı bile PS2'yi bu konuda lider yapmaya yeter. Buna karşın her geçen ay açıklanan yeni ve çarpıcı oyunlar farkı gittikçe açıyor. Üstelik PC'de başan kazanan hemen her oyun kısa sürede PS2'ye aktarılıyor.

PS2'nin şu ana kadar dünyada 20 milyondan fazla sattığını düşünürseniz, liderlik uzun süre değişmeyecek gibi görünüyor. Sonuçta yapımcılar oyunlarını en geniş kitleye sunmak ister. Ve hem Xbox'ın hem de GameCube'ün bu kadar satması için mutlaka bir seneden fazla geçmesi gerekecektir.

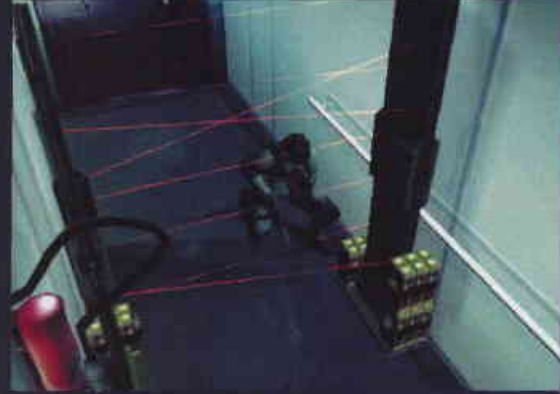
Dur Sinan'im
gitme! Bitmedi
yazı!



Şurada bi odun
var onu alacam
Tuğbek'im



SİZE PLAYSTATION 2 ALDIRACAK 2 OYUN



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Konami 13 Kasım 2001

Kesinlikle PS2'nin en merakla beklenen oyunu MGS2. Devasa bir tanker içinde transfer edilen yeni ve çok daha güçlü bir Metal Gear'ın, yanlış insanların eline geçmesi üzerine kurulmuş oyunun konusu. İlk MGS gibi, Sons of Liberty de yirmibeş saatlik bir aksiyon filminin tam ortasına fırlatacak sizi. İlk oyundakinden çok daha fazla entrika ve her adım başında nefesinizi kesecek olaylar içerecek.

En son Tokyo Game Show 2001'de gösterilen videosunun sonundaki şu sözler bile, fanatiklerinin yüreğini ağzına getirmeye yetecektir sanırım:

"There can be only one Solid Snake; and one Big Boss!"



Devil May Cry

Resident Evil, Onimusha gibi müthiş oyunlardan sonra Capcom, Devil May Cry ile konsol dünyasını bir kez daha sallıyor. Devil May Cry, durmak bilmeyen bir aksiyon oyunu. Anti-kahramanımız Dante, elinde çift Magnum'u, sırtında eşşek kadar kılıcıyla ardı arkası kesilmeyen şeytanların arasına böyle bir dalıyor ki, çarababilece aşk olsun. Aslen kendisi de yarı-şeytan olan Dante, yeni silahlar buluyor, bulmacaları çözüyor ve iğrenç yaratıkları kesiyor, kesiyor, kesiyor... Kesinlikle son yılların en iyi aksiyon oyunlarından, ama tür olarak Survival Horror denmesi çok komik bence. Bu oyunda asil korkması gereken, şeytanlar.

Capcom Çıktı

PS 2'nin Diğer Özellikleri

Kaç gamepad bağlıyor	2
Gamepad'de Force Feedback	Var
İnternet Bağlantısı	Upgrade imkanı
DVD Film oynatma	Var
HDTV Desteği	Sadece filmlerde
Surround Sound	Yok
Yurtdışı Satış Fiyatı	6000M (Almanya)
Türkiye Satış Fiyatı	600 milyon.

Playstation 2'nin muhteşemleri



Silent Hill 2

Konami **23 Kasım 2001**

Korkmayın! Resident Evil serisi, önümüzdeki beş yıl Gamecube'da olabilir, PS2 sahipleri de, Silent Hill 2 gibi bir başyapıtı sahipler. Terkedilmiş bir kasabadaki korkunç olayların konu alan SH2, kesinlikle kalbi zayıf olanlara göre bir oyun değil. Şimdi korkun!



Ace Combat 4: Shattered Skies

Namco **Ocak 2002**

Klavye olmadan simulasyon olamayacağını düşünüyorsanız, tekrar düşünün. Ace Combat 4, düşüp bayılmanıza neden olacak güzellikteki grafikleri, nefes kesen it dalaşı sahneleri ve gerçekçi oynanışı ile, tüm konsollardaki en başarılı uçuş simulasyonu olabilir.



Final Fantasy X

Square **Ocak 2002**

Final Fantasy 8'den sonra gelen FF9'u hafif bulduysanız, Final Fantasy X'e bayılacaksınız. FF8'de olduğu gibi zaman, mekan karmaşası; inanılmaz grafikler ve müthiş bir hikaye eşliğinde anlatılıyor. Tüm oyun platformlarının tek (ve tartışmasız en iyi) romantik-FRP'si, onuncu kez, sadece PS2'ye çıkıyor.



NBA Live 2002

EA Sports **24 Kasım 2001**

Yılların NBA Live'inin bu yıl (belki de bundan sonra hiçbir zaman) PC'ye çıkmayacağını öğrenmenin şokunu atlattıktan sonra, PS2 sahiplerinin bu oyundan mahrum kalmaması hafifletici bir sebep oldu. En sonunda Michael Jordan'ın da oyuna dahil olması sevindirici.



Baldur's Gate: Dark Alliance

Interplay **30 Kasım 2001**

PC'deki Baldur's Gate ile hiçbir alakası olmayan bu FRP (Baldur's Gate şehrinde geçmesi dışında) PS2 için hazırlanan Diablo 2 benzeri tek oyun. 50 bölüm boyunca, üç ana karakterden birisini seçerek ilerliyorsunuz. Diablo gibi bir aksiyon-FRP olan Dark Alliance'daki



Medal of Honor: Frontline

Dreamworks **Şubat 2002**

İlk iki Playstation MoH oyununun konusunu kaldığı yerden devam ettiriyor Frontline. Eski dostumuz Jimmy Patterson, Nazi'lere hak ettiği dersi vermek için geri dönüyor. Ama bu sefer (FPS'lerde çok az olan) bir bölümü istediğiniz şekilde bitirebilme imkanı verecek.



SOCOM: U.S. Navy Seals

Zipper Interactive **2002 Sonu**

PS2 sahibisiniz diye Counter Strike size haram mı olacak? Eğer SOCOM çıkana kadar dayanabiliyorsanız, hayır. LAN ve Internet üzerinden 16 kişiye kadar bir araya gelip, dünyanın çeşitli bölgelerinde operasyona çıkan Amerika SEAL timinin bir üyesi olacaksınız. Sesli iletişime de destek veren SOCOM, konsollar için bir ilk olacak.



Mortal Kombat 5

Midway **2002 Sonbahar**

Mortal Kombat'ın hepimizin kalbinde aynı bir yeri vardır. Fazla vahşet içerdiği için eleştirilmesi bile delicesine oynamamızı engellememişti. Şu an için hakkında çok fazla bilgi olmayan Mortal Kombat 5, yapımcıların söylediğine göre "Dövüş oyunlarını yeniden tanımlayacak". İlk oyunun yakala-



ICO/Sony Mart 2002

"Bitirdiğinizde bile, hikayeyi tam olarak çözemeyeceksiniz". İşte yineden son yılların en yaratıcı adventure oyunu olarak adlandırılan ICO'nun sırrı. Sizi, içinden çıkmak istemeyeceğiniz kadar detaylı anlatılmış bir dünyaya çekiyor, hikayeyi birazcık veriyor. Ve görisini tamamen size bırakıyor. Tamamen deha ürünü bir adventure.



Twisted Metal: Black/Sony Ocak

Dünya çapında beş milyondan fazla orijinal satılmış olan Twisted Metal serisi, "araba savaşı" oyunlarının en iyi örneği olan Twisted Metal: Black ile PS2'ye çıktı. İki kişi aynı PS2'de karşılıklı oynama desteği olan T.M.B, şekil değiştiren araçları ve ekranda gördüğünüz HERŞEYİ yıkabilmenizle ilgi çekiyor.

LEVEL

inceleme



Neden oyun firmaları bir türlü söz verdiklerini yerine getiremiyor? Neden hem kendilerini rezil ediyorlar hem de oyuncularını hayal kırıklığına uğrattıyorlar?

maddog diyor ki...

Şeytan ne diyor son zamanlarda biliyor musunuz? Şu oyun yapımcılarını boy sırasına göre dizip, sonra da eşek sudan gelene kadar temiz bir dayak çek! Adamlar bir oyun yapmaya başladıkları zaman, aylar öncsinden bas bas bağırırmaya başlıyorlar. "Yepyeni bir teknoloji kullanıyoruz, daha önce hiçbir oyunda denenmedi!" veya "Oyunumuzda öyle bir yapay zeka var ki, yaptığınız her hareketi öğrendikten sonra size karşı kullanacak, kendi zekanızdan şüpheye düşeceksiniz" gibi cümleler, artık duyduğumuzda sadece gülüp geçtiğimiz sözler haline geldi. Bakın işte, en yakın örneği Red Faction. İki yıldır "Geo-Mod teknolojisi yaptık! Heryeri yıkacaksınız, taş üstünde taş kalmayacak!" diye duyurdukları bu teknik,

sadece bir makyaj olarak kullanılmış sanki. Doğru, duvarları yıkabiliyorsunuz. Ama oyunun oynanışına hiçbir etkisi olmayan tekniği ben neyleyim? Bir odayı komple düşmanların başına yıkamadıktan sonra bunun bana ne faydası var? Veya on tonluk koca sarkıtı roketle vurup, o koca kütlelin bir santim kalınlığında parçaya tutunup hala mih gibi yerinde durduğunu görünce oturup ağlamaz mıyım? Çok yazık etmişler, çook...

Sonra, Pool of Radiance. Birçoğumuzun bilgisayar FRP'si ile ilk tanıştığı oyundur Commodore ve Amiga'daki Pool of Radiance. Ama PC'ye ve 3D'ye geçildiğinde ne olmuş? Baldur's Gate'in sadece silik bir kopyası. Oynanabilirlik kötü, zindanlar gereksiz yere uzun ve

her adımda bir görmediğiniz düşmanlar çıkıyor karşınıza. Adamlarım canavar gibi, ellerinde +3 silahlar, tek vuruşta indirebildikleri bir zombi için bir dakika dur-kalk-dur-kalk savaşmak neden beaa? Bak yine sinirlendim! En iyisi siz incelemeleri okuyun, yoksa elimden bir kaza çıkacak.

Neyse ki iyi oyunlar da var. Her ne kadar ilgi alanıma girmese de FIFA 2002, Commandos 2 bizim çocukları bayağı eğlendirdi bu ay. Günlük Counter seanslarını bile kısalttılar bu oyunlar için.

Bu arada, haberiniz olsun: Gelecek aydan itibaren kafamıza mükemmel oyunlar yağmaya başlayacak. Kendinizi hazırlayın, biz üç aylık yiyecek içeceğimizi dergiye depoladık bile.

TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınıza bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

FIRST PERSON SHOOTER



Red Faction %60

Her ne kadar Madd beğenirse de, şu an piyasadaki en iyi FPS'lerden biri.

Kim oynuyor: Burak, Madd, Ercü

REAL TIME STRATEJİ



Red Alert 2: Yuri's Revenge %88

Red Alert 2'yi seviyorsanız, mutlaka görünüz gerekiyor.

Kim oynuyor: Gökhan

ROLE PLAYING



Arcanum %86

Fallout'un yapımcılarından farklı ve mükemmel bir RPG. Ama çok karışık.

Kim oynuyor: Burak

nasıl puan veriyoruz?

Oyun deyip geçmeyin. Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden LEVEL, Türkiye'deki oyun dergilerinden daha farklı ve ciddi bir inceleme sistemimiz var.

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

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı Altın Kopya denilen özel versiyonlarını inceleyeceğiz (Kasım 2001 sayısındaki FIFA 2002 incelemesi gibi)

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

INFO-BOX TÜR

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

OYUNUN ADI NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuzu ne kadar inandırabildiği

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

Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği

Puanlar neyi ifade ediyor?



%90-%100 arası:

Eğer bir oyun bizden 90 ve üzerinden puan alıyorsa, bu çok iyi olduğunu gösterir. Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir. Yani, hiç de fena değil.



%80-%89 arası:

Bu aralıkta puan alan oyunlar, mükemmel olmayı kılıpayı kaçıran oyunlardır. Kendi türündeki oyunlar arasında saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

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

%50-%69 arası: Tamamen vassattan, idare eder denebileceği kadar değişen oyunlar bu araya düşer. İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

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



%1 %29 arası:

Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Hit logosunu gördükleri bir oyundan bucağın bucağı kaçma- lıdır.

İNCELENEN OYUNLAR

Sf 40 FIFA 2002

Sf 44 COMMANDOS 2

Sf 50 MECH COMMANDER 2

Sf 52 RED FACTION

Sf 54 POOL OF RADIANCE

Sf 56 SHOGUN: THE MONGOL INVASION

Sf 58 NHL 2002

Sf 60 MYSTERY OF DRUIDS

Sf 62 RED ALERT 2: YURI'S REVENGE

Sf 64 THRONE OF DARKNESS

Sf 66 SPIDERMAN

Sf 68 FA PREMIER LEAGUE MAN.2002

Sf 70 FROM DUSK TILL DAWN

Sf 72 SEPETTEKİLER

Orijinal oyunların ucuzlamasını mı istiyordunuz?

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay	KONSOL	geçen ay
1- Commandos 2: Men of Courage	↑	1- This is Football 2002 (PS2)	↑
2- Red Faction	↑	2- Resident Evil: Code Veronica (PS2)	↑
3- FA Premier League Manager 2002	↑	3- Gran Turismo 3 (PS2)	↓ (11)
4- Max Payne	↓ (11)	4- Virtua Tennis (DC)	↑
5- The Weakest Link	↑	5- Dave Mirra Freestyle BMX 2 (PS2)	↑
6- The Sims: House Party	↓ (3)	6- The Italian Job (PS)	↑
7- Operation Flashpoint	↓ (2)	7- Operation Winback (PS2)	↑
8- The Sims	↓ (3)	8- The Weakest Link (PS)	↑
9- Who Wants to be a Millionaire	↑	9- Sonic Adventure 2 (DC)	↓ (3)
10- Myst 3: Exile	↑	10- Simpsons Wrestling (PS)	↓ (7)

Kaynak: Charttrack ve ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir

SPOR



NHL 2002 %80

EA Sports serisinin kesinlikle en iyi oyunu. Önyargınızı yenip, oynamalısınız.

Kim oynuyor: Sinan, Can

ACTION



Max Payne %92

Daha uzun bir süre tavsiye edeceğimiz Max'i. Türünün en iyi örneği.

Kim oynuyor: Sinan

ADVENTURE



Mystery of the Druids %79

Adventure türü öldü diyenlere iyi bir yanıt.

Kim oynuyor: Gökhan

ACTION ADVENTURE



Alone in the Dark 4 %81

Atmosfer bakımından şu an için daha iyisi yok. Korkmak istiyorsanız, deneyin.

Kim oynuyor: MegaEmin

SİMULASYON



Microsoft Train Simulator %75

Kocaman, metal bir aracın yönetimi ancak bu kadar gerçekçi olabilir.

Kim oynuyor: Madd




FIFA

FOOTBALL 2002

EA Sports için diyeceğim bir şey kalmadı. Klişeleşmiş bir laf vardır: "Adamlar yapmış". İşte ancak bu lafı kullanabilirim bu muhteşem firma için.

İyi olan birşeyi her sene bir adım ileri götürüyorlardı, bu sene kendilerini aşıp koşar adımlarla 100 metre ileriye götürdüler. Bir sonraki seneye yapacak neleri kaldı acaba? Şimdiden merakla bekliyorum.





Yine bir Fifa, yine bir klasik ancak bu sefer eskisinden çok farklı çok...

Yine bir sonbahar gelmişti ve sanal dünyadaki futbol yıldızları "Artık şu FIFA çıksa da biraz şov yapalım" diye sabırsızlanıyorlardı. Artık o minnacık DVD kutularının içinden çıkıp bu yepyeni oyunla beraber, biz oyuncuların bilgisayarlarında doyasıya meşin yuvarlağın peşinden koşturmak için can atıyorlardı. O gün artık geldi. FIFA 2002 bir çok yeni özellik ile gelirken, bu özellikler ona bugüne kadarki en gerçekçi FIFA ünvanını veriyor.

Hi, I'm John Motson and I'm Andy Gray

Oyunun çıkışının üstünden tam 1 yıl geçmişti ki EA Sports Fifa 97'yi çıkardı piyasaya. Daha gerçekçi olması için, oyunda radikal değişiklikler vardı. Bunlar benim de dahil olduğum küçük bir kesimi mutlu etmiş fakat büyük bir oyuncu kitlesi tarafından yadırganmıştı. Futbolcu modelleri değişmişti, oynanış biçimini de baştan aşağı değiştirmişti EA Sports çalışanları. Paslarımızın artık hızlı veya yavaş gitmesini biz ayarlıyorduk, şutlarda da aynı şeyi geçerli kılmışlardı. EA Sports, 98 yılında bu büyük oyuncu kitlesinden gelen tepkilerden dolayı FIFA'yi eski haline getirme çabalarında bulundu. Yeni versiyonda özel hareketler de bulunuyordu ve bu hareketleri kullanarak adam geçmek inanılmaz derecede kolaylaşıyordu. 98 yılında oyuna bir de Dünya Kupası heyecanı katılınca vazgeçilemeyecek bir oyun olmuştu. Her yeni Fifa'da iddialar sayesinde çok yemeler yedim ama hiç biri Fifa 98'de ilk yarıyı 10

kişi ile 7-0 geride tamamladıktan sonra maçı 8-7 aldığım iddiadaki kadar zevk vermemiştir. Çok iyi hatırlıyorum Fifa 99'u çıktığı gün almıştım ve de büyük umutlarla oyunun 97 versiyonuna benzetildiğini bekliyordum fakat yanlışmışım. Ama bu hayal kırıklığım oyundan zevk almayacağım anlamına gelmiyordu. Hatta en zevkli maçlarımı Fifa 99'da yaptığımı adam gibi hatırlıyorum. O zamanlar bir FIFA turnuvası düzenliyorduk, ama yaşımla 18 olmduğundan o turnuvaya katılmamamın verdiği huzursuzluk hala içimdedir.

Geldik serinin en çok klavye eskiten 2 versiyonuna. Bunlardan ilki Fifa 2000. Bin yılın ilk FIFA'si o zamana kadar çıkan en eğlenceli PC oyunuydu. Bu oyunda herkesin sevdiği bir nokta vardı, o da "Efsane" olan takımlar da oyunun içinde yer bulmuşlardı. Oyuna ayrı bir hava katılmıştı bu takımlarla. FIFA 2001 ise çok az kişinin

EA Sports, Playstation'daki rakipleri Konami Sports'un yaptığı oyunlardan ufak ufak dersler çıkarmış, bunları yoğurmuş ve de FIFA'nin etiklerine uygun bir şekilde kendi oyununa monte etmiş.

Merhaba, ben de İlker Yasin

Bugüne kadar çıkmış FIFA'ların hepsinde benim dikkatimi çeken çok büyük iki noksan var. Bunlar oynanabilirlik ve de tabii ki inanılmaz gerçekçi ve de yaratıcı (!) yorumlar yapan spikerlerimiz. Zannedersem EA Sports, Playstation'daki rakipleri Konami Sports'un yaptığı oyunlardan ufak ufak dersler çıkarmış, bunları yoğurmuş ve de FIFA'nin etiklerine uygun bir şekilde kendi oyununa monte etmiş.

Pas ve şut sistemini baştan aşağı değiştirmiş.

« EA Sports, Playstation'daki rakiplerinden **dersler almış**, bunları **yoğurmuş** ve de FIFA'ya uygun bir şekilde **oyuna monte etmiş.** »

sevdiği bir oyun haline geldi, çünkü EA bizle adeta dalga geçiyordu. Fifa 2000'in üzerine makyaj yapılmıştı sadece. Yine de oyunda yapılan 1-2 değişikliğin çoğu oyuncunun gönlünü almaya yetmedi. Örneğin benim gibi bir FIFA manyağı bile, bu oyunu (veya 2000'in patchlenmiş hali mi deseydim?) sadece 4-5 kere oynadıysa bu işte bir iş vardır.

yi sonunda akıl etmişler ve de bu özellik tek başına, oyunun şu ana kadarki en iyi FIFA olmasını sağlıyor. Paslarımız artık illa ki takım arkadaşımızın veya rakibimizin ayağına atmak zorunda değiliz, bu konuda tamamen özgürüz, çünkü pas tuşuna bastığımız süreyle orantılı olarak paslarımız hızlı veya yavaş gidiyor. Aynı şey havadan pas için de geçerli, üstelik orta yaparken artık ortayı yapacağınız bölgeye doğru bakmanız şart. Yoksa istediğiniz yön ile alakasız bir yere topu atmış oluyorsunuz. Pas tuşuna basılı tuttuğumuz süre içerisinde aşağıda bir "Power Bar" yani pasınızın ne kadar hızlı gideceğini gösteren bir çizgi çıkıyor. Tuşu iyi bir zamanlama ile bırakırsanız çok güzel ara paslar atabilirsiniz, fakat eğer Po-



❗ Ne olursa olsun maç sonunda fair-play çok önemli.

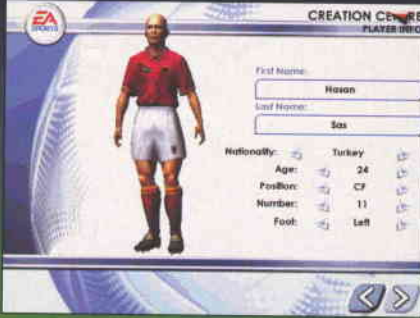
INFO-BOX

SPOR

Bilgi İçin • www.ea.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • Sistem P3 450, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Multiplay • İnternet ve Ağ Üzerinden



Hasan'ı ilk kez düzgün yapmışlar diye sevinmeyin, bu benim eserim.



Fifa kadroları için güncel demek pek mümkün değil.



Topu işte şekildeki gibi söke söke alacaksınız, tabii ki faulsüz olmak şartıyla.

wer Bar'in sonuna geldikten sonra hala pas tuşuna basılı tutuyor iseniz futbolcunuz topu son derece süratli bir şekilde baktığı yöne doğru vuracaktır. Bu demek ki defansın arkasına iyi zamanlama ile ara paslar atarak hızlı adamlarımızı kaleci ile karşı karşıya bırakıp, kalecinin golü afiyetle yemesini izlemenin zevkinde varacağız. Bunu yapmak için ya bir futbolcunuzun istediğiniz yöne hareketlenmesini bekleyeceksiniz -ki sizin bilgisayar tarafından kontrol edilen oyuncularınız bu tür koşullarda her zaman başarılı değiller- veya "Q" tuşu ile adamlarınıza istediğiniz yöne doğru koşmaları için direktif vereceksiniz. Adamlarınız defansın boş bıraktıkları alanlara koşarken kendilerini belli etmek için kollarını kaldırıyorlar,

güzel bir ayrıntı olarak düşünülmüş. EA Sports'a bu da yetmemiş depar atan adamların arkasından kırmızı bir çizgi çıkıyor ve de adamlarınız koşu yolunu belirten sarı işaretlerde adamlarınız önünden uzanıyor. (Doğal olarak siz o yapay zekadan daha yararlı bir şekilde yapacaksınız bu işi, o yüzden "Q" tuşunu sık sık kullanmayı unutmayın)

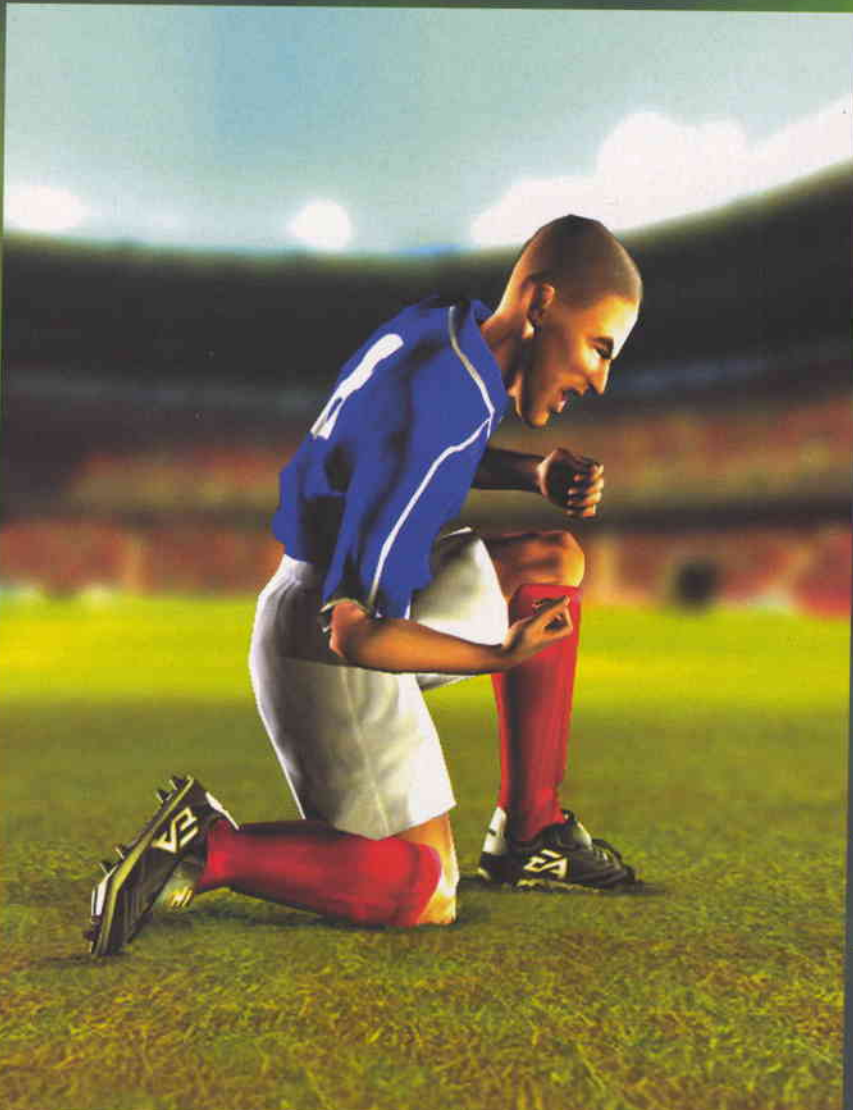
Ben de Aydan Şenim

Bu pas sistemi, PC futbol oyunlarındaki en iyi sistem diyebilirim. FIFA'nın her zaman için en büyük eksisi olan oynanabilirlik seviyesinin düşüklüğü ve gerçek dışılık ortadan kalkıyor. FIFA'nın en az 2-3 versiyonunu oynamış olanlar fark etmiş

lerdir. Belli yerlerden vurulan top dışarı çıkar, veya belli yerde dururlardı, bu yeni sistem ile ne kadar hızlı vuracağımızı kendimiz ayarladığımız için böyle sinir bozucu bir monotonluk ile karşılaşmıyoruz. Şutlar da her zaman aynı şekilde ve aynı yerden gol olmuyor, veya dışarı çıkmıyor. Ben her gol pozisyonuna girişimde "Acaba gol olacak mı, olucaksa nereden olucak?" gibi düşüncelere kapıldım.

Aynı sistem şutlarda da var. Örneğin 35 metreden isabetli ve etkili bir şut (kasacası bir füze) atmanız için seçtiğiniz oyuncunun şut özelliğinin iyi olması ve de sizin de power-bar'daki çizgi sonuna doğru gelirken bırakmanız gerekiyor. Oyuncunun şut özelliği demişken hemen eleştirmemde yarar var, futbolda oyuncular sadece güç, hız, şut, pas, kondisyon, kafa vuruşu ve rakip oyuncudan top çalma kabiliyeti ile ölçülmezler, hele hele bu özellikler 7 üzerinden hiç verilmezler çünkü o zaman kim mükemmel kim değil ortaya çıkmaz, bir sürü yıldız olur. Halbuki CM'deki gibi detaylı futbolcu özellikleri ve bu özelliklerin 20 üzerinden verilmesi Fifa'yı benim için çok daha sevebilecek bir oyun haline getirebilirdi. Tamam biliyorum CM manyağım ama hakikaten FIFA daha da gerçekçi olma yolunda bir adım atmalı.

Oyunda artık bir futbolcu kafa topuna çıktığında kesinlikle vuracak diye bir kaide yok, iskalama ihtimali de var ve bu sizin zamanlamaya bağlı. Kalecinin her değajından gelen



FIFA 2002

92

Grafik • EA yine yapacağını yapmış, geçen senenin grafiğini 1 adım daha ileri götürmüş.

Atmosfer • Yeni pas sistemi ile kendinizi bu gerçekçi oyun ile daha bir iç içe hissediyorsunuz.

Ses • Pek bir değişikliğe tanık olamadım fakat eski sesler korunmuş ve bu da yeterli. (Tabii ki spikerler hariç !!)

Oynanabilirlik • Fifa artık bugüne kadarki en radikal değişikliği oynanabilirlik konusunda yapmaya karar vermiş ve mükemmel bir iş yapmış.





İşte bu benim Hasan'ım. Golünü de yazar sevinir de.



Yeni pas sistemini ve adamlarımızın hoşça kaçmasını burada görüyoruz.



Yeni Fifa'da Arsenal-GS Uefa finalini tekrarlardım. Bilin bakalım kim kazandı?

top birisinin ayağına düşmüyor, boşta kalıyor ve koşup topu kapmanız gerekiyor. Maalesef top sürme konusunda FIFA'nın eksikliği devam ediyor, top adeta oyuncunun ayağına yapışıyor. Eskiden bu topun ayağına yapışması bazen bir dezavantaja dönüşür ve defans oyuncusu saldırarak yaparak topu kapardı. Yeni pas sistemindeki ver-kaç tuşu ile önünüzü kesmekte olan defans oyuncusunu rahat bir şekilde ekarte edebiliyorsunuz. Daha da fanteziye kaçıp hızlı bir adam ile çok hızlı olmayan bir defans adamının yanından topu pas ile ileri doğru atıp, aynı adam ile topa koşarak yetişip, geçebilirsiniz.

Dünya'dan İsmet beni

Oynanabilirlikteki incelikleri tek tek anlattım. Sıra menülerdeki ve oyunun datasındaki değişikliklere geldi. Öncelikle belirtmeliyim ki EA Sports yetkilileri Tuğбек'in geçen ayki yazısını okumamış olmalılar ki, oyunda Fenerbahçe yok. Galatasaray ise var, fakat gelin görün ki, Galatasaray'ın kadrosundaki hiç bir yeni değişiklik yok, örneğin, Sergen yok, Popescu hala var, yeni gelen yabancıların hiç biri yok; EA bu sefer biraz insafsı davranmış ve Galatasaray'ı oyunun en "ezik" takımlarından biri yapmamış ama yine de sanki gerçek gücünden biraz daha güçsüz yapmış. Galatasaray'daki oyuncuların tiplerine söyleyecek hiç

bir şeyim yok. Ama en azından eskiden olduğu gibi Hasan Şaş'ı falan zenci yapmadıklarına dua ediyorum. Oyuncuların tiplerine değinmişken oyunda 2.10 metrelik ve 1.50 metrelik iki futbolcu yarattım, aynı takımın ilk 11'ine koydum fakat hiç bir şekilde en ufak bir fark göremedim. Nedenise ben bugüne kadar NBA sensindeki yüzleri basketbolcularınakine benzetmişimdir, fakat Fifa'da hiç bir zaman bu benzetmeyi yapamamışım. Ayrıca seyircilerin hala karton olması çok göze batıyor, özellikle de penaltı atışlarında. Penaltıyı bilerek kaçırasınız geliyor kale arkasındaki seyircileri görünce.

Oyunun oynanış süresini arttırmak için güzel turnuvalar konulmuş, bu turnuvalar bizler Dünya Kupası'nı ve başka turnuvaları kazandıkça açılacak. Umut ediyorum ki bu turnuvalar klasikleşmiş Dünya Kupaları olsun. Böylece 2000'de bize sunulan o nostaljik, klasik takımlarla oynama fırsatı buluruz.

Zorluk seviyesi hakkında ufak bir yorumda bulunma ihtiyacı hissettim: Ben bugüne kadar bütün FIFA'larda ilk maçından itibaren World Class zorluk seviyesinde başladım. FIFA 2002'ye girdim, hemen zorluk seviyesini ayarlayıp maça başladım fakat değişen pas sistemi ile birlikte alışmam zor oldu ve fark yedim. Ardından yaptığım maçlarda pas sistemine alışsam da, oyunun



zorluk derecelerinin daha da arttığını gördüm. Normal zorluk seviyesinde kendi takımıyla aynı güçteki takımları zor zor yenebiliyorum, halbuki eskiden World Class'da fark atardım. Hakemler hakkında ise en ufak bir şikayetin olmadı, çünkü topa yaptığım müdahalelerde faul çalmadılar. Sanki hakem facadan düzelmiş bütün hakemler Piero Luigi Collina olmuş.

OOH, what a sensational FIFA!

Oynanabilirliğin arttığını gerçek hayatta atılan gollerin ayrılanını attıkça daha da iyi anlıyorsunuz. Çizgiye inip topu dışarı çıkarmak ve dışarıda topla buluşan adamın iyi bir şutla kaleciyi avlaması bunlardan sadece biri.

Sen olarak her zamanki gibi özenle hazırlanmış oyun intrösünün, başarılı olduğunu, yeni pas sistemini çok iyi anlattığını ve iyi düşünülerek hazırlanmış olduğunu söyleyebilirim. Ben oyunun müziğini açıkçası oyunda çok bağdaştıramadım, sanki futbol ile Gorilla'ın şarkıları hiç uymuyormuş gibi geldi bana. John Motson ve Andy Gray'ın da bu oyuna yakışmadığını düşünüyorum ve onlardan bir an önce kurtulmak istiyorum, ah İlker Yasin senin kıymetini bilmiyormuşuz. Sen en azından bu kadar monoton konuşmüyordun. Son olarak bu oyunda gerek motion-capture'da gerek oyun kapağında emeği geçen Zlatan İbrahimoviç'e, Revivo'ya, Mattheus'a, Edgar Davids'e ben teşekkür etmek istiyorum. Bu mükemmel oyunda pay sahibi oldukları için.

Can Kori | can@level.com.tr



COMMANDOS



Quake'i "insanları kesiyorlar" diye yasaklayan Almanlar, bizzat kendilerinin kesildiği bu mükemmel oyuna ne diyecekler merak ediyorum.





Neden geçen ay Level'a girmedi Commandos? Diğer dergiler incelerken biz neredeydik? Elbette kanepelerimize çekilmiş uyumuyorduk. Olayın gelişim sürecinde payı bulunan sadece iki kişi vardı, Gökhan ve ben. Olayların gelişimi tam olarak şöyle oldu...

► 22 Eylül 2001, Saat 03:25 : Ekim sayısını bitiren ekip, gönül huzuru ile İstanbul'un dört bir yanındaki yuvalarına dağıldı. O gece "Guzzz, guzzz" sesleri semalara yayıldı.

► 23 Eylül 2001, Saat 17:30 : Ekip içinde en erken ayılan kişi olarak ben, deniz kenarında bir kafede orta şekerli kahvemini yudumlariken, utanmadan dergiye gitmediğim için zerre kadar vicdan azabı hissetmiyordum. Diğerleri halle evlerinde "guzz-man" modunda.

► 24 Eylül 2001, Saat 19:25 : Gökhan'la der-

almış olsanız (tam çözümünü yazmış biri olarak, görev paketinin 6. bölümünde saçlarını gerçek anlamda yolduğumu hatırlıyorum), Commandos 2'ye alışmanız zor olacak. Çünkü oyun sistemi tamamen değişmiş. Yani Commandos delisi de olsanız, bu adı hayatınızda ilk defa duyuyor da olsanız, oyundaki başarı şansınız tamamen kişisel yeteneklerinize bağlı. Şimdi bilmeyenlere Commandos'un mantığını anlatırken, Commandos 2'nin özelliklerini de yavaş yavaş vermeye başlayayım isterseniz.

Commandos birbirinden çok farklı yeteneklere sahip bir grup askeri yöneterek, size verilen görevleri yerine getirmeye çalıştığınız bir taktik-strateji oyunu. Askerlerinizin farklı özelliklerini kullanacağınız doğru yeri ve doğru zamanı bulmak, oyunun özünü oluşturuyor. Et-

« Commandos 2'ye **alışmanız** zor olacak. Çünkü oyun sistemi tamamen değişmiş. Oyundaki başarı şansınız **tamamen kişisel** yeteneklerinize bağlı.»

ginin baskıya girmeden son halini görmeye matbaaya giderken, dergiden acı bir haber aldık: Commandos 2 gelmişti. Gökhan ve benim için zor bir karar süreci başlamıştı. Üç seçeneğimiz vardı.

A) Ya baskıyı durdurup, Commandos 2'yi 1 hafta inceleyip yazacak ve dergiye 1 hafta geciktirecektik.

B) Ya da baskıyı durdurup, Commandos 2'yi birkaç saat inceleyip salla-pati bir yazı yazacaktık.

C) Veya gözümüzü karartıp, baskıya hiç ellesmeden, Commandos 2'ye gelecek ay sağlam bir yazı yazacaktık.

Yaklaşık iki saat tartıştıktan sonra, C seçeneğinde karar kıldık. Bu, yanlış bir karar mıydı? Level tarihinin en büyük hatası mı yapılmıştı? Bir kelle gidecekse, bu kimin kellesi olacaktı? Ucunda ölüm mü vardı? Bu soruların cevaplarını, bu altı sayfalık incelemeyi ve Eser'in göçükten kurtarmaya çalıştığı Commandos 2 Strateji Ustası Rehberi'ni okuyan sizler verin sevgili okuyucularım. Vicdanımı rahatlattığıma göre, artık sadede gelebilirim.

Kwai Köprüsü altından akanlar...

Herşeyden önce şunu söylemek istiyorum. İlk Commandos'u sevmiş, aşık olmuş da olsanız, o oyunun sadist zorluğundan çarpık bir haz da

rafta dolaşan her düşmanın bir görüş mesafesi (konisi) vardı. Şimdi buna bir de duyma mesafesi (çemberi) eklenmiş. İlk oyunda birçok bölümü, benim "ölüm tuzakları" dediğim tek bir girişi olan dar alanlara bütün komandolarınızla yatıp, gelen her Nazi askerini tek tek kurşuna dizerek geçebiliyordunuz. Commandos 2'de ise bu taktik çok nadir işliyor. Ölüm tuzakları kurabilmenin tek yolu, istisnalar haricinde, bina içleri olmuş. Ama hemen hemen her binanın birden çok girişi olduğundan, hepsini birden tutmanız imkansız. Üstelik, normalin üstündeki bir zorluk seviyesinde oynadığınızda düşmanlarınızın sayısı ve öldürmek için gerekli mermi sayısı da artıyor. Birçok bölümde neredeyse sizin 30 katınız, hatta bazen daha fazla, düşman olduğunu düşünürsek, klasik piyade taktikleri ile çata-çuta girişmeniz sağlığınız için pek iyi olmaz.

INFO-BOX

TAKTİK STRATEJİ

Bilgi İçin • www.eidos.com

Yapım • Pyro Studios

Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • PentiumII 300, 64 MB Ram, 12 MB 3D Ekran Kartı, 2 GB HD Alanı

Multiplay • İnternet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi





❗ Düşmanlar sizi farkedince, kim olduğunuzu hemen anlamıyorlar. Düşmandan size doğru ince mavi çizgi çıkıyor.



❗ Sizden şüphelenirse, mavi çizgi kırmızıya dönüşür.



❗ Eğer hala saklanmamışsanız, görüş konisi kırmızıya dönüşür, ve işte ondan sonra kıyamet kopuyor.

Bu durumda yapılacak tek bir şey kalıyor geriye: Komando Taktikleri'ni uygulamak.

Komando Taktiği Nedir?

Sessiz olarak, varlığınızı düşmana hissettirmeden hedefinize adım adım yaklaşmanızı sağlayan taktiklerdir. Emrinizdeki komandoların özel yeteneklerini kullanmanızı gerektiren. İlk oyunda bu yetenekler herkes için belli ve farklı idi. En basit olarak, düşman cesetlerini sadece Green Beret ve Spy taşıyıp saklayabiliyordu ve bu yüzden bu iki komando oyunun ana kahramanları iken, diğerleri yardımcı erkek oyuncuydular sanki. Bir eksiklik olarak gördüğüm bu dengesizlik, Commandos 2'de düzeltilmiş.

Artık hemen herkes cesetleri taşıyabiliyor. Hemen herkes, her silahı kullanabiliyor (patlayıcı gibi çok özel olanlar hariç). Bu sayede Commandos 2'deki bölümleri artık çıldirtici bir bulmacayı çözer gibi değil, mükemmel olmasa da bir taktik geliştirerek geçebiliyorsunuz. Bençe çok iyi olmuş.

İlk oyunda toplam 6 (görev paketiyle birlikte 7) olan asker sayınız, bu oyunda dokuzaya çıkmış. (hırsızın farresini de sayarsak ona, ama saymayalım). Yeni askerlerin ve eskilere ek-

nen yeni yeteneklerle yapabileceğiniz o kadar artmış ki, saymakla bitmiyor. Benim gördüğüm kadarıyla, toplam 59 farklı aksiyon yapabiliyorsunuz. Mesela Green Beret düşmanı bıçaklayabiliyor, yumuşak toprağı ve karı kazıp içine saklanabiliyorken, hırsız duvarlara tırmanıp, pencerelerden atlayabiliyor ve hayatta olan düşman askerlerinin eşyalarını çalabiliyor. Bunlara envanterinize aldığınız eşyalarla yapabildikleriniz de dahil. Evet, artık bir envanteriniz var. Öldürdüğünüz veya bağladığınız düşmanların bütün eşyalarını, elbiselerine kadar alabiliyorsunuz. Diablo'dakinin aynısı olan envanterde taşıyabileceğiniz eşya sayısı, envanterde kapladığı alanla belirleniyor. Bazı eşyaları bazı komandolar daha verimli kullanırken, bazı eşyaları ise sadece bir komando kullanabiliyor. Mesela, her türlü patlayıcıyı, alev ve kaynak makinasını sadece Inferno kullanıyor. Aynı şekilde keskin nişancı tüfeği ise sadece Duke'un ustalık alanına giriyor. Ama düşman üniformalarını herkes giyebiliyor. Beş-altı farklı düşman üniforması var ve Spy'in haricindeki bu üniformaları belli bir süre giyebiliyorlar (üniformanın sağ altında bu süre yazıyor). Spy'in haricindeki düşman üniforması içinde gezerken, düşmanın görüş açısının yakın mesafesine girerse, düşman tarafından tanınıyorlar. Ama Spy için üniformaların süresi yok. Kılık değiştirdiğinde Nazi askerlerinin yanına kadar girebiliyor, hatta üst rütbeli askerlerin üniformasını giydiğinde, düşük rütbeli askerlere "şu tarafa bak, şuraya git" gibi emirler verebiliyor. Ama giydiği üniformaların sahibinden daha üst rütbeli bir asker tarafından görülürse, o da farkediliyor. Bir de size minik bir tüyo veriyim: Hemen her bölümde bir tane general veya amiral var. Sakın en üst rütbeliyi buldum, şunun üniformasını giyeyim de heryere girip çıkabileyim gibi bir düşünceye kapılmayın. Tıpkı gerçek bir askeriyede olduğu gibi, Commandos 2'deki düşmanlar da en üst komutanlarını çok iyi tanıdıklarından sizi anında fark ediyorlar.



❗ Bina içi grafikleri tamamen üç boyutlu. Ama detay olarak dış mekanları kesinlikle aratmıyor.

Kontrol Canavarı

Tabii komandolarınızın yetenekleri artınca, bu yeteneklere erişmeniz bayağı zorlaşmış. Tam anlamıyla oynayabilmek için bütün klavyeye hakim olmanız lazım. Temel yetenekler her karakter için aynı tuşla yapılırken, spesifik yetenekleri kullanmanız gerektiğinde eliniz ayağınıza dolaşabiliyor. Alışması bu kadar zor bir oyunda, eğitim görevleri olmasını beklemek hakkımız, öyle mi? Pyro Studios'a göre değil sanırım, çünkü "Eğitim Görevi" adı altında oyuna koydukları ilk iki bölümde normal bir eğitim görevinden bekleyeceğinizi hiçbir şey yok. Ne bir açıklama penceresi, ne bir sonraki adımı gösteren bir yazı. "Aha göreviniz şu, hadi bakalım, kolay gelsin" diyip sizi düşman hatlarının gerisine atıyorlar. Oyunun 10 ana görevine göre nispeten kısa ve kolay olması dışında hiçbir farkı olmayan bu ilk iki bölüme, adamlar söylemese, "Eğitim Görevleri" demek için 999 şa- hit arıyorum.

Gerçi, bu görevleri deneme-yanılma yöntemiyle oynayarak komandolarınızın yeteneklerini öğrenebiliyorsunuz, ama bunun çok daha hızlı ve efektif bir şekilde de yapılabileceğini düşünüyorum. Ayrıca, oyunla ilgili hemen hemen her şeyin yazılı olduğu minik ansiklopedide (sağ üstte) aradığınız bir şeyi hemen bulabiliyorsunuz, ama yeni bir başlığa bakmak için buradan çıkıp





1 Ortalığın sessizliğine kanmayın, aslında müthiş bir tuzağ kurdum. Soldaki binada iki (balkonda ve pencerede), Buda'nın gözlerinde ise iki askerim var. Sniper da soldaki binanın en üst penceresinde.



1 Ve işte kurbanlarımız geliyor: Bir bölüm Japon askeri. Nasıl bir tuzağa düşmek üzere olduklarını farkında değiller.



1 Buda heykeline ulaştıklarında, çatışma başlıyor. Ama ne yazık ki aşağıda ve savunmasız olan Japonların biletini baştan kesmiştim. Tek tek ölüyorlar, bölüm bitiyor.

tekrar girmek zorunda olmak bir süre sonra sinir bozucu oluyor ve bu ansiklopedi ile ilişkinizi kesiyorsunuz.

Savaş Alanları

Evet, Commandos 2, toplam 12 bölümden oluşuyor (2 eğitim ve 10 ana bölüm). Bu bölümler 2. Dünya Savaşı'nın geçtiği bölgelerden özenle seçilmiş. Norveç kıyılarındaki bir denizaltı üssünden, Doğu Asya'daki Japon üsslerine kadar 9 farklı mekanda geçiyor oyun (ilk iki bölüm aynı mekanda geçiyor). Toplam 10 bölüm biraz kısa gelebilir, ama bir bölümü geçmek için saatlerce uğraştıktan sonra öyle olmadığını göreceksiniz. Bölümler zaten devasa, bir de işe iç mekanlar girince, herbir bölüm ilk Commandos'un bölümlerinin neredeyse üç katı büyüklükte. Ayrıca, bölüm başında size verilen görevleri gerçekleştirdiğinizde giderek zorlaşan yeni görevler alıyorsunuz. Bir bölümü çözmeniz nereden barksanız üç ila dört saat alabiliyor. Buna ek olarak, her bölümün bir de Bonus bölümü var. Karıştırdığınız dolap ve sandıklarda bulacağınız üzerinde Bonus yazan kitapları toplarsanız, bulunduğunuz bölümün Bonus'unu açabilirsiniz. Bonus bölümün ne kadarını tamamladığınızı

sağ üstteki ikonlardan en soldakine tıklayınca açılan resmin ne kadar tamamlandığına bakarak görebilirsiniz.

Commandos 2 son zamanlarda sayıları giderek artan iki boyutlu grafik kullanan oyunlar arasında en gözalıcı grafiklere sahip. Dış mekanlar müthiş bir detay seviyesinde grafiklere sahip. Siz ve düşman askerleri dahil olmak üzere bütün canlılar ise üç boyutlu modellenmiş. Karakter animasyonları da, mekan grafiklerinden aşağı kalmıyor. Tüm askerlerin hareketleri gerçek gibi, hiçbir şeyin eksikliğini hissetmiyorsunuz. 640 x 480'den, 1024 x 768 çözünürlüğe kadar çıkabiliyorsunuz. Yüksek çözünürlük tabii ki savaş alanının daha fazlasını görebilmeniz demek. Dış mekanları ALT+Mouse tıklaması ile 90 derece çevirebiliyorken, iç mekanları aynı şekilde 90'ar derece ve ALT+Sağ sol ok tuşları ile tam 360 derece çevirebilme şansınız var. Ara videolar kısa ve konuşmasız olduğu halde gayet kaliteli. Yani kısaca, Commandos 2 görsel bir şölen ve her yanından kalite akıyor.

Müzikler, ah o müzikler... Adamlar üşenmiş Commandos 2'nin her bölümü için ayrı müzikler yapmışlar. Bu müzikler de iç ve dış mekamlarda değişiyor. Dış mekamlarda daha

epik ve gaza getirci müzikler kullanılırken, bina içlerine girdiğinizde daha sakin ama sinsi bir müzik giriyor. Hepsini de çok başarılı müzikler, sanırım Pyro Studios ilk oyundan sonra yeni ve daha yetenekli bir müzisyen bulmuş. Arkaplan sesleri de çok iyi. Komandalığınızın ve düşmanlarınızın sesleri ise yeterli seviyede. Ama adamlarınızın emirlerinize verdiği tepkiler hep aynı olduğundan bir süre sonra sıkabiliyor.

Sıkıcı Detaylar

Gelelim oyunun teknik detaylarına. Commandos 2'yi oynamak için gereken minimum 64 MB Ram dense de, bu kadar az bellekle bu oyunu oynamak sadece hoş bir hayal olabilir. Ve size tavsiyem en az 128 MB Ram'iniz yoksa, bu hoş hayalden uzak durmanız. Ayrıca, eğer Windows 2000 veya XP kullanıyorsanız, bazı sorunlar yaşamaya hazır olun. Benim oyunu test ettiğim birinci bilgisayarda Windows 2000 vardı ve Target: Burma görevinde 50 askerini sızı bastığı yerde sürekli çöküyordu. Ayrıca, bazen oyunu yüklediğimde grafiklerin yerinde yeller estiğini gördüm, ama oyundan çıkıp bir daha girdiğimde bu sorun düzeldi. Windows 98'de oynadığımda ise bö-

KAPIŞMA: COMMANDOS 2, DESPERADOS'A KARŞI

Commandos 2
94%



Kontrol: Klavyenin neredeyse tamamına hakim olmak zorunda olmak. İlk başlarda çok zor. Ama her yeteneğin tuş karşılığı ekranında yazması çok işe yarıyor. Haritayı 4 açıdan görmek güzel, ama her çevirdiğinizde en az 5 saniye kendinizi arıyorsunuz.

Taktiksel Çeşitlilik: 59 farklı yeteneğe sahip 6 komandanızın olması bile, en vahşi savaş taktiklerini hayata geçirebilmenizi sağlıyor. Ve çok gerekli yeteneklerin herkese verilmiş olması da gerçek bir nimet.

Düşmanlar: Yapay zekaları tam karar. Daha fazlası-mağizlik olurdu. Görme ve duyma yeteneklerine ek olarak, bir de sizi gördüklerinde farkatma süresi me ve duyma yeteneklerine ek olarak, bir de sizi gördüklerinde farkatma süresi eklenmiş. Zor oluyorlar ama kolay tuzağa düşüyorlar.

Grafik & Ses: Şimdiye kadar gördüğümüz en güzel iki boyutlu grafiklere sahip Commandos 2. Bina içlerinde tamamen 3D görünüşü geçilmesi de müthiş bir yenilik. Her bölüm için ayrı ayrı birbirinden müthiş müziklerin olduğunu söylemiştim.

Desperados
91%



Kontrol: Oldukça kolay alışılan kontrollerine ek olarak, Desperados'un en büyük artısı, adamlarınıza aynı anda birçok şeyi yaptırmanızı sağlayan Quick Action özelliği. Alışması kolay, ustalaşması zor, doğru cümle olur sanırım.

Taktiksel Çeşitlilik: Commandos 2 kadar olmasa da, taktik olarak yapabildiğiniz çok fazla şey var.

Düşmanlar: Çeşitli olarak fazla olmaları da, bazılarının diğerlerine emir verip yönlendirme yetenekleri, baskından alın üstüne atılmaları, silah ateş etmeleri, balkondan alın üstüne atılmaları.

Grafik & Ses: Çizgi çizimi grafikleri ve mekanlar güzeldi, hatta çok güzel. Yabancı temalı (ve kusurlu sayıda olan) müzikleri de. Ama insanüstü bir yeteneği aseri olan Commandos 2'nin grafik ve müzikleri karşısında yenik düşüyorlar.

Kazanan: Desperados

Kontrol: Desperados

Taktiksel Çeşitlilik: Commandos 2

Düşmanlar: Desperados

Grafik & Ses: Commandos 2



İşte oyundaki bug'lardan biri: Artık iki tane Inferno'm var!



Envanter sistemi, Commandos 2'ye yepyeni bir boyut kazandırmış.

le bir problem yaşamadım. Bu sorunlarda oyunun bir suçu olmadığına eminim, çünkü Commandos 2 Windows 2000 ve XP'yi desteklemiyor. Eğer bu işletim sistemlerini kullanıyorsanız oyunun çökmesine, hatta bazı noktalarda bir daha kurtulamayacak şekilde tıkanmasına kendinizi hazırlayın. Haa, bir de oyunun hard-diskinizden götüreceği 2 GB'a da kendinizi hazırlayın! Ve son bir not, Commandos 2'nin Türkiye'deki kopyaları son bölüm yüklenirken kilitletiliyor ve bundan kurtuluş yok. Yani kopyasını alırsanız, kendinizi oyunu bitirememeye de hazırlayın.

İnce Detaylar

Prensipierimden ödün vermeden, incelediğim oyunlardaki ince noktaları verme huyuma inatla devam ediyorum:

► Oyun Commandos 1'deki kadar "ölüm tuzağına" izin vermediğini söyledim. Ama bu elinizi kana bulamayacaksınız anlamına gelmiyor. Hatta, Commandos 2'de düşman, ilk oyuna göre çok daha fazla kayıp veriyor. Bunda, hırsız komandolarınızın en azından bir çeşit tüfek kullanabilmesinin ve hemen hepsinin cesetleri sırtlayıp en yakın uçurumdan aşağı veya denize atabilmesinin payı çok büyük.

► Biraz oynayınca sizin de görebileceğiniz gi-

bi, Commandos 2'nin ölüm makinası Marine, yani Fins adlı balık-adamınız. Bunun en büyük sebebi de, düşmanları en sessiz ve güvenli yoketme yolunuz olan bıçakları, Green Beret'e göre on kat daha verimli kullanabilmesi. Çünkü Green Beret düşmanın yanına gidip bıçaklar-ken, Fins neredeyse tabanca mesafesinden bıçak fırlatabiliyor. Bu yüzden size tavsiyem, etrafta bulduğunuz tüm bıçakları (Green Beret "Tiny"ninki de dahil olmak üzere) Fins'e vermeniz. Nasıl bir ölüm makinası haline geldiğine inanamayacaksınız.

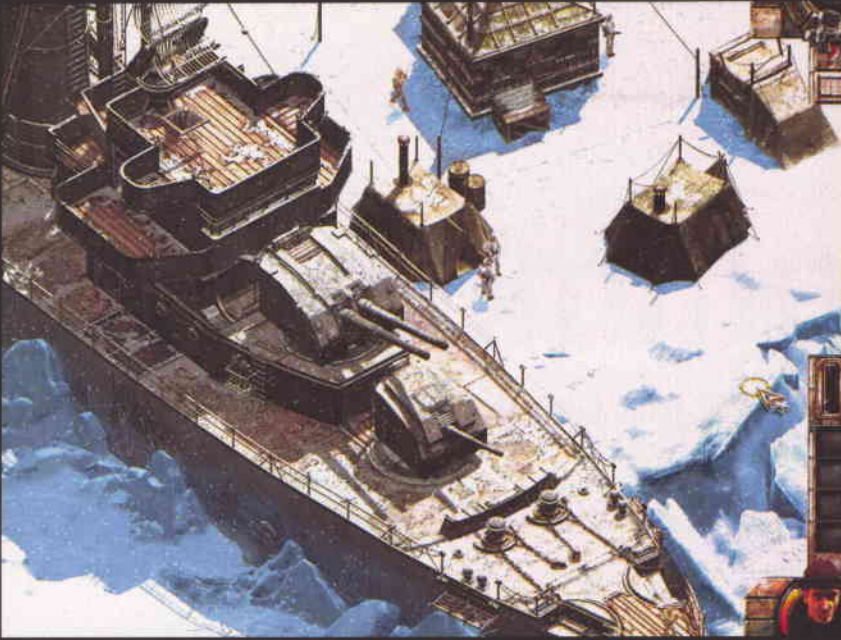
► Her komandonun kullanabildiği silah cinsi değişik. Derin operasyonlara başlamadan önce herkeste kullanabildiği türden en az bir silah olmasına özen gösterin.

► Mümkün olan tüm üniformaları toplayın ve adamlarınıza dağıtın. Ne zaman gerekeceği belli olmaz. Aynı şekilde tüfek ve cephaneleri de ayrı ayrı ve dengeli dağıtın.

► Size gereken bir eşya, bir başka adamınızda ise, onun yanına kadar gitmenize gerek yok. Köpek düdüğü ile Whiskey'i çağırın, gerekli eşyayı ona verin. Sonra o eşyaya ihtiyaç duyan adamınızla düdüğ çalın. Whiskey fazla dikkat çekmeden en kısa sürede onun yanına ulaşacaktır.

► İşler ters gidip alarm çaldığında, etrafınızda anında onlarca düş-





🔗 Grafiklerin detayına ve güzelliğine hayran kalmamak elde değil.

manla çevrilmemişse, kaçmanız için hala bir şansınız var demektir. Alarmları bölümdaki her düşman duymayabiliyor, bunu olay mahallinden uzaklaştıkça azalan alarm sesinden anlayabilirsiniz.

► Bölümler karışık olduğundan bir sonraki görevinizin nerede olduğunu bulmak oldukça zor. Kafanız karıştığında sağ üstteki menüden Objectives'e tıklayıp, yapmak istediğiniz görevi seçin. Böylece hedefinizi ve bölüm üzerinde kabaca nerede olduğunu göreceksiniz. Bu ekrandan çıktığınızda ise, hedefinize ulaşmak için nerelerden geçmeniz gerektiğini bir ok size gösterecektir.

Bu taktikler böylece uzar gider, gerisini bu için profesyoneli Eser'e ve sizler için hazırladığı



Strateji Ustası yazısına bırakıyorum. Tabii bilgisayarını zamanında tamir edebilirse (vah Eser'im vah!)

Son Sözler Antolojisi

Uzun süredir oyun oynuyoruz. Yıllarca beklemeden sonra bizi hayal kırıklığına uğratan birçok devam oyunu gördük. Bazıları öylesine şişirilmişti ki, oyuncuların beklentilerini karşılayamadılar. Bazılarının ise, ismini aldığı ataları ile hiç bir farkları yoktu. Commandos 2 kesinlikle bu iki kategoriye de girmiyor. Evet, uzun zamandır bekliyorduk ve şişiriyorduk. Ama balon çıkmadı. Ve evet, atası olan Commandos: Behind the Enemy Lines ile aynı temel yapıya sahip. Ama benzerlikler orada bitiyor. Mümkün olan her yönden ilk oyundan ve kendi türündeki rakiplerinden daha üstün bir oyun Commandos 2: Men of Courage. Eğer son zamanlarda sizi zorlayacak, ama çok zorlayacak bir oyun oynamadıysanız, Commandos 2'yi oynayın. Eğer son zamanlarda, bir oyunun grafiklerinin güzelliği gözlerinizi yuvalarından uğratmıyorsa, Commandos 2'yi oynayın. Eğer son zamanlarda, mükemmel bir oyun bulamadıysanız, Commandos 2'yi oynayın. Eğer bilgisayarınızı yeni aldıysanız, önce açmayı öğrenin, ve sonra Commandos 2'yi oynayın. Ne yaparsanız yapın, Commandos 2'yi mutlaka oynayın. Zorlanmanız imkan dahilinde, ama pişman olmanız değil. 🍷

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

COMMANDOS 2

93

Grafik • Sadece susuyor, ve selam duruyorum. Commandos 2'nin grafikleri hakkında herhangi bir yorumda bulunmak, onları çizen sanatkara saygısızlık olacaktır kanaatindeyim.

Atmosfer • Grafik ve müzikler atmosferi çakı gibi sağlamlaştırıyor. Yine de hikaye yapısı daha sağlam olabiliirdi diye düşünüyorum. Bu oyunun içinde bir araç ve mühimmatın detaylıca tanıtıldığı 2. Dünya Savaşı ansiklopedisi görmek çok hoşuma giderdi açıkçası

Ses • Üstünlüklerin üşenmeden toplam 25 müzik yapmış olmaları bir yana, hepsini mükemmel yapmış olmaları başlı başına övgüyü hak ediyor. Seslere de laf yok.

Oynanabilirlik • Dış mekanlarda haritayı çevirdiğiniz anda, feleğiniz şaşıyor. Buna bir çözüm bulmalılar. Ayrıca ilk birkaç saat kontrollere alışmakta zorlanacaksınız. Bu ikisi haricinde, sorun yok.



mechcommander2

İleriyi görebilmek için bazen dönüp geriye bakmak gerekir...

İlk Mech Commander piyasaya çıkmalı bir hayli zaman oldu. Bu oyun her ne kadar teoride bir hayli yüksek potansiyele sahip idiyse de, oldukça önemli tasarım hataları vardı ve doğrusu şahsen o oyuna pek ısınmamıştım. Ancak olaya bir de farklı açıdan bakmak lazım, Battle Tech evreni aslında romanlara ve masaüstü oyunlara konu olmuş, son derece geniş ve detaylı bir oluşum. Ve bu evrenin tüm özelliklerini kalkan tek bir oyuna koyabilmek doğrusu pek kolay değil. Ancak öte yandan Mech Warrior oyunlarına bu özellikleri katmazsanız, elde edeceğimiz sonuç ayırdedici bir özelliği bulunmayan herhangi bir başka oyun haline de gelebiliyor. Tabii teknik sınırları da unutmamak lazım, daha insan hayalgücünü aynen simüle edebilen bir donanım ya da yazılım üretilebilmiş değil, o yüzden sanırım oyunlar her zaman için bizim kafamızdaki beklentileri karşılamaktan en az bir adım uzak olacaklar.

Öte yandan, Microsoft tarafından piyasaya sürülen Mech Commander 2 ilkinden çok daha iyi, çok daha detaylı tasarlanmış bir oyun, şüphesiz programcılar oyunculardan gelen tepkileri dikkate almışlar. Fakat ilkinin göre çok daha iyi

olsa da, bu oyunun da bazı önemli eksiklikleri bulunduğunu söylemek gerekir. Yine de hakkını yemeyeceğim.

Üç Boyutlu Dünyalar...

İlk Mech Commander bitmap bazlı grafiklere sahipti, her ne kadar oyun haritalarında belirli bir derinlik olsa da, her şey iki boyutluydu. İkinci oyun ise tamamen 3D grafiklere sahip olacak biçimde tasarlanmış, tabii bu durum oyuncuya kamera açısını da istediği gibi değiştirebilme imkanı veriyor. Oyunun grafiklerine diyecek pek bir şey yok aslında, ışık efektlerinden gölgelere dek tüm unsurlar gerçekten iyi kullanılmış. Ayrıca seçilen renk paletleri de bir hayli hoş, nedense çoğu 3D oyun üçüncü boyutu vurgulamak için olsa gerek, kullanılan aşırı canlı renkler yüzünden pek gerçekçi görünmezler. MC 2 tasarımcıları çoğunlukla bu hataya düşmemiş gibiler. Tabii bana kalsa biraz daha mat, daha "kirli" renkler kullanılmalıydı, ama bu tamamen kişisel bir tercih.

Ne var ki bu oyunu tüm grafik detayları açarak oynayabilmek için gerçekten de güçlü bir bilgisayara ihtiyacınız olacak, çünkü MC 2 grafik motoru tam bir canavar. Size ciddi güzel grafikler sunuyor, ama bunu yaparken bilgisayarınızı sonuna dek zorluyor da. Nitekim gerçekten güçlü bir bilgisayarınız yoksa oyunun aşırı yavaşlamasına şahit olabilirsiniz. Ancak burada sadece frame rate düşüşünden bahsetmiyoruz. Oyun yavaşlamaya başladığında bu her şeyi etkiliyor, ekrandaki imleç dahil, ve sonuç olarak sistem komutlarınızı geç algılamaya başlayabiliyor. Buna ekrandaki birimlerin verdiği



tepkilerin yavaşlamasını da eklerseniz, sık sık saçma sapan sonuçların doğması kaçınılmaz olabiliyor. Neyse ki görev içinde oyunu kaydedebilmek mümkün ancak bu arada oyun yüklemeye gibi olayların da ciddi uzun zaman alabileceğini belirtirim.

Alet İşler, El Övünür...

Gerçek dünyada olsun, oyunlarda olsun, kullanılan her şey aslında bir araçtır ve aslında tüm işleri yapan insanın ta kendisidir. Bu oyunda da işler çok farklı değil. Her ne kadar savaş alanında etrafa ateş saçan 100 tonluk metal canavarlara kumanda ediyor gibi görünseniz de, aslında sizin kumanda ettiğiniz unsurlar bunları kullanan pilotlar. Nitekim oyundaki araçları seçip işe uygun bir biçimde donatırken, bunları kullanacak kişileri de dikkatli seçmeniz gerekiyor. Pilotlar çeşitli sistemler konusunda uzman olabiliyorlar, ayrıca savaşlar geçtikçe daha tecrübeli ve haliyle vaz geçilmez olmaya da başlıyorlar.

Burada ilk oyundan daha gelişmiş bir yapıya

INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.mechcommander2.com

Yapım • Microsoft

Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • P2-266, 64 MB RAM, 8 MB 3D grafik kartı, 400 MB sabit disk alanı.

Multiplay • İnternet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi.





❶ Robotlarınızın yarattığı hasarı yer şekilleri üzerinde hemen görebiliyorsunuz.



❷ Oyunda üs yapamadığınız için ele geçirdiğiniz üsleri gözünüz gibi koruyun.



❸ Mech'lerinize Sensor uzmanlığı vermezseniz uzaktaki düşmanları tanımlayamazsınız.

zeka görüyoruz. Herşeyden önce artık Mech pilotları çatışma esnasında oldukları yerde durup gelen ateşi yemiyorlar, aksine etrafta koşturup atışları savuşturmaya bakıyorlar. Ayrıca haritada çeşitli işler için Waypoint belirleyebiliyorsunuz ki bu ilk oyundaki en büyük eksikliklerden biriydi. Fakat yine de bazı sorunlar var, bunlardan biri pilotların bazı konulardaki emirlerinizi pek takmamaları. Siz uzun menzilli silahları kullanmalarını emretseniz de, çoğu zaman onlar daha fazla hasar verebilmek için düşmanın yakınına sokuluyorlar. Tabii uzun menzilli silahların ancak belirli mesafelerde işe yaradığını düşünürseniz, bunun sonuçlarını tahmin edebilirsiniz. Ayrıca çoğu zaman pilotlarınız gayet inatçı bir biçimde kendilerinden daha güçlü bir düş-

manın peşine takılıp uzaklaşabiliyorlar. Eğer çok dikkatli olmazsanız adamlarınızın kolayca pusuya düşüp darmadağın olmalarını izlemek zorunda kalabilirsiniz. Yine de ilk oyundaki kadar kolay hedef olmuyorlar.

Paralı Askerler...

Mech Commander 2 öyle pek ilgi çekici bir senaryoya sahip değil, doğrusu böylesine geniş bir oyun evreninde de konu sıkıntısı çekilebili-

zi durumlarda oyun temposu takip edebileceğinizden daha yüksek olabiliyor. Programcılar bu durumu dikkate alıp oyunu dondurabilme ve bu arada adamlarınıza emir verebilme seçeneğini de unutmamışlar. Ne var ki arabirim tasarımı yüzünden bunu yapabilmek hiç kolay değil, ayrıca oyun dondurulmuşken verdiğiniz emirleri ekranda görememek oldukça can sıkıcı. Madem bu özelliği oyuna katacaklarmış, neden bunu basit ve kullanışlı bir şekilde yapmamışlar,

«Genel olarak baktığımızda Mech Commander 2'nin **ilk oyundan** çok daha **gelişmiş** olduğu şüphesiz bir gerçek.»

yor olması şaşırtıcı. Ancak neyse ki konu pek ilginç olmasa bile senaryonun gidişatını oldukça güzel ara demolarla izleyebilme imkanınız var. Ayrıca görevler de pek fena sayılmazlar, fakat bence oyunun genel yapısında çok zayıf bir yön var. Tıpkı ilk oyun gibi burada da her görevin her adımı önceden belirlenmiş ve oyuncu da mecburen bu kalıba uymak zorunda. Görevlerde belirli olayların gerçekleşmesini sağlayan çok hassas tetikleyici unsurlar kullanılmış ve bazen oyuncu önceden belirlenmiş yoldan birazcık bile sapsa sonuçlar çok can sıkıcı olabiliyor. Bu durum özellikle bir strateji oyunu için hiç iyi değil, çünkü olaylara kendinize has açılardan yaklaşmanıza, farklı çözümler bulmanıza mani oluyor. Bu da bir oyunda çeşitliliği sevenlerin çok canını sıkabilecek bir tasarım şekli. Herşeyden önce oyunu bir defa bitirdiğinizde ikinci defa oynamanın bir anlamı kalmıyor.

MC 2 pek kolay bir oyun değil, özellikle ba-

doğrusu hiç bilemiyorum.

Genel olarak baktığımızda Mech Commander 2'nin ilkinden çok daha gelişmiş bir oyun olduğu şüphesiz bir gerçek. Ancak maalesef yine de oyun iyi bir stratejide bulunması gereken esneklik ve çeşitlilikten yoksun. Çoğu oyuncu bunu bir defa bitirdikten sonra büyük ihtimalle bir defa daha oynamak ihtiyacı duymayacaktır. Ayrıca senaryo ve görevler bazı başka oyunlarda olduğu gibi akılda yer edici, arkadaş arasındaymış gibi çevrilemiş bir derinliğe sahip değil. Doğrusu benim beklentilerimin çoğunu karşılamadı diyebilirim. Ben özellikle strateji türü oyunlarda çok daha derin bir senaryo, etkileşimlilik ve esneklik ararım. Bu oyunda bunların pek mevcut olduğu söylenemez, ama eğer her türden RTS'yi alıp oynamayı seviyorsanız ve güçlü bir sisteminiz varsa, o zaman bu oyuna ayrılan zaman tümüyle kayıp sayılmayacaktır. ❶

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

MECH COMMANDER 2

73

Grafik ♦ MC 2 oldukça gelişmiş bir 3D grafik motoruna sahip, haliyle görsel açıdan çok etkileyici bir oyun. Ancak bu durum bilgisayarınızın çok güçlü olmasını gerektiriyor.

Atmosfer ♦ Ara sahneler oldukça iyi, ancak senaryo pek akılda kalıcı değil. Oyunda belirgin bir yapaylık hissi var, fakat yine de genel oyun atmosferi vasatın üstünde sayılabilir.

Ses ♦ Gerek ses efektleri, gerek oyun müzikleri oldukça iyi hazırlanmış. Seslendirme de fena sayılmaz, bu açıdan MC 2'ye pek kusur bulmak mümkün değil.

Oynanabilirlik ♦ Arabirimdeki bazı tasarım hataları oyunun yüksek temposuyla bağışmayan bir yapı sergiliyor. Ayrıca görevler zor sayılır, ancak stratejik esnekliğin olmaması oyuncuyu boğabiliyor.



Mars madencileri, birleşin!

red faction

Aslında çok tehlikeli bir oyun bu, özellikle elinin altında biraz yetki olan ve buluttan bile nem kapalı adamlara gösterilmemesi lazım. Neden mi? Oyunun adı "Kızıl Fraksiyon", oyunda büyük bir şirketin açmasız sömürüsüne baş kaldıran madenciler var ve üstelik siz bu madencilerden birini canlandırabilirsiniz. Üstüne üstlük oyunda adım başı çok ilginç tarzlarda hazırlanmış posterler ve sloganların duvarları süslediği görülebilir. Yani aslında oyunu yapanlar çıkartmadan 1930'lu yıllarda iyice kendini göstermeye başlamış olan ideoloji çatışmasını oyuna arka plan olarak yansıtmaya çalışmışlar.

Kızıl Fraksiyon

Red Faction uzun zamandır gelmesi beklediğim bir yapımdı, ve üstelik bir de FPS. Bu yüzden oyunun CD'si Level sınırları içine girdiği anda elimde düştü. Çünkü Sinan daha önceden bu oyunu bana ayırması için kendisine "HROOAAAARRRRGGGGHHH!!!" şeklindeki nazik ricamı kırmamış ve oyunu bana verme kararı almıştı. Ve fakat doğrusu bu kadar ısrar etme dedi mi, bakın orasını pek bilemiyorum. Çünkü Red Faction çok kötü olmasa bile, şu zamanda en azından benim gibi derin beklentileri olan oyuncuların tatmin edilebilecek bir yapımdı olmadığını ortaya koydu.

Peki nedir bu oyunun olayı? Aslında senaryo neredeyse Arnie amcamın en iyi filmlerinden biri olan Total Recall ile arak derecesinde benzerlik gösteriyor denebilir. Oyunun kahramanı olan Parker, Dünya'daki hayatından sıkılıp biraz kafasını toplamak için Mars madenlerinde çalışmaya gitmiş bir elemandır. Tabii bir insanın tatil amacıyla madencilik yapması ne denli inandırıcı bilemiyorum, ama zaten suratını görünce Parker'ın pek zeki bir kardeşimiz olmadığını siz de anlayacaksınız. Sonuç olarak eleman biraz macera yaşamı diye Mars'a geliyor gelmesine ama, 3 ay sonra elini alına vurup "Ula ben ne poh yidim?" diyor. Çünkü Mars kolonilerinin yönetimini neredeyse tamamen elinde tutan Ultor adlı şirket ora halkını inim inim inletmekte, sinekten yağ çıkarıncasına sömürmektedir. Üstelik ortada bir de veba olayı vardır ve Eos diye birinin örgütlediği asiler sık sık kargaşa çıkarmaktadır.

Half-Recall ya da Total-Life?

Tabii insan tüm bu olayları gördükçe aklına Total Recall ve Half-Life senaryoları geliyor. Haliyle diyalara uzaylıların karşısına, büyük ve altından kalkılmaz dalaverelerini ortasında kalmayı bekliyorsunuz. Ama

INFO-BOX FPS

Bilgi için → www.vollition.com

Yapım → Volition

Bağrım → THQ

Minimum Sistem → P2/300, 64 RAM, 16 MB grafik kartı.

Multiplay → Var



Yolun sonuna geldin ahbab!



Düşmanlarınız tetiklendiklerinde harekete geçiyorlar.



Çevrenin yıkılabilir olması sadece makyaj amaçlı kullanılmış.

tüm olanlardan yaşlı ve buruşuk bir herfin sorumlu olduğunu öğrenip oyunun büyük bölümünde o dingilin ve yarattığı eciş bücüş mutantların peşinden koşmak zorunda kaldığınızda hevesiniz de sönüyor. Zaten senaryo hem arak, hem de zorlama olunca oyunun atmosferi bir hayli düşüyor. Şahsen oyuna çok hevesli başlamış olmama rağmen, geçen dakikalar beni oyuna isindirmek yerine iyice soğuttu. Zaten oyun pek büyük sayılmaz, bol bol mola verseniz bile ortalama 8-10 saatte bitirirsiniz.

Ancak hemen şunu da belirteyim ki oyunu zayıflatan tek etken senaryo değil. Mesela grafikleri ele alalım, bu oyun yaklaşık olarak üç senedir yapılmakta, ama grafikleri pek o kadar iyi sayılmaz. Grafik motoru yetenekli olsa bile haritaları hazırlayan eleman bundan faydalanmayı pek becerememiş. Mesela oyunun büyük bir kısmı daracık tüneller, içi oldukça çıplak olan ortamlarda geçiyor. Üstelik çevre tasarımında kullanılan kaplamalar da pek öyle iyi seçilmemiş ki bu da en mükemmel grafik motorunu bile rezil etmeye yetecek bir unsurdur.

Geo-Mod Dedim Size!

Bu oyunun en ilgi çeken ve beklenen taraflarından biri de Geo-Mod adı verilen yeni bir teknolojiyi içerecek olmasıydı. Bu yeni teknoloji sayesinde

RED FACTION

60

Grafik • Oyunun grafikleri günümüz FPS'lerinin biraz daha altında kalıyor. Bunda orijinal motorun eski olması kadar kullanılan kaplamaların da oldukça vasat olması büyük rol oynuyor.

Atmosfer • Maalesef oyun kendini bıktıracak seviyede tekrar ediyor ve çoğu zaman gördüğünüz yenilikler sıkıntıyı geçirecek denli heyecan verici de olamıyor.

Ses • Özellikle karakter seslendirmeleri çok acıklı diyebilirim. Ses efektleri de çoğunlukla vasatın pek üzerine çıkamıyor. Şüphesiz bundan çok daha iyisi yapılabilir.

Oynanabilirlik • Tipik FPS, Doom oynadıysanız bunu da oynayabilirsiniz. Ama Doom kadar zevk alabilir misiniz, o ayrı konu.

de oyun alanındaki herşeyin yapısını gerçek zamanlı olarak deforme edebilirsiniz. Bu kısaca şu anlama geliyor, camları kırabilir, duvarları patlatabilir, tavanı çökertebilirsiniz. Ve bu özellik gerçekten de oyunda mevcut. Ancak gelin görün ki beklemediğim tam aksine, yapımcılar bu tekniği oyunun gidişatını ciddi bir biçimde etkileyecek şekilde kullanmamışlar. Yani bir sütunu kırıp tavanı üzerinize gelen düşmanların tepesine çö-

kertmek, ya da uzay gemisinin bir penceresini patlatıp içeridekileri uzaya savurmak gibi şeyler yapamıyorsunuz. Yapımcılar bu özelliği oyunda öyle süs niyetine kullanmışlar ki, insan ister istemez neden bu teknolojiyi ortaya koymak için bu kadar emek harcadıklarını merak ediyor. Üstelik oyuncuların haritaları darmadağın edip sonra da olmadık bir yere çıkarak oyunu çöktürmemeleri için olsa gerek, oyunun hemen her yerinde "hasar verilemez" türden kaplamalar kullanılmış. Eh, ne anladım ben böyle teknolojiden?

Ateş Etme Abili

Ne var ki oyunda şu ana dek saydığım hiçbir unsur beni karşına çıkan karakterler kadar gıcık etmedi. Öncelikle oyundaki hareket eden hemen her unsurun gerek tasarım, gerek animasyonları kelimenin tam anlamıyla odun gibi. Ancak bundan da kötüsü karşınıza çıkan düşmanların hemen hiçbirinde "yapay zeka" denen şeyden eser yok. Çok çeşitli düşman sınıfları var tabii, ancak bunlar çoğunlukla belirli olaylarla harekete geçiyor, adeta havadan düşmüş gibi etrafta oluyor ve çoğu zaman ellerindeki silah türüne göre önceden belirlenmiş bir saldırı uyguluyorlar. Mesela oyunun en başındaki coplu polisler ateş yemelerine aldırmadan, kendilerini öldürtene dek üzerinize koşuyorlar. Daha ilendeki ağır zırhlı ve füzeyle donanmış bir eleman ise yerinden bir milim kımıldamadan koridorun dibinde put gibi durabiliyor. Bundan da kötü olan ise düşmanların istisnasız

bir kurşun yer yemez arkalarını dönüp kaçmaları, üç metre koşuktan sonra da dönüp tekrar saldırırları. Üstelik bunu yaparken bir de utanmadan "Ateş etme abi, valla silahsızım!" ya da "Yav ben senin tarafındamı!" gibi saçma laflar etmeleri, en cefakar eşşegin bile sudan iyice tiksirmesine sebep oluyor. Sonuç olarak neredeyse tüm çatışmalarınız birbirine berizmeye ve bir zaman sonra da iyice baymaya başlıyor.

«Zaten oyun pek büyük sayılmaz, bol bol mola verseniz bile ortalama 8-10 saatte bitirirsiniz.»

Su Cipten Bir Tane Olsa...

Oyunda başarılı olan hiçbir şey yok mu peki? Aslında var, hem de bir FPS'de en aklınıza gelmeyecek detayı oldukça başarılı halletmişler. Ne mi? Araç kullanmak. Evet, oyunda denizaltıdan uzay gemisine, cipe ve hatta Total Recall'dan arak maden kazı aracına dek bir sürü aracı kullanabiliyorsunuz. Ancak maalesef oyunu tasarlayanların hayalgücü eksikliğinden bu araçlar da nasiplerini almışlar. Şöyle ki, araçlar gayet iyi, gayet hoş, ancak onları kullanabileceğiniz alanlar da tıpkı diğer mekanlar gibi daracık tünellerden ibaret. Yani uzay gemisini alınca şöyle alçaktan bile olsa Mars dağına üzerinde uçuşa çıkmak gibi bir olayımız olmuyor. Çoğu zaman araçlarla geçtiğiniz yerleri koşarak ya da yüzerek bile geçebilirsiniz. Ve daha da kötüsü oyunun Multiplayer kısmı da çok yetersiz olmuş, haritalar az ve özensiz, ayrıca multi oyunlarda o araçlardan faydalanma imkanı da yok. Halbuki olsa gerçekten çok sağlam, çok eğlenceli olurdu.

Neyse, uzun lafın kısası, Red Faction o kadar beklendikten sonra beni hayal kırıklığına uğratmış olan bir oyun. Görünen o ki oyunun motorunu yazmaktan senaryo ya da art olayına pek zaman kalmamış. Tabii piyasaya çıkan her FPS'yi tükenlerin buna da balıklama dalacağını biliyorum. Ama benim için Red Faction'u bir defa bitirmek bile fazlaydı. Bir kere daha oynamaya pek niyetim yok. ☹

Mad Dog | what.a@dog.iam

POOL OF RADIANCE

RUINS OF MYTH DRANNOR

Beklediğimize değdi mi, değmedi mi emin değiliz; ama yeniden Myth Drannor'a girmek çok güzel bir duygu.

Tam 14 yıl...evet tam 14 yıldan sonra elim ikinci Pool of Radiance'ımı aldım. 14 yıl önce SSI bu FRP'yi piyasaya çıkardığında o zamanlar için bir devrimdi. FRP oyunları bu seri ile geliştirdi. Forgotten Realms'ı konu alan bu seriden başka birde Krynn serisi vardı. Bu iki seri Eye of the Beholder piyasaya çıkıncaya kadar standartları oluşturunlardı. İlk grafik ara birimli ve iyi bir oynanışa sahip,yalnızca çöp adamlardan oluşmayan ya da yazılı metine dayalı olmayan FRP'lerdi bunlar. Ve şimdi yeniden o dünyaya geri dönüyoruz.

Bakalım yeni neler var

Hiç Myth Drannor adını duydunuz mu? Bu şehir terk edilmiş kocaman, kadim bir dungeon'dur. İçinde her maceracının kalp atışlarını hızlandıran hazineler ve ancak kabuslarınızda görebileceğiniz canavarları barındırır. Biz de ilk oyunda kurtardığımız şehir olan Phlan'dan buraya teleport oluveriyoruz. Şimdi buraya kadar

senaryo tamam da buralarda bir takım aksaklıklar var bence. Bizim girdiğimiz teleport grubumuzu, Elminster'in Myth Drannor'da olan biteni anlayıp kötülüğün kaynağını kurutması için gönderdiği grubun son savaşından hemen sonrasına gönderiyor. Birinci sorun: Myth Drannor'a öyle herkes girip çıkamaz. Çünkü şehri koruyan askerler içerideki kötülükleri içeride dışarıdaki tecrübesiz maceracıları ise dışarıda tutmak için vardır. Bunlar nerede? İkinci sorun: Myth Drannor gibi çok tehlikeli bir yerde birinci level bir grubun kurtulma şansı sıfırdır. Bizim adamlarımız ise daha ilk level dungeon'a inip etrafı şöyle bir gezdiklerinde +3'lük silahlara sahip oluveriyorlar. Bu ne mantıksız bir senaryo bu ne mantıksız bir hazine avıdır?

Size tavsiyem sisteme alışmanız için tutorial'ı oynamanızdır. Çünkü sistem şu son zamanlarda çıtayı bir hayli yükselten Baldur's Gate'in sisteminden farklı ve alışmanız için biraz zaman gerekebilir. Karakter yaratımında Half Orc gibi



yeni ırklar ve Monk ve Barbarian gibi yeni sınıflar mevcut. Her ırkın ve sınıfın kendine göre avantajları ve dezavantajları var. Ayrıca her sınıfın kendine has saldırı tüpleri mevcut. Karakterlerinizden birisini grubunuzun lideri olacaktır ve diğerleri onu takip edecekler. Dört kişilik grubunuzda, ki bu grup en fazla altı kişi olabiliyor, mutlaka ama mutlaka bir hırsız bulunmalı. Oyundaki bir çok sandığı açmanız, gizli kapıları bulabilmeniz ve tuzakları etkisiz hale getirebilmeniz tamamen bu karakterinize bağlı. Karakterinizi yaratırken ve oyunun tümünde 3rd Edition kurallarına uyulmuş.

Gıcır grafikler ve efektler

Oyunda herşey 3D yapılmış ve grafikler ayrıntı olarak hiç fena değil. Fakat buna karşın işler biraz aceleye gelmiş olmalı ki daha ilk dungeon-da bile bazı kaplamalar eksik kalmış. Bir duvara bakıyorsunuz gerçekten duvara benziyor, öteki-ne bakıyorsunuz yalnızca gri bir boşluk. Fakat ateş veya su gibi efektler ise gayet başarılı. Özellikle büyü efektlerine bayılacaksınız.

INFO-BOX ROLE PLAYING

Bilgi için • www.ubisoft.com
Yapım • Stormfront Studios
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII 400, 64 MB RAM, 3D Ekran Kartı

Multiplay • LAN, Internet





🔊 Oyunun en büyük güzelliği büyü efektleri.



🔊 Hay Allah! Güneş gözlüğü mü taksaydık acaba?



🔊 Büyücümüz yine ortalığı yakmaya hazırlanıyor.

Bulduğunuz yeni eşyaları identify etme gibi bir derdiniz yok çünkü hepsi otomatik olarak identify edilmiş bir halde elinize geçiyor. Fakat bu eşyaları inventoryize yerleştirirken biraz aklınız karışacak. Çünkü inventory yönetimi çok zor. Oyundaki programlama hataları yüzünden eşyalarınızı yerleştirirken zorlanacaksınız. Ayrıca yaratıkların grafiklerinde biraz başı boş kalmış. Yani bir orc ile Orog arasındaki fark yalnızca bir kal-



«Oyunun sistemi Baldur's Gate'in sisteminden farklı ve alışmanız için biraz zaman gerekebilir.»

kan ve elindeki silah ile renk farklılığından belli oluyor. Bu ufak ayrıntılar dışında grafik yapıları aynı. Yani programcılar üşenmişler ve her yaratık için yeni grafik yapmamışlar. Oyunun ses efektleri ve müzikleri ise bir başka felaket. Müzikleri ve sinematik efektleri kısa süre sonra rahatsızlık duyarak kapatacağınıza eminim.

Savaşlar

Herşeyden önce oyunda bir DM (Dungeon Master) esprisi var. Yani gizli bir kapı bulduğunuzda ya da bir kapının ufak penceresinden içeri baktığınızda neler olup bittiğini size bir DM söylüyor. Düşmanlarınızı gördüğünüz anda eğer siz önce davranıp herhangi bir düşmanın üzerine tıklayarsanız savaş başlıyor. Eğer siz yapmazsanız zaten onlar yaklaşınca gene savaşyorsunuz. Her turde kimin önce hareket edeceğini sol üstte çıkan çubuktan görebilirsiniz. Böylelikle stratejinizi belirleyebilirsiniz. Oyunda büyü yapmak ya da silah değiştirmek için ise karakterlerin üzerine tıklayıp çıkan menüden yap-

mak istediğinizi seçiyorsunuz. Fakat genelde menülerde ne aradığınızı buluncaya kadar zaman geçebilir. Bu yüzden devamlı kullandığınız menüleri açmak için klavyedeki kısa yol tuşlarını kullanın. Böylece çok daha hızlı olacaksınız. Ayrıca basit savaşlarda daha çabuk bitecektir.

Karakter özelliklerinizde her üç levelda bir 1 puanlık bir değişim yapabiliyorsunuz. Ayrıca özellikleriniz özel eşyalarla 20 hatta 30 lara kadar çıkabiliyor. Intelligencesi yüksek olan karakterleriniz daha çabuk level atlayabiliyor. Fakat bir ırka uygun olmayan herhangi bir sınıfa sahipseniz bu durumda da karakteriniz tecrübe kazanırken belli bir oranda ceza alabiliyor. Savaşlarda mızrak gibi silahlar kullanan karakterler daha uzaktan düşmanlarına vurabiliyor. Ayrıca tüm oyun boyunca etraftaki eşyaları parçalayabiliyorsunuz fakat bu eşyaların üstüne çıkmak gibi bir avantajınız yok. Yine de arkalarına geçerek barikat olarak kullanabilirsiniz. Bu arada oyun yalnızca C sürücüsüne kurulabiliyor ve Uninstall'ında hata var. Bunun için

sitesinden mutlaka yamasını indirmeyi ihmal etmeyin.

Elimdeki yeni oyuna gelince: Sizi bilemem ama ben Ubisoft hangi oyuna elini atsasın aratacak gibi geliyor bana. Oyun FRP fanatikleri için ilgi çekici olabilir çünkü masaüstü havasını bir nebze yansıtıyor. Fakat eğer bir bilgisayar FRPcisi iseniz o zaman alışmaya kadar can sıkıcı gelebilir. 🗑️

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR 72

Grafik • Zayıf yönleri var. Üzerinde daha çok çalışılabilirmiş. Grafikerler biraz tembellemişler.

Atmosfer • Oyun bu konuda gerçekten iyi ama efektlerle desteklenmediği için biraz zayıf kalıyor. Genede etkileyici.

Ses • Hiç olmamış. Sizi eğlendirmek ya da gaza getirmekten daha çok rahatsız ediyor.

Dynanabilirlik • Savaşları isteğimizde gerçek zamanlı olarak oynayabilseydik daha iyi olurdu. Ayrıca menülerle boğuşmaktan sıkılabilirsiniz. Fakat aldığımız questler güzel düşünülmüş.

KAPIŞMA Pool of Radiance, Baldur's Gate 2'ye Karşı

	Pool of Radiance	Baldur's Gate 2 (%97)	KAZANAN
Karakter yaratımı:	3rd Edition kurallarına göre. Karakterinizde mutlaka bir taraf çok zayıf oluyor.	Daha dengeli karakterler yaratabiliyorsunuz. AD&D'den farklı ama alışılması kolay bir sistem.	Baldur's Gate 2
Etkileşim ve serbestlik:	Haritayı istediğiniz şekilde bitirebilirsiniz. Çok fazla karakterle iletişim yok.	Etkileşim çok yüksek fakat oyunda mutlaka senaryoyla sınırlanmış durumdasınız.	Baldur's Gate 2
Senaryo:	Bir takım boşluklar ve eksiklikler var. Çok esnek değil. Daha iyi olabilirmiş.	Son derece sağlam ve çok ayrıntılı. Tüm yazılan okursanız orta kalınlıkta bir kitabı bitirmiş oluyorsunuz.	Baldur's Gate 2
Zindan haritaları:	Çok büyük haritalar var. Yolunuzu bulmak çok zor.	Genelde tek yönlü ve çok karışık olmayan haritalar. Bulmacaları da çok basit.	Baldur's Gate 2
LEVEL NOTU:	%72	%97	

shogun mongol invasion

Daha fazla savaş, daha çok ceset demektir...

Savaş başa bela bir olaydır. Yaptığınız herşeyi yıkar, sevdiğiniz herkesi öldürür, yaşamı cehenneme çevirir. Politikacılar savaşı çok severler, çünkü kendileri cepheye gitmek zorunda değildirler. Ve biraz çaba sarfedip sorunları kendileri çözmek yerine, "Size savaş açtık layn!" diye bağırarak olacakların faturasını savaş meydanında ölecek askerlerin ve acının büyük kısmını çekecek sivil halkın adına kesmeyi daha kolay bulurlar. Tabii savaştan karnı doyan başkaları da yok değildir. Bunlar kelimenin tam anlamıyla "leş kargası" gibi yaşarlar, karınlarının doyması için etrafın ceset dolması gereklidir. Maalesef bu tür yaratıklar varlıklarıyla güzel dünyamızın yüzeyini ezelden beri kirlenmişlerdir, insanoğlu yaşadığı ve göz yumduğu sürece de buna devam edeceklerdir.

Neyse, tabii savaşı bu kadar seven bizlerin durmadan savaş konulu oyunlar oynamak istemesi de pek şaşırtıcı değil. Ve piyasada strateji oyunları konusunda bir sıkıntı yaşadığı da pek söylenemez doğrusu. Ancak her strateji her oyuncuya hitap etmez. Bazıları konusunu bilimkurgudan değil de, gerçek tarihten alan ciddi oyunları oynamayı sever. Şahsen iyi kotarılmış ve insanı teknik ayrıntılarda boğmayan tarihi oyunları ben de severim. Ancak her zaman bu türden bir oyun rastlamak mümkün olamıyor. İşte tam burada devreye Shogun giriyor. Bundan bir yıl kadar önce piyasaya çıkan Shogun, Orta Çağ dönemi Japon derebeylerinin birbiriyle olan savaşlarını konu alıyordu. Oyun o kadar iyi tepki aldı ki, bir yıl geçmeden bir ek görev pakedi olan The Mongol Invasion piyasaya çıkarıldı.



Katana Dediğin Kılıçtır...

Shogun: Mongol Invasion ek görev pakedi pek çok yenilik içeriyor. Ancak bu yeniliklere geçmeden önce Shogun'u daha önce oynamamış olanlar için genel oyun yapısını kısaca özetleyelim. Shogun hem sıra tabanlı hem de gerçek zamanlı

tamamlıyorsunuz, bundan sonra hareket diğer beylere geçiyor. Herkes emirlerini veriyor ve tabii ki diplomatik durumlara göre yer yer savaşlar gerçekleşiyor. Eğer birlikleriniz düşman birlikleriyle temasa geçmişse savaş başlıyor ve taktik savaş ekranına geçiyorsunuz. Burada işler

«Moralî aşırı bozulan ve yorulan birlikleri geri çekmezseniz onlar kendiliklerinden kaçmaya başlarlar.»

strateji olarak tasarlanmış bir oyun. Ana harita tüm Japonya'yı gösteriyor, ülke derebeyleri arasında paylaşılmış durumda. Her bölgenin konumu ve üretildiği özel ürünler açısından belirli bir durumu var. Bazı bölgeler daha fazla altın kazandırabilirken, bazı bölgeler yetiştirebildikleri özel savaşçı sınıflarını yönetimdeki beyin emrine sunabiliyorlar. Bu haritada hem bölgelerinizdeki çeşitli binalar ve birimlerin üretim emirlerini veriyor, hem de satranç taşı şeklinde görünen ordularınızı bölgeler arasında hareket ettirebiliyorsunuz. Her birlik almış kişiden oluşuyor, sayısı eksilen birlikler arasında adam transferi yapabilmeyi mümkün. Bir birliği başka bir beyin topraklarına gönderdiğinizde bir sonraki hareket döneminde çarpışma gerçekleşiyor.

Yari Dediğin Mızraktır...

Ana haritada emirlerinizi verdikten sonra turu

gerçek zamanlı olarak yürüyor. Savaş öncesindeki kısa bir arada savaş alanını görebilir ve taktik önemi olan noktaları mimleyebilirsiniz. Ayrıca yine savaş başlamadan birliklerinizi formasyona sokabilir, onların davranış tarzını belirleyebilirsiniz. Bu oyunda dikkat etmeniz gereken en önemli husus moral ve çevre şartlarının savaşa olan etkisinin son derece büyük olduğudur. Moralî aşırı bozulan ve yorulan birlikleri siz zamanında geri çekmezseniz onlar kendiliklerinden kaçmaya başlarlar. Bu da kesin yenilgi demektir.

Beygir Dediğin Bildiğimiz Attır...

İlk Shogun'un görevleri tüm Japonya'yı kendi bayrağınız altında toplamanızı gerektiriyordu. Ancak Mongol Invasion sizi nispeten savunmada bırakacak bir görev pakedi, çünkü burada ülkeyi Moğol akınlarına karşı savunmaya çalış-

INFO-BOX RTS

Bilgi İçin • www.westwood.com
Yapım • Dreamtime Interactive
Dağıtım • Aral İthalat (0212) 261 76 89

Minimum Sistem • P2/300, 64 RAM, 8 MB grafik kartı.

Multiplay • Var.



Yari-Ashigaru'lar bütün orduların bel kemiğidir.



Gerçek savaşlarda olduğu gibi süvariler, çok önem taşıyor.



Kuşatma, saldırın için daima ağır kayıplarla sonuçlanır.

şıyorsunuz. Bu arada Moğolların gayet sağlam geldiklerini söylememe bilmem gerek var mı? Tabii ek görevin getirdiği yeniliklerden biri olarak isterseniz Moğol tarafını da seçebiliyorsunuz. Moğolların altı temel ünitesi var, bunlar sayıca az olmalarına karşın oldukça esnek birimler. Bu sayede savaş alanında bunları farklı görevlerde rahatlıkla kullanabiliyorsunuz.

Ek görev pakedi Japonlara yeni birimler kazandırmış, kazandırmamış değil. Ne var ki bu yeni birimlerin çoğu ya çok etkisizler, ya da bu denli gerçekçi bir oyuna uymayacak denli güçlüler. Mesela Crossbow birimleri inanılmaz derecede etkisizken, Kensai savaşçısı tek başına düşman birliklerini dağıta dağıta gidebiliyor. Ek görev paketleri içinde getirdiği yeni birimler açısından daha dengesez başka bir oyun daha görmedim diyebilirim.

SHOGUN: MONGOL INVASION 79

Grafik • Grafikler orijinal oyuna oranla biraz daha iyi, özellikle savaş alanındaki birimleriniz daha seçilebilir.

Atmosfer • Savaşlar oldukça çetin ve insan kendini rahatlıkla kaptırıyor. Ama yanılmayın, bu zaman alan bir oyun.

Ses • Özellikle müzikler oyuna çok şey katıyor ve çok güzel hazırlanmışlar. Ses efektleri ise biraz daha iyi ama yine de bir zaman sonra tekdüze bir hal alabiliyor.

Oynanabilirlik • Kolay seviyede oynarken de pek sorun yok, ancak yapay zekayı tam açtığınızda şıpr şıpr terleyeceksiniz. İnanın terleyeceksiniz.



Savaş mı İstiyorsunuz?

Oyunun genel grafik yapısında pek fazla bir değişiklik yok, ancak artık savaş alanındaki birimler daha seçilebilir, daha hoş görüntüleniyorlar. Ek görev pakediyle birlikte gelen müzikler ise kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Bunlar ayrı bir modül halinde kuruluyorlar ve her klan için ayrı müzikler kullanılmış. Ancak neden bunları MP3 değil de WAV formatında hazırlamışlar, onu anlamadım. MP3 formatında olsa daha az yer tutardı bu dosyalar.

Neyse, oynanabilirlikteki en büyük gelişme ise sadece savaşmak isteyen, üretimle vakit kaybetmekten nefret eden oyunculara hoşnut edecektir. Eğer isterseniz standart Campaign yerine görev tabanlı oynamayı seçerek sadece savaşlarla uğraşabilirsiniz. Bu arada artık birlik-

lerinizin zırh ve silah kalitesini de iyileştirebiliyor olmanız ayrı bir güzellik olmuş.

Multiplayer ise eklenen yeni modlarla daha çekici bir hale getirilmiş. Bu oyunu Internet üzerinde ya da kafelerde oynayan var mıdır bilemiyorum tabii, ama eğer kafanıza uygun birkaç arkadaş bulursanız bir deneyin derim. Sonuç olarak zaten oldukça iyiyken, genel olarak daha da iyileşmiş bir oyun bu. Eğer karşınızda zeki bir düşman istiyorsanız yapay zekayı kökleyip oynamayı deneyin, sonuçlara geçtende çok şaşıracaksınız. Ancak eğer oturaklı ve gerçekten de dikkat isteyen stratejiler sizi sıkıyorsa, o zaman daha çok C&C tarzı oyunlara dönmeyi tavsiye ederim. ☺

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



nhl2002

Bu oyunu oynadıktan sonra sizler de buz üstünde kaymak isteyeceksiniz

Buz hokeyi ülkemizde pek yaygın bir spor olmamasına rağmen, EA Sports NHL'i her sene oyun dünyasının en iyi buz hokeyi simülasyonu olarak hazırlayıp, bu oyunu ülkemizde de sevdiriyorsa bu yaptıkları iş gerçekten kalitelidir. NHL de bana göre, FIFA gibi her geçen sene biraz daha makyajlanıp piyasaya sürülüyor. Fakat en azından NHL daha dar bir alanda geçtiği için, yapılan en küçük grafik değişikliğini bile rahatça fark ediyoruz. Genellikle bu makyajlanma bir patchmiş gibi gözümüze çarpmıyor, Fifa'da olduğu gibi.

NHL 2002, geçen seneki versiyona oldukça benziyor, anlayacağınız geçen yıl oyunu sevenler ve zevkle oynayanları bu sene de eğlenceli bir

madınız görevleri) yerine getirdikçe puan alıyorsunuz. Bunlardan görevlerden aklıma gelen ilk beş tanesini yazayım: Maçın ilk şutunda gol atmak, bir oyuncu ile 1 maçta 3 gol atmak, bir sezon boyunca bir oyuncu ile 20 gol atmak, 1 periyotta kaleye 10 şut atmak, 1 periyotta 10 pas yapmak. Bunlara benzer daha bir sürü göreviniz var ve bunların çok daha zorlarını yaptıkça büyük puanlar alacaksınız, bu puanları NHL kartlarına yatıracaksınız ve bu NHL kartları sizlere daha iyi oyun, daha zevkli oyun ve daha kolay yapılabilen görevler olarak geri dönecek. (kendimi bir banka müdürü olarak müşterisi ile konuşuyormuş gibi hissettim)

"Birbirinden güzel yenilikler ise NHL 2002'i

pılan en önemli değişiklik ise bence FIFA'daki defansın arkasına atılan ara topları NHL'de de gerçekleştirebilmemizi sağlayan diski yerden 15-20 santimetre kaldırarak yaptığımız vuruşlar. Böylece diskin rakip oyuncuların sopalarının üstünden geçmesini sağlıyoruz. Bu vuruşu pas tuşuna normalden biraz daha fazla basılı tutarak yapabiliyoruz.

NHL'de, gerçek hayatta gördüğüm gollerin aynılarını atmak için çok uğraştım ve bunda başarılı oldum. Bence bir spor oyununda olması gereken en önemli özellik budur. Ancak bu goller denerken arada hiç olmaması gereken goller de attım. Hele neredeyse 0 dereceye yakın bir açıdan önümde 1 defans oyuncusu ve kalede kaleci varken attığım şutların gol olmalarını çok yadırgadım. Bu kadar kusur her oyunda (kadı kızı mıydı yoksa?) olur. Oyuncuların hareketleri daha bir akıcı olmuş. Bir oyuncu topu arkası dönükken aldığında, önüne dönüşü son derece gerçekçi olmuş.

«Hayatımda gördüğüm en gerçekçi spor oyunu grafiklerinin NHL 2002'ye ait olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.»

buz hokeyi simülasyonu bekliyor. Birbirinden güzel yenilikler ise NHL 2002'i tamamen yeni bir oyun yapmış. Ben bugüne kadar hiç bir spor oyununda adrenalimin bu kadar yükseldiğini hatırlamıyorum. Oyun çok dar bir alanda ve de buz pateni ile son derece hızlı giden oyuncular ile oynanınca heyecanın ve adrenalinin artması zaten söz konusu olamaz.

Disk bende, Disk bende !!

NHL'i daha çok arcade şeklinde oynamak isteyenler çok sevineceği bir yenilik var oyunda: NHL kartları. Bu kartları nasıl mı elde edeceksiniz? Çok kolay: Bir sezon veya Friendly maç oynamadan önce kendinize bir profil yaratıyorsunuz, ve de oyundaki belirli görevleri (yanlış oku-

tamamen yeni bir oyun yapmış. Ben bugüne kadar hiç bir spor oyununda adrenalimin bu kadar yükseldiğini hatırlamıyorum"

Oyunu yapanlar simülasyondan hoşlananları da kesinlikle mahcup etmemişler. Oyunun gerçekçiliği ve oynanabilirliğini arttırmak için yeni hareketler eklemişler. Bunların ilki benim NHL maçlarını izlerken her zaman gördüğüm ve çok hoşuma giden puck'ı (biliyorsunuz ki buz hokeyinde top yok, yerine puck denilen bir disk var) sopanın üstüne alabiliyoruz ve böylece ortaya göze hoş gelen estetik bir hareket çıkıyor. Oyuna gerçekçilik getiren bir başka olay ise, oyuncular 1 metre kadar önlerinden giden diske ulaşmak için artık peşinden kaymalarına gerek yok, sopalarını uzatıp alabiliyorlar. Oyunda ya-

Adam kaptı gidiyor !

Yeni breakaway (buz hokeyinde kaleci ile karşı karşıya kalınan pozisyona bu ad veriler) kameranı son derece güzel bir düşünce olmuş. Bu kameraya geçtiğiniz anda oyun yavaşlıyor ve

INFO-BOX SPOR

Bilgi için • www.ea.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • PIII 650, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiplay • İnternet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi.





❶ Lemieux yine klasikleşmiş gollerinden birini atarken.



❷ Şşş, Osman abi bak hakem amca ceza verecek, ayrlın ya lütfen ya.



❸ Seyirciler Fifa'ya göre daha bir gerçekçi ve böyle de olması gerekir.



de kendi adamınızın kalp atış seslerini dinliyorsunuz. Bu kamera ile karşı karşıya pozisyonların tadı bir başka oluyor. Yeni save ve hit kameraları, çok kritik ve güzel şutlarda / kurtarışlarda kalenin üç değişik açısından kurtarışları ekrana getiriyor. Bunlar da oyunun atmosferine büyük katkıda bulunuyor. Fakat bir süre sonra her yarım dakikada bir bu yavaş çekim kurtarışları tekrar tekrar izlemek insanı bayıyor. Bu yüzden save ve hit'lerin tekrarlarını Options'dan değiştirirseniz daha iyi olur.

Biraz da yapay zekadan bahsedecek olursak, yeterli olduğunu fakat mükemmel olmadığını belirtmemiz gerekir. Kaleciler bazen yakınlarına düşen diske doğru hareketlenmiyorlar ve sizin bir oyuncunuz oraya varana kadar bilgisayar gol atmış olabiliyor.

Aynı şey bilgisayarın kalecisi için de geçerli ve siz de bu şekilde bedavadan goller atabiliyorsunuz. Zorluk seviyelerinde beginner çok kolay, 15-0 civarı skorlarla yenebiliyorum bilgisayarı. Easy zorluk seviyesinde maçlar kırıncı kırına geçiyor genelde kazanıyorum, ama medium'da kırancı kırına geçen maçlarda kaybeden hep ben oluyorum. Difficult'ta ise benim için bilgisayarı yenmek sadece NHL kartları ile



mümkün olabilir.

Bir başka küçük sorun ise bazen diskin kontrolünüzde olduğunu sandığınız bir anda karşı taraf diski kapmış ve ters yönde ilerlemeye başlamış oluyor. Bunun başlıca sebebi disk kontrolü için yapılmış olan daire. Bu daire çok koyu ise disk kontrolünüz mükemmel yakın demektir, ayrıca diski ne kadar kontrolünüzde tutarsanız, kaybetmeniz o kadar zor oluyor. Disk kontrolü zayıf olanların altındaki daire ise açık renk ve de bu disk sizde değilken de hemen hemen aynı renk. O yüzden disk sizde mi yoksa değil mi karıştırıyorsunuz.

Dur ben onu bir indireyim

NHL kartları ile yaptığım bir yarı final maçına değinmeliyim, bu şekilde NHL kartlarının ne kadar önemli roller üstlendiklerini anlatabilirim. En zor seviyede oynuyorum, oyuna başladığım an daha evvel topladığım kartlar ile buz üstüne çıkan bütün oyuncularımı tek tek Hero (Kahraman) yaptım. Rakibin 2 en iyi oyuncusunu nezle olmalarını sağlayarak oynatmadım. Defanslarındaki en iyi adamı çok güçsüz bir hale getirdim ve de oyun içinde kendime 2 tane beleş penaltı kazandırdım (Penaltı = breakaway). Bütün bun-



ları yapmama rağmen maçı sadece 4-1 kazandırdım. Bunun benim kötü oynayımdan kaynaklandığı düşünülebilir fakat etrafımdaki arkadaşlarım da bana bu konuda katılıyorlar: "Difficult'ta oynamak ÇOK ZOR, özellikle de gol atmak"

Sonunda geldik en can alıcı noktaya: Grafikler. Hayatımda gördüğüm en gerçekçi grafiklerin -spor oyunları içinde- NHL 2002'ye ait olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Hele maça ilk başlarken oyuncuların soyunma odalarından çıkması ile maç başlayana kadar geçen zaman arasındaki grafikler ve atmosfer mükemmel. Takımınız sahaya çıkarken seyirciler onlara dokunmak ve imza almak için tribünlerden eğiliyorlar.

Kısaca NHL 2002'nin şimdiki kadar yapılmış en iyi buz hokeyi oyunu olduğunu, grafik ve oynanabilirliğin daha arttırıldığını görüyoruz. Buz hokeyiyle çok ilgili olmama rağmen oyun yeni versiyonunda kendini daha da çok sevdirdi bana. Bu oyunu alın ve oynamayın da yanında yatın. ☺

Can Kori | can@level.com.tr



❶ NHL Kartları oyuna daha önce görmediğimiz yeni ve ilginç bir boyut katıyor.



❷ Demin ki kavgada dayak mı yedin? Gel sen 5 dakka kenarda dinlen.

NHL 2002

90

Grafik • Her zaman grafik bakımından en üst düzeyde olan EA oyunuydu, bu geleneğini sürdürüyor.

Atmosfer • Bir hokey maçında yaşanabilecek bütün olaylar ve fazlası bu oyunda.

Ses • Gayet gerçekçi ses efektlerine sahip bir oyun fakat çok üst düzeyde olduğunu söylemek zor.

Oynanabilirlik • Kurallara alıştığınız zaman başından ayrılmayacağınız kadar kolay ama en zor seviyede yenmek imkansız gibi.



mystery of druids



Bir tutam mizah, bir tutam da gizem.. Druid kazanında sizin için karışıyor olacak.

Çağlar boyunca bir sürü denemeler, deneyler ve ayinler yapılmış olsa da şimdi sadece yaşı ve yapısı bilinmektedir Stonehenge'in. Stonehenge'deki taşların karakteri, yapısı ve konuş düzeni onun güneşin bir tapınağı olduğunu gösterir; çünkü yazın ortasında güneş doğarken ışığı en verimli şekilde bu minik tapınağın tam ortasında yoğunlaşır.

İşte oyunumuz bu tapınağa doğru yavaş adımlarla ilerleyen Druid'leri gösteren bir demoyla açılır. Druid'ler kendi topluluklarının sonlarının geldiğini anlamışlardır ve tüm gizemleri, öğretileri ve güçleri yok olmadan, enerjilerini yeni doğmuş 5 bebeğe vermeye karar verirler. İşte bu yüzden bu 5 bebeğin olduğu Stonehenge'deki altın etrafında toplanırlar. Ancak kü-

çük bir azınlık Druid grubu, hiç bir şekilde tüm Druid güçlerinin bu bebeklere öğretilceğini düşünemezler ve böyle bir enerji transferiyle bebeklerin ancak eksik kalmış, tamamlanamamış ve bu yüzden de kimsenin durduramayacağı kana susamış katiller olabileceğini düşünerek bu ayine katılmaktan son anda vazgeçerler. Ve bu yüzden ayin tamamlanıp tamamlanmadığı meçhul bir şekilde biter.

Bundan tam 1000 yıl sonra, günümüz dünyasında, İngiltere'de garip cinayetler işlenmeye başlanır. Öldürülen insanlardan geriye sadece iskeletleri kalmaktadır, ve en ufak bir kan veya et parçasına rastlanılmaz. İşte bu esnada Scotland Yard'ın şefi (Hollywood filmlerindeki bekar ve komik dedektif rolünü oynayan) Brent Halligan'dan bu konuyu araştırmasını ister ve böylece olaya hızlı bir giriş yaparız.

Meraklı Bakışlar

Mystery of Druids kelimenin tam anlamıyla eski tarz klikle-doğru objeyi doğru yerde kullan-ilerle tarzı, korkuyla komedi öğelerini başarılı bir şekilde birbirine harmanlamış, bir ikon adventure. Oyun boyunca gizemli ve ürkütücü yerlerde olabileceğiniz gibi, kimi zaman da gerek diyaloglardan gerekse de dedektifimizin hareketlerinden (kalkkaha atmasanız) bile gülümseyeceksiniz.

Oyuna başladığınızda, daha önce bir kaç adventure oynayan herhangi biri için her şeyin tanıdık olduğunu göreceksiniz. 3. gözden görüdüğümüz adamımızla ekran ekran dolaşacak, sabit duran karakterle konuşacak, çeşitli obje-

ri alıp diğer bazı objeler üzerinde kullanacak ve bulmacaları çözdükçe mutlu olacaksınız. Aynı hamam aynı tas yani; buraya kadar ve bundan sonrasında anlatılacak çok fazla bir şey yok, o yüzden diğer adventure'larla farklarından bahsedelim. Öncelikle artık tüm Adventure'larda olması gereken ve bize karar çeşitliliği sunan opsiyonel çözümler ve ilerleyişler yok. Yani oyunun sadece tek bir tip çözüm yolu var ve kimi zaman mümkün olsa da bazı şeyleri farklı sırayla yapmanız imkansız. Ama aynı diğer eski adventure'larda olduğu gibi bulmacaların çoğu inventory'nizdeki bir item'ı başka bir item'la birleştirmenize veya bunu ekran üzerindeki bir noktada kullanmanıza dayalı.

Genel olarak piyasada bulacağınız hemen tüm Adventure'lar hayali ve gerçek olmayan mekanlarda geçerler. Mystery of Druids' de ise İngiltere, Fransa gibi ülkelerde, Scotland Yard, Epping ormanı gibi tamamen gerçek mekanlarda dolaşıyorsunuz. Bu elbette gizlice oyunun atmosferini artıran bir faktör (hoş, kimi zaman da twelve bridges gibi hayali yerlere de gidecek, zaman içinde yolculuk da yapacaksınız.).

Sesleri Dinleyin

INFO-BOX ADVENTURE

Bilgi İçin • www.house-of-tales.com
Yapım • House of Tales
Dağıtım • CDV Software Entertainment

Minimum Sistem • Pentium 200, 64 MB bellek, 200MB sabit disk, 4 hızlı CDRom, 2 MB ekran kartı

Multiplay • Yok



KELT EFSANELERİ VE STONEHENGE



Kelt kültürü üzerine gerçek bir uzman olan ünlü yazar Jean Markale Druid'ler ve Kelt dinleri üzerine 60 kitap yazmıştır. Bu oyunun yapımında da Markale'in araştırmalarından yararlanılmıştır.

1649 yılında Stonehenge'i eski antik Druid'lerin milattan önce 3500 yılları civarında yaptığı iddia edildi ve böylece orada yaptıkları ayinlerin de düşünülmesiyle Druid'lik üzerine yeni bir merak ve ilgi dalgası oluştu. 1781 yılında "Eski Druid Birliği" kuruldu. Bu topluluk 20. yy'a kadar yaşamaya devam etti ve 1908 yılında Winston Churchill'in (dış sekreter olmasından iki yıl önce) bu grubun bir üyesi olduğu iddia edildi.



❏ Bir dedektifin bürosu her zaman dağınık olmalıdır.



❏ "Hey bir derdin mi var dostum?"



❏ Oyunun kötü adamlarıyla tanışın.

Oyunun en büyük kozu ve oyunun atmosferi konusundaki diğer önemli faktörlerden biri de ses. Diyaloglar olabildiğince temiz ve anlaşılır seslendirilmiş (yaklaşık 5 saatlik bir konuşma süresinden var oyun boyunca). Müzik ise ufak ufak kısımlardan oluşuyor ve oyun esnası boyunca bu parçacıklar mikslenerek çalınıyor (diğer bir deyişle hemen hemen hiç bir parça birbirinin tıpatıp aynısı olmuyor ve monotonluk engellenmiş oluyor). Ayrıca efektler ve müziklerin tamamı da Dolby Surround multi kanal teknolojisi kullanılarak hazırlanmış. Gelgelelim aynı özen oyunun grafiklerinde gösterilmemiş. Tamam kabul ediyorum, mekanlar dizayn edilirken dikkat edilmiş, gerçekçi ve renkli bir havası

MYSTERY OF DRUIDS

79

Grafik ♦ Her ne kadar grafiklerine muhteşem diyemsek de, mekan grafikleri ve arka planlar epey güzel. Oyundaki karakterlerin daha fazla animasyonu olsaydı da her karşılaştığımızda hep aynı şekilde bulmasaydık.

Atmosfer ♦ Oyuna ilk baktığımda biraz hayal kırıklığına uğrasam da sonra acayıp bir şekilde beni içine almaya başladı. İnanılmaz bir görsel güzelliği yok belki ama, kendine has bir çekiciliği de olduğu kesin.

Ses ♦ Oyunun bence en güzel ve en başarılı tarafı. Konuşmalar gayet temiz, net ve anlaşılırken; arka plan müzikleri de zengin ve ortama fazlasıyla uygun.

Oynanabilirlik ♦ Kesinlikle basit değil, ama gerçek adventure uzmanlarını da çok zorlayacağını düşünmüyorum.

«Mystery of Druids kelimenin tam anlamıyla eski tarz klike-doğru objeyi doğru yerde kullan-ilerle tarzı, korkuyla komedi öğelerini başarılı bir şekilde birbirine harmanlamış, bir ikon adventure.. »

olması istenmiş, ama yine de bu oyuna aşırı bir etkileyicilik getirmemiş. Bu konuda en çok dikkat etmeleri gereken "yaşayan bir dünya" benzetmesinden uzak bir ortam hazırlanmış. Yani ben şefin odasından çıktıktan 2 saat sonra geri döndüğümde hala şefi aynı şekilde ayakta masasının önündeki kağıda eğilmiş bakarken buluyorsam ve odadaki hiç bir şey değişmemiş öylecene duruyorsa, bu "ideal oyun" tanımının atmosferini ciddi bir şekilde düşürecekler (ve biliyorsunuz ki her oyunun amacı bu tanıma yaklaşmaktır). Aynı şekilde karakterler çok daha ayrıntılı yapılabilir; nerede Dracula'nın aradığı karakterlerin yüzlerindeki inanılmaz ayrıntı, nerede buradaki kocaman balon poligonlar (burada karakter başına 1000 poligon bahsediyoruz, ama bence yeterli değil!) Konuşmalarda söylenenler ile karakterlerin dudakları arasındaki uyumsuzluk da gözden kaçan veya önemsenmeyen bir ayrıntı gibi gözüküyor (ne yazık ki öyle değil ama).

Kaçamak Meraklar

Hoş her ne kadar House of Tales'in bu serinin ilk oyunu olduğunu düşünüp bu gibi hataları mazur görmemiz gerekse de bir takım eksiklikler bariz bir şekilde ortaya çıkıyor. Ama işin ilginç ve anlaşılmaz yanı tüm bunlara rağmen oyun garip bir şekilde sizi içine çekiyor, ve oyu-

nu kapattıktan sonra bile onu düşünmenizi sağlıyor.

Sonuç itibarıyla Mystery of Druids, bu aralar şöyle bir eskilerin adventure'u tadında oyun arayan herkese şiddetle ve hidetle tavsiye edilir. Hele biraz dedektifcilik oynamak ve kimi doğüstü olaylar ilginizi çekiyorsa. Aynı X-Files'taki gibi bir tutam mızah, bir tutam da gizem; derin bir kazanda karışıyor olacak. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr





yuri'srevenge

Askeri stratejinin ekranlardaki ilk gerçek yansımasıydı Command&Conquer ve kuzeni Red Alert.

Bir Red Alert yazısının derinliklerine daha hoşgeldiniz RTS'yi tutkuylaştırmış veya artık bu işe bulaşmaya karar vermiş insanlık. Son yılların tartışmasız istisnasız en iyi RTS firması Westwood Amca hiç birimizi (küçük ayrıntılar dışında) hayal kırıklığına uğratmayacak enfes bir ek görev pakediyle podyumdaki yerini alıyor. Bence herkes yüksek sesle hoşgeldin desin sahnedekine, çünkü size ihtiyacınız olan hemen her şeyi vermeye hazır gibi gözüküyor. Üstelik bir de söylediklerine kulak verince..

"Eğer Red Alert 2'yi sevdiyseniz, bu oyunla kuduracaksınız, zıplayacaksınız, takla atıp 3'ü salto deneyeceksiniz, karşı komşunun damında keman çalacaksınız, CD'yi çerçeveletip odanıza asacaksınız!!"

İlk Bakışlara gönderme

Öncelikle daha önceki ilk bakışları okumamış veya oyunu takip eden olmamışsa, en temel farkı hemencecik konuyu da beraberinde aktarıp söyleyelim. Allied ve Soviet'ler ilk oyunlarda birbirlerini yiye dursunlar, bu sıralarda Yuri denilen baş psikopat ve psikokinetik Rus arkadaşımız kendi büyük hayallerine dalgın bir şekilde

herkesden gizli dünyanın bilimum yerinde yeraltı laboratuvarlarında çok derin araştırmalar ve keşiflerde bulunur. Bir süre sonra çok büyük ve bir hayli farklı bir orduyla dışarı çıkar ve sahip olduğu korkunç güç olan "zihin kontrolüyle" dünyayı ele geçirmeye başlar. İşte bu noktada ister Allied, ister Soviet olup Yuri'nin hakkından gelmeye çalışacaksınız (Bu arada geçmişte biraz araştıranlar İkinci Dünya Savaşı yıllarında Stalin'in yanında Yuri tiplemesine çok benzeyen ve çok yüksek ölçüde telepatik yetenekleri olan bir adamın varlığını bilirler belki).

Oyuna geçer geçmez göreceksiniz ki genel olarak demolar, grafikleri, sesleri ve oynanabilirliği Red Alert'le tamamen aynı. Oyunda tek ve en önemli diyebileceğimiz yenilik Allied ve Soviet'lere bir kaç farklı birlik eklemek ve yepyeni birliklerden oluşan üçüncü bir taraf olan Yuri'nin ordularını yapmak. Maalesef Yuri'nin görev seti yok; yani Yuri'nin tadına ancak Skirmish'te veya Multiplayer'da tadabileceksiniz. Diğerlerinin ise her birinin 7 görevlik görev seti var ve her zamanki gibi bu 7 görev genel olarak uzun senaryolar değil. Kabul ediyorum içlerinde zor olanları da var (Allied'ların son bölümü gibi) ama yine de en üst zorluk seviyesinde bile çok az görev yarım saatten fazla sürüyor.

Yeni Birlikler

Bu yeni birliklerin haricinde oyun akışı, ilerleyişi, görev esnasında aldığınız briefing'ler, harita genişlemeleri hatta bölümün ortasında zaman yolculuğu yapıp geçmişteki bir savaşın ortasına düşme gibi olağanüstü yaratıcı fikirler de var.



Demolardaki güzellikler, multiplayer desteği (bu sefer 6 kişiye kadar çıkabiliyor), ve diğer ayrıntıların hiçbirinde yabancılık çekmeyecek, rahatlıkla özümseyeceksiniz. Ama biliyorum, hepinizin merak ettiği şu yeni birlikler, yeni silahlar, yeni eğlenceler. Tamam bekletmeyeceğim.

➤ **Initiate** : Beyin gücünü kullanarak her şeye zarar verebilen bu özel eğitilmiş askerler, daha çok binalara ve askerlere karşı etkililer. Kendini koruyabilecekleri "fortified" konumuna geçebiliyorlar ("d" tuşu).

➤ **Brute** : Yeşil dev Hulk'un beynsiz versiyonları. Yuri'nin özel genetik laboratuvarlarında yetiştirilmiş bu devler tabii ki de köpeklerle ve tank ezilmelerine karşı dirençliler ve tüm araçlara ve askerlere karşı oldukça zarar verebilirler, ama yine de enerjileri epey az.

➤ **Virus** : Bu keskin nişancı bayan, içi toksik asit dolu dartları hedeflerine özenle nişanlar. Dart'ı yiyen arkadaş patlar ve etrafı zehirli bir gaz kümesi sararak civardaki bina ve askerlere zarar verir.

➤ **Yuri Clone** : RA2'deki Yuri'nin aynısı, bir çok organik bünyeyi ve zırlı aracı ele geçirebiliyor, ve ölmediği sürece o araç sizin oluyor. İkinci atağı ise civardaki askerler çok yakında ol-

INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

Bilgi için • www.westwood.com

Yapım • Westwood

Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • Pentium 266, 64 MB bellek, 350 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom, 2 MB ekran kartı

Multiplay • İnternet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi.





«Yuri's Revenge, Red Alert 2'nin bıraktığı tadı çok daha zenginleştirip, sadece basit bir kaç fark yerine çok köklü yenilikler getiren güzel bir oyun olmuş»

mak kaydıyla yapabileceği ve geniş alan etkili "psi-wave" ("d" tuşu).

➤ **Lasher Light Tank:** Yuri'nin çok kuvvetli olmayan ama hızlı, askerlere karşı başarısız, zırhlı araçlara karşı etkili kısa menzilli tankı.

YURI'S REVENGE

88

Grafik • Red Alert 2'nin aynısı. Küçük, renkli ve eğlenceli. Ara demoları ise bir DVD filminden farksız.

Atmosfer • Demolar, oyun içi briefing'ler ve diğer öğelerin başarısı atmosferi istenen seviyeye getirmiş.

Ses • Red Alert 2 kalitesini koruyor, müzikler sağlam, sesler ise her birlik için yeniden oluşturulmuş.

Oynanabilirlik • Oyunun kontrolleri olağanüstü basit ve zorluğu da iyi RTS'çiler için solda sıfır (ama iş multiplayer olunca ve ladder'da oynayınca değişiyor)

➤ **Gatling Cannon:** Hem havaya hem de karaya karşı etkili (özellikle askerler için) ve daha da önemlisi ateş ettikçe daha da kuvvetlenen bir top. Silahı bir süre boyunca aralıksız ateş edebilirse, çok daha kuvvetli bir şekilde işlemeye başlıyor (özellikle hava savunması için bire bir).

➤ **Chaos Drone:** Atış gücü olmayan bu drone'ların silahı ("D" tuşuyla) kullanıldığı zaman yakın bir menzildeki tüm birliklerin aklını geçici olarak karıştırıp, dost düşman demeden önlerine gelen herkese saldırmalarını sağlıyor.

➤ **Floating Disk:** İşte Yuri'nin en acayip silahlarından biri! Power Plant'ler üzerindeyken güç, Refinery üzerindeyken de para çalan, hava defansı binalarının üzerinde onları etkisiz hale getiren, ayrıca hem havaya hem de karaya ateş edebilen uçan daireler!

➤ **Master Mind:** Dev bir beyin şeklindeki bu tank, önüne gelen her aracı otomatik olarak

kontrolü altına alıyor, ama bu araç sayısı 3'ün üstüne çıktığında kısa devre yapmaya başlıyor ve yavaş yavaş kendine zarar veriyor.

➤ **Magnetron:** Her ne kadar binalara zarar verbilse de esas görevi özel elektromanyetik silahıyla uzaktaki araçları havalandırıp yakınınıza getirmek (ki daha kolayca ele geçirebilirsiniz)

➤ **Boomer:** Yuri'nin tek su silahı olan bu nükleer denizaltılar, hem karaya hem suya gayet etkili torpidolarını ikişer ikişer yağdırıyorlar.

➤ **Yuri Prime:** Hava birlikleri ve Hero'lar hariç her şeyi kontrol edebilen bu gelişmiş Yuri'nin en önemli özelliği binaları da ele geçirmesi. Dolayısıyla bir nevi uzaktan kumandalı mühendis görevi gören bu birlikle rakibinizin binalarını alıp hemen satabilirsiniz.

Sonuç

Yuri's Revenge'in burada yazdığım birlikleri sadece Yuri'ninkiler, ve unutmayın ki daha Allied ve Sovyet'lere eklenen kimi yeni birlikler (eskiler aynen duruyor) ile Yuri'nin süper silahları (alan etkili birlikleri temelli ele geçirme silahı ve alan etkili askerleri brute'lara dönüştürme silahı) var. Bunları da zamanla keşfedersiniz ki, size oyunu almak için neden bırakayım.

Yuri's Revenge beni uzunluğu haricinde bir hayli tatmin etmiş olmaktadır ve iddia edebiliriz ki şu an piyasadaki en iyi ek görev paketi. Real Time Strateji seven kimsenin aldığı için pişman olmayacaktır. En azından şu zaman yolculuğu sahneleri için alınabilir (yemin ederim, benim fikrimdi onlar!!).

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



🔗 Beyler size demiştim hepimiz bu binanın arkasına saklanmayalım diye, sığamıyoruz işte!!



🔗 Kaptan ya sence geminin altına bu yayları yerleştirmek akıllıca mı oldu? Ne bilim karizma felan...



🔗 Koşuun, Kadir Abi'yi dövüyorlar!

throne of darkness

Çekik gözlü Diablo'ya ne dersiniz?

Throne of Darkness, uzun süredir beklediğimiz bir oyundu. Bunun sebebi bağımlılık yapma konusunda hiçbir oyunun eline su dökemediği Diablo serisine alternatif olması. Bizzard'ı kendi türünde alt etmenin imkansız olduğunu herkes bilir. Ancak Throne of Darkness'ı yapan Click Entertainment'in kurucuları Diablo'yu yapan ekipte çalışmış eski ustalar olunca bir umuttur aldı bizi.

Oyunun yapımcıları baştan aşağı bir Diablo klonu yaratmamak için çaba göstermişler. Her şeyden önce oyun fantastik orta çağ'dan alınıp Japon mitolojisine taşınmış. Oyunlar için büyük bir hazine olsa da PC oyunlarında çok az kullanılan bu ortam oldukça iyi bir seçim. Böylece oyun daha ilk elden Diablo'dan farklılaşmış oluyor. Ancak Click ortamı değiştirirken hikayede fazla değişiklik yapmaya tenezzül etmemiş. Karanlık güçler konusunda Diablo'dan aşağı kalmayan ve aslen Baal'in dünürü olan Zanshin isimli bir şeytan Dünya'ya inmek için bir yol bulmuştur ve üstelik bu yol bizzat Shogun'un vücudundan geçmiştir. Shogun'un kaybı yetmezmiş gibi dört bir yanı Zanshin'in savaşçıları ve şeytancıları kaplamış, ortalığa dehşet saçmaktadır. Onlarla savaşabilecek sadece dört büyük ailenin Daimyo'ları kalmıştır. Bunlar Zanshin'i yok etmek zorundadır ve elbette ki biri de sizsiniz. Oyunun başında hangi aileyi seçerseniz seçin oyunun gidişatında veya zorluk seviyesinde göze çarpan bir değişim olmuyor. Zaten sizin seçtiğiniz aile dışındakiler otomatik olarak oyunda yer almadığı için olay şairin dediği gibi "Kes kesebildiğin kadar yaratıkları, elbette sonunda Zanshin'i de kesersin"e dönüyor. Burada



Zanshin yerine Diablo'yu koyarsanız Diablo'nun senaryosu ortaya çıkmıyor mu?

Yedi Samuray Efsanesi

Throne of Darkness'ın en önemli farkı bir karakteri değil tam yedi karakteri yönetiyor olmanız. Bu standart pakette Leader, Archer, Wizard, Ninja, Berserker, Swordsman ve Brick bulunuyor. Brick iri kıyım, zor devrilen ve her ne kadar elinde hep büyükçe bir sopa gözüke de genelde, mızrak kullanan bir cengaver. Swordsman ve Berserker çift kılıç kullanma yeteneğinde ustalar. Büyücü, büyü dışında üç beş şeyi yapabilen bir zavallı. Bir nevi Fizban vakası. Eline ok verirsiniz arada bir şeyler vurabiliyor. Archer okları, Ninja ise Shuriken'leri ile ölümcül. Leader ise yüksek karizması sayesinde alışverişlerde sıkı indirimler almak dışında pek bir meziyete sahip değil. Yine de her türden silaha sahip sağlam bir takımınız var (büyü hariç, ona sonra geliriz). Ancak bu fark sadece oyunun başı için geçerli. Çünkü oyunun başında sahip oldukları dört temel özellik Strength, Dexterity, Vitality ve Ki (büyü gücü) dışında temelde çok

farkları yok. Rollerini istediğiniz gibi değiştirip Swrodsman'ı sıkı bir okçu yapmak elinizde. Karakter farklılığı hissini azalttığından oyunun en zayıf yanlarından biri bu.

Çocuk Bakımına Giriş

Her karakter 44 kadar büyüye sahip olsa da sadece sizin seçtiğiniz bir büyüü kullanıyor. Üstelik büyülerini stratejik olarak kullanamıyorlar ve bir kere başladılar mı Ki'leri bitene dek silah kullanmaya yanaşmıyorlar. Oyunda işe yarayan birkaç büyü var. Bunlar sürekli etkisi olan (Paladin Aura'sı gibi) ekstra Elemental hasar veya ekstra Resistance gibi şeyler. Bir de aslında büyü olmasalar da büyü puanlarınızla temel özelliklerinizi bir miktar arttırabiliyorsunuz.

Elbette yedi ayrı karaktere sahip olmanın getirdiği baş ağrıları da var. Aynı yedi çocuklu bir anne gibi hepsinin peşinden koşup envanterlerini düzenlemekten, kırılan dökülen teçhizatlarını tamir etmekten, level atladıklarında yetenek ve büyü puanlarını dağıtmaktan canınız çıkıyor. Sürekli birileri level atlıyor, birileri alet edevatını bozuyor. Bu yüzden oyunun zevkli

INFO-BOX AKSİYON RPG

Bilgi İçin • www.sierra.com
Yapım • Click Entertainment
Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • P266MHz, 32MB RAM, 700MB hard-disk alanı

Multiplay • Lan ve WON üzerinden 8 kişi



Arkana bakmak için artık çok geç!



Büyücümüzün büyü yapabildiği ender anlardan biri.



Oyunun zindanları Diablo 2 ile aşık atamaz.

kısmı olan aksiyon sık sık durmak zorunda kalıyor. Üstelik Daimyo'nun yanındaki 3 adamının envanterlerini göremediğiniz için envanter düzenlemek tam bir işkence. Sürekli birilerini yolla-getir uğraşıyorsunuz. Bütün ekip için tek ve büyük bir inventory olsaydı oyun bundan çok ama çok daha oynanabilir olabilirdi.

Throne of Darkness'da çok sevdiğim bir özellik Diablo'da olduğu gibi ikide bir köye

Ancak bu sistemin Diablo'ya göre iki handikapı var. Birincisi silahlarınızı satamıyor olmanız. Onları daha sonra size yenilerini yaparken kullansın diye Blacksmith'e hediye ediyorsunuz. Ama sizin getirdiğiniz parçalarla yaptığı silahlardan hiç utanıp sıkılmadan para alıyor. Üstelik, oyun boyunca çıkan yüzlerce büyüülü nesneyi silah ve zırhlarınıza ekleyerek büyüülü silahlar üretebiliyorsunuz. Ama bu işlem kimi zaman o ka-

«Belki **hep aynı** ortamlarda dolaşıp durmasak, Diablo 2'deki çeşitlilik bir parça olsaydı **daha iyi** olabilirdi.»

dönme zorunluluğu olmaması. Silah işlerine bakan Blacksmith ve Identify-Purify konusunda size yardımcı olan Priest her an yanınızda. Elbette onları göremiyorsunuz ama envanterin yanındaki düğmelerine tıklarsanız açılan pencereden bütün marifetlerini sergiliyorlar size. Böylece çarpışmaların ortasında köye gidip gelmek zorunda kalmıyorsunuz.

THRONE OF DARKNESS

73

Grafik • Hep aynı şeylerin tekrarı dışında oldukça güzel. Detaylı ve otantik.

Atmosfer • Oyundaki uzak doğu tadı fazlasıyla çekici. Kalelerin yapısı çok hoş. Müzikler daha güçlü olsa dört dörtlük bir atmosfer yaratılabilirdi.

Ses • Efektler oldukça güzel ancak müzikler yeterince güçlü değil. Japon aksanlı İngilizce konuşmalar hoş.

Dynanabilirlik • Çok ciddi sorunlar var. Inventory ve adamlarınızın yapay zekası baş ağrıtıcı.

dar pahalıya mal oluyor ki saatlerce oynayıp yaratıkların üzerinden topladığınız paraları bir zırha haralayabiliyorsunuz. Üstelik Blacksmith bir şeyi yaparken veya size özel eşya yaparken belli bir süre geçiyor. Mesela iyi bir zırhı üretip sonra modifiye etmesi 7-8 dakikayı bulabiliyor. Elbette bu süre içinde siz oyuna devam edebilirsiniz. Ancak Blacksmith ekranı açık değilken süreler ikiye katlanıyor gibi geldi bana. Her durumda Blacksmith sizi hiç gereği yokken bekletiyor ve bu çok can sıkıcı.

Görevlerimiz

Oyunda size 12 quest veriliyor, Ancak bunların hiç biri yaratıcı değil. Zaten üç tanesi diğer üç Daimyo'nun şatolarına gitmek, ikisi esir köylülere kullanmak, iki tanesi de yol üzerinde ki belli bir düşmanı öldürmek. Bu Quest'lerin hepsi dört şato arasındaki ring yol üzerinde ve bu ringde iki tur attınız mı bütün görevler bitiyor. Geriye sadece Slope olarak adlandırılan dört bölge ve Zanshin'in kalesi kalıyor. Oyunun bu

son bölümü herhalde en heyecanlı ve zevkli kısmı olmalı. Ben ne yazık ki bu bölümü göremedim. Çünkü iki kere oyunun üçte ikilik kısmını bitirmişken oyunu açtığımda save dosyalarımın bozulmuş olduğunu gördüm. Bir oyunda bulunabilecek en kötü bug bu olsa gerek. Günlerce oynuyorsun ve sonra oyunu bir açıyorsun save'ler yok. Rezalet.

Oyunun grafik ve sesleri Diablo 2 ile aşık atamasa da ortalamanın üzerinde. Aslında bu konuda Diablo ile Diablo 2 arasında bir yerde olduğunu söyleyebiliriz. Belki hep aynı ortamlarda dolaşıp durmasak Diablo 2'deki çeşitlilik bir parça olsa grafikler daha hoş gelebilirdi.

Sonuç olarak Throne of Darkness ilginç fikirleri, kötü fikirlerle harmanlayıp bunu bildik bir hikaye ve tatsız questlerle hazırlanmış bir hamurun üstüne yaymış en üste de süs niyetiyle lanet bir bug bırakmış. Bu pastayı yiyip yememek size kalmış elbette. Ama Diablo hastası olup da Diablo 2'den az çok sıkılanlar için farklı bir deneyim olabilir. 🗡️

Tuğбек Ölek | tugbet@level.com.tr





SPIDER-MAN



Sonunda büyük güçlerin beraberinde büyük sorumluluklar getirdiğini anladı ve sorumluluklarından bir daha asla kaçmamaya yemin etti.

Aradan ne kadar zaman geçtiğini bilemiyorum. Sanki bir rüya alemindeydim. Nasıl geldiğimi bilmediğim yerlerde gözlerimi açıyor (belki de sadece rüya da) gerçek olduğunu düşündüğüm hayata dair bir şeyler yapıyor ve daha sonra bir sonraki uyanışa kadar bulanık bir yaşam geçiriyordum. Bu arada hiç kimsenin başına gelmesini, yaşamasını (rüya aleminde bile olsa) istemeyeceğim bir çok durumla karşılaştım. Ancak bunları burada anlatmama ne Sinan ne de derginin sayfaları izin vermez...

Her neyse! Level'dan uzaklaşmamın (en azından yazı olarak) özel bir nedeni olmamasına rağmen bilgisayarımı güncellememle beraber başlayan oyun oynama kıpırtıları Sinan'ın gözünden kaçmadı ve bu bana Spider-Man olarak geri döndü. Uzun bir aradan sonra tekrar merhaba!

Bir insan neden örümcek olur...?

Örümcek Adam yani namı diğer Peter Parker ailesini bir uçak kazasında kaybettikten sonra



INFO-BOX AKSİYON

Bilgi İçin • www.activision.com/games/spiderman
Yapım • LTI Gray Matter
Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • Pentium II 266, 64 MB Bellek, 200 MB Sabit Disk

Multiplay • Yok

Ben amcası ve May teyzesi ile yaşamaya başlar. Ancak aşırı zeki, utangaç ve çalışkan olması toplumdan uzaklaşmasına neden olur. Ancak şanssız bir kaza (!?) Peter'in yeni özellikler kazanmasına neden olur: Bir deney esnasında radyasyona uğramış bir örümcek kahramanımızın eline düşer ve onu ısırıldıktan sonra hayata gözlerini

yumar. Laboratuvarı acılar içerisinde terk eden Peter yavaş yavaş örümcek yeteneklerini kazanmaya başlar. Daha sonra hazırladığı kostümü ile tabii ki hakkındaki hikayelerin de yardımıyla bir televizyon yıldızı olmaya karar verir.

Bir gün çekim sonrasında karşılaştığı hırslı kolay bir şekilde alt edebileceğine rağmen bu-





❗ Magneto, görmeyeli kasayı büyütmüşsün?!



❗ Ve Örümcek Adam, Rhino tarafından boynuzlanır.



nun kendi işi olmadığını düşünüp suçluyla ilgilenmemiş ancak eve döndüğünde çok sevdiği Ben amcasının cesedi ile karşılaştığında kahrolur. Vicdan azabı çeken Peter, sonunda büyük güçlerin beraberinde büyük sorumluluklar getirdiğini anladı ve sorumluluklarından bir daha asla kaçmamaya yemin etti.

Maceraya atılmaya hazır mısınız?

Oldukça hızlı bir demo ve adrenalin dolu bir müzikle başlayan oyunun ilk bölümü, Black Cat'ın de yardımıyla, menüdeki diğer antrenman bölümleri hariç, bir ısınma bölümü şeklinde geçiyor. Oyun içerisinde zekanız ve çevikliğinizi kullanarak sayısız düşmanı takip edip, savaşacağınız ve rehineri kurtaracağınız toplam 34 bölümden meydana geliyor. Tabii ki tüm bunlar New York'daki sekiz merkezde gerçekleşiyor: Gökdelenler, bir banka, Daily Bugle ofisi, bir sualti merkezi, rihtim, depo ve atık su boşaltma sistemi. Bu şehrin tepelerinde dolaşırken genelde özel Örümcek Adam yeteneklerine ihtiyaç duyarken, normal bölümlerde ise bunları kullanmanız gerekmeyecek.

Oyun içerisinde Daredevil, Black Cat ve Human Torch yardımcı karakterler haricinde kertenkele adamlar, yaratıklar, Carnage, Mystério, Rhion, Scorpion, Venom ve tabii ki Dr. Octopus gibi Örümcek Adam'ın kaçınılmaz düşmanları da karşınıza çıkacaklar. Buradaki her karakterin kendine has özellikleri ve farklı silahlara sahip oldukları göz önüne alındığında hepsi uygulanması gereken taktiğin farklılık göstermesi gerekiyor. Ancak bazı konular direkt olarak düşmanlarla kavga etmenizi gerektirmese de bölüm boyunca bunların peşini bırakmanız gerekiyor. Bölümlerdeki Boss'ların ise hakkını vermek lazım. Ayrıca düşmanların kuvvetli kişilikleri ve orijinallikleri oyunun daha da çekici olmasını sağlıyorlar.



O bir böcük

Oyun içerisinde hareket etmek için tamamen duvarlara tırmanmak, tavana yapışmak ve binalar arasında hareket etmek için ağı atmak gibi örümcek yeteneklerini kullanabilirsiniz. Bunun haricinde örümcek hisleri düşmanın varlığını önceden bildirerek harekete hazırlanmanızı sağlar. Sağ alt köşedeki pusula gitmeniz gereken yönü tayin edecek. Örümcek Adam, düşmanlarına karşı kullanabileceğiniz 20 farklı özel harekete sahip. Bunların uygulanabileceği karakterler farklı. Örneğin bazı düşmanları alt etmek için yüz yüze kavga gerekirken bazıları ile de uzaktan uzağa görüşmek çok daha hayırlı olacaktır.

Oyun içerisinde farklı güç yükselticileri karşınıza çıkacak: Bunlardan mavi olanı örümcek ağı sağlayacak, kırmızı ve beyaz olanı sağlığınıza koruyacak ve çok sık karşılaşmayacağınız altın olanları. Bunlar ise Örümcek Adam'ın kostümünü ve özelliklerini bir süreliğine değiştirerek düşmanlarına karşı daha ezici bir üstünlük kurmasını sağlayacaklar.

Oyun ayrıca bir çok ekstra özellik de sunuyor. Örneğin Movie Viewer oyun sırasında görüntülenen demoların daha sonra seyredilmesini izin veriyor. Burada bir çok gizli dergi kapağı mevcut ve bunların toplanması ile beraber de klasik Örümcek Adam dergi kapakları açığa çıkıyor. Character Viewer ise oyun içerisindeki ka-

rakterleri, kısa özgeçmişleri ile beraber tanıtıyor.

Aksiyon oyunlarından hoşlananların gönlünü fethedebilecek bir oyun olan Spider Man'i özellikle Örümcek Adam fanatikleri kesinlikle kaçırmamalıdır. Ne de olsa önümüzdeki hızlı örümcek trafiği için bir ısınma turu atmakta fayda var. ❗

Phantom | level@level.com.tr

SPIDERMAN

74

Grafik • Fazla görsel efekt kullanılmayan oyunda sis ve su yansıma efektleri özellikle etkili ancak kamera açılarının kahramanımızı pek yakalayamaması ise oyuncuların çileden çıkartabilecek bir özellik.

Atmosfer • Orijinal Spider Man havasının gerek karakterler gerek ortamlar olsun bozulmadan korunmuş olması Örümcek Adam hayranlarının gönlünü fethedebilecek bir özellik.

Ses • Donanım 3D desteğinin bulunmaması haricinde hem Peter Parker'in seslendirmesi hem de kavga veya özel ortamdaki efektler olsun oldukça başarılı.

Oynanabilirlik • Özellikle Örümcek Adam'ın hızlı ve değişik hareketlerine alışma aşaması atlatıldığında oldukça zevkli hale gelen oyun, her düşmanın kendine has zeka düzeyi ve kabiliyetleri olduğu göz önüne alındığında oldukça zevkli bir hali alıyor.



FA Premier League manager2002

Championship Manager'dan sıkıldığınızda, kaçabileceğiniz bir yer var artık.

Bir futbol menajerlik oyununu elinize aldığınızda ondan ne gibi beklentileriniz vardır? Oyuna tam hakimiyet ve hatta takımınızla ilgili herşeye en ufak ayrıntıya kadar karışma yetkisi istersiniz öyle değil mi? Sizin ve rakip takımların kadrolarının günümüzdeki haliyle, en azından son sezondaki haliyle güncellenmiş olduğunu görmek istersiniz. Bu ikisi dışında ben tıpkı Ultimate Soccer Manager'daki gibi tüm oyunu görmeyi ve gerekli yerlerde oyunun gidişatını değiştirebilmeyi isterim. Oyuncu değişikliklerine gidebilmeyi, gerekli görürsem tüm dizilişi değiştirerek, kendi kurduğum oyunlarla sonuca gidebilmeyi isterim. Hatta oyunun editörünü kullanarak kendimi de yönettiğim takıma katmayı bile düşünebilirim. Kısacası oyun bana her türlü esnekliği sağlamalıdır. FA Premier League Manager bu saydıklarımın çoğunu sağlar.

Oyuna girip takımınızı seçerken isterseniz takımın teknik direktörünü ve stadının adını da değiştirebilirsiniz. Seçim ekranını geçtikten sonra oyun boyunca en çok göreceğiniz ekrana geldiğinizde karşınıza bir e-mail çıkıyor ve size sezon sonundaki hedefinizi soruyor. Bu mail yönetim kurulundan geliyor ve vereceğiniz cevap bir anlamda sizin takımındaki geleceğinizi de belirliyor. Eğer birinci seçeneği tercih ederseniz ligi birinci olarak bitireceğinizi vaat ediyorsunuz, eğer ikinci seçerseniz ligi ilk iki takımdan biri olarak bitireceğinizi söylüyorsunuz. Sonuncu seçenek ise takımınızın lig sonunda sıralamada üst yaridaki takımlar içinde olacağını belirtiyor. Tabii ki hedeflerinizde göre sene sonunda size verilecek olan parada değişiyor. Ayrıca bunun dışında bir de parasal olarak belli bir he-

	INCOME	EXPEND	PROFIT/LOSS	CURRENT CASH FLOW
GATE RECEIPTS	8,724,010		8,724,010	
WAGES		5,445,987	-5,445,987	
MERCHANDISE	198,710		198,710	
CONVESSIONS				
SPONSORSHIP				
MAINTENANCE		400,000	-400,000	
MISCELLANEOUS		447,595	-447,595	
INTEREST	798,000		798,000	
PRIZE MONEY	1,150,000		1,150,000	
TRANSFERS				
DEPRECIATION				
TAX		72,511	-72,511	
TOTAL	11,270,720	6,316,103	4,954,617	

defi tutturmalısınız. Maile cevap verip gönderdikten sonra sakın bu ekrandan kurtulabileceğinizi sanmayın çünkü her haftadan sonra bu ekranda bir sürü mail ile karşılaşacaksınız ve bu mail kalabalığı oyun boyunca bol bol canınızı sıkacak. Çünkü hepsini okuyup silmek durumundasınız yoksa aklınızı karıştırabiliyorlar.

Squad ekranı sizin için en önemli ekran. Çünkü takımınızı burada kuracak, dizilişinizi belirleyecek ve antrenmanlarınızı buradan yaptırabilirsiniz. Daha doğrusu antrenmanları sizin yerinize yardımcı teknik direktörler otomatikman yaptıracağız. Üç farklı plan belirleyerek takımınızın dizilişini önceden ayarlayabiliyorsunuz. Böylece oyun içinde gerektiğinde taktiğinizi kolayca değiştirebilirsiniz.

Diğer Menüler

Transfers en fazla göz atacağınız yerlerin başında gelecektir. Oyuncu pazarında bir çok ligden oyuncu var. Bu kadar çok seçenek arasında aradığınızı tipte bir oyuncuyu daha kolay bulmak için bir çok filtre mevcut. Mesela yalnızca

defans oyuncularının listesini aldıktan sonra onların arasında da tackling'i yüksek olanları sıralatabilirsiniz. Burada oyuncu alırken dikkat etmeniz gerekenlerden biri de sizden çok daha yukarıdaki bir ligde oynuyor olmamasıdır. Çünkü bu tip oyuncular aşağı ligdeki bir takıma transfer olmak istemezler.

Transfer listesindeki oyuncuların yeteneklerini ayrıntılı olarak göremezsiniz. Bunun için oyuncuya bir scout atamalısınız. Bunu yaptığınızda oyuncu otomatik olarak hotlist'e yani takımınıza almak için gözaltına aldığınız oyuncuların listesine alınır ve bir hafta sonra scoutunuz bu oyuncuyla ilgili ayrıntılı bilgileri aldığına dair bir mail size yollar. Hotlist'e alınan herhangi bir oyuncuya eğer başka bir klüpten bir teklif giderse bu da size bir mail ile iletilir. Böylece o oyuncuyu kaçırmamak için teklif verebilirsiniz. Transfer haftaları sona ermeden önce alışverişinizi :) yapın.

Takımınız ligde yol aldıkça belli bir performans gösterecektir. Tüm bunları görmek için analysis menüsünün altındaki tüm seçenekleri

INFO-BOX SPOR

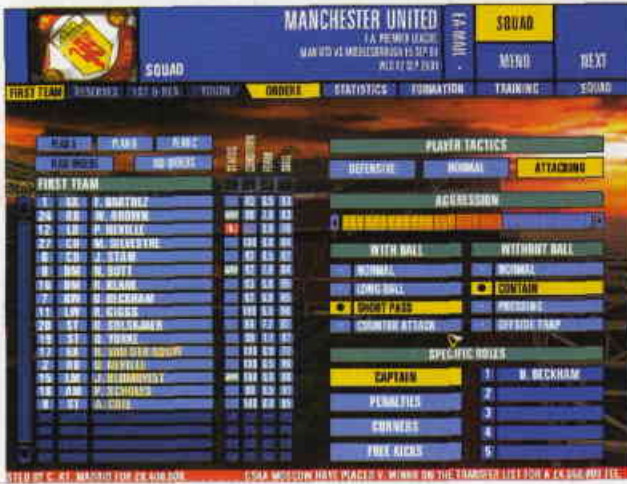
Bilgi için • www.easports.com

Yapım • EA Sports

Dağıtım • Electronic Arts

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

Multiplay • Yok



kullanabilirsiniz. Böylelikle ayrıntılı olarak genel gidışatınız hakkında çok ayrıntılı bilgiler alabilirsiniz. Tabii ki ligdeki durumunuzu ve takviminizi de buradan görüyorsunuz. Buradaki seçenekler özellikle lig ortasında sonlara doğru gelmeden önce kritik kararlar almanızda etkili bir rol oynayacaktır.

«FA Premier 2002 her zamanki kalitesini koruyor ama bir önceki versiyonuna göre büyük bir değişiklik içermiyor.»

Admin menüsünde stadyumunuzla ilgili tüm inşaat işlerini yapabilir, takımınızın gelişmesi için gerekli binaları yaptırabilirsiniz. Ayrıca bilet fiyatlarınızı da buradan ayarlayabilirsiniz. Takımınızı çalıştıracak yardımcı antrenörlerden klüp doktoruna ve hatta sahanızın düzeninden sorumlu kişilere kadar tüm çalışanları da buradan işe alabilir, sözleşmelerinizi yenileyebilir veya kovabilirsiniz. Unutmayın ki bu kişilerde takımınızın bir parçası sayılır ve performansınız için en az oyuncular kadar gerekli ve önemlilerdir. Paranız bittiğinde borç almak içinde gene bu menüye başvuracaksınız.

Stadınızın etrafına yapacağınız dükkanlarda satılan mallar kulübünüze çok tatlı bir para getirebilir. Ayrıca Youth Center ve Health Center gibi binalarda takımınızı olumlu olarak etkileyecektir.

Maçları ise dört türlü oynayabilirsiniz. Ya tamamını seyrederek gereken yerlerde müdahale edersiniz, ya önemli yerlerini seyredersiniz, ya Championship Manager'da olduğu gibi sırf ya-

zılı olarak maçın özetini görürsünüz ya da anında maçın sonucunu alırsınız. Eğer oyunda bir hile yapmak isterseniz Quick Match yapın. Eğer kaybediyorsanız boşuna uğraşmayın hep kaybedeceksiniz. Bu yüzden oyunu yükleyin ve 3D Match'i seçin. Daha sonra Quick Match yapıp buradan çıkın ve oyunu gene yükleyin. Şimdi

Quick Match yaptığınızda daha farklı bir sonuç alacaksınız. Böylelikle seyretmek istemediğiniz maçları kazanarak hızlı bir şekilde geçebilirsiniz.

Ah İngilizler Ah

Hepiniz FIFA oyunlarını grafik kalitesini biliyorsunuz. Bu kalite elimizdeki oyun içinde aynen geçerli. Ayrıca bir önceki oyuna göre futbolcularınızın yaptığı aptal hareketler daha da azaltılmış. Örneğin artık forvetiniz, siz kısa pas yapın dediniz diye, kaleciyle karşı karşıya kaldığında dönüp geriye pas vermiyor. Hatta ceza sahası dışından etkili şutlar bile atıyor. Menülerde daha kolay bir kullanım sağlanmış. Antrenmanları otomatik olarak yaptırıyorsunuz. Bina tiplerinde gelişmeler var. Tüm bunlar oyunla ilgili olumlu gelişmeler. Fakat İngiliz Premier ligi ve diğer liglerdeki klüplerin önemli oyuncularındaki transferler dışında EA tüm diğer değişimlere gözlerini kulaklarını kapatmış görünüyor. Bu Türk ligindeki takımlar içinde geçerli. Hiç bir lig adamakıllı güncellenmemiş ki bu güncel listeler is-

teyem oyuncular için çok ama çok büyük bir eksiklik. Hatta Beşiktaş takımının adı bile değiştirilip ligimizde olmayan bir takıma yani B. İstanbul'a çevrilmiş. EA bu listeleri kendi sitesinden yama olarak vermezse tek kalan yol oyunun editöründen tüm ligimizi girmek olacaktır ki bunu da biz yapacaksak programcılar ne yapıyor acaba? Taktik yaparken hala adam adama savunma yapamıyorsunuz. Ayrıca klüplerin en önemli gelir kaynaklarından biri olan stad reklamlarına da karışamıyorsunuz, çünkü esameleleri bile okunmuyor. Son olarak kendi Setup'larınızı yapamıyorsunuz.

F.A Premier League Manager 2002 her zamanki kalitesini koruyor ama önceki versiyonuna göre büyük bir değişiklik içermiyor. Tüm bunlara karşın, eğer maçları seyrederek takımınızı yönetmek istiyorsanız, şu anda alabileceğiniz gelmiş geçmiş en iyi oyun bu. .@

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2002 78

Grafik ♦ FIFA'nın grafikleriyle aynı sayılır. Oyun boyunca rahatsız olacağınız hiç bir şey yok.

Atmosfer ♦ Mail bombardımanı can sıkıcı olabiliyor. Ayrıca lig doğru düzgün güncellenmediğinden sanal bir lig içinde mücadele ediyorsunuz. Fakat bunlar dışında bir teknik direktörün tüm olanaklarına sahipsiniz.

Ses ♦ Kusursuz. Yalnızca tıklama efekti biraz daha çeşitlendirilebilirdi. Bir yerden sonra sıkabiliyor.

Dynanabilirlik ♦ Herşey hızlı ve elinizin altında. Oyunu hantallaştıran pek az şey var.



Taktik kısmı güzel ama oyun içinde oyuncuların isimlerini bazen görememeniz bir eksiklik.



Maç sırasında ihtiyacınız olan tüm istatistikleri görebiliyorsunuz.



Takımın rezerv kadrosuna dikkat etmezseniz sakat sayısı arttığında ne yapacaksınız?

from dusk till dawn

Kazıkları hazırlayın; sezon başladı, vampir avına çıkıyoruz!



Sevdiğiniz bir filmin oyunu yapılıncaya, kötü çıkma ihtimaline rağmen (ki genellikle öyle oluyor) atlıyorsunuz. İşte ben de bir Robert Rodriguez & Quentin Tarantino ortak ürünü 'From Dusk Till Dawn'un oyununun yapıldığını duyunca aynı duygulara kapıldım ve bir an önce ekran başına geçmek istedim. Filmi izlemiş olanlar gerçekten çok sıkı olduğu hatırlayacaklardır, Türkçe adı 'Gün Batımından Şafağa' olan film, bir soygun filmi gibi başlayıp, ikinci yarıda aniden bir vampir pazarına dönüşüyor ve izleyiciyi dumura uğrattıyordu (sürpriz diye buna derim). Filmin aldığı olumlu elektriğin ardından iki tane daha devam filmi çekildi. Hatta korsan VCD olarak kesinlikle rastlamışsınızdır (sakın almayın!). Ama bu filmler ne bir Tarantino ne de bir Rodriguez ürünüydü; orijinal filmin ismini kullanan çok kötü kopyalardı. Maalesef oyunumuz da bu devam filmlerinin yolundan gidiyor. O yüzden filmin hayranlarını şimdiden uyarıyorum ve aklınızdan bile geçirmeyin diyorum. Oyunun kötü olması tartışılabilir ama Counter Strike screenshotlarıyla bezenmiş bir kutu arkası asla! Umarım bu ticari tuzağa düşmeden (ve bu komedide başrolü üstlenmeden), oyunu alırsınız ya da almazsınız.

INFO-BOX Aksiyon

Bilgi İçin • dusktilldawn.cryogame.com
Yapım • GameSquad
Dağıtım • Cryo Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 180MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

Filmin kaldığı yerden...

Oyunumuzun baş karakteri Seth Gecko (filmde George Clooney'nin oynadığı 'cool' adam), vampir kardeşi Ritchie'nin katliamından sorumlu tutularak, kodesi boylamış durumdadır. Avukatınız, sabıka kaydınızın bir Tarantino filmi andırıldığını (esperiler başlıyor) ve bu yüzden hapisten çıkmayacağını söyler. Tam yaktınız gençliğimi derken, hapisane vampirler tarafından istila edilir ve avukatınız bir çok silahını ardında bırakarak toz olur. Vampir temizleme konusunda sizden başka bir uzman olmadığı için de "Lanet olsun! Yine mi?!" diyerek oyuna başlarız.

Bana ilk bakışta kötü bir 'Devil Inside' kopyasını andırdı From Dusk Till Dawn (hala da fikrimi değiştirmiş değilim). Zaten Hubert Char-

perspektifinden toplu katliamlara imza atıyoruz (anlamsız ama en azından de-ğişik). İlginç bir olay da "kazık kakma". Azalan enerjini artırmak için tek yol, bir vampirin kafasını uçurup, göğüs kafesini bir kazıkla yarmak. İlk başlarda pozisyon almak biraz zor oluyor ama sonraları alışılıyorsunuz.

Vampirine göre muamele

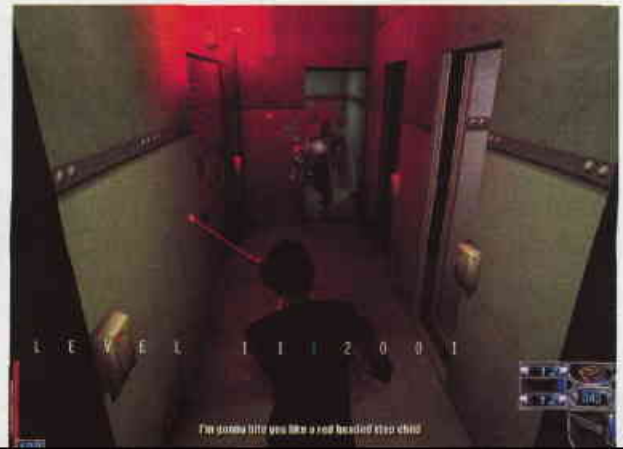
Elimizin altında yine ateşli silahlar ve önümüzde birbirinden farksız 20 kanlı bölüm var. Olay vampirine göre muamele yapmayı bilmekle alakalı. Örneğin, ayaklarını sürüyerek yürüyen zibidilerin kafasına birkaç kurşun sıkmadan akılları başlarına gelmiyor. Yarasaları ise kesinlikle alev silahıyla barbekü yapmalısınız. Silah seçimi de

«Azalan enerjinizi artırmak için tek yol, bir vampirin kafasını uçurup, onu tahta kazıkla tanıştırmak»

dot'un (Alone in the Dark efsanesinin yaratıcısı) için içinde olması oyunun tarzını hemen belli ediyor. Zoraki kahramanımız Seth Gecko'yu üçüncü şahıs bakış açısından kontrol ediyoruz. Hapishane ortamlarında gezinerek vampir avlıyor, hala canlı olan bazı karakterlerle laflıyor (bodrum katlarda gezinen teknisyenlere dikkat) ve bir yandan da umarım sorunsuz 'uninstall' oluyordur diye düşüncelere dalıyoruz. Oyunun sözde bir de adventure yönü var ama bu durum kapıyı açmak için levye aramaktan öteye geçemiyor. Her bölümün sonunda kodaman bir vampirle kapışarak, günümüzü şenlendiriyoruz. Neyse ki arada sırada bir mitralyözün veya bir dürbünlün tüfeğinin arkasına geçerek birinci şahıs

önemli bir mevzu. Haç şeklinde ok atan cross-bow uzun menzil için birebir ama okun zehri ancak birkaç saniye sonra etkisini gösterdiğinden, o zaman aralığında hedefi üstünüze çullanmış bulabilirsiniz. Benim favorim "Blopper (Terminatör 2'de Arnie'nin kullandığı şu havan topu atan dalga)". Biraz ortalığı dağıtıyor ama oldukça etkili bir silah. Tabii ki en iyi arkadaşlarınız uziler ama onlara da şarjör dayanmıyor.

Grafiklere gelince, mekan tasarımı fena değil ama devamlı kendini tekrar etmekten geri kalmıyor. Karakterlerin poligon sayısı bir hayli düşük ve dokular kalitesiz. Daha eski bir oyun olan "Devil Inside" bile çok daha şık grafiklere sahipti; zaten oyunun genelinde bir 'baştan





Adam fiimde gerçekten 'cool' ama sayısal ortamlar pek yaramamış .



Peder bey bir son ricamız olacaktı ama...



İşte bu yüzü görünce korkmuş olmanız gerekiyor, maalesef...

savma' havası var. Işık için de aynı şey geçerli. Bodrum katlara inince dünyanız kararveriyor ve ne olduğunu anlayana kadar kendinizi nalları dikmiş bir vaziyette buluyorsunuz (genellikle beşer, onar saldırmaları da önemli bir etken tabii). Grafiklerdeki tekrar oyunun geneline de yansımış. Demo çıkınca anlayın ki yeni bir bölüme geçmek üzeresiniz. Grafiklerden sonra sesler ve ses efektleri idare ediyor; yalnız müziklerin sağlam olduğunu söylemeliyim; filmin soundtrack albümü kadar iyi olmasa da oyunun yüksek temposuna iyi ayak uyduruyor.

Demolara özenilmiş

Oyunun şöyle bir geneline bakınca en çok demolara özenildiğini görüyoruz; bunun sebebi de filme saygıdan olsa gerek diye düşünüyorum. Keşke aynı şey oyunun geri kalanı için de

FROM DUSK TILL DAWN

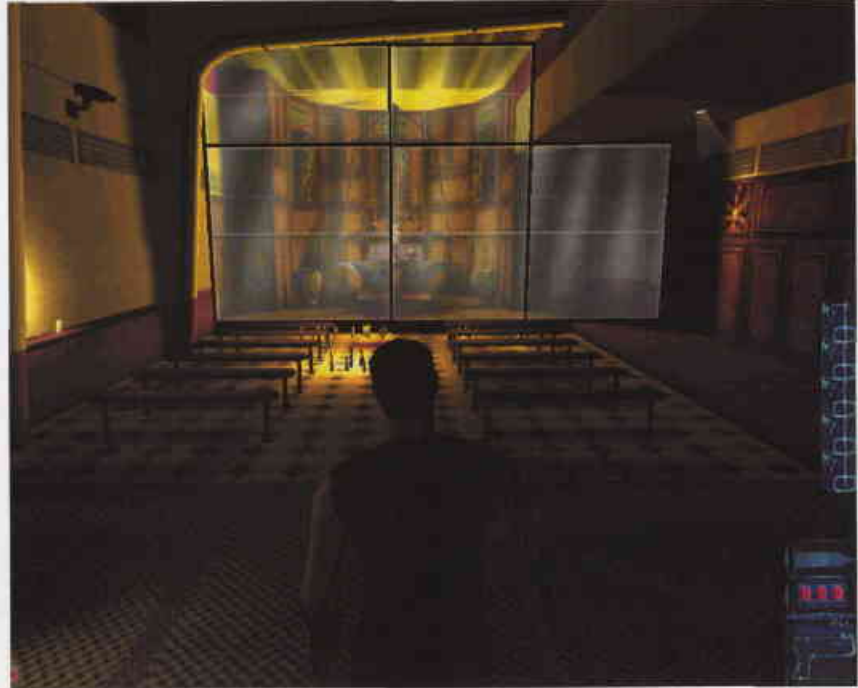
61

Grafik ♦ Ara demolar hariç grafikler genellikle özensiz. Mekanlar birbirinin aynısı. Karakter poligon sayısı çok düşük ve dokular kalitesiz. Kısacası kötü.

Atmosfer ♦ Pek öyle havayı soluyacak zamanınız olmuyor çünkü vampirsiz bir saniyeniz bile geçmiyor. Bu eksik demolarla giderilmeye çalışılmış ama olmamış.

Ses ♦ Özellikle seslendirme çok daha iyi olabiliirdi bence. Ses efektlerinin vasatlığı sıkı müziklerle kapatmaya çalışılmışlar.

Oynanabilirlik ♦ Önünüzde gelene insan evladı demeyip (zaten değil ki) girişiyorsunuz, işte tüm oynanabilirlik bundan ibaret. Kazık kakma ilginç sayılabilir.



geçerli olsaymış. Demolardaki replikler ve özellikle kahramanımız Seth Gecko'nun beylik lafları çok eğlenceli. Adam gerçekten lafını esirgemiyor ve ortalık vampir kaynasa bile umursamaz bir havada. Söylediklerinden bazılarını Türkçe'ye çevirmek isterdim ama gerçekten kötü oluyor ("I'm gonna FedEx you back to hell" gibi). From Dusk Till Dawn, bir aksiyon oyunu ama bence aksiyon dozajını çok iyi ayarlamamış bir oyun. Aynı yüksek tempoda devam eden, sürprizler veya yenilikler içermeyen ve adamı germek yerine "önümüze gelene bir tekme" ana fikriyle boğan bir aksiyon. Yapay zeka

ise yerlerde sürünüyor. Vampirlerin direk üzerine atlamaktan başka bildiği bir şey yok; yani bir sinsiye yaklaşayım, havayı biraz elektrikli direyim gibi kaygıları hiç yok. Diyeceksiniz ki bu bir aksiyon oyunu, olmalı mı? Evet olmalı ki diğer türdeşlerinden ayrılabilisin, 'ben farklıyım' diyebilisin. From Dusk Till Dawn, aksiyon olsun da ne olursa olsun diyenlere göre ama harbi aksiyon oyuncularını ilk yarım saatte sıkılabilir. Zaten benden de filmin hatırına 60'ın üzerine çıkabili. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Pompalının kol ve bacaklar üzerindeki etkisi tartışılmaz.



İç mekan tasarımları fena değil ama aynı koridorları ve merdivenleri görmekten gına geliyor.



Size kapıları açacak olan bu çam yarmasına gözünüz gibi bakmalısınız.

sepettekiler



Hep istediğiniz bir şey gerçek oluyor: Ulaşılabilir fiyata orijinal oyunlar.

Türkiye dışında, oyunlarda iki kavram vardır: Full-Price denilen, yeni çıkmış ve 35-45 dolar arasında satılan oyunlar ve Budget, yani ekonomik, denilen bir senelik veya daha eski, 5-15 dolar gibi daha makul fiyata satılan oyunlar. Birkaç ay öncesine kadar ülkemizde bu "ucuz orijinal" oyunlardan hiç haber yokken, ülkeye orijinal oyun ithal eden firmalar birden atığa geçtiler. Ülkemizin içinde bulunduğu şu zor

dönemde büyük çoğunluğun 30-35 dolar verip oyun alamadığı bir gerçek. Ama sanıyorum, bir iki yıl öncesinin klasikleşmiş oyunlarını, kopyası ile rekabet edebilecek bir fiyata orijinal olarak alabilmek sanırım hepimizin hoşuna gidecektir.

Ve haklı olarak bu oyunların günümüz şartlarında harcayacağınız parayı ne kadar hakettiğini de bilmek isteyeceksiniz. İşte, Sepettekiler bölümünü bu nedenle açtık. Elimize geçen bu

tür oyunları inceleyip, çıkışından iki sene sonra hala almaya deyinmediğini sizlere bildirmeye çalışacağız.

Bu oyunlar şu an için sadece üç büyük şehirde ve büyük alışveriş merkezlerinde satıldığından, bu oyunları Anadolu'da nerede temin edebileceğinizi dağıtımçı firmayla irtibata geçerek öğrenebilirsiniz. Yani bize sormayın, anlaştık? :)



need for speed roadchallenge

Bir çok oyun türünde belli kilometre taşları vardır. Bunlar o türün bir sonraki dereceye geçişini simgeler. Tıpkı C&C ya da Half Life gibi. Need for Speed serisi de araba yarışını oynamayı sevenler için bir kilometre taşıdır. Serisinin dördüncü oyunu olan Road Challenge gerçekten de EA oyunlarının grafik kalitesini yansıtan bir çalışma. Oyunda isterseniz teke tek parkurlarda yarışabilirsiniz. Bunun yanında klasik polis kovala hırsız kaç oyunu da oynayabilirsiniz. Hırsız olursanız belli bir parkuru polislere yakalanmadan size önceden verilen ölçülerde dolaşmalısınız. Eğer polis olursanız bu kezde amacınız kaçanları yakalamak oluyor. Oyunu LAN üzerinden oynadığınızda bu kovalamacılar daha da zevkli oluyor ve saatlerin nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. Fakat oyunun en can alıcı noktası kariyer yaptığınız bölüm. Burada en basitten en zoruna kadar bir çok yarış katılıyorsunuz. Katıldığınız turnuvalarda turnuvanın şartlarına göre belli bir ödül alıyorsunuz ki bu ödül zaman zaman rakibinizin arabası bile olabiliyor. Başlarda altınızda bir BMW Z3 varken ilerilerde Ferrari Dibloya kadar bir çok arabayı kullanabiliyorsunuz. Bu iki araç arasındaki farkı



zaten kullanırken de müthiş bir şekilde hissediyorsunuz. Oyundaki 18 araba dışında www.nedforspeed.com adresine gidip oradaki arabalarıda indirebilirsiniz. Bunu size şiddetle tavsiye ederim çünkü orada Roadster gibi müthiş bir araçta bulunuyor. Elinizdeki arabayı garajınıza

girerek upgrade edebiliyorsunuz. Başlardaki arabanızı upgrade edip kolay yarışları bir kaç defa kazandıktan sonra diğer turnuvalara katılmanızı tavsiye ederim. Böylece iyi para biriktirirsiniz ve pistlere alışsınız. Çünkü oyunda geri dönüş yok ve pistler ilerledikçe zorlaşıyor. Bu zor pistleri birde tersten giderek bitirmeye çalıştığınızı ve bunun için para harcadığınızı düşünürsek batmamak için önceden para biriktirmeniz çok mantıklı olabilir. Ayrıca oyun boyunca arabanız aldığı darbelerden dolayı zarar gördüğünden özellikle oyuna alışincaya kadar bol bol tamirat parası vereceğinizi garanti ederim. Bunun için önceden biraz pistlerde dolaşın bence.

NFS: Road Challenge her zaman oynanabilecek nadir oyunlardan. Bu arada oyuna girmeden önce ekran kartınızın ayarlarını yapmayı da ihmal etmeyin. 🚗

LEVEL NOTU: 72 88 Ağustos 99

Minimum Sistem ♦ Windows 95/98, Pentium 200, 32 MB RAM, 100 MB Ekran Kartı, 2MB Video Kartı



command & conquer tiberiansun

Oyunun konusu tipik C&C senaryosu olan GDI-NOD çatışması. Fakat bu defa üçüncü bir taraf da oyuna eklenmiş durumda. Ayrıca zamana karşı oynayacağımız görevler ve senaryoda yer yer ortaya çıkan ara filmlerde oyunu süsleyen özellikler. Ara film demişken öyle önemsiz animasyonlar falan sanmayın. Profesyonelce hazırlanmış ve tanınmış aktörler tarafından oynanan filmler C&C geleneğinde oyuna hoş bir hava katarlar. Mesela Red Alert'teki Rus Bayrağı sallayan Amerikan Genelkurmay başkanını hatırlayın. Böyle bir şeyi artık hayal dahi edemezsiniz :)

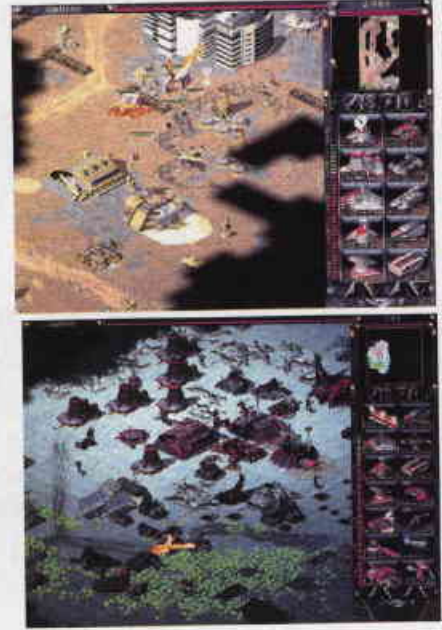
Yeni birimler?

Senaristler her iki tarafa da kendi karakterini yaratan silahlar yakıştırmışlar. GDI tarafı Mammoth Mark II gibi, Star Wars'taki AT-AT benzeri dev tanklar veya Orca Carryal gibi araç taşıyabilen dev nakliye helikopter-

leri kullanabilirken gizli hareketler için ise Ghost Stalker adlı bir birime sahip. Buna karşın hainliğin simgesi NOD ancak Mobile Sensor Array'ler tarafından tespit edilebilen görünmez Stealth Tank, daha dayanıklı piyadeler olan Cyborg ve yer altından gidereken bir anda yüzeye çıkıp sürpriz yapan Subterranean APC gibi birimlere sahip.

Bu birimler oyun stratejinizi temelden etkileyebiliyor. Yine de büyük sayıda üretmek yapacağınız saldırılarla yapay zekanın her türlü savunmasını yıkabilirsiniz.

Tiberian Sun, ilk çıktığında pas geçenlere ve sadece strateji severlere önerilebileceğim bir oyun. Çünkü grafikleri ve bir iki yeni birimi dışında strateji türüne yeni bir şeyler sunmuyor. Ama özellikle multiplayer olarak oynadığınız zaman çok zevk alacağınıza eminim. Westwood Online sunucuları ve bağlantı hızı gerçekten sağlam. Eğer arşiv yapmak istiyorsanız, işte size fırsat. ☺



LEVEL NOTU: 73

85 Eylül 99

Minimum Sistem • Windows 95/98/NT, Pentium 166, 32 MB Ram, 200 MB HDD, 2 MB Ekran Kartı



f1 manager

Bugüne kadar hep futbol menajerlikleri oynadım ve bunlardan inanılmaz zevk aldım. Elime F1 Manager geçtiğinde biraz önyargıyla yaklaştım. Ne de olsa bugüne kadar hep futbol hakkında olan oyunları oynamıştım. Ön yargılı olsam bile ilginç bir oyun olacağından şüphem yoktu.

Bu oyun beni içine çekti ve manyağı yaptı. Bu potansiyelin sadece Championship Manager'da olduğunu sanırdım, yanlışlığı anladım. Size oyundaki ayrıntılardan küçük örnekler vereceğim. Örneğin takımınızdan yeni fren sistemi üzerinde çalışmalarını istiyorsunuz, fakat çok virajlı yani fren pedalının çok kullanılacağı bir pist. Fakat adamlarınız yavaş çalışıyorlar ve de bu gidişle o piste yeni frenleriniz yetişmeyecek, bunun üzerine ilerki sezon için motor üstünde çalıştırdığınız mühendislerinizden bazılarını fren işine yönlendiriyorsunuz. Yarış günü geliyor ve freniniz hazır. Artık virajlara girerken çok önceden yavaşlamanıza gerek yok. Bu tür stratejiler çok hoşuma gider yalnız gözümü batan küçük bir ayrıntı oldu, örneğin motor üstüne

uzman bir adamınız sanki başka konularda da uzmanmış gibi her işte çalışabiliyor. Biraz daha gerçekçi yapılabildi diye düşünüyorum.

Yarıştaki pilotunuzun arabasını izleyebiliyorsunuz, grafikler şahane olmasa da gayet güzel. Yarışa başlamadan önce arabalara kaçır litre benzin konacağını da belirliyorsunuz, bu arabanın hafif veya ağır olmasına neden oluyor. Yarış sırasında gerilere düşerseniz ve de şampiyonluğa oynayan bir takımında iseniz pilotlarınıza bütün riskleri göze alın ve bu yarışın kazanın diyorsunuz, bunun sonucunda bazen kaza yapıyorlar ve yarış dışı kalıyorlar, bazen ise ön sıraları zorlayabiliyorlar. Sonuç olarak genel olarak gerçekçi stratejiler yapabildiğiniz ve Formula 1 sevenlerin kaçırmaması gereken bir oyun olarak nitelendirebiliriz. ☺

LEVEL NOTU: 74



İncelenmedi

Minimum Sistem • Min. Sistem: P233, 64 MB RAM, 150 MB HDD, 4 MB Direct3D Ekran Kartı



→ o → n → l → i → n → e →

Piyasaya bu kadar sık MMRPG çıkmaya devam ettikçe buradan sizlere iletmeye devam edeceğiz. Bu arada NOKIA, Türkiye'de bir ilke imza atıyor. Çok ilginç bir tecrübe olacağını düşünüyoruz. Bizce takipte olun.

Blackmoon Chronicles Online



Blackmoon Chronicles aslında bir Fransız çizgi romanını temel alır. Daha önce stratejisini oynamış olan oyuncular için çok yabancı olmayan bu oyun artık Online bir Roleplaying Game olarak karşımızda. Oyun şu anda test aşamasında ve serverın kapasitesi en fazla 100 kişi için tasarlanmış halde. Test süresi ilerledikçe bu kapasite de artıyor. Mesela Ekimin son haftasonunda server ikinci aşamaya girerek 400 kişiye kadar açılacak ve bir overload test deneyecek. Dünya olarak şimdiye kadar oynadığımız Online RPG'lerden ayrılan Blackmoon fantazi öğeleri taşısa da temelde Fransız olmasıyla (en uygun tarif bu sanırım) bayağı farklı bir hava taşıyor. Oyunda 4 temel faction var. Bunlardan üçü, Alliance of the Empire farklı açılardan yaklaşımlarda, iyi taraftalar. Dördüncü taraf, The Order of the Blackmoon ise tabii ki bir sürü undead yaratıktan oluşan kötü tarafı temsil ediyor.

Alliance of Empire

The Empire



The Empire oyundaki en kuvvetli kara birliklerine sahip. Liderleri the Empire, Chosen One'in dünyaya gelmesini bekliyor.

Order of Light

The Order of Light, koyu dindar savaşçılar. Empire'in gücünde ani saldırılar yapan yıkıcı birlikler olarak biliniyorlar.

The Knights of Justice

The Knights of Justice, Emperor'un en güçsüz birlikleri. Resmi olarak tanınmak için kendilerini kanıtlamaları gerekiyor. Üniformaları saflığı temsil ediyor.

The Order of the Blackmoon

The Priesthood of the Black Moon, Order'in ilk ve tek gücü. Amaçları ise Emperor'u tahttan indirmek ve kaosu tüm dünyada egemen kılmak.

Oyunda oniki farklı sınıf ve her sınıf için 95 basamaklı levellar var. Levelları atladıkça sınıfların skilleri açılıyor ve bunları hemen kullanabiliyorsunuz. Sınıflar Sorcerer, Warrior, Phalanx, Archer, Paladin, Priest, Blackguard, Dark Priest, Ghoulk, Menthtat, Necromant ve Orc Barbarian'dan oluşuyor. Bu sınıfların içinde dördü büyücü sınıfı olduğundan oyunda dört farklı büyü okulu bulunuyor. Silah ve zırh listeleri ise çok ama çok büyük ve çoğu bu oyuna has ekipmanlardan oluşuyor. Büyük bir bölümünde halen tasarım aşamasında. Yüksek levelli ekipmanları ancak leveliniz yükseldikçe kullanabiliyorsunuz. Yani leveliniz arttıkça yenilmezliğinizde artıyor ve müthiş bir güce kavuşabiliyorsunuz.

Oyunun asıl gücü ise oynanabilirliğinin yanında derin hikayesinde yatıyor. Zaten bir çizgi romana dayanmasının en büyük avantajlarından biride bu.

Büyük listelerini oyunun sitesine giderek görmeyi tavsiye ederim. Şu anda test aşamasında olduğu için bir çok şey kapalı ya da var ama erişilmez. Büyümler sayı olarak az ama levelden levela etkisi gittikçe arttığı için az ama öz diyebiliriz.

Blackmoon'da herşey bir çizgi roman havasında çalışıyor. Grafikler, arka planlar ve hatta konuşma baloncukları bile orijinal çizgi romandaki şekliyle görünüyor. Başlamadan önce iki karakter yaratma hakkınız var. Girdiğinizde hangi factiondaysanız onun şehrinde başlıyorsunuz ve 1000 altınınız var. Gidip silah ve zırh aldıktan son-



NOKIA GAME



ra dışarıya çıkıyorsunuz ve ufak yaratıklarla karşılaşmaya başlıyorsunuz. Şu anda herkes acemi olduğu için oyuna çok hakim kişiler bulmayı ummayın. Arayışa alışmak ve büyü yapmak biraz zaman alıyor. Server şu anda test aşamasında olduğundan pingide yüksek. Oynayan karakterlerin kullandığı ortak dil İngilizce. Kendinize oyun içinde geçici olarak ufak bir grup kurabilirsiniz. En çok oyuncu sayısı ise tabiki Amerikalılarda var. Şu anda archer sınıfı da kullanıma kapalı durumda.

Oyunda herhangi bir binek hayvanı mevcut değil. Fakat diğer online RPG'lerde görmediğimiz bir sürü yaratık mevcut. Şimdilik çok yaygın olmadığından fazla bir oyuncu kitlesine sahip değil. Eğer ayrıntılı bilgi almak isterseniz ya da indirmek isterseniz oyununu orijinal sitesine göz atmanızı tavsiye ederim. Adresi <http://black-moon-online.com>

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

NOKIA GAME

Club NOKIA

Hatırlarsanız size bir süre önce Majestic adlı bir oyundan bahsetmiştik. Cep telefonumuza gelen mesajlar

ya da faks makinamıza gelen haberlerle ve email yoluyla yönlendiriliyor, diğer oyuncularla kontak kuruyor ve böylece oyunun içinde ilerleyerek sonuna gelmeye çalışıyorduk. Fakat yalnızca yurt dışında oynanabilen bu oyunun bir benzerini Club Nokia sayesinde artık Türkiye'de de oynayabileceğiz. 3 Kasım'a kadar kayıt yaptırabileceğiniz ve 4 Kasım'da başlayacak olan oyun 23 Kasım'da sona erecek. Avrupa ve Ortadoğuda olmak üzere toplam 28 ülkede aynı anda başlayacak ve bitecek. Kazanan 50 kişi ise Nokia'nın 5510'una kavuşacak. Oyun süresince oyuncular, ana karakterin kimliğine bürünecek ve kendilerini aşmak zorunda oldukları, gizemli bir yolculuğun içinde bulacaklar. Nokia Game, oyuncuların, bir takım aşamaları geçerek, çeşitli kaynaklardan öğrenecekleri ipuçları sayesinde oyuna ilgili sırları çözmek zorunda oldukları, yeteneğe dayalı bir oyun. Oyun süresince, SMS mesajları, kısa TV filmleri, web siteleri, radyo daki duyurular, e-postalar, cep telefonu görüşmeleri, gazete ve dergi ilanları, oyunculara yansıtılmaları gereken görev ve ipuçları hakkında bilgiler vererek rehberlik edecek.

Nokia Game için herhangi bir katılım ücreti talep edilmiyor. Oyuna katılmak için, internet erişiminiz, bir e-posta adresiniz ve kısa mesajlar alabilmenizi sağlayan bir cep telefonunuzun olması yeterli. Kurul olarak bir yaş sınırı da yok. Ancak, 18 yaşının altındaki katılımların, velilerinden izin almaları gerekiyor.

Oyuncular, web sitelerini ziyaret etmek, internet oyunları oynamak, bilgileri bulmak ve sorulara cevap vermek gibi yollarla puan toplayabilecek. En yüksek final puanlarına sahip olan oyuncular, büyük finale katılmaya hakkı kazanacak. Oyun süresince her oyuncu, oyunun web sitesinde yer alan kişisel sayfasından kendi puanını görüntüleyebilecek.



Oyuncular, oyunun web sitesinde, birbirleriyle chat yapma fırsatına da sahip olacak. Eğer ilginizi çektiyse www.club-nokia.com.tr ve www.NokiaGame.com adreslerini ziyaret ederek daha fazla bilgi alabilirsiniz.



Ayın Siteleri

uoguilds.kolayweb.com

www.gonegold.com

www.anime.gen.tr

www.allgame.com

UO GUILDS

Türkiye'de Ultima Online'ın iyice yayılmaya başladığının en güzel göstergesi olan bu site herhangi bir shard'da aktif olan UO guildlerini bir araya toplamayı amaçlıyor. Böylelikle Guildler arası iletişim çok daha kolay bir hale geliyor. Ayrıca buraya kayıt ederek kendinizi bir anlamda tescil ediyorsunuz. Her guildla ilgili ayrıntılı bilgiler olduğundan merak eden herkes sizinle ilgili genel bilgilere erişip ne tip bir birlik olduğunuzu öğrenebiliyor. Daha sonra isterse size katılmak için bir başvuru formunda doldurabiliyor. Bunun yanında bir çok eksiklikleri var ve bir çok bölümü hala yapım aşamasında. Genelde sitenin amacı gerçeklerde taktire sayan.

GONE GOLD

Gone Gold İngilizce "piyasada" gibi bir manaya gelir. Yani en son çıkan oyunların neler olduğunu öğrenmek isterseniz bu siteye bakabilirsiniz. Ayrıca oyun çıkış tarihleri takvimi de güvenilir olarak kabul edilebilir. Site gayet hızlı bir bağlantıya sahip. Tasarım olarak çok başarılı olmasa da verdiği bilgilerin basit ve işe yarar olması gone gold'u en kullanışlı kılan yönüdür. Yurt dışındaki oyunların fiyatları hakkında da gene bu siteden doğru bilgiler alabilirsiniz. Sanırım oyunun yapımcısının polislerle bir alakası var. Nedeni mi? Siteye girince anlarsınız.

Anime Türkiye

Anime nedir bilir misiniz? Bahsettiğimiz şu Tuğbek ve Sinan'ın bayıla bayıla seyrettiği Japon çizgi filmleridir. Eğer ilginiz varsa bir anime fanatisti tarafından hazırlanan bu siteye girmenizi öneririm. Site uzun zamandır hazırlanıyordu ama en sonunda buraya tanıtılmayı hak edecek kadar iyi bir düzeye geldiğinden tanıtıma karar verdik. Animeyle ilgili her şeyi fazla fazla burada bulabilirsiniz. Hemde tamamen Türkçe olarak. Site gerçek bir uzmanın elinden çıktığı için girdiğinizde çok derin bilgilerle karşılaşacaksınız. Şimdiden kendinizi hazırlayın.

All Game Guilds

Bu sitenin en büyük esprisini arama motorunda bulunuyor. Her platformda oyunlar hakkında ufak bilgiler veren bu sitede oyun kahramanlarıyla ilgili aramada yapabiliyorsunuz. Örneğin bir karakter aradığınızda karşınıza bir çok çıkabiliyor. Seçeneklerden herhangi birine tıkladığınızda ise o oyun karakteriyle ilgili kısa bir künyeye ulaşabiliyorsunuz. Aslında her şeyle ilgili ufak tefek bilgilere ulaşmanız mümkün. Eğer bir oyun hakkında bilgi arıyorsanız burada bulabilirsiniz. Allgame referans sitesi olarak kullanabileceğiniz bir adres.



Bu ay sizlere son kez olarak oyun içinde kullanacağınız basit NPC komutlarını ve belli başlı sınıflar için gerekli skilleri veriyorum.

Merhaba Britanniens! Aranızda geçen ay yaptığım röportajı Level dergisinin açacağı Ultima serisinde neler olacağını anlatan bir yazı olarak algılayanlar olmuş. Öncelikle bu yanlış anlamayı düzeltelim. Dergi olarak şu anda kaynaklarımızı yalnızca dergiye odaklanmış durumdayız. Bunun dışında bir oyun serveri açmak ya da bir siteye hosting vermek gibi lükslerimiz maalesef yok. *Gönül isterdi ki bizim de oyun serverlarımız olsun.* Bu kısa açıklamadan sonra hemen konuma geçelim.

Türkiye UO yayılmaya başladığından bu yana bana en çok gelen sorular skiller ve NPC karakterlere sorulan kalıp cümlelerle ilgiliydi. Bir çok oyuncu yeterli İngilizce düzeyine sahip olmadığından bu komutları ezberlemek zorluk çekiyordu ve skiller hakkında yeterli bilgiye sahip olmadan karakter yaratırken hata yapmaktan çekiniyorlardı. O yüzden bu ay birçok sınıf tipini ve bunlar için gerekli olan skilleri sizlere yazacağım. Ayrıca UO'da kullanılacak *belli başlı* kelimeleri de liste halinde açıklamaları ile birlikte vereceğim. Böylelikle elinizin altında yazılı bir liste olacak. Ama bir daha da bunlarla ilgili bir yazı yazmayacağım.

Sınıflar:

Warrior

Gerekli skiller: Tactics, (Swordsmanship, Mace Fighting veya Fencing) Resisting Spells, Anatomy, Healing, Lumberjack, (Parrying ya da Archery).

Bunlar saf bir savaşçı için olmazsa olmaz skillerdir.

U Ve evin silip süpürülmüş hali



lerdir. Parantez içinde yazdıklarımdan ise bir tanesini tercih etmelisiniz. Bu da kullanmayı düşündüğünüz silahla ilgilidir. Eğer iki elle tutulan silahlardan birini (örneğin Halberd) kullanacaksanız kalkan kullanmayacağınıza göre Parrying almanız mantıksız olacaktır çünkü parrying kalkan kullanmakla ilgili bir skilldir. O zaman Archery olarak Pvp de Magelere karşıda bir üstünlük sağlayabilirsiniz.

Mage

Gerekli Skiller: Magery, Meditation, Tactics, Wrestling, Evaluating Intelligence, Resisting Spells.

Son kalan skill'i isterseniz Healing olarak alabilirsiniz. Böylece savunmanız daha kuvvetli olacaktır. Poisoning olarak Pvp de de etkili olabilirsiniz.

Thief

Gerekli Skiller: Stealing, Hiding, Stealth, Snooping, Magery, Meditation, Healing.

Son üç skilli isteğinize göre değiştirebilirsiniz ama ilk dört skill olmadan zaten bir Thief karakteriniz olamaz.

Tank Mage

Gerekli Skiller: Tactics, Swordsmanship, Magery, Meditation, Healing, Resisting Spells, (Evaluating Intelligence ya da Anatomy).

Son skill karakterinizin yakın dövüş ya da uzaktan savaş yeteneklerinden hangisine daha çok ağırlık vereceğinize göre değişir. Tavsiyem Evaluating Intelligence'dir.

Animal Tamer

Gerekli Skiller: Animal Taming, Animal Lore, Veterinary, Magery, Meditation, Evaluating Intelligence.

Son skill'i yazmadım. İsteğinize göre herhangi bir vendor skill'i ya da healing gibi savunma amaçlı bir skill alabilirsiniz.

Blacksmith

Gerekli Skiller: Blacksmithing, Mining, Tinkering, Arms Lore, Magery, Meditation.



Çökmüş olan bir evin etrafındaki yağma partisi

İlk üç skill özellikle şart skillerdir. Geriye kalan skiller eğer karakterinizi savaşta kullanmayı düşünüyorsanız değiştirilebilir. Benim Magery ve Meditation dememin sebebi karakterinizin gate açarak maden noktalarına daha hızlı gidebilmesini sağlamasıdır.

Healer

Gerekli Skiller: Magery, Meditation, Healing, Anatomy, Evaluating Intelligence, Peacemaking, Provocation.

Son iki skill gene sizin isteğinize kalmıştır. Ben yalnızca yaratıklara karşı kendini savunabilen bir karakter düşündüm.

Assasin

Gerekli Skiller: Hiding, Stealth, Magery, Meditation, Poisoning, Archery, Bowcraft.

Sanırım tartışılacak bir skill yok. Eğer düşünüyorsanız önerilere açığım.

Vendor

Gerekli Skiller: Mining, Blacksmithing, Fletching, Lumberjack, Inscription, Alchemy, Tinkering, Carpentry, Tailoring.

İki fazla skill yazdım. Fishing ve Cooking gibi skilleride ekleyebilirdim. Burada önemli olan satışta yoğunlaşmayı istediğiniz eşyaların hangileri olduğunu belirlemenizdir. Ya da belli yüzdeleri skiller arasında dağıtıp bir yerden sonra onları kitleyerek diğerlerine yoğunlaşabilirsiniz.

ULTIMATE GEYİK

*Newbie sorar: Afedersiniz bayım, mor iksirler ne işe yarar acaba?
-Onların içinde cin vardır. Yalnızca bir defa kullanılabilirler ve üçe kadar sayıp şişeden çıkarlar. Ne dersen söyle hemen yerine getirirler.
-Tamam çok teşekkürler. BUMM..... Ooooo.*



🔗 Gate yiyen at sürüsü! :)

Provocator

Gerekli Skilller: Provocation, Musicianship, Peacemaking.

Bu üç skill dışında karakterinizi nasıl yönlendirmek isterseniz ona göre diğer skilleri seçebilirsiniz.

Bunlar aklıma gelen en popüler sınıflar. Tabii ki bu kadar skill'in birbiriyle kombinasyonundan daha bir sürü sınıf yaratılabilir. Mesela Bard gibi.

UO ile ilgili bir kaç son haber

- Origin New York'taki felaketten sonra oyuncularının bundan fizyolojik ve psikolojik olarak etkileneceğini düşündü. Bu yüzden evler sene sonuna kadar otomatik olarak refresh olacak. Yani evinizin yıkılmasını engellemek için en geç bir hafta içinde gidip kapısına tıklamak zorunda değilsiniz.

- Repair service contract ve commodity deed adlı iki yeni ve oyunu kolaylaştırıcı item eklendi.
- Daha önce yaptığım duyuruya bir cevap daha geldi. Henüz tasarım olarak çok parlak bir çalışma olmasada ilginizi çekeceğine emin olduğum bir guild sitesi açıldı. Nebula serverındaki Guildin ismi Paladins adresi ise www.frodo-online.8m.com/paladins.html. Başarılarınızın devamını dilerim GM Feanor.



Ayin Skill'i: Archery

Eğer düşmanlarınızı uzaktan yıpratmak istiyorsanız çok yararlı bir skilldir. Origin'in yaratıkların yapay zekasını daha "geri" tuttuğu zamanlarda yaratıkları peşinize takip daha sonrada bir engelin arkasından onları öldürmek çok kolaydı. Şimdi ise biraz koşuşturmanız gerekse de özellikle mage'lere karşı uçlarına zehir sürülmüş oklar hala iyi sonuçlar verir. Geliştirinceye kadar bol bol ok harcayacağınız için lumberjack ve bowcraft/fietching ile desteklemeniz sizi masraftan kurtaracaktır. Skill'i iyice geliştirinceye kadar ağır yaylar (cross bow) kullanmayın. Çünkü archery'i geliştirmek için onu çok kullanmanız gerekir ve bu da en hızlı yaylarla mümkündür. Bu skille sahip warriorlar gerçek-tende tehlikeli ve son derece verimli olacaklardır. Hatta bu skill ile dragonları bile öldürmeniz mümkündür. 🗝

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Kelimeler, kelimeler

Balance veya Statement	Banker kasanızdaki para miktarını söyler.
Bank	Banka kasanızı açar
Check (miktar)	Kasanızdaki parayı çek haline getirir. Ama yeterli paranız olmalı
I resign from my guild	Yazdığınız anda guildden çıkarsınız. Guild taşının yanında olmazınız gerekmez.
I must consider my sins	Çok kısaca PK lik durumunuzu görürsünüz
(Isim) train	Bunu skill öğretebilen NPClere söylersiniz. Size öğretebilecekleri skilleri söylerler.
(Isim) train (yetenek)	NPC Size ne kadara öğreteceğini söyleyecektir. Parayı sürükleyip üstüne bırakın.
(All/Isim) come	Hayvanınızı yanınıza çağırır
(All/Isim) follow me	Hayvanınız sizi izler
(All/Isim) stay	Hayvanınız orada bekler
(All/Isim) transfer	Hayvanınızı imleci tıkladığınız kişiye verirsiniz.
Stable	Stable'in yanındayken hayvanınızın üstüne tıklayın. Onu ahıra koyarsınız.
Retrieve/claim	Ahırdaki hayvanınızı alırsınız
(Isim) buy/trade/shop/merchant	Tüccardan alış yapmak için kullanılır.
(Isim) sell	İsim yerine satıcının ismi veya shopkeeper, merchant veya vendor yazabilirsiniz.
Withdraw (miktar)	Tüccara satış yapmak için kullanılır. İsim yerine satıcının ismi veya shopkeeper, merchant veya vendor yazabilirsiniz.
Appraise	Yazdığınız kadar miktarı bankadan, bankerden çekersiniz
I will take thee	Real Estate Broker evinizin değerini söyler. Eğer satacaksanız tapuyu üstüne bırakın.
Destination	Götürülmek için bekleyen NPC'yi yanınıza alırsınız
Dock	NPC nereye gitmek istediğini söyler
(Isim) drop	Geminizi limana sokarsınız. Dümencinin üstüne tıklayın.
(Isim) fetch/get/bring	Eğer güverte boşsa o zamanda bir claim ticket alırsınız.
(Isim) follow	Hayvanınız taşıdığı herşeyi yere bırakır
(Isim) friend	Hayvanınız tıkladığınız şeyi size getirir
(Isim) guard	Hayvanınız tıkladığınız canlıyı takip eder
(Isim) guard me	Hayvanınız seçtiğiniz kişiyde sahibi olarak kabul eder
(Isim) hire/mercenary/servant/work	Hayvanınız hedeflediğiniz şeyi korur
(Isim) kill/attack	Hayvanınız sizi korur
(Isim) move	NPC kirasının bedelini söyler
(Isim) patrol	NPC işaretlediğiniz canlıya saldırır
(Isim) report	NPC önünüzden çekilir
(Isim) stop	İki canlı/nesne arasında devriye gezer
(Guard ismi) Chaos Shield	NPC durumunu söyler
(Guard ismi) Order Shield	NPC o an yaptığı şeyi yapmayı bırakır. Bu komutlar yalnızca kiralanabilir NPCler için geçerlidir
I ban thee	Eğer bir chaos guild'e üye iseniz Lord Blackthorne'un kalesinden Chaos Shield alırsınız.
Remove thyself	Eğer bir order guild'e üye iseniz Lord British'In kalesinden Chaos Shield alırsınız.
I wish to lock this down	Owner, Co-owner'lar ve friend'ler oyuncu veya yaratıkları evden atabilir.
I wish to secure this	Kullanma limiti 50dir
I wish to release this	Owner, Co-owner'lar ve friend'ler oyuncu veya yaratıkları evden atabilir.
I wish to place a strong box	Owner ve co-owner'lar bir eşyayı eve sabitler
I wish to place a trash barrel	Owner ve co-owner'lar evdeki kasaları kitleyerek güvenli duruma getirir.
	Lock down ve secure durumunu açar
	Co-ownerlar güveni bir kasa koyarlar
	Owner ve co-owner'lar çöp tenekesi koyarlar.

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Sim Simulator ha? Oldu canım, ara beni

Selam millet, artık sizlere birazcık daha güneyden sesleneceğim. Sağolsun Sinan geçen ay hemen ispiyonlamış beni giriş yazısında, Oldu öyle bir taşınma olayım ama İstanbul'a geri dönücem, Sinan sayesinde suskun gelememiş olabilirim ama sizi temin ederim dönüşüm muhteşem olucaktır. Yok beni merak etmeyin siz, burası güzel, iyi bakıyorlar bana.)

Neyse geçelim oraları da buralara gelelim biraz. Patlıyor patlyoooo; bombalar patlıyor, Geldi gelecek derken yeni nesil konsollar birer birer geliyor, Microsoft X-Box 14 Mart 2002' de çıkıyor. Nintendo GameCube için ise geri sayım çoktan başladı; bu ay içerisinde piyasada. Biz de bu gelişmelerden geri kalmadık ve bu ay bir Konsol Savaşları eki hazırladık. Bunun için Sinan ve Tuğбек' i baya bir hırpalamam gerekti ama sonunda buna değecek ansiklopedik bir eser çıktı ortaya. Bu eserde birçok yeni nesil konsollarımıza ait bütün teknik detaylar ve her konsolu alıracak 14 oyunun incelemeleri var.

Bu arada hali hazırda elimizde bulunan konsollarda da yeni oyun fırtınası devam ediyor. PC' diler hala Sims talan oynamaya devam ededursun, PlayStation 2 için oyunlar akmaya devam ediyor; Devil May Cry 2, Batman: Vengeance, Fifa 2002 ve hatta Max Payne televizyonlarınızda! Bu arada şaka değil, PC için Sim Simulator diye bir oyun yapılmış, Haberini az evvel okudum walla, oyunda Sims oynayan bir adamı kontrol edeceğiz. Allah akıl fikir versin ne diyeyim daha. Bu arada web sitem ile ilgili tahmin etmediğim kadar e-mail geldi. Taşınma telaşından dolayı ilgilenemediğim sitemi tamamen bitirip yeni yıla açmaya karar verdim. Son olarak bilgisayar sahibi konsollulara bir adres vereyim, Buradan GameCube' ün çıkışına geri sayan bir aktif desktop duvar kağıdı çekebilirsiniz. www.girlsinsrock.com/gcn/gcn1024.htm

Herkes bol poligonlu ve yüksek çözünürlüklü günler, Bye&Smile...



HABERLER



PlayStation 2 SharkBoard

İşte PlayStation 2 için adam akıllı bir USB klavye. Artık ram kodlarını girme için deli gibi jöpsid' inize kastımanıza gerek yok. YaBasic ile programlar yazabilir, Unreal Tournament gibi oyunları çok daha rahat oynayabilir, hatta Internet' te daha kolay surf yapabilirsiniz. SharkBoard' u PC' nize bağlayıp normal bir klavye gibi de kullanabilirsiniz. Asil önemi ise özelliği içinde dahili bir ram kod cihazı bulundurması. GameShark 2, 1.6 versiyon olan bu karta hileleri kolaylıkla kaydedip çalıştırabiliyorsunuz. www.gameshark.com

Saturn oyunları PS One' da mı?

Konsol dünyasındaki en önemli dönüm noktası nedir sizce? Bence Sega gibi bir devin, Saturn gibi kötü bir konsol üretmesi ve Sony' nin PlayStation ile bir dönüm gerçekleştirip liderliği ele geçirmesidir. PSX öncesi zamanlarda (P.O.) kaliteli oyunları oynatabilmek için bir "Sega" almak zorunluydu. Master System, Mega Drive, 32X ve Saturn' de unutmayacağımız bir çok oyun vardı. Virtua Fighter' ları, Nights' i veya Burnout Rangers' i unuttunuz mu? Peki öyleyse ne oldu bu oyunlara? PlayStation' ın patlamasıyla gölgede kalan bu oyunları kim hatırlayacak? Tabii ki yine PlayStation. Hayır sandığınız gibi emülatörle değil, baya baya Sega bu oyunların lisanslarını Sony' ye satıyor. Oyunlar PS One' e uyarlanıp yeniden piyasaya sürülecek ve aydınlık günleri de nihayet görecekler. Bu durumun iki taraf için de oldukça karlı



olacağı kuşkusuz. Hem Sony klasik Sega oyunlarıyla taze kan bulacak, hem de şu aralar hiç de yanlış adımlar atmamak isteyen Sega Lisans verecek kolay para kazanacak. Düşünsenize, Daytona, NIGHTS, Virtua Cop, Fighters Megamix ve dahası Durun yav, beni de heyecanlandırdınız şimdi...

WRC lisansı PS One' da!

PlayStation öldü diyen kimdi? Duyamıyorum, bağışın biraz. Bakın, daha neiler neiler var. World Rally Championship lisansını PlayStation aldı. Evet evet, UDS adındaki İsveçli yapımcılar, Sony ile ortaklaşa bir WRC oyunu hazırlayacaklar. UDS' yi World's Scariest Police Chases' den tanıyoruz. Arcade tarza yakın olacak olan oyunun gelecek yılın sonuna hazır olması planlanıyor. Tamam, konsol daha

PlayMail

Bu spotu okumayı kesip, hemen merhaba Bahadır Abi diye başlayan kısma bakın. Kopacaksınız.

Merhabalar,

Ben bir PlayStation sahibiyim ve bu kotsoluma sırt çokça aksesuarım var. PlayStation 2 aldığım zaman eski oyunlarımı, kollarımı, multitaşımı ve G-Con 45'imi kullanabileceğim miyim?

Göktay Toparalak - Kocaeli

ME - Evet, PS2, PSOne oyunlarını normalden çok daha kaliteli biçimde çalıştırıyor. Fakat orijinal G-Con ve multitaşın sadece PSOne oyunları için çalışacaktır. PS2 oyunları için yeni bir Multitaş 2 alabilirsin. Eski kolların PS2'de çalışacak ama duyarlı tuş fonksiyonundan mahrum kalacaksın. Diğer aksesuarların problemsiz çalışacaktır.

Merhaba Level,

PlayStation2 için bir yıl içerisinde 250 adet oyun çıkacak deniyor, doğru mu?

Scorpion 333

ME - Değil ama aslından çok da fazla uzaklaşmamışsın. Hali hazırda yapımı süren 200 oyun olduğunu biliyoruz.

Selam Mega,

Yepyeni, cilip gibi bir PlayStation2 aldım ve TV setimin altına yerleştirdim. AV1 portu uydurucu ve DVD Player ile dolu olduğundan, PS2'yi AV2 porttan bağladım ama görüntü bozuk çıkıyor. Bizim televizyon da, diğer aletler de Philips.

Acaba Sony'ye çikçiklik olsun diye mi böyle bir yola başvurmuşlar?

Alptekin Başaran

ME - Öncelikle sakin ol ve arkana yaslan genç :) Yapman gereken tek şey scart girişlerini değiştirmek. Bu tür televizyonlarda AV1 portu RGB için ayrılmıştır, yani hem PAL, hem de NTSC sistemlerde berrak, keskin ve düzgün renkli görüntü verir. AV2 soketi ise VCR'ler için ayrılmıştır ki, NTSC oyunlarımız ya bozuk görünür, ya da hiç görünmez. Senin anlayacağın biz Level editörleri olarak daima AV1 portu tavsiye ediyoruz. Öyle kimsenin kimseye çikçiki yok.

Merhaba Bahadır Abi,

Çok iyi gidiyorsunuz ama bu ay Kahraman Bayat ve Şebbo'yu görememek biraz özledim beni. Gelecek ay onları da elderseniz çok sevinirim. İyi çalışmalar.

Şahin Yetiş

ME - Alooo, aşık mısın güzelim sen? Dergileri karıştırmışsın herhalde. Bu ay da sen okuyucu incisi oldun sanırım ki.

Merhaba MegaEmin,

Dergiyi aldım, bir de baktım içevind Dale ve Max Payne yazılarının altında senin ismin vardı. Yok canım, olamaz dedim, tekrar baktım, ama öyleydi. Ne oldu, artık PC oyunlarına çözüm yazmaya mı

başladın? Yoksa bu bir hata mı? Çünkü derginin sonundaki tiple kısmında da birkaç yerde yanlışlık vardı, misela Heroes yerine Max Payne hileleri ve ritmiği. İyiii aslim sen söyler misin? Bu arada Akdeniz sahillerine taşınmışsın. Hayırlı olsun. Bir de sizin şu PC'nboks'a ne güzel yerler geliyor ya. Ben hiç yazmıyorum öyle şeyler. Adamlar kuşlar, börtü böcek ne güzel diye bir sürü mektup yollamışlar. Bu arada ne tür müzikten hoşlanıyorsun? Bir de sizen çok güzeldi, ne zaman yapım aşaması sona erecek? İyi çalışmalar.

Abdül Emin Kaydemir

ME -Bildiğin gibi ben sadece konsollarla ilgili yazılar yazıyorum. Hala da değişen bişi yok. Geçen ayki dergide ufak bir iki hata olmuş, Eser'in yazılarının altına benim ismim yazılmış. Bu yazılara ilgili birçok da e-mail aldım, yanıtlamadığım ve yanıtlamayacağım için de gönderenlerden özür dilerim. Bu arada mesajımı dergimizdeki çeşitli mercilere ulaşmış olmasını umuyorum. Taşınma olayı biraz abartılmış, biraz geçici hava değişikliği denebilir. Yine de sağol. PC'ci ekran kartı, ram ve işlemciye para yetiştirmekten bazen mayışıyorlar herhalde, ondan öyle börtü böcek olayları vuku buluyor. Müzik geiyiğini geçelim, işin suyunu çıkarma. Taşınmamdan dolayı site bayadır bi dinleniyor, sanırım 1 Ocak 2002 güzel bir açılış tarihi olacaktır. Bye&Smile...



ölmüdü dedik ama PS Öne için de bu kadar geç tarih verilmez ki birader. Gerçekçi olun azıcık gözünüzün yaşına yumurta kirayım.

Spider - Man ve X - Men satışa sunuldu

Geçen ayki yazımda Activision'ın bazı oyunlarını rafa kaldırdığından bahsetmiştim ya hani, işte bundan oyun dünyasında bahseden daha çok editör oldu haliyle. Durum böyle olunca Activision da bu iki oyunu piyasaya çıkardığını başıra bağıra duyurmak zorunda kaldı. X-Men Mutant Academy 2 hali hazırda üç hafta önce satış noktalarına gönderilmiş fakat Spider-Man 2 Enter: Electro, Dünya Ticaret Merkezi'nin bombalanması sebebiyle beklemeye alınmıştı. Activision, yaptığı açıklamada durumu izah etmişti. Şimdi ise iki süper kahraman oyununun da piyasada olduğunu duyurmaya çalışıyor. Eh biz de yardım edelim dedik,



HABERLER

Shenmue 2 DreamCast için çıkıyor

DreamCast'ın forsunu iyice kaybetmesinin ardından, Shenmue 2'nin artık X-Box'a özel bir oyun olduğu düşüncesi yaygınlaşmıştı. Ehe ehe, ama herkes yanlış biliyor, biz gerçekleri öğrendik. Shenmue 2, hem X-Box hem de DreamCast konsolları için çıkacaktır. Evet, eski DreamCast'lerinizi henüz atmazın:) Lakin bu durum sadece Avrupa ülkeleri için böyle. Amerika veya Japonya'daki DC sahipleri Shenmue 2 ile tanışamayacaklar. Oyun bu bölgelerde sadece X-Box için piyasaya sürülecek. Aman canım, bize ne, nasılsa biz Avrupa ülkesiyiz Oyunda 80'lerin sonuna doğru Hong Kong'da olacak, ve tekrar Ryo Hazuki'nin rolünü alacaksınız. Oyun, daha önceki versiyonuna sadık kalmış; inanılmaz derecede interaktif çevreye ve oyundaki yüzlerce kişiyle konuşabilme kabiliyetine sahip. Aksiyon ve savaş sahnelerinde hala "Quick Time Event" sistemi geçerli. Göze batan bir yenilik ise ilerleye sarılabilmek. Örneğin iki saat sonra bir toplantınız var ve boşa geçirecek zamanınız yoksa zamanı ilerleye sarılabiliyorsunuz. Oyundaki çevre ve görsellik daha önce bile olmadığı kadar mükemmel. Detaylar tek kelimeyle nefes kesiyor. Çok değil, sadece Aralık'ın ikinci yarısına kadar bekleyeceksiniz.





ODDWORLD Munch's Oddyssey



Ben bu kadar komik bir kahraman görmedim diyorsanız, alın size üçüncüsü !

PC tarihinde hatırlayabildiğim en eski platformlardan biri Another World... Hey gidi günler, o zamanlar PC sahibi değiştim, Gökhan'a gittiğimde o Another World'ü açar, kendi geçtiği bölümleri benim de geçmem için sabırla beklerdi. Hatta ara ara bir ekranda takılmama dayanamayıp müdahale ettiğini dahi hatırlarım. Another World'den sonra uzun süre aynı ayarda bir oyun görünmedi PC'lerde. Ta ki Oddworld : Abe's Oddyssey piyasaya çıkana kadar. Yalnızca doğru zamanda doğru yere sığramanın yeterli olmadığı, kafanızı çok hızlı bir şekilde çalıştırmamız gereken bir oyundu. Atlama, vurma, aksiyon gibi standart platform oyunu kontrollerinin yanı sıra basit sözlü komutlar ve sesler de oyuna eklenmiş, "Gamespeak" adı verilen bu teknoloji sayesinde

karşınıza çıkan dost, düşman diğer yaratıklarla iletişim kurmanız, belli bölümleri geçebilmek için onları kullanmanız sağlanmıştı. Bana sorarsanız Oddworld hala PC'deki en iyi birkaç platform oyunu sıralamasında

kendine yer bulacaktır. O zamandan günümüze köprülerin altından çok sular aktı; biz de yepisyeni bir Oddworld bekler olduk, ama nerden bilecektik bu masum oyunun bunca kavgaya dövüşe neden olacağını...

Al gülüm, ver gülüm..

Her şeyden önce bir açıklama yapayım : Abe's Oddyssey'nin ardından gelen ve yine PC için hazırlanmış olan Abe's Exodus tam anlamıyla bir devam oyunu değildi, bir "ek oyun" demek daha uygun olacaktır. Asıl "serinin ikinci oyunu" şimdiki

«Daha sonraki hedefleri ise "The Hand of Odd" adında online bir oyun tasarlamak.»

anlatacağımız Munch's Oddyssey'dir, kafanız karışmasın! Gelelim Oddworld'ün yılan hikayesine dönen macerasına : Efendim, yapımca firma Oddworld Inhabitants, oldukça büyük bir proje üzerinde çalışıyordu. Oddworld için beş oyunluk bir proje hazırlamışlar, dağıtıcı firma olarak da GT Interactive ile anlaşmışlardı. Sonra ne olduysa oldu, önüne çıkan satın alan Fransız firması Infogrames, GT'yi de aldı. Bitti sanıyorsunuz değil mi? Yetmedi, Microsoft, Oddworld'deki potansiyeli görüp bir hayli para saçınca Oddworld Inhabitants bir kez daha el değiştirdi. Bunun üzerine

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE 12.2001

Tür • Platform

Yapım • Oddworld Inhabitants

Dağıtım • Microsoft

Tamamlanma • %70

İlk İzlenim • Bomba gibi!

Playstation 2 için hazırlanan projeler iptal edildi, Oddworld tamamen Xbox bünyesine geçti.

Anlayacağınız, Crash Bandicoot, Metal Gear serileri nasıl Sony ile özdeşleşmişlerse, Oddworld

de bundan böyle Xbox'un tekelinde olacak. Zaten takip edenleriniz bilir, ta başından beri Xbox, reklamlarında Munch's Oddyssey'yi kullanıyor. Böylece hali hazırda bir hayran kitlesini de kendilerine bağlamış oluyorlar. İyi strateji, ha ?Aslında görünen, projenin yalnızca şu üstündeki kısmı. Diğer kısmına da ilerleyen satırlarda değineceğiz, şimdilik siz Munch'daki yeniliklerle ilgilenen durun:

Topal bir gabbit ne işe yarar ki?

Önce sizi Munch'la tanıştırayım. Munch, kendi türünün son temsilcisi olan bir "Gabbit". Neden





son temsilcisi dersiniz, bundan da yine Oddworld'deki her türlü rezilliğin kaynağı olan Glukonlar sorumlu. Çok sigara içen "Glukonlar"ın sıkça akciğer kanserine yakalanmaları ve Gabbit'lerin organ nakli için en uygun akciğere sahip olmaları nedeniyle kökleri kurutuluyor, türleri yok olma derecesine geliyor. İlk oyundan tanıdığımız Mudokan'lı Abe'in yardımıyla tutsak olduğu ilaç fabrikasından kaçan Munch, kırk ayağı nedeniyle ilk bölümlerde fazla yararlılık gösteremiyor, biz de Abe'i yönetiyoruz. Ama ileride ayağı iyileşince Munch'un da marifetleri ortaya çıkıyor. Suda balık gibi yüzebilen Munch, tıpkı Abe'in zihin kontrol yetenekleri gibi mekanik aletleri de kontrol edebiliyor. Bu ikili oyun boyunca beraber Glukonlar'dan ve binbir türlü ucubuk yaratıktan kaçıp Mudokonlar'ın "annesini" kurtarmaya çalışıyorlar.

Munch'u oynarken karşılaştığımız en büyük değişiklik, iki boyuttan sıyrılıp üç boyutlu ortamda oynamanız olacak. Tabii bu durumda ilk akla gelen, yeni sistemin oyuncuya zorluk çıkarıp çıkarmayacağı. Neyse ki Munch'da bu tip sorunları en aza indirmek için her şey yapılmış. Örneğin kamera Metal Gear'deki gibi sizi yönlendirerek önemli bir şalterin ya da benzeri bir eşyanın yakınına geldiğinizde ona zoom yapıyor, uzaklaştığınızda ise yavaşça geri çekilerek görüş alanınızı genişletiyor. Bir de şu şalterlere uygun uzaklıkta durmamaktan kaynaklanan sorunlar vardır ya, hani ya olmanız gerekenden bir adım geride, ya da bir adım ileridesinizdir, fıtık olursunuz, işte bu da Munch'da çözülmüş. Kullanacağınız eşyaya yaklaşip aksiyon tuşuna bastığınızda karakteriniz kendiliğinden mesafeyi ayarlayıp sizi debelenmekten kurtarıyor.

Hişt, sana diyorum!

"Gamespeaking" sisteminin de ilk oyunlardaki pürüzleri temizlenmiş. Eskiden bir ekrana beş Mundokan çağırarak için her birine teker teker komut vermek zorunda kalırdınız. Artık tek komutla birden çok kişiye komuta edebiliyorsunuz. Ayrıca yeni komutlar, yeni lisanlar ve daha farklı kombinasyonlarla "Gamespeaking" in kapsamı ve oyundaki etkisi daha da genişletilmiş.

Düşmanların bir kısmı önceki oyunlardakilerin aynı olacak (Tabii bu kez üç boyutlu olacak!), ama bu kez tüm karakterlerin kendilerine ait bir yaşam şekilleri bulunacak. Burada asıl amaçlanan Oddworld'de tümüyle yaşayan bir dünya görüntüsü vermek. Dünyanın kendi ekosistemi, kendi sosyal düzeni, yapılan küçük değişikliklerin bile devasa sonuçlar doğurabileceği bir yapısı olması için uğraşılıyor (Yapımcı firmanın kendine Oddworld Inhabitants adını vermesi boşuna değil!). İşte bu da az önce sözünü ettiğimiz buzdağının görünmeyen yüzü için bir temel oluşturuyor. Beş oyunluk seri boyunca Oddworld'ün de gelişmesi, değişmesi amaçlanıyor. Belki de bir sonraki oyunda Abe'in çocukları, torunları, onun yaptığı işler sonucu değişen bir Oddworld'de sürdürecekler maceralarını. Hatta web sitesini ziyaret ederseniz, Oddworld'ün coğrafi ve ticari yapısının yavaş yavaş şekillenmeye başladığını göreceksiniz.

siniz. Kullanılan araçlar, dünyada yaşayan ırklar, fabrikalar, doğal yaşam vb...

pek çok özellik, daha sonraki oyunlarda da kullanılmak üzere geliştiriliyor. Bir nevi Xbox cumhuriyeti kuruluyor anlayacağınız.

Gelin canlar bir olalım..

Daha sonraki hedef ise "The Hand of Odd" adında online bir multiplayer oyun tasarlamak. Bu oyunda ise dünyanın her yanındaki kullanıcıların Oddworld'ü keşfetmeleri sağlanacak. Daha açık şekilde anlatmak gerekirse aynı dünya üzerinde isteyenin yarış, isteyenin dövüş, isteyenin strateji oynayabileceği bir multiplatform projesi olacak yani. Xbox için böyle bir online altyapı ne zaman oluşturulabilir, henüz bilmiyoruz (hiç merak etmeyin, onlar da bilmiyorlar!), zaten oluşturulsa da bizim memleketteki hatlarla nasıl yürür bu iş, o da meçhul!

Abe'i sevenlerin Munch'u da sevecekleri kesin. Hatta Munch'la da yetinmeyecek olanlara sırada Squeek's Odyssey'nin olduğunu da söyleyelim.

Yapımcı ekiptekiler, Oddworld'ün her yeni macerada biraz daha kapsamlı bir hal alması için uğraşıyorlar. Hatta dediklerine bakılırsa dünyamızdan on kat daha büyük olmasını amaçlıyorlarmış ve biz daha yalnızca küçük bir ülke kadar yer görmüşüz. Eh, ne diyelim o zamana kadar Glukonlar gezegeni patlatmazlarsa bizim keşfedecek daha çok yerimiz var!!

Batu & Gökhan I
batuher@level.com.tr





jak and daxter

the precursor legacy

Crash Bandicoot'a kardeş geldi, yoksa "kardeşler" mi demeli ?



Şimdi size "Naughty Dog" desem kaç kişinin aklında bir ampul yanar bilmem, ama "Crash Bandicoot'un yapımçı firması" dediğim takdirde işin rengi değişecektir. Super Mario Bros ekolünü PlayStation'da üç boyutlu bir şekilde devam ettiren bu firma, geleneği bozmadan PS2 için de yeni projeler üretiyor. Bu oyunlardan Jak and Daxter'in haberlerini ta E3'ten beri alıyoruz, baktık çocuklar boş durmayıp hoş şeyler yapmışlar, sizlerle paylaşalım istedik :

Girilmesi yasak Misty adasında dolaşan iki kafadardan Daxter'in bir kuyuya düşüp komik bir yaratığa dönüşmesiyle başlıyor her şey. Jak, Daxter'ı tekrar eski haline dönüştürebilmek için gizli güçleri olan bir kahini bulmaları gerektiğini öğrenince alıyor arkadaşını omzuna, girişiyor maceraya!

Jak and Daxter, içine bulmacalar eklenerek adventure sosuyla servis yapılan bir 3D platform oyunu aslında. Oyunda yalnızca Jak'i yönetebiliyorsunuz, Daxter'in tek fonksiyonu onun omzundan olan biteni seyretmek (Tabii piyasaya

çıkmadan önce son bir değişiklik yapılmazsa!). Başlangıçta zıplama, yumruk, aparkat vb. hareketleri olan Jak, ilerledikçe yeni teknikler öğreniyor. Tabii platform oyunlarının vazgeçilmezleri arasında yer alan mücevher toplama da ihmal edilmemiş. Maviler Jak'i bir başka noktaya ulaştırırken, kırmızılar özel saldırı hakkı veriyor. Enerjiler ise Jak'in hovercraft'ı için kullanılıyor ve yeni bölümlerin kapısını açıyor.

Hişt, Jak daha demin şurada diil miydik ?

Jak and Daxter'in en önemli özelliği ise tüm dünyanın ayrı bölümler değil, organik tek bir parça şeklinde tasarlanmış olması. (Örneğin yüksek bir yere çıktığınızda diğer bölümleri görebiliyorsunuz.) Ayrıca dünyanın canlı görünmesi için doğal bitki örtüsü, etrafta koşuşan, uçuşan hayvanlar vb. titizlikle hazırlanmış. Bir bölümden diğerine geçtiğinizde yükleme süresi diye bir şeyin söz konusu olmadığını da göreceksiniz. Şimdilik çok kısa bir duraklama oluyor ama Naughty

JAK AND DAXTER

12.2001

Tür • 3D Platform-Adventure

Yapım • Naughty Do

Dağıtım • Sony

Tamamlanma • %70

İlk İzlenim • Platform oynamanın yaşı yok, hele de böyle başarılı olacaksa her kesimden oyuncuyu başına toplayabilir.

Dog'un sözü var, oyun tamamlanınca bu duraklama da tarih olacak!

Jak ve Daxter'in animasyonları belli ki özene bezene hazırlanmış, ikili beraber tam bir uyum içinde hareket ediyorlar. Karakter modelleri çok detaylı, hareketler çok yumuşak, arka plan renkleri çok canlı ve göz alıcı, yaratıklar bile "şirin" de nebilecek kadar güzel tasarlanmışlar. Ara demolardaki ağır hareketleri, mimikler de seslendirmeyle çok iyi uyum sağlamışlar (Nasığ diyoğ siz "Senkroğnize?").

Şüphesiz Jak and Daxter 3D platform dünyası için dev bir yenilik olmayacak (Yine atlama, yine sıçrama, para toplamaca, bölüm sonu canavarını patklamaca, bonus bölüm keşfetmece...), ama grafik kalitesi, yükleme derdinin ortadan kalkması, araya katılan bulmacalar gibi yönleriyle titiz yapılan her çalışma gibi hak ettiği değeri bulacağını düşünüyorum. Crash Bandicoot'u sevdiyseniz, Jak and Daxter'ı üç kez seveceksiniz gibi görünüyor, sabırla bekleyiniz! ☺

Batu&Gökhan | batuh@level.com.tr





okage shadow king

Kim demiş FRP ciddi bir iştir diye?

Japonya'da "Boku to Maoh" adıyla piyasaya çıkan bu oyunu doğru dürüst tercüme edemediler bir türlü! "The Devil and I", "The Demon and I", "Me and the Satan King" gibi yorumlardan sonra fazla dallandırmamaya karar verip "Okage : Shadow King" deyin işin için den sıyrılıverdiler. Kimdir bu Shadow King diyecek olursanız, aslında adından anlaşıldığı kadar kötü bir karakter değil. Bu eleman yıllar yılı bir şişenin içinde tutsak kalmış karanlık ruhun teki. Tam adı "Kötü Kral XIV. Stanley Hihat Trinidad" (Biz ona kısaca Stan diyoruz!). Meğersem kendisine benzeyen yedi iblis onun güçlerini çalıp onu sürgüne göndermişler, o da oyunun esas oğlanı Ari'ye musallat olmuş. Zaten Stan, oyun boyunca Ari'nin gölgesi olarak görünüyor ve bu "hizmetkarını" güçlerini yeniden kazanabilmek için kasaba kasaba dolaştırıyor.

Bir FRP geleneği olarak ilerledikçe ekibinize sağdan soldan katılanlar oluyor elbette, ama oyun boyunca eli yüzü düzgün, hiç tuhaflığı olmayan bir karaktere rastlamıyorsunuz. Hani Tim Burton'un "Nightmare Before Christmas" diye anime bir filmi vardı ya, işte tüm karakterler oradan fırlamış gibiler sanki! Örneğin bir kasabaya girdiğinizde "Yaşlı bilge gibi görünen moruk" ya da "Kafayı yemiş adam" diye adları olan tiplmelerle karşılaşmanız olası. İşin en gir-

gır kısmı ise Stan'ın herkesi kendi hizmetkarı olarak görüp, yüce varlığı karşısında diz çökmelerini istemesine karşın kimsenin onu ciddiye almayıp bunu Ari'nin yapıdığı bir nevi şaka olarak görmeleri. Bunun da Stan'ı deli ettiğini ve ortaya son derece neşeli diyalogların çıktığını söylemeye gerek var mı acaba?

Şimdi size gölgeniz kadar yakın!

Oyunda ilerledikçe Stan ve Ari arasındaki ilişki ilerliyor (Yok, öyle sandığınız gibi değil!) ve yakınlaşmaları bir avantaj haline geliyor. Örneğin savaşlarda birbirleriyle kombine saldırılar yapabiliyorlar. Savaştan söz açılmışken, savaşlar sıra oynanıyor ve çoğu FRP'deki gibi büyüler havada uçuyor, yalnız dedim ya ortam cıvık diye, düşman olarak vahşi inekler, insan yiyen soğanlar falan çıkıyor karşınıza! Ne yazık ki yine pek çok FRP'de olduğu üzere bir süre sonra savaş sahneleri baymaya, başta kulağa hoş gelen müzikler de bilmem kaçınıcı kez tekrarlamaya başlayabiliyor. Ancak bu hafiften kabak tadı vaziyetine rağmen oyun; esprileri, bulmacaları ve yan görevleriyle sizi kendisinden soğutuyor.

Arka plan grafiklerinin, kasabaların detaylı tasarlanmış olmasına karşın karakter modellerinde aynı canlılığı yakalayamamak biraz düş kır-

INFO-BOX FRP

Bilgi İçin • www.sony.com

Yapım • Zener Works

Dağıtım • Sony

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



rıklığı yaratıyor. Özellikle zindanlarda bazı modeller ve kaplamalar sık tekrarlanıyorlar, ama bu kusurları "kadı kızı" kapsamına almak mümkün. Oynanabilirlik konusunda da Okage fazla açık vermiyor, hatta yan görevler de dahil olmak üzere yaklaşık otuz saatlik bir oyun süresi var ki, bu da bir FRP'ye göre çok yüksek bir değer sayılmaz. Ama daha uzatsalar esprilerin tadının kaçacağını, savaşların -iyiden iyiyecan sıkacağını düşünerek bunu da onaylıyorum. Okage belki piyasanın en iyi FRP'si değildir ama, şu ana kadar yapılmış olanların en tuhaf ve en eğlencilerinden biri olduğunu söyleyebiliriz. Hem yeni başlayanlar, hem de FRP'de yeni tatlar arayanlar için ilginç bir alternatif olacak! @

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



OKAGE : SHADOW KING

76

Grafik • Mekanlar başarılı ama karakterlerde daha iyisini yapabilirlerdi. Özellikle karakter mimikleri vasata yakın.

Atmosfer • Bir FRP için alışılmadık, ama bir hayli eğlenceli olduğu kesin!

Ses • Müzikleri güzel, ah bir de bu kadar tekrarlanmasaydı...

Dynanabilirlik • Ana görevden çok uzaklaşmadan yan görevleri bitirebilmeniz yönünden avantajlı.



hoshigami

ruining blue earth

çekin ellerinizi dünyamdan!



INFO-BOX

STRATEJİ

Bilgi İçin • www.sony.com

Yapım • MaxFive

Dağıtım • Atlus Software

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

Ateri salonu kuşağından olmam yüzünden olacak ki, Atlus ismini çok duyduğum vardır. İşte yeniden çıktı karşıma, aldatmadı beni, oynamadı benle, hatta aptal aptal ayarlamalarla oyalamadı bile. Aferin çocuklara, çok efendi, eli yüzü düzgün, helal süt emmiş oyun sunmuşlar bizlere; taktir ettim walla. Japon kökenli olan bu oyunun türü için strateji simülasyon RPG denebilir. Hoshigami - Ruining Blue Earth' de, oyuncular Mardias kıtasında ilerleyerek hikayeyi takip ediyor ve olaylara göre bölgelere gidip düşmanla çarpışıyorlar. Gelelim hikayeye...

Nightweld Krallığı

Kıtanın batısında kurulmuş olan Nightweld, en uzun geçmişe sahip olan ülkedir. Bu barışçı krallık, Kral Samus tarafından kurulan Ixia'nın soyundan gelmektedir. Şu anda görevde olan kralın, direk Kral Sarnus'un soyundan geldiği söylenmekte fakat kimse bunu ispatlayamamaktadır.

Nightweld'in multikültüralizm politikası sayesinde birçok bölge ve azımlık, karışık radikal kökenlilerden oluşmaktadır. İnsanlar Ixian kanının çok az nadir olduğunu, hatta tarihte kaybolduğunu düşünüyorlardı. Zaten Kral bile tam bir Ixian'ın fiziksel özelliklerini yansıtmıyordu. Kral, çok iyi kişilikli birisiydi ve askeri baskı kullanmaktan her zaman çekinirdi. Bu yüzden birçok cesaretli genç asker olmaya özeniyordu. Çoğu da kabul edilip koruma ve devriye gibi görevlerde aktif rol alıyorlardı. Nightweld, ılımlı bir iklim ve çok eskiden kalan harabelere sahip bir ülkedir.

Valaim İmparatorluğu

Valaim İmparatorluğu, kıtanın tam ortasında kurulmuştur ve şu an için kıtada en fazla sözü geçen ülkedir. Kültürel olarak az gelişmiş olmasının sebebi,

komşularından doğuda Kamdell Çölü ve batıda Clair Dağları ile izole edilmiş olmasıdır. Valaim İmparatorunun diğer ülkeleri istila etmek gibi bir düşüncesi yoktur. Fakat yönetimi Fernandes'in devralmasından sonra, ülke dev bir askeri imparatorluğa dönüştü. Fernandes, Manatite adındaki mistik taştaki depolanan gücü ortaya çıkarmaya yarayan teknik olan Coinfeigms'i buldu. Bu durum Valaim'i askeri açıdan çok iyi bir konuma getirdi, ancak çok geçmeden bu tekniği diğer ülkeler de kullanmaya başladı. Şu anda üç ülke arasındaki güç stabil. Valaim, Ixian kalıntılarında araştırmalar yaptığından Nightweld'de sürekli olarak çatışmalar çıkıyor.

Gerauld Krallığı

Gerauld, Mardias'ın kuzeydoğusunda kurulmuş, dini temellere dayanan barışçı bir ülkedir. Ülkenin kuzey kesimi soğuk ve sık ormanlıklarla çevrilmişken, güney kısımları tropik iklim özellikleri göstermektedir. Gerauld çok zengin yer altı kaynaklarını kullanarak, hiç kimse ulaşamayacağı kalitede silah ve zırh imal edebilmesiyle ünlüdür. Yönetiminde Kral Zelstan vardır. Seneler önce, Valaim ordusu, yüksek kalitede manatite yüzünden ülkenin güney sınırlarını işgal etmişti. Bu olay sebebiyle, ülke halkının çoğunda bariz şekilde anti-Valaim düşünce vardır.

Valaim ordusu, kuvvetlerini Nightweld'deki iki bölgeye göndermeye başlamıştı: antik Ixia'nın kalıntılarına sahip olan Başkent Lar Dellue ve yine bir Ixian bölgesinde kurulmuş olan Tower of Wind. Nightweld de buna tepki olarak Lar Dellue'ya, elit bir askeri organizasyon olan Order of Da Nante'yi destek güç gönderdi. Fakat Tower of Wind'e askeri güç gönderemeyen Nightweld, bölgede etkisiz kaldı. Lider Reuperl, Nightweld'de tanınan askerler olan Fazz ve Leimrey ile bu- luşturdu ve konu ile ilgili yardımlarını istedi.

Fazz da ne? Yenir mi?



Fazz hikayenin ana karakteridir.

Çok cesur ama sabit fikirli bir kahramandır. Oyuna neden savaştığını çok az bilen bir asker olarak başlar. Daha sonra olayları ve savaşın zorluğunu fark eder.



Elena, gayet pozitif, optimistik görünüm ve neşeli bir mizaca sahip, fakat

üzerinde gizemli bir gölge olan geçmişi hakkında konuşmaktan nefret eden bir ablamızdır; saygı duyuyoruz.



Tinn, Fazz'ın çocukluk arkadaşlarından birisidir. (Aşk-

larından birisi miydi acaba? Hadi hadi anlayalım.) Ciddi görünümlü ama yüksek sınıf yetiştirilmesinden dolayı birazcık bencildir. Vay eşek sıpası vay. Genellikle yanlışlığını gizlemek için başkalarının ilgisini çekmeye çalışan bir tiptir.



Leimrey de Fazz'ın eski arkadaşlarından birisidir.

Yanlışlığını çok seven Leimrey, bir mızrak ustasıdır. Fazz ile bir dereceye kadar rakip de olsalar, aslında kardeş gibidirler. (oy canum benum) Oyunun erken bölümlerinden birisinde ortadan kaybolan Leimrey'in yaşayıp yaşamadığı meçhuldür.



LEVEL HIT





Alveen, rakip bir ülkenin askeridir ve kesinlikle Fazz'ın düşmanlarından birisidir. Çekici ve popüler olmasına karşın ailesi için bile tehlikeli birisidir.



Romleth, oyuna hikayenin ilerleyen safhalarında katılan bir karakterdir. İşi gücü Fazz için endişelenmektir. Man-yaktır yani. Çok güçlüdür ama yıllanmış şarap, kadın ve şarkılara düşkünlüğü zayıf tarafıdır.



Silphatos, İxian'ların antik sırlarını bilen bir rahiptir ve Tower of Wind'de yaşar. Dünyanın varlığını sağlayan gücün üzerindeki mühürün bir gün zayıflayacağını, ve bunu engelleyebilecek bir başka güç olduğunu bilmektedir. İyi işte, artık biz de bildiğimize göre rahibe gerek yok; atın çöpe!



Blackthorn, güçlü, gizemli bir şövalyedir. Her tarafı kalın bir zırhla çevrili, yüzü hiç görülmemiş, sesi hiç duyulmamıştır. Fazz'ın yaşadığı bölgeyi yok eden saldırının liderliğini yapmıştır. Dev bir kılıca ve güçlü büyüler yapabilme özelliğine sahiptir.

Oyunun kahramanı olan Fazz, yaptığı her işe varını yoğunu koyan genç bir askerdir. Birazlık saf (toy veya bön de denir) olan bu arkadaş kafasına ne koyarsa yapar. Valaim istilası yüzünden emrine bir grup asker verilerek bölgeye gönderilmiştir. Savaşın ardında tüm kıtayı



yok edecek gizli bir planın yattığını ortaya çıkaran Fazz, çok geç olmadan planları durdurmak üzere uğraşa koyulur.

Gerçekten ilginç ve eğlenceli olan bu oyun, benzerlerinden bir adım daha öne çıkmış. İlk bakışta Final Fantasy Tactics' e çok benzeyen oyun, aslında Tactics geleneğinin mirasçılardan birisi değil. Savaş alanındaki hareketler, temel pozisyon alma şekilleri, ilerlere doğru zorlaşması gibi birçok özelliği aynı ama oyunun kendine yetecek kadar fazla yeniliği var. Kısaca bahsetmek gerekirse, daha ilk çarpışmadan itibaren oyunu farklı kılan kısım savaşlardaki detaylar denebilir. Artık öyle zar atar gibi savaşıp, enerji götürsün diye şansınıza güvenmiyorsunuz. Saldıracığınız zaman bir saldırı barı dolmaya

başlıyor ve siz tam zamanında tutturarak rakibi nize en fazla hasarı vermeye uğraşıyorsunuz. Ateş etme sistemi de aynı şekilde çalışıyor. Oyundaki bütün hareketleri sırayla yapıyorsunuz (turn-based). Hoshigami' nin "hazır hareket noktası" tekniği sayesinde daha başlarda bile tek roundda üç hareketi birden yapabiliyorsunuz. Hatta işleri karıştırıp aynı anda yürüebilir, saldırabilir ve item kullanabilirsiniz. Bunun anlamı, sıra size geldiğinde eğlenmenin başlayacağıdır. Denge iyi kurulduğundan bu hareketler oyunu da baymıyor. Tabii oyunun temel stratejisini anlayana kadar birkaç kez öleceksiniz, ama bir kez öğrendiğinizde, bitirmeden duracağınızı hiç sanmıyorum. Bye&Smile...[®]

Mega Emin | megaemin@level.com.tr



HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

80

Grafik ♦ Final Fantasy Tactics' dekine benzer animasyonlar ve çok seviyeli poligonal tonlar.

Atmosfer ♦ Gayet oturaklı bir senaryo ve yeterli dercede diğer elemanlar.

Ses ♦ Uzun vadede sıkıcı müzikler ve klasik ses efektleri. İnsan sesleri yok.

Dynanabilirlik ♦ Öğrenmesi zaman alsa dahi keyifli.



LEVEL HIT





looneytunes sheepraider

Ateşimiz, baharatlarımız ve biber salçamız hazır; buraya bir koyun lütfen...

A z çok hepiniz çizgi film seyrediyorsunuzdur herhalde. Şu resimlere bakın bakalım tanıdık gelecekler mi? Kesin tanımışsınızdır. Ben bol bol seyredirdim; hala da seyredirim. Bizim kurt sürekli koyunları kaçırmaya çalışır, her seferinde de ya dayağı yer, ya da kafasına örs düşerdi. İşte bu çizgi filme bir oyun yapmışlar. Bakalım nasıl olmuş.



LOONEY TUNES: SHEEP RAIDER 75

Grafik • Oldukça renkli ve keskin. Ah şu kamera açılan da bir düzgün olsa...

Atmosfer • Yeşil arazi, bir çoban köpeği ve koyunlar: eksik öge yok.

Ses • Çizgi filmdeki sesleri beğendiyseniz, burdakileri de beğeneceksiniz demektir.

Oynanabilirlik • Bulmaca, strateji ve gizlilik gibi özellikleri sayesinde on numara.

Size oyunu birkaç sözcükle anlatayım önce. Kılık yapmak istemem ama genelde çizgi filmler için yapılan oyunlar saçma sapan olur. Sheep Raider' ı denedim ve bu kez her şeyin bambaşka olduğunu fark ettim. Oyuna başladığımda sanki bir peri tepemden aşağıya büyüler serpti ve kalbimde çiçekler açtırdı. Birden bire hayatın ne kadar eğlenceli olabileceğini yeniden anladım. Yani tam olarak olmasa da, buna yakın bir duygu hali hissettirdi.)

Sheep Raider' ın çok etkili olmasının sebeplerinden birisi, diğer tüm çizgi film oyunlardan uzakta durması ve aptal 3D platform oyunlarına benzememesi olmuş. Bunun yerine görev bazlı, gizlilik gerektiren bir strateji bulmaca yolu izlemiştir. Evet, bu ay incelediğimiz oyunların genelinde tam bir tür belirtemiyoruz; karman çormanlar.

Oyun, aynı çizgi filmi gibi Peki çizgi filmi nasıldı? Bildiğiniz gibi iki dost olan Ralph ve Sam, her sabah beraber işyerlerine giderler, giriş saatlerini çek ederler ve mesai yerlerine giderler. Ralph, işi koyunları çalmak olan bir kurt ve Sam' de koyunları koruyan çoban köpeğidir. Ralph, koyunları aşırabilmek için, her birisi bir öncekinden daha mantıksız ve tutarsız planlar kurar. Her zaman da başarısız olup Sam' den bir araba dayak yemeyi peşinen kabullenir. Bu basit ama keyifli hikaye böyle sürüp gider. Oyun da buna



INFO-BOX

PUZZLE

Bilgi İçin • www.sony.com

Yapım • Infogrames

Dağıtım • Infogrames

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

uygun şekilde devam ediyor. Ralph olarak size birkaç senaryo sunuluyor. Kurnazlığımızla Sam' i alt edip, bir koyunu belirtilen güvenli noktaya kaçırmamız gerekiyor. Kolay görünebilir ama zafere için bütün kurnazlığınızı ve yaratıcılığınızı kullanmalısınız. İlk probleminiz Sam. Eğer sizi görürse, hatta sadece duyarsa bile, Flash kadar hızlı şekilde sizi bulacak ve suratınızın ortasına yumruğu kapatacaktır. Bu yüzden ona yakinken çok dikkatli ve gizli hareket etmelisiniz. Bir diğer problem de koyun taşırken ortaya çıkıyor. Bu durumda ne hızlı koşabiliyor, ne de doğru dürüst zıplayabiliyorsunuz. Bu yüzden kendinizi ve koyunu türlü çeşitli tehlikelerden nasıl kurtaracağınızı kestirebilmelisiniz.

Oyunda platform, gizlilik ve en önemlisi de strateji öğelerine bariz yer verilmiş. Yani beyninizin her kıvrımını zorlamanız gerekiyor. Bazı yeni oyuncular için ekranda Duffy Duck tarafından online yardım veriliyor. Başlangıçta birkaç kez haşatınız çıkacağından bu yardıma kulak vermenizi öneririm. İşin güzel tarafı, sıksanız bile oyuna devam etmenizi sağlayacak nedenler önünüzde duruyor ve çok basit: "koyunlar". Tomb Raider' da, bir yeri atladıysanız, ipucu bulmak için geriye dönüp saatlerinizi harcarsınız, ama Sheep Raider' da bölümler çok dar olduğundan yanıt bulmak için çok da fazla gezinmenize gerek yok. Oynanabilirlik dağılmıyor, ince ayar tutturulmuş.

Oyunun tek kötü tarafı teknik açıdan dört dörtlük olmaması. Kameranın sağlamaması, PlayStation' daki üç boyutlu oyunlar göz önüne alındığında çok da enteresan değil. Bazı platform sahnelerini olduklarının sekiz katı daha zorlaştıran unsur bu kameratör olayı. Yine de oyunun kalitesini düşürmeye yetecek bir etken değil. Oyun bir klasik olamayabilir ama çok iyi oynanabilirliği var. Bye&Smile... ☺

Emin Bariş I megeamin@level.com.tr



theitalianjob

4 milyon dolar için kaç takla atarsınız?

Dünya çapında 85 milyon adet satmış bir konsolun öldüğünü kim iddia edebilir ki? İşte bir baba oyun daha geliyor. Sony Computer International ve Pixelogic birleşerek, The Italian Job adındaki klasik filmi, PlayStation' a getirdiler. Orijinal film 1969 yılında çekilmişti ve başrolde Michael Caine, hapisten yeni çıkarak yeni büyük vurgununu planlayan Charlie Croker isimli suçluyu canlandırmıştı. Planı, İtalyan Polisi ve mafyasından toplam 4 milyon dolar değerinde altın çalmaktı.

Oyun, çok hızlı kovalamaca ve mükemmel çarpışma sahneleri olan bu filmin senaryosunu aynen takip ediyor. Bu kez Charlie Croker' in rolünü siz oynuyorsunuz. Öncelikle size bu çalgın planınızda yardımcı olmaları için bir grup suçluyu bir araya getirip çetenizi kurtmalısınız. Mr. Bridger (suç patronu), "Homo" Freddie (Bridger' in sağ kolu), Profesör Simon Peach (bir bilgisayar dahisi ve iri kadın fetişisti), Roger

Beckerman (planla beraber gelen İtalyan bir suçlu), ve son olarak da Lorna, Charlie' nin sevgilisi. Charlie, planına destek için suç patronu Mr. Bridger ile bağlantıya geçiyor. Mr. Bridger önceleri plandan pek umutlu görünmüyor fakat, Charlie İtalyan hükümetinin Çin' de yeni bir araba fabrikası kurmayı planladığını anlattığında, Mr. Bridger ona inanmaya başlıyor. Çin hükümetinin fabrika karşılığında İtalyan hükümetine 4 milyon dolar ödemeyi kabul etmesi herkesi heveslendiriyor.

Sadece PSone

Sadece PlayStation için hazırlanan The Italian Job, tamamlamanız gereken belli görevlere sahip bir üçüncü kişi araba sürüş oyunu. The Italian Job modu, oyunun belkemiğini oluşturuyor. İngiltere' de başlayan her görevi tamamladığınızda, gitgide planınız için daha fazla takım üyesi toplayacaksınız. Görevler test-drive' dan

INFO-BOX

YARIŞ

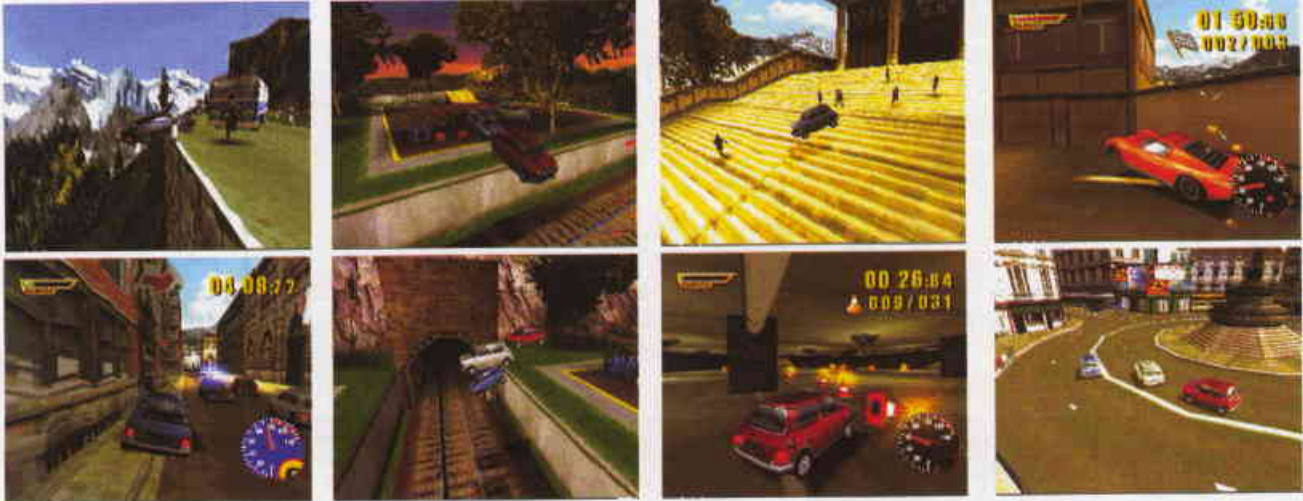
Bilgi için • www.sony.com
Yapım • Sony Computer Int.
Dağıtım • SCI

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

rekli yakınızdaki geziniyor ve her seferinde plakanızdaki bir karakteri okuyabiliyor. Eğer bütün plakayı çıkartabilirseniz enseleniyorsunuz.

Oyun modları

Oyunda 4X4' lerden otobüse kadar 14 çeşit araç var. Araçların kontrolleri için kendi klüplerine başvurmuşlar. Oyunun çoğu yerinde filmdeki sahnelerin aynaları var. Bir bölümde oyuncu Turin' de Piazza' da başlıyor, müzeden geçip arka sokaklara ulaşıyor, alışveriş merkezinden metro tüneline giriyor, kilise merdivenlerinden kubbeye



THE ITALIAN JOB

73

Grafik • COSS yükleme sistemi beni çok etkiledi.

Atmosfer • Filmdeki sahneleri yaşıyorsunuz, yüreğiniz hop hop ediyor.

Ses • Bir Mini Cooper' dan ne kadar güzel ses bekliyorsanız o kadar.

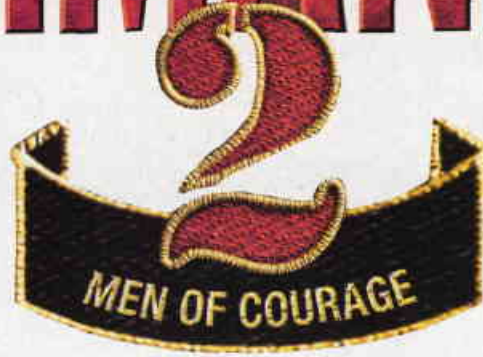
Oynanabilirlik • Sekiz kişilik multiplayer desteği ve araç kontrollerine gösterilen özen göz kamaştırıyor.

tutun, soygunlara, patlayıcı taşımalara ve plan için gerekli diğer malzemeleri bulmaya kadar geniş bir yelpazeye yayılıyor. Kullanacağınız ilk araç Charlie' nin DB4' ü olacak. Mini Cooper' lar ve Land Rover' lar oyunun ilerleyen bölümlerinde görünecekler. Her bölümün sonunda yeni araçlarla, yeni bölümlerle ve videolarla ödüllendirileceksiniz. Tahmin edebileceğiniz gibi, oyunun büyük bir bölümü polise yakalanmaya çalışmakla geçecek. Burada yapımcılar gerçekten ilginç bir sistem bulmuşlar. Polis sü-

çküyor, araba satıcısına uçuyor, sonra yarış pistine, çatılara, su bendine ve son olarak da tünelle girerek özgürlüğe kavuşuyor. Bu bölüm toplam altı dakika sürüyor. Bu denli karmaşık ve geniş bölgeleri sadece bir bölümde oynayabilmeniz zor bir sistem gerektiriyor. Yapımcılar "COSS" adı verilen özel yükleme sistemi sayesinde az ram ile çok iş yapmayı başarabildikleri. Yine yer bitti ya, neyse işte, Driver' ı sevdiyseniz bu oyunu da mutlaka alın. Bye&Smile ...

Emin Barış | megam@level.com.tr

COMMANDOS



Herkese merhaba! Çok zor bir oyunun, yazılması çok zor bir strateji yazısıyla karşınızdayım. Evet Commandos 2 gerçekten de çok zor bir oyun, saniyeler içerisinde her şey değişebiliyor ve aynı yerleri tekrar tekrar oynamak zorunda kalabiliyorsunuz. Açıkçası çoğu yerde 'keşke normalden daha kolay bir zorluk seviyesine sahip olsaydı oyun' diye düşünmedim değil; malum bu oyunun yazısını yazmak için tam 15 günüm var çünkü. Keşke zaman sorunu olmasaydı. Tabi sırf zaman değil, yer sorunu da olduğu için yalnızca ilk birkaç bölümün çözümünü yazacağım. Çünkü oyunu tamamen bitirip, ayrıntılı bir şekilde yazmak için en azından rahat çalışabilecek bir ay gerekli, ki bu da benim sahip olduğum bir şey değil. Zaten oyunda topu topu 10 bölüm var. :) (15 günün bitmesine 2 gün kala Windows'un inanılmaz biçimde çöktü ve bana tam 2 gün kaybettirdi. Ardından bir format felaketi yaşadım. Neyse ki Sinan süremi uzattı, yoksa içinden mümkün değil çıkamazdım). Yazılması çok zor dedim çünkü bölümlerde neler yapmanız gerektiğini tam olarak açıklamakta zorluk çekeceğimi düşünüyorum. Commandos'taki gibi değil çünkü durum, birçok binaya girebiliyorsunuz ve bunların içlerinde de yapmanız gereken birçok şey var. Girmeniz gereken binaların hangileri olduğunu rahatça anlayabilmeniz için yazıda açıklayacağım bölümlerin tam haritalarını çıkardım, böylece rakamlar sayesinde o bölgede ne yapmanız gerektiği veya ne yapmanızı önerdiğim hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Neyse, umarım başarılı bir yazı

olur.. Haydi bakalım kuşanın silahları.

Not: Yazıda karakterlerden takma isimleri bahsedeceğim. Kafanızın karışmaması için hemen bunları da kısayol tuşlarıyla birlikte yazayım:

- Tiny** : Green Beret (1)
- Duke** : Sniper (2)
- Fins** : Marine (3)
- Inferno** : Sapper (4)
- Tread** : Driver (5)
- Spooky** : Spy (6)
- Lupin** : Thief (7)
- Natasha** : Seductress (8)
- Whiskey** : Köpek (9)

1. Eğitim Görevi

1) Inferno ile hemen buradaki askeri öldürün ve cesedini bölüme başladığınız yere götürün. Cesedin üzerinden alacağınız sigara paketiyle dolaşmakta olan diğer askerin dikkatini çekin ve onu da arkadaşının yanına gönderin.

2) Inferno ile sağa doğru ilerleyin ve çalıkların arkasında yalnız başına duran askeri öldürün.

3) Lupin ile direğe tırmanın ve dikenli telleri geçerek yukarıda tek başına duran askerin yanındaki direktin inin. Bu askeri tekme ile bayıltın ve hemen sandığın içindeki el bombalarını ve tel kesme aletini alın. İndiğiniz direğe tırmanın ve geldiğiniz yoldan geri dönün. Bombaları ve aleti Inferno'ya verin.

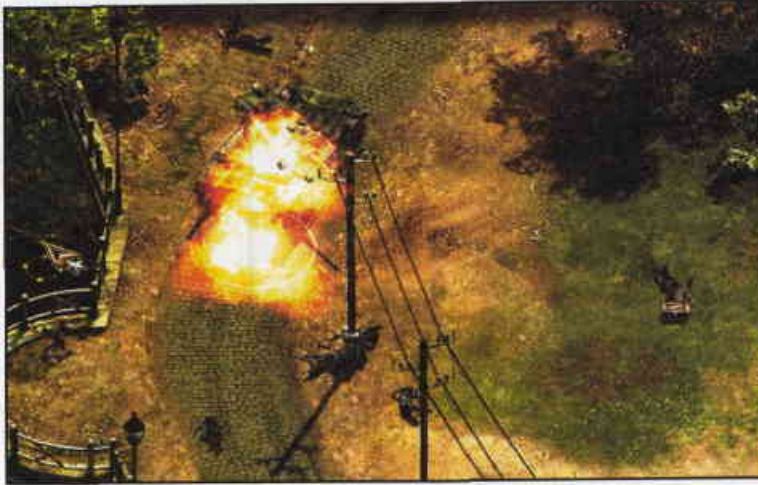
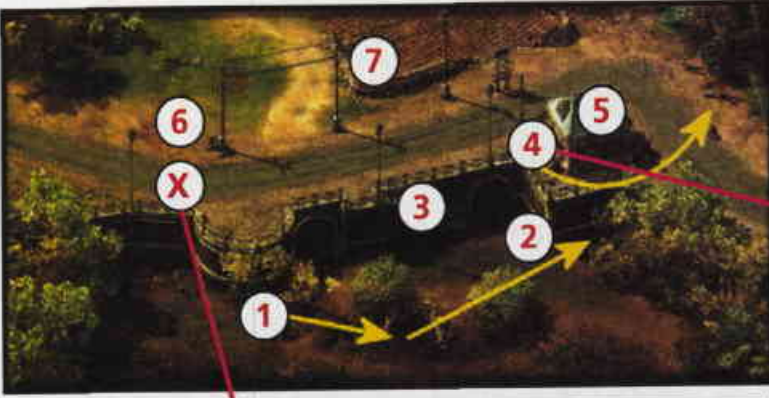
4) Inferno ile dikenli telleri kesin ve mayın dedektörünü kullanarak bütün ma-

Bonus bölümlere girmek için ana bölümdeki bütün bonus kitaplarını toplayıp, fotoğrafı birleştirmelisiniz. Ama bir değişiklik yapıp bu kitapları bulacağınız yerleri söylemeyeceğim. Bu yüzden eğer bonus bölümleri oynamak istiyorsanız sizin de biraz uğraşmanız gerekecek. Bunun dışında ayrıca bölüm isimlerini yanlarında da o bölümlerin şifrelerini yazacağım. Bildiğiniz gibi Commandos oyunlarında istediğiniz şifre ile, istediğiniz bölümü oynayabiliyorsunuz.



yanların yerini bulun ve onları etkisiz hale getirin. Mayın kalıp kalmadığını görmek için F1 tuşuna basıp Mission Goals kısmına bakın. Eğer görevin yanında onay işareti yoksa temizlemeniz gereken mayınlar bitmedi demektir.

5) Inferno ile sürünerek buraya gelin ve iyi bir nişanlamayla bekleyip duran askerlerin ortasına bir el bombası gönderin. Tüm askerler ölecek, yukarıda tek başına olan da sesi duyup oraya gelecek. Bir bomba daha atıp görevi başarıyla bitirin.



2. Eğitim Görevi

1) Tiny ile yakınlardaki adamları sessizce (bıçağı kullanarak) öldürün. Askerlerin dikkatini çekmek için sigara paketlerinden yararlanabilirsiniz. Öldürdüğünüz askerlerin cesetlerini gözden uzak bir yere götürürseniz işinizi garantilersiniz. Ok yönünde ilerleyin ve buradaki sipere ulaşın. Burası tüm adamlarını için oldukça güvenli bir yer.

2) Inferno ile yine ok yönünde ilerleyin ve duvara yaslanın. Komutan gelip de yüzü duvara dönük bir şekilde durduğu zaman sessizce çıkın, onu öldürün ve cesedini hemen saklandığınız yere çekin. Üzerini arayın ve anahtarları alın.

3) Şimdiye kadar öldürdüğünüz asker-

lerin üzerlerindeki silahları alın. 3 nolu yerde genellikle 3 tane asker oluyor. Eğer elinizde tüfek varsa bunları uzaktan vurmaya tavsiye ederim. Ben merdivenlere Inferno ile molotof kokteyli attım. En az iki si yanarak ölüyor, kalanı da vurmanız çok basit zaten. Yine üzerlerini yağmaladıktan sonra Inferno ile radyo binasına doğru ilerleyin.

4) Radyo binasını siper alıp arkasındaki adamları öldürmeniz mümkün. Arkadaki adamlardan biri arada bir etrafa bakmak amacıyla bu binanın arkasından dolaşıyor. Hemen oradaki varile ateş ederek adamı havaya uçurabilirsiniz. Inferno ile ok yönünde ilerleyip diğer askerlerle meşgul

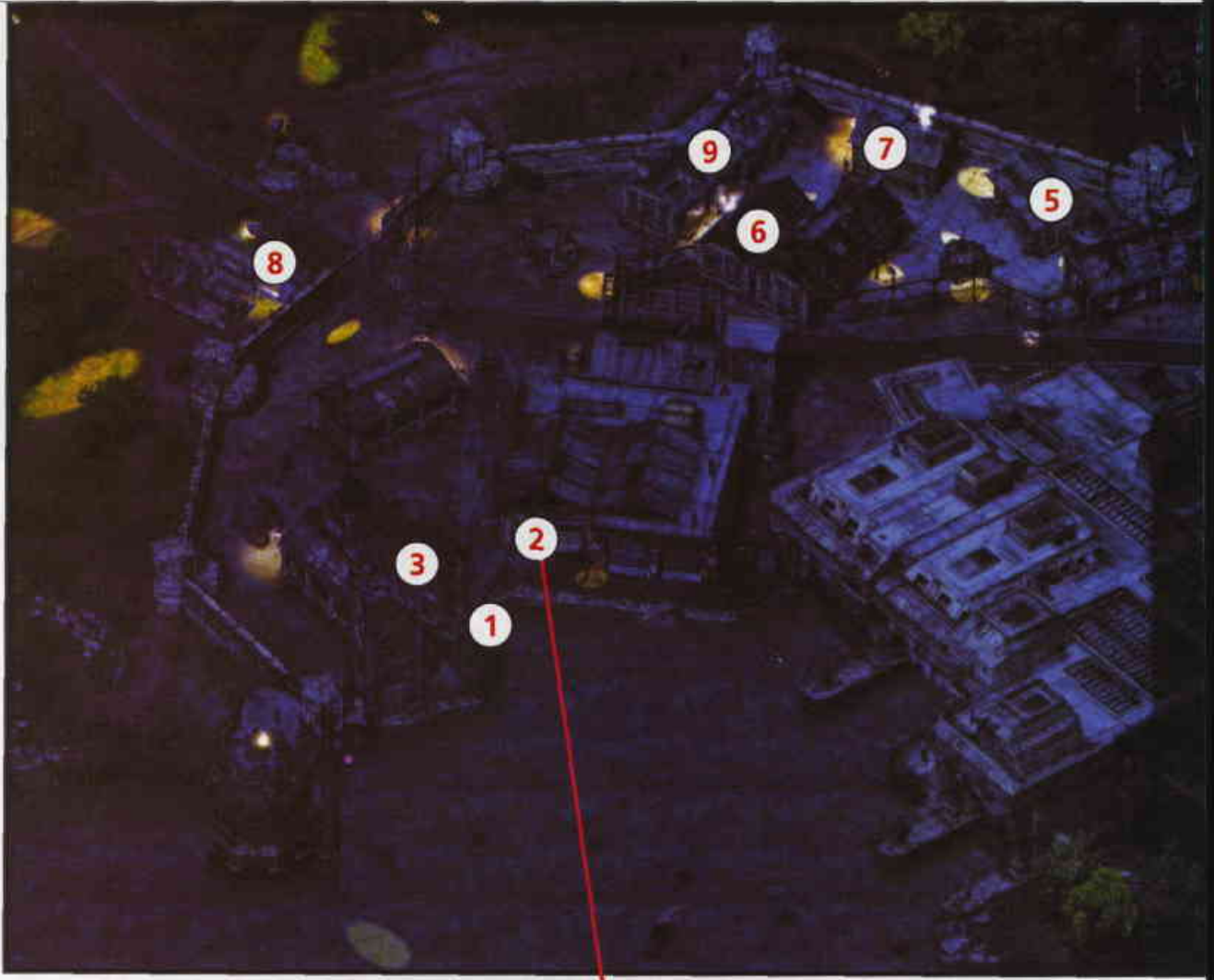
olan düşmanları kesebilirsiniz. Bu sırada haritayı döndürerek (ALT+ok tuşları) normalde göremediğiniz düşmanlara da bakmayı unutmayın. Radyo binasının penceresinden ateş eden askeri tüfekle rahatça vurabilirsiniz.

5) Radyo binasına girdiğiniz anda oturmakta olan askeri öldürün. Binadaki radyoyu kullandıktan sonra içerideki sandıktan uzaktan kumandalı bomba ile anti-tank mayını almayı unutmayın. Ben bu bölümü ilk oynadığımda sandığı fark etmemiştim, o yüzden görevin sonundaki baskını resmen strateji yaparak geçmişim ama mayın bulamadığımdan tankı patlatamamıştım. Neyse ki aynı şey sizin başınıza gelmeyecek.

6) Aldığınız tüfek mermileriyle buraya gelene kadar tüm düşmanları uzaktan öldürebilmeniz mümkün. Bütün düşmanları öldürdüğünüzden emin olduktan sonra buradaki sandığın içinden malzemeleri alın.

7) Müttefik askerlerinin yanlarına gittiğinizde onları kontrol edebiliyorsunuz. Tümünü bir araya toplayın ve yere yatmaları emrini verin. X işaretli yere, uzaktan kumandalı bomba yerleştirin ve ekranın sol alt köşesindeki düğmeye basarak saldırıyı başlatın. Bir süre sonra yoldan düşman askerleri gelmeye başlayacak. Zamanlamayı iyi yaparsanız bombayı patlatarak bu askerlerin yarısından çoğunu öldürmeniz mümkün. Bomba patladıktan hemen sonra tüm askerleri ayağa kaldırın ve ateş açmalarını sağlayın. Saldırıyı yapan tüm askerler öldüğünde Inferno ile X işaretli yere bir anti-tank mayını yerleştirin, geri çekilin ve tank üzerinde geçtiğinde bölümü bitirin.

Bölüm 1: Night of the Wolves



Bölüm 1: Night of the Wolves

Bölüm Kodu: XHGDR

1) Bölümün başında Lupin ile bir botun içindedir. Yapmanız gereken ilk şey bottan atlayarak bu merdivenden yukarı çıkmak olacak.

2) Bölümdeki birçok görevi gerçekleştireceğiniz bina burası. Natasha da bu binanın içerisinde bulunuyor. Ona ulaşmak için yolunuzun üstündeki iki askeri bayılın (Q) ve içeri girip Natasha ile konuşun. Lupin'i hemen odadan dışarı çıkarın ve dışarıda bekletin. Natasha asker kıyafeti içindeyken, koşmadığı sürece fark edilmiyor. Oadaki her yeri inceleyin ve odanın dışındaki raftan Uyku İlacını alarak dışarı çıkın.

3) Natasha'yla bu binaya girin ve tutuklu adam ile konuşun. Size şifreli mesajı verip ölecek, köpeği de başınıza kalacak. Eğer isterseniz köpeği dikkat çekmek için kullanabilirsiniz. Köpeği asıl bundan sonraki bölümlerde gerçekten kullanmanız gerekecek.

4) İster Lupin, ister Natasha ile 2 nolu binaya tekrar girin ve buradaki kontrolleri kullanarak elektrikli çitlerin elektrikliğini kesin.



5) Burası generalin asistanının yemek yediği yer. İçeride yerde bir sandık göreceksiniz, bu sandığı incelediğinizde içinde şarap kasası olduğunu görüyorsunuz. Uyku ilacını elinize alın ve kasanın üzerine tıklayın. Doğru yaptıysanız şarap yeşil renk olacaktır. Kısa bir süre sonra masadakiler-

den biri kalkıp şarap getirecek ve hepsi bayılacaklar. Asistanın üzerindeki anahtarları alın.

6) Önümüzdeki tek engel general kaldı. Onu da Natasha ile bu binadaki telefonu kullanarak etkisiz hale getireceğiz. Generale telefon ettiğinizde ofisinden çıkacak

ve çok uzun süre için olmasa da içeri girip şifre makinesini çalma fırsatı doğacak.

7) Lupin'i bu ofise getirin ve içerideki elemanı bayılttıktan sonra kasayı açarak içindeki makineyi ve şifreli mesajı alın. Mesajı okuduktan ve yeni görevi öğrendikten sonra Natasha ile masadaki şişeleri alın. Hemen Lupin ve Natasha'yı dışarı çıkarın ve eğer general geri dönüyorsa ondan saklanın.

8) Radyonun bulunduğu bölgeye Natasha ile yavaşça gidin, acele ederseniz yakanırsınız. Radyo kulübesinin önündeki nöbetçiden kurtulmak için önce görüş hizasını sigara paketi atın, ona doğru gittiğinde arkasından dolaşın ve şarap şişesiyle kafasına vurarak onu bayıltın. İçeri girin ve radyoyu kullanın.

9) Son olarak da Lupin ile generalin ofisinin yanındaki kışlaya herhangi bir pençeresinden girin ve yatağın altına saklanın.

Bölüm 2: Das Boot, Silent Killers – WKUC4

1) Fins'i seçin ve dalış takımlarınızı kuşanarak suya dalın. Tüm deniz mayınlarını teker teker etkisiz hale getirin.

2) Botu kullanarak sola doğru gidin ve Inferno ile karaya çıkın. Tel örgüleri kesin ve bütün mayınları (toplam 18 tane) temizleyin. İsterseniz yanınıza da birkaç tane mayın alabilirsiniz. Diğer taraftaki telleri de kesin ve orada devriye gezmekte olan nöbetçiyi bayıltın. Spooky'i de Inferno'nun yanına götürün ve bayılttığınız nöbetçinin giysilerini alın.

3) Geçen bölümde Lupin'i burada bırakmıştık. Elinizde Security Paper'ları köpeğe verin ve Spooky ile köpek düdüğünü kullanın. Whiskey'in üzerinden kağıtları alın.

4) Spooky ile nöbetçinin giysilerini giyin ve bu ağacın arkasında durmakta olan subayın yanına gidin. Subay üzerinde 3 kez şırıngayı kullanarak onu öldürün ve giysilerini alın (öldürdüğünüz asker, subay ve çavuş üniformalarını toplamaya özen gösterin. Giydiğiniz giysilerin belli bir süresi var, bu yüzden ne kadar çok toplarsanız o kadar iyi olur). Araca binin ve üsse doğru ilerleyin.

5) Aracı uygun bir yerde park edin ve 5 nolu yere çıkarak volta atmakta olan subayı şırıngayla indirin, hemen üzerindeki anahtarları alın ve okla gösterdiğim kapıya ulaşmaya çalışın. Eğer bu sırada fark edilerseniz hiç takmayın, koşun. İçeri girdiğinizde uygun bir yere geçin ve tabancanızı çı-

kararak içerideki (ve dışarıdan gelen) herkesi öldürün. Bu sırada bir iki yemek kullanarak sağlığını düzeltmeniz gerekebilir. Spooky ile girdiğiniz kapalı mekanlarda düşman askerleri sayıca çok fazla değilse tümünü öldürmenizi ve üzerlerindeki almanızı tavsiye ederim.

Not: Kapalı mekanlarda dolaşırken birçok sandık ve dolap bulacaksınız. Bunların içindeki silahları toplamaya çalışın. Özellikle patlayıcı cinsi şeyleri (dinamit ve uzaktan kumandalı bomba) mutlaka alın. Alacak yeriniz kalmadığında düdüğü kullanarak köpeği çağırın, patlayıcıları ona verin ve yine Sapper ile düdüğü kullanarak patlayıcıları ona ulaştırın.

6) Artık Spooky ile denizaltının içinde bulunduğu bu binaya girebilirsiniz. Burada yapmanız gereken denizaltı mürettebatını ve kaptanı kurtarmak.

7) Bu bina mürettebatının bulunduğu bina. İçeri girin ve mürettebat ile konuşun. Size kaptanı da kurtarmanız gerektiğini söyleyecek ve yerini gösterecekler. Gösterdikleri binaya girin ve ilk kattaki tipleri öldürün. Üst kata çıkın ve burada da gerekli temizliği yapıp kaptan ile konuşun. Bu yerleri kesinlikle aklınızda tutun çünkü bölümün en sonunda hem mürettebatı, hem de kaptanı gemiye götürmeniz gerekecek. F1 ile görevlerinize bakın ve belirtilen yerlere giderek hangar kapısını açın, sonra da enigma şifrelerini alın.

8) Bu binaya en yakın kapıdan çıkın ve içeri girin. İçerideki radyoyu kullandığınızda Tiny ile irtibat kuracaksınız. Ekranın sağ alt köşesindeki paraşüt simgesine tıkladığınızda imlecin bulunduğu yere paraşütle inecek.

Not: Bu bölümde işinize en çok yarayacak karakter Fins olacak. Özellikle öldürdüğünüz düşmanların üzerlerindeki tüfekleri (ve tüfek kurşunlarını) toplayıp Fins'e verin. Bu tüfekler sayesinde düşmanları tek bir ateşte öldürebiliyor. Çoğu yerde iyi bir yerden siper alıp ateş açacak ve üzerinize gelen tüm düşmanları tüfikle temizlemeniz gerekecek.

9) Spooky'i arabaya bindirip bu bölgeye getirin, sonra da paraşüt simgesini kullanarak Tiny'i yakıt tanklarının yanına indirip yere yatırın. Burası patlatmamız gereken ilk bölge, eğer yanınızda dinamit varsa hemen yakıt deposunun yanına koyun ve biraz uzaklaşın. Depolar havaya uçtuğunda bir süreliğine alarm durumuna geçilecek, ortam sakinleşinceye kadar burada bekleyin, gerek görürseniz üzerinize gelenleri öldürün.



Bonus Bölüm 1

1) Inferno ile hemen yandaki askeri bayıltın, bağlayın ve çalılardan arkasına çekin. Üzerindeki sigara paketini ve tüfeği alın. Sigara paketini kullanarak ileri geri devriye gezen askerin dikkatini çekin ve arkasından sinsiçe yaklaşarak bayıltın.

2) Lupin ile yerde sürünerek direğin yanına gelin ve aynı ilk training bölümünde olduğu gibi direğe tırmanın ve ilerideki direktten aşağı inerek oradaki askeri halledin. Maymuncuk yardımıyla sandığı açın ve içindeki el bombalarını ve bombayı alın. Direğe geri tırmanın ve aracın yanındaki elemanı bayıltın. Buradaki kutuyu da maymuncukla açın ve içinden mayın dedektörü ile tel kesiciyi alın. Direkleri kullanarak geri dönün ve aldığınız malları Inferno'ya verin.

3) Inferno ile buraya gelin ve bir el bombası yardımıyla buradaki bütün askerleri aynı anda öldürün. Kalan askerler de ne olduğunu görmek için buraya koşturacaklardır. Hemen bir el bombası daha sallayın ve onları da öldürün.

4) Buradaki telleri kesin ve yine training bölümünde olduğu gibi mayınların yerlerini bulup etkisiz hale getirin. Toplam beş mayın bulacaksınız.

5) Inferno ve Lupin'i araca bindirin ve yoldan yukarıya doğru sürün. Böylece ilk bonus bölümünüzü tamamlamış olacaksınız.

10) Fins ve Inferno ile bota binin ve bu bölgeye gelerek tüm mayınları temizleyin. Bu bölgede pek fazla devriye olmadığından gördüklerinizi teker teker öldürmeniz mümkündür.

11) Kamyonun başındaki adamlara ya-

Bölüm 2: Das Boot, Silent Killers



vaşça yaklaşın ve ikisini de öldürün. Inferno ve Sapper'ı tekrar mayınlı kısma götürün ki kapıları açtığımızda fark edilmesinler.

12) Spooky ile buradaki binaya girin ve kontrolü kullanarak dış kapıyı açın. Acele etmeden dışarı çıkın ve kamyona binin. Üzerinizde düşman üniforması olmasına dikkat edin. Spooky bindikten sonra Fins hariç diğerlerini de kamyona bindirin. Fins ile içerideki nöbetçiye tüfekle ateş edin, alarm durumunda oraya koşacak olanları da öldürüp bu bölgenin güvenliğini sağlayın.

13) Tüm adamlarınız içindeyken kamyonu bu köşeye getirin. Burası düşman görüş alanının dışında. Fins ile aşağı inin ve etraftaki nöbetçileri tüfekle avlamaya başlayın. Yine alarm sesine gelenler olacak, tümünü öldürün ve cephanelerini alın.

14) Bu binanın köşesinde yine rahatça katliam yapmanız mümkün. Bu noktadan sonra bu şekilde yavaş yavaş ilerlemeniz

çok iyi olur.

15) Bu uçaksavarların hemen diplerine uzaktan kumandalı bomba yerleştirin.

16) Tüm adamlarınızı bindirdiğiniz kamyonu bu köşeye getirin. Burası torpidonun bulunduğu binaya girmek için kullanabileceğiniz en uygun kapı. Fins ile içeri girin ve ortalığı kana bulayın.

17) Spooky ile bu kapıdan çıkın ve okla gösterdiğim nöbetçileri şınga ile öldürün. İlk nöbetçiyi öldürdükten sonra diğerini Fins'in bıçağını kullanarak da halledebilirsiniz. Buradaki uçaksavarın yanında da bir bomba yerleştirin. Ortalığı şenlendirmeye az kaldı. Tekrar 17 nolu binaya girin. Sapper haricindeki tüm adamlarınız kamyonda olsun. Sapper ile torpidonun yanına dinamit koyun ve hemen dışarı çıkıp kamyona binin ve 18 nolu bölgeye doğru gidin.

18) Fins'i kamyondan indirin ve ok yönündeki kapıdan girin. İçerideki tüm nöbetçileri Fins ile temizlemeniz mümkün. İlk bir kaçını bıçak atarak öldürün, eğer fark

edilirsanız tüfek kullanmaya başlayın. Herkes öldüğünde denizaltıya girin ve içerideki hiçbir canlı bırakmayın. Şimdi tüm adamlarınızı içeri sokun (köpek ve Lupin dahil - Lupin ile bulunduğunuz binadan çıkın ve denizaltının olduğu yere doğru koşturun, içeri girdiğinizde tehlike kalmayacaktır). Sapper'daki kumandaları kullanarak uçaksavarları havaya uçurun ve kapıdan mürettebat dahil herkesi denizaltıya sokun. Well Done!

Bonus Bölüm 2

Bu bölüm için harita hazırlamama sanırım gerek yok, çünkü oldukça sade ve basit bir göreviniz var. Botu kullanarak parkuru zaman bitmeden tamamlamaya çalışacaksınız. Tabi bu sırada parkuru oluşturan mayınlardan kesinlikle uzak durmanız gerekiyor. Ayrıca parkurun içindeki dubaların üzerinden geçmeye çalışırsanız oldukça yavaşlarsınız. Ben tek bir dubaya takıldım ve yaklaşık 38 saniye kala bitirdim parkuru.

Bölüm 3: White Death – Y5M51

1) Bölüme Fins ile denizaltının içinde başlıyorsunuz. İlk yapmanız gereken geçen bölümde olduğu gibi tüm denizaltıyı temizlemek. Bıçağınızı kullanarak düşmanları rahatça öldürebilirsiniz. Dışarıda 'extreme cold' olayı olduğundan üzerinize giyecek sıkı bir şeyler temin etmeniz gerekiyor. Bu donanımı öldürdüğünüz askerlerin giysilerini alarak karşılayabilirsiniz. Bunun dışında bir iki yerde de kış giysileri bulacaksınız. Denizaltı tamamen güvenli hale gelince kışkıklarınızı giyin ve yukarı çıkın. Çıktığınız anda yakınlardan tehlike yaratabilecek düşman varsa, onu sessizce halledin.

2) Fins ile ağır ağır ilerleyip, yolunuzdaki düşmanları temizleyerek bu binaya girin. İçeride Inferno ile buluşacaksınız. Eğer topladıysanız elinizdeki patlayıcıları Inferno'ya verin ve dışarı çıkın. Şimdi buralarda oldukça hızlı olmalı ve öldürdüğünüz düşmanların cesetlerini saklayarak

ilerlemelisiniz. Ulaşmak istediğimiz yer Green Beret'in tutulduğu 3 nolu bina. Bunun için 2 nolu binanın hemen kuzeyindeki radyo binasından faydalanabilirsiniz. Radyo binasının alt kapısından girin, içeriyi temizleyin ve üst kapısından çıkın. Özellikle Fins ve tüfek ikilisi buralarda da oldukça işinize yarayacaktır.

3) Green Beret'in tutulduğu binanın kapısı kilitli. Bu kilidi iki şekilde açabilirsiniz: İlk yöntemde binanın dışındaki görevlilerden birini öldürüp üzerindeki anahtar almalsınız. Diğer yöntemde ise eğer elinizde herhangi bir patlayıcı varsa bunu kapının önüne koyup havaya uçurabilirsiniz. İstediğiniz yolu kullanarak içeri girin ve üst kata çıkın. Burada size arkası dönük duran askeri öldürdükten sonra Green Beret ile konuşun. Bu odadaki sandığın içinde buzul giysileri var, bu giysilerin süresi hiç dolmuyor; bu yüzden oldukça kullanışlılar.

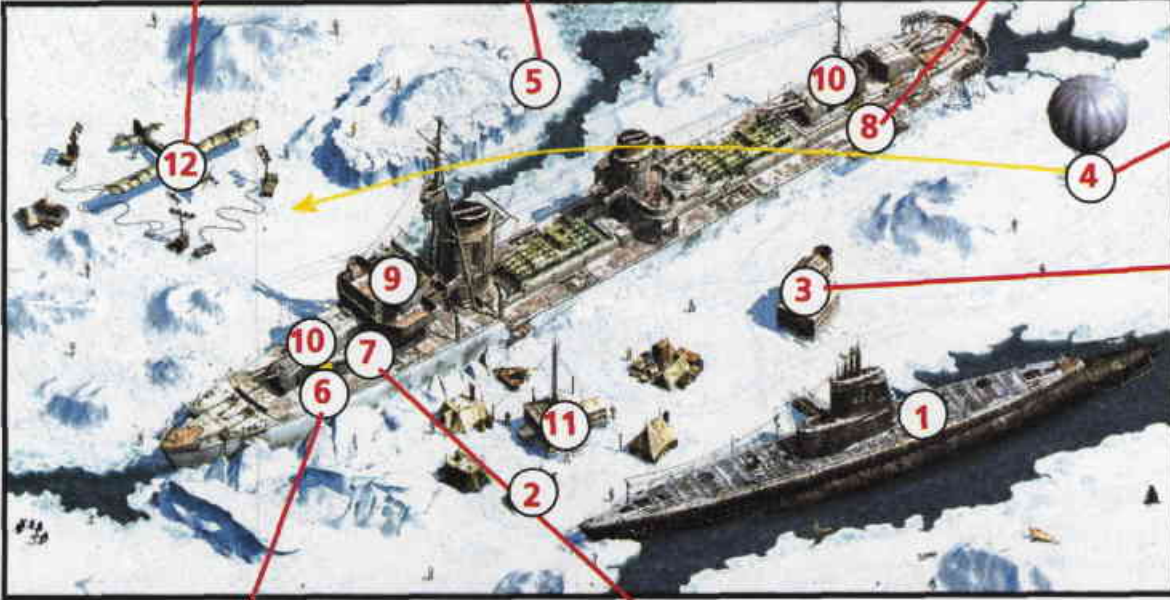
4) Şimdi Fins ve Inferno ile bu bölgede bulunan balona erişmeniz gerekiyor.

Fins'in tüfeğini kullanarak yolunuzu uzaktan temizleyebilirsiniz. Özellikle siper açısından 3 ile 4'ün arasında bulunan tepe çok işinize yarayacak. Balona binmenin güvenli olduğunu hissettiğinizde her ikisini de balona bindirin ve ok ile gösterdiğim yere inin. Burada iyi bir zamanlama yaparsanız indikten hemen sonra Fins'in tüfeği ile üç tane asker öldürmeniz mümkün (giysi stoğu yapmayı unutmayın).

5) Tepeye tırmanın ve sandıklardaki dinamit ve patlayıcıları Inferno'ya yükleyin. Görevin bundan sonraki önemli bir kısmı destroyerde geçecek, ben burada yine Tiny'i kullanmaya gerek görmedim. Tüm bir destroyer kısmını Inferno ve Fins ile tamamlamanız mümkün, ben de buna göre anlatacağım. Fins'i kullanmamın baş sebebi bıçak fırlatarak sessizce etrafi temizleyebilmesi.



Bölüm 3:
White Death



6) Inferno ve Fins ile bu kısma ulaşın ve iki silah arasındaki kapıdan girin. Merdivenlerden alt kata inin ve buradaki iki askerle mekaniği öldürün. Tekrar merdivenlerden indiğinizde makine odasına ulaşacaksınız. Amacınız motorun yanına uzaktan kumandalı bomba yerleştirmek. Eğer tüfeğinizde yeterli sayıda mermi varsa Fins ile tüm odayı rahatça temizlemeniz mümkün. Aksi halde yine sessizliği elden bırakmadan gerekli sayıda askeri öldürün ve bombayı yerleştirip dışarı çıkın. Bombayı istediğiniz zaman patlatabilirsiniz ama geçici alarm durumunu unutmayın.

7) Destroyer için biraz dolaşın ve girdiğiniz odalardaki askerleri öldürün. Odalardan birindeki askerlerden birinin üzerinden anahtar çıkacak. Hemen bitişik odaya anahtarı kullanarak girin ve Spooky ile Lupin'i kurtarın. Odadaki mürettebattan da bir iki kişiyi kurtardığınızda, diğerlerini kurtarmak için hareketlenecekler. Önceki odadan bir üst kata çıkın ve yine biraz ilerleyin. Karşılıklı odalara sahip bir koridora geleceksiniz. Burası kaptanın rehlin tutulduğu yer ama başında pek fazla asker bırakmamışlar. Kaptana ulaşın ve onunla konuşun. Yine geçen bölümde olduğu gibi bu bölümde de kaptan ve mürettebatı denizaltıya ulaştırmanız gerekiyor. O yüzden geçeceğimiz yolların temiz olduğundan emin olun.

8) Tam bu noktadaki kolu çekerek merdivenleri indirin. Böylece denizaltıya gönül rahatlığıyla gidebileceksiniz. Görevin diğer aşamalarına geçmeden önce kaptanı ve mürettebatı, Lupin ile birlikte denizaltıya gönderin. Şimdilik onlara ihtiyacımız yok. Spooky, Fins ve Tiny ise destroyerden inip güvenli bir yerde beklesinler.

9) Destroyerin bu kısma gelin ve bir iki merdiven çıkararak kontrol odasına benzer yere ulaşın. Buradaki askerleri öldürdükten sonra çekmeden Enigma machine, Enigma codes ve Enigma cylinders objelerini alın. Dışarı çıkın ve şifre ile ilgili tüm parçaları Spooky'ye verin.

10) Şimdi sırada destroyerin silahlarını etkisiz hale getirmek var. Bu görev şimdiye kadar yaptıklarınızdan daha da basit. Inferno ile silahların hemen yanlarındaki kapılardan girecek, içerideki bir iki adamı öldürdükten sonra tercihen uzaktan kumandalı bomba, eğer yoksa dinamit koyarak bunları havaya uçuracaksınız.

11) Aslında buradaki radyoyu istediğiniz zaman kullanabilirsiniz ama ben nedense bunu görevin sonlarına bıraktım. İçeri girin ve radyoyu kullanın :)

12) Artık görevin son adımıdayız.

Enigma parçalarının Spooky'de olduğundan emin olduktan sonra Spooky ile Tiny'i uçağa götürmeniz gerekiyor. Eğer balonla işiniz bittikten sonra aldığınız yere geri bıraktıysanız uçağa bu şekilde çok rahat ula-

şabilirsiniz. Aksi halde bu iki adamınız harindeki herkesi denizaltıya gönderin, eğer yapmadıysanız tüm bombaları patlatın ve Tiny ile uçağın çevresindeki adamları temizledikten sonra ikisiyle birlikte uçağa binin.

Bonus Bölüm 3

1) İlk üç bonus bölüm arasında en zor olanı bu. Hatta oyunun ilk bölümünden bile daha zor diyebilirim. İlk olarak 1 ile gösterdiğim yere Duke ile sigara atın, gelecek olan askeri Fins'in bıçağını fırlatarak öldürün. Hemen gidip cesedi saklayın, üzerindeki eşyaları alın ve bekleyin. Eğer şanslıysanız bir asker daha sigarayı görüp gelecektir. Eğer gelen giden olmazsa amfibik aracın hemen yanındaki komutanın görüş alanına bakın ve onun görebileceği bir yere sigara atın.

2) Tiny ile kütüklerin sağından kıvrılarak burada beklemekte olan iki askeri bıçaklayarak öldürün. Az önce komutanla konuşan askeri de öldürüp üzerlerindeki malları toplayın. Suyun kenarında duran iki tip size hiçbir problem çıkaramayacaklardır, tabi yanlarına koşarak gitmediğiniz sürece.

3) Buradan Duke ile karşı kıyıda ki sniper'i rahatça görüyor olmalısınız. Tüfeğini kullanarak onu indirin.

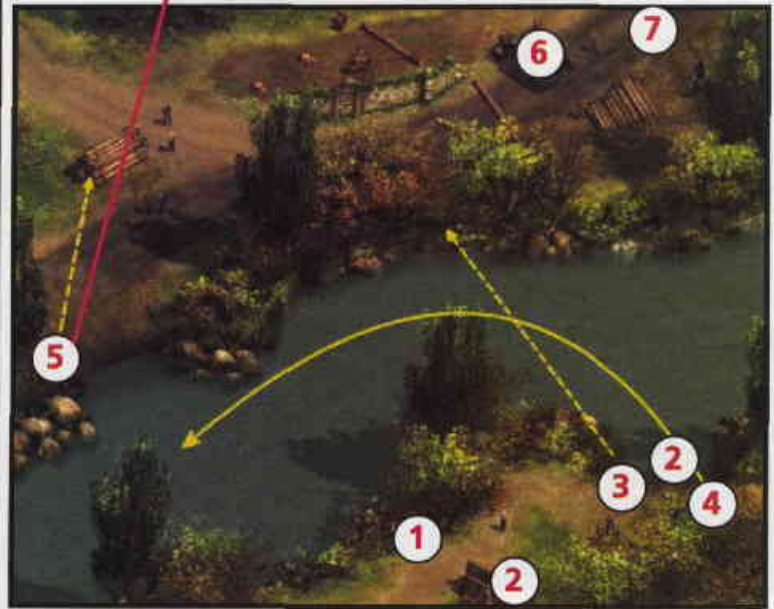
4) Tüm adamlarınızla amfibik araca binin, aracı ancak Tread'i seçtiğinizde kulla-

nabileceksiniz. Okla gösterdiğim yere gelince Duke ile araçtan inin ve yüzerek 5 nolu yere çıkın.

5) Buradan Duke ile kütüklerin yanındaki sniper'i vurabilirsiniz. Ayrıca burada yine el bombacısını ve onları öldürdüğünüzde incelemeye gelecek olan diğer sniper'i da vurmalsınız. Böylece tüm mermilerinizi yararlı işler için harcamış olacaksınız. Fırsat bulduğunuz anda öldürdüğünüz sniper'ların yanlarına gidin ve üzerlerindeki mermileri toplayın. Şimdi Tread ile 5 nolu yere gelin ve molotof kokteyli kullanılarak biraz katliam yapın. İlk saldırınızdan sonra gelecek olan grubun tamamını bir molotof ile temizlemeniz mümkün. Bu sırada mermi topladıysanız Duke ile de saldırıya destek verebilirsiniz.

6) Inferno'yu karaya çıkarın ve buradaki aracı ister el bombası kullanarak, ister yanındaki varilleri patlatarak havaya uçurun. Sakin benim ilk seferinde yaptığım gibi buradaki araca binmeye kalkmayın, yoksa araçla beraber siz de havaya uçuyorsunuz ve eğer kendinize güvenip hiç quick save yapmadıysanız bölümü baştan oynuyorsunuz :)

7) Artık yolu temizlediğinize göre tüm adamlarınızı amfibik araca bindirip yoldan rahatça geçebilir ve bir bonus bölümü daha bitirebilirsiniz.



Bölüm 4: Target Burma – B7D8F

1) Bu bölümde geçen bonus bölümünde tanıdığımız Duke çok önemli bir rol oynayacak. Tiny ile ok yönünde ilerleyin ve yolun üstündeki bir iki askeri bıçakla keserek öldürün. Bu askerlerin üzerlerindeki tüfekleri mutlaka alın, aynı geçen bölümlerde olduğu gibi bu bölümde de acil durumlarda tek atışta öldürebilen bu tüfekler oldukça işimize yarayacak. Ok boyunca tehlikeleri temizlediğinizde Duke ile okun sonuna gidin ve pusuya yatın.

2) Duke ile tam bu noktada durduğunuzda tüfeğinizle rahatça vurabileceğiniz iki tane asker olduğunu göreceksiniz. Bunları haritada ok ile gösterdim. Sağ taraftaki askeri vurduğunuzda yukarıdan onu görüp incelemeye gelen iki üç askeri daha yine rahatça vurabilirsiniz.

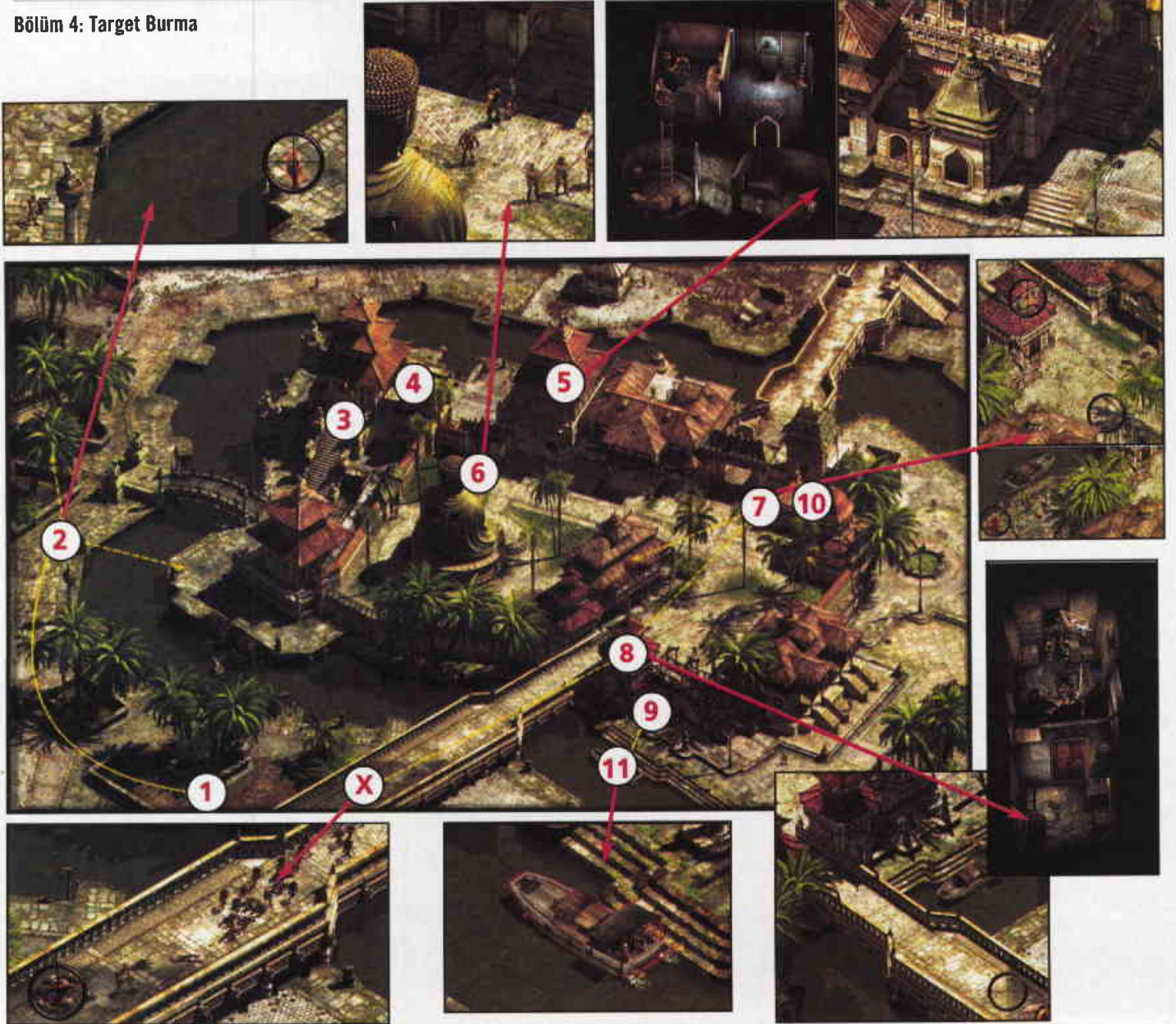
3) Etraf sakinleştiğine göre Tiny ile dini liderin yanına gitme vaktimiz geldi demektir. Bu binaya girin ve içerideki liderle konuşun. Onunla konuştuktan sonra, onu kontrol edebiliriz. Zaten bölümün sonunda da hep beraber bota binmemiz gerekiyor. Nasılsa dışarıya sakın diyerek onu şimdiden dışarı çıkarabilirsiniz. Bölümün başında beklemekte olan Lupin ile Tread'i de bu binanın yanına getirip herkesi bir araya toplayın.

4) Tiny ile hemen 3 nolu binanın yanındaki merdivenlerden çıkın ve burada görmüş olduğunuz delikten aşağı inin. Girdiğiniz odadaki elemanları bıçak yardımıyla rahatça öldürebilirsiniz. Zaten böyle yerlerde size daha başta söylediğim gibi silahla birini vurup, gelenleri de tüfekle temizleyebilirsiniz. İki üç düşmanın size sorun çıkarabi-

leceğini sanmıyorum. İlk girdiğiniz odadaki delikten aşağı indiğinizde Ghurka'lar ile konuşacaksınız. Şimdi onlara silah temin etmemiz gerekiyor. Tek tek tüm Ghurka'ların yanına gidin ve onların kontrolünü alıp hepsini dışarıya çıkarın.

5) Silahları alacağımız adam bu binada tutuluyor. Bu binaya haritada göremediğiniz arka kapıdan girmelisiniz. Burası iki katlı bir yer, eğer ilk kapıdan girerseniz girdiğiniz odadaki askeri bıçakla öldürün. Merdivenden aşağı inin ve buradaki askeri de öldürün. Son olarak şişman adamın olduğu odaya merdivenle çıkın ve buradaki son askeri de halledin. Şimdi şişman adamla konuştuğunuzda önceden inceleyemediğiniz sandıkların içine bakabileceksiniz. Sandıklarda birçok tüfek ve daha önemlisi birçok sniper mermisi bulunuyor. Ghur-

Bölüm 4: Target Burma



ka'lara silah sağlamak için bu tüfekleri kullanabileceğiniz gibi, dışarıda öldürdüğünüz askerlerin üzerlerinden alacağınız tüfekleri kullanabilirsiniz.

6) Ghurka'lar ve dini lider dahil tüm adamlarınızı bu noktaya toplayın. Ghurka'lara silah vermek için W tuşuna basıp onların üzerlerine tıklamalısınız. Inventory'lerinde bir tüfeklik yer bulunuyor zaten. Her ne kadar ben gerek duymadysam da silahlandırdığınız Ghurka'larda bazılarını stratejik yerlere yerleştirebilir, böylece hem sizi hem de kendilerini savunmalarını sağlayabilirsiniz.

7) Tiny ile topladığınız tüm sniper mer-

melerini Duke'e verin ve 7 nolu bölgeye gelin. Buradan okla gösterdiğiniz yerlerdeki sniper'ları, ve onları öldürdükten sonra aşağıda göreceğiniz bir iki askeri tüfeğinizi kullanarak öldürün. Duke ile öldürdüğünüz sniper'ların olduğu yönde ilerleyin ve aşağıda botun yanına kadar inerek etrafta göreceğiniz askerleri sessizce halledin. Bu sırada F9 tuşunu kullanarak yakınlarda canlı birinin kalıp kalmadığını kontrol edebilirsiniz.

8) Yavaş yavaş bölümün en stratejik kısmına geliyoruz. Tiny ile 8 nolu binaya girin ve tüm katlardaki askerleri öldürün. Burada gürültü yapmamak için kasmanız

gerek yok, önemli olan Duke'e çalışabileceği rahat bir ortam hazırlamak. İçerisi temizlendiğinde Duke ile bu binaya girin ve en üst kata çıkarak ok yönünü rahatça görebileceğiniz pencereden dışarı bakın (yine W tuşunu kullanarak pencereye tıklayın). Burası radyoyu kullandıktan sonra orduyu gelecek olan zorba lidere suikast düzenleyeceğimiz yer.

9) Lupin, Thread ve dini lider ile bu noktaya gelin. Henüz bota binmenize gerek yok, önceden bota bindiğiniz taktirde gelecek olan ordu sizi görebilir ve diğer adamlarınızı da bindirip bölümü bitirmek için oldukça acele etmeniz gerekebilir. Ben bu noktada önceden bota bindiğimden, diğer adamları zamanında toplayabilmek için burayı 5-6 kere tekrarlamak zorunda kaldım.

10) Tiny ile 10 nolu binaya girin. Giriş katındaki askerleri öldürdükten sonra yukarıya çıkın ve her biri farklı yönlere bakmakta olan üç askeri de şişleyin. Tiny ile tekrar dışarı çıkın ve onu 9 nolu yere gönderip Ghurka ile binaya girin. Üst kata çıkıp radyoyu kullandıktan sonra zamanlamanın müthiş önemli olduğu kısım başlayacak. Hemen kontrolü Duke'a geçirin ve tüfeğinizi hazırlayıp ordunun gelmesini bekleyin. Yoldan ilk olarak yaklaşık 20-25 kişilik bir ordu gelecek, büyük bir ihtimale daha lider görüş alanınıza girmeden bunlardan bazıları sizi fark edecek. İşte bu noktada çok hızlı olmalı ve lideri gördüğünüz gibi (onu mavi elbisesinden tanıyabilirsiniz) ateş edip koşarak dışarı çıkmalısınız.

11) Ortalık iyice karıştığında yine çok acele bir şekilde tüm adamlarınızı ve dini lideri bota bindirin. Hepiniz bota bindiğinizde bölüm bitecektir.

Evet sevgili okurlar. Biliyorum dördüncü bölümü bitirdikten sonra bir boşluk hissedecek ve keşke diğer bölümlerin de açıklaması olsaydı diye düşüneceksiniz. Elimde olmayan sebeplerden dolayı (hatta yüz yılda bir olabilecek sebeplerden dolayı) bu kadar az bölüm içeren bir yazı yazdığım için ben de pek rahat sayılmam. Ama en azından bu bölümleri mümkün olduğunca ayrıntılı ve haritalarla destekleyerek hazırlamaya çalıştım. Bundan sonraki bölümlerde gerçekten ciddi anlamda takıldığınız yerler olursa bana mail gönderebilirsiniz. En azından bu yolla eksikliği telafi etmeye çalışırım. Geçen ay maillere pek fazla cevap yazma imkanım olmamıştı ama bu ay bunun da üstesinden gelmeye çalışacağım. Gelecek ay görüşmek üzere. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr



Bonus Bölüm 4

1) Çok zor bir bonus bölüm. Zaten böyle saldırıya direnme görevleri her zaman zor oluyordu, ama bu seferki içerinde en zor olanı. Vereceğim tavsiyelere uymadan da şansız yaver giderse bölümü bitirmeniz mümkün. İlk olarak aşağıdaki düğmeye basarak düşmanın ne şekilde saldırdığına ve takip ettiği yollara bir bakın. Sonra bölümü tekrar yükleyin ve saldırıyı gerçekleştirdikleri rotalara birkaç mayın yerleştirin. Asıl komandolarınız dışındaki müttefik askerleri siper duvarlarının arkasında konuşlandırıp komandolarınızla onları destekleyin. Sonra Inferno ile yavaşça ekranın en sağından ok işareti boyunca sürünerek en alttaki duvarın arkasına geçin. Bu bölümde aşağıdaki düğmeyi kullanarak saldırıyı başlatmanın hiçbir mantığı yok. Bunun yerine ilk sürpriz atağı gerçekleştiren en azından düşmanın sayısını azaltacağız. Kendinizi hazır hissediyorsanız Inferno ile aşağıdaki asker grubunun üstüne el bombası atın. Düşman sayısını neredeyse yarı yarıya azaltacak bu saldırı-

dan sonra düşman saldırısı otomatik olarak başlayacak. Inferno ile hemen geriye doğru kaçmaya başlayın ama bu sırada kaçışınızı el bombalarıyla destekleyerek en azından birkaç düşmandan daha kurtulun. Duke'u iyi bir yere yerleştirdiyeniz komandolarınıza doğru saldıran askerleri tüfeğinizle teker teker indirmeniz mümkün, ama daha da önemlisi bütün bu bonus bölüm boyunca Inferno'nun alev silahını etkin olarak kullanmanız bölümü oldukça rahatlatacaktır. İlk dalgayı savuşturduktan sonra düşman destek birimleri saldırıya devam edecekler. Bölümde tüm adamlarınızın sağ kalması diye bir olay gerekli olmadığından kalan komandolarınızın bütün ateş gücüyle bu saldırıya da yanıt verin. Burada özellikle Tread'in molotof kokteylleri ve Inferno'nun el bombaları düşmanı toplu halde öldürebilmek açısından oldukça işinize yarayacak. Moralinizi bozmak istemem ama bu bölümü saldırının başlamasından itibaren yaklaşık 10 kere oynamak zorunda kaldım, siz de kolay olacağını sanmayın.

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Commandos 2: Men Of Courage

Hile modunu açmak için isim olarak "GONZOANDION" yazın. Oyun sırasında tuş kombinasyonlarını kullanarak istediğiniz sonuçları alabilirsiniz. Oyun içinde bir komandoyu seçtikten sonra aynı kodu yazarak gene hile modunu açabilirsiniz. Fakat ne yazdığınızı göremeyeceğinizden doğru kelimeyi yazdığınızdan emin olabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Görevi geçersiniz	[Ctrl] + [Shift] + N
Yenilemezlik	[Ctrl] + I
Görünmezlik	[Ctrl] + V
Tüm düşmanları yok eder	[Ctrl] + [Shift] + X
Seçili komandoyu mouse imlecinin bulunduğu yere ışınlar	[Shift] + X
Frame Rate'i gösterir	[Ctrl] + [Minus]

Level Kodları

Level	Normal	Zor	Çok zor
1	XHGDH	PLKUM	PVTSL
2	WUJCA	JESSH	SKDJF
3	YSMSJ	DFY3B	3DYNG
4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSJ	NMWO9	KUNUK
6	AZLM1	16G3L	EZJ7H
7	JAHSG	VL3CZ	ZK78Y
8	UN63A	LQ6T	TRIB4
9	YAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TTSW	PAEN8	LLPOD



Red Faction

Gizli FMV filmi (ikinci CDyi takın ve "data/movies" dosyası altındaki "bink" dosyasını çalıştırın).

Hile Kodları Oyun sırasında konsolu açmak için -- tuşuna basın. Aşağıdaki kodları girerek hilelerinizi yapabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Tanrı Modu	vivalahelvig
Tüm silahlar ve cephaneye	bigbugmug
Uçma modu	beehoo
Alternatif bakış açısı	camera(1-3)

Not: Tanrı modu bazı bölgelere girildiğinizde çalışmayabilir. Bazı levellarda ise gizli bir şekilde diğerleri bazı silahları kullanamayabilirsiniz.



Colin McRae Rally 2

Kod	Sonuç
allthebuttons	Tüm arabalar
greatnews	Tüm tracklar
minime	Mini Cooper S Car
evileva	Mitsubishi Lancer Alternatives e uiaşın
onecarefulowner	Tüm arabalar
offroad	Lancer Road Car
jobimitaly	Mini Cooper
jimmiscar	Sierra Cosworth
coolestcar	Ford Puma



Pro Rally 2001

Bunları oyuncu adı olarak girin

Kod	Sonuç
IVAN LLAKAS	Tüm Training Modları açılır
BUN	Tüm Championship Modları açılır
RICITOS	Tüm Arcade Modları Modları açılır
PAC	10 saniye ceza verir
ALCAFARRA	Tamir süresi yarıya iner
CHOUINI	Tüm rakiplerinizi Rosa olur

Bu kodları oynarken girin

Kod	Sonuç
TORPEDONOW	Akselerasyonu artırır
IHATEDAMGS	Damage kalkar
REPAIRMEPZ	Anında tamir
SICLIANDY	Autopilot
NLSMANDELA	Freedom Modu
NPVITAMINC	Cezaları kalkar
CREDITCARD	Championship'te tamir 280 saniyede olur



CHEATSTATION



Super Puzzle Fighter 2 Turbo

(Puzzle Fighter X 2)

Akuma (Gouki): 1P için Morrigan'ın üzerine gelip select' i basılı tutarak aşağı(3), sol(3) ve yuvarlak yapın. 2P için Felicia'ın üzerine gelip select' i basılı tutarak aşağı(3), sağ(3) ve yuvarlak yapın. Bu hile Street Puzzle modda çalışmaz.

Full-attack Akuma (Gouki): 1P için Morrigan'ın üzerine gelip yukarı(3), sol(3) ve yuvarlak yapın. 2P için Felicia'ın üzerine gelip yukarı(3), sağ(3) ve yuvarlak yapın. Bu kod sadece oyunun turuncu diskteki versiyonlarında çalışır.

Anita (Amanda): 1P için Morrigan'ın üzerine gelip

select' e basılı tutarak, kursörünüzü iki kare sağ yapın ve yuvarlağa basın. 2P için Felicia'ın üzerine gelip select' e basılı tutarak bir kare sol yapın ve yuvarlağa basın. Bu kod Street Puzzle modda çalışmaz.

Hsien-Ko (Lei Lei): 1P için Morrigan'ın üzerine gelip select' e basılı tutun ve Lei Lei' nin üzerine gidip yuvarlağa basın. 2P için Felicia'ın üzerine gidip select' e basılı tutun ve Lei Lei' nin üzerine gidip yuvarlağa basın.

Hsien-Ko's (Lei-Lei' nin kız kardeşi): 1P için Morrigan'ın üzerine gidip select' i basılı tutarak bir kare sağa gidin ve yuvarlağa basın. 2P için Felicia'ın üzerine gidip select' i basılı tutarak iki kare sol yapın ve

yuvarlağa basın.

Dan: 1P için Morrigan'ın üzerine gidip select' i basılı tutun ve sol(3), aşağı(3), yuvarlak yapın. 2P için Felicia'ın üzerine gelip select' i basılı tutarak sağ(3), aşağı(3) ve yuvarlak yapın.

Devilot: 1P için Morrigan'ın üzerine gelip select' i basılı tutarak sol(3) ve aşağı(3) yapın. Zamanlayıcı 10 saniyeye ulaştığında yuvarlağa basın. 2P için Felicia'ın üzerine gelip select' i basılı tutarak sağ(3) ve aşağı(3) yapın. Saniyenin 10 olmasını bekleyip yuvarlağa basın.

Full-attack Devilot: 1P için Morrigan'ın üzerine gidip aşağı(13) yapın ve zamanlayıcının on saniyeye gelmesini bekleyip yuvarlağa basın. 2P için Morrigan

Command And Conquer: Tiberian Sun

Sınırsız Firestorm Wall Öncelikle Firestorm Wall'ı tamamen şarj edin ve açın. Daha sonra gücü bitmek üzereken veya kapanmak üzereken duvarı satın veya kapatın. Bu işlemi Firestorm ikonunun üzerinde "On Hold" yazıncaya kadar tekrarlayın. Artık Firestorm Wall'unuz siz Power Plant'lerinizi kapatıncaya ya da yeni bir Power Plant kuruncaya kadar açık kalacaktır. Bu hile eğer oyununuza yama yapmamışsanız çalışır.

Araçları kaçırmak için Şehire bir Mutant Hijacker götürün ve bulduğunuz araba, kamyonet veya otobüsleri kaçıran. Bunların içine askerlerinizi doldurup onları taşımak için kullanabilirsiniz. Böylelikle en klasik mımara olan okul otobüsünü düşman üssünü içine sokup orada askerlerinizi içinden çıkartma olayını yapabilirsiniz. GDI'lar okul otobüsüne ateş açmazlar.

NOD ore processor ve mining vehicle'i ele geçirmek için Bu hileyi GDI'ların "Destroy Chemical Tanks" görevinde yapın. Bir mühendisi NOD ore processor'un yanına yerleştirin ve mining vehicle içeri girince binayı ele geçirin. Böylelikle hem bina hemde araç sizin olacaktır.



Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Bir text editörü kullanarak "ydate" klasörünün altında "cheats.txt" isimli bir dosya yarattın. Artık oyun sırasında frame rate'i görebileceksiniz. Nümerik klavyedeki + tuşuna basarak kahramanlarınızın alacağı experience puanlarınızı arttırabilirsiniz.

Hex Editörü hilesi

1. Bir takım yarattıktan sonra yeni bir oyuna başlayın ve oyunu saveleyin. Ya da takımınıza yeni bir karakter ekleyip oyunu saveleyin.

2. sav dosyasını (aman dikkat bu demin savelediğiniz oyundur mutlaka yedekeylin) bir hex editörü ile açın.

3. Karakterinizi bulmak için ascii search yapın.

4. Hexte Health kısmını arayın. Eğer 10/10 gibi bir rakamsa hex formatı 0a 00

00

00 0a gibi olacaktır. Bu satırdaki iki Da satırını istediğiniz değer ile değiştirebilirsiniz. Genelde sizin karakterinizin ismine yakın bir yerde bulabilirsiniz.

5. Altı temel stat'i değiştirmek için genelde karakterizin özelliklerinin sonuna doğru diğer karakterin isminin hemen yanındaki olan 0d 0c 0d 0c 0c 0d gibi bir yazı sizin stat'lerinizi gösterir. Bunları ırk ve sınıf limitlerinizi aşmadan değiştirebilirsiniz.



Zoo Tycoon

1. config.ztd dosyasını winzip ile açın.

2. Economy.cfg dosyasını notepad ya da wordpad ile açın.

3. cZooDooRecyclingAmount yazısını arayın ve rakamı ne ile isterseniz değiştirin. Bu her recycle ettiğinizde size gelecek olan karıdır. Genelde ayda sekiz ila oniki arası recycle yaparsınız.

4. 800 olması gereken cKeeperCost satırını arayın. Bu zoo keeper'lara ödediğiniz maaştır. Daha az bir rakama değiştirirseniz doğal olarak masraflarınız düşer.

5. Eğer oyunun başında daha fazla para isterseniz zoo.ini dosyasını notepad veya wordpad ile açın ve MSMacCash yazarı satırını bulun. Hangi rakamı yazarsanız o kadar para ile oyuna başlarsınız.

Triceratop'ları açmak için Bir serginizi "Cretaceous Corral" olarak adlandırın.

Unicorn'u açmak için Bir serginizi "Xanadu" olarak adlandırın.

Note: Üstteki iki hileyi yaparken önce bilgisayarını sergilerinize otomatikman isim vermesine izin verin ve sonra isimlerini değiştirin. Yoksa oyun çökebilir.

Annada para kazanmak için CTRL + ALT + 4 tuşlarına basarsanız (bani \$ yazmak için bastığınız gibi) annada \$10.000 paranız olur. Eğer çalışmazsa Shift + 4 kombinasyonunu deneyin.



Spider Man

Aşağıdaki kodları ana menüde bulunan "specials" bölümündeki "cheats" kısmına girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Spider-Man çığı romant	FUNKYTAN
Yapışkan Spider-Man	STICKMAN
Ben Reilly kostümü	CLUBNOIR
Tanı Modu	ADMNTIUM
What If modu	UATUSEES
Karakterleri gösterir	RCSGLRY
FMV bölümlerini gösterir	CINEMA
Tüm çizgi romanları gösterir	FANBOY
Level seçebilirsiniz	MME WEB
Tüm çizgi romanların	

kapaklarını gösterir

KIRBYFAN

Dyunda Tony Hawk'ı görmek için

Hikayeyi gösterir

ROBERTSON

Kostümü değiştirirsiniz

SM LVIII

Peter Parker kostümü

MRWATSON

Amazing Bag Man kostümü

KICK ME

Scarlet Spider kostümü

XILTRNS

Spidey Unlimited kostümü

SYNOPTIC

Captain Universe kostümü

TRISNTNL

Spidey 2099 kostümü

MIGUELOH

Symbiote Spidey kostümü

SECRTWAR

J. James Jewett

RULUR

Sınırsız ağ

GLANDS

Tam sağlık

WEAKNESS

Ana kod

LEANEST



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın demiyorsa bu tuş ya "f10" ya da "f11" tuşunun üstündeki tuşlardır.
- Eğer bir dosyayı açıp orada değişiklik yaparsanız oynamaya önce başlameye önce her zaman notepad ile açın.
- Eğer bir dosyayı değiştirdik yapacağınız MUTLAKA yedeğini alın.
- Eğer hex editörü kullanırsanız diyoruz ki "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
- Eğer hile çalışmazsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hermet hile seçtinizdir.



CHEATSTATION

yerine Felicia ile başlayın.

Bölüm seçme: karakterinizi seçip L2 + R2 + Select' e basılı tutarak handicap seçin. Bu düğmeleri basılı tutarken aşağıdakilerden birisini kullanın.

Bölüm	Tuş
Ryu	Sol
Chun-Li	Aşağı
Ken	Sağ
Sakura	Üçgen
Akuma	L1
Morrigan	Yukarı
Donovan	Yuvarlak
Felicia	Kare

Hsien-Ko

X

Devilot

R1

Dan

(Hiçbiri)

X-Men: Mutant Academy 2

Mega kod: ilk ekranda select, aşağı, R2, L1, R1 ve L2 yapın. Tüm kostümler, videolar, havuz partisi, Psylocke, Juggernaut, Spider-Man, Professor X ve diğer tüm özellikler açılacak. Spider-Man' i kullanabilmek için, Cyclops' a gelip L1' i basılı tutun. Professor X için ise aynı işlemi Magneto' da tekrarlayın.

Shark Kögesi

Grandia

Justin maksimum Str/Atk 8001027A - 03E7

Justin maksimum Vit/Def: 8001027C - 03E7

Justin maksimum Wit/Atk: 8001027E - 03E7

Justin maksimum Agi/Mov: 80010280 - 03E7

Justin maksimum HP: 80010276 - 03E7

Justin sınırsız HP: 80010278 - 03E7

Justin maksimum/sınırsız MP Lev 1: 800102A8 - 6363

Justin maksimum/sınırsız MP Lev 2: 800102AA - 6363

Justin maksimum/Justin maksimum/

Hostile Waters: Antaeus Rising

Hostile Waters: Antaeus Rising'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşa tıklayıp properties kısmındaki Target. Dizinini şu şekilde değiştirin, "C:\Program Files\Hostile Waters\solomisons.exe -setupthebomb ". Daha sonra oyun sırasında "F8" tuşuna basarak konsolu açın. Konsola aşağıdaki kodları girer bilirsiniz. Konsolu kapatmak için yine "F8" veya "Esc" tuşuna basın.

Kod	Sonuç
enableallmovies 1	Tüm movieleri cinematik kısmından açar
fillthylucre 1	99999E verir
invulnerable 1	Tüm birimleri yenilmez yapar
revealmap 1	Haritayı açar
Winlevel 1	Görevi başarıyla bilirsiniz

Aşağıdaki kodların sonuçları bilinmemekte birlikte denemekte serbestsiniz

aicolourdebugscriptdebug	aitrace	allyourbasearebelongtous
applycontrolchanges	attractmode	bind
bindaxis	bulldial	camdebug
cancelfirstperson	cancelcontrolchanges	changelevel
counters	debugtoggle	defaultkeys
deletesave	deydidodadodohdondoydoh	enabletyping
endtutorial	enteraxisredefine	enterbuttonredefine
forceshadowupload	hudrender	levelmenu
loadgame	lowfog	mapboxdebug
menu	m_aftermath	m_cabalmovie
m_chamber	m_Coldmoviefive	m_Coldmovieone
m_Coldmoviethree	m_Coldmovietwo	m_conference
m_culturefive	m_fimale	m_Flags
m_foreshadow	m_handh	m_intro
m_nanobot	m_newintro	
m_newintroid	m_newintromiddle	m_Ransom
m_smashtubes	m_terra	m_testtubes
m_tombakerold	m_tv	m_ufu
newgame	nextlevel	nofow
newloads	objects	printing
privilidmem	properchopper	quit
restartlevel	newmegame	savegame
scriptinfo	stdebug	shadows
silly	simploads	startgamefromfrontend
terrain	terrainhugging	thereisnospoon
timings	WaveSmooth	Wireframe

Need For Speed 3: Road Challenge

Bu kodları yarışa başlamadan önce herhangi bir menü ekranında girecek istediğiniz hileyi çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Yolda daha fazla trafik olur	rushhour
Polis kovalamaca sırasında arkandan bağırır	bullhorn
Tek kişilik yarış modundan arabanızın hız artar	gofast
Tek kişilik yarış modundan tüm arabalar hızlanır	madland
Otomatik vitesteyseniz manuele geçer	monkey
Empire City pisti açılır	empire
El Niño bonus arabası açılır	elnino
CLK GTR bonus arabası açılır	merc
Jaguar XJR-15 bonus arabası açılır	jag
El Niño pursuit arabası açılır	ecop
Diablo pursuit arabası açılır	dcop
Tüm arabalar açılır	allcars
Jaguar XJR-15 ve tüm gtzl polis takip arabaları açılır	newcars
Mazda Miata	go01
Toyota Landcruiser	go02
Cargo Truck	go03
BMW 5 Series	go04
71 Plymouth Cuda	go05
Camper Shell'de Ford Pickup açılır	go06
Jeep Cherokee	go07
Ford Fullsize Van	go08
65 Mustang	go09
66 Chevy Pickup	go10
Range Rover	go11
Okul otobüsü	go12
Caprice Classic Taksi	go13
Chevy Cargo Van	go14
Volvo Station Wagon	go15
Sedan	go16
Crown Victoria polis arabası	go17
Mitsubishi Eclipse polis arabası	go18
Grand Am polis arabası	go19
Range Rover polis arabası /Ranger Jip	go20
Kaybeden araç yarıştan çıkar	go21

Oni

Cheat modu açmak için bunu için bir hex edit programı gerekiyor. Bu biraz ileri bir teknik olduğundan yapmadan önce dosyalarınızı mutlaka kopyalayın. Hex editörünüzle "persist.dat" dosyasını açın 0x44'e gidin ve oradaki değeri 07 yapın. Bundan sonra cheat kodları girebilmek için F1 tuşuna basmalısınız.

Kod	Sonuç
liveforever	God Mode
shapeshifter	Karakterleri değiştirir (F8 tuşu)
touchofdeath	Omnipotensi
canttouchthis	Durduramazsınız
fatfoot	Cephane ve Health
glassworld	Camdan Mobilyalar
winlevel	Level'i kazan
loselevel	Level'i kaybet
bighead	Big Head Modu
minime	Mini Mod
syukarierammo	Syukarier Ammo Modu
roughjustice	Gatling Guns Modu
chenille	Daardan Power Modu
behemoth	Godzilla Modu
elderrune	Regeneration
moonshadow	Phase Cloak
munitionfranz	Weapons Locker yaratılır
fistsoflegend	Fists of Legend Modu
killmequick	Ultra Mod
carusel	Slow Motion
TheDayzmine	Developer Modu

Developer Mod Hileleri Bu moddayken hileleri girebilmek için " tuşuna basın.

Kod	Sonuç
door_ignore_locks = 1	Tüm kapıları açar
aiz_kill	Tüm bilgisayar yönetimindeki düşmanın öldürür
chr_nocollision 0 1	No Clipping Mode



CHEATSTATION



sınırsız MP Lev 3:	800102AC - 6363
Justin maksimum hız:	80010282 - 03E7
Justin sınırsız hız:	80010284 - 03E7
Justin next level daima 1:	80010274 - 0001
Sue maksimum Str/Atk:	8001037A - 03E7
Sue maksimum Vit/Def:	8001037C - 03E7
Sue maksimum Wit/Atk:	8001037E - 03E7
Sue maksimum Agi/Mov:	80010380 - 03E7
Sue maksimum HP:	80010376 - 03E7
Sue sınırsız HP:	80010378 - 03E7
Sue maksimum/	
sınırsız MP Lev 1:	800103A8 - 6363
Sue maksimum/	

sınırsız MP Lev 2:	800103AA - 6363
Sue maksimum/	
sınırsız MP Lev 3:	800103AC - 6363
Sue maksimum hız:	80010382 - 03E7
Sue sınırsız hız:	80010384 - 03E7
Sue next level daima 1:	80010374 - 0001

Ridge Racer Type 4

NTSC versiyon kodları

Herşey açık:

800F3B28 - 0101 800F3B2A - 0101

Tüm DRT takım araçları:

800F3AE0 - FFFF 800F3AE2 - FFFF

800F3AE4 - FFFF	800F3AE6 - FFFF
800F3AE8 - FFFF	800F3AEA - FFFF
800F3AEC - FFFF	800F3AEE - FFFF

Tüm MMM takım araçları:

800F3AF0 - FFFF	800F3AF0 - FFFF
800F3AF4 - FFFF	800F3AF6 - FFFF
800F3AF8 - FFFF	800F3AFA - FFFF
800F3AFC - FFFF	800F3AFE - FFFF

Tüm PRC takım araçları:

800F3B00 - FFFF	800F3B02 - FFFF
800F3B04 - FFFF	800F3B06 - FFFF
800F3B08 - FFFF	800F3B0A - FFFF
800F3B0C - FFFF	800F3B0E - FFFF

Return to Castle Wolfenstein

Daha oyun beta test aşamasında ama biz konsol komutlarını bulduk. Bu komutların bir bölümü Counter Strike ya da Quake gibi oyunlarda da çalışan genel komutlardır.

Konsolu açmak için "-" tuşuna basın. İsminizin karakterlerini tek tek değiştirebilirsiniz. Bunun için ^# (# yerine 1-9 arasında bir rakam koyarsanız) Rakamlar şöyledir:

- 1 Kırmızı
- 2 Yeşil
- 3 Sarı
- 4 Mavi
- 5 Açık Mavi
- 6 Pembe
- 7 Beyaz
- 8 Siyah
- 9 Kırmızı

Birde örnek verelim. Adımız Ahmet se ^M^H^I Met olarak yazarsanız A harfi mavimsi, H harfi beyaz ve M harfi kırmızı olarak görünecektir.

/reconnect	Servera tekrar bağlar
/kill	Kendinizi öldürsünüz
/quit	Oyundan çıkarsınız
/serverinfo	Serverin ayarlarını gösterir

/toggle r_fullscreen

Oyunu pencerede veya tam ekran olarak oynarsınız. Ama her değiştirdiğinizde oyunu tekrar başlatmak zorundasınız.

/toggle cg_drawcompass	Pusulayı açar/kapar
/toggle cg_drawz	HUD açar/kapar
/toggle cg_drawfps	FPS'yi gösterir ya da saklar
/cg_FOV	

Kamera açısını değiştirir. İstedığınız açıyı yazın bulabilirsiniz.

/toggle cg_drawtimer	Kalan zamanı gösterir
/toggle cg_drawteamoverlay	Takımları gösterir

SERVER ADMIN KOMUTLARI

/map restart	Haritayı baştan başlatır
/sv_maxclients##	
Bağlanabilecek maksimum oyuncu sayısını belirler	
/timelimit ##	
Süreyi istediğiniz dakikaya ayarlar	
/kick player_name	oyuncuyu serverdan atar
/g_friendlyfire#	

Friendly fire 0 yazarsanız kapar 1 yazarsanız açar

/g_forcebalance	Takımları dengeler
/g_warmup##	
Başarken bekleme süresini ayarlar	
/g_gravity##	
Yer çekimini ayarlar. Düşük yazdııkça azalır.	
/g_speed##	
Yürüyüş hızını ayarlar. Düşük yazdııkça yavaşlar.	



Operation Flashpoint

[Sol Shift] tuşunu basılı tutun ve [Keypadeksi] tuşuna basın. Tuşlardan elinizi çekin ve daha sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
savegame	Oyuntu saveleir (Oyun ekranında)
endmission	Görevi bitirir (Oyun ekranında)
campaign	Leveları açar (Ana menüde)
topography	Etkisi bilinmiyor (Oyun ekranında)

Sınırsız save game yapabilme

Eğer bir görevde çok zorlanıp birden fazla save yapma ihtiyacı hissederseniz eski saveleirlerden birini silmelisiniz. Bunu Users\Saved\Campaigns\1985 dizininde bulabilirsiniz. ALT-TAB ile oyundan çıkın, eski dosyanın bir kopyasını alın ve sonra save dosyasını silin. ALT-TAB ile oyuna geri dönün ve ESC ile oyunu pause edin. Şimdi oyunu gene save edebilirsiniz. Üstelik bunu istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.

Tam cephane

Campaign'in ikinci levelında subaylarınız go go diye bağırdıklarında hemen moreammo yazarsanız tam cephaneyi alırsınız.

Sınırsız Cephane (Hex Editörle)

Mutlaka dosyalarınızı yedeklemeyi unutmayın

User dosyanızın altındaki weapons.cfg dosyasını bir hex editörü ile açın.

```

Users\WME\Saved\Campaigns\1985\ ya da
Users\WME\Saved\Missions\0\TakeTheCar\
weapons.cfg dosyası silahlarınızı içerir ve burada cephane sayınızda yazar.
class Magazine3
{
type="M16";
ammo=30.000000;
reload=0.133733;
id=352.000000;
};
class Magazine4
{
type="HandGrenade";
ammo=1.000000;
reload=1.215374;
id=353.000000;
};

```

Bir kez değişiklik yaptıktan sonra eğer bir görev yapıyorsanız ona başyan başlamalısınız ya da bir campaign içindeyseniz ona devam etmelisiniz. Bu değişikliklerin her biri her yeni görev ya da campaign'in başında sıfırlanacaktır. Bu yüzden dosyayı tekrar değiştirmeniz gerekecektir. En iyisi değişiklik yaptığınız dosyayı başka bir yere kopyalayıp başlamadan önce bulunan dosyayı replace etmenizdir.

Bonus Level

Oyunu bitirdikten sonra yüklemeye ekranına kadar seyredin. Hepsini bitirdikten sonra bir ara sahne bilecektir. Burada bir telefon konuşması izleyeceksiniz. Daha sonra da bir Cessna'ya atlayıp Everon havaalanına gideceksiniz. Orada diğer karakterleri yanınıza alacaksınız ve hep beraber bir pub'a içmeye ve zaferinizi kutlamaya gideceksiniz.



CHEATSTATION

Tüm R.T. takım araçları:

800F3B10 - FFFF	800F3B12 - FFFF
800F3B14 - FFFF	800F3B16 - FFFF
800F3B18 - FFFF	800F3B1A - FFFF
800F3B1C - FFFF	800F3B1E - FFFF

PAL versiyon kodları

Tüm Dig Racing Team araçları:

50000802 - 0000	800F3930 - FFFF
800F3932 - FFFF	800F3934 - FFFF
800F3936 - FFFF	800F3938 - FFFF
800F393A - FFFF	800F393C - FFFF
800F393E - FFFF	

Tüm R.C. Micro Mouse Mappy araçları:

50000802 - 0000	800F3940 - FFFF
800F3942 - FFFF	800F3944 - FFFF
800F3946 - FFFF	800F3948 - FFFF
800F394A - FFFF	800F394C - FFFF
800F394E - FFFF	

Tüm Pac Racing Club araçları:

50000802 - 0000	800F3950 - FFFF
800F3952 - FFFF	800F3954 - FFFF
800F3956 - FFFF	800F3958 - FFFF
800F395A - FFFF	800F395C - FFFF
800F395E - FFFF	

Tüm Racing Team Solvalou araçları:

50000802 - 0000	800F3960 - FFFF
-----------------	-----------------

800F3962 - FFFF	800F3964 - FFFF
800F3966 - FFFF	800F3968 - FFFF
800F396A - FFFF	800F396C - FFFF
800F396E - FFFF	

Hız sonda: 800AC18E - 00FF

Her turu bir saniyeden az zamanda bitirme:

800F4BA8 - 0001	800F4BAC - 0001
800F4880 - 0001	

Zaman limitini kaldırma:

800AC5A4 - 3AAA

560 km/s den daha hızlı gitme:

800AC0D0 - 0FFF

Ekstra deneme modu: 800F3974 - 0001

donanım



Havalar soğuyor mu? Güzel güzel, demek ki kış geliyor, yılbaşı geliyor. Bu ne demek, yeni oyunlar, donanımlar biri birinden güzel cihazlar geliyor. Artık sadece Amerika ve Avrupa'yı değil bütün dünyayı saran bu yıl başı çılgınlığı bakalım bize ne yenilikler getirecek. Athlon XP ve GeForce Ti ile ufak ufak kıpırtılar başladı bile. Umarım yılın bu son iki ayı hem Türkiye'de hem de Dünyada bilgisayar endüstrisini biraz olsun canlandırır. Ne zamandır ölü toprağı var sanki üzerimizde. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek

haberler sf 104

windows xp sf 106

inceleme sf 109

Sony CPD-G220

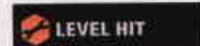
MS Wireless Intellipoint

Napa DAV 370

ez's zone sf 110

donanım pazarı sf 111

teknik servis sf 112



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

amd'nin yeni işlemcisi athlon xp piyasada!!!

Anlamsız pazarlama stratejileri ve yüksek performans

AMD'nin uzun süredir üzerinde çalıştığı Palamino çekirdeğini kullanan ilk işlemciler Mobile Athlon 4 ismiyle geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkmıştı. Ancak herkes bu çekirdeği kullanacak olan ve adının Athlon 4 olarak konması beklenen asıl işlemciyi bekliyordu. Nihayet AMD yeni işlemcisini piyasaya sürdü; ancak Athlon XP adıyla. Kısa bir süre için Athlon XP'nin yapısını, özelliklerini falan bir yana bırakıp AMD'nin ilginç pazarlama stratejisinden bahsedelim. Çünkü işin eğlenceli kısmı burası. Yaz aylarında aslında 4. kuşak Athlon olmamasına rağmen AMD yeni işlemcilerini Athlon 4 ismiyle piyasaya sürdü. Çünkü Athlon 3 isminin Pentium 4'ün yanında zayıf kalacağını düşünüyordu. Şimdi bu Athlon 4'ün masaüstü versiyonları çıkıyor ve ismi Athlon XP. AMD buna gerekçe olarak işlemcisinin XP ile uyumluluğu ve optimizasyonunu gerekçe gösteriyor. Ama nedense bunu biraz abartıyor "AMD Athlon XP", işlemcinin olağanüstü performansını Microsoft Windows XP işletim sistemine iletebilmek üzere di-

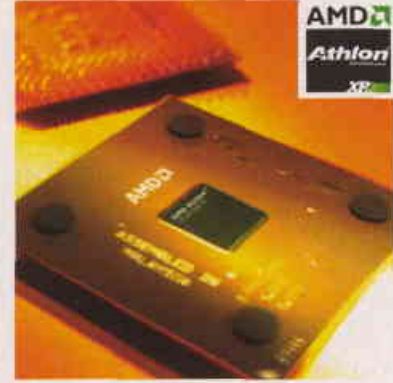


zayn edilmiştir". Bu söze bakarsanız Athlon XP, Windows XP için özel tasarlanmış bir işlemci. Ama böyle bir şey söz konusu değil elbette. Athlon XP'de özenli bir optimizasyon yapılmış olsa bile bu asla işlemcinin adını değiştirecek derecede önemli bir gelişme değildir.

Yeni isim metodu

AMD'nin Athlon XP için diğer bir ilginç pazarlama stratejisi de işlemcileri saat hızlarına göre değil performansına göre isimlendirmesi. Mesela Athlon XP 1.53Ghz'e verilen isim Athlon XP +1800. AMD buna gerekçe olarak da işlemci performansını salt saat hızının ifade etmediğini bu yüzden bir genel performans değerlendirme sinin gerekliliğini savunuyor. Bu konuda haklılar. Ancak 1.53Ghz'in +1800 olarak adlandırılmasının sebebini "Athlon Thunderbird ile performans karşılaştırması" olarak açıkladıklarında inandırıcılıklarını yitiriyorlar. Bana kalırsa verilen değerlerin amacı daha çok işlemcilerini Pentium 4'lerle eş değer tutmak istemeleri. Çünkü pek çok bilgisiz kullanıcı kaba bir rakamsal değerlendirme ile P4 1.5Ghz'in Athlon 1.4Ghz'den hızlı olduğunu düşünüyor. Ancak gerçek bu değil. Athlon 1.4Ghz pek çok konuda P4 2GHz ile aşık atabilen bir işlemci.

Eğer kelimelerin altında yatan gerçekleri ortaya döktüysek Athlon XP'nin kendisine gelebiliriz. Yeni işlemcinin öncekilerden farkı elbette palamino çekirdeğine sahip olması. Bu yeni çekirdek önceki modellerde kullanılan Thunderbird'e göre dört üstünlüğe sahip. Birincisi Intel'in SSE komutlarına tam destek veriyor. İkincisi geliştirilmiş donanımsal Data Prefetch mekanizmasına sahip. Translation Look-aside Buf-



fer'ları geliştirilmiş. Ve son olarak daha düşük güç tüketimine ve çekirdek üzerinde termal di-

Seramik değil organik

Athlon XP'de gördüğümüz önemli bir değişiklik işlemcinin nihayet seramik üzerine değil organik zemin üzerine yerleştirilmiş olması. Bu hem işlemcinin ölçeklendirilebilir olmasını hem de kapasitörlerin çekirdeğe daha yakın yerleştirilerek işlemciye daha sağlıklı güç verilebilmesini sağlıyor.

Athlon XP saat hızı olarak 1.53GHz'e kadar çıkarken FSB hızı da 133Mhz'e çıkmış. DDR desteği olduğundan bu efektif olarak 266Mhz FSB'ye sahip olduğu anlamına geliyor. Herhalde bundan sonra 100Mhz destekli AMD işlemciler görmeyeceğiz.

Yeni işlemciyi henüz test etme şansımız olmadı. Ama Internet sitelerinde yapılan testlere bakarsanız genelde Athlon XP +1800'ün, Pentium 4 2GHz'den %10 oranında hızlı olduğu gözüküyor.

Bilgisayar Dünyası Batıyor mu?



2001'in sadece bizim için bir kabus gibi geçtiğini düşünüyorsanız felci halde yanılıyorsunuz. Bilgisayar endüstrisi fena halde kan ağlıyor. İflasın eşliğinde şirketler, işten atılan çalışanlar. Öyleki bilgisayar

endüstrisine bakınca insan Türkiye'yi görüyor sanki. Mesela IBM 10.000 çalışanını işten attı, AMD ise toplam çalışanlarının %15'ini oluşturan 2.300 kişilik bir grubu çıkardı, Sun'dan çıkarılan çalışan sayısı ise 4.000. Intel, NVIDIA, AMD gibi iyi durumda olması gereken firmaların bile karları azalıyor, borsa değerleri düşüyor. Yıldız bu denli parlamayan çok fazla firma da bir süredir zararda, mesela Compaq, Iomega, Creative. Üstelik toplam PC satışında geçen seneye göre %14 düşüş var. Eğer bilgisayar sektöründeki bu kriz aynen devam ederse teknolojinin ilerleme hızı oldukça düşebilir.

XP için sürücüler

Bütün donanım üreticileri Windows XP için sürücü çıkarma yarışına girmiş gibi görünüyor. Eğer Win XP'ye geçmeyi düşünüyorsanız bu aralar donanımlarınızın üretici sitelerini dolaşip yeni sürücüler çekebilirsiniz. Ayrıca www.windrives.com adresinden yeni çıkan sürücülerini takip etmek mümkün.

Ancak unutmayın Win XP kurulumunda donanımların çoğunu tanıyıp kuruyor. Kendi kurduğu sürücüler sorunsuz çalıştığı sürece bir yenisini kurmaya gerek yok. Kısacası bozuk olmayı tamire çalışmayın.

geforcetitanium

NVIDIA'nın sonbahar kreasyonu

Bu sonbahar'ın yeni NVIDIA'ları belli oldu. Yine eski grafik çipleri alındı hızları ile oynandı fiyatları ayarlandı ve piyasaya sunuldu. Daha önceden bu hızlandırılmış veya ucuzlatılmış kartlara Ultra ve MX adı verilir. Ama bu sefer seçilen isim Titanium, sebebinin ben de bilmeyorum.

NVIDIA'nın açıkladığı 3 yeni Titanium modeli var. Bunlar, GeForce3 Ti 500, GeForce3 Ti 200, GeForce2 Ti 200. İlk model olan GeForce3 Ti 500 açık olarak Radeon 8500'ü performans konusunda alt etmek için tasarlanmıştır. GeForce3'den çekirdek ve RAM hızı olarak 40MHz daha hızlı olan kart, muhtemelen performans olarak Radeon 8500'ü geçiyor. Radeon'lar ülkemize doğru düzgün gel-

mediği için bir tane edip iki kartı karşılaştırmak oldukça zor olacak. Yeni kartlardan bir diğeri olan GeForce3 Ti 200 ise GeForce 3'ün 25MHz çekirdek, 60MHz RAM hızı azaltılmış hali. Yani bir nevi GeForce 3 MX diyebiliriz ona. Bitmek tükenmek bilmeyen GeForce 2 modellerinin sonuncusu olduğunu umut ettiğimiz GeForce 2 Ti ise, GeForce 2 Ultra ile GeForce 2 Pro arasında bir model. Bunların hepsi sadece kafa karıştırıcı değil mi? Siz tüm GeForce 2 ve GeForce 3'lerin kendi içlerinde farklı hızlardaki aynı kart olduğunu bilin yeter. Hangisinin ne denli hızlı olduğu bu küçük tabloda yazıyor.



Yeni GeForce'larda görünüm olarak değişiklik yok.

	GeForce2			GeForce3		
	Pro	Ti 200	Ultra	Ti 200	Ti 500	
Çekirdek Hızı (MHz)	200	250	250	200	175	240
RAM Hızı (MHz)	200	200	230	230	200	250

appleipodmp3player

PC'leri satın. topluca Mac alıyoruz



Apple yeni bir MP3 player çıkardı ki sormayın komşular, ne akıl kaldı ne bizde ne hikmet. Arkası çelik önü beyaz, böyle insanın elinde tutmaya kıyamayacağı güzellikte bir şey. Ama Apple ne yapsa öyle olur diyip geçecektik ki bu sigara paketi boyundaki MP3 Player'ın 5GB kapasitesi olduğunu duyunca şuralara yığılıverdik. Üstelik geniş ekranı ile iPod'a aktaracağınız 1000'in üzerindeki şarkıya kolayca ulaşabiliyorsunuz, Firewire bağlan-

tısı sayesinde 5GB şarkıyı sadece 10 dakika kopyalyorsunuz! Üstelik olabilecek bu en harika MP3 Player 400\$ gibi verilmesi zor ama anlaşılması kolay bir fiyata sahip. iPod'un tek bir eksisi var PC uyumlu değil, sadece Mac'lerle çalışıyor. Hesaplarıma göre eğer PC'mi satıp evi ipotega versem iyi bir Mac ve iPod alabiliyorum. Var mı ilgilenen?

HandspringTreo

Handspring Inc. 2002 yılının başında çıkaracağı, aynı zamanda cep telefonu olan bir el bilgisayarını duyurdu. Siyah beyaz ekrana sahip olan Treo 150-gram ağırlığında. Daha öncede Handspring için cep telefonu görevi gören bir springboard çıkmıştı. Ama 600\$'a satılacak olan Treo çok daha başarılı gözükten bir cihaz.



Treo'da klavye kullanılmış.

Yeni Voodoo Sürücülere

AE Software isimli bir firma Voodoo 3/4/5 kartları için yeni bir sürücü paketi çıkarttı. Bu sürücü hem Windows XP ve Windows 2000 ile uyumlu hem de söz konusu kartlarda ciddi performans artışı sağlıyor. En azından b,z,m duyduğumuz bu. Duyduğumuz diyorum çünkü siteye gittiğimizde yasal sebeplerden download'ların kaldırıldığını gördük. Ancak bu böyle bir sürücünün olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Sürücünün ismi Nfx Voodoo4/5 Drivers olarak geçiyor, dosya ismi ise nfxbeta2.exe. Sürücüyü yapan firmanın adresi <http://www.aesoftware.com/voodoo5.htm> ve e-

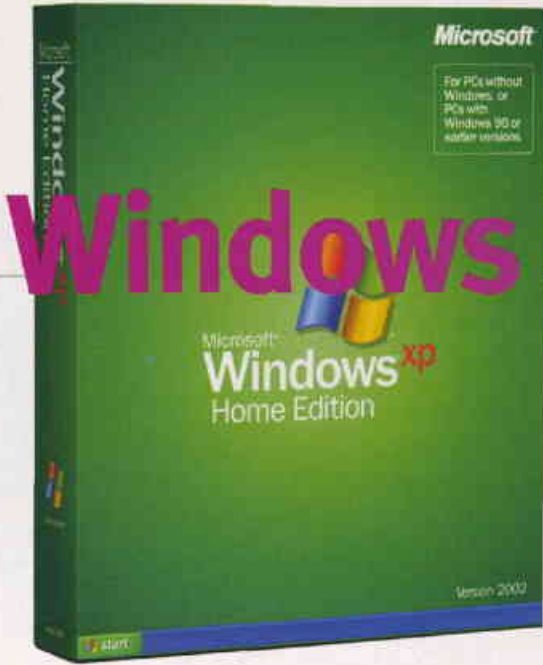
mail'i voodoo5@aesoftware.com. Elimizdekiş ipuçları bunlar. Eğer sürücüyü bulabilirsek gelecek ay CD'ye koymayı düşünüyoruz.

Sony Aibo

Sanal kuçucuk Aibo'nun yeni modelleri yakında Japonya piyasasına sürülmüş olacak. Tam Japon işi bir buluş olan Aibo oldukça akıllı, çevresiyle ilgili ve sürekli iletişim halinde, duygulanı varmış gibi yapan bir robot. Şu ana kadar piyasaya sürülen hiçbir Aibo yarım saatten fazla rafta kalmamış. Üstelik 2000\$'lık fiyatına rağmen. Bu sefer Latte ve Macaron isminde iki Aibo çıkacak ve fiyatları 800\$'a in-

dirilmiş. Üstelik bu sefer Aibo'nun ağızına bir de dijital kamera yerleştirilmiş. Sony sıkı bir seri üretime geçip Japonya'daki bütün evlere Aibo sokmaya kararlı galiba. Zaten Aibo'nun Anime dizisi yakında Japon televizyonlarında oynamaya başlamış.





Windows XP ve Oyunlar

Bu ay çıkacak olan yeni Windows'umuz bizler için neler sunuyor? Oyuncuların hayalindeki işletim sistemi bu muydu? Gelin bir bakalım.

Microsoft uzun bir aradan sonra nihayet yeni bir işletim sistemi çıkardı. Açıkçası son 3 senedir aynı işletim sistemini kullanmaktan herkese gına gelmişti. Yazılım dünyasında sürekli gelişmeler yaşanırken asıl gelişmesi gereken işletim sistemimiz yerinde sayıyordu. Evet arada Windows 2000 çıkmıştı. Ancak Windows 2000'de kaç kişi sorunsuz oyun oynayabiliyordu ki? Sonra tarihe en bug'lu Windows olarak geçen Windows Me vardı tabii. Hem çoğumuz Me'den dilimiz yanınca Win 98'e geri dönmedik mi? Sonuçta kullanmayacağımız yeni bir işletim sisteminin çıkmış olmasının bize ne yararı vardı ki? Ama bu sefer Microsoft, Windows 98'den bu yana ilk defa, herkesin kullanmak isteyeceği ve diğer versiyonlara göre üstün olduğunda hemfikir olduğu bir işletim sistemi ile karşımızda.

Yeni Windows

Yeni Windows'u üstün kılan yanı, Windows 98'in kullanım kolaylığı ve performansı ile Windows 2000'in stabilitesini, gelişmiş yeteneklerini birleştiriyor olması. Üstelik bu ilginç karışıma her iki sistemde de olmayan yeni özellikler ekleniyor. Windows XP'nin kurulumu bittiğinde sizi şaşırtacak iki şeyle karşılaşıyorsunuz. Birincisi hemen hemen bütün sürücülerinizin hazır yüklenmiş oluşu, ikincisi

ise bugüne dek görmediğimiz kadar güzel bir arayüz. Windows XP'nin ilk Beta'ları yayınlandığı zaman pek çok sıvri zeka onun süslenmiş, cilalanmış bir Windows 2000 olduğunu iddia etmişti. Elbette Windows XP bundan fazlasına sahip. Ancak yeni arayüz öylesine güzel ve kullanışlı ki tek yeni özellik bu olsa bile onu diğerlerinden üstün kılar. Yıllardır bakmaktan sıkılmayacağınız güzel bir arayüz almış. Yine de arayüzde kullanışlılığın artmış olması bizim için daha önemli. Windows'un kullanımı daha çok Start Menu'ye bağlı hale getirilmiş. Bu yüzden Start Menu yeniden yapılandırılmış. Artık çok daha geniş ve yetenekli bir Start Menu var. Solda en sık kullandığınız programların listesi var. Böylece sık kullanılan programlara erişim hızlandırılmış. Sağda ise eski Start Menu'de bulunan menüler ve yeni birkaç seçenek eklenmiş. Start Menu'nün en faydalı özelliği istediğiniz gibi özelleştirebilmeniz. Hangi fonksiyonların olacağına, sık kullanılan programların sayısına, seçeneklerin menü olarak mı yoksa kısa yol olarak mı bulunacağına karar verebiliyorsunuz. Windows sık kullanılan programların listesini hazırlayabilmek için elbette hangi programın kaç kere kullanıldığının kaydını tutuyor.



Windows XP'de farklı kullanıcılar oluşturup bunlara farklı yetkiler atayabiliyorsunuz.

Ancak bunu sadece bu liste için kullanmıyor. Mesela Disk Cleanup seçeneği artık kullanmadığınız programların uninstall edilmesini teklif edebiliyor. Ayrıca XP bilgisayarınızı kullanmadığınız zamanlarda sık kullandığınız programları Hard disk'in dış sektörlerine taşıyarak bu programların daha hızlı açılmasını sağlıyor.

Taskbar ve Control Panel

Taskbar'da da gelişmeler var. Mesela geri planda çalışan program-

ların ikonları sağ altta yer alır ve taskbar'ın büyük bölümünü işgal ederdi. XP bu programlardan aktif olmayanları tespit edip saklıyor. Burda bulunan ikonlar tekrar ortaya çıkıyor. İkinci güzel bir özellik taskbar'ın formunu ve yerleşimini kilitleyebilmeniz. Siz kilitledikten sonra taskbar hep aynı şekilde kalıyor. Yanlışlıkla aşağı çekmeniz, program kurdukları Quick Launch'ın şişmesi gibi sorunlarınız yok. Taskbar'daki diğer bir olum-

lu gelişme aynı programın açtığı farklı pencerelerin gruplanması. Mesela Internet Explorer'ın pencereleri daima yan yana duruyor. Üstelik bu pencerelerin sayısı çok artınca XP bunları bir menü haline getiriyor ve böylece taskbar'da tek bir programmışçasına gözükmelerini sağlıyor. Arayüzle birlikte Control Panel de değişmiş. Seçenekler 9 ayrı kategori içinde gruplandırılmış. Böylece aradığınızı bulmak eskisine göre daha kolay. Diğer bir yenilik

XP için yapılan uyumluluk testlerinin üç'ünde biri oyunlar üzerinde gerçekleştirilmiş

Desktop Cleaning. XP belli aralarla sizi masaüstünüzü temizleme konusunda uyarıyor. Hatta uyarılmakla kalmayıp dilerseniz uzun süredir kullanılmadığını tespit ettiği kısa yol ve dosyaları bir klasörün içine topluyor. Masaüstünü sürekli dağıtanlar için kullanışlı bir özellik. Arayüzdeki tüm bu gelişmeler elbette XP'nin kullanışlılığını oldukça artırmış. Ancak Windows 2000'den gelen bazı fonksiyonlar

hiç değiştirilmemiş ve bunlar Windows 9x kullanıcıları için yabancı ve karışık gelebilir. Bunlar Control Panel'de Administrative Tools başlığı altında toplanmış. Bilgisayarınızla ilgili pek çok sorunu halledebileceğiniz bir dolu gelişmiş ayar var burada. Ancak XP'nin geneline göre kullanıcı dostu olmaktan çok uzaklar ve fazla yaptığınız bir hata ile işleri karıştırabilirsiniz. Bu yüzden yeterince deneyimli olmayan kullanıcıların, gerekmedikçe buradan

uzak durmasında fayda var. Sonuçta Administrative Tools olmadan da yaşayabilirsiniz.

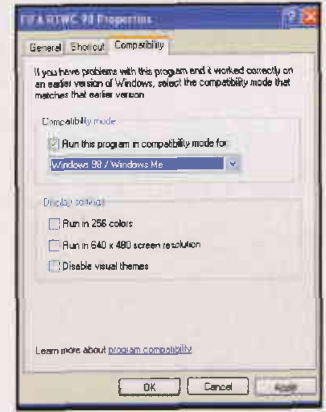
Kurulum ve Sürücüler

Windows XP bugüne dek gördüğümüz Windows'lar içinde kurulumu en kolay olanı. Öncelikle Windows Setup'ın içinden F-disk ve Format işlemlerinizi yapıyorsunuz. Setup'ın bu ilk bölümü dışında tümü oldukça kolay bir arayüz üzerinden yapıyor. Se-

tup'ı diğerlerine göre kolay yaparsa sonunda size Windows'u hazır olarak vermesi. Hemen hemen bütün sürücüler kuruluyor, sizden alınan birkaç bilgiyle tüm Internet ve Network ayarlarınızı yapıyor ve kurulum bittiğinde oyun oynamaktan, Internet'e girmeye kadar her şeyi hemen yapabiliyorsunuz. Benim şu ana kadar Windows XP kurduğum dört sistemde tanınamayan bir donanım olmadı. Kurulum sırasında tanınamadığını duyduğum tek donanım Voodoo ekran kartları oldu. Bir de Windows'un içindeki NVIDIA Detonator sürücülerini masaüstünde kilitlenmelere yol açabiliyor. Ancak yeni sürücüler yüklerseniz sorun ortadan kalkıyor. Donanımlarınız kurulumda tanımazsa ve donanımınızın Windows XP için sürücülerini çıkarmışsa da gönül rahatlığıyla Windows 2000 sürücülerini kullanabilirsiniz. Kurulumda yeni olan bir şey de Windows Activation elbette. Çok tartışılan ve tepki alan bu konu kopya Windows kullanımını ne denli azaltacak bilemiyoruz. Daha şimdiden onlarca Activation Crack ortalıkta dolanıyor. Ancak korktuğumuz gibi parasıyla Windows XP alan masum kullanıcıların başını ağrıatacak gibi de görünmüyor. Kurulum sonrasında Windows'u aktive etmek isteyip istemediğiniz sorulduğunda evet dersanız bu sadece birkaç saniyenizi alıyor. Eğer hemen aktive etmek isterseniz 14 gün vaktiniz var. Bu 14 gün içinde istediğiniz zaman bir iki saniyenizi ayırabilirsiniz.

Kullanıcılar

Windows XP ile birlikte ev kullanıcılarının karşılaşacağı yeni bir özellik de farklı kullanıcılar atayabilmemiz. Eğer bilgisayarınızı sadece siz kullanıyorsanız kullanıcı yaratmadan Windows'un klasik tarzda açılmasını sağlayabilirsiniz. Ancak bilgisayarınızı ailenizle veya ev arkadaşlarınızla birlikte kullanıyorsanız farklı kullanıcılar yaratmak oldukça işinize yarayacak. Böylece hem herkes kendi masaüstüne ve ayarlarına sahip olacak hem de kişisel dosyalarını size

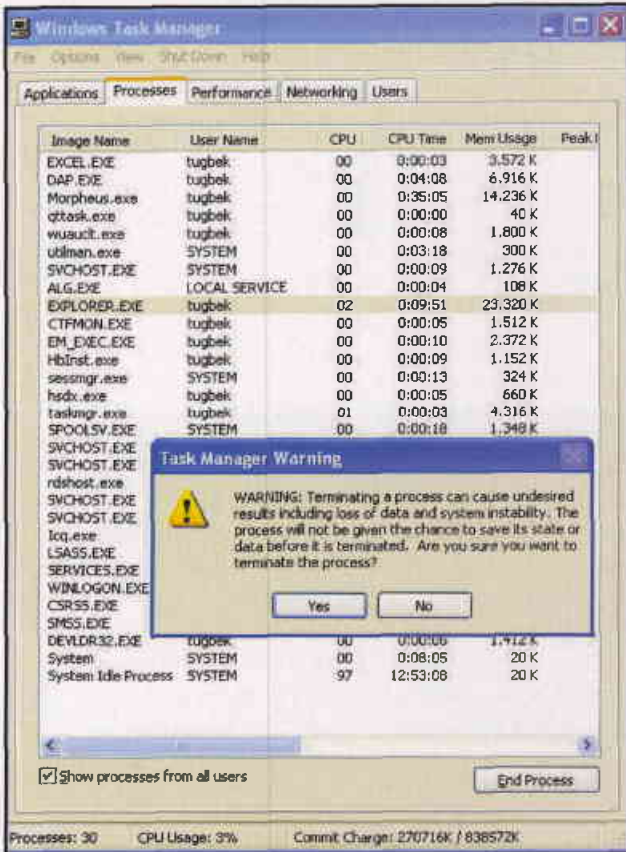


Uyumluluk modu ile eski programlar sorunsuzca çalıştırılabilir.

özel kalacak. Hatta isterseniz diğer kullanıcıların haklarını sınırlayarak donanımlar ve programlar üzerinde değişiklik yapmalarını, bunları ekleyip kaldırmalarını önleyebilirsiniz de. Farklı kullanıcılar elbette Windows 2000'de önceden olan bir özellikti. Ancak XP'deki yeni bir özellik 2000 kullanıcılarını bile şaşırtacak cinsten. Bu özelliğin ismi Switch Users. Bilgisayarın o an kullanmakta olan kullanıcı log-off olmadan bir başkasının log-on olmasını ve istediğini yaptıktan sonra ilk kullanıcının kaldığı yerden devam edebilmesini sağlıyor. Diyelim ki Diablo II oynuyorsunuz, bölümde iyice ilerlemişsiniz, kardeşiniz gelip ödevi için masaüstündeki bir dosyadan bir iki sayfa çıktı alması gerektiğini söyledi. Windows 2000'de oyunu kapatıp log-off olmanız gerekirdi ki bunun anlamı o bölümü baştan oynayacak olmanız. Ancak XP'de oyunu önce pause sonra minimize ederek Switch User yapabilir, kardeşiniz işini bitirdikten sonra kaldığımız yerden devam edebilirsiniz. Ancak Switch User konumundayken XP normal durumdaki kadar stabil çalışmıyor. Bu yüzden uzun süreli değişimler için log-off olmak yine daha iyi.

Stabilite

Windows XP'de Windows 98'in performansı ile Windows 2000'in stabilitesinin birleştirildiği söylenmiştir. Bugüne dek Windows 2000 kullanmamış olanlar için bu yeni stabiliteden bahsedelim biraz.



Task Manager'dan çalışmakta olan bütün uygulamaları ve tükettikleri sistem kaynaklarını görebilir, programları kapatabilirsiniz.

Hepimizin bildiği gibi Windows 9x serisi mavi ekranları ile meşhurdur. O an kullandığımız program veya yaptığımız iş ne olursa olsun her an karşınıza bir mavi ekran çıkma tehlikesi vardı. Elbette Windows XP'de de mavi ekranlar var ama çok çok daha az. Bunun sebebi kullandığımız programların kendileri çöксе bile sistemi çokertememesi. Mesela Windows 98'de Windows Explorer'ın çökmesi tüm sistemin çökmesi anlamına gelirdi. Ancak XP'de de 2000'de olduğu gibi, Windows Explorer çökerse tek yapmanız gereken Ctrl+Alt+Del ile Task Manager'e girip onu kapatmak ve yeniden açmak. Bu işlemi tüm programlara uygulayabilirsiniz. Böylece programlardan kaynaklanan çökmelerden tamamen kurtulmuş oluyorsunuz. Elbette sistemin kendisinden kaynaklanan çökmeler yaşanabiliyor, ancak bunlar o kadar nadir ki. Bilgisayarınızı hiç reset'lemeden 3-4 gün çok rahat kullanabiliyorsunuz. Üstelik nadiren karşılaştığınız çökmeler de bug'lerden kaynaklanıyor ve zamanla yeni çıkan update'ler bu çökmeleri büyük oranda giderecektir.

Üstelik Windows XP'de sistemin baştan kurulmasını gerektirecek büyük çökmelere karşı ciddi önlemler alınmış. Bunların başında System Restore Point'ler geliyor elbette. System Restore Point bilgisayarınızı daha önceden belirlediğiniz ve sağlam çalıştığından emin olduğunuz bir konumuna geri çeviriyor. Yani bilgisayarınız sorunsuz çalıştığı bir anda siste-

minizin back-up'ını alıyor ve ilerde bir sorun çıkarsa o noktaya dönüyorsunuz. Ancak unutmayın ki Windows tüm sürücüler, sistem dosyaları ve ayarların yanı sıra kişisel dosyalarınızı da yedekliyor. Bu yüzden System Restore yaptığımızda geçen sürede yarattığımız dosyalarınızı kaybedebiliyorsunuz. Ayrıca System Restore Hard disk'ten oldukça büyük bir bölümü götürüyor.

Bize ne sağlıyor?

Şimdi arayüzdür, stabilitedir bir kenara bırakalım. Windows XP'nin oyunlarla ve oyuncularla arası nasıl ona bakalım, Windows 2000 düşük performanslı olduğu için ve pek çok oyunu çalıştıramadığından oyuncularca tercih edilmezdi. Aynı şey XP için kesinlikle geçerli değil. Windows 98'de çalıştırabilirdiğiniz hemen hemen her oyun XP'de de çalışıyor. Üstelik oyunların kurulumları veya kendileri "Windows 98 değilse çalışmaz" gibi bir komuta sahip olsa bile bu sizi durduramaz. Çünkü Windows XP'de bulunan Compatibility Mode sayesinde istediğiniz herhangi bir programın işletim sisteminizi Windows 98 ve hatta 95 sanmasını sağlayabiliyorsunuz. Kısacası oyunlarla uyumluluk konusunda Windows XP'ye tamamıyla güvenebilirsiniz. Zaten Microsoft yazılım uyumluluk testlerinin üçte birini oyunlar için yapmış.

Performans konusunda da XP, Windows 2000'den çok farklı. Oyunlardaki performans 98 ile hemen hemen aynı. Hatta DirectX 8.0'ı kullanan oyun ve uygulamalarda Windows XP çok az farkla daha yüksek performans veriyor. Performansın düştüğü oyunlar ise daha çok DirectX 7 veya daha eskisi için geliştirilenler uyumlu oyunlar. Artık bütün oyunla-

rın DirectX 8 için geliştirildiğini düşününce performansınız Windows 98'in altında kalmayacak gibi gözüküyor. Üstelik DirectX 9 ile birlikte Windows XP, Windows 98'e göre daha da hızlı çalışır hale gelebilir.

Ancak Windows XP'nin minimum sistem gereksinimleri Windows 98'e göre daha fazla. Bu yüzden düşük konfigürasyonlu sistemler Windows 98'den aldıkları performanstan eser dahi bulamayacaktır. Benim tavsiyem PII 400 ve 128MB RAM'in altındaki sistemlere Windows XP kurmamız. Windows XP'nin pürüzsüz ve hızlı çalışacağı en düşük sistem ise PIII 733 ve 256MB RAM.

Oyunlardaki Sorunlar

Windows XP'nin oyunlarla ilgili sorun çıkarabileceği iki nokta var. Birincisi mouse ayarlarından mouse acceleration'ı açıp kapama seçeneğinin kaldırılmış olması.

Özellikle FPS oynarken Mouse Acceleration oldukça rahatsız edicidir. Henüz Mouse Acceleration'ı Windows'dan kapatmanın bir yolu bulunmuş değil. Ancak kullandığımız mouse'un sürücülerinde bu özellik varsa kapatabiliyorsunuz. Bu yüzden mouse'unuzun sürücülerini veya programını kurmayı ihmal etmeyin. Sorun çıkabilecek diğer bir konu Windows'da bulunan standart firewall'un online oyunlar etkilemesi. Firewall'lar genelde online oyunlara bağlanamamıza yol açabiliyor. Ancak Microsoft bu konuda önceden önlem almış, piyasadaki hemen hemen bütün online oyunlar test edilerek gerekli proxy ve port ayarları firewall'a eklenmiş. Benim de denediğim bütün oyunlar içinde bağlanamadığım bir oyun olmadı. Eğer böyle bir sorunla karşılaşırsanız da Firewall'u kapatarak bu sorunu aşabilirsiniz.

Windows XP ile gelen çok hoş başka bir özellik de Roll Back Drivers. Diyelim ki kullandığımız bir donanımın yeni sürücüsü çıktı ve hemen çekip kurdunuz. Ancak herhangi bir sebepten dolayı

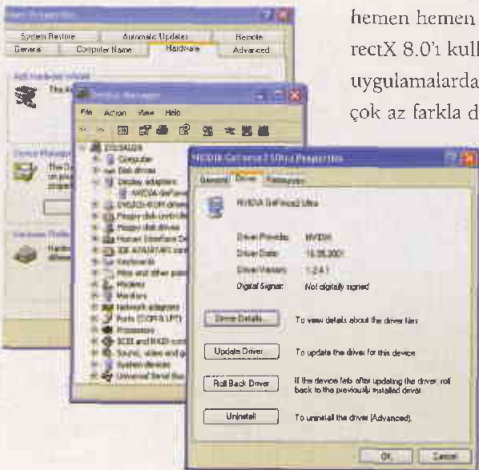


Mouse'unuzun kendi programı sayesinde acceleration'ı kapatabilirsiniz.

sürücüdün memnun kalmadınız ve eski sürücünüze dönmek istiyorsunuz. Windows 98'de bu zahmetli bir işti. Ancak Windows XP yeni sürücü yüklendiğinde eskisini silmeyi bekletiyor ve istediğiniz zaman kolayca eski sürücüye dönebiliyorsunuz. Bu özellikle Detonator sürücülerinin beta'larını denemek isteyenler için çok iyi bir özellik.

Profesyonel ya da Ev

Windows XP iki ayrı versiyona sahip, bunlar Home Edition ve Professional Edition. Performans, stabilize gibi bütün konularda her iki versiyonda aynı. Ancak Professional, ofis kullanımına yönelik ek özelliklere sahip. Mesela Şifrelenmiş Dosya Sistemi gibi ek güvenlik özellikleri, Remote Desktop, ofislere göre hazırlanmış network özellikleri, ek masaüstü özellikleri ve Multiprocessor desteği. Bunlar gerçekten de bir ev kullanıcısının ihtiyacı olmayan şeyler, hele oyunlarla hiçbir ilgileri yok. Belki bu özelliklerden sadece Multiprocessor oyuncular için de yararlı olabilir ama çift işlemci kullanmayı düşünmeyenler için bu özelliğin de bir anlamı yok. Bu yüzden bütün oyuncular için doğru olan sistem Home Edition. Elbette Professional'ı almanın da sizin için hiçbir zararı yok, tabii cebinizden fazladan çıkacak olan 140\$'ı saymazsanız. Home Edition'ın normal fiyatı 185\$, upgrade fiyatı ise 99\$. Professional Edition'ın normal versiyonu 325\$, upgrade versiyonu ise 199\$'a satılacak. ■ ■ ■



Bir donanım için yüklediğiniz yeni sürücülerden memnun kalmazsanız donanım özelliklerinden eski sürücüye kolayca dönebilirsiniz.

Sony Multiscan CPD-G220

Ağustos ayında yaptığımız monitör testini hatırlıyor musunuz? Peki o testin birincisi olan Sony G200'ü? Bu ay incelediğimiz G220 önceki ayın birincisinin yeni modeli. İki monitörün temel özellikleri hemen hemen aynı. G220 aynı önceki model gibi çift VGA girişine sahip. Böylece monitöre aynı anda iki bilgisayar bağlamak ve küçük bir switch hareketiyle masaüstünü o bilgisayardan diğerine geçirmek mümkün.

G220'de görülen ilk iki değişiklik formunun ve menüsünün değişmiş olması. G220, öncekinden daha yumuşak hatlara sahip. Yeni menü ise kullanım açısından daha kolay. Menü'de gezmenizi sağlayan dört yönlü tuş mini bir joystick haline getirilmiş. Önceki modelde gömülmüş bir kureyi andıran formu kullanmak daha zordu.

Sonu monitörlerin gerçek üstünlüklerini kurdukları alan

hep görüntü kalitesi olmuştur. G200 bu sayede ön plana çıkıyordu, G220 içinde aynısı geçerli. Özellikle kullanılan iki yeni teknoloji ile monitörün her noktasında tam bir focus sağlanmış. G220 nokta birleşim olarak en hatasız monitörlerden biri.

G220'nin en güzel yanlarından biri G200'den ucuz olması. G200'ün Ağustos ayındaki fiyatı 379\$ iken G220'nin son kullanıcı fiyatı 354\$.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa, Index

Telefon: (212) 671 10 50, (212) 312 05 05

Fiyatı: 353\$ +KDV



MS Wireless IntelliMouse Explorer

Geçtiğimiz ay mouse testi yaparken size bu üründen bahsetmiştim. İncelediğimiz, hem optik hem de kablosuz ilk mouse olan Wireless IntelliMouse Explorer her iki teknolojiyi de çok iyi kullanıyor. Microsoft'un optik teknolojisi, oyunlarda ara sıra garip hareketler yapabilmesi dışında mükemmel çalışıyor. Mouse'un radyo iletişiminde de hiçbir sorunla karşılaşmadık. Buradan şu kaniya varıyoruz ki hem optik hem de kablosuz mouse olabiliyormuş.

Peki iyi oluyor muymuş? Burada oyuncular olarak bir çekince noktamız var. Mouse'un hem optik hem kablosuz olması içinde iki büyük pil olmasını, ve boyutlarının normal mouse'lara göre büyümesini getiriyor. Bu da doğal olarak

oyunlar için kullanışsız bir mouse olduğu anlamına geliyor. Maalesef Wireless IntelliMouse Explorer bu konuda çok başarısız. Pillerin de etkisiyle ağırlaşan mouse, geniş taban alanı yüzünden oldukça hantallaşıyor. IntelliMouse Explorer da olduğu gibi Wireless IntelliMouse Explorer'da da sonradan çıkan daha ergonomik bir model görmeyi umuyoruz.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Microsoft

Telefon: (212) 258 59 98

Fiyatı: 58\$ +KDV



Napa DAV316

Adını sanıyı önceden duymadığımız Napa piyasaya girili 3-5 ay oldu ancak uygun fiyatı sayesinde oldukça ilgi gördü. Şimdi yeni bir modeli ile karşımızda ve bu sefer fiyat kadar yetenekleriyle de göze çarpıyor.

Bir önceki model gibi Napa DAV 316'da hem audio hem de MP3 CD'lerini çalabiliyor, MP3'leri klasörler olarak yerleştirebiliyorsunuz. Napa DAV 316'da ki en önemli gelişme ID TAG 3 desteğinin bulunması. Yani bir şarkı çalarken şarkının ve sanatçının ismi ekrandan geçiyor. MP3 CD Player'lar için mutlaka olması gereken bir özellik bu. Çünkü 650MB MP3 içinde aradığını bulmak veya çaldığının ne olduğunu bilmek her zaman kolay olmuyor.

Napa DAV316'daki diğer bir gelişme de kulaklığın uzaktan kumanda eklenmiş olması. Ses ayarı, ileri geri sarma gibi fonksiyonları barındıran kumanda da oldukça kullanışlı. Çünkü Napa DAV316 cebinize sığmayacak kadar

büyük bir cihaz ve genelde çantanızda taşımamız gerekiyor.

Bu iki yeni özellikte birlikte Napa bir adım daha ileri gitmiş gözüküyor. Ancak fiyatında büyük bir artış yok. 125\$'lık fiyat bu özelliklere sahip bir CD MP3 Player için çok iyi. Ama Napa'nın bir Sony veya Aiwa olmadığını da unutmamak lazım. Kullanışlılık, üretim kalitesi, görüntüsünün MP3 Player'ı olmayabilir, ama fiyat/performans oranı bu kadar iyi olan başka bir MP3 Player varsa bir zahmet bana da haber versin.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa

Telefon: (212) 671 10 50

Fiyatı: 125\$ +KDV



EZ'S ZONE

WINDOWS XP için ipuçları

Yeni işletim sisteminiz için pratik bilgiler

Windows XP nihayet çıktı. Kimileriniz upgrade ettiniz, kimileriniz düşünüyor. Bizde şimdiden sizin için pratik ipuçları bulmaya başladık. Bunları uygulayarak Windows eXPerience'inizi arttırabilirsiniz. Kim bilir belki LEVEL bile attırsınız? Ancak ben bunları yazarken henüz Türkçe versiyon çıkmamış olduğu için İngilizce bazı terimleri olduğu gibi bıraktım, bazılarını da kendim çevirdim. Benim çevirdiğim terimlerle Microsoft'un kiler illa ki birbirini tutmayacaktır. Maalesef benim Codec bulunamadı hatasını "Akımı işlemek için gereken süzgeç bileşenleri bulunamıyor" şeklinde çevirme yeteneğim yok :) Bu gibi durumlarda terimlerin yanında (!) işareti göreceksiniz.

Klasör pencerelerine kolonlar eklemek

Bir klasörü açıp "detaylar" görünümüne geçtiğinizde standart olarak isim, boyut, tür, tarih kolları vardır. Ancak kolon isimlerinin yazdığı alana sağ tık yaparsanız karşınıza 16 yeni seçenek çıkar. Bunlardan istediğinizi seçerek dosyalara girmeden daha detaylı bilgi alabilirsiniz. *Yaptığınız bu değişiklik sadece o klasörü etkiler ve kalıcıdır.* Örneğin MP3 dosyalarının bulunduğu bir klasörde şarkıcı ismi ve şarkı uzunluğunu ekleyebilirsiniz.

Windows Gezgin'i'nde açılış klasörü değiştirmek

Windows Gezgin'i her açılışında standart olarak Belgelerim'i gösterir. Ancak bunu istediğiniz başka bir klasörle değiştirebilirsiniz. Bunun için Başlat'tan Programlara oradan da Aksesuarlara gelin ve Windows Gezgin'i'ne sağ tıklayarak Özellikler'e girin. Burada Hedef kutusunda bulunan [%SystemRoot%\explorer.exe] komutunun sonunda bir boşluk ile [/n, /e, /select, C:\] komutunu ekleyin. Bundan sonra Windows Gezgin'iniz açılışta My Computer'i gösterecektir. [C:\] yerine başka bir klasörün adresi de verebilirsiniz.

Windows Tuşu'ndaki Kısa Yollar

Windows XP'de Alt ve Shift ile birlikte Windows tuşuna da pek çok kısayol eklenmiş.

Windows + D: Bütün pencereleri minimize edin.

Windows + E: Windows Gezginini açın.

Windows + F: Dosya arama penceresini açın.

Windows + Ctrl + F: Bilgisayar arama dosyasını açın.

Windows + F1: Yardım'ı açın.

Windows + R: Çalıştır penceresini açın.

Windows + Break: Sistem ayarlarını açın.

Windows + shift + M: Bütün pencereleri minimize et'i geri alır.

Windows + U: Utility Manager'ı açar.

Kullanıcı Hesabı Yaratmak

Windows'u kurduğunuzda size bilgisayarını kimlerin kullandığı soruluyor. Otomatik olarak buraya yazdığınız her isim için bir hesap açılıyor. İsteddiğiniz zaman Denetim Masasından, Kullanıcı Hesapları'na girerek yeni bir hesap açabilir veya mevcutlarını silebilirsiniz. Ayrıca her Kullanıcı Hesabı için hesap tipini değiştirebilirsiniz. Hesap tipi için iki seçeneğiniz var Administrator ve Limited (!). Administrator için bir sınırlama söz konusu değil, bu hesapla her şeyi yapmak mümkün. Limited ile bazı programları kurma, hesaplar, sistem ayarları ve dosyalarında değişiklik yapma şansı yok. Ayrıca standart olarak bir Guest (!) hesabı bulunuyor. Silememenize rağmen istediğinizde kapatabildiğiniz bu hesap kurulu programları kullanıp dosyaları kaydedebilmek dışında hiçbir hakka sahip değil.

Yeni Programları İşaretleme

Yeni bir program kurduğunuz zaman Başlat Menü'sünde bunların turuncu bir geri plan ile işaretlendiğini göreceksiniz. Kurduğunuz programı hemen bulma konusunda faydası olsa da özellikle bilgisayar yeni kurarken bu çok can sıkıcı olabiliyor. Bu özelliği kapatmak için Başlat'a tıklayıp özelliklerine girin, Başlat Menü'sü'nün yanındaki Özelleştir'e tıklayın, Gelişmiş sekmesine girip "Yeni kurulan programları işaretle" (!) seçeneğini kapatın.

Programları Başlat Menü'sü'ne Ekleme

Çok sık kullandığınız programlarınız varsa ve onların sürekli olarak Başlat Menü'sündeki sık kullanılan programlar listesinde bulunmasını istiyorsanız tek yapmanız gereken Başlat Menü'sünde, Programlar arasında bulmak ve sağ tık yaparak "Pin to Start Menu" (!) seçmek.

Kişisel Ekran Koruyucunuzu Yapmak

Elinizdeki resimlerden bir ekran koruyucu yapabilirsiniz. Masaüstüne sağ tık yapıp ve özelliklere girin. Burada Ekran Koruyucu sekmesini seçin ve listeden Resimlerim Slide Göserisi (!) seçeneğini seçin. Daha sonra özelliklere tıklayarak resimlerin hangi aralıklarla değişmesini istediğinizi ve hangi klasördeki resimlerin gösterilmesini istediğinizi seçebilirsiniz.

Font'ları Pürüzsüzleştirmek

Windows'da bulunan font düzeltme teknolojisi ile dökümanlarınız üzerinde çalışırken ve Internet'de



Start Menu'yü istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Burda gördüğünüz benimki. Bu arada o minicik resmi seçebilirsiniz, 3 yaşındaki halimdir.

dolaşırken daha rahat okunan, daha temiz fontlar görüntülenmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için masaüstüne sağ tık yapıp özelliklere girin. Görünüm sekmesine gelin ve efektleri tıklayın. Açılan pencerede "Ekran fontlarının kenarlarını yumuşatmak için aşağıdaki yöntemi kullan" (!) seçeneğini aktif hale getirin. Burada iki seçeneğimiz var; Standart ve ClearType (!). Bu iki seçeneği deneyerek gözüne rahat geleni seçin.

Eski Programları

Windows XP'de Çalıştırmak

Eğer bir program çalışırken sorun çıkıyorsa veya bu işletim sisteminde çalışmayı reddediyorsa bile çalıştırabilirsiniz. Programın kısa yoluna sağ tık yapıp özelliklerine gelin ve Uyumluluk (!) sekmesine gelin. Burada Uyumluluk Modunu (!) seçip uyumluluğun sağlanmasını istediğiniz işletim sisteminin seçin.

Açılış Disketi Hazırlamak

Windows XP'de sistem disketi hazırlamak için Bilgisayarım'dan Disket sürücünüzü seçip sağ tıklayın ve Format seçeneğine tıklayın. Karşınıza çıkan menüden MS-DOS Açılış Disketi Oluştur'u (!) seçin. ■ ■ ■

donanım pazarı

durgun sular

Uzun süredir büyük değişiklikler olmadı Donanım Pazarı'nda. Bu ay da aynı şey geçerli, geçen ay içinde elimize geçen iki ürün Sony G220 ve Abit KG-7'nin listeye dahil olması dışında önemli bir değişiklik yok. Elbette fiyatlar bir parça düştü, işlemciler ufak bir upgrade geçirdi. Ama bunlar her ay ki rutin düzenlemelerimiz artık. Bu arada merak ediyorum yakında bu RAM'leri bedava mı dağıtacaklar? Madem bu kadar ucuza satılabiliyordu geçen sene niye yüzlerce dolay bayılıyorduk mini mini RAM'lere.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 90	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		



Donanım Pazarı

	EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 850MHz Boğaziçi/Çizgi: 72\$	AMD Athlon +1600 1.4Ghz Boğaziçi/Çizgi: 176\$	Intel P4 1.8Ghz Empa: 295\$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150\$	ABIT TH7-RAID II Çizgi/Datagate: 250\$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 25\$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 49\$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 100\$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 110\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 118\$	2x Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 236\$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 195\$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 155\$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 365\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 160\$	Sony G220 17" Ufotek: 330\$	Sony G520 21" Empa: 999\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 70\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim: 28\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 199\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	770\$	1352\$	2786\$
Hoparlör	LCS-2514 Ölçsan: 72\$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55\$	Intel Create & Share Empa: 70\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140\$

Yan Ürünler

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarınızdaki fiyatları uyumlayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu fiymlar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis



Selamlar arkadaşlar, Bu ay ekran kartı ve DirectX ile ilgili sorunlarınız ağırlıkta. Her ay bir konu üzerine ağırlık vermeyi nasıl beceriyorsunuz anlamış değilim. Bir yerlerde buluşup anlaşiyor falan olmalısınız. Neyse buyrun sorularınız ve cevapları...

Onur Bariam

Merhaba Tuğbek,

Hemen sorularına geçiyorum. Ama önce bilgisayarının özellikleri şunlar: PII 266, LX 40 anakart, 196 RAM, Voodoo3 3000 AGP falan filan işte. Zaten sorun bu Voodoo3 3000 kartımı! 3Dfx v 1.05 sürücüsünü vermişsiniz onu kullanıyorum.

1. Bu son sürücü mü?
2. Çünkü F1 2001 oyununu aldım yeni versiyonunu istiyorum (Ataç olarak sorunu resimleyip ekte yolladım).
3. DirectX 8' i yükledim.
4. DirectX Dialog'dan, DirectX Diagnostic Tool'dan, Display sayfasını açtığımda "AGP Texture Acceleration not available" yazıyor. Ayrıca kartımı da AGP değil PCI olarak tanıyor ne yaptım? AGP olarak tanımadı. 3Dfx Tool'da sürücü bilgilerine baktığımda ise AGP Bus olarak tanıyor. Yani sorun DirectX kartımı AGP olarak tanıyor. Di-

rectX Dialog sayfasında kartımı AGP Texture Ac-

celeration' u nasıl enable edebiliriz? Evet yazıyor ama enable olmuyor!!!!!! Çıldırıcım...

5. F1 2001 "No DirectX 8 video adapters found" mesajı veriyor. Nedir bu DirectX 8 video adapters? Her şey için teşekkürler. Dergide yayınlanmasına gerek yok. Eğer e-mailime cevaplarsan sevinirim. Kırmayın bu sadık okurunuzu. Ben bu dergileri taaa Amiga Dünyası zamanlarından beri takip ediyorum. İlk defa mektup atıyorum yaşımı tahmin edin artık. Sizinle yaşıttız. Ama hala oyunlarla uğraşıyoruz. Ne güzel!!!

Sevgili okur, öncelikle ben Tuğbek değilim. Buranın sahibi tatil ve özel işler dışında Onur. Yani ben, bizat, kendim. Soru şeklini pek anlayamadım. Yani soru olmayan şeylerin başına da numara koyman için geldi. Özellikle DirectX 8'i yüklediğini bir başlık altına haber vermen dikkat çekici olmuş. Cevaplarına gelince, F1 oyunun başında çıkan hatanın iki sebebi olabilir. Öncelikle 3Dfx firması kapandı. Bunun için genel sorunlarla ilgili çok fazla güncelleme yapmıyorlar. Yine de sayfasında DirectX 8 destekleyen 1.07 versiyon sürücüleri gördüm.

Bunu çekip deneyebilirsin. Bir ikinci neden aldığın oyunun kopya olması olabilir. Kopya oyunlarda bu tip sorunlar oldukça sık görülmekte.

Biliyorsun ki ekran kartın oldukça eski. İlk çıkan AGP arabirimlerden birine sahip. Bu yüzden açmaya çalıştığın şeyi desteklemeyeceği ihtimalini göz önünde bulundurmalısın. Çıldırma.. DirectX 8 video adapters, DirectX'in videoyla ilgili sürücülerinin bulunduğu bölüm.

Bu bölümdeki bir sorun bu hatayı verir. Son olarak bizim dergimizi o kadar eskiden beri takip ediyorsan sanırım dikilitaşın üzerinde hiyeroglifle yazdığımız Max Payne ilk bakışını da okumuşsundur. Biliyorsun ki biz taaa o za-

manlardan beri yazıyoruz. Şaka bir yana Amiga Dünyası ile Level arasında nasıl bir bağ kurdun anlayamadım?! Ortada Amiga bile kalmadı... (Onur okurumuz Amiga Dünyası'ndan beri oyun dergilerini takip ettiğini ifade etmiş. Ayrıca sorun Voodoo ekran kartlarının yüksek çözünürlüklü AGP dokularını desteklememesinden kaynaklanıyor. Voodoo'ya bu tip dokuların kullanıldığının bir yolu da yok. Bu arada okurlarımız yakında Sultanaahmet'deki dikilitaşın üzerine yazacağı son ilk bakışını da okuyabilecekler sanırım. Hazır ben seni oraya kadar çıkarmışken yazarsın bir şeyler artık :) TÖ)

Merhaba Onur,

Sizi 2 senedir takip ediyor ve beğenerek okuyorum. Umuyorum ki işler yolundadır. Şimdi sorularına geçiyorum:

- Benim bilgisayarımın özellikleri şöyle: PIII 450, 192RAM, 32MB Geforce 2 MX (Winfast), 3.2GB Harddisk, Conexant 56Kb Modem(analog), ASUS P3V4X anakart. Acaba bu beni ne kadar götürür, neleri değiştirmeliyim?
- Sorunlardan kurtulamıyorum, Windows sürekli hata veriyor. Özellikle de oyunlarda. Sürücü olarak 7.xx sürücülerini kullanıyorum acaba sorun ekran kartından veya sürücülerinden olabilir mi?
- Bazen formattan sonra DirectX ekran kartımın D3D özelliğini görmüyor ne yapabilirim?
- Şu Word'deki olayı duydun mu? Bir kod girince iki tane kule, uçak, kurukafa ve İsrail bayrağı çıkıyormuş ortaya, bana da arkadaşım söyledi. Sorularım bu kadar inşallah yayınlarınız yayınlanmazsan da e-mail'ime atarsın artık cevabını. Hepinize Başarılar...

Aykut Danış

Selam Aykut,

İşte dergisinin bilincinde olan bir okur. Kime ne yazdığının farkında bir Türk genci. Ben böyle genci hem severim, hem de alnından öperim. Hatanın nereden geldiğini tam olarak anlayama-



Yolunuz Teknik Servis'ten hiç geçmesin istiyorsanız böyle sine deli bir alet almalısınız. Dünyanın en iyi oyun PC'si AlienWare'in önünde saygıyla eğiliyoruz. Ne yazık ki kendisi sadece ABD'de ikamet ediyor.

dım. Windows'dan mı yoksa ekran kartından mı? Ekran kartındansa ve sadece "hata" olarak adlandırıldığı bir şeyse deneyecek milyon tane şeyin var. Bunlar, sürücüler, DirectX' in baştan kurulumu, kartın itilip kakılması gibi şeyler. Eğer sorun Windows'dansa deneyecek birkaç milyon şeyin daha var. Bunların en uç noktası biliyosun ki kaçınılmaz format. Format attığını da söylemişsin. Benden sana bir soru: Ayda kaç kez format atıyorsun ki "bazen formattan sonra" şeklinde bir ifade kullanıyorsun? Sorunu çözmek için DirectX'i tekrar kur. Olmadı mı? Ekran kartını bir daha kur. Yine mi olmadı? Windows'u baştan kur. Çözüm çok açıklayıcı gelmeyebilir ama Windows Microsoft'un, DirectX Microsoft'un ben ne yapabilirim. Makineye anakart, işlemci, harddisk üçlüsüne bir operasyon uygulayabilirsin. Word konusunda da diyeceğim değişik bir şey var. Hangi takımı tuttuğunu bilmiyorum ama Word'de FB yazıp Wingdings karakterine çevir bakalım ne göreceksin?!? Buradan benim de hangi takımlı olduğumu çıkarabilirsiniz tabii... (Onur arkadaşımız Ecevit'in FB'li olduğu gerçeğini unutmuş anlaşılın. Eceviitt... Abi bir zahmet bir paket işimiz var.)

Selam Tuğbek ve Onur,

Ben aslında teknik desteğe mail atmak istemişim ama dergide öyle bir mail adresi bulamayınca sana yollamaya karar verdim. Benim size birkaç sorum olacaktı. Lafı uzatmak istemiyorum çünkü sorular fazla. Yayınlarsanız veya en azından cevapları mailla yollarsanız sevinirim. Bilgisayarımın özellikleri PIII 800, 10GB Seagate harddisk, 16X Pioneer DVD, TNT2 M64 Pro 32MB, 128MB RAM, Apache 56k, Transcend TS-AVE3 yazan Via Apollo Pro 133a Chipsetli anakart, Windows 98SE ve Philips 107E 17" ekran var.

- Ben harddiskimi C:\3GB, D:\7gb olacak biçimde ikiye böldürmüştüm. Son birkaç haftadır bazen C'ye, veya D'ye birşey kaydetmek istediğim zaman "yeterli boş alan yok lütfen disk temizlemeyi çalıştırın" diye bir mesaj çıkıyor. Bir arkadaşım zarsız bir virüs olabilir diyor ama bende hem Norton Anti Virüs 2001 (daha yeni update ettim), hem de Zone Alarm yüklü. Başka bir arkadaşım da harddiskin bozulmuş olabilir diyor. Sence hangisi veya çözümü ne olabilir?

- Bir bilgisayarının ilanında 128MB 133MHz RAM 16 \$ diyordu bunu alıp taksam bir sorun çıkar mı? Birde hissedilir bir performans artışı olur mu? (son zamanlarda "yeterli bekle kalmadı" mesajları çıkmaya başladı.)

- Autorun'ım çalışmıyor ne yapabilirim? (unuttuğundan windows mavi ekran vermeye başladı)

- TNT2' den Geforce 2 MX' e geçince verdiğim paraya değecek bir performans artışı olur mu?

- Modem booster cinsi programlar kullanmamın bana bir faydası olur mu ve bir sorun çıkarır mı? Cevaplarsanız şimdiden Teşekkürler,

Burak



📍 Türkiye'de bulabileceğiniz oyunlara uygun en iyi sistem Dell Dimension. Elbette hiçte ucuz değil.

Selam Burak,

- Harddiskinin bozuk olma ihtimali tabii ki olabilir. Ama genelde bu durumda dediğin gibi bir mesaj çıkmaz. Sen iyi bir Scandisk yapmayı dene. Bir de Geri dönüşüm kutusu, windows swap dosyası gibi bölümlerin ayarlarını kontrol et.

- Bilgisayarın daha fazla rahatlar ama çok deli bir artış görmezsin. 64'ten 128'e yapılan artışla 128'den 256'ya arasında çok fark var. Yine de bu ucuzlukta bunu yapmak mantıklı olur.

- Control Panel (Denetim Masası)/ System bölümünde CD-ROM'unu bul. Sağ tuşa tıklayıp Auto Insert Notification (CD takılınca otomatik uyar) bölümünü işaretle.

- Anakartını değiştirmeszen çok fazla bir işine yaramaz. Yani anakart, ekran kartı uyumu tam performans için gerekli.

- Evet o tip programlar bir yere kadar hızını arttırabiliyor. Fakat ters de tepebilir. Modem komutları konusunda bilgin olması gerekiyor. Bunun dışında çok da fazla bir zararı olmaz. Denemeye değer.

Burak, bilmem farkında mısın? Makinenin her geçen gün daha fazla çöküyor ve temizlenmek istiyor. Her sorunda daha büyük bir sorundan bahsetmişsin. Hard-diskinde yer kalmadıysa, belleğin yetersizse ve bir de Windows sana o çok ayıp mavi ekranını gösteriyorsa çoktan temizliğin vakti gelmiştir. Elinden gelen en çabuk zamanda yapman gerekeni yapmalısın. Acıma, bas formatı!

Selam Tuğbek,

Ya berbat bir sorunun var. Benim makineme CIH ve WIN95 diye iki virüs bulaştı ve senin de tahmin edebileceğin gibi makine haşat oldu. Ben bunu bilgisayarımda temizlettim. Windows'umu, sürücülerimi, her şeyimi yeniden yüklettim. Eve geldim, her şey sorunsuz çalışıyor. Eski oyunlarımı yeniden kurdum, ama bir de ne göreyim, hiçbirini çalıştırmıyor! Ben de "Herhalde DirectX yüklü değildir, ondan" dedim ve Level CD'sinden DirectX 8.0'ı yükledim ve ekran kartımın(voodoo3 3000) sürücüsünü de en yeni sürüme yükselttim. Windows'u baştan kurdum ama yine aynı sorun devam ediyor. Aynı şeyleri defalarca yaptım, hiçbir oyunu çalıştırmıyor makine. Daha önce babalar gibi çalış-

tırıyordu ama şimdi ne oldu anlamadım. Sana bana verdiği hataları da yazıyorum. mesela Red Faction oyununda şöyle bir hata alıyorum.

Error!Unable to intialize Directx 8.0 - Device creation Failed!

File:C:\projects\RF_PC\vsdk\gr\directx\gr_direct3d.cpp - Line: 1792

Diğer oyunlarda da buna benzer DirectX hataları veriyor lütfen bana bir çare bul çıldıracağım. Şimdiden Teşekkür.

Tolga Göksel

Selam Tolga,

Virüsün ismi CIH WIN95. Sorunun virüsten kaynaklandığını sanmıyorum. Çünkü sonuçta makinenin çalışacak hale getirilmiş ve sistem kurulabilmiş. O virüsün bildiğim kadarıyla oyunlara bir gıcıklığı da yok (Var- TÖ). Bu yüzden sorunun yazılımsal. DirectX 8'de sorun olduğu ortada. Fakat bu DirectX'in bozuk kurulduğu anlamına gelmez. Kurulumunda bir sorun çıktığı için böyle sorunlar çıkartıyordur. Şu aşamada da sorunun nerde olduğunu bulmak oldukça zor. Bu yüzden genel bir sistem temizliği sana da gerekiyor. Sen de metin ol ve yapman gerekeni hemen uygula! (Bence Virüs tam olarak temizlenememiş veya tekrar bulaştırılmış olabilir. Bu yüzden bir virüs taraması yap mutlaka. Ama bence de sorunun bu oima ihtimali düşük. Verdiği hata mesajını daha önce hiç görmedim. Bugüne dek bilgisayarımda C:\projects diye bir dizin de görmedim. Bence sorun ya DirectX 8'i kurarken bir yerlerde hata yapman veya kurduğun başka bir şeyin DirectX 8'i engellemesi. Temiz Windows'a sadece sürücüler ve DirectX 8 kurduktan sonra dene oyunları. -TÖ)

"Bu ay da böyle. Tepemde eve gidelim diye bekleyen Can'dan ötürü buraları acil terk etmeliyim. Önümüzdeki ay görüşmek üzere." diyerek çıktı gitti Onur. Bu çocuk Donanım olayını öğrenecek ama efendi olmayı bilemedi. Ama siz merak etmeyin, düzenli paketleme işlemleriyle hem tip hem de karakter olarak yontucuz onu.) ■ ■ ■

ne izliyoruz ne dinliyoruz

efsane için gerisi sayımbaşladı!

Merakla beklediğimiz, *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinin ilk bölümü 'Yüzük Kardeşliği' pek yakında sinemalarımızda gösterime giriyor; hem de tüm dünyayla aynı zamanda. Yanlış anlaşılmasın, pek yakında demekle aslında bu ayı kastetmedim; filmin gösterim tarihi 19 Aralık. Birazcık daha dişimizi sıkmamız gerekecek. Dergide şimdiden hareketlenmeler başladı. O kutsal gün için paneller yapılıyor, ayınlar düzenleniyor ve kostümler hazırlanıyor (abarttım biraz galiba). Tabii o günün, aynı zamanda



Ocak sayısının çıkabilmesi için önemli bir iş günü olması da düşünülüyor değil (!). Aklıma gelmişken filmin en son fragmanını derginin bu ayki CD'si içinde bulabilirsiniz (üşenmeden bakılması tavsiye edilir). Filmden parçalar izledikçe, bir kat daha ağızınız sulanıyor ve yönetmen Peter Jackson'ın efsane yapıtı nasıl beyaz perdeye aktardığını bir kat daha merak ediyoruz. 'Yüzük Kardeşliği' gerçekten büyük bir prodüksiyon. Çekimlerin ağırlıklı olarak Yeni Zelanda'da yapıldığı film 100 milyon dolara yakın bir maliyetle kotarılmış. Bazıları *Yüzüklerin Efendisi*'nin filmleştirilmesini yanlış buluyor; onlara göre film, üçlemeyi okuyanların kafasında kurduğu Orta Dünya'yı yerle bir edecekti. Yani filmden sonra Frodo Baggins, hep Elijah Wood olarak akıllarında kalacaktı. Bence film sa-

dece bir bakış açısından ibaret. Açıkçası Peter Jackson'ın vizyonunu izlemenin bu kadar rahatsızlık vermesini de biraz saplantısal bir durum olarak görüyorum. Hayal gücü, kişiye özgüdür ve her şeyin üzerindedir; onu biraz serbest bırakmanın hiçbir zararı olacağını sanmıyorum. Ayrıca yönetmen Peter Jackson ile ortak düşüncelerinizin olması ve "ben de kitaptaki bu sahneyi kafamda buna benzer bir şekilde canlandırmıştım" diyebilmek güzel bir şey olmalı. Sadece 'Yüzüklerin Efendisi' için değil, bence her edebiyattan sinemaya uyarlanan yapıt için bu düşünce geçerli olmalı.

Yüzüklerin Efendisi, çok önemli bir yapıt. Tolkien, 1947 yılında *Hobbit*'i yazarken, eminim yarım asır sonra olacaklar hakkında en ufak bir düşüncesi yoktu. İşin ilginç tarafı da bir İngiliz dili profesörü olan Tolkien'in yola ders vermekten sıkılıp, "ya ben bir masal kitabı yazayım ama içindekiler şu ana kadar anlatılanlardan farklı bir şey

olsun" diye çıkması. *Yüzüklerin Efendisi* şimdiye kadar birçok kişiye ve projeye ilham kaynağı oldu, FRP türünün doğmasına neden oldu ve en önemlisi de insanlığın hayal dünyasını bir adım ileriye götürdü. Evet, çeşitli otoritelerce yüzyılın kitabı seçilen *Yüzüklerin Efendisi* vizyona girmek üzere. Frodo, Gandalf, Arwen, Aragorn, Galadriel ve Bilbo ile tanışmak için biraz daha sabretmemiz gerekiyor. O gün oluşacak bilet kuyruklarını şimdiden görebiliyoruz...

çocuklar şehre geridöndü!

Jackie Chan ve Chris Tucker, gerçekten muhteşem bir ikili oluşturdular; biri seri vuruşlarıyla, diğeri ise düşük çenesiyle ortalığı kırıp geçiriyorlar. Hatırlarsanız ilk film Amerika'da geçiyor ve Lee (Jackie Chan), Hong Kong'dan gelen çömez dedektifi oynuyordu. Bu sefer roller değişiyor; çünkü 'Rush Hour 2' Hong Kong'da geçmekte ve çömez olma sırası çenebaz Carter'da (Chris Tucker).

Aslında ikili Hong Kong'a tatil için gelmiştir. Elinden Çince-İngilizce sözlüğünü düşürmeyen Carter, şehrin egzotik zevklerini tatmak için sabırsızlanmaktadır. Ama Lee onunla aynı fikirde değildir; işi başından aşkındır ve Carter'ın maskaralıklarıyla vakit kaybetmeye hiç ama hiç niyeti yoktur. Tabii Amerikan eğlilğinde patlayan bir bomba iki kafadarı tekrar bir araya getirir. 100 dolarlık sahte banknotlar yapıp, el altından piyasaya sokan kaçakçılar, büyük bir operasyon sırasında iki gümrük görevlisinin ölümüne yol açmıştır. Hong Kong polisi bu olayın başında eski bir polis müfettişi olan Ricky Tan'ın olduğunu düşünmektedir. Olayı aydınlatma görevi Lee'ye verilir. Tabii tatil planları suya düştüğü için Carter buna çok içerler ama yapacak bir şey yoktur; artık o da bu olaya bulaşmış durumdadır. Lee içinse davanın kişisel bir yönü vardır. Bir zamanlar



haberiniz var mı?



ALTERNATİF MÜZİKTE YENİ BİR SOLUK

Aslında Muse o kadar da yeni bir grup değil; onları ilk 1999 yılında çıkan 'Showbiz' albümlerinin hit parçası 'Muscle Museum' ile tanıdık. Aynı albümden muhteşem bir balad olan 'Unintended' ve Sunburn de aklımda kalan şarkılardan. Grup yeni albümleri 'Origin of Symmetry' ile Radiohead'ın tahtına ortak olmuş durumda (gerçi Muse daha sert bir müzik yapıyor). Grup bu sefer daha elektronik bir hava yakalamış. Bazen biraz sert ama genelinde kaliteli bir albüm; en azından 'farklı' olabilmeyi çok iyi başla-

ıyor. İlk çıkan single New Born; onu Plug In Baby ve Bliss izliyor (bu parçalar gerçekten sağlam!). New Born için güzel bir video klip de çekilmiş (bkz. MTV). Grubun vokali Matt durmadan düşüyor ve bir yandan da "Everything about you is so easy to love..." diye yirtiniyor. Sözlerin ve gitar rifflerinin çoğu Matt'e ait; ayrıca bence inanılmaz bir sese sahip (kendisi gitar dışında piyano da çalıyor). Davulda Dom ve bas gitarda Chris, Muse grubunun diğer emektarları. Radiohead türevi gruplar dinliyorsanız, Muse alınacaklar listenizde kesinlikle başı çekmeli.

ne okuyoruz ne yapıyoruz

babasıyla ortak olan Ricky Tan'ın, babasının ölümünde önemli bir rol üstlendiğini düşünmektedir. Ve ikili kötü adamları yakalamak üzere Hong Kong sokaklarına çıkar...

Başından sonuna aksiyon ve eğlence diyebilirim Rush Hour 2 için. İkilinin başına gelenler ve olayların içinden sıyrılmış biçimleri gerçekten komik. Filmin bir de çok güzel sürprizi var. 'Kaplan ve Ejderha'dan hatırlayabileceğimiz Zhang Ziyi de bütün güzelliği ve inanılmaz tek-meleriyle Rush Hour 2'de yer alıyor. Kısacası iyi vakit geçirmek için ideal bir film.



maymunlar bir kez daha efendi

Aslında "Maymunlar Cehennemi" de bir edebiyat uyarlaması. Pierre Boulle'un aynı adlı romanı ilk defa 1968 yılında Franklin J. Schaffner tarafından uyarlanmıştı. Eleştirilerden ve büyüklerimizin anlattıklarından Maymunlar Cehennemi'nin kendi dönemi için sıradışı bir film olduğunu ve gişede büyük başarı elde ettiğini öğreniyoruz (film ancak 80'lerin sonuna doğru izleyebildim de); gerek süper makyajlı aksiyonu, gerekse de içerdiği toplumsal yorumlar ile döneme damgasını vurmuş bir filmi Maymunlar Cehennemi.

Şimdi ise aynı konsepti fantastik filmleriyle tanıdığımız çığgın yönetmen Tim Burton ele almış. Daha önce Oliver Stone ve James Cameron da 'Maymunlar Cehennemi'ne yeni bir ver-

siyon eklemek istemiş ama bir türlü kismet olmamış. Tim Burton'un filmi orijinaline göre hem çok daha afilli (olsun o kadar, aradan 30 küsur yıl geçmiş), hem de biraz farklı. Zaten Tim Burton ismi film için yeterli bir referans bence. Batman, Beetlejuice, Nightmare Before Christmas, Edward Scissorhands ve Sleepy Hollow yönetmenin aklıma gelen filmlerinden birkaçı. Gerçi Maymunlar Cehennemi'nin bu versiyonunda Charlton Heston gibi karizmatik bir başrol yok ama kadroda oldukça ilginç isimler var; Tim Roth ve Helena Bonham Carter gibi. Yıl 2029. Astronot Leo Davidson (Mark Wahlberg) bir kaza sonucu, gemisini bir kara deliğe sokar ve çok geçmeden garip bir gezegene inmek zorunda kalır. Gariptir çünkü bu gezegende maymunlar efendi, insanlar ise köle durumundadır. Olayların gelişmesiyle Leo kendisini, insanlığın maymunlar karşısında verdiği savaşın ortasında bulur... Konuyu daha fazla didikleterek sizi filmin sürprizlerinden mahrum bırakmak istemiyorum; çünkü dediğim gibi bu seferki 'Maymunlar Cehennemi' biraz farklı (finale dikkat). Film görsel açıdan kusursuz bir yapıya sahip, özellikle makyaj inanılmaz. Zaten maymunları oynayanlar makyaj için sabahın ilk ışıklarıyla kalkmak zorunda kalıyorlarmış; ayrıca maymun hareketlerini



gerçekçi bir şekilde icra edebilmek için altı hafta boyunca ders almışlar. Filmden sonra kafamı kurcalayan tek soru, Mark Wahlberg'in başrol için uygun olup, olmadığıydı. Hayır, oyunculuğu öyle çok kötü falan değil sadece insanlığın lideri olacak kadar tutkulu gelmedi bana. Tim Roth, Leo'nun baş düşmanı General Thades rolünde çok iyi bir iş çıkarmış. Her zamanki gibi oyun gücüyle ön plana çıkmayı başarıyor.

Tim Burton'un Maymunlar Cehennemi, orijinali gibi birtakım felsefi sorgulamalara girmiyor (bu sefer 'nükleer silahlara hayır' mesajı yok), daha çok aksiyon ve eğlence ön planda ama en az onun kadar şaşırtıcı. Yılın en kaliteli filmlerinden biri. Kaçırmamanız ve özellikle sinemada izlemeniz tavsiye edilir. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



→ ŞEHİR AKSİYONLARI

Geçtiğimiz ay İstanbul sanatsal açıdan bir hayli hareketliydi. Akbank Caz Festivali konserleri ve Bienal etkinlikleri kaçırılmaması gereken cinstendi (bu arada Bienal 17 Kasım'da bitiyor, hala gezme şansınız var). Gerçi ben sadece kapanış konserine gidebildim (sağolsun kriz) ama festival çok sağlam isimleri konuk etti (Ömer Faruk Tekbilek gibi). Festivali kapatan Mercan Dede, grubu Secret Tribes ile tam 3.5 saat çaldı! Herkes transa geçmiş, ibadet ediyor gibiydi (o gecenin Miraç kandili olması da ayrı bir durum). Ayrıca kendisinin Bilgi üniversitesindeki seminerine gitme fırsatını da buldum. Müziğiyle bir baş kurduğunuz birinin, kendisini de tanımak çok ilginç bir şey; müziği gibi düşünceleri de aradaki mesafeleri kaldırıyor. Hayatı özümsemiş, egolardan arınmış biri. Mercan Dede'nin felsefesi gibi bu seneki Bienal'in teması da egolardan kaçış (EGOKAÇ) üstüne kurulu. Bilmeyenler için, Bienal iki yılda bir düzenlenen sergiler ve performanslar bütünü. Aslında başlı başına bir deneyimdir Bienal. Bir resim galerisini geziyor gibi gezemezsiniz Bienal'i; çünkü gördükleriniz ve duyduklarınız zaten buna izin vermez. Bence bir göz atmaya değer (www.istfest.org).



ŞİM İNİTİZİNİ



FRP

Fantazi diyarlarından yeni haberler mi almak isterdiniz?

Yok yok, köşe konusunda herkesi aynı anda memnun etme fikrinden uzun süre önce vazgeçtim. Kimileriniz daha fazla öykü, alıntı, efsane dinlemek istiyor, kimileriniz yenilikleri öğrenmek istiyor, kimileri frp nedir onu öğrenmek istiyor, bendeniz de hepinizin arasında kalıyor, kimin günlüğünü hoş tutsam diye düşünüyorum. Baktım ki bu işin sonu yok, ben de bari bir ay ondan, bir ay bundan yazıp ortamı dengelemeye çalışayım diyorum (Tabii her iki tarafı dengeleyeceğim derken ikisini de tepetaklak etme riski var, ama göze aldık bilerek!). Birkaç aydır FRP dünyasındaki yeni ürünlere ve gelişmelere yer vermiyorduk, bu ay açığı kapatılmak isterseniz :

Driztt, yine, yeni, yeniden

Salvatore amcanız yazmaktan hala yorulmadı. Artık bu kaçıncı Driztt kitabı, ben hesabı şaşırđım. Saniğim on dört ya da on beşinci kitap olacak bu. Geçen yıl yayımlanan "The Spine of the World" ve hemen sonrasında piyasaya çıkan, Driztt'in belalısı, Forgotten Realms'ın sayılı kiralık katillerinden Artemis Entreri üzerine yazdığı "The Servant of the Shard"dan beri Salvatore'den ses soluk çıkmıyordu. Biz kendi kendimize "Nasıl oldu da bu kadar bekledi?" derken o, yeni kitabı "Sea of Swords" ile bu ay karşımıza çıkıverdi.

Kitabın konusuna bakarsak, Driztt'in kadim dostu Wulfgar'ın, Kaptan Deudermont ile birlikte korsan Sheila Kree'nin elinde olan efsanevi bir savaş baltasının peşine düştüğünü görüyoruz. Dostunun sıhhatinden endişe eden Driztt da onun peşi sıra maceraya atılıyor tabii. Salvatore'nin arkadaşına mektup bile yazsa almak isteyecek hayranları olduğunu biliğimden kitabın satış konusunda bazı tahminler yapmak zor değil! (Bu arada İngilizce okumakta güçlük eklerseniz Dark Elf üçlemesinin ilk kitabı Anayurt birkaç aydır kitapçı vitrinlerini süslüyor, benden söylemesi! (Üçleme deyince bir parantez daha açma gereği duydum, Wizards'ın sinekten yağ çıkarma politikası sonucu Dark Elf Trilogi'nin orijinali üç kitaplık cilt kapak set halinde tekrar koleksiyonculara sunuluyor, aklınızda bulunsun!))



Oyuna bir ki!

Bundan otuz beş yıl önce bir grup arkadaşın bugünkü gızlı hedef benzeri taktik savaş kutu oyununu oynamak için toplanmasıyla temeli atılan Gen Con oyun fuarı, bugün dünyanın çeşitli ülkelerinden yirmi beş bin oyuncunun katıldığı bir oyun festivali haline gelmiş bulunuyor. FRP, kart oyunları, kutu oyunları gibi tonla oyunun oynandığı fuarda bilim kurgu yazarlarının seminerlerinden, ortaçağ kostümleri sergisine kadar pek çok aktivite yer alıyor. Bu yılki Gen Con, ağustos ayında Milwaukee'de yapıldı. Ancak www.wizards.com/gencon

adresinden "sanal Gen Con" sayfalarına girip gitmiş görmüş kadar olabilirsiniz. Hatta niyetiniz varsa Gen Con 2002 için kayıt işlemlerinizi bile (ocak ayından itibaren) bu sayfalardan yapabilemeniz mümkün!

White Wolf konsolda

Hep TSR'in masaüstü oyunlarının bilgisayar uyarlamaları yapılacak değil ya, White Wolf'un da bu konuda çıkışı sürüyor. Her ne kadar Vampire: The Masquerade'de istediğimizi tam olarak bulamamış olsak da Interplay'den gelen yeni haberler bizi se-



vindirdi. Efendim, White Wolf'un Hunter : The Reckoning adlı bir masaüstü frp'si mevcut. Yıllar yılı vampirler, kurt adamlar ve diğer doğa üstü güçler tarafından sindirilen insanoğlunun uyanışını ve kendilerindeki "yeteneği" fark eden bu insanların giriştiği savaşı konu alan bu oyun bir hayli popüler oldu, hatta Interplay oyunu şu aralar Xbox için uyarlamakla meşgul. Yalnız neredeyse iki yıldır yolunu gözlediğimiz Werewolf : The Apocalypse'den hiç haber yok. White Wolf da konu ile ilgili yorum yapmaktan kaçıp, topu yapımcı firma ASC games'e atmayı tercih ediyor. Hani çok sağlam bir frp olacaktı, hani çoktan piyasadaydı, n'oldü, hıı?

Üçü bir yerde

Dark Elf Trilogi'ye benzer bir kampanya da tamamı Türkçe'ye çevrilen Dragonlance Chronicles üçlemesi için geçerli. Üç kitap, bu kez cilt değil karton kapaklı olarak set halinde 21 dolara satılıyor (Amerika ölçülerinde bu fiyatlar uygun olabilir ama hem doların alıp yürüdüğünü, hem de posta masraflarını göz önüne alınca Türkçe versiyonları daha uygun görünüyorlar.). Madem söze kitaplardan devam ediyoruz, Ankara Yayıncılık'ın Dragonlance ve Raist-



lin hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyenler için "The Raistlin Chronicles" Türkçe'ye çevirmeye hazırladığını da ekleyelim. Yayınevinin henüz tamamlanmamış bir diğer projesi de az önce son kitabından bahsettiğimiz R.A. Salvatore'nin "The Crimson Shadow" (Kızıl Gölge) üçlemesinin yayımlanması.

Ravenloft, White Wolf himayesinde

Bilmem hatırlar mısınız, daha önce de bahsetmiştim, eskiden Dragonlance ve Forgotten Realms gibi TSR'in dizayn ettiği bir dünyaydı Ravenloft. İçinde türlü türlü vampirin, kötülüğün, gotik korku öğelerinin dırıt attığı bu dünyaya gösterilen ilgi White Wolf'un Vampire The Masquerade'nin bir hayli gerisinde kalmış olmalı ki, TSR "Siz bu işi bizden daha iyi beceriyorsunuz!" diyerek Ravenloft'un tasarımı ve geliştirilmesi işini tamamen White Wolf'a bırakmıştı. Nihayet White Wolf da Ravenloft'un üçüncü başını üzerindeki çalışmalarını tamamladı ve ekim ayına kitabı hazır etti. Ravenloft, D20 sistemine uygun olarak tasarlandığı için ister TSR'in D&D 3rd Edition sistemiyle oynayabilir, isterseniz de White Wolf'un Sword & Sorcery adlı sistemini kullanabilirsiniz. Hatta White Wolf'un Ravenloft'ta oynamak



üzere geliştirdiği orta ve yüksek seviye karakterler için yeni senaryoları bile buluyor.

Bu sırada TSR ne yapıyor ?

TSR, Ravenloft'u White Wolf'a ısmarlıyor dedik, ama bir de madalyonun öteki yüzü var. Daha önceden Chaosium firmasının tasarladığı, H.P. Lovecraft'in romanlarından uyarlanan "Call of Cthulhu" oyununu da kendileri geliştirmek üzere devraldılar. Cthulhu mitosuyla ilgili bir şeyler okumak isterseniz İtzhaki yayınlarından çıkan, oyuna da adını veren "Cthulhu'nun Çağrısı"nı ve serinin diğer kitaplarını okuyabilirsiniz.

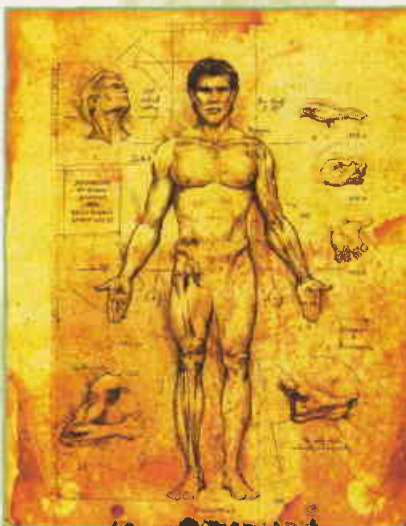
TSR'in bir diğer hamlesi de yakın zaman önce bilgisayar uyarlaması yapılan, Robert Jordan'ın yazdığı Wheel of Time serisinin haklarını satın almak oldu. Tıpkı Call of Cthulhu gibi yakında d20 sistemine göre uyarlanmış bir Wheel of Time masaüstü frp'si görürseniz şaşmayın!

Forgotten Realms TV dizisi oluyor

Şimdi, Forgotten Realms TSR'e, TSR Wizards of the Coast'a, WoTC da Hasbro'ya bağlı ya, işte o Hasbro Forgotten Realms için Fireworks Television firmasıyla anlaşma imzaladı. Forgotten Realms'in sayısı yüz elliyi aşan romanlarının çoğunun New York Times'in bestseller listesine girdiğini, oyun kitaplarının da yaklaşık yüz kadar olduğunu düşünürsek, Amerika'da azımsanamayacak bir hayran kitlesi bulunuyor. Bu fırsatı değerlendiren Fireworks de Realms'ı TV dizisi haline getirmek için yayın haklarını satın alarak işe başladı. Benim tahminim ortaya Zeyna'dan, Herkül'den pek de farklı bir yapım çıkmayaacağı yönünde. Bari Khelben Arunsun, Lady Silvermoon gibi karakterleri maymun etmeseler!

Bu da bir son dakika haberi. Sabah saat yedi sularında dergimizde yarı baygın halde beş kişi bulundu, içlerinden birinin ağır uykuda olduğu, üçünün ağır tempoda yazılana devam ettikleri, geriye kalan beşinci kişinin ise bilgisayar başında uykuya dalacağı.

Batu & Gökhan | batuh@level.com.tr



anlam arayışları

1984

Olmayan birşeyi tamamen yanlış yerde aramanın sancısını çekenlere...

30 yıldır Dünya denen bu gezegenin üzerinde çizme eskitiyorum. Bu sürenin son 4-5 senelik kısmını ise yayıncılık işinin içinde geçirdim. Her ne kadar daha önce de çok sayıda insanla karşılaşmış ve fikir alışverişinde bulunmuş olsam da, yayıncılıkla geçen dönemim daha geniş kitlelere ulaşma imkanı sağladı diyebilirim. Oldukça ilginç bir iş bu aslında, özellikle de popüler ve sevilen konularda dergicilik yapmak kişiye çok farklı bakış açıları sunabiliyor. Radyo ve televizyon gibi çok geniş bir kitleye ulaşamıyorsunuz belki, ama ulaştığınız kişilerin size olan yaklaşımı şüphesiz diğerlerinden çok daha keskin oluyor. Televizyon programları bir kere izleniyor ve çoğunlukla da buhar gibi hiçbir iz bırakmadan havaya karışıyor. Ama dergi-

ler öyle değil, fikirleriniz kağıdın üzerinde ve istendiğinde tekrar tekrar gözden geçirilebiliyor. Tabii herkesin yorumu farklı olabiliyor, bazen bir yazınızdaki hiç aklınıza gelmeyen sonuçlar çıkarılabiliyor. Ancak daha da iyisi insanlar o yazıları okudukça sizle iletişim kurmak ihtiyacı duyuyorlar, sonuçta iş bir tür diyaloga dönüşüyor. Ve eğer durup dinlerseniz, bu işte insanlara kendi fikirlerinizi aktarabildiğiniz gibi onların fikirlerini de öğrenebilirsiniz. Ancak sonuçlar çoğunlukla iç karartıcı olabiliyor. Toplumların nasıl bazıları tarafından sırf kendi amaçları için yanlış yönlendirildiklerini, kafalarının nasıl yanlış bilgilerle doldurulup acı çekmeye terk edildiklerini görmek şüphesiz hoş bir tecrübe değil.

Çok genç bir yaş ortalamasına sahip olan

«Bir çocuk, genç bir insan kalıba alınacak, şekli istediğiniz gibi yoğrulacak bir madde değildir.»

bir kitleye hitap ediyoruz ve onlardan çok sayıda mesaj geliyor. Doğal olarak çoğu arayış içindir ama dönüp bakabilecekleri bir kaynakları yok. Eğitim sistemi sefil durumda, model alınabilecek yetişkinler değişen seviyelerde de olsa para kavgasına girdiklerinden çocukları boş vermişler. Çoğu anne-baba aslında bir çocuğu yetiştirmek hakkında hiçbir fikre sahip değil, hatta bazıları işi abartıp bunu evin balkonunda sardunya yetiştirmeye dönüştürmüş. Bazıları ise çocuk sahibi olmalarına karşı çocuklardan nefret ediyorlar. Sanki kendileri 25 yaşında gökten paraşütle inmiş, hiç çocuk olmamış gibi terbiyesizce bir nefret sergiliyorlar. Sonuç olarak çocuklar kendi kendilerine birşeyleri çözmeye çalışıyor, ama bilgi ve tecrübe eksikliğinden daha çok genç yaşlarda bunalıma sürükleniyorlar. Bugün kendi çocuklarımızı, yani kendi geleceğimizi ve hayatımızı yiyor, kendi ellerimizle yok ediyoruz. Ama para kavgası etmekten kimse olup bitenin farkında değil.

"Eğitim" için onları gönderdiğimiz yerler aslında çocuklarımıza hemen hiçbir şey vermiyorlar, bazı belirli kesimlerin mağaları olmalarını sağlayacak dogmalar dışında hiçbir şey. Bunun tek amacı var, görüşleri ne olursa olsun kendi

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Çocuklarımızdan başka neyiz var? Aslında hiçbir şey, çünkü çocuklarımız da bizim malımız değildir. Onları sevmek ve yol göstermek yükümlüyüz, ama sahipleri olamayız.

Peki bir insana aklını kullanmayı nasıl öğretirsin? Aslında çok basit, sadece soru sorduklarında onları tersleme ve bir madalyonun iki yüzü olduğunu öğret, yeter. Onlar oradan alıp yürürler zaten.

Peki ya birgün çocuklarım beni geçerse, beni geride bırakırsa? Bunun tek anlamı vardır, senin görevinde başarılı olduğun. Artık mutlu bir şekilde ölebilirsin, ama gölgen başarılarıyla birlikte dünyada yürümeyi sürdürecektir. Bu kısıtlı da olsa ölümsüzlüğe ulaşmaktır.

İhtiyaçları için robotlar üretmek, sormayan, yarılamaayan, karar vermeyen robotlar. Oysa bir çocuk, genç bir insan kalıba alınacak, şekli istediğiniz gibi yoğrulacak bir madde değildir. Onlara birşeyler ezberletmekle hiçbir şey elde edemezsiniz, zamanı geldiğinde ayağınızın altındaki tabureyi tekmeleyecek potansiyel cellatlar dışında tabii. Çünkü sizin üretmeye çalıştığınız şey temelde biyolojik bir silahtan başka bir şey değildir ve silahların başkalarının elinde sahiplerini öldürmeleri çok alışılmış bir olaydır.

Bu yüzden bir çocuğa öğretmemiz gereken tek şey vardır, o da aklını kullanmaktır. Tabii bundan kastım günümüzde çok popüler olduğu üzere "aklını kullanıp malı götürmek" değildir. Tam aksine aklını ve mantığını yaşamı yarılamaak, daha da derinlemesine sorgulamak, parçası olduğumuz evreni çözmeye yönelik olarak kullanmak üzere eğitmektir. Peki bunu neden yapmıyorsunuz? Neden korkuyorsunuz? Sizden daha akıllı, daha becerikli bir hale gelmeleri ve birgün sizi oturduğunuz koltuktan indirmeleri midir korkunuz? Öyleyse boşuna korkuyorsunuz, çünkü bunu onlar yapmasa bile yaşamın ta kendisi zaten yapacak. Doğarken yaşamın içimize ektiği ölüm tohumları birgün açıldığında zaten aslında hiçbir şeye sahip olmadığınız gerçeğiyle yüzleşeceksiniz. Ve daha da kötüsü, o gün geç bile olsa kendi kanınızdan olanların sizden nefret ettiğini bilerek, yapayalnız öleceksiniz. ☹



eskiyerağbetolsa...

Bilgisayar oyunları ve neden bu alemlere bir girenin bir daha çıkamadığı üzerine sıkıcı bir yazı

Kendimi bildim bileli, bilgisayar oyunları ile içiçeyim. Daha kesin konuşmak gerekirse 13 yıldır. Ve bu 13 yılın tecrübesine dayanarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim: Bilgisayar oyunlarındaki gelişme hızı teknolojinin başka hiçbir alanında yoktur. Üstelik bu gelişim hızı son beş yıldır ivmelenecek artıyor. Sizlerden, okumakta olduğunuz bu yazının, bu gelişimin sebepleri üzerine yazılmış basit bir deneme olarak görülmesini talep ediyorum.

Arz ve Talep

Herşey çok basit aslında: Para merkezli bir dünyada yaşıyoruz. Herşey arz ve talep üzerine kurulu. Yani, biz tüketiciler talep ediyoruz ve biri-

«1992'de 486 işlemcili bir bilgisayar 3500-4000 dolar idi. 1988 yılında ise ufacık bir mouse 289 dolardı!»

leri üretip bize arz ediyor. Bu kural yiyecek, giyecek, otomobil vs.'de olduğu gibi, bilgisayar oyunlarında da işliyor. Tek bir farkla, hepimiz yeni çıkan bilgisayar teknolojilerini edinmek için delirirken, hiçbirimiz çıkıp da "Hmmm, artık bu şekil gömlekler sıkı, bundan sonra üzerinde New York yerel saatini gösteren bir gömlek istiyorum" veya "Bu ekmekleri yirmi yıldır yiyoruz, yeni bir model çıksa da onu yesem" demiyoruz. Eğlence ve özellikle de bilgisayar sektörü, tamamen kısıp alınmış bir para tuzağı haline gelmek üzere. Veya çoktan geldi de, biz kendimizi kandırıyoruz. Nasıl mı?

Herşey, 1994 yılında Doom adlı oyunun ortaya çıkması ile başladı. O zamana kadar tamamen iş amaçlı kullanılan PC'lerin aslında nasıl bir potansiyele sahip olduğunu (ve oyunlardan ne büyük miktarlarda para

kazanabileceklerini) farkedemeyen firmalar, harıl harıl PC teknolojisini zorlayacak oyunlar yapmaya başladılar. Buna karşın, donanım firmaları da bu oyunların ihtiyaçlarını karşılayabilecek yeni grafik teknolojileri, yeni depolama medyaları geliştirmeye başladılar. Yeni oyunları oynamak için yeni donanımlara sahip olmak zorunlu oldu. Ama ironik olarak, yeni donanımlar yaygınlaştıkça, oyun yapımcıları da daha kompleks oyunlar üretmeye ve bu sistemleri zorlamaya başladı. Ve kaçınılmaz olarak, ciddi PC oyuncularının hayatına yeni bir kavram girdi: Upgrade. Giderek artan bir hızla şu an içinde bulunduğumuz açmazın içine gir-

dik. Daha iyi oyunlar için, daha iyi donanımlar almak zorundayız. Biz yeni donanım aldıkça, onları zorlayan daha kompleks oyunlar yapılacak ve bu döngü böylece sürüp gidecek. İyide, nereye kadar?

Cevap1:

Açıkçası, bilmiyorum. Bilgisayar teknolojisi hızla giderek artan bir fırtına haline geldi ve artık durdurulması da imkansız gözüküyor. Ama bu oyun / donanım / oyun üçgeninin bize sağladığı bir iki iyi şey de var:

1 - Yeni teknolojiler, en azından bizim gibi ev kullanıcılarımızın erişebileceği fiyattan satışa sunuluyorlar. Örneğin, 2001'de bir oyuncunun ihtiyacını rahatlıkla 600-700 dolarlık bir bilgisayar karşılayabiliyor. 1992'de ise 2 MB Ram'li, 512 MB Harddiski ve 256KB Ekran kartı olan 486DX işlemcili bir bilgisayarın ortalama fiyatı 3500-4000 dolar idi. 1988'de bir mouse 289 dolara alınabiliyordu!

2 - 1994 ve öncesinde hayal bile edemeyeceğimiz bir eğlence aracına, PC'ye ve oyunlara sahibiz. Ama işte büyük soru da burada patlıyor: Bu kadar işlemci gücüne, tri-linear buffering'li en son teknoloji harika-

had safhada

Sinan Akkol sakko@level.com.tr

Bu ay seni en çok eğlendiren oyun ne oldu? Commandos 2 başında delirmekten sıkıldığımda, PS2'de Devil May Cry'in demosunu tekrar tekrar oynadım. Şeytancıklar ağlamakta çok haklılar. Yok böyle bir aksiyon!

Tuğbek'in propagandalarına ne diyorsun? Herkes gerçekleri biliyor. Uyuyan güzeli uyandırmadan, zombileri geldikleri yere göndermenin vakti geldi!

Soru: Bu ne demekti şimdi? Gelecek ay Underground'da görürsün!

sı ekran kartına, bilmemne zartına zurtuna gerekten ihtiyacımız var mı?

Cevap 2:

Hem evet, hem hayır. Eğer bir konsol sahibi iseniz, bu tür sorular dolarcıkları satıcının eline saydığınız anda zaten kafanızdan uçup gitmiş demektir. Size minik bir sır vereyim: Playstation 2, Gamecube veya X-Box teorik olarak, çok şık bir kutunun içine tıkmış standart bir PC'den başka bir şey değildir. Üstelik, şu an piyasadaki üst seviye PC'lerden de daha yavaşlardır. Peki onları PC'lerden ayıran ve PC'cilerin gıpta ettiği süper aksiyon oyunlarını oynatabilmelerinin sırrı nedir? Şudur, her konsol sistemi standart olarak tek bir donanımdan oluşurken, dünya üzerindeki her PC'nin konfigürasyonu farklıdır. Diyelim ki siz PC için bir oyun yapmaya karar verdiniz. Aklimızda bir sürü müthiş fikir var ve başlarsınız. Aylar sonra oyunu herşeyiyle tamamlarsınız. Ama iş o oyunu, dünyadaki her bilgisayarda çalıştırmaya geldiğinde şapa oturduz. Yüzlerce farklı ekran kartı, ana kart, onlarca işlemci ve bunların varyasyonları için içine girdiğinde, tek bir çareniz kalyor: Eğer o oyunu binlerce farklı PC'de çalıştırmak istiyorsanız, performanstan ve kaliteden feragat edip, uyumluluğa ağırlık vermek zorundasınız. Ve bu da bizi başka bir sonuca ulaştırıyor: Şu an oyun için kullandığımız PC'lerden en fazla %50 performans alıyoruz. İşte bu yüzden konsol sistemleri PC'lerden daha hızlı ve aksiyon ağırlıklı oyunlara sahip.

Nasıl, kafanız karıştı değil mi? Güzel, benim de amacım buydu :)!

© Birçoğumuzun hayallerini süsleyen bu kutunun içinde, ortalama biraz üstünde bir PC olduğuna inanabiliyor musunuz?

ciddioyun

Oyunların da bir gün tarihi yazılacak mı acaba?
O tarihte kimler, nasıl yer alacak?

Bazen kendimi bir oyun tarihçisi gibi hissediyorum. Tarihi çok seviyorum. Oyun piyasasına ve gelişmesine baktığımda burada da aynı şeyleri görebiliyorum. Burada da büyük ülkeler yerine büyük şirketler, çok iddialı kahramanlar, oyunlar arasında pazar kapmak için yapılan büyük savaşlar, şirketler arasında taraf değiştiren çalışanlar, kendi türlerine üstün teknolojileri ile değişiklik getiren ve savaşları kazanan büyük oyunlar, şirketler arası yapılan numaralar, küçük şirketleri yutan büyük şirketler

«Geçen ay dergimizde yayımlanan bir email o kadar hoşuma gitti ki kendim gibi olan birisini bulduğuma çok sevindim.»

ve daha neler neler. Fakat bu hissim belki de bilgisayarın ve tabii ki bilgisayar oyunlarının çok eski bir geçmişe dayanmamasından kaynaklanıyor. Daha yirmili senelere bile dayanmayan bu piyasa büyük bir hızla geliyor. Çöp adamlardan oluşan basit oyunlardan bugün 3D teknolojisinin kullanıldığı; günlere geldik. Devamlı ola-

rak ilerleyen donanımların büyük bir oranda itici gücü olan oyunlar her zaman donanımın önünde gitti ve PClerimiz çok nadir olarak 2 sene sonra piyasaya çıkan oyunları tam kapasite ile çalıştırabili. Gelecekte ne olacağını ise Allah bilir ama çok eğleneceğimize kesinlikle eminim.

Ciddi Oyuncu

Şu oyun denen meret icad olduğun-

dan bu yana, Playstation hariç, her türlü konsolu kullandım ve hemen hemen tüm oyunlarını biraz şöyle biraz böyle oynadım. Hani istisnasız hepimizin başına gelen bir olaydır, anne veya babamız veya her ikisi birden odamıza dalıp "oğlum gece 3 oldu hadi yat artık gözlerin bozulacak. Bak radyasyon alıyorsun (ki bu doğru), zararını ileride görürsün. Hem sestem ve gürültüden uyuyamıyoruz, hadi sende kendine daha fazla zarar verme artık" gibi sözler sarfeder. Bu sözleri o kadar çok dinledim ki size anlatamam. Tabii o zamanlar bu hobimin ileride işim haline geleceğini tahmin bile edemezdim. Daha o zamanlardan hangi oyunu hangi firma yapmış ve o firmadaki hangi adamlar bu işin başındaymış. Bu adamlar daha sonra nerelere gidip hangi projelerde çalışmışlar. Hangi oyunu hangi firma dağıtıyor. Bu firmayı kim almış. Oyun teknolojilerindeki gelişmeleri hangi oyunlar ilk önce gösterdi ve kendi türlerinde kilometre taşları teşkil etti? Tüm bunları daha o zamandan ufak tefek biliyordum ama hiç bir zaman profesyonel bir gözle izlememişim tabii. Benim o zamanki asıl amacım en çok sevdiğim türlerden oluşturabileceğim en iyi arşivi yapmaktı. Tüm bunları neden mi yazıyorum? Geçen ay dergimizde yayımlanan bir email o kadar hoşuma gitti ki kendim gibi olan birisini bulduğuma çok sevindim.

Doç.Dr.Ömer Ünlü isimli bir okuyucumuz Power Gamer (Ya da Core Gamer) tarifi yapmıştı. Bu tanımı Türkçe'ye Ciddi Oyuncu olarak

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Kış aylarının hüznü çökmeye başladı mı? Havalar kötü olunca benim havam da kötü oluyor. Melankolik oluyorum biraz. Ama yağmuru seyretmek başka tabii.

Chat yapar mısın? Hayır. Çünkü sanal alemde insanlar çok kolay yalan söyler.

Peki ya adres defterleri? Ah evet, eski defterleri temize çekerken bazı insanları yeni deftere yazmamak beni üzüyor. Keşke hayatımıza giren tüm iyi insanlar hep hayatımızda kalabilse ama olmuyor bir türlü. Ya sen ya da onlar vefasız çıkıyor. Yalnızca eski resimlerde kalıyor insanlar. Ama bu başka bir yazı konusu olur.

çevirmiş. Manasını ise kısaca şöyle açıklamıştı: Bilgisayarla tanışma yaşı ortaokul ya da ilkokul civarındır, oynadıkları oyunu yapan firmayı tanırlar, genellikle belli bir türü severler, oynadıkları oyunun konusu hakkında oldukça bilgilidirler çünkü oyun dışında da bu konudaki yayınları okurlar (Uçak dergileri, savunma sanayii dergileri, ya da FRP kitapları gibi), ellerindeki oyunu uzun süre oynarlar, asla hile kullanmazlar, oynadıkları karakterlerle kendilerini özdeşleştirirler, hayalgüçleri genelde çok genişler ve genelde çocuksu bir yönleri vardır.

Bu tarife bayıldım

Yukarıdaki açıklamaya ekleyeceğim bir iki kelime var. Bir Power Gamer oyunun zevkini tam olarak çıkartan insandır. Oyunu tam olarak özümseyen ve yaşayan insandır. Oyunu egosunu tatmin etmek için değil eğlenmek için oynar. En önemli nokta ise Power Gamer'ın bilinçli bir oyuncu olmasında yatar. Herkesin böyle olmasını tabii beklemiyorum. Ama bu tip oyuncularla karşılaştığımda (ki Compex Fuarında bunu yaşadım) onlarla sohbet etmekten o kadar çok zevk alıyorum ki yaptığım işin asıl zevkine en çok bu sohbetlerde varıyorum.

Eğer ciddi oyuncu olursanız bu zor zamanlarda, sizin bütçenize de olumlu etkileri olacaktır. Çünkü daha bilinçli alışveriş yapmaya başlarsınız.

Dip Not: Köşe yazılarımı iki ayda bir Sinan veya Tuğbek'le dönüşümlü olarak yazıyorum bilgilerinize efemim :)



Merhaba, yine ben! Hani şu ejderha...
Tipim kaymış bu ay da

ejderhanın ini



anlatabildim mi?

Yoğun iletişimin en büyük dertleri, artık anlaşılmaya ihtiyaç duyduğunuz anda başlıyor

H Rüzgar "sonbahar geldi" havasına girdi, İstanbul en sadık rüzgarı lodosu ağırlamaya başladı yine. Kişi için nasıl bir hazırlık yapmak gerek? Bir kavanoz kahve, şu süper yumuşak battaniyelerden bir tane, birkaç kalın kitap, hatta gırrı gırrı diyebilen bir kedi, bir Björk albümü Vespertine ve tüm bunlara ayıracak vakit. Bu saydıklarımınla bütün kışı geçirebilirim gibi geliyor ama öyle olmayacak. Yağmur yağarken sıcak evinin penceresinden bakıp kahvesini içen ben olmayacağım, o pencerenin altındaki sokakta, yanımdan geçen kadının şemsiyesi gözüme girmesin diye manevra yapmam gerekecek. Pencereden bakan için kendini iyi hissettiren manzaranın bir parçası... Eve dönmek istiyorum. Zamanı kendi haline bırakacak, hiç düşünmeye-

san daha ekleyin. Bundan sonrası karışık işte. Devinimsizliğinizin parçası olan bütün nesnelere bir anda anlam değiştirebilir. Oturduğunuz koltuk, dokunduğunuz bardak, ayağınızın altında duran halı ve siz... Birdenbire iğreti kalabilirsiniz. Hele de zamanla ilgili ön koşulda bir değişiklik yapmazsak, yani tüketemeyecek kadar çok zamanı olan iki kişi iseniz fena halde iletişime girmek durumunda kalabilirsiniz. Bu da çevrenizdekilerin anlam sıralamasında yeni bir düzenleme yapmak gerekliliği anlamına gelebilir. Üstelki siz bunu istemiyor bile olabilirsiniz. Bir kardeşle büyümüş olanlar buna benzer şeyleri istemediği kadar çok yaşamıştır. Evdeki kardeş sayısı arttıkça, içindeki iğreti kalma hissini ar-

«Aynı masada oturup ders çalıştığımızı hatırlıyorum, "kolunu çeksene." Kendi kendinize mırıldandığınızda çok dramatik bir laf bu.»

cek kadar uzun bir sessizlik, devinimsizlik, beklentisizlik insanı çıldırtabilir. En azından böyle bir rivayet var. Bana kalırsa "ki kalmaz", doğru nesnelere çevrelenmiş bir devinimsizliği hayatın en kıymetli zaman parçalarından birine dönüştürmek mümkün, hem de zamanı dışarda bırakarak. Buna da zaman yok. Bu tabloya ikinci bir in-

tıp artmadığını bilmiyorum. Ailemle birlikte geçirdiğim 17 yılın tamamında evde bir kardeşle birlikteydim, ayrı odalarda yaşama hakkını kaç yaşımızda kazandığımızı hatırlamıyorum gerçi ama en az 10 yıl aynı pembe duvarların içindeydik. Aynı masada oturup ders çalıştığımızı hatırlıyorum, "kolunu çeksene." Kendi kendinize mırıldandığınızda çok

dramatik bir laf bu. Kendi kendimize uydurduğumuz ve masanın karşısında duran ayna aracılığıyla oynadığımız bir oyun vardı. Ablamla birlikte Gözlerimizle oynadığımız bir çeşit elim sende oyunu gibi bir şey, oynadıkça yeni kurallar eklemiştik ve nedense çok eğlenirdik. Her neyse, o zamanlar vaktin kayda değer bölümü evde geçti-



Dalgakıran ve dalgalar... Hep bir arada ve hep birbirine karşı oynayan ikili.

Serpil Ulutürk oblemovie@hotmail.com

Gözlerinin altı neden mor değil? Bir haftadır ilk defa 5 saatin üstünde uyku uyudum. Ondan böyle. Yazık ya bana...

Niye az uyuyorsun? Sence? Çalışıyorum...

Her çalışan az mı uyuyor? Bilmem, yani sanmıyorum. Bu uykusuzluk hali içinde diğerlerini gözleme şansım olmadı. (soruları sorduğu için canım Esra'ya teşekkürler)

ğinden, paylaştığımız o odanın önemi büyük. Bunları hatırlamak ve ard arda dizmek, şu yazı içinde varmak istediğim noktadan, sormak istediğim sorudan bütünüyle uzaklaştıracak beni. O yüzden tekrar "her neyse."

Bir zaman birimiyle ifade ettiğinizde hakkını veremeyeceğiniz kadar uzun bir zamanı biriyle geçirmek, onunla yoğun bir iletişimi gerektiriyor. Hele de mekanın ve o insanın gerçekten farkındaysanız. Anlamak ve anlaşılmak, burada sözü geçen zaman-mekan-insan denkleminde, mekan ve zamandaki değişimler ihmal edilebilecek değişimlerde olduğundan (zaman sonsuza yakınsadığı, mekan değişimi de sifira yakın durduğu için sabit) doğrudan insandaki değişime bağlı olarak ortaya çıkan bir şey. Denklem tek değişkeni insan olunca, her şeyi bozan da o oluyor, ya da yeniden şekillendiren. Bu küçük hesabın içine o odanın dışında duran hiçbir şeyi katmıyor oluşumuz ise bu tezin karşı tezini oluşturmaya kalktığımızda çıkış noktamız olabilir ama şimdi değil. Her neyse, şu sözünü ettiğimiz yoğun iletişimle bağlantılı olarak başlayan kendini anlatma ve anlama süreci ister bir zorunluluk gibi yaşansın, isterse de hayattaki tek amacınız olsun, çevrenizdeki her şeyi etkileyecek bir şekilde havada asılı duracaktır. En çok da sizi... Artık ayağınızla halı arasında bir başka katman var, her şeyin üstüne sinen bir "anlaşmak" mevzusu bu. Ve eğer odanın kapısı ikini de içeride tutacak şekilde yeterince kapalı kalırsa tıpkı oksijeniniz gibi anlaşma gereksininiz de tükenecek. Sonra... birbirinin bütünüyle farketmiş ama hiç anlamayan iki kişisiniz artık. İstedığınız gibi davranabilirsiniz, o yokmuş gibi. Hiçbir şey iğreti olmamalı, neden anlaşılmaya ihtiyacım var sorusunun cevabı belki de bu. ☺

inbox



Merhaba Dünyalı, okur mektupları köşesine hoş geldin! Hayatın anlamı, oyunlar, Angelina Jolie, ne ararsan var burada, buyur otur, okumaya başla. Ben de üzerime rahat bir Power Armor alıp geliyorum...

BEYGİR SEVMEYEN ADAM

Merhaba, Nasılsınız,yiysiniz?... Sağolun ben de iyiyim Buyrun sorularım; Sitedeki "birkaç sene öncesinin oyunlarını 10 milyona satarlarsa ne olur?" sorusu bir kampanyanın habercisi mi yoksa Aral'ın yeni kampanyasıyla ilgili?Elimden geldiğince orjinal oyun almaya çalışıyorum.Hatta 2 sene önce Level'i almaya başlama-

şekkürler.Filmi hiç beğenmedim zaten oyunundan da nefret ediyordum. Bayan Croft mu, bayan mükemmel mi anlayamadım. Eminim Kod Adı Kılıç-balığı'nı izlemiştir. Filmin başında izlediğim patlama inanılmazdı ama neden bu tür filmlerde hiç Windows arabirimini kullanılmaz da onun yerine siyahla birlikte mavi veya yeşilin kullanıldığı ve her tuşa bastığınızda bip bip diye ses çıkaran karizmatik ve hiç bir gerçekliği olmayan arabirimler kullanılır? Şu güzel dünyada kaç hacker böyle sistemler kullanıyordur acaba?

Sorunun cevabı kendi içinde zaten. O arabirimleri filmlerde kullanıyorlar, çünkü onlar aşırı karizmatik ve hiç gerçekçi değil. Eh...

Bu ayki bir başka dergide Fifa2002 incelemesinde Türkiye ligi var diyor. Tuğbek yok diyor. Kafam karıştı hangisi doğru?

Çoğunlukla olduğu gibi, bizim dediğimiz doğru. FIFA 2002'de Türkiye ligi yok. Türkiye takım olarak var, Türk takımlarından da sadece Galatasaray var, ama Türkiye ligi yok.

Güzel ülkemizin aynı fabrikadan çıkmış gibi sabit fiyatlara sahip insanlarına karşı bir çözümün var mı? Bilirsin benim, senin ve tüm oyuncuların en büyük dertlerinden biri bu at gözlüklü tipler (özellikle senden büyük biriyle tanıştığında boş zamanlarında ne yaparsın sorusuna bilgisayarda oyun oynarım diye cevap verdiğinde o garip bakışın ne kadar sinir bozucu olduğunu bilirsin).

Genellikle biri bana gelip te "Boş zamanlarında ne yaparsın?" diye sorduğunda sinirleri bozulan ben değil, soruyu soran oluyor. Çünkü çoğu zaman "Sana ne!" ya da "Serserilik yaparım..." şeklinde cevap veriyorum. At gözlüklülere ise bol bol taze arpa ve saman öneriyorum, çatlayana kadar yiye-bilsinler diye!

Ayrılırken "kendine iyi bak" diyenlere sinir oluyorum. Nereden çıktı bu laf. Yahu ben salak mıyım da kendime zarar vericem!?

Belki sen değilsin ama, o denli salak olan milyarlarca insan var bu gezegende. Yoksa neden kafayı çekip arabayla sürat yapmaya kalksın ki herifler? Salaklar işte, hem de süzme salak...

Hayatı save edip daha sonrada edit yapabileceğimiz bir program var mı?

Hiç işim olmaz, zaten yaşaması ayrı bir dert, bir de edit etmekle mi uğraşacağım? Bırakalım bu işleri...

Benden bu kadar.Biraz uzun oldu galiba, Mailimi okuyup yanıtladığın için şimdiden teşekkürler.Önümüzdeki ay görüşmek üzere, hoşçakal

Mert Mimaroglu

GEÇİKEN MEKTUP

Evet, bu mailin çoktaan gitmesi gerekiyordu ama işten vakit bulamamışım (kuyruklu yalan!). Hızla konuya geçmeden önce sizleri dergi olarak tebrik etmek istiyorum.

Ayrılırken "kendine iyi bak" diyenlere sinir oluyorum. Nereden çıktı bu laf. Yahu ben salak mıyım da kendime zarar vericem!?

min sebebi orjinal oyun vermesiydi.Sonradan alışkanlık yaptı.Tabi bu kriz olayından sonra bu konuda bir ilerleme sağlayamadım. (Makasss)

Mektubun uzun, o yüzden makas atıyorum, yoksa cevaplara yer kalmayacak. "10 milyona oyun" olayına gelince, sadece Aral değil, pek çok firma bu türden projeler üzerinde çalışıyor bildiğim kadarıyla. Yakında kopyası 7-8 milyon olan oyunların orijinallerini 10 milyona raflarda bulmaya başlayabiliriz. Tabii bunlar çoğunlukla en az 5-6 ay geriden gelen oyunlar olacak, ayrıca o cici kutularını yerine daha az şaşıla kutularda satılacaklar. Ama şahsen pek şikayetçi olmam.

Level tekrar orjinal oyun vermeye tahminen ne zaman başlayacak? Sanırım krizin etkileri yavaş yavaş geçiyor.

Oyun verme olayımız krizle beraber belirsiz bir süre için askıya alınmıştı. Maalesef o süre halen belirsizliğini koruyor, çünkü canına yandığının krizi geçmek bilmiyor. Konuyla alakası olmayan çoğu zeki (!) insanın iddia ettiğinin aksine, biz verdiğimiz oyunların telif ücretini tıkr tıkr, kendi kasamızdan ödeyerek satın alıyorduk. Doların patlamasıyla birlikte bu iş boyumuzu aşan bir hal aldı, doğrusu proje tekrar ne zaman yürürlüğe girer hiç bilemiyorum.

Geçen ay yazmayı unuttum; Angelina Jolie için te-

Bir de Max Payne'li ancak 3. kez oynarken fark ettiğim (grafik şokunu anca üzerimden atabildim) bazı saçmalıklar var. Düşünyorum da bir oyunu madem 5 senede yapacaklardı bari her bölüme (ses, yapay zeka, grafik...) birer sene ayırsalardı. Adamlar grafiğe 3 yıl sese 2 yıl ayırışlar gerisini de kalan vakitlerinde halletmişler galiba. Bu kadar berbat bir yapay zeka görmedim. Örnek mi? Derhal... (Makasss)

Bir oyundaki herşeyi yapmayı sadece programcılara bırakırsan böyle oluyor. Ama kabahat adamların değil, bu bir ekip işidir. Bir programcı aynı anda herşeyi nasıl düşünüp halletsin? Bak Raven'a, çizimler, müzikler, senaryolar, grafikler hep ayrı takımların işi, haliyle oyunlarını da gayet hızlı bitiriyor ve mükemmel yapıyorlar. Şahsen Raven'dan babam çıksa yerim...

Eminim Red Faction'lı oynamışsındır. Oyun çok iyi (ama Half-Life'i geçecek kadar değil).Geo mod bi harika olmuş. Ama lamba, robot, bilgisayar gibi şeylerin patlaması hiç tatmin edici değil. Koca maden robotunu patlatıyorsunuz görebildiğiniz sadece bir patlama efekti ve birkaç kıvılcım...(Makass) Evet oynadım, hatta bu ay dergide incelemesine de yer veriyoruz. Ve ne yalan söyleyeyim, ilk defa bir FPS oynarken uyum geldi. Bu kadar sene bekledikten sonra böyle sönük, böyle ezik bir oyunla karşılaşmak beni çok sıktı.

outbox



Geçen ayki sayılarda Türk oyunlarının gelişimiyle ilgili çok güzel bir yazıya yer verdiniz, okurken ben hem sevindim, hem içim biraz sızladı... Çünkü yeni oyun olmasa da en az o kadar ciddi olan bir projedeydim.

Bu kısım biraz "reklamı" veya "tanıtımı" olarak geçecek, ama amaç pek bu değil. Şimdi, İnternet'te bir yerlerde yaklaşık iki buçuk yıldan beri var olan bir grup var, adı TeamBG... Amaç, Baldur's Gate I, II, Icewind Dale ve Planescape: Torment'in motoru olan Infinity Engine'i "unofficial" olarak değiştirmek etmek, oyuna eklemeler yapmak, hataları düzeltmek ve yeni ek görev paketleri hazırlamak... Ve oldukça da başarılılar(yız). BG: Tales of the Sword Coast için çıkarılmış, 21MB'lık Dark Side of the Sword Coast diye bir ek görev paketi(miz) var.

Şimdi o birinci çoğul şahıs ekleri ne? Yaklaşık 4-5 ay önce Baldur's Gate siteleri ararken, bu siteyi ben de buldum. Burada TeamBG üyeleri motora "eklemeye" yarayan programları yazan kişiler, TeamBG ise bu programları kullanarak birşeyler yapan yaklaşık 5000 kişi. İlk girdiğim dönemlerde biraz programcı sıkıntısı vardı, ben de belki biraz hata edip "ben Visual Basic 6 programcısıyım" dedim... Şimdi beşbin TeamBG üyesinden biri de bir Türk. Göğsünüz kabarır mı pek emin değilim (!) ama neler yaptığımızdan biraz bahsedeyim...

The Darkest Day CD siparişleri gitmeye başlayacak. Sitesinde görebileceğiniz gibi, İngiltere PCZone dergisi, Yılbaşı özel sayısında The Darkest Day'ı dağıtmayı kabul etti...

Ama beni pek üzen bir şey var... TeamBG üyelerini bırakalım, beş bin kişi içinde Estonyalı, Rusu, Amerikalı, Almanı, İngiltereli, hatta Avusturalyalı dahi var, ama benden başka bir tek Türk yok!

Ne desem? "Beni Fransız bıraktınız buradada!" mı desem, "Türkiye'de Baldur's Gate seven yok mu?" mu desem?

Yaman "MailanarTeamBG" UMUROGLU

Mektubunu hiç kısaltmadan buraya aynen koydum kardeşim. Dilerim bu proje senin için iyi bir başlangıç olur ve bu noktadan alıp yürürsün. Zira iyi programcılara her zaman ihtiyaç vardır ve şirketler yeni çevherleri bu tür projelere katılanlar arasında bulup çıkarırlar. Ve umarım ağzını açınca mangalda küllü bırakmayan bazı gençler senden bir örnek alır ve birşeyler yapabilmek için öncelikle nazik popolarını rahat koltuklarından kaldırmaları gerektiğini öğrenirler. Aslında hiç sanmıyorum ya, neyse... Baldur's Gate'in delileri olduğunu biliyorum bu ülkede. Eğer TeamBG'ye ulaşmak veya projeleri ile ilgili detaylı bilgi edinmek istiyorsanız, şu web sitelerine bir göz atın isterseniz.

Bildiğim kadarıyla LoD içinde Diablo 2'de olduğu gibi gizli bir bölüm yok. Hatta bunu ilk defa senden duyuyorum. Ancak Blizzard'daki amcaların sağı solu belli olmaz. Böyle bir bölüm yerleştirmiş fakat şimdilik gizlemiş olabilirler. İleride çıkacak bir yamanın çaktırmadan bu bölümü açmasını sağlayabilirler. Programcıdır, ne yapsa yeridir...

RAILGUN SEVER

Tüm Level ekibine selamlar, 19 yaşında İzmirli bir PC kullanıcısıyım. Sabahtan akşama kadar durmadan hemen hemen her internet cafede oynanan Counter-Strike adlı oyunun tamamıyla bir vakit kaybı olduğunu düşünüyorum. Sakin oyun oynamak yerine bir kitap açıp okuyun veya sinema, tiyatro gibi aktivitelere ağırlık verin diyeceğimi sanmayın. Söylemek istediğim sadece bu oyunu oynamak için yetenek denen şeye ihtiyaç olmadığı. Tabii bu da tam bizim milletimize göre bir durum. -Kolay mı? Öyleyse ben de yaparım, -Zor mu? Aman boşver. Kısacası bu oyunun iğrenç olduğunu düşünüyorum ve kimsenin herhangi bir becerisini geliştirdiğini sanmıyorum. Ve beni en çok üzen de sizin gibi kaliteli insanların bu oyunun üzerine çok fazla düşmesi. Neden Quake ve serileri gibi kusursuz action strateji içeren, hatta insanın IQ'sunu dahi yükseltecek oyunlar varken inandına bunun üstüne gidiyorsunuz anlam verebilmemiş değilim. Maksadım sizin zevkinize karışmak değil tabii ki ama Counter Strike'a verdiğiniz önemi Quake'e de göstermenizi istiyorum. Counter'in her yamasından haberdar olurken, Quake'den hiç bir ses seda vermiyorsunuz. Bu yamaları da internetten indirmek saatler alıyor. Bırakın indirme süresini, indirmeyi bekleme süresi bile yetip artıyor. Sizden isteğim -eğer kabul ederseniz:- CD'lerinizde Quake serilerinin, özellikle de Quake 3'ün yamalarına da yer vermeniz olacaktır. Şimdiden ilginiz için teşekkür ediyorum.

H.Bora Gül

Counter Strike'a verdiğiniz önemi Quake'e de gösterin.
Counter'in her yamasını verirken, Quake'den hiç ses seda yok.

İki buçuk yıl içerisinde epey geniş işler yapıldı TeamBG'de, ve Interplay de epey beğenmiş gibi. Baldur's Gate II'de bulunan Bag of Holding'in aslında TeamBG'nin bir buluşu olduğunu söylesem? Interplay, Bag of Holding isteyen oyunculara "Oyun motoru desteklemiyor" derdi. Şimdi TeamBG programlarını kullanarak yeni eşyalar, büyüler yaratıklar, grafikler, alanlar, AI Script'leri, karakterler, hatta "sahte" oyun kayıtları hazırlamak bile mümkün.

İşte, güzel bir örnekleme... The Darkest Day. Bu ek görev paketi, Baldur's Gate II için çıkacak. Şu anda tamamlanmış ve beta aşamasını bitirmiş durumda. Interplay'den izin var, ki Interplay yapımı olmadığını belirttiğimiz sürece CD'ye basıp dağıtma hakkı var... ve bu yapıldı. Birkaç gün içinde

Ana site - www.teambg.com (veya http://www.teambg.net/teambg_com/cgi-bin/YaBB.cgi)
MOD haberleri (.org sitesi) - www.teambg.org
The Darkest Day - www.teambg.net/tdd
Dark Side of the Sword Coast - www.dsotsc.com

SEVİMLİ HIPPO

Sevgili LEVEL ekibi, Sizin çok eski bir okuyucunuz olarak severek okuyorum. Benim için çok önemli olan bir şey soracağım. Soruyorum;

1)Diablo2:Lord OF Destruction'ın gizli bir bölümü olduğuna dair bir söylenti var. Bu gerçek mi? Gerçekse nasıl girebiliriz?

Bu soruma cevap vererseniz çok mutlu olacağım

Sevgilerle, HIPPOGRYPH

Aslında bazı açılardan seninle aynı görüşte sayılırız, mesela ben de Unreal Tournament hastası bir insan evladiyim. Ama etrafta oynayacak adam olmadığından botlarla kapışmak zorunda kalıyorum. CS'ye ise çok nadir takılırım, ancak bu kötü bir oyun olmasından kaynaklanmıyor. Quake, Unreal ve benzeri oyunların IQ geliştirmesi olayı ise biraz şüpheli bence. 15 yıldır aksiyon oyunları oy-

inbox



nayan ve fahri FPS manyağı diploması bulunan biri olarak, bu tür oyunların refleksleri geliştirdiğine bizzat şahidim. Ancak zeka ve bilgi gelişimi için çok daha derin yapımlar gerekir, sana karmaşık sorunlar sunan ve bunları farklı yollardan çözebilmeni isteyen oyunlar. Ve bu arada CS konusunda Türk oyuncusuna haksızlık ettiğini düşünüyorum, çünkü bu kolay bir oyun değil. Ayrıca CS sadece ülkemizde değil, şu anda tüm dünyada en yaygın oynanan Multiplayer oyun olma ünvanını elinde tutuyor. Yani bir sorun varsa bile bu yerel değil, global bir durum. Bence bu oyunun bu kadar tut-

lecek ama bizim ülkede her yer sahte CD'lerle doluyken bir Avrupa ülkesi - ki onlara "aman ne kadar da ileriler" diyoruz, en ufak sahte birşey bile barındırmıyor. Belki orada insanlar daha (çok daha) fazla kazanıyor ama niye biz de adam olmalıyız???

Eh, haliyle orada üreten ve satanlar kazanıyor, burada ve benzeri ülkelerde ise sadece hırsızlar kazanıyor. Basit değil mi? Ve senin de dediğin gibi, bazı şeyler adam olmakla başlar.

Ayrıca illa ki az diye ayda gidip 5 sahte CD alaca-

Valla biz neysek o yuz, kimsenin güzel hatırı için karakterimizi değiştirmeye zaten niyetimiz yok, o yüzden gönlünü hoş tut. Dediğin tür dangalaklara gelince, onlardan zaten ne köy olur, ne de kasaba. Yaşam onları zaman içinde eleyecek, kendilerinden geriye bir şey kalmayacaktır. Tabii o arada ellerini sürdürdükleri herşeye hasar vermeleri kaçınılmazdır, ama ne yapalım? Bu kadarını sineye çekeceğiz artık...

Murat "«Ştriker»" Buldanlıoğlu

Bir oyunu yapmanın ne kadar zor olduğunu insan bu tip birşey yapmayı deneyince anlıyor.

muş olmasının tek sebebi Quake ya da Unreal'dan daha gerçekçi silahlar, ortamlar ve karakterler içermesi. Gerçekten de Plasma Rifle ya da Rocket Launcher varyasyonları bir zaman sonra baymaya başlayabiliyor. Tabii bu Quake veya Unreal'ı boşladığımız anlamına gelmiyor. Şöyle sağlam tek kişilik veya multiplayer mod'lar çıktığında, bunları CD'mizde bulacağına emin olabilirsiniz.

STRIKER STRIKES BACK!

Selamlar; Lafı uzatmadan konuya geçmek istiyorum... Ben bilgisayarımı hayatım olarak gören ve bilgisayara bakar bakmaz onu açmak zorunda hisseden biriyim.

Bu durum nedense bana çok tanıdık geliyor ama...

Ayrıca sizi orijinal oyunlar konusundaki tutumunuz yüzünden kutluyorum ama malum ben ki bilgisayara servet yatırmış biri olarak orijinal oyun alırken kendi kendime "Salak...!!!" diyorum...

Bence hiç deme kendine öyle. Şunu düşün, milyarlık arabana "gerçek" benzin mi koymak isterdin, yoksa içeriği belirsiz "korsan" benzin mi? Ah tabii, bazıları bu örneğe petrol şirketlerini zengin etmekten yana olmadıkları şeklinde cevap verebilirler. Ama lütfen zahmet edip saçmalamasınlar...

Yine de bence de sahte oyun sanata ve sanatkara çok büyük haksızlıktır. Belki millete alakasız ge-

çimize bir orijinal CD almıyoruz? (eğer müzikse 2) ...Derginizde bir köşede bir zamanlar oyun yapımcısı olanlarla ilgili bir yazı vardı, ne kadar emek harcadıkları, ne kadar çalıştıklarını anlatmıştınız ... İşte biz bu insanlara haksızlık yapıyoruz ki bir oyunu yapmanın ne kadar zor olduğunu insan bu tip birşey yapmayı deneyince anlıyor... Kendi CS skinlerimi bile 1 ayda ancak yapabildim günde 8 saat çalışarak (yuh n'apmışım ben ya?)...

Hakikaten, ne yapmışsın sen ya? Ama işin geyiği bir yana, gerçekten de bir iş yapmayan, emek vermeyen adamlar o konuda ancak boş laflar sarfedebilirler. Hele bir de o adamlar hayatta rastladıkları herkesin kendilerine birşeyler borçlu olduğu gibi acayip bir saplantı taşıyorlarsa, onlara ne desen hikayedir. Alınma sakın, bu laflar sana değil. Fırsattan istifade bazı insanlara edilecek iki çift lafımdan birini burada edeyim dedim. Yarası olan zaten derhal gocunmuştur bu satırları okuyunca...

Sonuçta insanlar biraz bilgilendirilirse bunun CD sektörüne de yansığını görebiliriz bence. Sizin derginiz de bunu son derece iyi yapıyor. Ama CS oynarken bile kadın hostage yükleyip "nihahahahaha gariya bak" diyenlerle böyle şeyler yapmanın zor olduğunu biliyorum. Yine de ne olursa olsun bir denemeliyiz bence... Son söz olarak şunu söylemek istiyorum ki böyle olmaya devam edin. Şu biricik ülkemde bilinçli bilgisayar kullanıcıları olduğunu bana hatırlatıyorsunuz ya, o bana yeter...

MÜNAKAŞA BAŞLATANI DÖVERİM!

INBOX MI? O DA NE? Nasılsınız diye sorucağım ama alacağım cevaptan korktuğum için sormuyorum. Öncelikle bir eleştirim var Mad Dog abiye. Eleştirimin konusu Tempus adlı kişinin mektubundaki... (Makasss)

Şşşşt, akıllı olun, ortamımda karşılıklı satışma, tartışma vs istememmm! Burası herkese açık, ama okurların birbirine eleştiri yapmasından ve bunun dibi gelmeyen karşılıklı satışmalar başlatmasından bıktım usandım. Sonunda "Araya giren arada kalır" hesabı fatura hep bize kesiliyor çünkü. O yüzden bu köşeye ben baktığım sürece şu ya da bu okura eleştiri konulu mektuplar tarafımdan acımasızca makaslanacaktır. O kadarrrr...

Neyse çok doluyum bu konuda baska zamana atalım bunu. Sorulara geçelim en iyisi LOTR'nin filmi için 29 Aralık diyorlar. Ama bu Türkiye'ye geliş tarihi mi? Değilse buraya ne zaman gelir?

Söylenene göre LOTR ülkemizde de tüm dünyayla aynı anda gösterime girecek. Bence üç-beş gün gecikse de bir zarar olmaz, benim derdim filmle rin rezil rüsva şeyler olmaması.

Sizin Lvl grubunda Blind Guardian dinleyen var mı? Var ise en çok hangi parçasını seviyor?

Burada hemen herkes iyi kötü Rock müziğinden hoşlanır. Şahsen ben 15 seneden fazladır Rock ve Metal türünü dinlerim, BG'nin kulağıma en hoş gelen parçalarından biri "Lord of the Rings", parçadaki anlatım çok hoş.

Ben bu mektubu yazarken C&C: Renegade çıkmıştı. Çıktığında hangi bilgisayarlarda çalışır? Bilgisayarımı upgrade yaptırmak istemiyorum da. Doğrusu kesin bir şey söylemek zor, ama sanırım

outbox



Quake 3 çalıştırabilen bir sistem onu da çalıştırır. Tabii çalıştırmak demek tereyağı gibi güzel grafiklerle su gibi akıcı bir oyun oynayacaksınız demek değildir, o ayrı hikaye.

World of Warcraft yerine World of Diablo ya da Diablo 3 olsa ne güzel olurdu değil mi. Zaten Warcraft oyunu çıkıyor. Bosuna neden tekrar Warcraft çıkarırsınlar ki. Hem Diablo 3'ünde konusu hazır. Worldstone parçalandı. İstila oldu. Tekrar Worldstone'un yapılması için her actte bazı parçalar lazım. Bundan iyi konu mu olur? Öyle, oyunun sonunda o parçaları da Horadric Cube ile birleştirir Worldstone'u tekrar yaparsın. Ama sen olayı yanlış anlamışsın, Tyrael o dev taşı parçalamakla işgalin önüne geçmiş oldu. Tabii dünyayı çok çeşitli güçlere karşı koruyan enerjilerin odağı o taşı olduğundan böylece bir çağ da kapanmış oldu.

Lvl 79 Amazon ile duel yapacak bir Lvl elemanı ya da okuru arıyorum (SNN olmasın lütfen, hepsini tanırım). Arada övündüm farkındaysanız. Duel olayına sıcak bakmıyoruz, çünkü ne buna zamanımız var ne de hazır bir karakterimiz. Bizim makineler iki günde bir format yer, Windows'un belini kırana kadar rahat durmuyoruz çünkü.

Aslında yazacaklarım bu kadar ama 1 sayfayı doldurmam lazım (keseceksin ama olsun). Bir şey ekleyeceğim. Mektup sayfalarında artık oyun hatta ve hatta kültür daiları değil de sohbet amaçlı yazılmış mektuplara yer veriyorsunuz. Bu sizden dolayı mı yoksa gerçekten düzgün mektup gelmediği için mi böyle yapıyorsunuz. Bence ilk şık doğru. İstemeden birilerini kirdiysem, sürcü lisan ettiysem affola. Eğer ölmezde sağ kalırsam (ben ölümsüzüm kamyonet çarptı ölmedim. COK CIDDİYİM) yani sıra bende değilse gelecek ay bir mektup daha gönderirim.

Valla o ay gelen mektuplar içinden okunabilirliği en yüksek olanları seçip koyuyoruz, maksat okuyucunun sesini duyurması. Ölümsüzlük olayına gelince, kamyonet şoförünün kaabiliyetsiz olması sevindirici tabii, ama bence 100 yıldan uzun vadeli planlar yapma sen. Ne olur, ne olmaz, di mi?

Yigit Arda "EiTeElesar" TURKOGLU

Çıkıyor! Çıkıyor! Çık...

1) C&C Renegade ne zaman çıkacak? Kasım ayı içinde çıkmasını bekliyoruz. Ama New York'un başına gelenler yüzünden gecikebilirmiş.

2) Return to Castle Wolfenstein ne zaman çıkacak? Amazon.com'dan sipariş edecektim ama yanında Bilmemne's Edition yazıyordu ondan para boşuna gider diye almadım. Bu edition ne demek oluyor?

Bu Edition, genellikle kısıtlı sayıda basılıp, oyunla

Amazon.com'dan sipariş edecektim ama yanında Bilmemne's Edition yazıyordu param boşuna gider diye almadım.

birlikte ekstra CD, T-Shirt vs. Gibi hediyelerin de bulunduğu özel bir paket demek oluyor. Almadığın kabahat!

3) Dergide Oyun Tarihleri bölümünde Duke Nukem Forever 2002 ve sonrası yazıyor. Bu tarih Türkiye'de çıkış tarihi mi yoksa tüm dünyada mı? Hiç farketmez, nasıl olsa "2002 ve sonrası" Duke için "biz torun torba sahibi olunca" anlamına geliyor

4) Bu sene de herhangi bir oyunun turnuvasını yapacak mısınız? Yapacaksınız hangi oyun olacak?

Büyük ihtimalle "Age of Kriz Unlimited" turnuvası yapacağız.

5) Size bir de önerim olacak dergiyi 10-15 sayfa fazılaştırırsanız da fiyatını 250 bin 500 bin TL gibi bir fiyat artışı yaparsanız olur mu? Böylece tam çözümlere daha fazla yer ayırmış olursunuz. Güzel bir öneri. Hatta zam yapmadan yapalım bunu bu ay da, gör sen el mi yaman bey mi.

6) No One Lives Forever'in official mission pack'i var mı? Varsa çıktı mı? Çıkmadıysa ne zaman çıkacak? Çıkmayacak. Ama onun yerine No One Lives Forever Game of the Year Edition çıktı yaban ellerde, orijinal oyunda olmayan 4 bölüm eklenmiş.

7) No One Lives Forever 2 gibi bir proje var mı? Eğer böyle bir oyun olacaksa ne zaman çıkar?

Evet böyle bir proje var ve 2003 yılına kadar bitmesi planlanıyor.

8) Siz bir kere derginin İlk Bakış bölümünde Counter-Strike:Condition Zero diye bir oyundan bahsetmişsiniz? O ne zaman gelecek? O da Mart 2002'ye kadar gelecek.

Şimdilik sorularım bu kadar. Lütfen bunları cevaplamanın zaten bu cevapları öğrenebileceğim başka bir kaynak yok. Dergideki başarıya devam.

Demre İşçen

Yine tam hızımı almışken yer bitti, iyi mi? Neyse, siz yazmaya devam edin, bakarız artık bir çaresine.

(NOT: Bu sayfaların yapımında hiçbir geyiğe zarar verilmemiştir!)

Madd

Beni de aranızda alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediginizi seçmekte hürsünüz.

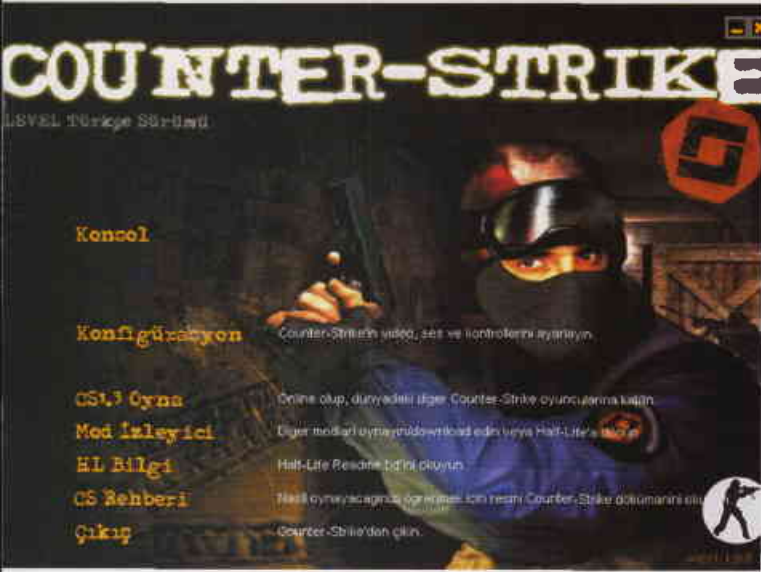
Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Ön İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyleyeyim

LEVEL Counter-Strike Pack 2



Son yılların belki de en çok oynanan oyunlarından biri olan Counter-Strike, 1.3 versiyonuna ulaştı. Yeni izleyici modları, sesli iletişim imkanı, hataların giderilmesi ve bazı hilelerin engellenmesi şeklinde düzeltmeler eklenmeler yapıldı Counter-Strike'a. Bizde LEVEL olarak daha önce de yaptığımız gibi, Half-Life güncellemesinden, botlarına kadar yepyeni bir Counter-Strike paketi hazırladık. Yine de amaç, Half-Life'inizi kurduktan sonra, tek ihtiyacınızın bir LEVEL Kasım CD'si olması...

Counter-Strike hakkında fazla söze gerek yok (duymayan kalmış mıdır acaba?) Kısaca bahsederek, takım halinde oynanan bu multiplayer da Anti-Terörist timlerinin haritadaki görev paketine göre; rehineri kurtarması, teröristlerin bomba koyacakları yerleri koruması, önemli şahısları koruma görevi veya kaçan teröristleri durdurma görevleri vardır. Tabi ki Terörist takımın da, rehineri koruması, bomba koyması ve de önemli kişiye suikast gibi görevleri.. En fazla 32 kişilik oynanan oyunda, haritalar bir hayli güzel ve hızlı bir oyun için tasarlanmış. Savaş sonrası Türkiye'de geçen bir harita de_torn da CS1.3 ile birlikte geliyor.

Kısa bir özetin ardından paketimizde neler var neler yok bir sıralayalım...



🔗 Özel Sprite paketini, GeForce 2 sahibi iseniz kurmanızı tavsiye ediyoruz.



🔗 AWP zoom'unu ve radarı daha işlevsel olanlarıyla değiştirdik.

Half-Life 1.1.0.8 Güncellemesi

CS1.3'ün tam özellikleriyle oynanabilmesi için Half-Life'inizi güncelleyen dosya. Tabi bu paket için elinizde Half-Life'inizin olması gerektiğini de eklememe gerek yok.

Counter-Strike 1.3 Tam Sürüm

Half-Life'in mod versiyonu olan Counter-Strike 1.3'ün tam sürümü. Elinizde Counter-Strike'iniz yüklü bile olsa, bu tam sürümle 1.3'ünüzü kurabilirsiniz.

Counter-Strike 1.3 Türkçe Yaması

Counter-Strike'in tamamen Türkçe oynayabilmeniz için hazırladığımız yamadır. Artık telsiz mesajlarından, oyun içi mesajlara daha iyi anlayabilecek, takım oyununun zevkine varacaksınız.

Özel Sprite Paketi

Counter-Strike sprite'larnızı değiştirmeniz için gerekli bölümdür. Bu paketle sniper crosshair'lerinizi, bomba etkilerini değiştirirsiniz. Sniper crosshairlerinin oldukça kullanışlı hale getirmeye çalıştık.

PODBot 2.5 ve Haritayolları

Eğer multiplayer oynayacak arkadaşlarınız o anda yoklarsa, veya internet bağlantınız kötüyse, üstüne üstlük Counter-Strike oynamak istiyorsanız, tek çareniz, onlar gibi oynayan botlar olacaktır. PODBot'un çalışması için bulunduğunuz haritaya ait yolunun (waypoint) olması gerekiyor. Tabi bunlar da paketin içine dahil.. Podbot'un aktive etmek için Geri (Backspace) tuşunun yanındaki eksi (-) tuşuna basmanız yeterli.. Menülerle botlarınızla ilgili işlemleri yapabilirsiniz..

CS Harita Paketi

Counter-Strike'in içinde gelen haritalara ek olarak, bir çok Türk harita yapımıcısının hazırladığı haritalar da, paketimizin içinde gelen haritalara ekleniyor. Bunların yanında küçük LAN maçları için 2'ye 2'lik haritalarımız da mevcut. Oldukça iyi haritaların yer aldığı paketi kurmanız en büyük tavsiyemiz..

ATI Ekran kartı yaması

ATI chipsetli ekran kartı sahibi iseniz ve de OpenGL modunda oynamak istiyorsanız, bu yamayı kurmanız gerekiyor.



Paket kurulumu

OCD arayüzünde Extra butonuna bastığınızda bir CS Pack 2 butonunu göreceksiniz. Tıklađığınız anda, kurulumla başlayabilirsiniz. Kurulum yeri default olarak C:\Sierra\Half-Life olarak belirtilmiştir. Eğer Half-Life dizininiz farklı bir yerde ise belirtiniz. Eğer Half-Life 1108 ve Counter-Strike 1.3 kurulumunu seçmişseniz, kurulumlar ayrı pencerelerde devam edecektir.

Bela-Shooting :)

Soru: Kurulumda bir yerde takılıyor ve kalıyorum.

Yanıt: Öncelikle CD'nizin sağlamlığından emin olun. Bunun için CD'deki CSLevel Pack dizininizi harddiske kopyalayın ve oradan kurun. Eğer harddiskinizden de kurulumda aynı sorun yaşıyorsanız, "Başlat" çubuğunuzdaki diğer pencerelerde bir kurulum daha arayın. Çünkü Half-Life yaması ve CS1.3 ayrı pencerelerde, orijinal kurulumlarıyla karşınıza gelecektir.

Soru: Half-Life'in kurulumunda hata verip kapanıyor.

Yanıt: Kurulu Half-Life'iniz var mı? Eğer Half-Life'iniz yoksa bu kurulum gerçekleşmez. Ayrıca bu versiyon Half-Life modu versiyonudur. Yani cstrike.exe dosyasını çalıştırıyorsanız, ve de Half-Life'iniz sadece multi-player ise bu paketi kuramazsınız.

Bu pakette emeđi geçen tüm arkadaşlara da burdan teşekkürü bir borç biliriz. Tüm Türk harita ve Waypoint yapımcısı arkadaşlara, Csmerkezi.com'a ve de diğer Level ailesine.. Herkese iyi fraglar...

Origami!

Sađdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapađı haline gelecektir. Boş bir plastik kapađı içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, deđerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

Ama burada denenmiş var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin üçü köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiđi bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediđiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimlerinizi level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.



TÜRKİYE İNTERNET KURUMU (TİKA) İZMİR ŞİRKETİ

LEVEL

Kasım 2001



Lord of the Rings Fragmanı
Counter Strike 1.3 Pack

LEVEL

Counter Strike Pack 2

Kasım 2001

Codename Outbreak



Demos\Codename Outbreak\codename_outbreak.exe

Kyodai Mahjongg



Demos\Kyodai Mahjongg\kyodai.exe

Galactic Battlegrounds



Demos\SW Galactic Battlegrounds\Setup.exe

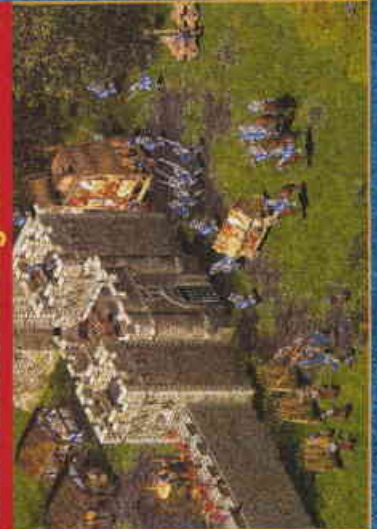
LEVEL 11/2001

En Son Demolar: *Championship Manager 2001/2002, Codename Outbreak, Exploman, Kyodai Mahjongg, Pontifex, Ricochet, Stronghold, Star Wars Galactic Battleground, The Nations*

Özel Videolar: *Lord of the Rings: Fellowship of the Ring, Grand Theft Auto 3, NBA Live 2002, Biohazard Gamecube*

Müthiş Mod'lar: *200 MB'lık Level Counter Strike Pack 2 (CS 1.3 ve Half Life 1.1.0.8 updateleri, en iyi haritalar, PodBot 2.5 ve özel efektler)*

AYIN DEMOSU: Stronghold



Demos\Stronghold\Setup.exe

Kasım 2001

Counter Strike Pack 2

LEVEL

Bu CD Kapađı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacađınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'indeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu 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.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkarıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

PROGRAMLAR

ACDSee 4.0, Clone CD 3.0.9.1, Gnotella, WinRAR 2.90B4

DirectX 8.0, Detonators 21.81 Sürücüler

YAMA DOSYALARI

Arcanum v1070

DragonRiders v4

StarTopia v1.0.1

Demolar / Demos:	
Championship Manager 01/02	Championship Manager\cm0102demo.exe
Codename Outbreak	Codename Outbreak\outbreak_demo.exe
Exploman	Exploman\explomandemo.exe
Kyodai Mahjongge	KyodaiMahjong.exe
Pontifex	Pontifex\pdxdemo.exe
Ricochet	Ricochet\ricochet.exe
Stronghold	Stronghold\Setup.exe
StarWars Galactic Battlegrounds	SW Galactic Battlegrounds\Setup.exe
The Nations	The Nations\thenationsdemo.exe
Videolar / Movies:	
Lord of the Rings	lordoftherings\lorthring_480.mov
Grand Theft Auto 3	GTA3.avi
NBA Live 2002	NBA2002.mpg
Resident Evil-Gamecube	Biohazard.mpg
Programlar / Shareware:	
ACDSee 4.0	ACDSee\acdsee.exe
Clone CD 3.0.9.1	CloneCD\Setup\CloneCD.exe
Gnotella	Gnotella\gnotellainstaller.exe
Quicktime Player 5.0	Quicktime5\QT.exe
WinRAR 2.90B4	WinRAR\winrar29b4.exe
Sürücüler / Drivers:	
DirectX 8.0	DirectX\dx8\eng.exe
Win9X nVidia Sürücüler	Detonators\Win9X_21.81.exe
WinXP nVidia Sürücüler	Detonators\WinXP_21.81.exe
Yama Dosyaları / Patches:	
Arcanum - 1.064 ten 1.070'e	Arcanum\Arcanum_en_1064_1070.exe
Dragon Riders - Patch 4	DragonRiders\dr_patch_p4.exe
StarTopia - Patch 1.0.1	StarTopia\StarTopiaPatch1.0.1.exe



Codename Outbreak SSK/Virgin
Yapım aşamasındaki adı Venom olan Codename Outbreak, bilim kurgu temalı Delta Force benzeri bir oyun. Dünyayı işgal etmeye çalışan yaratıkları durdurmaya çalışan özel tim askerlerini yönetiyorsunuz.



Exploman CDV
Orijinal Atomic Bomberman'ın ne kadar zevkli olduğunu hatırlar mısınız? İşte bu oyun, onun 3D versiyonu.



Kyodai Mahjongge Rene-Gilles
Zeka oyunlarından hoşlananlar için, muhteşem üç boyutlu grafiklere sahip, onlarca puzzle türü içeren bir Mahjongge oyunu. Biz daha iyisini henüz görmedik.



Ricochet Collective
En sonunda birisi çıkıp, klasik Arkanoid klonlarından çok daha üstün bir versiyon yapabildi. Zax: The Alien Hunter'ın yapımcılarından.



Championship Manager 01/02 Eidos
İstatistik mi istemiştiniz? FIFA serisi kadar fanatığı olan CM'nin yeni versiyonun demosu burada!



Stronghold Firefly/Take 2
Orta çağ şato yapımı oyunu stratejisi olan Stronghold, mükemmel bir strateji. Eğitim görevlerini mutlaka oynayın, yoksa gerçek görevlerde çok zorlanırsınız.



The Nations JoWood
Settlers benzeri başarılı stratejilerden biri - yıkılmaktan çok yapmayı seven strateji oyuncularına için.



Pontifex Chronic Logic
Bridge Builder'ı sevmiş miydiniz? Gelişmiş özellikleriyle Pontifex, bu oyunun ikinci versiyonu. Mukavemet dersinle başı derde olan herkesin oynaması gereken bir oyun.



Star Wars: Galactic Battlegrounds
Star Wars fanatiklerinin uzun zamandır beklediği real time strateji oyunu. Age of Empires 2 motorunu kullanıyor.

Hotshots

City of Heroes
Bütün şehrin super kahramanlardan oluştuğu yeni bir devasa Multiplayer RPG.

Heli Heroes
Earth 2150 strateji oyunu motorunu kullanan bir helikopter aksiyon oyunu.

Unreal 2
Merakla beklenen oyunun yeni ekran görüntüleri

War Commander
Sudden Strike'a benzeyen yeni bir strateji oyunu.

Serious Sam 2
Serious Sam'in ikinci versiyonu.

Iron Storm
4X Studio adlı yeni bir firmadan First Person Shooter. 1. Dünya Savaşı 50 yıl sürseydi neler olurdu size?

Natural Resistance
Natural Resistance Ground Control benzeri bir Real Time Strateji.

Shareware

ACDSee 4.0
En yaygın kullanılan resim görüntüleme (ve dönüştürme) programı.

Clone CD 3.0.9.1
CD'lerin ISO kopyasını çıkartabilen, çok başarılı bir CD yazma programı.

Gnotella
Napster öldü. Gnotella yaşıyor - ve işte burada.

WinRAR 2.90B4
ZIP ve RAR dosyalarının üzerinde işlem yapmak için mükemmel bir program.

DirectX 8.0
nVidia grafik kartları için en son sürücüler.

Detonators 21.81
nVidia grafik kartları için en son sürücüler.

Updates
Arcanum v1070
DragonRiders v4
StarTopia v1.0.1

FPS Cehennemi

Önümüzdeki aylarda çıkacak en baba on FPS'nin nedenleri ve niçinleri... Alt türler ve karşılaştırmalarla gelecekte bilgisayarların raflarında mutlak arimanız gereken First Person Shooter'ları sizler için şimdiden belirledik... Size kalan ise sadece geldikleri anda hangisini almalıyım sorusunu sormadan, zevkinize uygun olanı seçmek ve oynamak olacak. Değişik oyun türleri için de yapacağımız bu yazı dizisinin ilk bölümünü kaçırsanız, oyun dünyasında kendinizi kaybedebilirsiniz...

Uzun zamandır beklediğiniz Duke Nukem Forever, Doom 3, Deus Ex 2 ve Thief 3 gibi oyunların yanı sıra, daha önce hiçbir yerde okumadığınız bomba gibi patlayacak sürpriz First Person Shooter'ları öğrenmek istiyorsanız, alıcılarınızı gelecek ay bize ayarlayın...



STRONGHOLD

Age of Empires'i alın, ve kalé kurma kısmını sonuna kadar abartın. İşte size Stronghold. Age of kadar kapsamlı değil belki, ama kuşatma altında olmanın stresini başka hiçbir oyunda bu kadar iyi yaşamamışsınızdır.



EVIL TWIN

Pandemonium! Pandemonium! Karanlık konusu, çocuksu karakterleri biraz gölgede bırakıyor, ama hoplamalı ziplamalı oyunlar arasında son yıllarda gördüğümüz en iyi örnek.



SIMS: HOT DATE

Korkarız bu oyun çıktıktan sonra gerçek dünyadaki erkeklerin yüzünde patlayan tokat miktarı artacak. Sims: Hot Date'de kendine eş ayarlamaya kaptıran insanların gerçekte düşeceği durumlar, oyundan çok daha eğlenceli olacak.

SON ANDA

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü	egokbul@map.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Çorumlu)	eskel@level.com.tr
Tarzi İşleri Müdürü	tuğba@level.com.tr
Yaz İşleri	ayize@level.com.tr
Birincil Akademi	mutas@level.com.tr
M. Bekir Güngör	guler@level.com.tr
Serol Uslu	sargo@level.com.tr
LEVEL web Sitesi	solemoglu@intertim.com
Serbest Yazarlar	batuhan@level.com.tr
Batu Hergüzel	can@level.com.tr
Can Kork	meqan@level.com.tr
Emir Barış	can@level.com.tr
Eren Güven	gokbul@level.com.tr
Gökhan Hababoglu	guyce@level.com.tr
Görsel Çizim	onus@level.com.tr
Onur Bayram	didis@level.com.tr
Gratik Tasarım	
Didem İnceoğlu	
Yaz İşleri e-mail Adresi:	level@level.com.tr

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Serdar Özgenç
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sabih	Gökhan Süngüoğlu
Bank Ayrıntı/Flim Çoşu	Asu Melbaşlılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Baskı	Asu Melbaşlılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BSRWAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3
	80380 Kaşınçaya İSTANBUL
	Tel: (212) 297-1734 Pbx
	Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi	Sema Yurtman
	Tel: (312) 495-24 47
	E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okman
Pazarlama Bülteni	Özgen Çoker, Ayten Çar
Yeni Satış Müdürü	mgamal@ungul.com.tr
Genel Müdürlüğü	
Selâm Kuyulu	kselam@vogel.com.tr
Raklam Müdürü	ayit@vogel.com.tr
Yeni Satış	
Özel Projeler Müdürü	gulcanb@ungul.com.tr
Gülcan Bayraktar	
Raklam Trafikçisi	Ayten Koca
Bankam Servis Faks:	(212) 297-1733
Abone Satış Müdürü	Asu Başoğlu
Abone Servis	Ayten Akçetin, Elmi Çinek
Dağıtım Adresim:	Mehmet Gül
Dağıtım Müdürü	Can Çankar
Abone Servis Faks:	(212) 238-7343
Abone E-Mail:	abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turgay Tokatan

