

3 OYUN DEMOSU

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

FIFA FOOTBALL 2003 / ROBIN HOOD 7...

7 MÜKEMMEL VIDEO

CALL OF CTHULHU / DEVIL MAY CRY 2

TOMB RAIDER 6 / LOTR: TWO TOWERS 7...

BU KADIN HEPİMİZİN BAŞINI BELAYA SOKACAK

NO ONE LIVES FOREVER 2

Modern zamanların Thief'i olmaya aday olan **NOLF 2**, beklediğimizden çok daha iyi bir oyun olarak karşımıza çıktı.

SİZE HAZIR OLUN DEMİŞTİK. İŞTE...

KRİZ

KAYIP TOPRAKLARDA SAVAŞ

Türkiye'de yapılan ilk Multiplayer oyun hakkındaki en taze bilgiler sadece bizde!

DOSYA

Bir oyunun nasıl yapıldığı hakkında tüm bilmek istediklerinizi

ve

Playstation 2'nizi bir bilgisayar aracılığıyla internete nasıl bağlayabileceğinizi anlattık!

İÇERİDE

35!

OYUN VAR

NASIL YANİ???

Mesela Colin Mc Rae Rally3.0, Morrowind Tribunal ve Gothic 2'nin ilk bakışları...

Mesela Battlefield 1942, Unreal Tournament 2003, Hitman 2 ve The Sims Unleashed'in incelemeleri...

Hatta Medieval Total War, Largo Winch ve Icewind Dale 2'nin tam çözümleri...

KAPANIŞ FİYATI: 4.90 EURO
BİS FİYATI: 5.600.000 TL



editörden

Yeni Anılar?

"Korkunun üç atlısı öz güvensizlik, belirsizlik ve ilgisizlik üstüne üstüne gelirken yurdum gençliğinin, kaçacak ne kadar da az yerinin kaldığının farkında mısınız? Gözlerin çevrende yollar arıyor, beyin alternatifleri değerlendiriyor ama görmüyor musun? Kurtuluşunu görmek için dışarıya değil, içeriye bak. Kendine... "Her Türk'ün içinde bir arslan yatar" sözüne anti-tez olarak "Uyuyan arslanın kendine bile hayrı yoktur" diyelim biz ve bu yönde devam edelim." – Blx.10.02

Hani geçen ay "Yeni yerimizde hemen yeni anılar edinmeli..." demiştim ya... Bunu yazarken yeni anılarımızın arasında ayın 24'ünde grafik bilgisayarının silikon cennetine göçüp, derginin hazır olan yarısını da beraberinde götürüleceği; internet bağlantımızı sağlayan canımız router'ımızın elektrik gel-gitleri arasında ruhunu teslim edeceği gibi eğlenceli olanların daha ilk aydan başımıza geleceğini tahmin etmemiştim...Diyemiyorum, bal gibi de etmiştim ama ümit dünyası işte. Bir de üstüne üstlük geçen sayılarımızın kayıtlı olduğu arşiv de göçüp gidince ne yaptık? Oturup halimize ağladık mı? Hayır, 2 gün daha geç çıkmayı göze alıp hazır eski dizayn da uçup gitmiş ve tarihin tozlu sayfalarında yerini almışken bir süredir aklımızda olan dizayn değişikliğini bu ay yapmaya karar verdik. Ve açıkçası, bizim içimize sindi. Sizin fikirlerinizi bekliyoruz, yeni kapak ve iç dizayn hakkındaki düşüncelerinizi, değiştirilmesi veya eklenmesini istediğiniz bölümleri bu ay level@level.com.tr adresine bir amil atarak bize bildirin.

Ha, bu arada, ala ve ren kardeşler, televizyon ve stand-up şov porsukları, muebbetmuhabbet.com'un cazgırları Cenk & Erdem Bey'ler de bu hengamede aramıza sızmışlar. Farkına vardığımızda döve döve derginin son sayfalarına atık kendilerini, yazacak da bir iki sütun verdik. Umarım fazla yayılmazlar, virüs gibiler çünkü.

editörlerin gizli hayatı

1. Oyun oynamaya nasıl başladın?
2. Pro Evolution Soccer?
3. En son ne zaman gerçek bir oyun oynadın?



Fırat

1. 4 yaşımıdayken, ufacıken, yani 1985 senesinde, Sinclair Spectrum'la başladım. Spectrum'un pit pit diye ses çıkartan siyah klavyesini, Panama Joe'sunu ve kırmızı tuşlu joystick'ini unutamadım. Spectrum'dan sonraysa; Atari, Commodore (teyp'li, 1541-II disk driver'lı) ve Amiga (500, 500 Plus, 1200) kullandım. Bir de PC kullandım. İyi yaptım.
2. Emlyn Hughes International Soccer ve Sensible Soccer'dan sonra oynadığım en iyi futbol oyunu!
3. Hımm. Evin içinde çoraptan top imal ederek kendi kendime maç yaptım. Çok eğlenceliydi.



Sinan

1. İlkokula yeni başlamıştım. Bir kızdan hoşlanıyordum, adı Gül bahar'dı galiba (Hulahop da olabilir, hafızamın o kısmı biraz dumanlı). Ama çok utangaçtım, duygularımı açacak cesareti toplayana kadar bayağı bir zaman geçti. Bir gün, 23 Nisan Çocuk ve Egemenlik Bayramı kutlamaları esnasında tüm sevimliliğimle açtım konuyu kendisine. Gülbahar, suratıma ekşimiş yoğurt tadıyla bakarken, kara tahtada yeni tebeşirin çıkardığı bir sesle "Oha ama, ben evlendim 3 sene önce" demesin mi? Yıkılmıştım, kendimi bilgisayar bulup yetiştirmişim. Ayrıca da bir oyun salonuna ilk gitmemin ilk okul ikinci sınıfa rastladığını ve orada ilk oynadığım oyunun da Double Dragon olduğunu hiç unutmam.
2. Dayak?
3. 1. sorunun cevabını yazarken...



MegaEmin

1. Bir sürü elde oynanan cıv cıplı oyunum oldu. İlk konsolum Atari 2600 idi (dört taksitle almıştı babam). Ardından da Amstrad, Commodore 64, Amiga 500, Sega ve Nintendo'nun çıkan bütün konsolları derken ipin ucunu kaçırdım. Pekî neden konsol? Çünkü yıllarca bana PC almadılar, işte acı gerçek (yavrım, seni konsollar bulup yetiştirmiş). Ayrıca da bir oyun salonuna ilk gitmemin ilk okul ikinci sınıfa rastladığını ve orada ilk oynadığım oyunun da Double Dragon olduğunu hiç unutmam.
2. Kahretsin, rakipsizim işte. Bir de ofis tayfası beni yeneceğini iddia edip durmuyor mu, deymeyin keyfime.
3. İnanmazsınız, çok sıkıldığım zaman sokağa çıkıp on iki yaşından başlayan envai çeşit veletle futbol oynarım, hatta dün de oynadım, hatta az sonra da oynamak istemiyor değilim.



Tuğbek

1. Birgün eve geldim bir baktım evde bir kutu üzerinde de C64 yazıyor. Nasıl sevindim nasıl sevindim anlatamam. Sonra hemen kurup bir oturdum başına halen kalkmış değilim.
2. Güzel bir oyun ama çok basit. Bugüne kadar bir kere oynadım onda da ömrünü PES'e adanmış Sinan'ı 2-1 yendim. Bir daha da oynamam öyle bir oyunu. Hatta derginin selahiyeti açısından yasaklanmasını talep ediyorum.
3. Soruyu tekzip ederim bilgisayar oyunları gerçek değil mi? Neyse ben zaten ömrünü oyunla geçiren biriyim. Hergün bir şeyler oynarım, "Çıkacak olan reklamı tahmin etmek" ten tut, "ben kızmış gibi yapıım sen de masustan ezil büzül" e kadar...

HABERLER

SHADE

BLACK ELEMENT SOFTWARE

Avrupa'nın bir yerlerinde, ufak bir dağ köyü... Bir akşam saati, tren son yolcusunu da bırakıyor. Trenden bir rahip iniyor ve herkese beş hafta sonra bir mucizenin olacağını bildiriyor, ancak ona bir kişi dışında kimse inanmıyor.

Yeni bir firma olan Black Element Software'den ilginç konulu bir action-adventure oyunu geliyor. Third-person olarak tasarlanan Shade, Ortaçağ'da geçen korku-gerilim tarzında bir oyun. Shade sinema-vari bir anlatıma sahip olacak. Oyunu oynarken ara-sinematiklere çok sık rastlayacaksınız. Oyunda kullanacağınız si-

lahlar gerçek, ancak düşmanlarınız gerçek dışı olacak. Shade'de; terk edilmiş köyler, lanetli madenler, Ortaçağ tapınakları gibi etkileyici ortamlar içeren 50'den fazla devasa bölüm bulunacak. Black Element Software, oyundaki silahların sadece savunma amaçlı olduğunu ve oyunda asıl yapmanız gereken şeyin beyninizi kullanmak olduğunu belirtiyor. Yani oyun her ne kadar ilk bakışta aksiyon gibi görünse de, aslında tam bir adventure. Shade tamamen 3D olarak hazırlanıyor ve grafikler oldukça iyi olacağı benziyor. Oyun, Hitman'deki gibi bir kamera açısıyla oynanacak. Shade'in çıkış tarihi ise 31 Ocak 2003.

POST MORTEM

MICROIDS

Son zamanlardaki en iyi adventure oyunu Syberia'nın yapımcıları yeni bir adventure oyununun yapımına başladı. Microids bu defa karşımıza daha farklı bir oyunla çıkıyor. Post Mortem'de, bilinmeyen bir nedenden dolayı Paris'e taşınan Gus Macpherson adındaki bir Amerikan dedektifini kontrol edeceksiniz. Oyunda bir cinayeti araştıracaksınız. Post Mortem, grafik tekniği açısından Syberia ile aynı olacak. Yani 2D arka planlar ve 3D karakterler... Post



Mortem'in Syberia'dan ayrıldığı yer ise çizgisel olmayan oyun yapısı. Bu, oyunu farklı yollardan bitirebilmenizi ve oyun içindeki diyalogların çok doğal olmasını sağlayacak. Oyun hakkında şimdilik daha fazla bilgi verilmiyor, ama çıkış tarihi belli: 2002'nin sonu. Bekliyoruz.

IL-2 STURMOVİK: THE FORGOTTEN BATTLES

1C: MADDOX GAMES

En iyi uçuş-savaş simülasyonlarından biri olan IL-2 Sturmovik'e yeni bir ek paket geliyor. Aslına bakarsanız, The Forgotten Battles, simülasyon fanatikleri için bir geliştirme paketinden çok daha fazlasını veriyor. Tabii ki The Forgotten Battles'da yeni campaign'ler bulunacak. Campaign'ler; Finlandiya, Macaristan (Balaton Lake bölgesi), Ukrayna ve Polonya gibi cephe-lerde geçecek. Bu bölgelerde yeni 3D binalara ve yeni objelere rastlayacaksınız. Oyunda 10'u single, 5'i de multiplayer için olan toplam 15

ayrı görev olacak. Bunların yanında, oyuna; Rus, Alman ve İngiliz savaş uçakları ekleniyor. Oyundaki her uçak, IL-2 Sturmovik'te de olduğu gibi gerçekleriyle birebir olarak aynı tasarlanıyor. The Forgotten Battles'da yapay zekâ da IL-Sturmovik'e oranla daha gerçekçi olacak. Dolayısıyla oyunun zorluk derecesi de artıyor. Son olarak, grafikler de geliştiriliyor, ancak grafik motoru aynı kalıyor. Ek paket, 2003 yılının başında piyasada olacak.



HITMAN 2: SILENT ASSASIN MÜZİKLERİ CD'DE!

Hitman 2: Silent Assassin oyunu için yapılan müzik parçalarını CD halinde ister misiniz? Budapeşte Senfoni Orkestrası ve Korosu tarafından hazırlanan 65 dakikalık bir çalışma şu anda satışa sunulmuş durumda. İlk ön siparişi veren 100 koleksiyoncu Jesper Kyd imzasını taşıyan CD'leri elde edecekler. Ön sipariş için <http://www.lynnemusic.com/hitman2.html> adresine bakabilirsiniz.



KREED

BURUT SOFTWARE

Kreed'de, boşlukta kalan Aspero adı verilen bir taşıma gemisinden çıkmaya çalışıyorsunuz. Şu bir gerçek ki, Kreed, tam anlamıyla Doom ve Unreal havasında bir oyun, ama ilginç olan şey, Kreed yapılmaya başlandığı zaman Doom 3 hakkında bir screenshot bile yayınlanmamıştı. Dolayısıyla, oyun için Doom 3 kopyası demek yanlış olur. Buna rağmen, Burut Software, oyunu yaparlarken Unreal'dan esinlendiklerini ama bunun, Kreed'in bir kopya olduğu anlamına gelmediğini belirtiyor. Kreed'i oynarken, kendinizi bir robot gibi hissetmeyeceksiniz. Yani oyunun çizgisel bir yapısı yok. Bu da, oyunu farklı yollarla bitirebileceğiniz anlamına geliyor. Tabii ki Kreed aksiyon ağırlıklı

bir oyun olacak ve ard arda gelen onlarca yaratığı vurmak zorunda kalacaksınız. Oyun hakkında elimizde bulunan ilginç notlardan bir diğeriye, yapay zekânın alışılmamış bir şekilde olacağı. Pe-ki bu nasıl olacak? (kendi kendime soru sormayayım) Oyundaki her yaratığın veya karakterin bir moral seviyesi olacak. Bu moral seviyesi, yaratığın enerjisiyle doğru orantılı olarak değişecek. Dolayısıyla, karşınızdaki yaratığın morali azsa, panikleyerek sizden kaçmaya başlayacak. Yapay zekâ konusu burada kapanıyor muydu? Hayır kapanmıyormuş (zaman çakışması oldu). Kreed'deki yaratıklar



grup halinde ve birbir-

birleriyle haberleşerek hareket edecekler. Oyundaki görevler de oldukça zekice hazırlanıyor. Yapacaklarınız arasında kamplardaki savaşçıları kurtarmak gibi ilginç ve zor görevler bulunuyor. Burut Software'in en iddialı olduğu konulardan biriyse grafikler. Firma, X-Tend adını verdikleri ve tamamen kendi yapımları olan yeni bir grafik motoru kullanıyor. Halen geliştirilme aşamasında olan X-Tend'de birçok yeni grafik teknolojisi destekleniyor. Kreed'in grafiklerinin, 2003 yılında çıkacak olan Doom 3'e çok fazla benzediği de bir gerçek.

WWW.NOKIAGAME.COM

KİMLİĞİNLE OYNA

SON KAYIT GÜNÜ

11.11.2002



HAUNTINGS

PRELUSION GAMES

Ghost Master gelmeden, ona benzer bir oyun daha geliyor. Hauntings, aynı Ghost Master gibi hayaletleri kontrol ederek insanları korkutmaya çalıştığınız bir aksiyon-adventure oyunu. Oyunda, korkutmanız için 100 farklı karakter bulunacak. Ayrıca 50 farklı hayaleti kontrol edebileceksiniz. Hauntings ağırlıklı olarak strateji materyalleri içeriyor, ancak oyun içinde eğlenceli ve komik bulmacalarla da karşılaşacaksınız. Yine de bulmacalar çok fazla oyuncuyu zorlamayacak. Hauntings, Commandos veya Diablo gibi izometrik bir açıdan oynanacak. Dolayısıyla grafikler tamamen 2D olacak ve istediğiniz noktada zoom yapabileceksiniz. Arabirim ise oldukça sade ve kullanışlı hazırlanıyor. Son olarak, oyunda 21 farklı görev bulunacak ve görevlerin hiçbiri çizgisel olmayacak. Ghost Master'in çok eğlenceli bir oyun olacağı şimdiden belli. İnsanları korkutmak için bundan daha iyi bir yol bulmak zor olsa gerek.



DUAL BLADES PİYASADA...

Yapımcı Mevlüt Dinç'in firması Vivid Image'in dövüş oyunu Dual Blades, GBA platformu için piyasaya çıktı. Oyun Link Cable aracılığı ile iki kişi olarak da oynanabiliyor.

CAPCOM OYUNLARI PC'YE GELİYOR!

zında. Oyunda; interaktif bir çevre, devasa haritalar, power-up'lar ve birçok hazine bulunuyor. Oyun 2003 yılının Şubat ayında piyasada olacak. Bakalım Capcom, PC'den umduğunu bulabilecek mi?

Ayrıca, Capcom Onimusha: Warlords'u da PC'ye uyarlıyor şu sıralar. Kılıç kalkan sevenlere duyurulur.

Capcom, klasik oyunlarını PC için çıkartmaya hazırlanıyor. Bu oyunlardan ilki Mega Man'in son versiyonu X6. Yapılan en iyi platform oyunlarından biri olan Mega Man'in yeni versiyonunda birçok yenilik bulunuyor. Oyunda The Nightmare ve Random Stage gibi yeni oyun sistemleri bulunuyor. The Nightmare, aksiyon anlarında oyuncuyu bir anda yeni bir bölüme işliyor. Bunun dışında oyunda yeni gizli yollar ve yeni silahlar bulunacak. Mega Man X6'daki bir diğer yenilikse, bölümlerin birbirinden tamamen farklı olması. Yani her bölümde farklı bir şeyle karşılaşacaksınız. Ayrıca oyunda eski Mega Man oyunlarındaki beş ayrı boss da yer alacak.

Capcom'un PC'ye çıkaracağı bir diğer oyun ise Breath of Fire. Klasik bir RPG olan Breath of Fire'daki karakterlerin tamamı Japon anime tar-



ETHERLORDS II

NIVAL INTERACTIVE

Destan devam ediyor! Etherlords'un devamı geliyor! Etherlords II'de 4 farklı ırktan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Oyunda yeni ve eskisinden daha kapsamlı campaign'ler bulunacak. Ayrıca yeni campaign'ler eskisinden çok daha zor olacak. Etherlords II'de 16 yeni yaratıkla ve 30'dan fazla yeni büyüyle karşılaşacaksınız. Yeni yaratıkların yapay zekâsı daha gerçekçi olacak. Oyunda karakter-



leriniz için daha farklı yetenekler bulunacak. Bunun yanı sıra oyunu farklı farklı yollardan tamamlayabileceksiniz (sıkıcı ve çizgisel olmaması için yeni oyunların hemen hemen hepsinde bu sistem kullanılıyor). Etherlords II'de, yeni oyuncular için Tutorial kısmı da çok detaylı ve anlaşılır bir şekilde hazırlanıyor. Oyunda bir de harita editörü bulunacak. Bu editörle yeni görevler ve campaign'ler yaratabileceksiniz. Etherlords II birebir ve takım tabanlı multiplayer oyunlar için de yeni mod'lar içeriyor. Oyunu 16 kişiye kadar multiplayer olarak oynayabileceksiniz. Etherlords II için şimdilik kesin bir çıkış tarihi verilmiyor.



PLATOON

Strategy First, yeni ve ilginç bir strateji oyunuyla geri geliyor. Platoon, Martin Lionsdale adındaki bir askerin yaşamını konu alıyor. Martin Lionsdale, Amerika'da nişanlısıyla mutlu mutlu yaşarken, Vietnam savaşı başlıyor ve Martin savaşa çağrılıyor. Nişanlısından ayrılmak zorunda kalan Martin'in hayatı mahvoluyor. Oyunda da Martin'i kontrol ediyorsunuz. Konudan da anlayacağınız gibi oyun Vietnam savaşı sırasında geçiyor. Oyundaki birçok görev ve görevlerin geçtiği yerler de Vietnam savaşı sırasında birbir olarak alınmış. Mesela 19-23 Ekim 1965 yıllarında yapılan Shiny Bayonet operasyonunu anı anına yaşayacaksınız. Bu da tamamıyla gerçek bir savaşın sizi beklediği anlamına geliyor. Diğer görevlerde ise tutukluları kurtarmak gibi gizlilik ve sessizlik gerektiren işler yapacaksınız. Gizlilik, oyunun birçok yerinde çok gerekli olacak. Platoon'da diğer RTS'lerde olduğu gibi kaynak toplama ve benzeri



işler için zaman harcamayacaksınız. Oyun aksiyon ağırlıklı olacak ve akıllı taktikler uygulamanız gerekecek. Sadece sniper ve sağlığı (hımm, olmadı) gibi belirli birimleri kontrol edeceksiniz. Oyunda aynı anda 25 takımı kontrol altında tutabileceksiniz. Yeni bir grafik motorunun kullanıldığı Platoon'da haritalar çok geniş olacak. Oyun tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Yeni grafik motoru; gerçekçi fizik modellemeleri, parçalanma efektleri ve gerçekçi karakter animasyonları sağlıyor. Son olarak, oyundaki silahlar da geliştirilebilecek. Sonuçta, Platoon için Commandos'un çok daha kapsamlı bir versiyonu diyebiliriz. Bu tarz oyunları sevenler Platoon'u beklemeye başlayabilir.

NEVERWINTER NIGHTS KATLANIYOR!

Oyuna hazırlanan bir yama ile yeni yaratıklar ve oyundaki bug'ları düzeltecek kod'lar geliyor. Yeni yaratıklar yalnızca iki tane; biri Kobold diğeri ise bir Panther. 7 MB'lık yamada, oyunda yarattığınız şeyleri daha kolay ve hızlı olarak paylaşabileceğiniz bir programcık da bulunuyor. BioWare, oyuncuların şimdiye kadar, 1400 yeni macera mod'u, 100'den fazla yeni yaratık ve 500 de oyun içi materyal tasarladığını belirtiyor.

LULA ŞİŞKOLAŞTI!



En ayıp adventure oyunu olan Lula, 3D olarak geri geliyor! Lula'nın yeni versiyonundaki en çarpıcı fark oyunun 3D olması. Lula 3D'de bir yaşam kadını kontrol ediyorsunuz ve onun para kazanmasını sağlamaya çalışıyorsunuz. Oyunda bulunan karakterler karakterler 5000'den fazla poligonla kaplanıyor ve bu da daha gerçekçi hareketlerin ortaya çıkmasını sağlıyor.



SYBERIA 2

Microids, son zamanların en iyi adventure oyunu Syberia'nın devamının çalışmalarına başladı. Syberia 2 hakkında şimdilik herhangi bir bilgi verilmiyor, ama oyunun 2003 yılının Ekim ayında piyasada olacağını biliyoruz, vay anasınıyız.

COSSACKS'A BEDAVA EK PAKET!

CDV, Cossacks: Back to War genişleme paketine bağlı olarak www.cossacks.com adresinden indirebileceğiniz bir campaign'i bedava olarak sunuyor. Enemy of the Crown isimli campaign 1740-1764 arasında Rusya'da geçiyor.



Campaign'deki savaş ortamı alışlageldik oyun tarzından oldukça farklı. Gelecek ay Level CD'sinde bulacağınız bu ek paketi oynamak içinse Cossacks: The Art of War oyununa sahip olmalısınız.

DOOM FİLM OLUYOR!

Eskiden filmlerin oyunları yapıldı, şimdiyse oyunların filmi yapılıyor. Warner Bros, Doom'un film haklarını satın aldı. Doom'un filmi, Doom 3'le aynı konuda olacak. Filmin çok fazla şiddet içereceği gelen bilgiler arasında.

YÜKLENİYOR...



Lineage 2

Lineage 2'de Unreal II grafik motoru kullanılıyor. Oyunda uç farklı ırktan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Lineage 2'de farklı bir savaş sistemi kullanılıyor.



Ghost Master

Eğer hayalet grubunuzla birlikte insanları korkutmak istiyorsanız, Ghost Master'ı bekleyin. 29 Haziran 2003'e kadar. Bir nevi anti-Sims...



Kriz

Kriz, 5 kişiyle oynanabilen online-multiplayer-sıra tabanlı bir strateji oyunu. Oyundaki amacınızsa diğer şehirleri yok etmek. Çıkış tarihiyse 15-Şubat-2003...



Gooka 2

Yeni bir 3D adventure... Oyun 3D olarak tasarlanmasına rağmen, karakterinizi mouse'la kontrol edebileceksiniz. Gooka 2'deki bulmacalara çok zor olmayacak.

Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi	Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
007: Nightfire	Aksiyon	15-Kasım-2002	Kriz	Online Strateji	15-Şubat-2003
1914: Great War	Strateji	29-Kasım-2002	Lineage II: The Chaotic Chronicles	MMORPG	Belli Değil
Anno 1503 AD	Strateji	7-Şubat-2003	Lionheart	RPG	Belli Değil
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	22-Kasım-2002	Master of Orion 3	Strateji	26-Kasım-2002
Battle Realms: Winter of The Wolf	Strateji	31-Ekim-2002	Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil	Midway: Naval Battles	Strateji	Belli Değil
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003	Medal of Honor: Spearhead	Aksiyon	22-Kasım-2002
BloodRayne	Aksiyon	01-Aralık-2002	Myst Online	Adventure	Belli Değil
Championship Manager 4	Spor	Şubat-2003	NBA Live 2003	Spor	29-Kasım-2002
Chaser	FPS	15-Kasım-2002	Pax Romana	Strateji	29-Kasım-2002
Colin McRae Rally 3	Yarış	Belli Değil	Post Mortem	Adventure	25-Ekim-2002
Command & Conquer: Generals	Strateji	24-Ocak-2003	PRO Race Driver (TOCA)	Yarış	08-Kasım-2002
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003	Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil	Psychotoxic	Aksiyon	01-Mart-2003
Deadlands	RPG	01-Mayıs-2003	Quake IV	FPS	Belli Değil
Delta Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	Şubat-2003	Rabid Dogs	Taktik FPS	28-Mart-2003
Dogs: Ex 2: Invisible War	FPS	Belli Değil	RailSport Challenge	Yarış	29-Kasım-2002
DOOM III	FPS	Belli Değil	Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	13-Şubat-2003
Driver 3	Yarış	Belli Değil	Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	03-Mart-2003
Duality	Aksiyon	01-Kasım-2002	RIC: Wollenstein: Enemy Territory	FPS	Belli Değil
Duke Nukem Forever	FPS	Belli Değil	Rise of Nations	Strateji	28-Mart-2003
Elder Scrolls III: Tribunal	RPG	28-Kasım-2002	Robin Hood: Defender of the Crown	Strateji	29-Kasım-2002
Elberfords II	Strateji	Belli Değil	Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
EVE-Online: The Second Genesis	Devasa Online	26-Ekim-2002	Savage	Aksiyon	28-Mart-2003
EverQuest II	Devasa Online	Belli Değil	Sea Dogs II	RPG	Belli Değil
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil	Silent Hill 2	Aksiyon	29-Kasım-2002
Far Cry	FPS	Belli Değil	Silent Storm	Taktik FPS	30-Mayıs-2003
Far West	Strateji	29-Kasım-2002	SimCity 4	Strateji	29-Kasım-2002
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Strateji	29-Kasım-2002
Fronlander	Simulasyon	Belli Değil	Star Trek: Elite Force II	FPS	Belli Değil
Full Throttle II	Adventure	Belli Değil	SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil
Galleon	Aksiyon	13-Aralık-2002	Terror Hunter	Aksiyon	28-Kasım-2003
Ghost Master	Strateji	28-Mart-2003	Thief III	FPS	Belli Değil
Gothic II	RPG	30-Kasım-2002	The Great Escape	Aksiyon	29-Haziran-2003
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	Belli Değil	The Sims Online	Simulasyon	13-Aralık-2002
Harry Potter: Chamber of Secrets	Aksiyon	08-Kasım-2002	Tom Clancy's Splinter Cell	FPS	06-Aralık-2002
Haegemonia: Legions of Iron	Strateji	15-Kasım-2003	Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	Şubat-2003
Heroes of Might & Magic V	Strateji	05-Aralık-2003	Total Immersion Racing	Yarış	01-Kasım-2002
Hidden & Dangerous 2	Taktik	Belli Değil	Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
IGI 2: Covert Strike	Taktik FPS	15-Kasım-2002	Unreal II: The Awakening	FPS	Belli Değil
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simulasyon	14-Kasım-2002	Vietcong	FPS	23-Mart-2003
Imperium Galactica III	Strateji	27-Mayıs-2003	Voodoo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003
Impossible Creatures	Strateji	01-Ocak-2003	White Fear	Adventure	15-Kasım-2002
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Adventure	02-Ocak-2003	Worms 3	Strateji	Belli Değil
Knights of the Old Republic	RPG	Belli Değil	XIII	FPS	27-Mart-2003
Kohan II	Strateji	Belli Değil	Y-Project	FPS	28-Mart-2003

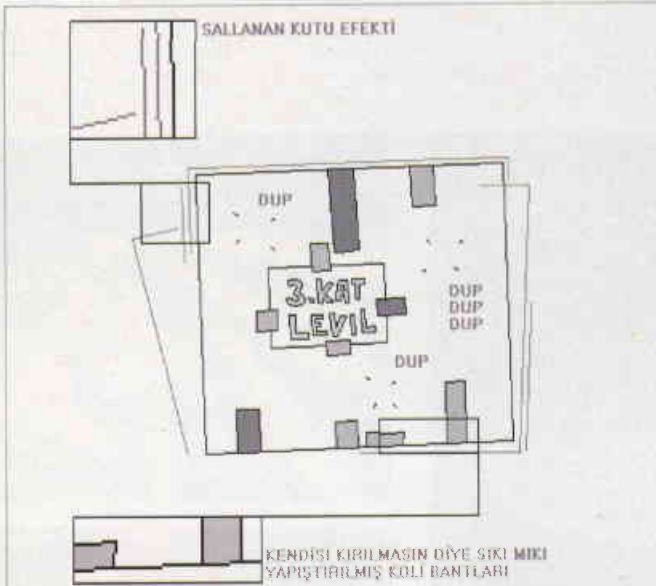
LISTEYE YENİ GİRDİ

ERTELENDİ

Bu ay kötü haberlerimiz var size. Tomb Raider: Angel of Darkness Şubat ayına ertelendi. Bu yetmezmiş gibi Metal Gear Solid 2: Substance'ın sadece X-Box'a, Lord of the Rings: Two Towers'ını da sadece Playstation 2'ye çıkacağı duyuruldu. Oturup ağlasak yeri midir?

ofiste bu ay

Az arkaya taşındık.



purak Purağk Pakmeneğk bu ay taşınma esnasında yanlışlıkla kendisini koliledi. Koliye dup dup ve de dup diye vurarak Level sakınlarından yardım isteyen Purak'ı kimse duymadı. Bunun üzerine koca kafalı Purak kolisel yaşama girdi.



selpak Selpağk Sısla Moğlu ise yeni yere taşınır taşınmaz kolileri birleştirmek suretiyle uyuyakaldı. Selpak'ın kafasına Diyet Kola, veyahut ne bileyim Earth and Beyond dökerek onu uyandırmaya çalışan Level ve de Çip çalışanları bu girişim sonucunda bir şey elde edemediler. Selpak kaldığı yerden sızmaya devam etti.



mad dok Mad Dok ise bu ay eşyalarını paketlerken yanlışlıkla kendisini paketledi. Bu paket olayı sonrasında mummyya dönen Mad Dok'u farkedene Level çalışanları, zaman kaybetmeden kendilerini 3. kattan aşağıya attılar. O sırada lay lay loğm diyerek dergiye gelmekte olan Can Kori ise üstlerine düşen Level dumble'larından kaçamayıp olay yerinde kafa verdi.

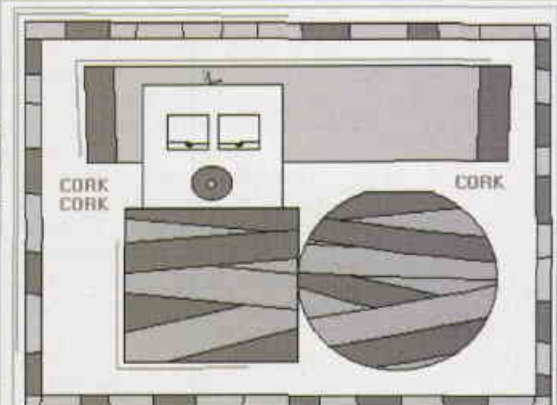
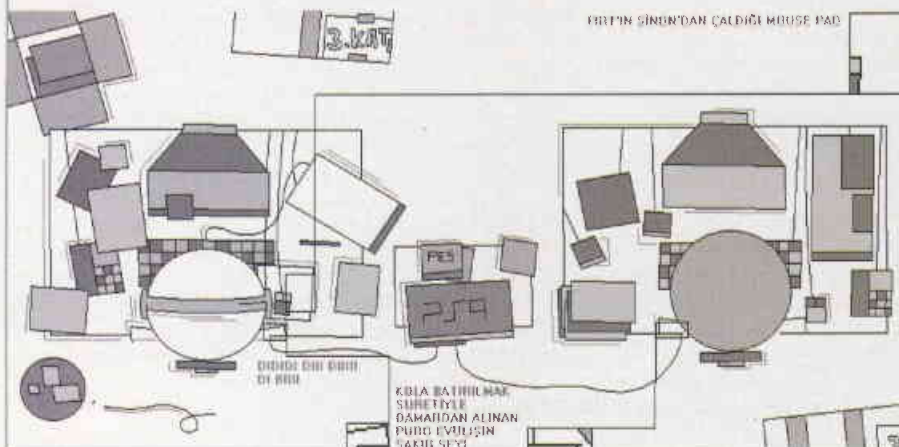


patu&gökan Patu&Gökan adındaki siyam freelance'leriye bu ay taşınma esnasında kırılını veyahut bacağını kımıldatmadı. Freelance'ler diye dergiye bile uğramayan Tıp Patu Heğüncel'i ve Gökğan Hapipoğlu'su, koli taşımaktan kolibasılı olan Level jamiyası tarafından linç edilmek istendi. Bunun üzerine araya giren Ecovit Biktım her iki tarafı da tek başına linç etti.



gorcan abi Kimil Zararlısı Gorcan Abi ise sınavı kazanamadı. Sınavı kazanıp okula girip envayî çeşit kızla haşır neşir olma şansını kaybeden Gorcan Abi bu olaydan sonra kendisini koyverip böyle puzzle gibi dağıldı. Bununla da yetinmeyerekten saçının bir tutamını çingene kırmızısına boyayan Gorcan Abi, yaptığı basın toplantısında hayatının kaydığını ve bir daha bu kadar kıızı nasıl bir arada bulacağını ve de vay anasınıydı belirtti.

firt + sinon Firt Firt ile Sinon'sa bu ay Puro Evülüşin Sakır oynarken komaya girdi. Yeni yere taşınırken Kasımpaşa'daki enkaz altından ilk olarak PileySiteyşin 2'yi ve Puro Evülüşin Sakır CD'sini kurtaran Firt Firt ile epey Sinon Sinon, kollarına PileySiteyşin 2 bağlayarak komadan çıkmayı başardı. Bu arada mouse'unun çalışması için Sinon'un mouse pad şeyini çalan Firt Firt, Sinon'un bu olayı farketmesi üzerine yurt dışına kaçtı.



cen kerdem Bu ay aramıza nurtopu gibi bir Cen Kerdem katıldı. Firt Firt'a attığı tostlu ICQ mesajında kendisinin kübük çizilmesi konusunda Firt Firt'ı tehdit eden ve Erdem'in kafasız olarak sakat makat çizilmesine sebebiyet veren CenK adındaki kareler prizması daha sonra kayıplara karıştı.

TRON 2.0

20 yıl sonra yeniden...

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ Mart.2003 TÜR FPS YAPIM Monolith DAĞITIM Disney Interactive WEB www.lith.com

"Henüz Tron gibi bir oyun çıkmadı bildiğim kadarıyla, bu yüzden klasik olma ihtimali yüksek. Ama kan ve et görmeyi sevenlere çok hitap etmeyeceği de açık."



Disney bundan yirmi yıl kadar önce TRON diye bir film yaptı. O zamana kadar çoğunlukla neşeli çocuk filmleriyle tanınan Disney için bu film tamamen sıra dışı bir çalışmaydı. Tron pek çok açıdan türünün ilk örneği olarak sinema tarihine geçti. En büyük özelliği neredeyse tamamen bilgisayar grafiklerinden oluşuyor olmasıydı, tabii günümüzde en ucuz B sınıfı filmlerde bile bol bol bilgisayar efekti var, o yüzden bunun pek ilgi çekici bir yanı yokmuş gibi gelebilir. Ancak o dönemde bu duyulmamış bir şeydi. Ve aslında filmin büyük bir kısmı "sayısal" bir dünyada geçtiğinden lüzumluymuş da. Ancak burada uzun uzadıya filmin konusunu anlatacak değilim, ne de olsa meraklısı izlemişti, izlemeyenler de bulup izlesin.

Benim size anlatacağım Tron 2.0 adlı oyun, Disney'in de onayıyla Monolith son birbuçuk yıldır bu oyun üzerinde çalışıyor ve 2003 baharında bitmesi planlanıyor. Ancak Tron 2.0 adından da anlaşılabilirdiği gibi ilk filmin oyunu değil. "İlk film" dedim değil mi? Evet, Disney şu aralar Tron 2'yi çekmekle meşgul, ancak bu konuda dışarı pek haber sızdırmamaya özen gösteriyorlar. Ne var ki oyun bu ikinci filmi de konu almıyor. Aksine oyun filmden 20 yıl sonra geçen olayları işliyor, ancak buradaki senaryo ikinci filmde göreceğinizden tamamen bağımsız. Yani bir noktada Disney aslında üç adet Tron filmi çekmiş olacak, ancak bunlardan birini sadece PC oyuncuları izleyebilecek.

Sayısal Kabus

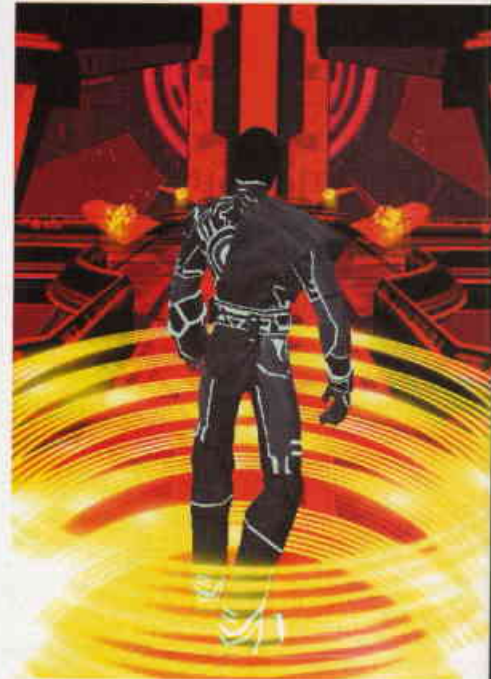
Tron 2.0 oynanış açısından bir FPS olacak, burada kaybolan babasını bulmak için kendini "bilgisayarın içine sokan" genç bir programcının başından geçenleri göreceğiz. Tabii bu "bilgisayara girme" olayı orijinal filmdeki olayların temelini oluşturan "sayı-

sallaştırma projesi" ile yakından ilgili. Bu teknoloji büyük bir firma tarafından herhangi bir nesnenin tamamen sayısal bir veri dosyası haline dönüştürülüp depolanabilmesi için geliştiriliyor, ne var ki şirketin ana bilgisayarını korumakla yükümlü yapay zekanın çeşitli sebeplerden "bozulması" sonucu sayısal ortam tam bir cehenneme dönüşüyordu. İlk filmde 20 yıl sonra ana programı yazan ve ortadan kaybolan elemanın programcı oğlu da benzer bir maceraya atılmak zorunda kalacak.

Monolith oyun için NOLF 2'de kullanılan Jupiter grafik motorunun daha da gelişmiş bir versiyonu olan Triton'u kullanıyor. Ancak burada son derece gerçekçi mekanlar, düşmanlar ya da kanlı çarpışmalar beklemeyin, çünkü TRON dünyası tamamen kendine has görünümünü aynen oyununa taşıyor. Resimlerden de görebileceğiniz gibi gezdiğiniz mekanlar çeşitli elektronik aletlerin içinde var olan, hayli gerçek-üstü bir dünya ve haliyle grafikler bunu iyice yansıtacak. Ancak tüm yapacağınızın etrafta dolaşarak önünüze çıkan her şeyi vurmaya çalışın, çünkü sadece düşmanlarla değil, size yardımcı olacak başka "alt-programlarla" karşılaşabileceksiniz. Her ne kadar oyunun havasının orijinal filme sadık kalması için uğraşıyorsa da, gerek konu, gerek ortamlar, gerek düşmanlar 20 yıl sonrasında olduğunuzu size hissettirecek.

Light Cycles

Tron filminde en beğenilen sahnelerden biri şüphesiz dev bir arenada yapılan Light Cycle karşılaşması idi. Şahsen sayısal bile olsalar o motorsikletlerin tasarımlarına hayran kalmıştım. Oyunda en az iki yerde Light Cycle kullanmanız gerekecek, ancak bunun dışında yol boyunca edindiğiniz yeteneklerden de



faydalanmanız şart olacak. Ana karakter macera boyunca çeşitli "programlar" bularak kendini "update" edecek, daha verimli iş görebilecek. Aynı durum silahlar için de geçerli, oyunda dört temel silah mevcut ve bunlar ilk başta hayli zayıflar. Ancak kullandıkça ve gerekli ek parçaları buldukça bu silahlar da inanılmaz güçlü hale gelecek. Tabii ilerledikçe karşılaşacağımız durumlar bunlara ve diğer yeteneklerinize daha fazla ihtiyaç duymanız gerektirecek.

Tron 2.0 hayli sıradışı bir oyun olacak gibi görünüyor. Doğrusu filmin üzerinden bu kadar zaman geçtikten sonra oyunun yapılması şaşırtıcı gelebilir, ancak hem devam filminin çekilmekte olduğunu, hem de bilgisayar teknolojisinin ancak yeterince olgunlaştığını düşünürseniz zamanlamayı mantıklı bulursunuz. Şahsen sabırsızlıkla bekliyorum. ☺



COLIN MCRAE RALLY 3

Aslında kemeri bağlamanın pek faydası yok mu sankim?

TARİHİ ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2003

TÜR Yarış

YAPIM Codemasters

DAĞITIM Codemasters

Web www.codemasters.com/colinmcrac



“Oyun hakkında şimdiki kadar ortaya çıkan malzeme yeterince iyi olduğunu kanıtlar gibi. Bir terslik olmazsa kısa zaman içinde en iyi yarışımızı yapacağız.”

Onur Bayram
onur@level.com.tr

Sanırım artık Colin abiyle tanışmaya hak kazanmışımdır. Tam bir ay boyunca oyunuyla yatıp kalktıktan, bütün parkurlarını en iyi derecelere bitirdikten sonra bir şekilde buna hak kazanmış olmam lazım. Oyunculuk yaşamım boyunca yatıp kalkıp düşündüğüm oyun sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Beni ilk hapseden oyun Quake I olmuştur. Daha sonra da StarCraft evreninde kaybolduğumu itiraf ediyorum. Bu iki oyundan sonra en uzun süre oynadığım oyun Colin McRae Rally 2.0 oldu. Biraz iş sebebiyle oldu gibi gözüke de bir ay boyunca bir saniye bile sıkılmadım. İnanıyorum ki herkesin “İyi Oyun” kavramının arkasında yatan gerçekleri anlaması için bu şekilde bir testten geçmesi lazım.

Testi geçtik. Şimdi gelelim ödüle. Colin McRae Rally 3, geldi, gelecek ertelendi derken, çıkmasına çok az bir süre kaldı. Eğer PS2 sahibiyse daha da az süre kaldı. Çünkü ilk olarak oyunun PS2 versiyonu piyasaya sürülecek. Oyun gerçek bir geliştirilme sürecinden geçmiş olarak geliyor. Bir oyun geliştirici firmanın bir araba firmasının teknik elemanlarıyla ve dünyaca ünlü bir pilot ve onun co-pilotuyla beraber bir oyun geliştirmesi kulağa ne kadar da hoş geliyor

di mi? Hem de bu geliştirme ortamı o kadar sıcak bir ortam ki. Şöyle anlatayım:

Bir masaldır McRae Rally

Sevgili Codemasters çalışanları Ford Racing Team'den arkadaşlarıyla beraber gezmekten arta kalan zamanlarında yeni oyunla ilgili düzenlemeleri yaparlar. En uygun fizik motorunu bulmak için oldukça uğraşırlar. Hatta iki arada bir derede oldukça iyi gözükken bir grafik motoru da yaparlar. İkinci oyundaki araçlar için kullandıkları 800 poligonu biraz(!) artırarak 13.000 poligonluk araçlar, bunlara yepyeni hasar modelleri, yeni parkur kaplamaları, hava ve yol şartlarını çok iyi yansıtan efektler ve bir de sürpriz için Colin ve Nicky'nin başarılı animasyonlarını ekleyerek oluşan yeni oyun taslağını oluştururlar. Daha sonra Colin'in evine kurdukları özel bir test sistemi sayesinde Colin'in parkurları, araçların yol tutuşlarını, hava şartlarını ve genel fizik motorunu denemesini sağlarlar. Bu şekilde gelen uyarılarla oyunu daha da iyi olacak şekilde geliştirirler. En sonunda da efsanevi sesiyle Nicky ortaya çıkar. Parkurlar için özel olarak evinde yazdığı notların seslendirmesini yapması için stüdyoya girer ve en

son adım da oyuna eklenerek masal burda biter. Oyun hakkında açıklanan çok az bilgi var. Ama hangi araçların olacağını neyseki açıkladılar. Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Ford Focus RS WRC 2002, Puma Rally Car, 1986 RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S) ve Subaru Impreza 22B Sti herhalde sizi biraz idare eder. Etmez diyorsanız bir kaç tane de gizli araç olacak ama onlar açıklanmadı.

Masal ne zaman gerçek olur; veya en azından gerçeğe yaklaşır? Sabırla beklerseniz olur. Ne kadar bekleyeceğiz dersiniz PS2'si veya Xbox'ı olanlar için bunun yılbaşından önce olacağı yönünde haberler var. PC versiyonu ise yılbaşından hemen sonra çıkacak. Eğer sabır edemem ben beni oyalayacak işiyle bul diyorsanız size oyun içi çıkmış videoları tavsiye ederim. Gerçi izleyince sabır süreniz daha da kısıyor sanki ama neyse. Şimdilik bu kadar ön bilgi ile idare etmeye çalışın. Çok yakında daha fazla bilgi edineceksiniz. Son bir tavsiye daha; yerinizde olsanız oyun çıkana kadar delice CMR 2.0 oynardım!!! ☺



ELDER SCROLLS 3 TRIBUNAL

Kral-tanrılar yaşlanıp delirirse ne olur ?

Tahmini Çıkış Tarihi: Aralık 2002 Tür: RPG Yayıncı: Bethesda Softworks Dağıtım: Bethesda Softworks Web: www.elderscrolls.com



İşte yukarıdaki sorunun cevabını bulacağımız yer The Elder Scrolls III: Morrowind için gelen genişleme paketi Tribunal. Üstelik paket bir add-on değil bir add-in. Yani illaki oynamak için oyunu bitirmeniz gerekmiyor. Tam tersine Elder Scrolls serisindeki serbestiye uygun olarak oyuna yeni bölgeler ve yepyeni bir senaryo ile questler eklemesine karşın kurduktan sonra isterseniz sıfır bir karakterle bile oynayabiliyorsunuz. Tabiki eski karakterinizle de devam etmek mümkün. Oyuna yepyeni bir kıta ve yeni bir sürü şey eklendiğini düşünün o kadar.

Küpeliler sizii

Pakedin deliller üzerine kurulu olması kötü olduğu manasına gelmiyor tabiki :), hatta içerdiği fikirler ile çok iyi olacağı benziyor. Örneğin oyunun geçtiği Vverdenfel kıtasını yöneten tiranların hakim olduğu şehirlere gireceksiniz. Bu şehirlerden Mournhold Morrowind'in başkenti ve Almalexia adlı başka bir kentin içinde yer alıyor. Evet doğru okudunuz. Başkent tıpkı Roma'nın içinde yer alan Vatikan gibi bağımsız bir şehir.

Sotha Sil'in Clockwork City'si yeni mekanlar arasında. Clockwork City (şehirin adı aynı zamanda tiranının adı ile anılıyor yani şehir iki isimli karıştırmayın) oyundaki sinsi tiranlardan biri olan Sotha Sil'e ait ve daha önce pek kimsenin gitmediği gizli bir şehir. Hatta Tribunal'ın içindeki ana quest'in bir bölümü de bu şehrin yerini bulmak olacak. Şehirler kadar dungeonlarda oldukça zaman geçireceğiniz yerlerden birisi. Hatta büyüklüklerinden dolayı yeryüzünden daha çok yer altındaki bu alanlarda dolaşacaksınız. Yeni mekanlar tabiki yeni düşmanlar ve

onları öldürmek için kullanacağınız yeni eşyalar manasına geliyor. Düşmanlarınız arasında goblinler, lich lordlar ve Fabricant'lar olacak. Fabricant'lar orijinal oyunda da gördüğümüz robotvari düşmanlara benziyor. Oyunun yapımcıları düşmanları yalnızca öldürmemiz yerine, öldüğünde kullandıkları silahları düşüren düşmanlar yaratmayı daha çok sevdiğini söylüyor. Paketteki düşmanlar da böyle olacak.

Nereye yazmışım ?

Oyuna gelecek en güzel yenilik yeni bir journal ve harita sistemi. Tamamlanmış ve tamamlanmamış questleri ayrı ayrı yerlere sıralayan ve tamamlanmamışlarda bir sonraki basamağın ne olması gerektiğini söyleyen journal sistemi işimizi çok kolaylaştıracak gibi. Harita sistemi ise not almamızı sağlayarak sağa sola attığımız eşyaları daha rahat bulmamıza yardımcı olacak. Pakedi kurduğunuz anda ister eski ister yeni bölgelerde oynayın journal ve harita sistemi otomatikman yenilenecek ve eski questleriniz yeni sisteme göre düzenlenecek. Oyundaki yeniliklere farklı karakter ırkları dahil edilmemiş. Ayrıca oyun size 40 saatlik bir zaman süresi tanıyor. Bethesda resmi olarak ürettiği ve sitesinden indirebileceğiniz plugin'leri CD'ye koyup koymama konusunda henüz bir karar verebilmiş değil. Eğer koymaya karar verirse yalnızca kendi plugin'lerini koymayı planlıyor. Çünkü oyunun meraklıları tarafından üretilen çok güzel çalışmalar olmasına karşın bir sorun çıktığında birde bunların teknik desteğiyle uğraşmak istemiyor. Ne olursa olsun Tribunal yenilikleriyle bize eğlenceli zaman geçirecek gibi görünüyor. Özellikle şehir içinde şehir, devasa dungeonlar ve vaadettiği yeni ekipmanlarla fazlasıyla ağızımızın suyunu akıtıyor (bu da ne iğrenç bir değimdir yahu). ☺



“ Eğer Morrowind'de ki bugları da onarırsa süper olabilir. Şimdilik öyle görünüyor. ”

Burak Akmenek
burak@level.com.tr





XENUS

Sakın ismine bakıp aldanmayın!

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ Eylül 2003 TÜR FPS Adventure YAPIM Deep Shadows DAĞITIM Belli değil WEB www.deep-shadows.com

"Morrowind gibi geniş bir dünya, SOF 2 gibi silahlar ve aksiyon, en iddialı Adventure'dan daha esnek bir oyun yapısı. İnsan bu oyunu beklemeye ne yapar?"

Xenus. Çoğu insan bu isme bakıp ta bu oyunun klasik tarzda bir "shoot-em-up" olduğunu düşünebilir. Ama aslında değil, yakından uzaktan alakası bile yok. Xenus aslında bir FPS, ama bugüne dek oynamaya alıştığımız türden değil, ve eğer yapımca firma Deep Shadows için altından kalkmayı başarabilirse bu oyun türüne tamamen yeni bir bakış açısı getirebilir. Ama kimdir Deep Shadows, bugüne dek ne yapmıştır? Bu firma aslında eski komünist blok ülkelerinden çıkan yeni nesil firmalardan biri ve daha önce Codename Outbreak ile isimlerini duyurduklar. Her ne kadar o oyun hayli sorunlu idiyse de, yine de içerdiği fikirlerle oyun pazarında hayli ilgi çekmeyi başarmıştı. Ancak Xenus futuristik bir savaşı değil, tamamen günümüzü konu alıyor. Deep Shadows bir Amerikan firması değil, "politik açıdan doğru" oyunlar yapmak gibi bir zorunlulukları pek yok, bu yüzden Xenus bizi Kolombiya ormanlarına ve orada yürütülen "kirlili savaşların" tam göbeğine götürmekten çekinmiyor.

Uyuşturucu ve Silah

Gerçekte bugün Kolombiya dünya üzerindeki en "sıcak" noktalardan biridir. CIA destekli paralı askerler hayli bozulmuş bir hükümetin emrinde uyuşturucu tacirleri ve sol tandanslı gerillalarla çarpışıp durur. Burada suç oran-



ları öyle yüksektir ki adam kaçırma ve cinayet bir endüstri haline gelmiştir. Gerçekten de Kolombiya'da bir iki ay geçiren her yabancı paralı asker burayı Amerika'nın "yeni ve gizli" Vietnam'ı olarak tanımlaması şaşılacak bir durum değildir. İşte siz tam bu şenlik ateşinin ortasına cebinde bir tomar dolarla düşen bir Amerikan vatandaşını canlandıracaksınız. Oyunun baş kahramanı Kevin Myers günlük işinde gücünde olan sıradan bir vatandaş. Ancak bir sabah kızkardeşinin çalıştığı dergiden bir telefon alır. Hatun kişi bir makale yazmak için Kolombiya'ya uçmuş, ancak ortadan kaybolmuştur. Yaşayan tek akrabası siz olduğunuzdan dergi yöneticileri sizi durumdan haberdar ederler. Ancak siz boş boş oturup beklemek yerine kızkardeşinizi bulabilmek için ortama doğru yola çıkarsınız.

Yaban Topraklar

Xenus oyun başladığı andan itibaren sıradan bir FPS gibi değil, daha çok Morrowind tarzında bir yapım olarak kendini önünüze sercek. Deep Shadows oyun için tek bir harita tasarlıyor, 25x25 kilometre, yani 625 kilometrekare büyüklüğündeki bu harita adım adım modelleniyor ve oyunda ne bir bölüm, ne de yükleme ekranı bulunmayacak. Bu harita altı farklı fraksiyondan binlerce karakterle dolu, ancak oyuna başladığınızda bunların büyük bir kısmı size karşı "tarafsız" olacak. Tıpkı gerçek bir RPG'de olduğu gibi dostlarınızı ve düşmanlarınızı hareketleriniz belirliyor. Cebinde biraz doları olan sıradan bir Amerikalı için pek yaşanması bir ortam değil

aslında, çünkü burası tam bir savaş alanı, ancak sizin de amacınız tatil yapmak ya da tüm haritadaki her karakteri öldürmek değil, bir an önce kızkardeşinizi bulup ortamdaki topluklamak. Bu da tetik parmağınızı hakim olmanızı gerektiriyor, çünkü her karşınıza çıkana sıkı sıkıya başlarsanız kardeşinizin akıbetini öğrenmeniz asla mümkün olmayacaktır.

M-16 ve Hummer

Oyun yine de bir FPS olduğundan ve er ya da geç çatışmanız gerekeceğinden pek çok modern silah bulmak mümkün, ayrıca bunlar ek parçalarla modifiye de edilebiliyorlar. Bir başka önemli unsur ise araçlar, oyunda pek çok farklı araç var ve bunların hepsi kullanılabilir, çünkü gerçekten de harita çok büyük. Ama tabii tüm malzemeler ve araçlar değerli, yani yeterli paranız ya da "iyi bağlantılarınız" yoksa Kolombiya ormanlarını yürüyerek geçmeniz gerekebilir, ki bu da pek akıllıca değil, çünkü ortam pek "piknik" yapılacak bir ortam değil. Haliyle bu durum kiminle nasıl konuştuğunuz ve kimin için ne yaptığınızı daha da önemli kılıyor.

Deep Shadows oyun için kendi grafik motorunu yazıyor ve gördüğümüz kadarıyla hayli yüksek bir sistem gerektirecek olsa da sonuç buna değecek gibi. Tabii multiplayer manyakları unutulmamış, isteyenler oyunu takım olarak oynayabilecekler. Deathmatch hastaları ise biraz Counter-Strike çağrışımı yapan multiplayer oyun modlarından faydalanabilecek, tabii bunların haritaları daha küçük ve özel. Kısaca, beklenesi bir oyun! ☺



GOTHIC 2

Büyük ihtimalle ilkini de oynamadınız ki!

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ Haziran 2003

TÜR RPG

YAPIM Piranha Bytes

DAĞITIM JoWood

Web www.gothic2.com

Gothic aslında piyasaya çıkmalı çok zaman oldu. Ama bir Alman firması tarafından sadece iç pazar düşünülerek Almanca hazırlandığı için yakın zamana dek pek adı duyulmamıştı. Kısa bir süre önce ise oyunun yabancı ülkelerde satılacak İngilizce sürümü çıktı, hemen ardından da firmanın ikinci oyun üzerinde çalıştığı haberi geldi. Adından da anlaşılabilceği gibi bir grup neşeli programcının kurduğu nispeten genç bir firma olan Piranha Bytes bu devam oyununu İngilizce olarak hazırlıyor. JoWood tarafından tüm dünyaya dağıtılacak olan oyunun önümüzdeki yılın başlarında çıkacağı tahmin ediliyor.

Burada büyük bir sorun var aslında, ilk oyun dünyada pek fazla bilinmiyor, peki nasıl olacak ta insanlar ikinci oyunun başında kendilerini tamamen olaylara yabancı kalmaktan kurtarabilecekler? Programcılar buna



şöyle bir çözüm getiriyorlar, oyundaki karakteriniz kendini ilk oyunun geçtiği hapisane kolonisinin hemen dışında ve baygın durumda buluyor. İlk oyundaki tüm olayların temelini oluşturan ve kolonideki mahkumları içeride tutan sihirli duvarın patlaması esnasında çöken kayaların altında kalan eleman hem yaralı, hem de hafıza kaybından muzdarip. Yani tam bir sıfırdan başlama durumu söz konusu. Sık yapılan bir numara ancak tutmaması için sebep yok tabii ki.

Taş Ejderha

Gothic 2 konu olarak ilkinde ucundan kıyısından değinilen olayları temel alıyor. Eski hapisane kolonisini dış dünyadan ayıran sihirli duvarın çökmesiyle buradaki mahkumlar serbest kalırlar. Etrafa dağılan mahkumlar çeteler kurarak çiftçileri ve yerleşim bölgelerini tehdit etmeye başlarlar. Bunun üzerine halk askeri birliklerin duruma müdahale etmesini ister, ne var ki nesillerdir mahkumların çıkışı olmayan bir koloniye hapsedilmesine alışmış olan güvenlik güçle-



ri canını dişine takıp savaşan tecrübeli suçlulardan oluşan çetelerle başa çıkamayacak denli zayıf düşmüştür. Sonuçta halk yavaş yavaş çetelerin tarafına kaymaya başlar, ülke kendini bir sivil savaşın göbeğinde buluverir. Fakat tüm karmaşa ortamında kimse'nin farkına varamadığı bir olay cereyan etmektedir. Eski ve unutulmuş bir güç yavaş yavaş uyanmaktadır. Kimsenin aklına sihirli duvarların mahkumlardan daha fazlasını da hapsedebiliyor olacağı gelmemiştir.

Kural Kitabı

Gothic 2 ilk oyunun aksine kapalı ve kısıtlı bir mekanda değil, tıpkı Morrowind gibi açık topraklar üzerinde geçiyor. Tabii henüz ülkenin tam büyüklüğü hakkında birşey söylemek mümkün değil, çünkü pek çok bölge üzerindeki çalışma halen sürüyor, ancak şuna eminim ki bu pek küçük bir oyun olmayacak. Oyunda ilkinde kullanılan grafik motorun daha geliştirilmiş bir versiyonu kullanılıyor, fakat şu ana dek gördüğümüz resimlerden sonuçların hayli etkileyici olduğunu söyleyebiliriz, herhalde yapılan değişiklikler bir hayli köklü olsa gerek. Aslında oyun dünyası pek çok açıdan Morrowind'den daha canlı, daha yaşayan bir görünüm arz ediyor bile denebilir.

Gothic 2 alışılmış C-RPG türünün tüm temel özelliklerine sahip olacak, karakterinizi çeşitli konularda uzmanlaşacak biçimde belirleyeceksiniz. Oyundaki gelişiminizde başta seçeceğiniz temel karakter özellikleri büyük rol oynuyor, aynı şekilde çeşitli Guild üyeliklerinin de büyük payı olacak. Tabii sınıfınıza uymayan bazı yetenekleri kazanmanız da mümkün olacak, ancak bunlar pek ucuza gelmeyecek. İlk oyunda sorun yaratan arabirim tasarımı ya da çevreyle etkileşim gibi pek çok unsur bu defa en verimli biçimde tasarlanıyor. Bu tür oyunlarda en çok sorun çıkaran Quest sistemi ve NPC yapay zekası ise ilk oyundan alınan dersler ışığında rafine ediliyor. Oyunun genel oynanış bakımından Morrowind ile pek çok benzerlik göstereceği kaçınılmaz bir gerçek, ancak tabii bu kötü anlama gelmiyor, yeter ki programcılar benzer oyunlardan ders almayı biliyor olsunlar.

Gothic 2'nin tamamlanmasına ne kadar kaldığı henüz bilinmiyor, ancak bu denli büyük projelerin altından kalkmanın da pek kolay olmadığı bir gerçek. Tabii Piranha Bytes tasarımcılar gerçekte ne zamandır bunun üzerinde çalışıyorlar, tam olarak birşey söylemek zor, ancak oyunun en azından 2003 baharına doğru biteceği tahmin ediliyor. ☺

"Gerek grafikleri, gerek oyun dünyasının genişliği açısından Gothic 2 bu türü sevenlerin beğenisini kazanacak gibi görünüyor. Kim demiş bilgisayar RPG'leri öldü diye? Bizce daha yeni yeni ayağa kalkıyorlar!"

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

BREED

Kötü uzaylılar dünyayı işgal eder. Ahhhh uyukum geldi !

TARİHİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 30 Mayıs 2003 TÜR FPS Strateji YAPIM Brad Designs DAĞITIM CDV WEB www.breedgame.de

“ Pek duyulmamış bir grup tarafından yapılırsa da yılın sürpriz yaratan oyunlarından olabilir. ”

Burak Akmenek
burak@level.com.tr



Hani Halo iyi ki Xbox için çıktı diyeceğim. Sayesinde oyun yapımcıları farklı bir alana el atarak multiplayer oyunlar geliştirmeye başladılar. Breed de işte böyle bir oyun. Senaryosu çok hoşuma gitti. 2600 senesinde insanlık iyice gelişmiş ve ana gezegeninden uzaklardaki bir çok sisteme yayılmaya başlamıştır. Tam uzayda yalnız olduklarını düşünürken Breed adını verdikleri bir ırk tarafından hazırlıksız yakalanırlar ve kıyasıya bir savaş başlar. Çok dayanamayacağını bilen kolonistler ana gezegen Dünya'dan yardım isterler. Fakat yardım, en yüksek hızla hareket edilse bile, en erken iki senede gelecektir. Kolonistler ezilmelerine karşın dayanırlar ve kıyasıya bir savaştan sonra, zamanında yetişen destek birliklerinin de yardımıyla, Breed yok edilir. Dünya'dan gelen destek kuvvetleri çok yıpranmış bir halde ana gezegene geri dönerler. Gördükleri manzara dehşet vericidir. Breed aslında kolonistlere şaşırtıcı bir saldırı yaparak ana birliklerin gezegenden ayrılmasını sağlamış ve bu arada Dünya'yı ele geçirmiştir. Fakat insanoğlunun geri dönebileceğini hesaplamadıkları için bu kez onlar hazırlıksız yakalanır. Dünya savunmalarında gedikler vardır. Geri dönen birlik-



lerden Breed'e karşı 200'den fazla zafer kazanmış olan USC Darwin kruvazörü uzayda üs haline gelir ve insanlar dünyalarını geri almak için savaşa başlar.

Pişmiş uzaylı

Adı Breed de olsa uzaylıların insanlarla kapılmayacağını bilmesi gerek. İnsanlar G.R.U.N.T. (Genetically Revived Universal Tactical Sentients) adı verilen ve tamamen harcanabilen, üretilmiş birliklerin ana kuvveti oluşturduğu güçleriyle savaşmaktadır. Tabii ki bu birlikler dışında USC Darwin'den kalan avcı gemileri, tank ve jeep gibi kara araç-



ları ve diğer savaş araçları oyunda mevcut olacak ve son günlerde moda olduğu üzere multiplayer oynarken oyuncuların birisi aracı kullanıp diğerleri ise silahları ateşleyebilecek. Önce tek kişilik oyundan bahsedelim. Toplam 25 görevden oluşacak olan oyunda bir birlik içinde hareketlere girişeceksiniz. İstedığınız birliği kullanmanız mümkün olacak. Görevler genelde üç tipe ayrılıyor. Saldırı, savunma ve bilgi toplama. Saldırı görevleri "ara ve yok et" tipi hareketler olurken savunma görevlerinde ise ana geminin ta-

retlerine oturabilir ya da bir avcı gemisine atlayabilirsiniz. Bilgi toplama görevlerinde ise düşman üstlerine baskınlar yapmanız gerekecek. Oyunda kullanılan Mercury motoru çok iddialı. Yalnızca 3D shooter oynamak ve araçları kullanabilmek için geliştirilmiş olan bu motor bilgisayarınızın grafik ve işlemci gücünüzden de çok yemiyor.

Halo ?Halo ? Hallo?

Oyun biraz Halo'ya benziyor demiştik ya. Gerçi Halo'ya aynı zamanlarda yapılmaya başlasa da ona yalnızca skinleri ile benzeyen Breed Xbox ve PC için yapılıyor. Multiplayer'da oyun çok eğlenceli olacağı benziyor. Daha önce bahsettiğim özelliklerin yanısıra oyunu 16 kişiye kadar kooperatif olarak oynamanız mümkün. Tek kişilik oyunda yalnızca frag almıyorsunuz. Bazı görevlerde göreve giderken yanınıza alacağınız ekipmanı ve araçları da siz belirliyorsunuz. Fakat tüm bunlar belirli bir bütçe dahilinde gerçekleştiğinden seçici olmanız gerekiyor. Eğer fırsat bulursanız düşman araçlarını yürütüp kullanmanız da mümkün. Savaş sırasında birliğinizdeki diğer elemanlara emir vermeniz mümkün olacak. Oyunda özellikle ana gemiden kopup dünyaya indiğiniz yolculuk çok hoş yapılmış. Breed sizi Dünya'nın yedi farklı bölgesinde ana gezegeninizi kurtarmak için görevlere sürükleyecek. Şimdilik senaryosu ve grafik kalitesiyle ümit verici görünüyor. Özellikle dergimizin online editörü olarak multiplayer oynanışını çok merak ettiğimi itiraf etmeliyim. Oyunun bir Halo taklidi olması yerine (her ne kadar Halo süper bir oyun olsa da) bize sürprizler yapmasını ve farklı bir tecrübe yaşatmasını tercih ederim. ☺

MIDWAY NAVAL BATTLES

Battlecruiser Operational!



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ Ocak 2004

TÜR Taktik Strateji

YAPIM Mithis

DAĞITIM Belli değil

WEB www.mithis.hu

Yakın çağ tarihi ve hele de İkinci Dünya Savaşı ile ilgilenip te Pasifik okyanusunda olanları bilmeyen, Midway savaşını duymamış olan yoktur herhalde. Amerikan ve Japon filolarının uzun manevralar ve stratejik ayak oyunlarından sonra kafa kafa geldiği, aktif görev almış emekli savaşçıların asla unutmadığı bir büyük çarpışmaya sahne olmuştur Midway. Ancak daha da önemlisi deniz savaşı doktrinlerinin o günden sonra şüpheye yer bırakmayacak biçimde değişmesine sebep olmuştur. Uçakgemi-leri ve hava üstünlüğü ezici bir biçimde önemini kabul ettirmiş, aynı zamanda savaş alanı taktiklerinin köklü bir biçimde gözden geçirilmesine sebep olmuşlardır. Bu çarpışma aynı zamanda tüm savaşın kaderini belirlemiştir dersek pek yanlış olmaz. Bu noktadan sonra Japonlar bariz bir biçimde inişe geçmiş, Pasifik'teki kuvvetlerini her geçen gün biraz daha kaybetmeye başlamışlardır.

Mitoz Bölünme

Ancak İkinci Dünya Savaşı'ndaki tüm donanma aktivitelerinin Pasifik içinde geçtiğini söylemek büyük yanlışlık olur. Gerek Atlantik, gerek Akdeniz üzerinde seyir eden donanmalar büyük çarpışmalara girmişlerdir. Haliyle büyük savaş konulu bir deniz strateji oyununu hakkını vererek yapabilmek için ikiden fazla donanmayı ve savaş alanını bilgisayara taşıyabilmek gerekir. Zaten Mithis programcılarının yapmaya çalıştıkları da bu. Tabii Mithis adı tanıdık değil, yeni bir firma olduklarını düşünürseniz bu doğaldır. Mithis bir Macar firması, ancak yeni olmalarına rağmen tecrübesiz değil. Çünkü bu firmayı Philos Labs'dan ay-

rılanlar kurmuşlar. Philos Labs ise halen Imperium Galactica 3'ü yapmakta olan firma, görünüşe bakılırsa oradan hayli büyük parçalar halinde kopmuş. Tabii bu durum Galactica 3'ün çıkışını nasıl etkiler bilinmez, ama Mithis'in kurulur kurulmaz Midway üzerine çalışmaya başlaması da ilginç bir adımdır. Dikkat ederseniz ikisi de gerçek zamanlı savaş strateji oyunları ve farklı zamanlardan da olsa yine de savaş gemilerini konu alıyorlar.

Denizin Dibinde Demirden Evler

Midway aslında tam bir RTS değil, yani StarCraft oynar gibi gemi üretip savaşa sürmüyorsunuz. Gemiler ve olaylar gerçek, oynanış tarzı ise "Wargame" olarak bilinen türe daha yakın. Ancak bu türden çoğu eski oyunda olduğu gibi sıra-tabanlı değil, gerçek zamanlı olarak oynanan Midway'i tanımlamak için herhalde Jane's Fleet Command örneğini vermek yerinde olacaktır. Midway tıpkı o oyunda olduğu gibi savaşları iki haritada ele alıyor, bunlardan ilki filoların hareket ettirildiği ana strateji ekranı. Tabii burada karşı tarafın ne yaptığına dair



bilgi edinebilmeniz çok önemli, bu yüzden istihbarat ve keşif büyük rol oynuyor. İkinci önemli bölüm ise üç boyutlu savaş ekranı ki tüm birimlerin çarpışma manevralarına buradan kumanda edeceksiniz. Oyunda belirli bir kaynak yönetimi var, her ne kadar şimdilik detayları açıklanmasa da bunun alışılmış "prestij puanı" uygulamasının biraz daha geliştirilmiş bir şekli olduğu söyleniyor. Bu kaynak yönetimi yeni gemiler üretmekten ziyade daha çok lojistik destek olarak olan güçlerin en iyi biçimde kuvvetlendirilmesi ilkesine dayanıyor.

Ateş Açın!

Midway'i az sayıdaki benzer oyundan ayıracak olan en önemli unsur oyun grafikleri. Çoğu stratejinin aksine burada en küçük detaya bile özen gösteriliyor, gemilerden denize her şeyin son derece canlı görünmesine gayret ediliyor. Bu tür bir oyunda gerçekliğin büyük ölçüde grafik inandırıcılığına bağlı olduğu gerçeği tartışılmaz. Ancak bunun yanında o dönemin araç, silah ve personel özellikleri de oyuna mümkün olduğunca gerçekçi bir biçimde yansıtılmaya çalışılıyor. Oyuncular fazla karmaşık olmayan bir arabirim yardımıyla hava, deniz ve denizaltı kuvvetlerine kumanda edecekler, ancak her birimin özellikleri onları savaş alanındaki rollerinde vaz geçilmez kılacak. Yani gerek Single, gerek Multiplayer oynarken sadece sayı üstünlüğü değil, komutanların taktik zekası ön plana çıkıyor. Tıpkı gerçekte olduğu gibi. Midway henüz çok erken safhalarda olan bir proje, ancak bittiğinde derin strateji oyunlarından hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun olacak gibi görünüyor. ☺

"Grafik açıdan hayli etkileyici görünen bir strateji oyunu bu, savaşın genel gidişatını etkileyebileceğiniz denli esnek olması da ilginç. Strateji severler için oynanması şart olacak gibi."



M Berker Güngör
gberker@level.com.tr





KRİZ KAYIP TOPRAKLARDA SAVAŞ

Kafanıza dikkat edin. O büyüyen gölge, yaklaşan bir füze olabilir.

Çıkış Tarihi 15 Şubat 2003 Tür Online Strateji YAPIM Yogurt Teknolojileri - Bytespell DAĞITIM Yogurt Teknolojileri Web www.kriz-online.net

"Zaman belirsiz, mekan belirsiz, sebep belirsiz, düşman belirsiz... Sivriken kişilikler, anormal coğrafyalar, kayıp topraklar... İşte KRİZ!"

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr



Farkında mısınız bilmiyoruz ama bir süredir buradan çığlattığımız bir şeyler var. Dedik ya, "Birileri oyun yapıyor, Türk bunlar. Hem bakın bu adamlar ciddi. Çıkaracaklar bu oyunu.". Geçen yıl "Türkiye'de oyun" başlıklı bir dosya konusu hazırlamıştık. Adını duyduğunuz duymadığınız, irili ufaklı, bu işe gönül vermiş birkaç ekibin çalışmalarından bahsetmiştik. O köprünün altından çok sular aktı. Kimi kaldı, kimi gitti, kimi ara verdi veya devam ediyor. Bu süreçte pek somut bir şey çıkmaması belki de artık bu haberlere "Biz daha önce bunları duyduk!" dedirtti. Ama ne dedik, bakın bu ekip az çok kendini kanıtlamış. İnanıyoruz ki bu girişle daha da kanıtlayacağına benzer. Bahsettiğimiz proje pek adını sanını duyurmadan, sessiz sedasız işini yapıp oyun severler ile buluşmayı tercih eden bir ekip tarafından üretilen, sapına kadar bir Türk oyun projesi. Şimdi nedir bu proje, boşuna mı yaygara yapıyorlar bir göz ucundan bakalım.

"KRİZ" komik isimmiş

Biliyorsunuz dergimizdeki ilk bakış bölümünde ve tabii ki inceleme bölümünde yerli mali yurdun mali türünden projelere pek alışık değiliz ama madem yerli mali o zaman tüm samimiyetimizle yazalım, değil mi? Nasıl olsa bizim; tepe tepe kullanırız. Her neyse, konumuza gelelim. Oyunun konusunu biz de sizden fazla bilmiyoruz. Ekip, stratejileri gereği şu an için gizli tutmaya karar vermiş. KRİZ ekibinden öğrendiğimize göre, oyunun hikayesini tam anlamıyla oyunun çıkış tarihinde bilecekmiz. Oyun çıkıncaya kadar bu bilinmeyenle yaşamak zorundayız.

Hikayeye ilgili ipuçları şimdiden KRİZ'in resmi web sayfası olan www.kriz-online.net ten yayınlanmaya başladı bile.

Çok büyük beklentileri bir kenara bırakarak,



rak, bu ilk ciddi YERLİ! "multi-player" ve "online" oyun projesini, ayağı yere basan ve ilkiğine yaraşır şekilde, ne yapıp ne edip sizi ekranlara bağlamayı ve süper eğlenceli dakikalar geçirtmeyi görev edinmiş bir oyun olarak görelim. KRİZ'li...

KRİZmiş, gören de "Doom 3" sanacak

Bu ekibin büyük bir amacı var. Piyasada sürüyle gezen, ruhsuz yeni jenerasyon oyununa alternatif olarak C64, Amstrad ve bilenlerin özlediği ve bilmeyenlere efsane gibi anlattığı Amiga ruhunu tekrar canlandırmayı planlıyorlar. Bunun ilk somut örneği olarak da Amiga'da kahkahalarla oynadıkları "Nuclear War" oyununu temel alarak KRİZ'i yaratmışlar.

Nuclear War, aslında bir masaüstü oyunu. 1989 senesinde oyunun bir Amiga versiyonu üretilmiş. Dünya'yı ele geçirebilmek için, onu yok etmeyi bile göze almaya hazır Dünya liderlerini ti'ye alarak, ince gönderme ve esprileriyle, olası bir nükleer savaş alaylı bir şekilde protesto eden, oldukça keyifli bir oyun. KRİZ de, her ne kadar şu aralar herkesi huzursuz eden terör ve savaş olaylarının iyice dillere düştüğü bir zamanda adından söz ettirecek olsa da, tam tersine Nuclear War'ın getirdiği bu alaylı tarzı sürdürmekte kararlı.

Nuclear War'dan esinlenerek yola çıkılmış ve başta daha basit bir oyun olarak tasarlanmış fakat sonradan çok farklı bir yere varmış KRİZ. Öncelikle senaryonun tamamen farklı olduğu söyleniyor. Dediğimiz gibi, bu ilginç konuyu hep beraber göreceğiz bakalım.

Amma uzattın ha, çeviriyorum sayfayı

Çok çene yaptık, hemen oyunun özelliklerine bir bakış atalım. (Kafasında, yeni jenerasyon örnekleri gibi ekran kartlarını zorlayan, ışıklar sağan gece kulübü kılıklı bir oyun canlandırmanın düşüncelerini hemen değiştirmelerini söyleyelim)

KRİZ, 5 kişinin kendi arasında oynayabileceği bir online multi-player sıra-tabanlı strateji oyunu. Hamfelerimizi yaptığımız bir kumanda ekranı ve tüm oyuncuların hamlelerini izlediğimiz iki ana ekrandan oluşuyor. Oyunun amacı, tüm rakiplerin birkaç şehirden oluşan ülkelerini yok etmek. Yönettiğimiz karakterin özelliklerine göre akıllıca bir strateji belirleyecek, bu strateji doğrultusunda kendinizi geliştirecek, ürettiğiniz çeşitli silahlarla zekice saldırılar düzenleyecek, gerektiğinde özel defanslarımızla rakiplerinizi şaşırtacak ve o dünyanın hakimi olacaksınız.

Diğer oyuncularla kurabileceğiniz sinsi işbirlikleri de oyundaki bir diğer zevk unsuru. Oyun esnasında diğer oyuncularla "chat" yaparak eğlenecek ve yeni anlaşmalara imza atacaksınız. İki kişi arasındaki özel mesajlaşmalardan diğer oyuncular da mesajın içeriğini görememek kaydıyla ha-

berdar olacak. Bu yüzden kiminle ittifak kurduğunuza dikkat edin! Yoksa arkada dönen dolaplara kurban olabilirsiniz. Her an size en yakın görünen dostunuz, en azılı düşmanınız olarak karşınıza çıkabilir.

Oyundaki tüm karakterlerin, özel aksiyonları, farklı stratejileri ve kendisine özgü silahları var. Bu karakterlerden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Sunucunun sizi rastgele bir mekana yerleştirmesi nedeniyle, mekanların birbirlerine olan avantaj ve dezavantajları daha da önem kazanıyor. Oyuna sınırlı sayıda silah çeşidiyle başlıyorsunuz. Yeni silahlar ve defanslar üretebilmek için sürekli teknoloji seviyenizi geliştirmeniz gerekiyor ancak yüksek teknoloji seviyelerine ulaşmanız ilk oyunlarda mümkün olmayabilir.

Elbette şehirlerin üzerine füzeleri ve uçakları ardı ardına yollamakla iş bitmeyecek. Sürekli yeni stratejiler geliştirerek rakiplerinizi şaşırtmayı ve bu stratejiler doğrultusunda

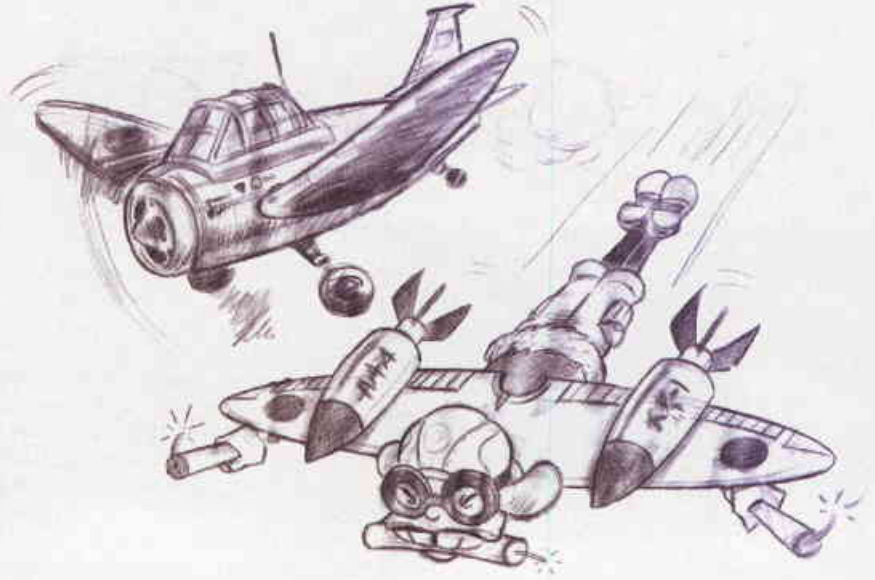


Füzeyi çıkarttıktan sonra, rakibinizin doğru defansı seçmemesi için dua ediyorsunuz.

karakterlere özgü silahları kullanmayı öğrendiğinizde, bu oyundan daha da keyif almaya başlayacaksınız. Sunucular üzerinde sürekli düzenlenecek turnuvalarda oynadığınız oyunlarda aldığınız puan, kişisel puanınıza eklenecek. Bu nedenle kazandığınız her zafer sizi şeref kürsüsünün yukarılarına doğru taşıyacak. Ayrıca kişisel puanlarınız, kurucusu olduğunuz veya üyesi olduğunuz bir klan mevcut ise grup puanına da yansıtılacak. Böylece klanınızı da üst sıralara taşıyacaksınız.

Bir diğer sevindirici haber de KRİZ'in çıktığından sonra oyun severleri bir arada tutmayı planladığı web sitesi. Oyunun heyecanlı senaryosunu bize anlatmakla yükümlü bu site, oyun çıktıktan sonra her oyun severin sürekli takılabileceği bir site olmayı hedefliyor. Öyle ki oyuncular tarafından yazılmış strateji yazılarından, klan özel mesaj kutularına, her kademe oyuncu için hazırlanmış forumlara kadar bir sürü bölüm içeriyor.

Bu kadar laftan sonra, herhalde oyunun hem Türkçe hem de İngilizce yapıldığını söylememe gerek yok sanırım. Hiç belli olmaz, bir de bakmışsınız rakiplerinizi arasında bir Amerikalı, bir İngiliz veya bir Laz var, fıkraya yaşıyorsunuz. Bence, yerli ve yabancı birçok oyun severin bir Türk prodüksiyonunda bir araya toplanması oldukça heyecan verici.



Oyundaki kamikaze silahının ön çalışmasından bir örnek.

Peki, kim yapıyor tüm bunları ?

Türkiye'de, kendini oyun yapmaya adanmış bu ekip, aslında biz oyun severlere hiç de yabancı değil. Coca-Cola Serinyer ve Hazirkart Weboyun gibi online oyunlar geliştirerek adını oyun severlere duyurmuş, uluslararası platformda, animasyon konusunda kendisini defalarca kanıtlamış Yoğurt Teknolojileri ve 90'lı yılların başından beri bu işe gönül vererek oyun konusunda uzmanlaşmış, amatör bir ekip olan ByteSpell bu oyun için birlikte çalışıyor. Bunu duyduğunuza göre, herhalde içiniz rahat etmiştir. Bizimki etti de!

Bu işe gerçekten inanarak devam eden bu ekibin geliştirdiği projenin, oyun severler tarafından hak ettiği ilgiyi ve desteği göreceğinden hiç kuşkuymuz yok. Ekibe buradan başarılar diliyor ve çıkış tarihini dört gözle bekliyoruz.

Not: Bu ay ve gelecek ay okuyacağınız "Oyun nasıl yapılır?" dosya konumuzu KRİZ ekibi ile ortak hazırladık, dikkatlice okumanızı öneririz. Kendilerine buradan da teşekkür ediyoruz. ☺



Yapımcıların grafik konusunda zorluk çekmediğini söyleyebiliriz. Oyunun her aşaması özenle skeçleniyor.

"Türkiye'ye inanarak oyun konusunda bir şeyler yapılması güzel. Ama bu oyunun dünya standartlarında yapılıyor olması mükemmel!"

Bir Oyun Nasıl Yapılır

1. Bölüm

Kağan Unaldi (k_unaldi@hotmail.com) Erhan Yürük (erhan@yogurt-tek.com.tr)



“John Carmack, oyun yapımcıları arasında belki de en aşırı insan. Yaptığı her oyun bir çığır açmış ve peşinden kitleleri sürüklemiştir. Oyun programlamadığı zamanlarda NASA için bireysel uzay araçları tasarlayan bu deli, aynı zamanda Quake 2’de kendisini yenelene Ferrari’sinin anahtarını hediye etmesiyle ünlüdür.”

Bu yazıyı okumaya başladığınıza göre, bilgisayar oyunları yapmaya hevesli bir kişi değilseniz bile en azından “Uzun zamandır oyun oynuyor ve merak ediyordum. Nasıl yapılıyormuş bunlar? İyi oldu.” diyen biri olmalısınız. Sizlere, iki ay sürecek bu yazı boyunca bilgisayar oyunlarının üretilmesi ve tüketilmesi ile ilgili bilgiler vermeye çalışacağız. Amacımız burada sizi teknik bilgilere boğarak bir oyun geliştirme kursu vermek değil. Bu konuda yanlış bilinen veya hiç bilinmeyen bazı konuları aydınlatmak ve bizim de rahatsızlık duyduğumuz bazı noktaları buradan sizlerle paylaşmak.

Öncelikle bilgisayar oyunları konusuna girenken bilgisayarı bir kenara bırakıp “oyun” kavramına çabucak bir açıklık getirmek istiyoruz. Oyun, içinde eğlenme amacı güdülen tasarılanmış belirli kurallarla işleyen bir eğlence yapısı olarak tanımlanabilir. Aslında bu insanoğlunun tarih boyunca zekasını kullanarak var ettiği bir kültürdür. Örneğin, Anadolu’da her bölgenin kendine has bir oyunu vardır.

Bizi ilgilendiren alan ise, oyun kelimesinin başına bilgisayar eklediğimiz yerden itibaren başlıyor. Yukarıda bahsettiğimiz oyun kavramından, yapısını koruyarak bilgisayar denen farklı bir platforma uygun şekilde tasarlanmış olması dışında pek de farklı değil. Bu platformun getirdiği görsel ve işitsel bir çok olanak ile desteklenerek hazırlanan bu oyunlar hala şüphesiz eğlendirme amacıyla üretiliyorlar. Zira, son zamanlarda rastladığımız oyunlar biraz olsun bu amaçtan uzaklaşmış durumdadır. Böyle olunca ortaya çıkan sonuçları da bir oyun olarak değil, daha çok bir görsel ve işitsel efektler bütünü olarak ifade etmek daha doğru olacak sanırım.

Alışılmış oyun kavramı dışında bilmemiz gereken ilk nokta bilgisayar oyunları hangi amaçla üretilir? Hangi amaçla tüketilir diye sormuyoruz çünkü saklambaç oynamakla bilgisayar oyunu oynamak arasındaki ortak amaç ayırdır: Keyifli vakit geçirmek. Oyun üretimi ise yapılan oyunun türüne göre farklılıklar gösterir. Yazının devamında da göreceğiniz gibi bunları birkaç ana grupta toplamaya çalıştık. Sizi de bu serüvende bahsettiğimiz gruplara tek tek dahil ederek nelerle karşılaşabileceğinizi göstermeye çalışacağız.

Halk arasında oyun yapma yöntemleri

Kulaktan dolma bilgilerle kafaları karışmış bir sürü meraklı genç arkadaşlarımızı “oyun” konusunda bilgilendirmek amacıyla, bizzat karşılaştığımız “Oyun nasıl yapılır?” sorusuna verilen cevaplardan birkaçını yazmadan edemeyeceğiz.

► Ha, oyunlar mı, Voodoo kart ile yapılıyor.

► Tabii, bu oyunlar hep animasyon programıyla yapılıyor.

► Bu arkadaki resimler C ile mi yapıldı ?

► DirectX diye bir şey var, o yapıyor bu oyunları.

► Sprite ile yapılmış bu oyun.

En çok yapılan bir diğer hata da oyunların teknolojileri, görsel ve işitsel zenginlik açısından ya-

pılan karşılaştırılmalarıdır. Pac-man’in, kısa süren üretim serüvenine karşılık, 40-50 kişi tarafından yapılmış ve yapımı yıllarca sürmüş Diablo oyununu yan yana koyduğumuzda, ikisinin de oyun kategorisine hiç düşünmeden gireceği şüphe götürmez bir gerçektir. Üstelik birçoğumuzun Pac-man oynayarak geçirdiği saatlerin çok daha fazla olması muhtemel.

“Bilgisayar oyunları yapmak” kavramını biraz açalım. Öncelikle oyunun sadece bir yazılım olduğunu düşünmek, bugün en çok düşülen hatadır. Halbuki oyun; programlama, tasarım, animasyon ve müzik gibi bir çok disiplinin bir arada bulunduğu bir çalışma gerektirir.

Oyun nedir, ne değildir anlamak ama kim yapıyor bu oyunları...

1. Profesyonel seri-oyun stüdyoları

Dynamış olduğunuz pek çok farklı kalitede oyunu üreten, fakat isimlerini çok da fazla bilmediğiniz senede birkaç oyun birden üretebilen stüdyoların amacıdır. Bu tür firmalar genelde büyük dağıtıcıları besleyen büyük ölçekli firmalardır. Her firma ID Software gibi iki-üç yılda bir oyun üretseydi, Level’a yazacak oyun bulamazdık. (Örn. Climax, JoWood)

2. Amatör ruhlu profesyonel oyun stüdyoları

Ellerinden geldiğince kaliteli yapımlar ile isimlerini duyurmuş, hepimizin yakından tanıdığı firmalardır. Bu tür firmaların çizgilerini korumak gibi bir zorunlulukları vardır. Karnesinde gelebilecek bir zayıf bile firmanın tüm imajını lekeleyebilir. Bu nedenle, bu tür firmalar yılda birden fazla oyun çıkarmak yerine, daha uzun soluklu projelere yönelerek, başarı ihtimali çok daha yüksek oyunlar geliştirme stratejisini benimsemişlerdir. Bu firmalar arasında en çok ismini duyduklarınız arasından ID Software ve Blizzard ’ı sayabiliriz.

3. Amatör oyun ekipleri

İleride profesyonel bir oyun stüdyosu olmayı planlayan, genelde birkaç kişiden oluşan ekiplerdir. Yukarıda saydığımız stüdyolarda çalışan geliştiricilerin bu serüvene ilk başladıkları yerdir. Bu amatör ruhun getirdiği en önemli avantaj, oyun severleri eğlendirmeyi hiçbir zaman göz ardı etmemektir. Bu ekiplerin ürettikleri oyunların başarı göstergesi, on binlerce kuru paraya karşılık, on binlerce kişiyi eğlendirmektir. Bu ekipler arasından, amatör ruhu koruyarak bir dev olmayı başarmış ender firmalara en iyi örnek de sanırım yine ID Software olacaktır.

Bu yazıdaki amacımız, oyun yapmaya başlayabilmeniz için önce bu kategoriden başlamanız gerektiğini göstermek. Bu nedenle, vereceğimiz bilgiler ağırlıklı olarak bu kategori dahilinde olacaktır.

Geçmiş zaman olur ki...

Şimdi, biraz geçmişe doğru yolculuk yaparak bir göz atalım, bakalım 80'lerde -oyun endüstrisinin ciddileşmeye başladığı dönemlerde- nasıl yapılıyordu bu iş. En büyükleri 4-5 kişiden oluşan bir grup insanın -bazı zamanlarda tek kişi- evlerinde tasarlayıp, grafiklerini çizip, müziklerini yaparak ortaya çıkardıkları oyunlar, bizi saatler hatta günler boyu makinelerimizin başında tutmaya yetiyordu (bkz. SimCity, Will Wright). O zamanlar gece gündüz çalışan bu genç insanlar şu an adını çok iyi bildiğimiz büyük oyun firmalarına önderlik etmekte (bkz. Maxis, Will Wright).

3D (Üç boyutlu) çıktı mertlik bozuldu mu ?

Beklentilerimiz değiştiğçe ve yeni oyun türleri keşfedildikçe, oyun endüstrisi de gelişmeye ve bu ihtiyaçları karşılamak için daha büyük ekiplerle ve görsel ve işitsel anlamda daha etkileyici oyunlar üretmeye başladı. Özellikle 1990 başlarında "Wolfenstein 3D" ve ardından "Doom" ile yaşanan 3D patlamasından sonra oyun kavramı tamamen 3D ortama doğru kaymaya başladı. Öyle ki günümüzde artık 3D olmayan oyunlar, neredeyse oyun kategorisine bile alınmamaya başlandı.

Tabii 3D oyunların üreticileri bize eski oyunlardan aldığımız keyfi yaşatabilmek için yıllarca çalıştılar. Donanımların da gelişmesi ile paralel olarak daha iyi dokular, daha çarpıcı sesler, daha gerçekçi model ve animasyonlarla inanılmaz işler çıkardılar. Fakat ne yazık ki "Daha etkileyici oyun" kavramı ön planda tutularak geliştirilen bu oyunlar gerçekçiliğe o kadar önem verilerek tasarlanmıştır ki, oyunların eğlendirme amaçlı olduğu

Oyun yapımı, tasarım aşamasıyla başlar. Oyunda kullanacağınız her karakter, nesne ve mekan - tipki bu asker çiziminde olduğu gibi - tüm detaylarıyla önce kağıt üzerinde çizilmiştir. Aksi takdirde grafiklerin sizin kafanızdaki oyunu bilgisayar ortamında canlandırması zor olacaktır.



unutulmaya başlanmıştı. Tabii ki 3D ortamı iyi kullanan birçok efsane oyun da çıktı (bkz. The Sims, Maxis, Will Wright). Tüm bu doğru ve yanlışlarla yaşanan devrim, oyun endüstrisini günümüzde kendinden hayli söz ettiren bir sektör yapmayı başardı.

Para yoksa, oyun da mı yok ?

Oyun sektörü, bir diğer büyük sektör olan film sektörüyle büyük benzerlikler gösteriyor. Üretiminden, dağıtımına ve neredeyse tüketimine kadar aynı kaderi paylaşıyorlar. Oyun yapımında kullanılan tekniklerin ve teknolojilerin paralellliği yetmediği gibi artık bütçeleri de çoktan aynı sayıda "0" içermeye başladı. Günümüzde oyunların büyük bir bölümü de başarılarını bu bol sıfırlı bütçelere borçlu (Belki bazı yatırımcılar, bir parça kulak verir sözlerimize).

Ülkemizde "oyun sektörü" henüz doğmadığından, etrafta çok izine rastlamadığımız oyun üreticileri olarak, yılmadan "biz bu işten para kazanacağız arkadaş" diye bu yolda hala devam ediyoruz. "Para yoksa oyun da yok" dersek kendimize ve bizim gibi bu konuda çalışan arkadaşlarımıza haksızlık olacaktır. Bu yazı da gönül ister ki bu konuda heyecanlı arkadaşlara olacağı müteakik olsun.

- Haydi oyun yapıyoruz !

- Emin misiniz ?

Artık bu konuda daha bilinçlendirmeye göre, yukarıda bahsettiklerimizi çok da düşünmeden yapılan çeşitli yanlışlara (yani aşağıdaki efsanelere) öncülük etmiş iki cümleyi yakından incelemeye alalım ve aşağıda bahsi geçen akli havada düşüncelerin ayağını biraz yere indirelim:

Efsane #1 :

Programcıyım, C++ kasiyorum, süper oyun yapacağım.

Yukarıda da belirttiğimiz gibi en önemli yanlışlardan birine takılmış durumdasınız. Bir an önce bu işin ekip işi olduğunu ve tek başına ne kadar azimli ve disiplinli çalışsanız bile gelebileceğiniz yerin, kafanızdaki resimden çok uzaklarda olması muhtemel. Bu durumda, hemen "programcı, oyunu yapan kahra-



İşte 3D oyunların atalarından sayılan Wolfenstein'dan bir görüntü. Gerçek bir efsane.

mandır" fikrinden uzaklaşarak, etrafınızdaki arkadaşlarınızdan oluşabilecek en uygun takımı kurun ve çalışmaya sıkı bir şekilde devam edin.

Efsane #2 : Sen orada ahkam kese dur, ben net'te süper 3D engine buldum bile, ilk işim kafamdaki Counter Strike'i yapmak.

Eğer böyle bir cümle sarf ediyorsanız sorunlar daha da büyük demektir. Böyle bir düşünce, tek bir yanlıştan fazlasını içerdiğinden, ucunda oyun olması imkanı maalesef yok. Birincisi bu motorların kendi kendilerine oyun yapma olanakları yok. İkincisi başarılı olan oyunları taklit etmek çoğu zaman kötü sonuçlar vermiştir. Tüm bunlara rağmen başarıları yok mu ? Var. Titanik'den de kurtulanlar olmuştu. Bu düşüncenin iki olumlu yönü azim ve istektir ki bizim buradan asla veremeyeceğimiz en önemli iki şeydir.

Öyle de olmuyor, böyle de olmuyor nereden başlayacağız ?

Dediğimiz gibi oyun kelimesi kolay telaffuz edilmesine rağmen işin içine girildiğinde gerçekten önünüze deryalar çıkartabilecek bir konu. Bu nedenle kendi içinde gruplara ayırmakta fayda var. En basit projelerden en ciddisine kadar nelere ihtiyaç var, kabaca bir göz atalım. Oyun yapmaya başladığımız sıra "acaba bu işe nereden başlamalı" derken elimize geçen bir doküman bizi en çok etkileyen ve bahsettiğimiz yanlışlara sapmadan doğru yolda ilerlememizi sağlayan kaynak oldu. En önemli kural, bu işe basitten başlayarak zora doğru ilerlemek. Peki, hangisi basit, hangisi zor ?



Quake III motoru ile geliştirilmiş bir oyun olan Medal Of Honor'ın level editörü. Teknolojisi yüksek oyunlar için geliştirilen bu level editörlerinin, neredeyse üç boyutlu modelleme programlarından hiç de aşağı kalır yanı yok.



Yukarıda bahsettiğimiz Super Frog oyunu için hazırlanmış karakter animasyonları.



Team 17'nin 1993'de geliştirdiği müthiş bir platform oyunu. Team 17, her zaman oyuncuların umduklarından fazlasını bulduğu, görsel ve işitsel anlamda çok başarılı oyunlara imza atmıştır.

1. EN BASİT AMATÖR OYUN PROJELERİ

İki genç ve yetenekli kafadarın edindiği birikimler ve içinde buldukları heves neticesinde "artık biz de kendi oyunumuzu yapalım. Hem belli mi olur, belki satar harçlıklarımızı çıkartırız (veya köseyi döneriz)" diyerek yola çıkmalarıyla başlar. Bu tür girişimlerin sonu ender de olsa Blizzard veya ID Software gibi olabilir. Ülkemizde böyle bir sektörün olmaması, "Oğlum kaç yaşına geldin hala Atari oynuyorsun. - Anne ben oynamıyorum, oyun yapıyorum. - Ne oyunu oğlum seni boşuna mı okuttuk mühendis yaptık" gibi diyalogların pek sık duyulmasına sebep olmuştur. Bu projelerin birçoğu, yetersiz teknik bilgi, ekip içindeki anlaşmazlıklar veya yeterli kaynak bulunamaması nedeniyle hazin bir şekilde sona ermektedir. Bu işe devam etmeyi başarmış kişiler, yılmadan tüm bu problemlerin üstesinden gelerek bir üst seviye projelere başlamayı hak etmiş kişilerdir. Basit ve salgın yaratabilecek bir oyun yaratma şansınızı hiç-bir zaman göz ardı etmeyin.

Bu projeleri görmezden gelerek, üst seviyelere

atlamak, yapılacak en büyük hatadır. Bu aşamayı hakkıyla tamamlamadan, kısa yoldan iş çıkartmak isteyen bir zihniyetin başarıya ulaşması ihtimali çok zayıftır.

Böyle bir proje için gerekli programlama için bir kişi yeterlidir. Hatta bu kişi çizim konusunda da biraz yetenekli ise oyunun grafiklerinin de tek başına üstesinden gelebilir. Unutmayın, çoğu zaman birlikte çalışmanın önemi çok büyüktür. Sadece zaman kazanmak açısından değil, bir grup olarak çalışmayı öğrenmek de bu konunun bir parçasıdır. O nedenle çevrenizde muhakkak bu işlerle az da olsa haşır neşir olan arkadaşlarınız vardır. Bilgisayara uzak bile olsa çizimlerini bu ortama aktarmak ve bir oyun içerisinde canlandırılmı görmek onun için de gayet keyifli bir deneyim olacaktır. Chip veya Level dergisinin verdiği cd'lerin içindeki basit ses ve müzik programlarını kurcalamış, amatör olarak bu işlerle uğraşan bir arkadaşımız yok demeyin. Alın size, canavar gibi bir oyun ekibi.

Ekip hazır da ne oyun yapacağız

Bu seviye için en uygun oyun Pac-man'dir. Yıllarca keyifle oynadığımız bu oyun, içinde oyun yapımı ile ilgili her konunun temel bilgilerini barındırır. Bir oyun değil, aynı zamanda bir öğretidir. Sakın bu oyunu küçümsemeyin. Mesela, ortada koşuşturup duran hayaletleri düşünün. Hepsinin farklı görevleri olduğu aklınızın ucundan geçti mi hiç? İşte bu hayaletler oyunlardaki yapay zekanın karmaşık olmayan, ilk örneklerindedir. Bir "Pac-man" yaptıktan sonra tahmin edemeyeceğiniz kadar çok şey öğrenmiş olacaksınız. Eski -özellikle de c64- oyunları araştırarak olursanız, bu seviyeye uygun irili ufaklı birçok projeye rastlayacağınızdan eminiz.

2. ORTA SEVİYE OYUN PROJELERİ

İlk seviyeyi başarıyla tamamlayıp, buralara geldiğinize göre baştan haber verelim. Burada işler bir-

raz zorlaşmaya başlıyor. O nedenle bir önceki seviyede ne kadar çok oyun yaptırırsanız, bu seviyede o kadar faydasını göreceksiniz. Yine de bu aşamanın biraz uzun sürmesi ve ekibin iyice pişmesi gereklidir. Zira bundan sonra ciddi oyun projelerine imza atmaktasınız.

Bu aşamada kısmen daha uzun soluklu projelere yer vermekte yarar var. Projeyle boğuşurken bir yandan da bir arada kalmayı başarmak, ekibin bu denli önemli olduğu projelerde oldukça güç bir iştir. Bir sonraki arenada ayakta kalabilmenizi sağlayacak en değerli bilgi, insanları bir arada tutmayı başarmak olacaktır.

Gelelim bu aşamada ne tür oyunlar yapmamız gerektiğine. Bir platform oyunu ile başlayabiliriz sanırım. Uzun level tasarımları, sevimli görseller, karakter animasyonu, görsel efektler, uzun süre baymayacak bir müzik, şirin ses efektleri, az da olsa fizik ve yapay zeka programlaması. Gördüğünüz gibi yapacak çok işiniz var, kolları hemen sıvamaya başlasanız iyi olur. Platform oyunu yazmak oldukça zahmetli bir iştir. Tüm bu maddelerin yanı sıra oynanabilirliği de çok iyi ayarlanmış olması gerek. "Super Frog" oyununu bilenleriniz varsa, oynanabilirlikten ne kastettiğimi çok iyi anlamışlardır.

Bu aşamada ürettiklerinizi, oyun severlere sunabilecek - ki internetin bunu ne kadar kolaylaştırdığının farkındasınız- bir oyun yapmak ve oyuncuların iyi veya kötü tepkileri almak bu işe daha sıkı sarılmanızı sağlayacaktır. Bu nedenle yaptıklarınızı oyuncular üzerinde test etmek ve oyunu hatalarından arındırmak da bu sürecin önemli bir parçasını oluşturuyor.

Bu bölümde oyun tasarımı konusunda kendinizi olabildiğince geliştirmenizde çok büyük yarar var. Bazı aldığımız oyunların tasarımlarını yaratıcı bazı fikirler ile destekleyerek, ortaya orijinalinden daha farklı oyunlar çıkarmanız, hatta kim bilir belki yeni oyun türleri keşfetmeniz mümkün olabilir.

Bizim önerimiz bu iki aşama için de sizi programlamanın derinlerinden çok, oyuna yoğunlaşmanızı sağlayacak programlar kullanmanız. Bunun için de Macromedia Flash sanki bu iş yaratılmış. Hem kolay öğrenilebilir bir dili olması (ActionScript) - ki bu dil aynı yapıya sahip olduğundan C++'a da çok rahat adapte olmanızı sağlayacak -, hem de grafik ve ses konusunda oldukça yetenekli olması dolayısıyla oyun yazmayı öğrenmek için daha iyi bir ortam düşünmüyoruz. Hatta oyun üretici firmalar, bu yeteneklerini öğrendiklerinden bu yana - özellikle yapması oldukça sancılı olabilen oyun arabirimlerinde - Flash'ı, ciddi oyun prodüksiyonları için de kullanmaya başladılar. Örneğin, "Star Wars Jedi Starfighter" oyununun interface'inin tamamı Flash'ta üretildi. Bu nedenle oyunun motoru, içinde bir de flash oynatıcısı mevcut. Bu teknikte, normal şartlardan 6-7 kat daha hızlı sonuca ulaştıklarını gördükten son-



Bugüne kadar en çok satmış oyunlardan biri olan "Diablo II"deki "Assasin" karakterine ait bir ön çalışma örneği.

ra Flash'a bakış açıları tamamen değişmiş. Daha büyük çaplı oyun projelerinde (birazdan okuyacağınız aşama) kullanılan programlar ile ilgili detaylı bilgiyi bir dahaki ay yine bu bölümde okuyabilirsiniz.

3. CİDDİ OYUN PRODÜKSİYONLARI

Büyük yatırımlar yapılmış bir oyun için çalışıyorsanız, artık oyun üretimi ile ilgili her aşamayı çok iyi biliyor olduğunuz kabul edilir. Elinizde oyun üretimi için çok profesyonel geliştirme araçları bulunur. Artık tamamen bir profesyonel bir ortamsınızdır. En dikkat edilmesi gereken etkenlerden biri zamandır. Oyunun her aşamasının bitiş tarihi önceden belirlenmiştir ve kesinlikle uyulması gerekir. İsim yapmış, köklü bir firmada iseniz ekonomik olanaklarınız ve zamanınız bol olacaktır, fakat ülkemizde henüz böyle bir ortam yaratılmış değil. İyi bir oyun için büyük bir ekip, bol zaman ve çok para gerektiği ortada. Level gibi oyun dergilerinde tanıtılan oyunların da büyük bir kısmını bu özelliklere sahip ekiplerin yaptığını söylemiştik.

Fakat burada şöyle bir seçim yapmanız gerekebilir: Ekibinizin amatör ruhunu kaybetmeden kendiniz için yaptığımız yarı profesyonel oyunlar mı üreteceksiniz, yoksa büyük oyun dağıtıcıları için – pek de sizin kontrolünüzde olmayan – her şeyi önceden belirlenmiş oyunlar üreten bir stüdyo mu olacaksınız, orası tamamen size kalmış. Bir diğer önemli nokta ise, diyalim ki böyle bir ekleple yıllarca çalıştınız ve oyunu bitirdiniz. Bu oyun beğenilmek (namı diğer satın alınmak) zorunda.

Oyunu oynayan kitle, bir oyunu oynarken üretim aşamasını çok da fazla düşünmez. Yani bir oyunu para vererek satın aldıklarında, "bu oyun üzerinde çok çalışılmış, benim bu oyunu kesin beğenmem lazım" diyebileceklerini sanıyorsanız, aldaniyorsunuz. Yıl içinde büyük oyun stüdyoları tarafından üretilen birçok oyun "Level Shit!" logosunu yiyerek tozlu raflara atılıyor. Bu oyunların da birçoğu yüz binlerce dolara mal oluyor. Buna rağmen oyuncular, bu logoyu gördükleri oyunlardan olabildiğince uzak duruyorlar. Tabii ki hiç kimse bu şekilde kenara atılacağını bilerek oyun üretmiyor ama şurası gerçek ki bir yerlerde ciddi hatalar yapıyor üreticiler. (Belki bu yazıyı okumadan oyun yapmaya kalkışmış olabilirsiniz J)

Dolayısı ile bu aşamada artık çok akıllıca hareket etmek gerekir. Elbette tecrübeler okunarak, yazıyla ya da filmle değil yaşanarak elde edilir. Ayrıca yılmadan çalışmak ve bu işe gerçekten gönül vermiş olmak da önemli.

Özetlemek gerekirse

Bu ay herhangi teknik bir konuya bulaşmadan, daha önemli olduğuna inandığımız kavramlar üzerinde durduk. "Oyun" ve "Bilgisayar oyunları"nın ne demek olduğu, neden yapıldığı, kimlere hitap ettiği, yapmak isteyenlerin bu işleri nasıl öğreneceği, hangi aşamalardan geçeceği, hangi aşamada ne tür sorunlarla karşılaşabileceği vb. konulara kısaca değinmeye çalıştık. Önümüzdeki ay sürekli oynadığımız büyük oyun projelerinin nasıl yapıldığını daha detaylı olarak anlatmaya çalışacağız.

Son olarak, siz de oyun yapımıyla ilgili bazı yeteneklere, bilgi ve becerilere sahip olduğunuz inaniyorsanız, bizimle her konuda çekinmeden temasa geçebilirsiniz. Unutmayın ki bilgi kadar girişimcilik ve insan ilişkileri de her konuda olduğu gibi bu konu için de önem taşıyor.

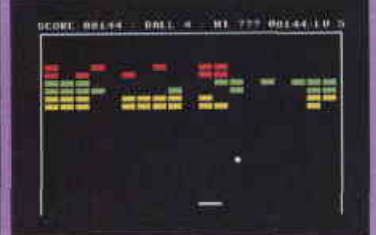
Gelecek ay devam etmek üzere. İyi geliştirmeler.. ☺

Başlangıçta herşey bir kod ve emek bulutuydu

Günümüzün çaf-çafı grafikli oyunları gökten zembille inmedi tabii ki. 30 yıllık uzun ve el emeği, kod nuruyla yoğunlaşmış bir tecrübe isidir oyun yapmak. İşte size örnek alınmaz gereken ve başlangıç için klavuz olacak klasikler...



Mega Phoenix Atari'nin çıktığı zamanlardaki ilk oyunlarından bir uyarılama, uzay geminizle üstünüze gelen uzaylıları vuruyorsunuz ve bölüm atlıyorsunuz, yapılması önem taşıyan oyunlardan, size shoot-em up türünün tekniklerini öğretecektir.



Blockout Belki de yapmanız gereken ilk oyun şekli budur, oldukça basit görünür, hatta basitçe yapılır ama hissiyat çok önemlidir. Kısaca oynanabilirlik.



Boulderdash İşte oyun yapımı kilometre taşlarından başka bir başyapıt, bugün bile büyük bir keyifle oynanabilen Boulderdash, tile-based dediğimiz teknikle yapılır. Bu oyunda bölümlerin ne kadar zekice dizayn edildiğini çıkış kapısına neden hep son saniyede ulaşılabildiğinizi sorduğunuzda fark ediyorsunuz.



C64 efsanesi, bu ekrandan güç alıyoruz..



SIMON Eskiden c64 de oyunlar benzeri şekillerde yapılıyordu.



Donkey Kong Bahsettiğimiz Level 2'nin başlarında yapmanız gereken başka bir klasik, diğerlerine göre daha basit denebilir, daha önceleri Gamewatch denilen el oyun aletlerinde oynuyorduk.



Mayhem Monsterland Hepimizin bildiği Mario tarzı bir platform oyunu, bugün bile böyle bir oyunu yapabilmek için oldukça teknik bilmek ve uygulama yapmak gerekiyor.



Pacman İşte bahsi geçen diğer bir efsane, bugün 3d versiyonlarına kadar halen uyarlamaları devam ediyor. İşte bu oyunun basit gibi görünen programlaması yeni başlayanlar için bizce hedef teşkil etmeli.



International Karate Street Fighter atasıdır diye biliriz, daha ataları da varmış demek ki, inanım bu oyunu şimdi bile oynarsınız.

inceleme

İNCELENEN OYUNLAR

BALLISTIC	33
BANDITS PHOENIX RISING	61
BATTLEFIELD 1942	38
BEACHHEAD 2002	62
COMBAT MISSION 2	52
CONFLICT DESERT STORM	60
DARKFALL	59
DIVINE DIVINITY	46
EARTH & BEYOND	40
EARTH 2150 LOST SOULS	57
EMPEROR RISE OF THE MIDDLE KINGDOM	56
EMPIRE EARTH ART OF CONQUEST	58
FRONTLINE ATTACK	44
HEROES 4 GATHERING STORM	55
HITMAN 2 SILENT ASSASIN	36
NHL 2003	48
NO ONE LIVES FOREVER 2	34
PRISONER OF WAR	50
RED SHARK	53
SIMS UNLEASHED	54
STARSHIPS UNLIMITED DIVIDED GALAXIES	63
SVEN-GORAN ERICSSON'S WORLD MANAGER	63
TAZ WANTED	43
UEFA CHAMPIONS 2001/2002	62
UNREAL TOURNAMENT 2003	30
CHESSMASTER 9000	63



Bilen Adam

Dünyada konsollar savaşı sürüyor. Peki bizim cephede durum nedir?

Cevaplamaktan bıktığımız sorular vardır ki, inatla, her yerde karşımıza çıkarlar... Maillerine bakarsın, alakasız iki satır arasına sıkışmıştır. Telefonunu açarsın, ahizenin diğer ucundadır. Kapıdan bir okur girer, sen selam edemeden ağzından o soru cümleleri dökülür. Yüzlercesi vardır bu sorucukların, ama son zamanlarda en sık sorulan soru herhalde konsollarla ilgili olanlar. Ben de bu ayki yazımda bu sorulara toptan cevap vermeye karar verdim...

Biliyorsunuz, belki bilmiyorsunuz, Playstation 2'nin dışarıdaki satış fiyatı 200 dolar. Çevirin güzel ülkemizin para birimine, ne ediyor? Yaklaşık 330 milyon... Ama güzel ülkemde şöyle garantili, yüreğimizin yağı erimeden, güvenerek almak istediğimiz zaman sopanın ucunu görüyoruz, minimum 550 milyon olarak. Peki neden böyle?

Çünkü, sevgili dostlarımız, güzel ülkem insanı o canım PS2'yi icad eden kişilerin kafasındaki müşteri profili ile zerre uyumuyor. Şu anda dünyada PS2, Gamecube ve Xbox arasında müthiş bir rekabet var ve anlamsız derecede ucuzlanmış durumdadır. Üç firma da (Sony, Nintendo ve Microsoft) sattıkları her konsoldan neredeyse 100 dolar zarara giriyor. Tabii şu soru geliyor hemen akla, "adamlar salak mı ki zarara girecekleri bir işi yapıyorlar?". Ama genel kanının aksine, sevgili okuyucum, salak değiller. Bu aletleri satın alan standart bir oyuncunun konsolu elinde tuttuğu süre boyunca minimum 5 ila 6 oyun (ki bu oldukça kötümser bir rakam) alacağını, böylece konsoldan ettikleri zararı oyunlardan kapatacaklarını düşünüyorlar. Ama güzel ülkemde neler oluyor? Oyunlarda herhangi bir bölgesel fiyatlandırma siste-

mi olmadığı için 100 milyon gibi bir rakamla karşılaşılan oyuncu, alıştığı yola, yani kopya oyunlara dönüyor yüzünü. Böylece güzel ülkem konsol getiren firmalar da aklıktan ağzını havaya açmamak için konsol fiyatlarını normalden fazla tutmak zorunda kalıyor. Tabii başka birkaç sebep daha var ama güzel ülkemdeki durumun esas resmi bu.

XBox konusuna gelince. Neden hala güzel ülkemde Xbox'ın resmi yollardan satılmadığını kendi kendinize soruyor olabilirsiniz. Bunun en büyük sebebi, Microsoft'un Xbox için sunduğu mükemmel "yerinde teknik servis" hizmetini Doğu ülkelerinde nasıl sunabileceğini hala düşünüyor olması. Kurallarına sıkı sıkıya bağlı olan Microsoft, gelişmemiş bir ülkenin her yerine teknik servisi nasıl gönderebileceği sorusuna bir çözüm buluncaya kadar da sanıyorum Xbox ülkemize gelmeyecek ve bu konuda bizim yapabileceğimiz fazla da bir şey yok.

Gamecube'ü soracak olursanız ise, durum daha vahim. Ülkemizde oyun distribütörü olan bir firma tarafından Gamecube'ün dağıtıcılık hakları alınmaya çalışılmıştı. Ama o sıralar haldir huldur Amerika ve Avrupa için Gamecube üretmekte olan Nintendo'dan "Türkiye'yi ciddi bir pazar olarak görmüyoruz" cevabını alınca yüzüstü geri dönmüşlerdi. Yani o cephede pek şansız yok şimdilik, illegal yollardan ülkemize gelen ve garantisiz olan konsolları almak haricinde (nam-ı diğer, "gray market") Sonuç olarak, tüm dünyada konsollar arasındaki savaş süredürsün, biz kendi bildiğimizi okumaya devam ediyoruz.

zaman testi

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

Zamana Karşı Duran Klasikler:

IL2 Sturmovik	Simulasyon	92
Grand Theft Auto 3	Aksiyon	95

FIRST PERSON SHOOTER



No One Lives Forever 2 (K %92)
SOF2 zaten bu listede olmayı hak etmiyordu (nankörlük edelim biraz :) NOLF 2 ise kanatlılardan uyguladığı baskılı oyun sayesinde ilk ayında buraya girdi.



STRATEJİ



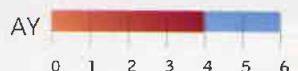
Warcraft 3 (K %92)
"Blizzard'dan babam çıksa yerim" - Madd. Mükemmel bir oynanışı, mükemmel grafik ve müziklerle birleştiren Warcraft 3 tüm övgüleri hak ediyor.



ROLE PLAYING



Arcanum (K %86)
Uzun, ama gerçekten uzun bir süre oynayacaksınız bu oyunu. Teknoloji ve büyüün çatışmasını işleyen oyun, grafiklerine rağmen kendini oynatıyor.



nasıl puan veriyoruz

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

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

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

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

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu in-

celemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

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

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

Puanlar neyi ifade ediyor?



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



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

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

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

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



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



1- THE SIMS UNLEASHED

☀ yeni

2- Unreal Tournament 2003

☀ yeni

3- Hitman 2 Silent Assasin

☀ yeni

4- Total Club Manager 2003

☀ yeni

5- Battlefield 1942

☀ yeni

6- Medieval Total War

▼ (2)

7- Mafia

▼ (1)

8- The Sims

▼ (3)

9- Medal of Honor: Allied Assault

▼ (5)

10- Grand Theft Auto 3

▼ (6)



1- HITMAN 2 SILENT ASSASIN

☀ yeni

2- This is Football 2003

☀ yeni

3- Burnout 2 Point of Impact

☀ yeni

4- Onimusha 2 Samurai's Destiny

☀ yeni

5- Grand Theft Auto 3

⊕ aynı

6- Tekken 4

▼ (2)

7- Stuntman

▼ (1)

8- Conflict Desert Storm

▼ (3)

9- Medal of Honor Frontline

▼ (6)

10- Blade 2

☀ yeni

Bilgi için: Oyuna en yakın web adresi
Yapım: Yapımcı Firma
Dağıtım: Dağıtıcı Firma

Tür: Oyunun türü
Multiplay: İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

Minimum Sis.: Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Önerilen Sis.: Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri

Alternatif: Oyuna en çok benzeyen diğer yapımlar

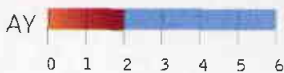
Puan: ...

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Pro Evolution Soccer (PES) %96
Kainattaki en iyi futbol oyunu olan PES, ikincisi elimize geçene kadar burada olacak gibi.



ACTION



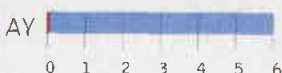
Mafia: Lost Heaven (%92)
Geçen ay 6. ayını dolduran GTA3'ü onore edip emekliye ayırdığımız göre, Mafia girişini yapmaya hak kazanıyor.



ADVENTURE



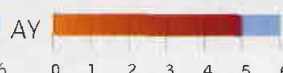
Hakeden Yok
Syberia'yı buradan göndermemiz gerektiğine karar verdikten sonra bir de gördük ki piyasada burada olmayı hakeden bir oyun yok.



YARIS



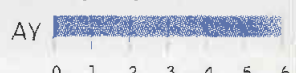
Gran Turismo 3 A-Spec (PES) %98
GT Concept'i bir görev paketi sayarsak, Gran Turismo 3 A-Spec'den daha iyisi hala çıkmadı. Tabii NFS Hot Pursuit 2 herşeyi değiştirebilir.



SİMULASYON



Hakeden Yok
IL-2 Sturmovik'i klasikler arasına aldıktan sonra gördük ki, Combat Flight Simulator 3'e kadar beklememiz gerekiyor.



UNREAL TOURNAMENT 2003

İnceleyen: Fırat Akyıldız

Nerede kalmıştık?

"UT 2003 gerçekten de çok kaliteli bir oyun. Adrenaline'ler ve Bombing Run mod'u ilginç, grafikler inanılmaz kaliteli, yeni mutator'lar eğlenceli, ama bir multiplayer FPS'de daha fazla mod seçeneği olabilirdi. Yine de, eğer eğlenceli bir multiplayer FPS oynamak istiyorsanız, aradığınızı buldunuz."



Şu bir gerçek ki, Unreal, çıktığından bu yana ID Software'in uykularını kaçırıyor. İlk olarak, Unreal, Quake 2'nin sakin sakin iki milyon buçuk kişi tarafından oynandığı bir zamanda her şeyi tersine çevirdi. Buna rağmen, Quake 2 en çok oynanan multiplayer oyun olmaya devam etti, ancak, Epic Games'in bir planı daha vardı: Unreal Tournament. Bu oyun, başlı başına bir multiplayer FPS olacaktı ve Unreal'in multiplayer mod'undaki yetersizliği kapatacaktı. Epic Games'in Unreal Tournament'i çıkarttığı sıralarda, ID Software de, yine multiplayer oyunlar için tasarlanan Quake 3: Arena'yı çıkarttı. Quake 3: Arena iki konuda çok fazla eleştirildi. İlk eleştirisi, Quake 3: Arena'nın çok fazla arcade havasında ve bununla doğru orantılı olarak (x-2.5+6.6-3-3.5, oradan da x'in yerine 9 koyarsam, şunu da yaparsam, himm, oldu) oynanışının çok yavaş olduğuydu. İkinci eleştiriyse, oyunun sadece multiplayer oyunlar için tasarlanmış olmasıydı. Ne de olsa Quake serisinin fanatikleri inanılmaz kadar fazlaydı ve bu olay, single player bir oyun bekleyen Quake fanatiklerini kızdırıp onların taşkınlık yapmasına neden olmuştu (taşkınlık yapmamış da olabilirler, fakat yapmışlarsa da vay serserilermiş). Buna karşılık, Epic Games, Unreal'a hiç dokunmayarak, oyunun multiplayer olarak oynanan farklı bir versiyonunu çıkararak doğru olanı yaptı. Hem de, Unreal Tournament, birçok açıdan Quake 3: Arena'dan daha iyiydi. Sonuçta, Unreal Tournament'le birlikte, ID Software FPS arenasında yalnız olmadığını bir defa daha farkına vardı.

ID Software, Doom'un ve Quake'in single player ağırlıklı yeni versiyonlarının çalışmalarına devam ederken, Epic Games de Unreal Tournament'in uzun zamandır beklediğimiz 2003 versiyonunu en sonunda çıkarttı. Peki, yeni Unreal Tournament beklenildiği kadar iyi mi. Soru işaretli.

Gerçek mi?

O zaman, oyunun single player mod'undan başlayalım. Single player mod'u ikiye ayrılıyor. Bunlardan ilki, ilk

oyunda da olan turnuva mod'u, ancak bu mod, UT 2003'te (bu Unreal Tournament 2003) çok farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Her şey bir yana, artık tam anlamıyla gerçek bir turnuva sizi bekliyor. UT'ta (bu da Unreal Tournament), hiçbir eleme ve kural olmadan haritaları sırasıyla oynuyordunuz, ama UT 2003'te her şey çok farklı. Turnuvaya katılmak için ilk olarak elemeleri geçmeniz gerekiyor. Elemelerde teke tek veya beş bot'a karşı Deathmatch'ler yapıyorsunuz. Birini kazandığınız zaman diğer tura geçiyorsunuz ve son turda, kendi seçtiğiniz adamlara karşı oynuyorsunuz. Daha sonra, bu seçtiğiniz adamlar takım arkadaşınız oluyor. Takım arkadaşlarınızla savaşmanızın nedeniyse, kendinizi onlara kanıtlamak zorunda olmanız. Elemelerden sonra gerçek turnuva tam anlamıyla başlıyor. Turnuvada, adamlarınızla birlikte; Team Deathmatch, Domination, Capture the Flag ve Bombing Run mod'larında diğer takımlara karşı savaşıyorsunuz, ama oyun boyunca takımdaki adamlara bağlı kalmak zorunda değilsiniz. Eğer rakip takımı yenerseniz, bir adam vermek şartıyla onların bir adamını alabiliyorsunuz. Peki, bu size ne kazandırıyor? Şunu kazandırıyor: Oyundaki her adam; agility (çeviklik), aggression (saldırganlık), team tactics (takım taktiği), accuracy (doğru oynama) ve de şu bu (hiçbir şey parantezi) gibi kriterlerle birbirinden ayrılıyor. Dolayısıyla, eğer rakip takımdan iyi bir adamı transfer ederseniz, takımınızın ortalaması artıyor. Adamlarınızın ne yapip ne yapmayacağına da siz karar veriyorsunuz. Onların atak veya defansif oynamalarını sağlayabilirsiniz. İsterseniz yanınıza, devamlı olarak sizi koruyan birini de alabilirsiniz. Yaptığımız bu iş dağılımı, Capture the Flag ve Domination gibi oyunlarda çok işinize yarar.

Oyunun ikinci single player mod'u ise Instant Action. Buradan istediğiniz bir haritayı seçerek istediğiniz mod'da hemen savaşa girebiliyorsunuz. Eğer uzun uzun turnuva yapmak istemiyorsanız, Instant Action işinize yarayabilir.

UT 2003'teki zorluk dereceleriye eskisinden farklı



değil. Oyunun single player mod'unu; Novice, Average, Experienced, Skilled, Adept, Masterful, Inhuman ve Godlike derecelerinde oynayabiliyorsunuz. Ancak oyunun eskiye oranla çok daha zor olduğunu belirtmem gerekiyor. Experienced'da bile oyunu bitirmekte zorlanabilirsiniz. Tabii ki; Masterful, Inhuman ve Godlike gibi dereceleri saymıyorum. Bu noktada bot'ların yapay zekâsından da biraz bahsedeyim. Aslına bakarsanız, yapay zekâ UT'tan çok farklı değil. Deathmatch'lerde sadece bot'ların çok hızlı hareket etmesi sizi zorlayacaktır. Bunun dışında, Capture the Flag ve Domination'da ise takımınızdaki ve karşı taraftaki bot'lar daha akıllı hareket ediyor. En azından, karşı taraf bayrağı kapıldığı zaman, onu yakalamak için her şeyi yapıyorlar. Ayrıca kaleyi savunurken de koca kafalı bir Burak'tan farkları yok (bu çocuğun kafası normal aslında ya, baksana nasıl da yusyuvarlak). Buna rağmen, bot'lar daha farklı ve şaşırtıcı taktikler yapabiliirdi.

Amerikan Futbolu

UT 2003'te multiplayer oyunlar için beş ayrı mod bulunuyor. Bunlar; Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination ve yeni eklenen Bombing Run. Deathmatch ve Team Deathmatch, diğer FPS'lerde de bulunan ve sadece frag almaya çalıştığınız multiplayer mod'ları. Team Deathmatch'de, takım arkadaşınızla birlikte aldığınız frag'lerin toplamı hesaplanıyor. Eğer takım arkadaşınızın ve sizin frag'lerinizin toplamı gereken sayıya ulaşırsa oyunu kazanıyorsunuz. Capture the Flag mod'u da multiplayer FPS oyuncularına yabancı gelmeyecektir. Bu mod'da, karşı tarafın bayrağını alıp kendi kalenize koymaya çalışıyorsunuz. Double Domination ve Bombing Run ise, UT 2003'teki en eğlenceli mod'lar. Double Domination takımlar halinde oynanıyor. Bu mod'da A ve B noktaları bulun-

yor. Yapmanız gereken şeyse, bu iki noktayı aynı anda ele geçirmek. İki noktayı, sekiz saniye boyunca elinizde tutabilirsiniz, puanı alıyorsunuz. Daha sonra da yeni oyun başlıyor. Son olarak, oyuna yeni eklenen Bombing Run mod'undan bahsedelim. Bombing Run, Amerikan Futbolu'ndan esinlenerek oyuna aktarılmış bir mod. Bombing Run'da, haritanın tam ortasında bir top bulunuyor ve takımlar topa eşit uzaklıkta oyuna başlıyor. Oyun başladıktan sonra herkes topun olduğu yere doğru koşuyor ve topu alıp karşı takımın kalesine gol atmaya çalışıyor. Tabii ki topu aldıktan sonra gol atmak o kadar da kolay değil. Top elinizdeyken herkes sizi arıyor. Haliyle, sizin de kaçmanız gerekiyor, ancak işinizi zorlaştıran bir şey var: Top elinizdeyken silah kullanamıyorsunuz. Dolayısıyla karşınıza karşı takımdan biri çıktığı zaman topu hemen elinizden bırakıp onu vurmanız gerekiyor. Veya şunu da yapabilirsiniz: Topu rakibinize atıp onun ateş edememesini sağlayabilirsiniz. Takım arkadaşlarınıza pas vermek de, kendinizi kurtarmanın bir diğer yolu. Bu arada, kalelerin çevresinde boşluklar var. Topu uzaktan kaleye atabiliyorsunuz, ancak çekmiş olduğunuz bu şut takımınıza 3 puan kazandırıyor. Eğer kendinizi topla birlikte kalenin içine atarsanız 7 puan kazanıyorsunuz. Riskli, ama daha çok puan kazandıran bir yol.

Bombing Run mod'u, adrenaline'ler, detaylı ve kaliteli grafikler, hızlı oynanış.

Fakat ben ne zaman kendimi topla beraber kaleye sokmaya çalışsam aşağı uçtum, ama sorun bende değil. Oyun bozuk.

Gerçekten 'yeni' mi?

UT 2003, oynanış olarak UT'la hemen hemen aynı. Birkaç ufak değişikliğin dışında, UT oynayanlar oyunun yeni versiyonunda kendilerini şaşırtacak çok fazla şey bulamayacak-

lar. Oynanıştaki yeniliklerden biri, space'e iki defa bastığınız zaman daha fazla zıplayabilecek olmanız. Bunun dışında, UT 2003'teki en çarpıcı yenilik adrenaline'ler. Oyunda 4 farklı adrenaline bulunuyor: Speed, Booster, Invisible ve Berserk. Mesela Speed adrenaline'ini kullandığınız zaman normalden iki kat daha hızlı hareket edebiliyorsunuz (adrenaline'lerin tamamının nasıl kullanıldığı-

100'e kadar toplamanız gerekiyor (her hap 1 adrenaline vermiyor). Unutmadan, adrenaline'ler; Capture the Flag, Double Domination ve Bombing Run gibi oyunlarda çok işinize yarıyor.

Oyunda yine Damage Amplifier (daha fazla hasar) ve Big Health (199 sağlık) gibi klasik power-up'lar da bulunuyor. Her zamanki gibi, bu power-up'ları aldığınız zaman hızlı hareket etmeniz gerekiyor. UT'da bulunan mutator'lara yeni oyunda da yer verilmiş. Bu defa, karşınızdakini vurdukça size sağlık kazandıran Vampire ve oyuncuların tamamının sağlığını yenileyen Regeneration gibi yeni mutator'larla karşılaşacaksınız.

Aslına bakarsanız, UT 2003 ilk oyunun revizyondan geçirilmiş bir hali. Yani yeni oyunda eskisinden



Oyunda yine yerçekimsiz haritalar bulunuyor.

ni ve ne işe yaradığını sayfaldaki kutulardan birinde bulabilirsiniz, bulamazsanız firat@level.com.tr adresine başvurun, başvuramazsanız mir

tam anlamıyla bir kopma yok. Oyunda bulunan silahların birçoğu da eski silahların yenilenmiş versiyonları. Eski oyunla yeni oyundaki silahlar arasındaki fark ise tasarımları ve isimleri. Mesela UT'daki roket atarın tasarımı tamamen değişmiş ve artık, rocket launcher aynı anda 6 değil en fazla 3 roket atabiliyor (kilitlenme fonksiyonu yine var). Tabii ki bunun nedeni oyunu biraz daha zorlaştırmak, ama eski rocket launcher'in kullanımının daha zevkli olduğu da bir gerçek. Ayrıca eskisi gibi mouse'un sağ tuşuna basarak roketleri bombeli olarak atamıyorsunuz. UT'ta bulunan Plasma Gun da karşımıza Link Gun olarak çıkıyor. Silahın vuruş şekilleri yine aynı, ancak bu

Hayır, güneş doğmuyor. Sadece Redeemer kullandınız. İyi yaptınız.



UT 2003'te yenilenen silahlar arasında en çok evrim geçireni ise sniper silahı. UT'daki sniper silahı da yerini Lighting Gun'a bırakmış. Artık sniper silahınız da lazerli. Mouse'un sağ tuşunda burnunuzu basılı tutarak istediğiniz kadar zoom yapabiliyorsunuz. Head Shot da aynı şekilde devam ediyor.

Dediğim gibi, UT 2003, UT'ın biraz farklı bir versiyonu. Bu olay, haritalarda da çok rahat bir şekilde farkediliyor. UT 2003'teki haritaların bazılarını eski UT oyuncuları hatırlayacaktır. Tabii haritalarda ufak tefek değişiklikler var. Mesela UT'ın en iyi haritalarından biri olan Curse 3, UT 2003'te biraz daha geliştirilmiş. Bunların dışında, yeni haritalarda Quake 3: Arena'dan da bir şeyler bulacaksınız (ziplama noktaları ve benzeri detaylar). UT, Quake 3: Arena'ya hiç benzemiyordu, ama UT 2003'ün Quake 3: Arena'yı hatırlattığını kabul etmeliyiz. Oyunun sesleri de yine Quake 3: Arena'ya oldukça benziyor.

Grafik var mı?

Ve grafikler... Grafikler, adrenalinin dışında UT 2003'teki en çarpıcı yenilik. UT 2003, şimdiye kadar oynadığımız FPS'ler içinde, belki de en iyi grafiklere sahip oyun. Unreal 2 motorunun kullanıldığı oyunda, karakter modellerinden harita tasarımlarına kadar her şey, beklentilerinizi fazlasıyla karşılıyor. Silahlar, karakterler, duvarlar ve diğer objelerin kaplamaları çok detaylı. Hiçbir şey olmasa bile, bu detay seviyesi grafiklerin ortalamayı geçmesini sağlıyor, ancak her şey bu kadarla

kalmıyor. Duvarlara yansıyan su efektleri, gerçek zamanlı gölge efektleri ve daha birçok ayrıntı, oyunun grafik açısından neredeyse kusursuz olmasına yetiyor. Özellikle Doom 3'te de kullanılan gerçek zamanlı gölge efektleri çok etkileyici. Oyunun harita tasarımlarıysa, Unreal serisinin her oyununda olduğu gibi çok başarılı. Mimari tasarımın bu kadar etkileyici olduğu başka bir oyun hatırlamıyorum.

UT fanatikleri için çok fazla yenilik yok, bazı silahlar gereksiz bir şekilde değiştirilmiş, mod seçeneği daha fazla olabilirdi.

UT 2003'te ayrıca, tamamen gerçek fizikler sağlayan Math Engine kullanılıyor, ancak Math Engine tam anlamıyla uygulanmamış. UT 2003'te, bu yeni teknoloji sadece karakterler için kullanılmış. Oyunda, birisini vurduğunuz zaman vurduğunuz kişinin çok gerçekçi tepkiler verdiğini ve öldüğü zaman yine çok gerçekçi bir şekilde yere yığıldığını farkedeceksiniz.

Eğer birine yakın mesafeden rocket launcher'la ateş ederseniz, vurduğunuz adam bir anda karşı duvara pışacak ve aynı gerçek hayattaki gibi olduğu yerde kalacak.

Gerçekten 'gerçek' mi?

UT 2003, birçok açıdan şimdiye kadar yapılan en iyi multiplayer FPS, ama dedim ya, ufak bir sorun var: UT'ın yeni versiyonu, beklenildiği kadar şaşırtıcı değil. Oyunda adrenalin-

inlerin ve yeni eklenen Bombing Run mod'unun dışında, oyuna farklı bir soluk getiren herhangi bir şey yok. Grafiklerin çok kaliteli olduğu doğru, oyunun hızlı ve eğlenceli olduğu da bir gerçek, ancak bu şartlar altında, UT fanatiklerine ilk UT da yetebilir. Her şey e rağmen, UT 2003 nereden bakarsanız bakın çok eğlenceli ve kaliteli bir oyun. ☺

OBEZ USTA'DAN ADRENALINE TARIFI

Speed: Normalden iki kat daha hızlı hareket edersiniz. **Tarifi:** İlerleme tuşuna tombik parmaklar kanalıyla hızlı araklarla 4 defa basılır. **Invisible:** Görünmez olmanızı sağlar. **Tarifi:** 2 defa sağa strafeye ve hemen arkasından 2 defa sola strafeye yapılır. Invisible olduktan sonra da ince kıyılmış iki baş soğanla... Öhhö öhhöööö! **Booster:** Enerjinizi 199'a çıkarır. **Tarifi:** Haslanmış geri tuşuna 4 defa hızlı araklarla basılır. **Berserk:** Ateş etme hızınızı artırır. **Tarifi:** 2 defa pişmiş ileri tuşuna ve zaman geçirmeden 2 defa az pişmemiş geri tuşuna basılır.

SİLAHLAR

Redeemer Oyundaki en fazla hasarı veren silah. Sol tuşa bastığınız zaman bir roket atıyorsunuz ve bu roket herhangi bir yere çarptığı zaman çok geniş bir alana yayılan inanılmaz bir patlama oluyor. UT oynayanlar da bu silahı hatırlayacaktır.

Ion Painter Ion Painter, hedefe kilitlendikten birkaç saniye sonra Ion Cannon parçacıkları(!) yollar.

Lightning Gun En çok kullanılan silahlardan biri. Mouse'un sağ tuşunda basılı tutarak zoom yapabiliyorsunuz. Eğer iyi bir vuruş yaparsanız, karşınızdakini head-shot'la tek vuruşta kafası yapabilirsiniz.

Rocket Launcher UT'ın ve diğer FPS oyunlarının en çok kullanılan silahı... Mouse'un sol tuşuna basarsanız normal, yani tek roket, sağ tuşunda basılı tutarsanız 3 roket aynı anda atabilirsiniz.

Flak Cannon UT'da bulunan bir diğer silah. Mouse'un sol tuşuna basarsanız, sağ tuşuyla da

etkili bir bomba atabiliyorsunuz. Oyundaki en kullanışlı silahlardan biri.

Minigun Otomatik makineli... Minigun'la seri bir şekilde ateş edebilirsiniz. Oyunun bazı noktalarında çok işe yarar.

Bio-Rifle Bio-Rifle, UT'da en sevilmeyen silahlardan biriydi. UT 2003'te de Bio-Rifle'de herhangi bir değişiklik yok. Bu silah seri şekilde yeşil baloncuklar atabiliyorsunuz ve bu baloncuklar bir süre sonra kendi kendine patlıyor. Rakiplerinizin etrafını sarmak için çok iyi bir yol.

Link Gun Link Gun'la hızlı bir şekilde lazer toplanabiliyorsunuz. Sağ tuşa ise çevreye çizgi halinde lazer yayabiliyorsunuz (radyasyon gibi oldu sanırım). Link Gun'ın bir diğer işleviyse, aynı Link Gun kullanan başka bir arkadaşınıza tuttuğunuz zaman etkisinin artması.

Shock Rifle Shock Rifle, oyundaki lazerli silahlardan bir diğeri. Shock Rifle'in ikinci vuruşu diğer lazerli silahlara oranla epey ağır. Lazer topu havada çok ağır bir şekilde ilerliyor, ancak mouse'un sol tuşuyla lazer çok çabuk karşı tarafa ulaşıyor.

Assault Rifle Default silahınız. Mouse'un sağ tuşuyla ise bomba atarsınız.

Shield Gun Yakın mesafelerde etkili olan Shield Gun'ın asit işleviyse sizi koruması. Mouse'un sağ tuşuna basarsanız, Shield Gun bilece kadar soldanlardan korunabilirsiniz.

Translocator İsteddiğiniz bir yere ateş edin ve daha sonra bir daha mouse'un sol tuşuna basarsanız...



Bilgi için: www.infogrames.com
Yapım: Digital Extremes & Epic Games
Dağıtım: Infogrames

Multiplay: 32 oyuncu
Minimum Sis.: P3 700, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sis.: 1Ghz, 256 MB RAM, 128 MB ekran kartı

Puan: 89

BALLISTICS

Tetik çekildi. Kurşun ateşlendi; bir de namludan fırlayabilse...

İnceleyen: Güven Çatak

Aslında 'Ballistics' ismini duyunca, insanın aklına ilk olarak bir polisiye oyun geliyor. Ama Ballistics tasta-mam bir yarış oyunu, tabii klasik anlamda değil. Yani Nascar, Formula gibi klişeleri bir kenara bırakın. Çünkü bu sefer, yarış oyununun özü olan 'hız'ın ta kendisi oyuncu-ya enjekte ediliyor. Anlayacağınız salt adrenalin söz konu-su; başınızı döndürecek, midenizi bulandıracak türden. Bir de tüm bu iddialı kelimeler havada kalmasaymış, daha iyi olurmuş ama olan olmuş bir kere...

Hem Fütüristik, Hem Magnetik

Gelecekteyiz. İnsanları artık hiçbir şey tatmin etmiyor, bir şey hariç: Hız. Saatte 1000 kilometre benzeri sadistçe hızlara ulaşmak için silindirik pistler inşa ediyor ve bu manyetik boruların üzerinde ses sınırını aşacak hoverkraft benzeri motosikletler icat ediyorlar. Ve siz de bu manyak aletlere binip gözleriniz beyninize gömülene kadar gaza

► **Farklı bir konsept; orijinal pist tasarımları; sağlam müzikler.** ►

basıyorsunuz, tabii daha önce bir engele çakılıp havaya uçmanız da mümkün. Oyunda adeta kovandan fırlamış bir mermi misali sonsuz bir namlunun içinde dönüp duruyorsunuz. Ballistics, birbirinden ilginç tasarımlara sahip yedi farklı pist içeriyor. Ayrıca pistlerin içinden geçtiği geleceğin New York ve Büyük Kanyon'u da görülmeye değer. Ama tüm bu detaylı grafikleri, yüksek hızdan dolayı görememeniz de komik bir durum.

Oynanabilirlik çok basit bir mantık üstüne kurulu. Kısa-ça ayağını gazdan çekme ve engellere çarpma diye tanımlayabiliriz bu mantığı. Yani Ballistics yarışmaktan ziyade, ulaştığınız yüksek hızı koruyarak engellere çarpmamak üzerine bir oyun. Rakipleriniz var tabii ki ama onları da bir tek kalkışlarda görüyorsunuz ve bazen de yavaşladığınız anlarda yanınızdan son sürat geçerken görüyorsunuz (bu yüzden yapay zekadan bahsetmek biraz güç). Pistin çeşitli noktalarındaki 'booster'lerden geçerek nitro atıyor ve 'cooler'lerden geçerek de motor ısısını düşürüyorsunuz (ısıyı manuel düşürmeniz de mümkün). Sağ-sol yaparak pervaneler, yarı açık kapılar gibi engelleri atlatmanın yanı sıra hızınızı korumak da çok önemli. Bu yüzden virajlarda pistin dönüş yönünün daima tersinde kalmalısınız. Çünkü aksi halde pist ile



Dön bobam dön ama nereye kadar?

temasınızı yitiriyor ve elektro-magnetik gücünüz kesintiye uğruyor (tabii bazen power-up'ları toplamak için pistten kopmanız gerekebiliyor). Tek atımlık yarışmanın dışında turnuvaya katılmanız da mümkün. Turnuva para demek ve para da aletinizi yaklaşık 40 farklı parçayla donatmak demek. Eklediğiniz parçalar yol tutuşunuzu ve hızınızı ciddi anlamda etkileyebiliyor.

► **Yüksek hızdan dolayı hiçbir şey algılanmıyor; fare misali aynı çemberde dönüp durmak can sıkıcı.** ►

Hız süper ama...

Ballistics inanılmaz grafiklere ve yüksek poligon sayısına sahip bir oyun ama sesin 2-3 katı bir hızda yarıştığınız için tüm bunlar flu bir renk cümbüşüyle yetinmek zorunda kalıyorsunuz. Böylece oyunun iddia ettiği GeForce 3 nimetlerinin hiçbirinden yararlanamıyorsunuz. Ayrıca birkaç yarıştan sonra pistler birbirine benzemeye, oyun tek düzeleşmeye ve gözleriniz seyimeye başlıyor (epilepsi uyarısı bu oyun için kesinlikle gerekli). Sağlam tekno müzikler bile sıkılmanızı engelleyemiyor. Oyunun sık sık çökmesi ve sadece izlemekle kaldığınız tutorial bölümü de can sıkıcı durumlardan diğerleri. Kalkış dışında rakiplerinizi göremeyeceğiniz için maksimum sekiz oyunculuk multi-player seçeneği de bir şey ifade etmiyor. Hız gerekli ama kontrolsüz hız anlamsız... ❌

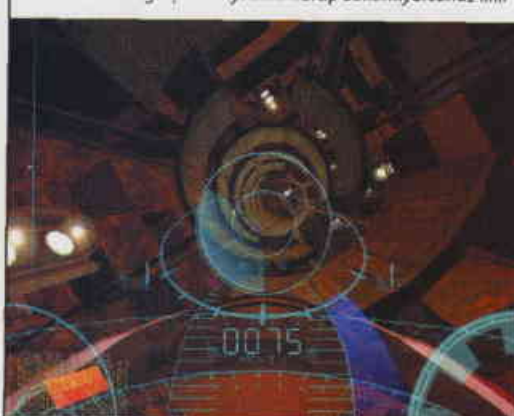
“Gerçekten hız tutkunsanız ve geleneksel yarış oyunlarından sıkıldıysanız, Ballistics göz atabileceğiniz bir alternatif olabilir.”



Ses sınırını aşınca her şey flu bir renk çorbasına dönüşüyor.



Pist tasarımları gerçekten iyi ama durup bakamıyorsunuz ki...



Bilgi için: www.grin.se/ballistics
Yapım: GRIN
Dağıtım: Xicat Interactive

Tür: Yarış
Multiplay: Maksimum 8 oyuncu (LAN)
Minumum Sis.: PIII-400, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sis.: PIII-600, 256 MB RAM, 64 MB 3D ekran kartı
Alternatif: Wipeout

Puan: 64

NO ONE LIVES FOREVER 2

İnceleyen: Burak Akınçelik

Portakal renkli oyun

"Yeteri kadar kötü bir gülüşüm yok. Allah'ım, ben kötü adam olamayacak mıyım böhüüü! (oyun içindeki diyaloglardan)"



Hın hın, hın hın, hın hın hın, hın hın, hın hın, hın hın, hın hın... Maalesef notalarını bulamadığım için o ünlü James Bond filminin müziğini ancak bu kadar ifade edebiliyorum. Daha fazlasını pembe göbekli ve uzun kafalı (bakınız kapak) İngiliz ajanı Kate Archer size oyunda anlatabilir. Tüm Bond filmlerinin klişeleri ve renklerini içeren oyun en sonunda geldi ve ofisteki kısa süreli bir çatışma sonunda Berker'in elinde kaldı. Fakat Berkeri'nin makinası oyunu çalıştırmakta naz yapınca (eee kız tarafı naz tarafı) Berker yazıncaya kadar oyunun yarısını bitirmiş ofisteki tek insan olarak Kate hanım benim kızım (ben bilgisayarımı kızım diye severim de) konuk geldi. Şöyle edepli edepli bir kenarına sokuluverdi.

H.A.R.M.

Sanal ajanımızın düşmanı gene H.A.R.M. adlı sanal yeraltı teşkilatı. H.A.R.M. tabii ki dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Bu kez teşkilatın başında kel bir İngiliz var. Hemen hemen her bölümde cehennem çeneli annesiyle telefonda bir kez tartışırken yakaladığımız baş kötümüz, emrindeki bir sürü adamla dünyanın başına musallat olmadan önce işe, onun tek ilacı olan Kate'i yok etmeye çalışmakla başlıyor. Oyun böyle bir senaryo ile başlayıp bir sürü karmakarışık işten sonra Türkiye sahillerinde sona eriyor! Evet oyunun bir yerinden sonra Marmara denizindeki sanal bir krallığın adını falan duymaya başlıyorsunuz. Oyuna girer girmez ilk göze çarpan özellik pastel renklerle 1960-70 lerin modasını yansıtan ara birim ve dekorlar. Ah tabiki müzikleri de unutmamak lazım. İkinci özellik ise tıpkı Deus Ex'te olduğu gibi bir karakter geliştirme ekranının olması. Oyunda yaptığımız herşey size belli oranda bir puan kazandırıyor. Bir dosya dolabını aramak, bir görevi yerine getirmek gibi hareketler sonunda topladığımız bu puanları oyuncu ekranından karakterinizin özelliklerine dağıtarak aynı zamanda oyundaki tarzınızı da belirliyorsunuz. Örneğin çatışmadan olabildiğince kaçıp görevleri sessiz bir hırsız gibi gerçekleştirmeyi planlıyorsanız bu durumda arama, araç gereç kullanma ve sessizlik yeteneklerinize yüklenebilirsiniz. Fakat oyunun bir çok yerinde çatışmadan kaçınmanız hemen hemen imkansız. Bu yüzden benim size tavsiyem başta sağlık ve zırhınız olmak üzere nişancılık yeteneklerinize yüklenerek onları maksimuma taşımak ve böylelikle oyunu daha aksiyona dayalı olarak oynamanız.

Kolay alet edevat kullanma

Oyunda herşey çatışma ve kırıp dökmeden ibaret değil. Zaten öyle olsaydı NOLF'un herhangi bir shooterdan hiç

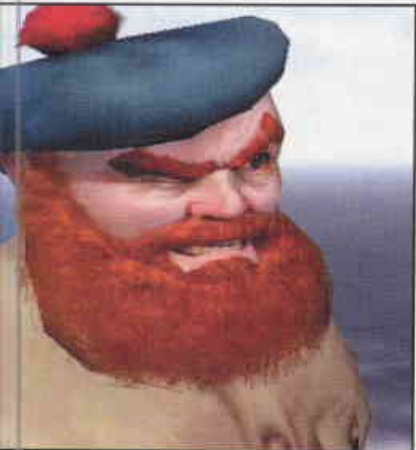
bir farkı kalmazdı. Karşımıza bol bol bomba ve alet edevat kullanacağımız yerler çıkacak. Bu durumda herhangi bir kilide ya da bomba koyma noktasına mouse'u getirip sağ tuşa bastığımızda orada hangi aleti kullanmamız gerekiyorsa otomatik olarak onu elimize alıp kullanmaya başlıyoruz. Bu çantamızı karıştırıp hangi aletin işe yarayacağını bulmak (veya kırık saat bulamamak) gibi bir eziyetten bizi kurtarmış ve oyunun daha akıcı olarak oynanmasını sağlamış ki benim çok hoşuma gitti. Bir başka özellik ise görünmezlik. Daha doğrusu saklanabilme yeteneği. Eğer düşmanlarımızın bizi göremeyeceği bir yere gelirse ekranda bir göz beliriyor ve gözün altındaki göstergeler sona geldiğinde tamamen saklanmış oluyoruz. Eğer birisine saldırmazsak, biri odaya girip ışıkları açmazsa ya da dibimize kadar girip bizi görmezse hep saklı kalabiliyoruz. Böylelikle düşmanlarımızı atlatıp ense köklerine kurşun sıkabiliriz. Oyun boyunca sağda solda bulduğumuz cephane kutuları dışında bizim teşkilatın bıraktığı hediye pakedi benzeri kutuların içinden de gerekli malzemeleri bulabiliyoruz. Fakat asıl kaynaklarımız öldürdüğümüz düşmanlar. Onların üstünü sağ tuş ile arayarak bir çok malzeme elde edebiliriz. Arama yeteneğimizin yüksekliğine bağlı olarak bir çok faydalı şey bulmamız mümkün. Eğer ceset ortalıktaysa onu başka bir noktaya götürüp orada arayabiliriz. Yalnız cesedi tartışırken hiç bir alet kullanamıyoruz bilesiniz. Aranan cesetler kendi kendilerine kayboluyorlar. Cesetleri ortalıkla bırakmanın faydası diğer NPC'ler tarafından görülerek alarmin çalınmamasına sebebiyet vermemek.

Onurlu bir ölüm

Evet yukarıdaki cümle yerde yatan yoldaşlarını bulan Rus askerleri tarafından bol bol söyleniyor. Düşmanlarımız bir ceset gördüğünde onun başına gidip önce "uyan bakıyım, neyin var" gibi şeyler söylüyorlar. Daha sonra öldüğünü anlarılarsa bir vah vah çekip hemen alarma ko-



şuyorlar ve sonra da sizi aramaya başlıyorlar. Bu durumun gerçekleşmemesi için siz arada onu uyutabilirsiniz. Bunun için dart atan silahınızı çekip bir uyku oku seğmelisiniz. Aslında bu ok düşmanı vurmadan daha etkili çünkü onu anında uyutuyor. Sizde adamı bir yere taşıyıp üstünü aradıktan sonra tercihinize göre kafasına bir kurşun sıkabilirsiniz. Eğer öldürmezseniz bir süre sonra uyanıyor ve "silahım nerede, Allahım bir kapitalist silahımı çaldı" diye bağırınıp ortalığı ayağa kaldırıyorlar. Silahlarınızın ve özellikle de dart tabancanızın çeşitli mermileri var. Bunları tercih ettiğiniz taktiğe göre seçe-





bilirsiniz. İlk dart rakibinizin üzerine saplı kalarak radarınızda kırmızı bir nokta halinde düşmanınızın haritanın neresinde olduğunu size gösterir.

► **Süper grafikler ve müzikler. Eğlenceli diyaloglar. Kullanışlı arabirim. Akıllı yapay zeka ve bölüm tasarımları. Yaratıcı multiplayer bölümleri.** ►

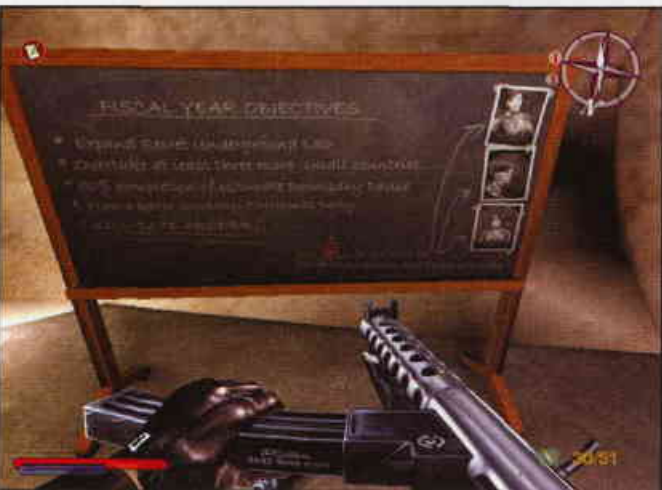
Özellikle Hintli polislerle köşe kapmaca oynarken çok işinize yarayacaktır. Elektrikli dart ise düşman robotlarından kurtulmak için birebirdir. En son görevde çıkacak olan serumlu dart ise kısa bir süreliğine, defalarca vurarak en sonunda kontağını kapattığınız Super Soldier'ları tamamen ortadan kaldırmaya yarar.

Multiplayer

Oyunun birde multiplayer kısmı var tabii. Az sayıda görevden oluşsa da

multiplayer bölümü, şimdiye kadar hiç bir oyunda görmediğimiz şekilde, tek kişilik oyunun arasındaki boşlukları tamamlıyor. Örneğin Kate ilk bö-

lümde bir kılıç yarası olarak yere yıkılıyor ve siz daha oyunun başından "eee ama Kate öldü şimdi ne olacak" diyorsunuz. Ara demoda ise Kate bir hastahane gözetmeni açıyor. İşte demek ki bir multiplayer'ın ilk görevinde ne yapıyoruz? Tabii ki Kate'i kurtaran ajanları oynuyoruz ve tüm bölümü baştan sona geçip ablayı sırtladıktan sonra geri dönüyoruz. Bu arada bir tavsiye daha, hep tek kişilik oynarken hem multiplayer takılırken mutlaka her tarafı araştırın.



Çünkü her yerde gizlenmiş ufak tefek şeyler bulabiliyorsunuz.

Eeee hani biz süper ajandık?

İkinci oyun bence görevler açısından hiç bir oyunda görmediğimiz şekilde, tek kişilik oyunun arasındaki boşlukları tamamlıyor. Örneğin Kate ilk bö-

lümde bir kılıç yarası olarak yere yıkılıyor ve siz daha oyunun başından "eee ama Kate öldü şimdi ne olacak" diyorsunuz. Ara demoda ise Kate bir hastahane gözetmeni açıyor. İşte demek ki bir multiplayer'ın ilk görevinde ne yapıyoruz? Tabii ki Kate'i kurtaran ajanları oynuyoruz ve tüm bölümü baştan sona geçip ablayı sırtladıktan sonra geri dönüyoruz. Bu arada bir tavsiye daha, hep tek kişilik oynarken hem multiplayer takılırken mutlaka her tarafı araştırın.

"Alınmaya değer eğlenceli bir oyun ama ilk oyun kadar iyi olmadığı kesin. Gene de paranız kesinlikle boşa gitmez."



Bilgi için: www.noonelivesforever.com
Yapım: Monolith
Dağıtım: Fox Interactive

Tür: Aksiyon
Multiplay: 8 kişi
Minimum Sis.: P III 667, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: PIV 300, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı
Alternatifler: Deus Ex
Thief Serisi
No One Lives Forever 1

Puan: 82

► **Uzun yükleme araları. Bazı sıkıcı görevler. Yüksek sistem ihtiyacı.** ►

HITMAN 2 SILENT ASSASIN

İnceleyen: Siman Akkol

"Hitman'i sevdiyseniz, kaçınılmaz olarak Hitman 2'yi de seveceksiniz. Sevmediyseniz de bir şans vermeye değerlidir."



Neredeyse 1 yıl önce ortaya çıkıp adından bayağı söz ettirmişti Hitman: Codename 47. Her ne kadar o zaman kadar birçok oyunda kötü karakterleri yönettiyssek de, Hitman: Codename 47 ile ilk kez bir kiralık katili yönetiyorduk. Oyun "çocuklara göre olmayan" içeriği yüzünden bayağı eleştirildi ama bu tür eleştirilere maruz kalan hemen her oyun gibi daha da ünlendi. Zamanına göre çok iyi bir oyun olsa ve aksiyon türüne birçok yenilik getirse de Hitman, aşırı derecede zorlu olması ve oyun içinde save etmenize izin vermemesi yüzünden hak ettiği yere gelemedi. Yapımcı firma IO Interactive tam 22 aydır ikinci oyun üzerinde çalışıyor. En sonunda Hitman 2 beğenimize sunuldu ve oyun, üzerinde harcanan zamana değmiş gibi görünüyor.

Sicilya'da bir kel;

47'yi en son üretildiği laboratuvar ile birlikte bütün klonlarını (aslında Codename 47 de bir klon, numaradan anlaşılacağı üzere) ve kendisini üreten adamı temize havale ederken bırakmıştı. Biraz günahlarından arınmak, biraz da kendisini bu dünyaya ait olarak görmediğinden Sicilya'da ufak bir kiliseye sığınır ve bahçıvanlık yapmaya başlar. Ama geçmiş peşini bırakmaz. Yerel bir mafya (ki Sicilya'da bunlardan bolca bulabilirsiniz) çok sevdiği kilisenin pederini kaçırdığına yatağının altına sakladığı geçmişi ve ikiz D.Eagle'larını tekrar çıkarır. Pederin yerini bulmaları için eski işverenleri Ajans'tan yardım ister ama Ajans'ın bu bilgiyi çok ucuza satmayacağını oldukça acı bir şekilde öğrenecektir.

Toplam 20 bölümden oluşan Hitman 2'de amacınız hedefinizi bulmak, öldürmek ve ortamı sağ salım terk etmek. Ama oyunun yapısı, hedefinize ulaşmakta birçok yol denemenize izin veriyor. Normal, Expert ve Profes-

yonel olmak üzere üç zorluk seviyesi var. Normal zorluk seviyesinde takır tukur aksiyon oyunu oynar gibi bitirebilirsiniz -ki zaten böyle yapmak isteyeceksiniz çünkü bu zorluk seviyesinde sessiz olmanın size sağladığı hiçbir avantaj yok. Hem sağlığını çok fazla hem de düşmanlarınızın daha güçsüz. Ayrıca 7 save hakkınız var. Ama oyunu Expert ve Professional seviyelerinde oynamayı seçerseniz, oyunun esas zevki ortaya çıkıyor. Sessiz olmak, her öldürdüğünüz adamı itinayla gizlemek ve genel olarak "temiz iş" çıkartmak zorundasınız, yoksa oyunun son ekranını ancak rüyalarınızda görürsünüz. Özellikle Professional her babayışidin harcı değil, çünkü bölüm içinde hiç Save etme hakkınız yok!

Budapeşte'de bir "scener";

Başladığınız andan itibaren sizi oyunun içine çeken, hatıta gömen bir diğer etmen de mükemmel orkestral müzikler. Tamamı Budapeşte Senfoni Orkestrası tarafından çalınan bu parçaların başında Jesper Kyd adlı müzisyen var. Pek çoğunuz onu tanımaz, ama Amiga zamanlarını yaşadığınız, bir de demo scene'i ile ilgilenmişseniz, Hardwired gibi muhteşem demoların yapımcısı Silents adlı demo grubunun müzisyeni olduğunu bilirsiniz Kyd'in. Zaten Hitman'in yapımcısı olan IO Interactive'in de Danimarka'lı olduğu ve birçok ünlü scene grubunun İskandinav ülkelerinden çıktığını düşünürseniz, IO Interactive'de bu gruplarda pişmiş birçok "coder" ve "graphics person" olduğunu tahmin edebilirsiniz :)

Tabii bir de grafikleri var bu oyunun, ki takdir ederseniz ki bu çok doğal. Bu grafikler birçok Level editörü ve şahsım tarafından oldukça beğenilmiş olsa da, bazı terso şahsiyetler (kftnz. Tuğbek) tarafından dokuların detaysız ve ruhsuz olduğu yönünde eleştirildi. Tabii Tuğbek o. O





"neden bu bardağın yarısı boş!" derken benim "içecek yarım bardak suyum var" dediğim birçok durum sayabilirim. Hayırsız, vicdansız, acımasız, güdubet herifin tekidir Tuğbek. Allah bel... Neyse.

Tuğbek'in Hitman 2'nin grafiklerinde "detaysız dokular kullanılmış" dediği durum benim açımdan "grafikler üzerinde inanılmaz temiz çalışılmış" olarak yorumlanacaktır muhtemelen. Yoksa yorumlandı bile mi?

Gayrettepe'de bir depresif-manik;

Yazının giriş ve gelişme bölümleri arasında yaşadığım sebpsiz ruhsal değişim nedeniyle yazının gidişatı

Temiz grafikler, nefes bir atmosfer, bitirdiğinizde bir üst zorluk seviyesinde oynamak isteyeceksiniz.

saçmalayabilir, haberiniz ola. Devam... Grafikleri gördüğünüzde yaşadığınız bocalama evresinden çıkabilerseniz -ki bilgisayarınızın yetkinliğiyle birebir ilişkilidir bu koşul- Hitman 2'nin hayatınıza sokacağı yeni alt-aksiyon oyun kültürüne alışmanız gerektiğini farkedeceksiniz. Daha önce Hitman oynayan şahıslar için sorun yok, kontrollerdeki düzeltmeler yüzünden inanılmaz rahat edecekler. Diğerleri ise bu kültüre ayak uydurmak için biraz bocalayacak ama karşılına çıkan her poligon yığımına "Giaargh" nidalarıyla çelik alaşımli çekirdek yağdırmaları durumunda oyunun kendilerine getireceği

yaptırımlar karşısında "yerim alt-aksiyon kültürünü!" diyebilirler -ki bu kendilerinin kaybı olacaktır. İşte

Sessiz yürümek inanılmaz kullanışsız ve bu oyunu etkiliyor, bazı oyuncular oyunun zorluğuna katlanamayabilir, oyunun gerçek tadını almak için çok yavaş oynamanız gerekiyor.

o zaman bu şahıslar:

- Oyunun inanılmaz gerilimli atmosferini solumaktan...

- Karakterlerin bünyesine mermi duhul etmesi durumunda yere patküt, aynı şablonda düşmeyi, cansız bedenlerinin şeklen ve fiziken gerçekçi biçimde yığıldığına şahit olmaktan...

- Hedefleri olan şanssız kişiyiistem dışı ve kalıcı astral seyahata

göndermeleri için uygulayabilecekleri farklı yolları akıl etmenin ve bu yolları başarılı bir şekilde hayata geçirmenin yalan tatminine ulaşmaktan...

- Dünyadaki herkesin Kodadı 47 ile aynı beden giydiği gerçeği ile yüzleşmekten...

MAHRUM KALACAKLARDIR.

Sahan'da iki yumurta

Hitman 2 ile birlikteliğimiz süresince kötü izlenimlerim olmadı mı peki? İş, herkesin ağızlarının suyunu akıtarak oynadığı oyunlara çamur atarak vatani milleti sinir etmek olan bir insan olarak şunu rahatlıkla söyleye-

bilirim ki; Ohooooo. Her şeyden önce sessizlik adına attığınız her adımda acı çekiyorsunuz. Nasıl yani? Şöyle ki: Uzun çubuk tuşunu dürterek çömelip yavaş yürüyebiliyor ve düşmanın arkasından sessizce yaklaşip ömüğünü boğma teli ile sıkmak suretiyle trakelerine baskı uygulayıp hipoksiye sokabiliyorsunuz. Ama gelin görün ki trakenin ayağı öyle değil. Arkadan sessizce yaklaşmaya kalktığınızda düşmanın uzaklaşmasını elem içinde seyrediyorsunuz, çünkü çömelerek yürümek gereksiz derecede yavaş. Sessiz olmanın her şeyden önemli olduğu bir oyundaki bu aptalca hata, nice kereler çömelmişim yenden "yerim boğma telini" diyerek ayağa fırlayıp karşına çıkan her poligon yığımına "Giaargh" nidalarıyla çelik alaşımli çekirdek yağdırmama ve oyunun bana getirdiği yaptırımlar karşısında çaresiz kalmama yol açtı.

Ayrıca, oyunun umarsızca masa-

bir insan olmayan, hayatını insan öldürerek kazanan bir adamın gözlerinden, insan öldürerek yaşıyorsunuz. Zorluklarla bezeli, herkesin ter akıtmayacağı bir hikaye bu, poligonlarla yoğrulmuş. Ama tavır yansır, siz olumlu yaklaşın 47'ye, onun da size olumlu yaklaşacağından eminim... Hayır, umuyorum. Sanırım. Keşke şu kafamın içindeki diit diit'ler geçse de ne düşündüğümü duysam, fekat o da nesli...

- ii...ii...iii
- diit...diit
- Diit!... Diit!... Diit!

G I A A R G H !

- Diit!... Diit!... Diit!

- Uyandın mı 48? Güzel... Üzerindeki mavi formaya fazla ehemmiyet verme. Başın zonkuyor, biliyorum, ama geçecek. Şimdi yavaşça ayağa kalk. Karşındaki kapıyı açip ilerle. Koridoru geçince karşına çıkacak masada bir boğma teli göreceksin... Onu al... Soru sorma, sadece al... ☹

üstüne göçtüğü birçok durumla karşılaştım -ki rastlantısal aralıklarla tekrarlanan bu yazımsal hata "yerim bu ülkenin kopya oyunlarını" nidalarıyla çığırılmama yol açmadı değil. Ama çelik alaşımli çekirdeğim yoktu, olsa da kıyabilir miydim Dubek'ime hiç?

Ekranı 786432 piksel (idealdir, severim)

Şu an anlamsız bir oyun bolluğu var piyasada, tabii ecnebi ellerde yılbaşı zamanının yaklaştığını düşünürsek bu bolluğa biraz olsun anlam katmış oluyoruz. Hitman 2'de tıpkı atası gibi, bu bollukta hakettiği değeri ve oyuncu sabrını bulamayacak korkarım. Özellikle de No One Lives Forever 2 solu-nu, Battlefield 1942 de sağını tutmuş iken. Benim bile 12. bölümde nefesim kesildi-ki benim gibi aksiyon oyunlarına mazohistçe yaklaşımları seven birisinin nefesi, takdir edersiniz ki kolay kolay kesilmez. Ama 912 harf sonra okumaya başlayacağınız oyun yüzünden Hitman 2'yi bitirmeyi şimdilik erteledim diyelim. Hikayesi çok uçuk kaçık değil, dünyayı kurtarmıyor, 1 saniye kala gözlerinizi büzüp yeşil kabloyu kesmiyorsunuz. Sadece insancıl bir hikayeyi, aslında gerçek



Bilgi için: www.hitman2.com/front
Yapım: IO Interactive
Dağıtım: Eidos Interactive

Tür: Aksiyon
Multiplay: Yok
Minumum Sis.: PIII 450, 128MB Ram, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: PIII 1Ghz, 256MB Ram, 32MB Ekran Kartı

Puan: 86

BATTLEFIELD 1942

İnceleyen: Sinan Akkol

“Uzunca bir süredir oynadığım en güzel online taktik-aksiyon oyunu. Türkiye’deki sunucu sayısı da artarsa, almamanız büyük bir kayıp haline gelecektir..”

Operation Flashpoint’i ilk gördüğüm anda “Aha!” demiştim. “Yıllardır beklediğim savaş oyunu budur!”. Benim gibi koltuk generalleri için daha iyisi olamazdı: Postal eskitecek 144 kilometrekare alan, kullanılabilen onlarca kara ve hava aracı. Askerden yeni dönmüş ve hiçbir aracı kullanmasına izin verilmemiş (böhü): biri için bulunmaz Hint kumaşydı. Hakkını vererek sonuna oynamış ve şık bir puanla göndermiştim Operation Flashpoint’i.

Ama arkası gelmedi. Bilirsiniz ki ne kadar iyi olursa olsun bir FPS’nin hayatta kalabilmesi için sağlam bir multiplayer yönü olmalıdır. OF’in Burak ve Tuğbek ile heves içinde giriştiğimiz multiplay sekansları, beklediğimizden kısa sürdü. Oyunun yapısı, az sayıda kişinin multiplay oynamasını zevksiz kılıyordu. Eh, güzel ülkemizde bir türlü Operation Flashpoint sunucusu açılmayınca da çareyi bilgisayara karşı Co-operative görevleri oynamakta bulduk. Ama hep aynı düşmanları, aynı noktalarda yakalayıp temizlemek de bir süre sonra sıkıttı. İnternet’teki binlerce farklı harita da kabak tadı verince, hoş bir anı olarak kara dolaba kaldırıldı Operation Flashpoint.

Ama, gel gör ki...

Battlefield 1942 denizaltı sessiz ve derinden ilerleyerek, monitörlerimize B17 bombası gibi düştü. Geçmişten, günümüzden ve gelecekte her türlü savaşı görmüş olan bu gözlerle hitap etmeyi başardı. Oyunun geçmiş savaş tecrübelerimden oldukça farklı olduğunu söyleyebilirim. Her şeyden önce BF42, özünde sadece online oynanması için hazırlanmış bir oyun. Ağ üzerinde olsun, nette olsun oyunun verdiği zevk inanılmaz. Tabii online aksiyon oyunu deyince akla kim geliyor? Counter Strike. BF42’yi Counter gibi oynamaya kalkan arkadaşlarla bayağı dalga geçtik sunucularda, çünkü her ne kadar aksiyon oyunu olsa da BF42’de 2. Dünya Savaşı’nın atmosferi gerçekçi bir biçimde verilmeye çalışılmış. Üstelik bu, fazlasıyla başarılı da.

Battlefield 1942’ye Axis ve Allied taraflarından birisini seçerek başlıyorsunuz. Oynadığınız haritaya göre taraflar Almanlar ve Japonlar ile İngiliz, Amerika ve Ruslardan birisi oluyor. Her iki tarafta da standart olarak beş asker tipi mevcut. Bunlar:

Scout: Sniper tüfeği taşıyan tek asker olduğundan çok önemli.. Aynı zamanda dürbün kullanarak topçu bataryalarına hedef belirtebiliyor. Ama yakın çarpışmalarda hiç şansı yok.

Berlin sokaklarında görüşmek üzere

Assault: Makineli tüfeği ve el bombası ile yakın çarpışmalarda ve piyade temizlemekte kullanılan asker tipi. Ama zırhlı birliklere karşı şansı yok.

Anti-Tank: Adı üstünde, anti-tank silahı taşıyan tek asker. Anti-tank silahı haricinde sadece tabanca ve el bombası taşıdığından Assault askerleri tarafından korunmaya gerek duyar.

Engineer: Pek raşbet görmese de haritasına göre oyundaki en güçlü asker tipi. Bütün araçları tamir edebilmesinin yanı sıra mayın döşeyebilmesi, yüksek güçlü patlayıcıları kullanabilmesi ve orta menzilde etkili bir tüfeğinin olması, engineer’ı oyundaki en tehlikeli asker yapıyor.

Medic: Hafif makineli tüfeğinin yanı sıra yaralı askerleri iyileştirebilmesi yüzünden stratejik önemi vardır. Özellikle Spawn Time’in yüksek olduğu haritalarda önemi daha da artar. Ama bu tipi de sunucularda pek görmedim.

İşte oyun sadece bu beş asker tipinin arasında geçiyor. Üstelik silahlarınızı ölen birisinin silah kit’ini yerden almazsanız değiştiremiyorsunuz. Ne o, sıkıcı mı geldi? O zaman bu beş asker tipinin kullanabildiği 35 çeşit aracı olayın içine ekleyin, ortalık güllük güllüştürsün!

Dört çekerim, ezer geçirim

Neler yok ki bu 35 aracın içinde... Her ülke için farklı tank ve uçak tipleri -ki bu uçakların arasında ağır bombardıman uçakları da var, APC’ler (zırhlı araç taşıyıcı), OBUS’ler (mobilize havan), çıkartma botları, kruvazörler, mobil roket rampaları, denizaltı ve hatta uçak gemisi! Evet, uçak gemisini de kullandırmış bu eyvan herifler bize. Ve evet, bu 35 araç, 5 farklı asker tipiyle birleşince oyunda inanılmaz bir strateji, oynanış ve eğlence zenginliği oluyor.

Battlefield 1942’de, her online aksiyon oyununda olduğu gibi, Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture The Flag modları var. Ama bu modları şimdiye kadar bir kez olsun açıp oynamadım ki bunun çok iyi iki sebebi var: Co-Op ve Conquest modları. Co-Op modu oyunu az sayıda kişi oynadığı zaman ilağ gibi geliyor. İstedığınız sayıda bot koyduğunuz oyunu 2 kişi birlikte oynamak bile fena halde. Operation Flashpoint bu kadar eğlenceli değildi. Conquest modu ise Battlefield 1942’i kopartıyor. Belli bir harita üzerindeki kontrol noktalarını ele geçirmeye çalışıyorsunuz.- ki bu noktalar aynı zamanda öldüğünüzde yeniden hayata döndüğünüz Spawn noktaları- Her iki taraf ta bel-





li bir puanla oyuna başlıyor (oyunda bu puanlara Ticket deniyor) ve rakibin her adamı öldüğünde, aracı patladığında bu puanlardan düşülüyor. Tabii kontrol noktalarının yarısından çoğunu ele geçirdiğinizde de yavaş ama sabit bir şekilde bu puanlar düşmeye başlıyor. Herhangi bir tarafın bütün kontrol noktalarını ele geçirmesi durumunda, diğer taraf hemen bir noktayı geri almalıdır, yoksa son adamları da öldüğünde spawn olmaları bir nokta olmadığından oyunu kaybederler. Yani sizin anlayacağınız Battlefield 1942 bir nevi askeri köşe kapmaca oyununa dönüyor. Ama haritalar o kadar güzel ve akıllıca hazırlanmış ki kontrol noktaları üzerindeki savaşlar inanılmaz eğlenceli oluyor. Mesela, ben tek başıma engineer iken bir bunker'in yanındaki kontrol noktasını tam 2 tanka karşı korudum, uzaktan gelen üçüncü tankın sürücüsünün inip kontrole geldiği sırada patlattığım son patlayıcımla ha-

Öğrenmesi kolay, ustalaşması zor bir oyun. Grafik ve ses teknolojileri çok iyi kullanılmış. Online oynaması inanılmaz zevkli ve eğlenceli. Durmadan oynamak istiyorsunuz.

vaya uçtuğunu, o yere inmeden binip gittiğim Alman tankı ile düşman safalarının arkasına kadar sarktığımı ve ne olduğunu anlayamayan Alman'lara (bu arada, online oynuyorum) neredeyse 35-40 puanlık hasar verdiğimi hatırlıyorum.

Ne yazık ki Battlefield 1942'nin tek kişilik oyunu da var. Ne yazık ki diyorum çünkü bu, tek başınıza oynadığınız bir multiplayer Co-Op modu olmuş. Tabii yüklem ekranları sırasında bazı senaryo parçacıkları da anla-

tılıyor ama bunlar iki satır yazıdan ibaret ve sizi havaya kesinlikle sokmuyor. Zaten botların bütün araçları acımasızca iyi kullanması yüzünden tatsızlaşıyor (kaç kere zig zag çizerek kaçarken uçaktan bomba yedim,

Tek kişilik oynamak için uygun değil. Bazı ses kartlarında problem çıkartıyor. Çok yüksek sistem ihtiyaçları var. Oynanışta bir iki problem can sıkıyor.

ben bilirim). Hatta yapımcılar da bunun farkında olmalı ki bir bölümü kaybetmeniz dahi bir sonraki bölüme geçmeye hak kazanıyorsunuz. Açıkçası sağlam bir tek kişilik senaryo ve mevcut haritalar üzerinde sağlam bir oyun akışı yapılabileceği halde yapılmamış olması canımı sıktı.

Oyunun multiplayer kısmında da birkaç hata yok değil. Bunlardan en önemlisi uçak kullanırken sürekli olarak ileri tuşuna basmanız gerekmesi ki bu yüzden haritayı açıp inceleyemiyorsunuz. Bir diğeri ve çok da-

ha sinir bozucu olanı ise, uçak gemisi batırmanın da, piyade vuranın da aynı puanı alıyor olması. Hıyar mıyim ben, çok afedersiniz, 1 puan için iki saat sorti yapıyorum bombardıman uçağıyla? Umarım ilk yamadadüzeltirler bu hataları.

Deniz yapsaydınız?

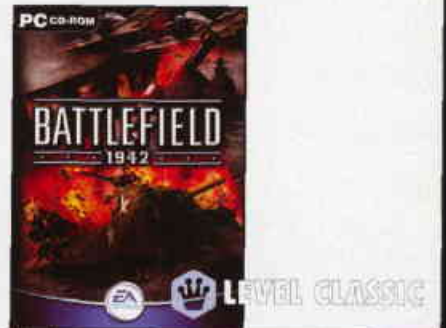
Oyunun grafiklerini anlatmaya dilim varmıyor. Op. Flashpoint'in yeşil baskın, sıkıcı kaplamalarla boğulmuş grafiklerinden sonra Battlefi-

eld'in binbir canlı renkten oluşan grafikleri, insanın gözünü okşayan deniz ve sıcakık güneşi inanın savaşmayı değil kumsala uzanma isteği uyandırıyor oynayanda. Özellikle Japonların olduğu adalar çok güzel. Rusların bölümleri ise biraz boğucu, ama bu zaten çok normal değil mi, Rus onlar. Tabii bu grafik güzelliğinin yaptırımı da oldukça fazla. Eğer PIII 600 ve altında bir sisteme sahip değilseniz, grafik güzelliği sözlerimi kaale alıp da bu oyunun yanına yaklaşmayın çünkü bütün grafik ayarlarını köküne kadar kapatmazsanız oynamanız mümkün olmayacak. Ayrıca, oyun Hardware Texture & Lighting özelliği olmayan ekran kartlarında da çalışmayacaktır ki bu da ekran kartınızın en az GeForce 2 veya dengi olması gerektiğini gösteriyor.

Battlefield 1942'nin en güçlü yanlarından birisi de sesleri. Ben ömrü hayatımda savaş seslerini, çatışmanın uzaklığına göre bu kadar gü-

zel yansıtan bir oyun daha görmedim. Yakında patlayan bir top mermisi kulaklarınızı yırtarken, dağların arkasına düşen aynı merminin önce patlama ışığını görüyor, 2 saniye sonra boğuk bir "güp" sesi duyuyorsunuz. Oyundaki seslerin yarattığı derinlik hissi, savaşın sadece sizin etrafınızda dönmediğini, büyük bir çatışmanın ortasındaki gariban bir asker olduğunuzu hatırlatıyor sürekli. Yalnız, oyundaki bir hata yüzünden Sound Blaster Live! Value ses kartlarında seslerde bozulma olabilir. Bu durumla karşılaşırsanız, ses kartınızın en son sürücüsünü indirip kurun. Benim problemim bunu yapınca düzeldi. Bu arada ufak bir not, oyun Windows 95'te kesinlikle çalışmıyor.

Sonuç olarak Battlefield 1942, birçok oyunun gelip geçtiği, aynı hızla da unutulduğu bu piyasada kalıcı olacak gibi görünüyor. İçerdiği hiçbir şey çok yeni değil, 2. Dünya Savaşı konsepti, kullanılabilen bir sürü araç, 5 farklı asker tipi, güzel grafikler ve sesler... Ama bütün bunlar bir araya gelip tek bir pakette önüme sunulduğunda, üstelik bu pakette önemsenmeyecek derecede az hata bulunduğu, hiç durmaz, bu klasiğe şapka çıkartırım ben. ☺



Bilgi için: www.battlefield1942.ea.com
Yapım: Digital Illusions
Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Aksiyon
Multiplay: Ağ ve Net, 64 kişi
Minimum Sis.: 500Mhz İşlemci, 128MB Bellek, 32MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: 800Mhz İşlemci, 256MB Bellek, 64MB Ekran Kartı
Alternatif: Command & Conquer Renegade Operation Flashpoint

Puan: 92

EARTH & BEYOND

İnceleyen: Serçuk İslamoğlu

Kılıçlardan vazgeçip, füzelerinizi ateşleyin...

"Şimdiye kadar çıkmış en güzel grafikli devasa online oyun olmasının yanı sıra türe getirdiği konsept değişiklikleriyle de denenmeyi hakeden bir oyun"



E3 hatıralarının anlatılmasının yeni bittiği zamanlarda, aslında bazı şeyler yeni başlıyordu. Umarsızca web gezintilerim sırasında telefonum çaldı. Sinan her zamanki ses tonuyla klişe olmuş cümleyi söyledi. "Bi gelse-ne, sana bir şey göstereceğim".. Homurdanarak masadan kalkıp, acaba yine nedir diyerek merakımı bastıramadan gittim. Ekrandaki görüntü bir hayli ilginçti. "Abi sevmem etmem ben uzay oyunlarını" edasıyla Star Wars düşmanlarından biri olarak, "Vay iyiymiş" deyip yerimden kalkacakken detaylar geldi. "Ama bu devasa online bir oyun"

..Sessizlik..

"Bir online oyunda bu kadar iyi grafikler olabilir mi?"

Dünyanın ötesinde...

Günümüzden çok uzak değil, 150 yıl sonrasında insanoğlu toplu olarak uzaya seyahat etmeye başladıktan sonra, bir takım koloniler Mars'a, başka bir koloni ise Jupiter'in uyduları olan Io ve Europa'ya yerleşir ve her toplum kendi uygarlığını geliştirmeye başlar. Mars kolonisi, mükemmeliyeti ararken kendi DNA yapılarıyla oynamış, genetik yapılarını en iyi hale getirmeye çalışmışlar ve kendilerine Progen adını vermişlerdir; Jupiter kavmi ise uzayın karanlık kalmış köşelerini araştırmaya yönelmişler, felsefi hayat anlayışlarını filozofi ve psikolojiyle bütünleştirerek Jenquai adını alıp, aslında bulunmaması gereken bir tarihi bir uzay kapısı bulmuşlar, teknolojisini çözümlerle galaksinin değişik yerlerine ulaşmak için bu kapıları kullanmışlardır.

Hakimiyet kimin elindedir? Bu sorunun yanıtı yine insanoğlunun en eski içgüdüünü çalıştırmış ve Progen'ler

de, Jenquai'lerin elindeki bu bilgileri ve kapıların hakimiyetini ellerine geçirmek için 25. yüzyılda milyonlarca kolonistin ölmesiyle son bulan Büyük Gate Savaşı yapılmış, savaşın kaderini belirleyen halen dünyada yaşayan kendilerine Terran adını veren kapitalistlerin silah satışlarıyla oldukça uzamış ve arkasından dengesi hiç de kolay olmayan bir barış dönemine girilmiştir.

Kaderinizi seçin...

Oyun başlangıcında, daha önceden pek de alışık olmadığımız derecede karakter ve gemi özelleştirmeleri mevcut. Hayat görüşümüzü oldukça etkileyen bir sınıf/meslek seçiminin ardından tepeden tırnağa karakterimizi şekillendirebileceğimiz özellikler konulmuş. Tabi gemimizi de kasa, kanat yapıları, renkleri, logosu ve hatta geminin üzerinde görebileceğimiz ismine kadar özelleştirme seçenekleri mevcut. Daha sonra mevcut karakterimizin ismi-





ni seçip, mevcut galaksilerden (suncularardan) birini seçip galaksidede ilk günümüze başlıyoruz.

Oyunda seçtiğiniz mesleğin oldukça önemli olduğunu söylememe gerek yok. Mesleğinize göre, o alanda daha kolay deneyim kazanabiliyorsunuz. Level sistemi 3'e ayrılmış durumda. Combat, Trade ve Exploration olarak 3 ayrı alanda level atlama şansına sahipsiniz. Hangisini geliştirmek istediğiniz size kalmış. Toplam level'iniz bu 3 level sisteminin bir toplamı olarak karşımıza çıkabiliyor. Örneğin savaş yanlısı değilseniz, sadece asteroidlerden topladığınız minerallerle Exploration deneyiminizi artırabilir veya istasyonlar arası kontratlarla taşımacılık yaparak, ticari yeteğinizi geliştirebilirsiniz.



Seçtiğiniz sınıfa ve mesleğe göre ayrı skill özellikleriniz mevcut. Bunlar NPC'lerden alacağınız görevlerden sonra size veriliyor. Her level atladığınızda, size verilen skill point'leri istediğiniz skill üzerine yatırabiliyorsunuz. Tabi oyunda bir Tradesman'seniz, asteroid'lerden mineral toplamayı unutun. Size verilen skilleri en etkili kullanacağınız alanlara doğru yönelmek size daha kolay

experience kazandıracaktır. Örneğin bir Terran Enforcer olup, NPC gemilerinin reaktörlerini veya shield'lerini hackleyebilir, Jenquai Explorer olup, çeşitli sektörler arasında geçici bir Wormhole yaratabilir, Progen olup savaşlarda kalkanınızı ölümcül bir silaha çevirebilirsiniz. Tradesman olup, kendinizin veya arkadaşlarınızın shieldlerini regenerate edebilir, gemilerini onarabilir; Sentinel olup mining yaptığınız bölgedeki tehlikelerin sizi görmemesi için Power-down skillinizi kullanarak, bir enkaz gibi görünebilirsiniz.

Oyuncuya bağlı ekonomik sistem...

Oyunun bir başka artısı ise oyuncuların kendilerinin üretebilme sistemi. Bir donanım satın alırken NPC'lerden aldıklarınızın aslında o kadar iyi olmadığını, oyuncuların ürettiklerinin çok daha kaliteli olduğunu söylememe gerek yoktur sanırım. Tabi NPC'lerde

leriniz elinizde varsa) aynı ürünü daha kaliteli bir şekilde üretebiliyorsunuz. Tabi bir ürünü gerek incelemek gerek üretmek için o ürünün türüyle ilgili Build skill'inizi o ürünün level'yle aynı veya daha yüksek olması gerekiyor. Tabi başarı ve kalite şansınız da Build skill'iniz ne kadar yüksekse o kadar artıyor. Reactor, Shield, Engine, Device ve Silahlar, belli Componentler oluşturuluyor. Componentler ise değişik mineral ve gazlardan hazırlanıyor.

Örneğin bir Terran Enforcer sadece silahlar, cephaneye engine üretebiliyor. Ürettiği engine'lerin içinde

Earth & Beyond. Geliştiricileri PvP'nin de bir süre sonra oyuna dahil edileceğini söylüyorlar. Gerçi oyunun hikayesine kendinizi kaptırınca, Role-Play'in güzelliğine kendinizi kaptırabiliyor, karakterinizin irkına göre davranmaya başlıyorsunuz. Her ırkta geliştikçe rütbeniz artıyor. Örneğin Terran Enforcer'ların rütbeleri tipik ordu rütbeleri gibi olsa da, Jenquai Explorer'ların Disciple, Master gibi, Defenderların Lai'Shao, U'nai gibi tagları oluyor. Progenler ise daha çok Praefect, Centurion gibi Latince isimleri mevcut. Oyundaki chat



NPC'lerde bulunmayan bir component bulunabilir. Componentleri yalnızca Terran Tradesman'ler üretebilir. Ama onun da üretebilmesi için Sentinel veya Jenquai Explorer'ın asteroidlerden çıkardığı madenlere ihtiyacı vardır. Böylelikle oyuncular birbirleri ile iletişim kurma ihtiyacı için

sistemi de bir çok kanallara ayrılmış durumda. İsterseniz kendinize ve arkadaşlarınıza özgü bir radyo kanalı açabileceğiniz gibi, Market, General Chat, Klaslara özel kanallara girebilirsiniz. Tabi Guild desteğini de unutmamız gerekiyor. Bir guild üyesi olduğunuzda otomatik olarak o guild'in chat sistemi içerisinde oluyor ve Guildinizin ismi geminizin üzerinde yer alıyor.

► **Oynaması ve öğrenmesi çok kolay. Arabirim çok kullanışlı. Grafikleri göz okşuyor.** ◀

satılmayan, yalnızca loot edilmiş ürünleri de oyuncular üretebiliyor. Üretim işlemi 2 aşamada gerçekleşiyor. Player-Made olmayan bir ürün, istasyonlardaki analiz makinalarından analiz edilir. Analiz işlemi aynı zamanda riskli bir işlemdir. Analiz ederken ürünü yok edebilirsiniz de. Başarılı bir analizden sonra ürünün yapılabilmesi için gerekli alt-ürünlerin olduğu bir formül, listenize eklenir. Daha sonra Manufacturing terminalerinden de (eğer gerekli malzeme-

de kalıyorlar. Böylelikle oyuncuların oluşturduğu bir pazar kurulabiliyor. İnsanlar para kazanmak için ürettiklerini satabiliyor. NPC'lerde satılana göre daha az enerji kullanan, ve daha hızlı işi gücüne sahip bir motor isteyenler veya reload zamanı kısa olan silahlar istemiyorsanız, bunlara gözlerinizi yumabilirsiniz.

Ama PvP?

Oyunda şimdilik PvP yok ama oldukça dinamik bir oyun yapısına sahip

Onurlu savaşım ama paramı da alırım!

Oyunda karşınıza NPC bir çok düşman çıkacaktır. Tabi ne kadar ilerlerseniz ilerleyin karşınıza bileğini bükemeyeceğiniz düşmanlarınız gelecektir. Savaşlarınız sırasında her ırkın sayısız faydası olabiliyor. En fazla 6 kişilik oluşturabileceğiniz gruplarda bu combat level'i sizden yüksek olan düşmanlarınızı kolaylıkla alt edebilirsiniz ve kazanılan experience gruba dağıtılıyor. Böylelikle daha çok düşmanı tehlike riski-



terminalleri mevcut. Haber terminallerinde son haberler olduğu kadar guildlerle ilgili istatistikler ve guild haberleri de mevcut. Saturn sektöründe ana istasyonunda ise bir çok yıldız sistemine haberleri taşıyarak ticaret yapabilirsiniz.

Oyunun grafikleri bir çok single player oyundan bile daha güzel. Oyunda 2 ayrı grafik motoru ve 3 grafik modu var. Uzak üslerde, 3rd person olarak karakterimizi görebiliyoruz, diğer oyuncularla yüzyüze görüşebilme imkanınız olabiliyor. Diğeri ise uzayda, gemimiz ile birlikte görüntümüz. Tabii bunun yanında bir çok skill efektleri, gemi için görüntüler ve bir çok kamera açısıyla yolculuklarımızı takip edebiliyoruz. Fiziksel atmosferi oldukça iyi kavrayan bir yapıya sahip. Gezegenlerde, güneşin doğuşundan batışına, ışık olayları oldukça iyi.

Sesler için Westwood'un en yetenekli isimleri bir araya gelmiş. Efektler oldukça etkileyici bir atmosferin bir parçası. Bulduğunuz sektöre uygun sesler, sizi oldukça gizemli dünyalara sürükleyebildiği gibi, çarpışmalar sırasında havaya girmenize oldukça yardımcı oluyor. NPC'lerin diyaloglarında Hollywood'un ünlü seslendirme sanatçılarının seslerini duyabilirsiniz.

Diğer dikkat çekici nokta ise,

rincisi en son kayıt olduğumuz veya iniş yaptığımız üstten yardım isteyip, sizin o üsse geri ışınlanmanızı sağlamak veya Distress Beacon'unuzu çalış-

► Betadan beri süregelen bir kaç Bug. Henüz PvP yok. Zamanınızın çoğu "gitmekle" geçiyor. En önemli ise Türkiye'de bulunmaması. ►



ni azaltarak yokedebilirsiniz. Hemen her ırkın kendine özgü kuvvet kattığı gruplarda, skillerin doğru kullanımı, görev paylaşımı oldukça güzel görüntüler yaratabiliyor. Hemen her skill'in ve silahın kendine özgü efektleri oyuna bambaşka bir güzellik katıyor. Savaşçıların level ve kuvvetlerine göre yaratacağınız combat için formasyonlarla, taktiksel savaşlarınızı çok daha kolay hale getirebiliyorsunuz. Karşınızdaki düşmanlar, organik uzay yaratıkları olabileceği gibi, oyuncu olmayan gruplara da rastla-

yabiliyorsunuz. Örneğin kendilerine Red Dragon ismini veren uzay korsanları veya Miguel Chavez'in militanları gibi. Yapay zeka oldukça iyi ayarlanmış ki, bazen moblar yerine gerçek oyuncularla savaşıyor musunuz gibi gelebiliyor. Shield'leri düştüğünde diğerlerinin skillerini kullanarak birbirlerine yardım etmeleri, ağır hasar aldıklarında hızlıca warp edip kaçmaları veya size doğru warp ile gelerek üzerinize füze yağdırmaları gibi.. Skillerin hemen hepsi savaş esnasında engellenebilir durumda. Tıpkı siz düşmanlarınızın skillerini engelleyebildiğiniz gibi, siz kendi skillerinizi kullanırken aniden gelen bir beam attack sizi durdurabiliyor. Tabii yokettiğiniz düşmanların üzerinde bir çok item bulabileceğiniz gibi geminiz için NPC'lerde satılmayan ekipmanlar bulabiliyorsunuz.

Yığıt ölü...

Oyunda tabii ki ölmek diye bir şey yok. Ama geminizin tamamen patladığı ve savaşı kaybettiğiniz durumlar olacaktır. Burda iki şansımız var. Bi-

tirip yardım isteğinde bulunarak. Jenquai Explorer'lar ve Progen Sentinel'lerin sizi "Jumpstart" etmesini beklemek. Jumpstart ile geminiz en azından hareket edebilecek kadar tamir ediliyor ve almış olduğunuz experience cezasının bir kısmı, jumpstarter'in seviyesine göre affediliyor. "XP Debt" her incapacitated olduğunuzda level'inize göre miktarı değişen bir nevi borç ve bunu ödeyene kadar daha sonra kazanacağımız experience'in yarısı ödeniyor. Tabii bir diğer yolu ise oyunu oynamamanız. Oynamadığınız saat başına borcunuzun yüzde 20'si ödeniyor ve 16 saat sonra hiç borcunuz olmadan devam edebiliyorsunuz.

Akşam Postası yazıyor...

Oyunun online olmasının bir avantajı olarak yaşayan bir galaksinin olması. Sürekli gelişen hikaye, beraberinde bir çok olaylar, insanlar. E galaksi büyük ama galaksinin en hızlı haber kanalı Net-7 hizmetinizde. Hemen her istasyonda galaksinin son haberlerini okuyabileceğiniz haber

oyunda şu anda elimizdeki bilimsel gerçeklerin oldukça iyi kullanılmış olması. Bir iki nokta dışında, hemen her şey, gerçeğe oldukça uygun. "Hadi len, amma abartmışlar" diyebileceğimiz noktalar yok diyebiliriz. Yıldızlara yaklaşırken manyetik dalgalardan önce shield'imizin, daha yaklaştıkça reaktörümüzün güç kaybetmesi ve çok daha yaklaşıncaya gemimizin alev almasına kadar bir çok fiziksel kuram düşünülmüş. Yıldızlar, gezegenler ve galaksi sistemleri, isimleri şu ana kadar insanoğlunun bildiklerinin dışında değil. Bu da oyunun içerisinde atmosferinizi kaybetmemenize yardımcı oluyor.

Earth & Beyond, bir Westwood oyunu demek yeterli olabilir. Herhangi detaylı bir dökümantasyona gerek duymadan, sadece mouse'la dahî oynayabileceğiniz, kurulumu, oynanabilirliği oldukça kolay ve eğlenceli. Hemen her bilim kurgu seven ve de şu anki online RPG'lerin aynı olduğunu düşünenlere ve biraz olsun değişik tadlar isteyenlere kesinlikle önerdiğim bir oyun... ◉



Bilgi için: www.earthandbeyond.com
Yapım: Westwood Studios
Dağıtım: Electronic Arts

Multiplay: Sadece Net
Minumum Sis.: P3 500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Önerilen Sis.: 1Chz, 256 MB RAM, 64MB ekran kartı

Puan: 89

TAZ WANTED

Bi` Taz gördüm sanki...

1 metre 80 santime geldim, hâla Pazar sabahları erken- den kalkıp çizgi-film izlerim (vay yalancıyım, ne zaman erken kalkmışım ki). En çok sevdiğim çizgi-filmlerse Bugs Bunny ve Taz'dır. Eh, Bugs Bunny'nin oyununu oynadım. Bu zaman geriye sadece koca kafalı Taz kalıyor. Fakat onu da oynadım... Bir de utanmadan yazdım.

Taz araniyor!

Taz: Wanted, Sam'in Taz'ın sevgilisi She-Devil'i kaçırıp kilitlemesiyle başlıyor, ancak Sam sadece She-Devil'i değil, Taz'ı da bir kafese kilitleyor. Buna çok sinirlenen Taz, kafesi yiyerek kurtulmayı başarıyor, ama Sam her yere 'Taz Wanted!', yani 'Taz Araniyor!' ilanı asıyor. Oyunda yapmanız gereken şey de, bu ilanların yerlerini bulup onları yok etmek. İlanlar her yerde olabilir. Bir kulenin tepesinde, bir arı kovanında veya Ali Sami Yen Stadyu... Ops!

Taz: Wanted, Sheep, Dog and Wolf'un tersine, aksiyon ağırlıklı bir oyun. Posterleri bulup yırtmak dışında yapmanız gereken pek bir şey yok. Oyuna başladığınızda kendinizi bir arenanın içinde buluyorsunuz. Burada Tweety, yapabildiğiniz hareketler konusunda size yardımcı oluyor. Daha sonra gitmek istediğiniz bölümü seçiyorsunuz. Level'ların birini tamamladığınızda, ki bu da posterlerin tamamını yırtmakla oluyor, o bölümden çıkıp bir diğerine geçiyorsunuz. Bu şekilde oyunu tamamlamaya çalışıyorsunuz.

Oyunda her yırttığınız poster için 1000 dolar alıyorsunuz, ama çevredeki bekçilere ilerleyen level'larda bekçiler yok) yakalandığınız zaman 500 dolar kaybediyorsunuz.

🗨️ **Kamera çok rahatsız edici.** 🗨️

nuz. Dediğim gibi, Taz: Wanted başından sonuna kadar aksiyonla dolu. Belki posterlerin yerini bulmakta biraz zorlanabilirsiniz, fakat oyundaki harita sayesinde bu da pek sorun olmuyor (Space tuşuna basarak haritaya bakabiliyorsunuz, ayrıca klavyeyi yere atarak kırabiliyorsunuz). Oyunda belirli bir hak sayınız yok. Yani yakalandığınız zaman para kaybediyorsunuz ve oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Buna karşın unutmamanız gereken bir şey var: Para kazanmalısınız! (vay para burun vay!) Kazandığınız paralarla oyun içindeki galerileri açabiliyorsunuz.

Oyunu oynarken çevredeki birçok şeyin şuyundan ve buyundan yararlanabiliyorsunuz. Mesela lastiklere basarak daha yukarıya



zıplayabiliyor ve ACME telefon istasyonlarına (telefon istasyonu diye bir şey yok) gidip kaykay alarak bekçileri yok edebilirsiniz. Yalnız kaykayınızla bir bekçiyi parçaladıktan sonra, yeniden gidip kaykay almanız gerekiyor. Yani kaykayı sadece bir defa kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında maymun ve benzeri hayvanlar da oyun sırasında size yardımcı oluyor. Maymunlara tutunup sallanarak normalde erişemeyeceğiniz yerlere çıkabiliyorsunuz. Ayrıca Space'e bastığınız zaman karşınıza çıkan ekranda, bayrakları nasıl alacağınız konusunda ufak ipuçları veriliyor. Taz ayrıca, geçirme gibi power-up'lar da kullanabiliyor. Geçirme power-up'ını aldıktan sonra D tuşuna basarsanız Taz gağğrk diye geçiyor. İğrenç, ama etkili. Ayrıca sakız şişirip havaya uçmak gibi yine işinize yarayan ilginç hareketler yapabiliyorsunuz. Yazı arası karışık nost: Çevrede bulunan helezonlara basarsanız, yumruk atan mavi kutular 20-30 saniye için etkisiz hale geliyor. Helezonlara bastıktan sonra hızlı hareket edip normalde geçemediğiniz yerlerden hemen geçin.

Taz: Wanted'ın bir çizgi-film oyununu olduğu her yerinden anlaşılıyor. Oyundaki ortamlar ve karakterler 3D olarak tasarlanmış, ama bu, oyunun çizgi-film havasını kesinlikle bozmuyor. Zaten karakterler de 3D'den çok

👉 **Eğlenceli animasyonlar, çizgi-film tarzı grafikler.** 👈

2D'ye benziyor. Ayrıca Taz'ı, çizgi-filmdeki gibi hızlıca çevirerek koşturabiliyorsunuz. Tabii ki bu sırada Taz karşısına çıkan; ağaçları, çiçekleri ve kutuları gayet sakın yiyor. Bunun dışında, Taz'ın boş kaldığı zamanki yaptığı komik hareketler ve ezildikten sonra kuyruğunu krikko gibi bir yukarı bir aşağı kaldırarak kendisini şişirmesi oyunun çizgi-film atmosferini tamamlıyor. Seslerin de grafiklerden ve animasyonlardan farkı yok.

Sonuç Taz!

Aslında Taz: Wanted'ın çok fazla sorunu yok. Grafikler çok detaylı olmamasına karşın bir çizgi-film oyunu için beklenebilir. Taz çok hareketli olmasına rağmen, onu kontrol etmek oldukça basit. Bunun yanında oyunu konsept olarak The Grinch'e de benzetebilirim (Grinch'te de poster bulup boyuyordunuz). Sonuçta, Taz: Wanted eğlenceli bir oyun, ama devamlı poster bulup parçalamak, her şeye rağmen bir yerden sonra sıkıcı olabili... Krkskzkzkzğzakz! Bi` yeme be Taz, bi` dur be! 🗨️



Oyundaki bonus'lardan biri. Burada dev kafeslerin içinde Daffy Duck'la çarpışan yuvarlakçılık oynuyorsunuz.

"Bu tarz eğlenceli oyunları sevenler alsın. Bir de Taz'ı sevenler alsın. Burak almasın, o zaten Taz."



Bilgi İçin: www.looneytunesgames.com
Yapım: Blitz Games
Dağıtım: Infogrames

Tür: Aksiyon
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: P 233, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sis.: PIII-450, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Alternatif: Sheep, Dog and Wolf The Grinch

Puan: 72



FRONTLINE ATTACK WAR OVER EUROPE

İnceleyen: Çınur Bayram

Hiç savaşmasak daha mı iyi olurdu sanki? Konu açısından yani...

"Ufak ayrıntılara takılı kalınacağına daha büyük noktaları tamamlasalar iyi olurmuş."



Birileri "Dünyanın her tarafını oyunla donatacağız!" şeklinde bir söz vermiş ve bunu yerine getirmek için de elinden gelen çabayı gösteriyor sanırım. Bu birileri tabiki Eidos'dan başkası olamaz. Tabii sık aralıklarla oyun çıkarırken biraz da kaliteyi düşünmek lazım. Mantar gibi oyun çıkartmak herkesin işi olsa bile, Eidos gibi büyük firmaların yapmayı düşünmeyeceği şey olmalı. Ama ne yazık ki öyle değil.

Emretmeyin komutanım!

Burun size yeni ve yine bir İkinci Dünya Savaşı strateji oyunu. Aslına bakarsanız tanklı, toplu, tüfekli savaş oyunu demek daha doğru olabilir. İkinci Dünya Savaşı olmasını gerektirecek ve o sıfatı hakettirecek çok anlamlı bir bölümünü göremedim. Konu itibariyle o dönemin savaşlarından bahsediyor olması ve ortalıkta Almanların olması savaşa İkinci Dünya Savaşı niteliğini kazandırmıyor ne yazık ki. Oyunda toplam 3 senaryo var. Bunlar Müttefik, Alman ve Rus senaryoları. Her senaryoda az sayıda uzun görev var ve bir eğitim görevi var. Görevlerin uzun olmasının sebebi aslında görev içinde oynadıkça çıkan yeni görevler olması. Genelde bunlar "Sola git, orda depo var. Vur onu.. Vurdun mu? Hah aferim, şimdi de biraz yukarı gel. Gel, gel oyalanma hadi, daha sağa giden. Aaa bak şimdi olmadı gülüm" şeklinde görevler. Esasında bunlarla oyunun strateji içeriğini biraz köreltilmişler. Zaten haritalar küçükken bir de bu kadar sık emir almak oyuncu açısından pek de hoş değil. Bir de eğitim görevini atlayamamak biraz can sıkıcı dakikalar geçirmenize sebep oluyor. Senaryolar dışında tek başınıza oyun açabileceğiniz Skirmish modu da bulunuyor. Burada her strateji oyununda olduğu gibi karşınıza düşmanı alıp istediğiniz ayarlarla istediğiniz gibi çatışyorsunuz.

Frontline Attack aslında düzen olarak gerçek zamanlı strateji gibi. Fakat belli yerlerde farklılıkları var. Örneğin kaynak toplama gibi bir ihtiyacınız var. Bunları askerlerinizle ele geçirdiğiniz madenlerden sağlıyorsunuz. Madenleri paraya çevirip daha sonra bina ve asker yapımına harcıyorsunuz. Buradaki asıl farklılık işçi ve getirtör işlemine ihtiyaç duymamanız. Her oyunun başında belli sayıda biriminiz oluyor. Bazı görevler hiç bina yapmadan sadece eldeki ünitelerle de geçebiliyor. Bina yapımına başladığınız ileri bölümlerde temel mantık iletişim binası yapmak ve bununla bina için ham madde istemek şeklinde. Yani iletişim binasından sonra bir bina isteğinizde haritaya bir işaret koyuluyor ve uzaklardan bir yerden bir araç binanın malzemesini getirip inşa ediyor. Askerler de bu yaptığınız binalardan üretiliyor. Burada ünite ve bina yapım zamanlarıyla ilgili belli bir dengeye rastlayamadım. Bazı binalar anlamsız derecede çabuk bazıları da çok yavaş getirilebiliyor. Buna karşın bir çok asker, tank gibi bazı araçlardan daha geç üretiliyor.

Bunker, bunker üstüne

Askerler oyunun ana elemanları. Yani her aracı kullanan bir asker var ve araçları boşaltırsanız bir işe yaramıyorlar. Aynı şekilde araçlar cephane açısından da boşalabiliyorlar. Bu sefer de onları tekrardan doldurmadan kullanılır hale gelmiyorlar. Bunun için de yine cephane deposu kurmanız gerekiyor. Binaları genel olarak gözden geçirirsek, oyunun bunker tarzı binalarda iyi olduğunu söyleyebilirim. Yaklaşık 6 çeşit ayrı bunker ve uçaksavar var. Yine aynı sayıda da farklı karargah var. Buradan savunmaya önem verilmiş gibi gözüküyorsa da aslında oyunda başka savunmaya yönelik bina bulunmuyor. Bu da oyunun sürekli "Öne bunker diz, arkasına tank" taktiği ile yürümesine sebep oluyor.

Ünitelere ayrıntılı bir giriş yapmak isterdim ama ne yazık ki oyun bu konuda oynandığı zamanı iyi yansıtmıyor. Piyasada Sudden Strike gibi oyunlar varken artık bu kadar dar ünite çeşitlemesiyle İkinci Dünya Savaşı konulu oyun yapmak hata. Kanımca oyunun 3D olması da pek kendini kurtaramaz. Çünkü oyun içerik açısından yüzysel oyuncuları aşacak kadar geliştirilmiş. Derin oyunculara ise yetmiyor. Bir kaç bildik asker çeşidinin yanında bir kaç çeşit tank ve bunların APC ve cephanelik tarzı yardımcı araçları var. Aynı şekilde araçların bir çok ek özellikleri bulunması gerekirken bazıları sadece ateş etmeye yarıyor. Bazılarında ise bir adet ek özellik bulunuyor. Üniteler konusunda tek beğendim bölüm hava ünite-



leri oldu. Uçaklar çoğu bu tarz oyunda olduğu gibi yine kontrol edilemiyor ve tek emirle hareket ediyorlar ama çeşit ve etki açısından oldukça iyiler. Bombardımanın çeşidini ayarlayabildiğiniz uçaklarda aynı zamanda paraşütçü kullanabiliyorsunuz. Düşman kampına casus uçak göndermeniz de mümkün.

Aslında gerçek zamanlı strateji oyunlarında arabirimin çok fazla önemi yoktur. Çünkü zaten bir süre sonra kıyayollara alışmış bir şekilde oynarsınız. Fakat belli





yerlerde de kullanmak zorundasınızdır. Örneğin ekranın bir köşesindeki mini map. Bence bu oyunda onu tasarlamışlar ama yapmayı unutmuşlar. Bütün minimap yaklaşık 128 noktacıktan oluşuyor. İşlevden çok göz alıyor. Ekrandaki tüm panelleri kapatabilmeniz güzel birşey. Çünkü zaten onları kullanmanız zor. Tuşlar rasgele komutlar için yapılmış. Bazıları gereksiz. Tuşların arasında bir bağlantı da yok. Yani birbirini ile alakalı tuşlar belli bir grup içinde değil de panelde dağınık duruyor. En ko-

► **Taktiksel açıdan oldukça kıt. Arabirim çok kullanışsız. Ünite çeşidi az. Senaryolar sıkıcı. Multiplayer'ı zayıf.** ◄

miğime giden de tuşların üzerine geldiğinizde çıkan açıklamalarda kısaltmalar kullanmış olmaları! Kısaltmaların ne olduklarını anlamıyor

böylece tuşları da deneme yanılma ile kullanıyorsunuz. Hatta biraz daha ince ve abartı incelemek gerekirse fikrimce kullanılan yazıtıpi de çok özensiz. Özellikle oyun içi brifingler için notepad açılrsa daha estetik durabilirdi. Bu arada bazı komutlar için klavye kısayolu konulmamış.

Motor tamam da...

Ufak artılar ve büyük eksilerin arasındaki oyunun grafik motorunu merak ediyorsunuzdur sanırım. Evet, daha önce de söylediğim gibi oyun 3D

bir motora sahip. Araç modelleri özellikle yakından fena gözüküyor. Fakat askerler çok az ayrıntıya sahip. Yüzey kaplamaları çok kötü. İki



► **Hava üniteleri başarılı. Seslendirmeler ve ses efektleri iyi. Bina yapımı değişik. Hava şartları ve gece - gündüz iyi dizayn edilmiş.** ◄

CD'lik bir oyuna biraz daha yüksek çözünürlüklü bir kaplama koysalar çok mu olurmuş? Bu insanlar diğer oyunlara bakınca neler düşünüyor çok merak ediyorum. Herneyse, grafik motorunun artılarından sayılabilecek bir nokta gece, gündüz farklarının ve sis, yağmur, kar gibi efektlerin iyi gözükmesi. Gece olunca araçların ve binaların ışıklarını yakması çok hoş gözüküyor. Gün yeni doğarkenki kırmızılık da oldukça iyi durmuş.

Kamera oyunun içinde istediğiniz açıda ve uzaklıkta durabiliyor. Ayarlardan hızlı sistemler için extra zoom-out seçeneğini işaretlerseniz daha da uzaktan bakabiliyorsunuz. Ara videolar tam anlamıyla normal. Yani ne çok iyi ne de çok kötü gözüküyor. Oyunun bir artı yönü de kendi türündeki diğer rakiplerine göre oldukça iyi seslere sahip olması. Gerek oyun içi ses efektleri gerekse seslendirmeler oldukça iyi. Tabii silah seslerini duyabilmek için kamerayı haritaya yakın kullanmanız gerekiyor.

Oyunu oynadık, elimize ne geçti? Frontline Attack bir çok ince noktaya değinmiş. Ufak ayrıntılar tasarımın üzerinde ne kadar uğraşıldığını gösterir. Bu oyunun üstünde de kesinlikle uğraşılmış. Fakat ufak ayrıntılara takılı kalınacağına daha büyük noktaları tamamlasalar iyi olurmuş. Süper olmasa da teknik açıdan yeterli ama içerik hiç de kendine bağlayıcı ve eğlenceli değil. Kusura bakmayın, sadece fanatikseniz önerebileceğim. ☺



“Sadece konunun fanatiklerine, onlar da bir denesin sadece.”

Bilgi İçin: ?????
Yapım: Reality Pump
Dağıtım: Eidos Interactive

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji
Multiplay: Var
Minimum Sis.: PII 350MHz, 64MB RAM, 670MB HDD
Önerilen Sis.: P4 1GHz, 128MB RAM, 1 2GB HDD

Puan: 66



DIVINE DIVINITY

Inceleleyen: Gökhan&Satu

“Böylece olay biraz da multi-class karakter oluşturmaya kayıyor, ki Diablo’da olmayan bir özellik daha size..”



Divine Divinity uzun zamandır beklenen, Diablo’nun cehenneminden çıkmışcasına ateşli, Baldur’s Gate ve Planescape Torment’i çok fazla özletmeyecek kadar derin, ayrıntılı, büyük, geniş, çeşitli ve değişken konusuyla epey başarılı bir RPG sevgili dostlar. Oyun hakkında anlatılacak çok şey olduğundan lafı fazla uzatmadan olabildiğince bilgi yüklü bir yazı sunmak istiyorum size, ona göre.

Oyunumuz bir çok yönden Diablo 2’yi andırıyor. Karakter seçiminden, savaşlara, Inventory ekranından Level atladığınızda olanlara kadar hemen her yönden Diablo 2’nin kusursuz bir benzeri. Ama bu tüm yanlarıyla onun izinden gidiyor demek değil. Çünkü oyunumuz, Diablo’nun korkunç lineer oyun akışından ve sembolik düzeyindeki insan ilişkilerinden uzakta, daha derin ve karmaşık olarak RPG’nin, “R” kısmının, hakkını vermeye çalışıyor. Bunu da etkileşimin çok daha fazla olduğu bir dünyada yapıyor ve aynı anda da Diablo’nun bağımlılık yaratan tüm özelliklerini olabildiğince bünyesinde tutuyor (tabii tam olarak orijinaline ulaşamaz bu konuda ama epey yakın bir durumdan bahsediyoruz).

Yetenekli karakter, karakersiz yetenek

Lord of Chaos’un (işte aşmış orijinal bir fikir) Rovellon’u işgal etmesini engellemeye çalışıyoruz oyunumuzda. Bunu yaparken 100’den fazla türde yaratıkla haşır neşir olacağız. Her ne kadar çoğunda yalnız olacaksak da, oyun boyunca hikayemize ortak edebileceğimiz takım arkadaşları edinmek de mümkün. Karakterimiz 6 farklı kişiden biri olabilir. Ne yazık ki çok fazla meslek çeşidimiz yok, menüde sadece savaşçı, büyücü ve hırsız (nedense oyunda survivor diye geçiyor) var. Ama unutmayın ki her mesleğin bir erkek bir de kadın versiyonu



Derinlik, action, grafikler, sesler, müzikler, büyüklük, atmosfer

Diablo’nun tahtı yeni kralla sarsılıyor (mu?)

var. Cinsiyetiniz, oyuna hangi özel hareketle başlayacağınızı belirliyor. Her karakterin Diablo’dakinin aynıının tıpkısının benzeri bir şekilde 4 tane ana özelliği (str,dex,vitality,int), bunlara bağlı olan attack/defence modifier, HP, ManaPoint, taşıyabileceği eşya ağırlığı vb. ikincil özellikleri var. Her mesleğin öğrenebileceği toplam 32 farklı skill var. Yine bunlar da aynı Diablo’daki gibi 4 farklı yoldan size sunulmuş. Her skill’i öğrenmek için o skill için gerekli olan level’a gelmeli ve ihtiyaç duyuluyorsa daha önceki bazı yetenekleri öğrenmelisiniz. Ama bu durum görünüşte öyle olsa da Diablo’dakinden biraz daha farklı. Tüm yetenekler, epey dengeli ayarlanmış ve seçim yapmakta zorlanıyorsunuz. Her Diablo wizard’ı cold gitmek ister, ama burada seçeceğiniz skill’lerle tüm oyun akışınız değişebilir. Dahasında karakterleriniz ilerledikçe diğer mesleklerin de



skill’lerin öğrenebilir bir konuma gelecektir. Örneğin bir savaşçı büyücünün “restoration” büyüsünü ve hırsızın “regenerate health” skill’ini; bir hırsız savaşçının “crossbow specialization” veya “repair” skill’lerini; bir büyücü de hırsızın “lock picking” skill’ini öğrenebilir. Böylece olay biraz da multi-class karakter oluşturmaya kayıyor, ki Diablo da olmayan bir özellik daha size..

Skill seçiminiz gibi karakterinizi nasıl role play ettiğiniz de oyundaki yaşam tarzını birinci dereceden etkiliyor. Oyunun bir çok anında insanlarla konuşup çeşitli kararlar vereceksiniz, onları mutlu etmenize göre herkesin gözünde bir değeriniz olacak. Bu değerlere göre size olan davranışları, iyilikleri, sattıkları ve aldıkları ürünlerin fiyatları değişecek. Bir de genel bir ününüz olacak (reputation) ve bunun da oyun boyunca bir sürü faydasını gö-



Karşınıza çıkacak yiyecekler ne işe yarıyor?

Apple	hiçbir şey
Apples (in a pile)	hiçbir şey 2 kere yenilir
Apples (sepette)	geçici olarak Int'i 1 artırır
Basket with Carrots	geçici olarak Agil'i 1 artırır (bir tek House of Madness'da var)
Bucket with Apples	hiçbir şey
Bowl with Pumpkins	geçici olarak Int'i 5 artırır (bir tek House of Madness'da var)
Bottle of Ale	geçici olarak Str'i 5 artırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Bottle of Beer	geçici olarak Str'i 2 artırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Bottle of Jenever	geçici olarak Str'i 5 artırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Bottle of Water	10 HP iyileştirir
Bottle of Wine	geçici olarak Str'i 2 artırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Bread	50 HP iyileştirir ve geçici olarak Str'i 2 artırır
Carrot	geçici olarak Agil'i 1 artırır
Cheese	10 HP iyileştirir ve geçici olarak Str'i 1 artırır
Chicken Meat	100 MP yeniler ve geçici olarak Int'i 5 artırır
Dinner	50 HP iyileştirir, 50 MP yeniler
Dwarven Ale	geçici olarak Str'i 10 artırır ve Agil/Int'i 10 düşürür
Fish	10 MP yeniler ve geçici olarak Int'i 5 artırır
Fruit	geçici olarak Int'i 2 artırır
Fruit (sepette)	geçici olarak Int'i 1 artırır
Glass of Ale	geçici olarak Str'i 5 artırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Glass of Beer	geçici olarak Str'i 2 artırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Glass of Jenever	geçici olarak Str'i 5 artırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Glass of Milk	geçici olarak Str'i 1 artırır
Glass of Water	10 HP iyileştirir
Glass of Wine	geçici olarak Str'i 2 artırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Grapes (in a basket)	geçici olarak Int'i 1 artırır
Honey Jar	geçici olarak Str/Agil/Int'i 5 artırır, sonra da 50 MP yeniler, 50 HP iyileştirir
Jar of Milk	geçici olarak Str'i 1 artırır
Meat	50 HP iyileştirir ve geçici olarak Str'i 2 artırır
Mug of Ale	geçici olarak Str'i 5 artırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Mug of Beer	geçici olarak Str'i 2 artırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Mug of Jenever	geçici olarak Str'i 5 artırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Mug of Water	10 HP iyileştirir
Mug of Wine	geçici olarak Str'i 2 artırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Orange	geçici olarak Int'i 1 artırır
Pepper	geçici olarak Int'i 5 düşürür
Pumpkins	geçici olarak Int'i 5 artırır
Roasted Pork	100 HP iyileştirir ve geçici olarak Str'i 5 artırır
Salt	geçici olarak Int'i 5 düşürür
Tomato	hiçbir şey
Tomatoes (in a pile)	hiçbir şey, 2 kere yenilir
Vegetables	hiçbir şey

recesiniz. Oyundaki tüm mekanları tamamen zindanlardan ve karanlık labirentlerden oluşuyor ve tüm işinizde burada iskelet kesmek zannediyorsanız çok yanılıyorsunuz dostlar. İsterseniz bir kasabaya girip önüne çıkana dehşet saçabilirsiniz, ama ister de usulca zengin birinin evine girip kasasını yoklayabilirsiniz. Ya da çiçeklerin ve kelebeklerin arasında sevinçle sıçrayan tavşanları parçalara ayırabilir, güzel bir öğle yemeği yapabilirsiniz, tamamen sizin seçiminiz.

Teknik güzellikler, detay fişkirtanlar

Savaşlara gelince, Diablo2'yle çok fazla ortak noktası olmasının yanında birkaç ufak farkı da var. Örneğin savaşın istediğiniz anda oyunu durdurup karakterinize ne yapacağını söyleyebilirsiniz. Her ne kadar bu, savaşları stratejik ve ağır işlermiş

gibi gösterse de alakası yok, hatta kimi zamanlar rakipleriniz üzerinize korkunç hızlarda gelebiliyor ve ne olduğunu anlayamadan birden yukarıda bedeninize bakarken bululuyorsunuz (duruma göre aşağısı da olabilir). Karşınıza çıkacak yaratıkların her birinin farklı bir AI'si var ve zekasına göre size çeşitli taktiklerle saldırabiliyor (vur kaç, daha büyük bir gruba çekme gibi).

Oyunun grafik yapısı benzeri 2D-RPG oyunlarına göre epey detaylı, yumuşak ve güzel. Bunu bir örnekle anlatmak gerekirse, her karakter bulunduğu noktadan 20 ayrı yöne doğru en az 24 kareden oluşan hareketler yapıyor. Üstelik bu güzelliği, 1024X768 çözünürlüğe kadar da arttırabilirsiniz. Oyunda toplam 20.000'den fazla ekran var ve her ekrandaki hemen her obje çok detaylı (örneğin herhangi bir su birikintisi ne baktığınızda gerçek yansımaları



görebilirsiniz) ve en önemlisi de çoğuyla etkileşim içerisinde olabilirsiniz. Hareket ettirebilir, kırabilir, yanınıza alabilir ve daha nice aksiyonda bulunabilirsiniz. Tüm bunlara gece-gündüz, yağmur-hava koşulları ve büyülerdeki bazı 3D efektler de eklenince görsel bakımdan epey mutluluk verici bir tablo ortaya çıkıyor. Arna tüm bunları eksiksiz tamamlayan çok önemli bir yanı var oyunun: ses efektleri ve müzikler. Oyunun atmosferini zenginleştirmek için keman/perküsyon/koro ve daha ne gerekiyorsa hepsi kullanılmış ve mistik bir hava yaratılmış. Ayrıca müzikleri gittiğiniz bir çok mekanda değişecek

Yeni bir fikir olmaması, menülerin ve arabirimin kimi kullanım özellikleri

kadar da çeşitli yapmışlar. Aynı şekilde ses efektleri de oldukça başarılı ve kulağa hoş geliyor (özellikle karakter konuşmalarının Diablo'dan eksik bir yanı yok).

Divine Divinity tahmin edersiniz, burada 2 sayfaya sığamayacak kadar geniş ve ayrıntılı bir oyun. Oyunda bulduğunuz maddeleri birbirine karıştırarak yeni keşiflerde bulunmak bile mümkün ve sırf bu konuda bile yeterince anlatacak şey var.

Arna kısaca ve kesin olarak Divine Divinity bu aralar Diablo'nun heyecanını özleyen ve iyi bir RPG oynamak isteyen herkes için yegane ilaç desem yeterli olur sanırım. ☺



Bilgi için: www.larian.com
Yapım: Larian Studios
Dağıtım: CDV software GmbH

Tür: RPG
Multiplay: Var
Minimum Sis.: PIII 450, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Önerilen Sis.: PIII 1000, 256 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Puan: 85

NHL 2003

İnceleyen: İesuskane

Buzhokeyi oynamak güven, özveri ve ter ister.

"Alındığında kesinlikle rafa kaldırılamayacak bir oyun."



Radikal değişikliklerle karşına çıkan NHL serisinin son oyunu biraz da liglerin başlamasına bir ay olduğu ve de bilmem kaç aydır buza çıkamamam nedeni ile beni ekranın karşısına bağlamayı bu yıl da başardı.

Birçok yenilik olmasına rağmen gözünüze ilk çarpacak olan yeni arabirim. Aştığımız NHL formatından uzaklaşmış ve bir web sayfası tarzı benimsenmiş. Diğer serilerin aksine (NBA-FIFA) NHL oyunlarında hemen hemen herşeyi kendimize göre değiştirebiliyoruz. Puck'ın hızı, elastikiyeti, kontrol kolaylığı, pasların ve şutların hızı ve isabet oranı gibi birçok şeyi ayarlamamız mümkün. Ancak yılların saçmalığı devam ediyor ve oyunun hızı ile ilgili ayarlar yine AI Options menüsü altında -ki Game Options a taşınsa artık oldukça iyi olacak sanırım, gerçi ufak bir ayrıntı ama nedense hep canımı sıkmıştır...

Offside...

Oyunu ilk kurduğunuzda hızı biraz arttırmak isteyebilirsiniz. Gerçi hokey, oyunu maximum hıza getirdiğinizde olduğu kadar hızlı değil gerçekte ve böyle yapmanız oyuna arcade havası katacaktır. Ancak en zorda oynadığınızda bile can sıkacak derecede yavaş kalıyor oyun. Oyunda üç zorluk derecesi bulunuyor. Bunların dışında Franchise modunda seçtiğiniz bir takımla ulusal ligde ter dökülebilir, Playoffs modunda lige uğraşmadan direkt playoff maçlarını oynayabilirsiniz. International'da ise uluslararası takımlara karşı oynama şansınız var. Tabii illa NHL takımlarını kullanmak zorunda değilsiniz ve eğer isterseniz kendi yaratacağınız takımla oyunda yer alabiliyorsunuz. Geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi kendi oyuncularınızı yaratabiliyorsunuz hala ancak kendi resminizi kullanamıyorsunuz artık, iyi olmuş gayet başarısızdı zaten (Face in the Game). Franchise modunda oynarken transferler vs yapabiliyorsunuz ancak oyunun simülasyon olayı bu transferler ve Coach Options'dan öte gidemiyor pek. An-



cak siz yine de **menajer** olarak oynama imkanına sahipsiniz.

Oyunun bu yılki en büyük bombası, online olayı. EASports Online'a bağlanarak online dostluk maçları yapabiliyor, ya da online liglere katılabiliyorsunuz ki bu oldukça başarılı bir sistem. EAS Online'a bağlandıktan sonra bir rakip bulmanız bir kaç dakikadan fazla sürmüyor. Online kluplere (klan değil kulüp bunlar) üye olabilir ya da hockey manyakları ile saatlerce sohbet edebileceğiniz chat odalarını ziyaret edebilirsiniz. 2002'de oyuna eklenen NHL Cards ise hem single player hemde online bölümlerinde mevcut. Ayrıca Instant Messenger ve MP3 player gibi ufak programcıklar entegre edilmiş servislerin arasına. EAS Online bağlanabilmek için oyunun orjinaline sahip olmanız şart. Register anında seçeceğinizi kullanıcı adı ve şifresi ile oyunun ana ekranından EAS Online'a bağlanmanız mümkün.

ICING

(bizim hakemler buzlanma der buna deli olurum)

Grafikleri yine mükemmel yakın olan saygıdeğer oyunu-muzda hala ufak tefek anlamsızlıklar var. EA'ın hiçbir oyununda vazgeçemediği kartondan seyirciler hala bıraktığımız yerde duruyorlar. Seyirciler yerinde saya dur-

Ara ekranlarda seyircilere dikkat





Grafiklerin temizliği göz yaşırtıyor

Atmosfer her yıl olduğu gibi dört dörtlük

sun buz pisti daha da bir buz pistine benzemiş. Yansımalar, buzun maç esnasında çizilmesi ve parlaklığını kaybetmesi, salonun ışıklandırması gibi birçok ayrıntı tavana vurmuş. Özellikle oyuncuların buz üstündeki yansımaları üstünde oldukça çalışılmış ki neredeyse ayna üstünde duruyorlar gibi. Bütün bunlara bu kadar emek harcanırken oyuncuların formalarındaki logolara pek önem verilmemiş. Logoların çözünürlükleri oldukça düşük görünüyor. Bunların dışında oyuncuların surat ifadeleri ne hissettiklerini neredeyse birebir yansıtmaya kadar gerçekçi. Bu gerçekçiliğin yanında oyuncuların taşıdıkları ismin sahibine nedense hiç benzememesi komik. Tamam belki bu çok önemli değil. Zaten benim gibi bu sporla alakası olan insan sayısı nedir ki bu ülkede nereden bilecek bilmem kimin tipi nasıl. Ama EA bu kadar yıl "aman gerçeğine benzesin yüzü gözü" diye kastıktan sonra, birden küt diye yön değiştiren oldukça yadırgadım sanırım. Suratlar benzemese bile artık oyuncuların gerçek elleri, parmakları birbirine yapışık olmayan eldivenleri, ellerinin içinden geçmeyen sopaları var. Oyuncular ve oyun anında birbirileri ile olan etkileşimleri üzerinde bayağı çalışılmış. Siz gidip birine Bodycheck attığınızda ağır çekimde izlerken içiçe giren iki adam görmüyorsunuz artık. Ek-

randa gördüğünüz her şeyin katı ve gerçek olduğunu hissettiriyor grafikler ki bu oldukça arttırıyor oyunun havasını.

5 minute major for crosschecking

"Gerçek gerçek" diye tutturmuşken, Motion Capture'ın da dibine vurmuş arkadaşlar. Oyuncu animasyonları inanılmaz başarılı. Özellikle dönüşleri ve puck'la kayarken yapılan hareketler oyuna oldukça iyi aktarılmış. Düz kayarken geri geri kaymaya başlaması, çalınmalar sırasında rakip oyuncudan sıyrılması, kalecinin ha-

Hız, heyecan, sertlik, muhteşem grafikler ve gerçekçilik.

Online imkanlar.

reketleri vs vs vs (uzatmıyım gaz yaptım ben, siz her ne kadar heyecanlanmasanız da) ben lig maçında buz üstünde ne yaşıyorsam oyunda da aynıını görebiliyorum ki bu gerçekten başarılı olduğunu gösteriyor. Gerçi siz tepeden bakan Classic kamera açısından oynuyorsanız bir çoğuna şahit olamıyorsunuz ancak Action View'de oldukça net görebiliyorsunuz saydıklarımı. Bu sene yeni eklenen bir özellik ise Game Breaker. Sağ alt köşede bir sayaç (Game Breaker Meter) çıkıyor oyun esnasında ve siz çalım attıkça (deke) ve şut çek-

tikçe dolmaya başlıyor. Tamamen dolduğunda ise Game Breaker tuşuna basıyorsunuz ve Game Breaker Time diye isimlendirilen gayet karizmatik Bullet Time misali anlar başlıyor. Sesler boğuklaşıyor, zaman mekan her şey ağırlaşıyor ve o anda puck'ı kontrol eden oyuncunun dibine kadar zoomluyor kamera vs vs. Oluştuğu başarılı sayılabilir ve oyun anında gerçekten insanı heyecanlandırıyor. Kafanızı kırmak için gelen rakip defansın surat ifadeleri de oldukça net bir şekilde görülebiliyor. Fakat bu sistemle ilgili tek sorun şu ki kamera o kadar dibinize giriyorki

niyor ve o oyuncunun daha önce yaptıkları ekrana geliyor. Ayrıca gol attığınız da yapacağınız hareketleri (Taunt) seçebiliyorsunuz yine. Ancak pek çeşitlendirememişler bu özelliği hala. Tüm oyunun en zayıf yanı ise kavgalar. Birbirinin gırtlığına sarılmış iki vatandaşın bir saat üç farklı yumruk çeşidi ile birbirlerini anlamsızca dürtüklemelerinden ibaret.

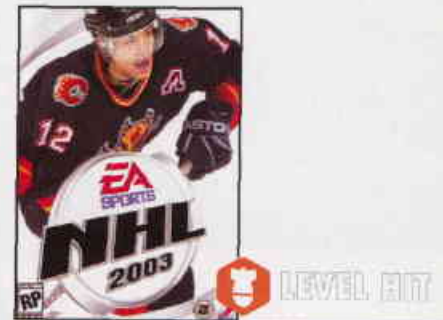
KISACA dicem artık...

Grafik olarak serinin en iyi oyunu. Gerçekçilik olarak da gelebileceği son nokta gibi geliyor bana. "Kurallarını bilmediğim, hatta hiç seyret-

Siz ayar yapmadıkça biraz yavaş kalıyor, Online olayı mevcut bağlantılarla çok zor.

çevrenizi görmenez oldukça zorlaşıyor. Çok fazla sağa yada çok fazla sola gidip pozisyonunuzu kaybedebiliyorsunuz yada daha kötüsü defansa bodozlama dalıp yıldızları saymaya başlayabiliyorsunuz. Defans' a siz bodozlama dalmasanız bile onlar size dalıveriyorlar zaten. Yapay zekayı da azıcık geliştirmişler ve rakip takımlar default taktiklerle başlayıp maç boyunca aynı şekilde oynamıyorlar artık. Arada canınızı sıkacak derecede iyi oyun çeviriyorlar. Sesler yine olması gerektiği gibi, efektler yüz üzerinden yüz alacak nitelikte. Sunucularımız yine Jim Houston & Don Taylor ve yine oldukça komikler. Jim maç anlatmaya çalışırken Don batırıyor ortalığı yine. Bir oyuncu Breakaway'de iken diğerleri "Look

mediğim bir sporun bilgisayar oyununu alsam ne olacak" demeniz mümkün ancak eğer ucundan kenarından bulaşayım diyorsanız NHL 2003 yapabileceğiniz en iyi tercih. Daha iyisi kalkar beni bulursunuz gideriz beraber buza. Kuralları öğrenmek isteyen arkadaşlarda yıllardır yapmadıklarını yapsınlar Rules menüsünden Penalties, Offside ve Icing' i aktif hale getirsinler. Sonra bana sormayın hiç kural yok mu bu oyunda be diye... ☺



Bilgi için: <http://www.easports.com>
Yapım: EA Sports
Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Spor
Yapım: Lan ve Internet
Minimum Sis.: P3 500, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: P3 1.1Ghz, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Puan: 85

PRISONER OF WAR

Inceleyen: M. Berker Güngör

“Gelmesini dört gözle beklediğimiz bir oyundu, ama yazık olmuş.”



Stalag Luft Tatil Köyü...

Son birkaç senedir piyasaya çıkarılan İkinci Dünya Savaşı konulu oyunların sayısında bariz bir artış var. Tabii bu durumdan Steven Spielberg ve "Saving Private Ryan" büyük ölçüde sorumlu, orasını kimse inkar edemez. Herhalde o film o kadar büyük iş yapmasaydı ne Medal of Honor ne de Battlefield 1942 gibi oyunları yapmak pek fazla kimsenin aklına gelmezdi. Ama savaşlar söz konusu olduğunda çoğunlukla cephede çarpışanlar hatırlanır, oysa genellikle görüldüğünden çok daha fazla insan rol alır. Bunların bir kısmı fabrika ve tarlalarda, bir kısmı ise düşman hatlarının ters tarafında üzerlerine düşeni yaparlar. Tabii casusluk filmleri ve oyunları var, yok değil. Mesela Castle Wolfenstein'in baş kahramanı Blaskowitz aslında eğitilmiş bir casustur. Ama tabii Wolfenstein bir casusluk oyunu olmaktan çok ötedir, o başka. Bir de gönülsüz casuslar vardır, bunlar hiç işleri olmadığı halde olayların sürüklenmesi sonucu kendilerini o konuda bulurlar. İşte Prisoner of War aslında bu türden bir casusun hikayesini anlatıyor.

Flak...

Yüzbaşı Lewis Stone sık sık Almanya üzerinde Mosquito'su ile keşif uçuşlarına çıkan ve bolca fotoğraf çeken çok sayıdaki Müttefik pilotundan biridir. Soğuk bir 1941 sabahında yine böyle bir görev için İngiltere'den havalanır ve o gün verilen koordinatlara gelir. Ne var ki fotoğrafını çekmesi istenen bölge beklediğinden biraz daha iyi korunmaktadır. Nitekim kuyruğuna bir 88 mm mermisi yiyip dumanlar içindeki uçağından atlamak zorunda kalması uzun sürmez. Yardımcı pilot ise ortalıkta görünmemektedir, Stone onun yaşamından ümidi kesmiştir. Tabii düşman topraklar üzerinde düşürülen ve paraşütü açılmamalıktan hemen her pilotun başına gelenler onun da başına gelmekte gecikmez. Stone yere indiğinde kendini bir düzine Mauser'in namlusuna bakarken bulur. Ardından da bir

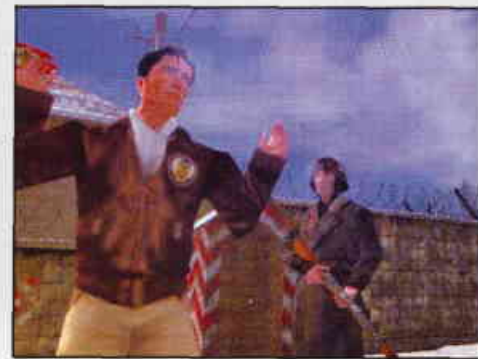
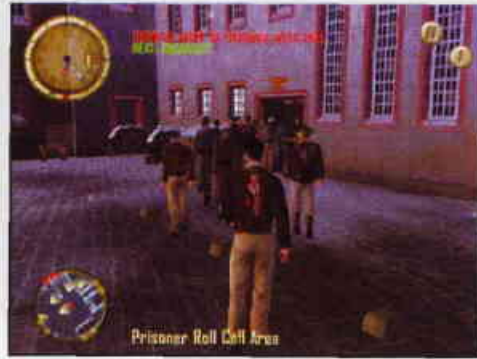
kamyona tıklılıp Stalag Luft esir kampına götürülür. Burası savaş esiri statüsüne giren çoğu Müttefik havacısının "başka kamplara" gönderilmeden evvel getirildiği bir yerdir. Ama Stone bu sarışın ve üstün (!) ırkın misafirperverliğinden pek hoşnut kalmaz, kaçmaya karar verir, tıpkı diğer pek çok Müttefik savaş esiri gibi. Oysa Almanlar misafirlerinin çabucak ayrılmasını sevmediklerinden kampı tel örgüler ve makineli tüfeklerle çevirmişlerdir. Tabii ki bu durum bariz bir problem teşkil etmektedir. Peki Stone kaçamayacak mı? Tabii ki kaçacak, hatta birden fazla defa kaçacak. Çünkü kaçmaya çalışırken edindiği bilgiler onu başladığından tamamen farklı bir noktaya sürükleyecek, ve ilk başta sıradan bir savaş esiri iken, kendini Hitler'in en sağlam projelerinden birini sabote etmeye çalışan bir casus olarak bulacak.

Nereden nereye?

Prisoner of War aslında öncelikle X-BOX ve PS2 için çıkarılmış, ancak belirli tasarımlardan dolayı pek fazla tutmamış bir konsol oyunu. PC'ye port edilmesi aşamasında başta daha yüksek grafik çözünürlüklerine yer verilmesi dahil olmak üzere pek çok iyileştirme yapılmış, ancak yine de oyunun konsol kökenlerinden tamamen koptuğunu söylemek mümkün değil. Bu herşeyden önce bir Adventure, her ne kadar ekran görüntülerine baktığınız ilk anda Tomb Raider türü bir oyunmuş gibi görünse de kesinlikle öyle değil. Herşeyden önce POW oynarken bir defa bile elinize silah almak ya da birilerinin boynunu kırmak durumunda kalmıyorsunuz. Peki öyleyse nasıl oynanıyor bu oyun?

Aslında mantık çok basit, devamlı gözetim altında bulundurulmuş savaş esirlerinden yapmaları beklenen temel görevler vardır. Bunlardan en önemlisi kaçmaya çalışmamaktır, tabii bundan emin olmak için tel örgülerin dışında başka yöntemlere de başvurulur. Mesela günde





Üç defa içtimaya, yani "kelle sayımına" çıkmamız gerekiyor. Bunun dışında günlük öğünler ve egzersiz saati de cabası. Ve tüm bu rutin işler kampta kaldığınız her gün istisnasız tekrarlanıyor. İşte size düşen bu rutin program içindeki boş anları yakalamak, zamanlamayı doğru yaparak aslında olmamanız gereken yerlere sızmak, görmemeniz gerekenleri görmek ve de kaçış için zaman hazırlamak. Burada en önemli silahınız zamanlama ve gizlilik.

Karakteriniz ortamda dolaşırken belirli durumlarda belirli eylemleri gerçekleştirebiliyor. Mesela bir duvarın yanına geldiğinizde duvara sınıksız yapışmak ya da üstünden atlama ya da çalışmak gibi yapılabılır hareketler ekrandaki simgelerle size ifade ediliyor, size de bunları tek bir tıklama ile yapmak kalıyor. Etraftaki eşya ve kişilerle belirli bir etkileşiminiz var, tabii kurşunlarla da, ancak muhafızlar kötü nişancı olsa gerek, vurduğunuzda kendinizi revirde buluyor, sonra aynen

nın ne denli berbat yerler olduklarını açıkça ortaya koyuyorlar. Alman kamplarına düşen herhangi bir esirin, özellikle de üst rütbeli bir subayın, Wehrmacht'ın istihbarat örgütü olan Abwehr tarafından -ki Gestapo'nun onların yanında pek amatör kaldığı söylenir- "sorgulanmaması" olacak iş değildir. Oysa bu

❖ **Oyun atmosferi sıfır, gerilim sıfır, son derece tekdüze ve kapalı bir oyun yapısı.** ❖

oyundaki Naziler neredeyse sizi beş çayına davet edecekmiş gibi duruyorlar. Ortamlarda kan, dayak, ünlü Alman kurt köpekleri, çeşitli psikolojik ve fiziksel işkenceler gibi pek çok önemli detaydan eser, yok. Oysa Soğuk Savaş yıllarında CIA ve KGB tarafından kullanılan tekniklerin çoğunun Alman icadı olduğu iyi bilinir. Hani makineli tüfekli muhafızlar da olmasa, insan kendini Colditz Castle'da değil de, Alp Dağlarında bir kayak merkezinde sanacak!

Oyunun genel atmosferindeki bu

doğru dönerken "Sanki birşeyler görüyorummm!" diye homurdanır ki, var mı böyle bir olay?

POW'un grafikleri şüphesiz yüksek çözünürlükte konsollarda olduğundan daha iyi görünüyor, ancak yine de MOH:AA ya da Wolfenstein gibi yapımların eline bile su dökmez. Çevre tasarımlarında detaylara özen gösterildiği ortada, ancak bu durum geneli kurtarmaya yetmiyor kanımca.

Dinamik müzik kullanımı, ses efektlerinin seçimi ve genel karakter seslendirmeleri vasatın üzerinde bir sonuç ortaya koyuyor, ama Almanların zoraki İngilizcesini duymak canımı sıkmaya yetti. Nedir yani, bırak Alman Almanca, Rus Rusça konuşsun, koy alt yazıyı bit-sin gitsin! Ne diye atmosferi daha da pis ediyorsunuz ki?

Uzun sözün kısası, Prisoner of War'un PC versiyonu da sürünmekten ve vasat bir yapım olmaktan kurtulmadığına göre, doğrusu daha da kötü tepkiler alan konsol sürümlerini düşünmek bile istemiyorum. Hangi sistemi kullanıyor olursanız olun, bu oyuna vereceğiniz paraya değmez. Umarım yakında çıkacak olan "The Great Escape" adlı oyunu da böyle rezil etmezler de, doğru düzgün bir "kamptan esir kaçırma" fantezisi yaşayabiliriz. ❖

❖ **İlginç bir konu ve yaklaşım, şiddet içermiyor, grafikler ve sesler çok kötü sayılmaz.** ❖

kampa dönüyorsunuz. Yakalanma durumunda da hücreye kapatılıyorsunuz, ama sonuç olarak vurulmaktan pek bir farkı yok.

Tatil Köyü?

Zaten oyunun tüm atmosferini rezil eden, oynarken zerre kadar zevk almamı engelleyen unsurlardan biri de oyun yapısındaki bu "kolaylık" oldu. Oyundaki ortamlar gerçekten çok barışçıl, çok tertipli, hani neredeyse insanın savaş bitene dek o kampta istirahat edesi geliyor. Oysa eski kayıtlar esir kamplarının, özellikle de Alman ve Japon kampları-

tehdit ve gerilim eksikliği bir esir kampından kaçmaya çalışmakta olduğunuz hissini daha ilk anda öldürüyor. Ancak bunun yanında başka ciddi bir tasarım hatası da var. Zamanın geçiş hızı çok yüksek. Normalde bir esirin elindeki en bol şey zamandır, tabii eğer şafakta kurşuna dizilmeyecekse. Ancak oyun size bolca zaman tanımak ve bu zamanı keşfederek harcayabileceğiniz geniş alanlar sunmak yerine, dar bir ortamda belirli süratle işleri yapmaya zorluyor ve olayda herhangi bir heyecan, bir "keşfetme" duygusu bırakmıyor. Ekranın



Bilgi için: <http://www.codemasters.com>
Yapım: Wide Games
Dağıtım: Codemasters

Tür: Adventure
Multipley: Yok
Minimum Sis.: P3-500, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı
Önerilen Sis.: P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.

Puan: 50

COMBAT MISSION BARBAROSSA TO BERLIN

Dört uzun yıl...

İnceleyen: M. Berker Gänger

"Starcraft 2 gelsin diye bekliyorsanız bu oyun size göre değil. Ama Wargame sevenler kaçırmamalı."

1941 yılında Hitler ünlü Barbarossa Operasyonu için başlama emrini verdi. Bu emir İkinci Dünya Savaşı'nın tüm gidişatını değiştirmekle kalmayacak, yüzyılın kalan kısmında söz sahibi olacak güçleri de belirleyecekti. Ancak tabii o zamanlar kimse bunu bilmiyordu. Alman genelkurmayında büyük huzursuzluk hakimdi, Rusya'yı fethetmeye kalkmış kumandanların başına gelenleri tarih kitaplarından çok iyi hatırlıyorlardı. Stalin ise bu savaşın er ya da geç Hitler'le arasında bir çatışma olmadan bitmeyeceğini biliyordu, ancak tüm istihbaratına rağmen o bile saldırının bu kadar erken gelmesini ummamıştı. Almanlar Batı cephesindeki işlerini bitirip ele geçirdikleri topraklardaki hükümlerini pekiştirmeyi beklemişlerdi. Böylece yaklaşık dört yıl boyunca 40 milyon kişinin ölümüne, sakatlanmasına ya da esir düşmesine sebep olacak, ve Berlin içinde bir yerlerdeki bir sığınakta iki el silah sesiyle kapanacak inanılmaz genişlikteki bir cephe açılmış oluyordu.

40 Milyon Kayıp...

Combat Mission serisinin bu yeni oyunu Batı tarihinde nedense pek yerilmemiş olan Doğu cephesini konu alıyor. Tabii siz bu oyunu Combat Mission 2 olarak raflarda görmüş olabilirsiniz, ancak aslında içerik haric olmak üzere oyunun bir süre önce piyasaya çıkmış olan Combat Mission'dan bir farkı yok. Bu yüzden bu bir devam oyunu olmaktan ziyade, bir kitabın ikinci bölümüne benziyor. Her ne kadar ana kodlamada hayli fazla iyileştirme yapılmış olsa da, ana oyun motoru ve oynanış tarzı ilk oyunla aynı sayılır. Tabii bu kötü bir manada alınmamalı, çünkü öyle ya da böyle, Combat Mission serisi piyasaya çıktığı anda "Wargame" tabir edilen oyun türüne büyük yenilik getirmiştir. "Wargame" türü emekli generallerin ve savaş tarihi meraklılarının masaüstü modellerini kullanarak eski savaşları simüle etmelerin-

► *Alışılmış tarzda bir Campaign modundan yoksun, grafikler artık eski, arabirim ve Multiplayer seçenekleri yetersiz..* ►



Bilgi için: <http://www.battlefront.com>

Yapım: Battlefront

Dağıtım: CDV

Tür: Strateji

Multiplay: İnternet ve E-mail

Minumum Sis.: P3-500, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 1,2 GB sabit disk alanı

Önerilen Sis.: P3-800, 256 MB RAM, 16 MB Grafik kartı

Puan: 75

Büyük Bir Yenilgi...

CM serisi oynanış tarzı olarak da kendine has bir yapıya sahip, bu tür oyunlarda alışılmış olduğu üzere eski tip sıra tabanlı bir sistem değil, bunun daha da değişik bir şeklini içeriyor. Siz emirlerinizi verip onaylıyorsunuz, akabinde karşı taraf ta aynı şeyi yapıyor ve sonra sonuçlar hesaplanıyor. Bundan sonra çatışmanın o safhasında



► *Çok detaylı bir oyun yapısı, ses efektleri hiç fena değil, bol senaryo.* ►

olup bitenler bir belgesel izler gibi gerçek zamanlı olarak seyrediliyor. Bu noktada siz sadece seyirci konumdasınız, ancak görüntüyü defalarca baştan izleyip olanları değerlendirme ve bir sonra ki safhaya ait emirleri ona göre verme imkanınız var.

Serinin bu en son kısmı olan Barbarossa to Berlin ağırlıklı olarak Doğu cephesini ele alıyor ve çok sayıda operasyon ve çatışma senaryosuna sahip. Tabii bu cephede çarpışmış ordular

ve onlara ait silah, araç gibi birimler de oyunda geniş kapsamlı olarak ele alınmış. Bu oyun gerçek strateji tutkunlarına hitap eden bir yapıya, çünkü sıradan bir Red Alert ya da Starcraft oyuncusu için gerçekten de çok karmaşık kalacak, detaylı bir yapıya sahip. Bu yüzden eğer strateji denince asker üretip sürüler halinde saldırmak aklınıza geliyorsa bu oyundan pek fazla birşey anlamamanız mümkün olmayabilir. Kararınızı ona göre verin. ◉



RED SHARK

Kızıl Köpekbalığı...

Bu sayıda da şansını İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan açtı ya, nasıl bakıyor? Aynı soruyu sorduk: "Neden? Aha bu da İkinci Dünya Savaşı'nda geçen bir oyun hem de Rus yapımı. Hokum helikopter kullanıyoruz. Ne alaka demeyin. G5 diye yeni yetme bir Rus oyun firması adını duyurabilmek kalkıp böyle bir senaryo icad etmiş. Nedir olay? Ruslar 2010 gibi zaman makinesini icad ediyorlar, bununla geçmişe birilerini göndermeyi başarıyorlar. Sonra akıllarına İkinci Dünya Savaşı'na müdahale etmek geliyor. Oysa neden İkinci? Ben olsam daha da geri gidip ilkinde müdahale ederim, öyle değil mi? Ya da taş devrine gidip orada yeryüzüne inmiş tanrılar gibi ağırlandırmak ta olası, neden olmasın ki yani? Ama tabii hepsi ge-yik, maksat gelişmiş bir Hokum ile bolca düşmana atış edebileceğiniz bir ortam yaratmak.

Hokum

Aslında Red Shark tür olarak tam bir "shoot-em-up", başka hiçbir şey değil. Kullandığınız helikopterin gerçekten varolması sadece basit bir ayrıntı, tıpkı kafasına roket yağırdığınız düşmanların 70 yıl önce yaşayıp ölmüş Naziler olması gibi. Onun dışında oyunda hiçbir gerçekçilik yok, bolca roketiniz, mermisi bitmeyen bir topunuz ve her bölümde çok daha fazlası gelen düşmanlarınız var. Aracınız belli miktar hasar aldıktan sonra düşüyor tabii, ama ne uçuş dinamikleri ne de hasar modellemesi gibi unsur-

➤ **Kesinlikle türünün en iyisi değil, hayli tekdüze, kısa sürede sıkıyor.** ➤

lardan bahsetmek mümkün değil. Helikopteri durmadan yere çarpsanız bile pek birşey olmuyor. Helikopteri uçurabilmek için herhangi bir özel kumanda aracına da ihtiyacınız yok, tıpkı Quake oynar gibi WASD tuşları ve mouse yardımıyla oyunu rahatlıkla oynayabiliyorsunuz. Yani paso aksiyon, paso macera. En azından ilk bakışta öyle görünüyor.

Flakpanzer

Oyunun grafik motoru hiç fena sayılmaz aslında, özellikle yer şekillerini, ormanları vesaireyi çoğu simülasyondan çok daha iyi çizmeyi becerebiliyor. Üstelik öyle hayvani bir sisteme de ihtiyaç duymuyor, ekran kartınız S3 filan gibi çok antika bir model değilse bu oyunu rahatça çalıştırabilmeniz gerekir. Bir ana görev var, onu yaptıktan



sonra da diğer görevler açılmaya devam ediyor. Dört farklı görev grubu var, ama doğrusu aralarında pek fazla fark yok. Çoğunlukla gittikçe artan düşmanlara karşı daha hızlı çarpışmanız gerekiyor, o kadar.

➤ **İyi grafikler, kolay oynanabilirlik, çok güçlü sistem istemiyor.** ➤

Oyun ilk birkaç görevde hiç fena değil gibi görünüyor, Desert Strike gibi benzeri helikopter oyunlarını hatırlatıyor, sadece grafikler daha iyi. Ancak bir zaman sonra oyunun ne denli siğ olduğunu farketmekten kurtulamıyorsunuz, her görev bir öncekinin aynı, tüm yaptığınız harita temizliği. Bazen dost birlikleri korumanız ya da radar-da gözükmeyen bir düşman binasını uçurmanız filan gerekiyor ama bunlar da çok ilgi çekici olaylar değil. Özellikle çevreyle ve diğer birimlerle etkileşim olayınızın sıfır olduğunu, ayrıca oyundaki dost-düşman hiçbir birimde ekmeğe sürülecek akıl olmadığını hesaba katarsanız, genel konseptin ne kadar çabuk bayabileceğini siz de tahmin edebilirsiniz.

Red Shark en fazla birkaç saat ilgi çekebilen bir oyun bana kalırsa, oysa biraz daha çabayla çok daha iyi bir hale gelebilirmiş. Hoş, belki bunda benim bu kadar yıldan sonra bu oyun türünden sıkılıp usanmış olmamından da büyük rolü vardır. Ama yine de çok meraklısı değilseniz oynamasanız da bir şey kaçırmayacağınız sıradan bir yapım işte, daha fazlası da değil. 🗑

"Yeni bir firmadan vasat bir oyun, dışarıdan görüldüğü kadar ilginç ya da zevkli de değil.."



Bilgi için: www.redshark.g5software.com
Yapım: G5 Software
Dağıtım: Buka Entertainment

Tür: Shoot-Them-Up
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: P2-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 450 MB sabit disk alanı
Önerilen Sis.: P3-500, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı
Alternatif: Comanche 4
Choplifter.

Puan: 45

SIMS UNLEASHED

İnceleyen: Serpil Ulutürk

**"Bu oyunu seviyorum"
diyenlere şiddetle
önerilir ama "Sims
artık baydı"
diyorsanız
fikrinizi değiştirmeye
yetmeyecek."**



**Birkaç ufak bug var. Yenilikler
Sims'in rutinleşen evrenini yeterince
renklendirmeye yetmemiş.**



Bilgi için: www.thesims.ea.com

Yapım: Maxis

Dağıtım: Electronic Arts, Aral İthalat

Tür: Simulasyon

Multiplay: Hala yok

Minimum Sis.: PII 350, 64 MB RAM,
2MB ekran kartı

Önerilen Sis.: PIII 400, 128 MB RAM,
8 MB ekran kartı

Puan: 80

Şimdiye kadar çıkan dört genişleme paketine rağmen, Sims'in dünyasının çabuk tüketilmeye mahkum olduğunu düşünmeye başlamıştım ki Maxis bir hamle daha yaptı, Unleashed'in tasmasını çözüp piyasaya saldı. Ben artık Sims 2 için vaktin geldiğini yani şimdiye kadar öğrendiklerimizi online alemlere taşımak gerektiğini sanıyordum. Yanılmışım, evcil hayvanlarımız olmadan yapamazmışız...

Horozumu kaçırdılar

Unleashed'de iki tür ev hayvanı söz konusu, evin herhangi bir köşesine bıraktığınız ve orada bir tablo gibi boş duranlar, yani kaplumbağa, iguana, papağan ve balıklar. Diğerleri ise kediler ve köpişler, yani çevrenizde dolaşan, duruma göre tepenize bile çıkan, gürültülü, hareketli, neşeli, nazlı, iletişime açık yaratıklar. Oyunun eğlendirme görevi de aslında bu ikisinin sırtına yüklenmiş durumda. Çünkü diğer petlerin oyundaki hayatınıza kattığı tek şey düzenli olarak beslenme ve temizliklerini yapmak zorunda olmanız. Papağan kardeşlerimizin hakkını yemeyelim, kendileri konuşabildikleri için etkileşime biraz daha açık. Papağanınızın karşısına geçip laklak yapmak, tıpkı ayna karşısında pratik yapmak gibi karizmanıza puan ekleyen bir aktivite.

Kedi köpeklerle yapılabilecekler ise ayrı bir paragrafın konusu, ki bakınız paragrafımı yaptım. Öncelikle her iki türün de oyunda acayip şirin bir şekilde çizildiğini ve insanın Elmyra yanını harekete geçirdiğini söylemem gerek. Yerlerde yuvarlanan, sevilince gırlamaya başlayan kedilere de insanın çevresinde 160 kuyruk/dakika (heyecan birimi) ile dönüp duran köpeklerle de zaten dayanmam hiç, işte Unleashed'de bunlardan bol miktarda var. Çıkardıkları sesler de son derece gerçekçi. Bu saptama aslında bana değil, evdeki köpeğim Ziggy'ye ait. Kendisi sokaktaki kedilerin miyavlaması duyunca çılgınca havlamaya başlayan bir hayvandır ki ne zaman Unleashed'i açıp oynamaya başlasam Ziggy kalfanın aynı şekilde çıldırmasından Maxis'in bu işi iyi kotardığı sonucunu çıkarırdım. Acı bir tecrübeydi.

Suyuna da pilav pişirdiler

Oyunda en hoşuma giden yan, kedi ve köpeklerin evdeki bireyler olarak değerlendirilmesi. Yani, evde kimler yaşıyor diye baktığınızda diğer elemanlarınızın yanında peti-



İşte bizim sokağın, hayatını kedilerine adanmış teyzesi. Bilirsiniz her mahallede kedi saplantılı en az bir yaşlı kadın bulunur.

Bir nevi tamagotchi



nizin de portresini görüyorsunuz ve tıpkı diğer bireylerle ilişkiniz gibi onunla kurduğunuz ilişki de puanlandırılıyor, sosyalliliğinizi artırıyor, aranız bozulduğunda moraliniz de bozuluyor. Tek sorun ailenin bu küçük üyelerinin

Sims için yapılmış en iyi expansion. Daha büyük mahalle, daha çeşitli meslekler, daha çok ev içi aktivite ve tabii ki hayvanlar.

başına buyruk yaşaması. Yani onları "şimdi git yemeğini ye, hadi temizlen, oyun oyna" falan diye yönlendiremiyorsunuz.

En büyük eksik ise hayvancıkları dolaşmaya çıkartma şansınızın olmaması. Bu seramoniden pek hazzetmeyen biri olarak onları sokağa çıkaramamaktan hayıflanmadım ama evde bir köpek varsa arada bir dolaştırılması da şarttır. Bu arada, artık sokak köpekleri falan da var Sims'in. Kafalarına estikçe eve dalıp petinizin mamasını yiyorlar. Tavşanlarsa daha büyük düşünüyor ve sizin bahçeye ektiklerinize dadanıyor. Üstelik Roger Rabbit gibiler, ne yapsanız kurtulamıyorsunuz.

Bili geh bili geh (ne ki bu?)

Biraz da oyundaki diğer yeniliklerden bahsetmek lazım. Öncelikle oturduğunuz mahallenin nüfusu önceki genişleme setlerine göre çok daha yüksek. Aradan geçen sürede büyükşehir belediyesi çok iyi çalışmış (bkz: büyükşehir çalışıyor) ve bir ton yeni ev eklenmiş. Önceki işinizden sıkıldıysanız Unleashed'i kurduktan sonra hiç tereddüt etmeden istifayı basabilirsiniz çünkü burası Türkiye değil, yeni iş alanları açılmış. Bu işlerden birinin köpek bakıcılığı olması da pek ironik. Kendi köpeğinizi gezdiremiyorsunuz ama böyle bir meslek edinebiliyorsunuz.

Bu arada her zamanki gibi tonla yeni tüketim malzemesi eklenmiş. Çoğu evcil hayvanlarınızın hoşuna gidecek türden oyuncaklar ama konfor ve estetik ağırlıklı tüketim ihtiyacınızı tatmin etmeniz için de bir takım eğlencelik malzemeler bulacaksınız.

Bili bili geh geh!

The Sims Unleashed'i anne kaprisi yüzünden evde hayvan besleyemeyenlere önermek konusunda kararsızım çünkü oyun bu arzunuzu iyice depreştirebilir. Ama soğukkanlı davranabilecekseniz muhakkak oynayın. Hayvanlarla arası iyi olmayanlara diyecek lafım yok. Sadece Unleashed konusunda değil, genel olarak bir diyeceğim yok. ☺

HEROES OF M&M 4 THE GATHERING STORM

Heroes yeni arayışlarda mı?

Geçmişe özlem mi daha fazladır, geleceğe mi? Yaşamamış istemek, eskimiş güzelliklerden daha mı değerlidir? Yoksa zaman özleme sahip değildirdir, özlemin mi bir zamanı vardır? Ne kadar sürer acaba?

Devamlı kahraman

Gathering Storm, Heroes 4'ün beklendik, alışıldık ve olması gereken ek görev paketlerinden biri. Neyse ki bu sefer en sonuncusuyla aynı hataya düşmeyip oyuna birkaç yenilik eklemeyi başarmışlar (tüm kodu ve mantığı hazır bir oyun için karakter/yaratık/artifact/büyü yaratmaktan daha kolay bir iş olamaz, neden ek görev paketi yapımcılarının bu

HeroesIV'un sahip olduğu tüm artılar ve 16 yeni artifact/4 yeni creature

konudaki hayal güçleri bu kadar cimri davranır anlamam...). Oyunumuz H4 dünyası üzerine kurulmuş 6 campaign'den oluşuyor. Bu campaign'lerin 5'inde ayrı bir Hero'yu çeşitli artifact setlerinin peşinden koşurtacaksınız ve en nihayetinde 6. campaign'de 5 Hero'nuzu da kullanarak Hexis isimli çığgın kötü kalpli büyücü tiplemesine karşı savaşacaksınız.

Oyunun zaten en can alıcı noktası bu peşinden koştuğunuz 16 yeni artifact ve karşınıza çıkabilecek 4 yeni yaratık tipi. Onun haricinde yeni müzikler de vitrini güzel süslüyorlar, ama ne yazık ki Heroes 4'te bulduğum ve üzerinde cidden çalışıldığını gösteren senaryo derinliği görev paketinde yok. Ne bir ikilem, ne herhangi bir ruh hali, ne de sürükte-



"Homm4'te kimi zamanlar gerçekten babamı kaybetmiş gibi olmuş, ya da bir elf kızını sevmiş, barış için çığgınca uğraşmışım"

PEŞİNE KOŞACAĞINIZ 16 YENİ EŞYA

• 1.campaign:

Angelfaether Cloak: +10 spell point ve "Flight" ve "Heavenly Shield" büyütleri etkisi verir

Ring of Flares: +10 spell point ve tüm büyütleri 2 puan aza yaptırır

Wayfaring boots: +10 spell point, %25 daha fazla hareket ve tüm zemin penaltılarının kaldırır.

Staff of Disruption: +10 spell point ve rakiplerinin tüm "ward" büyütlerini yok sayar

Archmage's Hat: +10 spell point, her gün 2 spell point yenileme ve "Blur" büyütü etkisi verir

Hepsi: Rakip büyücü ve yaratıkların büyü dayanıklılıklarını azaltır.

• 2.campaign:

Necklace of Balance: Chaos ve Order büyütlerinin etkisini 25% artırır.

Ice Scales: Order büyütlerini 2 aza yaptırır, büyütüye "Chaos Ward" ve "Fire Resistance" büyütleri etkisi verir

Flame of Chaos: Chaos büyütlerini 2 aza yaptırır, büyütüye "Order Ward" ve "Cold Resistance" büyütleri etkisi verir.

Hepsi: Hero'ya "Magic Mirror" büyütü etkisi verir.

• 3.campaign:

Aiffe's Mandolin: büyütüye "Song of Peace", "Unholy Song" ve "Mass Fervor" büyüt-

lerini yaptırır

Necklace of Muses: +15 spell point ve her gün 5 spell point'i yeniler

Harmonic Chainmail: Melee ve Ranged Defense +15, "Mirrh" etkisi

Hepsi: Hero'nun verdiği yaratıkta "song of peace" büyütü atılmış olur.

• 4. campaign:

Frost Hammer: Melee Attack +25, darbe yiyen yaratığı 2 eline dondurma ihtimali

Tiger Helm: Melee ve Ranged Damage +5 ve Hero'ya first strike ataklarının etkisini kaybetmesini sağlar

Tiger Armor: ve Ranged Defense +25, speed +2 ve hareket kabiliyeti +2

Hepsi: "Regeneration" ve "Dragon Strength" büyütleri etkisi verir.

• 5. campaign:

Cloak of Darkness: Melee ve Ranged Defense +10, Death büyütü okulunun büyütlerinin etkisi artar, Hero'ya Life Ward büyütü etkisi verir.

Ring of Light: Melee ve Ranged Damage +10, Life büyütlerinin etkisi artar, "Death Ward" büyütleri etkisi verir.

Hepsi: Her savaşın başında bir tane "Guardian Angel" büyütü yapılır.

yici diyaloglar var. Halbuki ben HOMAM 4'te kimi zamanlar gerçekten babamı kaybetmiş gibi olmuş, ya da bir elf kızını sevmiş, barış için çığgınca uğraşmışım. 16 tane eşyanın peşinden koşarken bunların hiçbirini yaşama fırsatı elde edemedim ne yazık ki.

Ama yine de oyunun bu yeni meyvelerini ve ne bulacağı-nızı görmekte fayda var:

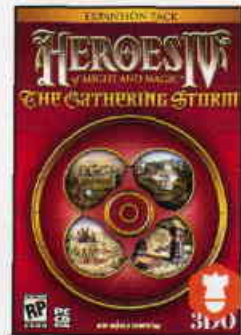
"Daha fazla yenilik beklerdim, özellikle yeni bir kale türü, 4 değil en az 14 yeni yaratık, 26 yeni artifact, birkaç yeni büyü... Ve en önemlisi de daha derinlemesine senaryolar"

Zamane kahramanı

Bunların haricinde karşınıza çıkacak biri Level 3 (Goblin Knight) ve üçü Level 4 (Evil Sorceress, Gargantuan, Dark Champion) olmak üzere 4 yeni yaratık (ki bunlar kalelerde yapılmıyor) ve doğada görebileceğiniz Conservatory ve Coliseum binaları geriye kalan diğer yenilikler. Her büyü okulu için bir Conservatory var ve her birinden 1-5 level arası büyütler satın alabilirsiniz. Coliseum of Might ve Coliseum of Magic ise iyi düşünülmüş iki minik süleme, ilkinde birkaç Black Dragon'a ikincisinde de Faerie Dragon'lara karşı savaşıyorsunuz, eğer yenerseniz bir Level atlıyorsunuz, yalnız bir şartla: Sadece Hero'nuzla ordusuz bir şekilde saldıracaksınız! Tüm bunların yanında turn-based oyunlar için pek de ilgi görmeyen multiplayer opsiyonu da açılmış.

Sonuç itibarıyla, The Gathering Storm'da

Çok fazla ayrı tat var. Geçmişe özlem mi, yoksa geleceğe mi bilmiyorum, ama umarım "şu an"da kalmayı başarır. ◉



Bilgi için:

www.3do.com

Yapım:

New World Computing

Dağıtım:

3DO

Tür:

Fantasy Turn Based Strategy

Multiplay:

Ağ ve Internet

Minimum Sis.:

P II- 300, 128 MB RAM,

4 MB ekran kartı

Önerilen Sis.:

P III- 500, 128 MB RAM,

16 MB ekran kartı

Alternatif:

HOMM IV

Puan: 88

EMPEROR RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

İnceleyen: Serpil Umutürk

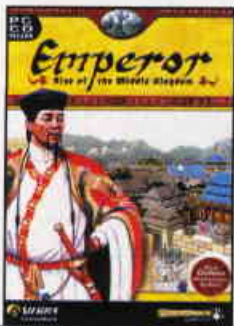
Ha Artemis Tapınağı ha Çin Seddi, ha Zeus ha Emperor!

"Annemizin margarini gibi bir şey. Tadı, kokusu, görüntüsü tanıdık. Hayal kırıklığına uğratmıyor ama sürpriz de yapmıyor."

Her zamanki temiz grafikler, sürükleyici görevler, güçlü bir mantık ve hassas bir denge...



Serinin önceki oyunlarının üstüne kayda değer bir yenilik katılmamış. Multiplay'i başarsız.



Bilgi için: emperor.impressiongames.com

Yapım: Impressions Games

Dağıtım: Sierra

Tür: Strateji

Multiplay: LAN, Internet

Minimum Sis.: P3 433, 128 MB RAM

Önerilen Sis.: P3 600, 256 MB RAM

Puan: 75

Efendim, madem yerimiz dar, lafi dolandırmadan konuya girelim; yeni bir isim ve ambalaj ile karşımıza çıkan, Impressions Games mamulü Sierra etiketli oyunumuz Emperor, aslında bir ek görev paketi olmalıydı. Yıllar önce Caesar ile başlayan ve artık klasikleşen şehir kurma oyunlarının sonuncusu olan Emperor'u, geçen yıl yazdığım Poseidon incelemesi üzerinde birkaç Find/Replace hamlesi yaparak da anlatabilirdim aslında ama işgüzarlık ettim... "Bu camia kaldırmaz" felan dedi arkadaşlar, "sanaatçı dediğin öyle durmaz böyle durur" gibi çıkışlar oldu. Olay büyümesin, medyaya yansımaz diye çaresiz kabul ettim görevi.

Aynı nehirde iki kez yıkanabilirsiniz ama...

Neyse, oyunu ilk oynamaya başladığımda öncekinden farklı olarak havuç yerine patates üretmenin, tiyatro yerine akrobat okulu açmanın, hastane yerine akapunktur kliniği kurmanın, çeşme yerine yine çeşme yapmanın kısa sürede bayacağını düşünmüştüm açıkçası. Bir konuyu atlamışım, Emperor de tıpkı Caesear, Pharoah ve de Zeus gibi insanı kendine bağlıyor. Önceki versiyonları sonuna kadar oynamış herkes için bu yüzde yüz geçerli bir kural.

Emperor toplamda 7 campaign içinde yer alan 25-30 civarı görevden ibaret. Yani bir defa bulduğunuz mı, şunu da yapayım, bu görevi de bitireyim derken oyunun sonuna kadar kısa sürede gidebiliyorsunuz. Kendince bir hikayesi var ama önceki versiyonlardaki gibi burda da bunun bir önemi yok. Senaryonun dikkatimi celbeden tek noktası bu adamların da bize "barbar" demesi oldu. Onun dışında yine standart olarak büyük imparatorun emirleri doğrultusunda sırasıyla bir sürü koloninin yönetimini üstlenip, sürdürülebilir kalkınma, gayrisafi milli hasıla, herkese iş ve ekmek, AB kriterleri gibi gayet güncel meselelere paralel bir strateji yürütmeniz gerekiyor.

Nehir aynı olsa da...

Oyuna klon muamelesi yaptığıma bakmayın, yeni olan birkaç şey de var Allah için.. Örneğin artık kurak arazilerde de tarım yapabilmek için nehir kenarından kanallar açıp, tarım yapmak istediğiniz toprakları sulayabiliyorsunuz ama nasıl yapıldığını sormayın. Zira işin bu kısmı oyunun kodunu yazan arkadaşlarca da pek anlaşılabilir görünmedi bana. En azından Emperor'un teorik olarak böyle bir yenilikle geldiğini biliniz sayın oyuncular.

Daha kayda değer ve uygulanabilir bir yenilik ise din kültürüyle ilgili. Gerçi örneğin bir önceki oyun olan Zeus'da da mitolojik tanrılarımız bizden tapınak ister, istedikleri olmayınca da kapisr yapmaya başlardı. Ama bu kez durum biraz daha farklı. Her tanrı için tapınak yapmak yerine artık üretimini yaptığınız kaynaklardan onları memnun edecek, en azından kızdırmayacak kadarını arada bir ellerine tutuşturup bu işi daha ucuza halledebilirsiniz. Budizm, daoizm gibi birkaç tane din ve her birinin ayrı tanrısı var. Uzun süre bunlardan hiçbirine başış yapmazsanız deprem, su baskını gibi muhtelif doğal felaketlere davetiye çıkartmış oluyorsunuz.

Herakleitos haklı...

Bir de hani eskiden sağa sola anıtlar dikerdik ya, hani hem bedavaydılar hem de buldukları bölgenin estetik değeri tavana vururdu sayelerinde, işte bu oyunda öyle bir şey yok. Monument denen bu yapılar hem artık çok az sayıda bulunuyorlar hem de üretmesi son derece meşakkatli. İşgüc-



Fakir bir şehir olmazsanız yeni yılı kutlamanıza engel değil. Burada görülen koca turuncu ejderha sizin yeni yıl eğlenceniz oluyor.



Bu da muasır medeniyet seviyesini yakalamış bir başka şehir görüntüsü. Sarayın, oyunun önceki versiyonlarına göre çok daha görkemli olması dikkatinizi çeksın.

nüz ve kaynaklarınız yetersizse bir anıt bina üretmeyi doğrudan unutabilirsiniz. Bence bu mantıklı bir değişiklik olmuş. Nasıl ki Eyfel Kulesi Paris'e tepeden düşmediyse, bizim şehirlerimizdeki anıt binaların da belli bir emeğin ürünü, manevi bir değeri olması gerekirdi. Bence böylesi daha haysiyetli... "Sultanahmet'teki Dikilitaş Mısır'dan geldi, burada kimse onun yapıyla uğraşmadı" diye kendisini haysiyetsiz ilan ettiğim sonucunu çıkaranlara hayatta başarılar diliyorum. Lütfen konuyu saptırmayın.

Emperor'u serinin önceki oyunlarından ayıran bir yanı da askeri kuvvetlerin daha bir önem kazanmış olması. Özellikle oyunun son bölümlerinde bütün parayı savaşa akırtmanız gerekiyor. Benim gibi kimsenin toprağında gözü olmayan, Musul'un Kerkük'ün hesabını yapmayan oyuncular için bu durum başta itici görünse de bir süre sonra genlerimize işlemiş cengaverliği ortaya döküyor. Örneğin bir görevde sizden dört şehri ele geçirmeniz mi istendi, başta mızızlanıyorsunuz, "Hayır ya, ben ipek üretmek istiyorum, köprü yapmak istiyorum, endüstri devi olmak istiyorum, savaşmasam olmaz mı" falan... Ama sonunda hızınızı alamayıp dört yerine beş şehri fethedince: "Nııahah, evet evet barbarım, n'apayım!"

Siz artık aynı insan değilsinizdir

Sonuçta Zeus'u oynadıktan sonra ek görev paketi Poseidon'u hangi hislerle aldınızsa Emperor'u da öyle alın. Paketin içinden çıkan şey sizi hayal kırıklığına uğratmayacak. Daha önce bu tarz oyunları hiç oynamamış olanlar için de Emperor iyi bir başlangıç noktası. Gayet uzun, öğretici ve skıcı bir tutorial'ı var, kısa sürede adapte olursunuz. ☺

EARTH 2150 LOST SOULS

Son 10 yılda dünya bu kadar değişmiş olamaz...



Yanlış hatırlamıyorsam, Earth 2140 Türkçe'ye ilk çevrilen oyunlardan biriydi. Yani Türkiye oyun piyasası için önemi olan, tanıdık bir isim. Önemi var ama takipçisi nerede? Tabii ki yok. Türkiye oyun piyasası ne yazık ki hala aynı yerde. Bırakın çeviriyi daha orjinal oyun bile getirmedik. Birde madayıyonun öbür yüzü var. Acaba oyunla-

► **Konu ve içerik eğlenceli. Ufak farklılıklar var.** ►

rının Türkçe'ye çevrilmesini gerçekten istiyor muyuz? Seslendirmeleri de içermek üzere çevrilirse, nasıl bir Türkçe kullanılır? Siz bu gibi soruların arasında kayboladurun ben yazıma başlayayım.

Klasik mevzular

Serinin 3. oyunu olan Lost Souls'un türü yine gerçek zamanlı strateji. Konu itibarıyla oldukça klasik. Dünyadan kaçanlar, kovalayanlar gibi gereksiz bir konusu var. Konu içinde 3 ırk ve bunlara ait 3 adet de senaryo var. Bunlara ek olarak tabii ki Skirmish bölümümüz ve bir de multiplay bölümümüz var. Senaryoların başında eğitim bölümleri var. Ama çok faydalı olduklarını söyleyemeyeceğim. Ufak bir hatırlatma; oyunun motoru Reality Pump tarafından yapılmış. Yine bu ay incelediğimiz Frontline Attack adlı oyunun motoruyla aynı. Ama o kadar aynı ki sanki sadece kaplamaları değişik gibi duruyor. "Eee, ne sakıncası var bunun" dicesiniz. Size yok tabii de ben arada sırada robotların arasında İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma tankla gezdiğimi hissederek oluyorum.

Lost Souls'un diğer RTSlerden farklı olmayan bir çok yönü var. Klasik harvester ile kaynak toplayıp bunları işle-

meye götürme mantığı, daha sonra bunu bina ve araç yapımında kullanmak, binaların çalışmak için belli bir güce ihtiyacı olması gibi özellikler bildik şeyler. Hatta güç için etrafa alanı belli jeneratörler koymak bile alışıldık şeyler. Amcılar farklı neyi yapalım diye düşünmüşler ve sonunda araçları değişik yaptılarım demişler. RTS oynarken kendinizi birden atölyede buluyorsunuz. "Şu şaseden alayım, üstüne bu silahlardan takayım, bir de bu zırh olsun, buna iyi gider" diye diye istediğiniz aracı yapıyorsunuz. Bu paranzı ve stratejinizi bir arada yürütebilmek için düşünülmüş iyi bir sistem. Tabii güzel oturmuş olsaydı. Zaten çoğunlukla yapabileceğiniz kombinasyonlar sınırlı ve birbirlerine çok yakın değiller. O yüzden çok da heveslenemiyorsunuz.

Üniteler itibarıyla oyun çok da fazla savunmaya açık değil. Daha çok "saldırmazsan hayatta kalmazsın" psikolojisi içinde sürekli ünite yaparak geçiyor. Stratejinin çok fazla işlediği söylenemez. Özellikle ünite yaratma olayındaki garipliklerden sonra. Yapılabilecek en iyi şey mümkün olduğunca çok araç yaparak ağır saldırılar kullanmak. Benim anlayışıma göre de bu pek strateji değil.

Düğme mi dedi biri?

Arabirim anlamsız ve gereksiz düğmelerle dolu. Grupsuz dağınık düğmeler kafa karıştırıyor ve oyunu zorlaştırıyor. Mini map komedisinin hala şokundayım. (Bkz. Frontline yazısı sonu) Grafik motoru diğer oyun için de belirttiğim gibi bazı yerlerde iyi bazı yerlerde kötü. Özellikle gündüz gece geçişleri, hava şartları ve ışıklandırma gibi kabiliyetleri oldukça iyi. Ama kaplamalar iç-

► **Arabirim en büyük sorun. Araç kombinasyonları kısıtlı. Strateji kıt.** ►

ler acısı. Ses efektleri için oldukça iyi puan veriyorum ama seslendirmeler eksik kalmış. Müzikler ise idare edecek düzeyde. Earth 2150: Lost Souls çok başarılı sayılmasa da içeriği açısından eğlenceli bir oyun. Boş vaktinizi değerlendirmez için uygun. Ⓢ

"İçeriği sayesinde kendini oynatabilir. Ama başka oynayacağınız birşeyler yoksa."



Bilgi için: www.strategyfirst.com
Yapım: Reality Pump
Dağıtım: Strategy First

Tür: Real Time Strateji
Multiplay: Var
Minimum Ss.: PIII 300, 64MB RAM, 350MB HDD
Önerilen Ss.: PIII 500, 128MB RAM, 900MB HDD

Puan: 73

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

Orjinalinde 14 çağ olan oyunun eklentisi de böyle anca olurdu...

"Gördüğüm en iyi genişleme paketlerinden."

Bu ay da sanki bir RTS yoğunluğu mu var nedir? 3 etti. Şimdilik... Neyse ki sona en iyisini bırakmışım. Empire Earth'ü incelediğimi daha dün gibi hatırlıyorum. Neredeyse bir sene geçmiş üzerinden. Ne kadar da mutlu, şen çocuklar gibiydim. İşte sonunda yeni, tapacağım gerçek zamanlı stratejimi buldum diye havalarda uçuyordum. Ki bu sevincim çok uzun sürmedi. Önce oyunun gerçekten multiplayer ortamında tutunmadığını gördüm. Daha sonra da zaten Warcraft III gibi doğuştan

Senaryoların fazla zamana yayılmaması olması.

şanlı oyunların da ortaya çıkmasıyla iyice rafa kalktı. Sıra görev paketinde. Sanırım sadece meraklısına hitap edecek. Ama meraklısını da yeterince memnun edecek gibi gözüküyor.

Geniş Geniş

Bir genişleme paketinin yapabileceği en iyi şey ana oyunun temelini değiştirmeden, aynı solukla oynamaya devam etmenizi sağlamasıdır. The Art of Conquest bunu başarmış görüyoruz. İşe öncelikle yeni senaryolarla başlamış. Oyuna yeni eklenen senaryolar ilk oyundaki gibi geniş bir zamana yayılmamış. Daha spesifik bir zaman ve yerde geçiyorlar. Ama zaten meraklısı için tarihte doluşmak değil de, daha ciddi strateji yapmak ön planda. Yine de tarihi akış yeterince iyi takip edilmiş. İlk olarak Roma senaryosu ile başlıyoruz. Bunu Pasifik ve yeni Asyan Space isimli senaryolar takip ediyor. Her senaryonun yeterli uzunlukta bir konusu var. Yani genişleme paketi diye ne az bırakmışlar ne de uzatıp sıkışmışlar. Bu senaryoları aynı zamanda istediğiniz sıra ile oynayabiliyorsunuz.

Diğer büyük yenilik yeni gelen çağ Uzay çağı. 2200 yıllarında geçen çağda Çin, Asya'nın çoğunu ele geçirmiş ve Asya Cumhuriyetleri Birleşik Federasyonu isimli bir ülkeler topluluğu kurmuş. Bu yeni kuruluş o kadar çabuk çoğalıyor ki dünya insanlığı dar geliyor. Çare klasik olarak uzayda hatta Mars'ta yaşamak olarak görülüyor ve uzay çağı başlıyor. Sorun uzay çağına girmekte değil Çin'in hem Dünya hem Mars'ı idare edip edemeyeceğinde. Böylece savaşlar da tekrardan başlıyor.

Yeni çağ ile beraber haliyle yeni ünite ve binalar da gelmiş. Space Dock isimli araç sayesinde iki gezegen arasında transfer sağlanıyor. Yeni robotic tarlalar insansız üretim yapıyor. Palisades isimli duvar çeşidi ve diğer ülkeleri izleyebileceğiniz casus uydu da bu yeniliklerin en önemlilerinden. Orbital Space Station bu çağın yeni dünya harikası (Wonder). Son olarak söyleyeceğim de yeni felaket olan Meteor yağmurları. Bunlar kesinlikle benim kafamdaki genişleme paketinde olması gerekenler.

Herşey baştan başlayacak

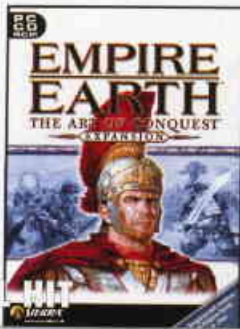
Sıfırdan bir çağ yaşarken bununla beraber gelişen uygarlıklar da olmalı demişler ve Japonlarla Korelileri oyuna dahil etmişler. Sürekli çekik gözlü halktan yana gitmelerinin sebebini anlamış değilim. Ama çizimlerde gözleri çok bariz değil, acaba Rus mu bunlar?! Bu uygarlıkların da hikayeleri ve oyuna dahil oldukları noktalar yaratılmış. Bu uy-



garlılara ait yeni iki adet kahraman da yaratılmış ve konuya adapte edilmiş.

Oyunun ana grafik motorunda bir değişiklik olmamış. Sadece birkaç kaplama ve animasyon değişikliği var. Bunlar da oyunu yeni konuya adapte etmek için yapılmış. Hala aynı netlikte grafikler sizi bekliyor. Sonuç olarak eklenen gayet fazla sayıda nokta var. Bunlar oyunu ileriye taşımak adına oldukça sevindirici unsurlar. Herşeyden azar azar bahsetmeye çalıştım. Diğer üniteleri ve binaları mutlaka görün derim. Alın size baştan yeni bir oyun daha... ☺

Abartılmamış, mantıklı ama çok sayıda eklenti. Yeni bir çağ, yeni uygarlıklar ve onların yeni ünite ve binaları. Yeni kaplamalar ve aynı güzellikte grafikler.



Bilgi için: www.empireearth.com

Yapım: Ensemble Studios

Dağıtım: Sierra

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji

Multiplay: Var

Minimum Sis.: PII 350, 64MB RAM,

600MB HDD

Önerilen Sis.: PIII 800, 128MB RAM,

600MB HDD

Puan: 83

DARK FALL

Karanlığın içinden fısıldayan o ses ya isminizi biliyorsa?

Uzun süredir elime böylesine etkileyici bir atmosfere sahip bir oyun geçmemişti. Özellikle oyunların çok çabuk tüketildiği şu günlerde Dark Fall, yeni bir başlangıç işaretini adeta. Standart olaylardan hemen önce Dark Fall hakkında iki orijinal durumdan bahsetmeliyim. Birincisi oyunun tamamıyla tek bir kişi tarafından yapılmış olması. Jonathan Boakes adındaki bu süper adam Myst'i oynadıktan sonra "Hey, ben de böyle bir oyun yapmalıyım!" demiş ve yapmış da. İkincisiyse oyunun tastamam bir Macromedia Flash ürünü olması; yani oyun tasarımıyla uğraşmak isteyenler için bir kapı daha ardına dek açılmış durumda.

Kayıp ruhlar...

Dark Fall bir adventure ama şu aksiyonu bol olanlardan değil. Zekanızı sadece doğru anahtarları bulmak için değil, giz perdesinin arkasındakileri ortaya çıkarmak için kullanıyorsunuz. Oynanış olarak atası Myst'e çok benziyor Dark Fall ama kurgu anlamında ayaklarının daha sıkı yere bastığı kesin. Perde bir teleskreter mesajıyla açılıyor. Mesaj kardeşiniz Peter'dan gelmekte; kendisi bir mimar ve bir proje için gittiği terk edilmiş Dorset tren istasyonundan arıyor sizi. Tahmin edeceğimiz üzere bu istasyonda garip

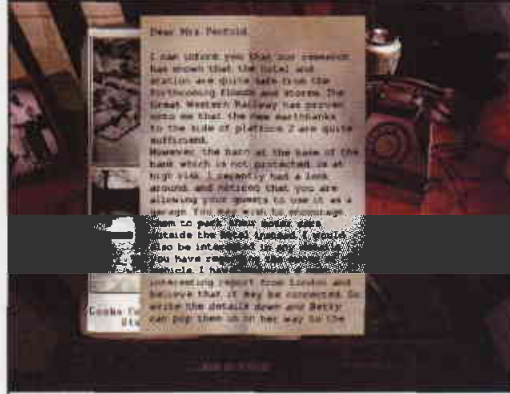
► Orijinal yapısı; iyi kurgulanmış bir hikaye; şık 2D grafikler; inanılmaz sesler ve ses efektleri sonucu tedirgin bir atmosfer.

şeyler dönmekte. Paranormal araştırmalar yapan iki kişinin ansızın ortadan kaybolduğundan bahsediyor Peter ve korktuğunu, sesler duyduğunu söylüyor size. Mesaj kesiliyor ve siz de yola çıkıyorsunuz...

Oyunun başından itibaren hayaletlerle yakın temas halindediniz. Ama onları hiçbir zaman görmüyorsunuz ve onlar da hiçbir zaman karşınıza çıkıp "bööö!!!" yapmıyor. Ama onları duyabiliyorsunuz ki bu da emin olun çok daha gergin bir atmosfer yaratıyor. İstasyonda tam anlamıyla incin top oynuyor. Tedirgin bir şekilde etrafı gezerken, okunması gereken birçok şeyle karşılaşılıyor ve öncelikle bu istasyonda geçmişte başkalarının da kaybolduğunu öğreniyorsunuz. Notlar hikayenin bir anlamda sayfaları. Tabii bir de bulmacalar var; onlar da kolaydan zora gider bir şekilde hikayenin sayfalarını bir arada tutuyor. Bulmacaları çözmenize bazen bulduğunuz nesnelere, bazen de konuştuğunuz hayaletler yardımcı olabiliyor.

Tıkırtılar, fısıltılar...

Dark Fall oldukça şık 2D grafiklere sahip ama esas gücünü ses efektlerinden ve seslendirmesinden alıyor. Sesler o kadar etkili ki her attığınız adımla tedirginliğinizi pekiştiriyor



Hikayeyi iyice kavrayabilmemiz için notları okumamız gerekli.



Yazıların çıkması için F1 tuşuna basın.

riyor ve oyuncuyla bilinmeyi adeta baş başa bırakıyor. Ayrıca her yeni bir odaya girişinizde, ekran kararıyor ve 'onlarla' karanlıkta bir süreliğine de olsa kalıveriyorsunuz (sırf bu yüzden oyunu karanlıkta ve yalnız oynamanız tavsiye edilir). Grafikler özenli sabit planlardan oluşmakta ve

► Düşük çözünürlük; çok fazla okunacak şey var; ufak tefek navigasyon sorunları.

dönemi çok iyi yansıtmakta ama çözünürlük 640x480 ile sınırlı. Dark Fall, "6. His" tarzında bir atmosfere sahip ve oyuncuyu içine almayı çok iyi beceriyor. Sadece oynanışında yönlerle ilgili birkaç pürüz var ama onlar da pek göze batmıyor. Dark Fall, gerek orijinaliği gerekse de kalitesi bakımından kesinlikle kaçırmamalı. Bilgisayar oyunlarının sekizinci sanat dalı ilan edilmesine bir adım daha yaklaşıldı galiba. ☺

"Dark Fall kişisel bir bağ kurabildiğiniz oyunlardan. Adventure severler arşivine mutlaka katmalı."

Renkler sizi bir hayli şaşırtacak...



LEVEL UP

Bilgi için: www.xxvproductions.co.uk
Yapım: XXv Productions
Dağıtım: XXv Productions

Tür: Adventure
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: Pentium 233, 32 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sis.: PII-400, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Alternatif: Shivers II, Amber

Puan: 88

Bu cihaz paranormal bir harekete yakınlığınızı ölçüyor.



Hayaletlerle konuşurken kelimelerinizi dikkatli seçin.



CONFLICT DESERT STORM

İnceleyen: Burak Akmenek

Gene süper Amerikalılar ve kötü Iraklılar

"Size eğlenceli vakit geçireceği şüphesiz. Fakat daha fazlasını beklemeyin."

Irak'ı vurmaya hazırlanan Amerikalıların, daha önce Körfez Savaşı sırasında İngilizlerle birlikte yaptığı "Tırtıklama" hareketlerine birebir katılmış bir S.A.S. komandosunun danışmanlığında hazırlanan Conflict Desert Storm bana seneler öncesinin Airborne Ranger'ını hatırlattı. Yalnız bu kez tek başınıza düşman bölgesinde operasyon yapmak yerine çeşitli özelliklere sahip takım arkadaşlarınızı yöneterek sonuca ulaşmaya çalışıyorsunuz. Her görev savaşın belli bir evresini içeriyor. Öncelikle takımınızı şöyle bir tanıyalım. Takımınızın lideri sayılan asker tüfek kullanmakta çok usta, ona bir sniper, bir ağır makineli tüfek kullanan destek askeri ve bir de bina içi operasyonlarda çok işinize yarayacak ve oyundaki pompalı tüfek ve SMG kullanabilen tek askeriniz eşlik ediyor. Dört kişilik takımda son saydığım



hariç herkes her türlü silahı kullanabiliyor. Bunları savaş alanında buluyorsunuz. Eğer savaş alanında yanıp sönen bir şeyler görürseniz bunların yanına gidip alabilirsiniz.

Tim mi dediniz?

Oyunda İngiliz veya Amerikan özel timlerinden birini seçiyorsunuz. Seçiminiz oyunun gidişatını kesinlikle etkilemiyor. Yalnızca skinler ve konuşmalar değişiyor o kadar. Takımınızdaki askerlere bir kaç emir verebiliyorsunuz. Bu emirler özellikle pusu kurmak ya da araziye taramak gerektiğinde çok işe yarıyor. Fakat bana sorarsanız bir çok yerde işinize yaramayacaktır. Çünkü beni takip et veya dur gibi emirler dışında Ghost Recon'da olduğu gibi oraya git buraya git gibi emirler veremiyorsunuz. Bunu için en iyisi askerler arasından istediğinizin kontrolünü alıp onu yönetmek. Siz diğer askerlerinizi kullanmadığınız zaman kendilerini çok iyi savunabiliyorlar. Ayrıca gördükleri düşman tipini size bildirerek onlara müdahale etme aciliyetlerini de anlatı-

Hoş ses efektleri, düzgün grafikler, çökme-yen bir oyun.

yorlar. Hemen hemen tüm adamlarınız üstlerine gelen piyade birliklerini rahatlıkla yok edebilirken eğer bir tanksavar taşıyamıyorsa zırhlı birliklere karşı hiç şansları kalmıyor. Zaten sizi tüm oyun boyunca en çok zorlayacak olan düşman tipini de zırhlı birlikler oluşturuyor. Eğer toplu halde geziyorsanız takımınızın ortasına gelecek bir mermi bölümü baştan oynamanıza sebep olabiliyor. Her bölüm bittikten sonra askerlerinizin yeteneklerinin arttığını ya da madalya aldığını gösteren gayet gereksiz bir bölüm var.

Tank mermisimi dedin?

Oyunda askerleriniz ölmüyor. Hatta onları öldürtebileniniz çıkarsa gelsin ona beceriksizler madalyası vereceğim. Çünkü askerlerinizin sağlığı sıfıra düşünce yerde kıvranmaya başlıyorlar ve bu arada sağlık göstergesi gene düşmeye devam ediyor. Bu göstergede sıfıra düşerse işte o zaman asker-

riniz ölüyor. Onu toparlamak için yanına gidip üstünde sağlık pakedi kullanmalısınız. Yalnız pakedi kullanınca gösterge yalnızca ikinci çizginin düştüğü yere kadar doluyor. Eğer tamamen dolmasını istiyorsanız

Gereksiz ekranlar, sabit senaryolar, tekrar oynanabilirliği yok.

bir paket daha harcamalısınız. Bu durumda bir bölümü baştan oynamanın tek şartı tüm askerlerinizin diğerini iyileştiremeyecek duruma gelmesi.

Oyun bir aksiyon havasında sürüyor. Son bölümlere doğru bir Jeep ve bir APC de kullanabiliyorsunuz.

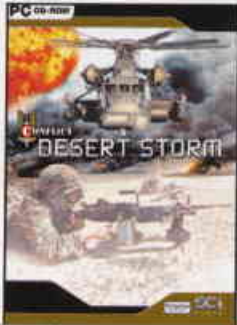
Strateji bunun neresinde

Düşmanınız Iraklı'lar (malesef) yapay zeka olarak düşük bir seviyeye sahip (çünkü en kahramanlar hep Amerikalı olur) ve bu oyunu bazen sıkıcı yapıyor. Bu durumda size tavsiyem oyunu en yüksek zorluk seviyesinde oynamanız. Savaş meydanlarımız her zaman kara ve geniş araziler yanında şehir içlerinde de kapışı-

yoruz. Askerlerinizi kullanırken ister üçüncü isterse ikinci kişi bakış açısından oynayabilirsiniz. Benim tavsiyem çarpışmaları birinci kişi bakış açısından oynarken koşuşturmayı üçüncü kişi bakış açısı ile yap-

manız (off buna güzel bir Türkçe kelime bulmalı). Böylelikle köşelerden kafanızı çıkartmadan sağı solu gözetlemeniz mümkün hale geliyor. Hazırlanan haritalar ve senaryo sabit olduğundan oyunu tekrar oynamanın olasılığınız çok düşük. Zaten haritalarda da düşmanların geldiği noktalar belli olduğunda son bölüm hariç hiç bir yerde çok zorlanacağınızı da sanmıyorum. Oyunun internet sitesine kesinlikle bakın. Çok eğlenceli yapılmış.

Conflict: Desert Storm şöyle bayram şekeri tadında, bir kere yiyip bir daha da yüzüne bakmayacağınız oyunlardan. Hani alın eğlencenin ama kesinlikle arşivlik kara ve geniş araziler yanında şehir içlerinde de kapışı-



Bilgi için: www.conflict.com/conflictdesertstorm.html

Yapım: Pivotal Games

Dağıtım: Gotmah Games

Tür: Aksiyon/Strateji

Multiplay: 8 oyuncu, Internet ve LAN

Minumum Sis.: PIII 600, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Önerilen Sis.: 256 MB RAM

Alternatif: Tom Clancy's Ghost Recon

BANDITS: PHOENIX RISING

Yeni bir Third-Person Shooter... Ama kesinlikle Tomb Raider değil...

İnceleyen: Fırat Akyıldız

Her third-person shooter'ın bir Lara Croft'u olmak zorunda değil. Bandits: Phoenix Rising, PowerSlide ve Mega Race kartışımı bir oyun, ama ufak bir farkla... Pekiyi, bu tefek fark bir nedir?

Phoenix Rising

Bandits: Phoenix Rising tam bir third-person shooter, ancak bu oyunda kontrol ettiğiniz şey her yerinde ağır silahlar olan yuvarlak tekerlekli (yok be) bir araç. Bandits'i, aynı bir FPS oynar gibi oynuyorsunuz. Yani aracınızı kullanarak karşınıza çıkan diğer araçlarla savaşıyorsunuz. Bunun yanında, her level'in başında, yapmanız gereken şeyler

Temiz grafikler, farklı bir oynanış.

uzun uzun ve de uzun anlatılıyor. Daha sonra oyun tam anlamıyla başlıyor. Oyun sırasında devamlı olarak size komut veren, yaptığınız her hareketi kontrol eden ve arada sırada sinirle kusan biri var.

Bandits: Phoenix Rising'de iki farklı mod bulunuyor. Bunlardan ilki Single Player, ikincisi ise multiplayer. Single Player'ı, bahsettiğim gibi bir senaryo doğrultusunda oynuyorsunuz. Burada tek yapmanız gereken görevleri tamamlamak ve bir diğer bölüme geçmek. Multiplayer mod'unu ise iki farklı şekilde oynayabiliyorsunuz: Deathmatch ve Team Deathmatch. Multiplayer mod'unun Quake 3: Arena'dan veya Unreal Tournament'ten farkı yok. Tek başınıza, takım arkadaşınızla veya arkadaşınız olmayan biriyle birlikte karşınızdakilerle savaşıp frag almaya çalışıyorsunuz.

Bandits'in Mega Race'e benzeyen yanı, oyun aralarında aracınıza yeni silahlar alabilmeniz ve bu silahları aracınızın istediğiniz bir yerine yerleştirebilmeniz. Sadece bu değil, kullandığınız silahlar da Mega Race'i hatırlatıyor (mayın, yağ veese*). Oyunun PowerSlide'ı hatırlatan yanıysa; araç tasarımları, grafikleri ve yine aracınızın fizik modellemesi, Fantastik araç tasarımları ve oyunda kullanılan kaplamalar, oyunu oynarken fazlasıyla PowerSlide'ı hatırlamanıza sebep oluyor. Bununla beraber aracınızın devamlı sağa sola savrulması da, oyunun PowerSlide'la olan bir diğer benzerliği. Dolayısıyla aracınızı kontrol etmek çok basit değil. Buna alışmanız için biraz zaman gerekecek.

Bandits grafik açısından ortalamayı rahat bir şekilde geçiyor. Araç tasarımları, etkileyici ortamlar, duman, sis ve patlama efektleri, oyunun atmosferini katlıyor. Kaplamalar çok detaylı sayılmaz, ama buna karşın grafikler bek-

İlk bölümde ışıklara yakalanmamaya çalışın.



Bu köprüyü üzerinden konvoy geçmeden yıkmamız gerekiyor.

lentileri karşılıyor. Fakat parçalanma efektleri daha iyi olabirdi. Bu arada, Bandits'de, Grin'in bu ay açıkladığımız bir diğer oyunu Ballistics'in grafik motoru kullanılıyor.

Ara başlık bulamadım, pişman değilim!

Bandits, başından sonuna kadar oyuncuyu çok fazla zorlayan bir oyun değil. Oyunu; Easy, Medium ve Hard zorluk derecelerinde oynayabiliyorsunuz. Zorluk dereceleri arasındaki fark ise savaştığınız araçların dayanıklılığı. Oyunun en can sıkıcı yanlarından biri ise yapmak zorunda olduğunuz işler. Görevlerin çoğu orijinal fikirler içermiyor ve bu da oyunun belirli noktalarda sıkıcı olmasına sebep oluyor. Bazı görevlerde, sadece karşınıza çıkan araçları patlatmak zorunda kalıyorsunuz. Bu da oyunu monoton bir hale getiriyor. Her şeye rağmen, görevlerin tamamı sıkıcı değil. Mesela oyundaki bir bölümü tamamlamak için yarışta birinci olmanız gerekiyor, ancak yarışta birinci olduğunuz zaman rakipleriniz bir anda anlaşmayı bozuyorlar ve size saldırıyorlar. Bu şekilde, birinci olduğunuzda her şeyin bittiğini zannederken, bir anda kendinizi savaşın ortasında buluyorsunuz. Bu detaylar oyuna heyecan katıyor.

Sonra...

Bandits'in kontrol sistemi olarak FPS oyunlarından farkı yok. W, A, S ve D tuşlarıyla aracı hareket ettirebiliyorsunuz. Mouse'la da istediğiniz yere bakabiliyor ve ateş edebilirsiniz. Mouse'un sağ tuşu ise alternatif silahınızı kullanmanızı sağlıyor. Himm, sanırım bu kadar. Bandits, birkaç saat için eğlenceli bir oyun, ama birkaç saat sonra biraz sabırlı olmanız gerekiyor.

*veese: vs. ☹



"Bandits kesinlikle kaliteli bir oyun. Ayrıca, her yerinde silah olan bir aracı kullanarak, senaryo doğrultusunda bir TPS aksiyon oyunu oynamak ilginç bir fikir. Her şeye rağmen görevlerin birçoğu çok yavan kalıyor. Bu da oyunun en can sıkıcı yanı."



Savaşlarda olobildiğince hızlı hareket etmeye çalışın. Yerinizde durursanız, işiniz çok zor.

Görevler çok iç açıcı değil. Bu da oyunu bir yerden sonra sıkıcı hale getiriyor.

Bilgi için: www.bandits-garrie.com
Yapım: Grin
Dağıtım: Pan

Tür: ??????
Multiplay: Pan
Minimum Sis.: P 233, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sis.: PIII-500, 128 MB RAM, 64 MB ekran kartı
Alternatif: Mega Race serisi, PowerSlide, Interstate serisi

Puan: 72

kısa kısa

ValuSooft, pabucu yarım. Çık dışarıya oynayalım!

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

BEACHHEAD 2002

Yapım: Digital Fusion Inc.

Dağıtım: WizardWorks

Minumum Sistem: PII-300, 64 MB RAM,
16 MB Ekran kartı

Puan: 54



Savaşmayın savaşın veya savaşın ama savaşmayın. Yine de savaşırsanız daha iyi olamayabilir. Sonra şey de olmuş olabilir, mır mır mır, aaa, yayında mıyız be! Dur bakayım o vakit, doğru yazayım. Sahil Kafası adındaki Beach Head oyunu, ikibiniki versiyonuyla devam ediyor (ooğ ne de doğru yazdım). Eğer ki oyunun ilk versiyonunu oynadıysanız, çok iyi yapmışsınız, aferik. Sahil Kafası İkibiniki'de de farklı olan pek bir şey yok. Bu simülasyon oyunusunda sabit bir makinelili, ne bileyim, yerinde duran bir koltuğu veyahut bir mobilyayı kontrol ediyorsunuz. Yani, hareket etme

gibi bir olanağınız yok. Oyunu başladığınız gibi tamamlıyorsunuz. Level'ların sonunda bir arama kurtarma ekibi geliyor ve sizi alıyor hop coyt çotank diye bir diğer level'a (Heyoğ! Dergimizin adı dergiye çıktı! Dergimizin adı derg... Uff kafam!) taşıyor. Level'larda yapmanız gereken şeyse; hava, kara veya metro kanalıyla gelen saldırıları engellemek. Dediğim gibi, koltuk takımı olduğunuzdan dolayı hiçbir yere hareket edemiyorsunuz. Oyunda bilirimkaç adet de silahınız var. Bu

silahları kullanarak; tankları, uçakları, 2D askerleri, kedileri, şunları bunları patlatıp duruyorsunuz.

Beach Head 2002'in grafikleriyse 2D olarak tasarlanmış deste deste bitmap dosyalarından oluşuyor (3D olarak tasarlanmış bitmap dosyaları da var, Kuzey Doğu Fransa'nın Yamashiko eyaletinde yetişiyor). Fakat bunlar hiç sorun değil. Sahil Kafası 2002 her şeye rağmen çok eğlenceli bir oyun. Ben çok sevdim. Kısa Kısa ama olsun. Dimi Burak? ☺

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002

Yapım: Silicon Dreams

Dağıtım: Proein

Minumum Sistem: PII-350, 64 MB RAM,
16 MB Ekran kartı

Puan: 53



Yeni bir topla oynanan futpol (ki yanlış yazdım) oyunuyla karşı karşıyayım. Bu toplu futbol oyununun ismiyse Football Game for PC değil, UEFA Champions League for... Hayır, for mor yok. UEFA Champions League 2001-2002 (UEFA CLİBİ)'de 2001-2002 Şampiyonlar Ligi her şeyiyle bulunuyor. Oyunda; Champions League, Friendly, Tournaments ve Practice adlarında tosun gibi mod'lar bulunuyor (fakat tosun gibi mod nasıl olur demeyin). Friendly'de arkadaşça, Practice'de pratikçe ve Tournaments'de turnuvakça maçlar yapıyorsunuz. Champions League ise, oyu-

nun en can alıcı mod'u. Bu mod'da Galatasaray'ı seçip Şampiyonlar Ligine katılabiliyorsunuz. Oyunun kontrol sistemiyse çok basit. Bir adet ses kartından CD-ROM'a giden kablo kanalıyla bile rahatça oynayabiliyorsunuz (boyun altında kalmayın). UEFA CLİBİ'nin oynanışıysa fena sayılmaz. Topu alıp pas verebiliyorsunuz ve utanmadan gol deatabiliyorsunuz (vazgeçtim kalsın). Eee, sonra, karakter modelleri ve grafikler fena sayıl-

maz. Sesler ortalamanın altında. Hakemler adi, seyirciler kartonpiyer, saha yeşil ve de... Nasıl desem, fırk, oyun sıkıcı. Bir defa, goller çok saçma ve paslar çok anlamsız. Bir futbol oyununu almanız için gereken şeylerin tamamı bu oyunda var, ama fena bir futpol oyunu da değil. Futbol oyunlarını sevenler bir baş soğanla birlikte en yakın CD'ye başvurarak bu oyunu alabilir (boyun...).

SVEN-GORAN ERIKSSON'S WORLD MANAGER

Yapım: Anco Software

Dağıtım: UbiSoft

Minumum Sistem: P266, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Puan: 19

LEVEL SHIT



Bir ayda ikinci futbol oyununu yazmak suretiyle taşınma esnasında kafasını kolye çarpan ve bitkisel hayata giren optik mouse'umun başına geçmiş bulunmaktayım. Bulundum geçmiş, geçmiş bulunmak, bulun... Sven-Goran Eriksson's World Manager'ı hem normal futbol oyunları gibi oynatabiliyor, hem de Championship Manager gibi sadece menajerlik yapılabiliyorsunuz. Bunu, oyunun başında kendiniz seçebiliyorsunuz, fakat eğer oyunu oynamayı seçerseniz, yerlerde yuvarlanmaktan

oyun ve de moyun oynayamayacaksınız. Bunun nedeniyse, Siven Gorcan Erik Son'un çok eğlenceli bir oyun olması. Mesela, oyunda hiçbir zaman topa vuramıyorsunuz. Topun içine bir çip yerleştirmişler ve bu çip topun sizden fit fit fit (yuvarlanma efekti) diye kaçmasını sağlıyor (şaka yaptım çip yok). Bunun dışında, futbolcular koşabiliyorlar, ama topa vuramadıkları için bunun oyuna pek bir katkısı olmuyor. Sonra şey, oyunun grafikleri çok elzem. Stadyumda toplam iki seyirci var.

Bu seyircilerden biri çizgili kot, diğeri de şapka giymiş (biri Dalton'muş). Sonra bu adamlar alınıp stadyumun her yerine vicık micık (yapıştırma efekti) diye yapıştırılmış. Tamam, bunu geçeyim, ama futbolcular da sahanın her yerine aynı şekilde yapıştırılmış. Oyunun menajerlik kısmıysa normal oyuna oranla fena sayılmaz, fakat bu hiçbir şeyi değiştirmiyor. Hem Sifen Korcan Erik Som diye isim misim olmaz. Bozuk bu oyun (bozuk efekti). ❖

CHESSMASTER9000

Yapım: Ubisoft

Dağıtım: Ubisoft

Minumum Sistem: P 200, 16 MB RAM, 4 MB Ekran kartı.

Puan: 79



Şimdiki değin yapılmış en iyi satranç oyunu olan Chessmaster'ın 9000. oyunu en sonunda çıkmış bulundu (mişli geçmiş Chessmaster zamanı). Diğer 8999 oyuna oranla Chessmaster 9000 çok daha farklı bir Chessmaster. Bu farklı yapım sayesinde artık Şah'ınız daire çizebiliyor ve bu daireyi, sınav gibi veya ne bileyim, uçan daire gibi Rotrink 0.1 kurşun kalemle doldurabiliyor. Sonra şey, oyunda, 2001 ve 2002 yıllarında yapılan maçları da içeren 800 klasik karşılaşmayı izleyebiliyorsunuz (fakat sadece hamleleri). Bunun dışında, maç yapmak sebebiyle seçebileceğiniz 150 ayrı rakip bulunuyor. Chessmaster 9000, diğer 8999 oyunda bulunmayan ve Josh.adındaki bir Josh'un hazırladığı Psychology of Competition adında yeni bir kurs içeriyor. Bu kurs sayesinde

çok daha iyi satranç oynayabiliyorsunuz (vay kursusunu). Sadece bu kursla değil, oyuna yeni eklenen diğer mod'lar sayesinde de oyununuzu geliştirebiliyorsunuz. Chessmaster 9000'deki bir diğer yenilik ise Speed Chess mod'u. Speed Chess'te oyunu zamana karşı oynuyorsunuz, fakat bu mod'da zaman Diyet Brownie gibi akıp gidiyor. Hımm, bunların yanında Chessmaster tokuzbin'de (sayıyla dokuzbin'de), beş defa US şampiyonu olan Larry Evans'in hazırladığı Quiz'ler, yağni testler bulunuyor. Oyunda ayrıca 30 yeni

satranç tahtası varmaktadır. Bu satranç tahtalarının bir kısmıysa tamamen 3D olarak tasarlanmış. Diğer kısmıysa 2D suntalar halinde oyuna konulmuş (kıymıkları bile var, çok gerçekçi). Chessmaster 9000, bir Kısa Kısa oyunu olabilir, kısa kısa yazılabilir, ama bu, Chessmaster 9000'in klasik bir Kısa Kısa oyunu olduğu anlamına gelmiyor. Daha doğrusu, bu bir oyun değil. Bu bir satranç programı. Hem de en iyisi (vay Cenk vay, 79 verdi Kısa Kısa oyununa).

STARSHIPS UNLIMITED: DIVIDED GALAXIES

Yapım: Matrix Games

Dağıtım: Matrix Games

Minumum Sistem: P133, 8 MB RAM, 2 MB Ekran kartı

Puan: 60

Heyoğ, Starships Unlimited: Divided Galaxies adında ağır bir oyun bulmuş bulduk. Sinan kafasını Kısa Kısa kolisine soktu ve çizgi filmlerdeki gibi fiyu fiyu diye sağa sola oyunlar fırlattı. Sonra da Starships Unlimited CD'sini alıp Batu'ya doğru frizbi gibi fırlattı. Tıpçı Batu'nun kafası koptu. Ben de kafası kopan Batu'yu elimin tersi kanalıyla 1 kenara itip oyunu yazmaya başladım (vay duyarsız).

Starships Unlimited: Divided Galaxies (bundan sonra oyunun ismini Starships Unlimited: Divided Galaxies diye yazacağım, aksi halde çok uzun oluyor, her defasında Starships Unlimited: Divided Galaxies yazılır mı be), tam bir uzay-savaş stratejisi, ancak bu oyunda çok fazla grafik yok. Her şey 2D olarak tasarlanıp tasarlanmış. Buna rağmen, oyun çok kapsamlı ve karmaşık bir oynanışa sahip. Bu karmaşık oyunda, diğer gezegenlerle olan diplomatik ilişkileri tamamiyle sizin kontrol etmeniz gerekiyor. Bunun dışında; kaynak-silah bulma, yapılanma ve savaşma gibi işleri de yapmak zorundasınız (zorunluluk kipi mipi). Starships Unlimited: Divided Galaxies'i mouse'u sağa veyahut sola kaydırmak suretiyle istediğiniz gibi oynayabiliyorsunuz, fakat arabirim pırasa (zerzavat) gibi karışık olduğundan dolayı oyunu tam anlamıyla kontrol etmekte biraz zorlanıyorsunuz. Bunların dışında oyunda sorun yok sayılır. Eğer ağır bir uzay stratejisi arı-



yorsanız, bu oyunu da alabilirsiniz (iyi oyun yazmayayım diyorum şurada, dalga geçemiyorum, kendimi koyuveriyorum).

Diğçik soru: ValuSoft, evladım, neredesin? Yuvana geri gel. Bak yazarların okurcuların seni bekliyor. Davuk gibi telef olduk. Annen... ❖

Online alemlerde neler oluyor?

kablodaki fısıltılar

İÇİNDEKİLER

- 64 kablodaki fısıltılar
 65 battlefield 1942
 66 warcraft 3 battle.net rehberi
 67 earth&beyond



Eve Online ertelendi

Simon & Schuster Interactive tarafından hazırlanan oyun bir kez daha ertelendi. Firma buna sebep olarak diğer ürünler gibi (bakınız WW2) piyasaya paldır küldür çıkıp kötü bir etki bırakmak istemediklerini gösterdi. Oyunun şimdiye kadar 70.000 beta test gönüllüsü mevcut. Firma yakında bu sayıya 10.000 daha ekleyecek. Eğer düşünüyorsanız oyunun sitesinden başvuru yapabilirsiniz.

Daha da anarşik

Funcom popüler oyunu Anarchy Online için The Notum Wars isimli bir genişleme paketi çıkartıyor. Pakette yeni kara savaş araçları, yeni topraklar ve profesyoneller tarafından seslendirilmiş, "oyun içi sesli komut sistemi" olacak. Pakedin beta testi için adaylar bu kez başvurularıyla seçilmeyecek. Tam tersine firma kendi seçtiği testerlara birer davetiye yollayacak. Piyuuu! Bu iş ciddiye benziyor.

Counter Strike 1.6

Counter Strike'in tek başına oyun olarak sürülecek olan versiyonunu beklerken oyunun meraklıları için 1.6 versiyonunda anti terör takımına bir balistik mermi kalkanı ve FAMAS tüfeği geliyor. Tabiki bir takımı değiştirirken ötekine de el atmamak olmaz. Bu yüzden teröristler içinde seyyar dipçikli Galil isimli bir SMG cephaneliğe katılacak. İkisinde oyuna ne gibi temel değişiklikler getireceğini hep beraber göreceğiz. Özellikle kalkan çok enteresan olacağı benziyor. Çünkü oyundaki tüm stratejinizi değiştirebilir. Dust oynarken tünelde kullandığınızı bir düşünsenize. Rush biter mi acaba?

Server yağmuru

Ülkemizde online oyunlara olan ilgi arttıkça yeni serverlarda açılıyor. İşte size örnekler: sanane.com ülkemizin ilk ve tek Battlefield 1942 serverını açtı. Bizim de sıkça ziyaret ettiğimiz server özellikle gece yarısından sonar tam kapasite çalışıyor. Server'a bağlanmak için bağlantı programını www.sanane.com'da bulabilirsiniz. Serverın adresi ise bff.sanane.com.

İkinci güzel haber ise sandwaves.org adresinden Warcraft III serverı. Server'ın desteklediği versiyon 1.03. Yalnızca server açmakla kalmayan sandwaves aynı zamanda gerçek zamanlı bir ladder sistemi sunuyor. Sunucuya bağlanmak için adresinden gerekli bağlantı programını indirebilirsiniz.

Son haber ise agszone.net ile ilgili. America's Army 1.3 için server açılar! Artık oyunu bağlantı sorunu olmadan rahatça oynamanız mümkün. Ayrıca Speed Challenge içinde bir server açan AGS böylelikle Türkiyede ilk defa bir yarış oyunu için online oyun olanağı sağlıyor. Şu anda Neverwinter Nights serverları da mevcut fakat yalnızca deneme aşamasında. Üstelik NWN sunucusu için bir şifreleme de söz konusu değil.



Third Reich'a karşı durmanın online keyfi

Battlefield 1942

Yazan: Burak Akmenek

Battlefield 1942 Türkiye'ye gelir gelmez belki de Warcraft III'ten daha fazla oynanır hale geldi. Hani Counter Strike ile kıyaslamıyorum çünkü her FPS'yi onunla kıyaslamaktan sıkıldım artık ama Battlefield'ın da oynanabilir olduğu ve hatta çok başarılı bir online FPS olduğu şüphesiz. Sanane serverlarında geçirdiğim uykusuz geceler sonunda oyun ben de arasıra takılacağım ve gerçekliğiyle beni etkileyen bir alışkanlık haline dönüştü. Tabii arada bir sürü taktik keşfettim ki bunları birazdan sizlerle paylaşacağım. Öncelikle bu oyunu oynarken Counter Strike ya da Qu-

şin. Zırhlı araçlara ateş ederken de arka ve yan taraflarının ön taraflarına göre biraz daha zayıf olduğunu ve makineli tüfepteki oyuncunun normal bir silahla vurulabileceğini bilin. Tanklar da el bombaları ile yok edilebilir. Oyunda sağlık ve cephane sandıklarının yerlerini çok iyi ezberleyin ve her fırsatta kendinizi toparlayın. En önemlisi takım halinde hareket etmek. Bu arada ölenlerin üzerlerindeki kitleri düşürdüklerini hesap ederek bunları kaybolmadan alıp hem kendinize ikmal yapabilir hem de sınıf değiştirebilirsiniz. Yalnız bu durumda eski kitiniz gider bunu da bilin.



ake mantığından çıkmalısınız. Çünkü burada hoplayıp zıplayıp bir sürü bonus toplayarak kahraman olmanız biraz zor. Büyük ölçüde kağıt-makas-taş mantığıyla hazırlanmış oyunun en keyifli kısmı her türlü silahı kullanabilmeniz. Yani uçak ya da denizaltı bile kullanabilir hatta hepsini bir kenara bırakıp zavallı bir piyade bile olabilirsiniz. Neyse bu kısımları anlatmak oyunun incelemesini yazan Sinan'a kalmış. Gelelim benim bölümüme.

Stratejiler

Size ilk tavsiyem oyunun genel mantığını kavramanız. Örneğin hareketli düşmanlara ateş ederken kurşununuzun ya da bombanızın düşmanınıza olan uzaklığına göre belli bir eğim çizeceğini ve onunla bir süre sonra buluşacağını hesaplayarak biraz önüne nişan alın. Özellikle CS de sniper olmaya alışmış oyuncular bu yüzden çok ağlayıp bol bol ıskalayabilirler. Genelde hep headshot çalı-

Spitfire

Oyunda tank ve uçaklar çok etkili silahlar. Tanklar piyadeleri silip süpürürken uçaklar tankları darmadağın edebiliyor. Uçak kullanmak biraz zor ama zamanla alışabiliyorsunuz. Özellikle çok yıpranan ve kurtaramayacağınız bir uçaktaysanız onu düşman sahasına sürüp orada bir tanka çakmadan önce paraşütle uçaktan atlayıp düşman saflarının arkasına sarkabilirsiniz. Başka bir taktik ise düşman ana spawnına bir tank sokup, tankı tamir noktasının üstüne çektikten sonra devamlı olarak beliren düşman asker ve araçlarını yok etmek. Çok adice ama çok etkili bir yöntem. Bir başkası ise gemiyi burundan karaya yanaştırıp gemiden snipe'a yatmak ve bu arada toplarla cepheyi darma duman etmek. Bir başkası, düşman üssüne sızarak onların araçlarını yürütmek. Örneğin bir Zero kaldırıp diğer Zerolara dalın. Adamlar genelde sizi kendinden sandığından "aman ne yapıyorsunuz" gibi mesajlar atıyorlar ama onları uyanıncaya kadar siz de onları cennete yollayıveriyorsunuz. Uçak kullanırken vurulmazsanız ama cephaneniz biterse bir cephane sandığına kadar alçalıp otomatikman ikmal yapabilirsiniz. Oyunda bir çok bug mevcut. Örneğin uçağınızı gemilerin ipleri üzerine indirebiliyorsunuz :) Tabii kaldıramıyorsunuz ama buradan gemiye çatır çatır bomba bırakmak eğlenceli oluyor. Bunlar kısa zamanda bulabildiğim taktikler. Tabii ki bir strateji-FPS sınıfına sokabileceğimiz Battlefield'da siz daha onlarca strateji üretebilirsiniz.



WarCraft 3 Reign of Chaos

"Bu sefer sıra BattleNet'te en çok atlananları göz önüne alarak hazırladığım sık sık gözden kaçan püf noktalarda."

Genel Püf Noktaları

- Bir çok stratejinin güzel taktiği "en iyi savunma saldırıdır" bu oyunda kilit noktası durumunda. W3'te defans kasan yenilmeye mahkumdur.
- Yapacağınız her birime gerçekten ihtiyacınız olsun ve kenarda bekletmeyin, kullanın.
- Yeni madene çıkmayı ne çok erken yapın ne de çok geçe bırakın. Belli bir pratikten sonra doğru zamanı hissedeceksiniz. Ayrıca çıkarmadığımız her altın size vuran düşman olarak geri döner. Düşmanın altınını kesmenin çiçeğin suyunu kesmekten farkı yoktur.

- Rakibi iyi izleyin.Yoksa düşman Wyrmlarına Tauren'ların el sallars.
- Yenilgilerinizde oyun sonu tablosunu iyi inceleyin.Her seferde hatalarınızı minimuma indirin.

Hümanizmin sesi: Human

- Human'la rush yapmanın en pratik yolu Archmage'den geçiyor.Askerleriniz düşmanı oyalarken Blizzard işini görmüş olacaktır.
- Mortar Team olmadan üs basmak size askerlerinizin başında ağlaşan analar ve bacılar olarak geri döner.
- Oyun başında Footman-Rifleman'e dayalı bir kombinasyon oluşturmalı ve oyun ilerledikçe Knight'larla desteklemelisiniz. Paladin'in aurası da burada çok iş görecektir.
- Rakip orksa Priest'ler (inner fire) size nefes aldracaktır.
- Maden başına ideal işçi sayısı beştir; ne az ne de fazla.
- Hızlı Nightelf vurkaçlarının ilacı Rifleman'dir.

Ölü olmanın dayanılmaz hafifliği: Undead

- Oyunun başlarında iki Shade'i haritanın kritik noktalarına yerleştirin. Eğer düşman Hero'sunun ardına takarsanız onun her yaptığını izleme şansını kazanırsınız.
- Hava birimlerine karşı sevimli örümceklerinizi kullanmayı unutmayın. Kısa yol tuşları böyle durumlarda hayat kurtarır.
- Gargoyl'ların gücünü küçümsemeyin. Yer destekli bir gargoyl ordusu çok can yakar. Mesela 2-3 araba dolusu ceset ve onlara eşlik eden necromancer'lar...Hmmm mis gibi.
- Güçlü düşman Hero'larına karşı Wyrmlar gerçek katillerdir.
- Birimlerinizin enerjilerini yenileme özelliklerini kullanmazsanız çabuk ölmeye mahkumdurlar. Bu nedenle kullanmadığımız zaman üssünüz etrafındaki büyüdü zeminde tutarak rejenerasyonlarını sağlayabilirsiniz. Düşman üssüne yakın bir üs kurmak pahalı olacağı gibi size düşmana yakın bir sağlık çeşmesi de kazandırmış olacaktır.

Yeşili koruyalım:Orc

- Farseer'in kurtlarıyla haritayı hızlı bir şekilde ve kayıpsız olarak taratabilirsiniz.

- Wyvern Rider saldırıda çok iyi olmasına rağmen zayıf defansı dolayısıyla savaşta arka safhada tutmalısınız.
- En güçlü yer birimlerine sahip orkların tek açığı olan hava savunmasını Troll Headhunter ve Raider'lerden kurulu bir birlikle çözebilirsiniz.
- Oyunun en sevilen taktiklerinden biri de Tower Rush: Hızla rakibi bularak girişine ruhu duymadan kuleleri dikeceksiniz. Çıkma şansı kalmayınca da içeri girip kalanı temizleyeceksiniz.
- Hero ve 6 Grunt'la ne kadar kolay rush yapılabildiği dikkatinizi çekti mi?

Gecenin Rengi:Nightelf

- Dryad yerine öncelikle okçulara ağırlık vererek erken saldırılara karşı daha rahat hazırlanabilirsiniz.Dryad'in zehri oyun ilerledikçe işinize yarayacaktır.
- Hippogryph Rider'lar hem yer hem hava birimleri için korkunç avcılardır.
- Moonwell'leri girişlere koymayı ve savaştan dönen birimleri direkt buraya yollamayı sakın atlamayın.
- Hero olarak öncelikle Demonhunter'ı seçmenizi öneririm. Rakipte Dread Lord yoksa Priestess yaparak Starfall'la çok can yakabilirsiniz. (Sleep büyüü Starfall'u durdurur.)
- Büyük bir saldırı altında binalarınızı ayaklandırmayı unutmayın.

Abi harbiden ne Tip'siz adamsın ya

Bu sefer bir değişiklik yapalım ve oyunun içinde gizlenmiş bazı enteresan durumlarla ilgili tipler verelim.

- Nightelf görevlerinin 2.bölümünde haritanın sağ üst kenarını Ballista'larınızla açarsanız ilginç bir konukla karşılaşacaksınız:Ağaçların arkasında bir Hydralisk ordunuza katılmak üzere sizi bekliyor.
- Oyunu Hard'da bitirseniz Zerg ve Marine ordusunun kapıştığı gizli bir videoyu izleyebilirsiniz.Bu görüntü birçok kişinin ve internet sitesinin sandığının aksine bir Starcraft 2 değil, Starcraft skinleriyle oluşturulmuş karakterlerden oluşmaktadır.
- Undead'in ilk görevinde bir evin arkasında kavga eden kişilerin isimleri Fight Club'ı izleyenlere hiçte yabancı gelmeyecek: Tyler ve Robert.
- Nightelf 5. görevinde haritanın ortasında büyücülerinizle bir yol açabilirsiniz yolun sonunda bugüne dek bir strateji oyununda görebileceğiniz en büyük (!) birimle karşılaşacaksınız: Dev ötesi bir panda. Eğer onu safdışı edebilirsiniz büyü korumasına sahip güzel bir kolye sizi bekliyor.
- Bir ağ oyunu açarak \SCENARIO altında koyunlarla oynayabileceğiniz matrak bir oyun bulabilirsiniz.

Not:Bu Tip'ler orjinal versiyonlarda çalışıyor olup, betalarda bulunmamakta ve de kopyalarının büyük çoğunluğunda masa üstüne düşürebilmektedir.

Bir rehber daha burada son buluyor. Yeni yazılarda görüşmek üzere.Unutmayın, e-mail'im sorularınızı bekliyor.



Dünya tarihi 2 Kasım 2482 A.D

Earth&Beyond

Yazan: Tulien

"Ailemin Deneb'te kayboluşunun 4. yıl dönümü ve ben gemimde sessizce bunun yasını yaşıyorum. İnsanoğlu bazen hiç dünyadan ayrılmayı saydı demek geliyor içimden. Ama ilk keşfetme dürtüsünü engelleyemedi dünya ilk kurulduğundan beri. Onlar da bunun kurbanı tıpkı ailem gibi. Bir Scout ailesinin kızıyım. Deneb'in Roc sektöründe değerli madenlerin bulunduğu söylentisi ile birlikte oraya giden ve bir daha haber alınamayan binlerce aileden sadece birinin. Oysa ne kadar sevinçliydim o gün, üniversite yıllarımda, ilk warp motorumu ürettiğim gün, bana o anlamsız kararlarını açıklamışlardı. Kayıp isimleri açıklandığı gün, EarthCorps'a imzama atmakta kararlıyım."

Jenquai

Jenquai'ler güneş sisteminin ötesini araştıran ilk insan kolonisidir. Zamanla araştırdıkları yeni yerlerdeki unsurlarla, genetik yapıları, gittikleri her ortama uyum sağlayabilmelerine elverecek şekilde değişmiştir. Jenquai'ler her zaman bilgi üzerine yoğunlaşmışlar, evrensel bir din felsefesi üzerinde, evrenin sırlarını aramışlardır. Kolonilerini Jupiter'in Io ve Europa uyduları üzerine kurmuşlar ve bugün insanlığın ulaştığı bilimin tek kaynağı olmuşlardır. Io grubu (ki kendilerine Sha'ha'dem denir) saf araştırmacı görevlerine devam etmiş, bir çok kendilerine özgü yetenekler geliştirmişlerdir. Europa kolonistleri ise 8 sene süren ve milyonlarca Jenquai ve Progen'in ölmesiyle sonuçlanan Great Gate War'da Jenquai'lerin tek savunma mekanizması durumuna gelen Shinwa Savunucularıdır. Jenquai'ler araştırma ve tanımlamada en iyi ırktır. Gizlenme ve mineral işleme üzerine kendilerini geliştirmişlerdir.

Artıları: Hızlı gemilere sahiptirler, görünmeleri

zordur, bir çok özel seyahat yeteneklerine sahiptirler.

Zayıflıkları: En zayıf Shieldlar ve zayıf silah gücü

Progen

Progen'ler, Mars'ın sert yapılarına uyum sağlayabilmeleri için seçilmiş ilk kolonistlerin genlerinden yapılan klonlarla oluşturulan bir ırktır. Böylece Mars'tan başlayan bir fethetme olgusu içinde yetiştirilmişlerdir. Kendilerini insan ırkları arasında en iyi olduğunu iddia eden Progen'ler, savaşçılık üzerinde kendilerini yoğunlaştırmışlardır. İnsanların geleceğinin kendi savaşlarının başarısına bağlarlar.

Gen programlamaları, her ne yapıyorlarsa, yaptıklarının en iyisini yapmalarını sağlar. Progen olmak demek, yok etmekten yaratmak kadar zevk almak demektir. Bir yandan Sabine araştırmacılarıyla (Sentinel) genetik yapılarını ve silah teknolojilerini geliştirirken, Centaurion Savaşçıları (Warrior) ile fetihlerine devam etmektedir Progen Cumhuriyeti.

Progenler her çeşit savaşta üstün durumdadır.

Artıları: En kuvvetli Shield'lar ve

en sağlam gemiler

Zayıflıkları: En yavaş gemiler ve silahlara diğer teknolojilerden daha çok güvenleri

Terran

Dünyada konuşlanan Terran'lar, insan ırkının son gerçek temsilcisi olduklarına inanırlar. Her ne kadar Progen ve Jenquai'leri insan olarak görmeselerde, Terran'ların asıl amacı kendi pazarlarını galaksinin her yanına ulaştırarak kazanç sağlamaktır. En büyük şirketleri olan InfinitiCorp, Jenquai'lerin üzerinde çalıştığı teknolojileri alıp, kendi teknolojilerini bunların üzerine çıkarmıştır. Terranlar, Great Gate War'da, savaşan



iki tarafada silah ve ekipman sağlamış, yine kendi çıkarlarını diğer yönlerde kaydırarak, kimse için sebebin anlayamadığı şekilde, savaşan iki taraf arasındaki müzakerelerde arabulucu rolü oynamışlardır. EarthCorps savaşçıları (Enforcer) ile InfinitiCorp Tacirleri (Tradesman) şeklinde iki grupta toplanmışlardır.

Terranlar ticaret ve çok yönlü teknolojilerde gelişmişlerdir.

Artıları: En hızlı gemilere sahip olup, üretim ve ticarete iyidirler. Diğer ırkların teknolojilerini kendi gemilerinde kullanabilirler.

Zayıflıkları: Savaşta iddialı olmadıklarından orta seviye silahlara ve zayıf reaktörlere sahiptirler.

www.ti Ayın Siteleri

<http://www.puzmo.com>

Puzzle sever misiniz? Üstelik Türkçe. Eğer cevabınız evetse o zaman hemen bu siteye gidiyorsunuz ve Selen Duman isimli okuyucumuza da teşekkür ediyorsunuz. Teşekkürler Selen!



www.interesting.com

Size burada enteresan siteler ve relim derken birden aklımıza geldi. Neden böyle bir adres olmasın dedik. Site binbir enteresanlıkla dolu. Aklınıza hiç gelmeyen bir sürü şey burada.



www.mafia.com

Hani geçen ay kapak yaptıktan sonra bir bakalım dedik. Mafia.com ciddi ciddi mafya üzerine forumlara sahip bir site. Hatta o kadar ciddi ki siteye üye bile olmamız gerekiyor. Aman dikkat :)



www.keithparkinson.com

Eğer Everquest'in kapağını çizen adamın tüm eserlerini merak ediyorsanız işte bu site o adama ait. Özellikle resim koleksiyonu yapan okuyucularımıza.



CONSOLE MASTER

Yazan: MegaErmin

Yeniden merhaba

"Niye bana mütemadiyen "Abi, kaset ne zaman" diye soruyorlar, anlamıyorum"

Noel zamanının özellikle Hıristiyan toplumlarda ne kadar önemli olduğunu az çok bilirsiniz. Çocuklar hediyeye siparişlerini hep bu zamana endeksli verdikleri için, oyuncak ve video oyunları satışları tavan yapıyor. Hal böyle olunca, PC ve konsol oyun üreticileri de en güzel oyunlarını Noel zamanına denk getiriyorlar. Görünen o ki, bu sene oyun tarihinin en büyük "Christmas" ı yaşanacak. Oyun satışlarında daha şimdiden geçen senenin aynı zamanlarına oranla %12,5 luk artış kaydedildi. Çoğumuzun Noel ile alakası olmasa da, video oyunları ile var. E o zaman ne yapıyoruz? Önümüzdeki ay PlayStation 2 için hazırlayacağımız özel dergiyi kaçırmıyoruz. Yaklaşık seksen sayfa civarında olacak ve Level'dan bağımsız satılacak bu tek sayılık dergi, bizim için bir potansiyel ölçümü anlamına geleceğinden, konsol severlerin ilgilerini esirgemeyeceklerini umuyoruz.

Bu ay özellikle Console Master: Extra köşesini atlamayın, çünkü hepinizi çok yakından ilgilendireceğini düşündüğüm bir konu içeriyor. Bu arada geçen ay aldığım tek farklı yeniliği sayfasında 10-0 şeklinde yansıtan Firt'in bu ay oynadığımız maçlarda tek bir galibiyet bile alamamış olduğunu siz değerli kamuoyuna duyurmaktan kıvanç duya-

rım (tek maç kazanabilmek adamın içine nasıl oturduysa artık!). Geçen ayki Sonic The Hedgehog ve Michael Jackson ile ilgili yazılara, hayranlarından beklemediğim kadar güzel tepkiler geldi, ilgilerine çok teşekkür ederim. Sonuçta Türkiye'deki gerçek Michael hayranları için bir çağrı yapmaya karar verdim. Benim de üyesi olduğum Michael Jackson Türk Fan grubuna katılmak isteyenler <http://groups.yahoo.com/group/kjturkfan> adresine göz atabilir, sorular ve üyeliklerinin yapılması için mjturkfan@yahoo.com adresine yazabilirler. Son olarak grubun sadece fanatik hayranları kabul ettiğini hatırlatmak istiyorum. Bye&Smile...☺

PLAYNEWS

Hem Hızlı, hem Öfkeli

Kara Şimşek'in ardından, bu kez de eli bin kez seyrettüğüm The Fast And The Furious' in oyunu yapıyor. İkincisi şu aralar çekilen filmin lisansını elinde bulunduran Universal Studios, oyun haklarını da satın alarak, 2003 yılında piyasaya sürmeyi planladığı oyunun ilk adımlarını attı. PS2, X-Box, GameCube ve GBA platformları için hazırlanan oyunda üzerinde en çok durulacak noktanın "yüksek hızın verdiği heyecan

PlayStation 2, X-Box ve GameCube platformlarında çıkacak oyunun web adresi www.rockythegame.com. Sylvester Stallone'un başrolünü oynadığı beş filmlik serinin oyununda Apollo Creed, Clubber Lang (Mr T.), Ivan Drago ve Tommy Gunn da yer alıyor. Dünya şampiyonu olmak için uğraşacağımız oyunda, gizli karakterler hariç 30 karakter ve her karakterin en az 250 hareketi olacak. Benden duymuş olmayın, Rocky'nin hocası Mickey de



duygusunun yansıtılması" olduğu söyleniyor. Aktörler birebir olur mu bilinmez, ancak filmdeki arabaların aynen kullanımı için lisans çalışmalarına da başlanmış. Sokak yarış hayatını tam olarak yansıtaçak olan oyunda ithal modifiyeli arabaların yanı sıra "muscle car" lar da bulunacak.

Yeni "Rocky" web sitesi

İngiltere'nin önde gelen oyun yapımcılarından Rage Software, yeni oyunları Rocky için web sitesi açtı. Bu kız



gizli karakterlerden birisi. Oyunun motion capture işlemini Dünya Şampiyonu Johnny Nelson ile yapmışlar. Web sitesinde tüm filmin hikayesi, dövüşçü biyografileri gibi bilgiler, artwork, ekran koruma, duvar kağıtları ve ses dosyaları var.

Şrek'in partisine davetlisiniz

TDK Mediative Europe, büyük ilgi toplayan animasyon film Şrek'in oyununun dağıtılacağını açıkladı. Şimdilik X-Box sahiplerinin evine girecek olan Şrek: Super Party, Toy Story'den sonra konsollara uyarlanan ikinci oyun. Oyunda ana karakterleri seçip in-



Ayın Güzeli: Street Fighter'dan Cammy

teraktif bir partiye katılıyorsunuz. Bağımlılık yapacağı iddia edilen oyun Mass Media tarafından tasarlandı. Noel'e yetiştirilecek olan



Shrek: Super Party'de birçok mini oyun da mevcut.

Moto GP Online

THQ, Moto GP Online demosunu X-Box Live başlangıç kiti ile beraber dağıtacağını açıkladı. 15 Kasım 2002'de çıkacak olan demo sayesinde X-Box ile online oyun oynamaya başlayanlar, dünyanın en hızlı motor yarışını diğer 15 gerçek oyuncu ile deneyebilecekler. Önceden Moto GP'ye sahip olanlar ise bu kit sayesinde tüm pistleri online'a

PLAY MAIL

Bu ayın ince elenip sık dokunarak seçilen mektupları görsel algınıza sunulmuştur.

BOMB DA BASE

Merhaba Emin Abi, ben Grand Theft Auto 3' deki Salvatore / Bomb da Base görevini çok uğraşmama rağmen geçemedim. Bunun kolay bir yolu veya hilesi varsa söyler misin?

Toğra Ertak

ME – Gemideki merdivene en yakın olan beş adamı hızlıca öldürdükten sonra hemen adamın peşinden git ve öldürülmesini önle. İstersen silah hilesini kullanıp cephaneni de arttırabilirsin.

TABLO BULMACASI

Sevgili Mega, üç ay önce büyük bir zevk ve istekle PS2 ve yanında Resident Evil Code Veronica X aldım. Fakat oyundaki yedi tabloyu odanın sırrını çözemedim, yardımcı olursan çok sevinirim.

Zekai Fideci

ME – Gerçekten de dediğin yerde takılan çok kişi var. Olay tabloların doğru sırasını bulmakta; kadın, iki bebek tutan adam, yalnız adam, fonda

tabak, kitap okuyan çocuk ve duvardaki mumluk. Şimdi merdivenden çıkıp büyük tabloyu bul. Buradaki harfi oku, dosyaya ve tabloyu incele. Dörmeye bastığında duvar dönecek ve bir vazo ortaya çıkacak. İçini görene kadar tabloyu incele. E oyunun gerisi de sana kalsın di mi ama,

NİHAyet İNTERNET

Selam! MegaEmin, öncelikle mektubumu yayımladığım için teşekkür ederim. PlayStation 2' mde cd-rom hızını arttırabiliyor ve "smooth" özelliğini açabiliyorum. Bu özelliği sadece bazı oyunlar destekliyormuş, incelemelerinde bu özelliği de yazar mısın? Bunun sürekli açık olması makineme zarar verir mi? Makinemdeki "Digital Out" ne işe yarar? PS2 için İnternet bağlantısı olacak mı, olacaksa ne zaman biliyor musun? Başarılarınızın devamını dilerim.

Cengiz Yiggit

ME – O dediğin özellik PSX oyunlarının kalitesi-

ni biraz daha arttırmaya yarıyor, yani PS2 oyunları için değil. Sürekli açık olması makineme zarar vermez. Digital Out kısmı 5.1 hoparlör sistemleri içindir. PlayStation 2 için İnternet tahmininden daha yakın bir zamanda mümkün olacak. USB Ethernet ve standart bir kablo modem sayesinde hali hazırda İnternet' e bağlanabilen PS2' lar için detaylı bilgi verdik bu ay Console Master Xtra'da.

EMULASYON

Merhaba Mega, ben derginizi uzun zamandan beridir okuyorum. Bu aralar emülasyona merak sardım, ama hiçbir yerde N64 için rom bulamıyorum; yardım eder misin?

ME – Sana ve bu işle yeni ilgilenmeye başlayan herkese iyi bir Türk emülasyon sitesi olan turemu.kolayweb.com' u önerebilirim.

PLAYNEWS



açabilecekler.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Mortal Kombat: Deadly Alliance, yeni dövüş sistemi, ölümcül bitirme vuruşları ve olağanüstü miştrikliği ile dövüş oyunlarının tarzını tamamen değiştireceğini iddia ediyor. Kasım' ın sonunda PS2, X-Box, GC ve GBA platformlarına çıkacak olan oyunda yine iyi ve kötünün savaşı konu alınıyor. İlk üç oyunu ortalığı sallayan MK serisi, son üç oyunu ile de ne derece kötüye gittiğini göstermişti. Bu denemede tekrar eski günlerine dönmeyi planlayan seride ilk defa iki büyük büyücü olan Shang Tsung ve Quan Chi karşı karşıya geliyor. MK: DA, olan biteni bilmemiz açısından bir Making of DVD' si ile beraber satılacak. İyisi mi siz garda basılı tutarken iki sağ, beş yukarı, yüksek yumruk gibi kombinasyonlara alışmaya başlayın.

Lamborghini oyunları

Need For Speed, Porsche'a özel oyun yapınca, Lamborghini da canı çekti herhalde. Uzun lafın kısası sadece Lamborghini modellerini barındıran bir oyunu PlayStation 2'de oynamaya hazır olun.



Tony Hawk Quattro

En çok satılanlar listesinde en çok sallayan oyun serisi olan Tony Hawk' s Pro Skater' ın dördüncü oyunu da, Aralık ayı içerisinde bütün platformlar için piyasaya çıkacak.

Lara Bacı ikiledi...

Eidos Interactive, Tomb Raider 3: Adventures Of Lara Croft ve Tomb Raider 4: The Last Revelation' dan oluşan iki oyunluk paketi piyasaya süreceklerini açıkladı. Lara' nın maceralarına bugüne kadar yabancı klanlar için geri sayım 25 Kasım' da bitiyor. Bu arada, Tomb Raider: Angel of Darkness da 2003 Şubat' ta kadar ertelendi.



GTA: Vice City raflarda

Rockstar Games, Grand Theft Auto: Vice City' nin PlayStation 2 versiyonunun yapımını tamamladığını ve bu ay içinde satışa çıkarılacağını duyurdu.

Yine sokak yarışları

3DO Company, Street Racing Syndicate isimli bir oyunun PS2, X-Box ve GC için şu anda yapımı da olduğunu duyurdu. Sokak yarış kültürünü yansıtacak oyunda kapsamlı bir araç modifikasyon sistemi, bahis yarışları ve haliyle de birçok polis olacak. Oyun F1 World Grand Prix 2000, 007 Racing ve Le Mans 24 Hours gibi isimlerden de tanıdığımız yarış oyunları ustası Eutechnyx Ltd. tarafından yapılıyor.



PLAYSTATION 2 ONLINE

Sony'nin network adaptörüne gerek kalmadan online olabilirsiniz

"Sony Playstation 2 network adaptörünü çıkartadursun, siz hemen şimdi PS2'niz ile internet üzerinden oyun oynayabilirsiniz."



Başlıca bakmayın siz, yurtdışındaki oyuncular biz buralarda uyurken Playstation 2'leri ile yaklaşık bir yıldır gayet güzel oyun oynuyorlar. "Nasıl", "Ne ile", "Sony'nin Playstation Network Adapter'i daha çıkmadı?!" dediğinizi duyar gibiyim. Ben de öyle zannediyordum, ta ki USB ethernet kartımı Playstation 2'me bağlayıp, Tony Hawk Pro Skater 3'ü Amerikalı gençlerle oynayana kadar..

Sony Playstation 2 network adaptörünü çıkarta dursun! Hatta tam da sizin bu makaleyi okuduğunuz günlerde network adaptörünün ilk parti üretimi Amerika'da ancak satışa sunuldu (ve kısa süre içerisinde neredeyse tükendi); Avrupa semalarında ise henüz görülmeye bile başlamadı. Oysa ki hemen şimdi Playstation 2'niz ile internet üzerinden oyun oynayabilirsiniz! Yalnız tek bir kötü haberimiz var; en yaygın olarak online oynanan Playstation 2 oyunu "Tony Hawk Pro Skater 3"ü bulmanızın biraz güç. Oyun neredeyse bir yıllık olduğundan biraz eski sayılır; bu sebeple de ülkemizde bulunmuyor. Bir Mavishop (www.mavishop.com) yetkilisinden aldığımız bilgiye göre Türkiye'de temsilcisi olmadığı için ülkemize resmen getirilmemiş. Türkiye'ye özel bu durum nedeniyle çok az sayıda mevcut olan Tony Hawk Pro Skater 3'ü de oyunun hayranları dışında edinebilen pek olmadı.

Tüm araştırmalarımıza rağmen ben de oyunu ülkemizde bulamayınca hemen kendimi online müzayede sitesi olan Ebay'in İngiltere web sitesinde buldum ve oyunu yaklaşık 15 pound'a da satın aldım. Bunun dışında Sony tarafından desteklenen USB network kartlarından birini

hepsiburada.com sitesinden sipariş ettim. Önün de fiyatı oldukça makul, yaklaşık 30 dolara mal oldu. Ben EdiMax*) kullandım ama siz aşağıdaki USB network kartlarından birini deneyerek bu oyunu ve benzer bir çok oyunu online oynayabilirsiniz. Alacağınız kartın modelinin birebir aynı olmasına dikkat edin.

3Com USB Network Ethernet Adapter 3C460B
BAFO USB To Ethernet Adapter BF-310
Belkin USB 10/100 Ethernet Adapter F5D5050
Belkin USB 10/100 Ethernet Adapter F5U122-PC
USB to Fast Ethernet Converter SOHO-USBNET/100
EdiMax USB Father Ethernet Adapter 10/100 EU-4201 *
USB to Fast Ethernet Converter SOHO-USBNET/100

Bağlantı Ayarları

İhtiyacımız olanları bir daha hatırlamak gerekirse, oyun konsolunuz, listedeki USB ethernet kartlarından biri, THPS3 oyunu ve kablo, DSL türü internet bağlantısı. Ethernet kartınızı konsolunuza bağladıktan sonra açın ve oyunu yükleyin.

Main Menu > Options > Network Setup > Hardware Setup'a girin ve (USB Ethernet Adapter)'i seçin. Daha sonra

Connection Settings > Type > Connection Type'i Auto Detect (DHCP) veya statik IP olarak ayarlayın. Denemizde bağlantıyı Windows XP Network paylaşımı ve Auto Detect'i seçerek sağladık. Siz de deneme yanılma yöntemiyle sizin için doğru olan bağlantı türünü bulabilirsiniz. Bu işlemleri gerçekleştirdikten sonra Save Settings'i seçerek ayarlarınızı kaydedebilirsiniz. Eğer Memory Stick'iniz yok ise bu tanımları konsolunuzu her resetlediğinizde tanımlamalısınız.

Tony Hawk Pro Skater 3 oynuyoruz

Gerekli ayarları yaptıktan sonra Network Play > Internet'i seçerek farklı oyuncuları bulabileceğiniz "Lobby"ye bağlanıyorsunuz. Burada oyuncuların açlığı oyunlar oynanan harita, ping, oyuncu sayısı ve benzer kriterlere göre açık oyunlar listelenebiliyor. İstedikiniz bir oyuna join server'i seçerek girebiliyorsunuz. Oyunlar 4 yada 3 kişilik olarak açılabilir. Modem kullanıcıları en fazla 3 oyunculu oyun açabiliyor. Size en uygun gelen oyunu seçtikten sonra bağlantı sağlanıyor. Eğer başlamış bir oyuna girerseniz mevcut oyun bitene kadar izleyici olarak seyredebiliyorsunuz. İzleyici modundayken X butonu ile oyuncular arasında geçiş yapabilirsiniz. Size tavsiyem en düşük ping'li oyunlara girerseniz, ben kablolu ve kurumsal internet bağlantısı ile oynadığımda her ikisinde de herhangi bir problem yaşamadım ama herhalde 500 ping'in üstündeki oyunlarda yavaşlık sorunu yaşayabilirsiniz.

PC'lerle kıyaslandığında Playstation 2 ile internet üzerinden oyun oynamak adeta çocuk oyuncağı; 5 yaşındaki ufak kardeşiniz bile rahatlıkla bağlanıp oynayabilir. Ben ilk denemem evimdeki kablo modem bağlantısını Windows XP'nin internet paylaşımı özelliği ile paylaştırdım; Playstation 2'de network ayarlarını otomatik (DHCP) olarak kullanarak yaptım. Playstation 2 sorunsuz olarak kendine bir IP aldı ve hemen Lobby'ye bağlandı. Daha sonra bir oyun seçtim ve bağlandım. Oyunlarda ise hiç perfor-



Ufuktaki Oyunlar

Online yetenekleri olan ve olacağı duyurulan oyunlar;

- ATV Offroad Fury 2
- Socom:US Navy SEALS
- Frequency Online
- Twisted Metal Black:Online
- Madden NFL 2003
- NFL GameDay 2003
- NBA Live 2003
- Auto Modellista
- Tribes Aerial Assault
- My Street
- Tony Hawk's Pro Skater 4

Massive Multiplayer olup da Playstation 2 desteği olma ihtimali yüksek olan oyunlar;

- Everquest 2
- Resident Evil Online
- Star Wars Galaxies

mians problemi yaşamadım, sanki tek başınıza oynuyor-muşçasına gayet rahatça oyun oynayabiliyorsunuz.

Oyun sırasında diğer oyuncularla yazışmanız da mümkün, tabii eğer klavyeniz yoksa pek kolay değil. select butonuna bastığınızda çıkan ekrandan chat'i seçtikten sonra ekrandaki klavye ile yazı yazıp gönderebiliyorsunuz. Klavyeniz varsa bir kez boşluk (space) tuşuna basarak yazmaya başlayabiliyorsunuz. Oyuncular da genellikle klavye olmadığı için zorunlu hallerde pek tercih edilen bir yöntem değil, o nedenle derdinizli yazışarak çözmeye çalışmayın. Çok oyunculu PC oyunları konusunda popüler olan Sana.com forumlarında artık bir Playstation 2 alanı var, orada sorunlarınıza çözüm bulabilirsiniz.

Online Oyunlarının Geleceği

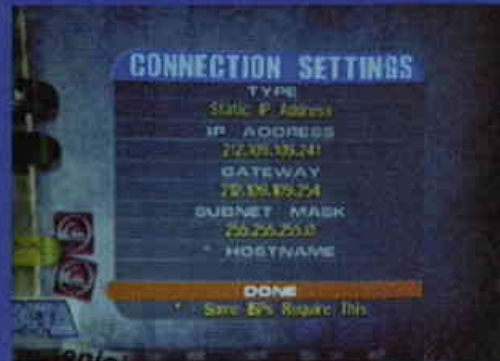
Playstation 2 ile uzun bir süredir çok oyunculu oyunları multitarap kullanarak oynayabiliyorduk, ama artık ev halkının veya arkadaşlarımızın keyiflerini beklememiz gerekmiyor, gelecek online oyunlarda!

İhtiyacımız

olan ekipman konsolumuzun arka tarafındaki genişleme yuvasına takılan Sony Network Adapter adlı cihaz ve Internet bağlantısı. Network Adapter'in Amerika'da piyasaya sürülen versiyonunda dsl, kablo Internet gibi bağlantılar için network ve 56k dialup bağlanmak için telefon girişi olmak üzere iki soket bulunuyor. Amerika'da 39,99\$ fiyata satılan SCEA'nın piyasaya sürdüğü model ile birlikte aşağıdakilere sahip oluyorsunuz.

- ▶ Network Adaptörü
- ▶ Kullanım Kılavuzu
- ▶ Başlangıç disk
- ▶ Frequency Online ve Madden NFL 2003 oyunlarının oynanabilir demoları
- ▶ Twisted Metal Black:Online'i temin edebilmeniz için doldurup gönderebileceğiniz form

"Bu kit ile Internet'e bağlanıp online oyun oynayabiliyorsunuz ama yanında Internet tarayıcı ve benzeri servislere erişme şansınız yok."



Bu kit ile Internet'e bağlanıp online oyun oynayabiliyorsunuz ama yanında Internet tarayıcı ve benzeri servislere erişme şansınız yok. Avrupa tarafında ise SCEE henüz piyasaya sürmediği temelde aynı işlevlere sahip olacak kit'te Internet tarayıcısı, müzik, video ve oynanabilir demoları Internet'ten çekebilme imkanı, mesajlaşma ve sohbet servisleri vaat ediyor. Bunların ne kadarı gerçekleşecek bunu zaman gösterecek. Bu arada yüksek hızlı kablo yada dsl gibi bağlantıları olmayanlarınız için çok haber; ürünün Avrupa versiyonunda 56k'lık modem özelliği bulunmayacak! ...



THIS IS FOOTBALL 2003

Bu bir futbol mu?

İnceleyen: Fıral Ak yıldız

"Fena bir oyun değil. Oynanış eğlenceli sayılabilir, ama bu oyun kesinlikle bir Pro Evolution Soccer değil! Zaten hiçbir oyun Pro Evolution Soccer olamaz! Quake de olamaz (iyiyim tamam)."



Oyuncuların hızları gerçekleriyle neredeyse aynı! Şuna bak okucusu aynı Rivaldo!

Sakin sakın oynayın. Nasıl olsa top ayağınıza yapıyor.

Pro Evolution Soccer gerçekten de var mıydı? Yuvarlak, mavi bir CD, putasyon* geçirmemize sebep olabilir miydi? Bir şeyin başında; Brownie yemeden, Ice-Tea içmeden, yerlerde yuvarlanmadan veya olmadı, Batı berber iken, haftalar boyunca kalınabilir miydi? Bir defada en fazla kaç maç yapılabilir? Pro Evolution Soccer olmayan bir futbol oyunu bizi paklayabilir miydi? Biz pak değil miydik?

Mır mır mır...

Hemen belirtiyim, This is Football 2003, Pro Evolution Soccer'ın olduğu bir ofiste, en fazla üç saat dayandı. Bir

Topun ayağa yapışması. Topun saçma hareket etmesi. Rakip defansı çok kolay geçebilmeniz. Pro Evolution Soccer gibi olamama.

Pro Evolution Soccer gibi olama...

saatin ardından, Ulu Bilge Kutadğu varı Pro Evolution Soccer CD'mizi PlayStation 2'mize yeniden koyduk, ancak bu, This is Football'un yeni versiyonunun iki yen (Japonya para birimi) bile etmediği anlamına gelmiyor. Pro Evolution Soccer olmasaymış, This is Football 2003 daha iyi bir puan afabilirmiş.

This is Football 2003'te; 15 lig, 700'den fazla takım (milli takımlar da var) ve 13000'den fazla oyuncu bulunuyor. Oyundaki mod'lar ise; Career, Challenge, Season, Competition ve League. Competition'da; Avrupa, Güney Amerika, Amerika veya Dünya kupalarını oynayabiliyorsunuz. Oyunda beş farklı zorluk derecesi var: Amateur, Pro, World Class ve Master Class. Master Class derecesi gerçekten de çok zor. Bu zorluk derecesinde oyunu kazanmak için birkaç saatinizi harcamanız gerekiyor. This is Football 2003'teki oyuncuların ve takımların tamamının lisansı alınmış. Yani karşınızda David Beckham yerine Meg Ryan bulmayacaksınız (Meg? Ryan?).

İlk olarak oyunun oynanışından bahsedeyim. This is Football 2003, bir futbol simülasyonu değil. Yani oyun pek gerçekçi değil. Bir defa top ayağınıza yapıyor ve bu sayede topu çok rahat kontrol edebilirsiniz. Bu bir eksi. Oyunun ikinci eksisiyse topun çok saçma hareket etmesi. Şut çekerken veya pas verirken bunu siz de farkedeceksiz-

niz. Top yalpa yaparak gidiyor ve gereğinden fazla hızlı hareket ediyor. Şutlar hiç gerçekçi değil. Mesela aynı şut içinde top bir sağa bir de sola faldolu gidebiliyor. Bunların dışında, oyuncuların ve hakemin hareketleri de çok komik (Pro Evolution Soccer'da da iyi değil).

This is Football 2003'te, bunların dışında çok fazla eksik yok. Tabii ki topun ayağa yapışması ve çok anlamsız hareket etmesi, bir futbol oyunu için affedilmez hatalar, ancak This is Football 2003 tamamıyla arcade havasında bir oyun. Mesela Pro Evolution Soccer'da atamadığınız

İyi grafikler, transfer seçeneği, lisanslı oyuncu ve takım isimleri.

çalışmaları, yapamadığınız fantastik vuruşları bu oyunda çok rahat bir şekilde gerçekleştirebiliyorsunuz. Neredeyse her ortada kafa veya vole vurabiliyorsunuz. Bunun yanında oyunda ilginç birkaç şey de var. Kendinizi, ceza sahasında veya başka bir alanda, L2 tuşuna basarak yere atabiliyorsunuz. Eğer hakem kendinizi yere attığınızı anlarsa, size sarı kart veriyor, ama bazen de bunu yiyor ve o zaman bir penaltı kazanıyorsunuz.

Oyunda rakip defansı çok kolay bir şekilde geçebiliyor ve çok çabuk kaleciyle karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Hem de kaleci hiçbir zaman kalesinden açılmıyor veya hemen yanında top oynadığınızda bile ayağınıza atılmıyor. Ayrıca çektiğiniz şutlarda top devamlı direğe çarpıyor. Bunlar, oyunun diğer eksileri arasında sayılabilir.

This is Football 2003'teki kontrol sistemiyse oldukça basit. L1 tuşuyla topu ayağınızdaki açıp depar atabiliyorsunuz. Daire tuşu şut çekmeye ve X tuşu da pas vermeye yarar. Kare tuşuyla da orla yapabiliyorsunuz.

Mır...

Sonuçta, This is Football 2003 arcade ağırlıklı eğlenceli bir oyun. Birkaç can sıkıcı eksiği dışında, Pro Evolution Soccer'a bir alternatif olabilir, ama elinizde Pro Evolution Soccer varsa, bu oyunu almak için hiçbir nedeniniz yok demektir.

*putasyon: Pro Evolution Soccer mutasyonu .



Bilgi için: www.thisisfootball2003.com

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Spor

Desteklenen: Dual Shock, 2 oyuncu.

Alternatif: Pro Evolution Soccer Winning Eleven serisi

Puan: 70

FERRARI F355 CHALLENGE

Ferrari isteyen var mı?

Yazan: Fırat Akyıldız

Oyunda bir de tampon kamerası bulunuyor, ama kokpit kamerasına yer verilmemiş. Bir eksi daha...



Virajlara girerken rakibinizi sıkıştırıp yolun dışına çıkmasını sağlayın.



Ferrari...C noktasından G iki noktasına saniyede 334352.0125 kilometre hızla gidebilen, kırmızı renkli, tanımlanamayan uçan cisim... Ferrari F355 Challenge... Fırat'ın PC noktasından PS2 noktasına saniyede 328823432.09 hızla gitmesini sağlayan, yuvarlak oyun (burada belirtilen sayılar temsildir, Level dışında hiçbir basılı mecrada kullanılmaz, copyright'tir mopyright'tir).

Virom...

Ferrari F355 Challenge, sadece Ferrari'nin F355 modelini kullanabildiğiniz bir araba yarışı. Bunun dışında, oyunun diğer araba yarışlarından hiçbir farkı yok. Ferrari F355 Challenge'da; Arcade, Championship, Great Driver Challenge ve Versus Play adlarında 4 ayrı mod bulunuyor. Arcade'de, o anda açık olan yollarda, zamanı ve araba ayarlarını belirleyerek hızlıca yarışa giriyorsunuz. Championship'de toplam 6 yolda yarışyorsunuz ve oyunları kazandığınız zaman yeni yollar açılıyor (yufka gibi). Daha sonra bu yollarda Arcade mod'unda da yarışabiliyorsunuz. Great Driver Challenge ise, oyunun en farklı mod'u sayılır. Bu mod'da arabayı iyi kullanarak puan toplamaya çalışıyorsunuz. Yaptığımız her hatalı harekette puanınız eksiliyor. Mesela yoldan dışarı çıkmak -6, bir yere sert bir

F355

Ferrari F355 Challenge'de arabanızın daha iyi gitmesi için birkaç ayar yapabiliyorsunuz. Bu ayarlar oyunun biraz daha simülasyona benzemesini sağlıyor, ancak Ferrari F355 Challenge'ın tam anlamıyla bir simülasyon olmadığı kesin. Bunun sebeplerinden biri, arabaların hareketlerinin hiç gerçekçi olmaması. Oyundaki arabalar gerçekten de çok anlamsız hareket ediyor. Arabanın yolda gittiğini belli eden herhangi bir yaylanma veya yalpalama yok. Bunun yanında, oyunda Ferrari F355 gibi bir arabayı kullanmanıza rağmen hızı hiç hissetmiyorsunuz. Eğer bir oyunda Ferrari kullanıyorsanız, hızı hissetmelisiniz.

Oyunun sorunları bunlarla sınırlı değil. Bir diğer sorun, grafiklerin çok basit ve kalitesiz olması. Arabalardan

► **Grafikler çok kalitesiz, sesler rahatsız ediyor, kontroller gerçekçi değil ve arabayı yolda tutmak çok zor, hız hissi hiç yok, oyun da olmasaymış ne iyi olurmuş.** ►

çevreye kadar her şey çok baştan savma tasarlanmış. Ayrıca kaplamalar o kadar başarısız ki, zaman zaman yolun sonunda bir viraj olduğunu bile farkedemiyorsunuz. Sesler de aynı oranda can sıkıcı. Bir Ferrari'nin sesi bu kadar burun tırmalayıcı olamaz (duyma organımız neydi bizim ya, kafa tad alma, burun şu bu...) Bunun yanında oyun boyunca, araba seslerinin dışında da çok az ses duyuyorsunuz. En azından atmosferi tamamlayacak birkaç ortam efekti daha kullanılabilirdi.

Oyunda, Ferrari kullanmayı bilmeyen Can Kori'ler için viraja girerken hızınızı kesen yardımcılar da bulunuyor. Oyuna yeni başlarken bu yardımcıları kullanırsanız daha iyi olur, ama kullandığınız zaman bile arabayı kontrol etmek çok zor. Belki grafikler ve sesleri es geçebilirsiniz, ancak bir yarış oyununda, ne yaparsanız yapın arabayı yolda tutamamanız affedilmez.

Yine virom...

Ferrari F355 Challenge, her şeyiyle çok sıkıcı bir oyun. Gran Turismo gibi bir oyun varken, bu oyunu almak gerçekten çok gereksiz. Oyunun elle tutulur hiçbir yanı yok. Sesler, grafikler, kontroller ve anlamsız fizik modellemesi, bu oyunu almamanız için yeterli nedenler. Ha, Ferrari alabilirsiniz. Himm, sanırım bu daha iyi... ►

"Ferrari fanatikleri için yapılmış tuzak, piyasa bir oyun. Seslerinden grafiklerine, kontrollerinden yapay zekasına kadar her şeyin çok zorlama olduğu belli. PlayStation 2'de Gran Turismo gibi bir oyun varken bu oyunu almak çok anlamsız."

► Great Driver Challenge mod'u eğlenceli sayılır. ►

şekilde bindirmek -30 puan veriyor. Puanlar eksi ama olsun, veriliyor. Bunun dışında, Versus Play mod'unda oyunu iki kişiyle oynayabiliyorsunuz. Sonra...



Bilgi için: www.sega.com
Yapım: Sega
Dağıtım: Sony

Tür: Yarış
Desteklenen: Dual Shock, 2 oyuncu.
Alternatif: Gran Turismo Concept GTA3'teki herhangi bir arabayı çalıp çevrede bir tur atma.

Puan: 50

THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX

İnceleyen: Burak Akmelek

İsim affili ama oyun af kapsamına giremez.

"Paranızı boşa atacağınız bir hayır kurumuna bağışlayın daha iyi derim."



Başkanım başkanım yandık biz. Şimdiye kadar hiç olmayan bir şey geldi başımıza. Bir grup adam toplanıp insanları kaçırmaya, öldürmeye falan başlamışlar. Bunlar hiç bir devlete de bağlı değilmiş (pöh ne palavra!). Öyle kafalarına göre kar maskesiyle gezip millete zarar vermeye karar vermişler. Sözlükten açtık baktık bunlara terörist deniyor-muş. Aman aman ne yapmalı?

- Himm bunları vuralım gitsin en iyisi. Adam vurmanın en iyi yolu da helikopter yapmaktır. Hem helikopterli bir kahramanımız olur. Onu sağa sola salarız böylelikle de Heride oyunu bile yapılır.

İşte Thunderhawk bu kadar orijinal bir senaryoya dayanıyor. Biz dünyanın çeşitli bölgelerinde operasyonlara gidip tanımadığımız bir sürü kötü insanı öteki taraf için bekleme kuyruğuna sokan en bi kahraman pilot rolündeyiz. Şimdiye kadar oynadığım oyunlar arasında Thunderhawk için Silk-worm'un helikopterli 3D hali dıyesim var. Çünkü oyun gerçekçi bir simülasyon olma endişesini hiç taşımıyor. Daha çok arcade gibi. Fakat oyunu yaparken zihniniz de buna göre ayarlanmayı unutmus olacaksınız ki iki darbede siz de kuyruğa giriveriyorsunuz.

Suda seken helikopter

Oyunu elinize alınca kontrollerine alışmakta zorluk çekebilirsiniz. Biraz kurcaladıktan sonra alışıyorsunuz fakat hem helikopteri idare edip hemde silahları kullanmak için biraz alıştırma yapmanız gerek. Bunun için direkt campaign'e dalmadan önce alıştırma bölümünü iyice oynamanızı tavsiye ederim. Bu arada analog joystickte kontrolleri değiştire-

👉 Çok eksigi var çok. 👈

miyorsunuz. Oyunun grafikleri vasat. Hani PSOne için de yapılabilmiş. PS2'nin hiç bir avantajını kullanmamış diyebilirim. Ayrıca bölümler hazırlanırken senaryoda bazı sakatça şeyler var. Örneğin ilk bölümde helikopterinizin zoom özelliğini kullanarak düşman askerlerini avlıyorsunuz. Hani zaten Playstation'da bu tip bir aleti kullanmak zordur. Bir de helikopter ile sniperlik yapmak hiç aklıma gelmemiştir. Üstüne üstlük adamları vurmak için alçaldığımda suya çarptım ve sudan geri sektim! Hani daha ne diyeyim bilemiyorum.

Bit pazarı

Helikopterinizi süslemek, hani camına düşman radarlarına karşı CD falan koymak isterseniz işte onu bu oyunda yapabilirsiniz. Bir harekate çıkmadan önce tüm ekipmanınızı ayarlamak sizin elinizde. Cephaneliğinizde hem top (helikopterin burnundaki makineli tüfeğe top denir. Malum tankları tereyağı gibi delip geçebilen ufak çaplı otomatik bir toptur kendisi) hem de füze açısından geniş bir seçeneğe sahip. Burada silahı seçtiğinizde onun teknik özelliklerinin yanında hangi tip düşmanlara karşı daha etkili olacağını da okuyabilirsiniz. Hani biraz askeri terimlere hakimseniz ve azıcık bile İngilizceniz varsa zorlanmadan alışveriş yapabilirsiniz. Eğer bina vurmanız isteniyorsa tavsiyem bomba falan almakla uğraşmadan füzelerle işinizi görmenizdir. Maverick her zaman en etkili havadan yere füze olmuştur. Thunderhawk aslında, daha öncede söylediğim gibi, Playstation'dan daha çok biraz daha modifiye edilip arcade salonlarına daha çok yakışacak bir oyunmuş havasında. Oyunun tabiki multiplayer oynanışı yok. Yalnız bölüm aralarını yük-



lerken çok hızlı olması hoşuma gitti. Hani oyun zaten çok parlak değil. Üstüne üstlük ölmek çok kolay. Bir de bölüm aralarında beni bekletseydi herhalde ekrana kafa falan atardım. Koca oyunda hızlı yüklemeler dışında olumlu bir şey yok mu? Tabiki var. Oyunun müzikleri ve ses efektleri gerçekten hoş olmuş. Onun dışında düşünüyorum, düşünüyorum, düşünüyorum. Himm başka bir şey yok aslında. En güzeli siz bu oyuna para vermeyin. Hani illaki helikopter oyunu oynamak istiyorum diyorsanız da para vermeyin çünkü bu oyunda onu da iyi yapamamışlar. Biliyorum çok acımasızca eleştiriyorum ama sizin paranızı boşa harcamanızı da istemem. İnananın Thunderhawk oynamak yerine 7 Blades oynayın daha iyi. Hiç olmazsa kalitesi belli bir derecenin altına düşmeyen bir oyunda daha eğlenceli zaman geçirme şansınız olur. Çünkü bu sayfadaki yalnızca vasat bir öküz gibi. Hani hayvansa hayvan ama derisinden yapılan ayakkabıyı fazla giyemezsiniz. 🍌



👉 Güzel müzik ve ses efektleri. 👈



Bilgi için:

www.eidos.com

Yapım: Core Design

Dağıtım: Eidos

Tür: Simülasyon

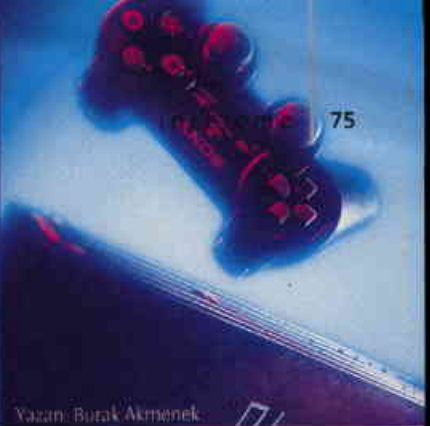
Desteklenen: Memory Card,

Analog Joystick

Puanı: 62

7 BLADES

Kadınlar da kahraman olur



75

Vazan: Burak Akmenek

"Eğer dövüş oyunlarından hoşlanıyorsanız edinmelisiniz."

Ah Sinan ah bilmezmişin ki ben Japon tarzı oyunlardan hoşlanmam. Hadi bana" içinde blade adı geçen bir oyun bu bak bak kılıçlı kalkanlı bu" diye sokuşturiverdin. Sonunda gene Japon çıktı! Hayır işin kötü yanı profesyonel olarak incelemek zorunda kaldığımdan bir şey de diyemiyorum. Hani iş bu ne yapalım diye oturdum PS2'nin başına oynayıverdim 7 Blades'i. Tahminince oyunun adı, geçen sene kaybettiğimiz ünlü sinema yönetmeni, üstad Akira Kurosawa'nın Yedi Samuray filminden esinlenerek konulmuş. Bu giriş sizi yanıltmasın, Oyunda iki karakterden birini yöne-

Oyunda senaryo aynı olsa da her karakter için farklı bir yol var. Bu oyunun iki karakterle de oynanabilmesini sağlıyor. Ayrıca oyunun bazı yerlerinde bu görevler çıkıyor. Örneğin Yuri ile oynarken bir yerde Goku iki boss ile kapışırken ona uzaktan sniperlik yaparak yardım etmeniz gerekiyor. Eğer Goku ile oynuyorsanız o görevde bossların üzerine mermiler yağdığını görüyorsunuz. Oyun Japonlar tarafından yapıldığından klasik Pokemonvari Amerikalı bakış açısı yerine daha düzgün bir çalışma yapılmış. Bunu senaryo ilerledikçe daha da net görüyoruz. Tüm hikaye Roma'ya çıksa da oyunda sürprizlerde mevcut. Örneğin koşuştururken çatlak bir duvar olduğunu fark ediyorsunuz. Eğer o duvara doğru yürürseniz aslında görünmez bir kapıdan geçtiğinizi anlıyorsunuz. Oyunun kontrolleri son derece basit ve zaten ilk görevde buna rahatça alışıyorsunuz. En çok zorlanacağınız konu rakibinizi tutturabilmek olacaktır ki ona da zamanla alışıyorsunuz. Ara demolar çok sık olmasına karşın güzel ve eğlenceli yapılmış. Ayrıca düşman çeşitliliği ve her birinin farklı özelliklere sahip olması da öyle baştan sayma değil düşünülerek tasarlanmış. Rakiplerinizle kapışırken silahlarınızı kullanmak zorunda değilsiniz. İsterseniz onlara tekme ya da gerilerek çarpma gibi hareketler de uygulayabiliyorsunuz. En çok zorlanacağınız tipler ise arkınıza geçip size bir şeyler fırlatan rakipleriniz olacaktır. Bunlarla boğuşmanın en güzel yolu ekrandaki radarınızı kullanmak olacaktır. Kırmızı noktalarından birisi arkınızda görünüyorsa onu mümkün olduğunca önünüze alın. Japon kılıç üstadlarından birinin kitabında okumuştum (sanırım Musashi'ydi) kalabalık gruplarla baş etmenin yolu onları götmektir derdi. Yani onları her zaman görüş alanınızda tutup kanatlardan sarıkanları gruba geri yönlendirmelisiniz. Eğer çevrilirseniz işiniz biter.

► Güzel tasarlanmış leveller ve senaryo. ►

tiyoruz ve Japonya'dan ayırılmaya çalışan bir ada ile ilgili karmakarışık komploları kılıç ve tabancalarımızla ortaya çıkartmaya ve sonra da yok etmeye çalışıyoruz. İki karakterden birisi Yuri isimli çevik bir kız. Bu karakter ateşli silahlar kullanıyor ve ötekil karaktere göre daha yükseklere zıplayabiliyor. Gokurakumarü (off Sinan bu ismi yazarken bile acı çekiyorum) isimli ötekil karakter ise bir erkek ve geleneksel samuray silahlarını ve dövüş tarzını kullanıyor. Ben genelde ikinci karakteri kullanarak oynadım ama geniş alanlarda Yuri, Gokurakumarü'ya göre daha etkili. Özellikle gelişen hikaye içinde eline geçirdiği Gatling benzeri silah ile ortalığı cehenneme çeviriyor. Oyunun tamamında kullandığı tabancasının adı ise KittyCat. Şirin kedi gibi bir Türkçe karşılığı geliyor. Goku'nun ise çeşit çeşit kılıçları ve bunları onun için taşıyan bir yardımcısı var. En etkili silahı ise oyunun sonlarına doğru bulduğu altın kılıcı. Her kılıcın bir özel hareketi bulunmakta. Bu özel hareketler ebrafiniz kalabalık gruplar tarafından çevrildiğinde çok işe yarıyor.

Farklı yollar



Multiplay?

Oyunu belki de en büyük eksiği bir multiplay seçeneği olmaması. Yani arkadaşlarınızla beraber eğlenemeyeceksiniz. 7 Blades kesinlikle çok kolay bir oyun değil fakat eğlenceli ve kaliteli bir çalışma. Eğer hafif fantastik ve Japon kültürüne yakın oyunlardan hoşlanıyorsanız bu oyun size hitap edecektir. ►



► Multiplayer yok. ►



Bilgi için: Bilgi için: www.konami.com
Yapım: Konami
Dağıtım: Konami

Tür: Aksiyon
Desteklenen: Memory Card

Puan: 71

FIFA FOOTBALL 2003

Dünyanın en başarılı futbol oyununu "hala" PlayStation' da!

Yazan: MegaErmin

"Fifa 2003 kendisini biraz olsun yenilemeyi başarmış. Bir yıldır hiç Fifa oyunu oynamayanlara önerebilirim. Aslında önermeye de bilirim; Winning Eleven 2002 daha güzel.."



Futbol oyunları dünyasına bir kez daha hoş geldiniz. Aslında hiç gitmediniz ki gelirsiniz... Daha Fifa World Cup 2002 ve Winning Eleven 2002'den başımızı kaldırmadan geleneksel Kasım ayı sendromu dahilinde Fifa 2003 elimize ulaştı. Ben EA Sports artık PS One' a oyun yapmaz diye düşünmüştüm ama bir noktayı kaçırmışım, adamlar bu güne kadar mümkün olduğu kadar fazla oyun satmak için her platformu zorladılar. Yani demem o ki şu anda Commodore 64 oynansa, oraya bile çıkartırlardı oyunlarını. PS One' a Fifa 2006 çıktığı zaman şaşırmayın.

Yıldız tarihi Fifa 2015 Her neyse, şikayetimiz yok tabii, oyun çıksın da sorun değil. Şimdi, "Fifa bir futbol oyunudur" muhabbetine girmiyorum, çünkü artık bu oyunu oynamayan kimse kalmamıştır. Peki bu yeni oyunun olayı nedir? Öncelikle bu yılın imajı belli: Roberto Carlos, Giggs ve Davids. Oyunun kapağında bile bu üç top cambazının resmi var. Oyun motorunun tamamen yenilendiği iddia ediliyor ama bana pek de öyle gelmedi. Yine de ciddi değişiklik ve yenilikler var. Bir kere kafadan yeni menüler çok daha şık duruyor diyebilirim. Artık oyuna başladığınız zaman "arcade" veya "simulation" seçimi yapmanız isteniyor. Paradoksa düşen EA, olayı bu şekilde çözmüş. Yani arcade seçerseniz Fifa 2000' den bildiğiniz klasik şekilde oynuyorsunuz; her şey otomatik. Yok simulation seçerseniz, aynı Winning Eleven' da olduğu gibi basılı tutarak enerji barınızı dolduruyorsunuz ve vuruş şiddetinizi belirliyorsunuz. Yönünü de siz belirlediğinizden her pas ve şut hedefini bulmuyor. Bu ayırım yapılıncaya utana sıkıla yaşanan Winning Eleven kontrollerine iyice girilmiş. Mesela neden koşmak için sürekli üçgen tuşuna basıp çekmemiz gerektiğini hiç anlayamamışım. Bu kez koşma tuşunu da R1 yapmışlar, üstelik yine WE gibi basılı tutmanız yeterli oluyor.

Ölü top kullanımı tamamen yenilenmiş. Yeni vuruş stiline kullanarak ağırlı, şiddetli ve topun neresine vuracağınızı seçiyorsunuz. Bu özellik, Roberto Carlos gibi yetenek ve teknik sahibi futbolcuların kullanılması için ayarlanmış. Ayrıca yeni ölü top dizilimleri yaratılmış. Yani yeterince iyiyse, kışedeki örümcek ağını büyük bir zevkle oradan alırsınız. Kaçırılan paslar ve kafaların yanı sıra, daha fazla gol varyasyonu olması gerçekçiliği de biraz daha artırmış.

Yapay zeka üzerinde de bir hayli çalışılmış. Artık

En popüler 18 takımın oyuncularını daha detaylı hazırlanmış



rakiplerinizi, tekrarlanan tekniklerinize göre hemen önlem alıp oyun sistemlerini değiştiriyorlar. Gerçi ilk oynadığımda zar zor 1-0 yendiğimde sevinmeme rağmen ardından yine 10-0' lük skorlar gelmeye başlayınca acı gerçek ortaya çıktı. Yüksek skor olayını engellemek için World Class bile yetmiyor.

Winningmeyen bir kuvvetin etkisine girdik

Hala resmi Fifa lisansına sahip olan oyunda 16 ligue, 450 takım ve 10000 futbolcu var. Bütün bu futbolculara eşlemediklerinden bu kez en popüler 18 takımın detaylarını fazla yapmışlar; akıllıca. Böylece büyük maçların atmosferi de çok daha iyi yansıtılmış. Yıldız oyuncular, statlar ve

Müzikler, yenilenen oynanış ve kontroller

orijinal tezahüratla beraber Ali Sami Yen cehennemi de daha gerçekçi olacak demek ki (hayır, Galatasaray' ı değilim!) Bu arada oyunda Galatasaray SK ve Türk Milli Takımı da seçilebiliyor, üstelik bu sefer Türkiye' nin gücü çok daha fazla gözüküyor. Geç de olsa doğru yola geldi eşek sipaları tabii.

Maçın spikerleri yıllardır değişmediğinden, yine değişmemiştir diye düşünmüştüm. Fakat bu kez bir spiker, yanında da komik aksanlı bir yorumcu var ki gülmekten oyun oynayamıyorum. Müzikleri konusunda Fifa' nın eline su dökülebilen yok zaten. Her sene oyun ile beraber gelen şarkıların en az yarısı hit oluyor. Bu sene de çok sağlam parçalar var. Grafikler açısından da WC 2002' ye göre çok daha düzgün. Garip derecede düşük tazeleme oranı bu oyunda düzeltilmiş, yine adam gibi bir oyuna benzemiş. Şimdi Fifa 2003' ün iki sorunu var, fazla gol ve Konami adında bir rakip. Yine de deli gibi satacağı kesin. Bye&Smile...



❖ Sıktı, suyu çıktı ❖



LEVEL HIT

Bilgi için: fifa2003.ea.com

Yapım: EA Sports

Dağıtım: EA Sports

Tür: Spor

Desteklenen: Dual Analog Controller,

MultiTap, Memory Card 1 Blok,

Oyuncu sayısı: 1-8

Alternatif: Pro Evolution Soccer

Winning Eleven serisi

Puan: 89



NBA LIVE 2003

Alemin en kral basket oyunu yine EA Sports damgalı



"NBA yıldızlarını yönetmek benim için çok keyifliydi. Sizi bilmem ama ben bu oyunu sevdim."

Güney Kore'de, Seul'e 160 mil uzaklıktaki bir kasabanın internet kafesi, ilginç bir olaya ev sahipliği yaptı. 26 Eylül günü bilgisayara sanal zamlık ile yapılmış 24 yaşındaki bir genç, yemek yemeyip uyumadan tam 86 saat oyun oynayınca nalları dikti (yani azıcık öldü). Şaka değil, Associated Press tarafından geçilen polis raporunda yazılı bunlar. Ülkemizde internet kafelerin 24 saat açık olması için geçerli bir sebep bulundu sanırım.

Bir de benim başımdan geçen ufak bir maceram var, onu anlatmak istiyorum. Bir yıldır dövünüp İstanbul'daki bir üniversiteye geçiş yapmaya çalışıyordum ya, sonunda geçtim. Bu ayki giriş yazımda konudan bahsetmeye hazırlanıyordum ki iki hafta derslerine devam ettiğim okula bari "geçişinde pürüz var" diyerek Adana'ya geri gönderdi. Hewesimli bir anda bitirdiler yani anlayacağınız. Olsun, Adana'dan da eskisinden çok daha sağlam sayfalar yaratacağıma inanıyorum. Peki hepsi iyi güzel de buraya kadar okuduğunuz paragrafın basketbola ne ilgisi var? Yok! Benim de yok, yani basketbola ilgim. Giriş sayfamda yer kalmayınca "yazmasam çatlardım" konularını buraya aktarmaya karar verdim, olay bu, panik yapmayın. Şimdi doğruya doğru, ben basketboldan fazlaca anlamam, hatta sevmem bile denebilir. Gerçi bir dönem Street Hoop oynadıysam, yani basketbola ilgim. Giriş sayfamda yer kalmayınca "yazmasam çatlardım" konularını buraya aktarmaya karar verdim, olay bu, panik yapmayın. Şimdi doğruya doğru, ben basketboldan fazlaca anlamam, hatta sevmem bile denebilir. Gerçi bir dönem Street Hoop oynadıysam, yani basketbola ilgim.

Her yönden iyi

mişliğim yok değildir hani (bu arada Street Hoop'un da yeni yapıyor; flash haber). Fakat ofise yeni gelen NBA Live 2003'ü denediğimde çok hoşuma gitti, tuttum kolundan eve kaçırdım ben de.

Bilmemek ayıp değil,

Her zamanki yerime geçip, bir oyunu ilk defa konsoluma yerleştiriyor olmanın derin heyecanı içerisinde power tu-



şuna bastım. Oyun başladı, EA logosu demosu falan derken baya sardı be, meğer ne şeker bişymiş bu basket oyunu denen olay. Şık demonun ardından oyuna başladım, açılan ekran beni çok etti. Alışmışım tabii Fifa'daki bit kadar adamlara, burada daha böyle ekranda yer tutan ve uzun boylu yapılı tipleri görünce hoşuma gitti. E PS One'da böylesine renkli, canlı ve parlak grafiklere de pek rastlanmıyor tabii. Atmosfer, futbol oyunlarına nazaran çok daha sağlamdı. Hele seyircinin tezahüratı ve arada bir salonda çalan müzik çok hoşuma gitti. Hakemin sesleri, topun ve ayakkabaların çıkarttığı seslere bir de spiker eklenince coştum. Oyun ile ilgili basın bültenini okuduğumda üzerinde durulan tek konu vardı zaten, o da ödüllü spiker Marv Albert'ın bundan sonra NBA oyunlarında EA Sports ile çalışacağı. Ben amcağı tanımam ama otuz yıllık spikermiş ve on bir sezondur NBA'nın sesi oymuş.

İlk yarı bittiğinde şaşkınlığım bir kat daha arttı, bir ke-

♥ Eksi tarafını bulamadım :) ♥

re oynamayı becerebiliyordum, üstelik öndeydim. Hatta yaptığım hareketlere ben bile inanmadım. Binlerce farklı animasyon yaratmış adamlar, bir hareket diğerinin aynısı değil (bana öyle gelmiş de olabilir, ne de olsa yeniyim). Çok hızlı oynuyor, top çalıyor, rebound alıyor, en önemlisi de mükemmel sayılar atıyordum. "-İşte" dedim, "benim bildiğim NBA hızı ve NBA gücü budur". Oyunda sürekli bir dinamik var, adamlar odun değil, durmadan çapraz koşular yapıp pas alternatifleri sunuyorlar. Üç boyutlu çizilmiş koçlar kenarda kendilerini parçalıyorlar. Çok karizmatik bir hareket yaptığınızda sistemi kastirmeden bir replay giriyor ve insan şöyle bir "ben neymişim beah" diyor.

...öğrenmemek ayıptır!)

Kalabalığın animasyonu, ışıklandırma ve parlama efektleri olağanüstü. Oyunun tit-reşim desteği de var. Hatta bazen son saniye atışlarında uyarı görevi bile görüyor. Son olarak oyunun web sitesinde çok hoşuma giden bir atraksiyon gördüm, onu anlatmak istiyorum. Jersey Generator fonksiyonuna girip takımınızın formasını seçip, istediğiniz numarayı ve adınızı yazıyorsunuz. Site size bu formaları yaratıyor ve istediğiniz çözünürlükte duvar kağıdı haline getirerek kullanımınıza sunuyor, PC sahiplerine duyurulur. Sonuç olarak daha önce oynadınız mı bilinmez ama ben bir NBA yıldızı olma işini sevdim. Bye&Smile...



LEVEL CLASSIC

Bilgi için: nbalive2003.ea.com
Yapım: EA Sports
Dağıtım: EA Sports

Tür: Basketbol
Desteklenen: Dual Analog Controller, MultiTap, Memory Card 1 Blok, 1 - 8 oyuncu

Puan: 92

DELTA FORCE URBAN WARFARE

MegaEmin

Her yeni kapının arkasında teröristler bekliyor, dikkat edin, sonra sakata gelmeyin...

"Yapay zekanın saçmalamasını saymazsak oyunda önemli bir problem yok. Bence PS One sahiplerinin tereddüt etmeden satın alabileceği kadar keyifli bir oyun."



bi işler görüldüğü kadar kolay da değil.

Daha önce PlayStation'a çıkan iki DF oyununa nazaran buradaki yapay zeka çok çok geliştirilmiş. Adamlar ateş sesine duyarlı bir kere, taktik manevra yapıyorlar, kan izlerini takip ediyorlar, saklanmak için suyun içine dalıp yatabiliyorlar, acayip yani. 12 görev boyunca höt bile diyemiyorsunuz. Neyse ki hikaye sağlam da sıkılmıyorsunuz,

yerinde kurulan bağlantılar ve ara ekranlar görevleri daha da keyifli hale getiriyor.

Hayatın dadına bakace-en...

Oyunda hiçbir şekilde yardım almadığınızdan çok dikkatli gitmelisiniz. Cesetleri saklamalı ve arkanızda iz bırakmamalısınız. Girdiğiniz oda çok aydınlıkta ışıkları vurabilir, ardından da gece görüşü ile teröristleri indirebilirsiniz. Susturuculu veya sessiz silahlar kullanmazsanız duyan hütle gelecek, netekim o zaman plan B'yi uygulamak zorunda kalacaksınız; boşalt şarjörü tekniğini.

Grafik olarak da PS One'ın yüzünü kara çıkarmayan oyunda bütün hareketler üsenilmeden motion capture edilmiş. Çevre, tahminimden çok daha interaktif; camlar kırılıyor, kapılar patlıyor, mermilerin izi çıkıyor, şahane şahane, nefis.

Şöyle derede serinlemiş karpuzu kesip... Lakin oyunun zorluğu yapay zekadan değil, kontrollerinden geliyor. Zaten mouse desteği olmayan oyunda pad ile can geçiyorsunuz. İlk bir saati geçirdikten sonra rahatlamaya rağmen, arada bir aynı anda birkaç tuşa birden basmak zorunda olmanız işleri karıştırıyor. Nişan almak

Şöyle derede serinlemiş karpuzu kesip...

Lakin oyunun zorluğu yapay zekadan değil, kontrollerinden geliyor. Zaten mouse desteği olmayan oyunda pad ile can geçiyorsunuz. İlk bir saati geçirdikten sonra rahatlamaya rağmen, arada bir aynı anda birkaç tuşa birden basmak zorunda olmanız işleri karıştırıyor. Nişan almak

Kontroller biraz karışık

zaten bir ölüm; siz elinizdeki hayvani silahtı düşmana doğrultamamanın sancısı içerisindedeyken, bu sancıya bir de vücudunuza giren bir şarjör dolusu mermimin acisi ekleniyor. Bazen de silah sesleri duyuyorsunuz ama ortada eleman yok, bir bakıyorsunuz yan odadaki terörist duvarın arkasından ateş etmeye çalışıyor; sersem herif!

Ses ve grafik yönünden benden tama yakın puan alan oyunda multiplayer desteği eksik kalmış. Yine de oynaması çok keyifli. Bye&Smile...

Urban Warfare'ın Rainbow Six gibi oynanamayacak derecede yavaş değil de, Alien Resurrection kadar düzgün ve keyifli olacağını düşünerekten titreyimli koltuğumu, faremi, kolamı ve çipsimi hazırladım, televizyonumun başına kuruldu. Bakalım oyun bu kadar hazırlığıma deyecek mi?

Delta Force, varlığı büyük ölçüde bilinen, ama hiçbir resmi kurum tarafından teyit edilmeyen, askerlerinin zekası ve dayanıklılığıyla ünlü bir özel tim. Oyunda kontrol ettiğimiz karakter de bu güce ait bir komando: John Carter. Daha önce bağlantısı olmayan terörist gruplar, birlikte çalışmaya karar verip bilgi alış verişini yapınca, birçok özel tim mensubu öldürülüyor. Duruma el koymak için CIA başkanı sizi gizli göreve çağırıyor. Terörist tehdidini ortadan kaldırmak size kalıyor.

Birakacen bu özel tim ayaklarını...

Alien vs. Predatör'ün yapımcısı olan Rebellion tarafından sadece PS One'a özel hazırlanan Urban Warfare, PC'deki Delta Force'lara pek benzemiyor. Burada dağlık araziler yerine daha çok yerleşim bölgelerinde savaşıyorsunuz. Bir an bile durup dinlenemeyeceğiniz Delta Force, sağlam bir hikaye ve ekipmanlarla desteklenmiş. Duruma göre bazen ortalığı dağıtıyor, bazen de sessiz sakın, gizlilik içinde ilerliyorsunuz. Bu şekilde sızma, rehine kurtarma veya bomba imha gibi görevleri üstleniyorsunuz. Tabi ki bunları yapmak için gereken her türlü ekipmana sahipsiniz. Saldırı ve keşkin nişancı tüfekleri, el bombaları, roket atarlar, uzaktan kumandalı patlayıcılar, gece görüşü, termal kamera, radar ve güvenlik kamerası bozan cihazlar gibi. Ta-



Detaylı ve eğlenceli



LEVEL HIT

Bilgi için: www.novalogic.com/games/dfuw
Yapım: Rebellion
Dağıtım: Novalogic

Tür: FPS

Desteklenen: Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok

Alternatif: Pro Evolution Soccer
Winning Eleven serisi

Puan: 88

PLANET OF THE APES

Bulduğunuz gezegendeki tüm maymunlar sizi yemek isteseydi ne yapardınız?

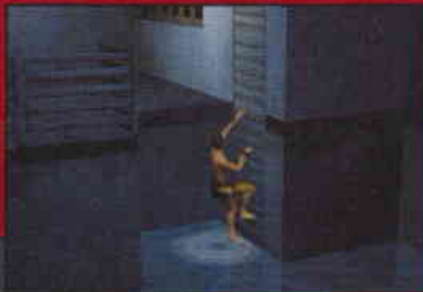


Pierre Boulle' un klasik romanından sinemaya uyarlanan Maymunlar Gezegeni, üç boyutlu bir aksiyon macera oyunu halinde PS One' larımıza da geldi. Neredeyse PC versiyonu ile aynı özellikleri taşıyan oyun, teknik açıdan hiç de fena gözüküyor.

Ana karakterimizin adı Ulysses. Mevcut mekik ile uzayda o takım yıldız senin, bu galaksi benim geze duran adamımız, uzun zamandır aleti yıkama ve periyodik bakıma götürmemiştir. Haliyle problem çıkaran mekik ile beraber babalar da bir gezegene döğler ve nasıl olmuşsa zamanda bin yıllık ufak bir sapma olduğunu fark ederler. Üstün zekalı elemanımız Ulysses bir şeylerin ters gittiğini hemen anlamıştır (hadî be, say wallah?). Bir yerlerden bir muz kokusu geliyor ama nereden? O da nesi? Elemanımız kendinden daha maymun görünüşlü tiplere rastlıyor, hatta buntar düpedüz maymun yahu. Binlercesi hem de. Meğer bu gezegende insanlar besin zincirinin tabanında mı yer alıyormuş? Dimeee, yani avlanıp yenmeyi mi bekliyorlar? Çok kötü çok, olmaz olmaz, ayıptır. Kurtulmak için tek çare bu dev aksiyon macera oyununu başarıyla tamamlamaktır. Belki o zaman hikayedeki esrar perdesi de aralanır, hatta o zaman kahraman olur, ne bilim şov tiviye bile çıkarırsınız ha? Hadî rasgele bari.

O ses de neydi?

Konu aşağı yukarı böyle. Zaten oyunun tek olayı da konusu. Yani adı güzel diye oyunun çok iyi olduğunu falan sanmayın. Öyle her unsurdan birazcık alarak çorba yapmışlar. Aksiyon deseni var, çıplak elle dövüş, envai çeşit silah kullanımı, koşup zıplamalar falan. E macera yönü de var, diğer karak-



Bir şeyler geliyor, koşun koşun!

Neyse ki efektleri, özellikle de müzikleri çok sağlam yapılmış. Seslendirme için ise avraj desem doğru olur. Oyunun geçtiği gezegenin, filmindeki gibi olduğunu zan etmeyin, çok çok daha basit. Oyununuzu kayırt edebilmek için save noktalarını kullanmanız gerekiyor. Yani noktaya ulaşmadan ölürseniz, sil baştan tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz. Bir de en azından yalandan da olsa bir multipler mini oyun ekselelmüş renk gelirmiş gibi geldi bana bir an. Bye&Smile...

terlerle etkileşim olayına giriyorsunuz, kapıyı açmak için gerekli olan kolu bulup çekiyorsunuz falan. Etkileşim olayı için 2000 sabir konuşma koymuşlar. Hatta bazen enerji ve cephanenizi ekonomik kullanma gereği duyacaksınız ki, bu kez de gizlilik unsuru ön plana çıkıyor. Mekanlar hep aynı iç karartıcı karanlık koridorlar, Tomb Raider 2 oynadığım zamanlarda yatınca sabaha kadar aynı koridorlarda ilerliyordum, bu oyun da Tomb 2 ile bir hayli benzeşiyor. Planet Of The Apes, kendine has ilginç bir oyun. Bu güne kadar Golden Eye haricinde bir film oyunundan pek zevk aldığım söylenemez, ne yalan söyleyeyim, bu oyun da bir şey değiştirmede.

Kahramanımızı üçüncü kişi perspektifinden gördüğümüz oyunda, kontrollerin zar olması için elden gelen her türlü çaba kullanılmış. Bol bol takılacaksınız çünkü bulunduğunuz yeri geçebilmek için gereken hareketi yapamıyorsunuz, illa da milimetrik olarak doğru yerde

İç karartıcı atmosfer

durup tuşa basmanız gerekiyor. Dövüş sahnelerinde ise Ulysses kütüğe dönüyor. Adamımızın yakalandıktan sonra uyandığı yer bir sağlık merkezinin hücresi. Bakmayın siz sağlık merkezi dediğime, burada insanları parçalıyorlar, hücre de o yüzden zaten. Çok sayıda görülün-

koruduğu hücremize yemek getiren maymun, nedense çaktırmadan bir anahtar ve not veriyor, işte koşuşturmaca burada başlıyor. Oyun sadece dövüşlerden ibaret değil, arada bir bulmaca da çözmeniz gerekiyor. Tabi bulmacalar da dövüşler gibi basit. Ara videoları saymazsak çok düz çizgisi olan bir oyun, hiç şaşırmıyorsunuz.

Macera öğeleri



Bilgi için: www.foxinteractive.com
Yapım: Uta-Soft
Dağıtım: Fox Interactive

Tür: Aksiyon / Macera
Desteklenen: Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok
Oyuncu sayısı: 1

Puan: 69

MegaEmm

"Fena değil ama sağlam oyuncular için muhtemelen baş ağrısı olacaktır. Sonuna kadar gelene helal olsun."

Kelimelere sığmayan bir oyunun tam çözümünü nasıl yazarsınız?

Medieval Total War

Gerçi tamamen benim yüzümden ama neyse. Bilmem kaç kere yazdım sildim, önce tablolar koydum birimleri anlattım, ülkelerin her period için stratejilerini yazdım vs vs vs. Ama son olarak gördüm ki bunlar değil ihtiyacımız olan bu sayfalarda. Zaten bu şekilde anlatmaya kalktığım da oyunun derinliği ile birkez daha kendimden geçtim. Yönetebileceğimiz 12 ayrı ülke, her ülke için 3 ayrı başlangıç noktası, ele geçirilecek 120 eyalet, her ülke için ayrı birim setleri, iki ayrı oyun türü, din adamları oydu buydu şuydu. Tablolara boş olmamak için bu yazılardan vazgeçtim sonunda aha işte bunu yazdım.

MILLETLER

Oyunda kontrol edebileceğimiz milletler English, Danish, Almohad, Spanish, Byzantine, Egyptian, German, Italian, French, Polish, Turks, Russian. Bunların dışında karşımıza farklı milletler ve topluluklarda çıkacak ki bunlarda; The Papacy, Hungarians, Aragonese, Sicilians, Golden Horde ve bazı diğer topluluklar. Diğer topluluklar dediklerim genelde Rebel yani isyancı olarak karşımıza çıkıyorlar bu sebeple toptan Rebels diyeceğiz onlara. Her ülke başladığı yere ve sizin seçtiğiniz period a göre baz avantaj ve bazı dezavantajlarla oyuna başlıyor. Millet seçtiğimiz ekranda sağda

açılan parşömenlerde o milletin bahsi geçen tarihlerde ne durumda olduğunu can düşmanlarının kimler olduğunu bir yazıyor. Bunları okumanız gayet önemli. Hemen her milletin kendine has birimleri var ancak bunlar zamanla ortaya çıkıyorlar gerekli upgradeler yapıldıkça bir bir üretilebiliyorlar.

"Bir Medieval Total War hikayesi ile tekrar karşınızdayız. Hikaye diyorum çünkü ciddi anlamda yılan hikayesi oldu bu yazı benim için."

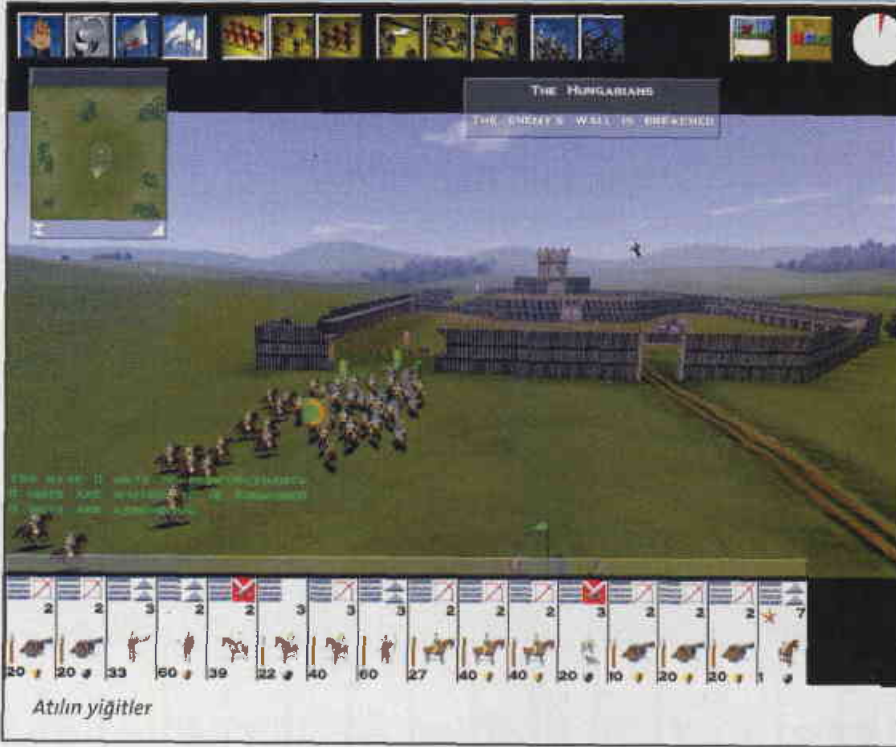
Ancak birim üretiminde önemli olan sadece eyaletlere özel bazı birimler var. Mesela Bulgarian Brigands sadece Bulgaria eyaletinde üretilebiliyor ki her kim elinde tutuyorsa bu eyalette bu birimi üretebilir. Birim üretimi ekonomi, arazi yapısı, jeopolitik konum ve daha birçok şeyle alakalı iken bazı avantajlar sağlıyor oyun bize. Paralı Asker tutabiliyoruz ki bu askerlerin zırh ve silah kaliteleri oldukça yüksek olabiliyor ve bizim sahip olduğumuz teknoloji ile alakalı olmadıklarından bir çok kez sağlam birlikler bulabiliyorsunuz kiralamak için. Ama bu birlikler normalde kendi ürettikleriniz için harcadığınız support'un iki katına mal oluyorlar ve çok da sadık oldukları söylenemez. Savaşta bırakıp kaçacaklar diye bir kural yok tabii ama yine de çok güvenmeyin. Paralı Askerlerin bize sağladığı en büyük avantaj üretim



sürelerinin olmaması ve anında kullanılabilir hale gelmeleri. Her eyalette bu şık çıkmıyor dersiniz savaş yoksa asker ne etsin orada. Size tavsiye gerektiği anda kirayıp kullanıp işiniz bitince de direkt Disband edin yani emekliye ayırın. Bu önemli çünkü elinizde tuttuğunuz sürece ekonominize büyük darbeler vuracaktır. Paralı birlikleri de upgrade edebiliyorsunuz bu arada silah, zırh vs olarak. Ama kullanıp atacağınız birlikler için değer mi size kalmış.

Askeri birliklerin dışında özel birimler de var oyunda, Assassins (suikastçi), Spies (casuslar), Emissaries (tam karşılığı özel görevle gönderilmiş memur- elçi diyelim biz sıkıntı olmasın), Din adamları (bunlar her inançta 3 boy oluyor, imam – alim – papaz – papa vs.), Princess (prenses). Oyunda yer alan inançlar; katolik, ortodoks ve müslüman ama bunların dışında kontrol edemediklerimiz de var ki bunlar da yahudilik ve dinsizler. İnanç orta çağda olduğu gibi oyunda da çok önemli ve kesinlikle göz ardı edilmemelidir. Mümkün olduğu sürece her eyalette din adamı mutlaka buldurmaya çalışın. Çünkü din adamları buldukları eyaletteki inancı yavaş yavaş değiştiriyorlar ve ayaklanmalar çıkmasına neden olabiliyorlar. Bunun dışında eğer katolik bir millet ile oynuyorsanız Papa'ya dikkat etmelisiniz. Papalık tamamen kendi kurallarına göre hareket ediyor ve diğerleri üstünde hakimiyet kuran katolik bir millet' ten de pek hoşlanmıyor açıkçası. Katolik olmanıza rağmen dışlanabilir hatta hristiyan dün-

yası size bir haçlı seferi düzenleyebilir. Ama Papa'yı hoş tutar az beslerseniz ufak ücretler karşılığı istediğiniz yere haçlı seferi başlatabilirsiniz. Sefer karşılığında da Papa size ufak tefek armağanlar verir geçiniz giderseniz. Ya ben bu aldım verdim işlerini nasıl yapıcam oyun içinde dersiniz tutun Emissary'i atın Papa'nın kafasına hah açılan ekranda işte. Dikkat etmeniz gerek başka bir nokta ise ele geçirdiğiniz bölgenin dini. Mesela Müslüman bir komutan olarak halkı ortodoks olan bir bölgeye ele geçirdiniz. Bölgeye birkaç adet alim yada imam getirin ve halkın inancı müslüman olana kadar orada bırakın ki din kaynaklı ayaklanmalar çıkmasın. Bu yüzden çözümü eğer geçici bir çözüm arıyorsanız da o bölgede ufak bir ordu bırakmanız bir süre halkı sadık olmaya zorlayacaktır. Halkın inanan sayısının fazla olması daha doğrusu sizle aynı inancı paylaşıyor olmasının bir diğer yararında Cihad yada Crusade başlattığımızda yada sizin topraklarınızdan geçtiğinde daha fazla yandaş toplaması olacaktır. Tabii bu iyi olduğu kadar kötü de olabilir. Ele geçirdiğiniz Hıristiyan topraklarda Müslüman devletinizin bir haçlı seferi olması durumunda ayakta kalması söz konusu olmayacaktır. Bu yüzden bu dengeyi iyi kurmalı ve Zeal'e (inanç olayı) dikkat etmelisiniz. Eyaletlerdeki dini denge ile oynarken Katolik milletler ile oynayanların dikkat etmesi gereken birimde Inquisitor'dur. Zeal' i arttırmalarının yanında (sadece katolikleri etkiler diğer dinler üstünde etkisi yok) yabancı eyaletlerde de casus-



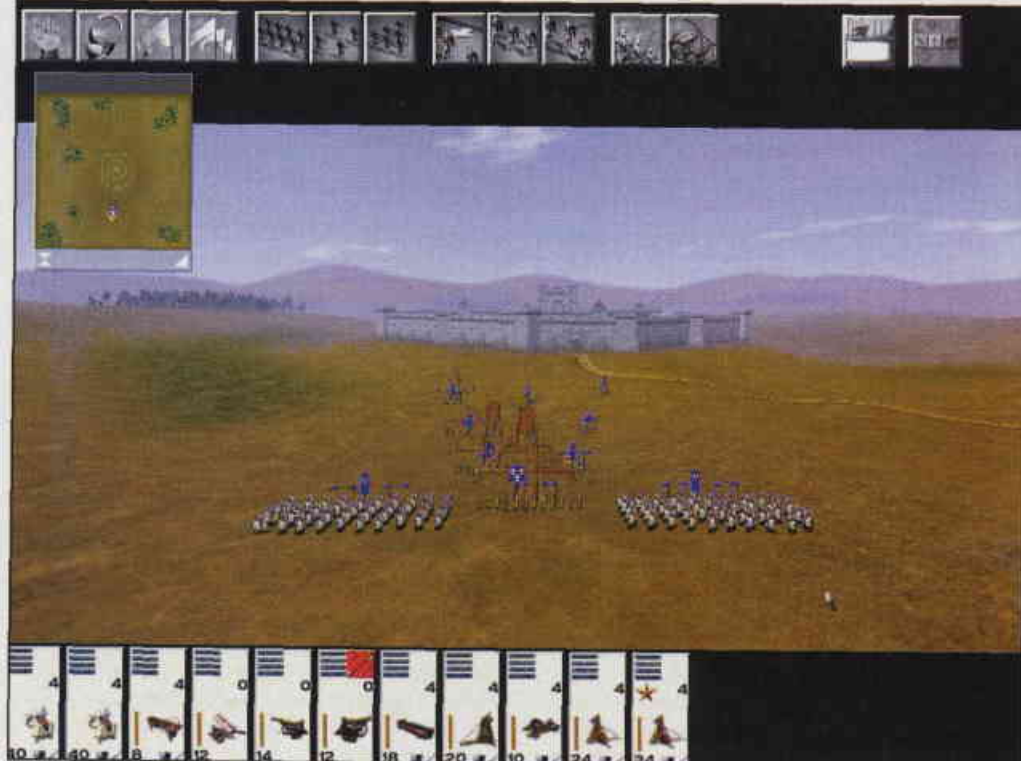
şüyor. Hatta iç savaşa kadar gittiği oluyor olayın. Casusluk özelliği olan bir diğer özel birim de Emissaries. Kendi bölgelerinizde casusluk yaparken düşmana ateşkes için giden de onlar. Asıl başka bir özellikleri var ki göz ardı edilen, oyunda ilerledikçe oldukça işe yarıyor. Generallerinize verdiğiniz ünvanları geri alabiliyorlar. Böylece gözden düşmüş yada size bağlılığı azalmış bir generali disband etmeden yetkisiz kılabilirsiniz, olası bir ayaklanmanın önüne geçebiliyorsunuz. Tabi ayaklanmaların önüne geçmekle bitmiyor işimiz. Güçlü ve başarılı bir Kral olmalı başta. Oyunda mutlaka görmüşsünüzdür dolanıp duran prensesleri, ama ne işe yarar ondan emin değilim pek. Tamam evleniyorlar falan ama nedir olayları diye.

Prenseler oldukça kullanışlılar oyunda. İlk olarak diyebiliriz ki oyundaki en iyi casuslardır. Kolay kolay öldürülemezler ki ortalamanın üstünde tecrübeli bir suikastçi için bile oldukça zor hedeflerdir. İstedikleri gibi dolaşabilirler. Yabancı devletlerin Prens ya da Derebeyleri ile evlendirildiklerinde Prens ya da o ülkenin kralı öldüğünde o bölgenin kontrolü prensesin ülkesine geçer ki savaşmadan kazanmanın en kolay yollarındandır bu. Önce prensesi yolla, evlendir akabinde bir iki de suikastçi tak kocasının yada kralın peşine al toprağı. Bu tür dolaplar çevirmenin yanı sıra soyunuzun devam etmesi ve hükümdarın daima güç-

luk yaparlar. Yani kalde kaç asker var, birimler neler vs görmenizi sağlarlar. Katolik bir eyalette uzun süre bıraktığınızda ve Zeal tavana vurduğunda bu birim bir zıvanadan çıkabiliyor. Uzun süre aynı eyalette kalıp uzaklaştığında eyaletteki halk bir süre aç geziyor akabinde zeal hızla düşüyor dikkatli olun. Nerede bıraktınız ne yapıyor dikkat edin ayrıca katolik kilisesi papaya bağlı ve önüne gelene dalaşması söz konusu bu gücü arkasına alıp. Kontrol edilmesi güç ve bir kere ürettiniz mi disband edemiyorsunuz. Din adına her cinayeti işler aman dikkat. Tabi onlardan kurtulmanın yolu da var ki diğer birçok başa bela komutan gibi bu amcının tepesine de bir Assassin indirebiliyorsunuz, o da nazikçe gırtlaklayıveriyor. Assassin'ler suikast işlemek dışında size ait eyaletlerde kaldıkları sürece casusluk yapıyorlar ki bu oldukça yararlı. Düşman casuslarını yada suikastçilerini ensemek için bire bir hatta. Casuslarınız da size ait bölgelerde kaldıkça yararlı olabiliyorlar. Düşman topraklarında ayaklanmaları kıskırtırken, kendi topraklarında ayaklanmaların çıkmasına engel oluyorlar.

Spy'ların tek yararı bu değil tabiki hem kendi hemde düşman generallerinin bir çok özelliği olduğu gibi (büyük savaşçı, düşünür vs.) büyük sırlarında olabiliyor. Bir generalin peşine taktığınız casus bu tür bilgileri ortaya çıkartabiliyor. Bunun direkt olarak General üstünde bir etkisi olmasada, kokuşmuş herşeyi can düşmanı bile gözü dönmüş bir Inquisitor' un hedefi oluyor. Ayrıca bulunduğu bölgedeki orduların morali ve bağlılıkları da dü-

Çok uzak kalmadık di mi baba ya



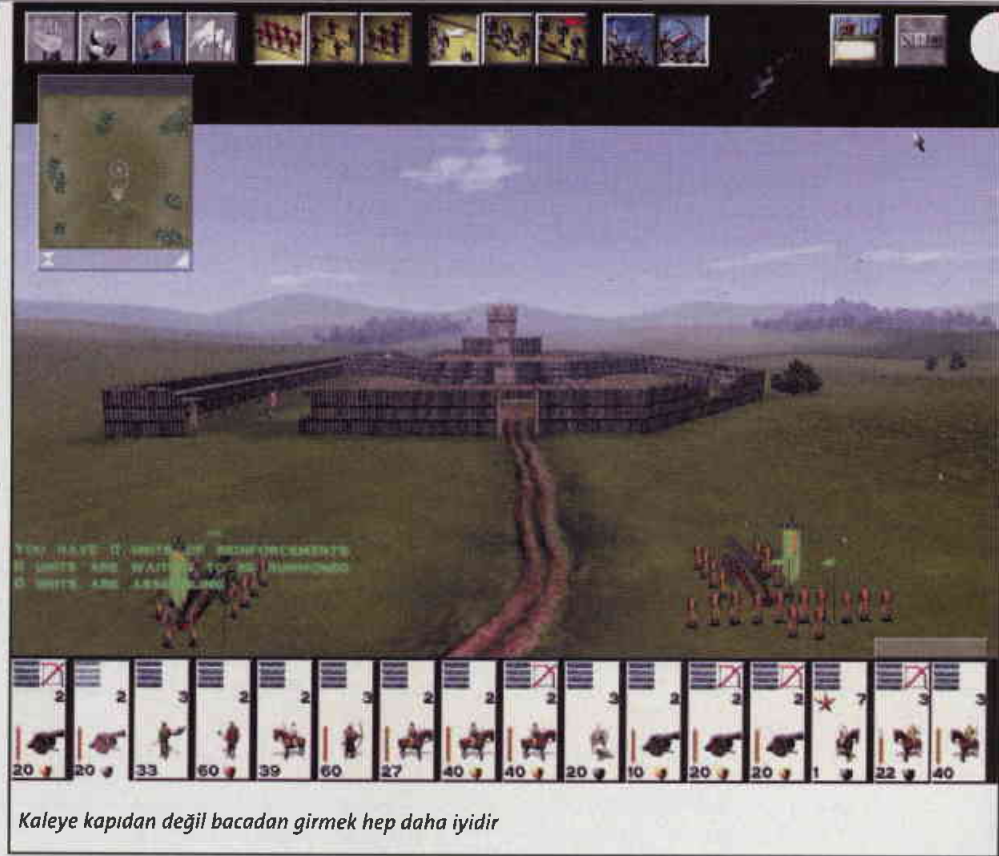


ideal diziliş kuşatma için

lülü ve genç kalması için prensesler büyük bir gereklilik. Normalde kralın çocukları tahta geçene kadar evlenmiyor yada çocuk sahibi olmuyorlar. Kral uzun süre iktidarda kaldığında yaşlı bir kral ve onun yaşlı prensleri büyük tehlike haline geliyor. Kral öldüğünde yerine geçen oğlu 60'ında ise çocuk yapmaya ne zamanı ne de nefesi yetmiyor. Bazen çocuk sahibi olsa bile, genç prens daha hükmedecek yaşa gelmeden babası ölüyor ve tam ekonomi, ordu, süper heyo falan derken oyun palıdır küldür bitiveriyor. Bunu engellemek için bir adet prenses bulunur kendisine bir elçi yollarlar, en genç prensinizle evlendirilir. Böylece prens tahta geçmeden önce çocuk sahibi olur ve onun çocukları içinde aynı şeyi yaparsanız kendi soyağacınızı yaratırsınız ki bu yönde bir korkunuz kalmaz. Çocuk sahibi prens evli olmayan büyüklerinden daha yakın olacaktır tahta ve o ölmedikçe yerine başkası geçemeyecektir. Hem Kral sürekli genç olacaktır hem de oyunun bu yöndeki gidişatını kontrol altında tutmanıza yarayacaktır. Elbette yabancı bir prensesi kraliyet ailesine sokmanın yukarıda anlattığım gibi tehlikeleri var ama bu göze alınması gereken küçük bir risk.

AHOY CAPTAIN...

Oyunda her şeyin başı para (bu laftan nefret edrim. Benim hayatımda kesinlikle böyle değil bu). Belli başlı gelir kaynakları; tarlalar, madenler, ticaret ve bazı binaların getirileri. Ancak asıl vurgun ticaret tabii ki. Kuracağınız trade postlar gelir getirirseniz denizcilik çok daha kazançlı. Burada anahtar diğer milletlerin limanlarına girebilmek. Ama deniz ticareti yapabilmek için sadece Port inşa etmeniz yeterli değil. Öncelikle ihtiyacınız olan Merchant. Merchant binasının büyüklüğü tax (vergi) gelirinizi belirleyecek. Kıyısı olmayan eyaletlere bu binaları inşa ettiğinizde yapılan ticaret sadece o bölge olacaktır. Yani başka eyaletlerle alışveriş yapma imkanınız olmaz. Geliri arttırsada size kalmış inşa etmek yada etmemek. Liman eyaletlerinde ise durum farklı. Diğer eyalet-



Kaleye kapıdan değil bacadan girmek hep daha iyidir

lerle yapacağınız ticaret kısa yoldan köşeyi dönmeyi sağlayabilir. Port ve Merchant' ı inşa ettikten sonra ihtiyacınız olan tek şey gemiler. Gemileri ticaret yapacağınız eyaletle limanınız arasında sıralarsanız ticaret yollarınız da hazır demektir. Siz ticaret yapmasanız bile bu binaları diktiğinizden sonra yıllık 20 – 30 Florin arası bir geliriniz oluyor. Bu para limana yanaşan yabancı gemilerin ödedikleri vergiler. Akmasa da her şekilde damlıyor yani. Unutmamanız gerekenler, 1 – Sadece yabancı milletlerle ticaret yapabilirsiniz deniz yolu ile, 2 – Sadece bir eyalette olmayan eşya yada maddeleri satabilirsiniz. Yani kumaş üreten bir yere boşuna kumaş satmaya çalışmayın başka eyaletlere yönelin hemen. Nerden bilicem kime ne lazım dersiniz, özel birimlerin özelliklerini yazdım yukarıda bir bakın. Savaş halinde olduğunuz milletlerle ticaret yapamazsınız. Savaş'a girişmeden önce düşmanınızın kimlerle ittifak halinde olduğuna mutlaka bakın. Mesela Almohad, İtalya ve Fransa ile ticaret yapıyorsunuz ve Türk ler ile oynuyorsunuz. Bizansa savaş ilan ettiniz ve enemy olduğunuz anda Bizans la ittifakı olan bu üç ülkede iptal etti ittifaklarını. Bu durumda ticaret yapacak kimseniz kalmaz, limanlarınızda oturup güneşin batışını seyredersiniz anca. Deniz savaşları biraz zayıf kalsada oyunda denizin kullanımı stratejileri oldukça etkiliyor. Her şeyden önce siz Port

inşa edin yada etmeyin her kıyı eyaletine çıkartma yapılması mümkün ya da ticaret yollarınızın bir anda bir donanma tarafından darmadağın edilmesi olası. Donanmanızı kurduktan sonra önemli kıyı eyaletlerinizin kıyı şeridinde birer gemi bırakın. Hem casusları hemde düşman çıkartma gemilerinin gelişini engelleyecektir bu. Deniz savaşları yapay zeka tarafından sonuçlandırıldığından yapılacak fazla bir şeyimiz yok bu noktada. Gemilerinizi küçük filolar halinde tutun. Savaş kazandıkça eyaletlerde olduğu gibi denizde de title' lar çıkıyor bunları iyi değerlendirin. Ordularınızı bir eyaletten diğerine götürmek için ticaret olayında olduğu gibi deniz yollarını önceden belirlemiş olmalısınız. Deniz yollarını belirledikten sonra gemilerinizi istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz bu arada köprü gibi durmasınlar ama yalnız da bırakmayın. Ordularınızı Port olmayan bir eyalete deniz yolu ile görebilirsiniz ancak o eyalete port inşa etmeden ordularınızı geri çekemezsiniz. Oyunun başlarında stratejik önemi olan adaları bir an önce ele geçirmeye bakın Malta, Rodos, Kıbrıs özellikle ki zamanla ticaret merkezi haline geleceklerdir.

SEFERİİ..

Oyunda işimizi kolaylaştıracak yada oldukça zorlaştıracak iki etken varki Crusades (Haçlı Seferleri), Jihad's. Crusade kutsal topraklara yapacağı-

niz seferlerden ibaret değil sadece ve birçok getirisi var. Oyunda üretmediğiniz birçok birimi Crusade başlattığınız zaman hali hazırda bulabiliyorsunuz. Chivalric Foot Knights, Templar Knights gibi oldukça sağlam birimleri üretmek yerine pizze ismarlar gibi ismarlıyorsunuz (order knight). Oyunun başlarında bir haçlı seferi yapabilirseniz ciddi anlamda bir katliam gerçekleştirebilirsiniz. Özellikle Early Period ta şövalyelerle peasantlara girişmek oldukça zevkli ayrıca zayıf orduları darmadağın edip birçok toprak katmanız mümkün sınırlarınıza. Eğer sefer başarılı olursa sefer sona eriyor ve sefer sırasında geçtiğiniz topraklardan topladığınız askerler dahil tamamı eyalet ile birlikte sizin kontrolünüze geçiyor. Sefer çıkılırken başınızda ki tehlikeler de papa'nın dışladığı bazı katoliklerin topraklarından geçmenize izin vermemesi, yada zeal'i düşük ortodoks eyaletlerden geçerken asker kaybetmeniz olacaktır. Bu durumda yolunuzu savaşarak açmak zorunda kalacaksınız. Müslüman ve diğer dinlerden olanlar ise direkt saldıracaklardır. Crusade 4 turn de üretiliyor ve 1000 florin değerli. Eğer başarılı olursanız ödenecek çok küçük bir bedel bu. Tabi eğer başarısız olursanız ordu dağılacak bütün askerler ya ölücek yada kaybolacaklardır. Jihad, Crusade' in tersine saldırı değil savunma amaçlıdır. Herhangi bir müslüman toprağı Hıristiyanlar tarafından ele geçirilmeden Jihad üretemezsiniz. Zaten Jihad' in olayı kaybedilen toprakların geri alınması üzerinedir. Bu noktada aynı Crusade' de olduğu gibi birimleri sipariş edebilirsiniz ve hedef gösterilen topraklara ilerleyebilirsiniz. Birim içermeyen Jihad bir yere gidemez.

TAMAM TAMAM...

Tamam bende sıkıldım bu şekilde yazamktan ama elden ne gelir aha işte strateji ustası demeli ama diyemiyorum da herneyse bunaldım iyice. Bundan sonrası biraz tecrübe ile sabit bölüme.

► Sınır eyaletlerine mutlaka watchtower inşa

edin ve paranız oldukça upgrade edin. Bunlar hem komşu eyaletler hakkında bilgi almanızı sağlayacak hemde sınırınız' a dayanmış düşman ordularının birimlerini vs. Görmenizi sağlayacak. Bir diğer yararı ise o eyalete girmeye çalışan casusların yakalanmasını kolaylaştırarak. Upgradeleri tamamladığınızda neredeyse imkansızlaştırarak.

► Her eyalete town patrol inşa edin. Böylece ayaklanma çıkması zorlaşacak.

► Eyaletlere askeri bina inşa etmeden önce o bölgede hangi birimin daha ucuza mal edilebileceğine bakın. Belli bölgelerde bazı özel birimler üretiliyor bunları kaçırmayın. Bu bilgilere eyaletlerde sağ tıklayıp ulaşabilirsiniz.

► En sık rastlanan ayaklanma sebebi din' i çatışmalarıdır. Bütün eyaletleri sık sık kontrol edin. Azınlık olarak kalırsanız ayaklanma çıkacaktır. Bir iki din adamı ve dininize göre kilise yada cami inşa edip bunun önüne geçin.

► Diğer dinlerin din adamları oldukça kalabalık olarak eyaletlerinize yükleniyorlarsa bir iki suikastçi üretip üstlerine salın. Hem din adamlarından kurtulursunuz hemde suikastçileriniz tecrübe kazanır.

► Eğer sıcak savaşa pek girmiyorsanız ve strateji ekranında kalmayı yeğliyorsanız din adamı, casus ve suikastçi üretip düşmanlarınızın üstüne salın. Savaşları yapay zekaya bıraktığınızda kazanabileceğiniz birçok savaşı kaybetmeniz olası. Bu yüzden savaş girişmeden önce düşmanı içerden çökertmelisiniz.

► Suikastçi ve casuslarınızı kullanmadığınız zaman eyaletlere dağıtın. Hem ayaklanma çıkmasını önlerler hemde düşman casuslarını yakalayabilirler. Rank' i yüksek özel birimlerinizin etrafında mutlaka bulunsunlar ki bu değerli birimler kazaya kurban gitmesin.

► Yabancı bir prensesle evlenirseniz ilk bir kaç turn prensesi gözden kaçırmayın. Ayrıca o eyalette mutlaka casus ve suikastçi bulundurun. Tecrübeyle sabit; Bizanstan kız alınca ikinci turn den

sonra girtlağınızı kesiveriyorlar.

► Müslüman devletlerle oynuyorsanız, haçlı seferleri haberi geldiğinde savaş halinde bulunduğunuz devletlere ittifak teklif edin. Özellikle ortodoks milletler haçlıların hızını kesicektir. Hatta size kadar gelmeden sefer sona erebilir.

► Büyük orduların başındaki generallerin özelliklerini iyi takip edin. Güvenilmeyen yada dini desteği olmayan generalleri savaş alanında gönül rahatlığı ile bırakıp kaçabiliyorlar. Eyaletlerde çıkan tite ları düzenli bir şekilde dağıtırsanız generallerinizin tamamını Rank 4 e kadar getirebilirsiniz.

► Savaşa girerken orduda bir prens olup olmadığına mutlaka bakın. Moral olarak kraliyet ailesinden birinin varlığı her zaman artı bir puan olsa da, kendini kanıtlamış bir general ondan çok daha başarılı olacaktır. Birkaç orduyla saldırdığınızda eğer prens yada kral varsa ordunun komutanı o olacaktır.

► Savaş anında eğer yeniliyorsanız birlikler beyaz bayrak çekmeden withdraw edin. Eğer birlik kendi kaçarsa öncelikle o birliğin komutanı bir rank düşücektir. Generalleri takip etmek kolay ama komutan sayısı her birliğin başında bir adet içinden çıkılmaz birşey o. Generali disband etmek daha kolay bırakın o alsın yuhaları.

► Kaçan komutanların rankleri düşer fark etmezsiniz. 10.000 kişi 5000 kişi ye dalıp kaybedince şaşırmayın.

► Ticaret yolları üzerinde mutlaka donanmanız bulunsun. Aksi halde her an saldırıya uğrayabilirsiniz. Deniz savaşlarında yapay zeka oldukça acımasız.

► Strateji haritasında rakipleriniz oynarken space' e basıp geçmeyin. Aksine bütün rakiplerin hareketlerini izleyin ne yaptığına dikkat edin. Ücra bir noktadaki eyaletinizin sınırına asker yığarlarsa, ancak giriştiklerinde fark edersiniz durumu.

► Oyun ilerledikçe sahip olduğunuz birim ve eyalet sayısı oldukça artacaktır. Her ne kadar bir süre



sonra zor gelmeye başlasada özel birimlerinizi (Spy, Emissary vs.)her zaman kontrol edin.

► Kaçanı kovalarlar unutmayın. Bir savaşı kaybedip geri çekildiğinizde ikinci bir saldırıya hazır olun.

► Başa çıkabileceğinizden büyük ordular saldırıldığında savaşmak yerine kaleye çekilin. Kuşatma süresinde en az bir turn kazanmış olursunuz ki bu arada komşu eyaletlerdeki orduları kuşatma altındaki eyalete çekebilirsiniz. Aynı turn de kaleye çekilen birlikleride dışarı çıkarıp savaşabilirsiniz. Bunların size en büyük yararı savaş sonunda binalarınız sağlam kalmış olur. Liman şehirlerinde port ve merchant kaybetmek çok acı olabiliyor mesela.

► Prensleriniz başlarda savaşlara sokun. General olarak geliştikçe moral olarak getirileride artacaktır. Eğer gerekiyorsa krallarında savaşa sokun. Türkleri yönettiğim oyunda koca haritada İngilizlerle başbaşa kaldım. Daha fazla birimim ve daha iyi teknolojim olmasına rağmen, yaptığım her taktikte yenildim. Bir kaç kez denedikten sonra Sultan ve iki Prensi de orduya kattım. Bir önceki kadar zorlanmadan savaşı kazandım. Ama Sultan ve prenslerin moral katkısıda bir yere kadar tabi. Paldır küldür dalmayın asla.

► Strateji haritası hoş görünmesinin yanında sadece grafikleri ile bize birçok bilgi vermekte. Arazi şekillerine dikkat edin dağlık mı, ova mı vs ve taktiklerinizi buna göre geliştirin. Okçular ve ateşli silahlar yağmurlu, karlı ve rüzgarlı havalarda oldukça zayıf kalıyorlar. Atlı birlikler çölde zayıf, ayrıca ormanlık alanlarda savaşamıyorlar. Savaş anında araziyi kullanın.

► Düşman sizden daha kalabalıksa sisli havalarda saldırmayı tercih edin. Biraz vaktinizi alsada düşmanı daima en az bir taburla arkadan kuşatın. Paniğe kapılan bir birlik diğerlerinde kaçmasına sebep olacaktır.

► Savaş anında cursor' her birliğin üstüne getirip o an en hissettiklerine bakın. "Worried about the flanks" vs şeklinde mesajlar çıkmakta bunları takip edin. Kaçan arkadaşlarını görenler de pa-

niğe kapılacaktır hemen destek birlik gönderin.

► Sıcak çatışmaya girmeden önce haritada pozisyonunuzu alırken birlikleri koşturmayın. Hem disiplinleri bozulacak hemde daha çabuk yorulacaklardır.

► Savaş alanında yüksekte olmak her zaman daha avantajlıdır. Hem okçuların menzili uzar, hem de saldırıya geçtiğinizde düşmanı daha hızlı ve daha güçlü vurabilirsiniz.

► Eğer düşman birimlerinin özelliklerini bilmiyorsanız, düşman görüş alanına girdiğinde cursor' u düşman birlikleri üzerinde gezdirerek birimlerin özelliklerini görebilirsiniz. Atlı birliklere karşı iyi savunma, zayıf saldırı gibi özellikleri sürekli yazıyor birimlerin üstünde tutukçu cursoru göre taktik değiştirme şansınız olur böylece.

► Savaşın kaderini okçular ve atlı birlikler değiştirir. Yeteri kadar okçunuz varsa düşman la göğüs göğüs'e çarpışana kadar oldukça hasar verebilirsiniz. Atlı birlikler de vur kaç taktikleri için bire birdir. Atlı birlikler daha hızlı hareket ettiklerinden oldukça çabuk bir şekilde düşmanın arkasına dolaştırabilir savaşın en kızgın anında arkadan saldırarak düşmanı darmadağın edebilirsiniz.

► Okçular kendi adamlarınıda oklayabilir bu yüzden menzil içinde kimler var buna dikkat etdin. Kendi adamlarınıda vursanız birbirine girmiş kalabalığı oklamak bazen iyi bir fikir olabilir.

► Esir aldıklarınızı boşalayabiliyorsunuz savaş anında. Eğer zorlu bir savaş yaşıyorsanız esirleri mutlaka öldürün durmadan. Bazen düşman generali de bu esirlerin arasında oluyor ve gırtlakladığınızda savaşın gidişatı bir anda değişiyor.

► Esirleri öldürmediğinizde savaşın bitiminde size esirleri ne yapmak istediğiniz soruluyor. Serbest bırakabiliyorsunuz yada köle yapıyorsunuz (enslave) ki sağlam paralar bırakıyor bu.

► Sürekli savaşıkça birliklerin asker sayıları oldukça düşüyor. Maksimum 16 birliği savaş alanına sürebildiğimizi düşünürsek bu oldukça tehlikeli oluyor bir süre sonra. Savaşa sürdüğünüz bir-

liklerin örneğin cavalary archers birliğinden önceki savaşa sadece 4 birim hayatta kalmış ve bu dört kişi 1 birliğin slotunu dolduruyor. Savaş anında fark ettiğinizde bunu hemen birliği withdraw edip destek kuvvetlerini çağırabilirsiniz ancak bu oldukça zaman alıyor. Bu yüzden savaşlardan sonra birlikleri bir gözden geçirin ve bu durumdakileri disband edin yani emekliye ayırın.

► Savaş alanına ilk çıkan 16 birlik saldırdığınız eyalete ordularınızı soktuğunuz sıraya göre belirleniyor. Ve ilk 16 dan sonra yedek birliklerde buna göre savaşa dahil oluyor. Dikkat etmeniz gereken en yüksek rütbeli generalin ordusu her zaman önceliği alacaktır, eğer ikinci ordunuzun generali daha yüksek rütbeli ise onun ordusu savaş alanında yerini daha önce alacaktır. Taktiklerinizi buna göre kurmanız çok önemli. Tam bitirdim düşmanı dediğinizde takviye olarak şövalyeler vs beklerken 100 peasants gelirse bir anda kaybedebilirsiniz savaşı.

► Kale kuşatmalarında gate yani kalenin kapısını değil de yan duvarları yıkmamız her zaman daha avantajlı olacaktır. Hem yıkılan kale duvarı altında kalan askerleri de öldürücektir hem de hücum'a geçtiğinizde yüzlerce asker küçük kale kapısına sıkışıp kalmayacaktır.

► Kuşatma silahlarını alana yerleştirdikten sonra tekrar hareket ettiremiyorsunuz. Yerleştiren ne yöe baktıklarını ve menzillerini mutlaka kontrol edin. Küçük çaplı kalelerde pek sorun olmasada büyük ve güçlü kaleleri kulattığınızda ordunuzu mümkün olduğu kadar uzakta konumlandırın kaleye. Aksi taktirde surlardaki okçular, kulelere yerleştirilmiş balista ve benzeri silahlar canınıza okuyacaktır.

► Kale duvarlarında gedikler açıldıktan sonra en kısa ve güvenli yol atlı birliklerde hızla kaleye girip temizlemektir. Yaya birlikleri bu durumlarda destek birliği olarak kullanın. Yavaş olduklarından kaleye ulaşana kadar büyük kayıplar veriyorlar ve daha sıcak çatışmaya girmeden kaçmaya başlıyorlar yoksa.

► Eğer kaleyi savunuyorsanız kalede bir iki ba-



lista bulundurmanızı tavsiye ederim. Gerçi kulelerde var zaten diyeceksiniz ama kulelerdeki kontrol edemiyoruz ve düşman kapıya dayandığında diplerinde duran düşmana ateş edemez oluyorlar. Bulunduracağınız balistaları kalenin kapısına bakıcak şekilde içeri yerleştirin. Yukarıdaki menüden bu birim için fire at will seçili olsun. Gate yıkıldıktan sonra yapay zeka önce kapıdan girmeye çalışacaktır ki balista bu noktada harikalar yaratıyor. Kapıdan geçmeye çalışırken sıkışan yüzlerce askere ateş açması ile tam bir katliam yaşanıyor. Eğer late period a kadar geldiyse kapı ya bakan bir top yerleştirerek kan gölünü iki misli büyütebilirsiniz tabii.

► Kale savunacağınız zaman en az bire atlı birliği kalenin arkasına, kalenin dışında düşman gözünden uzak bir noktaya yerleştirmeye gayret edin. Bu birliği muhtemelen kaybedecez ama bize kaleyi elimizde tutma şansı vericekler. Bu birliği düşmanın konumuna göre uzak bir noktadan doluşturup yada direkt olarak kuşatma silahlarına saldırtın. Başka bir düşman birliği ile yolda karşılaşmalarına dikkat edin yoksa daha hedefe ulaşmadan birlik filan kalmayacaktır. Kuşatma silahları yüksek ateş güçlerine karşı oldukça zayıf ve savunmasızlar. Bir iki kılıç darbesi ile darma-dağın olucaklardır. Atlı birliği close formation ve wedge formation tutmayı unutmayın. Kuşatma silahları olmayan düşman ya geri çekilecek yada kazma kürek kapıya girişecektir ki oldukça uzun zaman alıyor kapının yıkılması bu birimlerle. Gerisi ise oturup izlemek ten ibaret. İçeri girmeyi başaran zavallıların da kılıçtan geçiriverirsiniz artık.

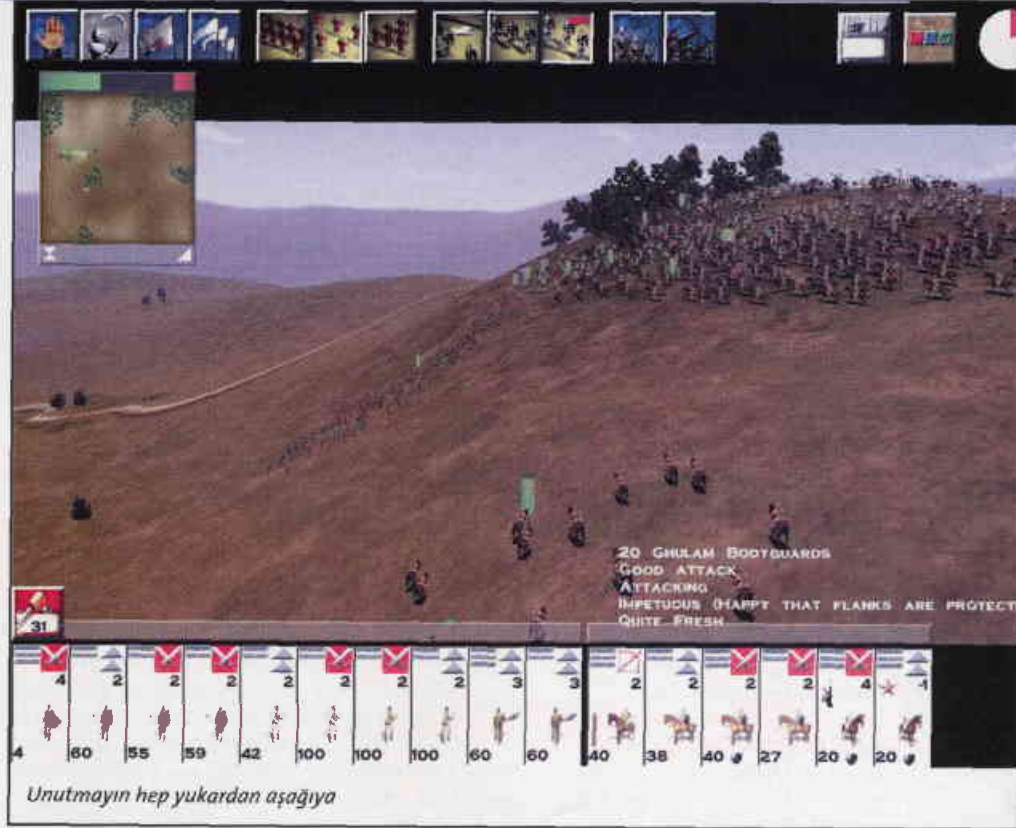
► Yukarda anlattığım savunma taktiği özellikle multiplay oynarken oldukça işe yarıyor mutlaka deneyin. (Sinan naber)

► Savaş alanındaki taktikler sınırsız burada bahsetmek oldukça zor bu yüzden baisteğ edğünirsek:

► Eğer ok atışı altında iseniz ve birliklerinizi geri çekmek istemiyorsanız loose formation' a geçirin askerleri. Toplu halde olanların vurulması daha kolay bu formasyon da askerler birbirlerinden uzaklaşacak. En azından zaiyat azalacaktır.

► Yukarda olmanın her zaman daha avantajlı olduğunu unutmayın. Düşman aşağıdan saldırırken acele etmeyin ve bekleyin. Özellikle zırhlı birlikler oldukça yorulacaktır tırmanma esnasında ve yorgun birliklerin moral' i daha çabuk düşecektir.

► Düşman saldırıya geçtiğinde saldırıya uğrayacak birliğin özelliğine göre sizde saldırın yada bekleyin. Örneğin mızraklı birliklerin üzerine atlılar geliyorsa kesinlikle müdahale etmeyin. Atlılara karşı defansı oldukça iyi olan mızraklı birlikler üstesinden gelicektir olayın. Tam tersi de örneğin oyundaki en gariban birlik olan peasantlar savunmada oldukça zayıflar ve hemen hemen anında ölüyorlar. Bu yüzden baktınız peasant birliğine saldırıyorlar siz de peasantları gelen birliğe



saldırtın. Mantık hesabından öteye gitmeyen bu taktik biraz riskli sayılabilir aslında ama savaş zaten ne riskli değilki.

► Generallerinizi savaşmadıkları zaman arada bir gezdirin sürekli aynı yerde durdukça sıkılacaklardır. Ayrıca buldukları halkın zeal' ine göre iç savaş çıkartma intimleri artacaktır.

► Bağnazlık derecesinde zeal' i yüksek olan bir general bulunduğu eyalette inan oranı fazlaca düşerse saldırıya geçebilir. Bu durumda karşınıza bir ekran çıkacak ve kendisine destek verip vermediğinizi soracak. Bu ekranda biraz vakit geçirin ve general' in gücünü iyi inceleyin kararınızı ona göre verin. Saygı duyulan ve ünvan sahibi bir general' i mutlaka izleyenler olacaktır. Ama zayıf ve başarısız bir general kolayca yenilecektir. Bazı durumlarda ordunun yarısından fazlası general' katilabiliyor ki bu durumlarda destüğünüzü ek-sik etmeyin. Ama kolayca alt edebileceğiniz biriyse kesinlikle boyun eğmeyin.

► Kaznamayacağınız savaşlara kesinlikle girmeyin. Bazen toprak kaybetmek ordularınızı kaybetmekten çok daha iyidir.

► Savaş halinde olduğunuz düşman size ittifak önerirse sakın aldanmayın. Topralanmak için zaman kazanmaya çalışıyordur ve en kısa zamanda tekrar saldıracaktır size.

► Savaş alanında kaçan birlikleri sonuna kadar kovalayın ve hepsini öldürün. Kral' ını öldürüp or-

tadan kaldırdığınızı sandığınız bir milletin hayatta kalmayı başaran prensi ilerde önce rebel olarak ortaya çıkabilir. Bir süre sonra da özgürlüğünü ilan edip kralığı baştan kurabilir. Doğal olarak sizde can düşmanısınız.

► Eğer müslüman devletlerden biri ile oynuyorsanız moğol akını başladığında panik yapmayın. Golden Horde siz ona dokunmadıkça size bulaşmayacak ve Rusya üstünden Balkanlara doğru istilasını sürdürecektir.

► Hıristiyan devletler ile oynuyorsanız early period un sonlarına doğru bu akınlara kendinizi hazırlayın.

► Müslüman iken haçlı seferi haberi gelirse seferi başlatan millet' in haritada ki konumuna göre sınır eyaletlerde Jihad başlatın. Sefer size kadar gelirse burada ortadan kalkacak yada oldukça zayıflayacaktır.

► Monitör' e çok bakıp gözlerinizi yormayın.

► Oyun savaş anında 5 FPS ye düşerse panik yapmayın, upgrade yapın.

► Ben incelemesinde olduğu gibi bu yazıyı da yazmadım ama fazla kafaya takmayın.

► Bir sorunuz olursa bana mutlaka mail atın.

► Yazmıyorum belki ama yuttum oyunu yuttum. E size iyi günler artık bende sıkıldım sizi de sıkımayım. ☺

Hack&Slash'e davetiye - Bölüm 2

Icwind Dale 2

"Yazının bu devam bölümünde yalnızca her Chapter'da karşılaşacağınız önemli yerleri anlatacağım."

CHAPTER 2**Western Pass - Oswald'ın gemisi**

Masadaki kitabı okuyup Oswald ile konuştuğunuzda gemiyi tamir etmek için gereken malzemelerin listesini öğreneceksiniz. Bu malzemeleri şuralarda bulabilirsiniz:

Fresh Spider Silk: Dışarıdaki Frost Spider'ların üzerinde

Botthe of Thrym Extract: Geminin içinde

Belladonna Paste: Illium Ar'ghrenoir'de

A Smidgen of Iron Ore: Herhangi bir büyüsüz silah

Two Diamonds: Biri geminin içinde, diğeri Aurilite Köyünde

Wood: Geminin dışında

Western Pass - Aurilite Köyü

Köye geldiğinizde Odea Winterthaw tarafından karşılanacaksınız. Ona bu köyde neden istenmediğiniz hakkında sorular sorun. Eğer grubunuzda oldukça yüksek Diplomacy değerine sahip biri varsa Odea veya Illium Ar'ghrenoir ile konuşarak size Belladonna Paste'yi ve bu bölgeden sorunsuz geçme iznini vermelerini sağlayabilirsiniz. Aksi halde savaşmak zorunda kalacaksınız ve tüm Aurilite'leri öldürerek Belladonna Paste'yi alacaksınız.

Temple Outside - Aurilite Holy Symbol

Aurilite Temple'a giderken karşılaşacağınız kapıları açmak için Aurilite Holy Symbol bulmanız gerekecek. Eğer tüm haritayı açarsanız dört tane donmuş adam göreceksiniz. Rogue'nuzda Hide kullanıp tepedeki kolların yanına götürün. Ortadaki kolu çektiğinizde alttaki buz kırılacak ve Holy Symbol'ü alacaksınız.

Temple Outside - Crystal Golem

Crystal Golem'i öldürebilmenin tek yolu yine taşları kullanmak. Rogue'nuz kolların yanındayken



Golem'i donmuş adamların olduğu yere doğru çekin. Golem donmuş adamların yanından geçerken (grubunuzdan kimsenin yakında olmamasına dikkat ederek) üstteki kolu çekin. Golem taşların altında kalarak ölecektir.

Not: Crystal Golem'lere yalnızca Bashing zarar veren silahlar etki edebilir.

**Temple Outside - Queen Remorhaz**

Bu mağaradan çıkabilmek için yolunu Queen Remorhaz'ın kapattığı yerden geçmeniz gerekiyor. Queen oldukça güçlü bir düşman çünkü menzilli saldırısıyla karakterlerinizi etkisiz hale getirebiliyor. Eğer onu öldürmeyi başaramazsanız kullanabileceğiniz kolay bir taktik var. Donmuş adamların olduğu yerdeki Remorhaz'ı buraya kadar peşinizden getirebilerseniz iki Remorhaz'da size karşı nötr duruma geçiyorlar.

**Temple Outside - Sherincal**

Sherincal'ın bulunduğu yere geldiğinizde yalnızca onunla değil, etrafındaki bir sürü zorlu düşmanla da savaşacaksınız. Burada ilk olarak yavaş yavaş ilerleyerek alt tarafta bulunan düşmanları temizlemeye çalışın. Uygun bir vakit bulduunuz anda iki tane menzilli silah kullanabilen karakterinizle üst kattaki kolları vurun. Bu kollar merdivenlerin açılıp kapanmasını kontrol ediyorlar. Merdivenler açıldığı anda tüm karakterlerinizi üst kata gönderin ve yine kolları vurarak merdivenleri kapatın. Böylece büyük ihtimale üst katta Sherincal ile baş başa kalacaksınız. Altta kalanlara ise Cloud Kill ve Fireball gibi büyüler yapabilirsiniz. Sherincal'ın özellikle büyüye karşı direnci az olduğundan bir yandan savaşçılarınızla saldırırken, diğer yandan büyücünüzle Magic Missile, Acid Arrow gibi büyüler yaparak kolayca öldürebilirsiniz.

**Temple Floor 1 - Dais**

Dais Chamber'daki Lysara'yı öldürdükten sonra odanın ortasındaki Dais'i kullanabilirsiniz. Dais'e sağ veya sol tarafından tıklayarak belirli yönlere döndürmelisiniz. Dais'i kullanabileceğiniz üç ayar şunlar:

Oria'nın odasını aç: Sola tıklayarak Güneybatı, sağa tıklayarak Kuzeybatı

Hücrelerin Anti-magic kalkanını kaldır: Sağa tıklayarak Doğu, sola tıklayarak Batı

Abisai yuvasının kapısını aç: Sola tıklayarak Kuzey, sağa tıklayarak Kuzey

Temple Floor 1 - Painting of Kuldahar

Bu tabloya tıkladığınızda karşınıza çeşitli seçenekler çıkacak. Bir seçeneği seçtikten sonra merdivenlerden indiğinizde, o seçeneğin sizi ışınlayacağı yere ulaşacaksınız. Tabloya söyleyebileceğiniz tüm seçenekleri öğrenmek için ikinci katta bulunan Nickademus ile tüm konularda konuşmalısınız.

Temple Floor 2 - Lightning Prism

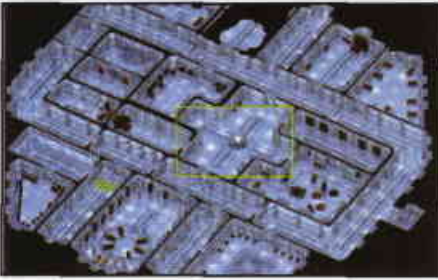
Bu katın tam ortasında bulunan yıldırım prizması sayesinde çok rahat edebilirsiniz. İlk olarak prizmayı kuzeye doğru çevirin ve kolu çekerek bolca yıldırım gönderin. Ortaya çıkan yıldırımlar koridorlarda gezinmekte olan yaratıkların ölmelerine neden olacak. Kuzeyde bulunan aynanın yönünü değiştirerek diğer yöndeki yaratıkları da öldürebilirsiniz. Prizmayı BATI hariç her yöne döndürün ve bolca yıldırım gönderin.

Temple Floor 2 - Battle Squares

Bu odaya girdiğinizde alttaki kolları kullanarak "Battle Mode"a geçin. Üstteki kolları kullanarak



Rank 1'e ayarlayın ve alttan üçüncü kol ile modu çalıştırın. Burada yapmanız gereken gördüğünüz dokuz kareden birine tıklamak ve çıkan yaratığı öldürmek. Yaratığı öldürünce o kare sizin oluyor ve yatay veya dikey üç kareyi aldığınızda kazanıyorsunuz. Bunu bir kez yaptığınızda Oria's Chamber Key sizin olacak (bunu almanız zorunlu). Oria ile savaşırken buraya gelip "Inner Sanctum" mo-



dunu açmalı ve bu durumdayken Oria'yı öldürmelisiniz.

Buradaki asıl opsiyonel olay ise şu: Eğer herhangi bir rankta 3, 4, 5, 6 ve 7 kare yan yana olacak şekilde 5 savaş kazanırsanız o rankın şampiyonu oluyorsunuz ve bir ödül kazanıyorsunuz. On raki da şampiyon olarak bitirdiğinizde ise Battle Square Master oluyorsunuz. Şimdi uyarayım, savaşlarda yalnızca tek kişi kullanabildiğinizden bunu yapmak hem çok zor, hem de çok uzun zaman alacaktır.

Temple Floor 2 – Altar

Yolunuza devam etmek için bu sunağı mutlaka yok etmeniz gerekiyor. Bunun için öncelikle Nic-kademus'tan (veya Genie Orlando'dan) Aeij-Kllezr'ts'in gerçek ismi olan Caged Fury ismini öğrenmelisiniz. Daha sonra yalnızca tek bir karakteri kullanarak sunağa girin ve şeytana gerçek ismini söyleyin. Bunu yaptığınızda bir hortuma dönüşecek ve eğer bu hortuma çarparsanız 70-90 arası zarar göreceksiniz. Bir süre hortum halinde dolaştıktan sonra şeytan yok olacak. Nathaniel'e Bag of Holding'ini bulup verdiğinizde bu Chapter bitiyor.

CHAPTER 3 Wandering Village

Bu köyde Suoma the Elder, Venla the Healer, Tahvo the Huntmaster'dan, dışarıda ise Sordirsin the Tusked'den aldığımız görevleri yapmanız gerekiyor. Bu görevlerin çoğu için yolunuz Fell Wood'a düşecek. Tüm bu görevleri tamamladıktan sonra Isair ve Madæ ile ilk savaşımızı yapıyoruz. Köyün girişindeki avcılar Possessed Corpse yaratıklarına dönüştürüyorlar. Eğer grubunuzda Cleric veya Paladin varsa Turn Undead sayesinde hepsini korkutmanız ve rahatça öldürebilmeniz mümkün. Eğer Cleric'iniz Evil ise zaten Turn Undead bu yaratıkları da sizin safinıza çekecektir.



Fell Wood Outside – Limha's House

Kayıp çocuklar görevi için aslında önce Fell Wood'da Carynara the Dryad'ı bulmalı ve sonra Limha'yı suçlamalısınız. Ama eğer grubunuzda bir Paladin varsa Limha ile konuştuğu anda onun içindeki kötülüğü sezecek ve savaşmaya başlayacaksınız. Limha dışarıya çıktığında ilk olarak Agog'u öldürün. Dışarıya çıktığınızda Limha'nın kendisine ufak bir ordu yaratmış olduğunu göre-



ceksiniz. Eğer çağırdığı yaratıkları öldürmeye çalışırsanız, tekrar yenilerini çağıracaktır. Bunun yerine tüm gücünüzü Limha üzerinde kullanın ve sonra diğer yaratıkları öldürün.

Fell Wood Inside

Bu orman oldukça karışık ve bazılarının yolunu bulmakta çok zorlanacaklar. O yüzden size her ekranda seçmeniz gereken yolu söyleyeceğim. Girdiğiniz ekranlardaki yaratıkları öldürmenize gerek yok. Buraya ilk girdiğinizde amacınız Dryad'ı bulmak olacak. Bunun için ilk ekrandan itibaren sırayla KD, K, B, K, D ve D yönlerine gideceksiniz. Dryad ile konuştuğunuzda size kayıp çocukların yerini söyleyecek.



Tahvo the Huntmaster'dan Sordirsin hakkında görevi aldıktan sonra Fell Wood'da daha ilerilere gidebilirsiniz. Bunun için Dryad'ın olduğu ekrana ulaşıp B, KB, D, GD, KB ve GD yönlerine gidin. Buradaki taşların arasında Drinking Horn'u bulacaksınız.

Ghost Light'ları temizleme görevini aldıktan sonra Drinking Horn ekranından GD, GD, KD, KB, KB, KD ve GD yönlerine gittiğinizde kendinizi üç Will o' Wisp'in arasında bulacaksınız. Bu yaratıklara büyü pek işlemediği için savaşçı karakterlerinize güvenmek zorundasınız. Protection from Electricity büyüsi burada mucizeler yaratabilir.

Buradaki son görev olan Dark Treant'ları temizleme görevini aldıktan sonra gördüğünüz Treant'ı izleyip diğerlerini bulacaksınız. Bu yaratıklar üzerinde de ateş büyüleri çok etkili, elinizdeki tüm Fireball büyülerini ve varsa Flaming Oil'leri kullanarak oyuna devam etmenizi sağlayacak yolu açabilirsiniz.

Cold Marshes – Barbarian Gate

Barbarian Gate'e ulaştığınızda ilk olarak Hadbruki ve diğer Barbarian'larla dövüşeceksiniz. Hepsi birden Rage kullandıklarından, özellikle yakın savaşlarda oldukça zarar görebilirsiniz. Bu kısma gelmeden önce kendinize birkaç güçlü yaratık çağırırsanız işiniz kolaylaşır. Görünürdeki tüm yaratıkları öldürdükten sonra geçidi kaplayan kayalara tıklayarak kendinize yol açmalısınız. Ama her sıradaki bir taş tıkladığımızda alt kısımdan yeni bir Barbarian grubu size saldıracak. Yolu açtıktan sonra da karşıdaki Wyvern'leri öldürmeniz gerekiyor. Eğer sayıları fazla gelirse geçide doğru geri çekilin ve teker teker öldürün.



River Caves – Hook Horror

River Caves'te karşılaşacağınız en büyük bela Hook Horror yaratıkları. Bu haritada bunlardan o kadar çok öldüreceksiniz ki, bir daha görmek isteyeceğinizi sanmam. Sırf ana yollarda değil, açtığınız mağara oyunlarında da bunlarla karşılaşacaksınız. O yüzden Rogue ile bunların yerlerini tespit ettikten sonra biraz hazırlık yapmanız gerekiyor. İlk olarak Animate Dead ve Monster Summoning ile 4-5 tane kuvvetli yaratığı grubun önüne çağırın. Rogue ile Hook Horror'ların dikkatini çekip grubunuza doğru yönlendirin. Çağırdığınız yaratıklar Hook Horror'larla savaşmaya başladı-



ğında mağaranın koridorlarının dar olmasından faydalanarak Web ve Cloud Kill gibi büyüler kullanılarak onları zayıflatın. Burada da Fireball, Cone of Cold gibi bölge büyülerini çok işinize yarayacak.

River Caves – Duergar

Haritanın sol üstündeki Duergar üssüne ilk girdiğinizde buradakiler size karşı nötr olacak. İsterse onlar için bir iki görev yapabilirsiniz. Yoluza devam etmek için burada bulunan kazı aletlerini almalısınız. Ama Duergar'larla biraz konuşunca aslında ne kadar kötü niyetli olduklarını anlıyorsunuz. Eğer onlara burada saldırmazsanız, ileride Monk tapınağını geçtikten sonra zaten size saldıracaklar. O yüzden işlerini burada bitirmenizi öneririm. Bunun için giriş kapısına yakın bir yere Cloud Kill yapın. Orc Slave'lerin çoğu zaten ölecektir. Bu sırada üzerinize saldıranları da dar koridorda rahatça teker teker öldürebilirsiniz.

CHAPTER 4

Black Raven Monastery – Chambers

Manastırda alt kata inme iznini aldıktan sonra sekiz ayrı testten geçmeniz gerekecek. Bunların bazıları çok kolay, bazıları ise zor. Yine burada da yalnızca tek bir karakterinizi kullanabiliyorsunuz, size tavsiyem bu iş için ya en güçlü savaşçınızı, ya da çağırma büyülerini olan bir büyücünüzü kullanın. Testler ve çözümleri şöyle:

Chamber of Stone: Sırayla birinci, beşinci, üçüncü, ikinci ve dördüncü kolları çekin.

Chamber of Shadows: Sırayla kuzeydoğu, güneydoğu, kuzeybatı ve güneybatı kemerlerinden geçin.

Chamber of Sorcery: Burada amacınız iki Crystalline Monk'u da öldürmek. Ortadan kaybolup geri döndüklerinde kafanıza yıldırım düştüğünden bunu oldukça hızlı halletmeye çalışın. Eğer Monk'lar ortaya çıkarken yükselen platformu fark ederseniz hemen üstüne çıkarak sağlık kazanabilirsiniz.

Chamber of Clockwork: Burada da üç Clockwork Monk'u öldürmelisiniz. Bir Monk ölmeye yaklaştığında kafasında geri sayım başladığını göreceksiniz. Ya ondan iyice uzaklaşmaya çalışın, ya da o Monk'un platformuna çıkıp bekleyin. Aksi halde Monk patladığında çok zarar görsünüz.

Chamber of Sand: Etraftaki düğmelere basarak peşinizden gelen Monk'ların zarar görmelerini



sağlamalısınız. Bunun için sürekli olarak oda etrafında saat yönünde dönmeniz gerekecek.

Chamber of Silk: Tüm örümcekleri öldürün.

Chamber of Battle: İlk olarak Iron Monk'u buradaki platformun üzerine öldürmelisiniz. Böylece duvardaki kolu çekebileceksiniz. İkinci kısım da ise her iki Monk'u da ayrı platformlar üzerine öldürmeniz gerekecek.

Chamber of Immolation: Buradaki Brass Monk'lar çok zorlu ve onları öldürmeye çalışırken bir yandan da alevlere dikkat etmeniz gerekiyor. Eğer büyücünüz Improved Invisibility büyüsü biliyorsa bu odaya onunla girin. Görünmez olduğunuzda Monk'lar size saldırmaz ve odada alev olmaz. Siz de çağırduğunuz yaratıklar veya büyülerle Monk'lari öldürebilirsiniz.

Underdark Gate

Buraya geldiğinizde bir Duergar grubu da manastıra saldırmak için ortaya çıkmış olacak. Eğer daha önceden Duergar üssünü temizlemediyseniz, oradakiler de haritanın alt kısmından gelerek size saldıracaklar. Her iki grupta birden uğraşmak çok zor olabilir, o yüzden eğer yapmadıysanız buraya gelmeden önce River Caves'e dönüp tüm Duergar'ları öldürün. İkinci grup Duergar üzerinde ise Web, Slow ve Acid Fog büyülerini oldukça işe yarayacaktır. Bir arada saldıran bu grubu biraz yavaşlattıktan sonra Chain Lightning veya Shroud of Flame ile toplu zarar verebilirsiniz.

Drider Caves – Underdark

Underdark'ın ilk haritasında pek aksiyon olmadığını görenler, bu ikinci haritada aradıklarından fazlasını bulacaklar. Bu harita neredeyse her adımda Drider ile karşılaşacağınız bir yer. Yapmanız gereken görevlerin neredeyse tamamı burada geçecek.

Haritanın güneyindeki Myconid inindeki tüm yaratıkları öldürdükten sonra etrafı araştırdığınızda A Blue Stone bulacaksınız. Bu, ilk haritadaki Oincheck'olp'un istediği taş ama özelliklerini görünce siz de taşı geri vermeye karar vereceksiniz.

Biraz kuzeydoğuya gidince Imphraili Asserbai'nin çalışma bölgesine geliyoruz. Onunla konuştuğundan sonra saldırmayı seçerseniz tüm kafesler açılıyor ve birbirinden güçlü yaratıklarla karşılaşmanız gerekiyor. Bu yüzden daha onuna konuşmadan kafeslerin önüne Skull Trap, Cloud Kill büyülerini yapın. Kafesler açıldığında tüm yaratık-



lar Skull Trap büyüsünden etkilenecekler ve bundan sonra öldürmeniz de kolay olacak. Buradaki çalışma notlarından faydalanarak Golem'i canlandırmanız mümkün. Ama bunun için elinizde bir elektrik büyüsü olması gerekiyor. Golem'i canlandırdığınızda, onu kim canlandırdıysa onun hizmetine girecektir. Ayrıca yine notları kullanarak bir Conversion Potion yapmayı unutmayın.

Kuzeybatı köşesinde Ginafae Despana ile karşılaşacaksınız. Ona saldırmayın ve konuşarak ailesinin yanına dönmeye ikna edin. Tüm görevler bittikten sonra ilk haritaya dönüp ödülünüzü alabilirsiniz.

Bundan sonrası Rogue'ya kalmış. Rogue'nuza Conversion Potion'ı verin ve Hide kullanarak haritanın kuzeydoğusundaki Viciscamera'nın yanına gidin. Kalbine iksiri döktüğünüzde tüm yaratık ölecek ve daha fazla Drider yaratılmasını önlemiş olacaksınız. Artık ilk haritaya dönüp yolunuza devam edebilirsiniz.

Z'hinda Citadel – Underdark

Bu geniş yuvarlak kalede aslında yapmanız gereken tek şey ortadaki odada bulunan Elder Brain ile konuşmak. Eğer ona tek istediğinizin buradan çıkıp gitmek olduğunu söylerseniz, büyük bir ihtimalle size izin verecektir. Eğer izin istemek istemezseniz doğrudan ona saldırmaz da mümkün. Çağırıldığı yaratıklar sizi pek fazla zorlayamayacaklardır. Gerekli izni bir şekilde aldıktan sonra haritanın sağ üstündeki çıkışa gidin.

Dışarıya çıktığınızda sizi müthiş zorlu bir savaş bekliyor. Zorlu çünkü dışarı adımınızı atar atmaz kendinizi bir sürü yaratığın içinde buluyorsunuz. Bu yüzden dışarı çıkmadan önce dinlenip, gerekli büyülerini ezberleyin. Haste sayesinde işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Savaş başladığında ilk olarak Mirabel ve Majrash'ın oklar ve büyülerle meşgul edin. Bir de bunlar büyü yaparlarsa durum iyice kötüleşir. Tüm savaşçılarınızla Mirabel'e dalıp işini bitirdikten sonra Majrash'ı, sonra da kaanları öldürün.

CHAPTER 5

Kuldahar Valley

Kuldahar Valley'de çok fazla zorlanacağınız nokta yok. Burada yapacağınız alışverişlerle karakterlerinizi en az +4 silahlarla donatmaya özen gösterin. Haritayı açtıkça birçok Yuan-ti grubuyla karşılaşacaksınız, ama eğer önceden bir veya iki Undead çağırdıysanız hiçbiri sizin için sorun



yaratamayacaklar. Kuldahar'daki (sağ tarafa giderek Kuldahar haritasına geçeceksiniz) Gerbash'tan Watchtower anahtarını alıp, Watchtower'da Nathaniel ile konuşmalısınız. Böylece Hrothgar's Gate kapısını açabileceksiniz.

Yuan-ti Temple

Buradaki Yuan-ti aktivitesini temizleyip, Kuldahar'a dönebilmek için yapabileceğimiz iki şey var. Birincisi tapınağın içini tamamen Yuan-ti'lerden arındırmak, ikincisi ise tapınağın girişinde boş olan kısımlara bulduğumu heykelleri yerleştirerek Guardian'ı çağırmak. Guardian ile olan savaş bence oyunun en zor savaşı, o yüzden bunu birazdan anlatırım. Tapınağın içinde bol miktarda tuzak ve başta Yuan-ti'ler olmak üzere çeşitli yaratıklar var. Rogue ile oda oda ilerlerseniz, karşılaştığımız yaratıklara karşı hazırlıklı olursunuz. Haritanın en sağındaki odada Heartless Dead yaratıkları göreceksiniz. İşte bu odada Guardian'ı çağırmak için kullanacağınız son heykel bulunuyor (diğerleri dışarıdaki ormandaydı). Tapınaktaki tek bulmaca hazine odasının kapısındaki taşlar. En soldaki taş hariç taşlara basmaya başlayın. Bazı taşlara bastığınızda, basılı olanlardan biri tekrar yükselebilir. Bu durumda hemen o yükselen taşa da basın. Tüm taşlara basabildiğiniz zaman kapı açılacak.

Guardian

Tapınağın dışına tüm heykelleri yerleştirdiğiniz anda Chahopek'i çağırmış oluyorsunuz. Bu ejderha size müthiş zor anlar yaşatacak, o yüzden çağırmadan önce gerekli önlemleri almalyız. Burada kullanacağımız en önemli büyü Otiluke's Resilient Sphere isimli Mage büyüsü. Bu büyüyü yaptığınız karakter hiçbir saldırıdan etkilenmez, ama bu sırada ne hareket edebilir, ne de saldırabilir. Resist Fear büyülerini Chahopek'in korkuttuğu karakterlerimizi normale döndürecek. Bu sırada bolca da Healing büyüsüne ihtiyacımız olacak. Son olarak her ihtimale karşı ezberlediğimiz kadar Disintegrate ve Skull Trap büyüsü ezberliyoruz.

Chahopek'in ortaya çıkacağı yere öncelikle birkaç Animate Dead büyüsü yapın. Cleric ve Mage bize lazım olduğundan, ejderhaya zararı da ana savaşçılar vereceğinden bütün heykel parçalarını Rogue'ya (veya zayıf bir savaşçıya) verin.

Improved Haste büyüsünü de yaptıktan sonra Rogue hariç karakterleri merdivenin altında bekletin. Rogue heykeli takınca Chahopek gelecek, hemen Rogue'yu onun önüne doğru götürün (bu sırada çağırdığımız Undead'lerle ilgileniyor olmalı). Rogue üzerinde Resilient Sphere kullanın. Artık ejderha Rogue'ya vurmaya çalışırken üzerine savaşçılarınızı salabilirsiniz. Sphere etkisi geçince hemen bir tane daha yapın. Bu sırada tüm Disintegrate'lerle şansınızı deneyin. İşe yaraması için kritik vuruş (20) yapmanız gerekiyor ama denemeye değer.

Guardian öldüğü anda hemen haritanın sol üstündeki geçide koşturun, zamanında yetişemezseniz oyunu tekrar yüklemek zorunda kalıyorsunuz. Kuldahar'a geçtiğiniz anda ise Iselore'la beraber Heartstone Gem'i korumak için ard arda birçok saldırıyı bertaraf etmeniz gerekiyor. Iselore'un da sayesinde bu savaşlar oldukça kolay geçecek. Artık meşhur Dragon's Eye'a gidebilirsiniz.

Not: Chapter'ın geri kalan kısmının geçtiği Dragon's Eye ve Fields of Slaughter haritalarında takılabileceğiniz bazı yerler olabilir. Bu kısımlarda her ne kadar bulmacadan çok savaş ağırlığı olsa da yine de merak ettiğiniz yerler olacaktır. Baştan da söylediğim gibi bu aylık oldukça yer sıkıntımız oldu ve bu sınırlama nedeniyle bu kısmı ayrıntılı açıklamam ne yazık ki mümkün olmadı. Bu yüzden burada veya oyunun tamamında takıldığınız yerler olursa mutlaka bana e-mail gönderin. Nasılsa hepsinin cevaplandığını biliyorsunuz.

CHAPTER SIX

Severed Hand

Burayı önceki oyundan hatırlıyorsunuz, değil mi? Severed Hand haritasında ilk olarak katlar arasında dolaşarak bir sürü ek görev hallededeceksiniz. Bunların büyük çoğunluğu getir götür tarzı görevler. Temel amacınız buradaki iblislerin ölümsüzlüğünü yok etmenin yolunu bulmak. Bu hiç de zor bir görev değil ama katlar arasında bayağı mekik dokumanızı gerektiriyor. Bundan sonra da en üst kattan ulaşabileceğiniz dört kuleyi dolaşmalı ve Isair'le Madae'nin neyin peşinde olduğunu öğrenmelisiniz. Son savaş için gerekli tüm görevleri hallettikten sonra onların bir elçisi yanınıza gelecek ve sizi son savaşın gerçekleşeceği odaya ıslayacak. Asıl önemli olan oyunun bu en son savaşı diyelim ve bununla ilgili taktiklerimize geçelim.

The Final Confrontation : Isair and Madae

Bu da bence oyunun en zorlu ikinci savaşı. Buraya çağırılmadan önce başta Improved Haste olmak üzere koruma büyülerinizi yapmanızı öneririm. Tüm bu son savaş boyunca en çok yararlanacağınız büyü Animate Dead ve diğer çağırma büyülerini. Gerekli olan diğer büyülerini birazdan göreceksiniz.

Aslında bu savaşın çok kolay bir yolu var. Eğer Protection from Magic büyüsünü biliyorsanız savaş başlar başlamaz Madae ve Isair'e bu büyüyü yapın. Büyünün etkisi sayesinde kendi üzerlerinde koruyucu büyülerini yapamayacaklarından ikisini



de çok kolay öldürmeniz mümkün.

İkinci bir kolay yol ise Cleric büyüsü olan Insect Plague kullanmak. Eğer bu büyüyü zamanında yapmayı becerirseniz ve etkili olursa Isair de, Madae de hiçbir büyü yapamayacaklar. Madae büyü yapmadığı zaman kesinlikle bir tehdit içermiyor ve onu öldürmeniz iyice kolaylaşıyor.

Bu ikisini beceremezseniz savaş başladığı anda hemen odanın sol alt köşesine gidin. Hem Cleric, hem de Mage ile çağırma büyülerini yapmaya başlayın. Amacınız haritanın alt tarafında mümkün olduğunca çok yaratık oluşturmak. Yukarı tarafa da bir iki tane Delayed Blast Fireball bırakarak buradan gelecek yaratıkları da kontrol altına alın. Eğer şanslıysanız bu sırada Madae size doğru gelmeyecek ve sadece Isair ile savaşacaksınız. Madae süreli Blasphemy büyüsü yapıyor ve bu büyü herkesin Hold olmasına neden oluyor. Bu yüzden Madae varken bu savaşı geçmek pek mümkün değil. Isair'in etrafını çağırdığınız yaratıklarla çevirdiğinizde Lower Resistance büyülerini ile onun büyüye karşı olan direncini azaltın. Biraz zarar görmeye başladığı anda tüm savaşçılarınızla üzerine saldırın. Bu sırada büyücünüzle Magic Missile dahil her türlü saldırı büyüsü yapmanızı öneririm. Diğer karakterler de ellerindeki +4, +5 ok ve diğer menzilli silahlarla Isair'e saldırımalılar. Isair'e yeterince zarar verdiğinizde ikisi de güçlenmek için başka bir odaya kaçacaklar. Ama hatırlarsanız buraya gelmeden önce onların güç aldıkları havuzu etkisiz hale getirmiştik. Savaşın ikinci kısmı başlayana kadar gerekli koruma ve iyileştirme büyülerini yapabilirsiniz. Onların bulunduğu odaya gittiğinizde ise savaşın ikinci kısmı başlayacak. Eğer biraz şanslıysanız toparlanmalarına izin vermeden tüm savaşçılarınızla saldırduğunuz Isair'i öldürecek kadar yaralayabilirsiniz. Zaten bu savaşı kazanmanız için Isair veya Madae'ye zarar vermeniz yeterli. İkisiyle de ilgilenmenize gerek yok. Eğer onlara burada zarar veremeyeceğinizi düşünüyorsanız geriye çekilmeye başlayın. Geçen sefer çağırdığımız yaratıkların yanına dönün ve yine ilk taktiği kullanın. Bu sırada Disintegrate büyülerini de denemeyi unutmayın. Bu büyüyü başarıyla uyguladığınız anda savaş otomatik olarak bitecektir. ☺

Son zamanlarda tek tük çıkmakta olan adventure oyunlarına bir yenisi daha eklendi.

Largo Winch

Her ne kadar bu oyunu 'klasik' sınıfına sokarsak da, en azından 2 sayfa ayrılmamız diye düşündük. Yerimiz çok kısıtlı olduğundan yazı sırasında fazla edebiyat yapamayacağım :) Bunun yerine yapmanız gereken her şeyi adım adım göreceksiniz. Böylece sadece takıldığınız kısmı geçmek için yapmanız gereken eylemi okuyabileceksiniz. Bu yazıyı hazırlarken, kılavuzundan yararlanma izin verdiği için Patrick Durold'a teşekkürler.

Yardım Galası

Koridor • Merdivenlerden çıkın ve çift kapılardan girin **VIP Odası** • Sola gidin, John ve Candy ile konuşun. | Sola gidin, Simon ve Vanessa ile konuşun. | Sola gidin ve bardan şampanyaya bardağını alın. | Sola gidin ve şampanyayla zarfı alın | Zarfı inceleyin (basın rozeti) | Dışarı çıkın **Balkon** • Jenny ile konuşun **VIP Odası** • Sağa gidin, Sharon ile konuşun. | Sola gidin, John ile konuşun. | Sola gidin, Vanessa ile konuşun **Balkon** • Soldaki bitkiden bahçe çapasını alın. | Soldaki trambzana tırmanın. | Sola gidin, basın rozetini pencere üzerinde kullanın **Koridor** • Merdivenlerden aşağı inin ve çapayı panel üzerinde kullanın **VIP Odası** • Simon ile konuşun. | Sola gidin ve John ile konuşun. | Sola gidin ve Sharon ile konuşun. **Balkon** • Jenny ile konuşun. **VIP Odası** • Sharon ile konuşun. | Şampanyayı bardak üzerinde kullanın | Bardağı Sharon'a verin.

Sharon'ın Dairesi

Mutfak • Çift kapılardan geçin. **Oturma Odası** • Piyano yanındaki sandalyeden CD'yi alın. | CD'yi bilgisayar üzerinde kullanın

Vera Cruz Laboratuvarları

Dışarı • Güvenlik elemanı ile konuşun. | İçeri girin. **Resepsiyon** • Kırmızı dergiyi alın. | Dergiyi inceleyin (Largo'nun resmi olan makale) | Sekreter ile konuşun. | Makaleyi sekretere verin. | Maroto ile konuşun. | Sekreter ile konuşun. | Jenny ile konuşun. **Barınak** • Soldaki yoldan ilerleyin. | Raftan çekici alın. | Geri dönün, çekici cam üzerinde kullanın. | Yangın söndürücüsünü alın. | Yangın söndürücüsü yılan üzerinde kullanın. **Resepsiyon** • Maroto ile konuşun. **Laboratuvar 1** • Sarışın bilim adamıyla konuşun. | Esmer bilim adamıyla konuşun. **Ambar** • Asansörden sonra soldaki kapıdan geçin. **Laboratuvar 2** • Köşeden dönerek ilerleyin, dosya dolabını açın (güvenlik dosyası). | Salma ile konuşun. | Çalıştığı masanın diğer tarafındaki mikseri alın. **Ambar** • Güvenlik elemanı ile konuşun **Laboratuvar 1** • Mikseri sarışın bilim adamına verin. | Sarışın bilim adamıyla konuşun. **Laboratuvar 2** • Salma ile konuşun.

Jack Place'in Evi

Dışarı • Kapının solundaki saksının içinden anahtarı alın. | Anahtarı kapıda kullanın. **İçerisi** • Koltuğun yanından dolaşın ve kitabı alın. | Kitabı in-

celeyin (kağıt parçası) | Diğer odaya geçin. | Masanın yanındaki çöp tenekesini inceleyin (kaset). | Buzdolabını açın. | Test tübünü alın. | Test tübü ile kağıt parçasını birleştirin (kağıt üzerinde AGYLAP yazacak). | Bilgisayarı kullanın ve AGYLAP şifresini girin. | Diğer odaya geçin. | Kaseti telesekreter üzerinde kullanın. **Dışarı**

W Binası

Resepsiyon • Sağ kapıdan girin. **Largo'nun ofisi** • Bilgisayarı kullanın. **Resepsiyon** • Asansörü kullanın. **Toplantı odası** • Sharon ile konuşun. | John ile konuşun (Lundwana madeni satışı). | John ile konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. • HACK 1 (Hack tablosuna bakın)

Vladimir'in Evi

Koridor • Zili çalın. | Kapıcı ile konuşun (eski KGB ajanısınız, Rusya için çalışıyorsunuz) **1. kat** • Simon'a 3A dairesinin kapısını açtırın. **2. kat** • Simon'a 3B dairesinin kapısını açtırın. **Daire 3B** • Yataktan kırışmış çarşafı alın. | Dolabı açın. | Temiz çarşaf alın. | Kirli çarşafı temiz çarşafı birleştirin (ip) | İpi balkon demirleri üzerinde kullanın. **Koridor** • Sigortayı sökün. **1. kat - Vladimir'in dairesi** • Sandalyede asılı olan ceketini inceleyin (kibrit). | Yerden ufak altın anahtarı alın. | Telesekreteri kullanın. | Çöp tenekesini inceleyin (yanmış faks). | Yanmış faksı inceleyin. | Bilgisayarı inceleyin. **Koridor** • Ufak altın anahtarı, posta kutusu üzerinde kullanın (zarf). | Zarfı inceleyin (mektup). | Mektubu inceleyin (hesap). **Vladimir'in Dairesi**

Omega Inc.

Resepsiyon • Sekreterle konuşun (Olga). | Hesapları Olga'ya verin **Merdivenler** • Oradaki adamla konuşun. • Adamdan jeton alın. **Resepsiyon** • Jetonu kahve makinesinde kullanın. **Merdivenler** • Kapıdan geçin. **Koridor** • Tornavidayı alın. **Vladimir'in ofisi** • Tornavidayı çekmece üzerinde kullanın. • HACK 2 (Hack tablosuna bakın). • Dışarı çıkın

Gagarine's Paradise

Bar • Sarhoşla konuşun. | Barmen ile konuşun (Ulla-Ulla ismarlayın) | Tanja ile konuşun. **Küçük oda** • Süpürgeyi alın. | Ecza dolabını açın. | Uykü ilacını alın. **Bar** • Ulla-Ulla için. | Kibriti inceleyin. | Telefonu kullanın (9002472832). | Tanja'nın kardeşi olduğunuzu söyleyin, öksürün. | Bardaki votka bardağında uykü ilacını kullanın. **Dışarı** • Yangın merdiveninde süpürgeyi kullanın. | Merdiveni kullanın. **Yukarı** • Adamı inceleyin (tabanca, çakmak). | Kapıdan girin. **Gangster odası** • Votka şişesini itin. | Çakmağı para üzerinde kullanın. **Dışarı** • Simon'ı izleyin, kapıyı açın.

Vorograd Havaalanı

Dışarı • Küreği alın. | Küreği fiç üzerinde kulla-



nın. | Arabayı itin. | Kutudan paçavrayı alın. | Alkol şişesini alın. | Paçavra ile şişeyi birleştirin. | Vladimir'e molotof kokteyli atın.

W Binası

Resepsiyon • Candy ile konuşun. **Largo'nun ofisi** • Bilgisayarı kullanın. **Toplantı odası** • John ile konuşun (Mentek satın alma) | John ile konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. **Largo'nun ofisi** • Resmi inceleyin (odanın solunda)

Sarjevane

Giriş • Araç kutusunu açın. | Çekici alın. | Metal oku alın (soldaki duvarda). | Su borusunu inceleyin. | Metal halkayı alın. | Metal oku elektrikli dolap üzerinde kullanın. | Dolabı inceleyin. | Çekiç ile metal halkayı birleştirin (düzleştirilmiş metal halka). | Düzleştirilmiş metal halka ile dolabı kullanın. | Merdivenlerden yukarı çıkın. **Ana bölge** • Sağa gidin, merdivenlerden çıkın, sağa gidin ve tekrar merdivenlerden çıkın. | Çift kapılardan girin. **Satranç odası** • Diğer taraftan çıkın. **Çati** • Kapıdan geçin. **Nerio'nun ofisi** • Garip heykeli alın. | Tüm heykelleri inceleyin. | Tüm heykellerin üst kısımlarını uygun alt kısımlarla birleştirin. | Heykelleri sunağa yerleştirin (Joseph, Jesus ve Maria). | Masanın çekmecesini açın. | Ufak anahtarı alın. | Ufak anahtarı dolapta kullanın. | Beyaz şahı alın. | Gizli kapıdan geçin. **Nerio'nun mağarası** • Bardan şişeyi alın. | Masadan satranç kılavuzunu alın. **Ana bölge** • Şişeyi çeşme üzerinde kullanın (dolu şişe) **Nerio'nun mağarası** • Dolu şişeyi kurna üzerin-

de kullanın. | Siyah şahı alın. **Satranç odası** • Satranç tahtasını inceleyin. | Satranç kılavuzunu, satranç tahtası üzerinde kullanın. | Beyaz şahı satranç tahtası üzerinde kullanın. | Siyah şahı satranç tahtası üzerinde kullanın. | Satranç tahtasını kullanın. | Taşları kitaptakine uygun olarak ayarlayın. | Gizli geçide girin. **Harf odası** • Harfler üzerinde MAURICE kelimesine oluşturacak şekilde ilerleyin. **Gizli şapel** • Sunağı inceleyin. | Küçükken hepimizin oynadığı şekil oluşturma oyununu oynayarak bulmacayı çözün.

W Binası

Resepsiyon • Candy ile konuşun. **Largo'nun ofisi** • Bilgisayarı kullanın. **Toplantı odası** • John ile iki kez konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. | Kerensky ile konuşun. | Bilgisayarı kullanın. • HACK 3 (Tabloya bakın) **Largo'nun ofisi** • İki kez bilgisayar kullanın. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. | Kerensky ile konuşun. | Joy ile konuşun. **Resepsiyon**

Malatestano

Köy • Yaşlı adamla konuşun. | Çocukla konuşun. | Satıcıyla konuşun. **Köyün dışı** • Arabayı açın. | Kemerini alın. | Anahtarlığı alın. | Anahtarlığı arabada kullanın. | Bagajı açın. > Seloteybi alın. **Yamaç** • Servis asansörünü inceleyin. | Kemer asansörde kullanın. | Servis asansörünü inceleyin. **Köy** • Yaşlı kadınla konuşun. **Yamaç** • Ronaldo ile konuşun. | Çalınları inceleyin (dal). | Seloteyp ile dalları birleştirin (sopa). | Sopayı çocuk üzerinde kullanın. **Köy** • Gümüş kolyeyi alın. | Yaşlı kadınla konuşun. | Kolyeyi satıcıya verin (gaz tenekesi) **Yamaç** • Gaz tenekesini asansörde kullanın. | Asansörü kullanın.

Malatestano Manastırı

Asansör • Paçavrayı alın. | İpi alın. | Sepeti açın. | Monk çüppesini alın. | Monk'ü inceleyin. | Paçavrayı Monk üzerinde kullanın. | İpi Monk üzerinde kullanın. **Bahçe** • Karşıdaki çift kapılardan girin. **Kilise** • Soldaki resmi indirin. | Döğmeye basın. | Heykelde manyetik kart kullanın. | Girişin yanındaki küçük kapıdan girin. **Mum odası** • Asansörü kullanın. **Bahçenin üst katı** • Karşıdaki kapıdan geçin. **Kitaplık** • En sağdaki masadan kırmızı kitabı alın. | En soldaki masadan yeşil kitabı alın. | Kırmızı ve yeşil kitapları inceleyin. | Kırmızı kitabı rafa yerleştirin (alt kat). | Yeşil kitabı rafa yerleştirin (üst kat). | Gizli raftan kırmızı kitabı alın. | Gizli raftan yeşil kitabı alın. **Bahçe** • Kapıdan geçin. **Monk odaları** • Joy ile konuşun. **Kitaplık Gizli geçit** • Hacı alın. | Hacı kilit üzerinde kullanın. **Depo** • Gaz maskesini alın. | Sağdaki kutuyu açın. | Gaz bidonunu alın. | Bıçağı alın. **Monk odaları** • Havalandırma ızgarasını inceleyin. | Izgara üzerinde gazı kullanın. **Gizli geçit** • Envanterden gaz maskesini seçin. | Kapıyı açın. **Bilgisayar odası** • Bilgisayarı kullanın. | El tarayıcıda bıçağı kulla-

nın. | El tarayıcıyı kullanın. **Ana bilgisayar odası** • Sağ tarafta ortadaki bilgisayarı kullanın. • HACK 4 (Tabloya bakın). **Ofis** • Siyah heykeli çevirin. | Döğmeye basın. | Bilgisayarı kullanın. • HACK 5 (Tabloya bakın). **Bilgisayar odası / Bahçe / Asansör** • Kolu çekin.

Vera Cruz Laboratuvarları

Dışarı • Kerpeteni demir ve kablo üzerinde kullanın (ince kablo) | Kerpeteni ince kabloyla kullanın. | Kabloyu çit üzerinde kullanın. | Kerpeteni çit üzerinde kullanın. | Çitini altından sürünün. **Avlu** • Duvarların arkasından çömelerek ilerleyin. | Soldaki nöbetçiyi yakalayın. | Nöbetçi üzerinde 'beeper' kullanın. | Merdivenlerden çıkıp kapıda levye kullanın. **Laboratuvar 2** • Kapıyı açın. | Asidi ve uyku hapını alın. | Üzerinde 'Silo' yazan kapının yanına gidin. **Barnak** • Kablo makarasını alın. **Laboratuvar 2** • Makarayı duman dedektöründe kullanın. | Demiri, duman dedektöründe kullanın. | Makarayı duman dedektöründe kullanın. | Asidi duman dedektöründe kullanın. | Kapıyı açın. **Laboratuvar 1** • Levveyi kilitle kapıda kullanın. | Kapıyı inceleyin. | Kapıyı açın. **Depo** • Rafı inceleyin (DVD) **Dışarı**

W Binası

Largo'nun ofisi • Bilgisayarda DVD'yi kullanın. | Bilgisayarı kullanın. **Toplantı odası** • John ile iki kez konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Bilgisayarı kullanın.

Sharon'ın Dairesi

Koridor • Kapıyı 3 kez çalın. | Kapıyı açın. **Mutfak** • İlerleyin. **Yatak odası** • Smokini alın. | Sağ tokasını alın. | Makası alın. | Makası katlama üzerinde kullanın (kağıt). | Kağıdı kapıda kullanın. | Tokayı kapıda kullanın (anahtar). | Anahtarı kapıda kullanın. | Kapıyı açın. **Oturma odası** • Plastik cetveli alın. | Yapıştırıcıyı alın. **Mutfak** • Çatalı alın. | Burbon şişesini alın. | Cetvelle yapıştırıcıyı birleştirin. | Cetveli çatal üzerinde kullanın (kuplaj). **Oturma odası** • Kuplajı akvaryumda kullanın. | urbonu akvaryumda kullanın (anahtar). **Mutfak** • Anahtarı kapıda kullanın. | Kapıyı açın. **Koridor** • Pencereden çıkın.

Sarjevane

Nerio'nun ofisi • Bilgisayarı kullanın. • HACK 6 **Nerio'nun mağarası** • Salma ile konuşun. **Ana bölge** • Joy ile konuşun. | Simon ile konuşun. **Nerio'nun ofisi** • Bilgisayarı iki kez kullanın • HACK 7 • Bilgisayarı kullanın **Çati** • Kolyeyi alın **Gizli şapel** • Günah çıkarma kabinin sağındaki kapıdan girin. **Oda** • Kolu çekin. | Kabloyu alın. | Kabloyu dolapta kullanın. | Kolu çekin. **Gizli şapel** • Günah çıkarma kabinin solundaki kapıdan girin **Ana bölge** • Heykeli itin. **Harf odası** • Tuzağa kolyeyi koyun. **Satranç odası** • Vazoyu kırın. **Ana bölge** • İpi kullanın. **Vapur 1**

Dışarı • Demiri ve ipi alın. | İlerleyin ve demiri metal dolapta kullanın. | Dolabı açın. | Elektrik kablolarını alın. | Kabloyu halka üzerinde kullanın. | Bronz zili çalın. | Aşağı inin, sağa giderek nöbetçileri geçin. | Kovayı alın. | Yukarı çıkıp kovayı doldurun. | Nöbetçiler üzerinde kovayı kullanın. | Kabloyu fişe takın. | Döğmeye basın. | İpe tırmanın. | Merdivene tırmanın.

Vapur 2

Dışarı • İngiliz anahtarını alın. | Merdivenlerden inip ipi alın. | Yukarı çıkıp kapıyı açın. **İçerisi** • İki kat aşağı inip kancayı alın. | Yukarı çıkın ve delikten sürünerek geçin. **Havalandırma 1** • Üst yoldan gidin ve kancayı fanda kullanın (Bern). | Alt yola girin ve Bern'i fan üzerinde kullanın. | Delikten geçin. **İçerisi** • Bir kat aşağıdaki yağ bidonunu alın. | Bir kat aşağı inip yağ ızgarada kullanın. | Delikten geçin. **Havalandırma 2** • Nöbetçinin kafasına İngiliz anahtarını atın. | Fan üzerinde ipi kullanın. **Kargo odası** • Sayacı alın. | Salma'nın tanına gidin. | Sandığı itin. | Yukarı çıkıp döğmeye basın (882). **Depo** • Kutuyu açın. | Patlayıcıyı alın. | C4'ü alın. | Patlayıcı ile sayacı birleştirin. | Bomba ile C4'ü birleştirin. | Saatli bombayı sandık üzerine koyun. | Merdivenden çıkıp kapıyı açın. | Koşun ve kapıyı açın. • Son savaşın ardından oyunu bitireceksiniz. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

HACK TABLOSU

- Y= Yukarı, A= Aşağı, SÇ= Sağ, SL= Sol
- Ix= O anda bulunduğunuz nodu x kez arttıracanız anlamına gelir (I2 = 2 kez)
- Sx, x kez sıra geçirmeniz gerektiğini gösterir (bilgisayardayken Action yaparak sıra geçirirsiniz)
- A, Action yapmanız gerektiğini gösterir (bir sıra geçektir)

Hack 1: Y-Y-Y-SÇ-Y-Y-SL-Y-SÇ-A-SL-A-A-A-A-A
Hack 2: SÇ-Y-Y-Y-SÇ-A-I4-A-I4-A-SÇ-A-A-Y-Y-Y-Y-SÇ-SÇ-A-S2-SL-SL-A-A-A-SL-SL-A-SL
Hack 3: SL-SL-SL-SL-Y-Y-SÇ-SÇ-Y-SL-Y-SÇ-I4-SL-A-SÇ-SÇ-A-A-SÇ-A-A
Hack 4: SÇ-A-A-Y-SÇ-Y-Y-SÇ-SÇ-SÇ-SÇ-A-A-SL-SL-SL-Y-I4-SÇ-SÇ-A-SL-A-SÇ-Y-Y-SL-Y-A-A-A-SL-SL-A-SL-SL
Hack 5: SÇ-SÇ-Y-I4-SÇ-SÇ-I4-SL-I2-Y-I4-SÇ-Y-I4-SL-SL-I4-A-SL-Y-I4-Y-I4-Y-I4-A-A-A-I2-Y-Y-SI-Y-SÇ-A-SÇ-Y-Y-SÇ-A-SL-A-A-SL-Y-Y-SL-SL-A-SÇ-SÇ-A-A-A-SL-SL
Hack 6: SÇ-Y-SÇ-Y-SÇ-A-SÇ-Y-SÇ-A-SÇ-SÇ-Y-SÇ-SL-A-I4-A-I4-A-I4-SL-SÇ-SL-I4-Y-I4-Y-I4-SÇ-I4-Y-I4-SÇ-Y-SÇ-A-A-P-Y-Y-S2-SL-A-SL-SL-Y-SL-A-SL-Y-SL-A-SL-A-SL
Hack 7: SL-Y-Y-SL-SL-SL-I4-SL-I4-Y-Y-SL-A-SL-SÇ-S2-SL-A-A-Y-SÇ-SL-A-A-SÇ-A-A-A-SL-Y-(A)-A-I4-SI-Y-Y-SÇ-SÇ-I4-A-SÇ-SÇ-SÇ-SÇ-SÇ-A

hilekar

“Hile yapan insanların birçoğunda kişilik bozuklukları meydana gelmektedir.”

*Armut Gazetesi Psikoloji Uzmanı
Nalan Porsuk*

“Kısa zamanda kilo vermek istiyorsanız hile yapmayın. Hile insanı tombik yapar.”

*Bilkent Üniversitesi Diyetisyeni
Obes Toparlak*

Madden NFL 2003

1. Sınırsız oyuncu edit'leme puanı:

Rosters'a gidin ve Edit Player'ı seçin. Rate'ini 99 yapmak istediğiniz oyuncuyu seçin ve yeteneklerini istediğiniz gibi artırın.

2. Kolay ödüller:

Oyunun iki dakikalık pratik kısmını açın ve oynamak için kendi profilinizden 4 oyuncu seçin. Defans için devamlı 'Fire'a basın ve touchdown'lar için her defasında Single-back 4WR All Streaks kullanın.

3. Cheerleader ve Pump Up Crowd kartları:

Game Situation challenge'larını mini-camp mod'unda başarıyla tamamlarsanız, takımınız için Cheerleader veya Pump Up Crowd kartları açılır.

4. Takas:

Eğer takımınızın gruptan çıkamayacağını biliyorsanız, başka bir yerel takımla takas yapın.



Empire Earth: The Art of Conquest

Random Map'i seçin ve Cheat Codes'u aktif hale getirin. Daha sonra 'Enter'a basarak aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod

my name is methos

all your base are belong to us

alm
you said wood
rock&roll
createine
boston food sucks
asus drivers
display cheat
somebody set up us the bomb
Ahhhcool
the big dig
boston rent
uh, smoke?
slimfast
girlyman
mine your own business
headshot

bam
columbus

i have the power

brainstorm
coffee train

the quotable patella
10'a bedava upgrade
friendly skies

Sonuç

Haritanın tamamı ve tüm kaynaklar.
Tüm kaynaklara +100000.
1000'den fazla altın.
1000'den fazla odun.
1000'den fazla kaya.
1000'den fazla demir.
1000'den fazla yiyecek.
Tam harita.
Tüm kod'ları gösterir.
Oyunu kazanırsınız.
Oyunu kaybedersiniz.
Kaynak yok.
Altın yok.
Odun yok.
Yiyecek yok.
Demir yok.
Kaya yok.
Tüm objeleri haritadan siler.
Savaş sisini siler.
Balıkları ve hayvanları görürsünüz.
Seçili olan kahraman veya mana için enerjiyi yeniler.
Anında inşaat ve kaynak.
Tüm yapıların inşaatını tamamlar.
Tüm birimler için level



Pearl Harbor: Defend the Fleet

Herhangi bir text edit'leme programıyla `data\ammo` dizini içindeki dosyaları edit'leyin. Burada istediğiniz silah parametrelerini ekleyin. Tikkat mikkat! Bu işlemi yapmadan evvel dosyaların yedeğini alın!



Spring Break (Beach Life US versiyonu)

Ekstra para için, oyun sırasında 'Shift' ve 'Alt' tuşlarına basılı tutarak istediğiniz rakamı yazın.

Hitman 2: Silent Assassin

1. é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'ları girin. Sonuçları girmeyin.

Kod

god1
giveall
infammo
invisible 1

Sonuç

God modu.
Tüm silahlar.
Sınırsız cephane.
Görünmezlik.

2. Tüm görevleri açma: hitman2.ini dosyasını açın ve `DefaultScene=AllLevels/logos.gms` satırını, `DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms` olarak değiştirin. Oyunu başlattıktan sonra `level select` menüsünden tüm görevleri açabilirsiniz.



Beach Life

Oyun sırasında aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
costa del dosh	Sınırsız para.
quick quick quick!	Hızlı inşaat.
all buildings	Tüm binaları açar.

**Spring Break (Beach Life US versiyonu)**

Ekstra para için, oyun sırasında `Shift` ve `Alt` tuşlarına basılı tutarak istediğiniz rakamı yazın.

Medieval: Total War

Kod	Sonuç
.matteosartori.	Haritanın tamamını açar.
.deadringer.	1,000,000 Florin.
.mefoundsomeau.	Altın.
.mefoundsomeag.	Gümüş.
.mefoundsomecu.	Bakır.
viagra.	Demir.
worksundays	Hızlı inşaat.
badgerbunny.	Tüm birimleri ve binaları açar.
.conan.	İsyançılar gibi oynarsınız.

**The Sims: Unleashed**

Oyun sırasında `Ctrl`, `Shift` ve `C` tuşlarına aynı anda basarak, ekranın sol tarafında bir kutu çıkmasını sağlayın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
rosebud	1000 Simoleons
hist_add	Aile için yeni bir tarih istatistiği ekler
import [FAM dosyası]	Belirtilen FAM dosyası otomatik olarak yüklenir.
prepare_lot	Tamir gerektiren objeleri tamir eder.
crash	Kaza.
water_tool	Akarsular yaratır.
edit_char	Bir karakter mod'u yaratır.
interests	Kişisel özellikler.
draw_all_frames off	Animasyonları kaldırır.
draw_all_frames on	Animasyonları aktif hale getirir.
sim_log end	Ağaç kesimini durdurur.
draw_floorable off	Elektrik şebekesini devreden çıkarır.
draw_floorable on	Elektrik şebekesini devreye sokar.
log_animations	Log animasyonları.
map_edit off	Harita editörünü yok eder.
map_edit on	Harita editörünü aktif hale getirir.
move_objects on	Herhangi bir objeyi hareket ettirir.
browser_failsafe	Browser sorunlarını engeller.
preview_anims off	Ön izleme animasyonunu kapatır.
preview_anims on	Ön izleme animasyonunu aktif hale getirir.

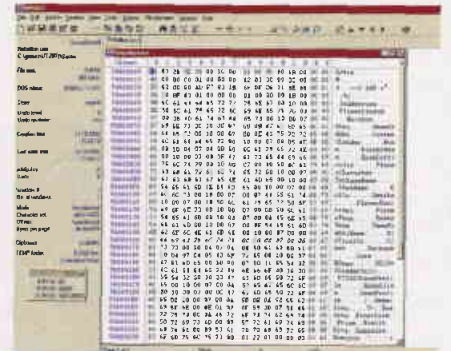
tile_info	Programcı istatistikleri.
history	Aile tarihini kaydeder.
porttipsguzzardo	`Porttipsguzzardo` der.
draw_routes on	Seçili sim'in yolunu görüntüler.
draw_routes off	Seçili sim'in yolunu gizler.
autonomy [1-100]	Düşünme level'i.
sim_speed [-1000-1000]	Oyun hızı.
edit_grass [sayı]	Çim değeri.
grow_grass [0-150]	Çimin yetişme hızı.
speed [-1000 - 1000]	Sim hızı

**HEX EDITOR BİR NEDİR? NASIL KULLANILIR?**

Hex editör, dosyalar üzerinde değişiklik yapmanızı sağlayan bir programdır. Bu program aracılığıyla oyunlarınızın save'lerini veya diğer dosyalarını değiştirerek verilen hileleri yapabilirsiniz. Mesela Fallout 2...

Bir Hex hilesi: Oyuna yeni bir karakter yaratarak başlayın ve oyuna girmeden önce bu karakteri save edin. Daha sonra, oyunun kurulu olduğu dizininden GCD uzantılı dosyayı bulun. Bu dosyayı bir hex editörüyle açın ve sonu `0000` ile biten satırı `001E` olarak değiştirin. Bu size 30 yetenek puanı kazandıracaktır.

Yapımı edimi: Karakteri save ettikten sonra oyundan çıkın ve bir Hex editör programı açın. File'dan Open'a gelin ve oyunun kurulu olduğu dizinden GCD uzantılı dosyayı bulup çift tıklayın. Karşınıza sayılardan oluşan bir liste çıkacak. Bundan sonra yukarıdaki işlemleri uygulamanız hileyi yapmak için yeterli olacaktır. Bu ay verdiğimiz Win Hex programı bu işlemler için idealdir mesela.

**Real War: Rogue States**

Oyun sırasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarından herhangi birini yapın.

Kombi.	Sonuç
CTRL + Sağ ok + F	Savaş sisini kaldırır.
CTRL + Sol ok + 9 + S	İhtiyacınız olan her şey.



No One Lives Forever 2

1. T tuşuna basarak aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini istediğiniz gibi girin (ne serbest bi' hile sayfası burası).

Kod	Sonuç
health	Tosun gibi sağlıklı olursunuz.
armor	Max. zırh.
maphole	Level atlama.
pos	Pozisyonunuzu gösterir.
skillz	Yetenek puanı verir.
poltergeist	Görünmez olursunuz.
god	God mod.
build	Oyunun versiyonunu gösterir.
guns	Tüm silahları alırsınız.
ammo	Tam cephane.
baddaboom	-

2. Registry hilesi:

Başlat menüsünden Çalıştır'a Regedit yazarak Registry'yi açın. Daha sonra, `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Monolith Productions\No One Lives Forever 2\1.0` yolunu izleyin ve `EndGame`'i bulup değerini 1 olarak değiştirin. Bu işlemi yapmadan önce yedek almayı unutmayın!



Andretti Racing

Ekstra arabalar:

Begin Career'i seçtikten sonra belirtilen isimlerden birini girin.

İsim	Sonuç
CHAO BROS	Indy arabaları.
PEACEFUL OCEAN	Stok arabalar.



Bandits: Phoenix Rising

Oyunu kurduğunuz dizinden `GARAGE.XML` dosyasını notepad'le açın (bandits\data\profiles\ dizini içinde). Satırları istediğiniz gibi edit'leyin. Eğer ilk görevden tüm silahları almak istiyorsanız, dosyadaki `Mission 01`'i bulun ve tüm `no` değerlerini `yes` yapın. Daha sonra oyunu başlatın. Tüm silahların elinizde olduğunı göreceksiniz.



Backyard Soccer

Tüm level'ları kazanmak için topu çizginin dışına koyduktan sonra, `Shift`, `Enter` ve `Tab` tuşlarına aynı anda basın. Mr. Clanky ile oynamak içinse `Shift` tuşunda basılı tutarak ona tıklayın. Bu hile sadece Exhibition mod'da çalışır.



MoonBase Commander

TAB'a basarak chat kutusunu açın ve aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
/EMPIG	EMP'ler domuz olur.
/fowlplay	Cluster Bombs'lar tavuk olur.
/udderdestruction	Bombalar inek olur



Prisoner of War

`Password` ekranına giderek aşağıdaki hileleri girin.

Kod	Sonuç
alltimes	Tüm sonuçlar.
geriang5	Tüm level'lar.
Boston	First Person kamerası.
Foxy	Üstten görünüm.
defaultm	Level'lar açılmaz.
Dt	Zaman ve tarih.
Fatty	Vurulmazsınız.
Dino	Sınırsız para ve kaya.
farleymydog	-
Quincy	-
Togsavecan	-
Joe	-
Kaz	-
farleymydog	-



Red Shark

Notepad veya benzeri bir text editörü kullanarak Game-Settings.script dosyasını açın ve `bool ConsoleEnabled = false;` satırını `bool ConsoleEnabled = true;` olarak değiştirin. Artık oyun içerisinde F3'e basarak aşağıdaki kod'ları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
immortal	Yeni mezlik.
god_mode = true	God mod
unlimited_amm0 = true	Sınırsız cephane.
fullammo	Max. cephane.
enabled_missions = true	Tüm görevleri açma



Seven Blades (PS2)

Oyun sonu bonusu: oyunu başarıyla tamamlayıp kayıt edin. Dosyayı yüklediğinizde istediğiniz herhangi bir bölümü, bazı bossları seçerek dahi oynayabileceksiniz.

**The Lord Of The Rings: The Two Towers (PS2)**

Yenilemezlik: oyunu durdurup üçgen, kare, X ve yuvarlak yapın.

Enerji doldurma: oyunu durdurup üçgen, aşağı, X ve yukarı yapın.

Sınırsız misil silah: oyunu durdurup kare, yuvarlak, X ve üçgen yapın.

Harap eden saldırılar: oyunu durdurup L1+L2+R1+R2 yaparken kare(2) ve yuvarlak(2) yapın.

Tüm modifikasyonlar: oyunu durdurup üçgen, yuvarlak, üçgen ve yuvarlak yapın.

Küçük düşmanlar: oyunu durdurup üçgen(2) ve X(2) yapın.

Yavaş çekim: oyunu durdurup üçgen, yuvarlak, X ve kare yapın.

Tower Of Orthanc bölümü: oyunu level 10' da Aragon ile bitirin.

İsildur olarak oynama: Tower Of Orthanc bölümünü İsildur ile bitirip, onu çoğu yerde açabilirsiniz.

**Ty The Tasmanian Tiger (PS2)**

Oyun sonu bonusu: oyunu her şeyi toplayarak %100 ile tamamlayın. Özel bir bölüm ve Movies seçeneği açılacak, krediler aklıktan sonra da bir video izleyebilirsiniz.

**Scooby Doo: Night Of 100 Frights (PS2)**

Tüm güçler: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2' i basılı tutarken hızlıca yuvarlak, kare, yuvarlak, kare, yuvarlak, kare(3), yuvarlak(2), kare ve yuvarlak(3) yapın.

Tüm videolar: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2' i basılı tutarken hızlıca kare(3), yuvarlak(3), kare, yuvarlak ve kare yapın.

Kredileri görme: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2' i basılı tutarken hızlıca kare, yuvarlak(2), kare, yuvarlak ve kare yapın.

**This is Football 2003 (PS2)**

Kredileri görme: ana menüde L2: L1(2) ve L2(3)

Çiftlik sesleri: ana menüde L1(2), R2, yukarı, aşağı ve sağ yapın.

Hızlı anonslar: ana menüde: L2, R2, R1, R2, L2 ve R2

Videolar: ana menüde L2: L1(3) ve L2(2) yapın.

Blade 2 (PS2)

Bölüm seçme: ana menüde L1' i basılı tutarken aşağı, yukarı, sol(2), yuvarlak, sağ, aşağı ve kare yapın. Sınırsız sağlık: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken üçgen, kare, üçgen, kare, üçgen, yuvarlak, üçgen ve yuvarlak yapın.

Sınırsız öfke: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken sol, aşağı, sol, aşağı, sağ, yukarı, sağ ve yukarı yapın.

Tüm silahlar: ana menüde L1' i basılı tutarken kare, yuvarlak, aşağı, sol, yuvarlak(2) ve üçgen yapın.

Sınırsız cephane: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken sol, yuvarlak, sağ, kare, yukarı, üçgen, aşağı ve X yapın.

Daywalker zorluk ayarı: ana menüde L1' i basılı tutarken sol, yuvarlak, yukarı, aşağı, kare, yuvarlak ve X yapın.

Korunan NPC' ler yenilmez: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken kare, yuvarlak, üçgen, X, kare, yuvarlak, üçgen ve X yapın. Bu kod sadece NPC' leri koruduğunuz bölümlerde çalışacaktır.

**NBA Live 2003 (PS2)**

Busta Rhymes olarak oynama: karakter yaratma ekranında soy isim olarak "FLIPMODE" yazın. Doğru yaparsanız bir onay tonu duyacaksınız. Artık Busta Rhymes' i "Sign/Release Player" seçeneğinden takımınıza ekleyebilirsiniz.

DJ Clue olarak oynama: "MIXTAPES"

Ghetto Fabulous olarak oynama: "GHETTOFAB"

Hot Karl olarak oynama: "CALIFORNIA"

Just Blaze olarak oynama: "GOODBEATS"

**SHARK KÖŞESİ**

Bu kodları kullanabilmemiz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunlara örnek alabilirsiniz. (M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların

çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uyumuyor olabilir.
Ferrari 355 Challenge (PS2)
(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E
EE8FE22BCBAEC2E
Sınırsız zaman: CEA7FE22BCA9A983
Düşük tur zamanı: CEA7FE22BCA99C88
İkinci turdan başlama: 0EA7D306BCA99B83
Üçüncü turdan başlama: 0EA7D306BCA99B84
Dördüncü turdan başlama: 0EA7D306BCA99B83
DEA7D306BCA99B85
Dördüncü turdan başlama: 0EA7D306BCA99B83
DEA7D306BCA99B86
İkinci tur için L1+L2:

0EB7E2B8BCA99582
DEA7D306BCA99B84
Üçüncü tur için R1+R2: 0EB7E2B8BCA99082
DEA7D306BCA99B85
Dördüncü tur için L1+L2+R1+R2: 0EB7E2B8BCA99B82
DEA7D306BCA99B86
Galeri tamam: DEBB70DEBDA99C84
DEBB70DABDA99C84
DEBB70E6BDA99C84
DEBB70E2BDA99C84
DEBB70E6BDA99C84
DEBB70EABDA99C84
DEBB70F6BDA99C84
DEBB70F2BDA99C84
DEBB77FEBDA99C84
DEBB77EBDA99C84
Martian Gothic:
Unification (PS One)

Sınırsız sağlık Karne: 8010F624 - 0064
Sınırsız sağlık Kenzo: 8010F72C - 0064
Sınırsız sağlık Matlock: 8010F834 - 0064
E.T. The Extra-Terrestrial Interplanetary Mission (PS One)
Sınırsız sağlık: 30077234 - 0063
Sınırsız hayat: 30077238 - 0003
Maksimum çöcek: 300776D4 - 0063
Asılı durmak için L1: D008F26A - FBFF
8007CEB0 - 0002
Scooby Doo: Night Of 100 Frights (PS2)
(M) Açık olmalı:

0E3C7DF21853E59E
EE8D88BEBCB2AA
Tüm canavar jetonları: DEAB8C132BCC89A82
Tüm güçler: CEAB8C136BCA99A82
Harita: CEAB8C136BCA99B84
Sınırsız cesaret: 0EAB8CCE6BCD99B83
CEAB8CCE6BCA99B88
Sınırsız sakız: CEAB8C136BCA99B88
Sınırsız sabun: CEAB8C136BCA99B88
Maksimum Scooby kurabiyeleri: DEAB8C12ABCAA2122
Blade II (PS2)
(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E
EE8FE7ABCBB409A

30,000 Puan: CE693992BCA910B3
Sınırsız sağlık: CEB63198BCA99C84
Dalma öfkeli: CEB631A8BCA99C84
Dayanıklılık: CEB631B8BCA99C84
Sınırsız cephane: CEB63148BCA99C84
Tüm görevler: CEB63158BCA99C84
Tüm silahlar: CEB63168BCA99C84
Daywalker: CEB63178BCA99C84
Yavaş yanan düşmanlar: DEB524BAFAA99B83
Düşmanları buharlaştırma: DEB524BA00A99B83
Uçan düşmanlar: DEB5240602A99B83

Asılı kalan düşmanlar: DEB52406FA99B83
Shotgun doldurma: DEB5246AFBF99B83
Blood Rayne (PS2)
(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E
EE9270CABCD7B81A
Tüm hileler: CEA35E1EBCA99A82
God mod: CEAC7BBEBCA99B84
Donmuş düşmanlar: CEAC7B46BCA99B84
Vücuttaki silahları gösterme: CEAC86D2BCA99B84
Juggy Mod: CEAC7B0ACBA99B84
Parçalı mod: CEAC7B52BCA99B84

donanma



haberler	sf 99
inceleme	sf 102
muze mp3 player	sf 102
belkin usb direct connect	sf 102
corsear xms 3200 256 mb ram	sf 103
donanım pazarı	sf 104
ez's zone	sf 106
teknik servis	sf 108

- Kaptan saat 9 yönünde 55km mesafede bize doğru ilerleyen bir gemi var.
- Bağlantıya geçin bakalım nedir.
- Efendim denedik ama cevap alamadık. GeForce 4 o bölgede uçuyor.
- Bu hoşuma gitmedi. Kaptan'dan GeForce 4'e beni duyormusunuz?
- Açık ve net efendim.
- Saat 9 yönündeki gemiyi görebiliyor musun?
- Evet efendim UT sınıfı bir kruvazör. Muhtemelen Epic bayrağı taşıyor. Vurmamı istemisiniz?
- Lanet olsun! GeForce 4 ateş serbest ancak yaklaşımadan, DDR füzelerini kullan.
- Emredersiniz.
- Sancak yönüne 3GHz ile ilerleyelim. Athlon torpillerini ve Pentium füzelerini hazırlayın. GeForce 2 ve GeForce 3 hemen havalansın. Radeon helikopterlerini piste çıkarın, hepsine DDR II füzeleri yüklenisin.
- Emredersiniz efendim. Overclock veya Upgrade pozisyonuna geçelim mi?
- Gerek kalacağını sanmam. Biraz ince ayarla onu altedebiliriz.



3GHz Pentium 4

Hem daha hızlı hem daha yetenekli

Geçen ay Intel'in 3GHz'lik Pentium 4'un hazır olduğunu söylemiştik. Duyduğumuza göre Intel 3GHz'leri bilgisayar üreticilerine yollamaya başlamış bile. Muhtemelen işlemci 14 Kasım'da tüm dünyaya duyurulacak. 3GHz'lik işlemcinin 2.8GHz'den tek fazlası 200MHz'lik frekans artışı değil. Yeni işlemci aynı zamanda



masaüstü bilgisayarlar için geliştirilen işlemciler içinde hyper-threading teknolojisine sahip ilk işlemci olacak. Bu teknoloji sayesinde işlemci aynı anda iki işlem yapabiliyor. Bugüne kadar ki Pentium 4'ler aynı anda bir işlem gerçekleştiriliyordu. Intel bu teknoloji sayesinde işlemcilerinin performansının %25 artacağını söylüyor. Yani 3GHz Pentium 4, 3.5GHz Pentium 4'ün getireceği performans artışını sunacak bize. Ama multi-threading'in performans artışını hissetmeniz için kullandığınız programın multi-threading veya multi processor desteği olmalı (ki piyasada pek destekleyen yazılım yok) ya da aynı anda birden fazla program çalışıyor olmalı. Kısacası oyunlarda çok ciddi bir fark yaratmayacak gibi. Gerçi Quake 3'ün multi processor desteği olduğu bilinir ama çift işlemci performansında öyle çok ciddi bir artış olmaz. Yine de korkulacak bir şey yok Carmack amca yeni Doom motoruna illa ki Multi-threading desteği ekler.

Intel'i hız yarışında bir adım daha ileri götüreceği Pentium 4 3GHz'in fiyatı da tahmin edebileceğiniz gibi bir adım ileride. Diyorlar ki 1000 tane alsan bile tanesini 637\$'in altına vermiyorlarmış. Neyse, seneye kadar 2005'in altına düşer de alırız.

Yeni Athlonlar

AMD Athlon Xp serisinden yeni işlemcileri 2700+ ve 2800+'ı piyasaya sürdü. 333MHz FSB kullanan yeni işlemcilerin gerçek saat hızları 2.16GHz ve 2.25GHz.

Creative'in Gezgin Bilgesi

Yeni Nomad Süper!

Creative'in MP3 Player'lar konusundaki başarısı zaten malum. Nomad serisi ile pek çok ilki gerçekleştirdi ve kalite seviyesiyle hep yukarıda kaldı. Şimdi yeni MP3 Jukebox'ı ZEN ile ortalığı yıkıp geçecek gibi. Apple'ın iPod'una benzeyen ZEN, bir sigara paketinden bile daha küçük olan bir MP3 Player. 10GB ve 20GB'lık iki ayrı modeli var. Dış kaplama alüminyum. Bilgisayarınıza USB veya IEEE 1394 yoluyla bağlanabiliyor.



Böylece IEEE 1394 bağlantısı olanlar yüksek hızda MP3 yükleyebiliyor, bu port yoksa USB ile idare edilebiliyor.

Cihazın içindeki şarj edilebilir Li-ION pili 12 saat dayanma süresine sahip. Ayrıca USB portu üzerinden de kendini şarj edebiliyor. Nomad Jukebox'da olduğu gibi ZEN'de de playlist'ler oluşturma şansınız var. Hatta bunu ZEN'i bilgisayara bağlamadan kendi ekranından da yapabiliyorsunuz. Bunlara EAX seçeneklerini ve Creative'in alışlagelmiş yüksek ses kalitesini ekleyince ZEN piyasadaki en iyi Jukebox'lardan biri gibi gözüküyor.

Hacker'lardan Büyük Saldırı

Bu ay hackerlar Internet'in direkt kendisine yöneltilmiş en büyük saldırıyı gerçekleştirdi. Aynı anda Internet'i ayakta tutan 13 büyük server'a birden yapılan ve bir saat boyunca süren DDOS saldırısında serverlardan 8-9 tanesi çöktü. Internetin mimarisi bu tip olasılıklar düşünülerek tasarlandığından bu saldırılar kullanıcılar tarafından hissedilmedi. Ancak saldırı biraz daha güçlü olup kalan server'ları da çökertse ve daha uzun süre bütün dünyadaki Internet erişimi kopabilirdi.

Üç Çılgın Telefon

Biri ideal, biri sahte, biri kablone hızında

Bu sene içinde piyasaya çıkacak olan 3 yeni telefonun duyurusu yapıldı bu ay. Üçü de birbirinden tamamen farklı üçüde gözden kaçacak gibi değil. Siemens S55 tam anlamıyla ideal bir telefon. Tri-band, renkli ekran, küçük boyutlar, Java, MMS, Bluetooth, GPRS, kamera ve kablosuz kulaklık aksesuarları. Hem çok şık hem oldukça ufak. Piyasaya çıkıp makul fiyatlara iner inmez alacağımı beyan edebilirim bugünden. İkincisi Apple'ın bombası PDA özelliklerine sahip Apple Smartphone. Çok küçük ve şık. Tam Apple'ın çizgisinde. Kimbilir ne özellikleri vardır. Tek kötü yanını büyük ihtimalle haberin fake olması. Çünkü resimler bir Çin websitesinde yayılmış ve altında yazan marka "Apple". Çok büyük ihtimalle bir endüstriyel tasarım öğrencisinin dönem ödevi. Ama Apple 2-3 ay

sonra böyle bir telefon duyurursa da şaşmam açıkçası.

Asıl bomba ise Nokia'nın 3G teknolojisine sahip ilk telefonu 6650. Dışarıdan sıradan bir telefon gibi görülebilir. Ama üzerinde 20 saniyelik videolar da çekebilen bir kamera, renkli ekran Java, Polyphony, MMS, E-Wallet, WAP 1.2.1, USB portu ve Bluetooth özelliklerini taşıyor. Asıl özelliği ise yeni 3G teknolojisi W-CDMA sayesinde 128k download, 64k upload hızında Internet bağlantısı sunması. Cep telefonunda kablone hız! Cepten 30 ping'e Coonter oynamaya ne dersiniz?



GeForce 4 için 8X AGP

ATI'nin yeni Radeon'larda 8X Agp desteği sunmasının ardından NVIDIA cevap vermekte gecikmedi. GeForce 5 duyurusu heyecanla beklenene dursun GeForce 4 Ti4200 ve GeForce 4 MX440'ın AGP 8X destekli yeni versiyonları çıktı. Yeni modeller AGP 8X destekli anakartlarla bir araya gelince ekran kartının veriyolu iki katına çıkıyor. Her ne kadar günümüz oyunlarında kayda değer bir performans artışı yaratmasa da geleceği düşünerek şimdiden yatırım yapmakta fayda var.

Pioneer PDSP-1

Tek hoparlör 5.1'den iyi olabilir mi?



Pioneer'in iddiası bu. Tek bir hoparlör kullanarak 5.1 sistemlerin performansını geçmek. Odaya dağılmış hoparlörler, onların her yere dolanan kabloları olmadığını düşünün. Peki bu mümkün olabilir mi? Eğer kullandığımız hoparlör 254 mini hoparlörden oluşuyorsa neden olmasın? PDSP-1'in oldukça geniş yüzeyi üzerindeki 254 mini hoparlör doğrusal ses ışınları veriyor (çok



dar açılı ses dalgalarıdır ancak ya). Bu ses ışınları duvarlardan yansıyor geldiği için önünüzdeki hoparlörün sesi duvardan sekip arkadan geliyormuş hissi verebiliyor. PDSP-1'in uzaktan kumandasını kullanarak hoparlörleri kendi odanıza ve duvarlarınıza göre kolayca ayarlayabiliyorsunuz. Ürün 2003'de piyasaya çıkacakmış. Fiyatı sıfır bir arabadan daha az değerlidir heralde.

Microsoft'tan 4 Yeni Klavye

Microsoft bu ay 4 yeni klavye duyurdu. Hem standart klavye hem de natural keyboard için birer kablolu ve kablosuz model piyasaya çıktı. Kablosuz modeller siyah-gümüş çok şık tasarımıyla dikkat çekiyor. Kablolu ise beyaz-mavi görünümüyle en azından mevcut MS klavyelerinden daha sıcaklar. Kablosuz set halinde satılacak ve beraberlerinde bir de optik mouse bulunacak. Yeni klavyelerde My Music, My pictures gibi klasörler için kısayol tuşları eklenmiş.



Creative Inspire 6.1 6700

Audigy 2 ile birlikte gelen 6.1 hoparlör ve Dolby Digital Surround EX formatı desteğine uygun olan ilk Creative hoparlör piyasaya çıktı. Arka orta hoparlör sayesinde oyunlarda da daha iyi performans veren Inspire 6700'ü Audigy 2 ile birlikte kullanmakta fayda var. Çünkü bu durumda Creative Multi-Speaker Surround özelliği sayesinde 5.1 sesleri de 6.1 olarak kullanabiliyorsunuz. Ürünü yurt dışı fiyatı 110\$.



En mini DVD Disk

Japonya'da gerçekleşen Ceatec fuarında Toshiba tek yüzde 15GB, çift yüzde ise 40GB kapasiteye sahip olan yeni DVD diskleri duyurdu. Ayrıca Blu-Ray destekli cihazların ilk prototipleri de gösterime sunuldu. Fuarın en ilginç ürünü ise Philips tarafından gösterilen dünyanın en mini DVD diskidi. Sadece 3cm çapında yani eski 50 bin liralıklar kadar olan diskin kapasitesi 1GB.

Yeni Nesil DVD Yazıcılar

Ağustos ayında belirlenen yeni DVD yazıcı standartlarının hemen ardından Sony ve Pioneer yeni CD yazıcılarını piyasaya sundu. Her ikisinde 4x DVD-R yazma hızına sahip olan yazıcılar diğer okuma ve yazma hızlarında farklılıklar gösteriyor. Yandaki tabloda bunları görebilirsiniz. Sony'nin DRU-500A modeli farklı olarak hem DVD-RW hem DVD+RW formatlarını destekliyor. Ancak DVD+RW formatı geçerliliğini gittikçe kaybediyor. Pioneer DVR-A05 ise fiyatıyla ön plana çıkıyor. Yurt dışında 290\$'dan satılması beklenen DVR-A05, DRU-500A'nın 415\$'lık fiyatına göre oldukça hesaplı.



	Medya Formatı	Pioneer DVR-A05	Sony DRU-500A
Yazma	DVD-R	4x	4x
	DVD-RW	2x	2x
	CD-R	16x	24x
	CD-RW	8x	10x
Okuma	DVD-RW	8x	8x
	DVD-ROM	12x	7x
	CD-ROM	32x	32x

Belkin USB

DIRECT CONNECT

İki bilgisayarınız var ve ağ kurmak istiyorsunuz. İki ethernet kartı ve cross CAT5 tipi bir kablo ile bunu yapabilirsiniz. Tabii her ethernet kartı o kadar kolay tanınmaz, cross bağlantı her zaman sorun çıkarabilir ve bu işlem biraz vakit alır. Aslına bakarsanız bu işin daha kolay bir yolu var: USB Direkt Bağlantı. Direkt bağlantı bir port kullanarak iki bilgisayarı birbirine bağlamak anlamına geliyor. Bu işi seri veya paralel port üzerinden yaparsanız hem çok yavaş olur hem de TCP/IP protokolünü kullanamayacağınız için pek çok oyunu oynayamazsınız. Ama USB portunu kullanan yeni direkt bağlantı yöntemi ile TCP/IP portunu kullanabiliyorsunuz ve LAN'dan oynanabilen tüm oyunları sorunsuz oynayabiliyorsunuz.

Belkin USB Direct Connect bu tip bir ürün. Bağlantıyı sağlayan bir ara parça ve her iki bilgisayarı bu parçaya bağlamaya yarayan 2m'lik iki USB kablосundan oluşuyor. Ürünün kurulumu oldukça kolay. USB portuna taktığınız zaman Windows tarafından otomatik olarak ta-

nınıyor ve CD'sinden sürücüsünün yerini gösterip kuruyorsunuz. Ancak USB Direct Connect'in LAN gibi çalışabilmesi için yapmanız gereken bir işlem daha var. Denetim Masasından, Donanım Ekle seçeneğine girip ethernet kartını seçiyorsunuz. Tekrar sürücünün yerini gösteriyorsunuz ve sistem yeni bir network kartı varmış gibi sürücülerini yükler. Yani iki kere sürücü kuruyorsunuz. Sistemi yeniden başlattığınızda Belkin USB Direct Connect kullanıma hazır. Tek yapmanız gereken ağ ayarlarını yapmak. Ürünle birlikte gelen kullanma klavuzunda yapmanız gerekenler tek tek ve oldukça iyi anlatılmış. Kısacası Belkin USB Direct Connect'i herkes kolayca kura-

bilir. Ancak WinXP için önce Belkin'in sitesine gidip sürücülerini çekmeyi unutmayın.

USB Direct Connect'in tek zayıf yanı kablосunun kablосunun sadece 2m olması. Bu yüzden bilgisayarların birbirine uzaklığının 4m'yi geçmemesi lazım. Tabii sürekli bağlı olacak bu kablосunun masa arkası, duvar kenarı dolamazsa çok ortalıkta olacağını da unutmamalı.

Bilgisayarların yakın olmasını gerektirdiği için yerleşik bir ev networkü için her zaman uygun olmayabilir. Ama arasına bilgisayarınızı alıp arkadaşlarınızla LAN Party yapıyorsanız en pratik çözüm Belkin USB Direct Connect.

İTHALAT: DIGITAL CENTER
TELEFON: (212) 217 40 20
WWW.DIJITALCENTER.COM
FİYATI:



Muze

MP3 PLAYER

Bir yandan CD MP3 Playerlar, bir yandan da hard-disk takviyeli Jukebox'ların baskısı altında olan Flash RAM'li MP3 Player'lar popülerliklerini süratle yitiriyor. CD MP3 Player'lar hem ucuzlar hem de her CD'de 700MB MP3 taşıyabiliyorsunuz. Jukebox'lar pahalı ama 20GB ila 40GB arasındaki dev bir MP3 arşivini yanınızda taşımak benzersiz bir avantaj. Flash RAM kullanan MP3 playerların geriye kalan iki avantajı ise küçük, pratik oluşları ve az pil tüketmeleri.

Muze MP3 Player bu noktayı çok iyi yakalamış gözüküyor. Çünkü cihaz sadece 6.5cmX4.5cm ebatlarında hemen hemen bir kibrit kutusu kadar. Ağırlığı da kibrit kutusundan pek fazla değil. Bu kadar küçük ve hafif olmasına karşın 128MB gibi oldukça iyi bir hafızaya sahip. Yani ortalama 30 şarkılık bir kapasitesi var. Üstelik sadece bir küçük pil ile çalışıyor. USB'den direkt bilgisayarınıza bağladığınız için docking station'a falanda ihtiyaç duymuyor.

Sürücülerini kurduktan sonra, sistem Muze'u 64MB'lık iki ayrı taşınabilir depolama cihazı olarak görüyor. Tek yapmanız gereken istediğiniz MP3'leri direkt kopyalamak. Burdaki tek



şorun şu "sürücülerini kurmak" noktasında. Bu işi sorunsuz yapmak için önce CD'de gelen bir programı kurmanız gerekiyor. Daha sonra sürücülerini, yerlerini göstererek kendiniz kurmalısınız. İlk aşamayı es geçerseniz WinXP'de sisteminiz çöküyor ve geri gelmesi biraz uğraştırıyor. "Önceden bir şeyler kurmak gerekiyorsa neden sürücülerini de otomatik kurmuyor?" demeden edemiyor insan.

Muze'ün üzerinde ses ayar, fonksiyon, play, ileri geri-sarma tuşları var. Kullanımı oldukça kolay. Dosya ismi veya ID Tag'leri dijital ekranda

nında gösteremediği için o an çalanın ne olduğunu ancak dinleyerek çıkarabiliyorsunuz. Ama yaklaşık 30 şarkı alabildiği için bu çok büyük bir sorun değil. Muze'un ses kalitesi beni fazlasıyla memnun etti. Hi-Fi manyağı veya konservatuar öğrencisi falan değilseniz sizin içinde durum böyle olacaktır.

İTHALAT: ASM
TELEFON: (212) 212 57 90
FİYATI: 140\$

Corsair

XMS3200 256MB

Piyasada bulabileceğiniz RAM'lerin pek çoğu markasız ucuz RAM'lerdir. Diğer pek çok parçanın tersine RAM'in ucuzu makbul kabul ediliyor. Markalı ve biraz daha pahalı olanlar ise sadece daha dayanıklı olduğu ve uzun garanti süreleri olduğu için tercih edilir.

Ama işin aslı bu kadar basit değil. RAM modüllerinin hızını iki ayrı değer belirler. Birincisi saat hızı ikincisi ise erişim hızı. Erişim hızı aynı zamanda RAM'in turudur. Mesela 266MHz hızındaki bir DDR-RAM'in maksimum veri transfer hızı 2100MB/sn'dir ve bu yüzden PC2100 olarak anılır. Bu ay incelediğimiz Corsair XMS3200'un veri transfer hızı 3200MB/sn ve bu da 400MHz hızında çalıştığını gösteriyor. Bu yeni DDR-RAM modülleri VIA'nın piyasaya sürdüğü KT400 çipseti ile destekleniyor. Yani Corsair XMS3200'u maksimum hızında çalıştırabileceğiniz anakartlar mevcut.

Corsair XMS3200'u farklı kılan ise yüksek erişim hızı. Piyasada bulabileceğiniz başka PC3200 RAM'ler de var. Ancak bunlar CAS 2.5cl



hızında çalışıyor. Oysa daha eski olan 333MHz'lik PC2700 RAM modülleri daha düşük olan CAS 2cl erişim hızında çalışabiliyordu. Erişim hızının düşük olması veriye daha hızlı ulaşılması ve sistemin daha hızlı olması demek. Bu çok önemli çünkü oyunlarda veri transfer hızı kadar veriye ulaşım hızı da çok önemli bir etken. AT7-MAX2 kullanarak yaptığım testte CAS 2cl hızındaki 333MHz'lik RAM ile CAS 2.5cl hızındaki 400MHz'lik RAM'in hemen hemen aynı performansı verdiğini hatta 3DMark'da 333MHz'lik RAM'in daha hızlı ol-

duğunu gördüm. Yani yüksek erişim hızına sahip değilse PC3200 DDR-RAM'in size bir faydası yok.

Corsair XMS3200'u CAS 2cl ile çalıştırdığımda PC2700 RAM'lere göre %3-%8 arası daha fazla performans veriyor.

Corsair XMS3200 gerçek DDR400 performansı vermekle kalmıyor aynı zamanda yüksek overclock performansı sunuyor. Bunun bir sebebi de RAM'i çevreleyen alüminyum soğutucu.

Gerçekler acıdır ve Corsair XMS3200'un 302\$'lik fiyatı da gerçek. Kaliteli bir PC2700 DDR-RAM'in yaklaşık 2.5 katı. Piyasadaki en iyi RAM'i isteyen ve bunun için gözünü karartabilenlere duyurulur.

İTHALAT: DİJİTAL CENTER
WEB: WWW.DIJITALCENTER.COM

FİYAT: 302\$



AT7 MAX2

10/100 ethernet, AGP 8X desteği, 5 PCI slotu, ekran kartlarında kullanılan kalitede chipset fanı, 4 fan bağlantı noktası, USB 2.0 (2 port), IEEE1394 (2 port), USB 1.1 (4 Port), PS/2 mouse ve klavye portları (AT7'de çıkarılan bu portlar geri konulmuş), Media XP bağlanabilme özelliği. Kısacası AT7 bir anakartta olabilecek herşeye sahip. Tarih öncesi olduğundan şutlanan Seri ve Paralel portları saymazsanız tabii.

AT7'nin üzerinde 6 USB ve 2 IEEE1394 portu olsa da anakart üzerindeki bağlantıları kullanarak 10 USB ve 3 IEEE1394'e çıkabiliyorsunuz. Buna bağlanabilen 8 hard-disk, onboard ses kartı ve ethernet ve 5 PCI slotuna takılabilecek kartları, elektrik canavarı AGP ekran kartı ve Athlon XP işlemciyi ekleyin. Eğer AT7-MAX2 üzerindeki her bağlantıyı kullanırsanız anakartın bu kadar gücü karşılaması imkansız gibi. ABIT de bunu farketmiş ve bir çözüm bulmuş. Bir çoğunuz biliyor olmalı P4 anakartlar için güç kaynaklarına 12V'lük yeni bir bağlantı ekledi. Günümüzde bütün güç kaynaklarında

bu ekstra güç bağlantısı var. Ama AMD işlemci kullanıyorsanız bu bağlantı boş boş duruyor. AT7-MAX2 bu mevcut bağlantıyı kullanan ilk Athlon anakart. Böylece sistem stabilitesi yükselmiş. Üstelik güç kaynağınızda bu bağlantı olmasa bile anakart sorunsuz çalışabiliyor. Bunu ilk ABIT'in düşüncü olması nedense şaşırtmadı beni.

Kartın üzerindeki bu zenginliğin yanı sıra bileşenlerin yerleşimi de mükemmel. AT7'deki ufak hatalar düzeltilmiş. AGP portunun altında kalan USB bağlantısı ve ana güç bağlantısının yanındaki fan bağlantıları daha rahat yerlere alınmış, floppy bağlantısı yukarı kaymış. Kartın üzerinde şikayet edebileceğiniz hiç bir alan yok. Ayrıca kartla birlikte ihtiyacınız olan tüm kablolarla birlikte Paralel ATA hard-diskinizi Serial ATA'ya çeviren bir adaptör de geliyor. Böylece bugünden Serial ATA kullanmaya başlayabiliyorsunuz.

Her ne kadar AT7-MAX2 diğer anakartlardan pahalı da olsa bence fiyatını fazlasıyla hak ediyor. Bugünden önümüzdeki 6 ayın bütün teknolojilerine sahip olacağınızı ve üzerindeki tüm entegre özellikleri düşününce hesaplı olduğu bile söylenebilir. Eğer bu fiyatı karşılayabiliyorsanız alabileceğiniz en iyi Athlon anakartı bu.

İTHALAT: Çizgi
TEL: (212) 356 70 70
FİYATI: 195\$

Geçen aylarda ABIT AT7'yi incelemiş ve hayran kalmıştım. Ama bu ay AT7-MAX2 elime geçince hayranlığın çok zayıf kaldığını gördüm. Kesinlikle bu ömrümden gördüğüm en iyi anakart. ("önceki" ömrümden anakart görmüş olman zaten mümkün değil -blx)

Aslında AT7-MAX2'yi 3-4 sayfa anlatabilirim. Ama yerimiz dar o yüzden biraz hızlı gideceğim, umarım yolda kaybolmazsınız. Bakın bu anakartın üzerinde neler var: Dünyada ilk defa Serial ATA portu (2 adet), piyasadaki en son ve en iyi Athlon çipseti olan VIA KT400, ekstra ATA-133 RAID denetçisi (2 port), 400MHz PC3200 destekleyen 4 DDR-RAM yuvası, 6.1 entegre ses kartı (Optik SP/DIF çıkışlı), entegre

Nostromo N50 SPEEDPAD



İnsanın Belkin gibi yaratıcı firmalara sempati duymaması imkansız. Tüm firmalar birbirinin aynısı ürünler tasarlarken bazıları yeni bir şeyler deneyebilecek kadar cesur. Belkin'in son cesur hareketi oyun oynarken klavyenizi kenara çekip onun yerine sadece oyunlar için tasarlanan Nostromo n50 SpeedPad'i koyuyor. Bugüne kadar çok az kontrol cihazı klavyeye alternatif olarak piyasaya sürüldü ve daha önce bu kadar başarılı olabildiğini hatırlamıyorum.

SpeedPad temel olarak tümü programlanabilir 10 tuş bir scroll wheel ve bir D-Pad'den oluşuyor. Bu yapısıyla bir parça gamepad ile klavye arasında olduğunu söyleyebiliriz. Bir el ile aynı anda hem tuşları hem de D-pad'i kullanmak oldukça ilginç. Ancak alıştıktan sonra klavyede baş parmağınızı performansın altında kullandığınızı, aslında daha fazla işe yarayabileceğinizi görüyorsunuz. SpeedPad'in en güçlü olduğu yer bu.

Nasıl Kullanılır?

Bu tuş ve D-Pad birlikteliğini iyi kullanmak için bence iki alternatifiniz var. İlkinde tuşlardan ortadaki 4 tanesini yön tuşlarının yerine kullanıyorsunuz (W,A,S,D gibi). Geriye kalan 6 tuş ve D-Pad'in her bir yönüne, ihtiyacınız olan fonksiyonları atıyorsunuz. Böylece 10 tuşunuz oluyor. Yada D-Pad'i yön tuşları yerine kullanıp 10 tuşun onuna da farklı fonksiyonlar veriyorsunuz. İlk konfigürasyon FPS'lerde ikinci konfigürasyon ise RTS'lerde daha iyi işe yarıyor.

Başta da söylediğimiz gibi scroll wheel ve D-Pad dahil tüm tuşlar programlanabilir. Yani

scroll wheel'in yukarı ve aşağı hareketine zıplama veya eğilme gibi fonksiyonlar verebiliyorsunuz. Hatta bu tuşlara farklı tuş komboları da atayabiliyorsunuz. Bu özellikle strateji oyunlarında çok işinize yarıyor. Ayrıca tuşlardan istediğiniz bir tanesini shift olarak kullanarak bir tuşa birden fazla fonksiyon atayabilmek mümkün. Bu da strateji oyunları için oldukça faydalı. Ancak daha hızlı olan aksiyon ve FPS türlerinde işinizi pek kolaylaştırmıyor. Çünkü shift+tuş kombinasyonlarını hatırlamak ve uygulamak yeterince hızlı değil.

Tuşları programlamak için iki program kullanıyorsunuz. Bunlar Profile Editor ve Loadout Manager. Profile Editor'de hangi tuşa hangi fonksiyonu atamak istediğinizi seçiyorsunuz. Bu arayüz bilinen kontrol cihazı arayüzleri ile hemen hemen aynı. Daha sonra yarattığınız profili kaydediyorsunuz. Loadout Manager ise profilleri aktif hale getirmek için. Bu arayüzden hangi profili hangi oyunda kullanmak istediğinizi seçiyorsunuz. Daha sonra oyunu Loadout Manager'dan çalıştırırsanız profil otomatik olarak yükleniyor. Ya da profili aktif hale getirip oyunu kendiniz açıyorsunuz.

Tuşlar Yeterli Mi?

Nostromo SpeedPad'in en büyük problemi FPS oyunları için çok az tuşa sahip olması. Mesela Counter-Strike oynarken en az 34 tuşa ihtiyacınız var. Ama bir çok profesyonel oyuncu 50'nin üzerinde tuş kullanır. Shift özelliğini kullansanız bile bu kadar tuşa sahip olamıyorsunuz SpeedPad'de. Ayrıca hızlı bir aksiyon oyununda Shift kullanmak imkansız gibi bir şey. Sürekli olarak tuşları karıştırıyorsunuz. Ayrıca konsol komutları ve oyun içinde yazışmak için bütün bir klavyeye ihtiyacınız oluyor. Bu yüzden klavyeyi yakında tutmalı mesaj geçerken önünüze çekip sonra geri bırakmalısınız. Bu yüzden ancak profes-

yonel değilseniz ve Quake III gibi nispeten daha az tuş kullanan bir oyunu oynuyorsanız veya daha basit bir tek kişilik oyun oynuyorsanız SpeedPad ile şansınız var.

SpeedPad'in klavyeye karşı en önemli üstünlüklerinden biri daha ergonomik olması. Normalde klavye kullanırken bileklerinizin masaya değmemesi ve parmaklarınızın klavyeye dik durması gerekir. Ancak hemen hiç bir oyuncu klavyeyi bu şekilde kullanmaz. Çünkü bu bir süre zorlanmayı göze alıp alışmayı gerektirir. Ancak SpeedPad'in üzerindeki kıvrımlı parça sayesinde ister istemez eliniz' olması gerektiği şekilde kullanıyorsunuz. Bu da daha az yorulmanızı sağlıyor ve bilek ağrılarını azaltıyor. Bu parça ayarlanabilir olduğundan farklı el yapılarına da uyuyor. Eğer hiç alışamaz ve çok rahatsız olursanız tamamen çıkarabiliyorsunuz da.

Nostromo n50 SpeedPad'in KDV dahil 37\$'lık fiyatı bence harika. Bu kalitede bir oyun cihazını daha ucuza almayı bekleyemezsiniz. Eğer klavye kullanırken bir eksiklik hissediyorsanız, strateji ve tek kişilik FPS oyunları oynuyorsanız, SpeedPad'i bir denemenizde fayda var.



İTHALAT: DİJİTAL CENTER
 WEB: WWW.DİJİTALCENTER.COM
 FİYATI: 37\$ (KDV DAHİL)

Donanım Pazarı

Id Software Doom 3 kanadının desteği ile Bizans Donanım üreticileri dörtköşeden sekiz köşeye terfi edecek anlaşılan. Bu ay, AMD ekonomik seçimleri ele geçirdi...

jesuskarie

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 3050
İhlas Acer	(216) 317 97 50
Kont	(212) 499 62 99
Microsoft	(212) 258 59 98
Sky	(212) 225 68 08
Tet	(212) 256 35 32
Fotek	(212) 274 56 60

	ekonomik	İdeal	süper
İşlemci	Athlon XP 1800 Datagate/Empa: 95\$	AMD Athlonxp 2000+ Boğaziçi/Ebis: 115\$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 279\$
Anakart	MSI 6373 Datagate/Multimedya: 119\$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 169\$	ABIT IT7 Çizgi/Datagate: 175\$
Bellek	256 MB DDR-RAM Fiyatı: 69\$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 69\$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 202\$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83\$	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83\$	Seagate Baracuda IV 80GB Datagate: 120\$
Ekran Kartı	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 90\$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 175\$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 300\$
Monitör	Philips 107S17" Boğaziçi: 160\$	Sony G220 17" Empa: 325\$	Sony G520 21" Empa: 945\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 49\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 55\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 55\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 37\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 85\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 185\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 33 \$	APACHE 56k V90 USB TET: 55\$	APACHE 56k V90 USB TET: 55\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 55\$	Elan Vital A-10 Boğaziçi/Çizgi: 92\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	USB Klavye, Logitech Optical Wheel Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom Optical Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	691\$	1296\$	3099\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400 Kont/Empa/Multimedya: 59\$	Creative INSPIRE 5300 Kont/Empa/Multimedya: 109\$	Creative INSPIRE 5700 Kont/Empa/Multimedya: 329\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Plextor 40/12/40 SKY: 125\$	Plextor 40/12/40 SKY: 125\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 38\$	Intel Create & Share Empa: 60\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 116\$

Ez's Zone

Unreal Tournament 2003

UT 2003'ü kurcalamak ve suyunu sıkmak için yapmanız gerekenler

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Arkadaşlar zaman az yer az anlatacak şey çok hemen başlayalım tenefüse kadar bitirelim dersimizi. İşe öncelikle ekran ve ses kartınız için en son sürücülerini çekmekle başlayalım. Bunlar yaşamamız muhtemel olan birçok ses ve grafik sorununu çözecektir. DirectX'imizi de güncelledik mi tamamdır. Şimdi oyunun ayarlarını gönlü r<None>ahatlığı ile kurcalayabiliriz.

TEMEL GRAFİK AYARLARI

Basic Graphic Settings

Önce oyuna girelim. Settings bölümünden Video ayarlarını alalım karşımıza.

Resolution (çözünürlük): Düşük çözünürlükler performansınızı olumlu yönde etkileyecektir ve daha stabil fps almanızı sağlayacaktır ki grafiklerin akıcılığı için pek arttırmamanız iyi olacaktır. Tabii oldukça sağlam bir sisteminiz varsa yüksek çözünürlükleri tercih edip muhteşem grafiklerin tadını çıkarabilirsiniz.

Color Depth (renk derinliği): Daha iyi performans için 16 bit, daha iyi görüntü kalitesi için 32 bit tercih edin. Ancak özellikle eski er-



kan kartlarında düşük ayarlardaki renk hesaplamalarında Z-Buffer' a daha çok yüklendiği için genel performansta yine de bir düşüş görülüyor. Sis ve saydamlık istiyorsanız oyunda ve ekran kartınız destekliyse çözünürlüğünüzü düşük tutup renk derinliğini 32 bit olarak seçmenizde fayda var.

Full Screen: Hem performans açısından hemde maksimum görülebilir alanı sağlamak için mutlaka seçili olsun.

Gamma: RGB renklerin yoğunluğunu ayarlamak için kullanıcağınız slider. Sağa doğru çektiğiniz renk yoğunluğunu arttıracaktır ve karlılık bölgelerin daha rahat görünmesini sağ-

layacaktır. Ancak çok fazla açarsanız grafiklerin kalitesinde bir düşme gözlenecektir.

Brightness: Grafiklerin parlaklığını buradan ayarlıyoruz. Ancak çok fazla açtığımızda çamaşır makinasına girip çıkmış kağıt para modeli gereksizce açılıyor renkler ve görüntü solgun bir hal alıyor.

Contrast: Çok açtığımızda brightness' ta bahsettiğim sorunu yaşamamız mümkün.

Texture Detail : Bu seçenek oyunda kullanılan kaplamaların çözünürlüğünü belirlememize yarar. Seçeneklerimiz Lowest, Lower, Low ve Normal. Ekran kartı 32 MB ve üstü olanlar Normal'i rahatlıkla seçebilir.

Character Detail: Burada ise oyundaki karakterlerin kaplama kalitesini belirliyoruz. Yurakarıda söylediklerim burada da geçerli.

More Graphic Settings

World Detail: Bak önemli burası işte. Burada oyun içindeki detay oranını belirliyoruz. O anda bulunduğumuz alanın ayrıntı oranı ve bazı efektleri etkiliyor bu seçenek. Seçeneklerimiz Normal, High ve Highest. Highest seçili olduğunda çok daha fazla efekt ve fazlaca detaylı hale geliyor oyun ancak çok daha fazla poligonu hesaplaması gerektiği için FPS bayağı düşebiliyor. Sisteminize göre bunu ayarlayın ve mümkün olan en yüksek ayarda bırakmaya çalışın.

Physics Detail: Direkt işlemcinize yüklendiği için işlemcinize göre ayarlamamız sağlıklı olacaktır. 1 Ghz ve altı işlemcilerde Low, 1-1.5 Ghz arası Normal, 1.5 Ghz ve üstü High denebilirler.

Character Shadows: Karakterlerin gölgelerini açıp kapatmamıza yarar.

Dynamic Lighting : 1 Ghz ve altı işlemcilerde sisteminiz oldukça zorlayacaktır. Mutlaka deneyin ve zorlamıyorsa mutlaka açık bırakın. Bu seçenek işaretliken kaynağı sabit olmayan ışıklandırılmaları oyuna dahil ediyorsunuz. Patlama efektleri yada silahtan çıkan lazerin duvarı aydınlatması gibi.

Detail Textures: Yeni nesil bir ekran kartınız varsa mutlaka işaretleyin. Duvarların ve diğer yüzeylerin kaplama kalitesini arttıracaktır. Dibi-ne girebildiğiniz herşeyin çok daha detaylı olduğunu göreceksiniz.

Projectors: Aslında Character Shadows'u kontrol ediyor. Gölgelendirmenin nasıl olacağı-

nı buradan seçiyoruz. Güzel ama FPS katili.

Decals: Oyun içinde decalların gösterilmesi için bu seçeneği işaretleyin. "Decal nedir?" Mesela patlama efektlerindeki alev yada duvarda kalan kurşun izleri.

Coronas: GeForce 2'den daha eski ekran kartı olanların bunu işaretlememeleri tavsiye olunur. Zira lamba gibi ışık kaynaklarının ne şekilde çizileceğini belirlediği için Fill Rate'den yiyecektir.

Decal Stay: Decal'lerin ne kadar süre kalacağını belirler. Genel performansınız iyi ise sorun yok ama High Detail oynuyorsanız savaş anlarında performansta düşüşlere neden olabilir.

Screen Flashes: Eğer işaretli ise oyun anında vurduğunuzda ekran çok kısa bir an için renk değiştirir. Sesini duyamayacağınız kadar uzaktan ateş edildiğinde işinize yarayabilir. Ancak maksimum FPS istiyorsanız kapalı bırakın.

Weapon Bob: Bunu zevkinize göre ayarlayabilirsiniz.

Reduce Gore: Karşınızdaki zavallıyı vurduğunuzda çıkacak kan miktarını ayarlamaya yarar. Parçalanmış vücutlar görmek istemiyorsanız ellemeyin.

Dodging: Zevkinize göre ayarlayın.

Auto Aim: Zevkinize göre ayarlamaya devam edin.

Hide Hud: Hud (Heads Up Display)'ı kaldırır. Ancak Hud olmayınca ulaşacağınız bilgi miktarı minimuma inecektir. Sağlık ve armor dışında silahları yada mermi miktarını göremezsiniz.

Crosshair: Zevkinize göre ayarlayın.

Advanced Graphics Options

Yani diyor ki gelişmiş grafik ayarları. Sıkıldım zaten menüleri yazmaktan robot gibi, azıcık Config dosyalarını karıştırırım. Öncelikle herhangi bir text editör programı ile (notepad mesela) UT2003'ü kurduğunuz klasörün altında bulunan System klasöründeki UT2003.ini dosyasını bulup açalım. Bu dosyada [D3DDrv.D3DRenderDevice] başlıklı alanı bulalım ve ardından ayarlara başlayalım.

UsePrecaching=x (x yerine True/False gelecek) True iken bölüm yüklenirken bölümde kullanılan bütün texture'ları da video belleğine yükler. Yükleme süresini uzatsa da ara yüklemelere mahal vermeyeceği için oyun içindeki duraklamaların yada takılmaların önüne geç-

menizi sağlayacaktır. 64 MB yada daha fazla Ram'e sahip ekran kartı olanlar True yapın bu değeri.

UseTrilinear=x (True/False) True ise Trilinear Texture Filtering aktif olur. Çalışma mantığı da komşu 2 ayrı Mipmap'ten 4 texel örnekler ve bundan sonra bilinear filtreler. Kısaca grafik kalitesini oldukça artırır. True ile False arasında çok fazla performans farkı olmayacaktır. Burada önemli olan sahip olduğunuz ekran kartının Multi-texturing ve Trilinear Filtering gibi teknolojileri destekleyip desteklemediğidir. 3dfx sahipleri False yapın bu ayarı. ReduceMouseLag=x Oyun anında mouse'un hareketlerinde bir takılma veya gecikme varsa bunu düzeltir. Ancak tam tersi de olabilir. Eğer probleminiz varsa True/False değiştirerek deneyiniz.

UseTripleBuffering=x 32 MB ve altı ekran kartlarında False yapmanızda yarar var. Aslında render işleminin diğer 3D işlemlerle aynı anda yapılmasına izin verdiğinden bizi oldukça yüksek oranlarda performans artışı sağlayacaktır. Ekran kartınıza göre True yapın.

UseHardwareTL=x NVIDIA GeForce serisi tüm kart sahipleri True yapın bunu. UseHardwareVS=x GeForce 3 ve üstü model sahipleri True diğerleri False yapmalıdır. UseCubemaps=x True seçili iken yansıtma özelliği olan yüzeylerde Cubemaps kullanımına izin verir.



UT2003 te bir çok yerde kullanıldığı için ekran kartınız desteklemiyorsa kesinlikle False seçili olsun.

DesiredRefreshRate=Eğer monitörün ayarlarında Vsync açık ise FPS'niz monitörünüzün maksimum tazeleme hızını geçmeyecektir zaten. Örneğin monitörün tazeleme oranı 60Hz iken buradaki değerin 100 olması birşey ifade etmeyecek, tersine görüntü kalitesini ve performansı düşürecektir. Genelde 85 - 100 arası bir değer vermek oldukça uygundur. UseCompressedLightmaps=x 128 MB bir ekran kartınız varsa eğer yada eski bir kart kullanıyorsanız False seçili olsun. Cümle mantıksız görünebilir ama açıklaması şu; eski kartlar Texture Compression desteklemiyor, 128 MB ekran kartınız varsa da sıkıştırmaya ihtiyacınız yok. Çünkü Lightmap'leri sıkıştırdığınızda hem yükleme süreleri uzayacak hem de kalite kaybı olacaktır.

MaxPixelShaderVersion=x Bu değere dokunmamanız gerekiyor.

UseVSync=x True/False yapmak size kalmış.

UseXBoxFSAA=x, DescFlags=x, Descripti-

on=x değerlerini değiştirmeyin yada modifiye etmeyin. Ekran kartınıza ve kurulu olan sürücüyü bağlı olarak oyun kendi modifiye ediyor bu değerleri. Ayrıca FSAA özelliği de zaten PC'de kullanılmıyor buradan.

Audio Settings

Ses ayarları bölümünde bildiğimiz şeyler var. Öncelikle Music Volume, Effects Volume. Keyfimize göre bunları ayarladıktan sonra Audio Mode' geçelim. Burada seçeneklerimiz Software 3D Audio, Hardware 3D Audio, Hardware 3D Audio + EAX ve Safe Mode. 3D ses sistemlerinin kullanımı 4, 4.1, 5, 5.hoparlör setlerinde pozisyonel ses olayında daha başarılı olacaktır. Zaten Software 3D Audio OpenAL kullandığından bütün yükü işlemcimize bindirecektir ki performansı oldukça düşürücektir. Yeni nesil ses kartı sahipleri Hardware 3D Audio + EAX' tercih etmeli. Ses ayarları ile ilgili UT2003.INI dosyasını karıştırırken buna değineceğiz zaten. Audio Mode'dan sonra Reverse Stereo geliyor ki yaptığı iş çok basit. Sağ sesleri soldan sol sesleri sağdan veriyor. Eğer seslerde bir sorunuz yoksa hiç ellemeyin. Low Sound Detail ise çalınan seslerin örnekleme oranlarını düşürmek için kullanılıyor. High elbette en iyi seçenek ama yeni nesil bir ses kartınız yoksa (Live, Audigy gibi) Low'da bırakın her ihtimale karşı.

Advanced Audio Settings

Bir kez daha UT2003.INI dosyasını açıyoruz. [ALAudio.ALAudioSubsystem] başlığını bulup ayarlara başlıyoruz.

UseDefaultDriver=x Ses kartınızın sürücüsü Hardware OpenAL sürücüsü içeriyorsa False (windows system altında OpenAL32.dll var ise basitçe) yapın x değerini. Eğer yok ise oyuna dahil olan defOpenAL32.dll'i kullanması için True yapın.

CompatibilityMode=x Eğer ses ile ilgili bir sorunuz yok ise False olarak kalsın. Bir problem yaşıyorsanız True yapın. Genel olarak kartların birçoğunda buna gerek olmasa da bazı ses kartlarında sorun olabiliyor. Eğer yeni nesil bir ses kartına sahipseniz ve ses alırken sorun yaşıyorsanız bu ayarla oynamak yerine ses kartınızın güncel sürücülerini çekin ya da ses kartını kaldırıp tekrar kurun.

UsePrecache=x True atadığımız zaman oyun içinde kullanılacak bütün sesleri bölüm yüklenirken belleğe yükler. Bu level yükleme sürelerini arttırsa bile oyun içinde performansı olumlu yönde etkileyecektir. Gereksinimlerde 128 MB dese de 256 MB taz az RAM'i olanlar False olarak bırakmalıdır x değerini.

Channels=x Ses kartınızın aynı anda kaç 3D kanal kullanacağını belirler. Yeni nesil ses kartları genelde 32 kanala kadar desteklerken, 64 kanala kadar destekleyen ses kartları da mevcut. İşlemcisi 1 Ghz den yavaş olanlar buradaki rakamı düşürmek isteyebilirler. Sonuçta kanal sayısı arttıkça işlemciye binen yük de artacaktır.

Bitmiş bunlar ya ne yazıcam ben ya şimdiki. Ders anlatır gibi oldu biraz. Yazılı yoklama yapıcım hepinizi...



1024x768 ve Low Detail da bile grafikler oldukça doyurucu



En kötü SS'iniz böyle olsun



FPS 15 bakmayın hava yaptığıma



Ürkecem az daha baksam

Teknik Servis

Tuğbek hoca, Kore'deki milli takımımızın antrenmanından kaçıp mektuplarınızı cevaplıyor

Geçen gün Fatih hoca ile konuşuyoruz. Brugge yenilgisi daha taze hocanın canı sikkın. "Tuğbek sana bir şey sormak istiyorum ama dergiye yazmayacaksın" dedi. Bende parmaklara cross bağlantı yapıp "Ne demek hocam ne konuşuyorsak aramızda" dedim. "Ya bu sene takımı toparlamadık bir türlü. O UEFA kazanan eski kadro nerede şimdiki nerde? Sen EditörSpor'da sürekli oyuncu değiştiriyorsun ama Teknik Servis maçlarında performans değişmiyor. Nasıl başarıyorsun bunu?" diye sordu. "Hocam" dedim "Olay inanmakta, azimde, ölene dek çalışmakta, yılmamakta, takımı bırakıp da İtalya'lara gitmemekte. Gerekirse kendin çıkıp oynayacaksın". Bir parça ekşidi yüzü ama başını sallayıp "Haklısın galiba" dedi Florya'ya doğru yola çıktı bir heyecan. Böyle işte hayat... Neyse bu ay yine baş başayız. Kendi kendimize parantez açmadan, sakın sakın inelim beyaz sahalara.

Tuğbek Ölek

Hangi İşlemciye Hangi BUS Hızı

Merhaba. Birkaç konuda kafamda soru kaldığı için sizden yardım istiyorum

1- ATI Radeon 8500 mü daha iyi yoksa GeForce 4 MX 440 (Leadtek) mü?

2- İşlemci olarak hangisini seçsem? AMD 333MHz FSB'ye geçeceğini söylüyor. 266MHz FSB de en yüksek işlemci ne olacak? Ya da Intel alsam ileride rahat upgrade yapabilir miyim?

3- AMD için ve Intel için en iyi DDR anakart hangisi?

4- 512MB 133MHz SD-RAM mi daha mantıklı yoksa 256MB DDR 333MHz mi? Eğer yanıtlarsanız çok sevinirim.

Ismail Onur

Evet İsmail kısa öz ve güzel sorular. Seni ayın örnek Teknik Servis okuru seçiyoruz.

1- Radeon 8500 performans olarak MX 440'dan çok daha iyi. Ayrıca teknoloji olarak da. Fiyat dışında MX 440'ın sahip olabileceği bir avantaj yok Radeon 8500'e karşı.

2- AMD, 333MHz'lik FSB'ye geçti bile. AthlonXP 2600+, 2700+ ve 2800+ 333MHz'lik FSB'ye sahip, önceki modeller ise 266MHz. Intel'de upgrade çok uzun süreli olamıyor bir türlü malesef. 1.7GHz ile 2.6GHz arasındaki işlemciler 400MHz FSB kullanıyordu. 533MHz FSB kullananlar 2.26GHz ile 2.8GHz arasındakiler. Intel 533MHz üzerindeki işlemcilerle ilgili planlarını henüz açıklamadı. Ama büyük ihtimalla 3.5GHz civarında FSB değişebilir. Zaten yeni Multi-Threading yüzünden i845GE ve i845PE dışındaki hiç bir Pentium 4 çipseti 3GHz ve üzerini desteklemiyor.

4- Marka model vermektan kaçınayım ama şu ana için Pentium 4'de i845PE, AthlonXP için ise VIA KT400 çipsetli bir anakart almak daha yük-

sek performans ve daha kolay upgrade demek. 4- Bence 256MB DDR-RAM. Birincisi hızlı RAM yüksek kapasite RAM'den iyidir. İkincisi 256MB'a bir 256Mb eklenebilir ileride. Ama SD-RAM'i elden çıkarmadan DDR'a çeviremezsiniz.

Glide'dan Vazgeçmem

Selamlar Sinan, benim bir tanecek sorum var. Bilgisayarımda 4 MB ATI ve 8MB Monster II var. Olsun eski bir PC: PII266, 32 MB RAM vs... Şimdi, ben bu bilgisayarı upgrade ettirmek istiyorum ama ekran kartları hariç. Yani, çağımıza uygun (!) yeni anakartlara bunlar takılabilir mi onu sormak istiyorum? Hani bi uyumsuzluk falan olur mu? Bana "yavrum evladım GeForce bilmem kaç felan" deme hiç. Bende Glide destekleyen süper eski oyunlardan çok var. Yeni oyunları komşumuzda sık sık oynuyorum zaten, Ben Unreal vb. oyunları rahatça oynamak istiyorum. En iyi PC oyunları yazısıyla beni iyice gaza getirdiniz. Biraz uzattım kusura bakma ama lütfen cevaplata. İyi çalışmalar.

Donanım sorusunu Sinan'a sormak ve 4MB'lık ATI 3D yavaşlatıcı da ısrar etmek gibi büyük hatalar işliyorsun dostum (parmak uçlarımda tüy bitti "donanım mailleri bana geldiğinde zaman içinde donup kalıyorlar" diye yazmaktan, ama...-

Sinan). Yeni bilgisayar almışken piyasaya çıkan en son en güzel oyunları oynamaya komşuya gitmek niye? Senin Glide destekli oyunları oynamanı sağlayan Monster II. Eğer çok düşkünsen eski oyunlarına bu kartını tutarsın, ATI'ı atıp yerine bir GeForce alırsın. Glide destekli Monster II'de oynamaya devam eder, yeni oyunlarda GeForce keyfi yaşarsın.

Teknoloji Fiyatı Düşürür mü?

Sevgili Tuğbek sana birkaç sorum olacaktı.

1- Level'da okuduğuma göre GeForce 5 yakında çıkacak. Peki bu yeni kart 0.13 mikron teknolojisini kullandığı için GeForce 4'ün piyasaya ilk çıkış fiyatından daha ucuz olur mu?

2- Bir de GeForce5 çıktığında GeForce 4'ün fiyatı tahmini ne kadar ucuzlar (ya da daha doğrusu ucuzlar mı?)

3- Son olarak ATI'nın True Form teknolojisi ve AGP 8x sistemler hangi kartlarda var?

Arden Dertat

Sevgili Arden benim de sana bir iki cevabım olacak.

1- 0.13 mikron teknolojisini kart çip üretim maliyetini düşürse de fiyatın GeForce 4'ün ilk çıkış fiyatından farklı olacağını bekleme. Ekran kartı üreticilerinin mantığı "Kart piyasaya ilk çıktığın-

Bu ay Teknik Servisi bir sonraki Windows'un ilk görüntüsü süslüyor. Yeni sürümde solda görünen çok yer kaplayan ilginç bir yeni bar kullanılmış. Çoklu masaüstü ya da çoklu wallpaper (çok saçma ama) desteği çarpıyor göze. Gereksiz büyüklükte bir saat ayrıca. Onun dışında bu yeni barda bir şey yok. Yeni sürümün diğer görüntülerinden sistem ayarlarının ve explorer arayüzünün .NET kullanılarak değiştirildiğini görüyoruz. Diğer resimler için www.winbeta.com adresine bakabilirsiniz.



da ne kadar pahalıya satarsak o kadar iyidir" olmuştur hep. Bu tip teknolojik gelişmelerin uzun vadede fiyatı düşürmesini bekliyoruz ama ne dense hiç düşmüyor. Ya fiyatın artmasını engelliyor diye seviniyoruz ya da NVIDIA daha pahalıya kart satmadan daha fazla kar ediyor diye onlar adına seviniyoruz.

2- GeForce 4 çıktığında GeForce 3 ne kadar ucuzlamışsa o kadar... İlk ay için 100\$'ı bulan fiyat düşüşleri olur. Zamanla daha da düşer ama bu dönemde piyasadan kalkar. Zaten bu arada çıkacak olan GeForce 5 MX550 ve GeForce 5 Ti5200 gibi alternatifler daha iyi fiyat performans oranına sahip olacaktır.

3- AGP 8X yeni Radeonlarda ve yeni GeForce 4 MX-8X ile Ti4200-8X'lerde var. Ancak henüz performansda ciddi bir değişiklik sağlamıyor. Unutmayın GeForce'larda sadece isminin devamında 8X olanlar AGP 8X destekliyor.

Selam Tuğbek, Donanımda yazdığım Yamaha CRW-F1 yazımı okudum ve bu kullanışlı CD yazıcısını almaya karar verdim. Ama bu "SCSI" ve "E-IDE" ne oluyor aralarındaki fark ne? Bana yazarsan memnun olurum, bye....

Anıl Bayraktar

Selam Anıl. Öncelikle bu bölümün ismi Donanma. Donanım'ı da nereden çıkardın? Bizim ne alakamız var donanımlarla :). SCSI ve E-IDE farklı iki veri yolu. Daha özellikli, hızlı ve pahalı olan SCSI. Daha yaygın olarak kullanılan ise E-IDE. Eğer SCSI'nin ne olduğunu bilmiyorsan bu sisteminin E-IDE olduğunu gösterir. Bu yüzden E-IDE (Diğer adıyla ATA) olan modeli almalısın. SCSI daha çok server ve workstation'larda kullanılır.

Win98'in Dertleri

Selam Tuğbek. Öncelikle yayın hayatınızda başarılar dilerim. PC Gamer'daki yazılarınızı zevkle okurdum ama o zamanlar strateji oyunları ile ilgili yazdınız. Artık hiç görmüyoruz bu konuda sizden birşeyler Level'da. Hele Close Combat serisi ile ilgili yazdıklarınızı okuduğum zamanlar hoş anılardır. Ayrıca söylemek bana düşmez ama sakal daha bi iyi duruyordu bence. Benim sormak istediğim birtakım donanım sorularım ve de danışmak istediğim sorunlarım var. Başlamadan önce sistemim hakkında kısaca bilgi vereyim. Pentium 4 2.4GHz, 512 MB RD-RAM, MSI GeForce 4 Ti 4600, Creative Sound Blaster Live ve diğer bilinen gerekli ekipmanlar. Ayrıca Windows 98 kullanmaktayım. Yalnız SE mi bilmiyorum.

1- Bilgisayarı toparladığımdan beri scandiskte sorun yaşıyorum. Çalıştırmaya kalktığımda program önce bi hata veriyor sonra yoksay diyor bir süre sonra da Explorer hatası veriyor ve Start da dahil olmak üzere tüm simgeler yok oluyor ve bilgisayar kilitleniyor. Formatlayıp en son güncellemeleri yapıp denedim ama bu sorundan bir türlü kurtulamadım. Güvenli kipte çalışınca scandiskte bir hata çıkmıyor ve düzenli çalışıyor ama normal modda hep aynı sonuçla karşılaşıyorum. Aynı zamanda dossta da scandisk kullanabiliyorum sizce bir sürücü uyumsuzluğu olabilir mi?

2- Kullanmakta olduğum standart türden klavye USB çıkışına sahip. Bende anakartımın bu USB girişlerinden klavyemi kullanmaya kalktığımda garip sorunlar yaşıyorum. Bazı simgeler kullanılmıyor ve ALT ya da CTRL tuşu işlemiyor. Klavyede hata olabilir mi olasılığına karşın başka bi bilgisayarda denedim ve sorunsuz çalıştı başka USB portlarında denedim yine sorun çıkardı. Bazen kendi kendine düzeliyordu ama bilgisayar her açıldığında aynı sorun çıkıyordu. Bende şansa evde bulunan USB çıkışını PS/2 ye çeviren bir alet yardımıyla klavyeyi kullandığımda ise sorun kalmadı herşey düzeldi sizce bu nedendi?

3- Sizce şu an kullanmakta olduğum sistem beni ne kadar idare eder çünkü epey bi para baydım ve hayal kırıklığına uğramak istemiyorum. Ayrıca ekran kartımın markası olarak MSI seçmem iyimi olmuş sizce?

4- Windows'un sürekli şişmesini önlemenin ve böylece arada bir formatlamak zorunda kalmamızın bir yolu varmı?

5- Son olarak AMD mi yoksa Pentium serisi mi? Biz bi hayli tartışıyoruzda sizin kısaca görüşünüz ne? Ayrıca The Cell diye bir işlemci çıkacağını ve Pentium 4'ü çok kez katlayacağını duydum bu konuda ne biliyorsunuz?

6- Chip dergisiyle kardeş olmanızdan dolayı birşey sormak istiyorum. Baktıysan dergiye BIOS ayarları ile bir sürü bilgi vermiş bende kendi BIOS'umu bu konulara getirmek için baktığımda çoğu seçeneğin olmadığını gördüm. Son sürümünü mü yüklemem lazım yada benim anakart bunu destekliyor mu? Ayrıca Gigabyte anakartların dual bioslara sahip olduğunu duymuştum biri bozulunca diğerinde reboot ediyormuş peki bunu nasıl aktif hale getiririz yada normal halinde zaten aktif midir? Ben şahsen kendi kartımda böyle birşeye rastlamadım BIOS'um bozulduğu zaman.

Mert Çakar

Selam Mert öncelikle yeni sistemin hayırlı olsun. Sakal konusunu uzun zaman önce kapatmıştık sanıyordum ama hala unutmayanlar var demek ki. Saçlar dökülmeye başlayınca çenemle tepem kontrast yapmasın istedim. Hem müdür adama sakal yakışmaz di mi :) Strateji oyunlarını hala oynuyorum ama Rainbow Six'den sonra aslen bir aksiyon adamı (zuahahahah! – Sinan) olduğumu keşfettim. O yüzden strateji ikinci plana düştü.

1- Scandisk sorunu ilginç. Buna geri planda çalışan bir program veya Hard-diskin yol açıyor olabilir. Bence bu sorunun çözümü Windows XP'ye geçmen. Zaten sistemin çok iyi. O sisteme Windows 98 yazık gerçekten.

2- Bu sorun ya anakarttan ya da yine Windows 98'den kaynaklanıyor. Anakartlarda Usb klavye desteği sorunlu olabilir bazen. Ama sen zaten Windows XP'ye geçince sorun çözülür zaten. Çözülmezse de PS/2 ile devam et işte. En pratik çözüm daima en iyisidir.

3- Standart sevmediğim soru.

Lütfen bu soruyu bana değil oyun geliştiricilerine sorun. Benim sistemlerinizle bir alıp veremediğim yok zira.

4- Temiz kullanırsan uzun süre dayanabilir Windows 98. Ama bu benim hiç başaramadığım bir şey. 98 kullanırken rutin olarak her ay format atardım ben. Ama Windows XP'ye geçiceksin nasılsa çözülecek bu sorunun da. Ben 6 ayda bir formatla gayet rahat gidiyorum XP'de.

5- AMD çünkü fiyat performans daha iyi. The Cell ile ilgili bildiklerimi yazdım zaten sen eski sayıların haberlerini baştan bir tara.

6- Her ayar her BIOS'da olmaz. Anakart ve BIOS üreticileri arasında farklılıklar olabilir. Bazen de ayarlar farklı kategoriler altında veya farklı isimlerle bulunabilir. Dual BIOS özelliği Gigabyte anakartlarda var. Zaten sistem açılırken çıkan ilk ekranda logosu çıkar. Bu özellik bir sorun olunca otomatik olarak devreye de girer, ayrıca sistem açılırken belirtilen tuşa basarsan kendin de yapabilirsin. Sistem açılışında yazanlara dikkat et göreceksin.

Bu ay da gayet huzurlu geçti. Teknik Servis'te tek başıma olunca nasıl sakin, didişmeden, kavga edip atışmadan çiçekler, böcekler, kuş sesleri arasında geçiyor. Demek ki sorun bende değil diyecem ama o parantezleri açıp en çok didişen de benim. Neyse ya boş verin. Yine başkaları yazsın da ben parantez açayım. Öylesi daha bir eğlenceli :)

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın şanslı okurunun kablolarla başı belada. Ne güzel kablolardan nefret eden bir tek ben değilmişim.

Benim Creative marka SB Live! 5.1 ses kartım ve 5.1 Jaz hoparlörüm var. Bunları ilk aldığımda hoparlörlerden sadece ortadaki ve sağ-soldakiler ses çıkarıyordu. Surround'dan gelecek sesler de sadece subwoofer'dan geliyordu. Sonra bu düzeldi (bilgisayarın arkasındaki kabloyu yanlış takmışım) ama keşke düzeltmez olsaydım, ses kartı iyice manyadı: sağ-sollar normal, ama ortadakinden ses gelmiyor. Ortadakinden gelmesi gereken ses sol surround dan, sol ve sağ surround'lardan gelmesi gereken seslerin ikisinde sağ surround dan geliyor. Artık EAX destekli herhangi bir oyunu oynamak işkence oldu. Çünkü ne kadar kapatsam da yine de sesler yanlış geliyo. Bunu nasıl düzeltebilirim? Eğer düzeltmezsem sorun ne? Speaker'ı mı yoksa ses kartını mı değiştirmem gerekiyo?

Bence boşuna masrafa girmeden önce hoparlör ve ses kartının kullanım klavuzlarını eline alıp sakin kafayla kabloları bir kontrol et. Bana yanlış takmışsın gibi geldi. Bir de Windows'daki tüm hoparlör ile ilgili ayarları kontrol et.



ne izliyoruz ne dinliyoruz

► böyle olmamalıydı

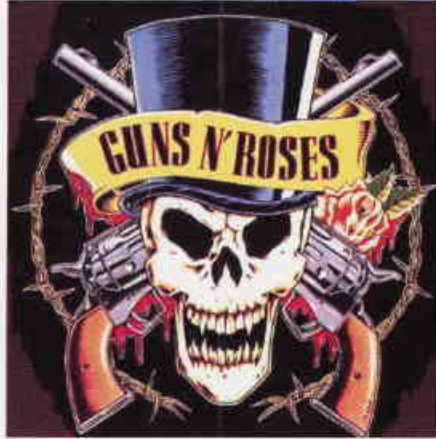
En iyisi konuya doğrudan girmek; arkadaşlar, yılın belki en büyük bombası, belki de en büyük balonu bu yakınlarda patlamak üzere. Efsanevi rock grubu Guns N' Roses, 10 yıllık bir aradan sonra 'Chinese Democracy' adında yeni bir albüm çıkartıyor. Esas olaysa, grubun sadece skandal vokal Axl Rose'dan ibaret olması. Slash ve diğerlerininse, alternatif bir GNR kurması da apayrı bir durum tabii ki. En son ne olup bittiğine geçmeden önce grubun parlak günlerine şöyle bir göz atalım.

Guns N' Roses gibi bir grup herhalde bir ke-re gelir dünyaya. Bir cover albümü olan Spag-hetti Incident'i saymazsak, adamlar topu topu dört albüm çıkardı ama bu dördü 80'ler ve 90'ları yıkıp geçmeleri için yetti ve arttı bile (onlar hala arşivimin en gözde parçaları). Önce Appetite for Destruction ile GNR Lies çıktı ve ortalık birbirine karıştı. Grubun gerek şarkıları, gerekse de skandalları kayıp kuşak için tam bir ateşleyici olmuştu. Sağlam sözler, sıkı sololar, gaz ritimler... kısacası ne ararsanız Guns N' Roses mabedinde bulabiliyordunuz. Tabii grubu sürükleyen iki isim vardı ki hala anıldıkları zaman uzun geyiklerin başlangıcı olurlar: Lafını esirgemeyen, seyirciyle küfürleşen, başı beladan kurtulmayan, agresif vokal Axl Rose

ve gitarı adeta konuşuran, sigara ağzından eksik olmayan ve kabarık kıvrık saçlarından yüzü hiçbir zaman tam seçilemeyeen Slash. Axl ve Slash o kadar 'cool'du ki başçı Duff McKagan ile davulcu Matt Sorum arka planda takılmakla yetindiler hep (diğer grup elemanlarından bahsetmiyo-



rum bile). Guns N' Roses, gerçekten büyük bir çıkış yapmıştı. Onları artık tüm dünya tanıyor-du; Sweet Child O'Mine, Welcome to the Jung-le, Paradise City gibi hitler dilden dile dolaşı-yordu. Grubun her konseri tam bir faciaydı! İnsanlar birbirini eziyor, olay çıkartıyor, kendin-den geçiyordu. Zaten GNR kayıtlarında polisin müdahale etmediği konser yok gibi bir şey. Da-ha sonra 90'lar başladı ve artık daha olgun bir GNR vardı dergi kapaklarında. Punk imajlarını geride bırakıp, tam anlamıyla rocker olmuşlar-dı. Use Your Illusion I ve II albümü aynı anda çı-kinca, GNR bir kez daha ortalığı kasıp kavurdu.



Haftalarca iki albüm listelerde 1 ve 2 numarayı paylaştılar. Her iki albüm de grubun hayranları- rını uzun bir süre idare edecek kadar hit par-çayla doluydu. Sound biraz yumuşamış, sanki biraz da yavaşlamıştı; sözler müzikle yarışacak kadar ön plana çıkmıştı. Ama gaz parçaları tabii ki unutulmamıştı. Terminator 2 filminin so-undtrack'inde de yer alan "You Could Be Mine" vazgeçemediklerimizden biri örneğin. Don't Cry ve November Rain gibi baladlarla grubun özel-likle hatun hayran kitlesini bir hayli genişlet-mişti. Artık onları kimse tutamazdı; albümleri yok satıyordu. Daha sonra inanılmaz bir şey ol-



du ve Guns N' Roses, 'Get in the Ring' turnesi kapsamında İstanbul'a geldi. Tarih 26 Mayıs 1993, yer İnönü stadyumu. O günün anlatmaya hiç başlamıyorum yoksa bu inanılmaz uzun bir yazı olur. Sadece İstanbul'un böylesini hiç gör-mediyim ve hayallerin adeta gerçek olduğunu söyleyebilirim (zaten GNR'dan sonra da stad-yum konserlerinin arkası kesilmedi).

Peki daha sonra ne oldu? Açıkçası hiç iyi ol-madı. Grup laf olsun diye bir cover albüm çıkar-ıp içine kapandı ve birikimler dağılma sürecini başlattı. Şimdiyse Axl ayrı, Slash ayrı bir telden çalmayı deniyor. Slash'i bilemem ama Axl'ı MTV müzik ödülleri kapanışında 'Welcome to the Jungle' söylemek için o yorgun ve nispeten kalınlaşmış bedenini paralarırken gördükten sonra bu dosya kapanmıştır dedim. Hele yeni grup elemanları tam bir felaket; hepsi ayrı bir maymun. En iyisi her şeyi tadında bırakalım ve GNR'ı eskiden olduğu gibi hatırlayalım.

haberiniz var mı? haberiniz

► KONSER ZAMANI!

Kışa çok sağlam bir konserle giriyoruz ve umarım aynı şekilde devam ederiz. Evet, İrlanda kö-kenli ünlü rock grubu Cranberries, 5 Kasım'da, İstanbul'da müthiş bir konser verecek. Konser son albümleri "Stars - The Best of Cranberri-es" in turnesi kapsamında gerçekleşiyor. Bilet-ler çoktan satışa çıktı ve muhtemelen dergimiz konserden birkaç gün önce elinize geçecek. Ya-ni eğer olur da tüm reklamlara rağmen konser-den haberiniz olmaz ve bu yazı sayesinde uyar-nırsanız, elinizi çabuk tutmanız gerekebilir. Bi-letler, tahmin edeceğimiz üzere Biletix tarafın-dan satılıyor ve yine tahmin edeceğimiz üzere birazcık tuzlu. Önce alırsanız 33.500, kapıda



alırsanız 40 milyonluk. Cranberries gibi kaliteli grupların her zaman gelmediğini düşünürsek, bu gözden çıkarılabilecek bir bedel olabilir. Bu arada konser yeri CNR Expo Fuar Merkezi ve konser saati 21:00.

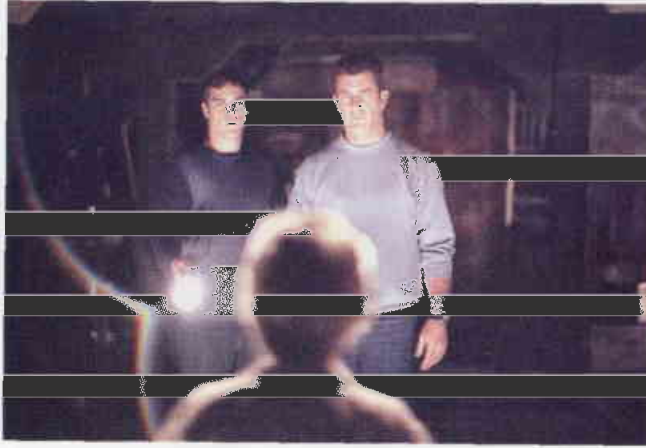
Tabii Cranberries deyince, akla grubun tam anlamıyla bir çıkış yakaladığı 'Zombie' parçası geliyor. Aslında grup 'Zombie'den önce de pop-ülerdi; 1992 yılında çıkardıkları ilk albümleri 'The Cranberries'den Linger uzun süre listeler-de ilk 10'da kalmıştı. Ama tabii esas olayı ko-parmak ikinci albümleri No Need To Argue'den 'Zombie' ve hemen arkasından 'Ode to My Fa-mily' parçalarına nasip oldu. Grubun başını, o inanılmaz sesiyle Dolores O'Riordan çekiyor;

ne okuyoruz ne yapıyoruz

► işaretler ve anlamları

İlk iki filmiyle kendine has bir tarz yakalayarak, diğer Hollywood yönetmenlerinden ayrılan, Hint kökenli M. Night Shyamalan üçüncü filmi *Signs* (İşaretler) ile seyirciyi yine gizemli bir atmosferle kuşatıyor. Yönetmenin kısa film geçmişine şöyle bir göz atmak gerekirse, Shyamalan önce *Sixth Sense* (Altıncı His) ile sıradışı bir hayalet hikayesini perdeye yansıttı. Film gerilim yüklü anlatımı ve sürpriz finaliyle hem kendisi, hem de başrol oyuncularını Bruce Willis ve Harry Joel Osmont için büyük bir çıkış sağladı. Ardından *Unbreakable* (Ölümsüz) geldi. Başrolde yine Bruce Willis vardı ama bu sefer karşısında en az onun kadar güçlü başka bir oyuncu daha vardı: Samuel Jackson. *Unbreakable* yine inanç kavramını ele alırken esas vurgusunu iyiyile kötünün evrende varoluş şekilleri üzerine yapıyor ve bunu yaparken de çizgi roman kültüründen faydalanıyordu. Film belki *Sixth Sense* kadar yankı uyandırmamıştı ama yönetmenin tarzının ve yeteneklerinin anlaşılması adına önemli bir adımdı. Ayrıca sadece bu iki filmin yönetmene küçümsenmeyecek bir hayran kitlesi kazandırdığını da belirtmek gerek.

Signs yine inanç ve ölüm kavramının ağırlıklı olarak sorgulandığı bir film. Ama bu sefer için içine uzaylılar ve beraberinde getirdikleri farklı soru işaretleri de katılıyor. Filmin konusuna gelince, Graham Hess (Mel Gibson) eşini kısa bir süre önce kaybetmesinin ardından iki çocuğu ile birlikte çiftliğinde yaşayan bir rahiptir. Ailesini bir arada tutmak için büyük çaba sarfeden Graham'a destek olmak için çiftliğe küçük kardeşi Merrill (Joaquin Phoenix) de gelir ve onlarla birlikte yaşamaya başlar. Fakat Graham aksi yöndeki tüm çabasına



rağmen eşini genç yaşta kaybettiği için Tanrı'ya olan inancını yitirmeye başlamış ve rahiplikten soğumuştur. İnancını sorguladığı bu günlerden birinin sabahında uyanır ve çiftliğindeki tarlada yüzlerce metre çapında daireler olduğunu görür. Önce birisinin kendilerine oyun oynadığını sanan Graham ve ailesi zamanla bunun belki de dünya dışı varlıklar tarafından kendilerine gönderilen işaretler olabileceğini düşünmeye başlar...

Aslında filmin en önemli özelliği Graham ile beraber seyircinin de bu işaretlerin kaynağının ne olabileceğini düşünmeye başlaması. Shyamalan'ın senaryosu için bu sefer şehir dokusundan oldukça uzak doğal bir ortam seçmesinin sebebi de bu olsa gerek. Geniş açık alanlar, insanı şehir karmaşasından daha çok düşünmeye sevk edebilir. *Signs*, finaliyle seyircinin film boyunca kafasında dönüp duran bazı soruların bazılarına cevap veriyor ama yönetmenin önceki iki filmi gibi sürpriz bir finale sonlanmıyor (zaten adamın her filmi için böyle bir beklentiye kapılmak yanlış bir tutum). *Signs* gücünü diğer Shyamalan filmlerinde olduğu gibi senaryodan ve yönetmenin



anlatım tarzından alıyor. Shyamalan yine hiçbir şeyi aceleye getirmiyor ve sessiz bir şekilde seyirciyi masalını anlatıyor. Ortada ne aksiyon var, ne de yüksek teknoloji ürünü görsel efektler. Gerek de yok zaten; çünkü *Signs* sadece sinema dilini kullanarak seyirciyi etkileyebilecek güçte bir film. Shyamalan tıpkı Hitchcock gibi görünene değil, görünmeyenle seyirciyi geriyor. Film boyunca uzaylıları tam anlamıyla göremiyor ve kafanızda belirsiz görüntüler oluşturuyorsunuz. Aynı şekilde uzaylıların iyi mi yoksa kötü mü olduğu konusunda da ikilemede kalıyorsunuz.

Anlatımın yanı sıra oyunculuğun da çok başarılı olduğunu belirtmek gerek. Mel Gibson ve Joaquin Phoenix çok iyi bir ikili oluşturmuşlar (çocuk oyuncuların da etkisini unutmamak gerek tabii). Uzun lafın kısası bir Mel Gibson aksiyonu veya 'Amerikalılar Uzaylılara Karşı' filmi bekliyorsanız *Signs* sizi sıkabilir ama atmosfer yaratmakta usta yönetmenlere sempatiniz varsa, gidin görün derim. *Newsweek* dergisi yönetmen M. Night Shyamalan'dan yeni Spielberg olarak bahsediyor, neden olmasın?

var mı? haberiniz var mı?

sözleri de o yazıyor, hatta gitar da çalıyor (daha ne yapsın?). Konserde elbette ki *Salvation* ve *Bury the Hatchet* albümlerine de yer verilecektir. Kaçırmasak desem...

► KUŞLAR SAYESİNDE...

Geçtiğimiz ay inanılmaz bir belgesel film seyrettik. "Kuşlar: Kanatlı Uygarlık" gerçekten de gökyüzünde bir yaşam sundu bize. Işıklar açılıp, perde kapanana kadar havada bir güzel süzülürük. Fransız yönetmen Jacques Perrin önce *Microcosmos* ile böceklerin dünyasına sokmuştu koca koca insanları, şimdiyse onları resmen kanatlandırıyor. Filmin bu kadar olağanüstü görüntülere sahip olması, görüntü yönetmenlerinin ustalığından ve kullanılan yeni teknoloji-

jilerden kaynaklanıyor. Olay kuşları çekmek olunca, yeni sinematografik ihtiyaçlar doğuyor ve çok da iyi oluyor. Çünkü ihtiyaçlar beraberinde yeni icatlar getiriyor ve böylece sinema sanatı bir adım daha ileriye gitmiş oluyor.

Güneyden kuzeye, kuzeyden güneye kuşlarla beraber göç eden Perrin ve ekibi istedikleri tarz görüntüler yakalayabilmek için devletin yeni teknolojilere yardım programından fon alarak kafalarındaki aletleri tasarlamış ve başarıyla kullanmışlar da. Aslında özellikle *Kuşlar* için başarıda teknik donanımdan çok harcanan emek çok önemli. Bu prototipler hakkında detaylı bilgi almak istiyorsanız www.pueplemigrateur.com adresine bakabilirsiniz. Film hakkında sayısal birkaç değer vermek gerekirse,

Kuşlar: Kanatlı Uygarlı tam 4 yılda, 36 farklı ülkede çekildi; 35 kuş türü incelendi; 450 kişi çalıştı ve 1 saat 45 dakikalık sonuç için 450 bin metre film harcandı. Bakalım sırada ne var?





İşgal

Aylar sonra merhaba arkadaşlarım. Boğucu bir dönemden sonra yine bu sayfalarda sizlerle buluşmak güzel :) Bildiğiniz gibi Marmara GSF yetenek sınavlarına hazırlanmak için gecemi gündüzüme katmıştım. Fekaaat mülakattaki amcalar ve abla-lar LEVEL okuyucusu herhalde ki Firt'in Ofiste bu ay'ını okuyorlar sanırım. (Takip edenler bilir elma armut çizme tripleri) Direkman faul olduk muhabette :) Zaten yedek listesinden de umudu kesince ben de madem ki kazanamadım gıdeyim tipimi değiştireyim dedim. (Direkt hatun kuaför modü) Gittim saçları kırmızıya boyattım. Sonra fener gibi gezdim gezdim ondan da baydım siyaha boyadım. Böylece küçük çaptaki depresyonumu da atlatmış oldum sevgili okurlar :)

Neyse bu sene daha bi' efendil olurum seneye kapıdan olmasa da bacadan girerim artık :) Nerde kalmıştık... En son Blind Guardian konserine gelecekti. Onlar geldi. Albümler çıkacaktı yeni, onlar da çıktı...

Blind Guardian

Bostancı Gösteri Merkezi

Blind Guardian konseri tamamen bir organizasyon bombasıydı. Türkiye'deki birçok konser gibi bu da geç başlayacaktı tabii ki fekaat 5 saat de dışarıda

ca sonuçta herkes dertlerini unuttu. Hatta belim fitik fitik gittim konsere. Koptum konserde. 3 gün yattım konserden sonra yine de mutluyum :)

Grup Nightfall in the Middle Earth'ün giriş War Of Wrath parçasıyla yaptığı açılıştan sonra Into The Storm ile devam etti. Gazi alan seyirci zaten 5 saatlik potansiyelin arkasından sahneyi kemirmeye başlamıştı bile... Türkiye'ye gelen diğer grupların 'front man' leri gibi Hansi de Türkçe kastı konserde. Yalnız biri kafalamış herhalde her şarkıdan sonra "teşek" dedi :) Veya "thank you"yu teşekkür, "thanks"'i de teşek olarak kurmuş kafada herhalde. Bu arada Hansi dedim de, adam bası bırakmış. Sadece vokal yapıyor artık. Seyirciyle daha bir sıcak oluyor sanırım. İzlemedim bas çalarken gerçi ama daha da performansı artıyordur herhalde. Thomas ayu gibi çaldı davulu. Kilitlendim ben zaten davula. Makina gibiydi eleman :) İşte genelde eski albümlerden çaldılar. Zaten Middle Earth modundaydı herkes. Hatta iki tane eleman vardı ki cübbeyle gelmişler. Onlara da buradan selam gönderiyorum. Bravo vallahi ne medeni cesaret ya. Ben bir keresinde Rotting Christ konserinde corpse paint yapmıştım da hemen utanıp yıkamıştım yüzümü :)

Grup sahnede tam 2 saat kaldı. 3 şarkı da bis

lediğimize değecek süper bir albümle karşımızda! Dokuz şarkıdan oluşan albümdeki iki şarkıyı zaten Unspoken albümünden biliyorduk. Bir şarkı Aşık Veysel'den, bir şarkı da Aşık Dertli'den derlenmiş. Diğer Pentagram bestelerinin arasında da bir tane enstrümantal parça yer alıyor.

Tamamıyla oturmuş Pentagram tarzı bu albümde açıkça görülüyor. Hakan Utangaç riff'leri, Cenk'in davulları ve Murat'ın vokali... Bu arada Türkçe sözlerde Murat'ın vokal tarzı biraz değişik geldi kulağıma. Daha gur ve ağır bir vokal tarzı var albümde. Ayrıca albümün Türkçe olmasından dolayı sözler daha bir lezetli geliyor kulağa. Bayaa bir giydirmişler sağa sola :) Sözler feci oturaklı yani! Aşık Dertli'nin Şeytan bunun neresinde parçasının sözleri şu son zamanlardaki satanist olaylarını çikaran kendini bilemezlere güzel bir yanıt olmuş. Aşık Veysel'in "Bu alemi gören sensin" derlemesinin de sözleri süper bence. Hatta parçada, Hakan Utangaç vokal yapıyor ve resmen Type O Negative'ye selam gönderiyor :) Albümün bombası da Bir adlı şarkı. Yani albümü takıyorum Bir'i dinliyorum sonra bir daha Bir'i dinliyorum; diğerlerine ondan sonra geçiyorum... Türkçe olmasından mı bilmiyorum ama çok samimi bir albüm olmuş bence Bir.

Yani sonuç olarak gümbür gümbür bir albüm ve CD fiyatı da 6 milyon küsur! Albümü almayan dop böceği olsun ne diyim :)

In Flames

Reroute to Remain

Gothenburg Metal'in devleri yine karşımızda. Bu çalışkan karınca gibi elemanlar her albümde çok çok değişiklikler yapmasalar da kendilerini yenilemeyi biliyorlar gerçekten de. Son iki albümüne pek ısınmadığım In Flames'e bu albümde feci bağlandım. Eskileri de tekrar dinledim emdim :)



Blind Guardian

ayakta bekleyeceğimiz aklıma gelmezdi -ki alt gruplar da çıkamadı bu kadar gecikmeden dolayı- O da ayrı bir fiyasko zaten. Alt grupların konser sonrası yaptıkları basın açıklamasında nasıl kötü muameleye maruz kaldıkları da tüylerimi ürpertti açıkçası. Bu kadar terslikte tabii ki Blind Guardian'ın suçu yok. Onlar aylar önceden isteklerini belirtiyorlar ve organizatörlerin de bunları konser günü gelmeden halletmesi gerekiyor. Yumurta ile kapı ilişkisi pek bir zevk veriyor sanırım bizimkilere... Neyse, konsere gelelim artık. Grup sahneye çıkın-

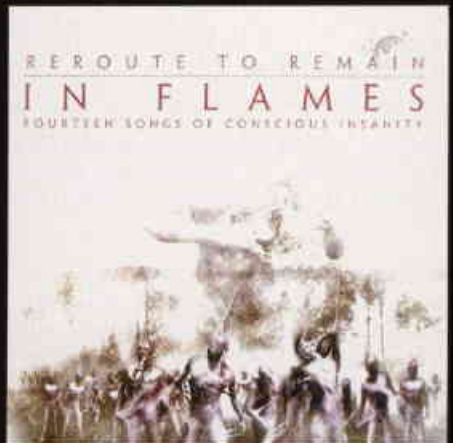
yaptılar. Yalnız konserin en güzel yanı Bard's Song'du sanırım. Hansi'ye söyletmedi seyirci şarkıyı neredeyse. Zaten Hansi de şarkı bittikten sonra dinlediği en iyi Bard's Song olduğunu söyledi. Cidden de tek bir ağızdan söylendi şarkı. Herkes dersini çalışmış gelmiş demek ki :) -aferin-

Bu arada fotoğraf çeken bir hatundan istedim fotoğrafları ama aramadı, göndermedi. Ona da burda teessüflerimi sunayım madem!

Pentagram

Bir

Aylardır beklediğimiz albüm nihayetinde elimize ulaştı. İşte Pentagram -nartı- diğer Mezarkabul- bek-





Reroute to Remain bence In Flames'in en sağlam albümü olmuş. Yeni tarzından bahsediyorum aslında. Yani Jester Race albümüne tapanım ben ama bu albüm farklı olmasına rağmen çok daha modern olmuş. Çok akıcı bir albüm ve bir sürü yenilik var. Özellikle davuldan gitara geçen Björn gitarda oldukça sıkı riffler çıkarıyor. Vokal daha tiz ve duyguşu. Ayrıca clean vokaller de inanılmaz duygusallaştırıyor parçaları.

Dirfter, Trigger albümün en sıkı parçaları benim için. Elime baget almadan dinleyemiyorum :) Dark Signs eski In Flames tarzında bir parça fakat düz vokallerle o kadar güzelleşmiş ki inanılmaz olmuş yani... Aslında Dawn of a new day parçasını sanırım biraz Amorphis'e benzettim ama süper, olsun :) Metaphor'da sadece clean vokal kullanılmış mesela... Yenilikler, değişimler, gelişmeler... Bir kez daha ısındım gruba. Sonuç olarak 14 parçalık, tam anlamıyla dop dolu bir albüm. Al ya da öl diyorum!

Satyricon Volcano

Emperor'dan sonra en sevdiğim Black Metal grubu olan Satyricon fazla teknik olmasa da melodik ve akıcı tarzını devam ettiriyor. -Bu arada hala Death, Doom ve Black dinleyenlerin olması ve bu grupların hala bu tarzlarda ilerlemesi çok güzel birşey bence- Neyse albüm baya baya sıkı. Tarz pek değişmemiş ve direkt Satyr... Intermezzo II gibi dijital olaylara da girmemişler. Saf Black Metal yeni albüm. Fekat -tam da benim hastası olduğum gibi- yavaş ve ağır abi sivil :) Böyle Frost davuldan direkt zevk almıştır heralde... Ağır ağır ama sağlam çalmış eleman. Ziller de inanılmaz güzel geldi bana... Tiz, yırtıcı bir sound var albümde. Özellikle Angstridden parçasına dikkat diyorum. Orda bir hatun vokal var ki iki kelime söylüyor ama süper hava katmış şarkıya. Diğer parçalar da aynı tarzda ve pek ayrılmıyorlar birbirlerinden. Zaten Satyr'in rifflerini seviyorsanız parçalar ardi ardına sıralanır dinlersiniz işte :) Ayrıca Fuel For Hatred parçasına klip çekilmiş. Klip de Metallica'dan tanıdığımız İsveçli yönetmen Jonas Akerlund çekmiş. Grubun web sitesi satyricon.no'da klipten görüntüler yer alıyor.



Dağa izlemedim ama bayaa bir sağlam görseliğe sahip sanırım...

Grup bir de Ten Horns - Ten Diadems adında bir Best of çıkarmış. Albümde Dominions of Satyricon, Night of Divine Power ve Taakeslottet remastered olarak bulunuyor. Eski fanların pek işine yaramayacak bu albüm potansiyel Satyricon dinleyicileri için güzel bir başlangıç olabilir.

Opeth Deliverance

İki parçadan oluşan Opeth'in albümlerinin ilki Deliverance. 61 dakıka ve 6 şarkılık albümde 5 parça 10 dakıkayı geçiyor. İkinci albüm ise Mart gibi piyasaya çıkacak olan Damnation. Bu adamlar nasıl üretken böyle ya... Zaten geçen sene bomba gibi bir albüm çıkarmışlardı. Albüm beklenen yavaşlıkta değil. Oldukça sert ve brutal. Fakat yine de clean vokaller mükemmel. Bir de albümde dikkatimi çeken bir durum da Opeth'in solo olayına daha bir ağırlık vermesi. Wreath şarkısının solosu Opeth'vari değil de daha bir Rock'n Roll tarzı olmuş. Hele o solodan önce bir perküsyon var ki aman aman gözler kapanıyor direkt dinlerken :) Ayrıca A Fair Judgement bir nedir? Girişi bu kadar yumuşak, duygu dolu bir şarkı... İnanılmaz! Sonra gitarlar davullar hepsi giriyor. İşte tam bir Opeth klasığı. Zaten yavaş yavaş progressive'e kayıyorlar adamlar... Albümdeki en kısa ve enstrümantel olan For Absent Friends en delikanlı metalciyi bile kelebeğe çevirir söyleyeyim yani :) Yani anlat anlat bitmiyor ki. Son olarak By The Pain I See In Others'da bir vokal denemesi yapmışlar ki Septic Flesh'in eski halı gibi ayı vokal...

Ayrıca Bloodbath adı altında bir yan grubu olan Mikael'in grup arkadaşları da ilgi çekici: Katalonya'dan tanıdığımız Anders Nyström ve Jonas Renkse! Resurrection through carnage adlı yeni albümlerini önümüzdeki ay tanıtıma çalışacağım.

Bu ay Opeth, In Flames, Satyricon derken yer kalmadı. Gelecek ay My Dying Bride ve W.A.S.P.'in son albümlerini de tanıtacağım. Dream Theater konserinde görüşmek üzere...

n e r e l o l o y o r

► Metallica tribute albümü en sonunda çıkmış. Therion, Anthrax, Dark Tranquillity, In Flames gibi grupların cover'larından oluşan albümde 14 Metallica klasığı bulunuyormuş.

► HIM Love Metal adındaki yeni albümleri için stüdyoya girmiş. Bu arada vokalist Ville Valo da Synn'in Viemää" (Gone With The Sin) adındaki biyografisini yayınlamış.

► 1992'de yapılmış Freddie Mercury tribute konseri DVD olarak piyasaya çıkıyormuş. Bilenler bilmeyenlere söylesin konserde Slash, James Hetfield, Tony Iommi, Robert Plant, David Bowie, George Michael, Axl Rose ve Elton John gibi isimler sahne almıştı.

► Chuck Schuldiner'in annesi fanlara T-shirt yeştiremiyormuş. Ayrıca en kısa zamanda Chuck'ı anma videosu da çıkacakmış.

► Bir eşcinsel öldürdüğü için 9 yıl 4 ay hapis yiyen Dissection gitar/vokali Jon Nödtveit hapisteki hücresinde yaptığı parçaları eski Emperor davulcusu Faust ile yapacaktı. 2004'te de Nuclear Blast etiketiyle çıkacakmış albüm.

► System of a Down Steal This Album adlı yeni albümleriyle yine ortalığı dağıtacaklarmış.

► Oehl My Dying Bride yazın çıkaracakları yeni stüdyo albümler için şarkı yazmaya başlamışlar. -ah ulen gelin bir de bize çalın artık beaa-

► Gathering'in önümüzdeki aylarda çıkacak olan yeni albümünde bir şarkıya Ulver'den Trickster G de eşlik etmiş.

► Kerrang'in seçtiği zamanların en kötü 10 albümü arasında Metallica - Metallica da var ki bence en iyi albümleridir. Neyse diğerleri ise: Guns N' Roses - The Spaghetti Incident, Sepultura - Morbid Visions ve Korn - Untouchables...

► Hüh be en sonunda Dave Lombarda Slayer'in son albümünde çalacağını açıklamış. Jeff Hanneman'a gidip garajını temizlemesini söyleyen Dave de yeni albüm için oldukça heyecanlıymış.

► Manowar yeni single'ında Warriors of the World albümünün açılış parçası Call to Arms yanında The Dawn of Battle ve I Believe adlı iki yeni parça da kondurmuşlar. Bu arada eski Manowar gitaristi Ross the Boss solo albümü için vokalist arıyormuş.

► 14 parçalık bir Best of'u çıkacak olan Nirvana'nın albümde daha önceden yayınlanmamış You Know You're Right adlı bir parça da olacaktı.



FRP

Orta Dünya Türkçe öğrenirken..

Batu&Gokhan batuhur@level.com.tr

Bahçedeki banka oturmuş, elindeki Level'in son sayısına bakıp gülümserken karşılaştım Berker'le.. "Bahçe" sözcüğü, binanın önündeki birkaç metrekairelik çimliliği tanımlamak için bir boy büyük aslında, ama eskiden görüp görebildiğimiz tek yeşillik öğle yemeklerindeki salatalar olduğundan herhalde, bu kadarı bile değer kazanıyor.. "Neredeyiz?" dedim, "Üçüncü kat." dedi. Çıktım, daha açılmamış koliler, bitmemiş onarımlar var ama yüzlerden belli, taşınmak herkes için iyi bir değişiklik olmuş.

özetleri, haritalar ve pullar çıktı. Hepsini bir araya geldiğinde ortaya bir "Frp oynamaya nasıl başlayabilirim?" seti çıkıyor. Zaten bu set, daha önceden hiç oyunculuğu deneyimi bulunmayan, hatta frp'nin ne olduğu konusunda bile bir fikre sahip olmayan kişilere yönelik hazırlanmış. Uzun uzadıya kural kitabını okumanıza bile gerek yok. Kural özetlerine göz gezdirip kendinize hazır bir karakter seçmeniz yeterli. Tabii oyunu yönlendirecek bir de Dungeon Master (çok özür dilerim, Zindancıbaşı demek istedim!) belirleyip ona macera kitabını okutmanız gerekiyor. Bir iki macerayı tamamladıktan sonra kural kitabını elinize alıp daha kapsamlı kurallara kendinizi hazırlayabilirsiniz.

Geçmiş zaman olur ki

"Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" setinin oyunculara sağladığı iki önemli avantaj bulunuyor: İlki, rol yapma oyunları konusunda tecrübesiz "potansiyel" oyuncuların enselerinden kavranıp derin bir kural kuyusuna bırakılmalarına engel oluyor. İlk kez bir Player's Handbook gördüğüm zamanı hatırlıyorum. O dönem bilgisayarda Eye of the Beholder oynar bu meretin bir de masaüstü oyunu olduğunu bilirdik, ama nasıl oynanırdı, neler gerekirdi acaba? Yanıtı çok da uzaklarda aramak gerekiyormuş, meğer üst sınıftan arkadaşlarım (EOP kulakların çınlıyor mu?) fotokopi Player's Handbook'lar, Monsters Manual'lar eşliğinde kendi gruplarını kurmuşlar bile (Bırakın Türkçe'sini orijinal kitaplar bile gelmiyordu ki memlekete! (Bu da biraz "Bizim zamanımızda ekmek karne ile dağıtılırdı." söylemine benzedi ama çok değil, beş-altı yıl öncesinden söz ediyorum.)). Önlerine çıkan en büyük sorun zarlar olmuş. Onu da programlı hesap makineleri ile halletmişler. Her biri kendi hesap makinesine örneğin 1-12 arası rasgele sayı üreten bir program yazmış. Böylece bir makine dörtlük zar, bir diğeri on ikilik zar yerine kullanılır olmuş. Bana oyunlarından bahsettiğinde "Bir göreyim şu Player's Handbook'u!" demiştim. Hani adı "Oyuncunun Elkitabı" ya, benim kafamdan cepte taşınabilir ufak bir fasikül geçiyor.. "İşte şu masanın üzerindeki kitap." dedi. O da ne?! Masanın üzerinde hem enine, hem boyuna "el kitabı" ölçülerini bir hayli geçmiş, ansiklopediden hallice bir kitap duruyor, üstelik minicik İngilizce yazılar ve onlarca tabloyla! "Pekala" dedim, "Buraya kadarmış!"

Temel sağlam olsun da

"Oraya kadar" değilmiş ki, iki-üç ay sonra ilk oyunumuza oynamak için bir masanın başında toplandık. Yalnız o iki ay boyunca akşam okuduğum bölümleri sabah grup arkadaşlarıma anlatmak, karşılaştığımız sayısız kuraldan hangilerini eleyip hangilerini kullanacağımıza karar vermek, hele grubun büyüyle uğraşacak elemanları için en azından ilk üç seviye büyüleri tek tek incelemek kolay olmamıştı. Advanced Dungeons & Dragons'un bu açıklarını D&D 3rd Edition büyük ölçüde kapattı. Çok daha kullanışlı bir kitap ve "d20 sistemi" adını verdikleri, standardize edilmiş çok daha basit bir sistem geliştirdiler. Ama bu kadarı bile yeni oyuncuların gözlerini korkutmaya yetiyordu. İşte D&D Adventure Game seti bu nedenle hazırlandı. "Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" ile başlayan oyuncular temel kural sistemini ve



Aradan bir hafta geçti, hala optimum performans alabilmek için hangi otopüse binmek gerektiği, sabahın üçünde nereden yiyecek bulunacağı tartışılıyor, yakında fikir birliğine varacaklar. "Freelancer" olsak, arada sırada uğrasak da hayatı bilgiler bunlar, kaçırmamak gerek!

Bugün, sabahlama konusunda sifhtahımı yapmış, yalnız başıma köşe için malzeme toplarken yan masadaki telefon çaldı. Arkabahçe Yayıncılık'tan Hasan.. Tam da Arkabahçe'nin Dungeons and Dragons başlangıç setini Türkçe'ye çevirdiğini haber yapacakken!.. "Acilen kutunun resmini filan gönderebilir misin?" diye sordum, çok daha iyisini yaptı: Öğle vakti Burak'la birilikte çıkageldi, hem de elinde "Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" setiyle!

Kutumu açmak istiyorum

Kutunun kapağına şöyle baktım: Orijinal Dungeons&Dragons logosunun altında "Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" yazısı.. Demek kederde Türkçe rol yapma oyunu görmek de varmış! Kapağı açtım, içinden bir adet zar seti (4,6,8,10,12 ve 20'lik zarlardan oluşan), kural kitabı, macera kitabı, hazır karakter kağıtları, kural





oyun dinamiklerini yorulmadan, sıkılmadan öğrenebilecek ve kapsamlı oyun kurallarına hazır hale gelecekler. Yeni oyuncuların hem "Bu oyun da ne-si?" hem de "Nasıl oynanıyor?" sorularına en iyi yanıtı bu set ile almaları mümkün.

Macera Oyunu'nun ikinci avantajı da tamamen Türkçe'ye çevrilmiş olması. "Frp oynamak istiyorum ama İngilizcem kitapları okuyacak kadar yeterli mi bilemiyorum." Diye düşünen o kadar çok oyuncu adayı vardı ki.. Fantezi ve bilim-kurgu edebiyatına olan ilginin artması (hatta "patlaması" demek daha uygun olacak) nedeniyle roman ve öykü konularında bu sıkıntı zaten aşılmıştı. Ama Türkçe kurallar için biraz beklememiz gerekti.

... hay dilimi arı Türkçe soksun.. (Sunay Akın)

Kural kitaplarının Türkçe'ye çevrilmesinden bahsederken, özellikle "Yüzüklerin Efendisi"ni raflarımızda görmemizle başlayan "doğru çeviri" tartışmalarının yeniden alevleneceğini tahmin edebiliyorum. Haddim olmadan kıvılcımlara birkaç nefes de ben üfleyeyim müsaade ederseniz. Özellikle fantastik edebiyat çevirileri için yalnızca iyi İngilizce bilgisi ve frp deneyiminin yeterli olmadığını düşünüyorum. Çevirmenin "durdu Türkçe"ye hakim olması da her zaman onu kurtaramıyor. Hele karşınızda bir İngiliz Edebiyatı profesörünün, düzeltiyorum Batı Dilleri konusunda uzman (Üzerine bir de Hint-Avrupa Dil Ailesi'nde yer almayan Fince'yi ekleyin!) bir İngiliz Edebiyatı profesörünün kaleminden dökülmüş yapıtlar varsa. Yüzüklerin Efendi-

si'nde olduğu gibi çevirmen, yeri geldikçe Osmanlıca, yeri geldikçe "Orta Asya Türkçesi" kullanmak, kendine -kavramları daha iyi karşılayabilmek için- kaçış yolları açmak zorunda kalıyor.

Metis Yayınları'nın (ve okuyucuların) bir diğer şansı da -yanlış hatırlamıyorsam- yayın kurulu üyelerinin kimisinin mitoslar, kimisinin masallar üzerine bitirme tezleri vermiş olmaları, yani "jargona" yabancı olmamalarıydı. Kendi adıma konuşayım, kimi bölümlerde Çiğdem Erkal İpek (düzyazılar) ve Bülent Somay'ın (şiiirler) ortaya çıkardıkları sözcükleri asıllarından çok beğeniyorum. Örneğin "Çıkmaz Çıkmaz", kulağa orijinal adı olan "Bag End"den çok daha hoş ve melodik geliyor ama "Barliman Butterbur"ün "Arpadam Kaymakpürüzü" olmasında da biraz zorlama seziyorum. Ancak cimbrizla çekip aldığım birkaç nokta dışında ("Rivendell" neden bazen "Ayrıkvadi" bazen "Yarmavadi" oluveriyor? Ya da "lilie" sözcüğü şiirde "zambak" olarak çevrilirken düzyazıda neden "nilüfer" tercih ediliyor?) bütüne baktığımda yapılan çevirinin -yine haddimi aşarak- son derece doyurucu ve usta işi olduğunu düşünüyorum.

Yuvarlak masa yayıncıları

Hobbit (6.45 Yayınları) ve Yüzüklerin Efendisi'nin (Metis Yayınları) açtığı kapıdan pek çok eser geçti. Farklı yayınevleri tarafından da (Ankara, İthaki, Arka Bahçe, Phoenix) birbiri üstüne çeviriler yapılmaya başlandı. Gördük ki "Türkçe fantezi jargonu" da yavaş yavaş -günahıyla sevabıyla- oturmaya başlıyor, yazılı olmayan kurallar oluşuyor. Örneğin "dwarf" "cüce" olarak çevriliyor ama "elf" sözcüğü olduğu gibi kalıyor "cin, peri" gibi anlamlarla karşılanmaya çalışılmıyor. Peki kavramlar arttıkça, türlü yaratıklar, terimler için içine girmeye başlayınca (ki girmeye başladılar bile!) ne olacak? İşte Zindanlar ve Ejderhalar kural kitaplarını çevirme işi bu aşamada büyük bir sorumluluk altına giriyor, çünkü bu kitaplarda neredeyse frp dünyaları ile ilgili tüm terimler yer alıyor. Bir kez piyasaya sürüldükten sonra tüm oyuncular aynı terimleri kullanmaya başlayacakları için çok dikkatli bir çalışma yapılması gerekli. Bülent Somay gibi deneyimli bir kalemin (Akıntıya Karşı, Zemin, Birikim, Demokrat, Virgül, Başka Medya dergilerinde yazılar; Metis Yayınları'nda bilim kurgu-fantezi yayın yönetmenliği, Radikal Gazetesi'nde köşe yazarlığı, üç kitap ve uzun yıllardır süren müzik çalışmaları... Dersimi çalışmış mıyım örtmenim?) Arka Bahçe Yayınları'nda çalışmaya başladığını ve kural kitaplarının çevirisinde aktif rol alacağını öğrendiğimde bu nedenle çok sevindim. Yalnız yapılan çevirilere eski oyuncuların nasıl tepki vereceği de ayrı bir muamma.. Örneğin "element" sözcüğünün "unsur" olarak çevrilmesine kimsenin



iltirazi olmayacaktır sanıyorum ama "elemental"ın "bir unsura mensup olan" anlamında "mansur" diye çevrildiğini öğrenince ne yalan söyleyeyim, ben bile başlangıçta afalladım. Biraz düşününce mantıklı ve doğru geldi ama elemental'den mansur'a geçiş de biz "tutucu, geri kafalı dinazorlar" için kolay olmayacaktır..

Macera Oyunu yalnızca başlangıç. Sırada daha deneyimli oyunculara yönelik Oyuncunun El Kitabı (Player's Handbook), Zindancıbaşı'nın Rehberi (Dungeon Master's Guide) ve Mahlukât Kılavuzu (Monsters Manual) var. Bu da sofraya oturmak üzere olduğumuz anlamına geliyor ama önce hep birlikte ellerimizi yıkamamız gerekecek. Kural kitapları ve yeni romanlar piyasaya çıkmadan önce, olanak varsa fantastik edebiyat eserlerini çevirmeyi planlayan tüm yayınevlerinin bir konsorsiyum oluşturup kararları ortak olarak almaları, terimleri birlikte oluşturmaları en uygunu olacaktır. Böylece hem eski hem yeni oyuncuların, hem de okurların yemeklerini afiyetle yemeleri sağlanabilir, üstelik elmalarla armutları karıştırmadan!

Not: Macera Oyunu hakkında her şeyi yazıp da fiyatını yazmamayı nasıl başardım acaba? Kitabevlerinde yirmi beş milyon TL., internetten sipariş ederseniz yirmi iki buçuk milyon TL. ye edinebilirsiniz.☺



1984

BİR GECE VAKTİ

Sessizliğin sesi daha da güçlendirmesi sizce de tuhaf değil mi sayın seyirciler?



M. Berker Güngör

Tepenin üstünde üç kişiyiz, bir ben, bir çam ağacı, bir de eski bir bisiklet. Bisiklet mi yoksa motorsiklet mi o? Kimbilir, kimin umrunda? İki tekeri var ya, altından asfalt, üstünden rüzgar akıp geçiyor ya, yetmez mi? Tepeyi saymalı mıyım acaba bir dördüncü kişi olarak, sessiz ama her daım orada? Peki ya tepe beni adamdan sayıyor mu? Ya çam ağacı, o farkında mı gölgesinde yattığı-mın?

Uranyum 235 atomu ne dengesiz, ne terbiyesiz bir atommuş öyle, HÖT desen patlayası geliyor ortalığı tarumar edeceğesine! Halbuki Uranyum 238 öyle mi ya, ne kadar efendi, ne kadar kendi halinde bir izotop, taa ki mermi olup kafamı gözümü patlatana dek! U-235 sayıca daha ufak, nasıl oluyor da U-238 ondan daha fakir sayılıyor? En dış elektron kabuğundaki fazladan üç işgüzar elektronun işi bu dengeli olma hali, en dış yörüngeyi kırmak ne kadar zorsa o kadar fakir sayılıyor dinine yandığının izotopu! Niye fakir demişler ki peki, sırf senin canın istediğinde patlayıp kundaktaki bebeyi buharlaştırmayı reddettiği için mi tabiatı gereği? Uranyum kendi halinde, terbiyesiz olan insanoğlu sanki!

Tepenin üstünde üç kişiyiz, tepeyi de katarsan dört! Ama tepe beni hesaba katıyor mu, bak onu hiç bilemiyorum. Hem dur bakalım, bu tepenin ciddi ciddi bir tepe olduğu ne malum? Belki bir kral mezarıdır insan elinden çıkma, olmaz mı? Belki ben nefes alıyorum da, aşağıdan bir kralın mumyalanmış cesedi gıcık kapıyor bana, ona inat nefes aldığımı zannedip? "Sen elbette geleceğin bu tarafa, terbiyesiz eşşek seni!" diye gıcırdatıyor belki de dişlerini kral efendi sandukasının içinden bana şimdi, etrafında türlü altın yığılı, en sevdiği hizmetçileriyle birlikte gömülü benim şu "Altı üstü bir tepe yahu!" deyip geçtiğim toprak yığını altında. Ama umrumda mı benim? Kralını tanımam, bak orası bambaşka bir konu!

Tepenin üstünde üç kişiyiz, tabii çam ağacı kişilik bölünmesi geçiriyorsa bilemem, psikolog muyum ben yahu? Sermişim postumu çimene, tatlı tatlı pipomu tütürüyorum melteme karşı, dünya

yansa derdim değil! Ne çok oldu çizmelerimi çıkarıp çimleri ayaklarımın altında hissetmeyi! Ne çok oldu daha başka pek çok şeyi yapmayı! En son ne zaman pamuk şekeri yedim mesela? Çocukken pamuk şekerini pamuktan yapıyor sanmazdım ben, benim kafamın basmadığı toz şekerin nasıl olup ta o dönen zamazingonun içinden tel tel püskürüp tahta çubuğa yapıştırdığıydı kendini. Büyüyünce öğrendim ki ısının marifetmiş şekeri çekip uzatan ayrıca tabii bir de merkezkaç kuvveti! Ama benim hafızamda merkezkaç kuvveti babamın elimden sevgiyle tutan kocaman eli kadar yer kaplamaz, ne de öbür elimdeki pamuk şekerinin çubuğundan parmağıma giren körolasica kıymık kadar! Hop-laya zıplaya giderken neşeyle bir elimde babamın eli, bir elimde pamuk şekeri, nasıl da canımı sıkıvermişti o koca kıymık? Eh be adam, insan düzgün bir parça tahta kullanır bari!

Tepenin üstünde üç kişiyiz, tepeyi de sayarsan dört! Kralı boşver tepenin altında yatan, zaten adam olsa altınla gümüşle gömdürmezdi kendini! Sen hem milletin canına oku yıllar yılı "Heheh-ööyyyy, kralım ulan ben!" diye, hem de giderayak bir ton masraf çıkar, olacak

iş mi? Tam da halk "Ohhhh, zıbardı eşşek yavrusu!" diye sevinirken, bırakın canım, bırakın sözünü etmeyin bana şu herifin! Kapatalım bilahare bu bahsi, diyelim ki üç kişiyiz tepenin üstünde, ucunda ölüm yok ya? Aslında var ucunda ölüm, herşeyin ucunda ölüm var ucundan kıyısından. Sen daha bana sor "Hayatın anlamı ne ola ki?" diye deli danalar gibi, sen bulana kadar atı alan Styx Nehri'ni geçti! Sakın kral bu yüzden doldurmuş olmasın altını gümüşü mezara, hani olur ya, orada bir Styx varsa, üzerinde de bir kör kayıkçı, ve şans bu ya hani, kayıkçı tutup bir altın sikke isterse! Olur mu olur! Demiştir herhalde kral ölüm aklına geldikçe, kefen parası yok tabii o zamanlar, çünkü kefen yok, balmumu var, eh kral nasıl ayrılırsın sandık sandık altınlarından? Aman be adam, kralın derdi beni mi gerd? Varsın dert anlatsın şimdi kör kayıkçıya!

A+B=C, bu kadar basit! A'ya 1 dersek, B de 2 olsa terbiyesini takınıp! C tabii ki 3 olacak, hayvanlığın lüzumu yok efendiler! Velhasılı kelim, tepenin üstünde üç kişiyiz, çünkü kral kalkıp iki kadeh atmaya gelemedi! ☺



Abi bir beşyüz kağıt borç versene? Krala verdik be anam borcu, olsa dükkan senin!

EJDERHANIN İNİ

Mail mi dediniz?

Level bir marka oldu artık !

Son zamanlarda bana mail atan herkesten çok özür dilerim çünkü makineme format attıktan sonra maillerimi yedeklediğim klasörü bulamayarak bir becereksizlik örneği sergiledim. Bu yüzden şu yazıyı yazdığım 24 Ekim tarihinden sonra bana mail atanlara cevap yazabiliyorum fakat daha öncesi kanatlandı gitti. Bu küçük özür yazısından sonra gelelim asıl konumuza. Eğer bir kaza bela olmadan Şubat ayında da çıkarsak Level dergisi bir rekora imza atarak Türkiye de en uzun süre yayım hayatını sürdürmüş bilgisayar oyun dergisi ünvanını kazanacak. Tam beş senedir zaman zaman ağır aksak yürüyen hayatımız ne olursa olsun hep en iyisini sunmaya çalıştık. Hani bu söz bir klişedir biliyorum ama maalesef güzel Türkçemizde başka bir ifade şekli yok. Tıpkı seni seviyorum demek gibi bir şey bu. Klişe ama gerçek. Her zaman yaratmaya ve daha da iyi daha da güncel olmaya çalıştık. Bugün şöyle dönüp geriye baktığımızda yaptıklarımızdan sonra artık Level isminin bir "marka" haline dönüşmeye başladığını görüyoruz. Bizim adımızı altında imza olarak gördüğünüz herşey bilin ki belli bir standartı temsil ediyordur.

Kafamız çalışmaktan tütüyor!

Kafamızda çok proje var ve tüm projelerin zamanı geldiğinde (inşallah) uygulanmasını da göreceksiniz. Öncelikle profesyonel oyunculuk adına pazarı anlayan ve tanyan Samsung firması bence biz oyuncular için büyük bir şans. İnanki bu yazıyı yazdığımdan hiç bir şirket yetkilisinin haberi yok. Yani hiç bir şey almadım onlardan. Ama şimdiye kadar çalıştığımız firmaların ciddiyetini göz önüne aldığımızda sözünü tutan ve adam gibi çalışan bir tek Samsung firmasını ve Princess Hotel'i gördük o kadar. İki kuruluştaki geleceği gören akıllı insanların yönetimi altında. Bu bizim moralimizi büyük ölçüde yükselten bir gelişme. Çünkü artık eğlencenin tam anlamıyla yaşanması gereken yıllara geliyoruz. Artık tıpkı eskiden bilardo sporunun toplumca pek rağbet görmediği fakat Semih Saygıner'in başarılarıyla yükselterek Türkiye de olması gereken yere oturması gibi. Oyun yapımında iyi para var. Türkiye'deki pazar alım gücü ve yasalara eksik uygulanması yüzünden bir türlü doğamıyor fakat bunu kırmaya çalışan insanlar mevcut. Tıpkı www.portakal.com'un sahibi Hasan Çolakoğlu gibi. Türkiye de maalesef her iş "birileri" yapsın bizde yiyelim" mantığıyla yürüyor. Fakat bu saydığım isimler önderlikleriyle yolu açtıklarında dilerim şerefsiz bir takım piyasa kurtları için amatör heyecanını hiç hesaba katmadan pop kültürün çarpık mantığıyla oyuncuları sömürmeye kalkmaz. Çünkü gördüğüm kadarıyla -profesyonel oyuncular hariç- oyuncuların bir bölümü maalesef bilinçsiz. Bu tabiki ülkemizdeki genel bilinçsiz tüketici alışkanlığının ve eğitimsizliğin bir yansıması. Ülkemizdeki temel çarpıklıklar her yerde kendini gösteriyor. Burada biz her ne kadar elimizden gelen bilgiyi vermeye ve doğru olan yolu göstermeye çalışsakta bir yere kadar yetişebiliyoruz. Sonuçta ülkenin çarpık düzeni bizi de etkiliyor. Mesela bir kaç ay önce zam yapmak zorunda kaldık ve

maalesef dergimize bu parayı veremeyecek oyuncular olduğunu benim gibi biliyorum. Çok samimi söylüyorum ki zam yapmak yerine ikinci bir dergi çıkartmayı daha çok isterdik. Hem size daha çok kaynak sunabilir hemde grubumuzu büyütürdük. Ya da grubumuzun sponsorluğunda televizyonda bir oyun programı yapardık. Dedim ya proje çok ama ah şu şartlar yokmu şartlar. Allahım gene içime dönük bir yazı yazdım ben. Birazda oyunlarla ilgili yazsam mı acaba? Ama ne yapayım ki perde arkası benim kafamı daha çok kurcalıyor. Çünkü yalnızca oyun oynayıp yazı yazmıyoruz. Aynı zamanda piyasanın oluşması için de burada savaş veriyoruz. Bu yüzden dergi dışında bir sürü proje ile uğraşılıyor durmadan sağa sola koşuşturup duruyoruz. Biz bu işi galiba çok seviyoruz.

Kendini tekrarlamak

Yaratıcılık gerektiren işlerin tümünde herhalde en korkulan cümle yukarıdakidir. Eğer birbirinin benzeri işle çıkartıyorsanız artık sıkıcı ve monoton olmaya başlıyorsunuz. Bir süre sonra ise değişikliği sevmeyen azınlık dışındakiler sizi terk etmeye başlar. Bu yüzden grafik makinasının uçması bahanesiyle de olsa tasarım değişikliğine gitmiş olmamızdan çok mutluyum. Hani zaten bizde bunun için bahane arıyorduk ama biraz daha planlı olacakken bir anda olmasından dolayı da çok şikayetçi olduğum söylenemez. Bu arada genelde köşelerde oyun tavsiyesi isteyenler için de bir FPS önerim var, Iron Storm. Gerçi incelemesini Aralık ayında okuyacaksınız ama ben şimdiden size söyleyeyim. Oyunun yapay zekası biraz sallantıda, fakat level tasarımları o kadar güzel düşünülmüş ki oyun kendini size oynatıyor. Üstelik tüm oyun boyunca sniper olmak zorundasınız ve bu yüzden monitöre gözlerinizi sokmaktan bir süre sonra kör olabilirsiniz. Bazen öyle ince vuruşlar yapmak zorunda kalıyorsunuz ki hani burnunuz biraz gösterişli ise monitörde iz bile bırakabilir. Oldumu Sinan ? :) @



Allahım burama kadar işe battım ben !



Burak Akmenek

Sananz.com Battiefeld 1942 servisi açmış? Evet artık hep oradayız. Süper oldu. Uçakla köprü altından geçmeye bayılıyorrum.

Sence savaşa girer miyiz? Ne bileyim ben, devlet ne derse onu yapacağım. Askerlik için fikrimi soran kimse yok ki. Uzak Batıdaki devlet artık bizim ne zaman öleceğimize bile karar verir oldu.

Gelecekte umutlu musun? Evet umutluyum. Evet yalan söyledim. Bu ay oy vereceğiz ama göreceksiniz ülke gene aynı kötü durumda kalacak. Ben ölürken de öyle olacak. Torunlarımın torunları bile aynı saçma sapan düzen içerisinde yaşayacak. Açtırmayın ağzımı kızgınlım. Hayat cahil ve salaklar için daha kolaydır. Keşke ben de cahil ve salak olsaydım.

CESUR YENİ DÜNYA

Nasılsınız Ruhi Bey?

Görünüşte üzgün, endişeli | Görsek mi acaba, görmesek mi

Başkasının gözlerinin ardından görmek dünyayı. Başkasının kalbindekileri hissetmek. Onun hikayesine ortak olmak birincil kişi olarak. Karşıdaki kişi olmak, kendini umursamadan. Onun dardını veya sevincini sahiplenmek, onun için... Buna ihtiyacı olduğunda yanında olmak, onu kendin kadar önemsemek. Dost, sevgili, kardeş... ne dersiniz deyin. Birisi için çaba göstermek, önemsemek. Nedense insanlar bunun için fazlasıyla bencil. Kimseyi kandırmadan, sen, ben ve herkes... böyleyiz, belki bundan çok daha benciliz.

Peki bırakalım bunu bir yana. Kimselerin mükemmel bir dostu yok, kimse o mükemmel dost değil deyip geçelim. Zaten burada tanıımı abartmışız, insan doğasının dolduramaya-cağı bir özveri çerçevesi çizmişiz. Karşıdakini bir parça olsun anlamak, onun da bir yaşamı olduğunun, düşündüğünün, hissettiğinin farkında olmak noktasında duralım. Hatta durun bir somutlayalım.

Bir Yol Hikayesi

Otoyolda gidiyorsun ve önünüzdeki araba birden fren yapıyor. Durduk yere! Son anda kurtuluyorsun çarpmaktan. Kornaya basıyorsun deli gibi. Kafanı çıkarıp camdan "Manyak mısın!!" diye haykırıyorsun. Şahane... direksiyondaki bir hanımkişi üstelik. Ne beklenir ki? Kadınlara neden ehliyet verilir ki. Öylece durmuş gitmiyor bir de! Çıldırılmak elde değil. Kafayı çıkarıyorsun tekrar lanet camdan ve ağzına geldiği gibi küfretmeye başlıyorsun. Ne gelirse... bütün sülalesi, ölüsü, dirisi alıyor nasibini. Tamam belki bazılarının ehliyeti yok, bazılarının küfretmez öyle... ama emin olun bir gün hepsi olacak. Bayan okurlar da alınabilir bayan şöför hakkında söylenenlere ama sabredin, bütün niyetim durumu daha dramatik hale getirmek.

Çıkıyorsun arabadan, öndeki lanet arabaya kadar yürüyüp kapalı cama vuruyorsun. "Manyak #\$\$&!!# yürüsenne!!". Ama o seni duymuyor, elinde cep telefonu kaskatı kesilmiş ağılıyor. Sen görmüyorsun bile, bağırıp çağırıyorsun ama tepki yok. Sonradan fakediyorsun ağladığını. Kapıyı açıp "İyi misiniz?" diye soruyorsun. Başını çeviriyor yavaşça ve "İkisi de... iki kızım da... ikisi birden..." diyor ve yığılıyor direksiyonun üstüne hıçkırarak. Bir trajedinin ortasında dikilen ve kendinden öğrenen bir figüransın şimdiki.

Hikayeyi sevmediysen değiştiririm. Tam cama vurmak için elini uzatıyorsun ve direksiyondaki yaşlı adamın mosmor yüzünü ve cam gibi donuk ölü gözlerini görüyorsun. Az önce kalp kirizinden ölmüş bir insanın cesedine küfrettin ağız dolusu. Tamam bu sen değilsin. Evet ehliyetin de yoktu. Üstelik ağzına küfür almazsın, ne olursa olsun. Ne değişik ki? Sen de yaz kendi hikayeni. Sonunda bir trajedinin ortasında dikilen ve kendinden öğrenen bir figüran ol yeter. Ben kendime yüzlerce yazarım. Hiç de zor değil.

Neden insan denen eksik yaratıklar olarak her hangi birine veya en sevdiğin birine karşı bir an olsun durup düşünmeyiz... dinlemeyi, anlamayı denemeyiz? O kadının ıslak gözlerini veya yaşlı adamın donuk gözlerinin görmek gerekir kendimize gelip karşımda bir insan olduğunu düşünmek için. Askerler düşmanı öldürürken onun da bir yaşamı olduğunu

düşünür mü hiç? Veya üç kuruş için adam öldüren biri. Peki otoyolun ortasında birden durdu diye küfürü basan birinin ne farkı vardır?

Kate'in Gözleri

Neler diyorum ben yine. Ehliyetim yok ve nadiren küfredirim. Neden geldik buralara? Ha... evet... NOLF oynuyorduk az önce ve dünyaya Kate Archer'ın gözlerinden bakıyorduk. Az healthimiz kalmıştı ve birden üç kişi önümüze atlayınca öleceğimizi anlamış korkuyla bakmıştık. Daha onlar ateş edemedi escape'e basıp loading ekranına kaçmıştık... kaçmıştık. O zaman farketmişiz, Kate'in gözlerinin ardından korkuyla bakabileceğimizi. Şaşırılmıştık ve şunu demiştik... "Hiç yaşamamış birinin gözlerinde neden korku olsun ki? Neden öyle bakayım. Her zaman tekrar başlama şansı olan biri... Belki de ben yaşamım boyunca en çok Kate'in gözlerinin ardından baktım dünyaya... ya da Duke ya da Freeman... Belki bu dünyadaki hiç bir insanın gözlerinin ardından bakmadım bu kadar. Bunun için çalışmadım, önemsemedim. Çünkü bu beni eğlendirmedir. Halbu ki eğlenmek, dostluğun yanında nasıl da ezik bir duygu. Ya sevgilim, ya Babam... Bunu Kate'den daha fazla hakletmiyor muydu? Bu nasıl bir bencilik"

Belki de sadece Kirpinin İkilemi bu. Yakınlaştıkça birbirimizi acıtmaktan korkuyoruz. Belki kendi gözlerimiz, öylesine dolu dolu ve başkalarının ki çok uzak. Ama ne farkeder? Doğru olan bu değil. Bunun için gelmedik dünyaya.

PS: Sevgili okur. Sana böyle seslenmek geliyor içimden. Çünkü sana içimi dökebildiğimi hissediyorum. Bu kağıt destesine ne kadar para verdiğin veya editörün köşe yazısının nasıl olması gerektiği üzerine kesilip biçilmiş kurallar umrunda değil. Şahsından bir Esra Çeyhan çıkmadığı için kesip biçmeye meyilli herkes için üzgünüm. Ama şairin de dediği gibi "Ki bazı sözlerin anlamı | O sözlerin söylenişindedir".



Tugbet Ölek

"Ve her şey dönüştü işte Kahverengi bir çarşambadan Sapsarı bir cumartesiye."

Sevgili okur. Her ay kendi kendime sorup cevaplamaktan sıkıldığımı düşünme sakın. Ama bu ay konuya direkt girip derdimi anlatmak ve yok yere bir kuralı daha bozmak niyetindeyim. Bazen bizden yakındığınız olmu-yor değil. Elbette hakkınız ama yine de yapmayın. Yakınacaksanız emlakçılardan yakınınız. Hiç birşey yapmadan ofislerinde oturan, her ev kiralandıklarında deli gibi komisyon alan ve buna rağmen size bırakın müşteri, insan muamelesi yapmayan bu insanlardan yakınınız. Bugüne dek yüz-lercesini tanıdığımından rahat rahat genelliyorum. Bir gün olur da biniz Bakan, Cumhurbaşkanı falan olursa şu konuya bir el atın. O günü göremesem bile emin olun ruhum huzur bulacak.

OYUNGEZER

Karşı dünyanın karşı kahramanları

Dehşetli bir senaryonun fiyakalı oyuncularınız, havamızdan geçiliyorsa sebebi budur

Hamburgerleri ve cinayetleriyle meşhur Amerika'nın son bombası keşke yeni bir seri katil değil de bol baharatlı bir çeşit burger olsaydı. Gerçi bir ton insan bu hikayeye öyle bir iştahla saldırdı ki ikisi arasında çok da fark olmadığını düşünmeye başladım. Sanki söz konusu olan mecbur kalmadıkça sokağa çıkmayan, çıktığında da zikzaklar çizerek yürüyen, gölgelere saklanan, hareket etmeden durması gerektiğinde hedef küçültmek için dizlerini büken, korkuya teslim olmuş binlerce insan değil de gerçekçilik dozu iyi tutturulmuş bir shooter'dı. Hatta katili öyle bir beğendik, öyle bir taktir ettik ki özdeşleştirme mekanizmalarını devreye sokup "first-person" shooter'a çevirdik olayı. Bazı yaklaşımlar öyle bir dehşetliydi ki ta burdan Amerikan polisini arayıp "suçluyu ihbar etmek istiyorum" diyelim geldi. İnsanların kendilerine kahraman modeli olarak bu adamı seçmelerinin mi yoksa benim ihbar telefonumun mu daha gerçekdışı olduğuna hala karar verebilmiş değilim.



İyiler cennete kötüler her yere

Filmlerde kötü adamların tarafını tutmak, bazen iyi olanın aptallığı katlanılmaz olduğu için, bazen kötü tarafın karizması baskın çıktığı için, bazen de Hollywood klişeleri iyice baydığı için muhakkak ki herkesin yaptığı bir şey. Bu sebeplere merhamet hissini artık insanlara fazla demode geliyor olmasını da eklemek lazım. Bir şey daha var, egosu tavana değen insanların sayısı arttıkça kurgu ürünü kahramanlara burun kıvrımlarını sevmekten daha haysiyetli hale geldi. Anti-kahramanlar içinse durum farklı. Onları hala gizli bir hayranlıkla sevebiliyoruz. Bu yazının konusunu oluşturan sebebi ise sona sakladım: Bence kötüyü tutmanın en gizli ve belki de en ciddi sebebi, iyi olanın hep zorlama yollarla, senaryonun ittirmesiyle kazanması. Bunu artık kimse doğal bulmuyor. Bu yüzden de tepki oyları seri katillere gidiyor.

Kötülüğün zekası mı daha kıymetli yoksa iyiliğin erdemini mi? Tıpkı bir doğa belgeseli izlerken kaplanı mı yoksa karcayı mı daha çok önemsediyenize karar verememek gibi iyile kötü arasında da "doğanın kanunları" içinde yerini almış bir denge söz konusu belki de. "İyi olan kazansın" cümlesinin üstün olanı değil de genel geçer kalıplar içindeki 'iyi'yi koruduğu yanılışıyla yaşayanlar sanırım bu çağın en çok ve en gerçek kaybedenleri. Bana tuhaf gelen, iyi ile kötünün, güçlü ile zayıfın, Bay Yanış ile Doğru Ahmet'in gayet barışçıl bir denge içinde bin yıldır çatışıp durduğu bir

dünyada neden hala bütün senaryoların sadece iyile kötüye yüklendiği ve neden bütün bu senaryolar gereği sonunda iki taraftan birinin açık ara galip geldiği.

Delikanlı kurgu dediğin...

Belki de bütün kurgular içinde bu konuya en dürüst ve en doğal yoldan yaklaşanı, oyunlar... İyi ve kötü profillerinin gözümüze sokulmadığı, belirleyici tek gerçeğin çıkarlarına uygun stratejileri geliştirerek kazanmak olduğu bu evrenler dünyaya, dünyayı taklit etmeye kasan bir sürü kurgudan daha çok benziyor. Bambaşka bir çağda, bambaşka bir evrende, bambaşka ırklar arasında geçen bazı oyunlardaki karakterlerinin, günlük ha-

yatta karşınıza geçip "ben var ya" diye anlatmaya başlayan bir ton "gerçek" insandan daha inandırıcı olduğunu siz de düşünmüyor musunuz?

Böyle kısa yoldan yargılayıp bıraktığım söz konusu "gerçek" insanların da gerçekliğinin şüpheli hale gelmesinin sebepleri var elbet. Ne kadar dallandırıp budaklandırırsak, düşümler atıp sonra onları çözmeye çalışsak da basit birkaç gerçek etrafında dönüyor bütün hikaye. Gerisi kendi işgüzarlığımız. Bir şeyleri anlamak için onları önce anlaşılabilir hale getirdiğimizden, bir süre sonra ipin ucunu kaçırdığımız bir insanı canlandırmaya başlıyoruz. Sonuçta level atlama skill hanelerimize kazımaya çalıştığımız artılar iğreti görünüyor, gerçekliğimizden kaybediyoruz. Ama işte bu biraz da hayatın dayatması. Yani doğal seleksiyon mağduru olmamak için rakip, düşman ya da yabancı olarak gördüklerinize karşı kendinizi savunmak için güdülerinizi mecbur bıraktığınız bir doğa olayı bu aynı zamanda. "Ben kendimim" demeden önce kendimize "sen kimsin" diye sormak zorunda oluşumuzun en birinci sebebi.

Neyse efendim, varmak istediği sulara açılmadan önce bin tane dereye uğrayıp su örnekleri toplamak zorunda hissedilen oyungezeriniz yine giriş paragrafında özetleyip geçmeyi tasarladığı bir noktada takılıp kaldı. Sonu için çıkılmayan yolculukların kaderini paylaşıyor bu sayfa. Gideceği yönü tayin etmemenin sıkıntısını yolun bir noktasında terk edip, yine gideceği yönü tayin etmemenin rahatlığına yaşıyor. Sonuçta daha küre mi elips mi yuvarlak mı yoksa dümdüz mü olduğu şaibesini bile silememiş bu nefis dünyada, oyungezer de vardığı yeri kabulleniyor ve o derelerden birinin kenarında kana kana sus'u'yor... ☺



Serpil Ulutürk

"İyi olanın hep zorlama yollarla, senaryonun ittirmesiyle kazanmasını sindiremeyenlerin tepki oyları seri katillere gidiyor.

Topluca kendimizi manyak ilan ediyoruz "

Bu ay ben cevap vermeyeceğim sorulara, ama sizin yanıtlarınız varsa işenmeyip göndermenizi rica ediyorum. Önümüzdeki ay bir tuhaflık ya da tatsızlık olmazsa buraya koyabiliriz bazılarını. Süreniz 20 gündür, kopya çekmek serbest. Başarılar dilerim.

- 1 Hayatta her şeyden çok neyi öğrenmek istiyorsun? Neden hala öğrenmedin?**
- 2 Hayattaki rolünün hakkını vermek için ne yapıyorsun? İstediklerini mi senden istenenleri mi?**
- 3 Uzlaşmak nedir? Erdem olabilir mi? Ya da belki zayıflık? Hangisi?**

inbox&outbox



Sonbahar hayli sıkıntılı ve zahmetli geçiyor, en azından benim açımdan. Umarım bu solgun, sararmış günler size daha iyi davranıyordu. Neyse, bakın aşağıda ne var, okur mektupları! (- Ya ne olacağı ümüğünü sıktığının adamı seni?) Fesuphanallah, delirtecek ama beni bu alt ego- lar yaaaa! Geçin okuyun siz de mektupları babacım, bakmayın öyle yüzüme! Allah allaaaaah!

► TERRAN'A YAMUK YOK!

Hafta içi nete girememenden dolayı geç duydum ama bombayı duymuşsunuzdur. Starcraft 2 yok, Starcraft Ghost hem FPS hem konsola. BABABA! Çok sert olacak belki ama:

1. Blizzard ne anlar FPS den?
2. Konsol ne ayak?
3. Ya güzelim Protosslar, Zergler varken neden Terran??? :P

Sizin yorumunuz öğrenebilir miyim?

MERT ERTEEN

Merhaba Mert,

Öncelikle açık ve net olarak belirtiyim ki sana feci gıcık kaptım. Neden? Öncelikle şu "BABABA" efektini ya da kıcı kırık TV dizilerine gördüğü her haltı günlük hayatında da kullanmaya kastıran insan evlatlarına gıcık kapmam kaçınılmazdır, biraz yaratıcı olun, kendi esprilerinizi oluşturun be çocuğum! Neyse, işin geyiği

"Starcraft 2 yok, Starcraft Ghost hem FPS hem konsola. BABABA!"

bir yana, Blizzard'a çamur atmış olman da ayrıca canımı sıkı, çünkü severim o adamları ve oyunlarını. Ve merak etme, Ghost hakkında bilgi sahibiyiz, seni de edeceğiz. Ama sen soru sormuştun ya, hadi o şekilde cevaplayayım:

Blizzard neden anlamasın FPS'den yavrum evladım, onların başı kel mi? Ayrıca Ghost tam bir FPS olmayacak, burada daha çok Splinter Cell tadındaki bir yapımdan bahsediyoruz.

Ne demek ne ayak? Adamlar oyunları senin keyfin için yapıyor sadece herhalde, değil mi? Sonuçta bu bir iş ve herifler para kazanmaya çalışıyorlar, eh haliyle konsola da oyun yapacaklar, PC'ye de, para nerede varsa o yöne dönecekler. Tabii bakma, ben de konsol seven bir adam değilim ama bu işler böyledir.

İşte şimdi OKUDUM CANINA! Ne demek "Niye Terran?", HA?! Terran'a laf diyecek adamı dağıtırim ben ol! Bittin sen! Ghost'larım tepene Nuke yağdıracak! Battlecruiser ve Wrath filolarım ordularını hallaç pamuğu gibi atacak! Marine ve Goliath sürülerim üssünün yıkıntılarını arasında gururla geçit töreni düzenleyecek! Siege Tank birliklerim senin düşüşün şerefine 21 pare top atışı yapacaklar! KAÇMA Dİ-

YORUM!!!

GRAFİK PROBLEMİ

Yaws Berker abi slmss,

Ben Nuri, bende Spiderman-The Movie'de grafikleri hep siyah siyah yani binalar falan siyah nasıl giderebilirim acaba bu sorunu?

LORD_OF_THE_AZRAEL@HOTMAIL.COM

MERHABA NURI,

Mektubun çok kısa olmasına rağmen yer verdim, çünkü bu sorun çoğu oyuncunun karşısına pek çok oyunda çıkar. Ve özellikle yeni başlayanlar ne yapacaklarını pek bilemezler. Bir oyundaki yüzeylerin siyah ya da boş görünmesi aslında oraya konacak kaplamaların işlenmemesinden kaynaklanır. İşletim sisteminden tut korsan kopyalardaki veri eksikliğine dek bunun çok fazla sebebi olabilir. Ancak çoğunlukla tüm bu sebepler döner dolaşır grafik kartının yetersizliğinde ya da sürücülerin eski olmasında düğümlenir. Grafik kartının modelini söylememişsin, ancak sanıyorum ki düşük hafızalı ve eski bir model. Bu durumda hem grafik kartının yetersiz kaldığı, hem de sürücülerinin eski olduğu sonucuna varıyorum. Bazı oyunlar bu sorunla boğuşmamak için grafik kartını sınırlar ve beğenmezlerse hiç çalışmazlar, mesela MOH:AA böyle yapar. Kartın eski değilse o za-

bul'da araba sürerken yoldan ne tip arabalar geçecek? Eğer ortalıkta yurdum insanının dünya literatürüne kazandırdığı "doğan görünümü şahin"ler yerine Türkiye'ye yılda 3-5 tane gelen garip Chevrolet'ler (Corvettelere falan kastetmiyorum) yada abuk Dodge'lar olursa ben o adamlara gider kafa atarım. Ayrıca oyun İstanbul'un neresinde geçecek? O adamlar şimdi Miami'nin trilyonluk villalarla dolu sahillerini çizdikten sonra İstanbul'a gelip Tarab-ya, Bağdat şu bu dururken nerde varoş mekan var onu çizerlerse yine gider kafa atarım. Hiç üşenmem. Oyunun videosunun vermiştiniz, orda Boğaz'a bakan bi kenar mahalleyi gösteriyordu, Acaba Batı'nın Türkiye'yi küçümseyen o klasik "Haçlı Kafası" zihniyeti (Bu deyim Prof. Dr. Oktay Sinanoğlu'nun, kulakları çınlasın) bu oyuna egemen olup "Aha işte bakın Türkler işte böyle yerlerde yaşıyorlar" mantığı mı öne çıkarılacak? Umarım İstanbul'un mozağını tam olarak yansıtabilen, içinde yaşayan hiçbir zümreyi dışlamayan bir "İstanbul" yaparlar. Yav bu çocuk niye bu kadar takmış bu işe demeyin, yurtdışında milyonlara ulaşabilecek bir oyun bu. Bizi çok güzel tanıtabileceği gibi, tam tersini de yapabilir. Bu sorularına cevap verebilirsen çok hoş olur Berker Abi, tüm Level tayfasına selamlar!!!

CAN EREN

Merhaba Can,

Doğrudur, Driver 3'ün geçtiği üç ülkeden biri de Türkiye ve şehir olarak ta İstanbul'u seçmiş yapımcılar. Oyunun verdiğimiz videosunda gördüğün bölge ise yanlış hatırlıyorsam Galata ve civarıdır. Şimdi, şahsen Galata gibi İstanbul'un binbeşyüz yıllık bir semtini mekan olarak seçmelerini çok takdir ediyorum, çünkü gerçek İstanbul budur. Bağdat caddesindeki ruhsuz beton silsileleri ya da Bakırköy civarındaki karakteriz toplu konut yığınlarını kim ne yapsın ki? Amerikalılar bundan yüzyıl önce Chicago ya da New York gibi büyük şehirlerini gökdelenlerle doldurdular, yani adamlarda betonun "kralı" var senin anlayacağın. Zaten o yüzden "eski" İstanbul silüeti Batılılara ilginç geliyor ya, hangisi hayatında görmüş Venedik çağırışımı yapan ama tamamen kendine has olan Galata ya da buram buram Türk-Arap-Bizans sentezi kokan Fatih gibi bir semti? Hangi Batı ülkesinde Sultanahmet Meydanı gibi insana yaşadığı çağı şaşırtan bir kültürel birikim harikası var? Tabii ki Galata'yı çizecekler, tabii ki Şişhane ve Kasımpaşa civarına incekler, tabii ki Boğaz manzaralı gecekonduları konu alacaklar. Bana kalsa İstanbul'un bundan 40 yıl önceki halini kullanmaları gerekirdi, çünkü o dönemde henüz bu kadar ruhsuzlaştırılmamıştı bu şehir. Senin anlayacağın, ben durumdan çok

memnunum, çünkü biz buyuz ve olduğumuz gibi görüldüğümüz sürece şahsiyetimizi koruyabiliriz. Bizim mozayigimiz Galata'da, Fatih'te sıralanan eski iki-üç katlı taş ve ahşap binalarda saklıdır, pahalı ama sıradan beton yığınlarında değil.

DAVULUN SESİ

Selam Berker abi,

Dergi harika o konulara fazlasıyla girildiğini düşünüyorum. Şu anda üniversite sınavına hazırlanıyorum. Benim kafama takılan neden biz Amerika gibi gelişmiş ve büyük ülkelerin çöpe attığı şeyleri kullanıyoruz? Bu sınav sistemini eleştirmeyen bir kişi bile yok (öğretmenler de dahil). İnsanları kesinlikle doğru bir şekilde yetiştirmiyor. Ağaç yaşken eğilir derler ya. Bu ata sözünün pek önemsenmediğini düşünüyorum. İlkokuldan sonra herkes ilgi alanına yerleştirileceği yerine sınava sokulup (köpek misali çalı-şıp) başarılı öğrenciler okuyor diğerleri ise üniversite hayaliyle devam ediyor yoluna. Ben bilgisayarla ilgili veya teknoloji ile ilgili bir bölüme gitmek istiyorum ama bilgisayar mühendisliğinden başka cazip bir bölüm yok bu alanda. Bilgisayar programcılığı var ama ne olduğunu tam olarak anlayamadım. Bir bilgin varsa benimle paylaşırın sevinirim. Ben öğretmen okulunda okuyorum ve şu anda bana üniversite sınavında öğretmenlikle ilgili bir bölüm seçersem ek puan verecek azımsanmayacak kadar ama ben kendimde öğretmen olacak yeteneği ve beceriyi görmüyorum, 4 yaşından beri bilgisayar kullanıyorum. Bilgisayar ve konsollar hakkında bilmediğim pek bir şey kaldığını sanmıyorum ama herkesin bu konuda bilmediği milyonlarca şey vardır kendimizi yenilemeliyiz. Ben de bunu yapıyorum ama şu sıralar bunların aslında yalnızca hobi olarak kalacağını düşünmek beni ürkütüyor. Daha uzunda yazarım ama seni sıkmak istemem. Meslek hayatında başarılılar ve her zaman mutlu kalın. Ayrıca sizin mesleğinize yan gelip para kazanmak diyenlere de bir çift sözüm var. Bu dergideki (Level) yazıları yazmak öyle kolay değil öncelikle ifade etme gücü ve yanında da hayal gücü lazım. Tabii hızlı yazmayı falan için içine katmıyorum, Türkiye'de bu vasıfları (PowerGamer) bulunduran insan inanılmaz ama %2 den fazla değildir. Sağlıcakla kalın. Kimseye hayatınızın akışını değiştirmesine izin vermeyin.

6WHITE6DEVIL6@MYNET.COM

Merhaba Şeytancım,
Bilgisayarla ilgili bir meslek edinmek istediğini söylüyorsun ya, zaten işin püf noktası da burada. Bilgisayarla yapabileceğin şeyler sadece donanımla değil, aynı zamanda senin hayal-

gücünle de sınırlıdır. İşte en büyük sorun da bu, çünkü bilgisayarın girmediği alan yok ve bunların tümüyle ilgili eğitim verebilecek bölümler açmak bırak bizim gariban üniversiteleri, dünyaca ünlü eğitim kurumlarının bile altından kalkamayacağı bir olay. O yüzden böylesine geniş bir alanda ne yapmak istediğine karar vermen ve kendi kendini bu konuda yetiştirmen gerekiyor, bunun pek başka yolu yok.

Level yazarlığı olayına gelince, hayat hakkında çok fazla bir bilgisi olmayan genç insanların dergiyi ellerine almaları ve "Oh be, herifler yattıkları yerden para kazanıyorlar!" diye

"Şimdi oyunda bu Tanner gidip de İstanbul'da araba sürerken yoldan ne tip arabalar geçecek?"

kıskançlık krizlerine girmeleri beni çok şaşırtmıyor. Çünkü gerçekte kimin nelerle uğraştığı dışarıdan görülüyor, dergi sayfalarına yansımıyor. Misal, ben ilk sayıdan beri Level yazarıyım, bir nevi "kurucu editör" olduğum söylenebilir. Dışarıdan bakınca Level içinde 15-20 sayfa yazım olduğu görülür, başka da bir halt gözükmez. Oysa Vogel bünyesinde Level harici dergiler de çıkıyor ve ben buraya girdiğim ilk günden beri bunların hepsine ya dolaylı katkıda bulunmuş, ya da doğrudan editörlüklerini yapmışımdır. Bir İngilizce tercüme, bir uluslararası mektuplaşma, adimin geçmediği bir yazı, bunlarda emeğim olur ama okuyucu bunu asla bilmez, bilemez. Ve Vogel-Türkiye gibi kaynakları sınırlı küçük bir şirkette hemen herkes her işe koşmak zorunda kalabilir, yani bu durum sadece benimle sınırlı değil. O yüzden bitmiş dergiyi eline alan okurun bizim iş hayatımızda yaşadıklarımızla ilgili bilgi sahibi olması ya da çalışmalarımızı tamamen takdir etmesi tabii ki beklenemez. Ama tabii bazıları var ki sırf aşağılık komplekslerini tatmin edebilmek için bizi hedef seçiyorlar, eh o da ayrı bir vaka. Fakat ne yalan söyleyeyim, bu tür varlıklar da bizim pek umurumuzda değil.

Zaten adam olsalar bize çamur atamayacak denli meşgul ve üretken kişiler olurlardı, yanlış mıyım?

HANGİ İŞİMİZ DOĞRU Kİ?

Merhaba Sayın Level yazarları,

Bu mail özellikle Türkiye'deki kendini bilmez oyunculara ilgilendiriyor. Size danışmak istedim, çünkü sizden başka doğru tarafta olan oyuncular ve insanlar yok. Örnek olarak: birgün "ismini vermiyeyim" bi UO shardında gezirdim. RP yapmayı severim. Sokakta yürüyen bir bayana rasladım, onu barda bir içki içmeye davet ettim. Oturmuş birer içki içerken atlı bir zi-

bidi çıkageldi, kenarda duran atıma saldırıp öldürdü. Ayaga kalkıp "Bu ne cüret!" dedim, adam ne dese beğenirsiniz? "Sus lan sıkıyosa gel kesiiim!" Adami düelloya davet ettim ve her diğer oyun güvesi gibi "Uğraşamam senle!" deyip kaçıp gitti. Bir ara bir kampanya başlatmıştı bir arkadaşım. "FRP bilmeyenler öğrenmesin!"

Bu düşünceyle ilk başta katılıyordum ama sonra düşündükçe bilmeyen genç oyunculara bunu öğretirsek onlar da bunun getirdiği kalitenin farkına varıp başkalarını uyarcaktı, Tabii ki fikrimi kimse kabul etmedi hatta bu olaylar

için adamları bulup dövme düşüncesi bile oluşuyordu. Oyuncu arkadaşlara tavsiyem biraz daha kişilikli ve dengeli davranmaları. Hem kendileri hem de biz bir MMORPG oynadığımızı anlayalım. Biz devam edersek Official Server düşüncesi bizim için hayal olur. Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.

İşinizde başarılar dilerim.

KORŞAT MISIRLI

Merhaba Korşat,

Çok sık mektup, mesaj vs geliyor bize "Nasıl oyun yapabiliriz?" diye. Aslında bu noktada şu satırları okuyan herkese söylemek istediğim bir şey var. ÖNCE OYUN OYNAMASINI ÖĞRENİN! Tabii bu mesaj herkesi değil, ama maalesef büyük bir çoğunluğu kapsıyor. Nedense bu ülkede gençler her halı "maksat iş olsun" diye yapıyor. Maksat iş olsun diye film seyrediliyor, arkadaş ediniliyor, okula gidiliyor, dergi-kitap okunuyor, müzik dinleniyor, ve işin en acı yanı "oyun oynamak" gibi sırf zevkine bir iş bile aynı mantıkla yapılıyor. Kimse kusura bakmasın ama memleket gençliği cidden acınacak durumda. Hadi bir insan doğuştan ya da kaza sonucu zeka özürlü hale gelir, aklını yitirir, bunu anlarım. Ama olan aklı kullanmamak için böylesine çaba gösteren bir millet daha ben bilmiyorum, bilemiyorum. O karşılaştığın hıyar yine sana fazla bir laf etmemiş, biz nelerini biliyoruz. Yahu düşün ki gencecik insanlar oynadıkları oyunda daha kaç bölüm kaldığını ya da daha da kötüsü oyunun konusunu sormak için bizi arıyorlar! Eh be canına yandıklarım, hadi ben maaşlı memurum, önüme konan oyunu oynamak, çözmek, yazmak zorundayım, peki size ne oluyor? Sirk herkes oynadığı için mi zevk almadığınız bir oyunu oynamaya devam ediyorsunuz? Hangi mantıkla oyunun senaryosunu bana soruyorsunuz, bunu sizin çözmeniz gerek-

inbox&outbox



miyor mu, oyundan bu şekilde keyif almanız gerekmiyor mu? Yahu adı üstünde, "OYUN" bu, zevk için yapılacak bir aktivite, zevk almıyorsanız ne halt etmeye oynuyorsunuz? Gırtlığınızın basan mı var? Peh, Level yazarlığı kolay iş derler bir de. Altı seneden fazla oldu bu işi yapıyorum, sırf okurlardan gelen tepkiler yüzünden aklım defalarca gitti geldi bel Neyi kolay, nereye kolay?

TÜM DÜNYA DİNAZORLARI, BİRLEŞİN!

Ne düşünüyorum biliyor musun Mad?

Seni bu sayfalarda okudukça mutlu olduğumu. Niye mi? Çünkü seni gördükçe bilgisayar başında büyüyen, yetişen, nişanlanan, gelecekte de yine bilgisayar başında evlenecek, çoluğa çocuğa karışacak ve bu zimbirtinin başında ölecek bir tek ben değilmişim diyorum. Çevremde benim gibiler çok az. Eşşek kadar adam olma-

"Bilgisayar başında büyüyen, yetişen, nişanlanan, gelecekte de yine bilgisayar başında evlenecek, çoluğa çocuğa karışacak ve bu zimbirtinin başında ölecek bir tek ben değilmişim diyorum."

ma rağmen hala deli gibi oyun oynuyorum. Ya 2 kez işten "çıkarıldım" bu yüzden, Tahminen senin de durumun bana yakın galiba, yani ilk sayıdan beri okuduğum kadarıyla:) Bunları yazıyorum çünkü geçenlerde bir iki tane benden küçük arkadaşın yazısını okuyunca, ellerim beni buna tetikledi. Yok Limonlu salata, yok zombi vadisi. Hayır, hayır dalga geçmiyorum. Ben bu satırlarda ne zamandır dinazor göremiyorum da, bu biraz onun etkisi:) Mesela geçen GTA 3'ü aldım eve geldim, dedim artık zabbaaa gaddar oynarım bunu, lakin önce geçmemiz gereken bir sınav varmış; annem. Ya demediğini bırakmadı ya, gerçi senelerdir diyor bunu da. Nişanlı desen o zaten benim gibi:))) Artık eş, dost akraba da benim bu halime alışmıştır heralde, yaşım gelmiş 28'e. Küçükken koca koca adamlara, bilgisayarla uğraşan insanlara, C64 oynayan babamın arkadaşlarına hiç yakıştıramazdım, "insan girmedigi tabutu beğenemiyor" sanırım. Tabii bu zaman zarfında anladım ki hayal gücünün yaşla başla işi yokmuş. Bunları neden anlattım??? Açıkçası bilmiyorum, dedim ya ellerim mahkum etti beni yazmaya. Çenemde biraz düşüktür normalden, ortaya böyle bişey çıktı. Okuyan arkadaşlara teşekkür ediyorum. Ve Mad, Sen, benim gibi dinazor oyuncu. Bol şans. Başarılar. Obrigoda:) (Latince teşekkürlerimi sundum).

İ.V.İ.O.(İSMİNİ VERMEK İSTEMEYEN OKUYUCU :)

Merhaba İvö,
İsmi vermek istemiyorsun ama e-mailde

kabak gibi yazıyor adın be üstadım, nasıl olacak bu işler? Eh heh heh. Neyse, madem öyle istiyorsun, sen gene anonim kal. Oyun konusuna gelince, 12 yaşında felandım herhalde Türkiye'ye ilk gelen Atari 2600 konsollarla tanıştığım. Eh, bu da kasımda 20 yıllık oyuncu olacağım demektir, fena değil ha? Ama oyun yüzünden işten hiç çıkarılmadım, herhalde bunda Vogel'den önce kendi işimde çalışıyor olmamın büyük etkisi olsa gerektir. Tabii inişli çıkışlı geçti bu yirmi yıl oyunculuk açısından, kimi zaman "Atari salonları", kimi zaman arkadaşların sistemleri ve son 8 yıldır da ev-iş ortamındaki cihazları kullandım. Ama şu kadarını diyeyim ki, kişisel özgürlük açısından benim kadar saplantılı biri kolay bulunmaz. Misal, motora binmeye karar verdikten sonra kim ne diyormuş işlemedim. Aynı şey bilgisayar oyunlarından eğitime kadar hayatımın her karesini etkiledi. Dinazor olsam iyi, üstüne bir de dik başlı serserinin te-

kiyim korkarım. Ama korkma, bizim gibi "yaşlı osuruklar" ayakta tutuyor bilgisayar oyunlarını. Çünkü dışarıdan çocuk oyuncu gibi görünse de, ne bilgisayarlar ne de oyunları bedava değil. Ve bu hobiye ancak çalışan, para kazananlar vakit ayırabilir. Tüm dünyada bu sektörü parasıyla ayakta tutanlar, oyunları tasarlayanlar ve dergilerde yazısını yazarlar bizim gibi 30 yaş civarı ve üstü adamlar. Neden? Bizler "yetişkin" olmuş, ancak henüz "ölü" statüsüne girmemiş durumdayız. Heh, ne de olsa bir erkeğin en verimli, en sağlam çağları bunlar. Türkiye'de de bizim gibi çok adam var, emin ol. Ancak çeşitli nedenlerden çoğunlukla kalkıp mail atmıyorlar, efendi efendi oyunlarını oynayıp işlerine güçlerine bakıyorlar.

Bak hele, aklıma ne geldi. Bu satırları okuyanlardan daha başka "dinazorlar" varsa üşenmeyip bana görüşlerinizi bildirin, ben de burada yer vereyim. Bakalım "olgun" oyuncuların kafasından neler geçiyor bu ülkede.

TAMAMEN GEREKSİZ BİR MAIL

Merhabalar,

Bu maili atmadan önce biraz düşündüm; tamamen gereksiz bir şey mi acep diye. Çünkü okuyacak birçok mailiniz olmalı. Neyse, benim sizinle paylaşmak istediğim şey bence farkında olmadan alçakgönüllülük yaptığınız. Size gelen "Yaw amma rahatsızsınız, oyun oynuyorsunuz ve üstüne para alıyorsunuz beah" tarzında maillere (haklı olarak) yaşadığınız binbir zorluğu sertçe (tatlı-sertçe) anlatıyorsunuz. Haklısınız, aldı-

ğınız para bir şeye yetmiyor olabilir, 24 saat bilgisayar başında olmak, ve aynı oyunu defalarca ve saatlerce oynamak belli bir zaman sonra insanın psikolojik dengesini alt üst ediyor olabilir. Fakat gözden kaçırdığınız bir nokta var. Yaşamınız 15-20 yaş gençleri için kısıtlanmayacak gibi değil. Sizi okuyan ve seven binlerce, belki milyon kadar genç var. Bunu bilmek insana çalışma gücü verir bence. Ayrıca ülkemizin kahrolasica üniversite sistemi yüzünden zavalı ana-babaların daha da zavalı çocuklarına "kalk o bilgisayarın başından, ders çalış" dedikleri bir memlekette yaşarken orda bir avuç insanın 24 saat oyun oynayıp, üzerine asgari ücret kadar bile olsa para

almaları insanda kötü bir etki yaratıyor, Kıskaçlık gibi.. :) Bunlar Level okurlarının genelinde gözlemlediğim bir durum (buradaki Level okurlarının geneli benim çevrem oluyor tabii ki de :) Şimdi biraz da kendi düşüncelerimden bahsetmek istiyorum. TRT1 de "kalabalık ve mutlu" (7th heaven) adlı bir dizi var biliyor musunuz bilmiyorum. Çevremdeki insanların dizidekilere benzettiği modern ebeveynlerim var. Bu da bilgisayar konusundaki baskının sadece gelecek kaygısı ve göz sağlığı açısından abartılmadan yapılması demek oluyor. Buna rağmen bilgisayar başında fazla zaman geçiremiyorum. Nedeni hem ailem hem de bana aşılana gelecek kaygısı. Level'i 2-3 ayda bir alıyorum, diğerlerini arkadaşlar aldığımda göz gezdiriyorum sadece, otlakçılık değil, yanlış anlamayın. Sadece göz gezdiriyorum. Hakınızı yemem :) Son birkaç aydır kafamda yeni bir düşünce oluşmaya başladı: Amacım bilgisayar mühendisi olmak. Ama bu bana istediğim zevki verecek mi? Evet, belki parası iyi ama bana ne bekar yaşadıkça?!? Bir de Level'a bakın. Tüm o zorluklara rağmen (ki o zorluklar her ne kadar meslek kaygısı olsa da hayatın en tatlı zorlukları sanki..) yapılan iş o kadar zevkli ve ortaya çıkan ürün o kadar güzel ki... Herşeye değer sanki!! Amanın!!! Bayağı uzamış, sizin de zaman sınırınız ve göz sağlığınız var di mi? :) Daha söylemek istediklerim var ama onlar ayrıntı ve sizi onlarla boğmak istemiyorum. Bu maili yayınlamanızı istemiyorum. Sadece okuyun yeter. Hatta okuduğunuza dair bir cevap yazarsanız daha da sevinirim. Kendinize çok iyi bakın!!!

PS: Önemli bir genç kitlesini yazılarınızla olumlu yada olumsuz şekilde, kesinlikle etkilediğinizi biliyor musunuz?

PS2: Bu maili inbox bölümünden başka içinizden birine daha yolluyorum. İkinizin de okumasına gerek yok!

Deniz Türer

Merhaba Deniz,
Tamamen gereksiz diye birşey yoktur, özellikle insanların görüşleri ve fikirleri söz konusu olduğunda. Tabii bazı insanlar sırf laf olsun di-

ye konuşur, bazıları da soru sorup cevabını dinlemezler, orası başka. Günlük hayatta bu tür varlıklar "boşboğaz" ya da "denyo" olarak sınıflandırılırlar. Öte yandan şunu da belirtiyim ki, eğer dediğin gibi 15-20 yaş arası insanlar bizim 24 saat oyun oynamak için para aldığımızı düşünüyor ve bizi kısıkanıyorlarsa bu tek bir şeye delalet eder, o da onların cidden çalışma hayatı konusunda hiçbir halt bilmediklerine. Aynı mantıkla yola çıkarsan bir aşçının bütün gün tencere başında zıkkımlanıyor, bir pilotun hiç durmadan uçuyor olması gerekir. Oysa herkes bilir ki işler öyle yürümez. Bir oyun dergisinde çalışıyorsan, oyun oynamak yapman gereken işlerden sadece biridir ve 24 saat filan değil, çok daha az bir zaman ayrılabilir. Zannediyor musunuz ki patronlar bizi her oyun oynar gördüklerinde sırtımızı sıvazlayıp, "Afferin, çalışın bakiim!" diyorlar? Böyle olduğunu düşününler cidden büyük sazandır, açık açık söyleyeyim. Bu dergide "oyun oynadığı" için azarlanmayan bir insan evladı yok, buna müdür Sinan da dahil. Herşeyden önce biz devamlı birbirimizi sıkıştırıp duruyoruz, çünkü birimiz iş yapması gereken açık kafasına göre oyun oynarsa bu herkesi etkiliyor. Düşün, oyun dergisi elemanları ortamda zamansız bir CS maçı döndüğü için kafa göz birbirine dalyor! Tabii bunun bir "iş" haline geldiğini de unutma. Ben Vogel'de işe başlamadan önce bilgisayarı sadece canım istediğinde açardım, oysa yıllardır bu benim "işim" haline geldi. Bilgisayarda çalışmaya ve oyun oynamaya "mecburum", üstelik çoğunlukla normalde dönüp bakmayacağım oyunları oynamak zorundayım. Bir hobinin işe dönüşmesi ilk bakışta hoş bir durum gibi görünse de, kazın ayağı öyle değil. Eğer o "yerimizde olmak için yanıp tutuşan" elemanlardan biri birgün olur da dileğine kavuşursa o zaman görürüm ben onun halini. 6 seneden fazla bir zamanda Level'dan kaç tane öyle "yazar" geldi geçti. Çoğu insan hevesli hevesli gelir, ama olay "yazı teslim tarihi" ya da "müdürden zılgıt yemek" gibi ciddi bir hal alınca nedense koca bir ayda iki sayfalık yazıyı teslim etmekte zorlanırlar. Sonuçta bu bir iş, bu işten doğrudan ve dolaylı olarak yüzlerce aile eklemek yiyor. Halıyla hiç kimsenin işini makaraya sarmak gibi bir seçeneği yok.

Yani bence bilgisayarı sırf canı istediği için açabilen ve kapayabilen insanlar bize gıpta etmek yerine hallerine şükretmeliler.

NON PLAYER CHARACTER

Her gün nereye gittiğimi bilmiyorum. Ölüme mi, gerçeğe mi yoksa sadece bir oyuna mı. Hayattaki herkes NPC! Onlarla yaşıyorum. Bona burada değilim. Bir amacım olacak elbette. Buna inanmak istemiyorum ama içim kendi kendine bu inanca gidiyor. İçimden bir his. Sizler olmasanız kendimi bırakacağım. Bunun için

oyun oynuyorum ya! İlerde sizin gibi olmak benim hayallerimden sadece birisi.

NPC. Belki de bu sözün bir anlamı vardır ve gerçeğe çıkan yoldur. 12 yaşındayım ve de büyümek istemiyorum. Evet doğru bu yaşta bunları düşünüyorum. O yüzden de derslerim, hayatım kötü yöne doğru gidiyor ya! NPC'lerle yaşamak bana gurur vermiyor. Fakat bu yapay zekaya inanmak güç. Aynı olarak bir de şunu söyleyeyim: Hayat bir oyundur. Sistem bile istemeyen bir oyundur. Sizinle dalga geçen bir

"Ben bu ülkeden ümidimi kestim! Kesinlikle iflah olmaz vaziyetteyiz, Raistlin misali, kesinlikle iflah olmuyoruz!"

oyundur, Sınavlarla dolu bir oyundur. Ne mevsimler var, ne de sıcaklık/soğuk hissi. Yaşamın acı hissi.

Her gece uykudan önce bunları düşündüğümde gözümde yaş geliyor. İstemedim. Fakat sadece iki engel var bana ve onlar çok farklı şeyler. Aşk ve PC. Evet çok farklı şeyler. Kim sevgilisinin bir NPC olmasını ister ki? Buyazım da zaten gözyaşlarım durmadı. Bütün bunlara kim inanır?

MERT KALAK

Merhaba Mert,

İnsanın gençken en büyük dezavantajı hayat ve insanlar hakkında tecrübesiz oluşudur. Bu yüzden onlardan çok fazla şey beklersin, beklentilerinin karşılıksız çıktığını görmek ise çoğunlukla ruhsal yıkım yaratır. Zaman içinde kimsenin gökten zembille inmediğini farkederek insan. "Mükemmellik" sadece ütöpik bir kavramdır, dağlar bile bir gün ölür ve gökteki yıldızlar bile kusursuz değildir. Ne de çevrendeki insanlar mükemmeldir beklemediğinin aksine, ama zaten dedim ya, tecrübesizlik büyük beklentiler doğurur. Şimdi ben ne desem boş, zamanla insanlardan ve hayattan olan beklentilerini daha makul seviyelere çekmeyi başarabilirsen, onları oldukları gibi görmeyi ve kabul edebilmeyi başarabilirsen, o zaman nispeten mutlu olabilirsin. Ama "büyüklemek" zor bir süreçtir ve zamanın dolmadıkça bu süreçte katlanmalısın. Bu esnada göreceksin ki kimse NPC değildir, "zekası" ne kadar düşük gibi görünse de değildir. Hepimiz sadece insanız.

O kadar.

BATSIN BU DÜNYA!

Ben bu ülkeden ümidimi kestim!

Kesinlikle iflah olmaz vaziyetteyiz, Raistlin misali, kesinlikle iflah olmuyoruz! Şu Tomb Raider II'nin çekimlerinin Türkiye'de yapılmaması meselesinden bahsediyorum sayın dergi çalışanları ve okurları. Yani biz çırpını-

yoruz, "Avrupa Birliği'ne girelim, onlara yetişelim, ülkemizi dünya tanısın" diye, sonra ayağı-mıza dek gelen bütün fırsatları uzaklaştırıyoruz! Ne kadar ters bir milletiz ya! Birşey almadan alışveriş etmek gibi bu, ya da birisi sana gelip burnuna albüm, film, dizi ve diğer şeylerde başrol alacağını yazan bir kontrat uzattığında, "Yok baba, potansiyel vardır ama ben kullanmaya niyetli değilim" demek gibi. E kontratlı adam da eşek değil ya, başkasını buluverir hemencecik. Benzetmedeki o "başkası" da Yunan-

nistan'dır, hani hala nedensizce nefret ettiğimiz ülke. Yıllar yılı ben hala anlayamadım bunun nedenini, herhalde işini bilmeyen politikacılar olsa gerek. Depremde bize gelen hastaneleri, kan lazımkken gelen kanı, "Yunan kanı düşman kanıdır" şeklinde reddeden sağlık bakanımıza da diyecek bir söz bulamıyorum. Neyse, nerden nereye geldik, ama konu aynı: NEDEN ISRARLA İFLAH OLMUYORUZ?

Cevabını bilmiyorum ama öğrensek de nasılsa pek bir şey değişmeyecektir sanırım.

JOKER BRONX

Merhaba Joker,

Sorunun binlerce cevabı var, ama herhalde en doğrusu "İflah olmuyoruz, çünkü halimizden memnunuz!" olacaktır. Başka nasıl açıklayabilirsin ki ilkokul diplomasını bile parayla almış insanların ısrarla milletvekili seçilmesini, insanların ısrarla çalışıp üretmek yerine "köşe dönmeye" çalışmakta ısrar etmesini, kimsenin "trafik kuralları" gibi ölümcül öneme sahip kanunları çiğnemeyi marifet saymasını ve daha binlerce başka şeyi? Bu halk değil mi okumayı yazmayı fuzulu iş sayan, yazarları diri diri yakmaya kalkışan, ancak batakçı bankerleri hapseden çıkışında mitinglerle, kurbanlarla karşılaşan? Bu halk değil mi her "Hıyarım var!" diye bağırana elinde tuzlukla koşan? Hayır, tabii ki "halk düşmanı" değilim, sonuçta herşeye anlam ve değer katanlar insanlardır. İçinde insan olmayan bir şehrin anlamı nedir ki? Ölü bir şehirdir orası. Ama bunca senede gördüklerimizden sonra "insandan" tiksindir oldum, onu da altını çize çize bildireyim ister şu deli gönlüm.

Yuh, gene bitmiş canına yandığımın köşesi! (-Biter tabii, sen hem yaz eşek gibi!) Aaaaa, başlarım alt ego gibi geçmişinden senin ama! Dağın abi siz de, maymun mu oynuyor? Bitti işte burası! Gidip mail felan yazın, adresi biliyorsunuz!

ayın demoları

Need for Speed Hot Pursuit 2

Electronic Arts



Kontrol	Oklar
El Freni	Space
Kamera	C
Korna	H
Arabayı Düzelt	R

Anlatmaya gerek var mı bilemiyorum ama, Need for Speed serisinin en yeni üyesi Hot Pursuit 2 rüya arabalar, hızlı yarışlar ve polisleri ile geri dönüyor.

FIFA Football 2003

EA Sports



Kontrol	Oklar
Pas, Adam Değiştirme	S
Orta, Ayağa Kayma	A,D
Kaleciyi Çıkartma	W

Piyasadaki en iyi futbol oyunu serisi daha da detaylı ve oynaması zevkli bir hal almış. İnsan bir sonra ki yıl ne yenilik yapabileceklerini merak ediyor doğrusu. Bu demo futbol hastası okurlarımıza tam sürüm hakkında bir fikir verebilir.

Robin Hood: Legend of Sherwood

Spellbound



Zoom In, out	Num +, -
Ekranı Kaydırma	Oklar
Karakter Seçimi	1-5
Eğilme	C
Ayağa Kalkma	S
Aksiyon Seçimi	G,H,J
Quick Action Kaydet	A
Quick Action Başlat	Space
Quick Save, Load	F1,F5

Herkesin beğenizini kazanan Desperados'un yapımcılarından yeni bir oyun daha! Bu defa Robin Hood ve dostlarına zalim Norman beylerine karşı koymalarında yardımcı olacaksınız!

Crimsonland

10tons



Kontrol	W,A,S,D
Ateş	Sol Mouse
Level Up	Sag Mouse

Tüm Vogel personelini bir veba gibi etkisine alan Crimsonland bu yılın en iyi Freeware oyunu olmaya aday gibi görünüyor. Oynaması basit ama bir o kadar da bağımlılık yapıcı, ama "Perk" seçimlerinizi dikkatli yapın!

LEVEL
KASIM 2002



Arx Fatalis



LEVEL

Arx Fatalis

KASIM 2002

FIFA Football 2003



Demos\FIFA 2003\Fifa2003_level.exe

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Demos\Need For Speed\HotPursuit2_setup_us.exe

Robin Hood: Legend of Sherwood

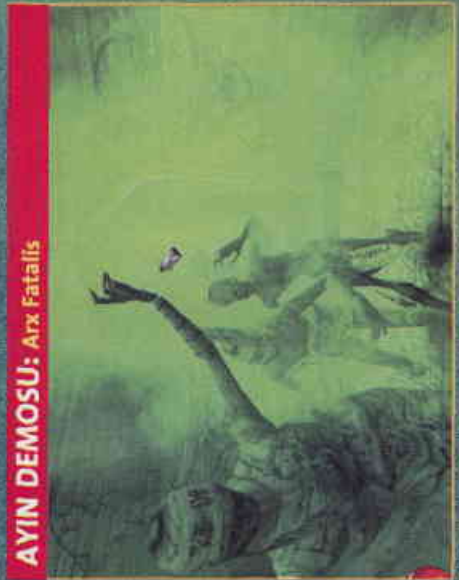


Demos\Robin Hood\setup_us.exe

LEVEL 11/2002

En Son Demolar: Arx Fatalis, FIFA Football 2003, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Robin Hood: Legend of Sherwood

AYIN DEMOSU: Arx Fatalis



Demos\Arx Fatalis\Setup.exe

KASIM 2002

Arx Fatalis

LEVEL

Bu CD Kapakı sırtta işaretli yerlerden kopup, kaptıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğimiz için teşekkür ederiz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilmektedir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmenizi mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredememeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredilemek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilerek Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

YAMA DOSYALARI

Grand Theft Auto 3
Türkçe XP Yaması
Quake 3 Point
Release 1.32
Warcraft 3 1.03

Demolar (Yamanlar)	
Arx Fatalis	Arx Fatalis Setup.exe
Crimsonland	\\Crimsonland\\crimsonland_L\\141.exe
FIFA 2003	FIFA_2003\\fifa2003_inst.exe
Need for Speed	\\Need for Speed\\nfs2\\setup_us.exe
Nomads	\\Nomads\\nomads_demo_eng.exe
Pusher	\\Pusher\\pusher_demo_en.exe
Robin Hood	\\Robin Hood\\setup_us.exe
Sherlock Holmes	\\Sherlock Holmes\\holmes_demo.exe
Videolar (Trafikler)	
Black Hawk Down	DRBHD01.avi
Devil May Cry 2	Devil May Cry 2.mp4
Knights of the Old Republic	Knights of the Old Republic.avi
Tomb Raider 6	Tomb Raider 6.avi
Two Towers	Two Towers.avi
Call of Cthulhu	coc.avi
Extra (Extra Addons)	
Morrowind Firemoth Modulu	Morrowind\\firemoth.exe
FIFA Raport	FIFA_Raport\\fifa2003\\demoraporu\\1.exe
WCG Demolar	WCG_2002\\
Yama Dosyaları (Bakınız)	
Quake 3	Quake 3\\3pointrelease_132.exe
Warcraft 3	Warcraft 3\\warcraft3_103.exe
Grand Theft Auto 3	GTA_3CD\\06876_WXP_Sp1_086_TRK.exe

UYUN DEMOLARI

Arx Fatalis
Crimsonland
FIFA Football 2003
Need For Speed Hot Pursuit 2
Project Nomads
Pusher
Robin Hood: Legend of Sherwood
Sherlock Holmes

Programlar

HW Info
Motherboard Monitor 5.2.0.0
Sisoft Sandra 2002
Speed Fan 4.0.6
Stability test
Windows Commander 5.11
Windows Blinds 3.41
Win Hex 10.54

Videolar

Black Hawk Down
Call of Cthulhu
Devil May Cry 2
Indiana Jones
Knights of the Old Republic
Tomb Raider 6
LOTR: Two Towers

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

Extra

WCG 2002 Türkiye Elemeleri Counter Strike Demoları
Morrowind Plug-In'i Firemoth





müebbet muhabbet

ANAKARTALAR VE PORTBAYIRI

- Cenkbey
- Ne vardı?
- Bu ne?
- İçinde yazımızın bulunduğu şeyi diyorsanız dergi Erdem bey.
- Hayır bu elimde tuttuğumu diyorum
- VGA ekran kablosu gibi duruyor ama çorap da olabilir.
- Nasıl anlarız?
- Önce ayağınıza giyip giymediğinizi kontrol edin sonra bilgisayarınızı açıp kapayın.
- Mütemediyen mi?

- Kaç karakter olmuş bu?
- Buraya kadar 700 karakter brüt, 601 net var.
- Şimdi kaç oldu?
- 748. Ama ben 748'i yazarken 751 olmuştu, tam kafayı yedirtir yani.
- Üf 9000'e daha çok var, okuyucu mektubu filan okuyalım bari.
- Tamam başlık atalım o halda
- At bakalım

OKUYUCU MEKTUPLARI

- Çok kötü
- Beğendin ha?
- Bak ama şöyle olsa daha güzel olur

OKUYUCU MEYİLLERİ

- Hmm
- Yaa fis, bu devirde mektup mu kaldı hi?
- İyi öyle yaz amaan. Psah.

Sevgili Cen ve Kerem

Geçen yaz Erdek'te tatile gitmişim. Orada bir kız sevdim. Yaz sonunda ayrıldık filan da ne diyecem benim makinadan duman çıkıyor. Nedir?

HİDAYET TÜRKÖĞLÜ - SİNSİNATI - AMARIKA

- Bizim bi arkadaş vardı tam kadrolu oldu filan derken işten attılar da diyecem o diil, kimdir bu kız Hido! vaays Müllers manita yapmışın?
- Ayrılmış Cenkbey
- Ayrılan kadar yapacağını yapmıştır bizim Hido Erdem bey. Diğer mektup neydi?
- İyi de makinasından çıkan dumana ne demeli?
- O kadar olur. Daha az kullansın.
- Bilgisayarı buharla çalışıyor olmasın?
- Ne bilgisayarı?

Sevgili Level-Kusen yetkilileri

Dün akşam saat beş sularıydı. Büyükbabam verandadaki sallanan sandalyesinde uyuyakalmıştı. Kardeşlerim domuz avından henüz dönmemişlerdi. Ben de çatı katındaki odamda masamın başındaydım. Anem biz çok küçükken ölmüştü. Babam kendini içkiye vermiş ve evi terketmişti. Büyükbabam ve büyükannenle kalıyorduk. En büyük ablam Mary kör olduktan sonra ortanca ablam Laura onun bakımını üstlenmişti. Hastaydım ve günden güne zayıflıyordum.

Geçen yılki büyük yangından sonra

kasabanın çoğu altın peşinde batıya gidince kendimi bilgisayara adanmış 24 saat oyun oynar olmuşum. Serçe parmağımı Ultima Online'da kaybettiğim ertesi günü yalan söyleme sorunum olduğunu farkettilim. Habire işkembeden sallıyordum. Sizce şu an çalışmakta olduğum Nasa'dan ayrılmalı mıyım? Bir de bilgisayarım da her oyunu oynayamıyorum, bu neden kaynaklanabilir?

MİTHRİL MOORBANE - LIGHT PALADİN

Sevgili Pala

Her gün yüzlerce yeni oyunun piyasaya çıktığı günümüzde her oyunu oynaman mümkün değil. Biz bile dergi çalışanları olarak hergün ofiste oyun oynadığımız ve üzerine bir de para aldığımız halde kaçırıklarımız oluyor. Başlarınız böyle işe, ekipçe istifa ediyoruz.

Level-Kusen çalışanları

TEKNİK DESTEK ESTEK KÖSTEK KÖŞESİ

Format Nasıl Atılır ki?

Önce format iki elle güzelce kavranır. Ele avuca sığmasına dikkat edilir. Tam o sırada ekranda "Ne yapıyorsun yoksa o formatı atacak mısın?" şeklinde çıkan uyarı mesajı cevapsız bırakılır. Bütün güç toplanır ve ikide bir kitlenen aptal alete doğru fırlatılır.



- Bak evladım, Fırat mıydı neydi senin adın. O sayfaların hepsi yazıyla dolacak. Baştan savmaca yok.
- Sims açıklaması yazacaksın, "Geçmişten Günümüze Sims Efsanesi" dosyası yapacaksın. Önümüzdeki ay da Tomb Raider serileri var. Başla.



-Dergiden ilk aldığımız paralarla kendimize bir sürü tuf tuf borusu yaptık.

- Yemeklerden sonra biteviye, umarsızca.
- Waouv, sevginin bir güneş gibi batmasından bile daha dingin daha soft bir söylem bu Cenk Bey. Bravvo
- Kesin alkışı Erdem Bey, asap bozmayın.
- İyi peki ne yazacaz şimdi bu dergiye ?
- Yazıyoruz ya işte.
- Ne yazdık?

ANAKARTALAR VE PORTBAYIRI

- Cenkbey
- Ne vardı?
- Bu ne?
- İçinde yazımızın bulunduğu şeyi diyorsanız dergi Erdem bey.

Peki Harddisk Nasıl İkiye Bölünür?

Önce harddisk iki elle güzelce kavranır. Oturma odasındaki divana oturulur. Alet göğüs hizasında tutulur. Sağ diz yukarı doğru kaldırılırken harddisk de süratle dizin üzerine indirilir ve bir çarpışma gerçekleştirilir. Disk ihtiyaca göre aynı yöntemle dört hatta beş parçaya dahi bölünebilir.

Cd-Rom'un ne kadar hızlı?

Önce Cd-rom iki elle güzelce sökülür. Yanında çarpı olan sayılar okunur. Alet geri takılır.

EĞER...

- ▶ Kızdığınız bir arkadaşınıza önce "An Ex Por" ardından "Corp Por" diye bağıyor, üstüne bir de "Vas Ort Grav" ekliyorsunuz...
 - ▶ Güçlenmek için etraftaki köpekleri saldırıyorsunuz...
 - ▶ Eviniz soyulduğunda bir GM ya da Admini arayıp "Bu kadar da bug-abuse olmaz ki" diye homurdanmak istiyorsanız...
 - ▶ Bakkala gidince "Vendor buy" diyor-sanız...
 - ▶ Uyumak için yatağınızın yanında ayakta duruyorsanız...
 - ▶ Bir şeyin ne olduğunu ilk bakışta anlayamayınca, üzerine çift tıklama isteği doğuyorsa...
- ...FAZLA ULTIMA ONLINE OYNUYORSUNUZ DEMEKTİR.

BİLGİSAYARSAL KISALTMALARIN UZATMALARI

- LPT: Lüzumsuz Printer Takmayın (Lüzumluysa Printer Takın olarak da kullanılabilir caizdir.)
- AGP: Aslan Gibi Port
- VGA: Ver Gazı Anakarta
- ISA: Peygamber
- USB: Uçan Sarı Bezelyeler

next level

NEXT LEVEL'DA BU AY

- Önümüzdeki ay olacaktı o Cenk bey
- Bu aya aldık Erdem bey.
- Yani Next Level yazısını bu ay mı yazmamız levazım?
- O da olur...
- Neyse ne varmış Kasım ayında?
- Kasım değil işte Aralık.
- Peki Mart ayında ne var onu yazabiliyor muyuz?
- Yazamayız mı yazarız tabii.
- Ne varmış?
- Şöyle ben menüyü vereyim size.
- Ah sağol çocuğum.

Age Of Mythology

Bir şans ve tahmin oyunu. Mitolojik tanrıların yaşını ve burcunu bulmaya çalışıyoruz. Başarılı olursak o tanrıyla güzel bir akşam yemeği bizleri bekliyor. Sağma birşey yani.

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

Bu bir film. "Yüksüklerin Efendisi" Yüksüğün Cancıger Gemisi" anlamına geliyor Türkçe'si. Fransızcası ise kısaca "De la Taxi". Oynamıyoruz oynayanları seyrediyoruz.

FIFA Football 2003

2003 yılında futbolda pek çok kural değişikliği olacak. Kalecilerin topu elleriyle tutmasının yasaklanması da bunlardan ikisi. Ayaklanan kaleciler Fifa binasını basıyor siz de polissiniz... Her ay her ay yeni futbol oyunu çıkarma e mi EA kardeşim.

Need For Speed: Eyvah Çevirme Var 2

Bir devam oyunu. İlkinde nerede kaldıysanız oradan devam ediyorsunuz. Farklı olarak bu versiyonda arabaları şoför kullanıyor.

Project Nomads

Henüz proje halinde olan bir oyun. Kabul edilirse olacak, bakalım haftaya toplantı var.

Iron Storm

Gökten su yerine demir yağıyor siz de canınız bitmeden eve git-

meye uğraşıyorsunuz. Nimetten kaçılmaz modu çok zevkli.

PS2 İNCELEMELERİ**Onimusha 2**

Hanimişha?: Caponumum Kılıcı da Varmış'ın devamı. Bu kez Oğre tanrıları tarafından kendisine artistik silahlar verilmeyen kahramanımız tek başına bir hiç olduğunu algılıyor ve kendine düzgün bir iş kurmaya çalışıyor.

Pro Evolution Soccer 2

Dünya yokolmuştur. Nükleer fırtınadan sağ kurtulanlar bari maç yapalım derler. Ama işler umdukları gibi gitmeyecektir...

OoOooOoOo7**James Bond: Nightfire**

James Bond gece dürbünüyle karşı apartmanı dikizlerken üzerine ateş açıldığını farkeder. Çırpınarak ölür.

DOSYA KONULARI**Bir Oyun Nasıl Yapılır 2**

Dosyamızda bu ay "Ende Tura Birkiüç" nasıl ortaya çıkmış onu inceliyoruz. Ayrıca saklambaça kuka kavramını kazandıran büyük oyuncu Özcan Deniz ile röportaj yaptık.

Türkler Kore'de: World Cyber Games 2002 Finalinde Neler Oluyor?

Counter Strike'da kaptanın "rush" komutuna uymayan Tuğba Özay bombişi kafasına nasıl yedi...

Quake'de tek bir frag bile yapamayan Deniz Akkaya "Mouse pad bitmişti" dedi...

Zarzor, save ede ede bir sonraki level'a geçen Level çalışanları, Bigboss CenKerdem beylerle karşılaşınca nasıl panikledi...

Cenk beye bozuk mouse veren, bir network oyunu bile açamayan İbrahim Tatlıses dizisi Uzunhava Fırat neden ağladı? Teftiş sırasında büroda olmayan Level yazarları CenKerdem beylere yalvardı: "Lütfen bize kıymayın!"

Hepsi ve de oyun dolu bir tepsî, taaaa bir ay sonra Level'da...

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin, sgokhun@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni Sınan Akkol, sakkol@level.com.tr (sorumlu)

Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Burak Akmenek, burak@level.com.tr
Fırat Akyıldır, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Batu Hergünel, batuher@level.com.tr
Can Korkut, can@level.com.tr
Cenk&Erdem, cenknerdem@level.com.tr
Emin Barış, emin@level.com.tr
Eser Güven, eser@level.com.tr
Gökhan Habiboglu, gokhab@level.com.tr
Güven Çatak, guven@level.com.tr
Jesuskane, jesuskane@level.com.tr
Onur Bayram, onur@level.com.tr
Serpil Ulutürk, serpil@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar Cem Özkayrak, www.sanane.com
Gökber Nurbeyler, skyman_lvl@yahoo.com

Grafik Tasarım Didem İncesayır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özertem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Çenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüne, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Çenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Teklatan

VOGEL Medya Yayımcılık Gökhan Sungurtekin A.Ş. Adına Sahibi

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Renk Ayırımı - Film ve Baskı ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283 84 38

Dağıtım BIRYAY A.Ş.

VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Mevlüt Pehlivan Cad. Vef.
Bayın Sok. Gayrettepe
Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 73,
Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94
Abone web:
http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73