

LEVEL

MAYIS 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 05 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL(KDV DAHİL)

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

► İnceleme + Tam Çözüm

Kojima-San tahminimizden önce, tahminimizin çok üstünde bir oyun ile karşımıza çıktı.

SACRED

Diablo 3'ün pabucu dama atılmak üzere.

JEDI KNIGHT 3 JEDI ACADEMY

Hep kendi ışın kılıcımızı yapmak istemiştik

Online oyunlarda TÜRK DEVRİMİ

Büyük oluşumu açıklıyoruz!

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

En sonunda geldi.

► DİKKAT! ◀◀
Battlefield 1942
Desert Combat ve
Battlefield 1942
1.31 yaması
LEVEL CD'sinde

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.



GeForce FX Testte!

nVidia'nın yeni ekran kartı diğer kartların karşısında ne kadar başarılı?



Sıcak... Soğuk... Sıcak

İstanbul'un kendini şaşırdığı bu bahar/kış/yaz karması günlerde yeniden sizlerle birlikte olmak ne mutlu. Yazıyı okuduğunuz sırada nasıl olur bilemiyorum ama, bu yazıyı yazdığım sırada hava 15 dakikalık periyodlarla açıyor, kapıyor, esiyor, duruyor, yağıyor, kuruyordu. 10 gün önce dergiye gelirken kar yağdığını gördüğümde bakışlarımı göğe kaldırıp "Nisan ayındayız..." demişim, elimde olmadan... *Sonradan öğrendim ki aynı anda*, ofisteki herkes benzer bir ritüel içerisindeymiş. "4 mevsimi bir arada yaşayan" ülkede olacağım söylendiğinde, bunu kastettiklerini sanmıyorum. Kıştan kopup yaza geçemeyen meteorolojiye inat, Level ekibi olarak biz yaza geçiş yaptık. Derginin bitmesi gereken gün, aldık başımızı, gittik Şişli Demokrasi Parkı'na. Çaylarımızı yudumlar-ken bir yandan da "yazlık" muhabbetlere daldık. İnsanın biraz da yaşamayı bilmesi gerekiyor, hep iş hep okul, nereye kadar?

E3 öncesi bombaların patladığı ay olan Mayıs, özellikle haber bölümünü hazırlarken öyle bir zorladı ki bizi... İlk Bakış sayfalarını her bitirdiğimizi sandığımızda, bir başka "olmazsa olmaz" oyun açıldı. Öyle ki, mutlaka kapağa girmesi gereken bir oyunu "sürpriz" olarak içeriye yazmak zorunda kaldık. Dikkat edin küçük dilinizi yu-tilirsiniz.

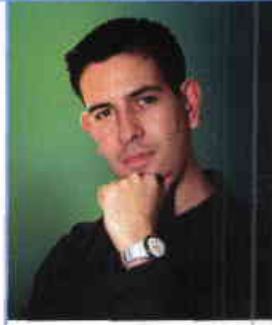
Playstation 2 incelemelerinde inanılmaz bir kalite artışı var bu ay. Kısa incelemeleri saymazsak, en düşük Level Notu yüz üzerinden 86. PC'de incelenen oyunların yarısı ise Level Hit ödülü alırken, bu sayıdan 2 tane Level Klasik ödülü alan oyun çıktı. Uzun zamandan beri ilk kez bu kadar çok kaliteli oyun ardı ardına geliyor, ama Haziran ayının çok daha bereketli geçeceğini şimdiden söyleyebilirim.

Bu arada, size minik bir haber. E-Oyun 2003 ile ilgili bir ön hazırlık toplantısı yapıldı geçtiğimiz ay. Fuarı düzenleyen Semor yetkilileri bizimle birlikte Türkiye'de oyunculuk adına önemli olan herkesi davet etti. Tabii orijinal oyun distribütörlerini de. Birkaç dağıtıcı firma toplantıya gelemeyeceklerini ve haklı sebeplerini belirtme nezaketini gösterdi. Geriye kalanlardan toplantıya katılan firma sayısı ise... Sıfır idi. Haliyle, oyunla birinci elden ilgili olması gerekenlerin bu ilgisizliğini görünce, bir sonraki E-Oyun fuarı belirsiz bir tarihe ertelendi.

Sıcağa aşerdiğimiz şu günlerde, son zamanlarda duyduğum ve çok hoşuma giden bir sözle bitireyim isterim...

Dünyanın en iyi rapçisi bir beyaz, dünyanın en iyi golf oyuncusu bir zenci ise ve Almanlar savaşa karşıysa;

Dünyanın çivisi çıkmış demektir...



Kendime diyalog...

- Gel buraya, kaçma dedim!
- Yine ne var?
- Tüm zamanların en iyi dokümanteri Benim Cici Silahım'ı (Bowling for Columbine) seyrettin mi bakayım?
- 3 hafta önce seyrettik ya, bunak herif!
- Doğru ya... Ama seyretmeyen vardır mutiaka... Hey sen! Gel buraya, kaçma dedim!

ilk bakış

World Cyber Games'e Doğru

Dünyanın en büyük oyun turnuvasına sıkı hazırlanıyoruz

Geçen sene Eylül ayında düzenlenen World Cyber Games Türkiye Elemeleri ile büyük sponsorlar ve sağlam bir bütçe ile ülkemizde de büyük ve başarılı turnuvalar yapılabileceğini görmüştük. Bu çapta düzenlenen ilk organizasyon olduğu için elbette bir çok aksaklık da olmuştu. Bu sene hem organizatör hem de oyuncular daha deneyimli olduğu için, daha zevkli ve başarılı bir WCG bekliyoruz bizi.

Ama ülkemizde profesyonel oyunculuğun yeni yeni gelişmeye başladığı bu dönemde daha iyisini hedefleyerek dünya çapındaki rakiplerimizi kolayca yakalayamayacağımız açık. Eğer farkı süratle kapayıp başarılarına imza atmak istiyorsak en iyisini hedeflemeliyiz. Bu yüzden WCG öncesi bir turnuva düzenlenerek hem oyuncuların hem de organizasyonun kendini test edip biraz daha deneyim kazanması sağlandı. 12-13 Nisan günleri İstanbul Swiss Otel'de finalleri düzenlenen WCG Counter-Strike Hazırlık Turnuvası'nın bu amaca ulaştığını söyleyebiliriz.

Türkiye'nin Her Yerinde Turnuva

Bu sene WCG Türkiye Elemeleri Siberlig tarafından düzenleniyor. 16 ilden 18 internet kafenin üyesi olduğu Siberlig Birliği tamamen turnuva ve ligler düzenlemek için kurulmuş bir organizasyon. Oldukça yeni olan bu oluşum için WCG Counter-Strike Hazırlık Turnuvası ciddi bir sınavdı. Siberlig'e üye 16 ilden 12'sinin finalist yolladığı organizasyon bu özelliğiyle de bugüne dek düzenlenmiş turnuvalar içinde en geniş ulusal katılıma sahip olanıydı. Mart ayı içinde gerçekleşen ön elemelerden sonra finallere İstanbul'dan 5, Ankara'dan 4, İzmir'den 2 ve Adana, Antalya, Balıkesir, Bursa, Eskişehir, Gaziantep, Kayseri, Kıbrıs ve Samun'dan birer takım katıldı. Hangi ilden kaç takım katılacağı o ilde ön elemeye katılan takım sayısına göre belirlendi.

Her ilden ön elemeye katılan 8 takım için bir finalist kabul edildi.

Bu turnuvada da aynı WCG 2002'de olduğu gibi oldukça iyi bir sponsor desteği vardı. Ana sponsorluğu yine Samsung yaptı. Diğer bir sponsor Intel'di ve turnuvada kullanılan tüm bilgisayarlar Pentium4 3.06GHz işlemciye sahipti. Bilgisayarların ekran kartları MSI'dı ve diğer hemen hemen tüm bileşenler yine Samsung ürünleriydi. Network alt yapısını 3COM, elektrik alt yapısını ise APC hazırlamıştı. Sistemlerin tümünde kullanılan işletim sistemi ise Microsoft Windows XP idi. IT sektörünün kendi dalında bir numara olan bu altı firması ile çalışıp, onların ürünlerini kullanınca elbette işler beklenenden çok daha kolay ve sorunsuz gitti. Finallerde kullanılan 50 PC, bir iki mouse sürücüsü sorununu saymazsanız hemen hiç sorun çıkarmadı.

Finaller

Turnuva finalinin organizasyonunda elbette önceki organizasyonlarda kendini

Maçlarını bekleyen oyuncular devam eden karşılaşmaları izliyor.



İlk üçe giren takımlar toplu halde. Sol tarafta DgTH ortada trk.ank ve solda RhR.

kanıtlamış olan Level vardı. Turnuvanın hem medya hem de organizasyon konusunda sponsorluğunu yapan Level maçların yönetiminden sorumluydu.

Sonuç olarak 12 Nisan sabahı Türkiye'nin dört bir yanından gelen 100 oyuncu ve onları zaptetmekle yükümlü 14 hakem hazırдық. Turnuva direktörlüğünü ben üstlenirken turnuvanın baş hakemi Zoltan nick'i ile tanınan Harun'du. Cuma akşamı şehir dışından gelen oyuncuların konakladığı Kervansaray otelinde oyuncuların önünde yapılan kura çekimlerine göre finalist 20 takım 5 takımılık 4 gruba ayrılmıştı.

Turnuva finalleri Cumartesi günü grup maçları ile başladı. Daha ilk grup maçlarından İstanbul, Ankara ve İzmir ekipleri güçlerini gösteriyordu. Her grubun ilk ikisi direkt kazananlar grubuna yükselirken üçüncüler kaybedenler grubuna yükseleceği için ilk ikiye girme mücadelesi çok çetin geçiyordu.

Birinci grupta Ankara'dan RhR (Eski adıyla GO3P) tüm maçlarını kazanarak birinci olurken Rt 3 galibiyet bir malubiyetle ikinci oluyordu. Bu gruptan çıkan son takım Antalya temsilcisi mt'ydi. Bu gruptaki Adana ekibi tq ve Balıkesir ekibi LoRD, gruptan çıkamayarak eleniyordu.

İkinci grupta İstanbul'dan Squad.tr (eski adıyla FT) hiç yenilgisiz birinci, İzmir'den Req ikinci, Ankara'dan massacre

ise üçüncü oluyordu. Kayseri ekibi OoO ve Eskişehir ekibi JaJ ise eleniyordu.

En çekişmeli grup olan üçüncü grupta birincilik iki puan farkla İzmirli de crew klanındaydı, Ankaradan VNC ikinci, İstanbul'dan WoL bir puan farkla üçüncü oluyordu. Grubun Kıbrıs ekibi 4im ve Samsun ekibi cats gruptan çıkamıyordu.

Son grupta birinciliği geçen sene WCG'i kazanan trk.ank (eski adıyla vendetta) hiç yenilgisiz alırken, İstanbul'dan DgTh ikinci ve yine İstanbul'dan dd üçüncü oluyordu. Bursa'dan noex ve Gaziantep'ten 7z ise eleniyordu.

Çifte Eleme

Turnuvanın ikinci gününde çifte eleme sistemi uygulanan finaller oynandı. Kazananlar grubunda 8, kaybedenler grubunda 4 takım bulunan finallerde ilk turlar sonunda DgTh, VNC, crew ve Rt kaybedenler grubuna düşüyor, Rt bir maç daha kaybedip elenirken kaybedenler grubundan finallere giren üç ekip massacre, mt ve dd ile birlikte elenmiş oluyordu.

İkinci turda bir Ankara ekibi olan RhR'ye yenilip kaybedenler grubuna düşen DgTh bunun acısını almak istercesine diğer bir Ankara ekibi olan VNC'yi eleyerek bir üst tura çıkıyordu. Bu arada finallere kaybedenler grubundan girip ayakta kalmayı başaran tek takım olan WoL, grup maçlarında yenildiği crew'i yenerek yoluna devam ediyordu.

Kazananlar grubunda RhR diğer bir istanbul ekibi Squad.tr'ı, trk.ank ise Req'i kaybedenler grubuna yolluyordu. Kaybedenler grubuna düşen Squad.tr, DgTh tarafından elenirken Req ise WoL'e yenilerek aynı hızla turnuvadan eleniyordu. Oldukça çekişmeli geçen ve üç kez uzatmaya giden toplam 40 round oynanan WoL - Req maçı turnuvanın en heyecanlı maçı olarak hafızalarda kaldı. Böylece turnuvanın ilk dört takımı WoL, DgTh, RhR ve trk.ank belirlenmiş oluyordu.

Kaybedenler grubunda Ankara takımlarının başına bela olan DgTh ile İzmir takımlarını eleyen WoL karşılaşıyor



Turnuva boyunca aynı anda 4 maç yapıldı.

ve aynı zamanda en iyi İstanbul ekibi olma mücadelesi anlamına gelen maçı DgTh kazanıyordu. Bu sırada kazananlar grubunun finalinde oynayan iki Ankara ekibinden trk.ank maçı kazanarak turnuvanın ilk finalisti oluyordu.

Artık heyecan doruktaydı ve turnuvanın sonuçlanmasına sadece iki maç kalmıştı. İkinci finalisti yani trk.ank'ın rakibini belirleyecek maçta DgTh ve RhR kıyasıya bir mücadeleye giriyor maçı 13-10 DgTh kazanarak bir Ankara takımını daha elemiş oluyordu.

Artık sadece final vardı. O ana dek üç Ankara takımını eleyen DgTh geriye kalan son Ankara ekibini yenebilecek miydi? Yoksa trk.ank hiç yenilgisiz turnuva şampiyonu mu olacaktı. Her iki takımın seçtiği birer haritada oynanacak olan maçta ilk önce trk.ank'ın seçtiği de_inferno oynanacak eğer DgTh bu haritada kazanırsa onların seçtiği de_dust2 oynanacaktı. Yani DgTh iki haritada birden kazanmalıydı. trk.ank'ın ise WCG finallerinde de seçtiği de_inferno'da kazanması yeterliydi. İlk yarıda DgTh'a karşı bariz bir üstünlük sağlayan trk.ank maçı garantilemiş gibi görünüyordu. Ancak DgTh ikinci yarıda toplandı ve farkı kapamaya başladı. 23. round'da trk.ank 13. roundu alarak maçı 13-10 kazanmış ve WCG'den sonra bir başka büyük turnuvayı da kazanmış oldu.

Turnuvanın sonunda trk.ank birincilik ödülü olan 1500\$'ı kazanırken takımın oyuncularından bL en iyi oyuncu seçilerek 250\$'lık para ödülünü kazandı. İkinci olan takım DgTh 500\$, üçüncü takım RhR ise 250\$'lık para ödüllerini kazandı. Tüm takımları başarılarından dolayı kutluyoruz.

DIGITAL ILLUSIONS'DA YOL AYRIMI

Digital Illusions, proje sorumlusu Gary Coriveau ile yollarını ayırdı. Coriveau, geçtiğimiz yılın en berbat oyunları arasında sayılan Pryzm ve Shrek'in başındaki adamdı. Amiga'daki Pinball Fantasy ve Pinball Dreams gibi çok kaliteli tilt oyunlarının yapımcısı Digital Illusions, Battlefield 1942 ile çok büyük bir başarı elde etmişti.

GÜNEŞ IŞIĞIYLA OYUN!

Metal Gear Solid'in yaratıcısı Hideo Kojima, şu sıralar şaşırtıcı bir proje için çalışıyor. Bu defaki projesi GameBoy Advance ile ilgili. Kojima, şimdilik çıkış tarihini vermediği Bokura No Taiyou (Our Sun) adında bir oyun tasarlıyor. Buraya kadar her şey normal. Normal olmayan şeyse oyunun güneş ışığıyla çalışacak olması! Yeni oyun için GBA ile uyumlu ve güneş ışığını algılayan bir kart yapıyor. Kart, güneş ışığını algılayarak oyuna aktaracak ve bu sistem oynanışı etkileyecek. Kojima yeni projesiyle, oyuncuları evlerinden kurtarıp gerçekle daha çok içiçe olmalarını sağlamayı amaçlıyoruz.

Kojima'nın bundan sonraki projesinin ne olacağını ise merakla bekliyoruz. Mesela ton balığı yiyince daha optimize çalışan bir aksiyon oyunu olabilir.



UT 2003 TURNUVASI

Unreal Tournament 2003 oyuncularına güzel bir haberimiz var. WCG için düzenlenen Counter-Strike turnuvasını duyduğunuz içiniz buruldu yine "Hep CS turnuvası mı olacak?" diye. Ama üzülmeyin. Sıra UT2003'te. Aldığımız duyumlara göre Siberlig, Intel sponsorluğunda WCG öncesi bir turnuva daha düzenleyecek. Mayıs ayının ortasında başlayacak olan turnuva hem WCG standartlarında hem de para ödüllü olacak. Üstelik bu turnuva çok daha geniş katılım imkanlarına sahip olacak. Detaylarla ilgili olarak www.siberlig.com adresini takip edebilirsiniz.

Tomb Raider: Angel of Darkness

Lara Hanım'ın en son ve en büyük macerası

Bu kaçınıcı Tomb Raider oyunu olacak? Beş? On? Onbir? Oniki? Yatık seviz? (sonsuz) Anlaşılan o ki Core Design ve Eidos Interactive, Lara'nın peşini bırakacağına benzemiyor. Zaten Lara'nın yeni bir macerasını veya sadece Lara'yı bekleyen bu kadar çok oyuncu varken Tomb Raider'ın yeni bir versiyonunu yapmamak mantıksızlık olur. Fakat Core Design'ın Tomb Raider 2'den sonra hiçbir yeniliğe gitmemesinin ve devam oyunlarını kopyala+yapıştır yoluyla yapmasının hiçbir mantıklı açıklaması yok.

Serinin son oyunu Angel of Darkness'ın devamlı ertelenmesinden de anlayabileceğiniz gibi bu defa Core Design daha ciddi çalışıyor ve The Last Revelation'ın aynısını çıkartarak yine bir hayal

kırıklığı yaratmak istemiyor. Gerçekten de, Tomb Raider ve Lara Croft ilk defa gerçek anlamda yeniliklerle karşımıza çıkacak. Peki bu yenilikler neler? Bakalım...

Karanlığın Meleği

Tomb Raider: Angel of Darkness'ta, The Last Revelation'dan Angel of Darkness'a kadar olan zaman diliminde neler olup bittiğini anlayacaksınız. Haliyle, Core Design, şimdilik Great Pyramid'de yıkıntılarının altında kalan Lara'nın oradan nasıl kurtulduğunu hakkında herhangi bir bilgi vermiyor.

Angel of Darkness, Lara'nın, akıl hocası Van Croy'u Paris'te ziyaret etmesiyle başlıyor. Lara, Croy'un evine vardığında onu ölü halde buluyor ve katili aramak için yola çıkıyor.

Angel of Darkness'taki asıl yenilik oynanışın baştan sona değişmiş olması. Artık Tomb Raider, sadece karşınıza çıkan vuracağınız ve devamlı sağa sola koşturacağınız bir aksiyon oyunu değil. Yeni oyun eskisinden daha fazla adventure ağırlıklı olacak. Bu, yalnızca oyunda daha fazla bulmaca yer alacağı anlamına gelmiyor. Aynı bir adventure oyununda olduğu gibi karakterlerle etkileşime gireceksiniz ve yaptığınız konuşmalar oyunun gidişatını etkileyecek. Dolayısıyla karşınızdakine çok dikkatli konuşmak zorunda kalacaksınız. Ayrıca, NPC'lerle Dark Earth'te olduğu gibi iki farklı şekilde diyaloga girebileceksiniz: Agresif ve pasif. Agresif konuşursanız karşınızdaki karakter istediğinizi yapabilecektir. Tabii ki bunun tam tersi de olabilir. Yani kesin konuşmazsanız istediğinizi alamayabilirsiniz. Mesela oy-

Çıkış tarihi:23 Mayıs 2003
Tür:Aksiyon
Yapım:Core Design
Dağıtım:Eidos Interactive
Web:www.eidosinteractive.com

nun bir kısmında Van Croy'un meslektaşısı Madam Carvier ile konuşmak zorundasınız. Eğer Carvier'la agresif bir şekilde, kesin bir tavırla konuşmazsanız, size Croy'un defterini (mutlak suretle alınması gereklil) vermeyecek. Bu da defteri farklı yollardan almanızı gerektirecek. Yeni sistem, aynı zamanda oyunun farklı yollardan bitirilmesine de olanak sağlıyor. Sonuçta, ulaşacağınız bir B noktası olacak, ama oraya nasıl gideceğinize tamamen siz karar vereceksiniz.

Oynanıştaki bir diğer yenilik gizlilik teması. Angel of Darkness'ı, aynı Metal



Angel of Darkness ekibinden Andy Smith

Gear Solid'de olduğu gibi gizlenerek oynayacaksınız. Yani oynanış, serinin diğer oyunlarındaki gibi boşlukta olmayacak. Eskiden tek yapmanız gereken, sağınıza solunuza bakmadan silahınızı çekip karşınızdakini vurmaktı. Yeni oyundaysa düşmanlarınıza arkadan sessizce yaklaşıp onları etkisiz hale getirebileceksiniz. Buna benzer durumlarda boynuna vurmak gibi değişik hareketler yapabileceksiniz.

Oyunun savaş sistemi de yenileniyor. İlk olarak: Hedef alma sisteminin

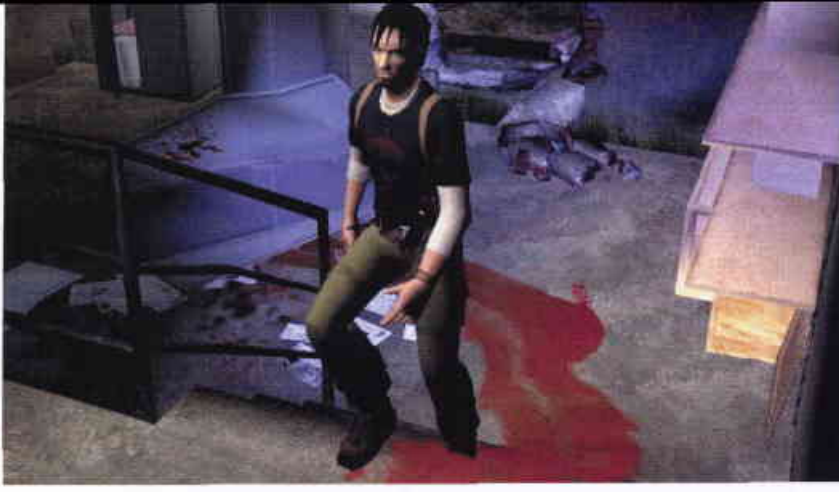
PRO EVOLUTION SOCCER 3!

Level olarak sabah akşam ve akşam sabah aralıksız oynadığımız Pro Evolution Soccer'in yeni versiyonu geliyor! Kesin olmamakla birlikte, Pro Evolution Soccer 3 bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak. Yeni oyunda, bu defa oyuncuların tamamı gerçek isimleriyle yer alacak ve spiker eskisinden daha iyi olacak. Yine kesin olmamakla birlikte oyunda yeni bir grafik motoru kullanılacak ve bu grafik motoru sayesinde çok daha gerçekçi futbolcu animasyonlarıyla karşılaşacağız.

Oyundaki yapay zeka da geliştirilecek. Konami ayrıca PES3 için online mod'u da planlıyor, ancak bunun tam anlamıyla çalışıp çalışmadığına emin olmadan online oyun seçeneğini oyuna eklemeyecek. Asıl haberi unuttuyorduk; Konami, Pro Evolution Soccer 3'ün diğer platformlara da çıkabileceği sinyali verdi. Firma bu oyunun PS2 ile sınırlı kalmasını istemiyormuş. Diğer platformlar kategorisine PC de girdiği için, umutla bekliyoruz.

DAY OF DEFEAT

Activision, Day of Defeat'in ve Valve'nin diğer yapımcı aşamasında olan oyunlarının yayın haklarını satın aldı. En çok tutulan Half-Life mod'ları arasında yer alan Day of Defeat eskisi gibi bir mod değil, başlı başına bir oyun olarak piyasaya çıkacak. Oyunda 1944 yılında İkinci Dünya Savaşı sırasında yaşanan olaylar konu alınıyor. Day of Defeat bu ayın ortalarında satışa sunulacak.



Resident Evil'da olduğu gibi otomatik mi yoksa manuel mi olacağına kendiniz karar verebileceksiniz. Bunun yanında, silahınız olmadığı zamanlarda artık yumruklarınızı ve tekmelerinizi de kullanabileceksiniz. Oyuna, yakın savaşlar-kavgalar için bir de yeni kamera açısı ekleniyor. Yeni kamera açısı oyunun daha sinematik olmasını sağlayacak. Bu da kendinizi oyuna kaptırmanız için bir neden.

Angel of Darkness'ta hiç beklemediğiniz bir yenilikle daha karşılaşı-

caksınız.

Oyuna RPG unsurları da ekleniyor. Bu sayede, bulacağınız `secret`lerle Lara'nın yeteneklerini geliştirebileceksiniz.

Serinin son oyununda Lara Croft'un dışında bir karakteri daha kont-

rol edeceksiniz. Lara gibi katilin peşinde olan Kurtis Trent'in (erkek) kendine has hareketleri ve silahları bulunacak. Kurtis'i sadece oyunun belirli bir kısmında kullanacaksınız. Zaten Tomb Raider fanatikleri de oyunda kontrol edebilecekleri yeni bir karakter istiyorlarmış. Yani Lara'nın sanal sevgilileri de buna izin veriyor.

Oyunun grafikleri ve animasyonları da geliştiriliyor. Sadece Lara'da kullanılan poligon sayısı 5000'e yakın. Bunun yanında, Angel of Darkness'ta ipe farklı şekillerde tırmanma gibi birçok yeni animasyon bulunacak. Ayrıca Lara'nın silah kullanırken veya bir yerden bir yere zıplarken yaptığı hareketler eskisinden çok daha yumuşak ve akıcı olacak. Aynı şeyler Kurtis için de geçerli.

Angel of Darkness, Paris'in arka sokaklarından Prag'a kadar birçok farklı mekânda geçecek ve bu mekânlardan bir kısmı gerçekleriyle birebir olarak aynı olacak. Bu da oyunun grafik olarak bir diğer artısı.

Biraz da Core Design'ın konuşmalarına bakalım: `Tomb Raider serisinin herhangi bir oyununda eğlenen birisi, Angel of Darkness'ta çok daha fazla eğlenecek. Oyunun hikâyesini yazdığımızda aynı zamanda sanal bir kitap yazdık. Bu hikâye her şeye açık ve birçok soru işareti içeriyor`. Anlaşılan o ki, Angel of Darkness'tan sonra yeni Tomb Raider

En iyi Tomb Raider oyunu hangisi?

Tabii ki de Tomb Raider II CD-ROM'ların yeni yeni yaygınlaşmasıyla birlikte piyasaya çıkan Tomb Raider 1; oyunlara getirdiği yeni kamera sistemi (third-person), detaylı-etkileyici grafikleri, tamamen yeni oynanışı, silahları ve inanılmaz gerilimli atmosferi ile tartışmasız serinin en iyi oyunu. Devasa bir ormanda yalnız başınıza saf saf dolaşırken, yerin sallanmasıyla birlikte bir anda olduğunuz yere çakılıp, kafanızı yavaş yavaş arkaya çevirdiğinizde karşılaştığınız dev T-Rex'i ve o anda yaşadığınız korkuyu unutmus olamazsınız. Olmamalısınız...



oyunları da sırada olabilir.

Oyunun sistem ihtiyaçları ise çok fazla değil. Şu anda standart sayılabilecek; 733 hızında bir işlemci, 128 MB RAM ve 64 MB RAM'lik bir ekran kartı oyunu oynamanız için yeterli olacak. Yine de hiç belli olmaz. Oyun çıktığı zaman ak koyun, kara yolları (!) anlaşılacak.

Az sonra...

Level Spor Camiası (LSC) olarak uzun aradan sonra ilk kez Tomb Raider ve Lara Croft'tan bu kadar umutluyuz. Tamamen yenilenen oynanış (Metal Gear Solid tarzında), adventure-RPG unsurları ve yeni bir grafik motoru, Core Design'ın bizim ve Tomb Raider fanatiklerinin karşısına çok farklı bir şekilde çıkacağını kanıtlıyor. Umarız ya-nılmıyoruzdur...

LORDS OF EVERQUEST

En çok oynanan MMORPG'lerden biri olan Everquest evreninde geçen bir RTS oyunu yapıyor. Lords of Everquest'te, Everquest'in hikâyesi devam ettirilecek.

Oyunda kontrol edebileceğiniz 16 ayrı lord bulunacak ve lordlarınızın level'larını arttırabileceksiniz. Lords of Everquest hakkında daha fazla bilgiyi Level'in gelecek sayılarında bulabilirsiniz.



NEVERWINTER NIGHTS'A YENİ EKLENTİ

Bioware ve yayıncı Infogrames, Neverwinter Nights için Shadows of Undertide'in dışında yeni bir eklentinin daha duyurusunu yaptı. Yeni eklentinin ismi ve içeriği hakkında bilgi verilmiyor. Böylelikle, daha ilki çıkmadan ikinci bir ek paketin duyurusu yapılmış oldu. Neverwinter Nights fanatikleri şimdiden beklemeye başlayabilir.

Lord of the Rings: WAR OF THE RING

Orta Dünya'nın ordularını yönetin!

Gondorlu savaşçılar ve Rohan'ın at beyleri, Sauron'un karanlık orduları ve Saruman'ın Uruk-Hai'leri, Orta Dünya'nın kaderini belirleyen savaşlarda kontrol artık bizim. War of the Ring, yapımcıların anlattığı ve bizim hayal ettiğimiz gibiyse ufukta gelecek büyük savaşların bulutları gözükmemekte.

Battle Realms'ı yapan elemanlar. Gerçek zamanlı strateji konusunda tecrübeli olmaları ve Battle Realms gibi bir oyunu yapmış olmaları onlar için çok önemli bir artı puan. Konsept sanatına ve stilizasyona verdikleri önem oyuncuların takdirini kazanmıştı. Özellikle Battle Realms'ı yaptıklarında görselliğe ve savaşlardaki akıcılığa verdikleri önemi, pek çok konuda oyuna katılmış olan orijinal fikirleri de LotR: WotR'a katabilirlerse oyun güzel olacaktır. Tabi oyunun adının kısaltması oldukça komik duruyor o ayrı mesele.

Fakat gel gelelim bu sefer işleri Battle Realms'daki kadar kolay değil. Yaptıkları oyun bir Orta Dünya oyunu ve onları takip eden dev bir hayran kitlesi var. Beklentiler önceki LotR oyunlarındaki hayal kırıklıklarına rağmen büyük. Yegane kuvvet alacakları nokta önceden yaptıkları oyundan kazandıkları güvenilirlikleri. Hem diğer LotR oyunlarında yapılan hatalardan ders almaları gerek hem kendi oyunlarından. Görsel bir şölen olacağından şüphem olmasa da doğrusu karşımıza nasıl bir strateji çıkacağını ben de çok merak ediyorum. Aksiyon bazlı, kaynak kontrolü çok sınırlı bir oyun olması oyunu daha geniş bir kitleye yayacaktır. Ben, bize o Orta Dünya yıllarında olmanın, bir ordu toplamanın zorluğunu ve kıtlığı hissettirecek bir oyunu yeğlerim doğrusu. Kitaplarda hep savaşların zorluğu ve getirdiği yıkım vurgulanmıştır. Umarım War of The Ring gerçekten Heroes serisinin lezzetini bize gerçek zamanlı olarak Orta Dünya'da yaşatır. Aragorn, Saruman, Gandalf gibi çeşitli karakterlerin nasıl kullanılacağı, birer komutan olarak mı karşımıza çıkacakları bir merak konusu daha!

Yapımcılar Tolkien girişimciliğinin sundukları fikirleri şaşırtıcı derecede desteklediğini söylüyor. Bu yapımcılar

Çıkış Tarihi:2004'ün ilk çeyreği
Tür:Gerçek zamanlı Strateji
Yapım:Liquid Entertainment
Dağıtım:Vivendi Universal Games



açısından çok iyi fakat "Tolkien girişimcilik" bana şu son çıkan kötü LotR oyunlarından sonra pek güven vermiyor. Fakat, Liquid'dekilere Balrog kesebilecek miyiz diye sorular sorulduğunda "böyle şeyler kutsaldır, dokunulmamalıdır" demeleri beni bir Orta Dünyalı olarak memnun etti doğrusu. Büyü konusunda da etrafta ateş toplarının uçmayacağını fakat büyü'nün önemli bir yeri olacağını duymak güzel. Büyük olasılıkla Saruman'ın Caradhras'ta yaptığı gibi az ama öz büyüler göreceğiz. Bir de özellikle de bu oyun için ayrılan ekipteki herkesin Tolkien hayranlarından seçilmiş olması da güzel, eh ellerindeki kaynakları değerlendirebilirler sonuçta bu hayatlarının projesi.

Sonuçta elimizdeki bilgiler yapımcıların açıklamalarından ibaret olduğuna ve oyunun çıkmasına da çok vakit olduğuna göre yapılacak tek şey hayal kurmak ve beklemek.



DRIVER 3

Uzun zamandır beklediğimiz Driver 3 hakkında yeni birkaç bilgiye ulaştık. Driver 3'te Miami gibi şehirlerin yanında İstanbul sokaklarında da dolasacağınızdan zaten bahsetmiştik. Elimizdeki yeni bilgi ise, Driver 3'ün The Getaway ve GTA 3'ün ortasında bir

oyun olacağı. Yani oyunun yeni versiyonunda arabanızdan çıkıp insanları öldürebileceksiniz. Diğer yandan Driver 3'ün çıkış tarihi belirli olmayan bir zamana ertelendi. Umarız bu iş de Unreal 2'ye veya Max Payne'e benzemez.

Half Life 2

"Sabırsızlıkla bekliyoruz" demek zayıf kalıyor!

Hadi hadi, kapatın o açık kalan ağız-larınızı! Yukarıdaki ismi gördüğünüzde travma geçirip şoka girdiğinizi biliyo-rum, ben de bir gün önce "Half Life 2 duyuruldu!" haberiyle benzer bir şoka uğramıştım. Level.com.tr'dan sürekli olarak oyun hakkında bilgileri duyuru-yorduk ve ilk bakışı da gelecek aylara saklamayı düşünüyorduk çünkü hikaye ve teknik detaylar 15 Mayıs'taki E3'ten önce duyurulmayacak demişti Valve. Ama yine uzun parmaklarımız uzandı ve en beklenmedik yerden, en olmayacak bilgileri çıkardı sizler için. Unutmayın, bu 1 sayfalık ilk bakış sadece bir başlangıç. Half Life 2 hakkındaki detaylı bilgilerle E3'ten sonraki sayılarımızda sizi boğa-cağız!

İkinci oyunun hikayesi, ilk oyun bittik-ten kısa süre sonra City 17 adlı bir Doğu Avrupa şehrinde (İstanbul?) geçiyor. Dünyalar Savaşı filmindekine benzer üç ayaklı yaratıkların ve robotların istila et-tiği bu şehir... hakkında başka bir bilgi yok. Hatta oyunun hikayesi hakkında bir şey bilmiyoruz diyebilirim, henüz.

Ama oyunda yine Gordon Freeman'i yöneteceğiz. Görünüşe göre ilk oyunun sonunda G-Man'in sunduğu iş teklifini, bilmediği bir boyutta yüzlerce yaratık tarafından parçalanarak ölmeye tercih etmişiz. Ayrıca Alyx Vance adında, bizim kontrolümüzde olmayan bayan bir ka-rakter de yanımızda olacakmış.

Aynı ekip

Oyunu yapan ekip, ilk oyunu yapan ekip-le tamamen aynı. Oyundaki hikaye akışı-nı ve olayların dizaynını yine Mark Laid-law yapıyor. Oyunun birçok yerinde bir korku filminin içinde hissetmenize sebep olan olaylar (scripted events) bu kez çok daha geliştirilmiş. Mesela, ilk oyunun ba-şında düşen asansörü hatırlarsanız, o düğmeye her basışınızda hep aynı şekil-de düşeceğini bilirdiniz. Gelişen teknolo-jinin de yardımıyla Half Life 2'de bu tür olaylarda sürekli bir değişiklik olacak, özellikle de gerçek fizik kurallarının da eklenmesiyle her olay her başınıza geldi-ğinde ufak da olsa farklılıklar içerecek. Tamamen lineer Half Life 1'i 24 kez baş-tan sona oynayıp bitirmiş olanlar bu kez vasiyetini yazıp başucuna şimdiden koy-salar çok iyi olur.

Farklı Motor

İlk oyun yüzyıllık Quake 1 grafik moto-ruyla yapılmıştı. Half Life 2 ise tama-men yeni ve Valve tarafından geliştiril-miş olan "Source" grafik motoru ile ha-zırlanıyor. Size artık baktığınız "şöyle ışık efekti, böyle gerçekçi gölgeler" martavali okumayacağım, çünkü efektin ve grafiğin alâsi olacak oyunda. Ama hepimiz için daha önemli olan bir bilgi veriyorum: Karakterler bu grafik moto-ru sayesinde üzerlerinde doku değil de gerçekten "et" kaplıymış gibi görünecek. İlk defa Doom 3'te gördüğümüz "et dokusu" kavramı (şişman zombilerin yağlı göbeklerinin her adımda zıplama-sı) Half Life 2'de de olacak. Ayrıca,

Yapım: Valve
Dağıtım: Activision
Tür: First Person Shooter
Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2003



oyundaki her nesnenin bir fiziksel özel-liği olacak ve buna göre hareket ede-cek. İşin güzel yanı, bu sadece vurdu-ğunuz kutuların gerçekçi bir şekilde yu-varlanması anlamına da gelmiyor. Vur-duğunuz kutunun gerçekçi bir şekilde yuvarlanıp, eğer kafanıza düşerse size hasar da vereceği anlamına geliyor. Ay-rıca, Red Faction'da denenmiş ama ba-şarılı olmaya Geo-Mod teknolojisine benzer bir yapı da olacak (duvarları vs. delebilmek) Half Life 2'de. Tabii Valve çok daha iyisini yapıyor. Sadece duvar-ları delip geçmek için kullanmayacaksın-ız bu özelliği, çelik boruları tutan bir ahşap desteği kırıp, alttaki düşmanları ezebilecek, merdivenden üstünüze ge-len 4 düşmanın üstüne atacağınız kutu ile düşüp boyunlarını kırmalarını sağla-yabileceksiniz.

Beklemiyorum

Şimdilik bu kadar. Daha detaylı bilgiler için önümüzdeki iki aydan birisinde Le-vel'da çooook geniş bir dosya konusu bulacaksınız. Bu arada, Valve'ı da takdir etmek lazım. Neredeyse 3 yıldır üzerin-de çalıştıkları halde zerre çaktırmadılar Half Life 2'yi ve tam zamanında duyur-dular. Üstelik çıkış tarihi de kesin olarak belli şu anda: 30 Eylül. Tam bu noktada "Eğer Valve söz verdikleri şeyleri yapabi-lirse..." gibi klasik bir ilk bakış bitiş cümlesi kullanacağımı zannetmeyin. İlk Half Life'da söz vermedikleri şeyleri ya-parak PC aksiyon oyunlarının tüm ka-derini değiştirdiler. Bu kez de öyle ola-cağına adım gibi eminim.



EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Empire Earth'in yapımcısı Stainless Steel'den yeni bir RTS oyunu daha geliyor. Empires: Dawn of the Modern World'de efsanevi uygarlıklar kontrol ederek imparatorluklara karşı yaşam savışı vereceksiniz. Oyunda İkinci

Dünya Savaşı'ndan kara ve deniz sa-vaşları da yer alacak. Kullanacağınız araçlar arasında denizaltı da olacak. Dawn of the Modern World için şim-dilik herhangi bir çıkış tarihi veri-miyor.



Jedi Knight 3: Jedi Academy

Kaliteli bir bilim kurgu aksiyonun başrolü her zaman nasip olmaz

Çıkış Tarihi:2003 4. çeyreği
Yapım:Raven
Dağıtım:Activision
Tür:First Person Shooter

"Etrafım karanlığın dört askeri tarafından sarılmış durumdaydı. Onlar yavaşça yaklaşırlarken ben çoktan hazırdım. Hızla saldırıma başlarken bir el hareketleriyle birini öteye fırlattım. O yere uçarken bir diğerinin boşluğundan faydalanmak isteyeceğini tahmin etmek zor değildi. Kılıcımın birini ona fırlattım. Kılıç onu biçip ahenkle elime geri uçarken diğer kılıcımınla üçüncü rakibi de ekarte ettim. Önümde yalnız biri kalmıştı. Gözü korkmuş olacak ki uzaktan lazerle saldırdı. Ne yazık ki kılıçlarımın çoktan önümde kenetlendiğinden haberi yoktu. Şu korkaklar da hep keyifli finalleri mahvederler."

Bu okuduğunuz ne Star Wars Episode 3'ten bir sahne ya da çizgi romanından bir yaprak. Sadece ikincisine hala modlar hazırlanan Jedi Knight serisinin üçüncüsünden bir an. Bir çok sağlam oyunun devamlarını beklemek ömrümüzden seneler yer; fakat bu sefer daha ışın kılıçlarımızı yeni kaldırmışken yapımcılar boş durmadılar.

Hatıralar sarmış dört bir yanımı

Şöyle bir hafızamızı yoklayalım: Endor Savaşı ve İmparator'un ölümünden



(Star Wars 6) sekiz sene sonra Dark Forces'da bir isyancı olarak alıp kılıç ustasına çevirdiğimiz Kyle Katarn'la Jedi Knight 2'de son büyük maceramıza çıkmıştık. Onunla Jedi güçlerini geri kazanmış Desann'dan öcümüzü almış ve süper silah Doomgiver'dan son anda yırtmıştık. JK3 bu olaydan bir kaç sene sonra başlıyor. Kyle Luke Skywalker ile birlikte Yavin'de Jedi Akademisi'nde Padawan'lar yetiştirmektedir. İşte yönlendireceğimiz karakterimiz de bunlardan biri. Onunla beraber olacağımız 30 oyun saati içinde Star Wars evreninden tanıdık bir çok yerde yepyeni maceralara atılacağız. Yepyeni doğru kelime çünkü yenilik oyunun her yerinden damlıyor. Yenilikler gardirobumuzu aç-

mamızla başlıyor. Yani öğrencimizi haftanın şıkı yapmak artık size bağlı. Bilumum pantolon, üniforma, ceket, ip bikini (ohaa) vs. den seçeceğiniz kıyafetler oyun boyunca size eşlik edecek. Sadece kıyafet değil karakterinizi de seçebileceksiniz. Beş ırkın içinden alacağınız karakteri baş, gövde ve uzuvları üzerinde oynayarak istediğiniz forma sokmanız mümkün. Şu anda sadece insan ve Twi'lek ırkı (kafasında iki uzantısı olan sivri kulaklı tip) kesinleşmiş durumda. Hangisini seçeceğiniz sadece görsel açıdan değişiklik oluşturacak, oyunsal bir değişiklik yok.

Film gibi dövüşler

Seçimleriniz arasında en keyiflisi ise ışın kılıcınız olacak. Renginden kullanım tarzınıza kadar geniş bir yelpaze emrinizde. JK3'de kılıç kullanma modeliniz üçe ayrılıyor: Klasik tek elde kılıç, Episode 2'de Anakin Skywalker'ın yaptığı gibi iki elde iki ışın kılıcı ve Episode 1'deki Dart Maul'un meşhur çift taraflı ışın kılıcı. Yalnız öyle hôt diye çift taraflıyla başlamıyorsunuz oyuna; tek kılıçla başlıyor görevlerde başarılı oldukça önce ikinci kılıca sonra çift taraflıyla kavuşuyorsunuz. Kılıçlarda çarpıcı bir nokta ise yerinde kullanılmadan sonra en baba kılıcın elma bıçağından farkı kalmaması (kabul bir parça abarttım.) Kılıçla yapabileceğiniz hareketler model ve kullanımınıza göre kendi içinde çeşitlilik gösteriyor. Mesela iki elinizde de kılıç varken birini düşmana



VULTURES

Grin şu sıralarda yeni bir dövüş oyunu için çalışıyor. Vultures'ta Mortal Kombat'ta olduğu gibi her karakter için bir senaryo yer alacak ve sepebileceğiniz karakter sayısı 16 olacak. Kullanabileceğimiz silahlar arasındaysa hançer ve dev kılıçlar bulunacak. Vultures'ta rakibinizin el, bacak ve kafa gibi belirli noktalarına hedef alıp bu noktalardan vuruşlar yapabileceksiniz. Vuruşlarınızı tam anlamıyla kendiniz kontrol edeceksiniz.



UBI SOFT ÇALIŞIYOR

Splinter Cell: Shadow Front, Ghost Recon 2 Ubi-Soft'un bu yıl E3'te duyuracağı iki yeni bomba. SC: Shadow Front ek görev paketi değil, bizzat Splinter Cell 2. Şu anda detay yok, ama E3'ten itibaren akacağına emin olabilirsiniz.

Ayrıca Rainbow 6: Raven Shield için ilk görev paketi erken duyuruldu. Athena Sword adlı bu paket Temmuz'da piyasada olacak. Şu anda bu görev paketiyle ilgili de pek fazla bilgi yok elimizde. Sanırım herşeyi E3'e saklıyorlar.



fırlatacak diğeriyle de yandan gelen saldırıyı savuşturabileceksiniz. Hatta yapımcılar bazı matrixvari hareketleri de görebileceğimizi söylüyorlar (hayır duvarda yürüme değil).

Kılıç mücadeleleri oyundan çok filmi andırıyor. Örnek vermek gerekirse Episode 1'deki Dart Maul-Qui Gon Jinn tarzı çarpışmalar sık sık başımıza gelebilecek olaylardan. Sorti yaparak kılıç sallayacak, yeri geldiğinde yerden gelen saldırılara karşı koyacak, bir düşmana kılıcı hızla savururken diğerini "güç"le uzaklaştıracaksınız. Oyun kontrol sistemimiz öncekiyle aynı. Manevra sayısı da ikiye katlanmış durumda. Savunma hala otomatik olarak işliyor; yani düşman pozisyonuna uyararak otomatik savunma modelini kendi seçiyor. Hatırlarsınız abi Jedi Knight'da kılıcınıza kavuşana kadar az ter dökmüyordunuz. O zamana kadar diğer silahlarınız size eşlik ediyordu. Kardeş JK'de hizmetinizde on iki silah var. Oyun sırasında sık sık cephane problemleriyle de karşılaşabileceksiniz. Tabii kılıcımız sayesinde bu sorun olmayacak. (bu nedenle oyunun %70'inde üçüncü şahıs açısından yönlendiriyorsunuz.) Zaten böyle karizma timsali bir silaha sahipken kim başka silah kullanır ki?

Özgürüm, nihayet özgürüüüüm!

JK3'ün en büyük yeniliğiye single görevlerde ortaya çıkıyor. Artık doğrusal

görev yapısına paydos; çünkü oyun doğrusal olarak değil sizin belirleyebileceğiniz şekilde ilerliyor. Oyunda hemen her yerde bir sonraki adımınıza siz karar veriyorsunuz. Buna rağmen senaryo görevleri önceki gibi dramatik ve heyecanlı olarak birbirini takip ediyor. Raven yapımcıları sistemin nasıl kurulduğu ve nasıl yürüyeceği hakkında en ufak bilgi vermiyorlar. Konu hakkındaki tek cümle proje lideri Steve Raffel'e ait: "Senaryoyu sürükleyen görevlere sahipsin, hayatın ise bu görevleri vermene bağlı." Steve'in sözü ne kadar tatmin edici tartışılır ama Raven sözünü tutar ve bu oyun türünü doğrusallıktan kurtarırsa oyun tarihine bir kez daha geçer. Gerçi tarihe bakınca insanın çokta şüphelenesi gelmiyor.

Ben üstüme rahat birşeyler alıp geliyorum

JK2'yi oynayanlar bilirler oyunun en sinir noktası yer yer en zor adventureları kışkıracak bilmecelere sahip olmasıydı. Hatta oyunu bitirmeden pes edip multiplayera bel bağlayan çok kişi tanıyorum. Kardeş JK ile bütün bunlar uzay çöplüğünde yerini alıyor. Çünkü Raven yeni oyunda tamamen aksiyon üzerine yoğunlaşıyor. Ara görevlerde ve geçiş görevlerinde karşılaşacağınız boss'larla bunu iyice hissedeceksiniz. Bu yolda bazen Tatoine'de Jawaların yanında kayıp sivilleri arıyacak, bazen bir sivili aç bir Rancor'dan (resimdeki kahverengi, dev tırnaklı kocaoğlan) kurtaracaksınız. Ayrıca JK2'deki gibi Luke Skywalker'ın yanında tek silahınız ışın kılıcıyla çıkacağınız görevler de var. Zaten JK2'de en eğlenceli çarpışmalar Luke'la beraber yaptığınız 2v2 çarpışmalardı.

Görevlerin geçtiği iç ve dış mekanlar dengeli olarak ayrılmış. Geçiş görevi demişken oyunu bir Star Wars filmi



haline getiren geçiş videolarından bahsetmesek olmazdı. Sahne-1; Rancor'la ilk karşılaşma: Tapınakta sıkı bir mücadeleden çıkmış fellik fellik çıkışı arıyorsunuz. Aniden yer sallanmaya başlıyor. Dev iki parmağın karşı duvarın köşesini kavradığını farkediyorsunuz. Bu da ne diyemeden hayvanın haykırışı kulaklarınızda çınlıyor ve de önünüze boyunuzun iki katı olan kocaoğlan çıkıyor. Bu anlatışına bakmayın sahneyi yaşadığınızda "and the oscar goes to" diye haykıracaksınız.

"Güç seninle olsun demekle olmaz, gücüne sahip çıkacaksın arkadaş"- Erman Hoca

Eğer bahsedilen oyun Star Wars evreninde geçiyorsa sadece ışın kılıcını değil "güç"ü de iyi kullanmak gerekir. JK3'de güç kullanımı da gelişmelerden nasibini almış.

Önceki oyunda sadece multiplayer da kullanabildiğimiz bir çok yetenek artık tek kişilik görevlerde de emrimize amade. Hatırlarsınız JK2'de görevlerde size hangi güçlerin verileceğine yapay zeka karar veriyordu. Artık bu seçim de size ait. Oynadıkça ve ilerledikçe istediğiniz güçlerle kombine ataklar oluşturabilmeniz mümkün olacak.

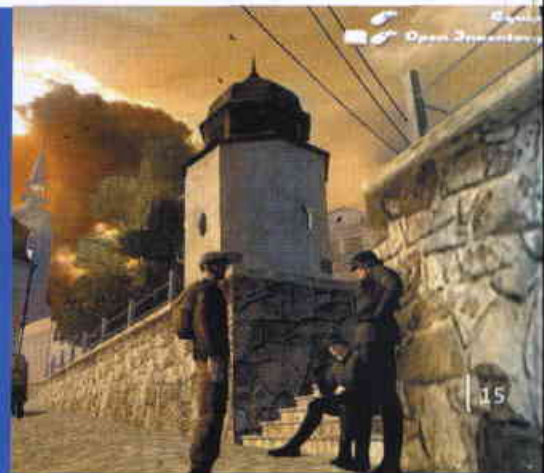
Hayal edin: Uçurum kenarında rakip tarafından çok kötü sıkıştırılmış durumdasınız. Enerjiniz çok sınırlı. Tam üstünüze son darbe inerken sıçrama ve hızı aynı anda kullanıyor ve o dev yarığın

SCHWARZENBERG

İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlar oynamaktan PES2 oynayamayacak duruma gelmemiz isten bile değil. Schwarzenberg 1945 yılında ve İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen yeni bir aksiyon oyunu. Schwarzenberg'te gizli serviste çalışan bir bilim adamını kontrol ederek Nazi rejimine karşı savaşacaksınız. Oyunun başında Half-Life'takine benzer basit bir iş verilecek, ancak bu iş sandığı kadar kolay tamamlanmayacak ve bir anda kendinizi tam bir kâbusun ortasında bulacaksınız. Oyun oynanış olarak Thief veya Metal Gear Solid

gibi gizliliğe dayanacak. Third-person kamerasından oynanacak olan oyunda The Nebula Device adında gerçekçi hava şartları ve fizik modelleri sağlayan yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Ayrıca oyun sırasında gerçek zamanlı olarak hava karanlık aydınlanacak.

Oyunda eski alman motosikletleri ve tanklar gibi birçok farklı araç kullanabileceksiniz. Yapımcı Radon Labs şu sıralarda oyun için bir yayıncı arıyor. Çıkış tarihi olarsa: "Bittiğinde" denili... Ne? Bittiğinde mi? Duke? Nukem? Olamaz!





karşı tarafına geçiyorsunuz. Oyunda sık sık bu tür kombinasyonlar kullanacaksınız. Tabii aynı şey karşı taraf için de geçerli. Yapay zekâ da neler yapabileceğini çok iyi bilecek ve yerinde kullanabilecek. Mesela biri sizi havada asılı tutuyorken diğeri leziz bir yıldırım gönderip çifte etki yapabilecek; aynı Star Wars 6 finalinde imparatorun yaptığı gibi. Farkettiyseniz düşmandan bahsederken Sith ya da Dark Side benzeri tanımlar kullanmadım. Çünkü oyunda artık sadece iyi taraf için çarpışmak zorunda değiliz. Hangi tarafta kılıç sallayacağınıza da siz karar veriyorsunuz ve senaryo da bu bu çizgide oluşuyor. Oyunu bir tarafta bitirince diğer tarafta da oynayabiliyorsunuz. Bu nedenle Raven oyun iki ayrı oyun sonu hazırladı.

Jedi turizm sezonu açılıyor

Oyun abisinde olduğu gibi geliştirilmiş bir Quake3 motoru kullanıyor. Fakat ortak yönü bu kadar, çünkü Raven "Curved Surfaces" ve "Specular Mapping" teknolojileri sayesinde Unreal motoruna baş tutabilecek bir grafik oluşturuyor. Dış mekanlarda ise Soldier of Fortune 2'de kullanılan teknoloji-den faydalanılıyor. Raven zaten uzun süredir Q3 motoruyla içli dışlı olduğundan gücünü çok iyi biliyor ve sonuna kadar kullanıyor. Bölüm tasarımları filmler, çizgi roman, kitaptaki sahneler ile yapımcıların hayal gücünün karşı-

mından oluşuyor. JK2'de bölüm dizaynını sadece 3-4 bölümde bir değiştirirken burada hemen her bölümde görülecek yeni yerler sizi bekliyor. JK2 bölümlerinde büyük haritalar bazen sorun olabiliyordu. Durum buyken JK3'de buz Hoth gezegenindeki gibi devasa buz çöllerinde üşütüp hasta olmanız olasıydı. Neyseki yapımcı amcalar bizim için bir çok ulaşım yolu hazırlamışlar. Bunlardan en eğlencelisi heralde Tatooine'de genç Luke gibi Speeder kullanabilecek olmamız.

Abi bu kılıcın şarjı bitmiş

Oyunun %60'ı hazırlanmış durumda. Tek kişilik senaryo (script görüntüleri dahil) bölümleri bitti denebilir. Yapımcılar şu aralar yapay zeka üzerinde yoğunlaşıyorlar.

Başta No One Lives Forever 2'deki gibi tek kişilik görevlerin de multiplayer oynanması düşünüldükten büyük olasılıkla çıkarılmış. Yazık, çok eğlenceli olabilirdi.

Sözün Özü: Yoda bugün aramızda olsa Raven'la gurur duyardı. Kılıç düelloları ile Dart Maul'u ile kiskandıracak JK3'de yapımcılar sözlerini aksiyon türü yeniden tanımlanacak. Özellikle serbest görev seçimi gerçekleşirse bir oyun değil filmin başrolünde olacağız. Bu arada benim ışın kılıcım nerede yaw? Anne kaç defa söyledim ışın kılıcımın tozunu temizlikçiye aldırma diye...

MORTYR 2

1999 yılında piyasaya çıkan Mortyr'ı sevdiyseniz iyi bir haberimiz var. Eğer sevmediyseniz yapacak bir şey yok. Dergi basıldı, haber çıktı, artık her şey için çok geç.

Aslına bakarsanız Mortyr 2, bınarıs olarak ilk versiyonundan çok da farklı olmayacak. Bunun nedeni de Mirage Interactive'in ilk oyundaki eğlence-gerçekçilik oranını yeterli bulması. Firma oyunun bir simülasyon gibi gerçekçi ve sıkıcı olmasını istemiyor. Bunun yerine daha eğlenceli bir oyunu seçiyor ve aksiyona ağırlık veriyor.

Mortyr 2'nin ilk oyunda olduğu gibi yine Nazi konulu bir senaryosu olacak. Oyunda, 1944 yılında Avrupa'ya seyahat ederek bilgiler toplayıp Nazi'leri durdurmaya çalışacaksınız. Kontrol edeceğimiz karakter ise Sven Mortyr.

Oyunda köprüleri ve Nazi'lerin güç kaynaklarını patlatmak gibi zorlu görevler bulunacak. Mortyr 2'nin atmosferi Er Ryan'ı Kurtarmak filmindekine benzer olacak. Haritalar ise genellikle kapalı alanlardan oluşacak. Yapımcılar oyunun Wolfenstein havasında olmasını istedikleri için bu yola başvuruyorlarmış.



FULL THROTTLE 2

Full Throttle 2'nin ilk oyundan daha fazla aksiyon olacağı açıklandı. Motorcular cenneti olan küçük bir kasabayı kurtarmaya çalıştığınız yeni oyun umarız fazla aksiyon yüzünden iyice sulanıp ilk oyunun atmosferinin yanında sönük kalmaz.



TIGLON VE CODEMASTERS İŞBİRLİĞİ

Ülkemizdeki VCD ve DVD film sektörünün öncü kuruluşlarından birisi olan Tiglon, İngiltere'nin en büyük oyun geliştiricilerinden Codemasters'in Türkiye dağıtıcılığını aldı. İlk olarak Codemasters'in Playstation 2 oyunlarını getirecek olan firma, daha sonra PC oyunlarını getirmeye de başlayacak. Üstelik D&R, Rakso-tek, Megavizyon, Remzi Kiti-

bevi, Tekno SA gibi dağıtım ağılarıyla birlikte çalışmaları için, bu marketlerde Codemasters oyunlarını bulabileceksiniz. Şu anda Tiglon'dan piyasada bulabileceğiniz oyunlar Colin Mc Rae Rally 3, Prisoner Of War, Soldier Of Fortune Gold Edition, Mike Tyson Heavyweight Boxing, LMA Manager 2003 ve TOCA Race Driver

TIGLON®

Manager 2003 ve TOCA Race Driver

OPERATION FLASHPOINT 2

Codemasters, Operation Flashpoint 2 için çalışmalarına başladığını duyurdu. 14-16 Mayıs tarihleri arasında E3 fuarında detayları açıklanacak oyunun çıkış tarihi 2004 olarak belirlendi. Yapımcı Bohemia Interactive Studio'nun proje sorumlusu Marek Spänel, ilk oyunda yakaladıkları başarıyı devam ettireceklerini belirtiyor.

Sacred

Çıkış Tarihi:2003 3. Çeyreği
Yapım:Ascaron
Web:www.ascaron.de

Yeni neslin Action RGP'si sizi kalbinizden vuracak.

Action RPG gerçekten çok ilginç oyun türüdür. Ne tam anlamıyla action, ne de rpg olabilmis, arada kalmış ve hatta birçoğunun küçümsediği bir türdür. Fakat oyuncularının bundan rahatsız olduğunu sanmıyorum. Bunu Action RPG denince akla ilk gelen serinin, Diablo'nun başarısından okuyabiliriz. Bili-mum başarılı ve kendi türünün babası sayılan oyunun kaderinde yazdığı gibi Diablo da defalarca taklit edildi. Binaya bir tuğla ekleyebilen de oldu, gökdelen yapayım derken gecekonduklara dönü-

mak gezip tozmak varken bilgisayara kilitlenen bizlere kalıyor.

Oyun 30 ana görev dışında 200 de yan görev içeriyor. Bunlar arasında sizi cımbız etmeye niyetli bir ejder de olabilir, içip ormanda sızan kocasını geri getirmenizi isteyen bir köylü kadın da. Hemen burun kıvrımayınız; bu köylü kadının sizi denemek isteyen bir büyücü olmadığını ve sonunda sihirli bir eşyanın sizi beklemediğini kim bilebilir.

Görevlerinizde dev haritalarda kaybolmamak için bir gözünüz kontrol panelinin ortasında yer alan pusula da olacak. Çünkü görevinizde bir sonraki adımınızı o gösterecek ve buradaki en fazla dört işaretle görev listemizdeki (hatıra defterimiz) yan görevleri işaret edecek.

Altı er çıktı meydana hepsi birbirinden...

Oyun başında seçebileceğiniz altı kahraman olacak. Karakter yönetiminin Diablo'nun fare yönetiminden farkı yok. Alacağınız tecrübe puanları (Exp.) ile neredeyse acınacak halde bulduğunuz bu vatan-daşlar zamanla birer savaş makinasına dönüşecekler. Exp.leri dağıtacağınız özellikleriniz klasikleşmiş durumda: Str., Dex. ve Magic. Karakterlerimizin yeteneklerinde ilk dikkatimi çeken Diablo taklidi olmamak için alınan bir çok yeteneğin sadece isimlerini değiştirmekle kalmayıp üzerlerinde oynanarak değişik karakterlere dağıtılması olmuş. Gerçi her içinde kılıç ve firewall geçen oyun taklit olsaydı bugün her oynadığımızı Daggerfall diyebilirdik. Öyle veya böyle barbar ve büyücülere bu kadar aşına olduktan sonra bir Dark Elf ya da Vampire Lady ile oynamak ilginç bir deneyim olacak.

Bir başka enteresan noktaysa at sırtında savaşabilmek. Bunun sadece görsel bir yön olmadığını söylememe gerek yok herhalde. At üstünde oklarınız daha

isabetli, vuruşlarınız daha sert olacak. Kullandığınız hayvan da bir miktar sizi andırıyor (ahhh vurmayın lafım bitmedi!) Yani başlangıçta kullandığınız at, gücü ve yeteneği ile bir sütçü beygirini andırıyor. Kabul, atınız ateş topu atamayacak ama bu halde bir yarış atı gibi de koşamayacak. Fakat oyun ilerledikçe zırhlı, siyah tüyleri güneşte parlayan atik kısıraklara kavuşacaksınız. Savaşçılarımız silahlarını sadece tek şekilde kullanmayacak. Örneğin Dark Elf elindeki bıçakları hep aynı şekilde saplamaya-



şen de. Öyle veya böyle oyuncular Diablo (Empire) State'lerine geri döndüler. Bugün Blizzard'ın başını kaşıyacak vakti olmadığından aşıkları Lord of Destruction ile idare etmek zorundalar; peki ya oyundan bayanlar? Bu çılgınlığı duyan Alman oyun yapımcısı Ascaron (Port Royal, Patrizier, Anstoss serisi) Sacred için kolları sıvamış durumda. Bakalım Sacred'in tuğlaları nelermiş. Baştan uyarayım bol bol Diablo adı duyacaksınız, ona özel bir gıcıklığınız varsa sayfa çeviriniz.

Tamamen(?) orjinal senaryo: Dünya yaratık doldu, git temizle!

Senaryo Shaddar adlı bir büyücünün güç ve içinde yanan hükmetme arzusuyla süper güçlü şeytanlar çağırıp sonra bunlar üzerinde kontrolünü kaybetmesiyle başlıyor. Büyücümüz çıldırdığından bu cehennem yaratıklarını geri postala-

cak, rakibini hoş efektler eşliğinde değişik kombolarla ekarte edecek, aynı şekilde gladyatörümüz baltayla düşmanın kafasını ayırabileceği gibi ters tarafını geçirip sersemletebilecek ya da "Ya Allah" nidalarıyla düşmanın üstüne atlayabilecek. Her rakibin gerçekten hoş komboları var. Karakteriniz geliştikçe silahını daha iyi kullandığına şahit olacaksınız. Şimdi sizi altı kişiyle tanıştıracamışım şöyle buyrun:

Gladiator: İlk teklifimiz bildiğiniz izbandut. Adamımız hemen her silahı kullanabilmesinin yanısıra pazu gücünden gayet iyi faydalanıyor. Düşmanı fırlatıp atabiliyor, sertçe iterek sersemletebiliyor veya güzel bir dirsek geçirebiliyor. Fırlatmalar da aralarında ayrılmış durumda. Kafasından tutup 5-7 m. Öteye fırlatabileceği gibi etrafınızda bir iki tur çevirip hızla yol verebilirsiniz. Fırlatılan

HEROES OF M & M 5

3DO, Heroes of Might and Magic için çalışmalarına başladığını duyurdu. Firma oyun hakkında şimdilik herhangi bir ipucu vermiyor. Buna rağmen oyunun çıkış tarihi 2004 olarak belirlendi. İyisi mi beklemede kalalım.

SERIOUS SAM VE STARCRAFT!!!

İnanılmaz ama Serious Sam için bir Starcraft mod'unun yapımına başlandı! Şu sıralarda Starcraft, Serious Sam için optimize ediliyor. Yani yakın bir zamanda Serious Sam motoruyla Starcraft oynayabileceğiz

MORROWIND'E MIDDLE EARTH MOD'U

Morrowind için bir Middle Earth mod'u yapıyor. Şimdilik ismi belirlenmeyen mod'la Orta Dünya'yı ziyaret etme şansını yakalayacağız. Modda Hobbitler büyü de kullanabileceklmiş. Eh, Morrowind'e de iyi gider...



düşman sizin gücünüze ve kendi durumuna göre hasar alıyor. Sonuç yerde bir süre baygın yatmasına veya boynu kırılıp sonsuza dek baygın kalmasına kadar değişebiliyor. Rakibi fırlatmak işe yaramazsa koşarak kendini de savurabiliyor. Unutmadan, aynı anda birçok yaratığa saldırabildiğiniz Hand of God'ın Paladin'in Fist of Heaven'in



eski adı olduğunu biliyor muydunuz? Peki aynı saniye içinde hızla darbeler vurma yeteneğinin adının Fist of Gods olduğunu?

Woodelf: Güzel elf kızımız kullanabildiği bilumum ok-yayla attığını on ikiden vuruyor (aynı anda çok hedefi vurma, düşmanı gerilettirme vs.) Bunun dışında savunmaya yönelik büyüler kullanıyor. Yardımına hayvanlar çağırma, hızlı heal ve tabiat güçlerini bunlardan sayabiliriz. Özellikle çağırdığınız hayalet atın hızıyla büyük bir avantaj yakalayabileceksiniz.

Battlemage: RPG olur da büyücüsüz olur mu? Amcamız ateş topları, meteorlar fırlatıyor, ve depremler oluşturuyor. Ateş, elektrik içeren klasik büyülere zaten aşinasınız. Bunlar dışında yeni büyücümüzle kısa süreliğine suya dönüşebilecek, asitle yakacak ve ani rüzgarlarla düşmanı fırlatabileceksiniz. Yani her eve lazım.

Dark Elf: Şu karakteri bir Action RPG'de oynatmak hep uhde olmuştur içimde. Kara Elf'imizin savaş stili küçük ama güçlü silahlarla yaptığı özel ataklara dayanıyor; çift taraflı bir mızrağı sağ-

lı sollu saldırılarla kullanma, ani öfke patlamasıyla düşmanı anında biçme, rakibi sersemleten ya da olay yerinden uzaklaştıran ani tekmeler vs.

Bunlar dışında gizlenebileceği du-man bombaları kullanabiliyor, gölge-lerde saklanabiliyor ve hayvanların bazı özelliklerini taklit edebiliyor; örneğin ayı gibi güçlü vuruş, tavşan gibi hızlı kaçış.

Seraphim: Gizemli ve bir o kadar güzel büyücü-savaşçı. Çok iyi pala (scimitar, falshion vs.) kullanabiliyor (Drizzt'in kullakları çınlasın) ve iki elinde iki silahla çarpışabiliyor. Peki kızımız başka ne-ler yapabiliyor: Silahını bumerang gibi kullanabilmesi, kasırga gibi dönen kılıç-larla bir kaç düşmanı birden biçebilme, her vuruşta şarj olup son hamle de yıl-dırım ve alevlar dağıtan kılıçlar (biri Assassin mi dedi?), düşmanı kendi tarafına geçirebilme, yıldırım saldı-rısı içeren bilimüm atraksiyon.

Vampiress: İşte oynaması en eğlen-celi olacak karakterlerden biri. Ka-rakter gün ışığında kılıcı ve yayıyla savaştan bir atlı olabilirken gün çök-tüğünde güçlü ve son derece hızlı bir gece yaratığına dönüşüyor.

Yaratığımızı parçalayıcı dış-tir-nak ikilisi de eşlik ediyor.

Vampir kızımızın gece görü-şünün iyi olmasının yanı sıra ısırıldığı düşmanlar sa-yesinde kendini iyileştire-

biliyor. Bir vampir yardımına kurt çağır-masa olmazdı değil mi? Bunlar yanına ısırarak kendi tarafınıza geçirdiğiniz ra-kipleri ekleyin, üstüne panik olup sizi ısı-kalayanları ekin. Ayrıca düşmana "Ben vampirim sen de kumpirsın" gibi iğrenç bir espri yaparak da hasar verebiliyor.

Ekmek arası ejderha

Bu kadar adamı pişti oynasın diye toplama- madık heralde. Kesebileceğiniz bilimüm yaşam formu arasında zombiler, iskelet-ler ve haydutların yanı sıra ejderhalar ve gözlük takan Beholder'lar da var (yoksa lens mi takıyorlardı?). Bizim ka-dar düşmanların da hoş komboları ve bitiriş hareketleri var. Örneğin bir ejder rakibini nefesiyle ateşlere boğabileceği gibi nefesini harcamadan sağlam bir pençeyle halledebiliyor.

Sacred'da düşmanlar dışında bol bol NPC de olacak. Bu kişiler görevlerinizi vernenin yanı sıra bilimüm alım satım



işini görecek, bazıları ise eş-yalarınıza büyüleri özellikler ekleyebilecekler. Gerçi ken-diniz geliştikçe sizde silahı-nıza ek özellikler katabilme-ye başlayacaksınız. Oyun dünyasını %70'i oyuna

başladığınızdan itibaren açık olacak, ya-ni şu görevi geçmeden buradan geç-mezsin olayı yok. Kalan %30 siz görev-leri bitirdikçe açılacak. Doğrusal gitme-mesi ve oynanabilirliğin artması baki-mından hoş bir adım.

Sacred haritası ormanlar, çayırlar, ve sınır kalelerine sahip orta çağ şehirlerin-den oluşuyor. Oyun ormanlar, koruluk-lar ve bozkırlar dışında dağ, çöl ve ma-ğaralar gibi yirmi ayrı bölgede geçiyor. Yapımcılar "Sacred Dünyası'nın gerçek-ten yaşadığını hissedeceksiniz." diyorlar. Yani orkların aşık attığı topraklar nisbe-



ten boşken Sheerwood'u andıran orta çağ şehirlerinde devamlı bir hareketlilik bir canlılık olacak. Güney bozkırları de-vamlı savaşa hazır göçebe askerler ve orklara yaptıkları vurkaçlar sayesinde devamlı ateş altında bulunuyor.

İşin kılıcını aldıktan sonra...

Sacred çok yetenekli bir 3D motoruyla hazırlanıyor. Buna rağmen oyundaki ka-mera sabit. Fakat bunun yerine zoom'la-ma yeteneği emrimize verilmiş, çok da iyi olmuş. Su efektinden alevlere, karak-ter modellemelerinden büyülere kadar her şey "ben kaliteliyim" diye bağıyor.

Grafiklerde en ilginç noktaysa Ascaron'un karakterler için yaklaşık 500 (yaıyla beş yüz) hareket şekli oluşturması ve bu hareketleri EA'nın FIFA serilerine benzer bir yöntem kullanarak gerçek profesyonel dövüş sporcularıyla hazırlaması. Örneğin Gladiator'un dirsek atma ve düşmanı fırlatması için profesyonel bir güreşçi, Seraphim'in kılıç hareketleri için eskrimci ve Woodelf içinse bir okçuyla çalışılmış. Vampire Lady'in motion capture'u için bayağı uğraşmış olmalı J. Bu sayede çok daha yumuşak ve gerçekçi hareketler görebileceğiz. Aslında bu olay Action RPG'ler için geç kalınmış bir ilk. Haa yukardaki başlık mı? Uyuyan okuyucuyu uyandırmak için tarafımdan sıkılmış bir palavra. Ahhh vurmayın, BLX kurtar beni!



Eğlenceli ve kıskırtıcı(?) bir oyun

Peki bunca oyuncu hayatta yapacak o kadar şey varken neden Diablo'ya ömürlerini veriyorlardı: Kesilecek binlerce yaratık ve farklı kahramanlar mı? Yoksa sağlam atmosfer ve göz okşayan grafikler mi? Cevap hepsi; yani eğlence. İşte Ascaron Sacred ile bize bunu

vadediyor. Ne kadar doğru söylüyor bekleyip göreceğiz. Beklerken boş durmayı Final Fight oynayım bari.

BASKIYI DURDURUN!

Son anda elimize geçen haberler

► Battlefield 1942'nin inanılmaz derecede beşenilmesi yapımcı Digital Illusions'a yeni kapılar açıyor. Kesinleşmeyen rivayete göre, şu anda üzerinde çalışılan projenin adı Battlefield Vietnam.

► 2004'te piyasaya çıkacak olan yeni Medal of Honor oyunu Pacific Assault'u beklerken, Medal of Honor: AA için ikinci görev paketi duyuruldu: Breakthrough. Sonbaharda çıkacak olan görev paketi Kuzey Afrika ve İtalya'da geçecek onlarca görev içeriyor. İyi haber ise, bu görev paketini bitirmenin Spearhead'den çok daha uzun süreceği.

► Impossible Creatures için Insect Invasion adında bir eklenti hazırlanıyor. Yoğun olarak böceklerin güçlerini getirecek olan pakette 15 yeni hayvan, 9 özellik ve yeni multiplayer seçenekleri olacak. Üstelik, bu paket internetten bedava dağıtılacak.

► Mitsubishi Pencil'in dünya markası olan Uni'nin kuru kalem uçları olan Uni Min'i kullananlar, 10 tane Playstation 2 kazanma şansına sahip. 15 Temmuz 2003'e kadar 2 tane boş Uni Min tüpünü P.K. 213, 34361 Şişli / İSTANBUL adresine, velinizin adı, adres ve telefonunu yazarak gönderirseniz, 10 tane gıcı gıcı PS2'dan birisine sahip olabileceğiniz şansınızı yakalayacaksınız. (www.uniyazil.com.tr)

► Ensemble Studios, Age of Mythology için bir eklenti hazırlıyor. The Titans adlı ek görev paketiyle ilgili detaylar elimize geçtikçe sizlere iletileceğiz.

yükleniyor...

Bu ay duyurusu yapılan, ancak çıkış tarihleri açıklanmayan, boy boy, bomba gibi oyunlarımız var: FIFA 2004, Hitman 3, Aquanox 3, ve Lord of the Rings: Return of the King...

1914: Great War	Strateji	1-Mayıs-2003
BloodRayne	Aksiyon	25-Nisan-2003
Breed	FPS	27-Mayıs-2003
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	10-Ekim-2003
Colin McRae Rally 3	Yarış	27-Haziran-2003
Commandos 3: Destination Berlin	Strateji	27-Haziran-2003
Egypt 3	Adventure	28-Kasım-2003 Yeni!
Enter the Matrix	Aksiyon	13-Mayıs-2003
Ghost Master	Strateji	23-Mayıs-2003
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	13-Mayıs-2003
Half Life 2	FPS	30-Eylül-2003 Yeni!
Halo	FPS	10-Haziran-2003
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	27-Temmuz-2004
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004 Yeni!
International Superstar Soccer 3	Spor	30-Mayıs-2003
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	27-Ocak-2004 Yeni!
Medieval Total War: Viking Invasion	Strateji	9-Mayıs-2003
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	RPG	27-Mayıs-2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	25-Kasım-2003 Yeni!
Republic the Revolution	Strateji	10-Haziran-2003
Rise of the Nations	Strateji	20-Mayıs-2003
Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Star Trek Elite Force II	FPS	24-Temmuz-2003
Star Wars Knights of the Old Republic	FRP	14-Haziran-2003
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003
The Sims Superstar	Simulasyon	13-Mayıs-2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	23-Mayıs-2003
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Tron 2.0	Aksiyon	26-Ağustos-2003
Warcraft 3 The Frozen Throne	Strateji	24-Haziran-2003
XIII	FPS	23-Eylül-2003



AVATURK



Avatar+Türk = AvaTurk

Türkiye'de Devasa Online Oyunlar için büyük bir adım. Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Türkiye'de böyle bir yazıyı yazmaktan en çok mutlu olabilecek insan herhalde ben olmalıyım. Zaten Sınan'ın bu dosya konusunu bana vermiş olmasının sebebi de bu olsa gerek. Size anlatacağım konu ülkemizde Devasa Online oyun oynamak isteyip de maddi bakımdan olanaklarını zorlayamayan oyuncular için gerçekten iyi bir fırsat. Ayrıca Devasa Online oyunlar için bir toplanma merkezi, bir lonca bile diyebilirim. Sıradan oyuncularla kıyaslandığında Devasa Online oyuncuları biraz daha farklı bir konumdadırlar. Oyuncu profili, yaş

ve hayat tarzı olarak diğer oyuncularından ayrılan bu grubun en büyük problemi hep birden aynı çatı altında toplanamamaktı. Herşeyden önce Avaturk bunu gerçekleştirecek bir oluşum.

Ülkemizde oyun yapımının dünyaya göre ne durumda olduğu malum. Henüz mevcut standartlarla boy ölçüşecek herhangi bir ürün ortaya koymuş değiliz. Oysa hemen hemen tüm firmalar tek kişilik oyun devrini çoktan aştı. Artık yanına çok kişilik bölümü de eklenmeyen oyun yok gibi. Büyük firmalar ve bir grup girişimci ise oyunların vardıği en son çağı yaşıyor, Devasa Online Çağı. Peki biz bu çağın neresindeyiz?

Açıkçası şu anda büyük ümitlerle beklediğimiz "Kriz" oyunuyla bir yere gelmeyi ümit ediyoruz. Fakat onun dışında ülkemizde PC için gördüğümüz ürünler gerçekten çağının çok gerisinde. Avaturk bizi yeni oyun çağına götürecektir. Çünkü bize bu yolu açmanın yanında yolda de-

vam etmemiz için gerekli desteği de vermeyi de vaad ediyor.

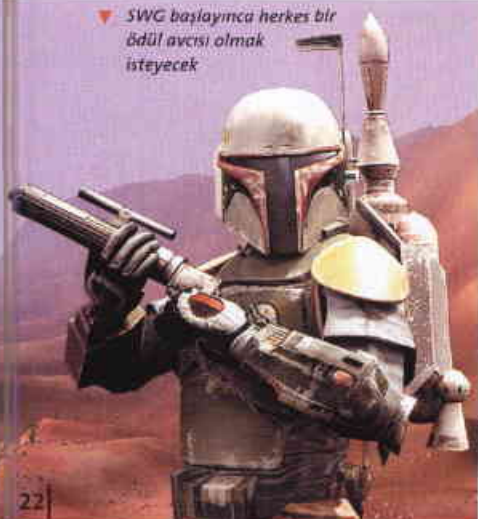


Avaturk nedir?

Avaturk aslında oyun getiren bir oyun klübü. Fakat oyunları toplu olarak getirdiği için sizi yol masrafindan kurtarıyor. Aynı zamanda sitenin arkasındaki ekip çok sıkı Devasa Online oyuncuları olduğu için oyuncuların ihtiyaçlarını çok iyi biliyorlar ve buna göre davranabiliyorlar. Avaturk'ün portföyünde aklınıza gelebilecek tüm oyunlar var: Shadowbane, Everquest ve tüm genişleme paketleri, Anarchy Online ve oyunun genişleme paketi NotumWars, Eve Online, Dark Age of Camelot ve oyunun genişleme paketi Shrouded Isles, Asheron's Call 2, Star Wars Galaxies ve Project Entropia şu anda satmayı planlanan oyunlar. Diğer tüm oyunlar içinde yapımcı ve dağıtım firmaları görüşmek veya çıkmasını beklemekteler.

Avaturk'ün amacı aynı zamanda oyuncuların bir araya geldiği bir toplanma noktası, bir klüp oluşturmak olduğundan oyuncuların ihtiyacına yönelik her şeyi bünyelerinde barındırmayı planlıyorlar. Planlarının hepsini bilmemize karşın bir bölümünü açıklamamıza izin verdiler. Avaturk'ün önceliği oyuncuların ihtiyaçlarını karşılamak. Bunun için tıpkı stratics benzeri bir yapılanma içerisindedir. Oyu-

▼ SWG başlayınca herkes bir ödül avcısı olmak isteyecek





▲ Everquest'in logosu, bu bayanın ta kendisidir!

nu oynamadan önce yapısıyla ilgili herşeyi siteden öğrenmeniz, oyunu oynayanların yazdığı forumlara bakmanız ve ilk elden bilgi edinmeniz mümkün olacak. Böylelikle bir ürün almadan önce iyice düşünüp karar vermeniz ve bilinçli hareket etmeniz sağlanacak. Oyuna girdikten sonra ise amaç Türk oyuncularını aynı server altında toplayarak beraber oynamalarını sağlamak. Böylelikle oyuncuları beraber hareket etmesi ve oyundan keyif alması sağlanacak.

Game Card

Oyunları taksitle satın ama imkanınız olacak. Ayrıca Avaturk Türkiye'de bir ilki başlatarak kredi kartı problemi yaşayanları bu deritten kurtaracak bir sistemi de getiriyor. Game Card adıyla tanımlayabileceğimiz bu düzende tıpkı hazır kart alır gibi gazete bayileri vs. yerlerden bir kart alacaksınız. Bu kartta özel bir şifre bulunacak ve oyun için hesap açarken kredi kartı numarası yerine bu numarayı gireceksiniz. Böylece hem güvenli bir şekilde, kredi kartı numaranızın çalınmasından korkmadan oyun oynayabilecek hemde kredi kartı almak için illaki 18 yaşından büyük olma ve bir işte çalışma şartından da kurtulmuş olacaksınız. Böylelikle Online oyunların dünyasına girmek isteyen bir çok oyuncunun da bu



▲ Tam 5 adet genişleme paketinden biri olan Planes of Power.

konudaki problemi çözülecek. Aynı zamanda bütçenizi dengelemek açısından da size büyük bir kolaylık sağlayacak. Dövizdeki dalgalanmalardan da etkilenmemiş olacaksınız.

Avaturk nasıl işliyor?

Site üyelik aracılığıyla çalışıyor. Bu üyeliklerin belli dereceleri var ve buna göre üyelerin avantajları korkunç derecede artabiliyor. Bu üyelik tiplerinden özel bir paket olan Avaturk Avatar pakedini sizlere anlatalım. Öncelikle sitedeki temel paketlerden birisine kayıt yaptırıyorsunuz. Daha sonra bu paket için başvuruda bulunuyorsunuz ve Avaturk takımının sizi kabul etmesiyle sisteme dahil oluyorsunuz. Paketle beraber site için bir içerik üreticisi haline geliyorsunuz. Yapmanız gereken oyun içinde ve oyun dışında sorunu olan Türk oyunculara yardımcı olmak. Yani bir nevi Game Masterlık yapmak denilebilir. Oyun içinde yardımcı olmanın yanında forumları da takip ediyorsunuz. Aynı zamanda site için her ay 20.000 karakterlik yazı yazmak ta yükümlülükleriniz içinde. Eğer bu pakete dahil olursanız bir adet orijinal oyunu %50 indirimli alıyorsunuz ve aldığınız oyunun bundan sonra çıkacak olan tüm genişleme paketleri de size bedava olarak geliyor. Eğer üç ay boyunca tüm yükümlüklerinizi tam olarak yerine getirirseniz oyununuzun aylık masrafları da Avaturk tarafından karşılanıyor. Aynı zamanda Avaturk'ün açmayı planladığı oyun sunucularından faydalanabiliyor, özel Internet bağlantısı alıyor, 7 gün 24 saat 0822'li hatlardan İnternete sınırsız erişim hakkı kazanıyor, 5 adet email ve 50 MB web alanına sahip oluyorsunuz. Ayrıca tüm orijinal oyunları %15 daha ucuza alabiliyorsunuz. Devasa Online oyunların Türkiye'de açılan serverlarında kurucu oyuncu olma hakkınızda olu-

yor. Yani oyuna diğer oyuncularından 2 hafta önce girip diğer oyuncular gelmeden önce daha kuvvetli bir karaktere sahip olabiliyorsunuz. Oyunlarla ilgili yan ürünleri de %15 indirimli alabiliyorsunuz. Son olarak Avaturk'ün yapmayı planladığı yarışma ve turnuvalara ücretsiz olarak katılma imkanınız da oluyor.

Yukarıda açıkladığımız üyelik sisteminin yanında site daha farklı bir çok üyelik pakedi de sunuyor ki hepsi kapsam ve içerik olarak birbirinden çok farklı. Yani herşey bu paketteki gibi yalnızca oyunlarla sınırlı kalmayabiliyor. Donanım da içerebiliyor. Bunları öğrenmek için maalesef biraz daha beklemek zorundasınız.

Şimdi gelelim Avaturk'ün getireceği oyunlara:





▲ Asheron's Call 2'de bu ırkı yönetebiliyoruz.

Everquest ve Tüm Genişleme Paketleri

Herhalde Everquest'i bilmeyen Devasa Online oyuncusu kalmamıştır. Sony'nin Everquest'i şu anda tüm dünyada en çok oynanan Devasa Online oyunu. Oyunun Ruins of Kunark, Scars of Velious, Shadow of Luclin, Planes of Power ve Legacy of Ykesha adlı 5 adet genişleme paketi var ve 400.000 civarındaki bir oyuncu kitlesi tarafından oynanıyor. Oyunda karakter geliştirmek çok zor olduğundan yüksek levelli karakterler 1000\$ gibi fiyatlara İnternetteki alışveriş sitelerinden satılıyor. Oyun cep telefonlarında ve el bilgisayarların da bile mevcut. Eğer tecrübe etmediyseniz mutlaka deneyin. <http://everquest.station.sony.com>

Everquest 2

Şu anda yapım aşamasında olan Everquest 2, Everquest'i grafiksel olarak bir üst düzeye taşımaya amaçlıyor. Everquest her ne kadar sistem olarak oturmuş bir oyun olsa da grafik olarak çağının



gerisinde kalmış durumda. Özellikle Asheron's Call 2, Dark Age of Camelot gibi grafik olarak çok üstün oyunların piyasaya çıkmasıyla Sony bu oyunun çalışmasına hız vermiş durumda. Tabii oyunun içeriğinde de temel değişiklikler yapılacak. <http://everquest2.station.sony.com>

Planetside

Başlamışken Sony'nin oyunları ile devam ediyoruz. Planetside bir bilimkurgu oyunu. Aynı zamanda ilk Devasa Online FPS olacak. Yani oyunda karakterimizi geliştirirken aynı zamanda FPS'de oynayacağız. Bu işe aklımıza büyük bir soruyu getiriyor. FPS'ler için hızlı bir sunucu olması son derece önemlidir. Aca-ba oyunu yapan Verant Interactive bu sorunu nasıl aşacak? <http://planetside.station.sony.com>

Star Wars Galaxies

Herhalde tüm dünyada en çok beklenen Devasa Online oyun bu olsa gerek. George Lucas'ın ünlü serisi Star Wars'ın oyunu çok şey vaadediyor. Lucas Arts tarafından şimdiye kadar yapılmış oyunlara baktığımızda Star Wars Galaxies'in çok iyi olacağını düşünüyoruz. Oyunda Star Wars evrenindeki bir çok ırkı ve sınıfı kullanabileceğiz. www.starwarsgalaxies.com

Anarchy Online ve Notum Wars

Anarchy Online şu anda dünyada en çok oynanan Devasa Online bilim kurgu oyunu. Notum Wars ise oyunun genişleme paketi. Anarchy Online gerek sunduğu evren gerekse sistem olarak çok iyi bir oyun. Oyunda uçan araçlar kullanarak gezegen üzerinde dolaşmanız bile mümkün. www.anarchyonline.com

Eve Online

Tıpkı Earth & Beyond'da olduğu gibi bu oyunda da uzayda gemilerimizle dolaşarak para kazanmaya ve rakiplerimizle başa çıkmaya çalışacağız. Eve Online'in yapımcıları Alien Film serisine hayran olduklarından oyunun grafikleri muhteşem olmuş. Son derece gerçekçi bir atmosfere sahip olan oyunda bir çok şey oyuncular tarafından üretilecek. www.eve-online.com

Shadowbane

Shadowbane tamamen oyuncular arasındaki savaşlara dayanan bir oyun. Oyunda kendi krallığımızı kurup dünyayı ele geçirmeye çalışıyoruz. Her şey savaş üzerine kurulduğundan oyunlarda tüccar olmayı sevenler başka bir başlığı okumalı. Çünkü burası savaşmayı sevenlerin bölgesi. Oyun piyasaya yeni çıktı. www.shadowbane.com

Dark Age of Camelot ve Shrouded Isles

Dark Age of Camelot yeni çıkmasına karşın son derece ilgi çeken ve sadık oyunculara sahip bir oyun oldu. Oyunda krallıklar arası bitmeyen bir savaş var. Dark Age of Camelot yeni genişleme paketleriyle güncelliğini koruyor. Oyunda yakında evinizi satın almanız mümkün olacak. www.darkageofcamelot.com

Horizons: Empire of Istaria

Senaryo olarak fantastik bir dünya da geçse de yapı olarak diğerlerinden farklı bir oyun. Oyuncular dünyayı keşfettikçe genişleyecek olan evren aynı zamanda yeni düşmanları ve farklı sınıfları ile bize yeni bir tecrübe yaşatabilir. Şu anda yapım aşamasında. www.istaria.com

► Dark Age of Camelot ve Horizons grafik olarak birbirine ne kadar çok benziyor değil mi?





Lienage 2

Ultima Online'in babası Richard Garriott tarafından yapılan oyunun ikincisi. Birinci oyun yalnızca Kore için yapılmış ve orada epeyi tutmuştu. Yapı ve grafik olarak Ultima Online'dan farklı olan Lienage 2 diğer oyunların yanında sessiz sedasız görünse de aslında epeyi iddialı olabilir. www.lienage-us.com

City of Heroes

Süpermen, Örümcek Adam gibi kahramanları sevenler için yapılmış bir oyun. Kendi kahramanınızı yarattıktan sonra Batman'deki Gotham Şehri benzeri bir şehirde düzeni sağlamaya çalışıyorlar. Level atladıkça özel etenekler ekleyerek karakterinizi daha da geliştirebiliyorsunuz. www.cityofheroes.com

Asherons Call 2

Dünyada en çok oynanan ikinci oyun Asherons Call'dur. Asherons Call 2 ise bu oyunun grafik olarak ÇOK geliştirilmiş hali. Oyunun sistemi mükemmel değil fakat grafikleri o kadar güzel ki herşeyi bırakıp etrafı seyrettiğiniz oluyor. Ayrıca her ay oyuna büyük bir quest ekleniyor. Oyun yeni çıktı ve ileride daha da iyi bir duruma gelebi-

lir. <http://microsoftgamesinsider.com/AC2>

Project Entrophia

Fantastik bir dünyada geçen Project Entrophia'nın en önemli özelliği oyunun bedava olması. Fakat oyun içerisinde kullanacağınız parayı gerçek paraya gerçek parayı ise oyun parasına çevirebileceksiniz. Bu şimdiye kadar hiç denenmemiş bir oynanış. Şu anda oynayabilirsiniz ama biz oyunu henüz test edemedik. www.project-entrophia.com

Dragon Empires

Dragon Empires oyun yapısı olarak Shadowbane'i andırıyor. Tüm dünya üzerinde egemenlik kurmak için gerçek oyuncuların kurduğu şehirler arası çatışmaların yaşandığı bir dünyada geçen oyun grafik olarak gelişmiş görünüyor. www.dragonempires.com

Hepsi bu mu?

Eğer yazıyı buraya kadar okumusanız sanırım aklınızda az çok bir fikir oluşmuştur.

- Avaturk Devasa Online oyunları getiren bir firma.
- Oyunları satın almak isteyen oyunculara her türlü kolaylığı sağlamayı ve aradaki engelleri kaldırmayı amaçlıyor.
- Kesinlikle korsanlar tarafından kırılmayacak bir sistem olduğu için online oyunları tercih ediyor.
- Oyun satışı yanında bu işi saf ticaret olarak görmüyor. Aynı zamanda oyuncuları bir çatı altında toplayarak online oyun kültürünü oluşturmayı amaçlıyor.
- Oyuncuların iletişim halinde bulunacakları ve oyunlar hakkında Türkçe olarak içerik bulabilecek-



leri bir bilgi kaynağı haline gelmeyi amaçlıyor.

► Dünyada hemen hemen çıkan tüm kaliteli Devasa Online oyunları bünyesinde barındırıyor.

Ülkemizde darmadağınık ve yasadışı olan korsan oyun piyasasına karşı, ele geçirilmesi ve ayakta tutulması en sağlam kale oluşumun başlatılması çok sevindirici. Dileriz ki Avaturk bu oluşumunu ileride ülkemizde resmi Devasa Online oyun serverlerinin açılmasına kadar götürülebilir. Bu oluşum sayesinde oyun fiyatları daha da ucuzlar. Online oyunları oynayan kitle daha da bilinçli hale gelir ve hep beraber oynamanın keyfini doya doya çıkarırız.

Ülkemizde online oyun oynayan kitlenin bir bölümü son derece saygısız, cahil ve bilinçsiz kişilerden oluşuyor. Sanal ortamda buldukları için karşlarındaki dijital karakterlerin gerçek oyuncular tarafından yönetildiğini düşünmeyen bu gürühta dilerim Avaturk ile gerçek online oyunculuğun nasıl olması gerektiğini öğrenir. . . ☺

Avaturk'ün resmi sitesi şu anda yayında. Gerekli bütün bilgileri alabileceğiniz bu sitenin adresi

www.avaturk.com. Eğer Avaturk ile ilgili detaylı sorularınız varsa bunları da webmaster@avaturk.com adresine email göndererek sorabilirsiniz.



Bilen Adam

Kızlar aramızda!

IDSA (Interactive Digital Software Assosiation) adlı kuruluşun yaptığı bir araştırma, çok ilginç sonuçlara gebe.

Oyun oynayanların yüzde kaçının bayan olduğunu tahmin edin... Yüzde 5 mi? Yüzde 10? Hadi sizi fazla yormayayım, oyun oynayanların %43'ü bayan. Yani neredeyse oyuncuların yarısı. Tabii bu oran, power ve pro-oyuncuları düşününce düşüyor, ama soranın size: Masa başında çalışan veya öddevini bilgisavarda yapmak zorunda olan bir hanım (yani lise ve üniversite öğrencilerinin hepsi) günde en az bir kez Solitaire veya Mayın Tarlası oynamaz mı? Bu hanımlar The Sims, Thief gibi ağır işleyen, ama zihinsel çalışma gerektiren oyunları sevmezler mi? Veya Sims Online, Everquest gibi diğer oyuncularla sürekli iletişim halinde olduğunuz oyunları? Tabii ki severler, ama önce birilerinin onları oyunlarla tanıştırmamız lazım. Şu da bir gerçek ki, özellikle bayanların da ilgisini çekecek şekilde tasarlanmış oyunlar En İyi 10 listelerinden uzunca bir süre inmiyor. Bkz. The Sims ve mahdumları.

Bayan oyuncular gizli kalmış, ama oyunculuk için çok önemli bir potansiyel. Hemen her konuda olduğu gibi, bilgisayar oyunlarında da erkeklerin egemen olduğunu zannettiğimiz için onları gözardı edemeyiz. Sadece kızlardan oluşan ve oldukça başarılı olan Girlz klani, editörlüğünü sadece kızların yaptığı ve özellikle kızlara hitap edecek şekilde hazırlanan Game Girl Advance sitesi (<http://www.gamegirladvance.com>) bu saklı potansiyele örnek.

Türkiye'de de kızlar arasında oyunculuk hızla yayılıyor. Siberliğin düzenlediği son Counter Strike turnuvasına sadece kızlardan oluşan bir takımın da katıldığını biliyor muydunuz? Gerçek pek başarılı olmasalar da, tebrik etmemek elde değil.

Türkiye'deki bayan oyuncu potansiyelini anlamak için Marmara Ün. Sosyal Bilimler Öğretmenliği Bölümü tarafından hazırlanan bir çalışmaya bakalım. Lise düzeyinde yapılan çalışmadan çıkan sonuçlara göre:

- ▶ Oyuncularımızın %630'u bayan,
- ▶ Bu oyuncu hanımların %60'ı haftada en az 2 gün oyun oynuyor
- ▶ Oynadıkları her oyuna ortalama 2.5 saat süre ayırıyorlar
- ▶ %13'ü oyun oynamayı sinema, tiyatro ve müziğe tercih ediyor
- ▶ Başta Adventure, strateji, spor türlerinde ve yoğun eğlence içeren oyunları tercih ederken, savaş ve bilim kurgu içerenlerden uzak duruyorlar
- ▶ En çok oynadıkları üç oyun ise The Sims, FIFA ve Tomb Raider serileri

Bundan sonra kız arkadaşınızla, ablanızla veya annenizle "oyunlarınıza" laf ediyor diye kavga etmek yerine, onları da sizinle birlikte oynamaya davet edin. Sakın ha Counter Strike veya Postal 2 olmasın bu oyun. Ama Syberia veya Sims'in bir ek görev paketi sizi karşı cinsle özlediğiniz iletişime geçirecek anahtar olabilir.

inceleme

ALTIN KLASİKLER



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



FIRST PERSON SHOOTER



Battlefield 1942 (PC %92)

Bu ay verdiğimiz Desert Combat mod'uyla birlikte Battlefield 1942 yeni bir hayat buldu.

STRATEJİ



Age of Mythology (PC %94)

Ve Age of Mythology de ipi göğüsledi! Altın klasikler içinde ilk strateji oyunumuz da böylece belirlenmiş oldu.

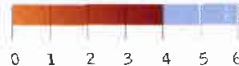
ROLE PLAYING



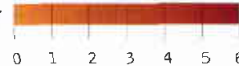
Hakeden yok

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

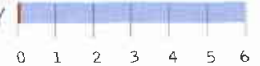
AY



AY



AY



LEVEL ÖDÜLLERİ

LEVEL CLASSIC

Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

LEVEL HIT

Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değerlidir.

LEVEL SHIT

Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucağın kaçacağı malıdır.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

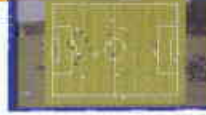
"Bu sayıda ne yapmışız bakalım" diye bakırken, haber sayfasında "Counterstrike" başlığını görünce az daha küçük dilimi yutuyordum. E tabii, ne de olsa daha Half Life duyurulmamıştı bile. Haberi okuyunca anladım ki Red Alert'e çıkacak olan Counterstrike adlı bir görev paketinden bahsediyorduk. Krush, Kill'n Destroy (KKN'D), G-Name ve Emperor of the Fading Suns gibi oyunlar incelediğimiz oyunlar arasındaydı.



3 yıl önce LEVEL

Oyuncululuğun geleceği o zamandan belliydi. Binlerce oyuncuyu bir araya getirecek Devasa Online oyunlar. Bu yüzden biz de ileri görüşlülük edip online diyarlardaki geleceği parlak gördüğümüz 8 oyuna bakmıştık. Bu oyunlardan Ultima Online, Everquest ve Asheron's Call'un hala yüzbinlerce oyuncu tarafından oynandığını düşününce, Devasa Online oyunların farkını ve önemini anlıyor insan. Yapımından 3 (Üç söz konusu olunca, 5) yıl sonra hala oynanan kaç oyun biliyorsunuz ki? Hayal kırıklıklarıyla dolu bir sayıydı incelemeler açısından. Umutla beklediğimiz Might & Magic 8 ve Messiah fos çıktı. Ama Soldier of Fortune inanılmazdı doğrusu; FPS arenasında yeni bir gladyatör.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

- 1- Championship Manager 4 ★ yeni
- 2- Delta Force Black Hawk Down ★ yeni
- 3- Command And Conquer: Generals ▼ (1)
- 4- The Sims ▼ (3)
- 5- Tom Clancy's Splinter Cell ▼ (2)
- 6- The Sims: Unleashed ▼ (4)
- 7- Tom Clancy's Raven Shield ★ yeni
- 8- TOCA Race Driver ★ yeni
- 9- Sim City 4 ▼ (4)
- 10- I.G.I. 2: Covert Strike ▼ (6)



PLAYSTATION 2

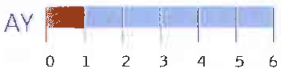
- 1- Tom Clancy's Splinter Cell ★ yeni
- 2- Devil May Cry 2 ★ yeni
- 3- The Getaway ▼ (2)
- 4- The Sims ▼ (1)
- 5- Grand Theft Auto: Vice City ▼ (5)
- 6- Metal Gear Solid 2 Substance ★ yeni
- 7- Tenchu 3: Wrath of Heaven ★ yeni
- 8- Grand Theft Auto 3 + aynı
- 9- FIFA 2003 ▼ (5)
- 10- Rayman 3 ★ yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



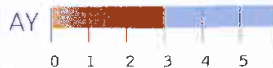
Championship Manager 4 (PC %91)
Şaşırtıcı bir şey değil. Tüm zamanların en iyi menajerlik oyununun devamının bu listeye gireceği çoktan belliydi.



AKSIYON



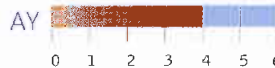
Splinter Cell (PC %93)
MGS2: Substance çok iyi olabilir, ama Splinter Cell hala türünde bir numara



ADVENTURE



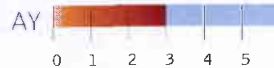
Post Mortem (PC %92)
Paris'te işlenen bir cinayetin peşisıra gireceğiniz bu macera, son zamanların en iyi adventure'ı.



YARIS



Burnout 2 (PS2 %91)
Şimdilik sadece PS2'de. Keşke PC'ye de çıksa dediğimiz, ama bu pek muhtemel gözükmüyor.



SİMULASYON



Combat Flight Simulator 3 (PC %87)
Ve yine beklediğimiz oldu. CFS3, çok az sayıda çıkan simülasyon oyunları arasında gerçek bir inci.



Metal Gear Solid 2: Substance

Snake' in hayatı kitap, çevir çevir oku maaşallah.

Bilgi için: www.konami.jp/ Yayıncı: Konami - Dağıtım: Konami Europe Tür: Aksiyon Multiplayer: yok
Minimum Sistem: 600MHz CPU, 2GB RAM, 32MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1.8Ghz CPU, 256MB Ram, 64MB Ekran Kartı

MegaEmin | megaemin@level.com.tr



LEVEL HIT

M

etal Gear Solid'in tüm zamanların bir numaralı

PlayStation oyunu olduğunu çoğunuz bilirsiniz.

Hatta PSX versiyonundan bir sene sonra da PC versiyonu yapılmış ve Tuğбек'ten detonla ödül almıştı. Serinin devamı olan Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty ise, PlayStation 2 için yapılmasının yine bir sene ardından PC platformuna geldi. Fakat bu sefer durum biraz değişik. Oyuna yeni özellik ve bölümler eklendi, hatta adı da değiştirildi. Ayrıca bu daha üstün versiyon, PC'nin yanında X-Box ve PS2 platformlarında da sunuldu. Bu detaylara az sonra değineceğim, önce biraz oyundan bahsedeyim.

Tüm Metal Gear oyunlarında olduğu gibi, bu oyunda da gizli bir askeri göreve verilen üstün yeteneklere sahip bir ajanı kontrol ediyor, ve onu yoğun korunan düşman bölgelerine gizlice sızdırıyorsunuz. Ajanınız, yani efsanevi savaşçı Solid Snake, kendisine verilen görevleri yerine getirmek için her yolu deniyor, Codec isimli kulağının içine yerleştirilmiş cihaz ile de sürekli izleme merkezi ve uzmanlarla bağlantıda oluyor, onlardan yardım alıyor. Oyun daha çok bir film havasında geçiyor denebilir. Dahice yazılmış bir senaryo ve ustalıkla yönetilmiş ara videolar oyunu çok sürükleyici ve heyecan verici hale getiriyor. Sürekli tetikte bekleten müzikler ve dikkat edilmesi gereken ince detaylar ile yüksek adrenalin deneyimi sunan oyunda, dikkat çektiğiniz zaman düşman askerlerinden oluşan timler "hurra" üzerinize çullaniyorlar. Genel hatlarıyla oyun böyle. Biraz da özele girelim.

Substance: Asıl anlam, önemli bölüm, öz

Daha önceki oyunda olduğu gibi bu oyuna da kahramanımız Solid Snake ile başladık, fakat ilk bölümün sonundan itibaren Raiden kod adlı bir çaylak ile devam etmek zorunda kaldık. Ben ve diğer MGS sevenleri şoka uğratan bu durum karşısında olsa gerek, Konami aylar önce yeni hazırlayacakları bu oyunda Raiden' in bölgelerinin Snake tarafından oynanabileceğini ima eden videolar hazırladı. Hatta işi abartmıştı, Snake "kaykay" bile kullanıyordu. Daha ne oldu? Snake istenmişti ve fazlasıyla olacaktı, saçmalama riskine rağmen. Videoda gösterilen ilginç öğelerden birisi de Matrixvari yok olan teröristler ve gerçekliğin sorgulanması idi. Yani açık-



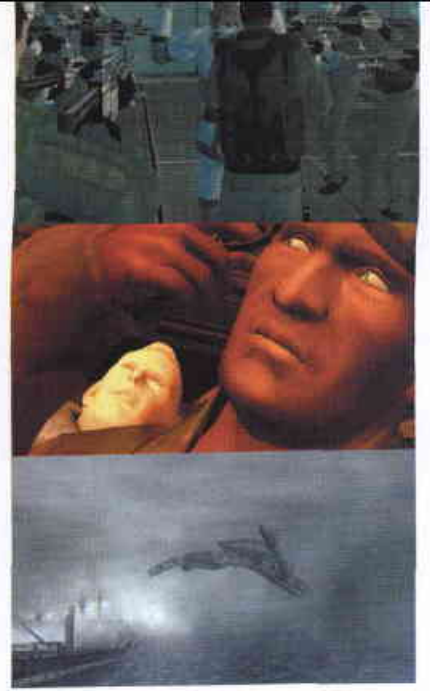
çası tanıtım videosunu izlediğim günden beri Metal Gear Solid 2: Substance'ı büyük bir merakla bekliyordum. Peki umduklarımı bulabildim mi? Az sonra...

Videoyu izlediniz mi bilmiyorum ama en ilginç bölümünü teşkil eden Snake'ın kaykay kullanma kısmı, son anda oyundan kaldırılmış. Basın bülteninde bu bölümün sadece PS2 versiyonunda mevcut olduğu yazılıydı, ben onun yalancısıyım, oyunun PS2 versiyonunu görmedim (yalan yok:). Hatta sanki PS2'ya biraz kıyak geçmişler bile di-

yebiliriz. Oyunun sadece PS2 versiyonu ile birlikte verilen "The Document of Metal Gear Solid 2" DVD'inde oyunun yapılışını görebilecek ve orijinal soundtrack'ini dinleyebileceksiniz. E konsol farkı tabii) 150 alternatif görev ve 350 sanal gerçeklik görevi gibi diğer yenilikler bütün formatlarda bulunuyor. İyiye televole gibi olacak ama bu konulara da birazdan devam etmek istiyorum, siz de uygun görürseniz efem. Şimdi bana daha garip gelen konulara el atıyorum.

PC tarihinin en başarılı X-Box emülasyonu

Oyunun PC versiyonu doğrudan X-Box versiyonundan emüle edilmiş. Öyle ki tuş kombinasyonları X-Box pad'ine göre, ve oyunda arada bir titreşimden faydalan bahsediliyor. Hatta bu yüzden sistemi gerektiğinden çok daha fazla kısıtlıyor. Örneğin oyunun başındaki ve ortalarındaki bazı videolarda atlamalar oluyor. İlk bölümdeki tankerin başında; yani yağmur yağın dış bölgede yavaşlama oluyor. Bu dediğim sağlam bir konfigürasyonda oluyor hem de. Zaten oyun iyi bir sistem ve kesinlikle bir NVidia ekran kartı istiyor. ATI'nin Radeon'ları şimdilik desteklenmiyor ve bu yazı yazıldığı zaman da sitesinde sadece yamasının hazırlandığı yazıyordu.



Bir diğer bomba da oyunun boyutu ile ilgili. Oyun aslında DVD formatında geliyor ama piyasada parçalanmış ve ACE ile sıkıştırılmış beş CD halinde olanı var. Tek avantajı DVD-ROM gerektirmemesi, ama CD'lerdeki en ufak bir pürüz bile oyununuzun kesinlikle çalışmaması anlamına geliyor. Onun dışında her iki şekilde de minimum kurulum 3.9 GB, maksimum kurulum ise 7.7 GB sabit disk boşluğu gerektiriyor. Yani oyunu hala oynamaya niyetli iseniz, diskinizde bayağı bir temizlik yapmanız gerekebilir. Bunu da başardıysanız sıradaki sorunumuz oyunun kontrolleri ile ilgili. Oyunu bazen üçüncü, bazen de birinci



Dünden bu güne Metal Gear...

► Metal Gear The Outer Haven Uprising (1987)

Bir oyunun sadece ateş etmek ve birilerini öldürmekten ibaret olmaması gerektiğini, gizlilik ve taktik öğelerine de sahip olmasının şart olduğunu düşünen Hideo-san, Metal Gear isimli oyunu piyasaya sürdüğünde fırtınalar koparacağını tahmin etmemişti. Metal Gear, aksiyon oyunlarının şeklini değiştirmişti.

Yıl 1995. Fox Hound ajanı Solid Snake, Güney Afrika'nın kalbindeki Outer Heaven'a gizlice sızıp hazırladıkları prototip silahı, nükleer kapasiteli yürüyen bir tank olan Metal Gear'ı yok etti. Bu işlem sırasında Outer Heaven'ın liderinin Fox Hound'un eski üstünü komutanı Big Boss'dan başkası olmadığı da ortaya çıktı. Snake de eski yoldaşının çevirdiği entrikalara son verdi.

► Metal Gear 2: Solid Snake The Zanzibar Land Disturbance (1990)

Başarısını daha yolun başı olarak yorumlayan Hideo-san, bu kez kahramanı Solid Snake'i iyice ön plana çıkartan yeni bir oyun tasarladı.

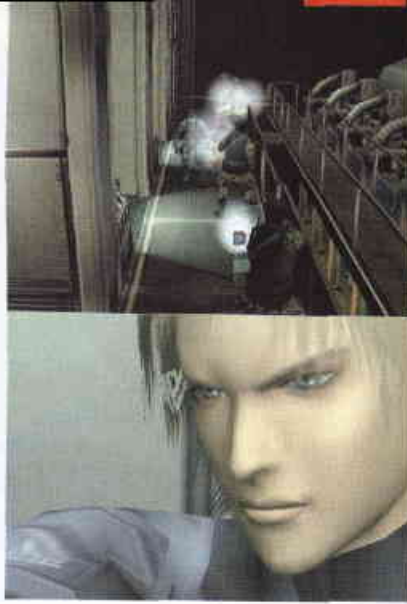
Yıl 1999. Outer Heaven olayından kurtulmayı başaran Big Boss, Zanzibar Land'e kaçtı ve orada dünyayı cehenneme çevirmeye hazır bir askeri rejim kurdu. Fox Hound'un ricasıyla Solid Snake bu kez de Zanzibar Land'e sızdı ve Outer Heaven'ın çökmesinin ardından Zanzibar'a getirilen Metal Gear'ı yok etti. Bu kez finalde karşılaştığı Big Boss'u öldürmeyi başardı. Snake artık bir efsane olmuştu.

► Metal Gear Solid The Shadow Moses Island Incident (1998)

Limitlere dayanan Hideo'nun yardımına üstün teknolojisi ile PlayStation yetti. Artık Hideo Kojima, kafasındaki Metal Gear dünyasını üç boyutlu olarak kurabilecek ve o konsolda yapılan tüm zamanların en iyi oyunu yaratabilecekti.

Yıl 2005. Alaska'nın sahil kesiminde yer alan Shadow Moses Adası'nda terörizm tarihinin en büyük eylemi yapılıyordu. Bu kez kontrolden çıkan Fox Hound'un liderleri terörist oldu ve ayaklanarak yeni prototip olan Metal Gear REX'i ele geçirdiler. Hükümetin ricası ile eski bir Fox Hound ko-

mutanı olan Albay Roy Campbell, artık bu işleri bakan Solid Snake'i celp etti ve onu bu kez de Shadow Moses Adasına sızması için yolladı. Bir nükleer silah deposunun kalbine sızmak zorunda olan Snake'e bu görevde Dr. Hal Emmerich ve Albay'ın yiğeni Meryl el uzattı. Snake, Fox Hound üyeleriyle olan savaşının ortasında işi gücü dövüşmek olan bir Cyborg Ninja ile karşılaştı. Bu gizemli ninjanın gerçek kimliğinin Grey Fox olduğu ortaya çıktı. Grey Fox, Zanzibar'da düşman tarafına geçiş Snake'e karşı savaşan eski bir Fox Hound komutanı idi. Snake, Metal Gear REX'i yok ettikten sonra teröristlerin lideri olan Liquid Snake ile yüzleşti. Hem Liquid, hem de Solid Snake'in, 20. yüzyılın en büyük askeri olan Big Boss'un genlerini taşıdıkları ortaya çıktı. Cyborg ninjanın da desteği ile Solid Snake, Liquid ile başarılı bir savaş yaptı. Uzun ve sancılı dakikaların ardından Liquid'i yendi ve Shadow Moses mirasını da arkasında bıraktı. Hideo, 2000 yılında Gameboy Color için Metal Gear: Ghost Babel adında bir oyunun tasarlandığını duyurmuştu ama bu oyundan başka bir haber çıkmadı.



kişi görüşünde oynadığınızı düşünürsek mouse'un kullanılmadığını bilmek çok da hoşunuza gitmeyecektir, çünkü birinci kişi modu mouse olmadan bir faciaya dönüşecektir. Klavye ile oynamak yahut da tuşları yeniden konfigüre etmek de pek sancılı olacağından, çekmecenizde

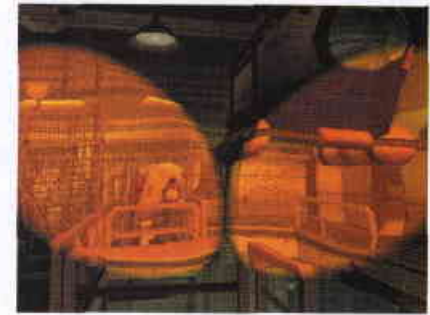


tozlanan en az on tuşlu gamepad' inizi çıkartmanızın zamanı geldi demektir. Tabii oyunun kılavuzunda bile tuş isimleri X-Box' a göre yazıldığından ve bunu düzeltmek kimsenin aklına gelmediğinden acık uğraşacaksınız. Yani açıkçası PC kullanıcılarına birazcık "bizde böyle kardeş, yerse" durumu yapılmış sanki. Yine de bütün bu anlamsızlıkları geçiyor ve konsol tarihinin en önemli oyunlarından birisinin yeni versiyonunu oynadığımız düşüncesine dönerek ciddiye bozmuyoruz. Evet, arka sıra, konuşma yawrum, bişi anlatıyoruz burada bak.

Oyunun çekirdeği, yani daha önce Sons Of Liberty'de bulunan kısmı iki bölümden oluşuyor. İlki çok kısa; bir tankere Solid Snake ile sızıp Metal Gear Ray'in fotoğrafini çekmeye çalışıyorsunuz. Esas bölüm olan ikinci kısım, yani Plant'de Raiden ile oynuyor ve yine deli teröristleri etkisiz hale getirmeye çalışı-

yorsunuz. Daha önce de belirttiğim gibi oyun değil sinema filmi sanki, sık sık oyunun kendi 3D motorunu kullanan ara ekranlar ve codec bağlantıları devreye girerek hikayeyi taze tutuyor. En az oynadığınız kadarını da arkanıza yaslanarak izliyorsunuz. MGS2' nin renkli dünyasında çok eğleneceğiniz kesin. Oyunda her türlü sinsilik yapabilir, envai çeşit silahı da istediğiniz gibi kullanabilirsiniz. Sayısız ufak ama akıllıca detayın yanı sıra, her biri farklı kişilikteki boss' lar havayı kremalı pasta üzerindeki çilek dilimleri gibi süslüyor (nası toparladım ama!). Oyundaki aksiyon öğeleri ve düşman davranışları çok gerçekçi, yapay zeka mükemmel. MGS2: Substance, PC' deki bir numaralı gizli ajan oyunu olma-ya aday gibi görünse de, özünde hala

bir aksiyon oyunu. Yani ölmeden önce fazlaca vurulmanız gerekiyor ve kaybedilen canınız için rasyon yiyerek eski halinize dönabiliyorsunuz. Düşman askerleri 20 metre önlerini göremiyorlar ve siz tabana kuvvet koşsanız bile sesi duymuyor inekler. Adamların dikkatini dağıtmak için boş şarjör fırlatabiliyorsunuz ya da yere ayıpcı dergiler bırakabiliyorsunuz. Lazer tuzaklarını anlayabilmek için Snake sigarasının dumanını kullanıyor. Yani aslında Substance için biraz fanatik denebilir; tam bir gizli ajan oyunu değil. Daha gerçekçi bişi arıyorsanız Tom Clancy' s Splinter Cell' i deneyebilirsiniz.



Kaykay nanay, Tony Hawk alın

Hideo Kojima-san, Substance' a 500'den fazla sanal gerçeklik görevi eklemiş. Bahsettiğim videodaki matriksvari birden yok olan askerler de sanal gerçeklik ortamında zaten. Bir nevi ilk oyundaki ekstra VR missions diski gibi. Burada Raiden VR, Raiden Alternative, Snake VR, ve Snake Alternative seçenekleri sunuluyor. Belirli yüzdeler tamamlandıkça ise gizli setler açılıyor. VR missions giderek daha zorlayıcı bir hal alıyor ve doğru taktikleri uygulamanızı gerektiriyor. Raiden'in VR Training'inden sıkça referans alındığı için daha yapmadan ne yapmamız gerektiğini bilebiliyoruz. Bu senaryolarla oyunun değişik silahlarını kullanmakta ustalaşacak, sayısız zor durumdan gizlice kurtulabilecek, ve olayları istediğiniz şekilde geliştirebileceksiniz. Daha fazla görev bitirdikçe gizli karakterlere ve onların kendilerine has VR görevlerine erişebileceksiniz. Genel olarak her karakter için en iyi görev tipleri "alternatif görevler". Basit görevler bittikçe açılan bu alternatif görevler gerçekten yaratıcı ve eğlendirici. Örneğin birisinde düşmanla dolu bir bölümde koşmanız ve herkesi öldürmeniz bekleniyor, silahınız ise ninja kılıcı. Ayrıca bazı eleme görevleri de çok eğlenceli. Çünkü size sayısız silah sağlıyorlar ama cephaneniz sınırlı. Böylelikle bir avuç düşmanı sessiz, isabetli ve stratejik öldürmeniz sağlanıyor.

Raiden ile tamamlanan kısımların





Snake ile oynanması gibi bir durum ise söz konusu değil, üzgünüm. Fakat bunun yerine "Snake Tales - Snake hikayeleri" denen bir bölüm eklenmiş oyuna. Mekan Plant bölümü, lakin hikayeler uydurma. Aralarda sinematikler yok, bütün durum bilgileri ekrana yazı olarak geliyor, üzerlerinde

onları kurşunlara karşı kalkan olarak kullanabiliyorsunuz. Gizlice düşmana yaklaşıp eller yukarı çekebiliyor, bu şekilde isimlerinin yazılı olduğu kolyelerini toplayabiliyorsunuz, bir nevi kulak kesmenin kibarçası. Yumruk, tekme kombinasyonları, sürünme ve koşup takla atarak rakiplere vurma,

Oyunun sesleri daha da iyi. MGS2'nin seslendirmeleri ve tema müzikleri çok sağlam. Besteci Harry Gregson-Williams, The Rock, Spy Game, Shrek 2(geliyor) gibi büyük bütçeli aksiyon filmlerine de müzik sağlamış bir şahsiyet. Eğer oyunun ara sahneleri içinde olduğunu hissettiremiyorsa, müzikleri kesinlikle hissettirecektir. Duruma göre değişen müzikler heyecanı zirveye çıkarırken geri kalan sesler de üzerine düşenleri fazlasıyla yapıyorlar. Martı seslerinden yere düşen mermi kovanlarına kadar özenle çalıştırılmışlar.

Oyun sonunda alacağınız birtirme kodunu kaydedip, www.konamijpn.com'a gidebilir, hatta Metal Gear Solid 2 kısmında girebilir ve hatta hatta dünyadaki diğer oyuncular arasındaki yerinizi görebilirsiniz. Yaklaşık 15 saatlik oynanışa sahip ana hikayenin tam çözümünü bu ayki Level CD'de bulabilirsiniz. Büyük bir ihtimalle bu E3' de lanse edilecek MGS3 bilgileri de derginizin ileriki sayılarında yer alacaktır, hatırlatayım. Bye&Smile... ☺

PC tarihinin en verimli Xbox çevirisi diyebiliriz. Ama sisteminize güveniyorsanız alın.

bir seslendirme bile yok. Bomba imha, boss maçları falan yapıyorsunuz. Fakat biraz daha profesyonellik istiyor, örneğin radarınız yok. Peki Snake Tales'i bitirince ne oluyor? Hiçbir şey olmuyor! Snake Tales de daha deneyimli oyuncular için dizayn edilmiş ve istenilen sırada oynanabiliyor. Ama esas oyunla karşılaştırıldığında bu yeni görevler biraz hayal kırıklığı yaratıyor. Sonuçta bu yeni görevler hiç de doğal durmuyor. Yine de oyunu Solid Snake tarafından oynatabildiğimizi sevinebiliriz... mi?

Kontrollere alıştığınızda kendinizi olaya kaptıracaksınız çünkü kahramanlarımızın uzmanlaşabileceğiniz hareketleri var. Cestleri dolaplara saklayabiliyor veya

yüksek bir yerden düşmanın kafasına atlama gibi atraksiyonlar oyunda en fazla yapacağınız hareketler. Tabi ki ısı dürbünü ve uzun menzilli mikrofon gibi teçhizat ve çok çeşitli silahları da hakıyla kullanacaksınız.

Piyasaya çıktığında MGS2 tüm zamanların en iyi grafikli video oyunlarından birisi olarak anıldı. Titiz detaylara verilen önem, mükemmel hareket yakalama animasyonları PC'ye de bozulmadan aktarılmış. Ama bazı durumlarda grafik yavaşlama ve atlamalar oynanışa biraz darbe vuruyor. Yavaş makinelerde fazla aksiyon olan sinematiklerde ve etrafınız düşmanla sarıldığında eziyet çekebilirsiniz. Yine de hala çok iyi bir oyun demek yanlış olmaz. İnanılmaz ışıklandırma, parlama ve partikül efektlerine ise söyleyecek bir söz bulamıyorum, nefis nefis.



LEVEL HIT



Artılar

Göz alıcı grafikler, yapay zeka ve gerçekçi aksiyon.

Eksiler

Yüksek sistem gereksinimi ve acılı kontroller.

Level Notu





Championship Manager 4

Taktik hazırlayarak geçireceğiniz dersleri evde çalışmayı unutmayınız, tabii evde de CM oynamazsanız.

Bilgi için: www.sigames.com Yapım: SI Games Dağıtım: Eidos Interactive Tür: Spor / Menejerlik Multiplay: Var
Minimum sistem: 450Mhz İşlemci, 64MB Ram, 800MB HardDisk Alanı Önerilen sistem: 1Ghz İşlemci, 128MB Ram, 800MB HardDisk Alanı

Can Kori | can@level.com.tr

Her başarılı erkeğin arkasında bir kadın vardır. Her başarılı öğrencinin arkasında bir öğretmen vardır. Her başarılı futbol takımının arkasında da bir teknik direktör vardır. Zaten bu girişten sonra hangi oyunu yazacağımı anlamadıysanız, yazının geri kalanını da lütfen okumayınız. Evet tabii ki Championship Manager'dan bahsediyorum. Hem de çıkması iki kere ertelenen, bütün tutkunlarının deli gibi her gün internet sitesine tıkladığı ve daha erken çıkması için dua ettiği CM4. Ancak açıkçası da bu kadar beklemeye tam anlamıyla değmeyen bir oyun, aman sakın yanlış anlamayın, kendileri hala bir klasik, sadece eski versiyonlarda var olmayan ufak tefek (gerçi çok büyükleri de var ama) sorunları var.

Oyunun fanlarının canını hafif sıkıcı bir girişten sonra yavaş yavaş oyunu anlatmaya başlayalım. Ama önce tabii ki, oyun hakkında hiç bir bilgisiz olmayanları, yakında kendilerini köle edecek oyunla tanıştırmamız gerekiyor. (CM'nin daha

önceki versiyonlarıyla haşır neşir olanlar 1 paragraf atlayarak devam etsinler)

CM4 bir menajerlik oyunu, bir futbol takımının kontrolünü elinize alıp, o takımın başarısı için elinizden geleni ardınıza koymuyorsunuz. Elinizde olan bir sürü imkan var: Transfer yapmak, taktiklerinizi düzenlemek (taktiklerdeki detaya aşağılarda değineceğim), antrenman prog-

rası sizin için artık tam anlamıyla gerçek bir teknik direktörlük sınavı.

Oyun değil, simülasyon

Bir kere daha yinelememde fayda var, dikkat, bu bir oyun değildir. Championship Manager serilerinin her biri tam anlamıyla birer futbol menajerliği simülasyonudur. Yaptığınız en ufak değişiklik

Maçları 90 dakika, özet pozisyonlar, önemli pozisyonlar ve goller şeklinde seyredebiliyorsunuz

ramını düzenlemek, başka ülkelerdeki futbolcuları araştırmak, oyuncularla çok detaylı kontratlar imzalamak gibi. Oyunda istediğiniz 39 ligdeki, istediğiniz seviyede bir takımı (ister 1. lig, ister amatör küme) seçiyorsunuz, bu kulübün sizi reddetme gibi bir şansı yok. Anlayacağınız oyuna ister Real Madrid, ister Yimpaş Yozgatspor olarak başlayabilirsiniz. Ardından bu kulübün yönetiminin beklentilerini öğreniyorsunuz ve teknik direktör olarak maceranız başlıyor. Buradan son-

(ister hata ister başarılı bir hareket), oyundaki gidişatını etkiler. Örneğin kırmızı kartla atılan bir oyuncunuza "Ceza olarak 1 haftalık ödemeni keseceğim" dersiniz ve o oyuncu, o kartı haksız yere gördüğüne veya son derece gerekli bir pozisyonda golü engellediğini düşünüyorsa, mutsuz olur. "Eh bana ne mutsuz olursa olsun" mu diyorsunuz? Malesef büyük bir yanlış içerisindeyiz, yavaş yavaş bu mutsuzluğun bütün takımını etkilediğini göreceksiniz ve mutsuz



oyuncuların da pek de başarılı oynamadıklarını hatırlatmama gerek yok zannedersem.

Her zamanki gibi oyunun grafiklerinden başlayacağım. Bugüne kadar ki hiç bir Championship Manager versiyonunda grafiksel olarak beğeneceğiniz bir taraf yoktu. Maçları izlemek yerine, sadece spikerin sözleriyle takip ediyordunuz ama bu çok detaylı olduğu için adeta maçı yaşıyordunuz. SI Games, yeni CM için radikal bir karar aldı ve de fanlarından gelecek tepkileri de göz önüne alarak maçları 2D olarak bizlere izlettirmeyi planladı. Bu beni oldukça heyecanlandırmıştı ve yeni CM'yi dört gözle beklememin tek sebebi yeni maç motoruydu.

Oyunda toplam olarak 450 (maçları 90 dakika, özet pozisyonlar, önemli pozisyonlar ve goller şeklinde 4 farklı uzunlukta izleyebiliyorsunuz, ben genelde özet pozisyonları tercih ediyorum) maç izledim ve doğruyu söylemek gerekirse yalnızca bu yeni maç motoru bile CM4'ü uzunca süre oynamanız için yeterli olacaktır. Neden mi? Çok basit, maça gitmiş ve de tribünün üst katlarında oturmuş herhangi bir kişi maça top herhangi bir taraftayken, takımın sahaya dağılışını çok rahat analiz edebilir. Ben de sık sık maça giden biri olarak şunu söyleyebilirim ki: 2D maç motoru gerçek ile neredeyse birebir yapılmış. Tabii ki ufak tefek hataları var, bunlar da çıkacak yamalarla düzeltilebilecek şeyler. Örneğin takımınız yarı sahaya çok yakın bir yerden taç atışı kullanıyor ise, sanki korner atıyormuşsunuz gibi çok fazla

oyuncunuz ileri çıkıyor ve taçtan eğer topu direkt kaptırırsanız (ki bu çok sık olan bir durum) gol yemeniz işten bile değil (aynı durum bilgisayar için de geçerli). Bir başka sorun ise, bazen oyuncular topu sürerken ayaklarından çok açılıyorlar ve yakınlarındaki rakipler bu uzağa giden topu alabilecek durumdayken geri çekiliyorlar ve topu sanki bilecek(!) almıyorlar. Motordaki bir başka eksiklik ise kaleci ile karşı karşıya kalınan pozisyonlarda futbolcular çok nadiren çalımını tercih ediyorlar.

Yeni maç motorunda göze hoş gelen olaylar da var. Mesela ara pasların ger-

(vay hırgısı-blx)). Son olarak maç motorunun başarılı olduğunu kanıtlayan bir örnek vermek istiyorum. Eski CM versiyonlarında sol, orta ve sağ tarafta olmak üzere 3 defans ile oynardım. Gerçek hayatta ortada tek stoperle bu işin olmayacağına bile bile denemiştim ve başarıya ulaşmıştım. Yeni CM'de ilk 10 maç boyunca taktiğimi denedim ve de tahmin edin ne oldu? Benim tek stoperime karşı rakip takımlar çok rahat pozisyonlar buldular ve 10 maçta sadece 3 galibiyet, 2 beraberlik ve 5 yenilgi aldım. Üstelik tek stoperim oyundaki en iyi stoper olan Samuel'di, takımım da Roma.

"Her başarılı erkeğin arkasında bir kadın vardır. Her başarılı futbol takımının arkasında da bir menejer vardır"

çekçiliği. Gerçek hayatta havadan veya yerden nasıl ara paslar veriliyor ise aynılarını bu oyunda görebilirsiniz. Hava topalarını uzun boylu oyuncuların yakınlarındaki arkadaşlarına indirmeleri de çok güzel yapılmış. Bunların hepsi tabii ki takımların sahaya çok gerçekçi yayılmaları ile oluyor. Bu konuda SI Games'i kutluyorum ve büyük saygı duyuyorum. Sahaya yayılmakla ilgisi olmayan ince ayrıntılara da değinmek lazım, oyuncular kafa topuna çıkıp ıskalayabiliyorlar veya topu ayaklarının altından kaçırabiliyorlar. Bunlar yine küçük ayrıntılar gibi geliyor ama yazılarımda sık sık kullandığım bir tabir vardır: "Ayrıntılar birşeyi mükemmel yapar" (he he, zamanında Sinan'ın bir yazısında görüp çalmıştım

Gerçekçilik, çiftçilik, marangozluk

Grafiklerden gerçekçiliğe atladık, öyleyse bu konuda devam edelim. Oyundaki yapay zeka bazı yönlerden gelişmiş fakat bazı yönlerden ise oldukça sönük kalmış. Birinci olarak SI Games eski versiyonlarda adeta bir hileye dönüşen 24 ay taksitle ödemeyi düzgün bir hale sokmuş. Hiç peşin para vermezseniz sadece 24 ay taksit önerirseniz, hiç bir transfer teklifiniz kabul edilmiyor. Ayrıca futbol dünyasındaki ekonomik kriz de mümkün olduğunca oyuna yansıtılmış durumda. Dünyaca ünlü futbolcular oldukça pahalılar ve takımları onları normal fiyatlarına da satmıyor. Dünyaca ünlü klüpler ise transfere maksimum 40 milyon dolar ayırabiliyorlar. Bu da demektir ki, büyük bir kulübe teknik direktör olsanız bile, ilk sezon içinde büyük bir transfer için çok ümitli olmayın. Öte yandan, transfer demişken aklıma geldi, başıma gelen salak, ufak bir olayı anlatayım: 1 sezon öncesinde Ortega'ya teklif götürdüm, Fenerbahçe kabul etmedi (oyunda Ortega Fenerbahçe'de başlıyor), ardından 1 sezon geçti ve Fenerbahçe bana Ortega'yı almam için teklif getirdi (bkz: oyundaki yenilikler, ilerleyen paragraflar) benim de





artık ihtiyacım olmadığı için reddettim. Aradan 1 hafta geçti Fenerbahçe bir daha geldi, yine reddettim. Üstünden henüz 4 gün geçti bir daha teklif ettiler bana Ortega'yı. Bir daha teklif getirmesinler diye Ortega'yı shortlist'imden (ilgilendiğiniz oyuncuların listesi) silmek zorunda kaldım. Bir başka yapay zeka salaklığı (lafa gel lafa) örneği daha: Lucio'ya 30 milyon dolar teklif ediyorum (gerçek değeri 18 milyon dolar), Bayer Leverkusen kabul etmiyor, Lucio'cum benim canım, Bayern Münih'e çok gelmek istediği için mutsuz oluyor. Ardından şansımı denemek için 8 milyon dolar teklif ediyorum ve Leverkus-

oyuncularımızın kalitesi her zaman iyi olmaz (sonuçta hep Real Madrid gibi takımlara menajer olmak insanı sıkır, biraz küçük takımlarla da başarı yakalamak gerekli), işte bu noktada devreye sizin uygulayacağınız taktikler giriyor. Üstelik bu taktikler o kadar detaylı ki, içinde kaybolabilir, ciddi anlamda başarılı bir taktik yaratmak için 15 dakika civarı bir zaman harcayabilirsiniz. Bu detayları mı merak ediyorsunuz, hemen sıralayayım. Tabii ki en başta, takımınızın sahaya hangi dizilişle çıkacağını belirleyeceksiniz. Bunu belirlediyseniz başınızı döndürecek detaylara geçiyorum: Efendim şimdi sol taraftan

sın ki, takım daha rahat tehlike yaratabilsin. Kaleci Oliver Kahn de topu oyuna sokarken defans elemanlarına kısa pas olarak versin ama zaman zaman da degaj yapsın. Ön liberolardan Jeremies defansif oynarken, Karhan oyuna katılsın, hatta oyunu kursun. Defansın ortasında oynayan Lucio defansif bir anlayış sergilesin ama kornerlerde de ileri çıkmayı ihmal etmesin. 1-0 öne geçtiğimize göre ne ofansif ne defansif, ortada bir oyun sergileyip kontra ataklarla rakibimizi yıkaçakız, bunun için daha çok sağ ve sol kanatlardan akınlarımızı geliştirmemiz gerek.

Sol taraftan korner kullanılırken Ballack ön direkte dursun, Elber penaltı noktası civarında gezinsin...

sen birden kabul ediveriyor. Ben zevkten 4 köşeyim ama oyundaki salaklık yüzünden de üzülüyor değilim. Oyuncu mutsuz bile olsa, gerçek değerine satmaları gerekir diye düşünüyorum. Bunu düşünmemin sebebi de daha Lucio'nun 2007 yılına kadar kontratının devam ediyor olmasıdır. Eğer kontratı 1-2 sene içinde bitecek durumda olsaydı Bayer Leverkusen'in bu davranışını son derece normal bulurdum.

Taktik, takmadık

İyi ki küçük bir enstantaneyi anlatacaktım, koskoca paragraf yazdım. Biraz gerçekçiliği bırakalım başka konulara geçelim diyeceğim, ancak CM 4'te herşey (tamam herşey değil 2-3 paragraf sonra öğreneceksiniz) inanılmaz gerçekçi olduğundan, gerçekçilik kavramı içinde tıklı kaldık. Neyse tıklı da kalsak, takılı da kalsak bunlar doğrular. Tam gaz devam ediyoruz gerçek bir futbol menajerliği simülasyonunu anlatmaya. Bir takımın başarısı için en önemli şey nedir? İyi oyuncular mı dediniz? Tamam doğru olabilir ama

kazanılan kornerleri kim kullansın? Bu kornerleri ön direğe mi, arka direğe mi, penaltı noktasına mı yoksa ceza sahası dışına doğru mu kullansın? Sol taraftan korner kullanılırken Ballack ön direkte dursun, Elber penaltı noktası civarlarında gezinsin, ceza sahası dışında da topa iyi vuran oyuncular Ze Roberto ve Hargreaves hazırda beklesinler. Takım topluca pres yapsın ama ilerdeki Elber çabuk yorulduğu için pres yapmasın. Ballack ara pasları denesin, arada sırada uzaktan şut da çeksin. Elber sağa sola deplase olsun. Ze Roberto ve Mehmet Scholl topla beraber kanatlara ilerlesinler, orta yapsınlar bol bol. Ama bu ortaları ön direğe veya arka direğe değil, sadece içerde Elber'i görüp ona doğru yapsınlar, ne de olsa tek forvet oynuyoruz. Defansta da kornerlerde Ballack ön direkte dursun ki tehlikeleri önlesin, veya karşı taraf frikik kullanıyorsa Ballack uzun boylu olduğu için barajda dursun ve topun geçme ihtimalini azaltsın. Taç atışlarını da Roberto Carlos (biliyorsunuz çok uzun mesafeli taç atışları kullanabiliyor kendisi) kullan-

Ne kadar çok şey yazdım değil mi? Hepsini bir çırpıda yazdım, emin olun bu taktik detaylarda arada unuttuklarım da olmuştur. Varın, hesaplayın ne kadar taktik detay var ve bunların kombinasyonları ne kadar büyük rakamlar veriyor. Durun daha detaylar bitmedi, zaten bitemez.

Taktikler tabii ki son derece önemli, ancak en az taktikler kadar önemli birşey daha var oyunda: Antrenmanlar, gerçekten çok önemliler. Örneğin sezon öncesinde takımınıza kondisyon ağırlıklı antrenman yerine teknik, taktik antrenmanları yaptırırsanız, yeni sezonda takımınız sahada yürüyeceği için ve oyuncular çabuk yorulacağı için, pek iyi bir sezon geçirmeyeceğiniz aşıkardır. Sakın bunu "Kondisyon çalıştırsam bütün kupaları alırım" diye algılamayın, bu bir gerekliliktir, ekstra bir iş değil.

Eski Championship Manager versiyonlarına göre en çok değişim gösteren kısım antrenman bölümü, oldukça detaylı hale getirilmiş. Örneğin, takımınızın verdiğiniz taktiği kusursuz uygulaması için taktik idmanı yaptırılmalıdır, eğer tercihiniz kontra atak futboluysa sadece buna yönelik antrenman çeşitleri de var. Mesele takımınızın kondisyonuna güveneceksiniz, buna yönelik antrenman çeşitlerini



yaptıracaksınız (mesela ağırlık kaldırma, koşu vs).

Sıra geldi bir menejer olarak uğraşmak (bazılarının istemeyeceğiniz işlere: Alt yapı takımını çalıştırmak, alt yapıdaki oyuncuların kontratlarıyla ilgilenmek, antrenman programı yapmak. Bu gibi uğraşmak istemeyeceğiniz işleri yardımcı koçunuza devredebilirsiniz, böylece bütün bir sezon boyunca sadece devraldığınız takıma konsantre olursunuz. Yine de benim tavsiyem mümkün olduğunca fazla işi kendiniz yapmaya çalışın.

Artı, eksi, çarpı, bölü

Bu son bölümde oyunun artı ve eksilerini yazmayı düşünüyorum, bunların içinde oyundaki yenilikler de olacak. Bir kere bu oyunun ismi Championship Manager 4, yani kısacası alınmayı ve oynanmayı kesinlikle hak ediyor, o yüzden ne kadar eksisi olsa da şimdiden yazının sonuna gelmeden, koşun bilgisayarcınıza tükenmeden alın. Yukarıda oyunun gerçekçiliğinden bahsederken, bazı kısımların da aslında saçma olduğunu belirtmiştim, işte geldik o kısma. Oyunda iyi bir takım seçerseniz (Real Madrid, Barcelona, Bayern Münih, Man Utd gibi), oyun saçma derecede kolay oluyor. Bunu size ufak istatistikler vererek kanıtlayayım. Ben 4 sezondur Bayern Münih'i çalıştırıyorum, bu süre zarfında 121 maç oynadım, 102'sini kazandım, 13'ünde berabere kaldım ve sadece 6 maç kaybettim. 306 gol atıp 37 gol yedim (yani maç başına 2.5 gol atıp, 0.33 gol yiyorum). Bu istatistiklerin saçmalık kat sayısını da, tek forvet olarak oynattığım, gerçek hayatta da taptığım forvet Elber arttırıyor. Çocukcağış son sezonda 51 maçta 92 gol atıp, 12

asist yaptı ve 20 maçta, maçın adamı seçildi (Her sezon lig ve Şamp Lig'i kazandığımı söylemeye gerek yok herhalde). Samsunspor'u seçtiğimde ise Türkiye Ligi'nde ancak 1 puan farkla 3. oldubildim.

Eksilerle devam ediyoruz ne yazık ki, SI Games'in oyunun maç motorunda düzeltilmediği bir bug var: Pasif ofsayt. Attığınız gollerin en az 4'te 1'i kadarı bu pasif ofsayt yüzünden güme gidiyor. Mesela sol kanada Ze Roberto'ya doğru bir pas açıldı, sağ kanatta Mehmet Scholl ofsayt pozisyonunda ise yardımcı hakem bayrak kaldırıyor. Halbuki o sırada Ze Roberto ortasını yapmış ve Elber de golü atmış oluyor. Çok sinir bozucu bir durum.

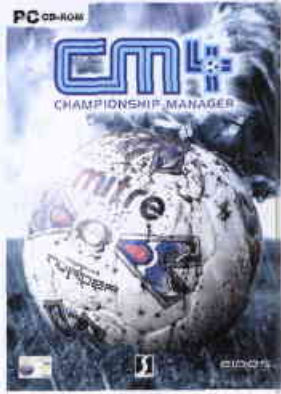
Şimdi artı ve eksiler karışık pide yapıyoruz. Efendime söyleyeyim, artık sizin de bir kontratınız var kulübünüzle. "Ohaa" gibi sesler duydum, çok ayıp. Ama şimdi hevesiniz sönecek, çünkü kontratınız bitince otomatik olarak uzatılıyor ve sizin bundan haberinizi bile olmuyor. Ya ne kötü değil mi? Sizin de oyuncular gibi istatistikleriniz var (tabi ki teknik direktörlük bilgisi üzerine) ama şu işe bakın ki, ne kadar başarı elde ederseniz edin bunlar değişmiyor. Üstüne üstlük bir de profilinizde tercih ettiğiniz taktik hiç bir zaman değiş-

miyor. Bir başka hoşuma giden artı ise artık kulübünüze her istediğiniz an ultimatomda bulunamayorsunuz, en az 4-5 sene çalışmış olmanız gerekiyor (duyduğum kadariyle, çünkü ben oyunu 3 ayrı takımla 4'er sene oynadım ama henüz ultimatom opsiyonu çıkmadı).

Son olarak maalesef büyük bir eksi tarafla bitiriyorum, oyunda inanılmaz fazla sakatlık oluyor, size şöyle bir garanti verebilirim. Sezon başından sonuna kadar 1 maça bile tam kadro çıkamayacaksınız. Ancak bu bir bug, yani yeni çıkacak yamada (Enhancement Pack 2 çıktı, 3'te düzeltilecek (ki kendisini CD'de bulabilirsiniz)) düzeltilecek. Bunun gibi bir sürü oyunun hatası var ama moralinizi bozmamak için söylemiyorum. (Tutamadım kendimi, Şamp Lig'de oynayacağınız 2. grup maçlarının bir tanesinde, bütün takımınız milli maça giderse şaşırmayın).

"Bu kadar eksisi olan bir oyun alınır mı?" demeyin. Alınır, çünkü dediğim gibi oyunun adı CM4 ve ayrıca 2D maç motoru yeter. Üstelik çıkan yamalar bir sürü problemi giderdi, daha çıkacak olan en az 2 yama daha var. Kısacası SI Games yetkilileri de bu oyunu en az bizim kadar seviyor ve en az bizim istediğimiz kadar mükemmel olmasını istiyorlar. ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

Yeni maç motoru, eski versiyonlara göre bir sürü düzeltilen eksimler, ismi yeter

Eksiler

Yazıyı okusanız daha iyi olur, çünkü buraya sığınmaz (ama belirtmem lazım SI Games her ay birer patch çıkarıyor eksikleri gidermek için)

Level Notu



Championship Manager Dergisi

► İngiltere'de yayınlanan Official Championship Manager Magazine, Eidos ve SI Games tarafından hazırlanmış için CM serisi hakkında hiçbir yerde bulamayacağınız bilgiler içeriyor. "Takip edilesi 100 süper oyuncu", "CM4'te görünme şansı" gibi kapak konuları ve CM Quiz ve CM Season 00/01'in tam sürümü vermesiyle, tam CM manyaklarına göre bir dergi. Ama bu tür spesifik dergilerin hayatının çok uzun olmadığını daha önce görmüştük. Umarız bu da öyle olmaz

Nihayet şapkalı kahramanımız geri döndü!

INDIANA JONES

AND THE EMPEROR'S TOMB

Bilgi için: www.collectivestudios.com Yapım: The Collective Dağıtım: Lucasarts Multiplay: Yok
Minumum Sistem: 500Mhz işlemci, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1000Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

Indiana Jones yapmak için bir adet kamçı, bir adet şapka ve bir adet de timsaha gereksiniminiz vardır. Kamçı ve şapkayı Indiana Jones kartonunun kafasına gulp! diye yapıştırıp timsahı da eline tutturduğunuz zaman bir Indiana Jones'unuz olur. Bilemiyorum tam!

1999 yılında çıkan Indiana Jones and the Infernal Machine'in yarattığı hayal kırıklığını hatırlıyor olmalısınız. En azından ben hala hatırlıyorum. Lucasarts'ın Tomb Raider'a rakip olarak çıkardığı oyun her açıdan çok kalitesiz ve sıkıcıydı. Sonuçta kazanan yine Core Design ve Lara Croft olmuştu. Şimdiyse Lucasarts, Tomb Raider'ın yeni versiyonunun çıkmasına yakın Indiana Jones ile bir kez daha şansını deniyor. Bakalım bu defa neler değişmiş...

Macera...

Indiana Jones'un yeni macerası 1935 yılında geçiyor. Oyundaki amacınız, eski bir Çin eşyasının iyi olmayan amaçlar için kullanılmasını engellemek. Bu yolda Nazi'lerle ve Asyalılarla karşı karşıya geleceksiniz. Şunu da hemen belirtiyim: Oyunun bir kısmı da İstanbul'da geçiyor! Burada 'Yakalayın onu!' gibi seslendirmeler duyuyoruz.

Oyundaki zorluk dereceleri Easy, Medium ve Hard. Medium en dengeli zorluk derecesi. Easy ve Hard'ı aşırı kolay ve aşırı zor oldukları için tavsiye etmiyorum.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb'un Infernal Machine'den bu yana çok fazla değiştiği bir gerçek. Oynanış, kontroller, grafikler ve daha birçok şey eskisinden daha farklı. Buna rağmen yapımcılar hâla Tomb Raider'ın etkisinden kurtulamamışlar. Oyun her şeyiyle Tomb Raider'a fazlasıyla benziyor. Oynanış da Tomb Raider mantığına dayanıyor: Platformdan platforma atla-tuşlara basarak veya kolları çekerek kapıları aç-karşına çıkan adamlarla savaş. Bunun dışında devamlı olarak nereden çıkacağınızı bulmak için çevrenize bakmak zorunda kalıyorsunuz (C tuşu ile).

Elbette Emperor's Tomb'un Tomb Raider'dan ayrıldığı noktalar var. Bunlardan ilki tamamen yenilenen savaş sistemi. Oyunda kavga sırasında sadece silahlarınızı değil; yumruğunuzu, kafanızı ve tekmelerinizi de kullan-



biliyorsunuz. Mouse'un sol ve sağ tuşlarına değişmeli olarak bastığınızda seri halde yumruklar atıyorsunuz. Mouse'un iki tuşunda birden basılı tutarsanız karşınızdaki adamı tutabiliyorsunuz. Bu fevri eylemden sonra onu yumruklayabiliyor veya havaya kaldırıp istediğiniz tarafa doğru fırlatabiliyorsunuz (kontrol tuşlarıyla adamı havada çevirebiliyorsunuz). Eğer fırlattığınız yerde bir duvar varsa adam olduğu yerde kalıyor ve duvarda onu yumruklamaya veya tekmelemeye devam edebiliyorsunuz. Bu arada dizinizi ve kafanızı da kullanabiliyorsunuz.

Karşınızdakini çok hırpalarsanız silahını düşürüyor. Düşen silahları E tuşuyla yerden alarak kullanabiliyorsunuz. Karşınızdakinin silahını düşürmenin bir diğer yoluysa kamçıyı kullanmak. Kamçıyla adamları kendinize çekip yumruk da atabiliyorsunuz. Toparlamak gerekirse: Kavga sistemi oldukça sağlam ve eğlenceli. Karşınızdakine vurduğunuzu hissedebiliyorsunuz (adamları arkalarından gizlice yaklaşarak tutup yüksek yerlerden aşağıya da





atabiliyorsunuz, ama yazmayı unuttum, artık çok geç, fırrkkk).

Şilapık!

Tabii ki oyunda yapabildiğiniz tek şey adam pataklamak değil. Kamçınızı kullanıp normalde ulaşamayacağınız yerlere atlayabiliyor, sarmaşıklardan tırmanabiliyor, E tuşuna basıp duvarlara sırtınızı vererek yavaş yavaş gidebiliyor ve Tomb Raider'daki gibi duvarlara tutunabiliyorsunuz. Oyunda; tabanca, pompalı, maki-neli ve bıçak gibi silahlar yer alıyor. Bunun yanında çevredeki sandalye veya koltuk takımı gibi objeleri de silah olarak kullanabiliyorsunuz.

Yukarıda da belirttiğim gibi oyunun oynanış olarak Tomb Raider'dan farkı yok. Zamanınızın çoğunu kolları çekip kapıları açmak ve adamlarla savaşmak için harcıyorsunuz. Kavga sisteminin eğlenceli olması oyunun bu kısımlarını eğlenceli hale getiriyor, ancak yine de bir sorun var: Çizgisellik. Oyunda size neredeyse hiç serbestlik tanınmamış. Gideceğiniz yerlerden yapacağınız şeylere kadar her şey belirlenmiş. Bu da olayların sizin dışınızda gelişmesine sebep oluyor. Ceylon'daki tahta geçiti ele alalım. Geçitte boşluklar var ve alttan bir nehir akıyor. Yapmanız gereken şey sağlam yerlere basarak karşı tarafa geçmek. Eğer aşağı düşerseniz en son kaldığınız yerden yeniden başlıyorsunuz. Buraya kadar her şey normal. İlginç olan şeyse şu: Üçüncü



sağlam tahtaya bastıktan sonra araya bir sinematik giriyor, geçit kırılıyor ve aşağıya, yani nehire düşüp oyuna devam ediyorsunuz. Yani nehire düşmek için üçüncü tahtaya basmanız gerekiyormuş! Peki o zaman, yaptığınız diğer denemelerde aşağıya düştüğünüzde, neden aynı yeri defalarca oynamak zorunda kalıyorsunuz? Nehir üçüncü sağlam tahtadan sonra mı başlıyor?

Ayrıca oyun içinde kayıt etme imkânı olmaması işinizi hem zorlaştırıyor, hem de zaman zaman oyundan sıkılmanıza neden oluyor. En ufak bir hatada aynı yerleri baştan oynamak zorunda olmanız çok can sıkıcı.

Gelelim kontrollere... Açıkçası, kontroller, Tomb Raider gibi third-person kamerasından oynanan bir oyun için çok kullanışsız. Oyunu mouse ve klavye kombinasyonu ile oynuyorsunuz. Mouse'la kameranızı ayarlıyor, W, A, S ve D tuşlarıyla da Indiana'yı kontrol ediyorsunuz, ancak kamera hangi durumda olursa olsun; W yukarıya, A sola, S aşağıya ve D de sağa gitmenizi sağlıyor. Yani Tomb Raider'daki gibi kafanızı çevirdiğiniz tarafa gide-miyorsunuz. Olması gereken, adamınızı çevirdiğinizde kameranın da sizi takip etmesiydi. Bu şekilde ne yapacağınızı şaşırtıyorsunuz. Bunun yanında adamınızın hareketleri çok sert. Hassasiyet gerektiren yerlerde çok zorlanıyorsunuz. Sonuçta bu kontrol sistemine alışmak için zamana ihtiyacınız olduğu kesin.

Yapay zekâ oyunun bir diğer sorunu. Düşmanlarınızın sese duyarlı değiller. Bu bir yere kadar affedilebilir, ama

adamların yanlarından fit fit diye geçip giderken buna duysuz kal-maları çok ilginç. Birçok düşman çok çok yakınlarına yaklaşmadığınız zaman sizi farkedemiyor. Düşmanlarınızın ara sıra sizden saklanmaları oldukça hoş, ama burada da bazı sorunlar var: Bazen bilek boyunda bir taş parçasına sırtlarını verip sizden saklandıklarını sanıyorlar. Neyse ki kavga sırasındaki davranışları gerçekçi (eğilme, geriye çekilme vs).

Peki ya grafikler? Çok ilginç ama, grafiklerin Tomb Raider 4'ten hiçbir farkı yok! Tabii ki Indiana Jones and the Infernal Machine'den çok daha iyi, ancak yetersiz. Kaplamalarda hiç detay yok (pompalı tüfek hariç), ortamlar etkileycilikten uzak, ışıklandırma efekti diye bir şey neredeyse yok ve çevredeki objelerin tasarımı rezalet. Tamam, bunlar grafik motorunun eski olmasından kaynaklanıyor, ama neden daha yeni bir motor kullanılmadı? Grafiklerin tek artışı Indiana Jones'un tasarımı. O da ancak ortalamayı geçebilir. Bu arada, bir bölümde karşınıza çıkan düşmanların hepsinin birbiriyle ikiz kardeş olması da çok ilginç! Hepsi aynı ya! Bir tek silahları farklı.

Sonuç?

Şimdi elimizdekilere bir bakalım: Eski bir grafik motoru, anlamsız yapay zekâ, zor kontroller, iyi bir kavga sistemi ve değişik silahlar kullanabilme olanağı. Ve yeni bir Indy macerası yaşama şansı. Aslında bu şartlar altında oyunu almamanız gerekiyor, ancak sorunlarına rağmen Indiana Jones eğlenceli bir oyun. Anlaşılmaz bir şekilde sizi oyuyor. Sanırım bunda kavga sisteminin payı çok fazla. Bunun dışında, yapımcı The Collective, Indiana Jones and the Emperor's Tomb ile oyunlara herhangi bir yenilik getirmemiş. Aksine birçok konuda geri kalmış. ❁



Artılar

Kavga sistemi, sürükleyici oynanış.

Eksiler

Zor kontroller, yapay zekâ, çizgisellik, grafikler.

Level Notu



toca race driver

Kişisel sorunları direksiyonla birleştiren neden hep kötü şeyler oluyor?

Bilgi için: www.codemasters.com Yapım: Codemasters Dağıtım: Codemasters Tür: Yarış, CaRPG Multiplay: Var
Minimum sistem: 700MHz işlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı Önerilen sistem: 2GHz işlemci, 512MB RAM, 1.5GB HDD, 32MB Ekran Kartı

Onur Bayram | onur@level.com.tr

LEVEL HIT

Araba ile yarışmak güvenli koşullar içinde eğlenceli birşey. İstisnalar dışında bunu inkar edecek birinin bayan olmaması ihtimali, aynı bayanın arabasının bir buçuk katı büyüklükteki bir yere bir buçuk dakikadan az bir sürede park edebilmesi ihtimaliyle, ne yazık ki, aynı. Eyvah eyvah, bunu okuyan bayan mı var?! Üzgünüm ben de isterdim böyle olmasını ama sanırım elde değil. Aslını isterseniz 5000 devirin üstünde giden bir bayan her açıdan kabuldür benim için, yani hemen hemen...

Küçük Ryan'a olanlar

Eğlenceli ama sonuçta şu arkadaş ortamında kullanılan meşhur kelimenin de çoğu zaman büyük anlamı olabiliyor yarış konusunda; "Gaz!". Çoğu kaza da bu "gaza gelmek" yüzünden oluyor zaten. Bir araba yarışı efsanesi olarak niteleyebileceğim Codemasters (hayır, yemin ediyorum Colin McRae ile alakası yok! En azından bire bir..) Colin McRae 3'ü acı içinde beklediğim şu günlerde TOCA serisine bir oyun ekledi. Ana tema da aslında daha önce araba yarışı oyunlarında kullandırılmayan "gaz". Piyasanın ilk CaRPG (Car Role Playing Game - Araba yarışında karakter yönetme anlamına geliyor) oyunu olarak nitelendirilen Race

Driver'a bir senaryo yazılmış. Oyunda Ryan McKane'in hikayesine ortak oluyorsunuz. 15 yıl önce Ryan çocukken babası bir yarış kazasında ölmüş, Abisi ile birlikte babasının izinden yürüyen Ryan da yarış pistlerine atılmış ve şimdi de babasının nasıl ve kim tarafından öldürüldüğünü bulma umuduyla yarışıyor. Yani bu görev size düşüyor. Aslında okuduğunuz gibi senaryo oldukça klasik. Fakat yarış oyunları için bir ilk. Hikaye size yarışlar arasındaki render demolarda ve kısmen bilgisayarınıza aldığınız e-mail'lerde veriliyor. Derseniz ki ne hikayesi, yarışçının hikayesi mi olur, o zaman enter tuşuna basmak suretiyle ara demoları geçerek sadece yarışlarla da ilgilenebilirsiniz.

Oyun içine geçmeden önce ufak bir iki hatırlatma; Avrupa'da Toca Race Driver adıyla piyasaya sürülen oyun Amerika'da Pro Race Driver olarak bulunuyor. İnternette yama, materyal vs. ararsanız ikisinin de aynı oyun olduğundan kuşkunuz olmasın. Ayrıca oyunun aslı tabiki PS2 için çıkmıştı. Bu yüzden menülerde klasik konsol stili sizi bekliyor. Mouse'a dokunmak yasak!

CaRPG?

Gelelim bir CaRPG oyununda neler olabileceğine. Öncelikle karakter bazlı oyun diyorsak haliyle karakterimizi yönetebi-

leceğimiz bir ekran olmalı. Oyun da zaten baştaki konuya dair fikirler veren demolardan sonra böyle bir ekranla açılıyor. Ryan'a takma isim verebiliyoruz. Örneğin Ryan 'BruSh' McKane. Bu hem oyunda sabit isim kullanma açısından hem de istediğiniz ismi kullanma açısından tatmin edici olmuş. Karakter ekranı aslında interaktif bir oyun menüsü. Ryan'ın oturduğu bir masa, masasında bir bilgisayar, odanın çeşitli yerlerinde takvim, dolap gibi unsurlar ve bunların her birine atanmış bir alt menü var. İsterseniz serbest yarışlar yapabiliyor, aracınızın performansını değerlendirebiliyor, sezon takvimine bakabiliyorsunuz. İsterseniz de bilgisayarınıza göz atarak size gelen yeni yarış tekliflerini değerlendiriyor, o an bulunduğunuz turnuvalara devam edebilirsiniz.

Yarış teklifleri e-mail yoluyla size ulaşıyor. İstediklerinizi kabul etmekte serbestsiniz. Senaryoya bir etkisi yok. Bir teklifi kabul ettikten sonra çoğunlukla test sürüşüne alınıyorsunuz. Oyun yarış konusundaki opsiyonlar açısından çok yeterli. Yani pistin durumu, arabanın durumu gibi özellikleri oldukça üzerinde oynanabilir yapmışlar. En ufak test yarışından turnuva yarışlarına kadar size farklı detaylarda opsiyonlar sunuluyor. Aslında hiç biri daha önceki oyunlarda görmediğiniz şeyler değil. Ama belki de

▼ Hasar modellemesi ve kazalar şimdiye kadar gördüğümüzün en iyisi



▼ Tekrar izlerken sol altta şirin bir kumanda çıkıyor. Ama mouse yassaah!



▼ Eski araçlar da kullanabiliyorsunuz. Ama şöyle bir sahnede bol sabır lazım





▲ Arkadaşın kollarında bir sorun var gibi

▲ Modeller bazı araçlarda çok sık

▲ Günümüzden bir kesit



▲ Bu araçtan hiç göremedim bile



▲ Başka bir tekrar



▲ Pist kalitesi standartların üzerinde



▲ Ağaçlar komik ama olacak o kadar

bu konuda bir kaç oyunu birleştirmişler diyebilirim.

Araç ayarları ve fiziğine ayrıca girmek istiyorum çünkü bir yarış oyununu simülasyona çeviren bölüm genelde burası oluyor. Araç ayarlanıyor, güzel, ama etkisi nasıldır? Bir çok açıdan beğendiğim bu oyunu bu açıdan biraz eksi yönde eleştirmek istiyorum. Çünkü oyunda araç fiziği ne yazık ki Codemasters'ın alışkanlık edindiği gibi tasarlanmamış. Arabalar san-

ki şu minik elektrikli arabaların altlarındaki temas eden çıkıntının yoldaki raya oturtularak yarıştırdığı oyunculardakiler gibi gidiyor. Hatta içimden "kütük" gibi demek de geldi. Diyeceksiniz ki, bu arcade oyunu. Bu biraz fazla arcade'e kaçmış. Yani Race Driver her açıdan Buggy Race gibi bir oyundan çok farklı yapılmış, araç fiziği dışında. Dolayısıyla aracın özellikleri de araca çok doğrusal etki ediyor. Yani bazı ayarları değiştirmek aracı fazlasıyla etkilerken bazıları etkisiz kalıyor. Örneğin arka spoiler açısı araca sivrisinek etkisi yaparken, vites aralıklarıyla bilinçsizce oynamanız aşağı yukarı bir bisikletle aynı performansta gitmeniz sebep oluyor. Bu sebeple modifikasyon bölümünde çok daha profesyonel düşünmeniz gerekecek.

Daha ne olsun

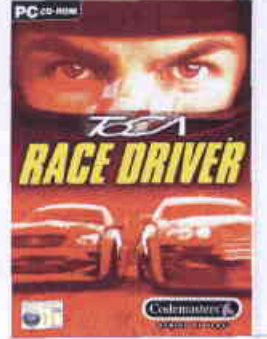
Race Driver'da toplam 42 adet araç var. Bunların bazılarını yollardan veya diğer oyunlardan tanıyoruz. Bu araçlar toplam 38 adet pistte yarışabiliyor. Bunlar da dünyanın çeşitli yerlerindeki orjinallerinden hazırlanmış pistler. Grafikle olarak oyunda kötü gözükken bir noktaya karşılaşmadım. Zaten araçlar olabilecek en yüksek poligon sayısına dayandırılmış. Hatta biraz fazla bile kaçırmışlar çünkü yarışın kim anlarında ekranda 12 araç varken 4 spf (bir karenin ekranda durduğu saniye sayısı!) ile ekranı izliyorsunuz. Şaka bir yana oyun grafiksel açıdan oldukça iyi fakat oldukça ağır tasarlanmış. Oyuna girmeden seçtiğiniz grafik özelliklerinde biraz cimri davranmazsanız oyunu oynayamadan bir kenara atmak zorunda kalırsınız. Araç içinden veya tekrar izleme arasında hayati bir zorlanma farkı var. Yani aracın içini güzel oynayabiliyorsanız tekrar seyretmeden geçmek zorunda kalırsınız ki asıl eğlence tekrarlarda. Çünkü araçların hasar modelleri oldukça iyi. Kopup ayrılabilen, ezilen, yamulan

parçalar var. Aynı iyi şeyleri pistler ve ara demolar için de söylemek istiyorum, pistler de zamana göre yeterince iyi süslenmiş ve göze hoş gözüküyor. Senaryonun geçtiği ara demolar ise piyasadaki diğer iyi demolarla karşılaştırınca bir eksiği olmayan görüntülerden oluşuyor.

Bir de tabii rakipleriniz olacak. İşte Codemasters burada da size gülümsüyor ve peşinize psikopat rakipler takıyor. Oyunu hızlı ve net oynamak istiyorsunuz. O zaman ekranda rakip olmaması için çok uğraşacaksınız. Çünkü peşinizden sadece size çarpmak için gelen bir kaç araç olacak. Öyle ki rakipleri geçmeye uğraşmaktan pistte zamana karşı yarışmaya vaktiniz kalmayacak. Neyse sağlık olsun. Rakiptir, geçilir. Eğer diyorsanız rakiplerim gerçek olsun, buyrun arkadaşlarınızla oynayın. Ama bençe tek kişi zevki çıkar bu oyunun.

Race Driver tabiki simülasyon severlere tavsiye edilemez. Ama üstüne basarak söylüyorum, ilk ve tek olsa da, senaryosu var diye alınacak bir oyun da değil. İkisine de güvenmeyin. Ortaköy'deki tekne gezisi yapan amcaların da dediği gibi: Hoşça vakit geçirmek isteyenler için. ☺

LEVEL HIT



Artılar

Çok iyi araç modelleri, bol araç ve pist çeşidi, takip edilebilecek bir senaryo, uzun oynama süresi

Eksiler

Ağır arcade oyun fiziği, yüksek sistem gereksinimi, bir iki ufak teknik hata

Level Notu



Riddle of the Sphinx II

The Omega Stone

Birkaç günde devr-i alem...

Bilgi için: www.theomegastone.com Yapım: Omni Adventures Dağıtım: The Adventure Company Tür: Adventure Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 366 MHz İşlemci, 64 MB RAM, 824 MB HDD Önerilen Sistem: 500 MHz İşlemci, 128 MB RAM, 2,60 GB HDD

Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Birkaç yıl öncesinin Riddle of the Sphinx'ini hatırlıyor musunuz? Peki oyunu sonuna kadar oynamış mıydınız? Oynadınızsa son sahnede "bu kadar mıydı" diye sormuş muydunuz? Üç soruyu da net bir 'evet' ile yanıtlayanlar bizden bir Riddle of the Sphinx II: The Omega Stone incelemesi kazandılar. Bitmedi! Ayrıca, o meş'um 'ne olacak şimdi' sorusuna da 3 yıl sonra bir yanıt bulmuş olacaklar. Daha ilk sorudan ipileri bırakıp "yok be abla, hiç duymamışım sifenks falan" diyenleri de boş göndermiyoruz fakat. Onlara da teselli armağanı niyetine, geç de olsa bu acayip oyuna bir giriş şansı, bir cesaret aşısı vereceğiz, Zira adventure sevenler The Omega Stone'u her halükarda hak ediyor.

Nerede kalmıştık?

İlk oyunun sonu kaç kişinin aklına takılıp kalmış olabilir bilemeyiz ama, The Omega Stone tam olarak o sahnenin sonundan başlayıp gidiyor. Müthiş bir sadakat örneği.. Neyse ki derhal yeni bir başlangıç yapıyor ve bir arkeolog abimiz tarafından ne çeşit bir maceraya atılacağımız konusunda aydınlatılı-

yoruz. Uzun uzun anlatacağı ve çok da çarpıcı olmayan hikayenin özeti şu; yakın zaman içinde dünyaya büyük yıkım getirecek bir kuyruklu yıldız felaketini haber veren şifreli yazıtlardan biri çözülmüştür ve bu kehanete göre size 3 vakte kadar, Maya takvimine göre tabii, uzun uzun yollar görünmektedir. Bundan sonrası piramitler, bin yıllık mezarlar, antik kuntik sırlar, dünyanın gidilip görülesi, üzerinde düşünülüp taşınması gereken mekanlarla dolu bir macera. Evet, hikayenin çıkış noktası çok yaratıcı ya da sürükleyici görünmüyor ama oyunun içine girdikçe bu kötü başlangıcı unutturacak bir ton yeni hikayeye karşılaşıyorsunuz. Ayrıca şimdi bile sırrı çözülmemiş bu esrarengiz mekanlar her durumda iyi bir malzeme. Ne tür bir hikayeye çevrelenirse çevrelensin İngiltere'nin Stonehenge'i, Meksika'nın Chichen Itza'sı, Şili'nin Paskalya Adası (Easter Island) ve en meşhur kayıp uygarlık Atlantis gibi fenomenler her daim ilgi çekmeye ve kafa karıştırmaya devam edecek. Oyunumuz da işte bu ön kabule dayanarak kendi imkanlarını çok zorlamadan, hali hazırda var olan sır perdesinin bir köşesine tutunup oyuncu için böyle heyecanlı bir tur programı hazırlamış. Kendisi de bir an-

lamda, tur otobüsünün içinde, elinde mikrofonuyla bir sürü hikaye anlatan tur rehberi rolünde.

Bu rehber benzetmesini boşuna yapmadım, gerçekten de oyun boyunca böyle esrarlı mekanlar hakkında önceden bilginiz olsa da bir sürü yeni detay öğreniyorsunuz. Çünkü, tıpkı ilk oyun gibi, hatta onu da aşarak, The Omega Stone neredeyse bir okul dönemi boyunca biriktirdiğiniz kadar ders notu yığıyor önünüze. Okumak konusunda sabrınız yoksa bu oyunda çok fazla ilerleyemeyeceğinizi, ilerleseniz de bunun biraz körlemesine bir yolculuk olacağıni üzülererek bildirmek durumundayım. Bu bağlamda 'ders notu' benzetmesini de boşuna yapmadığımızın, 'herhalde bir bildiğimiz var ki konuşuyoruz'un, tembellerin sınıf geçmesinin tesadüfi bir başarı olduğunun ama tesadüflerin zorlama gerçeklerden daha eğlenceli geldiğinin altını çizmek isterim.

Önce merak et

Bulmacalara gelelim. Sağdan soldan topladığınız eşyaları, ki sayıları çok fazla değil, McGayver edalarında kullanacağınız bir oyun değil, diyaloga dayalı bir oyun hiç değil, maalesef işiniz biraz daha karışık... Bir defa bulmacalar tek





aşamada çözüp geçebileceğiniz türden değil. Genellikle birkaç adımdan oluşuyorlar, bir parçasını çözüp başka yerlerde başka işleri hallettikten sonra oralardan elde ettiğiniz bir sonucu getirip eski bulmacanızda uygulamanız gerekiyor mesela. Anlatması bile karışık...

Zaten görsel verilerden, iletişim yeteneğinden veya dikkatten çok okuma hırsına dayalı olduğundan The Omega Stone'da elde edeceğiniz verilerin çoğu somut şeyler değil. Bir takım günlükleri, sizden önce orada araştırma yapmış arkeologların notlarını, hatta bir bilim-kurgu romanını iyice çalışıp sonra da bilginizi sınavan problemlerle yüzleşeceksiniz. Tabii her zaman ikinci bir seçenek olarak 'tam çözüm' teknolojisinin nimetlerine başvurma şansınız var, ki bu oyunda çözüme baktığınız için ben dahil kimse sizi kınamayacaktır, rahat olun.

Oyunun en kayda değer kusu-ru, baştan sona estirdiği soğuk havası. Öyle bir tek başinasınız, öyle bir yabancısınız ki gittiğiniz her yerde, bir noktadan sonra sırf sosyalleşmek adına turist kafi-llerine katılıp, örneğin koskoca El Castillo piramidine falan sarılıp aptal anı fotoğrafları çektiresiniz geliyor. Neyse ki meslek ahlakınız ve oyunun kendisi böyle Japon tarzı şöparlıklara izin vermiyor. Ama bu sefer de zaten küflü sayfalar arasında ve yer altında, mahzenlerde falan geçen bir hikayeniz olduğu için fazlasıyla ka-

sılıyorsunuz. Oyunun genel atmosferi, evet peşine düştüğü gizem için gayet uygun ama son derece uzun süren bir macera boyunca kaşları çatıp belge okumak insanın 'oyun' yaklaşımıyla gelişiyor. En azından beni kastı.

Bir de sürekli yolculuk yapmak zorunda kalmanın yarattığı rahatsızlık var. Önceden gittiğiniz mekanlara, eksik kalan işleri tamamlamak için defalarca kez daha uğramanız gerektiğinden, tahammül sınırınızın zorlanmaya başladığı aşamadan itibaren baygınlıklar geçiresiniz geliyor. Mesela sadece Meksika'dan Mısır'a gidip gelmek zorunda kalmak değil, oyunu 'full install' yapmadıysanız CD değiştirip durmaktan da

Belki de asla gidip göremeyeceğiniz sırlarla dolu gerçek mekanlara, gerçek dışı bir yolculuk

bitap düşeceksiniz. Unutmayın; dört CD'lik kallavi bir oyundan bahsediyoruz. Bu yüzden, iyisi mi siz en baştan hard diskinizden 3 GB'lık bir alanı feda etmeye hazır olun ve oyunu tam yükleyin.

Sonra keşfet

Öte taraftan gündelik gerçeklerle mistik olanların iç içe geçtiği bir oyun olarak The Omega Stone'un gerçek görüntülerle çizimleri bir arada kullanması bence çok isabetli olmuş. Oyunun gidişatı gereği ihtiyaç duyulan temiz görüntüler konusunda hiçbir bir sıkıntı yok. Gerçek mekanlarda geçen maceranızı olanca netliğiyle yan-

sıtın ayrıca da kendinden bir şeyler katan sahneler arasında ilerlemek, yeni bir yere gittiğinizde etrafı keşfetmek filan gayet leziz. Bulduğunuz her ipucunun size yeni kapılar açmasının oyunda çok koldan ilerlemenize izin verdiğini de hatırlatalım. Bazı yerlere hiç uğramadan da oyunu tamamlamanız mümkün olduğu halde sırf keşfetmenin keyfi için yolculuğu uzatmak isteyeceksiniz. Bu da oyunun görsel iddiasının boş olmadığını gösteriyor.

The Omega Stone'un sesler ve müzikler konusunda da ortalamanın üstünde bir çizgisi var. Efektler çok çarpıcı değil ama müzikler peşine düştüğünüz ayrıntıları tamamlayan birer ipucu

gibi. Oyunun ağır havasına yakışan, atmosferle bütünleşen, kulağı tırmalamayan şeyler. Ama oyun dışındayken de oturup dinleyeyim diyebileceğinizi sanmıyorum.

Sonuçta; belki de asla gidip görme şansınızın olmadığı ama herkesi meşgul eden sırlarla dolu gerçek mekanlara gerçekdışı bir yolculuk isterseniz TOS bunun en ucuz ve sadece kitaplardan okumakla kıyaslandığında daha tatminkar bir yolu. Adventure sevenlere, gizem sevenlere, okumayı sevenlere, seyahati sevenlere, hele de hepsini birden sevenlere muhakkak tavsiye olunur. ☺



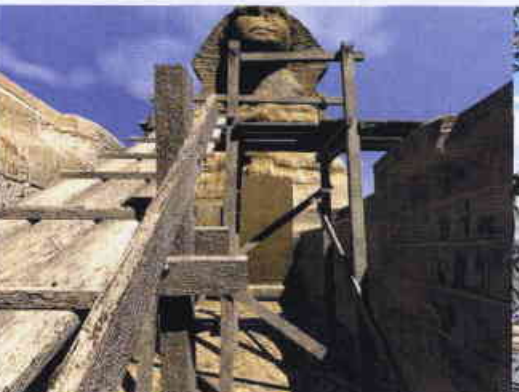
Artılar

Mısır'dan Meksika'ya mekan zenginliği, bulmaca çeşitliliği, grafikler.

Eksiler

Oyuna her girdiğinizde kütüphaneye girmiş gibi oluyorsunuz, çit çıkarmak yasak

Level Notu



Galactic Civilizations

Ortaliğı karıştıran kim?

Bilgi için: <http://www.strategyfirst.com> Yapım: Stardock Systems Dağıtım: Strategy First Tür: 4X strateji Multiplay: Yok Minimum Sistem: 600Mhz CPU, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı. Önerilen Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 16 MB grafik kartı.

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

Aslında binlerce yıldır her şey yolunda sayılırdı. Galaksideki birkaç gelişmiş ırk birbirleriyle tüm eski düşmanlıklarına rağmen iyi geçiniyor, çağlar sessiz sedasız akıp gidiyordu. Aslında birazda kendileri böyle olmasını istemişlerdi, çünkü bitmek bilmeyen savaşıardan bıkmış usanmışlardı. Tabii yine de birbirleriyle olan bağlarını tamamen koparmak, ticareti bitirmek istemiyorlardı. Ve fakat savaşları da önlemeleri gerekiyordu, bu durumda ne yapacaklardı? Sonunda çareyi kendilerini birkaç yıldız sistemiyle sınırlamaya karar verdiler. Bu yıldız sistemleri arasındaki erişimi sağlamak için ise sadece çok eski çağlarda geçmiş bir uygarlıktan kalan yıldız kapılarını kullanacaklardı. Bu kapılar sistemleri birbirine bağlayan dev yıldız geçitleri açmaya yarıyordu. Ancak her ırk kendi sistemindeki kapı üzerinde tam bir hakimiyete sahip olacağından, diğerlerinden gelecek bir sürpriz saldırıdan korkmasına pek gerek yoktu. Zaten yıldızlar arasında serbestçe dolaşabilmeyi sağlayan antik teknolojiler de çok uzun zaman önce pek çok diğer bilgiyle beraber unutulup gitmişti.

Tabii bu güvenliğin bir de bedeli olacaktı. "Eskilerin" ilmini unutan ama yine de hayli güçlü olan bu birkaç ırk aldıkları kararlar kendilerini galaksinin kalanından da soyutlamış oluyordular. Yeni yıldız sistemlerini keşfetmek ya da kolonileştirmek artık söz konusu değildi. Böylece eskilerin çocukları sayılan bu ırklar uzun bir uyku dönemine girerken, sa-

vaşlar ve fetihlerden kurtulan ilkel ırklar da kendi dünyalarında gelişme fırsatı bulacaklardı. Ne var ki bir süre sonra kimsenin pek ummadığı bir şey oldu. Galaksinin kenarında köşesinde gelişimini sürdüren ırklardan bir tanesi yüz yıllar süren çabalarının meyvesini aldı ve "Hyper-Drive" denen hali icad etti. Bu aslında kayıp ırkların unutulmuş teknolojilerinin yanında çok çocukça kalıyordu, ancak yine de etkili bir teknolojiydi. Çünkü bu teknolojiyle donanmış Terran gemileri yıldız kapılarına ihtiyaç duymadan Sol sisteminden yola çıkarak galaksinin her köşesine ulaşabiliyorlardı. İnsan denen varlık sonunda çağlardır yaşadığı gezegenden dışarı çıkabilmişti.



Ancak bu gelişmeler Terran ırkının hiç ummadığı bir dizi olayı da tetikledi. Etrafta gönlünce gezinen Terran gemilerini gören daha yaşlı ırklar bir anda artık yıldız kapılarının ve eski anlaşmaların kendilerini koruyamayacağını fark ettiler. Paranoya bir anda tüm halkları sardı, ya kendileri evlerinde otururken diğer ırklar galakside yayılıp daha da güçlenirlerse ne olacaktı? Bir anda tüm eski düşmanlıklar hatırlandı, liderler

tüm kaynakları yeni teknolojilerin geliştirilmesine ve etraflarındaki sistemlerin kolonileştirilmesine harcamaya başladılar. Bundan sonra galaksi eskisi kadar güvenli olmayacaktı.

Yıldız ışığı...

Galactic Civilizations aslında ilk bakışta Master of Orion ekolünden gelme bir 4X strateji gibi görünse de, aslında Civilization gibi bir klasikle de büyük benzerlikler gösteren, kendine has bir yapıdır. Tabii burada alışılmış 4X strateji öğelerinin büyük kısmı aynen mevcut, uzayda koloniler kurmak, yeni teknolojiler araştırmak, uzayı sizinle paylaşan diğer ırklara ekonomik, politik ve askeri açıdan üstünlük sağlamak en temel amaçlarınız. Oyun sıra tabanlı olarak tasarlanmış, ancak yapay zeka kontrolündeki uygarlıklar da hareketlerini sizinle aynı zamanda planladıklarından, diğerlerinin sırasını beklemek söz konusu değil, tüm hareketler aynı anda yapılıyor. Burada oyunun bir zayıf noktası gözümüne çarptı, o da sıra geçişleri arasında bir uyarı bulunmaması. Siz bir uzay geminizi yürütürken de zaman otomatik olarak geçebiliyor, bu yüzden dalgınlıkla oyunda ilginizi bekleyen diğer unsurları gözden kaçırabilirsiniz. Ancak biraz alışınca bu pek sorun olmuyor.

Galactic Civilizations kaçınılmaz olarak yakın zamanda çıkan ve büyük hayal kırıklığı yaratan Master Of Orion 3 ile kıyaslanacaktır, ne de olsa aynı türe giriyorlar. Ne var ki Galactic Civilizations tam bir klasik olacak kadar üstün olmasa da, rakibinden çok daha derli



toplular bir yapıdır. Her şeyden önce oyunda gereksiz istatistik bilgilerle dolu, içinden çıkılması mümkün olmayan bir sürü ekrana yer verilmemiş. Arabirim ana galaksi ekranı etrafına kurulmuş, buradan koloniler, filolar, diplomasi ve benzeri konularla ilgili alt pencerelere rahatça ulaşabilmek mümkün oluyor. Bu pencereler ihtiyacınız olan hemen her tür bilgiyi size kafanızı karıştırmadan sağlıyorlar ki bu türden çoğu oyun için aynı şeyi söylemek genellikle pek mümkün değildir.

İnsanoğlu...

Galactic Civilizations her defasında yeni baştan oluşturulan ve boyutları dahil pek çok özelliğine sizin karar verdiğiniz bir galaksi haritası üzerinde oynanıyor. Fakat benzer oyunların aksine haritadaki ırk sayısına ve hangi ırkı

tanımlayabileceğimiz üç farklı politik tavrı mevcut, ancak siz hangisini seçeceğinize oyunun başında karar vermiyorsunuz. Bu seçim oyun ilerledikçe aldığınız kararlar doğrultusunda yapıyor. Zaman zaman çeşitli olaylar meydana geliyor ve yönetici olarak bunlara belirli biçimlerde müdahale etmeniz gerekiyor. Genellikle en kârlı seçenekler sizi hayli "kötü" bir yöne doğru çekiyor denebilir, öyle ki gittiğiniz yöne doğru bir zaman sonra arabirim görüntüsü ve oyun müzikleri de değişiyor. Hayli ilginç ve renkli bir detay olmuş bence.

Boşluktaki hazineler...

Her yıldız sistemi koloni kurabileceğiniz çok sayıda gezegene ev sahipliği ediyor, ancak oyundaki en önemli stratejik unsurlar bunlar değil. Uzayın derinlikleri çeşitli

alesefe kendi gemilerinizi tasarlama şansınız yok. Geliştirdiğiniz yeni teknolojiler doğrultusunda farklı gemi sınıfları üretime hazır hale geliyor ve bunlar elde olan en yeni cihazlarla donatılarak üretiliyorlar. Uzay savaşları ana galaksi haritasında, Civilization tarzında gerçekleşiyor. Taraflar birbirlerine ateş açıyorlar ve zayıf olan taraf yok oluyor. Doğrusu pek fazla taktik seçenek yok ve iş yoğunlukla hem sayısal, hem de teknolojik üstünlüğe bakıyor. Koloni işgali ise ilk Master Of Orion'daki gibi, başka gezegene gönderilen kolonicilerin oradakileri yenmesi ile mümkün oluyor. Yani işgal ve asimilasyon gibi çok daha detaylı unsurlar oyuna konmamış, oysa bunlar çok eski oyunlarda bile yer alıyordu.

Galactic Civilizations pek çok ilginç, hoş detaya sahip bir yapıdır. Ne var ki büyük eksiklikleri var. Her şeyden önce grafikleri temiz olmasına karşın, çok ilkel kalıyor, bana ilk Civilization'ı hatırlattı dersem yalan olmaz. Ses efektleri de bundan farklı değil. Oyun dünyasının, ırkların ve gemi tasarımının sabit olması da oyun atmosferinden çok şey götürüyor. Ayrıca uzay savaşlarının da son derece basit tasarlanmış olması oyunun zevkini hayli kaçırıyor. Detay manyağı değilim, ama şeytanın detayda gizli olduğunu da unutmamak gerekir. Sonuç olarak bu oyun MOO 3'ten çok daha başarılı şüphesiz, ancak beklediğimiz "yeni nesil 4X şaheseri" değil kesinlikle. ☹

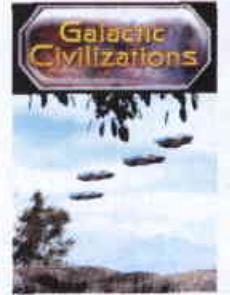
Galactic Civilizations pek çok ilginç, hoş detaya sahip bir yapıdır. Ancak büyük eksiklikleri var

seçebileceğinize karar veremiyorsunuz, bu açıdan hayli kısıtlı. Oyunu sadece "insan" olarak oynayabiliyorsunuz, ne var ki farklı yeteneklere ağırlık vererek her seferinde değişik bir oynanış elde edebilmek mümkün. Bunun dışında oyun evrenindeki diğer ırkların da yapay zeka ve politik yaklaşımını değiştirebilirsiniz. Ancak ırklarla ilgili olarak yapabileceğiniz yegane seçenekler bununla sınırlı denebilir.

Tabii diğer ırkların politik yaklaşımlarını baştan belirlemenize rağmen, oyun esnasında size olan tavırları hareketlerinize bağlı olarak değişebiliyor. Burada hemen belirteyim ki, galakside iki farklı sınıfta uygarlık mevcut, bunlardan ilki çok daha güçlü olan galaksinin yaşlı uygarlıkları. Diğeri ise daha zayıf olan ve genellikle pek yayılma çabasına girmeyen genç uygarlıklar. Burada insanlar nispeten genç ama yayılmacı bir halk olarak galaksideki yerlerini almaya çalışıyorlar. Oyunda iyi, kötü ya da nispeten nötr olarak

kaynaklar barındırıyor ve bunların yakınına uzay üsleri kurarak gelir elde edebiliyorsunuz. Bu üsler gelişmeye açıklar ve sadece kaynak topluyor, aksine buldukları sektördeki hemen her unsurunu doğrudan etkileyebiliyorlar. Bunlar sayesinde savaş, üretim ya da kültürel propaganda çalışmalarınızı hayli destekleyebilirsiniz. Ayrıca uzaydaki çeşitli anomaliler ve kalıntıları araştırmak ta size hayli büyük kazanç getirebiliyor. Zaman zaman bu kalıntılarda ya da gezegenlerin üzerinde Precursor denen efsanevi ırktan kalan teknolojileri, hatta çalışır durumdaki gemileri bile bulabilmek mümkün oluyor. Ancak tabii ki etraftan bulacağınız teknoloji ve kaynaklar asla yeterli değil, oturup kendi kaynaklarınızı da değerlendirmeniz gerekiyor. Bunun için de yeni koloniler kurmak ve gerekli alt yapıyı oluşturmak lazım tabii ki.

İmparatorluğunuzun bir diğer önemli unsuru da uzay gemileriniz tabii ki, ancak bu oyunda ma-



Artılar

Kullanışlı arabirim, yüksek oynanabilirlik, ilginç oyun unsurları

Eksiler

Zayıf grafikler, kısıtlayıcı oyun tasarımı, düşük atmosfer, multiplayer desteği yok

Level Notu



Warrior Kings : Battles

Sen böyle savaş gördün mü efendiii? Görmedim abi. Sen? Ben de görmedim valla...

Bilgi için: www.warriorkingsbattles.com Yapım: Black Cactus Dağıtım: Empire Interactive Tür: RTS Multiplay: Ağ, İnternet 8 kişi
Minimum Sistem: 733 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1.7 GHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

Jesuskane'im Ben!, jesuskane@level.com.tr

LEVEL HIT

RTS de RTS arkadaşlar. Öyle kalabalık gözükmeseler de son zamanlarda çıkan kayda değer RTS türü oyunlarda ciddi bir artış var. Bu ay da kutumuzu açtılar, içinden Battles:Warrior Kings çıktı. Geçen ay ilk bakış attığımız WK bakalım umduğumuza verebiliyor mu?

Sağlam grafiklerine rağmen tanıtımında daha çok yapay zekanın becerileri ile öne çıkmaya çalışan bir yapım oyunumuz. Gerçi birçok özelliği ile öne çıkmayı başarıyor. Her şeyden önce iyi yada kötü olmak size kalmış. İster melek olun ister karanlığın bekçisi tamamen sizin seçiminiz. Bu seçim ise hem birimlerinizi hem de oyunun gidişatını oldukça etkiliyor. Oyunu asıl hit kılan da bu özelliği benim gözümde. Bunun dışında bir RTS'nin bütün karakteristik özelliklerini taşımakta. Ekonomi, kaynak yönetimi, binalar ve birim üretimi bildiğimiz temel kurallar dahilinde. Ama kurallar dahilinde olması sizi Tutorial'ı oynamaktan alıkoymasın. Özellikle binaların bazı değişik huyları var. Her binayı her yere inşa edemiyorsunuz. Bunun ötesinde her binayı kale duvarlarınızın herhangi bir yanına atamıyorsunuz. Kalenizin etrafı tahata kazıklar ile çevrili iken bir süre sonra etrafına inşa edilen binalarla birlikte otomatik olarak çitler genişlemeye başlıyor. Aslında bu benim canımı yaktı bir iki ke-re. Kapıyı gayet iyi savunurken inşaatına başladığım bir ek yapı yüzünden düşman oluşan açıklıktan dalıverdi içeri. Ama benim hatam koca birlik kaleye gelmiş ben hala uyuyorum ayakta.

Abi ya nedir bu kaç oyundur odun kesiyorum....

İnşa ettiğimiz binaların tamamına yakını garnizon sınırları içinde bulunmak zo-

runda. Dışarıda kalan binalar ise köylülerin evleri oluyor genelde. İnşa ettiğimiz binaların pek bir upgrade seçeneği yok. Özellikle duvarların böyle bir özelliğe sahip olmaması kötü gibi gelmişti bana. Ancak bir süre oynadıktan sonra fark ettim ki binaların hit pointleri oldukça yüksek. Kullandığımız silahlar ise alıştığımızdan oldukça zayıfmış gibi geliyor. Ancak burada sağlanan denge çok önemli ve birçok saçmalığın önüne geçiyor. En azından kılıçlar ile taş duvarları yıkamıyorsunuz ki benim bir çok RTS'de sinir olduğum bir konu bu. Bu sizi rakiplerinizi karşısında avantajlı hale getirmese de oyun içindeki zaman faktörünü oldukça etkiliyor. Kalenize bir saldırı olduğunda bir yandan birim üretme şansınız oluyor mesela. Ama bir binayı yıkmaya kalktığınızda perişan oluyorsunuz ve peygamber sabrı diye tabir edilen sabır çeşidi ile tanışıyorsunuz.

Bir türlü giremediğim yapay zeka konusuna dönsük iyi olacak sanırım. Birincisi yapay zeka ile oyuncunun şartları tamamen eşit. Siz nasıl düşman köyü, orduları, gözcüleri vs nerede bilmiyorsanız o da sizin nerede olduğunuzu bilmiyor. Bizim yaptığımız yapıp haritanın sağına soluna Scout gönderip o da haritayı yavaş yavaş açıyor. Yani Red Alert oynarken sürekli tekrarlanan ve nereden geldiği bilinmeyen dalga dalga ataklar söz

konusu değil. Düşmanın Scout birimi sizi görebilecek kadar yaklaştığında doğal olarak siz de onu görebiliyorsunuz. Böylece düşmanın artık yerinizi bildiğinden haberiniz oluyor ve stratejilerinizi buna göre belirleyebiliyorsunuz. Harita yapısı gayet başarılı oyunun genelinde. Haritadaki hemen her şey oyunu ve stratejileri etkiliyor. Aradaki tepeler yüzünden düşmanı görememe, yüksekteki okçuların daha uzağa ok atabilmesi, tepeden aşağıya doğru saldırıya geçen tarafın daha avantajlı olması gibi durumlar söz konusu yine. Medieval Total War kadar olmasa da benzer bir strateji ağırlığı var oyunda yani. Çok birim yaptım asarım keserim imkansız zaten oyunda. Kaçıt, taş, makas olayı tam anlamıyla var oyunda. Hatta geçen incelediğim Preatorians oyunu sırf savaş stratejilerine yükleniyor olmasına rağmen WK kadar başarılı değil kesinlikle bu konuda. Tamam onda da genel mantık çerçevesinde her şey, atlılara karşı mızraklılar modeli ama WK da çok daha rahat hissettim ben birimlerin birbirlerine karşı olan üstünlüklerini. MTW ile ikinci bir benzerlik ise strateji haritası. Gerçi MTW deki gibi burada ekonomik, diplomatik vb kararlar almıyorsunuz. Kim neye sahip, ne yöne ilerleyeceksiniz, katliam sonrası cesetleri nerden toplayacaksınız gibi basit bir iki işlevi var haritanın. "Aha burayı ele geçi-





ricem, hah ele geçirdim hehehe" derken elinize mutluluktan başka şeyler de geçiyor tabii. Şan, şöret, yat, kat, yeni teknolojiler...

Sus, işleyen demir işildar!

Aslında bu sayfalar biraz az geldi bana oyunu anlatmak için. Biraz Age of Mythology, biraz Warcraft 3, bir tutam Black&White, bir tutam da Medieval Total War koyalım kazana, kısık ateşte kaynatalım hepsini. RTS türüne devrim denilebilecek pek bir şey katmıyor ancak eldekiler ile yapılabileceklerin hemen hemen en iyisini bizlere sunuyor.

Ses ve grafik konularında da oldukça yeterli WK. Sesler klasik ağaç kesen amca, maden çıkaran teyze (yuh biliyorum da oyun bu) şıkır şıkır dereler, fişir fişir yaprakları ağaçların rüzgarda, her birimin kendine has sesleri vs çok özel bir şey yok. Özel bir şey olmaması yanında her ses yerli yerinde kullanılmış ve rahatsız etmiyor oyuncuyu. Müziklere bir şey demiyorum artık. Baydım çünkü RTS ve müzik konusundan. Ya hiç tutturamıyorlar ayarını yada kendini sürekli tekrarlayan muhteşem parçalar koyuyorlar oyuna. No comment kısaca (ya var comment var, idare eder.) Grafiklere ise söylenecek söz yok. Gerçi sağlam bir sisteminiz yoksa söylenecek bir iki söz bulacağınızdan kesinlikle eminim. Hava şartlarının değişmesi, gündüz gece geçişleri, geçen bulutların gölgesinin yere düşüşü, rüzgarda sallanan ağaçlar, kızgın tavşanlar ve uçuşan bildircinler (salladım biraz) her şey çok hoş. Ekran sürekli dolu dolu. Anlamsız bir kalabalık yapmıyorlar



Nedir? Ne değildir?

- Age of oyuncuları için alışma süresi 30 sn. desem de tutorial'ı oynayın.
- Create Peasant Farmer'ı kullanarak ürettiğiniz peasantları otomatik olarak tarla yapmalarını ve yiyecek toplamalarını sağlayabilirsiniz.
- Tradeing Cart nedir mutlaka öğrenin. Peasant'larla beraber köy de üretebiliyorsunuz. Tutorial'ı kaçırmayın aman.
- Bazı birimleriniz Battering Ram, Catapult, Siege Tower Ladder gibi kuşatma silah ve araçlarını haritanın herhangi bir yerinde inşa edebiliyor. Savaş alanına kadar yavaş yavaş gelmelerini beklemek yerine savaşa girmeden inşa edin.
- Savaşlarda bütün düşman birliklerini göz önünde tutmaya bakın. Atlı birliklerle arkadan kuşattığınız düşmanın adı "zavallı"dır.
- Yapay zekanın yapaylığına güvenmeyin. Yapay ama salak değil. Çok fena saldırıyor bazen.
- Her savaştan en az zararlı çıkmaya bakın. Zira bu sizin oyundaki karakterinizi etkilediği gibi ileriki bölümlerde sorun yaratacaktır. Gerekliğinde çok zayıf verilen savaşları baştan yapmaktan çekinmeyin. (Load yani. Çok fena ama napiyim)
- Tuğbek'e atacağınız malları Tuğbek'e, Sinan'a atacağınız malları Sinan'a, Burak'a atacağınız mai..... atın.
- Sigaraya özenmeyin, sağlıklı günlere koşun.
- Erken yatın, erken kalkın.

karşınızda. Sadece manzarayı tamamlıyorlar usulca. Binalar ve birimlerin boyutları oldukça orantılı. Ayrıca grafikleri de inanılmaz derecede (aslında inanılır ama bir RTS'de ne gerek buna, ama var bir nedeni azzz sonnraa) ayrıntılı. Kameramız oldukça esnek. Herhangi bir noktaya yada birime ekranı kaplayacağı noktaya kadar zoom yapabiliyoruz. Bu kadar zoom yapınca kameramızın adı izometrik değil third person oluveriyor tabii. Hoş bu şekilde oyunu oynama imkanı yok pek, kamera doğal olarak takip etmiyor seçili birimi ensesinden. Ama herkesin birbirine girdiği ve işin artık sizden çıktığı noktada karambolün arasında gezinip savaşları izlemek oldukça zevkli. Hele ki yıldırım efektleri ve onun ışığı bunun dumani diye grafiklerin büyüüne kapılırsanız vay halinize. Böyle dolanıp çok ezildim savaşta çooook.

Ne demiri abi, kazma sapı gibi hissediyorum kendimi

Multiplayer olayı da diğer RTS'lerden farklı değil. Alışıldığı üzere maksimum 8 oyuncu destekleniyor. Ancak diğer RTS'lerden (diğer RTS dediğim daha çok Age of serisi) farkı, Single Player da bulunan iyi kötü hikayesi multiplayer'a

da taşınmış. Oyuna başladığınızda nötrünüz. İyi yada kötü olarak değerlendirilmiyorsunuz. Diğer oyunculara, müttefiklerinize ve ele geçirdiğiniz bölgedeki hareketlerinize göre yolunuzu yavaş yavaş çiyorsunuz. Sonuçta iyi kötü savaşına dönüşüyor her şart altında. Gerçi skirmish dışında multiplayer'ı deneme şansım olmadı maalesef.

Kazma değil balta o

Yapay zeka olayına hayran kaldım. Ben ne yaparsam bilgisayar da yapmak zorunda. Köş köş odun kesiyor o da, yazık. Ayrıca savaşlarda yapay zeka çok radikal hareketlerde bulunup bir avuç askeri ile savaşın kaderini değiştirebiliyor ki bir script olayından söz etmek oldukça zor. Yapay zekanın savaş taktikleri belli kalıplar dahilinde değil. Grafikler göz alıcı, görebildiğiniz görebileceğiniz her şey 3D. Sesler ortalamanın üstünde, daha doğrusu oyunu baltalamayacak kadar iyi. Her RTS oyunusunun mutlaka kenarından köşesinden buluşması gerektiğini düşünüyorum. RTS ye küsen arkadaşlar için de iyi bir dönüş olacaktır. Sonuna kadar oynanmadan rafa kaldırılmayacak kaliteli bir yapım...👍

LEVEL HIT



Artılar

Grafikleri, başarılı yapay zekası, yüksek oynanabilirlik.

Eksiler

Yüksek sistem ihtiyaçları, sesler

Level Notu



ENCLAVE

Kes, hiç oyunlarına örnek olsun.

Bilgi için: www.starbreeze.com Yapım: Starbreeze Dağıtım: Swing Entertainment Tür: RPG Multiplayer: Yok
Minimum Sistem: 500Mhz İşlemci, 120MB RAM, 32MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 800Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Burak Akmenek, burak@level.com.tr

Vikinglerin tüm torunları fantastik oyunların atmosferini çok iyi yapıyorlar. Kendi mitlerinden aldıkları esinle çok güzel senaryolar üretiyorlar.

Enclave de aynı kaliteyi atmosferine taşımayı başarmış bir oyun. Özetlemek gerekirse, büyük bir savaştan sonra büyü sonucu ortaya çıkan derin bir yarıkla ikiye ayrılan bir ülkede geçiyor. Tabii ki ülkenin bir tarafında kötüler öteki tarafında ise iyiler yer almış durumda ve kötüler inatla iyilerin elindeki kralığı ele geçirip yakıp yıkmaya çalışıyor.

Oyun tipik bir kes-biç (hack'n slash) oyunu. Açıkçası oyunu görmeden önce bir önyargıya sahiptim. Oyunun demosunu oynadığımda ise iyi bir çalışma çıkarıldığını fark etmiştim. Enclave'deki menüler özellikle sizi hayran bırakacak. Ben hiç bir oyunda böyle bir menü düzeni görmedim. Bir yerden sonra sey-

retmeden atlamaya başlasanız da bir açıdan oyun dünyasına bir yenilik getirdiğini rahatlıkla söyleyebilirim.

Oyuna iyi veya kötü taraftan birisini seçerek maceraya atılıyor. Bölümleri geçtikçe ilk baştaki karakterinizin yanına kullanabileceğiniz başka karakterler de ekleniyor. Hatta onları senaryonun içerisinde siz kurtarıyorsunuz. Böylelikle oyundan farklı tadlar alabiliyorsunuz. Eğer bir bölümü geçmek için karakterinizin zayıf kaldığını düşünürseniz diğerlerini kullanabilirsiniz. Diğer karakterler okçu, büyücü ya da şövalye gibi sınıflar. Bu sınıfları açtıktan sonra oyunu onlarla oynayarak devam edip etmemek size kalmış. Özellikle oyunun arena bölümünde iyiler için büyücü ve kötüler için goblin son derece kullanışlı oluyor. Ama ben bazı LEVEL'lar hariç genelde her iki tarafta da oyunu ilk karakterime bağlı kalarak bitirdim. Oyunda topladığınız sağlık iksirlerini karakterinizi iyi-



leştirmek için kullanırken altınları ise biriktiriyorsunuz.

Altınların iki işlevi var. Birincisi bölümde belli bir yere kadar gelerek aktive ettiğiniz spawn (ölünce yeniden oyna başladığınız yer) noktalarını ölünce kullanabilmek için harcamak. İkincisi ise bölüm sonlarında karakterinizin üstünü başını donatmak. Yeni karakterlerinizde aynı bütçeyi kullanarak malzeme almıyorsunuz. Onlar kendi altınlarıyla geliyorlar. Ekipman ekranında zırhtan daha çok güçlü silahlara ağırlık vermenizi tavsiye ederim. Çünkü zırh çok büyük



bir koruma sağlamıyor. Ama yakın dövüşü tercih eden bir karakter kullanacaksanız mutlaka kalkan alın.

Spawn noktaları aynı zamanda oyununuzu kaydettiğiniz yerler. Bu sistem sayesinde özellikle büyük savaşlar öncesi kayıtlı olmayı garantilemiş oluyorsunuz. Aynı zamanda çok önceden kayıtlı olmayı unutup bir sürü yol tepmek zorunda da kalmıyorsunuz.

Balta, ok, kama, kalkan

Enclave göğüs göğüse çarpışmayı en iyi yansıtan oyunlardan birisi. Mouse'u ve klavyeyi kullanarak pozisyonunuzu alıyorsunuz ve düşmanınızın salınmasına göre onun açığına yakalayıp vuruyorsunuz. Özellikle kalkan kullanmayan düşmanlarınızda hiç bırakmadan arka arkaya yaptığınız seri vuruşlar sizi kısa sürede zafere ulaştıracaktır. Kalkan demişken, size ok yağdıran düşmanlarınızın oklarını kalkanınızla tutabiliyorsunuz. Eğer ekran kartınız iyiyse okçularla yaptığınız çarpışmalardan ya da Assassin ile attığınız oklardan çok keyif alabilirsiniz. Eğer taşa çarpmışsa kıvılcım çıkartıyor ya da ahşabın üstünde saplı duruyor. Ayrıca ok kullanıyorsanız çeşit çeşit oklarınızı 8 adete kadar demet yaparak rakibinize yelpaze gibi açılır bir şekilde atabiliyorsunuz. Özellikle düşmanınız çok yakındayken bu atışı yaparsanız sekizi birden aynı rakibe saplanıyor ki, bu en fazla zarar veren atış. Hele bir de o oklar yanıyorsa, ya da ucuna bomba takılmış bir oksa...

Onu kap getir köle!

Oyunun senaryosu tekdüze gidiyor. Aynı zamanda iyi ve kötünün senaryoları birbirine paralel. Bu bir yerden sonra size sıkıcı gelebilir. Hatta oyun aynı dövüş tarzına bağlı olduğu için bir yerden sonra ara vermek istiyorsunuz. Bunu engellemek için oyunun bir yerine arena benzeri bir bölüm kurulmuş. Burada giderek artan zorluklardaki rakiplerle karşılaşıyorsunuz.

Açıkçası oyunda iyi tarafı oynamak bana daha zor ve sıkıcı



geldi. Oyunu görev gereği her iki tarafta da oynadım ama son bölümde kötü tarafta oynayarak bitirdim ki ben oyunlarda çok nadir kötü tarafı oynarım. Ama Assassin o kadar güzel uyarlanmış, oklarını o kadar güzel kullanan bir karakter ki benim okçuluk damarımı fena halde kabarttı.

Enclave'de grafikler ve atmosfer çok hoş yaratılmış. Sis efekti, bölüm tasarımı, ufak sürprizler, düşmanların çeşitliliği ve farklı tarzlarda dövüşmeleri yeterli kadar eğlenceli olmuş. Özellikle bazı bölümlerde, gece ışıkları kapatılarak oynamanın etkisiyle birden karanlıktan karşıma çıkan yaratıklar beni panikletti. Oyunun bölüm sonu canavarı diye tanımladığımız bir kaç büyük canavarıyla yapılan savaşlar çok zor değil. Özellikle büyücü karakteri kullanırken veya ok atarken oyunun bir FPS tadı alması sizin işinizi çok kolaylaştırıyor.

Grafik kartınız iyiyse (ben Radeon 9700 de oynadım) zırhların ayrıntısı ve büyü efektleri de oldukça hoşunuza gidecektir. Oyunun müziği ise tam fantezi severlere hitap ediyor. Ne olur eğer bu müziği bulabilirseniz bana da gönderin.

Getirim ama üstünde de kullanırım

Oyun 27 bölümden oluşuyor. Hem iyi hem de kötü taraftan toplam 12 farklı karakteri kullanabiliyorsunuz. Bölümler hazırlanır-

ken kullanılan mimari tarzı sizi gerçekten de başka bir evrene götürüyor. Bir bölümde kendinizi eski ve hastalığın dolaştığı bir kasabada hissederken bir başkasında kirletilmiş kutsal ve kadim bir tapınağın nemli havasını solurken buluyorsunuz. Kullandığınız silahlar yalnızca sizin cephaneliğinizde bulunmuyor. Aynı silahları düşmanlarınız da size karşı kullanıyor. (Bu arada ne hikmetse Fırat yanıma gelip sizlere selam söylememi istedi. Deli midir nedir konsantrasyonumu da mahvetti. Kel, biber burunlu Fırat ne olacak).

Enclave Xbox'ta da çıktı fakat gereken ilgiyi görmedi. Bunu o platformda karşısına çıkan rakiplerin gücüne bağlıyorum. Fakat aynı rekabet PC'de söz konusu değil çünkü bu oyunun pek rakibi yok. PC'de bu oyun için çok kişilik bir mod yapılmamış olması bence büyük bir eksik. Eğer aksiyonu ve fantastik dünyaları seviyorsanız Enclave tam size göre bir oyun. Her şeyiyle sizi tatmin edecektir. Zaten oynanış açısından belli sınırlara sahip olan bir oyunda yapılabilecek tüm zenginleştirilmeler bu oyun için yapılmış. Ses, müzik, atmosfer, grafikler, efektler, oynanabilirlik hepsi belli bir standardın üstünde. Yalnız iyi bir ekran kartınız yoksa oyun size biraz sıkıcı gelebilir. Çünkü grafiksel zenginlik bu oyuna çok şey katıyor. ☺



Artılar

Grafikler, atmosfer, müzik ve ses efektleri, farklı menu sistemi

Eksiler

Kısıtlı oynanış, tekdüze senaryo, çok kişilik oynamıyor

Level Notu





IL2

STURMOVİK™ FORGOTTEN BATTLES

Bir varmış, bir yokmuş...

Bilgi için: <http://www.il2sturmovik.com/> Yapım: IC: Maddox Games Dağıtım: Ubi Sofi Tür: Uçuş Simülasyonu Multiplay: Ağ ve Ubi.com üzerinden
Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 256MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 1.1GB HDD Önerilen Sistem: 2Ghz İşlemci, 512MB RAM, 64MB Ekran Kartı

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

Dünya tarihi aslında orta okul kitaplarında yazılanlardan çok daha karmaşık, çok daha detaylıdır. Tabii bizim okullarda pek dünya tarihi okutulduğunu görmedim ya, orası başka. Ne diyordum, ah evet, dünya tarihi. Çoğu tarih kitabı olayları belli bir görüş açısından anlatır, bunu yaparken de pek çok önemli kısım atlanır. Mesela Osmanlı tarihini yazanlar çoğunlukla imparatorluğun gidişatında kendilerince önemli gördükleri sultanları detaylı biçimde ele alır, ancak nispeten silik yöneticilerin yaptıklarını ise neredeyse hiç umursamazlar. Sonuç olarak "Delî" lakaplı Sultan İbrahim'in Osmanlı'yı adam etmek için yaptıkları anlatılmaz ama sakalına boncuk örmesi ağızlara sakız edilir. Oysa tarihi anlamak geleceğe bakabilmek için elzemdir. Ve tarihi anlamaya çalışan bir adam kafasına göre bölüm atlıyorsa sonuçta hiçbir halt anlamayacaktır.

Ve önemli bir nokta daha, çoğu insan "tarih" denince falanca zaferi ya da filanca sultanın tahta çıkışını hatırlar, oysa "tarih" o kadar sığ değildir. Zaman içinde insanoğlunun yapmış olduğu her tür aktivitenin bir tarihçesi vardır, ekmeğin, silahın, bilgisayarın, uçağın, ma-

tematiğin, akla gelebilecek her şeyin! Bu yüzden belirli bir konuya yoğunlaşan insanın olup biteni anlamak için o konunun tarihine de bakması gerekir. Özellikle de gizli kalmış, ya da unutulmuş yanlarına. İşte IC: Maddox Games programcıları da Forgotten Battles ile bunu yapıyorlar. Onlar ilk oyunla IL-2 gibi pek adı duyulmamış ama büyük işler başarmış bir uçağı simülasyon severlere ka-



zandırmakla yetinememiş olacaklar ki, bu defa da bir ilke imza atarak Finlandiya, Macaristan, Ukrayna ve Polonya cephelerinde yapılan hava savaşlarını ekranlarımıza getiriyorlar.

Bu dört cephe İkinci Dünya Savaşı'nın daha büyük ve adını duyurmuş cepheleri yanında şüphesiz çok önemsiz gibi görünmektedir, ne var ki gerçek anlamında hiç öyle değil. Mesela Macaristan

cephesi Almanya için çok önemliydi, çünkü Alman ordusunun ihtiyacı olan petrolün büyük kısmı buradaki rafinerilerden geliyordu. Haliyle İngiliz ve Sovyet güçleri için bu bölge çok önemli bir hedef haline gelmişti. Aynı şekilde Finlandiya cephesi de olayların gelişimi açısından hayli önemliydi. Almanya komşularına saldırmaya başladığında Sovyetler de geleceğe yönelik genişleme plan-



larını devreye sokmuş ve minik Finlandiya'ya savaş ilan etmişlerdi. Ne var ki bu savaştaki ilk büyük hezimetini de Finlilerin elinden tatmış, büyük olmanın ille de zaferi garanti etmeyeceğini öğrenmişlerdi.

İstikbal göklerde...

Artık hemen tüm iyi uçuş simülasyonlarında görmeye alıştığımız üzere, Forgot-



ten Battles değişken bir görev yapısına sahip olarak tasarlanmış. Her görevde yaptıklarınız cephe- de olanları aynen etkiliyor ve olayların gidişatı farklılık gösteriyor, tabii sonuçlar sonraki görevlere de yansıyor. Fakat burada önemli bir detay var, bu cephele- r genellikle İkinci Dünya Savaşı standartlarıyla bile eski sayılabilecek uçakların bolca kullanıldığı yerler, yani savaşların çok kolay olmasını beklemeyin. Maddox bu defa da çoğu uçuş simülasyonunda adı bile geçmeyen uçak modellerini oyuna koymuş, tabii ki bunlar o cephelerde bulunmuş araçlar arasından seçilmiş. Bu oyunda İngiliz, Alman ve Sovyet tasarımı yaklaşık 30 kadar uçurabileceğiniz uçak mevcut, bunların arasında ağır bombardıman uçakları da var. Oyunun bir diğer yeniliği de burada ortaya çıkıyor, yeni uçaklarda pilot kokpiti dışında kalan makineli tüfek yuvalarına da girebiliyor, uçak otomatik pilotta uçarken buralardaki silahları kullanabiliyorsunuz. Tabii bu ilk defa bu oyunda yapılan bir şey değil, ama seçeneklerin çok olması tabii ki hoş.

Bu noktada söz edilmesi gereken bir başka unsur ise simülasyonun gerçeklik seviyesi. Forgotten Battles sanal pilotluk olayını ilk oyundakinden bir adım daha öteye götürüyor ve oyunculara hava-yakıt karışımından tutun da pervane palı açısına dek pek çok ayarı yapabilme imkanı veriyor. Uçuş dinamiklerinin ise gerçeklerine hayli yakın olduğu söylenebilir, çünkü buradaki çoğu eski uçak gerçekten de tarihte bahsedildiği kadar karpisli ya da sakat aletler! Doğrusu o dönem pilotlarının bunlarla bırakın savaşmayı, nasıl havada kaldıklarını anlamak bile

güç, eğitim zayıflarının pek yüksek olmasına şaşmamak gerek.

Ve oyunda sizi tek zorlayacak olan şey karmaşık ve gerçekçi uçuş dinamikleri de değil. Çoğu uçuş simülasyonundakilerin aksine Forgotten Battles'da karşınıza çıkan düşmanların yapay zekası hiç yabana atılır türden değil. Hem dost, hem de düşman pilotların gerek uçma, gerekse de nişancılık yetenekleri en iddialı sanal pilotlara bile ter döktürebilecek denli iyi. Üstelik çoğu oyunda pek takmayacağınız yer ateşi de bu oyunda hayli can yakabiliyor, özellikle alçak irtifa görevlerinde avuçlarınız hayli terleyecek. Üstüne üstlük oyunda uçuş teknikleri ya da uçakların karakteristikleri ile ilgili pek fazla bilgi de yok, bu yüzden bu meretleri uçurmaya alışana kadar hayli çabalamanız gerekecek.

Kurşun delikleri...

Forgotten Battles daha önceki oyunda alıştığımız görsel zerafeti bir adım daha öteye götürüyor, oyunun grafik açıdan şu ana dek yapılmış en güzel simülasyon olduğu rahatlıkla söylenebilir. Dış dünya en düşük irtifalarda bile oldukça detaylı ve gerçekçi görünüyor. Araç modellemelerine gelince, bunlara da pek kusur bulmak mümkün değil. Üstelik grafikler alınan ve verilen hasarın anlaşılmasında büyük bir rol oynuyorlar, eh ne de olsa o zamanlar uçuş bilgisayarları daha icat edilmemişti.

Müzikler hakkında söylenecek pek fazla bir şey yok, çünkü oyunda pek öyle kayda değer bir müzik olduğu söylenemez. Ne var ki bana sorarsanız bu oyunda müziğe ihtiyaç ta yok, çünkü zaten uçakları seven oyunculara o büyük motorların sesi müzik gibi ge-

lecektir. Burada ses efektlerinin ciddi iyi kotarıldığını söylemem lazım, üstelik bunlar olup biteni ve uçağınızın durumunu anlamamız açısından kritik önem taşıyorlar. Bu yüzden müzikleri süper olsaydı bile kapatmanızı önerirdim.

Tabii bütün bu ses ve grafik mükemmelliğin oldukça ağır bir bedeli var. Forgotten Battles bugün çalışabilmek için ilk oyundan çok daha güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor. İşin doğrusu kelimenin tam anlamıyla canavar bir sistemiz yoksa bu oyunu oynamak hayli zor olabilir. Çünkü grafik detayı kısmak zorunda kalmak oynanabilirlikten de ödün vermek anlamına gelebiliyor. Bunun dışında oyunun en kötü yanlarından biri de uzun yükleme süreleri, hele yavaş bir sisteme sahipseniz bu süreler rahatlıkla su ısıtıp poşet çay demleyebilecek kadar abarabiliyor. Bilgisayarın yavaşlığı yüzünden düşürüldüğünüz bir görevi tekrar yükleyip yeniden oynamak ciddi berbat bir işkence haline gelebilir. Bu yüzden her açıdan güçlü bir sisteme sahip olmak bu oyunu ağız tadıyla oynayabilmek için şart, tabii kaliteli bir joystick ve pedal takımını hesaba katmıyorum bile, bu sırf klavyeyle oynanabilecek bir oyun değil çünkü.

Uzun lafın dibini bağlamak gerekirse, Forgotten Battles her ne kadar ilkinin yaptığı kültür şokuna sahip değilse de, işin meraklısı sanal pilotlar için kesinlikle alınıp oynanması bir oyun. Ancak çok güçlü bir sistem istediğini ve acemilere karşı sabırlı bir yapım olmadığını tekrar hatırlatmakta fayda var. Yani "Bu neymiş ya?" diye alıp "hoşça vakit geçirmeyi" beklemeyin. Ama ekranda kokpit görünce kendinizi evinizde hissediyorsanız da sakın kaçırmayın. ☺

LEVEL HIT



Artılar

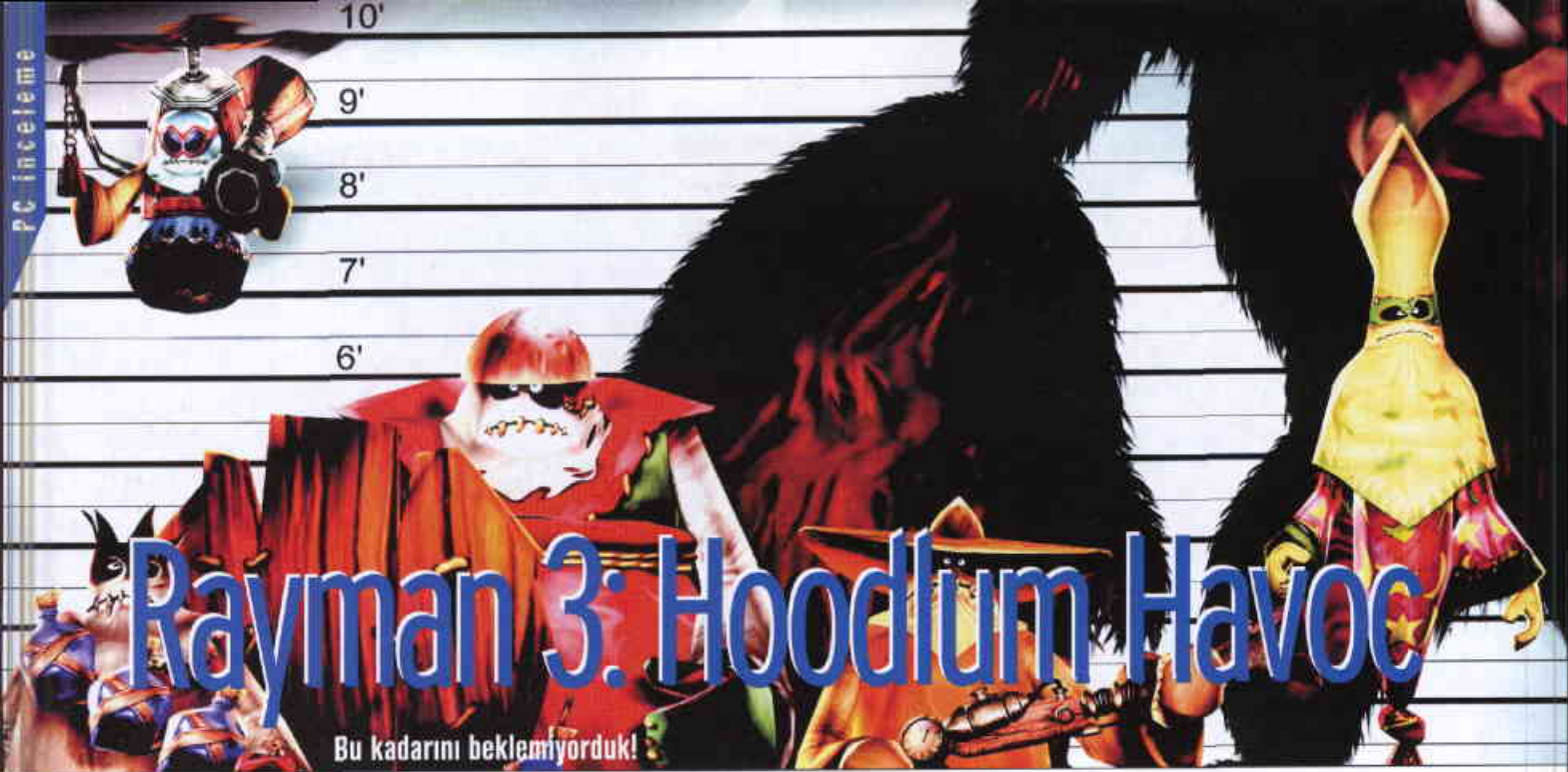
Her açıdan rafine ve gelişmiş bir uçuş simülasyonu.

Eksiler

Çok yüksek sistem ihtiyacı, yüksek zorluk seviyesi, uzun yükleme süreleri

Level Notu





Bu kadarını beklemiyorduk!

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Multiplay: Yok
Minumum Sistem: 500Mhz işlemci, 32MB RAM, 16MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1Ghz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT



1 5. yy'da, İkinci Kutadgu Bilge zamanında ilk defa 2D'den 3D'ye geçirilen platform oyunlarında oynanış ve kamera açısından bazı sorunlar yaşandı. İlk 3D platform oyunlarından biri olan ve zamanının mimari tasarımını yansıtan Croc'ta pek sorun çıkmamış olsa da, Beşinci Mungan zamanında 2D olarak ortaya çıkan, ancak devamı 3D olarak yapılan Rayman'de birçok zorlukla karşılaşıldı. Rayman 2, 3D'ye tam olarak adapte edilemeyerek oynanması zor ve çekilmez bir oyun halini almıştı. 2008 yılına giremediğimiz şu yıllarda, yeni nesil platform oyunları hâlen istenen geometrik şekli alamamıştır.

Amiga'dan sonra platform oyunları hiçbir zaman eskisi gibi olmadı. Yo! Joel, Superfrog, Arabian Nights, Turrican ve Magic Pocket gibi oyunların yerini hiçbir 3D platform oyunu alamadı. Rayman de bu oyunlar arasındaydı. Ubi Soft, Rayman 2'yle Croc'u unutturmak istedi, ama olmadı. Şimdiyse Ubi Soft, kolsuz ve bacaksız kahraman Rayman için bir girişimde daha bulundu: Hoodlum Havoc. Ama bu defa her şey çok farklı.

Canım canım!

Hoodlum Havoc'un konusu şu şekilde: Rayman'ın en iyi arkadaşı mavi kurbağa Globox, Dark Lums'un lideri Andre'yi kazayla yutmuştur ve bu iki sorunun ortaya çıkmasına neden olmuştur: Bir, Andre'nin yan-

daşları Hoodlum'lar bu olaya çok kızmıştır. İki, Andre, Globox'ın karnından kurtulursa her şeyi yerle bir edecektir. Hoodlum'lar liderlerini kurtarmak için Globox'ın peşindedir ve Rayman can dostu, mavi kurbağası, çift kaşarlı tostu Globox'a yardım edecektir. Bu, aynı yola kollarını (fakat Rayman'ın kolu yok) koymuş iki arkadaşın duygusal hikâyesidir.

Maceramız, Murfy'nin (Rayman'ın diğer arkadaşı) Rayman'ı, Globox'ın başına gelenleri haber vermek için uyandırma-

Bir oyun bu kadar şirin ve bu kadar eğlenceli olamaz!

ıyla başlıyor. Murfy, Rayman'ı ellerinden tutarak kaldırmaya çalışıyor ama bu sırada Rayman'ın elleri kopuyor. Daha sonra Murfy ile Rayman uçarak Hoodlum'lardan kaçmaya başlıyor. Oyunun ilk birkaç dakikasını da eliniz olmadan, sadece tekmelerinizi kullanarak oynuyorsunuz.

Rayman 3'le Rayman 2 arasındaki en belirgin fark oyunun biraz daha ağır ve eskisinden daha fazla adventure ağırlıklı olması. Tabii ki adventure'dan kastettiğim şey karmaşık bulmacalar ve derin diyaloglar değil. Rayman 2, sadece bir platformdan diğer platforma atladığınız ve karşınıza çıkanları vurduğunuz klasik bir platform oyunuydu.

Rayman 3'te ise kapıları açmak veya olduğunuz yerden çıkmak için çok az da olsa kafa yormanız, çevrenizi kont-

rol etmeniz gerekiyor (bunun için bir tuşunuz da var: X).

Rayman 3: Hoodlum Havoc tam üç CD'den oluşuyor. Bunun nedeni ise ara sinematikler. Oyun sık sık ara sahnelerle kesiliyor. Bu sahnelerde genellikle Rayman'ın ve Globox'ın komik diyaloglarını izliyorsunuz. Bu diyaloglar oyunun atmosferini çok iyi tamamlıyor. Zaten oyun başından sonuna kadar inanılmaz eğlenceli geçiyor. Globox'ın hareketlerinden Murfy'nin konuşmalarına kadar her

şey alabildiğine şirin (Sinan da oyunu o kadar çok sevdi ki, sabah-akşam beni telefon, faks ve duman kanalıyla uyandırıyor 'Rayman 3 oyna da dinleyelim, ni, ho ve ha!' şeklinde pek de hoş olmayan ifadelerde bulundu) (Sinan'ın parantez içi için boşluk da bırakayım: ...) (beni mi summon ettin?-blx).

Rayman 3'te, oyunun başında Murfy'nin de anlattığı gibi puanlama sisteminde ilginç bir değişiklik yapılmış. Yeni puanlama sistemi combo mantığıyla işliyor. Bir kristal aldıktan hemen sonra zaman kaybetmeden bir kristal daha alırsanız, puanınız ikiyle çarpılıyor. Aynı şey düşmanlarınızı öldürürken de geçerli: Bir düşmanı öldürdükten bir-iki saniye sonra bir düşman daha öldürürseniz, Quake 3'teki gibi ekranda 'Great!', 'Excellent!' gibi yazılar çıkıyor ve daha fazla puan kazanıyorsunuz. Ayrıca topladığınız puanlar bölüm sonunda aldığınız yıldızlara da etki ediyor. Eğer çok puan toplarsanız bonus bölümler açılıyor.

Dediğim gibi Rayman 3 oynanış açısı





sından serinin ilk iki oyunundan çok farklı. Artık daha ağır ilerliyor ve daha az düşman öldürüyorsunuz, ancak oynanıştaki asıl yenilik şu: Bir dakika sonrasında ne olacağını tahmin edemiyorsunuz. Oyun devamlı yenileniyor ve devamlı karşınıza yeni bir şey çıkıyor. Her yeni bölümde hiç beklemediğiniz bir şeyle karşılaşabilirsiniz. Mesela, ikinci bölümde kendinizi bir anda Globox'ın sırtında denizde yüzerken buluyorsunuz. Burada Globox'ı kontrol ederek arkanızdan gelen piranalarla kaçmaya çalışıyorsunuz. Tabii bu kısım normal oyundan tamamen farklı bir şekilde oynanıyor. Yapmanız gereken tek şey tuşlara hızlıca basmak. Bunun gibi birçok şeyle hiç beklemediğiniz anlarda karşılaşabilirsiniz. Aralardaki bonus bölümler de oyundan tamamen farklı. Bonus'larda aynı bir müzik oyunundaki gibi aşağı doğru kayıyorsunuz ve kaykayla kristal toplayıp puan kazanmaya çalışıyorsunuz. Bu bölümler de epey eğlenceli.

Rayman 3'te şimdiye kadar bir platform oyununda rastlamadığınız ilginç ve orijinal boss'larla da karşılaşacaksınız. Ve bu boss'lar

sadece bölüm sonlarında değil, oyunun tam ortasında da ortaya çıkabiliyor. Oyundaki ikinci boss sizi dev ve ayaklı bir makineyle karşıyor. Bunu patlattıktan sonra yolunuza devam etmeyi beklerken Rayman makineyi ele geçiriyor ve bu defa siz makineyi kullanarak gelen düşmanları ezmeye çalışıyorsunuz. Gerçekten de çok orijinal ve şaşırtıcı bir fikir.

Oyundaki diğer çarpıcı yenilikse Rayman'in yeni power-up'ları ve hareketleri. Eskisi gibi yine yumruk atabiliyor ve kulağınızı kullanarak havada birkaç saniyelikliğine asılı kalabiliyorsunuz, ama aldığınız power-up'larla inanılmaz şeyler yapabiliyorsunuz. Power-up'ların hepsi zamanlı ve Rayman bu power-up'ları eline takarak kullanıyor. Peki bunların arasında neler var? Uzak yerlere ulaşmak için kancalara takabileceğiniz zincir, kapalı kapıları açmak için demir yumruk, normalde yumrukla kıramadığınız şeyleri kırmaya yarayan hortum, havada daha uzun zaman kalmak için pervane ve daha fazlası... Her yeni bölüm beraberinde yeni bir power-up getiriyor. Bu da oyunun devamlı dinamik kalmasını sağlıyor. Rayman'de ve Rayman 2'de bu kadar çok power-up yoktu.

Sanat?

Rayman'in grafikleri de geçen zaman içinde geliştirilmiş. Artık grafikler daha detaylı ve daha kaliteli. Üçüncü boyut bu defa daha profesyonelce uygulanmış. Fakat grafiklerin büyüleyici olmasını sağla-

ŞU POWER-UP BU POWER-UP!

Rayman 3'te birçok power-up bulunuyor. İşte bunlardan birkaçı:

YEŞİL KONSERVE-HORTUM: Normalde kıramadığınız "dikit"leri kırmaya yarıyor. Dikitleri kirdiğiniz zaman platformlar çan çin diye aşağıya iniyor ve daha yukarılara ulaşabiliyorsunuz.

KIRMIZI KONSERVE-KAPI AÇACAĞI: Kırmızı kapıları kırmaya yarıyor. Kapıların arkasında genellikle puan ve enerji gibi şeyler bulunuyor. Tabii bir de çıkış...

MAVİ KONSERVE-ZİNCİR: Bu power-up'ı aldığınız zaman zincir atabilme kapasitesine sahip oluyorsunuz. Zinciri çevredeki kancalara takarak kullanabiliyorsunuz.

SARI KONSERVE-PERVANE: Havada olduğunuzdan daha fazla asılı kalmanızı sağlıyor, ama çok çabuk bitiyor. Hızlı kullanın.



yan şey detay değil. Oyunun bölüm tasarımları tam bir sanat eseri! Çoğu zaman oynamayı bırakıp X tuşuyla zoom yaparak çevreyi izledim ve bölüm tasarımcısının hayal gücüne inanamadım. Her bölümün birbirinden tamamen ayrı olması da bir avantaj.

Oyunun sesleri ve müzikleri de çok kaliteli hazırlanmış. Ayrıca bazı ses efektlerinin "Kbom!" ve "Jnii!" gibi yazılarla ifade edilmesi de oyunun eğlenceli havasını artırmış. Seslendirmelerin de oldukça başarılı olduğunu zaten belirtmiştim. Aksiyon anlarında araya giren ve bölümün havasına bağlı olarak değişen müzik de çok kaliteli. Bazı müziklerde keman bile kullanılmış!

Bitti mi?

Rayman 3'te en az iki sayfa daha anlatacak şey var, ama yerim bitti. Rayman 3, her şeyiyle kusursuza çok yakın bir oyun olmuş. Oyundaki yenilikler çok fazla sayıda ve dinamizm had safhada. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, Rayman 3, her açıdan PC'de şimdiye kadar yapılmış en iyi 3D platform oyunu. Ayrıca Ubi Soft, yaptığı yeniliklerle de bir devam oyununun nasıl yapılması gerektiğini çok iyi anlatmış. Açıkçası, bu kadarını beklemiyorduk! ☺

LEVEL HIT



Artılar

Grafikler, sesler, müzikler, eğlenceli oynanış, power-up'lar, boss'lar ve daha fazlası.

Eksiler

Dinamizm zaman zaman zayıflayan kamera.

Level Notu



Vietcong

İlk ateşi yemeden kimseyi göremeyeceksiniz

Bilgi için: www.vietcong-game.com Yapım: Illusion Softworks
Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Dağıtım: GoD Games Tür: FPS Multiplayer: Var
Önerilen Sistem: 1Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

LEVEL HIT



Vietnam artık hepimizin kafasına en az kendi tarihimize kadar işlenmiş bir konu. Sağolsun Amerikan film endüstrisi küçüklüğümüzden bu yana herşeyi bize en ince ayrıntısına kadar işleyip durdu. Ülkenin dünyanın neresinde bulunduğundan devrin Amerikan Başkanı'nın adı ve hayatına kadar herşeyi biliyoruz. Tam farklı bir Vietnam'ın yaşadığı bugünlerde arka arkaya bir kaç Vietnam konulu oyunun çıkması ise son derece ilginç bir rastlantı

(komplo teorisi yaptım (ahaha, buralarda o işlere biz bakıyoruz güzelim! - b!x)).

Vietcong Mafia'yı yapan Gathering of Developers'ın yeni bir ürünü. Hala ödül almakta olan oyunun yapımcılarından yüksek kaliteli bir oyun çıkması bizi şaşırtmadı. Fakat oyunda öyle ayrıntılara yer verilmiş ki Vietcong'u arşivinizin en nadide FPS parçalarından birisi olarak katmanız şart. Eğer oyunda belli bir senaryo izlemek yerine Operation Flashpoint'teki özgürlükte olsaydı belki de senenin en iyi oyunlarından birisi olarak kapak bile yapabilirdik.

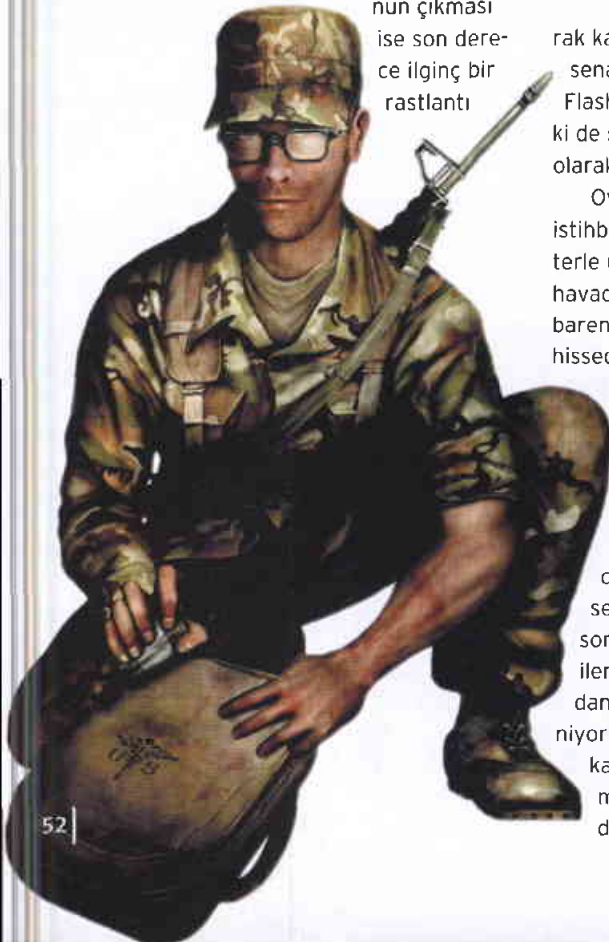
Oyunun müzikleri muhteşem!

Oyunda cepheye transfer olan bir istihbarat subayını oynuyoruz. Helikopterle üssümüze gelirken üssü şöyle bir havadan turluyoruz. İşte bu andan itibaren kendinizi Platoon filminin içinde hissediyorsunuz. Siperlerle birbirine bağlanmış toprak altı kulübelere oluşmuş üssünüzde size bir oda veriliyor ve kısa bir atış taliminden sonra oyuna giriyorsunuz. Her görevde size belli bir silah kiti veriliyor fakat isterseniz cephaneliğe gelip kendi silahınızı seçebilir ve talimgahta denedikten sonra harekate çıkabilirsiniz. Oyun ilerledikçe bu cephaneliğe düşmandan ele geçirdiğiniz silahlar da ekleniyor ve böylelikle silah çeşitliliği 20'ye kadar çıkabiliyor. Silahları biriktiremiyorsunuz. Yani yenisini aldığınızda eskisini bırakmak zorundasınız.

Göreve çıktığınızda

Oyundaki ilk görev yakınlardaki bir köye ziyaretten ibaret. Fakat bu ziyaret sırasında bir keskin nişancı ateşine maruz kalıyorsunuz ve eğlence başlıyor. Oyunun en çekici yanlarından birisi de burası zaten. Çünkü hiçbir görev tekdüze gitmiyor. Görevlere çıkarken aldığınız brifingle görev sırasında olanlar birbirinden tamamen farklı olabiliyor. Sa-

vaş şartlarına göre değişen hareket planları oyunun can sıkıcı olmamasını sağlayan en önemli etken. Harekâta çıktığınızda sizinle beraber 5 kişilik bir timde geliyor. Ana hareket üssünüzü Nu Pek özel birliğe ayrılmış bir karargah. Bu yüzden özel harekâtlar sizin işiniz. Timinizde bir sağlıkçı, bir cephaneri, bir ağır destek elemanı, telsizci ve bir adet keşif eri bulunuyor. Keşif eriniz bir Vietnamlı. Eğer karışık haritalarda gitmeniz gereken yönü bulamazsanız o size yolu gösteriyor. Bunun için yapmanız gereken tek şey ona bir emir vermek. Takımınızdaki tüm elemanlara ayrı ayrı veya toplu halde emirler verebiliyorsunuz. Oyunda gerçekçiliğe önem verildiğinden bu emirler takımınızın hayatını kurtarabiliyor. Ayrıca takımınızdan bir tek kişi bile öldüğünde görev bitiyor ki görevlerin yapısı gereği her birine tek tek ihtiyacınız olduğundan bu doğru bir hareket şekli. Oyunu kolay modda oynarken takım elemanlarınızın ölmesi neredeyse imkansız. Fakat diğer zorluk seviyelerinde oyun gerçekten





zorlaştığından bir takım olarak oynadığınız asla unutmamanız lazımdır.

Yapay zeka gerçekten başarılı. Düşmanlarınızın ve takım arkadaşlarınızın davranışları gerçek savaş şartlarına son derece uygun. Düşman sizinle çatışırken siper alıyor. Çok sıkışırsa kaçıyor ya da deli gibi üstünüze saldırabiliyor. Düşmanınızın da mermisi bitebiliyor. Bu denge o kadar güzel sağlanmış ki kısa süreli bir çatışmada Vietkongluların üzerinden bir sürü cephane çıkarken uzun süreli çatışmalarda öldürdüklerinizden yalnızca silahını alabiliyorsunuz. Çünkü geri kalanları sizin üzerinizde harcamış oluyor.

Çatışma sonrasında adamlarınız dağılarak düşmanların üstünü arıyor. Eğer çatışma uzun sürmüşse sınırları gerilmiş olan adamlarınız düşmanların cesetle-

rine ateş ediyorlar. Eğer mermi azalmışsa ya da bitmişse cephaneyi taşıyan adamınız Bronson'dan temin etmeniz mümkün. Aynı zamanda düşmandan ele geçirdiğiniz silahları da kullanabilirsiniz.

Göz gözü görmüyor

Oyundaki haritalar çok iyi hazırlanmış. Ormanda ya da bataklıkta dolaşırken genelde düşman size ateş etmeden onu göremiyorsunuz. Zaten yoğun bitki örtüsünden genelde burnunuzun ucunu zor görüyorsunuz. Bu da haritayı yavaş yavaş dolaşmanıza neden oluyor. Eğer deli gibi koşarsanız tüm düşmanları vursanız bile bu tuzaklarına düşüyorsunuz. Tuzaklar filmlerde gördüğümüz her türden cinliği içeriyor. İki yanına el bombası bağlanmış gergin iplerden bir çalının arkasına gizlenmiş kazıklı kapanlara ve kazıklı çukurlara kadar daha bir çok tuzak mevcut. Üstelik kamufajları o kadar güzel yapılmış ki fak etmeniz için ya çok dikkatli olmanız ya da keşif erinizin sizi uyarması gerekiyor. Çatışmalarda yanınıza el bombası düşmesi durumunda kulaklarınız geçici olarak sağır oluyor. Harekat sırasında bir telsiz işareti yanıp sönmeye başladığında telsiz erinizin yanına gidip telsizi kullanmanız gerekiyor ki harekat sırasında oyunun senaryosu da genelde bu emirlere göre değişiyor. Çatışma sırasında sağlığınıza sizi iyileştirirken hareket edemiyorsunuz. Yere yatarak, çömelerek veya ayaktaiken çatışmanız mümkün. Tabiki en isabetli atışları yere yattığınızda yapabiliyorsunuz. Gece hareketlerinde ise bir gece görüş dürbünü takma ihtiyacı hissediyorsu-

nuz. Çünkü gece hareketlerinde düşmanı görmemiz gerçekten çok zor. Ben oyuna girinde iç güdüsel olarak N tuşuna bastım. Vietcong'da görevler çok iyi hazırlanmış. Her senaryo sanki başka bir filmden alınmış gibi. Ayrıca benim özellikle aradığım yer altı tünel görevleri de oyuna konulmuş ki bu görevler son derece gerçekçi. Yeraltı görevlerini oynarken oyundan soğumamak için sınırsız cephane hilesini kullanmanızı tavsiye ederim. Böylelikle ışıklı çubukları kullanarak önünüzü görebilirsiniz. Yoksa toslamanda bir Vietkogluyu farketmeniz çok kolay olmuyor. O zamanda inanılmaz bir panik yaşıyorsunuz :) Tabiki el fenerinizi de açabilirsiniz ama bu gelişinizi ilan etmekle aynı şey.

Grafik ve müzik

Oyunun müzikleri muhteşem. Müziği yalnızca kampınızdaki radyoda dinleyebilirsiniz. Fakat oyunda sırf keyfine bu radyoyu oturup dinlediğim oldu. Ayrıca her görevden döndüğünüzde barakadaki masanız değişiyor. Bu da oranın yaşanan bir yer olduğu havasını yansıtıyor. Ses efektleri ve grafiklerde oyunun atmosferini tam olarak yansıtan bir bütünlük içerisinde. Yanlış Direct X9 uyumu olmayan ekran kartlarında problem çıktığını duydum. Vietcong son zamanlarda çıkan oyunlar içerisinde en üst sıralarda yer alması gereken bir çalışma. En kısası 45 dakika süren 20 görevi, silah çeşitliliği, görevlerindeki esneklik, başarılı yapay zekası ve atmosferiyle size uzun süre keyifli saatler geçirecektir. ◊

LEVEL HIT



Artılar

Grafikler, değişken görevler, atmosfer

Eksiler

Dişlek bir baş kahramanı oynamamız. Belli bir senaryoya bağlı kalmamız.

Level Notu



line of sight: Vietnam

Biri biter, bir diğeri başlar...

Bilgi için: <http://www.us.infogrames.com/> Yapım: nFusion Interactive Dağıtım: Infogrames Tür: FPS Multiplay: Ağ ve İnternet
Minimum Sistem: 550Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 500MB HDD Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

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

Hani bazıları neden boyuna savaş konulu bilgisayar oyunlarının yapıldığını sorup duruyor ya, işte o elemanlar dünyadan habersiz kişiler aslında.

Sordukları sorunun cevabı o kadar basit, o kadar açık ki, görmemek için bakmıyor olmak lazım. Neden bu kadar çok savaş oyunu var? Buna cevap verebilmek için öncelikle oyun endüstrisinin en büyük pazarının Amerika Birleşik Devletleri olduğunu hatırlamak lazım. Amerikalılar ülkelerini kurdukları günden beri silah üretmekten ve savaşmaktan bıkmamış insanlardır. Özellikle Birinci Dünya Savaşı sonrasında iyice güçlenmeye niyet eden ABD, dünyanın dört bir yanındaki olaylara burnunu sokmaktan bir türlü vaz geçememiştir. Şimdi Irak'ı bombalıyorlar ve tabii bu hayli tepki çekiyor, ama aslında bunda bu kadar şaşılacak ne var, pek anlamak mümkün değil. ABD bu savaşı başlattığı gün, Dünya üzerinde halen 40'tan fazla bölgede irili ufaklı savaşlar yaşanmaktaydı ve bunların en az yarısında ABD'nin açıktan açığa parmağı vardır. Tabii özellikle üçüncü dünya ülkelerinde habire yapılan darbeler, suikastler, iç çatışmalardan beh-

setmiyorum bile! Eh, durum böyle olunca, bu türden bir milletin kalkıp barış, sevgi, çiçekler, böcekler falan felan üzerine oyun yapmasını beklemek saflık olur bence. Yapılmış bu kadar çok savaş varken, neden kalkıp bir de tüm gezegene bunların oyunlarını satmasınlar ki? Ben de olsam farklı davranmazdım. Üstelik bilinen Türk tarihi neredeyse 10,000 yıllık bir periyodu kapsar, düşünsenize bir, Amerikalılar 200 yıllık geçmişlerinden bu kadar çok savaş oyunu çıkarırken, bizim tarihimizden ne biçim oyun, film, kitap malzemesi çıkar! Üfff, ne para kazanılır ama ha! O paralarla kaç motorsiklet alınır! Ehem, delirmeyip konuya döneyim en iyisi ben.

Ateş hattı...

Line Of Sight aslında hiç öyle beklediğimiz bir oyun değildi, çünkü hakkında hemen hiçbir haber çarpmamıştı gözümüz. Pek çok firmanın Vietnam konulu oyunlar yapmakta olduğunu biliyorduk, ama nFusion Interactive'den çıkan son oyun Deadly Dozen: Pacific Theater'ın üzerinden pek fazla zaman geçmemişti, haliyle bu firmanın apar topar yeni bir oyun çıkarması pek beklenemezdi. Ancak Pacific Theater'ın aldığı pozitif eleş-

tirilerden cesaretlenmiş olacaklar ki, nFusion tasarımcıları aynı grafik motorunu kullanarak kısa sürede benzer bir oyun daha yaparak, küplerini akarken doldurmak istemişler. Tabii burada küçük bir problem vardı, o da Pacific Theater için hazırlanan grafik motorunun çeşitli teknik kısıtlamalar nedeniyle sadece yağmur ormanlarında geçen oyunlara uygun olabilmesiydi! Motor iyiydi, hoştu, ama belli bir mesafeden sonrasında sis efekti kullanmak zorunda kalıyordu, çünkü etkili render mesafesi pek yüksek değildi. Haliyle bu grafik motoruyla çölde geçen bir oyun yapmak pek iyi olmuyordu, nitekim ilk Deadly Dozen oyunu da bunun canlı isbatı sayılırdı. Peki Amerika'nın karıştığı ve yağmur ormanlarında geçen başka hangi ünlü savaş vardı? Tabii ki Vietnam! Tabii yakın zamana kadar Vietnam özellikle Amerika içinde pek seilmeyen, hatırlanmak istenmeyen bir isimdi, ama zaman geçiyor ve yeni savaşlar yapılıyor, haliyle eskilerin pek o kadar hükmü kalmıyor. O yüzden nFusion böyle bir oyun yapmakta pek sakınca görmemiş.

Pasifik'te röveşata...

Line of Sight aslında tam anlamıyla yeni bir oyun sayılmaz, çünkü aynı firmanın bir önceki oyunu Pacific Theater ile neredeyse aynı yapıya sahip. Burada sadece grafiklerden bahsetmiyorum, oynanışta aşağı yukarı önceki oyunla aynı. Ancak bu defa ilk oyuna çeşni katan pek çok seçenek oyunda bulunmuyor. Pacific Theater size her göreve çıkmadan önce oniki kişi arasından bir takım kurabilme ve bunları farklı biçimde donata-





bilme imkanı tanıyordu. Bu defa aynı şey geçerli değil, oyunun esas kahramanı olan eleman her görevde var ve yanında en fazla bir kişi daha bulunuyor. Tabii bazen görev esnasında size katılanlar da oluyor, ancak bu elemanları kontrol edemiyorsunuz. Bunun yanısıra görev aralarında elemanları istediğiniz biçimde donatmanız da mümkün değil, ancak savaş alanında bulduğunuz ekipmanları alabiliyorsunuz tabii. Tıpkı önceki oyunda olduğu gibi burada da adamların belirli bir taşıma kapasitesi var ve bir noktadan sonra tıkk nefes olmaya başlıyorlar.

Line of Sight pek çok açıdan Pacific Theater ile büyük benzerlik gösteriyor, ne var ki maalesef ne onun kadar heyecanlı ne de onun kadar çekici bir oyun değil. Bunun en büyük sebebi oyun haritalarının istisnasız birbirine benzeyen ormanlıklardan oluşuyor olması. Oniki görev boyunca devamlı ormanların içinde dolaşır duruyorsunuz ki bu da bir zaman sonra tüm heyecanı bitiriyor. Pacific Theater insanı sadece or-

manlarda dolaştırmıyor, bombalanmış sahillerden tutun da yanmakta olan Manila'nın sokaklarındak pek çok yere götürüyordu. Oysa burada bir süre sonra orman görmekten ottan böcekten tiksindir hale geliyor insan. Buna ek olarak oyunda arada bir tepeden geçen helikopterler ya da karşınıza çıkan birkaç kamyon dışında hiçbir araç bulunmuyor. Halbuki Pacific Theater çeşitli araçları kullanmanıza izin verip olaya tad katıyordu. Oyun haritalarının ve haliyle görevlerin bu kadar tekdüze, bu kadar lezzetsiz olması bana tek bir şey anlatıyor, o da bu oyunun apar topar hazırlanıp piyasaya sürüldüğünü.

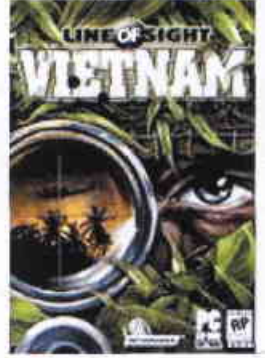
Yaprak kıvıldamaz...

Line of Sight birkaç açıdan hiç fena değil, öncelikle grafikler biraz daha detaylı hale getirilmiş, ancak öyle Pacific Theater'a rahmet okutacak cinsten bir gelişme yok. Ne var ki grafiklerin oyuna olan etkisi açısından aynı şeyi söylemek çok mümkün değil. Önceki oyunda bitki örtüsünü kendi avantajınıza kullanabilmeniz ga-



yet mümkündü, bu defa ise düşmanlarınız sizi neredeyse sisin ötesinden bile görüp indirebiliyorlar. Ses efektleri ve müzikler için söylenecek fazla bir şey yok, bunlar da çoğunlukla önceki oyundan toplanıp yeniden kullanılmışlar. Ancak zaten çatışma çoğunlukla uzun menzilli gerçekleştiğinden ses efektlerinin oynanışa pek fazla etkisi olduğu söylenemez. Oyunun Multiplayer kısmı öncekine oranla biraz daha gelişmiş gibi, ne var ki burada büyük haritalara sahip her oyundaki sorunun yaşanması kaçınılmaz. Eğer oyuncu sayısı çok değilse oyun kısa sürede bayabiliyor.

Line of Sight aslında daha önce de söylediğim gibi, apar topar yapıp çıkarılmış bir oyun olmuş ve bence yazık edilmiş. Helikopter ve tank desteğinde gidilen operasyonlar, gece karanlığında sizma görevleri, pirinç tarlalarında girilen yoğun, bunaltıcı çatışmalar bulmayı bekliyordum. Ama oyun bitmeyen bir "keskin nişancı seni görmeyen, sen onu gör!" tadına sahip ve insan kısa sürede bayıyor. Buna bir de düşmanların bazen kafadan mermi yiyip de ölmeleri gibi abidik gubidik unsurları ekleyince, bir eliniz Load tuşunda oynar hale geliyorsunuz ki hiç çekilmiyor yani. Eğer çok vaktiniz varsa ve FPS hastası bir kişilikseniz belki grafiklerin hatırına oynarsınız, ama oynamadıysanız bunun yerine Pacific Theater oynayın derim. ☺



Artılar

İyi grafikler, bol Multiplayer seçeneği.

Eksiler

Tekdüze görevler, sorumlu yapay zeka, düşük atmosfer.

Level Notu



AK-47 vs M-16

Vietnam savaşı aynı zamanda yeni nesil silahların ilk ortaya çıkmaya başladığı dönemdir. ABD ve Doğu Bloğu silahları bu tarihsiz halkın sayesinde denenmiş, bugün kullanılan biyolojik silahlardan piyade tüfeklerine dek pek çok silahın ilk modelleri bu savaşta ortaya çıkmıştır. Bunların şüphesiz en akılda kalanları bugün de kullanılan Sovyet tasarımı AK-47 ve ABD tasarımı M-16 tüfekleridir. AK-47 ucuz, kolay kullanılır, her şartta güvenilir etkili bir silah olarak kendini burada ispat etmiştir. M-16'nın ilk modelleri ise AK-47 kadar ucuz ya da güvenilir olmasa da, yüksek isabet oranları ve hasar gücüyle yapılan yatırıma değerini ispat etmiştir. Tabii ki milyonlarca insanın hayatı karşılığında!

Crime Scene Investigator

Daima bir ipucu var (mı)dır ?

Bilgi için: <http://csi.ubi.com> Yapım: 369 Interactive Dağıtım: Ubi Soft Tür: Adventure Multiplay: Yok
Minimum sistem: 300 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen sistem: 500 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Batu&Gökhan| batuher@level.com.tr

Agatha Christie tarzı detektif romanlarıyla Sir Arthur Conan Doyle'un yazdıkları arasında biraz fark vardır. Agatha Christie'nin detektiflerine, örneğin şu yumurta kafalı, ukala Belçikalı'ya bakın. Neydi adı, Hercules Poirot, değil mi?.. Sakın adını yanlış okuyayım demeyin, Poyro değil, Puaro olacak, bu konuda çok hassastır.. Poirot'nun incelediği olaylarda tüm deliller okuyucunun gözleri önündedir, Poirot'nun bildikleriyle sizin bildikleriniz üç aşağı beş yukarı aynıdır. O yalnızca bazı adli makamlarla sizin haberinizi olmadan görüşür, yanlış anlamayın, yalnızca bilgileri doğrulamak için. Sonra da tamamını bildiğimiz delilleri, olayları ve sorgulamaları birleştirerek size "Nasıl oldu da ben bunu düşünemedim?" dedirten bir çözüm sunar.

Conan Doyle'un Sherlock Holmes'u ise pipo içmekten, keman çalmaktan ve dostu Dr. Watson'la sohbet etmekten arda kalan zamanlarında sizin göremediklerinizi görmekle uğraşır. Ne yazık ki okuyucu olarak Sherlock Holmes'e karşı pek şansınız yoktur çünkü onun farkına vardığı deliller size sunulmayacaktır bile..Siz Holmes ile uzun boylu sarışın bir adamın konuşuklarını okursunuz ama Holmes aynı zamanda o adamın gözlük taktığını da anlamıştır. Sonra da açıklar: "Burnunun üzerinde bir çift küçük pembe iz vardı.". Tabii kimse size "küçük pembe izlerden" bahsetme zahmetine katlanmamıştır!..

Günümüz detektifleri ise biraz Poirot, biraz da Holmes'dan oluşuyorlar. Hem olaylar ve ifadelerden doğru bir olay örgüsü kurmak, hem de suç mahalindeki delilleri çok dikkatli bir şekilde toplayıp değerlendirmek zorundalar. Tabii Poirot ve Holmes'den bir adım ileriye geçmelerini sağlayan bir yardımcıları da var: Adli tıp ve kriminoloji laboratuvarları.. Parmak izi ve DNA analizi gibi tekniklerin desteğiyle "mükemmel suç yoktur" tezini gerçekleştirmeye her geçen gün daha çok yaklaşıyorlar. Bu tekniklerin nasıl iyi bir sorgulamayla birleştirildiğini merak eden (ve uygulamak isteyenler) için CSI çok uygun bir fırsat gibi görünmüyor..

Küçük gri hücrelerini çalıştır Hastings!

CSI, ya da açılımıyla Crime Scene Investigation (Suç Mahali Soruşturması), CBS kanalının aynı adı taşıyan ünlü TV dizisinden uyarılma bir oyun. Dizi bizde de Cumartesi geceleri saat 22.45'de TRT 1'de "Kanıt Paşinde" adı altında gösteriliyor. Oyunda dizideki çeşitli karakterlerle birlikte Las Vegas'ta işlenmiş cinayetleri çözmeye çalışan çaylak bir detektifi canlandırıyoruz.

CSI son derece basit ama aynı derecede kullanışlı bir arayüze sahip bir adventure oyunu. Oyun beş ayrı senaryodan, yani beş ayrı suç olayından oluşuyor ve her senaryoda suç mahalinde incelemelerinize başlayarak çözüme ulaşmaya çalışıyorsunuz. Oyundaki tüm me-

kanlar ya tek bir ekrandan ya da 360 derece dönebileceğiniz iki boyutlu panoramik alanlardan oluşuyorlar. Aynı ekran içinde ileri ya da geri gidemiyorsunuz; bunun yerine başka bir odaya geçmek ya da belli bir alana daha yakından bakmak istediğinizde yeni bir ekrana geçiyorsunuz. Zaten ana ekranda mavi olan kursör, böyle daha yakın inceleme gerektiren bölümlerde yeşile dönüşerek size haber veriyor. Merak etmeyin, bölgelerin sınırları geniş tutulduğu için kursörü her bir pikselin üzerinde gezdirmek gibi bir eziyet çekmiyorsunuz. Yakın inceleme ekranlarında ise çoğunlukla elinizdeki araç gereçleri kullanarak delilleri bulmanız gerekiyor.

Parmak izi tozuyla büyütecini birleştirince..

Peşinen söyleyeyim, CSI eşit değildir Monkey Island! Bunun anlamı oyunda hiçbir yerde çapayla ipi birleştirmek, sonra bununla duvara tırmanmak gibi hamleler yapmıyorsunuz. Asıl yapmanız gereken elinizdeki araçları doğru yerde ve doğru şekilde kullanmak. Kullanacağınız araçlar menüde inceleme(detection) ve toplama(collection) adlı iki ayrı başlık altında yer alıyorlar. Delil inceleme cihazları büyüteç, UV lambası, parmak izi fırçası, luminol spreyi (kandaki hemoglobinle etkileşime girerek kana mavi-yeşil bir parlaklık veren kimyasal madde) gibi eğlenceli "oyuncaklardan" oluşuyor. Toplama araçları da plastik eldiven, cımbız, kulak temizleme çubuğu (kan vb. Örnekleri toplamak için) türünden nesnelere içeriyor. Bunların kullanımı da çok basit. Örneğin parmak izi fırçasının üzerine tıkladığınızda kursör fırçaya dönüşüyor ve kullanmak istediğiniz alanın üzerinde birkaç kez tıkladığınızda parmak izlerinin oluştuğunu görüyorsunuz. Aynı şekilde UV lambasını da yara yeri vb. Bölgelerin üzerinde gezdirerek çıplak gözle göre-

▼ Hercules Poirot rolünde Albert Finney ve David Suchet

▼ Sinemanın ünlü Holmes'larından Basil Rathbone ve William Gillette

▼ CSI ekibi olanca haşmetiyle karşınızda





▲ Pardon beyfendi, biz çelik tencere pazarlıyoruz da..-Başka kapiya canım!

▲ Afedersiniz laboratuvarlar için tüp satıyoruz biz..-Hamfendi tüpüm var benim..

▲ Aaa! Yine mi siz, yeter ama! Macit bi şey söyle şunlara!



mediğiniz yara bere izlerini görür nür hale getirebiliyorsunuz.

Şimdi ben olayı çözdüm ama yine de bir size sorayım dedim ?

Topladığınız her delil, üç ayrı kategoride (dökümanlar, eşyalar ve parmak izi, kan benzeri örnekler) saklanıyor. İstedığınız zaman bir delilin üzerine çift tıklayarak açacağınız menüden daha detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Tabii senaryo boyunca yaptığınız -ya da yaptırdığınız- incelemelerle birlikte deliller de güncelleniyor. Bu konuda size en büyük yardımı laboratuvardaki Greg ve morgdaki adli tıp uzmanı Doktor Robbins veriyorlar. Eğer bir şüphelinin sorgulanması gerekirse bu işi de merkezden Yüzbaşı Brass üstleniyor. Merkezdeki bu üç birim dışında bir de soruşturmayı sizle yürüten detektife delillerle ilgili sorular sorabiliyorsunuz, bu seçenek de oyuna bir nevi "help" menüsü özelliği kazandırıyor. Ama bu şekilde ne kadar yardım alırsanız oyun sonunda size verilen toplam skoru o kadar düşürmüş oluyorsunuz.

▼ Sıradan bir kola kutusu...

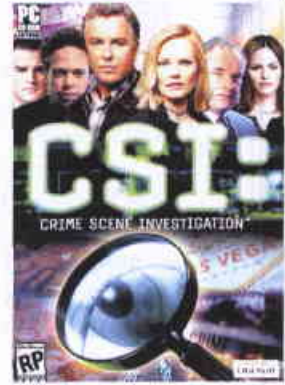


▼ Parmak izi tozu kullanımından sonra bu hale geliyor.

kategorisinde olduğunu da animatmam gerekiyor.

Dava kapanmıştır!

CSI, bir yönüyle diğer adventure oyunlarından ayrılan bir oyun: Bu kez yaratıcı düşünme ve olur olmaz her türlü kombinasyonu denemek yerine tamamen rasyonel düşünme ve akıl yürütmeye dayalı bir oyun anlayışı geliştirmek durumundasınız. Elinizdeki araçların ve yöntemlerin gerçek kriminoloji uzmanlarının elindeki araçlar olduğunu bilmek, her ne kadar kurgusal bir senaryo, daha- sı TV dizisinden uyarlanmış bir senaryo içinde bile olsanız size gerçekçilik duygusu yaşatmayı başarıyor. Tüm bunlara karşın CSI'nin bir zayıflığı çözümlerin kolay ve oyun süresinin az olması. Özellikle üç CD'den oluşan ve tam kurulum yaparsanız 1,5 GB yer kaplayan bir oyunun birkaç saatten daha uzun sürmesini bekliyorsunuz. Özellikle -af buyurun- "kaşarlanmış" adventure oyuncularının çözümlere ulaşmakta hiç zorlanmayacaklarını ve bu durumun oyundan aldıkları tadı biraz azaltacağını düşünüyorum. Ama yeni oyuncular, dizi izleyicileri ya da farklı, daha gerçekçi bir adventure arayanlar için de çok keyifli bir seçenek oluşturduğunu söyleyebilirim. Eğer alıp almamak arasında hala şüpheleriniz varsa, bu cumartesi ekran karşısına bir geçin bakalım, ben geçeceğim de! ☺



Artılar

Seslendirmeler, gerçekçi aygınlık

Eksiler

Kolay çözümler, oyun süresinin kısalığı

Level Notu



Postal 2

Şuraya bir imza lütfen!

DİKKAT!

18 yaşından küçüklerin ve politik kariyerini düşünenlerin oynaması sakıncalıdır!

Bilgi için: <http://www.postal2.com/> Yapım: Running With Scissors Dağıtım: Whiptail Interactive Tür: FPS Multiplay: Yok Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32MB grafik kartı, 1,2 GB HDD Önerilen Sistem: 1.4Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

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

Dünya tuhaf bir yerdir. Televizyonlarda canlı yayınla savaşlar verilir, yayık ağızlı dolar maaşlı spikerler düşen dev bombaların yarattığı alev sütunlarına ve etrafa saçılan insan parçalarına bakarak "Ayyyyy, ne şekerrrrr!" gibisinden yorumlar yaparlar. Demokrasi adına barbar çağlarda kaldığı sanılan yağmacılık ve sömürgecilik hortlatılır, kadınlar ve çocuklar açlık ya da kurşun arasında seçim yapmaya zorlanır. Diktatörler başka diktatörlere "özgürlük ve insan hakları" konularında söylevler çekerler. Ve tüm bunlar olurken eğer ben kalkıp size "Postal 2 oynayın, çok eğlenceli oyun!" dersem kabahatli olurum! Neden? Çünkü bilgisayar oyunları kötüdür, sizi manyak eder. Ama gerçek hayat etmez. Demek ki? Bilgisayarı kapatıp televizyonda haber seyretmenin gerekiyormuş! Fakaat? Siz tabii ki bildiğinizi yapacak, Postal 2 ve bilumum "dehşet verici" oyunu oynayacaksınız!

Bu girişten hemen sonra şunu açık ve net bir biçimde ifade edeyim ki, Postal 2 beklendiği ya da söylendiği kadar kanlı, vahşi bir oyun felan değil. Doğrusu ilki de o denli kopuk sayılmazdı, ancak içerdiği şiddetin miktarından ziyade türü ve yeri nedeniyle çok tepki çekmişti. Sonuçta Amerikalılar genel olarak her sorunu silahla çözmeye çalışan barbar bir kavim sayılır, kalkıp ta onlara bir bilgisayar oyununda bile olsa yeni fikirler vermenin bir anlamı yok, değil mi? Mesela geçit töreni yapan okul bandosunun üzerine molotof kokteyli atmak gibi! Fa-

kat Postal 2 bu kadar bile büyük bir yenilik getirmiyor, ne de olsa son birkaç senedir özellikle FPS türü oyunlarda hemen her türden "özel efekt" kullanıldı denebilir. Mesela bir Soldier of Fortune 2 kadar bol "efektli" oyunun yanına bile sokulamaz Postal 2. Ne var ki yine de bazı rahatsız edici yanları yok değil bu oyunun. Mesela ben tüm hayvanları, özellikle de kedileri çok severim, bu yüzden oyunda kedilerle yapabildiğiniz "pompa tüfek susturucusu" canımı sıkmadı değil. Sırf nasıl bir şeymiş görmek, sizlere inceleme yazabilmek için bu sıkıntılara katlandım. Yerseniz tabii...

Politik sebepler...

Postal 2 bir FPS olarak belli açılardan türün biraz gerisinde kalmış bir oyun kırımca. Herşeyden önce diğer FPS'lerde yaşadığımız gerilimli ve heyecanlı silahlı çatışmaları bu oyunda pek bulamayacaksınız. Bunun birkaç sebebi var, ilk olarak oyundaki hasar modellemesi cidden ayarsız olmuş. Shotgun ve Sniper Rifle harici "headshot" olayı sökmüyor. Ancak öte yandan bazı silahlarda vuruşun yapıldığı bölgeye göre etkiler değişebiliyor da. Fakat daha da önemlisi hangi zorlukta oynarsanız oynayın, karşınızdaki herkes attığını kesinlikle vuran keskin birer nişancı. Eli silahlı birinden mermi yememek için iki şey yapabilirsiniz, ya ona hiç bulaşmazsınız, ya da aranızda bina gibi büyükçe bir engel koyarsınız. Bunun haricinde diğer oyunlarda uyguladığınız tüm çatışma taktikleriniz unutulur. Herkes kazık gibi dikilip her attığını vuruyor ve bu da çatışmalarda hiç

zevk bırakmıyor.

Ancak öte yandan oyundaki hemen herkesin silahlı olması, üstelik ipe sapa gelmez sebeplerle inanılmaz boyutlarda çatışmaların çıkabiliyor olmasının üstü hafifçe örtülü bir diğer anlamı var. Amerikan halkı çılgıncasına silahlanan, "silah budalası" diyebileceğiniz kadar kendinden geçmişçesine etrafa ateş açmayı seven, uygarlıktan kesinlikle nasibini almamış bir grup. Tabii bunu ben değil oyun ortaya koyuyor. Kilisedeki rahiplerin bile ortam biraz kızıştı mı pompa tüfek çekip saydırmaya başlamaları başka nasıl yorumlanır bilemiyorum ki! Ancak Postal 2'yi çoğunlukla eğlenceli yapan şey de bu "politik ve toplumsal eleştiri" yönü zaten. Oyun açılış mesajından finale dek Amerikan halkının yaşam tarzına, inanışlarına, politik fikirlerine, ırkçılığına ve daha pek çok unsura giydiren da giydiren. Bu giydirmelerden özellikle halkın büyük kısmını oluşturan orta ve alt tabaka payını alıyor. Anlaşılan Running With Scissors programcıları cidden hayatlarından bezmişler!

Postal Dude...

Oyunun adındaki "postal" kelimesini anlamayanlar için biraz açayım. Bu aslında günlük Amerikan argosundan bir kelime ve cınnet geçirmek ya da benzeri aktiviteler için kullanılıyor. Oyunun kahramanı olan Postal Dude ilk oyundaki karakterin ta kendisi. Aradan geçen yıllarda akıl hastanesinden taburcu edilen dostumuz evlenmiş ve karısıyla beraber yeni bulunduğu iş için Paradise kasabasına taşınmasıyla oyun başlıyor. Bulduğu iş ise





Running With Scissors firmasında, ancak ilk günden kendisini bir sürpriz bekliyor. Oyun haftanın beş iş günü içinde geçiyor ve adamımız her gün karısının ya da kendisinin hazırladığı "yapılacak işler listesi" doğrultusunda basit görevleri yerine getirmeye çalışıyor. Ama gelin görün ki Paradise gibi ağızına kadar süzme Amerikan denyosu dolu bir kasabada en basit işler bile kaçınılmaz olarak adamımızın burnuna kadar belaya gömülmesine sebep oluyor. Maaş çekini almak için işyerine giden adamımız önce işinden kovuluyor, sonra da kendini ofisten dışarı bi-

Hiç birimiz Amerikalı değiliz ki bu kara mizahtan alınalım. Amerikalılar düşünsün!

le atmadan şirket binası silahlı saldırıya uğruyor. Tabii saldıranlar da RWS'nin yaptığı şiddet dolu oyunları tasvip etmeyen sorumluluk sahibi ailelerden başkası değil ve her ne hikmetse hepsi de silahlı! Yani beş gün boyunca gittikçe daha da abaran, ancak temelini gerçek olaylardan alan bir kabusun içinde debelenip duruyorsunuz. Tabii teoride iyi bir vatandaş olabilir ve oyunu bir kişiyi bile öldürmeden bitirebilirsiniz, ama programcılar bunu imkansız kılmak için gereken herşeyi yapmışlar. Hele son gün olan vakalar işin tuzu biberi oluyor, ama henüz oyunu bitirmemiş kişileri düşünerek çenemi kapatacağım tabii.

Only my weapon understands me!

Postal 2 hayli geniş bir haritada geçiyor, ancak bu alan aslında birbirine bağlı pek çok daha küçük haritadan oluşuyor. Haritalar arasındaki geçiş bölümlere trafik levhalarıyla belirtilmiş ve gideceğiniz yeri bulmak genellikle pek sorun oluşturmuyor. Ne var ki bölüm arası yüklem süreleri hayli uza-

yabiliyor, özellikle yavaş bir sistem kullanıyorsanız ve grafik detayları da alabildiğine açmışsanız bu süre hayli uzayabiliyor. Belirli bir haritayı keşfederken bu sorun yaratmayı keşfederken bu sorun yaratmıyor, ancak görevleri bitirmek için gitmeniz gereken yerler genellikle kasabanın hep aksi yönlerinde olduğundan, birkaç haritayı hızla geçmeniz gerektiğinde yüklem süreleri can sıkıcı olmaya başlıyor. Bir de hiç gitmeseniz de oyunu bitirebileceğiniz pek çok bölge var, ama buraları gezmek pek çok ilginç oyun detayını kaçırmanıza sebep oluyor. O yüzden etrafı keşfetmeye vakit ayır-

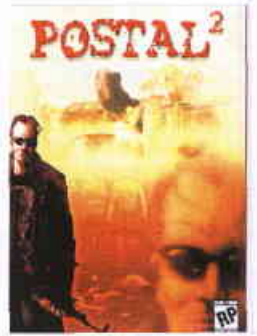
mak lazım.

Postal 2 grafik açıdan değişen bir kaliteye sahip, kimi zaman Unreal motorunun tüm kapasitesinin kullanıldığını hissederken, kimi yerlerde de grafiklerin üstünkörü hazırlandığı hissine kapılabiliyorsunuz. Özellikle binaların içleri grafik açıdan çok sönük, çok renksiz kalıyor. Oyunda kullanılan Karma fizik motoru nesnelerin hareketlerine belirli bir canlılık katmış, ancak bütün oyunda gerçekten de etkileşimli olan pek az unsur var. Mesela araçları patlatabiliyorsunuz, ancak onları kullanamıyorsunuz.

Öte yandan silah ve envanter malzemelerinin birden fazla kullanım şekli bulunabiliyor. Tabii silahlarda alternatif atış sisteminin bulunması pek yeni bir şey değil, ancak envanter malzemelerindeki minik detaylar hayli hoş. Mesela köpek bisküvilerini yerseniz az miktar sağlık kazanıyorsunuz, ancak bunları kullanarak bekçi köpeklerini dost edinebilmek de mümkün. Öte yandan çörekler daha fazla sağlık kazandırıyor, fakat bunlarla da polislerin dostluğunu

kazanmak mümkün.

Postal 2'nin en büyük eksikliklerinden biri de Multiplayer desteğinin olmaması. Her ne kadar sonradan bir yamayla bunun da oyuna katılacağı söyleniyorsa da, Unreal motoru kullanan bir oyunda baştan bu seçeneğin olmaması hayli tuhaf bence. Ve fakat oyunun bundan daha büyük bir sorunu var. Postal 2 eğer İngilizce biliyorsanız ve Amerikan pop kültüründen haberdarsanız size gerçekten birşeyler ifade edebilecek bir kara mizah katarı. Doğrusu o kültürün takipçisi olmadığım halde yine de pek çok olayın kökündeki espriyi anlayabildim, ne de olsa bugünlerde Amerika dünyamızın her yerine parmak atıyor, haliyle çoğu olaya o kadar istesek de yabancı kalıyoruz. Ancak bu kara mizah faktörünü çıkardığımızda oyun sadece çok vasat bir FPS statüsüne düşüyor. Öte yandan bu mizah faktörü sayesinde uzun zamandır olmadığı kadar kahkahalarla güldük Level taifesi olarak. Hele Jesuskane'in dilekçe için imza toplarken yaptıkları boydan boya yarı attı ortamı. Eh, bir oyun insanı bu kadar güldürebiliyorsa hayli yüksek eğlence faktörüne sahip demektir ki bu da iyi bir şey. Sonuçta hiçbirimiz Amerikalı değiliz ki bu kara mizahtan alınalım! Amerikalılar düşünsün! ☺



Artılar

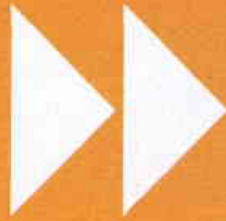
Sıradışı bir oyun teması, yüksek mizah faktörü.

Eksiler

Uzun yüklem süreleri, vasat oyun yapısı, multiplayer desteğinin olmaması.

Level Notu





kısa kısa

-Çocuğum şu pırasaların Kısa Kısa olanlarından ver. -Ne Kısa Kısa'sı ya amcağıcım, git işine! -Çat çat pat çotank çot! Bastonla vur! -İyi, al amcağıcım, Kısa Kısa'larından seçtim. -Aferin!

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

Yapım: Tri Synergy
Dağıtım: Tri Synergy Inc.
Minimum Sistem: 300Mhz CPU, 32 MB
RAM, 16 MB Ekran kartı



3D Snowboard Resort

Yukarı sokaktaki bakkal amcağı kafasına bayat eklemek atmak suretiyle etkisiz hale getirdikten sonra niyazi* şarjla satın aldığım 3D Snowboard Resort Designer'ı yazmak için Sinan manzaralı klavyemin başına oturup guzzz diye uyudum. Kendime geldiğimdeyse kendimi yazı yazıyorken buldum. Bir an itibarıyla

panikleyip kafama bakkal amcanın kafasına attığım bayat eklemelerden attım. Fakat bir sonuç alamadım. Bu defa x'in yerini değiştirerek x'in yerine 3D Snowboard Resort Designer koymayı denedim. 3D Snowboard Resort Designer da kendi kayak sahanızı yapıp kendi kedinizle veyahut solucanınızla kayıp ne-

şenize menteşe katabildiğiniz tosun gibi bir oyun (yazamadım). Pekiyi, iyi, fakat, lâkin, ama, ancak, ayrıca, araba, tekerlek, icat, taş devri, bunu nasıl yapıyorsunuz. Soru işareti. Bunun için ekranın altında bulunan ve icon adını verdiğimiz az pişmiş tavuklara tombik çeneniz kanalıyla rastgele basıyorsunuz (yazdım). Bu basım işlemi sonrasında da farklı farklı parçalar elde etmiş oluyorsunuz. Elinize geçen bu parçaları en yakın kar sahasına sap diye saplayarak kendinize panjurlu ve kat kaloriferli bir kayak pisti yapabiliyorsunuz. Yazı bitti. Fakat ben hâla yazmaya devam ediyorum. Boynumun altında kalayım.

*niyazi: Nizami



Jagdverband 44

Yapım: Blackstar
Dağıtım: Blackstar
Minimum Sistem: 300Mhz CPU, 64 MB
RAM, 32 MB Ekran kartı

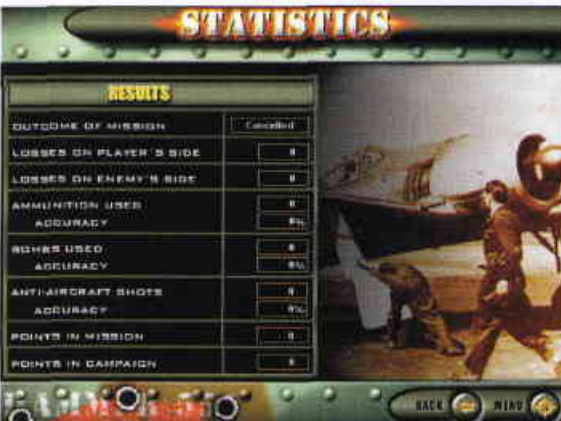


Simulasyon oyunları klavyedeki 105 milyon dolar tuşun 232 metre karesinin kullanılması sebebiyle alabildiğine zor bir yapıya sahiptir. Kuzey Sibirya'da yetişen bu tropik bitkiler kış aylarında çiftleşirler. Çiftleşme, dişi simulasyonun gagasıyla çıkardığı fit fit fit efektiyle başlar. Simulasyonlar kendi aralarında

da Boz Sumo ve Toz Şeker olarak ikiye ayrılıp birbirlerine 180 MB'lık CD kapağı atmak suretiyle kavga ederler. Bu olay sonrasında da Jagdverband 44 Screaming Eagles diye bir oyun buldum (parantez açayım). Screaming Eagles, uçan tanımlanamayan uçakları vurmaya çalıştığınız Boz Sumo cinsinde bir simulasyon oyunu. Bu

nişi meyva suyu gibi çok sakın ve fevri davranışlar içeriyor. Karşınıza çıkan uçakları vurup uçabilip kusabilip ekler yemek dışında yapabileceğiniz başka hiçbir eylem yok. Lay lom lay...

*Yanı masa: Yanı sıra



oyunda roket ve ay çekirdeği gibi farklı farklı teknolojik silahlar kullanabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra* Jadgerbanjij'in grafikleri iki adet kare, bir adet yuvarlak ve bir adet de yeşil renkten oluşuyor. Bu sayede ortaya çok gerçekçi savaş ve savaşma (savaşmayayım) sahneleri çıkıyor. Ayrıca Jagvereyimband'ın oynat-



Demolition Champions

Yapım: Aaa! ValuSoft!
Dağıtım: ValuSoft ya!
Minimum Sistem: 350Mhz CPU, 64 MB
RAM, 32 MB Ekran kartı



ValuSoft oyunları kusmuk olmaları sebebiyle alabildiğine kusmuk ve yeşil bir yapıya sahiptir. Level CD kutusunda yetişen bu kusmuk kusmuklar kış aylarında çiftleşirler. Bu sebeple mır mır mır olur. Hımm. Umm. Demolition Champions, Single ve Career gibi mod'lar içeren bir (sayıyla iki) yarış oyunu. Bu yarış oyununda yarışmanın yanında yapmanız gereken şeyse arabalara satışmak ve çelme takmak. Bu dolayla arabalar sola veya Kuzey Batu'ya savrulup kafalarını pistin kenarındaki reklam panolarına çarpıyor. Sonra olay yerine gelen toktorlar (yanlış yazayım)

arabaları ısırarak suretiyle tamir ediyor. Daha sonra sandviç* arabalar kaldıkları yerden yuvarlanmaya devam ediyor. Bunların dışında Demolition Champions'da yirmiden fazla araba yer alıyor ve oyun on altı kediye kadar multipler olarak oynatabiliyor. Fakat kedilerin en bir az 1 mbit hızında İran kedileri olması gerekiyor. Eğer İran kedisi bulamazsanız, evde kendi imkân-

larınızla tahtadan veya mutfak robotundan bir Tekirdağ kedisi imal edebilirsiniz. Eğer imal edemezseniz... Umm.

*Sandviç: Sandviç, kanepe, tost



Destroyer Command

Sevgili okurcu: Strateji, simülasyon ve tam ekmeğin arası kaşarlı tost karışımı Ultimation yapımı yepyek bir oyunla daha karşı karşıyayım. Bu karşı karşıya oyunda İkinci Mars Savaşı'ndaki bir deniz birliğini kontrol ediyorsunuz. Peki, fakat, bu nasıl oluyor? Bakınız: Oyunda, elinizde bir adet harita bulunuyor. Bu harita kanalıyla birimleriniz çan çin çon* diye hareket ettirip bir kareden bir diğer kareye gitmelerini sağlayabiliyorsunuz. Bu sağlama sonucunda beş ile altının toplamının ellidokuzbinaltı olduğunu kimyasal deneylerle kanıtlamış olu-

yorsunuz. Sonra da; F1, F2 ve benzeri F16 tuşlarına basarak oyunun simülasyon aşamasına geçiyorsunuz. Bu ekrandan da geminiz için gerekli olan ayarları yapılabiliyorsunuz. Geminiz için gerekli olmayan ayarları da bu ekrandan yapılabiliyorsunuz (vay be). Oyun boyunca bir o ekrana, iki bu ekrana, eksi bir de (-1) şu ekrana yatay geçiş yapıp duruyorsunuz. Destroyer Command'de bir adet de grafik bulunuyor. Lâkin bu grafiğin burnu ve kafası yara bere veyahut atkı çorap içinde. Dolayısıyla bu oyundan grafik açısından hiçbir ayakkap beklemey-



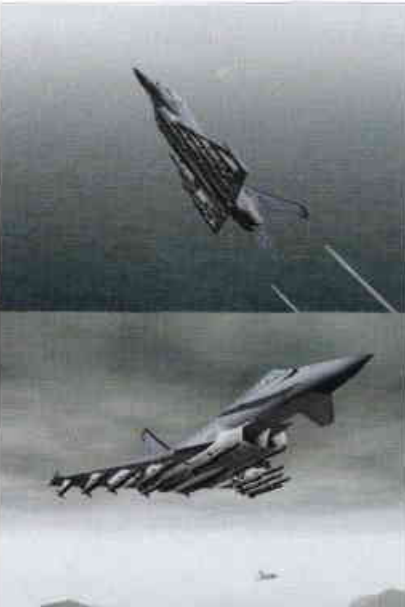
meniz gerekiyor. Peki, ve, veya, ama, şey, bu oyun alınmayı hak ediyor mu? Haa, orasını ben bilemem. Kendiniz oynayın, kendiniz karar verin. Oyun dergisi miyiz biz be! Banane! Cık cık...

Çan çin çon*: Çince'de çan çin çon

Yapım: Ultimation
Dağıtım: UbiSoft
Minimum Sistem: PII-350, 64 MB RAM,
32 MB Ekran kartı



Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker



Aynı ay sınırları içinde incelemiş olduğum onikibinbeşbinaltıncı simülasyon oyunum olan Avrupa Dövüşçüsü Hortumu: Operasyon Buzkıracısı yeni ve Erikson Level Kısa Kısa listemize son sıradan giren bir buz kırma oyunu. Boz Sumo cinsi simülasyonlardan olan Operasyon Buzkıracı'nda birbirinden farklı uçakları kullanarak istenen şeyleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bu şeyler arasında; eskortluk, bombalama, taşımacılık, beyaz eşya taşıma ve kolileme gibi işlemler bulunuyor. Bunun yanında oyunun kontrolleri de tomatesli (domates yazayım) salata vari bir şekilde ol-

dukça karışık. Tabii ki bu durumda ne oluyor? Oyunun oynanışı zorlaştırıyor, kışlar soğuk ve kurak yazlar Burak ve yağışlı geçiyor, devamlı kaza oluyor ve fareniz bitkisel hayata giriyor. Sonuç itibarıyla kontrollerdeki ufak, tefek, tefeci zorluklara rağmen Eurofighter Typhoon: Operasyon Buzkıracı için fena bir Boz Sumo simülasyonu değil diyebilirim.

Yapım: Rage
Dağıtım: Rage
Minimum Sistem: PII-350, 64 MB RAM,
32 MB Ekran kartı



Fallout Serisi

Güneş ışığını ilk kez görmek...

Ali Güngör, gali@level.com.tr

▷ Gözlerinizi metalden bir evde açtığınızı düşünün. Bir dağın köklerinde tonlarca metalden bir kasada. Bütün evreniniz burası ve buradaki bilgi bankalarından ulaşabileceğinizden ibaret. Geçmiş, sizin hiç görmediğiniz, sadece resimlerden, ses kayıtlarından ve yazılardan tanıdığınız bir mekan. Korku, merak, çelişki...

Derler ki bir savaş olmuş dünyanın üzerinde ve o zamana kadar olan savaşların en büyüğü, en korkuncuymuş bu. Korkulan nihayet olmuş ve denizler karaları yutmuş, gökler kararmış ve ateş yaşamı kavurmuş. Mantar bulutu şeklinde ağaçlar yeşermiş bin yılların üzerinde.

Pek az insan, pek az sayıdaki sığınakta sağ kalabilmiş. Dağların altına inşa edilen özel sığınaklarda, ancak her alanda en iyiler, insanlığın şekillendirdiği uygarlığı kültürel ve genetik olarak yaşatabilecek en seçme insanlar kurtulmuş. Birbirlerinden habersiz, dış dünya sessiz.

13 Numaralı Vault'ta yaşam bir nesil boyunca sürmüştü. Taa ki dağın dibindeki kaynakların suyunu temizleyip buraya hayat veren sistem bozulana dek. 150 günü kalan Vault 13 böylece kapısını açıp, bir su çipi bulmamız için bizi gönderiyor. Ne olduğu belirsiz ve dipsiz çöllere, hayatımızda ilk kez güneş ışığını görmeye.

Ya hızlısın ya da ölü...

Üzerimizde Vault giysimiz, biraz su, bir tabanca ve bir avuç mermi. Arayışımızı bizi 'Wasteland'de, çöllerde sürükledikçe, ölümün eşliğinde akıp gittikçe değişiyoruz. Dışarıda neler olup bittiğini acı yoldan öğreniyoruz.

Vault'ta yaşam tekdüze sürüp giderken dışarıda kalanlar o kadar şanslı de-



ğildi. Doğa neredeyse tamamen öldü. Ölmeyen, direnen her şey ise sonuçta kendileri ölüme dönüştüler. Yavaş yavaş ve içten kemiren bir acıyla radyoaktivite onları değiştirdi. Sonsuz düzlükler, tek bir bitki olmadan uzanan çöller. Ne yiyecek ne içecek, hepsi radyoaktif, hepsi zehirli. Yavaş bir ölüm tek seçenek. Fakat başka Vault'lardan bazıları zamanla açılmış. İçindekiler dışarıda yeni uygarlığı kurmak için didinmeye başlamışlar. Doğanın ve dışarıda bırakılıp da çok güçlü olarak sağ kalmayı başaranların öfkesiyle bunların çoğu ölmüş. Kurmaya çalıştıkları her şey tozlara karışıp çöl tarafından yutulmuş.

Şimdi bunlardan sağ kalabilmeyi ucu ucuna başarmış ancak bir kaç tanesi var. Paronayak ve içe kapalı, kanunun silah olduğu, hızlı ya da ölü olunan kasabalar. Çölü av sahası ilan etmiş deli mutantlar ve bir bilgisayarla bütünleşmiş bin farklı sesi ve sayısız yüzüyle efendi. Gelecekte, nükleer savaş sonrasında Amerika'da bir vahşi batı! 50'lerin ve 60'ların atmosferi ve 30'ların müzikleri ile mükemmelleştirilmiş, yapılmış bütün bilim kurgulardan aroma içeren fakat tamamen kendine özgü, orijinal ve insanı içine çeken bir rol yapma oyunu! Yeri doldurulamaz bir tecrübe, bilgisayarda insana ilk defa bu kadar geniş karar verme özgürlüğü veren RPG. 2D Grafikler ile doğru renk paletleri kullanılırsa ne kadar müzammel bir atmosfer yaratılabileceğinin bir kanıtı. Daha ne denebilir ki çok da eski olmamasına rağmen o artık bir klasik, rüyalarımında en çok oynadığım oyun.

Fallout 2

*Hava ne kadar hoş, değil mi?
Sadece serin bir gece meltemi*





*Ve hafif radyasyon serpintisi...
Mutant inekler otluyor şurada, burada
Ve kaldırımdan kalanların kenarlarında
Parıldayan Ghoul'lar, gecemizi aydınlatıyor...*

Fallout Ve İstanbul

İstanbul'un sayısız güzelliklerinden biri olsa gerek, yürürken hep aklıma Fallout gelir. Paramparça kaldırımlar, yıkılmak üzere, ayakta zor duran binalar. Kendinizi güvende hissetmek düşülebilecek en büyük hatadır. Çevrenizde sosyal mutasyon geçirmiş türlü canlı ile uygarlık kısıtlı caddelere ve alanlar mahsus bir göz aldanmasıdır sadece. Geçmişten kopup gelen bir sanatkârın göz yaşlarıyla, ucuz betona uygarlık adını veren zevksizlerin diktiği estetiğin mezar taşları bir aradadır. Tabii onları kapitalist odunlar diye nitelenmek de mümkün.

Uyumsuzluktan doğan tatlı bir uyum vardır yani. Hani derler ya yemeyen tadını bilmez diye, hah İstanbul tam da böyle bir şehirdir insanı kendine bağlar, atmosferinin hastası eder. Yeter artık bırakıcam şu illeti, kırlara kaçıp kurtarıcam kendimi dersiniz ama nafie. İşte Fallout dünyası aynen İstanbul gibidir, o radyoaktivite kaynayan çöller yok mu! Koptamazsınız. Hele Fallout 2 de aradan geçen yıllarda öyle pis bir uygarlık kurulu ki çölde...

New Reno ve Kamasutra Ustası

Fallout 2'de dünya ilkinden yıllar sonra, ilkinde yaptıklarımızın da etkisinde değişmiş, gelişmiş ve büyümüştür. Çöldeki o ufak kasabalardan, ölüm kalım savaşına destek olup, yardım ettiklerimiz artık diğer büyüyen ve hayatta kalan şehirlerle ticaret yapıyor. Kendi içlerinde güç dengeleri var, kanunları güçlü olanlar koyuyor ve zayıflar her çağda olduğu

gibi son kez toprağı öpüyor. Akıllı ve hızlı olanlar ise bir günü daha ayakta geçirir. Kumar, fuhuş, kölecilik, ırkçılık, yani uygarlık(!) olması gereken her şey artık çok daha yerleşmiş ve pis bir şekilde mevcut.

Radyoaktivite yüzünden tamamen değişmiş ve artık etkilenmeyen insanlar yani ghoular kendilerine eski bir nükleer santrali yuva edinmişler.

FEV'in (Forced Evolution Virus) evlatları mutantlar ve süper mutantlar Master'ın ölümüyle etrafa dağılmışlar. Fakat bir kısmı insanlarla ve ghoularla eski bir uranyum madeninin çevresine bir kasaba kurmuşlar.

Çöl eskisinden daha oturaklı ve garip yaratıklarla dolu, öyle ki dev akrepler artık bunların yanında zayıf kalıyor.

"Çelik Kardeşliği" isimli, ataları asker olan bir grup teknolojiyi din haline getirmiş şövalye, geçen sürede yayılmış fakat yeni olaylarla birlikte artık daha sessiz. Parlak zırhlarını kuşanıp ellerinde Gatling'leriyle adalet dağıtan bu man-yaklar benim her zaman favorimdir. Bilmeyenlere giydikleri zırhın özelliğini söyleyeyim: İçindeki yaşam destek sistemleri ve sizi kat kat güçlü hale getiren hidrolik sistemleri, titanyum alaşım zırhıyla 'Power Armor' giyilebilen bir tanktır.

Bu sefer bir Vault sakini değil, hastalık ve kıtlıktan kırılmak üzere olan bir kabilenin kurtarıcısı ve seçilmiş olarak yol-



lara düşünüyoruz. Halkımızı kurtarmak için genetik olarak bu koşullar için tasarlanmış bitki tohumlarını içeren Vault kitini bulmamız gerek. İlkinden kat kat büyük topraklarda keşfedecek çok daha fazla şey var bu sefer.

Keşke çöl hiç bitmese...

İnsanın, rüyalarında oynamaya devam ettiği nadir oyunlardan olan Fallout 1 ve 2, aradan geçen uzun zamana rağmen hala yeni oyunları kıyasladığım bir seridir. Müzikleri, görselliği, gizemli noktalarıyla keşfedecek derin bir dünyası ve bu dünyayla olan etkileşimimiz... Mad Max serisinde hoşuma giden nükleer savaş sonrası dünyasının, 1950'li yılların Amerikan kültürünün ve daha pek çok yerden esinlenen sayısız noktanın birleşimi. Fallout 1' in çok daha büyük ve çok daha zengin hali. İnsana bütünlük hissi veren nadide bir oyun tecrübesi ve kararlarımızın dünyanın kaderini belirlediği, bize seçim şansları veren gerçek bir rol yapma oyunu.

Fallout Hakkında Birkaç Bir şey

- ▶ Fallout 1 ve 2'yi okuyucularımıza orijinal olarak hediye etmiştik. (Elimizde hiç kalmadı, benden söylemesi - Sinan)
- ▶ Fallout serisini oynayan herkes giriş demolarındaki müziklerine bayılır. "Maybe" dilinize dolansa da söylenmesi zor bir parçadır.
- ▶ Fallout 2'nin giriş parçası Louis Armstrong ustanın "A Kiss to Build a Dream" on isimli klasiğidir.
- ▶ Fallout 2'den sonra Interplay' in internet anketlerinde Fallout Tactics mi yapılsın Fallout 3 mü diye sorulmuştu ve yanıt ezici çoğunlukla Fallout 3 çıkmasına rağmen yapılan oyun Tactics olmuştu. Tactics umulduğu kadar iyi bir oyun olmadı. Fakat internet üzerinde Tactics' in konsept sanatları duvar kağıdı olarak oldukça popüler.
- ▶ Yapımcılardan Tim Cain ve iki kişi firmadan ayrılıp daha sonra Troika Games'i kurmuş ve Arcanum'u yapmıştır. (Şu anda da Lionheart adlı alternatif bir

- ortaçağda geçen oldukça başarılı olacağını tahmin ettiğim bir oyun üzerinde çalışıyorlar - Sinan)
- ▶ Playstation 2 için Brotherhood of Steel isimli bir aksiyon oyunu yapılıyor. Power Armor giyip modifiyeli seçme silahlar kullanacağımız bir oyun olacak. Her ne kadar Fallout ruhuna aykırı da olsa eğlenceli olabilir.
- ▶ Fallout'ta kullanılan S.P.E.C.I.A.L. isimli sistem masa üstü rol yapma oyunlarını sevenlerin de beğenisini kazanmıştı. Hatta D&D 3. Edition'da, cidden Special sistemindeki Perk ve Skill'lerden etkilenerek Feats & Skills sisteminin oturtulduğunu düşünüyorum. Her üç seviyede bir alınan özel yetenekler size de biraz tanıdık değil mi?
- ▶ Fallout Tactics'in sınırlı miktarda hazırlanan özel baskısında, oyun sisteminin masa üstü versiyonu yanında hediye edilmişti.

Online Shadowbane

Arkadaşlarınızla kendi krallığınızı kurmak istermisiniz?

Shadowbane gelişen Devasa Online oyunların yeni bir basamağı. Tasarımcılar oyuncuların ihtiyaçlarını gidermek için herşeyi aynı oyunun içine tıkmaya çalışırken Wolfpack daha farklı bir yol izleyerek PvP ağırlıklı (oyuncu oyuncuya karşı) yani oyuncuların birbirini öldürerek amacına ulaşabileceği bir dünya yaratmış. Tüccarların ve zanaatkarların burada işi yok. Bu dünya savaşmayı ve ele geçirmeyi sevenlerin dünyası.

Oyunda karakterinizi yaratık öldürerek geliştirirken belli bir seviyeden sonra muhakkak bir loncaya (guild) girmek ve dünyayı ele geçirmek için, yani güç için savaşmak zorundasınız.

Karakter yaratmak

Oyunun karakter yaratma ekranı pek bir eğlenceli. Burada Human, Elf, Aelfborn, Minotaur, İrekei vs gibi big sürü ırk var. Eğer oyunun bir senelik parasını baştan vermezseniz bu ırklardan Minotaur, Aracoix ve Centaur kapalı olarak geliyor. Bu



ırklar oyunu paralı olarak oynadığınız her ay başına göre sırayla açılıyor. İlk ayı bedava oynadığınızı düşünürsek dört ay sonra bu ırkların tamamına kavuşabiliyorsunuz. Özellikle kartal başlı insan vücutlu Aracoix oyundaki uçabilen tek ırk olduğundan sizin epeyi ilginizi çekebilir. Karakter yaratmadan önce yöneleceğiniz sınıfa uygun bir yol izlemek için kitapçıktan veya İnternet sitelerinden oyuna ilgili bilgiler toplamanızı ve karakterinizi buna göre yaratmanızı tavsiye ederim. Tipik olarak özelliklerinize puanlar dağıttığınız bu bölümde traits kısmından rune'lar alarak karakterinize

farklı özellikler de katabilirsiniz ki bunları almak karakterinize puanları dağıtmaktan daha karlı olabilir. Son önerim karakterinize KESİNLİKLE Türkçe karakter içeren bir isim vermeyiniz. İngilizce klavye kullanan oyuncularla beraber oynayacağınız Shadowbane'de sizin isminizin başkaları tarafından yazılamaması başınıza büyük sorunlar açabilir.

Oyuna giriş

Oyuna başlarken oynamak istediğiniz sunucuyu seçiyorsunuz. Türk oyuncularının hepsi Fear sunucusunda. Tabii ki siz isterseniz başka bir sunucuda da oynayabilirsiniz. Daha sonra bir başlangıç kasabası seçiyorsunuz ve oyuna giriyorsunuz. Tree of Life sizin öldüğünüzde tekrar canlanacağınız yer ve her kasabada Rune Master'ın bulunduğu yer Tree of Life'in yanındır. Rune Master'lar size hem çevreyle ilgili bilgi verir, hem de sizi başka kasabalara gönderebilirler. Ayrıca alışveriş yapabileceğiniz tüccarlar da buradadır. Oyuna girdiğiniz anda fark ede-



kablodaki fısıltılar

Avaturk'den sonra Online oyunculuk

Myst Online

Myst ve devam oyunları olan Riven ve Myst 3'ü sevdiyseniz, kitapların içindeki bu evrenin online bir dünya haline geliyor olduğu haberi sizleri mest edecektir. Mükemmel grafikler, yazıyla ve sesle iletişim, sürekli güncellenen bir dünya ve hiç devasa online tecrübesi olmayanların bile kolayca başlayacağı yapıya sahip Uru: Ages Beyond Myst.



Asheron's Call 2

Asheron's Call 2 de şimdiye kadar devasa Online oyunlarda görmediğimiz bir yenilik geliyor. Fırlatılabilen silahları kullanan karakterler aynı zamanda kalkan da kullanabilecekler. Bu yenilik karakterlere hem menzilli silah kullanma avantajını, hem de göğüs göğüse çarpışmada kendini savunabilme imkanını sağlayacak.



Middle Earth Online

Oyun ile ilgili ufak tefek haberler gelmeye devam ediyor. Gelenler arasında en önemlisi ise oyunda büyücü sınıfının olmayacağı. Yani Gandalf olmayı planlayanların hayalleri suya düşecek. Ayrıca Hobbitler de büyü kullanamayacaklarmış. Yapımcı firma kitaptaki dengeleri oyuna en iyi şekilde uyarlamak için elinden geleni yapıyor gibi görünüyor.



ceğiniz üzere Shadowbane çok güzel grafiklerle sahip değil, Oyunun grafik yapısı daha çok size Dungeon Siege'i anımsatıyor. Kasabamızdan biraz uzaklaştığımızda ilk yaratıklarla karşılaşırız. Burası başlangıç karakterlerine ait bir bölge olduğundan yaratıklara tabiri caizse omuz atsanız bile size saldırmıyorlar. Ancak siz saldırırsanız tek tek tepki veriyorlar. İlk levellerinizi burada alırken aynı zamanda oyunun dinamiklerine de alışıyorsunuz. Oyunda önemli olan üç şey var. Birincisi sağlığını gösteren kırmızı bar, ikincisi büyü yapmak için harcayacağınız ve mavi ile gösterilen mana ve üçüncüsü ise hem koşarken hem de savaşırken tükenen stamina. Sağlığınızdaki son en önemli şey stamina'nız çünkü mananız biterse gene savaşabilirsiniz ya da kaçabilirsiniz ama Stamina'nız biterse ne savaşabilir ne de kaçabilirsiniz. Rakibiniz için bir korkuluktan farkınız kalmaz.

Gruba gerek var mı?

İlk seviyelerde kimseye ihtiyaç duymadan yükselirken 10. seviyeye doğru tek başınıza savaşmakta iyice zorlanıyorsunuz. Çünkü oyundaki renk kodlamasına göre size gösterilen yaratıklar hem daha az tecrübe puanı vermeye başlıyor hem de daha küçük eşyalar düşürüyorlar. Ayrıca seviye atladıkça kullanımınıza açılan özel hareketler sizi grup savaşına itiyor. Ama kesinlikle bir grubun içinde bulunma zorunluluğunuz yok. Grupla beraber savaşırken tek başınıza aldığınız tecrübe puanınızın biraz daha azını alıyorsunuz ama daha güçlü yaratıkları daha kolay öldürdüğünüzden bu bir ölçü olmuyor. Ama öldüğünüzde ekipmanınız üzerinizde kalırken topladığınız her şey cesedinizin üstünde kalıyor ya da bir bölümü yaratıklar tarafından yağmalanı-

yor. Aynı zamanda biriktirdiğiniz tecrübe puanından kaybediyorsunuz ve üzerinizdeki ekipman bir miktar zarar görüyor. Tree of Life'nizin bulunduğu kasabadan koşarak geri gelip cesedinizin yerinde duran kuru kafalı kazık işaretini çift tıklayarak kaybettiklerinizi toplama şansınız var. Fakat genelde, grubunuzun içinde sizin yerinize eşyalarınızı toplamış bir arkadaşınız yoksa, her şeyinizi kaybediyorsunuz. Bu çok kötü bir özellik ve güvenilmez grup arkadaşlarınız varsa size çok şeye mal oluyor.

Oyunda henüz bir binek hayvanı yok. Fakat kuşatmalarda kullanmak üzere bazı araçlar yapılabiliyorsunuz. Oyunda kendi loncanızı kurup büyük bir şehir inşa etmeniz mümkün. Böylelikle loncanıza sabit bir gelir sağlayabiliyorsunuz. Fakat diğer guildler gelip sizin şehrinizi yıkabiliyor. Zaten oyunun dayandığı en eğlenceli noktada burası. Oyunda guildler arası antlaşmalar, politika ve savaşlar dünyanın asil keyifli kısmını oluşturuyor. Guild yönetimi bu yazıya sığmayacak kadar ayrıntılı bir bölüm.

Shadowbane son derece eğlenceli bir oyun. Fakat asıl eğlence Türk arkadaşlarınız ile oynadığınız zaman ortaya çıkıyor. Oyunla ilgili bilgi almak isterseniz www.stratics.com, www.sb.warcry.com, www.ubi.com gibi belli başlı adreslere bakabilirsiniz. Ayrıca oyunu yol parası vermeden www.avaturk.com adresinden de temin etmeniz mümkün. Forum'da görüşmek üzere.

Shadow Bane'deki karakterlerim:

Koroglu The Hun 14th Lvl Half Giant Barbarian
Bolu Beyli The Hun Elf Ranger
Viper Radlance Elf Wizard
Aksaka! The Hun Dwarf Healer
Hashasi The Hun Trekei Assassin

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Ayın Siteleri

www.futbolmenajer.com

Dinç Interaktif'in ürünü olan bir futbol menajerlik oyunu. Oyunu isterseniz cep telefonunuzdan da oynayabiliyorsunuz.

www.tfturk.com

Eğer Team Fortress oynamayı seviyorsanız bu siteyi zaten biliyorsunuzdur. Fakat haberiniz yoksa tamamen Türkçe olan bu adresi kaçırmayın.

fun.from.hell.pl

Bir sürü karikatürün ve eğlenceli fotoğrafların bulunduğu bir dosya arşivi. Eğer hoş zaman geçirmek istiyorsanız ideal bir adres. Yanlış site Polonya dilinde dikkat :)

www.stupidvideos.com

Han! şu Gag işinli TV programında seyrettiğiniz reklamlar var ya. İşte o reklamlar ve daha bir çok komik videoyu bu siteden edinebilirsiniz.

www.tcmurkey.com

Championship manager'ın olurda Total Club Manager'ın sitesi olmaz mı? İşte bu sitede tamamen Türkçe içerikli ve resmi TCM sitesi.

www.spturk.com

Tek kelimeyle muhteşem bir Southpark sitesi. Üstelikte Türkçe! Sitenin tasarımından içeriğine kadar herşey bir başka güzel bir başka harika. Mutlaka bakın.

www.neostream.com

Eğer site yapmakla uğraşıyorsanız ya da değişik site tasarımları ilginizi çekiyorsa bu adrese bir bakın. Görebileceğiniz en güzel sitelerden birisi.

www.abundantsoft.com

Kick Off'u yapan Dino Dini'nin firması. Yeni bir çalışmanın içinde olan Dino amca'mın neler yapıp ettiğine bir bakmak isterseniz adres burası.

kablodaki fısıltılar

Online korsanlık ?

Karayip adaları özellikle ticaret ve korsan oyunları için iyi bir kaynak olmuştur. Sanırım eski oyuncular içerisinde Pirates! Oynamamış olanınız yoktur. Pirates of the Burning Sea bize online olarak korsan



olma imkanı sağlıyor. www.burningsea.com adresinden ulaşabileceğiniz oyunda 1700'lerde Karayiplerde nasıl bir karakter oynayacağınıza siz karar vereceksiniz. İsterseniz korsanlık yapmak yerine bir devlete bağlı olarak savaşlara girebilir, korsan avcılığı yapabilir ya da tüm savaşlardan uzakta ticaretle uğraşabilirsiniz. Oyuna bir şekilde büyü de eklenecekmiş. Ayrıca kendi evimizi almak, gemimizi yapmak, flamamızı çizmek gibi eğlenceliklerle de uğraşabileceğiz. Oyun yaza kadar hazır olacak.

Lineage

Lineage'da sanal evliliği artık ev kurar gibi yapabileceksiniz. Bunun için evlenmek istediğiniz karakterle beraber önce gidip evlilik yüzüklerinizi alıyorsunuz. Daha sonra Aden Katedraline gidip tanrıça Agata'nın önünde duruyorsunuz. Burada bir karakter ötekine evlenme teklif ediyor ve kabul edilmesiyle birlikte karakterler evlenmiş sayılıyorlar. Taktıkları yüzükler aynı zamanda bir aktarma büyüsü içerecek. Bu büyü sayesinde çiftler eşlerinin buldukları yere işlanabilecekler. Tabii ki yüzüklerin şarjları kısıtlı olacak. Fakat bu şarj tanrıça Arile'e para ödeyerek yeniden doldurulabilecek.



Konsol Ustası



Bu ay gerçekten çok yoğun geçti. Gördüğünüz gibi tüm hit konsol oyunlarını inceleme görevi bana kaldı ve hangi oyunu oynamalıyım derken, zaman da geçti gitti ve bitti. Yine bu ay, hit PS2 oyunlarının yanında dünyada başka önemli bir gelişme daha oluyor. E3 fuarı buralardan çok uzak bir yerde oyunculara seslenecek ve ünlü firmaların, ağızımızı sulandıracak yeni oyunları açıklanacak. Bazen sönük geçen, bazen de sarsıcı açıklamaların yer aldığı bu fuarın sonuçlarına hazırlanırken siz de en son konsol haberlerine göz atın.

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

H A B E R L E R

ONIMUSHA 3'E HAZIR OLUN!

Ünlü serinin son basamağı Onimusha 3 için geri sayım başladı. Gerçi neredeyse gelecek yıl bu zamanlar çıkması bekleniyor, ama gün saymaktan zarar gelmez. Dergilerden ve internet sitelerinden yüksek puanlar alan seri, nedense Avrupa'da inanılmaz kötü satışlara imza atmıştı. Hem bu durumu düzeltmek, hem de oyuna yeni bir hava katmak için uğraşan Capcom, oyunun üçüncü versiyonuna Samanosuke'nin yanında Jean Reno'yu da ekliyor. Bununla birlikte oyunun 16.

yy.'da geçen konusu da aynen şimdiki zamanın Paris'ine taşıyor. Hem men paniğe kapılmayın. Oyun tamamıyla farklı bir yöne sapmış sayılmaz. Hong Kong'un ünlü yönetmeni Takashi Yamazaki CG sahnelerini yönetecek; Donnie Yen (Jet Li'yle beraber Wushu çalışmışlığı vardır) ise dövüş koreografilerini oluşturacak. Oynanışın yanında, kontrollerde ve grafiklerde de birtakım değişiklikler görülüyor. Grafikler artık tamamıyla üç boyutlu olacak. Önceki oyunlardaki gibi önceden hazırlanmış arka plan grafikleri kullanılmayacak. Biraz da buna bağlı olarak, Resident Evil tarzı kontroller de rafa kaldırılıyor. Daha hızlı ve çabuk cevap veren kontroller oyuna eklenecek. İki karakterin de birbirinden farklı silahları, güçleri ve oynanışı olacağını da belirten Capcom, her an yayınladığı ekran görüntüleriyle de PS2 sahiplerini Onimusha 3'e hazırlıyor.



VAMPİRLER GERİ DÖNDÜ...

İsmi pek duyulmamış bir firma olan HotHead Studios, yepyeni bir vampir şöeniyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Shadow of the Sun adını taşıyan yeni FPS tamamıyla farklı bir evrende ve zamanda geçecek. Bir zamanlar çok güçlü olan, ama bir şekilde hapse mahkum edilmiş bir vampiri kontrol edeceğimiz oyunun ilerleyen safhalarında aşk, acı, intikam gibi klişelerle de karşılaşacağız. Vampir güçlerinizi geliştirebileceğiniz



ve yeni güçler kazanabileceğiniz Shadow of the Sun hakkında elimize bilgi ulaştıkça size de ileticeğiz. FPS seviyor ve vampirlerden hoşlanıyorsanız, PS2 için hazırlanan bu oyunu beklemeye başlayabilirsiniz.



TENCHU: BİR OYUNDAN FAZLASI

Bu ay dergi sayfaları arasında açıklamasını okuyacağınız Tenchu: Wrath of Heaven'dan esinlenerek hazırlanmış "Tenchu Reel Ninja Film" yarışmasının sonuçları açıklandı. Yarışma üç ila beş dakikalık kısa filmleri konu alıyordu ve bu çalışmaların amatör olması gerekiyordu. Birincilik ödülü "The Ninja Film" isimli çalışmasıyla Pennsylvania Üniversitesi'nden Joshua Gorin'e verildi. \$15.000'lık çeki hemen kabul eden Gorin'in çalışmasını, ünlü yönetmen John Woo ve Lion Productions'dan Terence Chang değerlendirdi. \$5000'lık ödülü ise Florida State Üniversitesi'nden Lee Cipolla kaptı. 6000 film arasından seçilen bu iki kısa filmi izlemek ve daha fazla bilgiye ulaşmak için, <http://www.tenchu.com> adresini ziyaret edebilirsiniz.

HALO'YU EN FAZLA NE KADAR SEVEBİLİRSİNİZ?

Tenchu'dan sonra yepyeni bir yarışma da, Microsoft ve Halo'nun yapımcısı Bungie Studios'dan geliyor. Yarışmanın konusu oldukça ilginç. Halo'nun en büyük hayranı olduğunuzu kanıtlanmanız gerekiyor. Bunu da, yaratıcı ve farklı kısa videolarla kanıtlanmanız şart koşmuş. Microsoft ve Bungie Studios yetkilileri tarafından seçilecek en iyi üç video değerlendirmeye koyulacakken, bu videolardan sadece bir tanesinin sahibi büyük ödülü kazanacak. Büyük ödül, tüm masrafları karşılanmış bir Los Angeles seyahati, Halo'nun PC versiyonunu ilk defa oynama fırsatı ve Halo 2'nin çalışmalarını takip etme imkanından oluşuyor. Bu şanslı kişi aynı zamanda imzalı bir Halo posteri ve Halo'nun PC versiyonunun bir kopyasının da sahibi olacak. 25 Nisan tarihinde biraz önce bahsettiğim üç galip açıklanmış oldu, fakat gerçek birinci büyük ihtimalle siz bu yazıyı okurken belirlenmiş olmayacak. Daha fazla bilgi için: <http://www.bungie.net>'e göz atabilirsiniz. Belki kazanan videolara bile şimdiden yer vermişlerdir.

DEAD OR ALIVE BEYAZ PERDEDE

Oyunların filme dönüşmesine hepimiz alışmıştık; fakat içinde birçok güzel bayanın bulunduğu bir oyunun sinema salonuna taşınması biraz daha fazla adrenalin taşıyor. Tecmo ve Impact Pictures'in planlarına göre 2004'ün sonunda ekranlarda görülmesi düşünülen Dead or Alive: The Movie, oyundaki altı karakteri konu alacak. Dört güzel bayanın ilk Dead or Alive turnuvasına davet edilmesiyle başlayacak olan filmin devamı tamamiyle farklı bir senaryoya

oturtulacak. Xbox'ın ünlü voleybol oyunundan alıntı yaparak, bir takım "hoş" voleybol sahneleri içerecek olan filmin sorumluluğu şu an Resident Evil'in yönetmeni Paul Anderson'ın üstünde. 2004'ün sonunda görülecek tek DoA, film değil. Dead or Alive 4 de aynı zamanda piyasada olacak. Her ne kadar Tecmo tarafından bir açıklama yapılmış olmasa da, 2003'ün sonlarına doğru Dead or Alive: Code Chronus isminde başka bir DoA oyunu daha göreceğimiz söylentiler arasında.

GABE LOGAN'I HERKES ÖZLEMİŞTİ...

Yapım: Sega Tür: Simülasyon Çıkış Tarihi: Aralık 2003
Birkaç yıl önce PsOne'larımızı şenlendiren, ismi konusunda şüphe uyandıran mükemmel aksiyon Syphon Filter, yepyeni bir devam oyunuuyla PS2'lerimize geliyor. Gabe Logan'la yeniden karşılaşacağız; ama ajansın en tepesine tırmanmasıyla artık büro işleri yapmasından dolayı kontrol edemeyeceğimize



oyunda başka bir elit askeri kontrol edeceğiz. Karakterinizin giyim-kuşam, aksesuar ve görüntüsünü değiştirebile-



ceğimiz gibi, tam 100 değişik silaha da el atacağız. Yalnız oyunda sadece dört ateşli silahı ve bir yakın dövüş silahını aynı anda taşıyabiliyoruz. Moskova'ya yapılacak olan yeni bir virüs saldırısını durdurmaya çalışacak ve isterseniz bunu başarmaya çalışırken dört kişi online olarak savaşabileceksiniz. SOCOM headset'ini veya USB girişinden takılan herhangi bir headset'i destekleyecek olan Syphon Filter: Omega Strain'de, takım arkadaşlarınızla sesli diyaloglara girebileceksiniz. Yapay zekanın geliştirildiği, bölümlerin birkaç yönden geçilebildiği bu yeni fırtına 2004 kışında kapımızda olacak.

TALES SERİSİ GAMECUBE'DA DEVAM EDİYOR

PsOne'da Tales of Destiny olarak başlayan Tales serisi, PS2'de oyunun ikinci versiyonuyla 600bin kopya satmıştı. Namco'nun yegane başarılı RPG'sinin devam oyunu Tales of Symphonia çok yakında sadece GameCube'da görülecek. Tamamiyle üç boyutlu bir görüntüye geçen serinin yeni oyununda Lloyd Irving adlı karakteri ülkesi Silvalant'ı kurtarmak üzere yöneteceksiniz. Serinin ünlü tasarımcısı Kosuke Fujishima, Symphonia'da yeni karakter dizaynlarını sunacak ve Linear Motion Battle sistemini geri getirecek. 2003 sonunda görülmesi planlanan oyunu tüm RPG severler beklemeli.



BASKIYI DURDURUN!

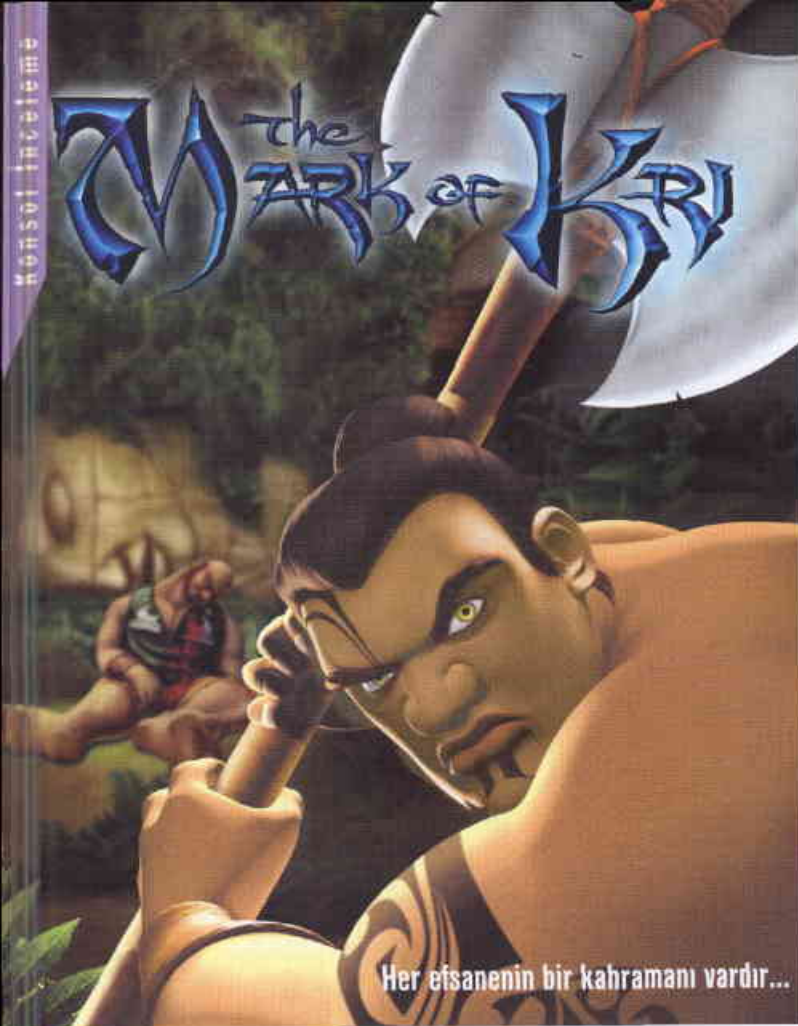
► Capcom sadece GameCube'e özel hazırladığı oyunlar hakkında yeni bir karar aldı. Satışları yeterli bulmayan Capcom, sadece GC'de görülmüş olan bazı oyunları diğer konsol sistemlerine de uyarlayacak.
► Gran Turismo 4'ün PS2'de görülüp görülmeyeceği, Fiat Punto özel gösteriminde kesinlik kazandı. GT4 PS2'ye gelecek, ama zamanı halen belirsiz.
► PS2'de yeni görmüş olduğumuz Shinobi'nin devam oyunu hazırlanıyor. Hangi konsol için ve ne zaman çıkacağı belirsiz, ama hazırlanıyor olduğu bir gerçek.
► Yepyeni bir SNK vs. Capcom geliyor. SVC Chaos: SNK vs. Capcom ismini taşıyan dövüş çığırnlığı 2003 sonlarında

Japonya'da görülecek.

► İki yeni Sonic oyunu Sega tarafından hazırlanıyor. Detaylar Mayıs ayında E3 fuarında açıklanacak.
► THQ ünlü oyunu Red Faction'ı Nokia N-Gage için hazırlıyor.
► İngiliz TTPCom şirketi, B'ngo ismindeki telefon-el oyun sistemi cihazını piyasaya sürmeye hazırlanıyor. N-Gage ve GBA'ya rakip gibi görünen sistem, \$200 civarında olacak.
► Razel, kutuları itmek, aynaları döndürmek ve benzeri gereksiz bulmacaları çözerken düşmanlarının ruhunu emmek üzere geri dönüyor. PS2 için Soul Reaver 3'ü sabırsızlıkla bekleyin.
► Reservoir Dogs da oyun oluyor. Ünlü filmin, ünlü olması beklenen oyunu Sci Games Ltd. tarafından hazırlanacak ve

PS2 ile Xbox'da görülecek.

► Sadece PsOne için hazırlanan Final Fantasy Origins piyasada. FF ve FF II'nin geliştirilmiş versiyonlarını içeren oyun, yenilenmiş müzikler ve ara sahneler de içeriyor.
► Sega GT Online, çok kişili oyun zevki için Xbox'a hazırlanıyor. 160 araba ve bir dolu pist içerecek oyun, Xbox Live üzerinden oynanacak.
► Metal Gear Solid serisinin mimarı Konami firmasının aynı zamanda bir Fitness kulübü zincirine de sahip olduğunu biliyor muydunuz? Peki sırf bu Fitness salonlarının zarar etmesiyle firmanın milyonlarca dolar kaybettiğini?
► İsmi cismi belirsiz bir Metal Gear oyunu GameCube'e geliyor. Detaylar E3 fuarında açıklanacak.



Bilgi: www.playstation.com Yapım: SCEI Dağıtım: SCEE Tür: Aksiyon Desteklenenler: Titreşim

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT

The Mark of Kri isminden de anlayamayacağınız gibi klasik bir aksiyon oyunu. Sony'nin yeni oyununu diğerlerinden ayıran çok fazla şey var. Diğer bir değişle,

The Mark of Kri her şeyiyle çok orijinal bir yapım.

Oyunda, babası Baumusu tarafından eğitilen Rau adındaki tombik ve sinirli bir savaşçıyı kontrol ediyorsunuz.

The Mark of Kri'nin giriş ekranında sadece New Game ve Load seçenekleri yer alıyor. Bunların dışında herhangi bir mod seçeneğiniz yok. New Game'i seçtikten hemen sonraysa kendinizi bir handa buluyorsunuz. Burada, size ne yapmanız gerektiğini anlatan babanız Baumusu ile konuştuktan sonra tahtadan imâl edilmiş metal kapıdan çıkarak oyuna başlıyorsunuz. Eğer training, yani alıştırmayı yapmak isterseniz handaki bira içen adamla konuşmanız gerekiyor.

Oyuna başladığınızda elinizde sadece eliniz ve kılıncınız bulunuyor. Yapmanız gereken tek şey karşınıza çıkan her şeyi yok etmek ve arada sırada biraz araştırma yapıp kapalı kapıları nasıl açacağınızı bulmak. Bunun dışında koca kafanızı (Burak?) yormanız gereken çok fazla şey yok. Oynanışı tamamen etkileyen ve The Mark of Kri'nin orijinal bir oyun olmasını sağlayan yenilik ise Focus

Combat adı verilen savaş sistemi (Die by the Sword'dan sonra ilk defa kılıç içeren bir oyunda tam anlamıyla farklı bir savaş sistemi deniyor). Peki, bu sistem nasıl işliyor?

Focus Combat, aynı anda birden fazla düşmanla kontrollü bir şekilde savaşmanızı sağlıyor. Karşınıza birden fazla sayıda düşman çıktığı zaman, ilk olarak,

bir tuşa bastığınız zaman da, çok hızlı bir şekilde diğer düşmana saldırıyor. Ardarda Kare, Daire ve X tuşlarına basarsanız da sırasıyla düşmanların tamamına birer vuruş yapıyor. Odaklanabileceğiniz düşman sayıysa en fazla üç. İsterseniz iki veya bir düşmana da odaklanabilirsiniz, ama Focus Combat'ı en iyi üç düşmanla test edebilirsiniz. Bu sistem hem oynanı-

▶ Son zamanlarda PS2'de bu kadar eğlenceli bir aksiyon oyunu oynadığımı sanmıyorum.

sağ D-pad'i kullanarak onlara odaklanıyorsunuz (bunun için düşmanlarla arasındaki mesafenin kısa olması gerekiyor). Bu işlem, odaklandığınız düşmanların her birine bir tuş atıyor (Kare, Daire veya X). Bu noktadan sonra, odaklandığınız düşmanların tamamını aynı anda kontrol edebilirsiniz. Vurmak istediğiniz düşmanın kafasındaki işarete bastığınızda Rau o adama saldırıyor. Başka

şu kolaylaştırıyor, hem de oyunu daha eğlenceli bir hale getiriyor. Unutmadan belirtirim: R3 tuşuyla (sağ D-pad'e bir defa basarak) normal, odaksız halinize geri dönebiliyorsunuz.

Tosun Rau

Öldürme tekniklerinizin sayısı gerçekten de çok fazla. Mesela X tuşuna bastıktan hemen sonra Kare tuşuna basarsanız





farklı bir vuruş gerçekleştiriyorsunuz. Tabii combo'lar bu kadarla sınırlı değil. Dört defa üst üste Kare'ye veya bir defa Kare'ye bastıktan sonra üç defa üst üste Daire'ye bastığınız zaman düşmanlarınızı inanılmaz şekillerde öldürebiliyorsunuz. Mesela bu combo'lardan biri, düşmanınızın kalbine kılıcı soktuktan sonra, onu havada birkaç defa ileriye ve geriye sallamanızı sağlar (yayınımız DRTÜK kararıyla durdurulabilir, sayfaları siyah siyah basabiliriz). Bir diğeri ise, çok basit olacak ama, kafa uçurmaya yarıyor.

Düşmanlarınızı öldürdükten sonra, onlar yerde son nefeslerini verirken kılıcınızı sırtlarına saplamayı ve içeride kalan kılıcı ayağınızla kafalarına bastırarak çekip çıkartmanızı saymıyorum bile. Bu arada, combo'ların listesine Start tuşuna basarak Combo List seçeneğinden ulaşabilirsiniz.

Gizlilik?

Elinizdeki silahlar oyun boyunca aynı kalmıyor. İlerleyen bölümlerde ok ve balta gibi değişik silahlar da kullanabiliyorsunuz. Tabii ki bu silahlarla gerçekleştirdiğiniz combo'lar da farklı oluyor. İlerleyen bölümlerde değişen tek şey silahlarınız değil. İkinci bölümden sonra oyuna gizlilik teması da ekleniyor. Bu da oyunun bazı yerlerini, Metal Gear Solid'de olduğu gibi gizlenerek oynamanızı gerektiriyor. Diyelim ki ileride başka tarafa doğru bakan bir düşmanın olduğunu fark ettiniz. Kılıcınızı R2 tuşuyla yerine koyarak arkadan sessizce düşmanınıza yaklaşıp X tuşuna basarsanız, Rau ilginç öldürme tekniklerinden birini uygulayarak düşmanı öldürüyor, ancak burada dikkat etmeniz gereken iki nokta var. Bunlardan birincisi, sol D-pad'le yavaş yavaş yürümek, ikincisi düşmanınızın kafasındaki X'in yanıp sönmüyor olduğuna emin olmak. Ayrıca düşmanların sese karşı olan duyarlılığı inanılmaz. Öyle ki, kılıcınızı yerinden çıkardığınız zaman düşmanınız hemen sizi fark ediyor. Bunun yanında, kafalarında boru işareti olan düşmanlar (ki bunu sadece Kuzo tespit edebiliyor, Kuzo'dan birazdan bahsedeceğim), onları sessiz bir şekilde öldüremediğiniz zaman boyunlarındaki boruyu çalıp arkadaşlarını çağırıyorlar. Bu da bir anda çevrenize onlarca adamın toplanmasına ve dolayısıyla işinizin zorlaşmasına neden oluyor.

Oyunda Kuzo adında bir kuşunuz (kuzgun) da var. Kuzo sizin için; çevreden eşya topluyor, etrafı gözetliyor ve ulaşamayacağınız yerlere girip gizli kapıları açıyor, etraftaki hayvanları korkutup düşmanların dikkatini dağıtıyor. Kuzo için çevrede kuş icon'ları bulunuyor. Bu icon'lardan birine baktığınız zaman, o anda baktığınız icon seçili hale geliyor ve L2 tuşuna basarak Kuzo'yu o noktaya yönlendirebilirsiniz. Ku-

zunun gittiği noktadan sol D-pad'i kullanarak çevreyi izleyebilirsiniz (kameraya benziyor). Bu durumdayken, başka bir kuş ikonunun olduğu yere bakıp yeniden L2 tuşuna basarsanız, Kuzo yine belirttiğiniz yere gidiyor.

Gizli...

Oyunda her bölüm için bir Challenge bulunuyor. Challenge'ı, ancak combo yaparak kazanabiliyorsunuz. İstenilen combo oyunun herhangi bir anında, ağır çekimde yazılarla belirtiliyor. Eğer o anda belirtilen combo'yu yapabilirseniz o bölümün Challenge'ını kazanıyorsunuz. Bu da arenaların veya diğer `secret`ların açılmasını sağlıyor. Arenalarda da Challenge başlığı altında ufak oyunlar oynuyorsunuz.

Gelelim grafiklere... Çevre ve karakterlerde çok fazla detay yok. Dolayısıyla grafikler için `ortalama` diyebiliriz, ancak animasyonlar gerçekten de çok başarılı. Rau'nun ve diğer karakterlerin hareketleri de çok yumuşak. Bu aynı zamanda oyuna çizgi-film havası da katıyor. Sesler ve seslendirmeler de aynı şekilde oldukça eğlenceli.

Save sisteminden de kısaca bahsedeyim. Oyunu çevreden topladığınız Save Scroll'larla kaydedebilirsiniz. Yanınızda en fazla dört Save Scroll taşıyabiliyorsunuz ve istediğiniz zaman istediğiniz yerde oyunu kaydedebilirsiniz.

Demek ki...

Orijinal fikirleri ve oynanışı anlatmaktan The Mark of Kri'yi eleştirecek yerim kalmadı. Zaten oyunda eleştirilecek çok fazla şey de yok. Yeni ve çok başarılı uygulanmış bir savaş sistemi, zaman zaman gizlilik ve sessizliğe dayalı bir oynanış, bunun aksiyonla birleşimi, eğlenceli animasyonlar, eğlenceli bir oyun... Ufak bir ihtimal, belirli bir zaman sonra oyundan sıkılabilirsiniz, ama; combo'ların, `secret`lerin ve yeni silahların buna izin vereceğini sanmıyorum.

Dipçik not: Dikkat dikkat! Bu oyun içerdiği şiddet sebebiyle 18 yaşından ufaklar için sakıncalıdır! Ayrıca damsız girilmez... Ne?!@

LEVEL HIT



Artılar

Çok fazla hareket alternatifli, gizlilik-sessizlik ve aksiyonun başarıyla uygulanması, Focus Combat sistemi, yumuşak animasyonlar, dövüş hissini çok iyi verenmiş olması.

Eksiler

Kamera bazen duvarların arkasında kalıyor. Grafikler daha iyi olabilirdi.

Level Notu





TENCHU

WRATH OF HEAVEN

Cennetin gazabını üzerinizde hissedeceksiniz...

Bilgi: www.activision.com Yapım: K2 Dağıtım: Activision Tür: Aksiyon Desteklenen: 2 oyuncu, Titreşim, Analog Kontrol

Yıllar önce PsOne'da gizlilik konusuyla tanışmamız, kuşkusuz ki Metal Gear Solid ile olmuştu. Bu oyundan hemen sonra ortaya çıkan Tenchu, aynı gizlilik konseptini Japon kurallarına uygulayarak, işin içine ninjalı karıştırmıştı. Tenchu'yu hepimiz sevmiştik. İyi oyundu. Dergilerden ve internet sitelerinden yüksek puanlar aldı. Bunu gören Activision, oyunun hemen devamını çek... hazırlamaya başladı. Bu aslında bir devam oyunu değildi. Tenchu: Birth of Assassins, orijinal Tenchu'nun öncesinde geçen olayları konu alıyordu.

Tenchu'nun sonunda, oyunun baş kahramanı Rikimaru'yu kaybetmiştik. Siz gidin her şeyi başarın, bir kez bile ölmeyin, oyunun son demosunda taşlar altında kalarak can verin. Bu hem oyuncular için, hem de oyunun potansiyel devamı için büyük bir hataydı. Wrath of Heaven'da durumun nasıl düzeltileceğini beklerken gördük ki, aslında ölen Rikimaru'nun gölgesiymiş. Ninjaların derin uykuya yatarak, sadece beyin gücüyle kontrol sağlama gibi bir kabiliyetleri olduğunu da görmüş olduk böylece.

Lord Gohda'nın hizmetinde olan Rikimaru ve Ayame'nin bu seferki görevleri ise, kötü güç Mei-Oh'u tamamiyle ortadan kaldırmak ve büyücü Tenrai'nin saltanatına son vermek.

Dosya Konusu: Gizlilik

Beklenmeyecek derecede şık bir demoyla oyuna başlıyoruz. Story Mode dedikten sonra, karakter seçimine geliyoruz. Rikimaru ve Ayame ekranda beliren karakterlerden ikisi. Arkada duran gizemli kişiye Tesshu. Tesshu, Tenchu: Birth of Assassins'deki (s harfi sayısına dikkat) Tatumaru'ya eşdeğer düşünülüyor. Rikimaru ve Ayame'yle oyunu bitirdikten sonra seçebileceğiniz Tesshu,



▲ İki kişilik kooperatif modu mutlaka oynamalısınız.



▲ Zehirli silahlarınız düşmanınıza olduğu gibi, size de zarar verebiliyor..



▲ "Profilden her zaman daha güzel gözüktüğümü düşünüyorum ve saatlerdir bu aralıktan düşmanıma bakıyorum. Çok güzelim, çok"

düşündüğünüzün aksine çok üstün bir karakter değil. Sadece hikayesini belirli yerlerinde yer aldığından onunla da oynamanıza izin verilmiş. Karakter seçiminin asıl amacı, senaryoyu her karakterin bakış açısından yakalamanız. Her karakter, farklı bölümlerde, farklı düşmanlarla karşılaşılıyor ve bitirdiğiniz bölümü farklı bir şemada tekrar oynayabiliyorsunuz. Bir karakterin ortalama on bölümü olduğunu düşünüp, bunu üç farklı şemayla çarpıp her karaktere uygularsak... eee, elinizde 90 değişik bölüm bulunuyor olacak. Gördüğünüz gibi, oyunu tam anlamıyla bitirmek için ömrünüzün yarısını buraya dökmeniz gerek. Usta bir ninja olmak için hiç de uzun bir süre değil, değil mi arkadaşlar (gereksiz samimiyete hayır!).

Karakter seçiminden sonra, bölüm kısmını atlarsak sıra eşya seçimine geliyor. Oyunun başında birkaç adet olan bu yardımcı ekipmanlar, başarınıza göre daha da artıyor. Tüm karakterlerin toplamda 40'a yakın aksesuarı var. Enerji içeceği, ninja yıldızı, gaz ve patlayıcı bombalar ile zehirli dartlar ilk karşılaşacağınız eşyalar. Ateş ve görünmezlik büyülerini, ninja zirhi, size yaklaşanları felç eden koruma büyüsü, dikkat dağıtmaya yarayan hava fişekler ve her karakter için farklı özellikler taşıyan ekstra kılıçlara oyunda ilerledikçe göreceğiniz yararlı aksesuarlardan. Bunlardan bazılarını ancak oynadığınız bölümde Grand Master statüsüne ulaşarak elde ediyorsunuz. Yani bölümleri sadece ilerlemek amacıyla değil, iyi silahlara ulaşmak için daha dikkatli oynamak şart.

Nihayet menüleri bitirdikten sonra oyuna başlayabiliyoruz. Ekranda ilk gözüne çarpacak olan karakteriniz, üçüncü şahıs görüntüsünü kullanıyor. Aşağıda, solda kıpkırmızı parlayan çizgi enerji barınız. Eğer kırmızı rengini kay-



bederse anlayın ki ölüyorsunuz. O barın hemen sonunda yer alan yuvarlak arabirimin adı "Ki Meter". Ki metresi iki kilodan... Meter kelimesi Türkçeye metre diye çevrilmemeli. Ki sayacı, şekilden şekile girebiliyor. Sadece soru işareti ve bir sayı gördüğünüzde, kimse sizi farketmemiş demektir. O sayı arttıkça düşmanınıza yaklaşır, azaldıkça uzaklaşırsınız. Sayı değişmezse oyununuz kitlenmiştir, reset tuşuna basıverin. "?" işaretini görürseniz, düşman varlığının farkında, ama sizi göremiyor. Tek bir ünlem gördüğünüzdeyse düşman direkt olarak size bakmakta, fakat ne olduğunuzu henüz çözmemiş. O ünlemler ikiye çıktığında kaçmanın veya savaşmanın vakti gelmiştir; çünkü düşman enişenizedir artık.

Ninja stili

Tenchu'da asıl amaç düşmanlarınıza dümdüz saldırmak değil. Rakiplerinizi onlar sizi farketmeden ortadan kaldırmanız gerek. Her düşman belirli bir desen çizerek nöbetçilik yapıyor. Yürüyor, etrafında dönüyor ve bunu tekrar tekrar uyguluyor. Siz bu deseni görüp, düşmanın size bakmadığı anda ona saldırmalısınız. Eğer bunu yaparken farkedilmezseniz bir "Stealth Kill"e imza atmış olacaksınız. Stealth Kill yaptığınızda, düşmanınız tek bir vuruşta ölmüş oluyor ve Kanji sayacınıza bir kanji ekleniyor. Kanji sayacı Wrath of Heaven'a has bir özellik. On Stealth Kill yapıp, on kanjiyi tamamlarsanız karakteriniz yepyeni bir hareket öğreniyor. Bu hareketlerin ilerleyen safhaları gerçekten çok orijinal. Başlarda bir-

Tenchu'da başarılı olmanın birkaç yolu:

- Grappling Hook'u sürekli kullanın ve yükseklerde gezinmeye bakın. Düşmanlarınız sizi orada daha zor görecekler.
- Kaybolduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Haritanıza bakın! Hala mı çözemediniz? Gizli geçitleri arayın.
- Kedilerden uzak durun. Onları korkutursanız, ses çıkarıp düşmanı ayakta durabiliyorlar.
- Rakiplerinizle olan mücadelenizde kamera anlamsız yönelere sapıyor, siz de bir türlü düşmanınızı göremiyorsunuz. R2'ye basılı tutarak kamerayı düşmanınızda tutabilirsiniz.
- Önünüzdeki çukur atlayamayacağınız kadar geniş mi? Grappling Hook'unuzu çukurun ötesindeki bir çıkıntıya yöneltin ve kendinizi oraya çekin.
- Ki sayacı 59'dan sonra 70'e mi geçiyor? Acaba elinizdeki oyun mu bozuk, yapımcılarda mı bir sorun var? Bunun nedeninin hiç bilemeyeceğimiz gibi, bu maddenin burada hiçbir anlamı olmadı.
- Zehirli oklarınızı düşman "!" veya "!!" modundayken atın ki, düşmanınıza ani bir ölümlü getirebilir.
- Siz siz olun, Ninja Rebirth ekipmanını hep yanınızda bulundurun. Bir anlık dikkatsizliğimden kaynaklanan hatalarla kaç kez boşluğa atıverdim kendimi (kontrolörü de en yakın camdan aşağı).

kaç yeni kombo öğrenirken, ilerledikçe, daha uzağı görmenizi sağlayan "Ninja Vision", tavana örümcek Adam misali yapışıp, düşmanlarınıza aniden saldırmaya olanağı tanıyan "Cling to Ceiling", ölü numarası yapmanıza ortam hazırlayan "Feign Death" gibi gayet başarılı hareketler keşfedebiliyorsunuz. Hatta oyunun ismini taşıyan ve düşmanlarınızı tek vuruşta yok edebilen "Wrath of Heaven" isimli bir hareketiniz bile var.

Stealth Kill konusunda belirtmek istediğim birkaç yön daha bulunuyor. Her Stealth Kill, düşmanınıza saldırdığınız yönü göre farklı bir görüntü içeriyor. Bu görüntülerin hepsini görmek için her yönden rakibinize saldırmanızı öneririm. Eğer daha önceki Tenchu'ları oynadıysanız, düşmanlarınıza eğimli alanda saldırdığınızda veya üstlerine atladığınızda herhangi bir Stealth Kill görüntüsüne kavuşmadığınızı hatırlarsınız.

WoH'da bu hata düzeltilmiş.

Uyku zamanı

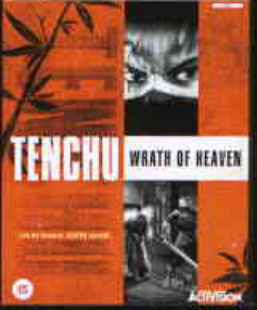
Şu ana kadar yapılan Tenchu'lar içinde en başarılı savaş sistemini kullanan WoH, grafiksel olarak da PS2'ye yakışır bir performans sergiliyor. Her ne kadar grafik, efekt gibi amaçları olmasa da, Tenchu bu yönlerden de bir devam oyunu için hayli yeterli. Gizlilik, ninja, kılıç, Japonya gibi kelimelerden biriyle ilgileniyorsanız, kesinlikle

Tenchu: Wrath of Heaven'a göz atmalısınız.

Son Söz: Tenchu serisi ve ninja konseptli oyunlar arasında en iyisi. Uzun bir maceraya hazırsanız, Wrath of Heaven kaçmaz. ●

LEVEL HIT

PlayStation 2



Artılar

Onlarca eşsiz aksesuar. Mükemmel oynanış. Bu büyük kooperatif mod. Her karakter için farklı senaryolar ve Stealth Kill.

Eksiler

Aniden ölme riski. Medenî olabilecek boşluklar. Ki sayacındaki kaçır. 60'lar.

Level Notu





ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

Bilgi için: www.konami.com Yapım: Konami Japan Ltd. Dağıtım: Konami Tür: Aksiyon Desteklenen: 2 Oyuncu, Titreşim

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

LEVEL HIT



Gelecekte bizleri nelerin beklediğine bazı firmalar çoktan karar vermiş. Bunlardan bir tanesi de Konami. Onlara göre, 2174 yılında uygarlığımız birçok gezegene sıçrayacak, kötü güçler ortaya çıkacak, bu kötü güçleri durduracak robotlar inşa edilecek. Bahsi geçen robotlardan iki tanesi çok önemli olacak. Anubis ve Jehuty ismini taşıyan robotlar, evrenin geleceğini değiştirebilecek bir güce sahip olacaklar. Bu hikayenin adına da Z.O.E: The 2nd Runner denilecek. Bir DVD kutusunda tüm insanlığa sunulacak.

Mısır büyüü

2nd Runner, ilk oyunun kaldığı yerden devam etmiyor. O yerin iki yıl sonrasını konu alıyor. Sahnede yine ünlü Orbital Frame robotu Jehuty bulunmakta. Yalnız bu sefer kullanıcıları farklı bir kişi. Callisto'da Metatron mendencililiği yapan Dingo Egret, bir takım kötü güçlerin saldırısından kurtulmaya çalışırken, terk edilmiş bir robot'a sığınır ve tesadüfe bakın ki bu robot Jehuty'den başkası değildir. Jehuty'yi sahiplenen Dingo, gelişen hikaye örgüsünün getirdiği zorluklardan dolayı Jehuty'den ayrılmaz ve onun bir parçası olur. Dingo, Jehuty'yi aslında tek başına yönetmemektedir. Neredeyse her robotun bir yapay zeka

kontrolü olduğu gibi, Jehuty'yi de aslında ADA isimli bir yapay zeka kontrol etmektedir. Kısaca, son söz ADA'dır.

Hikayemiz bu şekilde başlıyor. İlk başta sadece kötü güçler ve onu yok edebilecek tek robot Jehuty gibi bir klişe görülse de, bölüm aralarında ve oyun içinde de ilerleyen ve git gide karmaşıklaşan hikaye, sizi oyunun kurgusuna rahatça bağlayabiliyor.

Anubis Kapıları

Gelecekte bir zamanda bulunduğumuzdan, tüm robotlar havada. Yerde ilerleyen araçları görmek pek mümkün değil. Bu nedenle, Jehuty de sürekli uçuyor. R2 tuşuna basarak Jehuty'yi hızla ilerletip "Dash" hareketini uyguluyorsunuz. Dash oldukça önemli bir hareket. Düşmanlardan hızla kaçmak ve istediğiniz yöne hızla ilerlemek için tek şansınız (başlangıç için). R2'ye yalnız olarak basarsanız, "Burst" moduna geçersiniz. Burst modundayken, Jehuty olduğu yerde çakılı kalır ve enerji toplamaya başlar. Bu sırada kare tuşuyla isterseniz uzun menzilli bir enerji topu atabilir, eğer düşmanla yakın temas halindeyseniz gard kırıcı bir kılıç hareketi sergileyebilirsiniz. R2 tuşunun işlevi asla bitmez. Ortalıkta çılgınca Dash yaparken, kare tuşuna pıt pıt diye aralıklı olarak basarsanız, gerçekten anlamsız bir lazer atışı yapmış olursunuz. Eğer kare'ye elinizi basılı tutup hedefi etrafta gezdirirseniz, üstünden geçtiğiniz düşmanlara kilitleyerek



takip eden bir lazer atışı gerçekleştirebilirsiniz. Bunu aynı zamanda tek düşmana da uygulayabiliyorsunuz. Yakın temasa geçtiğinizdeyse işler farklılaşıyor. 2nd Runner aslında hızlı bir oyun. Dolayısıyla, ortalıkta leyla leyla uçarak düşmanlarınızı uzaktan dart oynarmışçasına vurmuyacak, yakınlarına gidip onlardan kılıcınızla kurtulmaya çalışacaksınız. Tüm düşmanlarınızın gard alma gibi bir alışkanlıkları var. Bu yüzden, yakınlarına girdiğinizde kılıcınızla "Slash" hareketini uygulamak pek bir işe yaramaz. Dash yaparak düşmanlarınızın etrafında dönmeli ve açık verdiklerinde onlara saldırmalısınız. "Ben bunu beceremem, yok

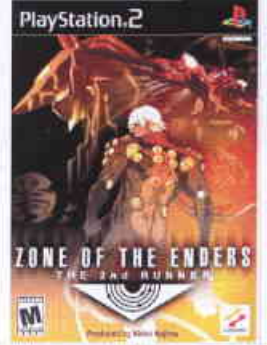




mu daha kolay yolu" diyorsanız, sizin için geliştirilmiş bir hareket de oyunumuzda mevcut. Üstüne kilitlendiğiniz düşmanla yakın temasa geçtiğinizde, yuvarlak tuşuna basarak o an elinizin altında seçili bulunan "Subweapon"ı harekete geçireceksiniz. Oyunun başında bu otomatik olarak "Grab", yani tutma olarak ayarlanmış durumda. Oyun boyunca neredeyse tüm düşmanlarınızı tutma hakkı size tanınmış. Hatta bazı Boss'ları bile yakalayabiliyorsunuz. Rakibinizi yakaladıktan sonra, eğer onu uzun süre bırakmazsanız elinizden kurtulabiliyor. Yuvarlak tuşuna basılı tutarsanız, Jehuty düşmanını birkaç tur çevirip fırlatıyor ve bu döndürme işlemi sırasında çevredeki düşmanlara

nunla yakınınızdaki düşmanları felç edip, hemen ardından saldırabiliyorsunuz. Gauntlet, dar mekanlar için hayli kullanışlı. Rakiplerinizin gardını dağıtıp onları duvarlara çarptırabilirsiniz. Phalanx gerçekten gereksiz bir silah. Kesilmeyen bir lazer atışı sunuyor. Oldukça güçlü olan Comet, Subgauge'nızı yuttuğu için kullanışsız, ama düşmanlarınızın gardını indirmekte bir numara (subgauge, subweapon'ların enerji kaynağı). Kendinizi klonlayıp, düşmanların şuursuzca hologramınıza saldırması hoşunuza gidiyorsa, Decoy bir süre sonra elinizde olacak. Hikayede bahsi geçen Vector Cannon'ın elinize geçeceğini tahmin etmezdeniz değil mi? Yüklemesi uzun sürse de, rakibinize

LEVEL HIT



Artılar

Anime tarzı görüntüler, hızlı oynanış, Dengeli oyun yapısı, Orijinal tasarımlar ve silahlar.

Eksiler

Ara ara görülen grafik yavaşlamaları. Çileden çıkarılabilecek Boss savaşları ve görevler.

Level Notu



Her saniyesi aksiyon dolu olan bu oyunu kaçırmayın; kaçırana uyarın.

da zarar verebiliyor. Size şöyle söyleyeyim; oyunda en çok kullandığım hareketlerden biri bu tutma hareketiydi.

Silah mezarlığı

Hikaye ilerledikçe, düşmanlarınızı yok etme başarınıza göre tecrübe puanı kazanacaksınız ve belirli puanlarda Jehuty seviye atlayacak. Seviye atlama yegane güzelliği, daha güçlü ataklar yapabilmelisiniz. Asıl önemli olan gelişme, biraz önce bahsettiğim Subweapon'larda. Oyunun belirli kısımlarında elde edeceğimiz bu silahlar, tutma hareketinin yerine geçebiliyor ve gerekli zamanlarda silahlar arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Geysir ilk bulacağınız silah. Bu-

ulaştırmayı başarılırsanız o düşmanın ölü olduğundan emin olabilirsiniz. Düşmanlarınızı uzaktan yakalamak istediğinizde yardımınıza koşacak olan Wisp'i, onları uzaktan yoğun lazer ışınıyla yok etmeye yarayan Halberd takip ediyor. Enerjinizi yenilemeye yarayan tek silah Mummy, takip eden füzeler, yani Homming Missiles ve yaklaşınca patlayan Floating Mines ile neredeyse aynı zamanda ortaya çıkıyor. Tüm silahları açıkladığıma inanıyorum. Son silahınız Zero-Shift, subgauge kullanmayan ve en çok işe yarayan özelliğiniz. Zero-Shift ile inanılmaz hızlı hareket edebiliyor ve her hareketinizi daha hızlı yapabiliyorsunuz. Böylece düşmanlarınız şaşkın şaşkın bakınırken, siz onları yok edip geçiyorsunuz.

Kalkıyoruz

Bazı zamanlar oldukça hızlanan oyun yapısını kameralar çok iyi takip ediyor. Çoğu üç boyutlu oyunda görülen kamera hatalarına rastlamadım. Aynı şekilde, modellemeler, efektler ve tasarımlar da yerli yerinde ve oyunun bütünlüğüne katkıda bulunuyor. Sanki bir Japon çizgi filmde (anime) rol almışsınız da, onu izliyormuş havasına bürünebiliyorsunuz ilk saniyeden itibaren. Her açıdan sağlam olan bu aksiyonu kaçırmayın, hemen arşivinize ekleyin. ☺

Z.O.E'de karşılaşılabilecek ilginç konular:

- ▶ Bazı Boss savaşlarında, Boss'ları tutup fırlatabiliyorsunuz. Özellikle Naked Jehuty'yi aldıktan sonra Nepthis'i yakalamayı deneyin.
- ▶ Bölüm aralarındaki sahnelerde, R2 tuşu ve analog düğme kombinasyonu ile çevreye bakabilir, R1 tuşuyla da Dingo'nun yüzünün yerini değiştirebilirsiniz.
- ▶ ADA'nın yorumlarına cevap verebilirsiniz. Olumlu yanıt vermek için L3, ADA'yı terslemek için R3 tuşunu kullanın. Size silah seçimi öneriyorsa, L3 tuşuna basarak o silaha kolay geçiş yapabilirsiniz.
- ▶ Naked Jehuty ile neden birilerini yakalamak isteyeceğinizi söyleyeyim. Naked Jehuty'nin Grab özelliği ile düşmanlarınızı öldürene kadar boğabiliyorsunuz. Sadistçe, ama işe yarıyor.
- ▶ Al silme savaşından sonra, Ardjet'i yakalayıp larva'ya götürün. Ardjet larva'nın ne kadar sıcak olduğundan yakınacak. Bunun ardından kurtarma görevine devam edip, Ardjet'i çıkartın. Video iletişim bölümü açıldığında Ken'in yarı çıplak olduğunu göreceksiniz (Kojima bunu MGS'de de yapmıştı hatırlarsanız).





Xenosaga efsanesi devam ediyor...

XENOSAGA EPISODE I DER VILLE ZUR MACHT

Bilgi için: www.namco.com Yapım: Monolith Soft Dağıtım: Namco Tür: RPG Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tcentuna@level.com.tr

LEVEL HIT



Her dili bildiğimi bir kenara bırakın, Almanca'nın a'sından anlamam, anlamayı da düşünmedim. Dolayısıyla, Xenosaga'nın bu ilk bölümünün başlığının anlamını size iletemeyeceğim. Bir takım güçler ve villalardan bahsediyor, ama cümle olarak hiçbir şeye benzemiyor.

Şimdi bırakalım onu da (her şeyi bir yerlere bırakıyoruz farkındaysanız), Xenosaga'nın nereden geldiğine bir bakalım. Seneler önce PsOne'da Squaresoft imzalı bir RPG görmüştük. Final Fantasy değildi, zıplamayalım hemen. Square'in sessiz sedasız piyasaya sürdüğü Xenogears, pek farkedilmedi. Dergilerden, sitelerden iyi puanlar aldı, ama bir FF gibi de ünlenmedi. Oysa ki, japon anime çiziminin en güzel örneklerini ve mükemmel bir oynanışı birlikte getiriyordu. Squaresoft'tan ayrılan Xenogears yapımcıları, Monolith Soft kılığına bürünerek gizli den gizliye bu seriyi devam ettirmeye karar verdiler ve serinin ilk bölümünü ortaya çıkardılar. Bunu aslında bir yıl önce başardılar, fakat çevirmenlerin gevşek tavırları yüzünden oyunun İngilizce versiyonunu daha yeni görebiliyoruz.

Bir RPG şaheseriyle karşı karşıyayız

Hikayeye adım attığınız andan itibaren sürekli gelişmeler olacak; sürekli yeni insanlarla karşılaşacak, ama bir türlü ne yapmaya çalıştığınızı anlayamayacaksınız. Bu, oyunun ilk iki buçuk saatlik dilimi için geçerli bir durumdu. Asıl konuyla şu şekilde:

Zamanımızdan 6000 yıl sonrasında, insanoğlu dünyayı terk etmiştir ve bilim, keşif derken tüm insanlık bilim adamı olup çıkmıştır. Uzayda da sonsuz özgürlükte ilerleyebilen insanlar, antik bir cisime raslarlar. Buna da Zohar derler. Son-

ra da Zohar'ın büyük bir değişime yol açabileceğine inanırlar. Her oyunda, filmde ve bilimkurgu aksiyonunda olduğu gibi, burada da kötü uzaylılar insanların peşini bırakmamaktadır. Gnosis ırkı kendi evrenlerinde yaşamaktadır, ama istedikleri zaman insanlara saldırıp hiç zarar almadan geri kaçabilmektedir. Gnosis ırkını durdurup, Zohar'ın gizimini çözmek de oyunun baş kahramanıçesi Shion Uzuki'ye kalmıştır. Tüm paragrafın geniş zaman formatında yazılmış olması sinir bozmaktadır, paragraf sonlandırılmalıdır (oh be).

Oyuna başladığınız an, uzunca bir demo kesitiyle karşılaşacaksınız. Bu kesitlere alışmaya çalışın, çünkü Metal Gear Solid 2'den iyi olmasınlar, genelde hayli uzunlar. Başlardaki ara sahneler sıkıntılıdır bunaltıya doğru geniş bir yay çizerken, ilerleyen zamanlarda hikayeyi tamamladıkları için hayli gerekli olacaklar. Demoyu atlattıktan sonra kontrol Shion'a geçiyor. Shion ana karakteriniz (söylemişim değil mi?). Shion'un koruması gibi duran androide KOS-MOS. KOS-MOS hayli güçlü ve azimli bir android olmanın yanında, üstelik dişi. Karakterler bu iki kişiyle sınırlı kalmıyor. Zigurat-8, Chaos, MOMO gibi yaratıcı isimlere sahip bir takım yan karakterler de grubunuza katılacak ve bir de onların hikayeleriyle uğraşacaksınız (Chaos çok karizmatik yalnız; onu seviyoruz).

Demek ki...

Eğer PlayStation RPG'lerine aşikârsanız, sistemlerin az çok bilirsiniz. Savaşlar genelde turn bazlı olur; düşmanlarla ya rastgele ya da üstlerine yürüdüğünüzde karşılaşsınız gibi standart bölümleri görülür. Xenosaga'da da savaşlar turn temelli. Karşılaşmalar da, Breath of Fire: Dragon Quarter'daki gibi düşmanlarınızın üstüne yürüdüğünüzde meydana geliyor. İsterseniz onlarla hiç

uğraşmadan da ilerleyebiliyorsunuz (böyle yaparsanız bir seviye bile atlayamazsınız orası başka). Tüm konuları atlayıp savaş kısmına girmemin nedeni, oyunun bu noktada baskın olması. O yüzden devam ediyorum.

Grubunuzu bir savaşa sürüklediniz. Şimdi ekranda göreceğiniz birtakım grafikler var. Karakterlerinizin resimlerinin yanında enerjileri, ether (büyü) güçleri yer alıyor. Sağ altta sıranın hangi karakterde olacağını belirten bir gösterge göreceksiniz. Bunun yanında da her sıra geçişinde değişen bir kutucuk bulunuyor. Kutucukta ne mi var? Hi-Critical, Bonus Points gibi işinize yarayabilecek güçler. Eğer sıra sizdeyken başarılı ataklarda bulunursanız, bu bonusları yakalayabiliyorsunuz. Başarılı saldırıların size kazandırdığı bir diğer, anlatması kompleks özellikse Boost gücü. Bunu nasıl kullanacağınızı tutorial size zaten anlatacak, o yüzden ben yorumlamayım burada. Boost çizgisi dolu olan bir karakter,



▲ Karakter tasarımları inanılmaz olmasa da hayli iyi.



istediğiniz takdirde, biraz önce bahsettiğim karakter sırasındaki karakterin hemen önüne geçebiliyor. Böylece ekstra ataklar ve stratejiler uygulayabiliyorsunuz.

Atak sistemi, Breath of Fire ile aynı, Final Fantasy ile tamamiyle ters. Her karakterin belirli bir AP'si (Ability Point) var. Bu AP'ler sayesinde kaç değişik davranışta bulunabileceğiniz belirleniyor. Mesela bir karakterin 10 AP'si olsun. Bunun 6'sıyla üçlü bir kombo yapabilir, 2'siyle bir eşya kullanabilir ve kalan 2'siyle de işe yarar bir büyü gerçekleştirebilir. Her hareketiniz bir AP istiyor gördüğünüz gibi. Turn sonlarında arta kalan



モモ
パパは
モモって呼びます

Savaş konusunu unutup, macera kısmına yönelelim biraz da. Shion'u macera alanında kontrol ederken yapabileceğiniz birkaç önemli hareket var. Menüye girip, Unus Mundus Network'e bağlanmak bunlardan biri.

UMN, o devrin bilgi sağlayıcı servisi. UMN'ye bağlanarak birçok şey yapabiliyorsunuz. E-Mail alma, düşman bilgileri toplama, diyaloglarda geçen kelimeleri aratma gibi birçok fonksiyonu olan bu servis, yardıma ihtiyacınız olduğunda her zaman yayında. Ortalıkta gezinirken, Shion'a bir anda e-mail gelebilir. Bu iletiye hemen bakmanızda fayda var, çünkü bazıları sizden acil cevap iste-

Xenosaga ile macera dolu dakikaları yeniden yaşayacaksınız...

AP'lerinizi değişik stratejiler uygulamak için saklayabilirsiniz. Böylece sıra yeniden size geldiğinde daha güçlü ataklar yapabilirsiniz.

Saldırı hareketleri, Kare, Yuvarlak ve Üçgen tuşlarıyla yapılıyor. Her tuş belirli bir atak uyguluyor ve farklı kombinasyonlarla bu atakları güçlendirebiliyorsunuz. Atakların uzun menzilli ve yakın temasa yönelik olma gibi durumları da var. O turn'de saldırmak istemiyorsanız, yan menüye geçerek diğer aksiyonları harekete geçirebilirsiniz. Burada Ether, Item, A.G.W.S. gibi seçenekler göreceksiniz. Ether'in büyü olduğunu söylemiştim. Item'a bir şey söylememe gerek yok. A.G.W.S.'yi Xenogears'ı oynamış olanlar çok yakından tanıyacak. Karakterlerinizden birini pilot olarak belirlediğinizde, o karakter büyükçe bir robota binebiliyor. Bu robotların birçok parçasını değiştirebiliyor, yeni parçalar ekleyerek özelliklerine özellik katılabiliyorsunuz. A.G.W.S.'lerin en büyük özelliği, yüksek enerjileri olması ve güçlü ataklar yapabilmeleri. Yalnız şöyle de bir durum var ki, A.G.W.S. olmadan da oyunda rahatça ilerleyebiliyorsunuz. Anlayacağınız, Xenogears'daki robot gerekliliği bu oyunda o kadar sıkı değil.

yebiliyor ve yanıtlamazsanız önemli silahları veya olayları kaçırabiliyorsunuz. UMN alıcı cihazınıza çeşitli plug-in'ler yükleyerek UMN'nin size sunduğu fırsatları da yakalama imkanınız da var üstelik. Hem de tahmin edemeyeceğiniz fiyatlara...

Shion aynı zamanda, elindeki işe yarar silahla çevresindeki bazı objeleri yok edebiliyor. Bu objeleri yok ederek gizli alanlara ulaşabiliyor, kutulara saklanmış item'ları bulabiliyor veya çevrede gezinen düşmanlara zarar verebiliyorsunuz.

Fakat...

Her yönü artılarla dolu olan oyunun üzücü olabilecek tek özelliği grafikleri. Tam bir yıl öncenin teknolojisiyle yaratılmış görüntüler, haliyle şu anda biraz sönük kalıyor. Yine de bunu fazla dert edecek değilim, çünkü oyunun diğer iyi yönleri bunu örtmeyi çok iyi başarıyor. Mükemmel müziklerle de donatılmış Xenosaga efsanesinin ilk bölümünün sonuna geldik. Yepyeni bölümlerle, yepyeni maceralarla yine karşınızda olacağız. Transmission closed...@



LEVEL HIT

PlayStation.2

Xenosaga



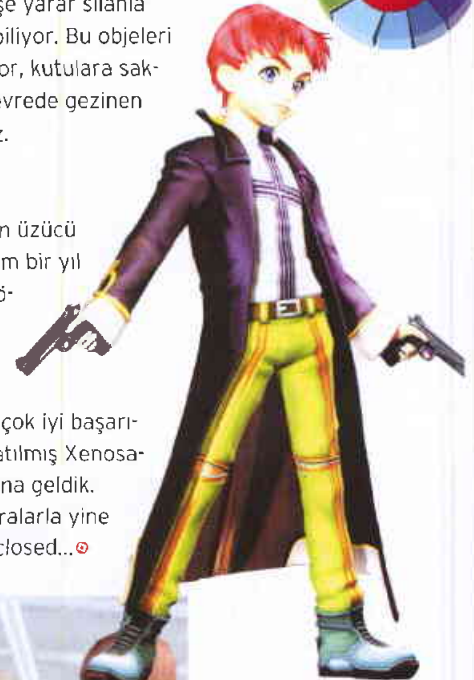
Artılar

İnisi çıkışlı senaryo. Dengeli savaş sistemi. Farklı mini oyunlar. A.G.W.S sistemi. Bir RPG'den beklemediğiniz her şey

Eksiler

Grafikler günümüz standartım gerisinde

Level Notu



SILENT SCOPE 3

Bilgi için: www.konami.com Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Sadece basit bir gamepad ile Sniper olunabilir mi?

Konami'yi kuşkusuz ki duymayanınız kalmamıştır. Konami, MGS serisi dışında da konularla ilgileniyor. Yine bu sayıda göreceğiniz Z.O.E: 2nd Runner'ın yanında, Konami bir de Silent Scope serisiyle gündeme gelmeye çalışır durur. Arcade platformunda tetikçi tüfeği aksesuarıyla oldukça popüler olan bu oyun, konsollarda hiçbir şeye benzeyememiştir. İlk önce Dreamcast'te denenen Silent Scope, ikinci oyunu

Dark Silhouette ile PS2'ye uyarlamış ve üçüncü oyun da yine aynı sisteme aktarmıştır.

Lafı bu kadar uzatmamın tek bir nedeni var; o da SS3'ün önceki iki oyunla neredeyse tamamen aynı olması. Terörist avcısı bir sniper olarak çeşitli mekanlara giriyor, gökdelenlerin tepesine çıkıyor, hatta uçaklara, kamyonlara binip teröristlerin peşini bırakmıyorsunuz.

Yeni oyunun iki de yeni oyun modu bulunuyor. Silent Scope 3, konsol için düzenlenmiş olan, gittikçe zorlaşarak ilerleyen, bölüm bölüm ilerle modu. Silent Scope EX ise aynı Arcade versiyonunda aktarılmış ve oyunun hikaye modunu sunuyor. Yeni modların yanında, yeni düşmanlar ve



at veriyorsunuz. Grafik ve ses açısından da vasatın altında geziyoruz. Modellemeler poligon eksikliğinden yakınırken, sesler de tekrarlanmanın getirdiği sıklıkla anlatıyor. Daha önce bu seriye şöyle bir göz attıysanız bile bu oyunu almanıza gerek yok. Çok canınız isterse bir arcade salonuna uğrayın ve kârlı çıkın.

SON SÖZ: Git gide dibе batan serinin, en kötü oyunu. ❌

at veriyorsunuz.

Grafik ve ses açısından da vasatın altında geziyoruz. Modellemeler poligon eksikliğinden yakınırken, sesler de tekrarlanmanın getirdiği sıklıkla anlatıyor. Daha önce bu seriye şöyle bir göz attıysanız bile bu oyunu almanıza gerek yok. Çok canınız isterse bir arcade salonuna uğrayın ve kârlı çıkın.

SON SÖZ: Git gide dibе batan serinin, en kötü oyunu. ❌

Artılar

Sniper olma keyfi.

Eksiler

Sıkıcı oynama. Poligon ve anti-aliasing yüzü görünen grafikler. Özellikle bu oyunun herüne geçecek herhangi bir konunun olmaması.

Level Notu

37



NHL FACEOFF 2003

Bilgi için: www.989studios.com Yapım: 989 Sports Dağıtım: SCE Tür: Spor Desteklenen: 8 oyuncu, Analog Kontrol

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Buz üstünde kaymak her zaman kolay değildir...

Biraz sonra inceleyeceğimiz oyun NHL serisinin değil, NHL FaceOff serisinin devamı olduğunu bilmelisiniz öncelikle.

Şunu peşin peşin belirtelim. NHL serisi her bakımdan FaceOff serisinden daha başarılı ve FaceOff 2003 de seriyi ileri götürecek hiçbir yenilik içermiyor. Daha önce görmediğimiz birkaç konu eklenmiş. Bunlardan bir tanesi kariyer modu. Güzel bir takım yaratıp, bu takımı maçtan maça koşturup bir şeyler başarıyor hissini yakalayabiliyorsunuz. Takımınızdaki oyuncular yaşlandıkça takımından ayrılıyor, çömezler daha güçsüz olabiliyor ve bunun gibi gerçekçi öğelerle karşıla-

şabiliyoruz. Diğer bir gelişme de grafiklerde. Karakter animasyonları bence rezalet olsa da, önceki oyundan daha iyi oldukları kesin.

Bu oyunu neden beğenmiyoruz? Bunun asıl nedeni



oyunışta. Puck çoğu zaman kendi kafasına göre hareket ediyor. Yakalamak istediğinizde yakalayamıyor, puck'a arkanız dönükken sopanızın ucunda buluveriyorsunuz. Bir de hata edip vuruş yapmayı denediniz? İşte o zaman gerçek benliğini görüyor ve saçma sapan yerlere gitmesine tanık oluyorsunuz. Sorun sadece puck'ta olsa yine iyi sayın okurlar. Rookie seviyesinde, oyun kolaylıktan çıldırırken, Veteran seviyesine geçtiğinizde rakip takım 10 NHL takımı gücüne ulaşıyor. Sizin oyuncularınızsa bazen önlerinde duran puck'a 5-6 saniye kadar boş boş bakabiliyorlar.

Oynadıkça sinir bozan, si-

nir bozdukça buz hokeyinden soğutan bu oyundan uzak durmanızı ve diğer NHL oyunlarına yönelmenizi şiddetle tavsiye ediyorum.

Son Söz: Buz hokeyi denilince hatırlamak istemeyeceğiniz türde bir oyun. ❌

Artılar

Kötü de olsa, oyun oynundur(?)

Eksiler

Fizik kurallarını hiçe sayan puck ikel yapay zeka "Ben çizsem daha iyi olacak" diyebileceğim grafikler.

Level Notu

48

CIRCUS MAXIMUS

Bilgi için: www.encoresoftware.com Yapım: Encore Dağıtım: THQ Tür: Yarış/Aksiyon Desteklenen: 2 oyuncu, Analog Kontrol

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Tré, Due, Una... Start verildi ve koşu başladı.

Roma devriyle ilgili tür-lü strateji ve aksiyon oyunlarından sonra, bir de yarış oyunu görmediğimiz kalmıştı; o da oldu, artık rahatlayabiliriz. Roma devri yarışları, aslında yarış olmaksızın öteydi. Hem savaş, hem de yarış söz konusuydu. Atlı arabalarla yapılan bu yarışın gözünüzde daha iyi bir canlanması için hemen Gladya-tör filmi hatırlayın.

Zayıf bir menü görüntü-



süyle başlayan oyunda, dört adet oyun modu bulunuyor.

Circus, tek bir yarış gerçekleştirilmek için, Arcade modu. Empire, kalabalık oyuncu grubuna sesleniyor. Tournament kariyer modu, oyunun ana modu. Academy de çalışma masası.

Herhangi bir modu seçtikten sonra, sıra geliyor takımınızı oluşturmaya. Öncelikle araba cinsini seçiyorsunuz. Arabalar sağlamlık, hız, denge gibi alt konulara ayrılmış. At seçeneği de aynı şekilde. Karakterlerin de dayanıklılığı ve enerji durumu kişiden kişiye değişiyor. Araba, at, savaşçı ve şoförünüzü de belirledikten sonra sıra geliyor yarışmaya. Arcade modunu seçtiyseniz, istediğiniz pistte

yarışabiliyorsunuz, ama heveslenmeyin, bunların yarısı kapalı. Kariyer modunda başarı olarak kapalı olanları açabiliyorsunuz.

Yarıya başladıktan sonra, sol analog düğmeyle aracınızı kontrol ediyor, diğer tuşların çoğuyla da savaşçınızı yakınlaşan rakiplerinizi püskürtmek üzere yönlendiriyorsunuz. İsterseniz aracınızı otopilot'a alma imkanınız bile var, ama böyle yaparsanız yeterince hızlı gidemiyorsunuz.

Efendim, oyun hakkında daha fazla yoruma yerim yok, ama hiçbir şey iyi olmamış. Ne araç kontrolü, ne pistler bir şeye benzemiyor. Hele grafiklerdeki özensizlik ilk saniyede kendini belli edi-



yor. Uzak durunuz.

Son Söz: Ve dış kulvardan Circus Maximus'un ataklarını görüyorum. Pardon yanlış görmüşüm. ☹

Artılar

Araçların denge prensibi bazen çok iyi işliyor.

Eksiler

Grafikler yok. Kaplamalar unutulmuş. Araç kontrolü es geçilmiş. Eğlenceye yönelik konular da tatile çıkmış.

Level Notu



SWORD OF SAMURAI

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Lightweight Dağıtım: UbiSoft Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Samuraylar sokağa dökülürken...

PsOne'da gördüğümüz Bushido Blade serisini hatırlar mısınız? Zamanı için hayli iyi bir oyundu. Bu seri PS2'de de devam etti, ama ismi Kengo olarak değiştirildi. Kengo: Master of Bushido iyi bir oyun sayılmazdı. Şimdi de karşımızda Kengo II: Legacy of the Blade duruyor. Avrupa'da çıkış ismiyse Sword of the Samurai.



Tenchu veya Onimusha'nın oynanışından daha klasik bir yöne sapan SotS, bir samurayın hikayesini konu alıyor (şaşırdınız değil mi?). Kontrol ettiğiniz samuray, başta güçsüz ve zavallıyken, oyun ilerledikçe daha da güçleniyor ve tekniklerini geliştiriyor. Oyunda kılıçların savaşından daha fazlasını bulamayacağınızı belirteyim. Hatta havalı kombinasyon hareketler veya efektler de göreceğinizi sanmayın. SotS daha çok, gerçekçiliği benimsediğinden gerçeğe yakın hareketler ve dövüş stilleri oyuna ilave edilmiş. Karakteriniz değişik ataklar için, değişik duruşlara geçiyor ve başta bu hareketler birkaç taneyken, ilerledikçe daha da

iyileşiyor.

Biraz önce okuduğunuz paragraf, size oyunun görev modunu anlatıyordu. Oyunun öne çıkan kısmı, dojo bölümü. Oyunun başında katıldığınız dojada kendinizi geliştirmek ve maçlara katılmak asıl amaç. Maçlar kanuna uygun da olabiliyor, paralı dövüşlere de dönebiliyor. Siz yasal olmayan maçlarda kaybetmemeye bakın; zira Game Over grafiği gözlerinizi alabilir.

Açıkçası, SotS'un ilk bir saati hayli güzel geçerken, daha sonradan aniden sıkılabiliyorsunuz. Bunun nedeni de sürekli tekrarlayan oyun yapısı. Eğer Kendo'ya müthiş bir ilginiz yoksa, kılıç savaşları ileride zevksiz gelmeye başlaya-



caktır. Tenchu veya Onimusha diyorum.

Son Söz: Orada samuray yazdığına bakmayın. Bu oyunda zevk alabileceğiniz bir yön yok. ☹

Artılar

Bolca samuray. Bolca aksiyon.

Eksiler

Tekrarlayan oyun yapısı. Sabit karakterler.

Level Notu



Strateji Ustası

Ne yalan söyleyeyim, geçen ayki Splinter Cell yazısına bu kadar yoğun bir tepki beklemiyordum. Gönderilen maillerin tamamında bu denli görsel biçimde anlatımın çok iyi olduğunu söylemişsiniz. Hatta maillerden ikisinde bu yazı tarzının bütün oyunlara uygulanması isteniyordu. Elbette böyle bol resimli yazıların uyacağı oyun var, uymayacağı oyun var. Örneğin bir adventure veya RPG oyununun çözümünün metin ağırlıklı olmasında sonsuz fayda var. Ama Splinter Cell, Indiana Jones vs. gibi aksiyon ağırlıklı oyunlarda bol bol resim göreceğinizden kuşkunuz olmasın. Açıkçası ben sabırsızlıkla Commandos 3'ü bekliyorum, bakalım onda neler yapabileceğiz?

Gelelim bu ayki yazılara. Bildiğiniz gibi bu ay çıkan oyunlar arasında özellikle iki tanesi oldukça göze batıyordu: Biri MGS2, diğeri ise Indiana Jones - Emperor's Tomb. Bu iki oyunla da ilgili yazıları ileriki sayfalarda bulacaksınız. Açık açık söyleyeyim, ben Indiana Jones'u hiç beğenmedim; kon-

trolleri oldukça kötü geldi ve oynamaya çalışırken bolca sinir yaptım. Ama yine de bu zorlu işin altından kalkarak güzel bir artifact kılavuzu hazırladım size. Bunda da aynı Splinter yazısında olduğu gibi bolca resim bulacaksınız. Bu kılavuz sayesinde hiçbir artifact'i kaçırmayacağınıza eminim. MGS2 ise ayrı bir hikaye. Sinan'la konuşup MGS2 için bir tam çözüm yazmak yerine Snake Tales isimli bölümleri yazmaya, ana hikayenin tam çözümünü de daha önce verdiğimiz için bu kez CD'ye koymaya karar verdik.

Aklımdayken söyleyeyim, geçen ayki eski adventure oyunu temin etme fikrinin ilk meyvelerini almaya başladık. Şu ana kadar istenen ve temin edilen iki adventure oldu: The Longest Journey ve Escape from Monkey Island. Umarım isteklere ve oyunlara devam ederiz. Öneri ve eleştirilerinizi hiç çekinmeden yazmaya devam edin. Gelecek aya kadar hoşçakalın. Farewell!

Eser Güven | eser@level.com.tr

Indiana Jones Emperor's Tomb

Kamçılı adam macerasında sizden yardım bekliyor

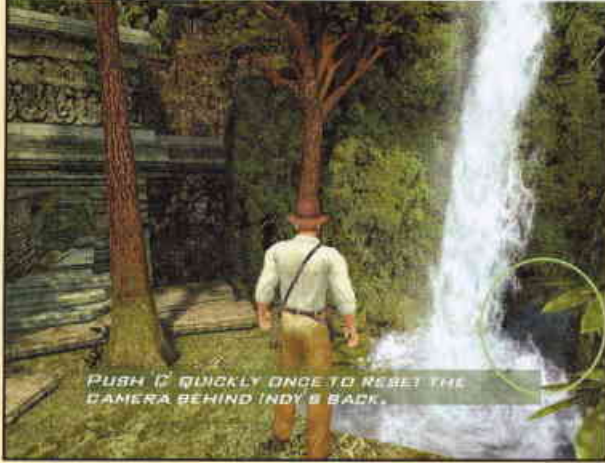
Eğer siz de bir oyunu en ince noktasına kadar bitirmeyi sevenlerdenseniz, az sonra okuyacağınız rehber çok işinize yarayacak. Çünkü burada oyunda bulunan 30 artifact'in yerini sizlere tek tek göstereceğim. İnanın bana tüm bu artifact'lerin yerlerini bulup ele geçirmek, oyunu bitirmekten çok daha zor. Çünkü bazılarına erişmeye çalışırken yapacağınız en ufak bir hata bölüme baştan başlamanıza neden oluyor (29. artifact için aynı bölümü 8 kez oynadım desem durumu anlarsınız herhalde). Tüm artifact'leri topladığınızda gururla 'oyunu gerçekten bitirdim' diyebilirsiniz.





1) Idol of Ramba Vihara Ceylon - Gates of the Lost City

Oyunun bu ilk bölümünde şelalenin arkasındaki açıklığı fark etmemiş olabilirsiniz. Şelalenin içinden geçtiğinizde kendinizi bir odada bulacak ve ilk artifact'iniz olan heykelciğe kavuşmuş olacaksınız.



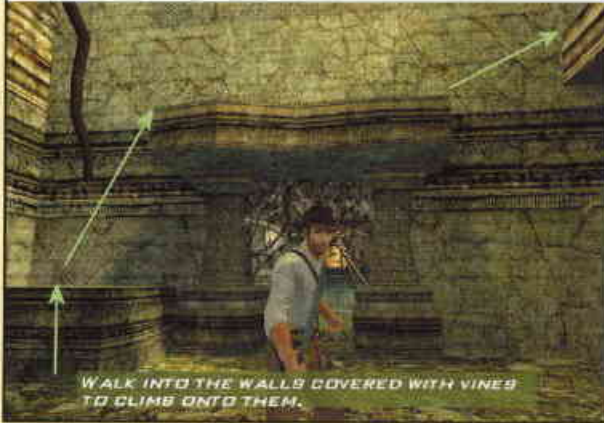
2) Mahavatu Mask Ceylon - Hunter's Camp

Aşağıdaki avcılardan kurtulduktan sonra kırbaçınızı kullanarak ulaştığınız bu yerde sağ tarafta kalan sandığa vurduğunuzda kaldıraç sistemi boşa kalacak ve ipin ucundaki sandık yere düşecek. Aşağıya indiğinizde sandık parçalarının arasında maskeyi bulacaksınız.



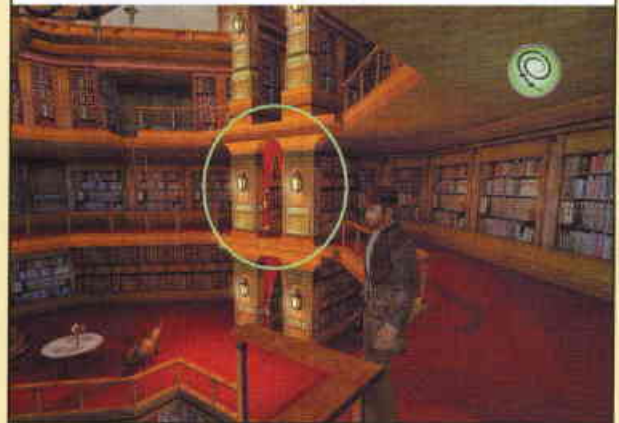
3) Port Negombo Relic Ceylon - Palace of Forgotten Kings

Açıklığı geçtikten sonra ilerlemeniz için duvarı kaplayan sarmaşıktan tırmanmanız gereken bir yere geleceksiniz. Duvara arkanızı dönünce kapının solunda bir taş görüyorsunuz. Önce o taşla çıkın, sonra da sağa doğru zıplayarak ilerleyin ve yeni bir odaya ulaşın. Üçüncü artifact burada bulunuyor.



4) Medallion of Libuse Prague - The Library

İlk olarak bölümde normal olarak ilerleyin ve haritayı bulun. Haritayı bulduğunuz odadan çıktığınızda en alt katta bölümden çıkış kapısı açılacak. Oraya gitmeden önce aynı kattaki kırmızı perdeli kısma girin (bunun için duvara yapışık biçimde ilerlemelisiniz) ve içerideki madalyonu alın.



5) Stochov Fragment Prague - The Observatory

Bölüme başlar başlamaz bir kapıdan çıkacaksınız. Yüzünüzü o kapıya dönerseniz binanın sağına doğru bir çıkıntı olduğunu göreceksiniz. O çıkıntıya tırmanın ve duvara yaslanarak ilerleyin. Karşınızda kapısı açık bir kule göreceksiniz. Karşıya zıplayın ve kuleden içeri girin. Yazıt sizi bekliyor.



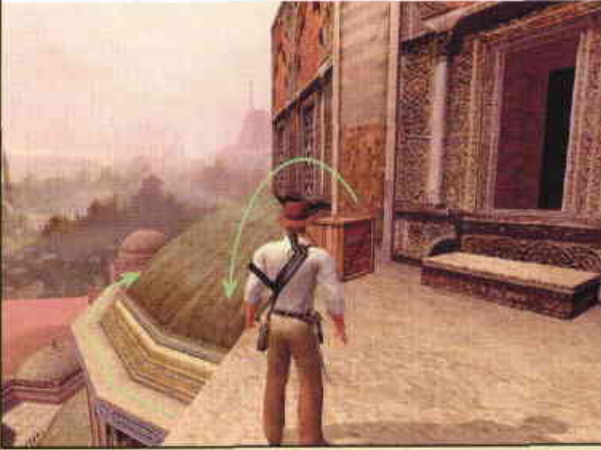
6) Cistercian Mask Prague - Vega's Tower

Bölümün sonunda içinde asansör olan kuleye ulaştığınızda sola bakın. Devrilmiş bir çan göreceksiniz. Bu çanın hemen altında bir açıklık göze çarpıyor. İşte oradan aşağıya sarkarak inerseniz pırl pırl bir maske bulmuş olacaksınız.



7) Piri Reis Manuscript Istanbul - Istanbul Breakout

Istanbul'un bu ilk bölümünde bölümün sonuna kadar ilerleyin. Bölümün son kapısına ulaştığınızda sol taraftaki sandığın arkasına gidin ve kubbenin etrafındaki çıkıntıya zıplayın. Bu çıkıntıyı takip ederseniz yeni bir binaya ulaşacak ve Piri Reis'in haritasını bulmuş olacaksınız.



9) Delian Proclamation Istanbul - Sunken Palace

Patlayıcıları aldığınız suda bir iskelet göreceksiniz, yanında duran bıçağı alın. Şimdi bölümün başındaki suya dönüp patlayıcıyı kullanarak sütunu yıkın. Sütunun tepesine ulaşınca sola dönün ve oradaki platforma atlayın. Kırbağı kullanarak ikili kancaları da geçin. İleride bir kanca ve sandık göreceksiniz. Kırbaç simgesi çıkmasa da kancaya doğru zıplayın ve kırbağı kullanarak sandığın tepesine çıkın. Bıçakla ipi kesin ve işte karşınızda artifact.



11) Longshan Idol Hong Kong - The Golden Lotus Part 2

Bölümün başında karşılaştığınız tüm adamları öldürerek ilerleyin. Burada dört garsonu da öldürdükten sonra durun ve sola dönün. Göreceğiniz kapıdan içeri girdiğinizde kendinizi soyunma odasında bulacaksınız. Tahmin edin aynanın hemen önünde ne var?



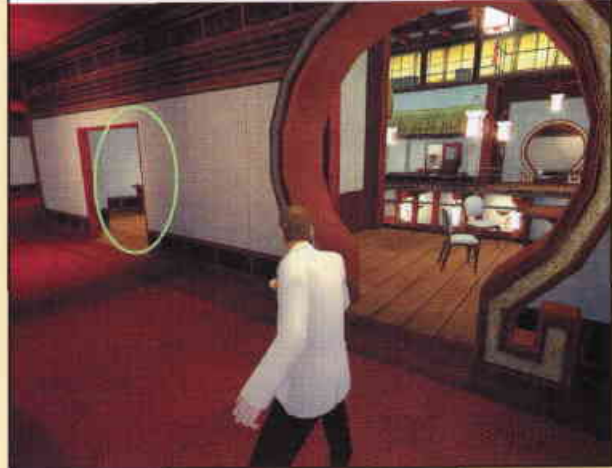
8) Ottoman Seal Istanbul - Secret of the Mosque Part 2

Sanırım oyunun en kolay bulunan artifact'ı bu. Bölüm başlar başlamaz tam ilerideki duvarda bir boşluk göreceksiniz. Oraya doğru koşun ve yuvarlanarak delikten içeri girin. İşte karşınızda bir Osmanlı mührü.



10) Tai-Tsu Mask Hong Kong - The Golden Lotus Part 1

Kolu çekip gri kapıdan geçtikten sonra kendinizi ikinci balkonda bulacaksınız. Burada sol tarafta gördüğünüz kapıdan girerseniz sizi kılıçlı bir ninja karşılayacak. Onu öldürün ve masanın üzerindeki maskeyi arşivinize katın.



12) İsimli Artifact Hong Kong - The Streets of Hong Kong Part 1

Bu artifact için müthiş bir zamanlama gerekiyor. Yol boyunca sizi takip eden motorları ve arabaları patlatacaksınız. Bu bölüm bitmek üzereyken arka arkaya üç tane motor gelecek. Üçüncü motoru da vurduğunuz anda sola bakın. Çıkıntının üzerinde göreceğiniz sandığı vurursanız ekran tam kararırken Indy'nin 'Jackpot' dediğini duyacaksınız. Duymazsanız tekrar denemeniz lazım.





13) Sancai Plate Peng Lai Lagoon - Secret of Peng Lai Lagoon Part 2

Bölüme başlar başlamaz ileride sağda bulunan boşluğa bakın, orada patlayıcı bulacaksınız. Patlayıcıyı alın ve duvardaki çatlağın üzerine yerleştirin. Uzaklaşıp duvarın yıkılmasını bekleyin içeri girin. Buradaki sandığı kırsanız içinde gıcır gıcır bir tabak çıkacak. Ayrıca yine burada süper bir bazuka da bulacaksınız.



14) Sima Quian Shiji Scroll Peng Lai Lagoon - Iron Cross

Duvardaki alarmin hemen sağındaki merdivenlerden yukarı çıkın ve odaya girin. Camın dibinde durup dışarıyı seyreden nöbetçiye bulaşmanızı önermiyorum, çünkü aşağı falan düşerse diğerleri kılanıp alarmı çalıştırabilir. Siz sessizce masaya yaklaşın ve üzerindeki değerli parşömeni cebinize atın.



15) Tablet of Longjiang Peng Lai Lagoon - The U-Boat Base Part 2

Vinci hareket ettirdikten sonra vincin yeni pozisyonunu aldığı yere gidin ve aşağı atlayın. Burada iki tane büyük metal sandık göreceksiniz. Metal sandıkları kıramadığımızı biliyoruz ama bunların hemen arkasına saklanmış olan iki tahta sandığı kırdığınızda yepyeni bir tableti ele geçirmiş olacaksınız.



16) Zhao Mo Rhyton Peng Lai Mountains - The High Road to Peng Lai

Sandıkların üzerlerine çıkıp havalandırma deliğinden yukarı tırmandıktan sonra sağ tarafa dönün. İlerideki havalandırma ızgarasının da açık olduğunu göreceksiniz. Buradan aşağı inin ve gördüğünüz tahta sandığı kırın. Sandığın içinden yeni bir artifact çıkacak.



17) Gui Jian Scroll Peng Lai Mountains - The Infiltration

Bölümün başında binadan dışarı çıktığınızda sağa doğru dönün. İleride loş turuncu ışıklı bir tünel göreceksiniz. O yöne doğru gidince binanın köşesinde bir sandık gözünüze çarpacak. Bu sandığın içinde değerli bir parşömen sizi bekliyor.



18) Changan Stone Peng Lai Mountains - The Airbase

Nazilerin elindeki bir artifact daha. Üssün son odasına girdiğinizde karşınızda bir asker göreceksiniz. Onu öldürdükten sonra sağ tarafa dönün ve köşede saklanmakta olan sandığı kırın. İşte karşınızda ünlü Changan taşı.





19) Mask of Cambaluc lack Dragon Fortress - The Black Dragon Fortress

Dikkat edin, bu artifact'e ulaşmaya çalışırken bölüme yeniden başlamak zorunda kalabilirsiniz. Kırbaçla zıplayarak duvarı kırdıktan sonra arkanızı dönüp delikten dışarı bakın. Hemen sol tarafta bir sarmaşık göreceksiniz. İyi bir hedeflemeyle sarmaşığa asılın ve yukarı tırmanın. Çıkıntıya indiğinizde arka taraftaki kapıdan girerek maskeyi alabilirsiniz.



20) Qi Marble Stela Black Dragon Fortress - Call to Battle

Bu artifact hemen göz önünde olmasına rağmen çok rahatça gözden kaçabiliyor. Bölümün başında avluya çıktığınızda büyük gongun yanına gidin ve yüzünüzü merdivenlere doğru dönün. Hemen ileride bir cam muhafazanın içinde mermeri göreceksiniz. Camı kırın ve mermeri alın.



21) Yuan Xiang Black Dragon Fortress - The Tower of Storms

Hatırlarsanız üzerinde taşlar olan bir asansöre biniyor ve taşları iterek asansörün yukarı çıkmasını sağlıyorduk. Asansör yukarı çıkarken hemen yana dönün, orada bir boşluk göreceksiniz. Asansörden atlayıp kenara tutunun ve kendinizi boşluğa bırakın. Buradaki sandığı kırdığınızda heykelciği alacaksınız.



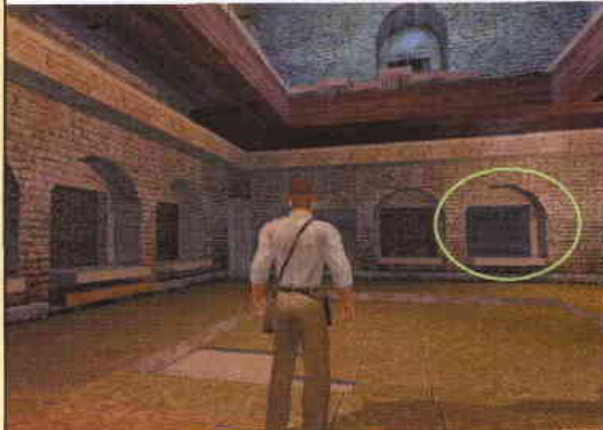
22) Yuyao Pan Temple of Kong Tien - Descent into Darkness

Bölümün başında aşağı doğru kaydırdığımız yerler var. Bu dik rampaların üçüncüsünde aşağı doğru kayarken karşıda tahtalarla kapatılmış bir yer göreceksiniz. Hemen kırbaçınızı kullanarak lambaya asılın ve zıplayarak tahtaları kırın. Aradığınız artifact tam da bu odacıkta bulunuyor.



23) Liaoning Mianjin Temple of Kong Tien - The Catacombs

Mavi meşaleyi aldıktan sonra I, Ching bulmacasının olduğunu odaya ulaşıyoruz. Buradan ulaşacağınız kare şeklindeki odada mezarlardan çıkan tüm zombileri öldürdükten sonra kırılan mezarları kontrol edin. Sağ ilerideki mezarın içinde Liaoning Mianjin artifact'i duruyor



24) Henan Bei Temple of Kong Tien - The Dragon's Claw

Bölümün başında mavi meşaleyi kullanarak geçtiğimiz bir köprü var. Burada mavi taşlara basarak köprüyü geçmeye çalışıyorduk. Köprü'nün sonuna geldiğinizde ilerlemeyin ve geri dönüp arka taraftaki mavi taşla basın. Ara videoda kırılan bir mezar göreceksiniz. Bölümün sonundaki köpek heykellerinin arasındaki odaya girmeden önce sol tarafta kırılmış olan bu mezardan artifact'i alabilirsiniz.





**25) Shang Statuette
The Emperor's Tomb - Tomb of the First Em-**

Elektrik saçan kürelerin sonunda çapraz zıplayarak geçmeniz gereken bir boşluk vardı. Onu geçtikten sonra önünüzdeki boşlukta inebileceğiniz bir basamak bulunuyor. O basamağa inin ve karşıdaki yuvarlak pencereye zıplayın. İçeride bir artifact bulabilirsiniz.



**26) Qin Lawbook The Emperor's Tomb -
The Path of the Unseen Peril**

Bölümün en son odasına geldiğinizde birkaç ninja ile dövüşeceksiniz. Bunları öldürünce ortaya iki tane hayalet çıkacak. İkisini de öldürünce bölüm biteceğinden sadece birini öldürün, sonra da yüzünüzü çıkış kapısına dönün. Sağ tarafınızda kalan kemeri fark edeceksiniz. Oraya tırmanmanız mümkün, içeride ise bir artifact var.



**27) Jade Liubo Board
The Emperor's Tomb - The Bells of the Dead**

Hayaletlerin canlandırdığı heykellerin olduğu odayı geçince durun ve aynayı elinize alın. Kapının her iki yanında merdivenler ortaya çıkacak. Bunlardan birini kullanarak üst kata çıkın ve sehpanın üzerinde bulunan artifact'i alın.



**28) Halberd Plate The Netherworld -
The Pillars of the Underworld**

Dörtü sütunları da geçtikten sonra beşinciye doğru gitmeden düz ilerleyin, Sol tarafa yaklaştığınızda aşağıda güvenli bir şekilde basabileceğiniz bir çıkıntı göreceksiniz. Çıkıntıdan ilerleyin ve yerde durmakta olan tabağı cebinize atın.



**29) Gao Burial Mask The Netherworld -
The Pillars of the Underworld**

Erişilmesi en zor artifact'lerden biri de bu. Beşli sütunların tam ters tarafına doğru gidin. Uca gittiğinizde kırbaç simgesi çıkmayacak ama fambaları kullanarak karşı tarafa ulaşmanız mümkün. Bunun için ard arda üç kez havada kırbaçla asılmanız gerekecek, bu yüzden burası çok zor. Ufak bir zamanlama hatası sizi bölümün en başına yollar çünkü.



**30) Shi Huangdi Cong
The Netherworld - The Heart of the Dragon**

Bölümün hemen başındaki kaybolan taşlarla ilgili bulmacayı geçip yeni bir odaya ulaştığınızda daha fazla ilerlemeden sağ tarafa dönün. İlerideki sehpanın üzerinde oyundaki son artifact bulunuyor. Böylece oyundaki tüm artifact'leri ele geçirmiş oldunuz. Oyunun ana ekranında sizi ufak da olsa bir sürpriz bekliyor artık.



MGS2: Substance

Snake'in alternatif maceralarına hoşgeldiniz

Eser Güven | eser@level.com.tr

Başlığı görür görmez o da nesi diye sormuşsunuzdur belki. Bildiğiniz gibi Metal Gear Solid 2 isimli nefis oyun sonunda PC'lerimiz için de çıktı ve bu oyunun içinde Snake Tales isimli bir kısım var. Snake Tales ana oyun hikayesinden tamamen bağımsız beş adet öyküden oluşuyor. Başrolde yine elbette Snake var ama bu hikayelerde oyundaki diğer karakterlerle de karşılaşacaksınız.

Snake Tales görevlerinde multak bir gizlilik içinde davranmanız lazım. Bu görevlerde radarınız olmadığından normal oyunda olduğundan farklı olarak duyularınıza çok daha fazla iş düşüyor. Bu görevlerde en büyük yardımcınız AP Sensor olacak. Bu görevlere bulaşmadan önce bilmeniz gereken bir şey de zorluk seviyesinin Hard olduğu ve bunu değiştirme imkanınız yok. Kısacası eğer MGS'yi yeni oynayanlardansanız, şimdi-



lik bu görevlerin size göre olmadığını rahatça söyleyebilirim. Beş hikayeyi de yazacak kadar yer olmadığından diğerlerine göre biraz daha zayıf bir hikaye olan ikincisini çıkarmak zorunda kaldım, bunu da hatırlatayım. Yazmayı unuttuğunuz falan demeyin yani :) Evet bu kadar ön bilgiden sonra geçelim hikayelerimizin çözümlerine:

NOT: Mayıs-Haziran 2002'de MGS2'nin ana hikayesinin tam çözümünü verdiğimiz için, burada tekrar yayınlamamaya karar verdik. Ama onsuz kalıyorsunuz diye tam çözümü Level CD'deki Extra bölümünü pdf formatında koyduk.

Hikaye 1 : A Wrongdoing Strut A Roof

Bölüme Strut A çatısında başlıyorsunuz. Buradaki tek nöbetçiyi ister etkisiz hele

getirebilir, ister saklanarak geçebilirsiniz. Amacımız Strut A'ya girmek.

Strut A Pump Facility

İki nöbetçinin olduğu bu kısımda görünmeden ilerleme yeteneklerinizi ilk kez sınamanız gerekecek. Zamanlamanızı çok iyi yapın ve ikinci nöbetçi doğuya döndüğünde kumanda merkezinin arkasına koşun. Sonra da nöbetçi size arkasını dönüp durduğunda etkisiz hale getirin. Nöbetçileri etkisiz hale getirdikten sonra bir yerlere saklamayı alışkanlık haline getirirseniz iyi olur.

Güneydeki pompa odasına giderseniz bir Cardboard Box ve Ration alabilirsiniz.

Strut FA Connecting Bridge

Köprüde iki tane Cypher göreceksiniz. Bunlar sol tarafa gidip köprünün altına doğru uçtuklarında siz de köprünün diğer tarafına koşmaya başlayın. İlerideki nöbetçi sizi görünce diğerlerine haber vermek isteyecek ama yeteri kadar hızlı olup da bir sonraki bölgeye geçerseniz mesajını tamamlayamayacağından sizin için de sorun olmayacak.

Strut F Warehouse

Hemen ilerideki odaya girip nöbetçiyi indirin ve dolabı açarak içinden Book alın. Ana alandaki koridorda dolaşan bir nöbetçi göreceksiniz. Bu nöbetçi devriyesini tamamladığında telsizle rapor veriyor, bu yüzden onu öldürmeyin. Rapor vermesini bekledikten sonra arkasından ilerleyerek sizi görmeden onu geçebilirsiniz.

Sağdaki odaya girin sağ taraftaki duvardaki açıklığı bulun. Buraya sürünerek girerseniz içeride Claymore Mine bulacaksınız. Onları alıp tekrar ana alana dönün.

Kuzeye doğru gidip soldaki odanın kapısını yaklaştığınızda Ames ile karşılaşacaksınız ve bir ara demo girecek. Ames size durum hakkında bilgi, USP tabancası, Coolant Spray, Sensor A ve Level 1 Card verecek.

Şimdi burada öğrendiğimize göre öldürmemiz gereken kişi Fatman. Onu Strut E Roof Heliport'ta bulmamız mümkün ama bir de Shell 1 Core'da bulunan rehinelere var. İsterseniz önce rehinelere kurtarabilir veya doğrudan Fatman'i öldürmeye gidebilirsiniz. Rehine-

leri es geçip de Fatman'e giderseniz bu hikayenin üç sonundan en kötüsünü yapmış olacaksınız. Ama masum insanlar pek de umurumda değil diyor ve bu hikayeyi bitirmek istiyorsanız size bunu yapmanızı öneririm, ben öyle yapacağım çünkü :)

EF Connecting Bridge

Şimdi ilk olarak USP kullanarak Cypher'lardan kurtulun. Eğer rehinelere kurtarmak istiyorsanız buradan Shell 1 Core alanına gitmelisiniz. Dediğim gibi ben rehinelere değil Fatman'e gitmek istiyorum, o yüzden istikamet Strut E.

Strut E Parcel Room

Buraya girdiğiniz anda bir nöbetçi sizi fark edecek. Hemen bir Stun Grenade fırlatın ve bekleyin. Patlar patlamaz ileri doğru koşun ve ilk yerden sağa dönün. İyi bir zamanlamayla buradaki nöbetçileri geçip dışarı çıkabileceksiniz.

Strut E Heliport

Bu alanın sonuna kadar giderek bir Claymore Mine alın. USP ve Sensor A hazır durumda merdivenlerden yukarı çıkın ve hikayenin kötü adamıyla karşılaşın.

İlk olarak iki tane C4 bombasını etkisiz hale getirmeniz gerekiyor ve bunun için yalnızca 30 saniyeniz var. İlk bomba sağ taraftaki kasanın yan tarafında. Diğeri ise güney tarafındaki büyük konteynıra yapışık duruyor. Burada Sensor A kullanmanız gerekecek. Bu bombaları etkisiz hale getirdiğinizde Fatman etrafa rasgele bombalar yerleştirmeye başlıyor. Tam bu sırada onun peşinden koşun ve bombaların kronometreleri başlamadan etkisiz hale getirmeye çalışın.

Tabii burada Fatman'den kurtulmaya çalışmazsanız kendinizi sürekli olarak bombaları etkisiz hale getirirken bulabilirsiniz. Fatman duraksadığında veya siz vakit bulursanız yanına gidip yumruk-yumruk-tekme kombosuyla onu yere düşürün ve yerde olduğu birkaç saniyelik kısmı değerlendirip kel kafasına birkaç kurşun sıkın. Fatman'in kaydadağır biçimde zarar gördüğü tek yeri kafası. Vücudunun diğer taraflarına yapacağınız atışlar sadece onun bir süre sersemlemesine neden oluyor.

Eğer Fatman'i M9 kullanarak öldürürseniz en iyi sona, USP kullanarak öldürürseniz kötü sona, rehinelere kurtarmadan onu öldürürseniz ne kullanırsanız kullanın en kötü sona ulaşacaksınız. Olsun, yine de ilk hikaye bitti bile.

Hikaye 3 : Confidential Legacy Aft Deck

Bu hikayede MGS1'deki Snake'i canlandırıyoruz. Hikayeye SOL Tanker bölümündeki yerden başlıyoruz. Öncelikle hemen ilerideki nöbetçiden kurtulun ki sonradan sorun çıkarmasın. Sola gittiğinizde duvarın yanında bir Wet Box bulacaksınız. Hemen ileride de Chaff Grenade bulunuyor. Yola devam ettiğinizde merdivenlere ulaşacaksınız. Alt kata inin ve içerideki kapıdan geçin.

Deck A Crew's Quarters

Burada dolaşırken yerde ayak izleriniz kalıyor. Bu yüzden ekstra dikkatli olmalısınız. Koridordan sağa doğru ilerleyin ve ulaşacağınız ilk oda olan Locker Room'a girin. Bu odada işinize yarayacak USP mermileri, sağlık vs. bulacaksınız. Yandaki kapıdan çıkın ve geldiğiniz yerden geri dönerek oradaki kapıdan çıkın.

Deck A Crew's Lounge

Bu bölgede üç devriye var. Yapmanız gereken sessizce merdivenlerin soluna gitmek, nöbetçiler kalkınca da ilerideki kapiya doğru koşmak. Merdivenlerden yukarıya çıkın ve sağdaki kapiya girin.

Deck B Crew's Quarters

İleride iki nöbetçi olduğundan hemen geriye doğru koşun. Nöbetçiler farklı yönlere gidene kadar bekleyin. Sağ tarafa giden nöbetçiye yaklaşın ve etkisiz hale getirin. Güneye doğru ilerlediğinizde dolaşan bir nöbetçi göreceksiniz. Gölgelere saklanın ve nöbetçi yanınızda geçerken kapıverin. Koridorun sonuna geldiğinizde hemen dönmeyip bekleyin. Bir nöbetçi gelecek ve siz de onu yakalayabileceksiniz. Kuzeye doğru giderek merdivenlerden çıkın.

Deck C Crew's Quarters

Koridordaki tek nöbetçinin size doğru gelmesini bekleyin. Arkasını dönünce işini bitirin. Yukarıdaki kamerayı görmüşsünüzdür herhalde, onu da vurarak sorun çıkarmasını önleyin. Burada iki tane daha kamera var, onlardan kurtulmayı unutmayın. Koridorun sonuna ulaştığınızda Thermal Goggle alacaksınız.

nız. Artık merdivenlerden çıkabilirsiniz.

Deck D Crew's Quarters

Önce güneye, sonra doğuya, son olarak da kuzeye giderek depoya ulaşın. Burada kestirmekte olan nöbetçinin işini bitirin ve Box 1'i alarak dışarı çıkın. Bu güverteye girdiğiniz yere dönün ve batıdaki odaya geçin.

Yemek odasındaki nöbetçilerden kurtulup mutfağa girin ve AK cephanesi alın. Sağ alttaki kapıdan çıkın ve sizi izleyen kamerayı etkisiz hale getirin. Merdivenlerden çıkınca bir ara demo girecek.

Deck E Bridge

Hemen solunuzda bir Ration bulunuyor. Onu aldıktan sonra merdivenlerden aşağı inin.

Deck D

Daha önce temizlediğiniz tüm nöbetçilerin yerleri doldurulmuş gördüğünüz gibi. Girdiğiniz yerden sağa doğru gidin ve sürünerek kuzeye ilerleyin. Sola dönün ve merdivenlerden inin.

Deck C

Kameraları daha önce etkisiz hale getirdiyseniz burada rahat edeceksiniz. Burada devriye gezen asker siz içeri girdiğinizde uzaklaşıyor olacak, sola dönün ve merdivenlerden inin.

Deck B

Kuzeye doğru ilerleyerek koridoru geçin. Amacınız güneydekikapiya doğru koşturmak, eğer yeterince hızlı olursanız buradaki askerin alarm vermeye vakti olmayacak.

Deck A

Merdivenlerden inin ve batıdaki koridora geçin. Burada biraz beklerseniz nöbetçilerden biri yanınıza gelecek. Arkasını dönünce boğazına sarılın ve ortamdan uzaklaştırarak işini bitirin. Artık diğer nöbetçiden de rahatça kurtulabilirsiniz. Amacınız doğudaki koridorun sonuna ulaşmak. Oradaki nöbetçiye doğru koşturup sizi fark etmesine izin vermeden işini bitirebilirsiniz. Merdivenlerden aşağı indiğinizde Makine Odasına gireceksiniz.

Engine Room

Önce kuzeydeki koridora gidin ve yolun sonundaki odadan Pentazimin ve NVG alın. Şimdi geri dönün ve soldaki kapıdan girin. Aşağıdaki platformda dolaşan



asker kuzeye dönünce aşağı atlayarak üzerine düşün. Bir alt katta bir asker daha bulunuyor. Aynı şekilde onun da üzerine atlayın ve sonra da sağ köşeden PSG-1'i alın. Sol taraftaki merdivenlerden inerek diğer platforma geçin.

Önce güneye, sonra da sola gidin. Burada yeterince gürültü olduğundan gördüğünüz askerleri vurarak öldürebilirsiniz. Eğer burada birkaç dakikanızı ayırıp tüm askerlerden kurtulursanız iyice rahat edersiniz. Sol ileride üzerinde büyük bir konteynir olan bir platforma var. Orada PSG-1 mermisi ve M9 bulmanız mümkün.

Kuzeydeki merdivenlerden çıkın ve platformun sonundaki kapıdan girin. Yine koridorun sonuna gidin ama daha fazla kuzeye ilerlemeyin. İleride SEM-TEX tuzağı var ve sizin kontrol düğmelerini vurmanız gerekiyor. Koridorun sağında bu düğmelerden birini bulacaksınız. Etkisiz hale gelmiş lazerleri geçin ve sağ taraftaki sigorta kutusundaki ikinci düğmeyi de vurun. Yine ilerleyin ve sol taraftaki son düğmeden de kurtulun. Artık ilerideki kapıdan geçebilirsiniz.

Deck 2 Port

Kuzeye doğru gittiğinizde sağ tarafta bir USP susturucusu bulacaksınız. Bunu USP'nize taktıktan sonra yola devam edin ve sağ taraftaki kapıdan girin.

Deck 2 Starboard

Güneye doğru gidin ve ilk yerden sola dönün. Burada Pentazimin bulacaksınız. Güneye doğru devam edin. Ara demo girdiğinde elinize hemen USP'nizi alın.

Deck 2 Starboard Shootout

Burada bir sürü asker öldürmeniz gerekecek. Yapabileceğiniz en iyi şey ilerdeki sandığın arkasına saklanmak ve düşman ateş ettikten sonra kafanızı dışarı çıkarıp gördüğünüz tüm hedefleri vurmak. Askerlerden biri el bombası kullandığından ilk olarak onu öldürmenizi öneririm. Güneye doğru ilerlediğinizde USP'niz için cephaneye bulabilirsiniz. Hepsini öldürünce ara demo girecek, bu sırada elinize AK'nizi alın.

Deck 2 Port Shootout

Bu sefer iyice zor bir kısımla karşı karşıyayız çünkü buradaki askerler bitmek bilmiyor. Yapacağınız şey üzerlerine koşturmak ve önünüze geleni vurarak ilerlemek. Askerlerin üzerlerinde koruyucu olmadığından rahatça indirebildiğinizi göreceksiniz. Koridorun sonuna gelene kadar bu şekilde koşturun ve kapıdan geçerek kurtulun.

Engine Room

Gördüğün herkesi uzaktan haklayın, sonra da odanın arka tarafına doğru koşarak kapıdan geçin.

Deck A

Yine az önceki gibi askerleri uzaktan sessizce öldürün. Gitmemiz gereken yer B güvertesi.

Deck B

Kuzeydeki askerleri öldürün ve ilerlemeye devam edin.

Deck E

Sağ tarafa gidin ve USP kullanarak SEMTEX'in kontrol düğmesini vurun. Köprüye gittiğinizde bölüm sonu düşmanı ile karşılaşacaksınız, o yüzden fırsat varken oyunu kaydedin.

Bu seferki kötü adamımız Meryl Silverburg. Bu hikayenin de iki farklı sonu var. Meryl'i M9 ile öldürürseniz iyi sona, başka silahlar kullanarak öldürürseniz kötü sona ulaşıyorsunuz.

İlk olarak yukarıdaki ışığı vurun. Meryl genellikle etrafta koşturuyor ve uygun pozisyon bulduğunda size saldırıyor. Eğer bir yerde uzun süre saklanırsanız olduğunuzu düşündüğü yere doğru el bombası fırlatıyor. Size bakmadığı zaman ateş ettiği yerin tam ters tarafına doğru yuvarlanın ve onu kafasından vurmaya çalışın. Bu dövüşün Fatman'den daha kolay olduğunu göreceksiniz.



Hikaye 4 : Dead Man Whispers

Strut F Warehouse

Bu hikayede karakterimiz Pliskin Snake. Bölüme geniş bir odada başlıyorsunuz. Elinizde cephanesi olmadığından düşmanları öldürmek için boyunlarını kırmanız gerekiyor. Odadan dışarı çıkın ve gördüğünüz ilk nöbetçiyi öldürün. Güneybatıdaki kapıdan çıkarak köprüye gelin.

FA Connecting Bridge

Burada dolaşan iki nöbetçiden önce size en yakın duranı iyi biçimde takip edip öldürün. Diğer nöbetçiye hiç bulaşmadan merdivenlerden yukarı çıkın ve koridorun sonundaki kapıdan geçin.

Strut A Pump Facility

Sol tarafınızdaki nöbetçilerden birine yaklaşın ve boynunu kırarak öldürün. Onu olduğu yerde bırakabiliyorsunuz çünkü diğerlerinin görüş alanında değil. Kuzeybatıya doğru ilerleyerek kapıdan geçin.

Strut B Transformer Room

Merdivenlerden çıkıp trafoya ulaşın. Buradaki kurşunları ve dolaplardaki yemeleri aldıktan sonra yandaki kapıdan çıkın.

BC Connecting Bridge

Buradaki tek nöbetçiyi etkisiz hale getirdikten sonra kırık platformdaki Chaff Grenade'leri alın ve Cypher sizi görmeden kuzeye doğru koşun.

Strut C Dining Hall

Soldaki oda erkekler tuvaleti. Buraya girip USP mermilerini alın ve kadınlar tuvaletine geçerek Stun Grenade ve Bandage toplayın. Şimdi koridorun sonunda bir asker görüyor olmalısınız. Onu şimdi dilik boşverin ve yemek odasındaki askerinin yerini tespit ederek indirin. Sol taraftaki masanın altına baktığınızda bir sürprizle karşılaşacaksınız. Evet, artık M9 sahibisiniz. Şimdi diğer askeri de öldürün ve kuzeydoğudaki kapıdan çıkın.

CD Connecting Bridge

Hemen sağ tarafınızda köprüde devriye gezen bir asker var. Köprü'nün ortasına ulaştığında birkaç saniyelik duraklıyor. İşte tam bu anda onu öldürebilir veya koşarak geçebilirsiniz. İlerideki güvenlik kamerasından kurtulduktan sonra kapıdan girebilirsiniz.

Strut D Material Distribution Facility

Hemen ilerideki iki askeri de M9 ile indirdikten sonra Strut'un diğer tarafındaki merdivenlere doğru gidin ve merdivenin arkasından M4 cephanesi alın. Sonra da yan taraftaki kapıdan geçin.

DC Connecting Bridge

Buradaki askeri öldürmek için birkaç saniye bekleyin ve merdivenlere geldiğinde işini bitirin. Alt kata inin ve köprü'nün sonuna kadar koşun. Artık Strut E'ye geçebilirsiniz.

Strut E Parcel Room

Güney tarafına baktığınızda bir asker göreceksiniz. Onun işini bitirin ve doğru tarafına bakın. Buradaki askerden de aynı şekilde kurtulduktan sonra ilk askerin olduğu tarafa gidin. Buradaki güvenlik kamerasını etkisiz hale getirdikten sonra merdivenlerden aşağı inin ve sağ taraftaki kapıya doğru ilerleyin. Odanın üst kısmındaki yemeği aldıktan sonra geriye dönün ve yerdeki kapağı açarak ara demoyu seyredin.

Strut L Sewage Treatment Facility

Hemen odanın dışındaki nöbetçinin boğazına sarılın ve onu odaya doğru çekerek işini bitirin. Sessizce ilerleyerek diğer nöbetçiden de kurtulun ve kuzeydeki kapıya doğru yönelin.

KL Connecting Bridge

Hemen önünüzdeki askerden kurtulun. Onu kontrol etmeye gelen askeri de aynı şekilde etkisiz hale getirdikten sonra Cypher'ı da ateş ederek yok edin. Shell 2 Core alanına geçmeden önce yukarıda bir nöbetçi göreceksiniz. Onu öldürdükten sonra yanındaki M4 ve USP cephanelerini alabilirsiniz.

Shell 2 Core

Ana koridora çıkın ve güneye giderek merdivenlerden aşağı inin. Buradaki sandığın üzerinde USP cephanesi, diğer merdivenin yanındaki gölgede ise M9 cephanesi bulunuyor. Kuzeye gidin ve ilk yerden sola dönün. Burada Nikita ve Stun Grenade bulacaksınız. Koridora dönüp kuzeye doğru ilerleyin. Sağdaki odada M4 mermileri var. Koridorun sonundaki M4 mermilerini de aldıktan sonra merdivenlere geri dönün.

Elinize Nikita'yı alın ve yandaki sandığın üzerine çıkarak havalandırma deli-

ğinden bir Nikita yollayın. Füzeyi havalandırma deliğinden geçirmek için şu yönleri kullanacaksınız: sağ, sol, sol, sol, sağ. Füze şimdi büyük bir odaya ulaşmış olacak. Sağ taraftaki diğer havalandırma deliğini nişanlayın ve yola devam edin. Sağa dönünce ileride, sol köşede bir kontrol paneli göreceksiniz. İşiniz bitince elektrikli zemini olan odayı geçebileceksiniz

Ara demonun ardından güney duvarındaki havalandırma deliğine girin ve Stun Grenade alın. Şimdi önceden geçtiğiniz asansöre binin ve oyunu kaydedin. Bölüm sonu elemanına geliyoruz.

Vamp

İlk olarak yan taraflardaki ışıkları vurun. Bunu yaptığınızda Vamp'ın saldırılarından birini önlemiş olacaksınız. Vamp'ı otomatik olarak hedefleyemediğinizden birinci şahıs perspektifine geçmeniz gerekiyor. Dövüşün başında Vamp odanın ortasındaki suyun ortasında duruyot. Vakit kaybetmeden kafasına birkaç mermi yollayın. Vurulduktan sonra genelde bir süre yüzmeye başlıyor, bu sırada da boş durmayıp el bombasıyla zarar vermeye çalışabilirsiniz.

Vamp parlarken hiçbir şekilde saldırılardan etkilenmiyor ama size bıçak atmadan hemen önce parlaması kayboluyor. İşte tam bu sırada onu kafasından vurun ve attığı bıçaktan sakının. Bir iki kez vurduğunuzda dönmeye başlayacak ve size bir sürü bıçak fırlatacak. Bunun hemen ardından durduğunda yine onu vurmalsınız.

Biraz yaralandıktan sonra size üç bıçak atmaya başlıyor. İki iki bıçak kafanıza, bunlardan bir saniye sonra gelen ise ayaklarınıza doğru geliyor. Bunlardan sakınmak için gerçekten hızlı olmanız gerek.

Bu hikayenin de iki tane sonu var. İyi sona ulaşmak için Vamp'ı öldürmek için M9 kullanmalısınız. Diğer silahları kullanarak onu öldürdüğünüzde ise kolay sona ulaşıyorsunuz.

Hikaye 5 : External Gazer AB Connecting Bridge

En zevkli görevlerden biri bu. Bu hikayede Solid Snake'i kontrol ediyoruz ve başlarda hikayeyi tam olarak anlamamız mümkün olmuyor. Köprüye doğru gidip ilerlediğinizde kendinizi bir VR görevinin içinde bulacaksınız. Bombaları etkisiz hale getirmeniz gereken bu görevi isterseniz es geçebilirsiniz ki öyle

yapalım. Ardından ikinci bir VR görevi olan tüm düşmanları yok et geliyor. Neyse ki bunu da es geçebiliyoruz.

Strut C Dining Hall

Etrafta dolaşan teröristi öldürdükten sonra güneye doğru gidin ve orada dolaşmakta olan askeri de öldürün. Erkekler tuvaletinde Chaff Grenade, kadınlar tuvaletinde ise M9 mermileri bulunuyor.

Strut B Transformer Room

Önünüzdeki teröristi hemen öldürün ve trafo odasına girerek oradaki teröristten de kurulun. Geçtiğiniz dolaplarda M9 mermileri bulunuyor. Bunları da aldıktan sonra yolunuzu devam edin, bir ara demo girecek.

AB Connecting Bridge

Burada resim çekmeniz gerekiyor. Yaratığın olduğu tarafa geçin ve elinize kamerayı alın. Yaratık kükrediğinde zoom yapın ve sudan çıkarken resmini çekin. Eğer doğru yapmışsanız Snake durumu 'good' diyerek belirtecek zaten.

AB Connecting Bridge Shootout

Elimizdeki M9 ile bir sürü asker haklamamız gerekecek şimdi de. Elinize el bombası alın ve bir taraftaki askerlerin üzerine gönderin. Bomba patlayınca koşarak ilerleyin ve elinize M9'u alarak gördüğünüz herkesin kafasına kurşun sıkın. Tüm askerlerden kurtulduğunuzda ara demo girecek.

Gurlugon

Bu devasa askeri öldürmek için kullanabileceğiniz bir sürü yol var. Ama eğer kolay olsun diyorsanız Stinger'ın olduğu sandıklara doğru gidin ve bir süre bekleyin. Gurlugon lazer kullanarak kutuları yok etmek isteyecektir. Bu sırada biraz zarar görseniz de kutunun içinden bir kitap çıkıyor. Gurlugon'un yanına gidin ve kitabı yere koyup bekleyin. Gurlugon önce size gözlerinden çıkardığı dondurucu ışınlarla saldıracak, sonra da kitabı fark edecek. Bundan sonrası zaten oldukça komik, sizin yapacağın hiçbir şey kalmıyor. Öldüğünde ara demo girecek, bu sırada oyunu kaydedin çünkü gariplikler devam ediyor.

VR Mission

Şimdiki VR görevini yapmanız gerekiyor. Amaç fark edilmeden çıkış noktasına ulaşmak. Zaten bu tür şeyleri yeterince yaptığımız için pek de zor gelme-



yecektir. Çıkışa ulaştıktan sonra yine bir ara demo giriyor ve ardından yine bir VR görevi. Bu sefer amaç etraftaki tüm askerleri öldürüp çıkışa ulaşmak. Burayı da başlarıyla geçtikten sonra ardı arkası kesilmeyen VR görevlerinden birine daha giriyorsunuz. Raiden'in rolünü üstlendiğiniz bu VR görevlerini neyseki geçebiliyorsunuz. Zaten hikayede ilerlemek için bu görevlerden bir an önce kurtulmak gerekiyor. Bu hikayede iki tane bölüm sonu adamımız var, ilkiyle başlayalım.

Metal Gear RAY

RAY'le adam gibi savaşmak için hemen Stinger'ı elinize alın. Ona zarar vermek için önce bacağından vurmali, sonra da ağızına bir füzel sokmalısınız. Ray size çok çeşitli şekillerde saldırıyor, bu yüzden biraz dikkatli olsanız iyi olur. Yine de çok fazla zorlanılacak bir düşman değil kendisi. Ara demo girdiğinde oyunu kaydedin çünkü son düşmanla karşılaşmak üzeresiniz.

Solidus Snake

Bu dövüşün zor yanı Solidus'u çıplak ellerinizi kullanarak yenmek zorunda olmanız. Solidus dövüşe yılan kolları olarak başlıyor. Yine RAY'de olduğu gibi Solidus'un da sizi yenmek için kullanacağı çok çeşitli saldırıları olacak. Bunlara özellikle dikkat etmelisiniz. Solidus'un enerjisini belli bir seviyeye düşürdüğünüzde mutasyon geçiriyor ve kollarından kurtuluyor. Yine çeşitli saldırılar kullanacağı bu halde, önceki halde kollarını kullanmadan yaptığı saldırıların aynıları mevcut. Fırsat buldukça saldırarak Solidus'u önünde sonunda öldürmeyi başarıyorsunuz. Bu hikayede yalnızca tek bir son var, o yüzden nasıl öldürdüğünüz hiç önemli değil.

Hikayeleri de tamamladıktan sonra eğer yapmadıysanız tüm VR görevlerini yapmaya başlayabilirsiniz. Ne de olsa MGS2'nin sunduğu birçok olanak var.

hilekâr

Hile yapmayın! Hile zararlıdır! Şunu yapar bunu yap...
Uff! Yoruldum! Ne yaparsanız yapın!

Civilization III

100.000 altın: Yeni bir oyun başlattığınızda liderin ismini "Leemur" olarak girin. Oyuna 100.000 altınla başlayacaksınız.

Harita: Save kısmına gidin ve "multi" adında bir oyun kaydedin. Bu, haritanın tamamını görmenizi ve diğer oyuncuların ne ürettiklerini görmenizi sağlayacak.



Freelancer

Oyunu kolaylaştırmak: Freelancer dizininde yer alan "PerfOptions.ini" dosyasını herhangi bir text editörle açın ve...

```
DIFFICULTY_SCALE = 1.00  
satinrı,  
DIFFICULTY_SCALE = 0.00  
şeklinde değiştirin.
```

Starship Seven

Bölüm kod'ları...

1. savepoint
2. memorize
3. bluesky
4. easylv5 caveman
6. deephill
7. starfire
8. stompers
9. factory
10. themine
11. backup
12. nuclear
13. sandybeach
14. www.neokolor.com
16. suicide
19. alice
21. theboss

Soap Bubble

Bölüm kod'ları...

2. ldkd
3. htcd

1503 A.D. The New World

Para kazanmak için 1503 ad\data\ dizinindeki "bgrup-pen.dat" dosyasını herhangi bir text editörle açın ve aşağıdaki satırları bulun:

```
Id: ALKOHOL  
BauFirst: INFRA_STUFE_IC  
Preis: 900  
Bonus: 5, STEPPE|PRAERIE|DSCHUNGEL  
PreisLevel: 0,5,10
```

Daha sonra Preis: 900 satırını değiştirerek istediğiniz kadar para kazanın. Dosyayı kaydedip kapatın ve oyunu normal bir şekilde başlatın.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Oyunu kurduğunuz dizini bulun. Lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy dizinindeki "default.cfg" dosyasına aşağıdaki satırları ekleyin.

1. cheats:1 Sonuç: Sınırsız cephane ve sağlık verir. Ayrıca su altındayken havaya ihtiyacınız kalmaz.
2. aiDisabled=1 aiDisabled=false olarak değiştirin. Sonuç: Düşmanın yapay zekasını değiştirir.
3. (ipucu) Oyundaki artifact'ların tamamını bulun (ilk artifact'ı birinci bölümde şelalenin yakınında bulabilirsiniz). Sonuç: Art Gallery açılır.
4. (ipucu) Artifact'lerin yerleri:

Ceylon

Idol Of Ramba Vihara=Gates Of The Lost City
Mahavatu Mask=The Hunter's camp
Port Negombo Relic=The Palace Of Forgotten Kings.

Prag

Medallion Of Lebus=The Library
Stochov Fragment=The Observatory
Cistercian Mask=Vega's Tower

İstanbul

Piri Reis Manuscript=İstanbul Breakout
Ottoman Seal=The Secret Of The Mosque: Part 1
Delian Proclamation=The Sunken Palace

Hong Kong

Tai-Tsu Mask=The Golden Lotus
Longshan Idol=The Golden Lotus: Part 2
Dianlong Plate=The Streets Of Hong Kong.

Peng Lai Lagoon

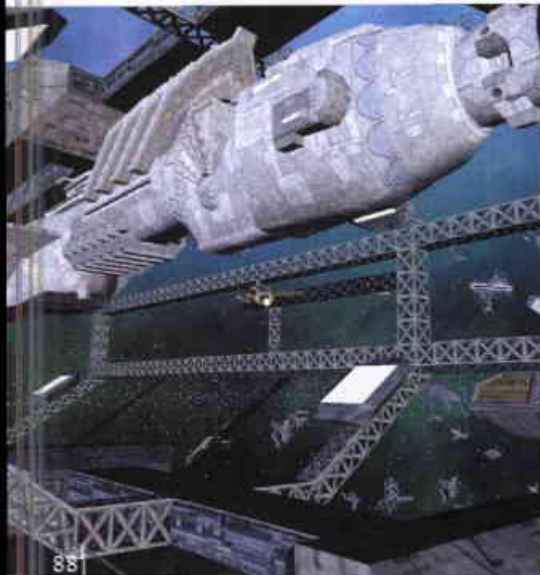
Sancai Plate=The Secret Of Peng Lai Lagoon: Part 2
Sima Qian Shiji=Iron Cross
Tablet Of Longjiang=The U-Boat Base: Part 2.

Peng Lai Mountain

Zhao Mo Rhyton=The High Road To Peng Lai
Gui Jian Scroll=The Infiltration
Changan Stone=The Airbase

Black Dragon Fortress

Mask Of Cambulac=Black Dragon Fortress
Qi Marble Stefa=Call To Battle
Yuan Xiang=The Tower Of Storms



Vietcong

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve kod'ları girin.

Kod	Sonuç
GIFTFROMPTERODON	Hileleri aktif hale getirir (diğer hileleri uygulamak için bunu yazmanız gerekli).
CHTHEAL	Max. sağlık.
CHTHEALTEAM	Takım için max. sağlık.
CHTWEAP #	# yerine yazdığınız silahı verir (0 ile 30 arasında bir sayı olmalı).
CHTAMMO	Tam cephane.
CHTGRENADDES	Bomba verir.
CHTALLOF	Hızlı savaş: aktif hale getirir.
CHT3PV (0/1)	Farklı görüş açısı.
SHOWFPS (0/1)	Framerate'i görüntüler.
SHOWPROF (0/1)	İstatistikleri açıp kapatır.
CHTCANNIBALS	-
CHTKOSTEJ	-



Devastation

Çirkin maske KonSolu açın ve kod'ları girin.

Kod	Sonuç
ghost	Hayalet mod'u.
god	God mod.
allammo	999 cephane verir.
walk	Normal mod'a geçiş yapar.
dopefish	Dayanıklılık, silah ve para verir.
sptravel SP3M6-BukkoRoof	Son bölüme geçmenizi sağlar.



Enclave

`environment.cfg` dosyasını notepad benzeri bir programla açın. Dosyanın en sonuna...

Kod	Sonuç
CON_ENABLE=1	...
cg_menu cheatmenu	Bu kod'u girdikten sonra ~ tuşunu kullanarak hile ekranını açabilirsiniz.
cmd giveall	Tüm item'lar.
cmd noclip	Hayalet mod'u.



Splinter Cell

F2'ye bastıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Sonuç	Kod
Tam sağlık.	health
Görünmezlik.	invisible 1
Görünmezliği kapatır.	invisible 0
Tam cephane.	ammo
Uçma mod'u.	fly
Hayalet mod'u.	ghost
Uçma ve hayalet mod'unu kapatır.	walk
Düşmanları dondurur.	playersonly
Düşmanları normal haline getirir.	playersonly 0
Düşman yok.	killpawns
God mod.	invincible 1
God mod'unu kapatır.	invincible 0
Gizlilik derecesini gösterir.	stealth
Belirtilen item'i verir (item isimleri Aşağıda).	summon



Mystery Island

Oyun sırasında aşağıdaki kod'lardan birini girin.

Kod	Sonuç
MRBIONIC	Güç.
MRPOLO	Yükseğe zıplama.
MRTOUGH	Yenilmezlik.
MRSPEED	Hızlı koşma.
MRGOD	Sınırsız hak.



Postal 2

Shift ve @ tuşlarına aynı anda, veya bazı sistemlerde sadece é tuşuna basarak konsol penceresini açın. Hile mod'unu aktif hale getirmek için Sissy yazın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
Alamode	God mod.
PackNHeat	Yıkıcı silahlar.
PayLoad	0 anda elinizde bulunan silahlar için cephane.
IAmSolame	Silahların tamamı, cephane ve dayanıklılık.
PiggyTreats	Lokma tattırsı.
JewsForJesus	Para.
BoyAndHisDog	Köpek maması.
Jones	Sağlık.
FireInYourHole	Roket kamerasını aktif hale getirir.
IAmTheOne	Catnip.
LotsAPussy	Kedi (Susturucu olarak kullanmak için).
BlockMyAss	Zırh.
SmackDatAss	Takım elbise.
IAmTheLaw	Polis giysisi.
Healthful	Tam sağlık ve birkaç orta boy sağlık paketi.
RockinCats	Herhangi bir silahı kediye çevirir.
IFeelFree	Hayalet mod'u (kapatmak için kod'u yeniden girin).
LikeABirdy	Uçma mod'u (kapatmak için kod'u yeniden girin).
Fly	-
Walk	-
Slowmo (sayı)	Yazdığınız sayı kadar hızlanırsınız.



hilekâr

- Polis! İmdat Polis! - Aman hanfendi, Canım hanfendi nooldu?
- Hilekâr çantamı çaldı Polis! - Yapacak birşey yok. Hilekâr o.

Robotech: Battlecry

FAST Pack Glitch: Bir uzay görevine başlayın ve Super Veritech'i kullanın. Görevi tamamladıktan sonra Continue'yu seçin. Bir dahaki görevde Fast Pack'i kullanabileceksiniz.

Yenilmezlik: Training mod'a girin ve Fighter Training'i seçin. İlk iki hedefi vurduktan sonra aniden oyunu durdurun ve Training'ten çıkın. Daha sonra Story mod'a girin. Artık yenilmezsiniz.



Dead to Rights

1 Tüm bölümler New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Aşağı, Sol, Aşağı, Üçgen, Aşağı tuşlarına basın.

Duel gun New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Üçgen, Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına basın.

Hard boiled mod New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Üçgen, Kare, Sol, Sol, Daire tuşlarına basın.

Pre-cursor mod New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı tuşlarına basın.

Sınırsız cephaneye New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Daire tuşlarına basın.

Sınırsız shotgun New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Sağ, Daire, Daire, Kare tuşlarına basın.

2 Diğer hileler... New Game/Load yolunu izleyerek Options'a gidin ve aşağıda belirtilen tuş kombinasyonlarını uygulayın (Bu hilelerin tamamı L1, L2, R1 ve R2 tuşlarında basılı tutarken girilecek).

Tuş kombi.	Sonuç
Sol, Sağ, Sol, Daire, Kare	Sınırsız adrenalin.
Yukarı, Yukarı, Yukarı, Kare, Aşağı	Sınırsız zırh.
Kare, Üçgen, Sol, Yukarı, Sağ	Super cop.
Daire, Kare, Üçgen, Daire, Aşağı	Sınırsız stamina.
Üçgen, Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı	Sınırsız silah.
Üçgen, Daire, Daire, Daire, Sol	Power melee.
Sağ, Kare, Sol, Daire, Üçgen	Düşmanınızın silahlarını yok eder.



Def Jam Vendetta

User Setup ekranında bir User ID girin. Karakter seçme ekranında L1, L2, R1 ve R2 tuşlarında basılı tutarak hızlıca aşağıdaki tuş kombinasyonlarını uygulayın.

Zaheer: Üçgen, Üçgen, Kare, X, X.

Arii: X, Kare, Üçgen, Daire, Kare.

Dan G: X, Daire, X, Daire, Kare.

Briggs (alternatif giysi):

X, Üçgen, Daire, Kare, Daire.

Briggs (alternatif giysi):

X, Üçgen, Kare, X, Daire.

Carla: X, Kare, X, X, X.

Chukklez: Kare, Kare, Üçgen, X, Daire.

Cruz: Daire, Üçgen, X, X, Daire.

D-Mob (alternatif giysi):

Kare, Kare, Üçgen, Kare, Kare.

Deebo: Daire, Daire, X, X, Üçgen.

Deja: Daire, Kare, Daire(2), X.

DMX: Daire, X, Daire, Üçgen, Kare.

Drake: Üçgen, Kare, Daire, X, X.

Drake (alternatif giysi):

X, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire.

Funkmaster Flex:



Red Faction II

Aşağıdaki hilelerin tamamı Cheat ekranında girilecek.

Hile mod'unu aktif hale getirmek için

Kare, Daire, Üçgen, Daire, Kare, X, Üçgen, X.

Garip ölümler Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen.

Canlı bomba Daire, Daire, Daire, Daire, Daire, Daire, Daire, Daire.

Ateş yağmuru Kare, Kare, Kare, Kare, Kare, Kare, Kare, Kare.

Patlama Üçgen, Daire, X, Kare, Üçgen, Daire, X, Kare.

Süper sağlık X, X, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Daire.

Zombi X, X, X, X, X, X, X, X.

Sınırsız cephaneye Kare, Üçgen, X, Daire, Kare, Daire, X, Üçgen.

Daire, Üçgen, Daire, Daire, Kare.

Headache: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare, Daire.

Manny (alternatif giysi):

Daire, Kare, Daire, Kare, Daire.

House: Üçgen, X, Üçgen, Daire, X.

Iceberg: Kare, Üçgen, Daire, Kare, Daire.

Ludacris: Daire, Daire, Daire, Kare, Üçgen.

Masa: X, Daire, Üçgen, Kare, Kare.

Omar: Daire, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen.

Method Man:

Kare, Daire, X, Üçgen, Daire.

Moses: Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, X.

N.O.R.E.: Daire, Kare, Üçgen, X, Daire.

Nyne: Kare, Daire, X, X, Üçgen.

Opal: Daire, Daire, Kare, Kare, Üçgen.

Peewee: X, X, Kare, Üçgen, Kare.

Peewee (alternatif giysi):

X, Üçgen, Üçgen, Kare, Daire.

Penny: X, X, X, Üçgen, Daire.

Pockets: Üçgen, Kare, Daire, Kare, X.

Proof (alternatif giysi):

X, Kare, Üçgen, Kare, Daire.

Razor: Üçgen, Kare, Üçgen, Daire, X.

Razor (alternatif giysi):

Kare, Daire, X, Üçgen, Üçgen.

Redman: Daire, Daire, Üçgen, Kare, X.

Ruffneck: X, Kare, X, Üçgen, Daire.

Ruffneck (alternatif giysi):

Kare, Daire, Üçgen, X, Kare.

Scarface: Daire, Kare, X, Üçgen, Kare.

Sketch: Üçgen, Üçgen, Daire, Kare, X.

Snowman: Üçgen, Üçgen, X, X, Daire.

Spider (alternatif giysi):

Kare, Üçgen, X, Kare, Daire.

Steel: X, Üçgen, Daire, Daire, Üçgen.

T'ai: Daire, Daire, Kare, X, Daire.

Sınırsız bomba Daire, X, Daire, Kare, X, Daire, X, Daire.

Level Select'i açmak için Daire, Kare, X, Üçgen, Kare, Daire, X, X.



DOSYA KONUSU

GeForce FX Testte

nVidia'nın yeni teknolojisi en sonunda elimize geçti. Ve esas anlamda test edilmesi gereken platformda, oyunlarda rakiplerine karşı tarafımızdan test edildi.

sayfa 98



Haberler

Playstation 3 ne zaman gelecek? NVIDIA neden 400 Milyon Dolarlık Ram aldı? Sars kimin işine yaradı?

Test

GeForce FX Testi

NVIDIA'nın son bombası GeForce FX'i test ettik. Gerçekten iyi mi fiyatını hak ediyor mu? Bununla da yetinemedik. Piyasadaki tüm rakipleri ile karşılaştırdık. GeForce FX 5800 Ultra, gerçekten Radeon 9700 PRO'dan daha hızlı değil mi? Yoksa ortabığı kasiş kavuracak mı?

Radeon 9000

Radeon 9800 PRO

Radeon 9500

Radeon 9500 PRO

Radeon 9700 PRO

GeForce4 MX 440 8X

GeForce4 Ti4200

GeForce4 Ti 4400 8X

GeForce4 Ti4600 8X

GeForce FX 5200

GeForce FX 5800

sf 96 ez's zone

Benchmarklama Sanatı

Editörlerimiz benchmark yapıp duruyor. Sizin neyiniz eksik? Kendi sisteminizin performansını görmek istemez misiniz?

sf 98

donanım pazarı

Duyduk duymadık demeyin, fiyatlarda düşüş var. 3 olsun 5 olsun herseyler ucuzlamış.

teknik servis

Sorularınız bitmez, cevaplarımız da. Ama bu sefer bizim de bir sorumuz var. Bakalım siz bize yardımcı olabilecek misiniz?

sf 106

sf 107

sf 108



AMD Opteron



BENCHMARKLAMA



PLAYSTATION 3

Donanım Giriş

Her ay Donanım'ın girişini yazarken derginin kapanışını yapmış gibi hissedirim. Çünkü şu okuduğunuz satırlar Level'in daima son yazılan satırlarıdır. Aslında ilginçtir. Son haberleri verebilirim buradan size mesela. "Hot TV kapandı programınız Hot Level yakında yeni bir kanalda karşınızda olacak!!!" gibi mesela. Ama gelin görün ki altı üstü iki küçük paragraf burasıda Birden bitiveriyor.

celeron'lar canlanıyor süttenağzıyanan...

RAM'i kamyonla alır

Athlon XP'nin 1600+, 1800+ arası düşük modelleri hem overclock'a yatkınlıkları hem de daha iyi performansları ile Celeron'dan daha cazipler. Intel durumu değiştirmek için Celeron ailesine biraz serum vermeyi düşünüyor. Bunun için önümüzdeki ay Celeron'ların hızını 2.6Ghz'e kadar çıkarıp mevcut modellerin fiyatını aşağı çekecekler diye duyduk. Şu an

piyasada bulunan bütün Celeron'ları 100\$ ve altı fiyatlara indirecek olan indirim özellikle en hızlı Celeron modellerinde %30'u bulacak.



Nvidia, GeForce FX 5800 Ultra'da yaşadığı DDR2 bulama kabusunu tekrar yaşamamak için kıtlıktan çıkmışçasına DDR-RAM satın alma operasyonuna girişmiş. Tam 400 milyon dolarlık bir alış-verişten bahsediyoruz...

GeForce FX 5800 Ultra üreticisi firmaların açıklamalarına göre DDR2 gerçek anlamda 2003 sonunda piyasaya çıkacak bir ürün olduğu için şu an piyasada bulmak gerçekten zor. Bu da üretilen ekran kartı sayısını oldukça düşürüyor. Zaten tüm işlemci ve anakart üreticileri DDR2'yle ilgili planlarını 2004 başı için yapıyorlar. Bu yüzden Nvidia'nın rekabet üstünlüğü kazanmak için giriştiği teczallılık, elinde RAM olmadığı için bir anlamda ortada kalmasına yol açtı.

Şimdi yaşanan 400 milyon dolarlık hadisenin bizi ilgilendiren kısmına gelelim, Bu kadar büyük miktarda RAM satın aldığına göre Nvidia, yaz ve sonbahar ayları için binlerce NV35'i piyasaya sürmeye hazırlanıyor ve 5800'de yaşadığı problemi tekrar yaşamamak için şimdiden kendisi RaAM stokluyor. Siz yine de kartı alırken dikkat edin, malzemeden falan çalınmış olmasın.



nerde bu cell? nerede bu ps3!

PlayStation 3'ün muhteşemliğinin sırrı olan Cell için IBM'den son derece umut kırıcı yeni bir açıklama geldi. Toshiba, IBM ve Sony ortaklığında geliştirilen Cell çipinin geliştirme maliyetlerinin tahmin edilenden çok daha yüksek olacağı ve üretiminin beklenenden 2 yıl daha uzun sürerek, 2007 yılına sarkacağı duyuruldu. Bu haber acaba bu ortaklık çatırdar mı yorumlarına yol açarken diğer yandan herkesin aklında bir soru kaldı "Playstation 3 için 2008'i mi bekleyeceğiz?" Aslına bakarsanız evet. Bu açıklamayla birlikte PlayStation 3 için çıkış tarihi doğrudan 2008 olarak be-

lirmiş oldu. Ama Sony'nin 8 sene boyunca tek bir konsol cihazı ile gidemeyeceği açık. Önümüzdeki iki sene içinde Microsoft'un Xbox Next ile karşısına çıkma tehlikesi var. Zaten Nintendo sessiz ve derinden gidip bir anda yeni konsolunu piyasaya sürüyor. Bu durumda Sony birşeyler düşünmek zorunda.



Bize gelen haberlere göre ilk planlar Cell çipini kullanacak olan Playstation'ı Playstation 4 olarak adlandırıp süratle ara bir modelin tasarımına geçmek. Ama sıfırdan bir Playstation 3 tasarlamak için yeterli vakit var mı, bunu bilemiyoruz tabii.

nvidianv35'i e3'de duyuracak

GeForce FX 5800 Ultra ile aradığını bulamayan NVIDIA bir sonraki üst seviye ekran kartını E3'de duyurmayı planlıyor. NV35 kod isimli yeni GPU FX 5800'de kullanılan NV30 ile aynı olacakmış. Aradaki tek fark DDR2 yerine DDR kullanıp hafıza kontrolörünü 256-bit'e çıkartmaları olacakmış. Böylece hem NV35 ile üretilen kartların fiyatı düşecek hem de performans artacak.



donanım dünyasından kısa haberler

Creative yine dışarılarda Creative Extigy'den sonra ikinci bir harici ses kartı daha üretti. Sound Blaster Digital Music aslında Extigy'nin oldukça altında bir model. USB 1.1 kullanan Digital Music 2 RCA giriş, 2 RCA çıkış, 1 mikrofon, ve 1 kulaklık çıkışına sahip. Daha az özellik elbette daha uygun fiyat anlamına da geliyor. 100\$'ın altında bir fiyatı olduğu için Digital Music, Extigy'den çok daha cazip.

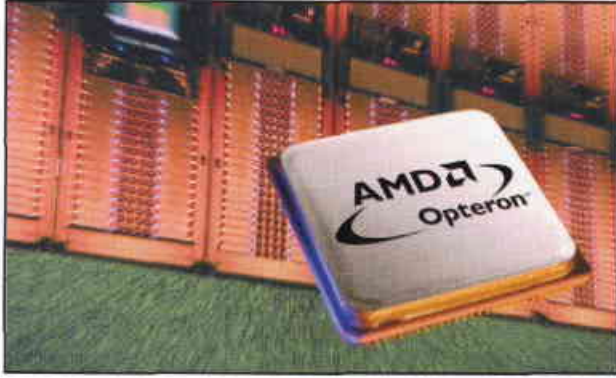


pc için çakmak? PC için pek çok abuk subuk donanım üretildi ama bu kadar ileri de gidilmemişti. 5.25"lik bir yuvanızı harcayan bu parça aslında PC'ye adapte edilmiş bir araba çakmağından başka birşey değil. Güç kaynağını sömürmesi, kasa ısısını arttırması gibi riskler bir yana PC'nizin korkunç görünmesini sağlayacağı kesin. Performansa bir katkısı oluyor mu peki? Malesef ölümünüz dışında hiçbir şeyi hızlandırmıyor.

creative nomad video Da-

ha önce Microsoft'un Media2Go projesini duyurmuştu. Apple'ın video oynatabilen iPod'una karşı girilen bu hamlenin ilk meyveleri belirlemeye başladı. Media2Go'yu lisanslayan firmalardan Creative video oynatabilen bir Nomad Jukebox'ı geliştirdiğini ve bu yılın son çeyreğinde piyasaya süreceğini duyurdu. 20GB'lık bu cihaz özel bir sıkıştırma tekniği ile 8.000 müzik dosyası ya da 175 saat VHS kalitesinde video depolayabilecektir. Media2Go'yu lisanslayan diğer firmalar Samsung, ViewSonic, iRiver ve San-

ati'dan amd'ye destek hard-disk'in avfillisi



ATI, AMD'nin yeni 64-bit'lik Opteron platformuna sürücü desteği vereceğini açıkladı. Bu sayede ATI'nın ürünleri Opteron işlemcili sistemlerde sorunsuz çalışabilecek. Opteron daha çok sunucu ve iş istasyonları için üretildiğinden bu desteğin

bize direkt bir faydası yok. Ancak AMD yıl sonuna doğru bizim için 64-bit'lik Athlon 64'ü piyasaya sürmeyi planlıyor. ATI şimdiden AMD'nin 64-bit'lik platformu üzerinde ne denli çok çalışırsa yıl sonunda o kadar az sorun yaşarız.

Her türlü cihazın daha şık ve modern tasarımlarını görmeye alıştık. Özellikle bilgisayar kasalarının şeffaf kapakları, neon lambaları ve rengarenk tasarımları gittikçe yaygınlaşıyor. Ama bir sabit diskin bu moda uymasını açıkçası beklemezdim.

Western Digital'in bu özel üretim harici sabit diski hem şeffaf ve renkli tasarımı hem de neon ışıkları ile ilgiyi hemen üzerinde topluyor. 7200rpm motoru, hem USB 2.0 hem Firewire'dan bağlanabilmesi, 250GB kapasitesi ve 8MB buffer'ı kimse için önemli değil. Onu özel yapan tek şey ışıklı

renkli falan olması. WD'i iki kere tebrik etmeli. Hem iyi bir ürün tasarladıkları için, hem de bu ürüne ilgi çekmeyi çok iyi başardıkları için.



matrox'tan 2 yeni ekrankartı

Büyük umut bağladığı halde ev pazarına girmeyi başaramayan Parhelia'nın ardından Matrox kendini iyice profesyonel pazara verdi. Parhelia-LX çipi taban alınarak geliştirilen iki yeni ekran kartı ilginç şekilde Millennium olarak anılacakmış. Matrox ya eski günlerini özledi ya da elindeki teknolojinin ne kadar eski olduğunu farketti.



sarsışlerine geldi

SARS virüsü korkutmaya ve öldürmeye devam ederken bir yandan da Çin başta olmak üzere uzak doğu ekonomisini eritiyor. Hastalıktan korkan ülkeler Çin ürünlerini satın almak istemiyor. Bu da Çin ve Tayvan'ın ihracatına ciddi bir darbe vurmuş, IT sektörüne sorun olmuş durumda. Ama bu işten memnun olan çekik gözlülerde var. Tayvan'daki konsol ve oyun satıcıları katlanan satışlar yüzünden ihya olmuş. Çünkü hastalıktan korkup dışarı çıkamayan

insanlar evlerine kapanıp sabah akşam oyun oynamayı tercih ediyormuş.



yo'dan henüz bir haber yok. Bu arada Apple çıkan sorunlar yüzünden ertelediği iPod'u bu sene içinde yetiştirebilir.

intel emulecek 64-bit'lik sunucu ve iş istasyonu işlemcileri pazarında bugüne kadar rakipsizdi Intel. Yani keyfi pek bir yerindeydi. Ama şimdi AMD yanı zamanda 32-bit uygulamaları da çalıştıran 64-bit'lik işlemcisi Opteron ile karşısına çıkınca bir parça silkindi. Duyduğumuza göre firma harıl 32-bit uygulamaların 64-bit'lik işlemcilerinde çalışmasını sağlayacak bir emülatör üzerinde çalışıyormuş. Ne diyelim kolay gelsin. Onun yerine işlemcilerine gerçekten 32-bit desteği eklemeye ça-

lışsalar daha iyidi gerçi.

amd ve fujitsu yine ortak AMD ve Fujitsu aralarındaki yarı iletken üretim ortaklığını geliştirerek birlikte Flash Memory üreticisi yeni bir firma kurdular. ABD'de bir fabrika açacak ve Tokyo'da da merkezi bulunacak olan FASL isimli yeni şirketin kısa sürede piyasa üretiminin %25'ini yaparak Intel ile aynı seviyeye geleceği bekleniyor. Peki bu ne demek şimdi? Artan rekabet, düşen Flash me-

mory fiyatları.

işlemciden önce anakart Intel henüz 800MHz Quad Pumped Bus kullanan işlemcilerini piyasaya sürmemiş olsa da i875P çipsetli (Canterwood) anakartların satışına kimi ülkelerde çoktan başlandı. Piyasaya çıkan ilk i875P modelleri Asus P4C800 Deluxe, MSI 875P Neo-LSR, AOpen AX4X ve Gigabyte GA-BIK1100. Kartların fiyatları 175\$ - 274\$ arasında değişiyor. Elbette fiyatların yüksekliği bu çipsetin piyasada henüz çok yeni olması.





NVIDIA'nın **son bombası** nı piyasadaki rakipleri ile karşılaştırdık. Gerçekten beklediğimize değdi mi?

GeForce FX Testte

Tarih 18 Kasım, yer Las Vegas, bilişim dünyasının gözü Comdex fuarında. Tüm firmalar yeni ürünlerini tanıtıyor, yeni teknolojiler görücüye çıkıyor. Ama tüm duyurular içinde en çok ses getireni NVIDIA'nın yeni grafik canavarı! 125 milyon transistöre, 500MHz çekirdek, 1Ghz RAM hızına sahip olan GeForce FX Ultra herkesi çarpıyor. Ve herkes aynı görüşte birleşiyor: NVIDIA'nın intikamı çok kötü olacak.

Aslında herkes böyle bir canavarın yolda olduğunu tahmin ediyordu. Çünkü 3dfx ile girilen korkunç bir rekabetin sonucu kazandığı hız krallığını uzun süre sonra ATI'a kaptırmıştı NVIDIA. Radeon 9700 Pro, hem AGP BX ve DirectX 9.0 uyum-

NVIDIA bu yeni kartı için daha gelişmiş 0.13 mikron teknolojisi-ne geçtiğini ve GPU'yu üretecek olan TSMC (Taiwan Semiconductor Manufacturing Company) henüz üretime hazır olmadığı için GeForce FX'i Mart ayına ertelemek zorunda kaldığını açıkladı.

Mart geldiğinde GeForce FX Ultra hala ortalarda yoktu. Bu arada GeForce FX Ultra'nın piyasaya çıkması şerefine yapacağımız ekran kartı testini tam 4 kere ertemiştik. Nihayet 12 Nisan'da GeForce FX Ultra, Level ofisine teğrif etti ve biz harıl harıl bu testi hazırlamaya koyulduk. Şimdi Nisan ayının sonundayız ve GeForce FX Ultra hala piyasada yok. Muhtemelen Mayıs ayının ilk yarısında raflarda olacak.

GeForce FX de nesi?

Henüz piyasaya çıkmamış bir ekran kartı için bu kadar yazılıp çizildiğini görmemiştik daha önce. Bu yüzden pek çoğunuz GeForce FX'e ve onun yeteneklerine aşina olmalı. Ama biz yine de yeni kartımıza kısaca bir göz atalım.

GeForce FX kendinden önceki abileri gibi birden fazla tipte çıkacak karşımıza. En yüksek seviyede GeForce FX 5800, orta seviyede GeForce FX 5600, en altta GeForce FX 5200 ve elbette bu üçünün Ultra versiyonları. FX 5800 Ultra, şu an piyasadaki GeForce4 Ti 4600'ün yerini alacak. Ultra olmayan FX 5800 ise Ti 4400 ile yer değişiyor. FX 5600, Ti 4200'ün ve FX 5200 ise MX 440'in yerini alacak. Burda ilginç olan NVIDIA ve ATI'nın benzer model isimlerinde anlaşmış olması. Çünkü GeForce FX 5800/5600/5200'ün karşısına ATI'nın süreceği rakipler Radeon 9800/9600/9200 olacak. Elbette NVIDIA'nın Ultra'ları ile ATI'nın PRO versiyonları kapışacak.

Bu ay testimizde GeForce FX ailesinden FX 5800 Ultra ve FX 5200 var. Maalesef FX 5600 henüz ortalarda yok. Bu yüzden

ondan çok fazla bahsetmeyip, onunla ilgili detayları önümüzdeki ay yapmayı planladığımız teste bırakacağız. Gelecek ayki FX 5600'ün yanı sıra Radeon 9800/9600/9200'ü de görmeyi umuyoruz.

GeForce FX 5800 Ultra

GeForce FX 5800 Ultra'yı bugüne kadar gördüğümüz ekran kartlarından ayıran en önemli özelliği tam anlamıyla bir iri kıyım olması. Zaten kartı elinize aldığınızda hayli büyük ebatı ve üzerindeki dev soğutma sistemi ile bunu hissettiriyor. FX 5800



İşte bir grafik çipi, diğer ismiyle GPU. Standart bir CPU'dan farklı gözüküyor değil mi? Halbuki onun 2.5 misli daha fazla transistöre sahip. Oynadığımız oyunlardaki 3D grafiklerin tümü işte bu çiplin içinde işleniyor. Bu resimdeki R300 yani Radeon 9700.

GPU'sunun içine baktığımızda da onun bugüne kadar üretilmiş en büyük işlemcilerden biri olduğunu görüyoruz. 125 milyon transistör ile GeForce FX GPU'su masaüstü sistemlere girebilecek en kompleks işlemci. Rakibi Radeon 9700 PRO 110 Milyon transistöre sahipken günümüz CPU'ları Athlon XP'nin 38 milyon, Pentium 4'ün 54 milyon transistöre sahip olduğunu hatırlatalım.

İriliği bir yana, GeForce FX Ultra bunca transistörü çılgın bir hızda çalıştırıyor. 500MHz'lik çekirdek hızı ile Ge-

Test Sistemi

AMD Athlon 2400+	Intel Pentium 4 2.4Ghz
MSI K7NZ	MSI 845PE MAX 2
2 x 256MB PC3200 Samsung	2 x 256MB PC2700 Samsung
Creatlive Audigy 2	Creatlive Audigy 2
Windows XP Pro SP1	Windows XP Pro SP1
Kullanılan Sürücüler	
NVIDIA kartlar için: 43.45	ATI kartlar için: 6.14.01.6307

luluğu gibi son teknolojileri destekliyor hem de GeForce4 Ti 4600'dan çok daha yüksek performans sunuyordu. Yani NVIDIA her açıdan geçmişti. Ama Ocak 2003'te ağlama sırası ATI'a gelecekti.

Ocak ayı yaklaştıkça heyecan arttı. Doom III'ün video ve ekran görüntüleri herkesi heyecanlandırmış, bir çok oyuncu bu mükemmel oyunu oynatabilecek bir ekran kartına sahip olmanın derdine düşmüştü. Ama evdeki hesap çarşıya uymadı ve Ocak ayı geldiğinde GeForce FX hala ortada yoktu.

Tarihçe...

ATI vs NVIDIA

ATI ve NVIDIA arasındaki rekabet çok eskilere dayanıyor. Gelin bakalım ekran kartları tarihi boyunca neler yapmışlar.



Mayıs 1995	NV1
Kasım 1995	3D Rage
Eylül 1996	3D Rage II
Mart 1997	3D Rage Pro
Nisan 1997	Riva 128
Şubat 1998	Riva 128 ZX
Mart 1998	Riva TNT
Ağustos 1998	3D Rage 128
Mart 1999	TNT2/TNT2 Ultra
Nisan 1999	3D Rage 128 Pro
Ağustos 1999	GeForce 256
Nisan 2000	GeForce2 GTS
.....	Radeon 256
Ağustos 2000	GeForce 2 Ultra
Şubat 2001	GeForce 3
Ağustos 2001	Radeon 8500
Kasım 2001	GeForce 3 Ti 300/500
Haziran 2002	Radeon 9000/9700/Pro
Kasım 2002	Radeon 9500/Pro
Nisan 2003	GeForce FX 5200
.....	Radeon 9200
Mayıs 2003?	GeForce FX 5800
.....	Radeon 9800

Force FX en yakın rakibi Radeon 9700 Pro'dan 175MHz daha hızlı. Ekran kartları için çok ciddi bir fark bu. Bu GPU'nun içinde ise NVIDIA Cine FX motoru var. Cine FX bir anlamda GPU'nun mimarisini ifade ediyor. NVIDIA'nın bu ismi seçmesinin sebebi GeForce FX

5800 Ultra sayesinde film kalitesinde 3D grafiklerin mümkün olacağını iddia etmesi. Elbette bugün ve muhtemelen önümüzdeki 10 yıl için 3D grafikler ile gerçek görüntülerin kalitesinin yakalanmasını bekleyemezsiniz. Ama en azından Toy Story gibi 3D çizgi filmlerin kalitesini yakalamış olma veya kısa vadede yakalayabilme ihtimalimiz var.

GeForce FX'in DDR2 RAM'leri de işlemcisinin gücünden geri kalmıyor. DDR2 RAM'lerin piyasada ilk görüşümüz bu. Aslında henüz DDR2, Jedec tarafından onaylanmadığı için tam olarak DDR2 standartlarına uygunluğunu bilemiyoruz. Ama bildiğimiz bir şey varsa bu RAM'ler 1GHz hızında çalışıyor ve bu da onları masaüstü sistemlerde kullanılan en hızlı RAM'ler yapıyor. GeForce FX'in RAM'leri en yakın rakibi GeForce4 Ti4600'den 350MHz daha hızlı. RAM'ler hızlı olmalarının yanı sıra Intelisample teknolojileri sayesinde oldukça verimli de kullanılıyor. Yeni Antialiasing ve Anisotropic filtering metodları, Z ekseninde görünmemesi gereken nesnelerin temizlenmesi, 4'e 1 renk sıkıştırması Intelisample dahilinde yer alan bazı teknolojiler.

Böylesine güçlü bir ekran kartında, NVIDIA mümkün olan hemen her teknolojiyi kullanıyor. İlk akla gelenler elbette AGP 8X ve DirectX 9 uyumluluğu. Piyasaya çıkacak ilk GeForce FX 5800 Ultra'lar 128MB RAM'e sahip olacak ve aslında AGP 8X'e ihtiyaç duymuyor ola-



caklar. Ancak GeForce FX GPU'su 512MB'a kadar RAM destekliyor ve gelecekte 256MB'lık modelleri çıkarsa AGP 8X'in ekstra veriyolu genişliğinden faydalanan olacaklar. Diğer yandan zaten 580\$ olan bir kartın 256MB'lık versiyonunun fiyatı ne olur düşünmesi bile ürkütücü.

Daha Güçlü Shader'lar

DirectX 9 uyumluluğu şu an için bir ekran kartının sahip olabileceği en önemli teknoloji göstergesi. DirectX 9'un en önemli yanı Pixel ve Vertex Shader standartlarını yükseltmesi. Adını pek sık duyduğumuz bu Shader'lar bugün ekran kartları için en değerli olan şey, ama bunlar ne? Çok karışık olduklarından çok kabaca anlatmakta fayda var.



	Radeon 9000	Radeon 9000 Pro	Radeon 9500	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro
	HIS	HIS	HIS	HIS	HIS
Chip Code	RV250	RV250	R300	R300	R300
DirectX	DX 8	DX 8	DX 9	DX 9	DX 9
Core Sp	250MHz	275MHz	275MHz	275MHz	325MHz
RAM Sp	500MHz	550MHz	540MHz	540MHz	620MHz
Ram miktarı	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR
RAM Int	128-bit	128-bit	128-bit	128-bit	256-bit
Pixel per clock	4	4	4	8	8
Üretim	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15
RAMDAC	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz
AGP	4X	4X	8X	8X	4X
Fiyat	120\$ +KDV	132\$ +KDV (vivo)	227\$ +KDV	259\$ +KDV	340\$ +KDV

Ekran kartını bir metal döküm atölyesi olarak düşünün. Oyunlar ham halde gelip kalıplara dökülerek şekillendiriliyor ve oyun formunda atölyeden çıkıyor.

Eğer CD içinde gelen oyunun programı, dokuları, animasyonları ham madde ise Shader'lar sıvı haldeki metalin döküldüğü kalıptır. Sonuçta ne kadar büyük ve ne kadar detaylı kalıp kullanabildiğiniz ürettiğiniz ürünün kalitesini belirler. Ekran kartlarında Shader'lar gelişip daha detaylı, esnek ve uzun komut setleri kullanabilir hale geldikçe eskiden imkansız gözükten 3D grafikleri üretmek mümkün oluyor.

Mesela NVIDIA'nın peri kızı Dawn'ı ele alalım. FX'in tanıtımında kullanılan teknoloji demosunun kahramanı peri kızı Dawn'ın yüzü gerçeğe çok yakın bir kalitede. İnsan teni oldukça kompleks bir yüzeydir. Rengi, parlaklığı, pürüzleri, yağlılık oranı... pek çok etmen vardır yüz dokusunda. Pixel Shader bu tip kompleks yüzeylerin programlanabilmesini sağlıyor. Aynı zamanda Dawn pek çok farklı yüz mimiğine sahip ve bunları gerçek zamanlı olarak değiştirebiliyor. Poligonların böylesine yumuşak ve zorlanmadan bu mimiklere uygun hareketini sağlayan ise Vertex Shader. Kısacası Pixel ve Vertex Shader'ları kullanarak gerçeğe çok yakın bir insan yüzü yaratabiliyoruz.

Şimdi konumuza dönelim. DirectX 9 uyumluluğu GeForce FX'in en üst sevi-

ye Pixel ve Vertex Shader'lara sahip olduğunu gösteriyor. Aslına bakarsanız GeForce FX, DirectX 9 standardından çok daha güçlü Shader'lara sahip. Mesela DX 9'da bir Pixel Shader'ın maksimum uzunluğu 96 komuttur, GeForce FX'de ise 2048. Yani bir metrelik bir kalıp yerine 20 metrelik bir kalıp kullanabilmek gibi bariz bir fark var ortada.

Vertex Shader'lar konusunda da GeForce FX hem rakipleri hem de DirectX standartlarının üzerinde. Vertex Shader programlamasında kullanılabilen kayıtların sayısı artmış. Bu sayede daha uzun Shader'lar işlenebiliyor. Ama Vertex Shader'lar için en önemli olan üstünlük esnekliklerinde. GeForce FX kullandığı Vertex Shader'larda dinamik olarak belli değişkenleri değiştirebiliyor. Yine metal döktüğümüzü düşünelim. Bir iki kez metali döktükten sonra bazı değişiklikler yapmak istiyoruz. GeForce FX kalıbı çıkarıp başkasını takmadan çalışır haldeyken değiştirebiliyor kalıbını, Radeon 9700 Pro ve DX 9 uyumlu diğer kartlarda ise mevcut kalıbı yenisi ile değiştirmeniz gerekiyor. Bu da ciddi bir performans kaybı demek.

Elektrik Süpürgesi!!!

Şu ana dek GeForce FX 5800 Ultra hakkında söylediğimiz hemen herşey kulağa çok hoş geliyor. Sanırım siz de kart ilk duyurulduğunda neden bu denli ses getirdiğini ve NVIDIA'nın neden

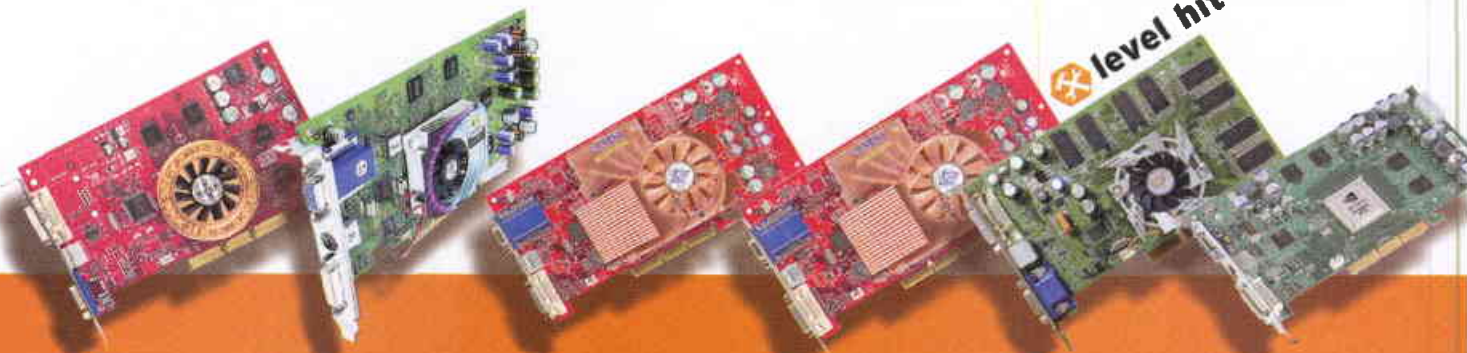
GPU'ların isim ve kod isimleri

GPU isim	GPU Kodu
GeForce4 Mx 440 8X	NV18
GeForce4 Ti 4200	NV25
GeForce4 Ti 4400 8X	NV25
GeForce4 Ti 4600 8X	NV25
GeForce FX 5200	NV34
GeForce FX 5800	NV30
Radeon 9000	RV250
Radeon 9000 Pro	RV250
Radeon 9500	R300
Radeon 9500 Pro	R300
Radeon 9700 Pro	R300

GPU'lar tasarım aşamasındayken belli bir kod isim kullanılır. GPU'ların asıl isimleri piyasaya çıkmalarına yakın bir tarihte belirlenir. Bu tabloyu yazı içinde geçen kod isimlerin hangi GPU'lara ait olduğunu rahat takip edebilmemiz için hazırladık.

ürününe bu denli güvendiğini anlamışsınızdır. Ama kağıt üzerindeki bu güzel özellikler gerçek yaşamda karşılığını bulamıyor bazen. Artık gülün dikenini mi dersiniz, evdeki hesabın çarşıya uygunluğu mu bilemem.

FX 5800 Ultra'da sizi ilk rahatsız edecek olan şey kartı takip da bilgisayar çalıştırdığınızda duyacağınız fan sesi. Sistemin toplam gürültüsünü ikiye ve hatta daha da fazlasına katıyor FX 5800 Ultra. Bunun sebebi elbetteki üzerindeki egzoz tipi fan. Dışarıdan aldığı havayı bakır egzoz kanallarından geçirerek soğutma sağlayan bu sistem ekran kartları için bilinen en güçlü so-



level hit

GeForce4 Mx 440 8X	GeForce4 Ti 4200	GeForce4 Ti 4400 8X	GeForce4 Ti 4600 8X	GeForce FX 5200	GeForce FX 5800
MSI	Sparkle	MSI	MSI	Sparkle	MSI
NV18	NV25	NV25	NV25	NV34	NV30
DX 8	DX 8	DX 8	DX 8	DX 9	DX 9
275MHz	250MHz	275MHz	300MHz	250MHz	500MHz
512MHz	444MHz	550MHz	650MHz	400MHz	1GHz
64MB	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR
128-bit	128-bit	128-bit	128-bit	128-bit	128-bit / 64bit
4	4	4	4	4	8
0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.13
2x 350MHz	2x 350MHz	2x 350MHz	2x 350MHz	2x 350MHz	2x400MHz
8X	4X	8X	8X	8X	8X
105\$ +KDV	189\$ +KDV	210\$ +KDV	190\$ +KDV	129\$ +KDV	580\$ +KDV

GeForce FX için ne dediler?

Ünlü oyun tasarımcıları GeForce FX için yorumlarda bulunmuş.

Bakalım kim ne demiş?



**Gabe Newell / Valve Software Başkanı
Half-Life 2**

Geçtiğimiz bir kaç sene içinde NVIDIA bizi düzenli performans artışları ile şımarttı. Ama bu sefer inanılmaz bir hızdan bahsediyoruz. NVIDIA'nın bize sunduğu gücün tümünü kullanabilmemiz için oyun tasarımcıları film kalitesinde grafikler yaratması gerekecek.



**Mark Skaggs / EA Pacific Genel Müdür
Command & Conquer Generals**

Command & Conquer Generals ile gerçek zamanlı strateji türüne Hollywood aksiyonlarının heyecanını getirmeye çalıştık. GeForce FX bundan daha iyi bir zamanda gelemezdi. GeForce FX'in gücünü kullanarak oyunculara mümkün olan en iyi deneyimi sunmayı umuyoruz.



**Jay Cohen / Ubisoft Başkan Yardımcısı
Splinter Cell**

GeForce FX'in gücü, oyuncuların Splinter Cell'i tam da tasarımcılarının istediği gibi oynamasını sağlayacak. Oyuncular stealth aksiyonun içine girdiklerinde dinamik ve yumuşak gölgelerin altından sürünüp, parlama efektleri ve termal görüşü kullanarak farkedilmeden görevlerini tamamlayacak. Bu tür bir teknoloji oyuncuların oyun deneyimi içinde daha önce hiç olmadığı kadar kaybolup gitmesini sağlayacak.

ğutma metodu. İlk olarak Abit'in GeForce4 Ti4200 OTES'te kullandığı sistem rahatsız edici gürültünün yanı sıra bir PCI slotu kaybetmenize de yol açıyor. İşin tek pozitif tarafı soğutucu fanının sadece 3D uygulamalarda, yani oyunlarda çalışması. Windows'da diğer işlerinizi yaparken kart zaten pek ısınmıyor ve fan çalışmasa da üzerindeki bakır soğutucu tek başına yeterli oluyor. Ama bir oyun açmaya görün, bir anda kasanız gürlemeye başlıyor. Fan sesini ilk duyduğumda elektrik süpürgesi sesine benzetmiştim. Ama bu biraz tepkisel bir yaklaşımdı. Objektif olmak gerekirse FX 5800 Ultra'nın fan sesi daha çok düşük ayardaki saç kurutma makinası sesi kadar.

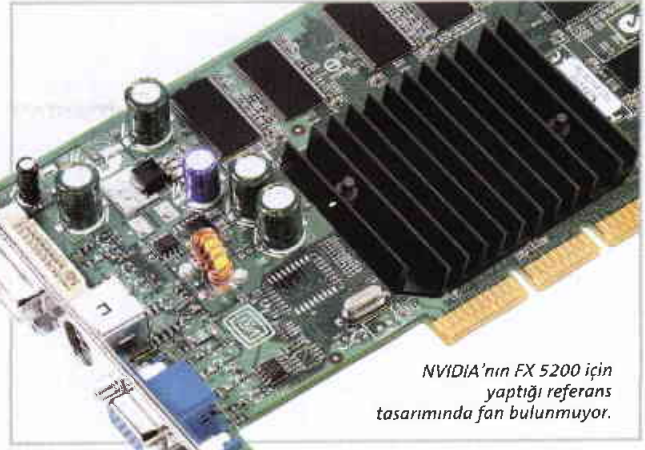
Bu büyük fan ve onun yüksek ses performansının FX 5800 Ultra'yı biraz itici yaptığı kesin. Ama NVIDIA'nın başka bir alternatifi yoktu. Böylesine iri kıyım ve böylesine hızlı bir GPU'yu başka türlü soğutmak pek mümkün değil.

128-bit vs 256-bit

FX 5800 Ultra'nın tasarımında ortaya çıkan diğer bir pürüz ise hafıza denetçisi ile ilgili. Piyasadaki hemen her ekran kartı 128-bit'lik hafıza denetçilerine sahip. Ancak ATI, bunu yeterli görmediği için Radeon 9700 Pro'da 256-bit'lik bir hafıza denetçisi kullanmış ve oldukça iyi sonuç almıştı. FX 5800 Ultra'da da 256-bit'lik bir hafıza denetçisi kullanılması bekleniyordu. Ancak kartta kullanılan RAM'lerin çok hızlı olması 256-bit'lik bir hafıza denetçisinin kullanılmasını imkansız kılmış. Bunun sonucunda çok daha hızlı RAM'lere sahip olmasına rağmen FX 5800 Ultra'nın 15.2GB/sn'lik veriyolu, Radeon 9700 PRO'nun 18.9GB/sn'lik veriyolundan oldukça dar.

Bulunabilecek mi?

GeForce FX5800 Ultra'nın diğer bir handikapı ise piyasada bulunamama tehlikesi. Hem GPU'nun 0.13 mikron üretilmesi hem de sadece ona özel üretilen DDR2 RAM'inin yüksek ebatlarda



NVIDIA'nın FX 5200 için yaptığı referans tasarımında fan bulunmuyor.

bulunması-
nın zor olması
kart üreticilerinin
parça bulmasını zorlaştıraca-
cak. Bu durumda piyasada
FX 5800 Ultra sıkıntısı çekil-
mesini bekleyebiliriz.

GeForce FX 5200

NVIDIA'nın GeForce4 MX 440'ın yerini alması için piyasaya sürdüğü FX 5200, şu an için elindeki en sağlam koz gibi görünüyor. Çünkü FX 5800 Ultra üst seviyede Radeon 9700/9800 PRO'nun arasında oldukça ciddi bir rekabet ile karşılaşacak. Ancak alt seviyede FX 5200'ün karşısına çıkacak

olan Radeon 9000/9200'ün bu denli çetin bir rekabet ortaya koymaları daha zor. Çünkü her iki kart da FX 5200'ün tersine Direct X 9 uyumlu değil.

FX 5200 GPU'sunun çekirdek ismi NV34. Burada bir yanlış anlamaya kapılmamak lazım. NVIDIA kod isimleri verirken serinin en güçlüsüne düşük, en zayıfına yüksek isim veriyor. FX 5200'ün FX ailesinin diğer üyelerinden en büyük farkı 0.13 değil daha eski olan 0.15mikron teknolojisi ile üretilmiş olması. Ayrıca kartta DDR2 yerine DDR RAM'ler kullanılmış. Elbette bu performansı düşü-



3DMark2001 - Game 2 Dragothic / High Quality - 1280x1024	
9700 PRO	116.5
GeForce4 Ti 4800	95.5
RADEON 9500 PRO	90
GeForce4 Ti 4800 SE	89.7
GeForce4 Ti 4200	78.2
RADEON 9500	64.6
RADEON 9000 PRO	51
RADEON 9000	47.3
GeForce FX 5200	44.6
GeForce4 MX 440	43.9

DXT performansını gösterir (örn: Black & White, Deus EX, Orii)

rüyor. Ancak FX 5200 zaten düşük performans ve düşük fiyat hedeflenen bir ürün.

FX 5200 desteklediği teknolojiler ile FX 5800 Ultra ile aynı özelliklere sahip. Ancak 4 yerine 2 Pixel Pipeline'a sahip ve bu yüzden bir dönüşümde 8 yerine 4 pixel işleyebiliyor. Elbette çekirdeğin çalışma hızı da çok daha düşük. Çekirdek hızı 250MHz, RAM hızı ise 400MHz hızında.

Benchmark sonuçları

Piyasaya giren iki yeni kartımızı yeterince tanıdıysak şimdi benchmark sonuçlarımıza bakalım. Donanım haberlerimizi takip eden oyuncular piyasaya sızan ilk benchmark skorlarında Ge-

Force FX 5800 Ultra'nın Radeon 9700 Pro karşısında çok açık bir fark yakalayamadığını hatırlarlar. Ancak bu testler mühendislik örneği olarak bilinen tamamlanmamış kartlardı ve eski versiyon sürücülerle yapılmıştı. GeForce FX 5800 Ultra'nın fabrika üretimi versiyonu 43.45 sürücüler ile birleşince nihayet performansta ciddi bir artış görüyoruz.

3Dmark2001

İlk testimiz olan 3Dmark2001 epey eskimiş olsa dahi bize önemli veriler sunuyor. Ancak 3Dmark2001 içindeki 4 demodan sadece 2 tanesinin sonuçlarını yayınlamayı uygun gördük. Çünkü diğer iki testten ilki artık tarihe karış-



3DMark2001 - Game 4 Nature - 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	107.2
9700 PRO	95.9
GeForce4 Ti 4800	75.7
GeForce4 Ti 4800 SE	68.5
RADEON 9500 PRO	64.5
GeForce4 Ti 4200	56.6
RADEON 9500	47.2
RADEON 9000 PRO	42
RADEON 9000	34.6
GeForce FX 5200	31.5
GeForce4 MX 440	desteklemiyor

DX 8 performansını gösterir (Örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

3DMark2001 - Game 4 Nature - 1280x1024

9700 PRO	66
GeForce4 Ti 4800	47.5
GeForce4 Ti 4800 SE	42.9
RADEON 9500 PRO	42.5
GeForce4 Ti 4200	35.5
RADEON 9500	29.8
RADEON 9000 PRO	27
RADEON 9000	21.9
GeForce FX 5200	19.8
GeForce4 MX 440	N/A

DX 8 performansını gösterir (Örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)



3DMark2003 - Game 1 Wings of Fury - 1280x1024

GeForce FX 5800 Ultra	135.2
9700 PRO	124.7
RADEON 9500 PRO	89.6
GeForce4 Ti 4800	88.1
GeForce4 Ti 4800 SE	81.7
GeForce4 Ti 4200	72.4
RADEON 9000 PRO	60.8
GeForce FX 5200	59.4
RADEON 9000	51.9
GeForce4 MX 440	34.8

DX7 performansını gösterir (Örn: Black & White, Deus EX, Dm3)

3DMark2003 - Game 1 Wings of Fury - 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	161.3
9700 PRO	152.3
RADEON 9500 PRO	123.3
GeForce4 Ti 4800	120.7
GeForce4 Ti 4800 SE	111.7
GeForce4 Ti 4200	98.9
RADEON 9500	97.3
RADEON 9000 PRO	83.1
GeForce FX 5200	82.7
RADEON 9000	72.2
GeForce4 MX 440	39.7

DX7 performansını gösterir (Örn: Black & White, Deus EX, Dm3)

miş DirectX 6 oyunları için performans değeri sunuyor, diğer oyunsu sistemi yeterince zorlayamıyordu.

İlk testimiz olan Game 2 Dragothic / High Quality, DX 7 standardındaki oyunların performansını veriyor. Bu testte GeForce FX 5800 Ultra ve Radeon 9700 PRO'nun çok yüksek performans verdiğini görüyoruz. FX Ultra'nın 9700 PRO'ya olan performans üstünlüğü %4.5. Radeon 9500 ve onun üzerindeki tüm kartlar tüm ayarlar açıkken hiç zorlanmadan DX 7 oyunlarını oynatabiliyor. Bu kartlarla Anti Aliasing ve Anisotropic Filtering'i hiç düşünmeden kullanabilirsiniz. En alta kalan 4 kartta ise oyuna göre ayarları biraz kısmamız gerekebilir. Bu 4 kart içinde GeForce FX 5200'ün sondan ikinci ol-

ması biraz hayal kırıcı elbette. Malesef ilk testte FX 5200, MX 440'ı bile çok az bir farkla geçti.

İkinci testimiz 3Dmark2001'in tam DirectX 8 uyumlu olan Nature testi. DirectX 8 gereksinimleri yüzünden MX 440'da bu test çalışmadı. Zaten pek çok testte bu sorunu tekrar göreceğiz. Bu da MX 440'ın ömrünün dolduğunu ve artık uzak durulması gerektiğini gösteriyor.

Nature testi çok daha zorlayıcı bir test ve FX 5800 Ultra'nın bu sayede Radeon 9700 PRO ile arasındaki farkı %8'e çıkardığını görüyoruz. Bu iki kart dışındaki tüm kartlar testte bir hayli zorlandı. Bu da Ti4800 ve altında kalan kartların DirectX 8 oyunlarını hala çok rahat oynata-



DIA'nın skorları beğenmediği için fazladan yaygara kopardığı. Ancak NVI-DIA'nın haklı olduğu bir konu var. 3DMark2003'de buluna 4 oyun testinden Game 2-Battle of Proxycon ve



Game 3-Troll's Lair kullandığı teknolojiler olarak hemen hemen aynı ve verdikleri skorlar arasında karşılaştırılabilir bir fark yok. Bu yüzden bu iki oyun testinden sadece birini kullanmayı daha uygun bulduk. Tercihimiz Doom III'e benzerliğinin hatrına 2 numaralı test oldu.

Geçtiğimiz testlerin tersine bu sefer

3DMark2003'ün kendi 3DMark değerlendirmesini kullanmıyoruz. Çünkü 4. testi desteklemeyen 6 kartımız var ve bu yüzden skorlarda belirgin bir dengesizlik göze çarpıyor.

3DMark2003'ün bir numaralı testi Wings of Fury, DX 7 uyumlu oyunların performans değerlendirilmesi için. Ama yine de Dragothic'e göre daha güncel 3D tasarım teknikleri kullanıyor.

1024x768 çözünürlükte GeForce4 MX 440 hariç tüm kartlar yüksek skorlar verdi. FX 5800 Ultra 161.3fps gibi yüksek bir skora çıksa bile Radeon 9700 PRO ile arasındaki performans farkı % 5.5 seviyesinde kalıyor. NVIDIA için hiç de hoş bir haber değil bu tabii. Ama alt seviyede FX 5200'ün daha iyi bir skor alarak Radeon 9000'leri yakaladığını görüyoruz. 1280x1024 çözünürlükte durum pek farklı değil. Sadece FX 5800 Ultra farkı %7.8'e çıkarıyor.

İkinci 3DMark2003 testimiz Battle for Proxycon, DX 8 performansı için. Zaten GeForce4 MX 440'ın hemen test

3DMark2003 - Game 2 Battle of Proxycon - 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	33,1
9700 PRO	30,5
RADEON 9500 PRO	21,3
RADEON 9500	13,9
GeForce4 Ti 4800	10,8
GeForce4 Ti 4800 SE	9,9
GeForce4 Ti 4200	8,8
RADEON 9000	7,8
RADEON 9000 PRO	7,7
GeForce FX 5200	6,4
GeForce4 MX 440	desteklemiyor

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

3DMark2003 - Game 2 Battle of Proxycon - 1280x1024

Ekran Kartı	GT2 - Battle of Proxycon
GeForce FX 5800 Ultra	23,7
9700 PRO	20,7
RADEON 9500 PRO	14
GeForce4 Ti 4800	7,7
GeForce4 Ti 4800 SE	7,1
GeForce4 Ti 4200	6,3
RADEON 9000	5,2
RADEON 9000 PRO	4,8
GeForce FX 5200	4,4
GeForce4 MX 440	0

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

dışı kaldığını görüyoruz. Oldukça kompleks ve teknoloji sömürgeci bir demo olduğu için Battle of Proxycon'da kartlarımız sapır sapır dökülüyor. En hızlı iki kartımız dışındaki kartlar oynanabilir bir performans sunmaktan çok uzaklar. FX Ultra ile 9700 PRO arasındaki performans farkı 1024x768'de %8, 1280x1024'de ise %13 seviyesinde. Yani testler zorlaştıkça FX 5800 farkı açıyor.

3DMark2003 - Game 4 Mother Nature- 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	36,4
9700 PRO	27
RADEON 9500 PRO	23
RADEON 9500	17,4
GeForce FX 5200	8,1
RADEON 9000	desteklemiyor
GeForce4 Ti 4800	desteklemiyor
GeForce4 Ti 4800 SE	desteklemiyor
GeForce4 MX 440	desteklemiyor
RADEON 9000 PRO	desteklemiyor
GeForce4 Ti 4200	desteklemiyor

DX 9 performansını gösterir (yeni kuşak oyunlar)

3DMark2003 - Game 4 Mother Nature- 1280x1024

Ekran Kartı	GT4 - Mother Nature
GeForce FX 5800 Ultra	29,6
9700 PRO	22
RADEON 9500 PRO	18,2
GeForce FX 5200	6,3
RADEON 9000	0
GeForce4 Ti 4800	0
GeForce4 Ti 4800 SE	0
GeForce4 MX 440	0
RADEON 9000 PRO	0
GeForce4 Ti 4200	0

DX 9 performansını gösterir (yeni kuşak oyunlar)

madiğini gösteriyor. Bu kartlarla çözünürlüğü ve Anti-Aliasing'i (oyuna bağlı olarak elbette) çok fazla zorlamamak gerekiyor.

Yeni kartlarımızdan FX 5200 bu testte de yine en aşağıda ve durumu çok parlak gözüküyor.

3DMark2003

Geçtiğimiz ay çıkan 3DMark2003 fazla sentelik olduğu gerekçesiyle NVI-DIA'nın saldırısına uğramış ve bayağı bir gürültü çıkmıştı. Halen NVIDIA'nın basın FTP sitesi 3DMark2003'ün neden oyuncu benchmark'ı olamayacağını anlatan dökümanlarla dolu.

Ama bizim görüşümüz NVI-

Unreal Tournament 2003 - 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	71,2
Radeon 9700 PRO	68,1
GeForce4 Ti 4800	57,9
GeForce4 Ti 4800 SE	56,3
RADEON 9500 PRO	55
GeForce4 Ti 4200	46
Radeon 9500	38,4
GeForce FX 5200	36,9
GeForce4 MX 440	36,2
RADEON 9000 PRO	35,3
RADEON 9000	31,6

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında Botmatch testlerinin ortalaması.

Unreal Tournament 2003 - 1280x1024

GeForce FX 5800 Ultra	67,3
Radeon 9700 PRO	63,4
GeForce4 Ti 4800	56,4
GeForce4 Ti 4800 SE	55,3
RADEON 9500 PRO	53,2
GeForce4 Ti 4200	42,4
Radeon 9500	36,4
GeForce FX 5200	35,4
GeForce4 MX 440	30
RADEON 9000 PRO	29,5
RADEON 9000	28,7

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında Botmatch testlerinin ortalaması.



Ancak FX 5200 için aynı şeyi söyleyemeyiz. O hala en sonda.

3DMark2003'ün son testi Mother Nature. Bu sefer testimiz DX 9 uyumlu olduğu için bir anda 6 kartımızın birden saf dışı kaldığını görüyoruz. Tüm GeForce4 ailesi ve Radeon 9000'ler bu testi çalıştıramadılar. Testi hakkı ile çalıştırabilen tek kart FX 5800 Ultra oldu ve nihayet bir testte Radeon 9700 ile arasını açmayı başardı. Hem 1024x768'de hem de 1280x1024'de 5800 Ultra ile 9700 PRO arasındaki fark %26 gibi yüksek bir seviyeye çıktı. Bu GeForce FX'i ilk duyduğumuzda hayal ettiğimiz performans farkıydı.

Bu arada rakipleri testte başarısız olunca FX 5200 beşinciye kadar yükseldi. Böylece DX 9 uyumluluğunun faydasını görmüş oldu. Ancak her ne kadar DX 9 oyunlarını oynatabilsen de performansın çok düşük kaldığına dikkat etmek lazım.

Unreal Tournament 2003

Yine DirectX 8.1 performansını gösteren bir oyun testi sırada. Muhtemelen UT 2003'ü bilmeyen yoktur artık. En iyi FPS olmasının yanı sıra benchmark kullanımına en uygun oyun aynı zamanda. UT 2003 testleri için üç ayrı haritada 14 botlu botmatch'in ortalamalarını kullandık. Yani standart UT 2003 benchmark'ını biraz zorlaştırdık.

1024x768 çözünürlüğünde yaptığımız

UT 2003 testlerinde GeForce FX 5800 Ultra yine başı çekerken, performans farkı %4 civarında kaldı, ancak 1280x1024'de demo zorlaşınca fark %6'ya çıktı.

UT 2003 testinde FX 5200 nihayet kendini gösterdi ve Radeon 9500'ü yakaladı.

Jedi Knight II

Son testimiz Open GL için. Quake III motoru dışında piyasada kaliteli bir OpenGL motoru yok. Ve ne yazık ki Quake III'de oldukça eski bir oyun ve artık benchmarklar için uygun değil. Bir oyun 300-400fps'lik skorlar vermeye başladı mı benchmark'a uygun bulmuyoruz.

Bu yüzden Quake III motorunu kullanan en gelişmiş oyun olan Jedi Knight II'yi kullanmayı daha uygun bulduk. Ancak oyunun kendi içindeki demo çok zayıftı ve test sonuçları yüksek ve işlemciye bağılıydı. Bu yüzden kendimiz oyun içi 32 botu kullanarak bir demo oluşturduk. Böylece skorları aşağı çektik ve çözünürlüğü 1280x1024'e getirince nihayet skorlar farklılaşmaya başladı. Ancak her şeye rağmen işlemci etkisi yüzünden çok ciddi karşılaştırılabilir skorlar elde edemedik.

Son Kararımız!

Gelelim tüm bunların özetine. Öncelikle GeForce FX 5800 Ultra ile NVIDIA'nın pek makul bir strateji izlediğini söylemek zor. Radeon 9700'de olduğu gibi güçlü ve gücünü son zerrisine kadar kullanan bir kart yapmak her zaman daha mantıklıdır. GeForce FX'in korkunç çekirdek ve RAM hızına bakınca yukarıda gördüğümüz skorlardan çok daha fazlasını vermesi gerektiğini tahmin etmek zor değil. Ancak performans yeterince verimli kullanılamamış.

Elbette "verimlilik" yerine "iri kıyım" stratejisi izlenince dev bir fanı olan, gürültücü ve korkunç pahalı bir kart, bir nevi Frankenstein çıkmış ortaya.

Ama işin komiği aslında bu Frankenstein'in aslında çok zeki ve parlak zihne sahip olması. Çünkü salt kendi içinde bakıldığı zaman Cine FX mimarisini Vertex ve Pixel Shader yapıları ile benzersiz. Shader'larda kullanılabilen ko-

mut seti ve girdilerin uzunluk ve esnekliği gerçekten grafiklerde çığır açabilecek boyutta. Ama bunun için önce GeForce FX'in yaygınlaşması gerekiyor mu? Bu fiyatla bu mümkün mü?

Diğer yeni kartımız GeForce FX 5200 içinde işler tam tersi. Yüksek performansa sahip olmasa bile en azından kendi fiyat aralığındaki Radeon 9000'lerle başa çıkabiliyor. Üstelik FX 5800'ün sahip olduğu tüm teknolojilere sahip. Listede görülen 126\$'lık fiyatı kısa süre içinde 100\$ altına düşecektir.



Zaten MSI firması aynı model için 110\$ fiyat verdi.

Diğer kartlara baktığımız zaman GeForce 4 ve Radeon 9000'lerin çekiciliklerini yitirdiğini görüyoruz. Gerçi süratle fiyatı düşen GeForce4 Ti 4200'ler şu aralar çok uygun fiyatlara bulunabilir. Ama 2 ay sonra piyasada Ti 4200 kalır mı bilemiyoruz. Radeon 9500 Pro ve 9700 Pro içinse işler hala yolunda. FX kadar gelişmiş olmasalar da DX 9 standardını yakaladıkları için ömürleri dolana dek ciddi bir teknolojik eksiklik hissetmeyeceklerdir. Performans ve fiyatları da çok uygun. O zaman şimdi fiyatlarına göre makul olan kartları bir sıralayalım. GeForce FX 5200, GeForce4 Ti 4200, Radeon 9500 Pro, Radeon 9700 Pro.

Gelecek ay büyük ihtimalle Radeon 9200, Radeon 9600, Radeon 9800 ve GeForce FX 5600 Ultra elimize geçmiş olacak ve bizde ekran kartı testimize kaldığımız yerden devam edeceğiz. Gelecek ay FX 5800 vs Radeon 9800 karpışmasını izleme şansımız olabilir. Bakalım ATI kaptırdığı performans krallığını geri alabilecek mi?

Jedi Knight II - 1280x1024	
GeForce FX 5800 Ultra	39,5
Radeon 9700 PRO	39,3
RADEON 9500 PRO	39
GeForce4 Ti4800	38,9
GeForce4 Ti4800 SE	38,7
GeForce4 Ti 4200	38,5
GeForce FX 5200	38,4
Radeon 9500	37,1
RADEON 9000 PRO	36,7
GeForce4 MX 440 8X	36,2
RADEON 9000	36

OpenGL Performansı



Ez's Zone

Evde benchmark yapmak sapıklık mıdır?

Benchmarklama Sanatı

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Geçtiğimiz bir kaç aydır donanım testleri ile ilgili sıkça mail alır olduk. Evinizde benzer testleri basitçe, ne şekilde gerçekleştirebilirsiniz kısaca anlatım dedik. Önce bu ay ekran kartı testimizde kullandığımız UT 2003 ve Jedi Knight II'yi bir anlatım gelecek ay diğer oyunlara bakarız.

Unreal Tournament 2003

UT2003, benchmark severlerin (ahaha o ne be merhaba ben sever, benchmark sever) yüzünü oldukça güldürdü. Unreal Warfare motoru sistemi sömürmek adına her şeyi yapabiliyor sağolsun. Yapımcı da sağolsun ayrıca. Onlarda bizleri konsolla vs ile uğraştırmamak için benchmark.exe hazırlayıverip koyuvermişler oyuna.

C:\UT2003\System\Benchmark.exe'yi çalıştırıyoruz. Karşımıza Şekil 2-A da görülen kutucuk çıkıyor. Burada testimizi yapacağımız ekran çözünürlüğünü seçiyoruz. Daha sonra start düğmesine tıkladığımızda testimiz başlıyor. 2 ayrı haritada Flyby ve Botmatch olduğunu göreceksiniz. Bu demolar sona erdiğinde Şekil 5435-Z de olduğu gibi skorları göreceksiniz. UT2003'ün benchmark olayı bu kadar. Yaptığımız test ile ilgili her türlü veri UT2003\Benchmark\logs ve UT2003\Benchmark\Results klasörleri altına kaydediliyor. UT2003 teste başlarken sisteminizin kaldırabileceği maksimum detay seviyesini belirliyor. Bu da sistemleri karşılaştırırken bize biraz sorun çıkartabilir. Bunun önüne geçmek için oyunu çalıştırıyoruz. Detay seviyesi ile ilgili ayarları manuel olarak yapıp oyundan çıkıyoruz.

UT2003\Benchmark\Stuff\MaxDetail

il.ini UT2003\Benchmark\Stuff\MaxDetailUser.ini dosyalarını bulup Read-Only (salt okunur) haline getiriyoruz. Bundan sonra her sistemde aynı ayarları bu şekilde yapıp karşılaştırmamız mümkün. Ayrıca benchmark.exe' nin kullandığı haritalar dışında diğerleri için önceden hazırlanmış bat dosyaları \Benchmark klasörü altında bulunuyor. Bunları editleyerek farklı ayarlar denemek mümkün. Bizim ekran kartı testinde kullandığımız ayarlar bu ayki CD'de.

Jedi Knight 2

Neden Quake3 değilde Jedi Knight demiş olabilirsiniz. Şu bir gerçek ki benim artık dandik tabir edilecek hale gelmiş sistemimde bile Q3 gayet rahat çalışıyor. Güncel sistemleri zorlamaktan oldukça uzak. Bu durumda da özellikle ekran kartlarına yönelik testlerde biraz yetersiz kalmaya başladı. Ne kadar eskimeye başlamış bir oyun motoru olsa da Opengl yetenekleri göz ardı edilemez. Bu yüzden temelde aynı motoru kullanan daha güncel oyunlar daha sağlıklı sonuçlar almamızı sağlıyor. JK2 ile benchmark yapmak oldukça kolay ve külfetsiz. Öncelikle oyunumuzun ikonunun özelliklerinde Target (Hedef) satırına +set sv_cheats 1 parametresini ekliyoruz. C:\Program Files\LucasArts\Star Wars JK II Jedi Outcast\GameData\jk2mp.exe" +set sv_cheats 1 şeklinde olacak. Daha sonra oyuna giriyoruz. Testimiz için gerekli olan grafik ayarlarını yapıyoruz. Daha sonra Shift

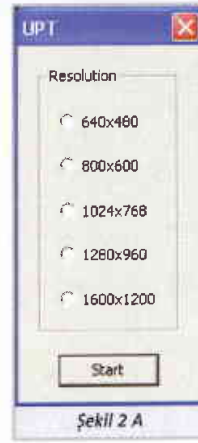
+ Tidle (é) tuşlarına aynı anda basarak konsolu açıyoruz. Önce "timedemo 1" yazıp enter' a basıyoruz. Daha sonra "demo jk2ffa" yazıp enter' a bastığımızda demo otomatik olarak başlıyor. Demo sona erdiğinde tekrar konsolu açarak skorları görebilirsiniz (yukarıda kalıyor bazen skorlar nerde demeyin PageUp tuşunu baştan keşfedin.

Ayrıca yine bu ay ekran kartı testinde kullandığımız kendi üretimimiz olan demoyu'da Level CD'sinin ..\Software\Benchmark Araçları klasöründe bulabilirsiniz. Demonun adı bench ve jk2ffa'dan çok daha kompleks.

Genel Olarak

Benchmark olayı basitçe bu şekilde iki örnek oyunda. Genel olarak dikkat etmeniz gereken bir iki nokta var elbette. İlk olarak oyuna girmeden Ekran Kartı ayarlarınızı gözden geçirin.

Monitörün tazeleme oranının düşük olması, açık unutulmuş FSAA ya da Anisotropic Filter gibi özellikler testinizi çok fazla etkileyecektir. Testlerden önce temiz bir Windows kurmak her zaman olması gerektir. Ancak Windows kurban etmek istemeyen arkadaşlar azından bunu yapmadan önce bir iki değişiklik ile olabilecek en verimli hale getirebilirler sistemlerini. 1- Disk Birleştiricisini çalıştırıp bir defrag yapın, 2 - Gereksiz tüm programları Sistem Açılışından kaldırın, 3 - Mevcut donanımınızın tüm sürücülerini güncelleyin, 4 - Ethernet, TV kartı gibi donanımları kaldırın, 5 - Her teste başlamadan önce en azından sistemi baştan başlatın, 6 - Voltaj gibi etkenler testi etkileyecektir her testi bir kaç kez yapıp ortalama bir sonuç çıkarın, 7 - Burada Benchmark ile ilgili anlatılanlar en basite indirgenmiş bana mail atın, 8 - Benchmark için yardımcı programlar, diğer oyunlar ve belli bir donanıma yönelik testler için oyun seçimi başlıkları için gelecek ayki sayıya bakın, 9 - Sağlıcakla kalın.



Donanım Pazarı

Bilgisayarcılarda bahar temizliği mi var nedir, fiyatlar hep beraber düşelim diye salıvermişler kendilerini. Şikayetimiz yok tabii ki ama hazır fiyatlar düşmüşken şu bizim sistemleri upgrade edelim, demeden duramıyor insan. Sonra ölçüyü bir parça kaçırıp toplam fiyatı yükseltebiliyor. Bu ay olan da bu. Herşeyi fiyatı düştü arkadaşlar ama bizim sistemler pahalandı. Ama GeForce FX'leri taktık mı taktık =)

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	80\$	AMD Athlonxp 2200+Box	105\$	Pentium 4 3.06 GHz	637\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	74\$	MSI K7N2	96\$	Gigabyte 8INXP	202\$
Bellek	256 MB DDR-333 Spectec	30\$	512MB DDR-400 Twinmos	88\$	512MB DDR-400 Twinmos	88\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	75\$	Seagate Baracuda 4 60GB	90\$	Seagate Baracuda 5 120GB	138\$
Ekran Kartı	Sparkle GeForce FX 5200	129\$	HIS Radeon 9500 Pro	238\$	MSI GeForce FX 5800 Ultra	580\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	145\$	Samsung 757MB 17"	214\$	Sony G520 21"	844\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	50\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	35\$	Sound Blaster Audigy DE	76\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum	191\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	33\$	APACHE 56k V90 USB	55\$	APACHE 56k V90 USB	55\$
Kasa	Aopen QF 45A	58\$	Elan Vital T-10	80\$	Titanium Area-51	175\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedia Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	56\$	Creative INSPIRE 5300	105\$	Creative INSPIRE 6600	115\$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Pioneer DVR A05	299\$
Floppy		10\$		10\$		10\$
Toplam		867\$		1311\$		3466\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar arasında en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Ayın Fırsatı Athlon 2800+ Stokta

AMD'nin Türkiye distribütörü Boğazici Bilgisayar web sitesinden satış yapan firmalar arasında. Eğer belli bir AMD modelini arayıp da bulamıyorsanız mutlaka www.bogazici.com.tr adresine bir göz atın. Genelde tüm modellerde var. Ben son baktığımda 2700+'dan sonra 2800+'da stoklara girmişti.

Ayın Flaş Ürünü Shuttle XPC

Minik ve stilize PC'leri ile yeni bir moda başlatan Shuttle'ın distribütörü Hızlı Sistem bu sistemleri ithal etmeye başladı. Şu an Hızlı Sistem'in getirdiği 3 farklı sistem var. Detaylı bilgi için www.hizlisistem.com.



TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Savaş çıktı. Savaş bitti, sözde tabi. Her şey alt üst birçok insanın hayatında. Televizyona bakıp "benimkiler de problem mi" deyip daha çok canım sıkılıyor. Televizyonu kapatıp orada olanları kafamdan sildiğim anda ise daha da fazla. Kendi sorunlarımla baş başa. Bütün sorular Ahiret'ten sanırım bu sayıda. Buyurun, afiyet olsun

Kız Başına PC Almak

Selam Jesuskane, İster yayınlı ister cevap yaz, ne olursun cevapla bunu. Çünkü herkes farklı söylüyor ve kafam çok karıştı.

- 1- Yeni bir bilgisayar alacağım. Şöyle bir sistem oluşturdum; P4 2GHz, Seagate BarracudaV, 120GB HDD, 512MB DDR-RAM, Abit GeForce4 Ti4200, Pioneer 16X DVD-ROM, Samsung Syncmaster 757 17", Audigy ses kartı. Ne dersin sence stabil ve verimli bir sistem mi?
- 2- Anakart konusunda kararsızım. i845 PE chipsetli mi, yoksa i850E bir anakart mı tercih etmeliyim?
- 3- RD-RAM li bir anakartta 512 DDR-RAM kullanırsam sorun yaşar mıyım?
- 4- Ekran kartı ne alayım? GeForce FX çıksın da GeForce4 fiyatları aşağı inince mi alayım kartı? Marka önerilir misin?
- 5- AGP 4X yerine 8X destekli bir ekran kartı mutlaka tercih etmeli miyim? Mesela INNO (8X) veya ABIT (4X) arasından hangisi daha mantıklı?
- 6- Ses kartına fazla para dökmek istemiyorum. Çünkü aynı zamanda kaliteli bir hoparlör seti almayı düşünüyorum. Sence en iyi kombinasyon hangisi olur?
- 7- Monitörlerin özelliklerinden pek anlamıyorum. Yukarıda yazdığım monitör biraz pahalı ama tavsiye etmişsiniz. Onun yerine LG yada ADI falan mı alsam, ne yapsam? ADI monitörü (105 \$) kardeş derginin çok övüyor.

Level Soruyor!

Hep siz soracak değilsiniz ya. Bizim de çözemediğimiz donanım sorunlarımız oluyor. Biraz da siz bize yardım edin. Bu ayın sorusu Sinan'dan.

"Evdeki bilgisayarımın genelde hiç bir sorunu yok. Ama ne zaman Evangelion izlemeye kalksam 10 dakika arayla hoparlöre giden elektrik kesiliyor. Bilgisayarı başka bir şey için kullanırken hiç karşılaşmadığım bu sorun, sadece ve sadece Evangelion izlerken sık sık oluyor. Ben mi deliyim, yoksa ne mi? Bu arada hoparlörüm Cambridge Soundworks 1000."

Valla bir çözüm bulamadık ama sorun hakkında fikri olanlar cevabı direkt Sinan'a atabilir.

8- Bu Yamaha eğlenceli bir CD-RW gibi gözüküyor. Acaba AOPEN CD-RW 5224 ile arasında bariz bir hız farkı olur mu?

9- Barracuda V şimdilik gereksiz mi? Ne değil mi?

10- Alacağım RAM'ler OEM olursa çok riskli olur mu? Yoksa paşa paşa gidip Kingston mı almalıyım? DDR/RD hangisi? İlk soruyu sormam gereksiz gibi geldi bu kadar sorudan sonra! Ekleyeceğin bir şey varsa yazarsın. Kız başıma gidince bilgisayarcıya, anlamaz deyip kazıklamaya çalışıyorlar sonra! :) Şimdiden teşekkürler.

Hayal Ugurlu

Selam Hayal,

Çok istedim yayınlamayı tutamadım kendimi. Kafa karışıklığına kesin çözüm burada.

1- Stabilesi ancak parçaları bir araya gelince belli olur. Ama genelde iyi, bilindik markalarla oluşturulan sistemler daha stabildir, ki seninki de öyle.

2- Geçtiğimiz ayki anakart testine bir göz ativer. Benim tercihim i845 olur. (i845 PE diyelim daha net olsun- TÖ)

3- Eğer DDR-RAM'i RD slotu takmayı ve sistemi çalıştırmayı başarırsan evet. (Jesuskane demek istiyor ki: Bir anakart ya DDR-RAM destekler ya da RD-RAM. RD-RAM'li anakarta DDR-RAM'i istesen de takamazsın zaten. -TÖ)

4- Abit GeForce4 Ti 4200 iyi bir seçim olacaktır. Ben de bahsi geçen fiyat düşüşlerini bekliyorum şu an açıkçası. (Abit piyasada pek bulunmuyor artık. Onun yerine MSI tavsiye edilir. Fiyat düşüşü FX'ler çıktığı an ekran kartı üreticilerinin stoklarında ne kadar kart olduğuna bağlıdır. Yani stokta ürün bolsa fiyatlar birden düşer ama zaten stok yoksa fiyat düşmez, katı bulamazsın da zaten. -TÖ)

5- Bu bir şart değil. Ancak 8X AGP Slotu bu-

lunan bir anakartın varsa yada alacaksan 8X olsun tabiki. Performansı artı yönde etkileyecektir. (Bunu formüle edelim. Eğer ekran kartı 128MB veya altında ise AGP 8X şart değil, ama 256MB ve üstü ise AGP 8X şart. -TÖ)

6- Alacağın ses kartı 70 - 80 \$ civarında bir fiyata sahip. Onun yerine Live tercih edebilirsin ki bu sana 40 \$ kazandırır. Hoparlör seti içinde şimdi Tuğbek parantezden uzatıp cevaplayacak sorunu. Testleri o yaptı. Ben hala ara kablo + müzik seti + ekstra hoparlör formülünü kullanıyorum çokta mutluyum. (Bence Audigy al. Hoparlörde Creative 4.1, 5.1, 6.1 artık zevkine ve kesene göre seç. 5.1 için Inspire 5300 veya MegaWorks 550 tavsiye ederim. -TÖ)

7- LG de iyi bir monitör. Ama yukarıda yazdığın çok daha iyi ondan (Katılıyorum. Bu arada ismi düzeltelim Samsung 757MB -TÖ). Her kuruşu hak edecektir. Diğer monitör hakkında bir bilgim yok şahsen kullanmadım, ayrıca adı da pek hoş (AD'da iyi bir markadır ama model belirtmediğin için çok fazla yorum yapamayacağım bende -TÖ). Kardeş meselesine gelince... Farklı kitlelere hitap ettiğimiz için yorumlarımızın da farklı olması doğal. Biz Donanım'da sadece oyuncuların düşünerek yorum yapıyoruz onlar ise tüm kullanıcıları hesaba katmak zorunda.

8- Yamaha acayip eğlencelidir. Ortamları iyi bilir, kafası çalışır. Sempatik ve komiktir. Diğerleri ile arasındaki hız farkı saniyeler ile ölçülür. Ama Yamaha'nın yanında Aopen denmez ayıp olur, alınır, küser, bozulur. (Bu tamamen fiyat ile ilgili. T@2 özelliği hoş ama sonuçta Yamaha'larda daha pahalı. AOpen her türlü sürücüde güvenilir bir markadır, ayrıca Samsung'da olabilir. LG'den uzak dur yeter. -TÖ)

9- Valla Barracuda yetersiz gelirse neyin yeterli geleceğini bilemem. Bence iyi seçim.

10- OEM'lerde sorun aldığının ne olduğunu bilememen. Gerçekten kaliteli OEM RAM'lerde var taşlanmış olanlarda (zımparalayıp RAM'in üzerindeki yazıları silip, sonra üzerine daha üst seviye özellikler yazıp, overclock edip satıyorlar). Eline aldığında RAM'in ne olduğunu anlayamıyorsan elbette markalı alacaksın. Ama Kingston

şart değil Twinmos, Spectec, Century, Samsung... bu markalara güvenebilirsiniz. Gerekli gereksiz cevaplarım ben merak etme sen. Kazıklamaya kalkarlarsa sen yazıver bir mail daha hızlıca, adresi eklemeyi unutma ama... Şimdiden rica ederim.

RAM Salatası

Merhaba Jes, Sana birkaç sorum olacaktı. Benim sistemim AMD XP 2000+, MSI 6380 Anakart, 384MB RAM, GeForce4 MX 440, WinXP Pro.

1- Benim işlemcim kaç dereceye kadar ısırırsa bir sorun olmaz. Yada şöyle diyelim ne zaman erimeye başlar?

2- Bilgisayarımı açarken bazen Bios' a geçmeden kapanıyor. Sence neden olabilir?

3- LG 52X CD-ROM'um var (olmaz olaydı). Bazen içindeki CD yi çıkartınca Windows sürücüyü görmüyor. Sürücü davası mı?

4- Benim RAM'ler 128MB (266MHz) + 256MB (333MHz), 256MB RAM daha almayı düşünüyorum. 128'i çıkarsam 512 MB 333 MHz olarak mı kalsa iyi olur yoksa fazlası daha mı iyi?

5- Şu kesintisiz güç kaynakları voltaj değişimlerini kontrol ediyor mu?

Cevapların için şimdiden teşekkürler. Bir de söylemeden edemeyeceğim. AMD ye bilmeden laf edenlere gıcık oluyorum. Bir arkadaşım da CD-ROM çalışmıyor bozuldu falan demiştin, adam bana AMD'ler CD-ROM'ları bozuyor demişti düşünebiliyor musun!

Hakan Dinçer

Selamlar Hakan,

Sana hemen bir iki cevap:

1- İşlemcilerin tehlike sınırı 60 derece civarında dır. Zaten bu ısıda sistemin kilitlenebilir yada kasanın içindeki o minik yararsız hoparlör müzik çalmaya başlayabilir. İş işten geçmişte olabilir tabi. Diğer konuda ise diyeceğim şudur ki, hakaten bilemiyorum erime noktasını işlemcilerin. (AMD işlemciler hemen tutuşup yandıkları için eriyemedi kül formuna giriyorlar. Bence işlemcini 45 derece altında tutmaya çalış. Eğer 50 derece üzerindeyse önce işlemci – fan arasına termal solüsyon uygula, baktın olmadı daha iyi bir fan al. –TÖ)

2- Ankartın şase (anakartın ile kasan bir noktada temas ediyor ise mesela) yapıyor olabilir, güç kaynağın su kaynatıyor olabilir, bilgisayarın o an başı ağrıyor açılmak istemiyor olabilir, Tuğbek parantez içinden bir fikir verebilir Jesuskane sevinebilir. (Ben de katılıyorum, bunlar olabilir, bi de anakartın pilini değiştirmek gerekte olabilir –TÖ)

3- Olmaz olası bu aletin benzer problemini çok duydum ama hiç kalıcı olarak çözemedim (nasıl yalan). Bu sorun ile karşılaştığında bilgisayarını kapatmadan Device Ma-

6 Adımda Araba Hacamat Sanatı

Hiçbir masraftan kaçınmadık, sizlere minimum hareketle ve minimum zamanda nasıl maksimum hasar verilir gösterebilmek için bu canım arabayı harcadık. Böylece sadece bilgisayar değil daha büyük ebatta donanımlara da el atmış oluyoruz. Gelecek aya artık araba incelemeye de başlarız.



Karşı binadaki komşunun küçük oğlundan arabanın tavanına külük fırlatması rica edilir.

Aile büyüğünüzden arabayı park ederken sağına soluna bakmaması ve 50m içinde ilk bulduğu direkçiğe tamponu takivermesi rica edilir.

Murphy'inin henüz bulamadığı arabamı oftoparktan hasarsız almamı modu vardır ki o kendiliğinden olur zaten.



Yanda duran araçtaki ayıcaktan kapısını hayvan gibi açması beklenir.

İki saniye başından ayrılırsınız faili meçhul çizikler tamponda yerini alıverir.

Birde bağırsakları bozuk kuş pisler yan cama. (var resmi ama bozmak istemedim göz zevkinizi)

nager (Aygıt Yöneticisi) dan CD-ROM'u kaldır. Daha sonra Scan for Hardware Changes'a (Donanım Değişikliklerini Tara gibi bişeyler olsa gerek) tıkla. Eğer bunu yaptıktan sonra WinXP sürücüyü görüyor ve okuyabiliyorsa CD-ROM'u data kablosuna tek başına tak ve jumper' ını master olarak değiştir. Muhtemelen çözülecektir sorunun.

4- Sistem her zaman en yavaş bileşenin hızında çalışacaktır. Bu durumda 266 MHz olan RAM den kurtulman hem performans hem de sistem stabilitesi açısından yararlı olacaktır. Tabi bu RAM de takılı iken performans ve stabilize'ten yana bir sorun yaşamıyorsan kalması sorun değil. Dene yanıl yap bence bu durumda. (RAM Salatası yapmanın alemi yok. Zaten 512MB ile 640MB arasında fark hissedemezsin muhtemelen. O RAM'den kurtul derim ben –TÖ)

5- Hemen her UPS regülatör olarak da çalışır. Ama piyasada bu işlevi olmayan kalitesiz modeller de olabilir emin değilim.

Ayrıca Surge Protection denen regülatör fonksiyonlu uzatma kabloları da var. Onlar da bu işi görür. Rica ederim. O AMD düşmanlarını da kınıyorum buradan, pis AMD sevmezler sizi. (AMD işlemcilerin aşırı ısınmada yanabilme dışında bildiğim hiç bir problemi yok. Ayrıca CPU'nun CD-ROM bozması donanım sorununa değil, artık komplo teorisine girer. –TÖ)

Ahiretten Donanım Sorusu

Ya biliyorum aklımda, yoksa bilmiyorum mu? Allah aşkına söyleyin biriniz inadına mı yapıyorsunuz yahu? Cidden soru bu mu? Ya lütfen bununla ilgili bir cevap at bana? Tuğbek bir şey söyle, Dr. Doom durma orada saf saf konuşun biriniz be... (Jesuskane)

Benim bilgisayarım P3-600MHz, 64MB RAM, 16MB Ekran Kartı.

1- Bu bilgisayar da hangi oyunlar (FPS türü) çalışır.

2- Bu bilgisayara parça almaya kalksam ne almalıyım?

3- Yoksa bir bilgisayar mı alıyım? Görkem Çakırhan

Cümle cümle ele alalım olayı.

Öncelikle bu bir bilgisayar değil görkem. X bir oyunun minimum sistem gereksinimleri.

1- Eğer bir bilgisayar'a tamamladığını var sayarsak Quake, Quake2, Quake3 motorunu kullanan oldukça eski ne varsa, SHOGO: Mobile Armor Divison falanda filan. (Ya süper bir oyundur o. Bir de bunda Oni de oynanabilir ki o da ayrı güzeldir –TÖ)

2- Hmm çok zor bir soru. Önce bir anakart al bence, bir de ses kartı, modem, CD-ROM, harddisk, monitör unutulmamalı bu arada.

3- AH KESİNLİKLE EVET. Donanım Pazarı var bir sayfa geride, lütfen yorma beni.



ne izliyoruz ne dinliyoruz

► Lord'u selamlayın

Dört kedisi ve dünyanın dört bir yanından aldığı ödüleriyle Amerika'da büyük ve karanlık bir evde yaşıyor. Burcu akrep, en sevdiği renk siyah... Onu esas tanımlayan sözcük ise 'Sandman'. Çizgi roman sevenlerin ayrı bir ekol olarak



tanıyıp hayran kaldığı, tüm dünyada çok özel bir izleyici kitlesine sahip Neil Gaiman'ın Rüyalar Lordu, The Sandman isimli 10 kitaplık çizgi roman serisinin Türkçe'deki ikinci kitabı Bebek Evi/The Doll's House çıktı. Geçtiğimiz yıl Arkabahçe Yayıncılık sayesinde okuma şansı bulduğumuz Düş Müziği/Preludes and Nocturnes'den sonra uzun zamandır bu günü bekliyorduk. Bebek Evi, yine Rüyalar Lordu'na yaraşır, çapaklarının arasında gözlerinize sızacak, ağır ama uçucu, bu dünyaya başka bir tanım getiren bir kitap. Gaiman'ın bu çok özgün hikayesini, çizgilerinin de tadına vara vara bir an önce okumanızı öneririm. Bu hızla giderse serinin tamamının Türkçe'leştirilmesi on yılı bulacak ama yine de niyeyse acele edin... Sıralama şöyle; önce Düş Müziği, sonra Bebek Evi, son olarak da tatlı rüyalar.

www.arkabahce.gen.tr

www.neilgaiman.com

► Festivalden kalanlar

İstanbul Film Festivali'nin 22'ncisi yine büyük bir gürültüyle gelip geçti. Her zamanki gibi dünyanın en önemli festivallerinde gösterilmiş ya da vizyonda görmeyi hayal bile edemeyeceğimiz bir ton film arasından seçim yapmanın, bilet bulmanın, aynı anda çok sayıda filme bütçe ayırmaya çalışmanın gerginliği yaşandı. Peki geriye ne kaldı? Bu yılın programını öncekilerden ayıran, popüler filmlerin de gösterildiği bir bölüm hazırlanmış olmasıydı; Turkcell Galaları. Popüler isimlerce kotarılmış, büyük bütçeli, dolayısıyla iddialı bu filmleri



İYİ FİLM NE?



TURKCELL

önümüzdeki aylarda vizyonda da göreceğiz. Bunlardan biri ilginç bir şekilde endüstrileşmeyi başarmış Hindistan sinemasının en pahalı ürünü olan Devdas. Kendisi 'Bollywood' nedir diye merak edenler için açıklayıcı bir örnek. Muhakkak vizyona girmesini beklediğim bir başka film de Martin Scorsese'nin Taxi Driver ve Raging Bull'daki yakın çalışma arkadaşı, senaristi Paul Schrader'in Auto Focus'u. TV yıldızı Bob Crane'in gerçek hayatından sinemaya uyarlanan filmin hikayesi gibi anlatım tekniği de, kadrosunda Willem Dafoe gibi saygın bir oyuncuyu barındırmasıyla da kayda değer. Aklınızın bir köşesine yazmanızı önereceğim son film Geçmiş Olmayan Adam/Mies Vailla Menneisyтта. Can-

haberiniz var mı?

► Hayal et, filmi çek!

26 Ağustos-10 Eylül arasında 72'nci kez kapılarını dünyaya açacak olan İzmir Enternasyonal Fuarı'nın bu yılki konsepti "Uzay Teknolojileri ve Robotlar". Fuarda neler olup biteceğini anlatacak değiliz, mesele başka. Fuar öncesinde üniversite öğrencilerine yönelik olarak bir yarışma düzenleniyor, onu haber verelim dedik. "Bilim Kurgu Kısa Film Öykü Yarışması" çift tırnağı içindeki konuyla ilgili bir projeniz varsa ya da olabilecek gibiyse 0232-4821270 numaralı telefonu bir çaldırın. Ayrıca; www.izmirfair.com.tr

► Soy ağacımız kaç dallı?

Bir yarışma duyurusu daha. Bu kez lise öğrencisi arkadaşlar için. İstanbul Bilgi Üniversitesi ile Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı'nın ortaklaşa düzenlediği ve aile tarihinizi yazmaya davet eden proje gençlerin kendi köklerini araştırmasını ve daha iyi tanımasını amaçlıyor. Sonuçları 27 Haziran'da duyurulacak yarışmanın birincisini 250 milyon TL ve kitap armağanının yanı sıra Bilgi'nin Tarih Bölümü'nü kazanması halinde öğrenim hayatı boyunca sürecek bir karşılıksız burs da bekliyor. Vakit dar, hemen www.ibun.edu.tr adresine



neokuyoruz ne yapıyoruz

nes'da büyük ödülü aldığını söylemek belki yeterli (değil de yerimiz dar, anlatamıyorum ki uzun uzun). Aki Kaurismäki'nin inışli çıkışlı, hem sade hem çok renkli, anlatılmaz yaşanır türünden bu filmi bizim için hem tuhaf hem de çekici yapan özelliği belki de fimin ta İskandinavya'dan çıkıp gelmesidir. Demek Finlandiyalılar böyle adamlarmış, hmm.

www.istfest.org

► Hayaletlere övgü

Britanya müziğinde hayaletlerin özel bir yeri var ama bunun nedeni hakkında fikir yürütmeyeceğim. Robert



PLACEBO SLEEPING WITH GHOSTS OUT MARCH 24

Smith'le (The Cure) tepeye vurmuş olan hayalet fenomeninde yeni bir durağımız daha oldu. Placebo'nun yeni albümü 'Sleeping With Ghosts'dan bahsediyorum. İkinci albümleri Without You I'm Nothing ile gerçek çıkışını yapan grup, hatırlayacaksınız, Türkiye'yi de ziyaret etmişti. Ve niyeyse ülkeyi terk et-

tikleri saatlerde Placebo sevmeyenlerin sayısı sevenlere oranla artmıştı birdenbire. Aradaki sessiz sakin Black Market Music'i saymazsak bu yeni albüm Placebo için yeni bir Without You I'm Nothing etkisi yapabilir. Kendi adıma albümün tamamını ilk dinlediğimde içindeki üç yıllık suskunluğu gerektirecek tılsımı keşfedemedim ama inat edip dinleyince sözler de müzik de çözülüyor ve bunun bir köşe taşı olduğu, en azından böyle bir değişimin hedeflendiği ortaya çıkıyor. Şimdiye kadar müziğinde 'Britanya' kalıplarını umursamadığı için özel bulduğum Placebo bu kez daha uysal. Çizgisini hafifçe ortaya kaydırmış, albü-

me adını veren Sleeping With Ghosts'la da bu çizgiyi kalınlaştırmış sanki. Yine de Brian Molko'nun vokali bu görüntünün netliğini bozuyor, grubu 'kendine has' yapmaya devam ediyor. Albümün ilk videosunu çektikleri The Bitter End ise Placebo'nun bildik tarzını sevenler için. Benim favorim ise albümün açılış parçası olan Bulletproof Cupid. Placebo'ya 'ortalama' bir sevgi besleyenleri heyecanlandıran, sevenleri coşturan, sevmeyenlere 'kim bu çalan' diye sordurtan leziz bir giriş.

Grubun yaz sonunda Türkiye'ye bir kez daha uğrayacağı haberi de kulağımıza çalınıyor. Durum netleşir netleşmez buradan duyuracağız.

www.placeboworld.co.uk

► Ömerçip?

Gönderilmemiş Mektuplar'la aşkı, Abdülhamid Düşerken'le yakın tarihi, O Şimdi Asker'le orduyu (sanırım) kurcalayan ve üst üste üç filmi gösterime sokabildiği için 'acaba canlanıyor mu?' diye umutlandığımız Türk Sineması Mayıs ayına da yeni bir filmle giriyor. Film Zeki Alasya'nın. Rus Gelin'le pek de umut vermemiş



olan bu iyi oyuncu, kötü yönetmen abiminin şimdiki silahı bir film için gü-

zel bir Rus kızdan daha faydalı olabilecek bir şey; bir senarist... Senaryosu Limon, D'eli, Leman, L-manyak derken şimdilerde Penguen'den takip ettiğimiz ve hala güldüğümüz Kemal Kenan Erge tarafından yazılmış olan Ömerçip, eski çocuk filmlerini ti'ye alıyor. Önümüzdeki günlerde bol bol Ertem Eğilmez'in Arabesk'yle kıyaslanacağını tahmin ettiğimiz filmin konusu zengin kız-fakir oğlan ikilisinin afacan çocukları Ömerçip'in maceraları etrafında şekilleniyor. Başrollerde Mehmet Ali Erbil, Aşkın Nur Yengi ve Ömerçip rolünde kocaman gözlüklü, hin gülüşlü, sevimli bir velet olan Onur Selimbeyoğlu oynuyor. 2 Mayıs'ta gösterime girecek Ömerçip sadece KemKen nedeniyle de olsa izlenmeli. Ha, bir de Müslüm Gürses var tabii!

Serpil Ulutürk
sarpil@lovef.com.tr

haberiniz var mı?

uğrayın. Gayet detaylı ve yol gösterici bir metin bulacaksınız.

► Bahar yorgunluğu

Yeni şarkılara şans vermeyecek kadar prensipli nostalgistler (var mı böyle bir sözcük gerçekten) için birkaç öneri. Öncelikle saygıdeğer The Clash'in 'best of'u The Essential Clash'in çıktığını hatırlatalım. Saygıdeğer Joe Strummer anısına ithaf edilen Sony Music'ten çıkma çift CD'lik albümde saygıdeğer 42 Clash parçası yer alıyor. İkinci önerimiz tam damardan nostalji. 34 Greatest Lo-

ve Songs Ever denen bu işgüzar işi çift CD'ye Bangles'in Eternal Flames'inden Berlin'in Take My Breathe Away'ine, Billy Withers'in Aint No Sunshine'ından Paul Young'in Everytime You Go Away'ine 34 hisli şarkı yüklenmiş. His meselesi sonuçta, alın ya da almayın diyemem. Son olarak, Grammy 2003 aday şarkılarının toplandığı bir derleme söz konusu. Avril Lavigne, Eminem, Nickleback, Norah Jones diye gidiyor liste. Hepsini dinleyip ödüllerin doğru dağıtılıp dağıtılmadığı üzerine kafa patlatabilirsiniz, Grammy umrunuzdaysa.



İşgal

gocanabi.gorcanabi@sektor8.com

Geldi Nisan Mayıs ayları bievşedi gö-nül yayları! Kardi doluydu yağmuru. derken en sonunda ilkbahar da geldi. Ama geldi de bana mı geldi kardeşim? O kadar alıştık ki bu sene karanlığa, soğu-ğa; bu ay kimse elimden kaçamaz full depreşiyoruz arkadaşlar :) Kış o kadar içime işledi ki kopamadım depresiflikten. Sizi de kara kuyu içine çekerek bu ayı depresiflik ayı ilan ediyorum ve doğadan bir şekilde intikamımı alıyorum :) Ben ya-zımı yazar yazmaz kendimi köyümün topraklarına atıp yanına da Dragonlan-ce kitaplarımı alıp doğanın kucağına ata-cağım kendimi. İstanbul'da bahar yalanı oldu n'apalım böyle idare ediyoruz :)

Haa bu arada Malmsteen Konseri geçti. Gitmedim, gidemedim. O yüzden sizden özür diliyorum ama Mayıs'ta Pa-radise Lost konserinde kesinlikle görüşü-yoruz!

Opeth

Damnation

Aah ah... İşte süper bir başlangıç: Opeth. En sevdiğim, duygusallaştığım, gözlerimi kapayıp müziğinin rüzgarına kapıldığım gruplardan... Taa ilk albümlerinden beri içlerinde olan bu yumuşaklığı en sonunda ayrı bir albümden ortaya çıkardılar. Opeth'i bilen bilir. Hemen hemen her par-çalarında o sertlik yanında illaki insanın ruhunu okşayan bir bölüm olur. Şimdi de Kasım ayında çıkardıkları Deliverance (bkz. Kasım 2002 İşgal) albümlerini takı-ben Damnation ile tüm müzik severlerin gönüllerini fethedecekler gibi...



Kadife sesli Mikael Akerfelt'in vokali, akustik gitarlar, yumuşak bas ve davul-lar, insanın kalbine işleyen sözler... Sanı-rım son Opeth albümünü böyle tanımla-yabilirim.

Sekiz parçadan oluşan albüm tama-men yavaş parçalardan oluşuyor ve eski Opeth parçalarına nazaran daha kısalar. Her parça hit, hepsi benim evlatlarım gi-bi hiç birini birbirlerinden ayıramıyorum :) Ama albümden bir parça var ki kime sorsam tek geçiyor: Death Whispered a Lullaby. Albümü edinmeden bu parçayı dinleyin derim. Beğenmezseniz para yok :) Sonracığıma benim biraz daha diğler-rinden ayırdığım parça ise Closure. Di-ğterlerinden biraz daha hareketli olan parçanın davulları oldukça hoş. Valla ne desem boş. Ne dinlersen dinle, kim olur-san ol al, ya da öl diyorum!

Katatonnia

Viva Emptiness

90'lar İskandinav metalinin doruk nokta-sıydı ve şimdi dinlediğimiz grupların ço-ğunu bu zamanlarda tanıdık. Doom ve Black Metal bu Kuzey'liler tarafından ya-ratıldı ve şimdilerde yavaş yavaş değış-tirme uğruyor. Elemanlar çok küçük yaşlar-da (14-15) sert ve basit müziklerle karşı-mıza çıkarken daha sonra hem kişisel hem de müzikal anlamda olgunlaştıkça tarzlarını değıştirdiler. Katatonnia da bir-çok Extreme Metal grubu gibi 90'ların sonlarına doğru tarz değıştiren gruplar-dan. Dance of December Souls ve Brave Murder Day ile saf Doom yapan grup ya-vaş yavaş Discoraged Ones ve Tonight's Decision ile daha depresif, yumuşak ve biraz da teknik anlamda değışime uğradı. 2001 yılında çıkardıkları Last Fair Deal Gone Down ile biraz fazla alternatifleşen grup dinleyicilerini oldukça korkutmuştu. Bu albümden ise bence çizgilerini oturt-muşlar ve eskiyle yeniyi sentezlemişler.

Albümdenki açılış şarkısı ve arkasından gelen Sleeper bana bir önceki albümleri-ni hatırlattı. Albümün kendine has farklı şarkıları ise albümdenki en sert parçalar-dan olan Will I Arrive, süper dur kalkları olan Wealth ve enstrümantal bir parça



olan İnsade the City of Glass. Ben en çok bu şarkıdan etkilendim. Biraz Paradise Lost-vari bir sound olmuş ve biraz da es-ki Katatonnia kokuyor.

Albüm süper. O şarkı bu şarkı diye-meyeceğim. İlk 10 listeme giren gruplar-dan olan Katatonnia'nın her albümünü ay-rı ayrı seviyorum ve size de ısrarla tavsi-ye ediyorum.

Evanescence

Fallen

İlk başta şunu söylemeliyim ki Evanescence (nasıl okunuyor lan bu?) arkadaş zoruyla dinlediğim gruplardan biri! Ama moda, ama yeni... Belki seversiniz - as-lında seveni çok. Şu yeni Amerikan Me-tal akımına kapılmış müzik sektörüne



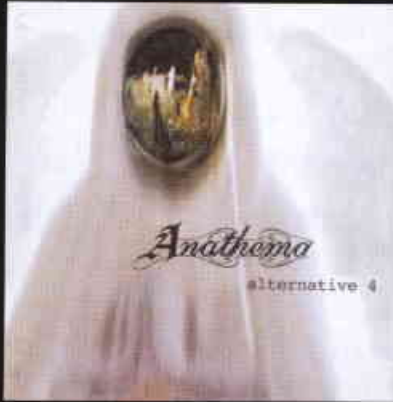
çuk oturan bir grup. Linkin Park, Mudvayne ve Alien Ant Farm gibi grupların tarzında. Tabii ufak bir farkla: Vokalist hatun! Valla hatun için dinleyen bile vardır eminim ki. Çünkü vokalist Amy Lee bir içim su :) -bakınız albüm kapağına nasıl da su. Neyse albüme dönersek, en bomba şarkı Bring Me to Life. Daredevil'in da soundtrack'inde olan bu parçada yardımcı vokalistliği de Pa-

ul McCoy yapmış. Sonracığıma Everybody's Fool ve Going Under benim hoşuma giden parçalar. Çok da tırt olmadıklarını Hounded şarkısındaki kıyak solıyla göstermişler. Ballad sevenler içinse Hello ve My Immortal'ı öneririm. Albümü minik arkadaşlarımıza öneririm. Ama yaşı kemale ermiş -yuh lan LEVEL mi okuyorsun hâlâ :) arkadaşlar pek sevmeyebilir :)

TOZLU VİTRİN

Anathema - Alternative 4 (1998)

90'ların başında 3 kardeşin -Vincent, Danny, Jamie- birlikte kurdukları Anathema ilk başlarda bir Doom Metal grubuydu. Birkaç demo ve EP'den sonra debut albümleri Serenades'i çıkardılar. Ardından gelen ikinci albümleri Silent Enigma'nı kayıtları yeni başlamışken vokalist Darren White'in ayrılmasıyla vokale gitarist kardeşlerden Vincent Cavanagh geçti. Grup tarihlerindeki en iyi kararı vermişti. Çünkü Vincent'in vokali inanılmaz güzeldi ve böylece brutal vokali bırakıp, müziklerini de değiştirdiler. Yine Doom Metal etkileri görünen Silent Enigma'daki A Dying Wish Doom tarihindeki kült şarkılar arasına girdi. Grup 3. albümleri Eternity -benim de vücuduma kazıdığım- ile çoğu kişinin "en sevdiği grup"lar arasına girmeyi başardı. 1998 yılında çıkan Alternative 4 ise grubun en sağlam ve zirve albümü bence. Bu albümden sonra Anathema zirveden düştü mü? Bence düşmedi ama çoğu grupta olduğu gibi grup elemanlarının değişmesiyle müzik de normal olarak değişmeye başladı. Özellikle grubun müziğine oldukça katkısı bulunan basçı Duncan Patterson bu albümden sonra gruptan ayrıldı. My Dying Bride eski klavyecisi Martin Powell ve davulcu Shaun Steels -şimdi My Dying Bride'da



baget sallıyor- gruptan ayrıldı. Haliyle müzik de değişmeye başladı. Çoğu kişinin sevmediği ve gruba küstüğü Judgement albümü ve ardından geçen sene A Fine Day to Exit piyasaya çıktı. Bu son iki albüm her ne kadar eski Anathema'yı bize özletse de hatıralarınızdan eskileri silip dinlerseniz zevk alabilirsiniz.

Alternatif 4'a geri dönelim... Albümden Vincent'in vokal performansı en üst düzeydeydi. Şarkılar o kadar oturmuş ki albümü başından sonuna kadar dinlerken sanki bir şarkı dinliyor gibi oluyorum. İçinden bir şarkı seçmek çok zor! Albümün açılış parçası Shroud of False'un başındaki klavyeler, o fısıltı vokaller ve sonundaki söz! Daha sonra bence albümün en hızlı parçaları olan Fragile Dreams ve Empty... Hatırlıyorum da albüm ilk çıktığında arkadaşım bana ilk Inner Silence'i dinletmişti ve hayatının hatasını yapmıştı. Çünkü albümü ona bir daha geri vermedim ve aylarca (evef aylarca) bu albümü dinledim.

Rock veya Metal'i ucundan köşesinden neresinden dinlersen dinlemiş, ister eski ister yeni dinlemeye başlamış ol; istersen hiç dinlememiş ol ama bu albümü dinle! ☺

n e r e l o l o y o r

► **Aerosmith** 2-3 hafta içinde yeni albümleri için stüdyoya gireceklermiş. İlginç olan ise albümün Blues tarzında olacağıymış...

► Şu sıralarda Al Pacino ile Çaylak adlı filmde izlediğimiz Collin Farrel, **Ozzy Osbourne'u** canlandıracakmış. Ozzy'nin eşi oyunu Johnny Depp için kullanmış ama sigara, içki ve kadınlarla arası bu kadar iyi olan Colin Farrell'a rolü kapmış :)

► **Metallica** Elektra Records'dan çıkacak olan **St. Anger** adlı albüm için logo ve kapak tasarlanmış. Grubun resmi web sitesi metallica.com'dan bakabilirsiniz. Albümün oldukça sert olduğunu iddia eden Jaymz bakalım doğru mu söylüyor...

► **Megadeth'in** dağılmasından bir yıl sonra ilk kez açıklama yapan Dave Mustaine; bir yıl içinde birçok kişiyle diyaloga girdiğini ve bunlar arasında eski davulcu Gar Samuelson'ın da olduğunu belirtmiş. Bunun bir birleşme habercisi olmadığını ve heveslenmememizi de belirtmiş ama yine de burnuma güzel kokular geliyor :)

► **Cannibal Corpse** durmak bilmiyor. Sonbaharda yeni albümlerini piyasaya çıkarmayı düşünüyorlarmış.

► **Samael**, Black Trip adlı DVD'siniz Hazırında piyasaya çıkarıyormuş. Summer Breeze Open Air Festivalinden görüntüler ve Jupiterian Vibe, Infra Galaxia ve Baphomet's Throne video klipleri yanında bir de Passage albümünün stüdyo ortamı görüntüleri varmış. (Höh be cümleye bak)

► **AC/DC'nin** You Shook Me All Night Long parçasının akustik versiyonu ve daha bir sürü video klip acdc-videos.com adresinde mevcutmuş.

► Anathema gitaristi **Danny Cavanagh'in** yaptığı açıklamaya göre yuvaya dönen basçı Jamie -bkz. Tozlu vitrin- (sola bak sola) ile kayıtlara başlamışlar. The Natural Disaster, Closer ve Flying adlı parçalar da hazırmış.

► **Kreator** Live Kreation adlı 19 parçadan oluşan bir canlı CD/DVD çıkarıyorlarmış.

► **King Diamond'un** yeni albümü The Puppet Master, tüylerimizi diken diken edecek bir hikayeye bezeliymiş. Bekliyoruz...

► **Overkill'in** efsane gitaristi (bu adam gruptan gitti iki gitarist aldılar) Bobby Gustafson power/death metal tarzındaki Florida'daki grup Response Negative ile çalışıyormuş...

► **Slash, Duff ve Matt'ten** oluşan eski **Guns N' Roses** tayfası vokal yapması için Faith No More eski gitaristi Mike Patten'a teklifte bulunmuşlar. Ama söylentilere göre "şıllak" sesiyle karşılaşmışlar!

Playlist:

1. **My Dying Bride** - Sear Me MCMXCIII
2. **Guns N' Roses** - Double Talkin' Jive
3. **Emperor** - Opus A Satana
4. **Opeth** - Remember Tomorrow (Iron Maiden Cover)
5. **Kalmah** - Hades

BLAY ALLET

"Tithos lüsec vethos vīnosec"

Rivayetler:

► Wizards'dan yeni kitap salıvosul Savage Species: Playing Monstrous Characters; adı üstünde, bugüne kadar kovaladığınız yaratıkları oynamak için. Arms and Equipment Guide: en ince detayına kadar materyal, silah, cisimler... Races of Faerûn; FR'a özel ırklar, beceriler, prestij sınıfları. Fiend Folio; yaratıkların elden geçirilmiş halleri. MM varken ne kadar gerekli tartışılır... Unapproachable East; orada doğuda bir bölge var, giremediğimiz, tırtıştığımız. İşte orası hakkında size bolca bilgi.

► Ghost in the Shell 2: The Innocence'in hazırlandığı haberi bazılarınızın kulağına çalınmış olabilir. Bir başka haber de GitS'in dizisinin yayına hazır olduğu. İsmi de Stand Alone Complex. Bekleyelim görelim.

► Oscar'larda En İyi Animasyon ödülünü alarak anime severleri coşturan Spirited Away. İfilm tarafından önümüzdeki günlerde gösterime girecek filmler arasına alındı. Türkiye'de - bildiğim kadarıyla - ilk kez bir anime, sinemalarda gösterime girmiş olacak. Sanırım bu tarihi olaya bir toplu gidış düzenlememiz gerekiyor... Evet evet...

► Nihayet bir yerli ÇR destek buldu ve bomba gibi bir girişgaha hazırlanıyor. Tanıştığınızı düşündüğüm Yıdıray ÇINAR'ın çizdiği Karabasan, Arkabahçe Yayınevi'nden 15 Mayıs'da piyasaya çıkıyor.

► Punisher da gümüş perdeye vuran Marvel kahramanlarına eklendi. Bu acımasız avcıyı kimin oynayacağı işe henüz bir muamma.

Bu ay garip şeyler oldu.

Aslında dünya garipliklerle dolu. Bu ay sadece yoğun bir şekilde vuku buldular. Baharın gelmesine bağlıyorum bunu. Sorun değil. Garipliklere alışkıyım.

Geçmişe dair esrarlı bir silüetten, gün yüzü görmemiş hikayeler dinledim. Hüzünlendim, meraklandım. Unutulmaya yüz tutmuş insanların, aslında sararmış fotoğraflardan başka hiçbir yerde varolmadığını gördüm. Onları hatırlayan insanlar bir bir veda ettikçe bu hayata, bir poz, bir bakış oluveriyorlar geride kalan.

Ayrıyeten garip garip mailler geldi. Bir arkaş - aşağıya aldım onu - donanım sorunlarına yardım istemiş. Tam olarak ilgi alanına girmese de onu BÜTÜN donanım problemlerinden kurtaracak önerileri sıraladım.

Bunun dışında bir başka okuyucu Level'daki herkese mail atarak 250'den fazla oyun oynamış biri olarak iş istediğini yazmış. Yorum yapamıyorum, dedim ya garipliklerle dolu dünya. Belki de onu ileriki sayılarda Level sayfalarında okuma fırsatını elde ederseniz (edemezler, yazar kadromuz dolu, buradan söylenecek şey değil bu da ama...-blx).

Biz işimize bakalım. Ufukta müjdeli bir haber, girelim oyunumuza. Mojo... Yolu göster kızım...

Gönül Postası

Nereden olduğu belirsiz Yağızhan "Maximus" YELDAN

Selam, Size birkaç soru soracağım ama okuldayım o yüzden hangi adrese göndereceğimi bilemedim. Adres yanılsıza lütfen doğru kişiye gönderir misiniz bir zahmet?

1) Neverwinter Nights'da örneğin; Basic damage:1d4 ne demek? İlk başta "1 to 4" zannettim ama ilerde 5d4 diye bir şey gördüm.

2) Onun altında Critical Damage: x3 diye yazıyor. Bu da ne oluyor?

3) Size bir eleştirim var. Ben RPG veya FRP (ne fark varsa) oynamaya yeni başladım. Ama hiç yardım etmiyorsunuz. Bütün FRP incelemelerinde sanki herkes FRP manyağı gibi davranıyorsunuz. Sizden ricam buna benzer bir açıklayıcı sayfa yayınlamanız dergide veya sitenizde. D&D bilmem kaç kuralları var diyorsunuz. Ben nereden anlayayım bu ne demek? NWN incelemesi yaptınız ama ne ırkları tanıyorsunuz ve tavsiye veriyorsünüz?

4) Sorceress'la bir büyü yaptığım zaman yarındakiyle birlikte iki büyü de birer azalıyor. Niye? (büyü grubuna baktım aynı değil ama sadece yan yana iki tane olanlar azalıyor.)

5) Sorceress'in oyuna başlarken beşer büyü oluyor. Ama Wizard'ın sadece tek büyü var. O zaman Wizard'ın Sorceress'a göre ne avantajı var? Ayrıca bu sayılar artmıyor mu?

6) Level sitesine karşı eleştirilerim var. Anketler dışında hiçbir şey güncellenmiyor. Ayrıca faydalı bir şey de yok. DLH veya yukarıda bahsettiğim gibi oyunculara yardımcı olacak şeyler koysanız daha iyi olmaz mı? Dergideki Inbox&Outbox'ın mail adresini bile bulamadım sitenizde.

Herşeye rağmen sizi takip ediyorum.



Çünkü siz en iyisiniz. Umarım beni mazur görürsünüz ve bana kızmazsınız. Ben sadece eleştiri yaptım. Eleştiriler daha iyiye ulaşmak için değil midir zaten? Bütün Level halkına güle güle...

N: Merhaba Yağızhan, gördüğün gibi mektup elime geçti ve yayınıyoruz, ama hemen belirteyim, sitem kesinlikle bir yayınlanma sebebi değil. Bunu kafalarınızdan çıkarın.

1) 1d4, bir defa dördümlük zar atılacak demektir. 2d8, iki defa sekizlik zar. Yani ortadaki "d", zarın İngilizce'si olan "Dice"nin kısaltması. Baştaki sayı kaç kere atılacağı, sondaki sayı da kaç yüzlü zar olduğu.

2) Kritik hasar (Critical Damage), saldırı sırasında 19-20 (Silahına göre 18 de olabilir) atıldığında hasmına verdiği şeydir. X3 demek, düşmanına saldırırken 19-20 attıysan, verdi-

ğın hasar üç katı olacak demektir.

3) RPG açıklamalarında (RPG: Role Playing Games, FRP: Fantazy Role Playing) yazarın içine düştüğü bir güçlüktür bu. Bir Shoot'Em Up oyununda uzay mekiği nedir? Foton torpidosunun çalışma prensipleri nelerdir? gibi sorulara cevap verilmez, çünkü buna gerek yoktur. Amaç gidip vurmaktır, gidip vurmaktır, gidip vurmaktır. (Ayrıca, her ay yeni okurlar katılıyor aramıza Yağızhan. Her oyun incelemesinde bu okuyucular için karakter, kural, büyü açıklamasına girersek, yandık ki ne yandık. Yani ben derim ki, kendini akıntıya bırak, elbet bizi bile utandıracak kadar çok şey öğrenirsin - blx)

Yine bir strateji oyununda diplomasi, politika, ekonomi bilgileri bulunmaz; bunların oyuncu tarafından bildiği kabul edilir. Sadece tavsiyeler ve hangi yolla ne kazanacağınız yazar.

RPG'lerde ise genellikle bir sistem vardır. Bu sistem oyunun adapte edildiği masaüstü sistemi (Baldur's Gate - NWN) olabilir ya da oyun için özel oluşturulmuş (Fallout) bir mekaniktir. Bu sistemlerden bazıları onlarca kitapta anlatılan şeylerdir ve takdir edersin ki iki-dört sayfalık bir oyun yazısında açıklanması mümkün değildir. Bu sistemleri tam manasıyla öğrenmenin yolu piyasada satılan kitapları alıp okumaktan geçer. Yine de daha fazla bilgi için: www.lostlibrary.org adresinden Sistemler ve Diyarlar bölümlerine bakıver. Biz de Sakkol ile bu hadiseyi, kapsamlı bir yazıyla örtme planları yapalım.

4) NWN oynayalı çok oldu, böyle bir sorun yaşadığımı hatırlamıyorum açıkçası. Yardımcı olamadım, üzgünüm. (Ben olayım, o sayılar 3rd Ed. Kurallarına göre her seviyeden yapabileceğin büyü sayısı. Yani sen 1. seviyeden 6 büyü yapabiliyorsun diyelim. 6 tane Magic Missile atabilir, veya 6 farklı büyü yapabilirsin. Son büyüğü de atınca o seviyeden büyü yapabilmek için uyuman gerekir. - blx)

5) Wizard'ın Sorceress'a göre en ciddi avantajı, büyü repertuarının çok geniş olması.

Sorcerer günde çok fazla büyü yaptığı halde bu büyülerin çeşitliliği son derece sınırlıdır.

6) Siteyle bir alakam yok, ancak bu eleştirilerin ilgili kişilere ulaşmıştır mutlaka.

Nereden olduğu belirsiz Fatih DER:

Ekran kartım 64MB GeForce 2 MX 400, Internet'ten son sürücülerini yüklediğimde Windows açılırken kilitleniyor. Yardımcı olursanız sevinirim.

N: Bilgisayarı bir süreliğine boşvermek, kıçların yapıştığı koltuktan kalkmak, kaysaya Disintegrate büyü, güzel bir kıyafet ile iyi bir kitap ve sahile nazır bir yerde içilecek bir Douwe Egberts, yan masadaki kıza hafif bir gülümseme, masasına gitmek, muhabbet etmek, akşam hatunu dışarı çıkarmak, uzun uzun sohbet etmek, sinemaya gitmek, [SANSÜR :]... Sevindirdiğimi umuyorum.

İstanbul'dan Gökhan

Ali abi selamlar ve de köşende başarılar. Kritik bir konuda sana akıl danışacaktım. Adım Gökhan, İstanbul Ün. Hukuk 1'deyim. Tahmin etmişsinizdir, ben bu FRP türü şeylere, özellikle de fantezi kitaplara bayılıyorum. Bayağı da bir okumuşluğum var. Şimdi diyorum ki, ben de bir kitap yazmak istiyorum. Diyeceksin ki nereden esti bu kitap olayı, bu benim hayal gücümün bir dürtüsü. Çünkü hayal kurmadan, canavarlarla savaşmadan durmuyorum. Zaten daha önce de tarihe meraklıydım savaş stratejisi falan ilgilediğim konulardı. Düşünün ki Ejderha Mızrağı gibi bir kitap en çok okunanlar arasında ve bunun gibi piyasada sırf satmak için yazılmış bir sürü saçma kitap var. Biz Türk'lerin de bu işe el atmaları gerektiğini düşünüyorum. İnaniyorum ki içimizde yabancılardan daha fazla potansiyel var. Ben de bu yolda yürümek istiyorum bana bu konularda ne önerebilirsin? Hangi yayınevinde şansımızı denemeliyiz? Ne kadar zaman beklemeliyiz? Ya da imkan var mı böyle bir iş için sen ne dersin?

N: Fantastik romanların başarısıyla gaza gelen, ya da "Ben de yapacağım" diyen herkes, ateş başına toplansın bakalım. Fantastik roman yazmak... Hemen belirteyim ki başka türlü bir roman yazmaktan farklı değil. Eşit derecede zor, meşakkatli, yorucu. Çok okumak, farklı şeyler okumak, çok çok çok çok çok çok yazmak şart. Sürekli yazmak, yazdığını okumak, isabetli özeleştiriler getirmek lazım. Akla gelen ilk fikir oturup kağıda



İllustrasyonlar: Taşkın Baltacı

dökülmemeli, bu türe yenilik katacak fikirler pişirilmeli.

Her şeyden önce hırslı ve kararlı olunmalı.

Romana başlıyorsanız arkadaşlar, BİTİRİN. Bitmemiş bir roman, roman değildir.

Denemelerinizi ilk aklıma gelen İthaki, Metis, Arkabahçe ya da Phoenix yayınevlerine sunabilirsiniz. Bunlar yeni ve yerli fantazy meraklılarına fırsatlar sunan yayınevleri. Buralardaki insanların eleştirilerine kafayı takıp hayata ve yazıya küsmemek çok önemli. Bazen yıkıcı eleştiriler bile alsanız yolunuza devam etmelisiniz. Bu iş en az bir hortlak ordusuna karşı savaşmak kadar zor.

Başarılar ve iyi şanslar. Doğu gibi, Barış gibi senin de kitaplarını raflarda görmek umuduyla...

Önümüzdeki sıcak yaz aylarının tek sevindirici özelliği, kısa etekler ve ufak bikiniler olmayabilir. Hayalet'in Takipçileri'nin yoğun baskıları sonucu sayfa sayısının artması da gündeme geldi. Böyle bir gelişme olduğu takdirde kafamda bazı köşe fikirleri var.

Zamanla ifşa olacak işler bunlar. Şimdi ısınmaya başlayan havaların zevkini çıkarmak lazım. Caddebostan sahilinde güneşe dönüp yüzümüzü, denize nazır insanları izlemek, kitap okumak lazım. Burnumuzun dibine kadar gelen ilişkileri kaçırmamak lazım. Bahar geldi ne de olsa, yalnız olunur mu? Olunmaz.

İlla da internet diye inliyorsanız, bazı geceler bizi irc.superonline.com sunucusundaki #Level ya da #Lostlibrary odalarında bulabilirsiniz.

Gelecek ay görüşmek üzere...

(N.) | www.lostlibrary.org

Jukebox:

Karakan - Hani Bana Para
2Pac - Tradin' War Stories
Busta Rhymes - We Could Take It Outside
Busta Rhymes - Get High Tonight
Cypress Hill - I Remember That Freak B****
De La Soul - Ring Ring
LL Cool J - Ain't No Stoppin This



Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Okumak, adam olmak için bir yoldur ama sizi adam yapmaz.

Onlar güzel sözler söylerler, biz de bunları duvarlarımıza asar ya da ezberleriz. İçimizden bazıları bu sözler hakkında düşünür ve manasını özümseyerek bunu hayatına geçirir. Gene içimizden bazıları sohbet ortamlarında kendisine entelektüel havası vermek için bu sözleri aklına kazıyıp yerli yersiz kullanıp durur. Kitapları okurken bazılarımız okuduğu cümleleri tartar ve anlamı hakkında kafa yorar. Bazılarımız ise kütüphanesindeki kitapların mobilyalarıyla ne kadar renk uyumu içerisinde olduğunu düşünmektedir.

Cehalet ülkemizde genellikle kırsal alandan gelen vatandaşlarımıza yakıştırılır. Örneğin trafikte dangıl dungul araba süren birisi için "sanki tarlada traktör kullanıyor" denir. Ya da küfürlü konuşan birisi için "göğsüz köylü ne olacak" gibi cümleler kullanılır. Aslında kırsal alandan gelen vatandaşlarımız için yüksek düzeyde eğitim almak pek mümkün olmadığından köy kültürü ile doğmuş ve büyümüş oldukları doğrudur. Fakat ülkemizin güzel gelenek-göreneklerini de taşıyan köylülerimiz bence dünyanın en güzel insanlarıdır. Çünkü oldukları gibidirler. "Köylü kurnazlığı" terimini hak eden kara koyunlar her sürüde bulunur. Fakat bu tür insanlar da çoğunlukla şehirdirler, ayrıca bu insanların hepsinin kötü olduğu manasına gelmez.

Cehalet yalnızca küçük yerlerde bulunmaz. Bugün ülkemizin en büyük medya kuruluşlarında, en büyük üniversitelerinde, en zengin insanların arasında da bol bol mevcuttur. Çünkü bu

Tüm kötülüklerin anası

Büyük adamlar büyük sözler etmek için vardır

saydıklarımın hiç birisi size kültürlü olmanın garantisini vermez. Bugün mezunu olduğum üniversite ile aynı diplomayı taşımaktan utandığım insanlar da tanımaktayım. Onların okuldayken derslerini nasıl verdiklerini gayet yakından takip ettim. Okul içi ve okul dışı davranışlarını bildiğim bu insanların "adam" olmadıklarını biliyorum. Demek ki öğre-

Oyuncular

Bugün aynı cehaleti oyuncuların arasında da görmekteyim. Yurdumun her yerinde gördüğüm bu hastalığın yansımalarını görmek beni tabii ki şaşırtmadı. Aynı saygısızlık, aynı bencillik ve düşüncesizlik. Bazen işimi yaparken kimler için bir şeyler üretmeye çalıştığımı düşünüyorum. Taa en başından bu yana ide-

alist bir şekilde çalışıp insanları bilinçlendirmeye çalıştık. Nedenleri ve ne içinleri anlattık. Ama hala aynı koyu cehalet ve öğrenmeye gösterilen direnç şahit oluyorum ve açıkçası çok yoruldum. Sinan'la yaptığımız sohbetlerde onun bana söylediği bir söz vardı. Bana "Sen halkı tanıyorsun" demişti. Eğer Türk insanı bu kadar cahilse, ki buna inanmak istemiyorum, o zaman bu cehaletin sorumlularını arayıp problemi temelden çözmemiz lazım. Çünkü ben böyle bir Türkiye istemiyorum. Yüzbinlerce kişiden oluşan eğitim ordumuzun başarısız olduğuna inanmak istemiyorum.

Cehaletin en büyük kaynağı olan öğrenmeye karşı direnç benim algılaya kapasitemin dışında. Tek bir düşünceye saplanıp kalmayı ve öğrenmeye karşı tüm kapıları kapatmayı aklım almıyor.

Okumak, adam olmak için bir yoldur ama sizi adam yapmaz. Okumak sizi bilgilendirir ama bu da tek başına yeterli

değildir. Adam olmak için düşünmeyi bilmek gerekir. Adam olmak için cehaletten kurtulmak, bakmayı değil görmeyi bilmek gereklidir. Adam olmak sana yapılmasını istemediğini başkasına yapmamak demektir. Bir gün birisinin karşısındakine "adam mısın sen!" dediğini duyduğunuzda bilin ki bu duyabileceğiniz en ağır hakarettir. .



Herşey okumakla bitmiyor

nim hayatı "eğitim"den eksik olunca diploma taşımak insanı insan yapmaya yetmiyormuş. Bunu öğrendim. Bana bunu görme yeteneğini kazandıran, başta İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dekanı Sayın Feryal Orhon Basık olmak üzere, tüm değerli öğretmenlerime teşekkür ederim.

Merdiven

Belki de sadece `uzak` olduđu için istiyorsunuzdur, ne dersiniz?

... Vosviddin, elini ürkekçe kapının koluna uzattı. Kolu yavaşça aşağıya çekti ve kapıyı araladı. Yumuk yumuk gözlerini sımsıkı kapatıp eliyle kapıyı itti. Kapı gıcırdayarak açıldı. Vosviddin gözlerini yavaşça araladı ve karşısına baktı... Bir kapı daha vardı. Vosviddin kafasını çevirerek çevresine baktı. Her yer karanlıktı. Tek görebildiği şey karşıdaki kapıydı. Çok fazla seçeneği yoktu. Yeniden gözlerini kapattı ve elini kapının koluna doğru uzattı. Kapıyı açtı. Sonra da gözlerini... Karşısına bir kapı daha çıktı. Vosviddin bir anlığına duraksadı. Kafasını arkaya doğru çevirdi ve açtığı kapılara baktı. Şaşırıldı... Bu defa gözlerini kapatmadan diğer kapıyı açtı. Kapı yine gıcırdayarak açıldı ve... Karşısında bir kapı daha vardı. Vosviddin sinirlenmişti. Hızlıca önündeki kapıyı açtı. Daha sonra diğerini, diğerini ve diğerini... Yorulmuştu. Nefes nefese kaldı. En sonunda olduđu yere çömeldi ve kafasını ellerinin arasına aldı. Birkaç saat sonra bir anda ayağa kalktı ve hızlıca geriye doğru koşmaya başladı, ama arkasındaki kapı aniden kapandı. Kapının sesi yankılandı. Vosviddin olduđu yere çakıldı, kaldı. Arkasına baktı...

Açıktı...

Kapı açıldı. Vosviddin kapıya doğru bir adım attı. Bekledi. Bir adım daha attı. Kafasını kaldırdı. Bu kez kapı yoktu. Bir merdiven vardı... Kafasını biraz daha kaldırdı ve elini alına koyarak yukarıya doğru baktı. Merdiven çok dikti ve sonu görünmüyordu. Vosviddin merdivenin en yukarisına çıkmak için ilk adımını attı. Çok heyecanlıydı. Yavaşça, ufak adımlarla merdivenden çıkmaya başladı. Bir yandan da kaç basamak çıktığını sayıyordu. Saymaya, ve çıkmaya devam etti. Ne kadar zaman geçtiğini tahmin edemiyordu. Saatine baktı, saati yoktu. Bir ara aniden durdu ve yine arkasına baktı. Merdivene çıkmaya başladığı yeri bir nokta kadar görüyordu. Anlaşılan, çok yol almıştı. Vosviddin geldi-

ği yere bakarken bir anda dengesini kaybetti ve... Aşağıya doğru yuvarlanmaya başladı. Elleriyle basamakları tutarak durmaya çalıştı, ama olmadı... Durana kadar yuvarlandı. Gözlerini açtığı anda, kendisini merdivenin başında buldu. Koca kafasını kaldırarak yeniden merdivenin en yukarisına baktı. Vosviddin gibi tembel bir çocuk için bu yol çok fazlaydı, ama merdivenin en sonuna, en yukarıya kadar çıkmak istiyordu. Yeniden ufak adımlarla çıkmaya başladı. Bir basamak, iki basamak, üç basamak... Derken, yine yolu yarılırdı. Elini dizleri-



ne koyarak soluklandı. Hâla merdivenin sonu çok uzaktaydı. Vosviddin çıkmaya devam etti. Düşünceli bir şekilde yoluna devam ederken, bileğindeki eli farketmesiyle irkildi. Aniden arkasına baktığında gülümseyen, yorgun bir çocukla göz göze geldi. Donakaldı... Çocuk, Vosviddin'in bileğini biraz daha sıkıca tuttu ve hızlıca geriye doğru çekti. Vosviddin aşağıya doğru yuvarlanırken çocukla tekrar göz göze geldi. Merdivenleri çıkmaya devam eden çocuk sinsice gülümsedi. Uzun bir yuvarlanışın ardından, Vosviddin yine başladığı yerdeydi. Gözlerinden akan damlaları avuçlarıyla sil-di. Yırtılan pantolonunu ve annesinin ördüğü yamalı kazağını silkeledi. Daha sonra bir defa daha, ama bu defa koşarak merdivenlerden çıkmaya başladı. Nefessiz kalıncaya, dizleri kesilinceye kadar koştu. Koştu, koştu ve koştu... Aklında sadece en yukarıya çıkmak var-



SERBEST ÇAĞRIŞIM

... Bir anda ayağa kalktı ve hızlıca geriye doğru koşmaya başladı, ama arkasındaki kapı aniden kapandı. Kapının sesi yankılandı.

dı. Bunun için her şeyi yapabiliyordu. Yapıyordu da... Birkaç saat sonra kendisini aşağıya atan çocuğu gördü. Çocuk hâla merdiveni ağır adımlarla çıkıyordu. Vosviddin merdivenin sonuna kadar çıkmayı o kadar çok istiyordu ki, çocuğa olan kızgınlığını unuttu. Yanından koşarak geçti ve çıkmaya devam etti. Artık Vosviddin'in önünde çok fazla engel yoktu ve merdivenin sonuna gitgide daha çok yakınlaşıyordu, ama bu yolculuk onu çok yormuştu. Dinlenmek istiyordu. Basamaklardan birine oturdu.

Acıkmıştı...

Cebinden ufak bir ekmek parçası çıkardı. Tam ısıracakken ekmek elinden kaydı ve aşağıya doğru yuvarlanmaya başladı. Vosviddin ekmeği almak için hamle yaptı. Bir anda dengesini kaybetti. Düşmemek için kollarını bir kuş gibi hızlıca çırpmaya başladı ve... Olduđu yerde kalmayı başardı. Çok korkmuştu ve nefes nefese kalmıştı. Minik elini kalbine koydu. Yerinden çıkacakmış gibi atıyordu. Ayağa kalkarak yoluna devam etti. Arkasına bakmadan basamakları hızlıca çıktı. Dakikalarca, saatlerce, günlerce çıktı... En sonunda, merdivenin sonundaydı. Son basamağı da fırmandı. Merdivenin en yukarisındaydı... Uyandı. Bir kedi gibi gerildi, çapaklarını aldı ve kafasını uyuşan kolunun üstünden kaldırarak uykulu gözleriyle, şaşkın şaşkın çevresine baktı. Sadece kötü bir rüya görmüştü. Vosviddin tamamen yerinden kalktığı anda, merdivenin en yukarisında olduğunu farketti. Kafasını uzatarak aşağıya doğru, merdivenin sonuna baktı. Yavaş yavaş basamakları inmeye başladı. Çok heyecanlıydı. Aklında sadece merdivenin en aşağısına ulaşmak vardı... ❁



Taşek Ükek | taşek@level.com.tr

Postal 2

Oynamaktan utanmak

Birgün gelip de oyunlardaki şiddeti bu denli eleştireceğim aklıma gelmezdi.

Postal 2'yi bir saat kadar oynadım. Muhtemelen içinizden pek çok kişi de oynamıştır. Ama henüz oynamamış olanlar için bir tavsiyem var, bu oyunu almayın ve oynamayın. Keşke bu oyunu hiç yapmamış saymak mümkün olsa. Ama oyun oynayan ve üreten herkes adına bir utanç kaynağını yok saymak bu oyunun yapımcılarına bir iltifat olur ancak.

Yıllardır oyunlar için söylenmeyen kalmadı. Gençleri şiddete yönlendirdiği, vakitlerini boşa harcadığı, hatta satanizm aşılacağı... ağızlarına ne gelirse söylediler. Çünkü oyunları bilmiyorlardı, çünkü saldıracak bir şeye ihtiyaçları vardı. Ama bugün biri Postal 2'yi önümüze sürüp de oyunlar işte böyle dediğinde ne diyebileceğiz "Ama bütün oyunlar böyle değil!" mi? Bugüne dek "Oyunlar böyle değil" derdik gönül rahatlığıyla, şimdi "Tamam bazıları böyle" demek zorunda kalacağız.

Postal 2'ye bu denli sinirlenmemin sebebi ne? Oynamış olanlar bunu zaten biliyor. Oynamayanlar (ki umarım hiç oynamazlar) merak ediyor olmalı. Oyunlar eğlenmek için değil mi? Başka işlere de yararlar elbet ama asıl amaç eğlenmek-

tir. Peki oyun içinde de olsa yoldan geçen herhangi birinin üzerine benzin döküp yakmanın, sonra üzerine işeyerek ölmeden söndürmenin ve can çekişirken haritanın bir ucundan diğerine tekmelemenin nesi eğlenceli olabilir? Veya yakladığımız kedileri kışından shotgun'a geçirip susturucu olarak kullanmanın nesi zevkli? Tabii oyunda bunları yapmak zorunda değilsiniz. Ama oyunu oynayan aklı başında herkes oyunun bu anlamsız vahşet senaryoları üzerine kurulu olduğunu görebilir.

Diğerlerinden Farkı

Daha önce başka oyunların da vahşet içerdiği söylenmişti. Mesela Soldier of Fortune'da kollar bacaklar kopar, Grand Theft Auto 3'de arabayla masum halkın üzerinden geçip, üzerlerine ateş açabilirsiniz. Ama bu oyunların Postal 2'den ciddi bir farkı var. Bu çok oynanan popüler oyunları kimse kol bacak parçalamak, yayaların üzerinden geçmek için oynamıyor. Bu oyunları iyi yapan pek çok şey var ve bu oyunlardaki şiddetin sebebi oyunların gerçekliği olarak algılanabilir. Dozu kaçmış denebilir, etik değerlere uygunluğu tartışılabilir. Ama ya Postal 2? Bence Postal 2 için bunu söylemek mümkün değil. Postal 2'nin tartışılacak bir yönü yok.

Oyunun yapımcıları Running With

Scissors'a bir kaşık suda boğacak kadar sinirlenmiş olsam da aslında çok kötü niyetli olduklarını düşünmüyorum. Aslına bakarsanız oyun tasarımı konusunda da söylenecek bir söz yok. Oyunu oynayan herkes oyundaki interaktivitenin, espri anlayışının ve salt eğlenceyi hedefleyen rahat yapısının değerini fark eder. Eğer oyunun içinde vahşet bu denli ucuz kullanılsa Postal 2 başından sonuna soluksuz oynayacağım harika bir oyun olabilirdi. Ama şimdi bu oyunu oynamak beni irite ediyor.

Peki oyun yapmayı bilen, yaratıcı bir ekip neden Postal 2 gibi bir oyun yaptı? Aslında Running With Scissors'ın amacı çok açık. Oyunlara ve oyun sektörüne karşı yürütülen kampanyalara bir cevap vermek istemişler. Zaten oyunun içindeki hemen her espri her detay bunu gösteriyor. Ama bunu öyle bir yolla yapmışlar ki sonuçta ortaya çıkan iş bu insanlara cevap vermek bir yana sadece onlara malzeme, hem de iyi bir malzeme olabilecek nitelikte.

Bunu da Yaptırdınız

Bunca yıldır dergilerde yazıyorum. Bir gün gelip de oyunlardaki şiddeti bu denli eleştireceğim aklıma gelmezdi. Sanırım Running with Scissors'a bu denli kızgın olmamın bir sebebi de bu. Yani oyun yapmayı bilen adamlarsınız, neden böyle saçma sapan işler yapıyorsunuz. Adam gibi bir oyun yapın herkes oynasın eğlenin. Değil mi?

Neyse sakinleşelim artık. Postal 2'ye bu denli kızmış olmasam bu ay ne güzel bahar geldi, kuşlar, böcekler ne güzel diye bir yazı yazacaktım. Bu sene bitmek tükenmek bilmeyen kış, burnumuzun dibinde yaşanan iğrenç bir savaş. Sizi bilmiyorum ama ben ömrümün en yorucu kışını geçirdiğimi hissediyorum. Şimdi Nisan sonuna kadar bizi bekleten geç kalmış bir bahar var dışarda. Ve sokağa çıkıp da nefes alabildiğini hissetmek gerçekten çok güzel. Sıkıntılı geçen günlerden sonra insan çevresine bakıp bazı şeylerin yaşamı hatırlattığını görmek istiyor. ☺



Öteki - II

İlk bölümü kayıp bir ikinci bölüm

Birkaç ay önce 'öteki' denen, her şeyin suçlusunu yabancı hakkında bir şeyler yazmıştım bu sayfaya. Yoksa sadece yazmayı mı düşünmüştüm? Farketmez, bu 'öteki' meselesi gündemime girdiğinden beri düşündüklerimle çelişen, 'doğru insan/güzel insan/ideal şey seni' diye sevdiğim içimdeki ben'e ihanet eden öyle cümleler kurdum, öyle bir çileden çıkıp saçmaladım ki bir tezkir yazısına mecbur hissediyordum kendimi.

Hepsi...

Aslında hepsi şu savaş yüzünden oldu. Birdenbire dünyayı Amerikalılar, Araplar, Japonlar, Türkler, vs diye memleketlerine göre değerlendirmekten başlayıp Anadolu yakasında oturanlar, Avrupa yakasında oturanlar diye suyunu çıkarıp liğme liğme edene kadar sınıflandırdığımı fark ettim. Yani sınıırım öyle bir mekanizma harekete geçmiş içimde, ki en son kendimi elinde tebeşir, sıranın ortasına bir çizgi çekip, sınırın diğer tarafındaki öteki ilan eden çocuk gibi hissetmeye başladım. Dünyayı tam ortadan ikiye ayır, senin olmadığın bölümü at. Güney Yarımküre gitti.. Elindeki parçayı bir daha ikiye böl. Diğer parça yine çöpe gitsin. Sonra bir daha. Bir defa daha... Bütün dünyayı dışarda bırakıp bütününüyle tek başına kalmak için bu işlemi kaç kez yapmak gerekiyor? Kesinlik çok kez değil. Birkaç hamlede dünya bir tarafa, sen bir tarafa. Bu kesip biçen, harcayan, kem bakan zihniyetin hezeyan anı biter bitmez akla düşen bir soru var; hepsi öteki'yse sen nesin? Dünyayı kendine kadar indirgeyip böylecek başka bir şeyin kalmadığında, sen nesin... Peki ya Sartre'in "cehennem" dediği başkaları için sen nesin?

Tuhaf bir durum. Oturup düşündüğün zaman bu düşüncenin içindeki hastalığın ve verdiği zararın farkındasın ama bir yandan da dışarda olup bitenler, konuşulanlar, hesaplananlar, her şey öyle uzak ve algılanması güç geliyor ki, "evet işte hepsi de pis bunların, hepsi de bana yabancı" diyen ses içerden bastırmaya devam ediyor. Sonra, "ne bekliyordun ki?"

diyorlar, "siz nasıl bir şey hayal etmişsiniz hanfendi?.." "Üzgünüz, ondan kalmadı..." "Elimizde sadece böyle bir hayat kaldı, işinize gelirse."

İşime gelmiyor. Bensiz devam edin demek istiyorum. Uğraşmaya değer bulmuyor-muş gibi yapıp kenara çekilmeyi, bir insan olarak potansiyel gücümün sınırlarının ne kadar cılız kaldığını en azından kendimden gizlemeyi umuyor olmalıyım bu şekilde. Bu kez de başka bir rahatsızlık çıkıyor ortaya; 'onlar'ın projesi başarıya ulaşmış oluyor.

Başarı kimin için?

Sahiplendiği ne varsa hepsini yitirmiş bir insanın oturup kendi ellerini ilk kez görüyormuş gibi incelerken yüzüne yerleşen ifade, gelip beni de bulacak. Tuhaf bir dünyayı reddederken o tuhaf dünyanın sana 'uzlaşma' adı altında, önermeye bile cesaret edemediği "git ellerini incele, gerisine karışma, biz senin için en iyi olanı biliyoruz, gerekeni yaparız" yaklaşımını bizzat hayata geçirmiş oluyorum. Onlardan kurtulmak için, onların kurduğu kapanda saklanmak... Hiç akılcı değil.

Bölüp parçaladığın ne varsa hepsini tekrar, yeni bir düzende bir araya getirmek zorundasın kızım. Adına yine dünya demelisin. Ve kafadaki karmaşayı her şeyi dışarı atarak çözemeyeceğini unut-



OYUNGEZER

Birdenbire dünyayı Amerikalılar, Araplar, Japonlar, Türkler diye memleketlerine göre değerlendirirken, Anadolu yakasında oturanlar, Avrupa yakasında oturanlar diye lime lime sınıflandırdığımı farkettim.

mamalısın. Soru işaretlerinin 'nokta'dan daha kararsız ama daha insancıl olduğunu ve bir soru işaretinin çengeline asılıp gezmenin keyfini, öğreticiliğini... Unutmamalıyım.

Bütün bu 'meli/malı' ekleriyle bezenmiş cümlelerin sayfada durduğu gibi durmayacağını, bütün prensipler gibi zamanla tarafımdan oyun hamuru muamelesine maruz bırakılacaklarını ben de biliyorum ama ne çare... Ötekileştirmeye, dünyayı itmeye sonra yine birdenbire çok sevmeye ve yine de yalnızlaşmaya, sonra hep aynı kitabı okur gibi yaşama ve her defasında sonunu bile bile heycanlanmaya, başına gelen her şeyin 'tercih' olduğunu savunmaya ama dünyayı toptan suçlamaya ve kelimelerin bittiği yere kadar usança, azimle, kendini anlatmaya devam edeceksin. Günündeysen tüm bunların eşliğinde evrilecek yalnızlığın, Edip Cansever'in iki dizesi olacaksin, daha ne! "Her çiçek bir çoğulluktur güne göre / Yalnızlık çoğulluktur" (...) ☺



inbox&outbox

Merhaba sevgili okurlar,

Öncelikle bir konuya parmak atıp, mektuplarınıza ondan sonra geçmek istiyorum. Sizlerden sık sık "Abi benim sistemim..." diye başlayan mesajlar geliyor. Bakın arkadaşlar, biz burada, serbest yazarları saymazsak, sadece 5 kişiyiz. Siz okurlar ise onbinlerce... Her birinize nasıl donanım nasihatı verelim? Ama teknoloji sağolsun, bunun da bir yolu var, değil mi? Açın "Donanım" sayfalarını, orada Tuğbak'ın her ay kesip sizin için güncel biçimde hazırladığı ayrıntılı donanım listesini bulacaksınız. Eh daha ne yapalım be birader? Neyse, iste mektupları

UNHOLY PALADIN

Tüm Level camiasına selam,
Ben 15 yaşında bir okur olmama rağmen evimde Level'in ilk sayısından 74. sayısına kadar var. Bütün ev Level doldu.
1) 2 ay önce Generals'ın çıktığını duyunca koşa koşa gittim. Eve gelip bilgisayarın başına oturdum ve bir daha kalkamadım. Ama oyunu 4 gün sonra tamamen bitirdim. (Skirmish'deki tüm madalyaları da açarak) Buradan Generals oynayan ve daha bitiremeyen ya da taktik arayan arkadaşlara mükemmel bir taktik söyle-

Elindeki Level sayılarını iyi koru, bunlar bir ülkedeki oyun sektörünün macerasını anlatıyor çünkü.

mek istiyorum. Amerika'yla oynarken oyun başında savunmayla fazla uğraşmadan 10'dan fazla Paladin yapın. General rütbeniz artınca 5 tane Pathfinder ve 1 Humvee yapın. Pathfinder'ları Humvee'nin içine yerleştirin ve Paladin'lerin arasına yerleştirip düşmanın üssüne doğru ilerlerken bir yandan da Paladin yapmaya devam edin. Bu arada Airstrike'larla saldırılarınızı desteklerseniz işiniz çok kolaylaşır.

2) Counter-Strike:Condition Zero ne zaman çıkacak? Geçen sene haziran ayında çıkacaktı ertelendi de ertelendi. Yazdık yazdık sonuna geldik. Neyse tüm Level çalışanlarına başarılar. Mailimi dergide yayınlarsanız sevinirim.
Bye&smile (Biraz özentisi oldu galiba)

BUĞRA KILIÇ

Merhaba Buğra,

Elindeki Level sayılarını iyi koru, bunlar hem bir grup insanın, hem de bir ülkedeki oyun sektörünün macerasını anlatıyor çünkü, bir yerde tarih kitabı niteliğindedir. Heh, neyse, geçelim sorularına;

1) Verdiğin taktiği aynen yayınladım, ama denemedim. Zaten pek Generals oynayamadım da, kısmet işte.

2) Condition Zero bir defa daha el değiştirdi bildiğim kadarıyla. En son Valve üzerinde çalışıyordu o projenin, ama artık iş onlardan da çıktı. Sinan'a dönüp "Peki kime gitti ki proje acaba?" dediğimde o da "Kime gitti değil, bence güme gitti, pignon topu gibi oradan oraya zıplıyor." dedi. Tabii ortada yeni bir haber olmaması bende de bu kanıyı uyandırıyor, bekleyip göreceğiz. (en son Ritual yapıyordu, sanırım hala orada oyun - bix)

NATANKA OTANKA ÇOTANKA!

Merhaba Level,
Geçenlerde Generals oyununu aldım ve hayal kırıklığı ile karşılaştım. Sakın oyunu kötü bulduğumu zannetmeyin. Benim hayal kırıklığım sistemimden. Ben sistemin güzel olduğu ile övünürken, Generals'ın sistemimi kasım kasım kasma hayallerimi kırmıştı. Şimdi bazılarını merak eder övündüğüm sistemimle. Hemen anlatayım. Celeron 1100, 128 ram, 64mb gf2 ekran kartı. Şimdi siz diyeceksiniz ki bu sistemin neyiyle övünüyorsun diye. Çevremdeki insanlara oranla bu sistem onlar için ideal bir bilgisayarı oluşturuyor. Zira çoğu bilgisayardan anlamayan ve oyunları sadece en çok ne kadar oyun bitirebilirim gözü ile bakan insanlar. Neyse bu ayrı konu. Benim size sormak istediğim iki soru var. Generals oyununu yavaş oynuyorum.

1. Sorum: Dergide Generals için ayırdığınız strateji köşesinde keşke oyun için ayarları ile ilgili bilgi de verseydiniz iyi olurdu. Daha iyi bir performans almam için önerebileceğiniz bir şeyler var mı? Yada ben sistemi upgrade etmem için düşünmeye mi başlamalıyım?

2. Sorum: Fifa 2003'ün Türkiye liginin internetten tam 4 defa indirdim ve hiç birini oyuna enjekte edemedim. Windows'tan kaynaklanan bir sorun oldu-

nu zannettim ve akabinde 98 den ME yazılımına geçtim ama karşılaştığım sorun hala aynı. Yükleme için gerekli olan setup dosyasına tıkladığım zaman "Türkiye league.exe. Bir hiç hata oluştu. Uygulama şimdi kapatılacak. Program satışınıza başvurun" hatası veriyor. Bunu nasıl aşarım da Türkiye liginde oynamaya başlarım. Umarım sorularına cevap verirsiniz, yoksa kafayı yemek üzereyim. Monitöre kafa atmadan önce mailime cevap atarsınız :))) Teşekkürler. Hepinize kolay gelsin.

NATANKA_OTANKA (OTURANBOĞA)

Merhaba Boğacak,

Hızlı bir şekilde sorularına geçeyim de, kızıp saldırmayın. Aha;

1) 128 MB RAM ile modern oyunları çalıştırma çabası takdirle karşıladım. Ancak alacağın verim senin de gördüğün üzere pek yüksek olmayacaktır. Bilgisayarına başka hiçbir şey olmasa bile en azından biraz daha hafıza modülü eklemen lazım.
2) Performans probleminin ikincisi kısmını ise işletim sistemi seçimin oluşturuyor. Windows ME yapılmış en kötü, en sorunlu işletim sistemlerinden biridir maalesef, yani bunu kurmakla hiç iyi etmemişsin. Bence biraz daha RAM edinip doğrudan XP'ye geç. Bu arada o ek pakedi kuramıyor olmanın pek çok sebebi olabilir. Pakedin kendisi sorunlu olabilir, işletim sisteminde uyumsuzluk olabilir, paket senin elindeki oyunun sürümüyle uyumsuzluk gösteriyor olabilir, yani seçenekler bol. Bunları elemek sana düşüyor tabii ki. Kal sağlıklıca.

MADMAN OF SEVEN HILLS

Selam Level Camiası,

Yıllar önce katıldığım Level'i okuyanlar, okutanlar ve okumamakta ısrar edenleri itinayla icitenler kulübünün hala dimdik ayakta olması ne kadar sevindirici. Ortaokul, Lise ve nihayetinde de Üniversite. Okuyorum okuyorum, hem okuyorum hem dergi okuyorum :) Ama olmaz ki kardeşim bu kadar da okunmaz ki deme hakkınız var tabii. Ama şuna bakın: GTA 3 'MULTIPLAYER', Rome, Freelancer... Kardeşim siz benim vizelerimden çıkmam için dış mihraklar tarafından mı yönlendiriliyorsunuz? Anlamadım ki? Neyse bu hafta hem 3 sınavım var hem

gribim hem de Level'in bu ayki sayısına sahibim. Gör sen şenliği.

Neyse nasılsınız bakalım? Çakı gibisiniz sanırım yine. Değişimler falan filan. Bu arada Maddog arkadaşına da (askerlikten bilir o beni :)) şunu söylemekte fayda var: son zamanlarda dergide, kimliğini ortaya çıkaran ifadeler yer almakta. Benim farketmediğim bir beyanat mı verdin yoksa bu okuyucuya inceden göndermeler mi? Unutmadan Sinan, Tuğbek, Serpil, Burak, Berker ve burada adını sayamadığım veya saymak istemediğim;) bir çok Level çalışanı hepimize sevgiler ve saygılar sunuyorum. TV olayı da ayrı bir hoş olmuş. Onu da ayrıca takdir eltim.

Bu arada geçen sene yapılan fuarda resim çekilmiştik ama bendeki negatifler 5 yaşındaki sevgili kardeşim tarafından itina ile imha edildi. Valla gelirim sizin makinayla çekilmiş fotolar duruyorsa alırım;). Bu sene yapılacak fuara bu sefer kamera getireceğim. Daha garanti ;) Tabii yapılırsa (yapılır yapılırrr...) Ya hazır yazmışım şu mektubu bari iki soru sorayım da siz de işinizi yapın dı mi? Yok öyle okuyup sonra dergiye basmak. Cevaplar için de uğraşın biraz.

1) Bir firmamızın orijinal oyunların kutularının üzerine "Tüm hatalara karşı kontrol edilmiştir. Bu yüzden herhangi bir sorunun karşısında CD geri alınmaz!" gibi bir cümle yazdığı gözüme çarptı. Ben de oyunu almaktan vazgeçtim. Bu da ne şimdi? Hem orijinal oyunu yaygınlaştırmak için o kadar reklam yap, hem de CD üzerine böyle bir ifade koy. Kopya CD alan arkadaşlarım bile CD değişebiliyor. Şahsen bu ifadenin kaldırılması daha iyi olmaz mı? Tüketiciyi ürkütmekten başka bir şey değil. Sonuçta doğada mükemmel diye bir şey olması olası mı? İlerideki bir tarihte bu firmaya da bir mail atmayı düşünüyorum.

2) C&C Generals az önce bitti, gitti. Sıradaki ne zaman? Çabuk ne biliyorsanız hemen söyleyin bakımı ;) . Gerçekten efsane oyun devamı gelmesi çok iyi olur. Uzun oldu ama temiz oldu. Hepinize şimdiden teşekkürler ve başarılar. Saygı ve sevgilerimle.

ENFLASYON

(YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ DELİSİ)

Merhaba Enflasyon,

Ya sen "askerden tanırısın" demişin de, adını yazmamışın be kardeşim! Kaç sene oldu, sadece bizim bölükte 400 kişi vardı, nasıl hatırlayayım seni sadece Yeditepe Üniversitesi'ne gittiğine bakarak?

Neyse, "gizli kimlik" olayına gelince, Mad Dog'un kim olduğu zaten başından beri belli, öyle "Aman gizli kalsın, karizma olsun!" diye özel bir çabam olmadı da, çoğu insan halen anlamış değil gibi. Ne diyim? Neyse, geçelim sorularına;

1) Öncelikle şurasını açıkça belirteyim ki, hiçbir firmanın "Satılan mal geri alınmaz!" gibi bir şey demeye hakkı yoktur, bu tüketiciyi koruma kanunlarında açıkça belirtiliyor. Yani CD'lerin üzerine o yazıyı yazmaları eski tabirle "ucuz bir Şark kurnazlığı" taslamaktır, başka da hiçbir şey değildir. Şeytan diyor tut iki sağlam avukat, oku canlarına! Değil mi? Heh heh...

2) Generals ile birlikte Westwood efsanesi de bitti maalesef. Ve şahsen Electronic Arts'ın o oyunun devamını getirebileceğini de zannetmiyorum. Ama tabii zaman ne gösterir bilinmez. Bu esnada Generals'ın gerçeğinin Orta Doğu'da halen oynanmakta olduğunu da hatırlatırım. Tabii dökülen kan gerçek, orası başka. İstanbul'a yolun düşerse uğrarsın dergiye, adresimiz malum. Gelmeden bir telefon aç, ofiste birilerini bulamama ihtimalin de her zaman var çünkü. Tabii bu bizi ziyaret etmek isteyen tüm okurlarımız için geçerli.

LEVEL THE GATHERING!

Selam,

Yıllardır Level alıyorum. Her ay, firesiz! İlkini yılı ayı ne hatırlamıyorum gerçi. İncecikti dergi, CD'sinde de Ecstatica demosu vardı. Dergiler evde dağ gibi olmuştu, götürüp bir sahafa vermek zorunda kaldım! Şimdi yeni seri oluşuyor. Elbette bütün mailleri yayınlamayız, tamam, anladık. Pekî kuzum, bari bir cevap yazmak da mı aklınıza gelmiyor? Mektup yolladım, e-mail attım, ses seda yok! "Bu kızdır, oyuna aklı ermez nas'olsa" diye mi böyle yapıyorsunuz? ;)

Şaka bir yana, netcafe'de bayanlara bu gözle yaklaşıp, counter'a almayanları

eshefle kınıyorum! (kınıyoruz) Gelelim sorularına;

1. CD Audio dosyalarını mp3 yaparken (veya tam tersi) ses kalitesinde düşüş (veya artış) olur mu? Eğer değişim söz konusuysa, bunu minimuma indirmek için hangi programları kullanmalı?
 2. Netten indirilen mp3 dosyaları, CD kalitesinde olur mu?
 3. Bilgisayarda müzik çalışmaları için hangi programları kullanabilirim? Bu alanda iki aşamalı bir soru;
a) Bilgisayarı bir synthesizer'a dönüştürecek programlar; yani kendi melodimi yazıp, istediğim seslerle, dilediğim gibi düzenleyebileceğim yazılımlar.
b) CD'deki şarkıları mix edebileceğim programlar.
- Tüm alternatifleri ve nereden bulabileceğimi de yazarsan sevinirim.
4. Bildiğin bir karaoke programı var mı?
 5. Bende yığınla kaliteli Magic: the Gat-

Generals ile birlikte Westwood efsanesi de bitti malesef

hering kartları var. Bunları trade edebileceğim ya da satabileceğim bir site biliyor musun?

6. Her bilgisayarda bulunması gereken bir tool & shareware listesi yazar mısınız? Mesela en yararlı TOP 50! Yazarların bilgisayarlarında mullaka buldukları yazılımlar, "her eve lazım"lar, "elinizin altında bulunsun"lar... Okurlar için oldukça faydalı olur.

7. Önümüzdeki ay cd üzerindeki baskıyı değiştirsenize. Mesela o aya mahsus olmak üzere seneler evvelki gibi dizayn edin baskıyı. (Üç parça, pembeli falan) Derginin, Türk oyuncusunun yegane buluşma noktasıdır, kıymetini bilelim.

EBRU SABAH

Merhaba Ebru,

Yok burada öyle kadın-erkek ayrımı ya,



Eğer Çek Cumhuriyeti'nde olsaydınız...

► Bu ay Çek LEVEL dergisinin 100. sayısını kutluyor olurdunuz. Neredeyse 8.5 senedir yayın hayatını sürdüren, Avrupa'nın en çok satan ve en iyi dizayn&iceriğe sahip bilgisayar oyun dergilerinden birisi olan Çek Level'ı okuma şansınız olurdu. Birçok kez yüzyüze görüştüğümüz, birlikte yemek yediğimiz, eğlendiğimiz insanların hazırladığı derginin bu sayısı bizim için de çok özel... Jan, Ondrej, Radek, ve Martin... Tebrikler çocuklar, nice 3 haneli sayılara.

nereden çıkarıyorsunuz? Zaten bilgisayar oyunlarına da bu ayrımı getirenlere artık diyecek tek bir sözüm olabilir, o da "YUH!" olabilir ancak. Şahsen kadınların hayatın her alanına girmesinden, her konuya el atmasından, kendi ayakları üzerinde, hiçbir erkeğe ihtiyaç duymadan durabilmesinden yanayım. İsterim ki kadınlar askerlik de yapsın, motora da binsinler, klan kurup Battlefield turnuvalarında şampiyon da olabilsinler. Zaten orijinal Türk kavimlerinin kültüründe kadın hayatın yarısıdır, her konuda söz sahibidir. Savaşta da barışta da üstünde zırhı, elinde yayı, belinde kılıcı gururla iki ayağı üzerinde durur. Şimdilerde moda olan ve özellikle din kisvesi altında kadın

Ben çıkarsam televizyonlarınızın tüpü patlar, o yüzden hiç çıkmasam daha iyi.

na yapılan eziyetler dinler öncesi çağlardan kalma ilkel barbar törelerinden başka bir halt değildir. O kadar! Neyse, geçelim sorulara:

1) Evet, kalitede düşüş olur, çünkü MP3 formatı insan kulağının duyabileceği en üst ve alt frekanslardaki ses kanallarını elimine ederek sıkıştırma yapar. Mesela CD kalitesindeki bir parçada 24 ses kanalı varsa, MP3'e dönüştürülürken bunların en yüksek ve en alt seviyede olanlarından bazıları atılır. Haliyle bunları tekrar CD Audio formatına dönüştürür-

ken de bu kayıp kanalları geri almak mümkün olmaz. Hangi yazılımı kullandığın da bu açıdan çok fazla fark etmez.

2) Sanırım bu sorunun cevabını da yukarıda vermiş oldum. Bir MP3 dosyasını asla orijinal CD Audio kalitesine geri döndüremezsin. Bir miktar veri önceki işlemde zaten kaybedilmiştir.

3) Bu aslında biraz da senin bilgisayarın kapasitesine bağlı. Eğer kalkıp Sound Blaster Audigy gibi bu amaca yönelik bir ses kartı vs aldıysan, zaten çoğunlukla bunun yanında hayli kullanışlı yazılımlar da gelir. Öte yandan çok ucuz bir ses kartıyla yapabileceğin çalışmalar zaten pek verimli olmayacaktır. Yazılım olarak bildiğim çok fazla isim yok, ama Sound Forge 6.0 hayli tavsiye edilen bir program, ona bir bak.

4) Heh heh, ben kendi müzik setimin Karaoke özelliğini bile bir defa olsun kullanmamış bir insanım, programları hakkında hiç bilgim yok! Aslında bir defa denedim, ama müzik seti dile gelip yalvarmaya başlayınca vaz geçtim.

5) O konuya yabancıyım, ama belki haber gruplarında ya da FRP kafelerde bir ipucu bulabilirsiniz.

6) Aslında liste yazmaya gerek yok. Bir CHIP dergisi al, CD'nin içinde "Basic Kit" diye bir kısım var. Orada sıfırdan Windows kurduğunda ihtiyacın olabilecek hemen her temel yazılımın en güncel sürümü bulunuyor.

7) Ahahahahaaa! Şu dakikaya kadar bir bayan okur olduğuna dair herhangi bir şüphem vardiysa bile şu soruyla birlikte hepsi uçup gitti! Pembe ve üç parçalı ha? Tayyör muhabbeti yani? Kendine iyi bak, yine yaz.

THE HERESY!

Selamlar.

Öncelikle bu size ilk mailim, Adım Yaman, 17 yaşında, PC'yi bırakmış Playstation 2'ye geçmiş bir oyuncuyum. İşte sorularım:

1) Playstation 2'ye geçmemin büyük nedeni PC'de çıkan bozuk oyunlar ve arkası keşilmeyen ekran kartları oldu. En son oynadığım PC oyunu olan Silent Hill 2 (birincisini arkadaşımında oynamıştım) nedense Harry karakteri sisin ortasında ve bazı bölümlerde takılıyordu. Nedenini bilmiyorum ama oyunu bitirdim. Şimdi bu bozukluk benim bilgisayarımın mı yoksa her PC' oyunu gibi bu da mı bozuk çıktı? Başka bir oyun olan Battlefield bile takılıyor. Asıl anlamadığım ekran kartım GeForce 4'ün son modeli. Bu konu hakkında bir açıklama yapar mısınız?

2) The Thing neden kötü bir oyun?

3) Doom 3'ün grafikleri mükemmelmiş. Ben de öyle düşünüyorum. Aptalca bir soru ama oyun PS2 için çıkar mı?

4) Sims ne zaman bitecek?

5) Max Payne'nin kontrolleri neden PS2'de aptalca kontrol tuşları seçilmiş? Ateş etmek tuşunu bile RI yapmışlar.

Sorularım bu kadar hepinize bol oyunlu ve güzel günler dilerim

(DÜNYANIN EN KORKUNÇ OYUNU SILENT HILL'DİR)

YAMAN YAMAN

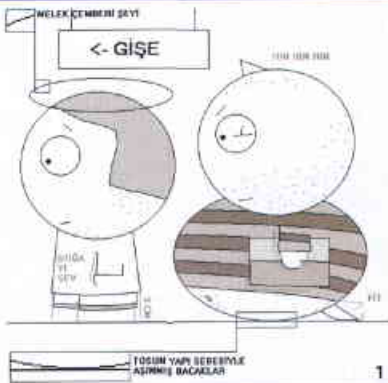
Selam Yaman,

Bu sana ilk cevabımız, bizler burada hangi sistemi bulsa oynayan, saçı ağarmış, çocuk ruhlı kazık kadar herifleriz. İşte cevapların:

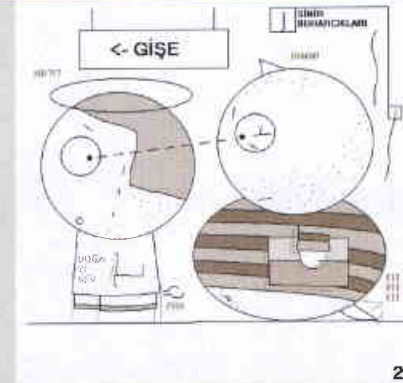
1) Bu konuyu hiç olmadıysa bin defa ele

OFİSTE BU AY

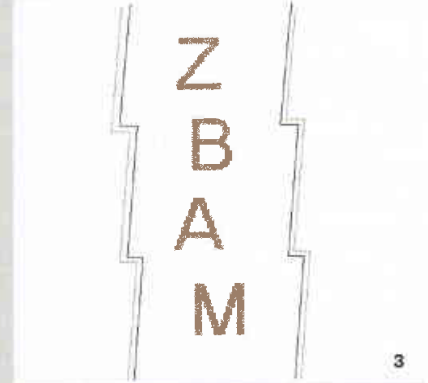
YAZAN VE DE ÇİZEN: FIRAT KİŞİSİ



► Postal 2 oynadıktan hemen sonra dışarı çıkan Mad Doğ o gün çok neşeli (!) ve sakın (!!!) bir şekilde maaşını almak için banka kuyruğunda beklemekteydi.



► Her şey yolunda giderken hiç beklenmedik bir gelişme oldu. Mad Doğ'un önünde bekleyen koca kafalı Purak Pakmerek aniden arkasını dönünce o sırada çok mesut olan Mad Doğ'la göz göze geldi. Buna çok sinirlenen Mad Doğ, şaşkınlığını ve korkusunu gizleyemeyen Purak Pakme...



► Ah be Mad Dog! Yazıyı tamamlasaydım bari be! Gitti koca kafalı Purak... Purak... Pura... Firkkk...

almışızdır. PC denen aygıtlar yazılımsal ve donanımsal olarak kesin bir standartta sahip değildirler, haliyle farklı insanların yaptığı oyunlar da farklı sorunlara sahip olabiliyorlar ve falan ve filan. Bana bir avuç leblebi ver desem, burada esas problem avucuna ne kadar leblebi sığabileceğidir, değil mi? Kimsenin avucu diğerininki ile aynı büyüklükte değil. Ama PS 2 gibi bir sistemde avucuna kaç leblebi alabileceğinin bellidir, ona göre sayarak alırsın taneleri. Yoksa Sony yaptığın oyunu dağıtmayı kabul etmez. Bu kadar basit.

2) Aslında o kadar kötü bir oyun değil. İşleri berbat eden şey takım arkadaşlarının ne yaparsan yap belli bir zamanda dönüşmesi ve bunun gibi önceden script edilmiş sahneler. Oyunda esneklik yok, çok tekdüze, bu da gerilimi tamamen ortadan kaldırıyor.

3) Eheheheheeee, hiç sanmıyorum sevgili konsol sever dostum. Hiç sanmıyorum...=)

4) Bazı kabuslar vardır ki asla sona ermezler. Tıpkı Freddy Krueger gibi, tam öldüğünü sandığın anda yeniden hortlarlar. Heh, şaka bir yana, Electronic Arts bu işten artık para kazanamayınca ya da birileri daha orijinal birşeyler icad edene dek bitmez Sims.

5) 102 tuşlu bir klavye ve ortalama 3 tuşlu olan mouse gibi esnek bir ikiliyle kontrol edilecek biçimde tasarlanmış bir oyunu alıp, bunu sadece 13 tuş bulunan bir game pad için uyarılmanın kolay olduğunu kim söyledi ki sana?

Sana da bol oyunlu günler, ama arada başka şeyler de yap, nefes almak gibi filan. Tamam? =)

DUKE NUKEM FOREVER?

Herkese Selam;

Size ufak sorularım olacak cevaplarsanız sevinirim.

1) Team Fortress 2 hakkında hiç bir şey yazılıp çizilmiyor. Dergide de adı bile geçmiyor. Çıkacak oyunlarda eskiden 2002 ve sonrası diye geçiyordu bekliyorduk şimdi oradan da düştü. Ne olur bana biraz bilgi verir misiniz?

2) Half Life 2 hakkında bir açıklama yapıldı da bizim mi haberimiz yok. Bu oyun hakkında da bilgi verirseniz çok iyi olur. İnşallah bu mailime cevap verirsiniz. Çok meraklıyım çünkü. (Bu mail'i dergide yayınlarsanız sevinirim.)

LEVENT KOÇBEKER

Merhaba Levent,
Hemen cevaplarına geçeyim;

1) Team Fortress 2 gerçekten de ortadan kayboldu. Son iki senedir hakkında hiçbir resmi açıklama yapılmıyor, hatta basına sızmış yeni bir oyun içi resim bile yok. Aslında bu durum çok şaşırtıcı değil, Counter-Strike, Day of Defeat ve benzeri amatör modlar öyle başarılı oldular ki, TF 2 yapımcıları bunları aşabilmek için oyunu akla gelmeyecek biçimde geliştirmek ihtiyacı duydular. Ne var ki Half Life'in grafik motoru taa Quake'e dayanır ve şu ana dek bununla yapılabilecek hemen her şey yapıldı gibi bir şey. Yani bir noktada yapımcılar feci biçimde tıklandılar, ve eğer işe sıfırdan başladılar ya da tamamen projeden vaz geçtilerse hiç şaşırırmam. Öte yandan projenin rafa kalktığı yolunda herhangi bir resmi açıklama gelmemesi de tabii ki insanın kafasını karıştırıyor. Bekleyip göreceğiz. (biraz sonra Team Fortress 2'nin başına ne gelmiş olacağını anlayacaksınız, ikiniz de - blx)

2) Half Life 2 bildiğimiz kadarıyla halen yapım aşamasında, ne var ki oyun hakkında dışarıya en ufak bir bilgi bile sızdırılmıyor. Ne var ki şu aralar oyunun resmen basına açıklanması da bekleniyor. Yani bizi izlemeye devam edin, eğer elimize iyi malzeme geçerse önümüzdeki sayıda Half Life 2'ye detaylıca yer verebiliriz. (yaaa, yaaa, haber böyle atlatılır işte MadDog efendi. Senin bile haberin yok, sen Inbox'ı yazdıktan 3 gün sonra yazıldı bile Half Life 2 ilk bakışı (not: Anladınız mı TF2'nin neden ortadan kaybolduğunu. Belki de o kadar kayıp değildir, kim bilir?)- blx)

İşte cevaplarını verdik, artık merakta kalmazsın. Gene yaz.=)

MILITIA MAN

Merhaba sevgili Level çalışanları, Ben Bodrum'dan Kiper, Aslında İstanbulluyum ama walla bi kaza oldu buldum burada kendimi. 14 yaşındayım ve LGS denen o abuk sinava hazırlanıyorum. Bu eğitim sistemi bence saçma bir sınav ile insanın yetenekleri nasıl belli olabilir ki? Burada kışları en büyük eğlencemiz internet kafelerde yaptığımız Counter maçları (militia da üstüme yoktur öhöm öhöm) yazın sizleri de bekliyoruz. Burada kopya oyunlara karşı durmaya çalışsakta birşey başaramıyoruz çünkü hiçbir oyunun orijinali yok. Walla ben ne kadar aradımsa da FIFA'nın bile orijinalini bulamadım. Oyunları oynarken adamların emeklerini yok ettiğimi düşünüyorum. Ayrıca kopyalama hataları ile karşılaş-

maktan da bıktım. Bana bir çözüm yolu gösterir misiniz? Gta 3 te oyun normal zamanda bile sisliymiş gibi gözüküyor. Ayrıca Berker abi bana kaliteli bir FPS önerir misin (MoHAA, SoF2 dışında) Sevgilerimle

MILITIALI CRAZY

Merhaba Kiper,

Bodrum, ne güzel. Kışları bile fazla soğuk değil, insan her zaman motora binebilir, ayrıca eşek gibi doğal gaz faturalarını gözlerinden yaşlar boşanarak ödemek zorunda da kalmaz. Tabii trafik, hava kirliliği filan gibi dertlerin yokluğunu saymıyorum bile. Hmmm, aslında fena fikir değil ama, neyse. Ne diyorduk?

Hah, evet, eğitim sistemi! Aslında benim yaşında insanın o kurum ile pek alakası kalmıyor, yani en azından ilk bakışta öyle görünüyor. Sonra durup düşününce hatırlıyorsun ki memleketi idare eden adamlar o kurumun meyveleri. İşte o zaman insanın tepesinde bir ampul yanıyor! Hani olur ya çizgi filmlerde, o türden işte. Kopya oyunlara gelince, yapılacak pek bir şey yok. Hesapta yasal oyun getirip oyun piyasasının oluşmasını

I Team Fortress 2 gerçekten de I ortadan kayboldu.

amaçlayan firmalar bile çakallık taslarken bu ülkede herhangi iyi bir şeyin olmasını beklemek pek akıllıca sayılmaz. Eh, o yüzden herkes bildiği gibi takılmaya devam edecek tabii. GTA 3'teki sis olayına takma fazla, o eski bir programcı hilesidir. Ekran kartının kapasitesi yetmeyince derinlik hissini korumak için si-se başvurulur, ucuz ama yine de geçerli bir numara yani. Kaliteli FPS'ye gelince, öyle çok deli bir oyun yok bu aralar. Ama Postal 2 fena sayılmaz, bir FPS olarak pek iyi olmasa bile komedi faktörü hayli yüksek bir oyun. Bir de Vietcong çıktı, ben henüz oynamadım ama Burak bayağı sevmiş gibi görünüyor. Neyse, kal sağlıcakla. Bodrum'un tadını bizim için de çıkar biraz.=)

Eeeee, bu ayın ta bu kadar. Yazmaya devam edin, cevap verememek bile hep-sini okuyoruz mümkün olduğunca. Ama unutmayın ki tek mail atan siz değilsiniz. Binlerce geliyor bu meraklerden! SİN-LERCE! BİNNNLEEEERRRCEEE!!! HIAA-AALL. (sakın, sakın diyorum! İmdeaal - blx)

ayın demoları



Absolute Tetris

AbsoluteLabs

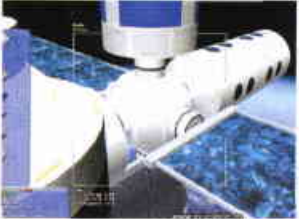
Klasik Tetris'in yeniden elden geçirilmiş, farklı unsurlar katılarak daha da geliştirilmiş bir hali, eskisine oranla daha karmaşık ama zevkli bir oyun.



Salamambo

venture Company

Milattan önce 3üncü yüzyılda Kartaca üzerine sefere giden bir Romalı'nın hikayesinin anlatıldığı, klasik tarzda bir adventure oyunu, bu demo ilk bölümü içeriyor.



Space Station Manager

Mistaril

Dünya yörüngesinde bir uzay istasyonu kurma hayaliniz varsa, bu oyunla bunu gerçekleştirebilirsiniz. Zamanla istasyonu geliştiriyor, dev bir uzay şehri haline getirebiliyorsunuz.



TOCA Race Driver

Codemasters

TOCA serisinin bu yeni oyunu hayli iddialı, bu demoda ise Norisring pisti ve Mercedes CLK arabayı bulmak mümkün.



İstila

Ozan Gumus

Level CD'sinde Türkçe isimli bir demo görmeye alışık değilsiniz, ama Ozan Gümüş'ün 2 yıllık emeğinin karşılığı olan İstila, şimdiye kadar gördüğümüz en "tamamlanmış" Türk oyunu demosu. Civilization benzeri yapısı ve tamamen Türkçe içeriğiyle grafiğin ötesini görmeye hazır her oyuncuyu memnun edebilecek kalitede.



Reiner Kriniza's Samurai

Reiner Knizia

Bağımsız Oyun Geliştiricileri Festivali'nde (IDF) ödül alan üç oyundan biri olan Samurai, öğrenmesi basit olan ama oynadıkça derinleşen bir strateji oyunu.

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ
LEVEL
MAYIS 2003



VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

LEVEL

BF 1942 Desert Combat

MAYIS 2003



Starscape



Jurassic Park: Operation Genesis



Salamambo

LEVEL 05/2003

AYIN DEMOSU: TOCA Race Driver



MAYIS 2003

BF 1942 Desert Combat

LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, kattıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

ayın demoları

Starscape

Moonpod

Klasik bir shooter görecenizi saniyorsanız, yanılıyorsunuz. Starscape kaynak yönetimi, araştırma & geliştirme, kendi geminizi yapma, hem fighter hem de ana gemi kullanabilme ve farklı sektörlere gidebilme gibi alışık olmadığımız bir oyun yapısına sahip. Hiç beklemeyeceğiniz kadar iyi bir oyun.



Teenage Lawn Mower

Robinson Technologies

17 yaşındaki, parasız bir Amerikalı gencin boş zamanlarında çim biçme işine atılarak köşeyi dönme çabaları ilginizi çeker mi bilemem. Ama yapımcılar bunun hoş bir fikir olduğunu düşünüyor olmalı.



- Demolar \ Demos \..**
- Absolute Tetris \Absolute Tetris\ATetris.exe
 - İstila \Istila\Istikur.exe
 - Jurassic Park \Jurassic Park\Jurassic Park.exe
 - Salamambo \Salamambo\Setup.exe
 - Samurai \Samurai\Samurai-1.0.exe
 - Space Station Manager \Space Station Manager\space_station_manager_setup.exe
 - Starscape \Starscape\Install\starscape.exe
 - TOCA RaceDriver \TOCA RaceDriver\RACEDRIVER_PC_DEMO_GER_V7.exe
- Videoalar \ Trailers \..**
- Enter the Matrix \Matrix.avi
 - Matrix Reloaded \matrix_reloaded.avi
 - Silent Hill 3 \Silent Hill 3.avi
 - Star Wars: KOTOR \SWKOTOR.avi
 - Terminator 3 \terminator3.wmv
- Modlar \ Mods \..**
- Desert Combat \Desert_Combat\desertcombat_0.3n_tul1_install.exe
 - GL Duke \GL_Duke\GL_Duke.exe

OYUN DEMOLARI

- Absolute Tetris
- Salamambo
- Space Station Manager
- Teenage Lawn Mower
- TOCA Race Driver
- İstila
- Reiner Kriniza's Samurai
- Starscape

PROGRAMLAR

- DivXRepair v1.0.1
- GetRight 5.0
- ICQ Lite build 1150
- ICQ Pro 2003a build 3800
- mp3DirectCut
- Nero BurningROM 5.5.10.15a
- RightMark Audio Analyzer 5.0

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorunuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

X oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, oradaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürümlerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilmektedir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmemiz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra oradaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

X videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmemiz için bilgisayarınızda DivX encoder'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 seyredebilmek için önce İnternet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalıdır. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilerek Media Player'a entegre edilecektir.



müebbet muhabbet

Örtmen- Cenk Bey Tebeşir- Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

Horse Racing Manager oynayacak olanlar için "At Bilgisi"

Aferim çocuklar olmamış, oturun 2. Gelelim dersimize...

Bu ay haralarımızın en gözde canlıları olan atlardan bahsedeceğiz. Kursumuz süresince at gibi koşmayı, hayata at gibi bakmayı öğreneceğiz. Bu kurs bittiğinde hepimiz Veliefendi'ye diplomalı birer at olmanın gururuyla gideceğiz. Hazır sak yazmaya başlayalım.

Üzerine binince spor olan hayvanlara at denir.

Atlar üzerlerindeki kıllardan kelli çok terlerler. Koşunca yüzlerine vuran rüzgar onlara serinledikleri hissini verdiğinden dolayısıdır ki koşmayı çok severler.

Bu hayvanlara koşarak yetişmenin imkansız olduğunu kavrayan insanoğlu uzun yıllar önce üzerlerine binmeyi icat etmiştir. Atlar son hızla koşarken üzerlerinde keyif çatan kişilere tembeler denir.

İnsanlar, atlara binince üzerleri kirlenmesin diye "eyer" adı verilen katı bir madde kullanırlar. Atın sırtına yapıştırılan bu madde kişiyi kene, bit ve bunun gibi haşerattan korur.

Atlar çok sessiz hayvanlardır. Bir o kadar

da şakacıdırlar. Sessizce koşup koşup, arkamızdan kişneyip bizi korkutmasınlar diye ayaklarına metal nallar takılır. Onlara o ünlü "dığdık" sesini veren bu nallardır.

Çekirdek bir yarış atı ailesi beygir, kısrağ ve taydan oluşur. Anne kısrağ bir batında 600 civarı yumurta bırakır. Bu yumurtaların sadece sarıları ileride başarılı birer at olabileceklerdir.

Bazı beygirler yarışmadıkları zamanlarda damız olarak çalışarak ailelerine ek geçim kaynağı sağlarlar. Damızlık zor ve yorucu bir iş olduğundan kelli beygir sağlığına dikkat etmeli, her sabah peynir, yumurta ve bal yemelidir.

Atlar vahşi doğada vahşi halde bulunurlar. Yetişkin bir at, bir timsahı 10 dakikada yiyebilir ama gelin görün ki otoburdur.

Gelelim bu şirin hayvanların zayıf noktalarına. Kulağına üflenmesi bir atı çıldırtmaya yeter. İnsan açısından çok zevkli olan bu hareketi ata farketmeden yapmak için "at göz-lüğü" icat edilmiştir. Böylece mendebur hayvan kulağına üflerken bizi görmez.

İşte böyle benim akıllı öğrencilerim. Artık atlar hakkında neredeyse herşeyi biliyorsunuz. Hiç ferkettirmeden aralarına karışabilirsiniz. Geri kalanları da zahtı onlar size anlatır.



PARABOKS

- Cenk bey bakın size ne aldım!
- Aaaaa! En sevdiğim şey!.. Bu ne Erdem Bey?
- Anlayamadınız mı? Aaaa hiç yakıştıramadım size Cenk Bey.
- Ama ben beğendim alıyorum Erdem Bey, hem de uzun boylu gösterdi beni.
- Saçmalamayın Cenk Bey.
- Asıl saçmalayan sizsiniz nedir o size aldım diye gereksiz bir sevinçle ıvıldandığınız şey?
- Cidden bunun ne olduğunu bilmiyor musunuz Cenk Bey?
- İçinde flüt unutulmuş fil hortumu diyeceğim ama kızacaksınız, saçmaladığımı felan söyleyeceksiniz diye demiyorum.
- Aferin Cenk bey.
- Yani bildim mi?
- Hayır beni kızdırmadığınız

için aferin dedim.
- Haaa! Sağolun. Peki nedir Erdem Bey siz söyleyin. Doğru söyleyin kızmiycam.
- Hehehe, merak ettiniz değil mi?
- Değil.
- Size bu teleskobu aldım Cenk Bey.
- Öyle mi? Teleskob ha?
- Hı hı!
- Peki niye?
- Hep istemez miydiniz?
- Yooooo!
- İster miydiniz?
- Hı hı!
- İşte o yüzden aldım.
- Yani hep ister miymişim?
- Söyleminizden öyle anlaşıldı.
- Sağolun çok teşekkür ederim.
- Aman canım ne demek lafı mı olur.

- Peki ne yapacağım bununla ben şim di? Dikkat ederseniz soru eki olan "di" kullandığımdan kelli ayrı yazdım.
- Anlamıştım... Bu teleskobu kullanarak pek çok şey yapabilirsiniz Cenk Bey.
- Hmm! O halde faydalı bir cihaz yani hı?
- Biraz öyledir.
- Birden fazla işe yaraması beni gerçekten sevindirdi.
- Size bir tek işe yarayan birşey alır mıyım hiç Cenk Bey?
- Zaten bir tek işe yarasaydı kafanızda kırardım onu Erdem Bey.
- Ama o zaman kendi aslı işlevi dışında "kafamda kırılmak" şeklinde bir işe daha yaramış olurdu. Bu da boşuna kafamda kirdiğiniz anlamına gelirdi. Yani yazık olurdu

bana.
- Yine paradoksa battınız Erdem Bey.
- Merak etmeyin Cenk Bey.

Kendisine aldığı teleskobu beğenmeyen Cenk Bey onu balkona kaldırmış. Fis.



SIP CITY DÖRT

- Erdem Bey!
- Sanırım beni andınız Cenk Bey!
- Neden, kulaklarınız mı çınladı?
- Hayır, direk adımı söylediniz.
- Bazen sağır olmamanız beni üzüyor Erdem Bey.
- Bana mı dediniz?
- Çıldırtmayın insanı.
- Sağolun. Neden Erdem Bey diye bana seslenmişsiniz az evvel?
- Adınız Erdem değil mi?
- Evet.
- Siz Erdem Bey değil misiniz?
- Evet.
- E, o zaman size Erdem Bey diye seslenmeme neden şaşırdınız?
- Şaşırmadım ki?
- Ha! Tamam o zaman. Neyse gelin de size bir oyun göstereyim de falan da fişmekan da.
- Aaaa, ne oynuyoruz Cenk Bey?
- Hemen gereksiz sevinç gösterilerinde bulunmayın.
- Yani hüzünlü bir oyun mu oynayacağız?



Şu evlere önce biraz ketçap fıskırtalım. Mmmh! Şimdi ağız dadıyla istimlaka başlayabilirim. Ben bu oyunu biliyorum beah!

- Oyun hüzünlü olmasa da oynarken içimizi kasmayı hüzünlülenmemize sebebiyet verepliüp. Hele de başka bir oyunumuz yoksa.
- Hmm. O zaman bana öğretmeyin bu oyunu zira dayanamayıp göz yaşlarına boğulabiliirim.
- Saçmalamayın Erdem Bey. Gelin oturun şöyle yamacıma.
- Adı ne bu oyunun Cenk bey?
- Sip City Dört.
- İlginç. Kaç kişiyle oynanıyor?
- Dört.
- Adından da anlaşıldığı gibi mi?
- Hayır.
- Yemek mecburi mi?

- Değil.
- Peki amacı ne bu oyunun Cenk Bey?
- Bu oyunda kendi belediye kuruyorsunuz Erdem Bey.
- Büyük Şey Belediyesi mi?
- Gibi.
- Bir belediye nasıl kurulur ki Cenk Bey?
- Tabi ki istimlaka Erdem Bey.
- Nasıl yani?
- Şimdi önce insanlara gelip ev yapabilecekleri alanlar tahsis ediyorsunuz, sonra onlar ev yaptıkça siz de gidip o evleri yıkıyorsunuz.
- Aaa. Çok zevkli.
- Bakın mesela ben şimdi şu zavallının evini başına yıkacağım. Hoop, işte olduuu.
- Aaa yer sarsıldı Cenk bey. Çok iyi oynuyorsunuz bu oyunu.
- Sağolun.
- Peki kimse gelip ev yapmazsa?
- O zaman ev yapılmasını istediğiniz yerlerin etrafına üç-beş okul, hastane, itfaiye felan yapın dayanamaz gelirler Erdem Bey.
- Ehehehe! Aptiler.
- Bakın gördünüz mü nasıl da dikiyorlar birer birer binaları?
- Hakkaten de öyle Cenk Bey. Bunu ben yıkabilir miyim?
- Olmaz Erdem Bey. Beceremezsiniz.
- Lütfen Cenk Bey. Başarabilirim. Yeter ki bir kez olsun elime böyle bir fırsat verilsin.
- Peki hadi alın bakalım mouse'u. Yüzümü kara saplamayın Erdem Bey.
- Teşekkür ederim, merak etmeyin Cenk Bey. Hoop. Aaaaaaaa! İnanmıyorum. İskaladım. Yoooooo! Hayııııııı.
- Kalkın oradan ve çekilin şuradan Erdem Bey. İnanmak istemiyorum size. Ben o kadar insanlara imkanlar yaratıp binbir zorla ev yaptırayım onlara, siz gelin sıvıs biçiminde ıskalayarak bir istimlaka yapamayın.
- Üüüüüüüü!
- Zırlamayın karşımda.
- Boz.
- Küs.

DONANIM: ANAKART KARŞILAŞTIRMASI:

- Erdem Bey.
-
- Erdem Beey.
- Ben sizinle küsüm.
- Aaaa! Şaka yaptım ben size.
- Peki o zaman, affettim sizi.
- Saolun.
- Ric.
- Bugün hangi anakartın daha iyi olduğuna dair bir karşılaştırma yapmaya ne dersiniz?
- Test kibin mi yani?
- Bittabi bilakis ve bağlaç olan ki.
- Çok sevinirim Cenk Bey. Hangi anakartları karşılaştıracağız?
- Şu yerdekiler nasıl?
- Mavi olanla yanındaki kırmızı olan mı?
- Hayır canım şu yeşil olanla, üzerine çay bardağınızı koydunuz sarı.
- Tamam olur hadi karşılaştıralım.
- Veya ben vazgeçtim Erdem Bey ya!
- Aslında benim de hevesim kaçtı şimdi. Hiç karşılaştırasım yok inanır mısınız?
- Sizi çok iyi anlıyorum.
- En iyisi mi gelin yan gelip yatalım, tv felan izleyelim ne dersiniz?
- Allah derim.
- Yihhu!

OYUNLARDAN KARAKTER TAHLİLİ

Championship Manager 4

Sadece futbol beni kesmez. Ben işin felsefesindeyim, geleceğin Haşmet Babaoğlu'suyum. Takımı sıfırdan alır zirveye koyarım. Ben doğuştan liderim.

TOCA Race Driver

Oyunda hikaye yoksa ben de yokum. Oynanımsal ayrıntıları hikayeye vermiş olsunlar sorun değil. Arabayı döndürene kadar canım çıksa da ben oynarım. Önemli olan hikaye, ben aslında yazar olacaktım.

Enclave

Şu darbe abuk subuk müzikler çalan dolmuşçuya; Şu, bi kaset alırken bile bana elli saat para hesabı yaptırarlara; Bu da, kendini bişey sanan zibidilere. Ben warrior doğmuşum niye kaybediyorum anlamıyorum.

Vietcong

Taktik bende, güç bende, silah bende. Ben adamı yerim.

Tenchu 3: Ninja and the Stealth

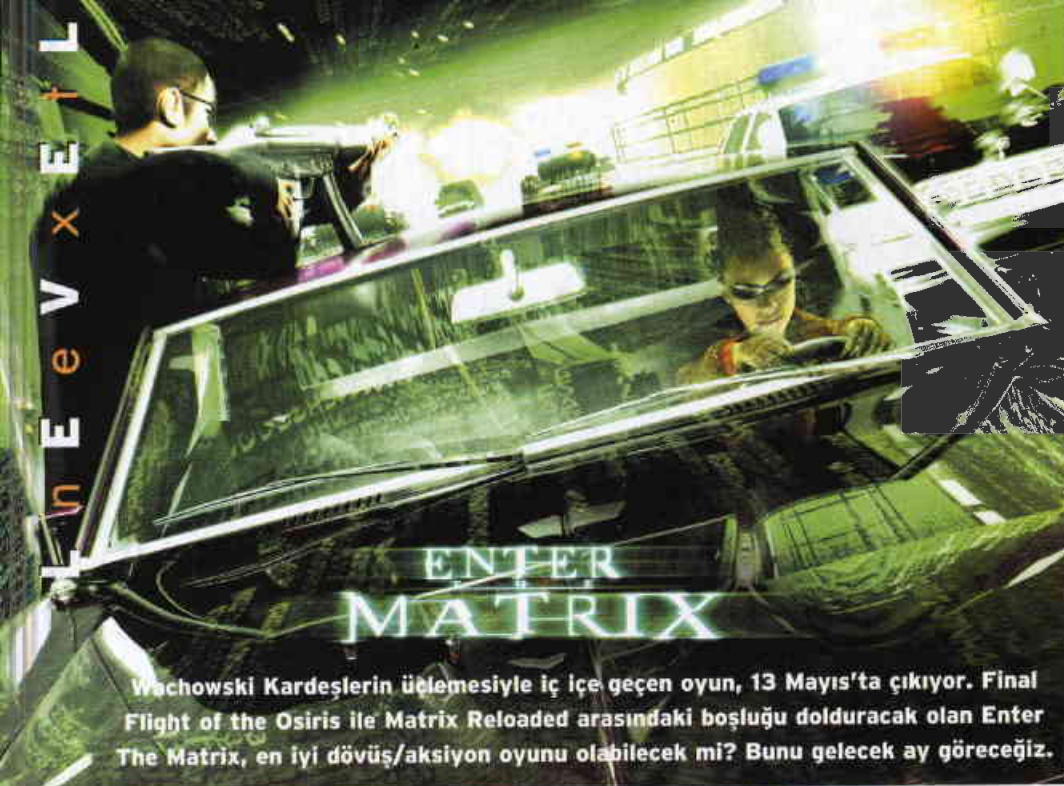
Sessiz görüldüğüme bakmayın ben deliyim. Hep ezil hep ezil nereye kadar yahu. Artık yok öyle! Boğazının ne zaman kesildiğini anlamazsın bile ayağını denk, iblis seni.

Zone of the Enders 2

Devam oyunlarını severim garantili olurlar. Bazıları nedense onların ilkinin tekrarı olmaktan öteye gidemediklerini söylüyor. Olsun ne zararı var ki... Mutluluk tekrarda ve rutinde yatar.

Mark of the Kri

Ay çok şiriin. Karikatür gibileer. Ay o ne, ay ay kan da fıskırıyomuuu.



Wachowski Kardeşlerin ünlümesiyle iç içe geçen oyun, 13 Mayıs'ta çıkıyor. Final Flight of the Osiris ile Matrix Reloaded arasındaki boşluğu dolduracak olan Enter The Matrix, en iyi dövüş/aksiyon oyunu olabilecek mi? Bunu gelecek ay göreceğiz.

PC İNCELEME

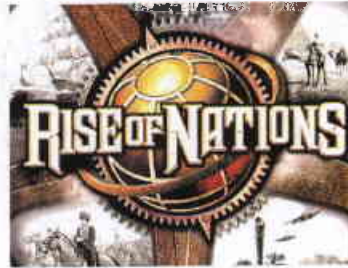
GRAND THEFT AUTO VICE CITY

GTA3'e yeniden hayat katacak olan bu modifikasyondan sonra, ortalığı yıkacak olan yeni GTA geliyor! Bu kez 80'lerin Miami'sine benzeyen bir şehirde, çok daha serbestlik, çok daha fazla eğlence sizi bekliyor.



RISE OF NATIONS

Age of Empires'in yaratıcısından, gerçek zamanlı bir Civilization mı? Üstelik strateji oyunlarında daha önce görülmemiş özelliklerle. Microsoft'un son zamanlarda oyun konusundaki başarısını gözardı etmek mümkün değil. Bu kez de çığır açacak bir strateji oyunu geliyor gibi.



BLITZKRIEG

CDV'den gelen Blitzkrieg, Sudden Strike'tan hoşlananları memnun edecek gibi görünüyor. Tabii son kararımızı oyunu gelecek ay inceledikten sonra vereceğiz.



PS2 İNCELEME

PRIMAL

"Her kadının içinde bir şeytan gizlidir". Ruhu bedeninden ayrılan kahramanımızı, PS2'de 2003'te yaşayacağımız en tuhaf, en çekici maceralardan birisi bekliyor.

LEVEL CD

REAL GTA 3

Gerçek Grand Theft Auto 3 tecrübesini gelecek ay yaşamaya başlayacaksınız! LEVEL 2002 Yılın Oyunu ödülünü alan GTA 3'ü çok daha gerçekçi hale getirmek için yapılan en iyi modifikasyon olan Real GTA 3 ile, Grand Theft Auto 3'ten aldığınız zevk bir kat daha artacak. Bu müthiş modifikasyon, Haziran LEVEL CD'sinde.



Ve dahası...

LEVEL 05 2003

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin, sgokhun@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr (sorumlu)

Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Burak Akmenek, burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

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

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, aliaksöz@level.com.tr

Ali Güngör, gali@level.com.tr

Batu Hergünel, batuh@level.com.tr

Can Kori, can@level.com.tr

Cenk&Erdem, cenknenerdem@level.com.tr

Emin Barış, emin@level.com.tr

Eser Güven, eser@level.com.tr

Göker Nurbeyler, gokern@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu, 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

Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar Hasan Çolakoğlu, haswan@avaturk.com

Grafik Tasarım Didem İnceşagır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayımcılık Gökhan Sungurtekin

A.Ş. Adına Sahibi

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus, 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. Vefa

Bayırı Sok. Gayrettepe İş

Merkezi 8 Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

