

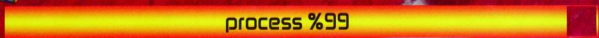
LEVEL



MAYIS 2005 6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil) 2005-05 ISSN 1301-2134



1000



cancel

continue



K.K.T.C FİYATI: 7,50 YTL-7.500.000 TL



9 771301 213116

DALYA!

Ne iyi ne de kötü günümüzde bizi asla yalnız bırakmayan okuyucularımıza teşekkürler.

100 sayıdır birlikte oynadıklarımıza teşekkürler.

Hayatımızın büyük bölümünü kaplayan oyunlara ve o oyunları hazırlayan dehalara teşekkürler

Yazılarını hep zamanında veren editör-

lerimize teşekkürler.

Yazılarını asla zamanında vermeyenlere de teşekkürler.

Her geç çıktığımızda "bir sonraki ay zamanında bitireceğinize inanıyorum" diyen sabır taşı patronumuza teşekkürler.

Profiteroller için İnci'ye teşekkürler.

PES serisi için Konami'ye teşekkürler.

Unuttuğum herkese, beni mazur göre-

cekleri için teşekkürler.

100 sayıdır bu dergide emeği geçmiş olan herkese teşekkürler.

Ve en güzel günümüzde bizimle birlikte olduğun için sana, değerli okuyucumuza can-ı gönülden teşekkürler.

Gelecek ay, 1. sayımızda görüşürüz ;)

TÜM LEVEL EKİBİ ADINA,

_Sinan Akkol



İÇTİMA!

Şimdiye kadar 50 yazar klavye tıkırdattı bu sayfalarda. Bu özel sayımız için 20'sini bir araya yeniden toplamayı başardık. İşte bakın bu, Level'in tek kareye sığmış tarihçesi (devamı için ise sayfa 18'i çevirin)

Ön sıra, soldan sağa: Cem "Author" Şancı, Selçuk "Sis" İslamoğlu, Fırat "Rebellion" Akyıldız, Sinan "Blaxis" Akkol, Berker "Maddog" Güngör, Burak "Deus" Akmenek, Volkan "Mega" Turan

Orta sıra, yine soldan sağa: Gökhan "Valence" Habiboğlu, Kadir "Phantom" Tuztaş, Ali "Aleister" Güngör, Oğuz "Lightsaber" Taşdan (nam-ı diğer yeni grafiker)

Sağda, arkadan bir sıra öndeki üçlü: Kaan "Jesuskane" Alkın, Şefik "Rocko" Akkoç, Mustafa "The Apprentice" Yılmaz

Arka sıra: Murat Karslıoğlu, Ufuk "Blackbird" Yamankılıçoğlu, Mahmut "Mahony" Karslıoğlu, Tuğbek "Ofcm" Ölek, Serhat "Jess" Bekdemir, Batu "Quedrus" Hergünel.



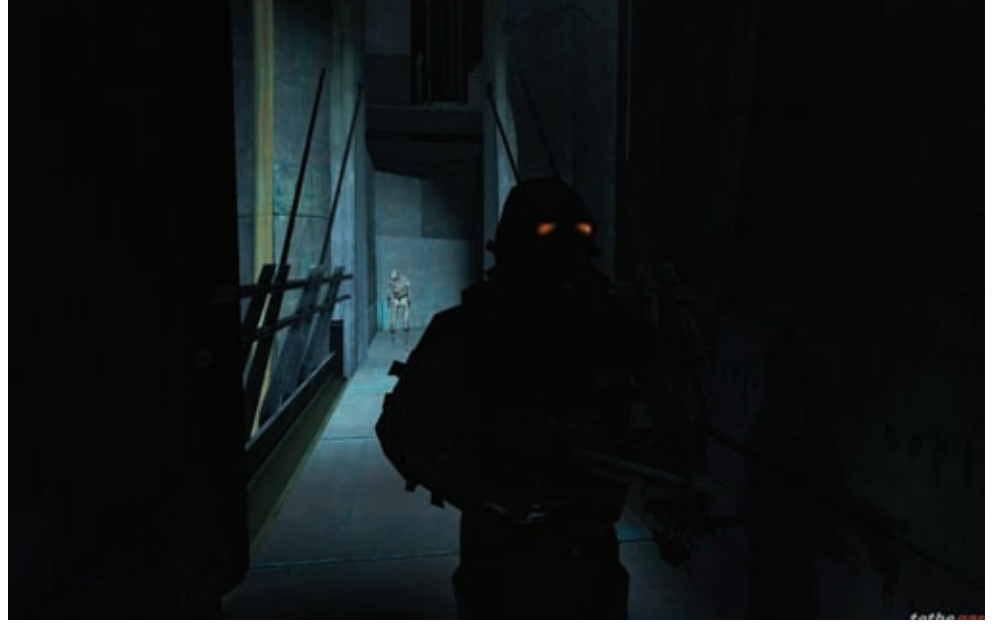
LARA'NIN YENİ YÜZÜ

Beklenen oldu arkadaşlar. Kedilerden bir fazla cana sahip olan Lara, yeni bir oyunla, Legend'la geliyor. Önceki sayılarımızda söylentilerini yayınlamıştık yeni Lara'nın, bu defaysa Eidos'tan resmi bir duyuru geldi. Yeni yapımcı Crystal Dynamics'in tek amacı, Lara'yı eski günlerine döndürmek (yani ilk Tomb Raider zamanlarına). Ekran görüntülerinden de anladığımız kadarıyla bu gerçekten olacak (mekânlara dikkat edin; şelaleler, tapınaklar, ormanlar vs). Lara'nın yeni eşyaları/silahları arasında manyetik bir kanca, dürbün, bomba, özel bir ışıklandırma cihazı ve farklı iletişim araçları (radyo veya TV mi?) var. Bunların dışında, kontroller kolaylaştırılması ve grafiklerin geliştirilmesi gibi geleneksel yeniliklerden bahsetmeye gerek yok herhalde. Angel of Darkness haberine çok benzeyen bir haber bu. Ve korkarız ki oyun da benzeyecek.



MOLYNEUX YENİDEN

The Movies'i beklerken, Lionhead Studios'un yeni bir oyunu daha açığa çıktı: Project Dimitri. Bir yandan Fable'la, bir yandan Black & White 2'yle, bir yandan da The Movies'le uğraşan Lionhead'in yeni projesi... "Siz"le ilgili. Molyneux'in deyişiyle, "hayatını yeniden 'oynamak' için oyun oynayan herkesle" ilgili bu oyun. Lionhead'in sitesinden "games"e tıkladığınızda Project Dimitri'nin mini bir Web sitesine ulaşabiliyorsunuz. Ancak şu an için burada şaka amaçlı bir "The page cannot be displayed" ve ardından gelen "Coming soon" mesajından başka bir şey bulamıyorsunuz. Yaratıcı oyunlarıyla tanınan Molyneux'in bu kez ne sakladığını merak ediyoruz.



BİLDİĞİNİZ MATEMATİK DERSİ DEĞİL BU HALF LIFE 2: AFTERMATH

➤ Kaçınılmazdı, kabul edin; Half-Life 2'nin "kapalı" senaryosu sanki Valve'ın yeni Half-Life planlarını açığa çıkarıyordu. Şimdiyse bu planların yarısı elimizde. Gelin, birlikte inceleyelim. Eklenti Half-Life 2'nin bittiği yerden, Citadel'de yarattığınız yıkımdan sonra başlıyor; gitgide "kaybolan" City 17'den kaçmaya çalışıyor ve Alyx'le birlikte oyunun sonunda göz ucuyla gördüğünüz yaratıklara karşı savaşıyorsunuz. Alyx bu kez oyunda daha etkin; birçok sahnede size yardımcı olacak, başınızı beladan kurtaracak. Hikâyeyi gerilimli kılan detaylardan biriyse, City 17'nin dışında kalan bariyerlerle çevrelenmeyen yeni bir ev bulmuş olmaları. Valve diğer karakterlere ünlü olma şansını veriyor bu sefer. Mesela ilk oyunda pasif kalan Alyx, Aftermath'te çok daha önemli bir rol oynuyor. Peki, bu nasıl oluyor? Alyx, Gordon'a yaklaşıyor ve

ona birkaç özel hareket ekleniyor. Yeni bir oynanabilir karakter mi? Belli değil şimdilik. City 17 havaya uçarken -ilk oyundaki gibi- çaresiz kalacaksınız. Ve işte bu noktada Aftermath'teki bir yeniliği fark edeceksiniz: Combine askerleriyle aranızdaki nasıl bir ilişki olabilir sizce? Veya oyundaki yaratıklarla? Evet, Combine'larla veya yaratıklarla işbirliği yapma şansınız var. Half-Life 2'nin sevilen silahlarından biri olan Gravity Gun'ın Aftermath'te olup olmayacağı belli değil henüz. Belli olmayan bir diğer şeyse, bu "etkileşimli" yeni Half-Life'in neye benzeceği. Bunu gerçekten merak ediyoruz.

Yapım: Valve Software, **Dağıtım:** Vivendi, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** Belli değil, **Web:** www.half-life2.com

ŞAMPİYONLAR LİĞİ BAŞLIYOR!

UNREAL TOURNAMENT 2006

➤ Online oyun severlere müjde! (80'li yılların yazı girişi formatı) (bir dakika ya, 80'li yıllarda ne online'?). Unreal Tournament 2006 açıklandı. Detaylar burada. Silahlardan başlayalım: Yeni UT, 11 yeni silahla birlikte geliyor. Haklarında şimdilik sır verilmeyen bu silahlarla düşmanlarınızı öldürebileceğinizi tahmin ediyoruz (altıncı hissimizin güçlü olduğunu söylemiş miydik?). Oyundaki en önemli yenilik yapay zekâ sisteminde. Sesle kontrol edilebilen botlar da bu değişimin bir parçası. Peki ya oyun modları? Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag eski modlar; Conquest ve Onslaught yeniler. Assault veya Domination'ın ise isimleri geçmiyor. Üç büyük haritadan oluşan Conquest'te Assault'takilere benzer görevler alıyorsunuz. Hatta sınırlı bir kaynak yönetimi bile söz konusu bu modda; uzun süreli olduğu için mola verip oyuna kaldığınız yerden devam edebileceksiniz. Unreal Engine 3.0, yeni modlar, daha iyi bir yapay zeka... Eğlenceli olacağına benziyor.



Yapım: Epic Games, **Dağıtım:** Belli değil, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** Belli değil, **Web:** -



DIABLO'NUN ARKA KAPISI LONDRA'YA AÇILDI HELLGATE: LONDON

Geçen yıl E3'te başlarındaki Bill Roper'la röportaj yapmıştı Sinan. İşte en sonunda kendi oyunlarını yapıyorlar. Hayır, bir Diablo taklidi değil. Hayır, Warcraft da değil. Hellgate: London FPS kamerasıyla oynanan bir RPG. Aklınıza hemen Diablo gelmiş olabilir, bu normal. Oyunun Bill Roper tarafından yapılan tanımı da bunu destekliyor aslına bakarsanız: "Diablo II'nin modern ve 3D bir dünyada geçen versiyonu". Hellgate: London'da yakın dövüşler ağırlıkta. Ve bunun için ayrı bir third-person kamerası planlanıyor. Diğer FPS'lerden farklı olarak vuruşlarındaki isabet oranı, aldığınız hasarlar karakterinizin ve silahınızın istatistiğine bağlı olacak. Yani Counter-Strike'teki nişan alma yeteneğiniz bu oyunda tek başına işe yaramıyor. Oyun şeytanlar tarafından istila edilen Londra'da geçiyor. Bu da şeytanlarla insan ırkı arasındaki savaşın beş yıl sonrası. Şeytanların Londra'yı seçme sebepleriyse basit; Londra'da çok sayıda "doğal zindan" var. Metrolar, kanallar, İkinci Dünya Savaşı'ndan kalan siperler... Sığınmak veya futbol oynamak için elverişli değil mi sizce de? Hikaye çizgisel. Ama Diablo II kadar değil. Hikâye birçok farklı yol ve quest keşfettikten sonra tamamlanacak. Yine Diablo II'deki gibi çevre değişken olacak. Bu da oyunun tekrar oynanabilirliğini artıracak bir etken kuşkusuz. Her sınıf için üç farklı yetenek bulunacak. Bunlar; Vengeance (atak), Auras (savunma) ve kombo hareketler olarak sıralanıyor. Hellgate, "Diablo III çıkacak mı?" sorularının son bulmasını sağlayabilecek tek oyun büyük ihtimalle. Bu yüzden "o"na iyi bakın.

Yapım: Flagship Studios, **Dağıtım:** Belli değil, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** Belli değil, **Web:** www.flagshipstudios.com

BATTLEFRONT II GELİYOR

İlk oyunun tutulmasının ardından Pandemic ve LucasArts ikinci Battlefront'un çalışmalarına başladı. Yeni; savaş alanları, modlar, savaş tipleri ve Jedi savaşçılarıyla ilk oyunu tamamıyla bozmadan- Pandemic Studios, Battlefront'u geliştiriyor. Battlefront'un tek kişilik modu, altı Star Wars filminden alınan görevlerle genişletiliyor. Tabii savaşacağınız yeni yerler arasında da tanıdık olanlar var; Death Star'ın içi ve Prenses Leia'nın kruvazörü (A New Hope'un klasik açılış sahnesi), yeni mekânlardan birkaçı. Bu mekânlarla birlikte Battlefront II'deki en büyük yenilik de açığı çıkmış oluyor: Uzay savaşları

(gemiyle yapacağınız savaşlar). Oyuna Death Star'da başlayıp, hangara ulaşmak için savaşıp, daha sonra Tie Fighter'ınıza atlayıp uzayda asilerin canına ot tıkamaya devam edebileceksiniz! Saldırı gücünüz oynanabilir bir Jedi'n katılmıyalla artıyor. Ama bu Jedi'i kazanmak için savaşmanız gerekecek. Konu takımdan açılmışken devam edelim. Yapımcılar takım oyununu etkileyecek değişiklikler yapıyorlar. Hızlı koşma, gemideyken aniden hızlanma, istediğinizde takım tipleri arasında geçiş yapma gibi yeni hareketler oyuna ekleniyor. Battlefront II'nin kesin çıkış tarihi şimdilik belli değil, oyunun bu yaz piyasada olması bekleniyor.

AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

Amerika'daki "Sivil Savaşlar"ın konu alındığı 3D bir RTS oyunu... 16 görevin bulunacağı oyunda gerçek savaşlardan esinlenilmiş.



DEMOCRACY

Democracy, sizi bir ülkenin başına koyuyor. Ve her seçimde oyların yüzde 50'sinden fazlasını almanız gerekiyor. Ağır bir politik strateji...



THE REGIMENT

Konami'den bir taktik/aksiyon... SAS komandolarını yöneteceğiniz oyun Unreal motoruyla hazırlanıyor.



OFFICERS

Oyunun türünü yazarsam burada bana ayrılan satırın sonuna gelmiş olacağım zaten: Gerçek zamanlı strateji/simulasyon/RPG oyunu!



GOthic III

2006 yılında çıkacak olan Gothic III için ilk ekran görüntüsü. İtiraf etmeliyiz ki, grafiklerin bu kadar güzel olabileceğini tahmin etmiyorduk.



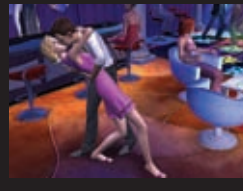
NEURO

Gelecekte geçen güzel grafikli bir FPS. Oyunda objeleri düşüncesiyle hareket ettirebilen bir hocayı (Craig) kontrol edeceksiniz. Düşünceli bir yapıya sahip olan Craig arkadaşına "Şunu şuraya koyabilir misin rica etsem?" diyerek eşyaları hareket ettirebilecek (!).



GECE HAYATINA GİRİŞ

Maxis'in duracağını mı sandınız? University'den sonra bir eklenti daha golda tabii ki. Nightlife'ta, isminden de tahmin edebileceğiniz gibi Sim'ler gece hayatına giriyor. Dolayısıyla Nightlife en fazla "ev dışında" geçen The Sims oyunu olacak. Gece klüplerine, casino'lara gidecek, yeni insanlarla tanışacak, sarhoş olacaksınız. Oyunun çoğu evin dışında geçtiği için de daha fazla arkadaş edinecek ve daha fazla ilişki yaşayacaksınız.



HEROES'UN DİRİLİŞİ

Benim gibi her defasında "Heroes"un nasıl yazıldığını karıştıran birine bu haber verilir mi? Ama bu defa uyumadım, çalıştım, doğru yazdım. 2003'te Might and Magic ismini 3D0'dan satın alan Ubisoft, yeni Heroes (doğru mu yazdım?) oyununun yapım aşamasında olduğunu açıkladı. 2006'nın başında piyasaya çıkarılması planlanan oyun Moskovalı Nival Interactive (Etherlords'un, Silent Storm'un ve Blitzkrieg'in yapımcısı) tarafından geliştiriliyor. 3D bir grafik motoruyla hazırlanan Heroes of Might and Magic 5'te yeni bir dövüş sistemi kullanılıyor. Bunun yanı sıra yeni online/tek kişilik modlar oyunda yer alacak. Yeni bilgiler için beklemede kalın.



■ **Ubisoft'tan yeni bir yarış/savaş oyunu...** 187 Ride or Die'da sokaklarda yaşayan Buck adında bir adam konu alınıyor. Buck "evini" ve hocası Dupree'nin topraklarını



mafyardan korumak zorunda. Training Day, The Fast and the Furious gibi filmlerden tanıyabileceğiniz Noel Gugliemi oyuna sesiyle ve görüntüsüyle katkıda bulunuyor.

■ **İşin içine paranın girmesiyle** sanalla gerçek birbirine karışıyor. Çin'de yaşanan ilginç bir olay da bunu kanıtıyor: 41 yaşındaki Qui Chengwei adındaki Çinli bir oyuncu, Legend of Mir 3 adındaki online oyunda kullandığı dragon kılıcını sattığı için rakibi Zhu Caoyuan'ı bıçakladı. Qui ve arkadaşının ortaklaşa kazandığı ve kullanması için Zhu'ya ödünç olarak verdiği dragon kılıcını, Zhu 7200 Yen'e, yani 870\$ Dolar'a sattı. Bunun üzerine polise gidip şikâyetle bulunan Qui'ye, gerçek olmayan malların yasalar tarafından korunmadığı cevabı verildi. Zhu parayı harcamayacağına söz vermesine rağmen sinirine hâkim olamayan Qui, Zhu'ya evinde saldırarak onu göğsünden bıçakladı.

■ **Vivendi Başkanı Jean-Rene Fourtou**, büyük borçlar yüzünden 10 milyar dolarlık varlığını satışa çıkardı. Bu şu anlama geliyor: Blizzard'ın da bağlı olduğu yayıncı Vivendi Universal kapanıyor. Böylelikle bir deve daha veda etmiş oluyor ve "Blizzard'ı kim kapacak?" savaşlarına merhaba diyoruz.

■ **Todd Hollenshead**, katıldığı bir konferansta iD'nin bundan sonra konsollara öncelik tanıyacağını söyledi. "iD'nin gelecek oyunu konsollar için mi, yoksa PC için mi çıkacak?" sorusunu Hollenshead "Bu finansal bir soru, ama PC'deki oyun satışlarının konsollara oranla daha düşük olduğunu söyleyebilirim." diye cevapladı ve iD'deki çalışmaların şimdilik yeni nesil konsollarda devam ettiğini belirtti.



■ **Max Payne'in yapımcısı Remedy**, yeni oyununu bu yıl E3'te gösterecek. Max Payne 2'nin tamamlanmasından sonra yeni bir oyun için çalışmalara başlayan Remedy, bu oyunu PC'yle birlikte PS3 ve Xbox 2'ye de çıkaracak.

■ **Hard Truck: Apocalypse Wars**

Third-person kamerasıyla oynanan bir aksiyon/RPG... Ama bu defa kamyonlarla! Gelecekte, dünyanın yok olmasından sonra geçen oyunda ağır kamyonlarınızla savaşacak, kamyonlarınızı upgrade edeceksiniz. Oyunda ayrıca 30'dan fazla silah bulunacak.



■ **ODTÜ Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu** tarafından her yıl yenisi düzenlenen MetuCON'un (Bilim Kurgu, FRP ve RPG şenliği) dokuzuncusu bu yıl 19-20-21-22 Mayıs tarihlerinde gerçekleşiyor. Katılmak isteyenler ODTÜ'ye... Gelirlerin tamamı gelecek yılki MetuCON için harcanacak.



BÜTÜN DÜNYA BENİM! SCARFACE

▶ Al Pacino'yu severim, çok iyi aktördür. Ama Scarface'de ağzı çok bozuktu yahu. Brian De Palma'nın 1983'te çektiği bu mafya klasığı, ailenizle birlikte seyretmek için kesinlikle ideal bir seçim değildi. Ama o müthiş sonu için de tekrar tekrar seyretmeye de değerdi açıkçası. Vivendi tarafından yayınlanacak (gerçi kapanıyor ama) olan Scarface oyunu, filmin son sahnesinden itibaren başlıyor.



Alışılmışın biraz dışında olsa da, filmin sonunu da değiştirerek yepyeni bir hikâyeye yön vereceksiniz. Tony Montana'nın, evini basan düzinelerce mafya adamına karşı, elinde M16'yla verdiği ümitsiz savaşla başlayacak oyun. Yani Scarface daha başlangıçtan adrenalinini kökleyecek. Daha sonra Tony'yle Miami sokaklarına çıkacak ve yıkılan suç krallığını adım adım tekrar kurmaya çalışacaksınız. Grand Theft Auto tarzı serbest bir oynanış beklemeyin. Her başarılı görev sonunda elde ettiğiniz paraların yanında, saygınlık da elde edeceksiniz. Para ve saygınlığınız arttıkça gayrimülkler alacak ve Miami'nin suç dünyasını yeniden ele geçireceksiniz. Scarface'in en ilgi çekici yanı Al Pacino'nun hem ses, hem görüntüsüyle oyunda yöneteceğimiz Tony'yi yeniden oynayacak olması. Tony'nin o meşhur acımasızlığı ve terbiyesizliği de oyuna ekleniyor. Mesela, çatışmalar sırasında kavgada söylenmeyecek küfürler ederek düşmanlarınızı kızdıracak, dikkati dağılan düşmanları daha kolay vurabileceksiniz. Scarface tüm konsollar ve PC için bu yılın sonunda çıkacak.

Yapım: Radical Entertainment, **Dağıtım:** Vivendi, **Platform:** PC-PS2-XBOX, **Çıkış tarihi:** Eylül, **Web:** www.scarfacegame.com



KAHRAMANLAR TAKIMI

Homeworld ve Warhammer 40.000: Dawn of War'un yapımcısı olan Relic Entertainment, gelecek ay yapılacak E3 fuarında görücüye çıkartacağı yeni oyununu duyurdu: Company of Heroes. 2. Dünya Savaşı'nda geçen (öykü!) oyunda, Normandiya'ya (öyüyk!) atlayan kahraman Amerikan askerlerini (böaaarhhh!) yöneteceğiz. Company

of Heroes için aksiyon ve strateji türünün daha önce görülmemiş bir karışımı olacağı söyleniyor (hmm). Hem siz bizim kustuğumuza bakmayın, severiz Relic'in oyunlarını. Ayrıntılı bilgi muhteşem E3 dosyalarımızda olacak (evet, "dosyalar" dedim).

YA SADECE İKİ YILDIZ KAPISI YOKSA?

STARGATE SG1: THE ALLIANCE

▶ Ülkemizde çok bilinmese de, Star Trek'in yanında haklı bir yer kazanmış olan Stargate SG1, dokuzuncu sezonu oynayan bir bilim kurgu dizisi. İlk olarak Stargate adlı filmle tanıştığımız bu bilim kurgu dizisinin konusu ise kabaca şöyle bir şey: Geçmişte unutulmuş bir uygarlığın dünyalar arasında anında geçiş yapmak için kullandıkları yıldız kapılarının bulunmasıyla dünyamızın ufku birden genişler. Diğer gezegenlerde farklı şekillerde gelişmiş yüzlerce insan uygarlığıyla irtibat haline geçen insanoğlunun başına akla hayale gelmedik sorunlar açılır. Diziyi paralel bir hikayeyi takip edecek olan Stargate SG1: The Alliance, bir aksiyon / FPS oyunu olacak. Her biri büyük sırlar barındıran yüzlerce yeni dünyanın aynı anda keşfedilmesinin sonuçlarını göreceğiz. Anubis ve Goa'uld adlı ırkın tüm dünyalardaki insanları tehdit ettiği oyunda bizim dünyamızın güçleri, tüm insan uygarlıklarının yok oluşunu engelleyebilecek son güçtür. Oyun için hazırlanan www.stargate-thealliance.com sitesine de uğramanızı tavsiye ederiz. Bilim kurgu manyakları olarak sıkı bir şekilde takip edeceğiz bu oyunu.



Yapım: Perception PTY, **Dağıtım:** Jowood, **Platform:** PC-PS2-XBOX, **Çıkış tarihi:** Ekim, **Web:** www.stargate-alliance.com

BİZİMKİSİ, BİTMEK BİLMEZ BİR AŞK HİKÂYESİ

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Yıllardır bu isme layık bir oyunun neden gelmediğini merak eder dururuz. Sonunda bu hasret bitiyor ve tecrübeli bir firmadan müthiş bir Conan oyunu geliyor: Age of Conan. Hayır, köylülerinizin "Yaparım! Tamam! Oduncu!" diye çıktığı bir strateji oyunu değil AoC. Aksine, kanın gövdeyi götürdüğü, yeniliklerle dolu bir aksiyon RPG. Üstelik Funcom gibi başarılı bir firma tarafından hazırlanıyor (Anarchy Online serisi ve Longest Journey). Age of Conan tek kişilik bir oyun olarak başlayıp devasa online oyuna dönüşen ilginç bir yapıya sahip. Oyunun ilk bölümlerini tek başınıza oynayacak, sıfırdan yarattığınız karakteri geliştirip kendinize uygun bir kahraman haline getireceksiniz. Daha sonra yüzlerce gerçek oyuncu ile birlikte (veya seçtiğiniz ülkeye göre, karşısında) oyunun esas maceralarına başlayacaksınız. Seçebileceğiniz üç ülke var: Kimmeryalı,



Akilonya ve Stiyyiğallardan birini seçerek ve basit bir köylü olarak oyuna başlıyorsunuz. Beşinci LEVEL'a ulaştığınızda temel mesleğinizi seçiyor ve oyunun devasa online bölümlerine geçiyorsunuz. Ondan sonra 20, 40 ve 60. LEVEL'lara ulaştığınızda seçeceğimiz yeni meslek grupları açılıyor. Açıkçası çok heyecanlıyız. Uzunca bir süredir



Conan'ın düzgün bir oyununun gelmesini beklerken bu müthiş haberi görünce yerimizde duramaz olduk. Çok yakında, E3'te oyunu denemek için bolca fırsatımız olacak. Gel testere! (testere yalnız...)

Yapım: Funcom, **Dağıtım:** Funcom, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** 2006 yazı, **Web:** www.ageofconan.com

HAYALET PC'DE YOK



Bir iyi, bir de kötü haber. Kötü haber: Ubisoft, konsol bazlı (su boya) hazırlanan Ghost Recon 2'nin PC versiyonunu iptal etti. İptalin nedeniye basit: Firma Ghost Recon fanlarını hayal kırıklığına uğratmak istemiyor. İyi haberse, Ghost Recon 3'un bu kiş PC için piyasada olacak olması. Başından beri Ghost Recon 2 ve konsol evliliğine karşı çıkmıştık. Ghost Recon gibi PC için yaratılmış bir oyun konsollara göre değildi kesinlikle. İstediklerimiz oldu neyse ki, Ghost Recon harcanmadı.

BF'DEN SONRASI

Digital Illusions (Battlefield: 1942'nin yapımcısı), yeni ve "ismini vermek istemediği" bir shooter için çalışmalara başladı. Oyunun dağıtıcısıysa Electronic Arts. Aldığımız duymalara göre, Electronic Arts'ın bu iş için ayırdığı bütçe hiç de az değilmiş; sağlam bir oyun çıkması olası. Büyük ihtimalle de bu sonbaharda Battlefield'in yaratıcısı Digital Illusions'un yeni FPS'sini oynuyor olacağız.



SAM BU DEFA ÇOK CİDDİ!

Sonunda Serious Sam 2 için resmi duyuru geldi. The First Encounter ve The Second Encounter'ın devamı olan Serious Sam 2'in yapımcısı yine Croteam. Oyun hakkında verilen detaylar grafiklerle ilgili ağırlıklı olarak. Yeni grafik motoru, karakterlerin son oyundan yaklaşık 100 kat daha detaylı olmasını sağlıyor. Bu da yapımcılara devasa ortamlar ve daha detaylı yaratıklar tasarlama olanağı tanımış. Diğer yandan Serious Sam'in bildiğimiz hızlı oynanışı korunuyor. Yine aynı anda onlarca yaratığa karşı savaşacak, ortalığı kana bulayacaksınız.

GTR'İN YAPIMCILARINDAN GT LEGENDS GELECEK

» Son zamanlarda oynadığınız en iyi simülasyon GTR değil miydi sizin de? Hayır, The Sims 2 hariç. Yapımcı SimBin "gerçeğe" yaklaşmayı başardı GTR'la. Şimdiye geçmişe gidiyoruz; 60'lara ve 70'lere... Porsche 906'nin kusursuz tasarımını veya Ford Mustang'in canavar sesini mi arıyorsunuz? Hepsi burada! FIA GTC '65, FIA TC '65 ve FIA GTC-TC '76'nın lisansları oyun için alınmış. Bu süreçteki yarışları SimBin yeniden yaratıyor. 90'dan fazla GT ve normal araba (Austin Mini Cooper S Ford Capri, Mercedes 300 SL vb) ile kupalara katılacak, ünlü Avrupa yollarında yarışacaksınız. Tabii diğer eski arabaları açmak için turnuvalarda birinci olmanız gerekecek. Geliştirilmiş grafiklerle, fazla sayıda moduyla, GT Legends ne zaman elimizde olacak, şu an bu belli değil. Ama eski arabalarla yarışmak kesinlikle eğlenceli olacak. GTR'la kendini kanıtlamış SimBin'in için içinde olması da daha fazla umutlanmamız için iyi bir sebep.



Yapım: Funcom, **Dağıtım:** Funcom, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** 2006 yazı, **Web:** www.ageofconan.com

24'Ü ALIN, GTA İLE KARIŞTIRIN, İŞTE SİZE...

2 DAYS TO VEGAS



3 yıl mapus yattıktan sonra hapisten salınmıştır. Tek istediği sakın bir hayat ve kadını görmek olan kahramanımızın evde kurduğu planlar çarşıda bozulur. Çünkü küçük kardeşi Tony başını büyük bir belaya sokmuştur.

Yeni bir aksiyon adventure oyunu olan 2 Days to Vegas'ın basın açıklamasındaki hikaye bu kadar. Bu kadar "derin" bir hikayesinin olması ve adı sanı duyulmamış bir firmadan geliyor olması bizi biraz kıldandırdı açıkçası. Lakin oyunun gerçek zamanda geçecek ve Amerika boyunca sürecek bir kovalamaca olması, yol hikayelerinin hastası olan bizleri heyecanlandırmıyor değil. Bu sakın ekran görüntüsüne bakıp da kanmayın sakın, dur durak bilmeyen takip sahneleri, büyük çatışmalar, beklenmedik hikaye sürprizleri sizi koltuğunuza çivileyecek. GTA ile 24 dizisinin karışımı olacağı benzeyen 2 Days to Vegas 48 saatte geçiyor oyunun hikayesinin. 24'ten iki kat heyecanlı olmasını bekliyoruz (bu ne şimdi?!!)

Yapım: Steel Monkeys **Dağıtım:** Belli değil **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** Belli değil **Web:** 0 da yok

E-OYUN 2005 GELİYOR!

Evet! Türkiye'nin ilk oyun fuarının ikincisi hazırlanıyor. Üstelik bu kez devlet desteğini de arkasına alarak. Düzenleyen Semor Organizasyon'dan şu anda elimize ulaşan bilgilere göre çok büyük ihtimalle sonbaharda yapılacak olan oyun E-Oyun 2005'in ikincisi Ankara'da düzenlenecek. Gelecek ay daha geniş bilgiyle karşınızda olacağız.

HEP DÜŞÜP ÇIKACAK MI?

RISE AND FALL CIVILIZATIONS AT WAR

Rise and Fall'un isminde geçen Civilization kelimesi sizi şaşırtmasın, Sid ağabeyimizin (saygııı!!) Civilization'ı ile hiç alakası yok Rise and Fall'un. Daha çok Rome Total War'un sadece savaş sahneleri olanı diyebiliriz. Klasik GZS formülünün dışına çıkmayan RAFCAW, savaş sahnelerinin mükemmelliğiyle dikkat çekiyor. Dört ana (Yunan, Roma, Mısır ve İran), dört de küçük uygulığı (Kartacalılar, Babilliler, Galliler ve Asurlular) yönetiyorsunuz. Oyunun en ilginç özelliği Sezar, Kleopatra, Büyük İskender gibi tarihin büyük isimlerini de kahraman olarak yöneteceksiniz.



Yapım: Stainless Steel, **Dağıtım:** Midway, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** Belli değil, **Web:** Hazır değil

YKLNRYR

Half-Life 2: Aftermath, AoE 3, Spore... Bekleyecek çok fazla oyun var çooooook!

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III: Age of Discovery	Strateji	Belli değil	Hala kesin tarih duyurulmadı.
Anno 3	Strateji	22 Kasım 2005	Uzun zamandır aynı tarih.
Battlefield 2	Aksiyon	21 Haziran 2005	Geçen ayla aynı.
Bet on Soldier	FPS	27 Mayıs 2005	Erteleme olmazsa bu ay piyasada.
BloodRayne 2	Aksiyon	2 Mayıs 2005	2 Mayıs'a çekildi.
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...	Aksiyon	Belli değil	DCotE'nin çıkış tarihi 1 Temmuz.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1 Temmuz 2005	Değişiklik yok.
Creature Conflict: The Clan Wars	Strateji	6 Mayıs 2005	Bu ay piyasada.
Fahrenheit	Adventure	27 Eylül 2005	Geçen ayla aynı. Ama erteleme bekliyoruz yine.
Fantastic Four	Aksiyon	15 Temmuz 2005 Yeni!	Fragmanı hayal kırıklığı yarattı. Bakalım oyunu nasıl...
Far Cry: Add-On	Aksiyon	2005 sonu	Yeni duyuruldu, kesin tarih belli değil.
YENİ! F.E.A.R.	FPS	2 Eylül 2005	Maalesef Eylül'e alındı.
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	7 Haziran 2005	Yine 7 Haziran.
Half-Life 2: Aftermath	Aksiyon	Belli değil Yeni!	Şimdilik belli değil.
YENİ! Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Strateji	24 Haziran 2005	Haziran'da piyasada.
YENİ! Silent Hunter 4	Simulasyon	2006 başı	Bu ay da açıklanmadı.
Spore	Strateji	Belli değil Yeni!	Yeni açıklandı. Kesin tarih yolda.
STALKER: Shadow of Chernobyl	Aksiyon	Belli değil	Yine belli değil.
The Incredibles 2	Aksiyon	Belli değil	Açıklanması yakın.
YENİ! Worms 4: Mayhem	Strateji	5 Mayıs 2005	5 Mayıs'a çekildi.

Dipten kazıdıklarımız

Hazırlayan: Burak Akmenek

Hepimizin merakla beklediği ya da “keşke devamını yapsalar” dediğimiz bir oyun vardır. Ya yapımcısı kapanmış, ya da ömrünü tükettiği için devamı yapılmayacağı açıklanmış olanlardan ümit kesmişizdir. Ama bazı oyunlar vardır ki, arada kalmıştır. Ne gömülmüştür, ne de yapılacağı hakkında bir şey söylenir. Sadece “dibe oturmuşlardır”.

İşte Level'in bu özel sayısında dibe oturmuş kalmış oyunları araştırmak istedik. Girip çıkmadığımız yer kalmadı. Her tarafı kazıdık, resmen iğneyle kuyu kazdık ve en sonunda size bir takım ipuçları elde etmeyi başardık. Bu dosyada yazdıklarımızla, söz konusu oyunlar piyasaya çıktığında farklılıklar olabilir. Çünkü resmi açıklamalar kadar dedikoduları ve kendi isteklerimizi de değerlendirdik. Ayrıca oyunlar için bilgi bulmanın yanında görsel malzeme bulmanın da ne kadar zor olduğunu tahmin edebilirsiniz. Hepsini neredeyse programcıların koyunlarında gizlediği bilgiler. Eh bizimde adamların yatak odasına girmeye pek niyetimiz yoktu. Sadece pencereden bakıp kaçıverdik.

FALLOUT 3

“Interplay yapacak, Baldur's Gate'e benzeyecek, aa Interplay kapandı” derken en sonunda bomba Bethesda'dan geldi. Interplay, Fallout devasa online oyunu yapmanın hakkını elinde tutarken Bethesda ise Fallout 3, 4 ve 5'in haklarını aldı. Şu anda oyunun üzerinde çalışıyorlar. Projenin başında ise aynı zamanda Morrowind serisinin yapımcısı olan Todd Howard var. Zaten Bethesda bu projeyi senelerdir hayata geçirmek istiyormuş. Şirket içerisinde sıkça konuşulan bu konu en sonunda bir operasyonla gerçek olmuş.

Projenin başında Todd olunca ve Bethesda'nın daha önceki projelerine de bakıldığında yeni Fallout 3'ün izometrik bir RPG olmayacağı neredeyse kesinlik kazanmış durumda. Şirket, Fallout serisine uzun döneme yayılan bir proje olarak bakıyor. Oyunu sadece PC için değil mevcut ve gelecek konsollar için de yapmayı planlıyorlar.



Biz ne isteriz ?

Tabii ki sınırsız bir Fallout dünyası isteriz! Zaten Bethesda'nın en iyi yaptığı da bu. Bitmeyen RPG ve oyunun fanatiklerinin kullanabileceği bir editör seti. Tıpkı Morrowind'de olduğu gibi oyunun meraklılarının rahatlıkla kullanabileceği bu set sayesinde oyuna bir sürü ek yapılabilir. Kendi yeraltı üssümüzü inşa edebilir veya questler üretebiliriz. Oyunun izometrik yapısından çıkarılması ise fanatikleri tarafından nasıl karşılanacak bilemiyoruz. Ama lütfen lütfen lütfen Jackhammer'ı, bol miktarda cephane ile birlikte, oyunun başında almamızı sağlasınlar. Başka bir şey istemiyoruz.



DUKE NUKEM FOREVER

Uzuuuuuuu zamandır beklenen oyunu hala bekliyoruz. 1997 senesinde açıklandığından bu yana oyunla ilgili bildiğimiz şeyler iki yılda bir motor değiştirdiği. Ama ufak da olsa bir hikaye kırıntısı ele geçirmeyi başardık DNF için: Buna göre deli bir bilim adamı Las Vegas yakınındaki şu ünlü ve esrarengiz 51nci bölgeyi ele geçirmek için bir nükleer bomba atar ve şehrin yarısını yıkar. Sonra 51nci bölgeyi koruyan askerleri yarı zombi yapar ve orada bulunan uzay gemisini kullanarak diğer boyutlardan yaratıklar getirip kendisine bir ordu kurar. Ordu LasVegas'a saldırır ve Duke harekete geçer. Yani görüyorsunuz sevgili okuyucular, hikaye beş para etmez ama katıksız bir Duke macerası için daha iyisi olamaz.

Oyun ilk başta Quake motoruyla yapılmaya başlanmıştı. Daha iyi olan Unreal motoru çıkınca ona geçtiler. Daha sonra bir Doom 3 motoru rivayeti çıktı. En son ise ziyaret ettiğimizde Unreal Technology'nin DNF'nin ismi geçiyordu. Umarız Unreal Warfare motorunu değil de Unreal Engine 3'ü kullanıyordur demeden geçemedik.

Oyunda her türlü edepsizliği yapma imkânımız bulunacak (işeme, tükürme, otomatik makinelerden yemek yeme (bunun neresi edepsiz? – Sinan), striptizci kızları seyretme (bak bu edepsizmiş– Sinan)). Ayrıca bazuka, pompalı tüfek, altın kakmalı tabanca gibi silahlar yanında tekmemizi de kullanabileceğiz. Oyunda kullanacağımız araçlar arasında bir jet, hummer, jet ski, maden arabası ve (umarım bu hala duruyordur) bir eşek bulunacak.

Yapımcılar en son olarak oyunu Steam benzeri bir sistem kurup onun üzerinden dağıtmayı planladıklarını açıkladılar. Birkaç ay önce de Meqon adlı yeni bir fizik motorunu oyunlarında kullanacaklarını duyurdular. Bu motorun Karma Engine'den çok daha gelişmiş olduğu iddia edilse de şimdiye kadar bir tek Shade: Wrath of the Angels'da görebildik marifetlerini ki kendisi vasat bir oyundur (sayfa 80).

Biz ne isteriz ?

Aslında oyunun adını Duke Wait'em Forever yada Duke "God Give-em Patience" Forever olarak değiştirebiliriz. Çünkü her şeyden önce oyunun gelmesini istiyoruz! Hani yılan hikayesi desek artık o bile yetmez, piton hikayesi oldu bu. 8 sene yahu! Zaten tahminimizce önümüze eski teknoloji bir oyun çıkacak ama ne çıkarsa çıksın yeter ki çıksın artık, hepimize beklemekten fenalık geldi. Hani balık olsak 8 nesildir bu oyunu bekliyoruz diyebilecektik. Bu yılki E3'te bir şeyler göreceğimiz gibi geliyor bize ama durun bakalım.



JAGGED ALLIANCE 3

Kaçınız bu oyunu hatırlar bilemeyiz ama izometrik bir haritada paralı askerlerimizi yönettiğimiz oyun uzun geceler bizi oyalamıştı. Oyunun ikincisi biraz hayal kırıklığıydı. Yapımcısı Sirtech kapanınca yan kuruluşu Sirtech Canada aldı. Oradan da düşe düşe bir Rus firması olan MiSTLand'e kadar geldi. Oyunun dağıtımını Strategy First yapacak. MiST Land aynı zamanda Disciples 3'ü de yapıyor. Firmanın daha önceki oyunları ise COPS 2170: The Power of Law ve ALFA: Antiterror. İkisi de birbirinden vasat oyunlar ve bu yüzden Jagged Alliance'in geleceği hakkında derin kaygılarımız var. Keşke lisansı başka bir firmaya satsalar diyor ve devam ediyoruz.



Biz ne isteriz ?

Öncelikle bilinen bir firmanın yapmasını isterdik. Her Rus firması iyi oyun yapmıyor. Oyunla ilgili beklentilerimiz ise buraya sığmaz. Yeni bir senaryo, gerçek hayattan alınmış görevler, zarar görebilir bir ortam, zengin çok kişilik oyun seçeneği, özel hareketler, yeni grafikler ve sesler, zırhlı araçlar, deniz araçları vs vs. Zaten Silent Storm'dan sonra bu tür şenlenecekse daha iyi bir iş ortaya çıkması gerek. Ama şu durumda pek ümitli olduğumuzu söyleyemeyiz. Bekleyecek ve sanırım oyun geldiğinde hep beraber ağlayacağız.

NEVERWINTER NIGHTS 2

İkinci Neverwinter Nights'ı KOTOR 2'yi yapan Obsidian, Bioware'in desteğinde yapıyor. Ama bu kez kulaklarını tamamen oyunculara vermiş durumdadır. Birinci oyunun en büyük özelliği çok kişilik oyun için büyük imkânlar sağlamış olmasıydı ve bu yüzden oyunla ilgili binlerce senaryo ve mod yapıldı. Halen dünya üzerinde birçok ücretsiz sunucuda Neverwinter Nights modları oynanmakta. Böyle bir oyunun ikincisini yaparken tüm olumlu özelliklerini korumaya karar veren ekip oyunculara sunduğu yapım setini daha kullanıcı dostu bir hale getirmeye çalışıyor. Setin içine minik yardımcı ekleniyor. Hani şu MS Word'de bize yardım eden ataç vardır ya. İşte onun gibi işlev gören ama tabii ki ataç gibi bir karakterle ortaya çıkmayan yardımcıları bunlar. Oyunculara istediklerini kolayca hazırlamaları ve uygulamaya koymalarını sağlayacak. Yeni oyun Aurora motoru ile hazırlanıyor. Oyunun merkezinde gene Neverwinter Nights şehri olacak. Şehre sık sık gelip gitmeniz gerekecek. Oyunu hazırlarken eski RPG'lerden esinleniliyor. Eski RPG'lerde bulunan çevre ile etkileşim bu oyunda olacak. Yani dünyada bir takım olaylar olurken sizinde onlara etki ettiğinizi hissedeceksiniz. Bazen olayları değiştirebileceksiniz. Fakat sizin etkiniz dışında kalan daha birçok olay kendiliğinden gelişmeye ve sonuçlanmaya devam edecek. Yani her şey sizin müdahalenizi beklemeyecek. Oyuncular gene birinci seviyeden başlayacaklar ve 20nci seviyeye kadar yükselebilecekler. Yanınıza bir yardımcı kiralayabilmeniz gene mümkün olacak. Obsidian oyuna yeni ek paketler çıkarıp çıkartmayacağı konusunda şu an sessiz. Biz bu sessizliği evet olarak yorumluyoruz.



Biz ne isteriz ?

Daha fazla içerik tabii ki. Ayrıca online oynamak için para vermeyi sevmeyen bir çok oyuncu olduğunu da biliyoruz. Bioware açacağı 4 bedava sunucu ile oyuncuları mutlu edecek. Ayrıca binek hayvanları, daha fazla sayıda yardımcı karakteri grubunuza katabilme, sınıflara özel silahlar, tırmanabilme, yüzme, dalma gibi daha geniş hareket imkânları. Kısacası masa üstündeki her şey. Bir de daha iyi bir ara yüz ve yan karakteri kontrol imkânı. Ekranı yayabileceğimiz kısa yollar. Bir de oyunun bir devasa online halini almamasını ve alacaksa ad değiştirip resmi D&D devasa online'ı olmasını istiyoruz.

CIVILIZATION 4



Oyunu yine Firaxis yapıyor ve Sid Meier gene operasyonun başında. Fakat bu kez kullanılan motor farklı. Oyun, Sid Meier's Pirates!, Empire Earth 2, Freedom Force vs The Third Reich ve Imperator gibi oyunlarda kullanılan Gamebyro ile yapılıyor.

Yeni oyunla ilgili çalışmalar öncelikle yetiştirilmeye çalışılan Sid Meier's Pirates! yüzünden biraz yavaş gitti. Fakat oyun bittikten sonra daha da hız verildi. Civilization IV (tabii ki) bir sıra tabanlı strateji olacak. Oyuna yeni birimler, teknolojiler ve uygarlıklar ekleniyor. Tamamen 3D olacak oyunun özellikle çok oyunculu modu ve oyuncular tarafından yaratılabilecek olan yeni modları ile gene popüler olması bekleniyor. Üçüncü boyutun Civ gibi bir şahesere Sid abimizin elinde neler katabileceğini görmek için sabırsızlanıyoruz. Bunun hakkında da Mayıs'ta Los Angeles'taki E3'te sürpriz açıklamalar yapılacağını tahmin ediyoruz.

Biz ne isteriz ?

Aslında Civilization şimdiye kadar hep beklentimizin üstünde bir oyun oldu. Oynanabilirliği her zaman görsellikten üstün tuttu ve Civilization burada hep önce oldu. Ama artık görselliğin de önemli olduğu şüphe götürmez bir gerçek. Bu yüzden daha iyi grafikler istiyoruz. Ayrıca gerektiğinde savaşlarda cepheye kadar inip kontrolü ele alabilmek istiyoruz. Tamam, bir devlet yönetirken tek bir generali oynamak gereksiz görülebilir. Ama gerektiğinde her türlü kontrolü elimizde tutabilme özgürlüğü oyuna daha büyük bir eğlence katacaktır (Bakınız Rome Total War). Bir de oyunun uzaya çıktığımızda bitmemesini istiyoruz. Tamam, burada istediklerimizin bazıları Civilization ruhuna aykırı ama istiyoruz işte!

GOTHIC 3

Yeni Gothic eski oyunlar gibi kaliteli olacağı benziyor. Oyunun genel senaryosu bir Orc işgaline dayanıyor. Tüm oyun boyunca bu işgale karşı koyup sonunu getirmeye çalışacağız. Geleneksel Gothic tarzında hazırlanan oyunda savaşlar gene zorlu olacak. Oyunda ana bir senaryo olmasına karşın birçok yan görev bulunacak. Ayrıca kaçınılmaz olarak loncalar da oyundaki yerini alacak. Oyun alanı olarak üç bölge ön görülüyor. Arabistan çölleri benzer bir bölge, ortaçağ andıran bir şehir ve kuzeyde bulunan, buzlarla kaplı başka bir bölge. Oyunun senaryosu açık uçlu olarak ve sizin seçimlerinize göre farklı sonlar bulunacak. Çantalarınız, tercihinize göre, sınırsız eşya tutabilecek ve bunlar için aktif bir bölümlendirme bulunacak. Ayrıca oyun içerisinde zorluk ayarı değiştirebileceğiz. Oyunun Almanca versiyonu çıktıktan hemen sonra İngilizce versiyonu da piyasaya sürülecek. Karakteriniz yeteneklerini geliştirirken özel hareketler de öğrenebilecek. Eski oyunlara göre yeni oyunda daha tecrübeli bir karakteri yöneteceğiz. Oyuna beraber oyunun müziklerini içeren bir CD verilmesi de muhtemel. Bir devam oyunu olarak tasarlanan Gothic 3 yine kaliteli bir iş olacağı benziyor.



Biz ne isteriz ?

Aynı sağlam senaryoyu burada da görmek istiyoruz. Bizden bağımsız olarak yaşayan insanları, değişen mevsimleri, kısacası çevremizde devam eden hayatı görmek istiyoruz. Tam olarak Gothic evreninin içerisinde bir karakter olduğumuzu hissetmek istiyoruz. Bir de oyunun bugsız olmasını rica ediyoruz. Son olarak lütfen İngilizce versiyonu çabuk gelsin.



OPERATION FLASHPOINT 2

İlk "piyade simülasyonu" olan oyunun ikincisi ilkinin aratmayacak gibi görünüyor. Oyun, Vietnam Savaşı'nın olduğu dönemde, 1970'lerde geçecek. Vietnam, Orta Avrupa ve Afrika'da dolanacağız. Oyun 1970'lerde geçmesine karşın yalnızca tema olarak o yılları esas alacak ama alternatif bir senaryo da ilerleyecek. Tek başımıza ya da emrimiz altındaki takım/takımlarla operasyonlara çıkacak, hava taşıtları dâhil bir çok aracı kullanabileceğiz. Gerçek hayattan alınmış haritalar üzerinde ve cephelerde geçecek olan oyunda çok oyunculu moda önem veriliyor. Oyuncuların kendi modlarını yapmalarını sağlayacak olan bir yapım kiti'de oyuna ekleniyor.



Biz ne isteriz ?

Gerçekçilikten asla taviz vermemesini isteriz. İlk oyunun özelliği bu konuda tepeye vurmuş olmasıydı. Yapay zekâ canımız çıkartıyordu. Ama akıllıca davrandığımızda ise tüm numaralarımızı yiyordu. Ayrıca, görevleri arkadaşlarımızla beraber, aynı takımda oynayarak bitirebilmek ayrı bir keyif. Birde lütfen oyunda G-3 kullanmamıza izin versinler. O zaman asker olduğumuzu daha çok hissediyoruz.



PRINCE OF PERSIA 3

Sanki daha karanlık olması mümkünmüş gibi... Prince of Persia 3'ün yayınlanan bu ilk ekran görüntüsünü ele geçirdiğimizde ilk aklımıza gelen bu oldu. Eğer ikinci oyunu iyi sonla bitirdiyse Prens Kaileena'nın da (Empress of Time) sizinle birlikte kurtulduğunu hatırlayacaksınız. İkinci oyunun sonundan sonra başlayan hikayede prensesle birlikte Babil'e döneceksiniz. Ama tam o noktada korkunç bir şey olur (bize soracak olursanız, prensese fazla alışmayın) ve prensimiz yine bir zaman/mekan çorbasının içine düşer.

Zamanın içinde gide gele prens kendisinin bir de kötü kopyasını oluşmasına sebep olmuştur. Oyunda büyük ihtimalle prensin bu kötü versiyonunu da oynayacağız. Elindeki zincir/kanca karışımı silahıyla çok can yakacak gibi görünüyor. Ama bize sorarsanız Ubisoft Prince serisinden para kazandığından çok daha hızlı olarak orijinal fikirlerini tüketiyor. Bu "kötü prens versiyonu" fikri taaa 90'ların başında çıkan ilk Prince of Persia'da kullanılmıştı (aynayı hatırlar mısınız?).

Daha kanlı, daha karanlık, daha ürkütücü... Eee, nerede kaldı Prince'in o büyü, otantik havası? O atmosferi özleyeceğiz biz! Ama bunu da sevenler vardır elbet. Görev adamıyız vesselam, daldık derinlere, kazıdık bu haberi sizler için. Kıymetimizi bilin :)



PREY

Tam da biz bu dosya konusunu hazırlamaya karar vermişken, 1998'de gömüldüğünü sandığımız bir oyunun hortladığını öğrendik. Hatırlar mısınız bilmiyoruz; 3D Realms, 1995 yılında, karanlık bir gelecekte geçen ve third-person kamerasıyla oynanan bir aksiyon oyunu geliştirdiğini duyurmuştu. Oyun sonradan Infogrames tarafından satın alınan GT Interactive tarafından yayınlanacaktı. Ancak 1998 yılında, firma, Duke Nukem Forever'ı aksatmamak için oyunu belirsiz bir tarihe ertelemişti. Bunun Duke Nukem Forever'in yapımını ne kadar hızlandırdığı tartışılır, ama 3D Realms, yıllar sonra Prey'in yapımına yeniden başladı. Peki neredeyse 10 yıllık bir oyunu neden dikkate almamız gerekiyor? Çünkü oyunun yeni versiyonu Doom 3 motoruyla hazırlanıyor. 3D Realms'in her konuda bu kadar ağır hareket etmesine bir anlam veremiyoruz; Tembel Hayvan olma ihtimalleri var.



ELITE 4

En son yaklaşık 10 yıl önce oynadığımız Elite serisi, Elite 4 ile yeniden canlanıyor. Elite, hala hiçbir oyunda becerilemeyen bir şeyi sunuyordu: Bilinen ve bilinmeyen neredeyse tüm evrende tüccar, korsan, taşımacı, asker, polis veya bunların karışımı bir şey olmanızı sağlıyordu. Milyonlarca gezegeni tek bir diskete sığdıran Elite'tan 10 senedir haber alamamıştık.

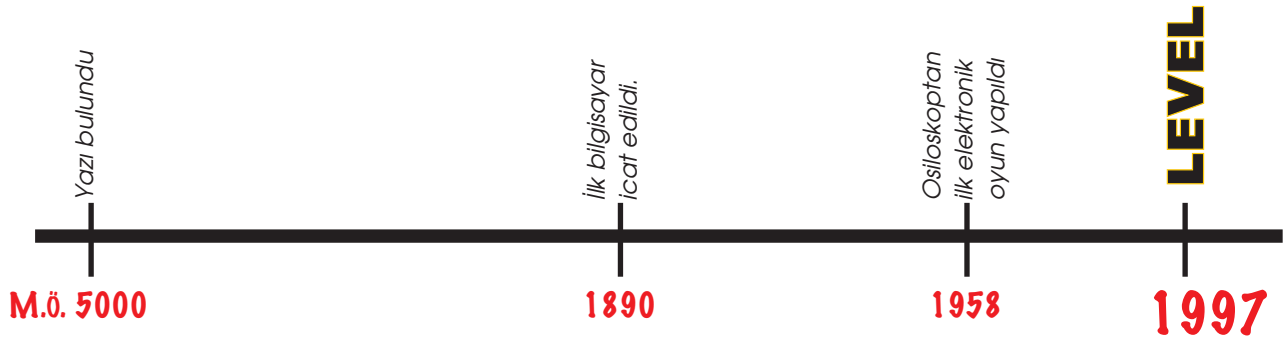
Lakin hasret bitti: Elite 4, bir İngiliz firması olan Frontier tarafından geliştiriliyor. Şu anda adı Elite 4 olsa da piyasaya yüksek bir olasılıkla başka bir isimde çıkacak olan oyun hakkında çok az bilgi var. İlk Elite'i örnek alan oyunda uçuş dinamikleri gerçeğe yakın olacak. Gezegenlerin yüzeyine direkt iniş yapabileceğiz. Gene ilk oyunda olduğu gibi ortalama bir gemi ve az bir para ile evrenin ortasında kalacak ve bir şekilde ticaret, korsanlık vb işler yaparak yolumuzu bulmaya çalışacağız. Gezegenlerin yüzeyindeki yerleşimi yörengeden net olarak görebileceğimiz oyuna çok kişilik mod eklenmesi de düşünülüyor.

Biz ne isteriz ?

Özgürlük ! Tüm rol yapma oyunlarında olduğu gibi burada da aksiyon ve sınırsız özgürlük istiyoruz. Tabii ki buna bir de iyi bir yapay zekâ ve daha hızlı bir oynanış eklemek gerek. Gerçekçilik adına gezegenler arası yolculukların onlarca dakika almamasını istiyoruz. Elite, Freelancer olsun demiyoruz. Bir efsaneyi yeniden yapmak zor iştir. Bu yüzden iyi dengelenmiş bir oyun istiyoruz. Ayrıca iyi bir tutorial olması gerek. Yoksa oyuna ilk girenler hiçbir şey anlamadan kendilerini karmakarışık bir ara yüz ile devasa bir evrende bulabilir. Gmilerini kaldırmayı başarsalar bile bu defa indirmek için dakikalarca uğraşabilirler. Elite oynamak kolay değildir ama bir işkence de olmaması gerekir. Tamamen gemi ve uzay ile alakalı bir oyundur Elite. Ama bir-iki yer görevi veya hâkim olabileceğimiz birimler ile içine biraz daha strateji katılabilir.



YÜZÜNCÜ LEVEL



Dile kolay gelen, içinde elliden fazla hayatı barındıran 100 ay. Uzunca bir yolda geçmiş olan 100 ay. Ocak 1997'de girdik bu yola. 26 sayfa, ufacak bir dergi olarak başladık hayatımıza. Büyüdük, geliştik. Bizden 10 sene önce de oyun oynanan Türkiye'de asla doğru düzgün olgunlaşmamış olan, dünya kalitesinde bir oyunculuk kavramını ve bilincini yerleştirmek için uğraştık. Hatalarımız oldu, doğru yaptıklarımız da. Daha da yapacak o kadar çok şey var ki geriye dönüp baktığımızda, "bayağı yol almışız be!"

diyoruz, ama önümüzde uzanan yola dönüp baktığımızda "bu yolun sonu yok galiba" diyoruz. Hem, yolun bitmesini isteyen kim? Biz değiliz elbette ki...

Bu özel sayımızda sizlere bizim hikâyemizi anlatmak istiyoruz. Level nasıl doğdu? Bu civarın en güçlü oyun dergisi yazarlarını nasıl kendi bünyesine topladı? Bizi hangi oyunlar etkiledi geçtiğimiz 100 ayda. İşte bizim, kısacık, 100 aylık hikâyemiz...



İZ BIRAKAN OYUNLAR

Şimdiye kadar birçok sıralama yaptık. Altın klasikler, 200X'in en iyi oyunları, gelmiş geçmiş en iyi 50 oyun vs. vs. Ama bu ay değil! Sıkıcı puanlamalara ve karşılaştırmalara yok bu ay! Bu ay bizlerde iz bırakan oyunları yazıyoruz. İz dediysek, kolumuza tükürükleyip yapıştırdığımız sakız dövmeleri değil, yüreğimize dağlanmış, aradan yüz sayı da, beş yüz sayı da geçse hala oynamak isteyeceğimiz, âşık olduğumuz oyunları yazıyoruz işte.

TIE FIGHTER

Aslında bu oyun hayli eskidir, bizim 100 sayımızın da dışında kalır. Ancak Lucas Arts çok sonraları X-Wing serisiyle beraber bunun da Windows için uygun bir versiyonunu yapmıştı. Ayrıca geçen onca yıla rağmen aklımda kalan nadir oyunlardan biriydi bu uzay simülasyonu. İmparatorluk saflarında basit bir pilot olarak başlıyor, mükemmel bir senaryo ve enfes görevler eşliğinde Palpatine'in seçme adamları arasına giriyor, Darth Vader ile omuz omuza çarpışma imkânı buluyordunuz. İnsan daha ne ister ki?



FALLOUT

Aslında hem Fallout, hem de Fallout 2 çok iyi oyunlardır. Ancak ilkinin anlamı başkadır, çünkü çıktığında piyasada ne grafik ne atmosfer ne de konu olarak ona benzeyen bir şey yoktu ortada. Tam RPG'ler öldü denirken PC'lerimize elli megatonluk bir hidrojen bombası gibi düştü. Ve kendinden sonra gelen sürüyle mükemmel RPG için de yolu açtı. Aslında ne desem boş, ama şu kadarını söyleyeyim, bu kadar zamandan sonra halen müziklerini dinlediğim, arada bir kurup baştan oynadığım nadir oyunlardan biridir Fallout.



STARCRAFT

Uzun süre çıkan tüm strateji oyunları neredeyse klonlanmış gibi C&C'yi taklit ettiler. Tam artık bu türde yeni bir şeyin çıkmasından ümidi kesmiştik ki, Starcraft geliverdi. Çoğunun beklediği gibi uzaydaki Orc sürülerini filan da konu almıyordu. Epik bir hikâye, inanılmaz ara sahneler, mükemmel müzikler, iz bırakan karakterler, birbiriyle alakası olmayan ırklar. Doğrusu üzerinden bu kadar zaman geçti ama hâlâ böyle bir oyunun çıkmış olduğuna inanmıyorum. Söyleyin bana, başka hangi oyun koca ulusları neredeyse yeni bir dinmiş gibi böylesine kendine bağlayabilirdi bugüne dek? İnanmayan Güney Korelilere



MORROWIND

Daha iyi bir RPG var mı söyleyin bana? İstediklerinizi kafanıza göre yapabileceğiniz başka bir oyun var mı? Hayranlarının uğraşıp yüzlerce mod ürettiği ve her mod ile daha da güzelleşen başka RPG var mı? Hala girip keşfetmediğimiz bir sürü yeri bulunan, en ufak ayrıntısına kadar incik cıncık uğraşılacak başka bir dünya var mı? Senaryoyu takip ederek kral olacağımız, dünyayı değiştirmemize karşın bir türlü tatmin olmadığımız başka bir oyun var mı? Herkesin oynayıp sevdiği kaç oyun yapıldı şimdiye kadar? Hani biraz daha uğraşsalar esen çöl rüzgârını saçlarımızda hissedebileceğiz. Morrowind bu listede bulunmayı sonuna kadar hak ediyor.



RISE OF NATIONS

Strateji oyunu dengeli olduğu zaman keyif verir. Çünkü 50 Paladin'i düz bir arazide karşı karşıya geldiğinde savaş kazandıracak tek etken komutandır. Eğer o komutan araziyi iyi etüt etmişse, birliklerini doğru yerleştirmişse, silahlarını doğru konumlandırmışsa, hava durumunu hesaba katmışsa ve lojistiği sağlam tutmuşsa geriye kalan tek şey askerlerine iyi bir moral konuşması yapmak ve düşmanını ezmektir. Ama savaşlar yalnızca top ve tüfek ile kazanılmaz. İşte Rise of Nations bu dengeyi o kadar iyi kurmuştu ki, aksiyon severler bu oyundan o kadar uzak durdu. Ama satranç sevenler başından kalkamadı.



EVERQUEST

burak



Başlı başına bir efsane. Çok eskimesine karşın hala oynanıyor. Çünkü kendi türünün standartlarını belirleyip devamlı yükseltti. Hangi devasa online oyun firması kendi ürününü devamlı güncellemenin dışında onunla ilgili 6 ayda bir genişleme paketi çıkardı? Tam bir pazarlama harikası olan Everquest şu anda neredeyse tüm oyun platformlarında o ya da bu şekilde oynanabiliyor. Üstelik oyunun geçtiği sanal dünyanın içeriği, ekonomisi, büyüklüğü ve daha birçok özelliği inanılmaz rakamlarla ifade edilen büyük bir liste oluşturuyor. Hiç şüphesiz Everquest'siz bir devasa online oyunlar dünyası bugünkü gibi olmazdı.



Sanitarium

tuğbek

Küçük ve pis bir odada uyanırsınız. Yüzünüz sarı bezleriyle sarıdır. Hayal meyal bir gece vakti arabanızın yoldan çıktığını hatırlarsınız. Ama ne bir hastanedesinizdir, ne de tanıdık başka bir yerde. Ucubelerle dolu bir tımarhanedir burası. Size ne olduğunu, nasıl buraya geldiğinizi söyleyecek akıllı başında bir doktor bir hemşire de yoktur. Çok geçmeden derin bir kâbusun ortasında, geçmiş ve bugüne dair sırlarınızla boğuştuğunuzu anlırsınız. Ve siz bütün sırları çözmeden bu kâbus da sona ermeyecektir.

Bence sadece gelmiş geçmiş en iyi adventure değil aynı zamanda bugüne kadar bir oyun için yazılmış en iyi hikâyeye de sahipti Sanitarium. Süper grafikler ve sizi hayrete düşüren bulmacaları da cabası. "Eskisi gibi güzel oyunlar yapılmıyor" diye her iç çekişinizde hatırlayacağınız ilk oyun olur genelde.



PLANESCAPE TORMENT

sinan

Bu oyun var ya, bence bilgisayar FRP'lerinin ulaştığı doruk noktasıdır. Anlatımıyla, hikâyesiyle, karakterleriyle, başıyla, sonuyla, her şeyiyle FRP üstadı Black Isle'in ulaştığı doruk noktasıdır Torment. The Nameless One, yönettiğimiz karakter, hafızasını yitirmiş, hem kendisiyle ve tanıştığı herkesle tuhaf ilişkiler yumağı içinde olan bir karakterdir. Girdiğiniz her mekân, kanştığınız her olay, konuştuğunuz her karakter müthişti (Entelektüel Genelevi'ni kim unutabilir :). Zaten içinde bulunduğunuz dünya, tüm dünyaların kesişme noktası olduğundan sonsuz garipliklere gebe. Black Isle da bu avantajı mükemmel kullanmıştı. Oyunun bir noktasından sonra öyle şeyler olmaya başlıyordu ki, en sonuna kadar "Bu kadarı da olmaz! E yuh artık! Ohaaa!" nidalarınızı tüketmiş oluyordunuz.

Benim için iyi anlatılmış bir hikâyesi olan oyun, iyi oyundur. Planescape Torment'teyse anlatılmış ve anlatılmamış düzinelerce mükemmel hikaye vardı. Bende bıraktığı izi varın siz düşünün!

(Komşuma özel not, siz okumayın: E artık geri versen diyorum Torment CD'lerimi, 6 aydır sendeler yahu!)



Rainbow Six

tuğbek

Tom Clancy kendi oyun şirketi ile oyun dünyasına girdiğinde kimse onun bu dünyayı böylesine değiştirebileceğini düşünmemişti. Red Storm'un ilk iki oyunu çok da ses getiremedi belki. Ama Rainbow Six çıktığında akan sular durdu ve Tom Clancy oyun dünyasının en saygı değer ismi haline geldi.

0 güne dek tim, asker, operasyon, düşman, rehine, ekipman adına bildiğimiz ne varsa değiştirdi Rainbow Six. Her görevde önce istihbarat raporlarını dikkatlice dinlemek, ona göre saldırı planını hazırlayıp adamlarınızı ve taşıyacakları ekipmanı seçmek ve nefes kesen aksiyonun başlaması.

Üstelik Tom Clancy'nin aynı isimli romanını okuduysanız oyun gözünüze bambaşka görünüyordu. Hele bir de 3-5 kişi bir araya gelip ortaklaşa oynadınız mı! 0 güne kadar oynadığınız her şeyi unutturacak bir deneyimdi bu.



METAL GEAR SOLID

sinan

Ahahaaa! Dayanamayıp Diablo 2 oynamak için 10 günlüğüne izne gelmiştim askerden. Ve benim geri döndüğüm hafta MGS çıktı PC'ye! Delirmiştim! Birliğe dönüp kalan 90 günümü geçirirken iki şeye aşerdim: Vapurda deniz rüzgârı yüzüme eserken çay içmeye ve Metal Gear Solid'e.

Askerden döndüğümün ertesi günü benden daha mutlu kimse yoktu: Denize karşı çayımı içmiş ve MGS'yi bulmuştum! Hem de orijinal olarak! Daha ne isterdim ki? Tuğbek'in korku dolu bakışları altında bütün suratımı kaplayan bir güllü-cükle çay bahçesinde oturuyor ve abuk subuk şeyler hakkında bağıra çağıra konuşuyordum. En mutlu bendim!...

Sonra? Sonrasını hatırlamıyorum, 48 saat boyunca kendimi evime kapatıp MGS oynamaştım.



Dergiden aradılar, hemen gel sana ihtiyacımız var diye, ama ben gitmedim. Snake, Liquid ve Ocelot'tu benim için hayat. Fox'tu. İyi bir oyunu bitirdiğinizde hafif bir mutluluk ve hüzün karışımı duygu hissedersiniz ya hani. MGS'nin bitişinde onu hiç hissetmedim! Bundan daha iyi bir şekilde bitirilemez ve bağlanamazdı bu hikaye. Bravo Hideo Kojima! Bravo! (Biliyor musunuz, Liquid'e de, Sniper Wolf'a da üzül müştüm ben!)





HALF-LIFE 2

sinan

İlk oyundan sonra daha iyisinin nasıl yapılabileceğini bilemiyordum. Ama bekledim, ümitle bekledim. En sonunda, bir bayram sabahı mutlu haber ilk olarak Tuğбек'ten geldi "Abi Half-Life 2 aktive oldu!". Toplaştık Serhat, Eva, Serpil ve ben başına, Tuğбек'i iteledik kenara. Sonra ben evime döndüm. Aynı Sinan değildim ben artık. Half-Life 2'ye maruz kalmıştım.

Half-Life 2'yi anlatabilecek az sayıda sıfat var. Birçoklarının "oyunda hikaye yok", "bu nasıl kanal bölümü, git git bitmiyor", "buggy kullanmak da neymiş" vızıltılarının arasından, Cüneyt Arkin'in üzerine çullanan bir düzine Bizans askerini dağıtması gibi fırlayıp çıktı Half-Life 2. Mükemmel grafikler, mükemmel atmosfer ve evet, mükemmel bir hikaye.

O trenden indiğiniz andan Citadel'in doruğundaki o müthiş sona kadar bırakamıyorsunuz. Kahretsin, oyunu bir kere en zorda bitirdim ve hala daha fazlası için şu anda bile kuduruyorum! Modlarını kurup oynuyorum ama olmuyor! Valve'in yaptığı iş gibi olmuyor. Daha zorunu ve daha fazlasını istiyorum kardeşim! Yapın!

Dark Earth

firat

Rasgele aldığım bir oyundu Dark Earth. Girdim bir bilgisayarçıya, aldım, çıktım. Ve bir daha haber alamadım benden. Bir oyunun beni bu kadar etkileyeceğini tahmin etmemiştim, itiraf ediyorum. Ama çarptı beni Dark Earth. Belki çaresiz kaldığım hissettiren senaryosuydu, belki mükemmel görselliği, belki de hiçbir oyunda olmayan, şu anda da çok az oyunda rastladığımız etkileşimiydi. Adventure ağırlıklı oynanışına rağmen herkesi öldürmenize, agresif davranmanıza, kapıları tekmelemenize izin veren ve buna göre senaryonun ve oyunun sonunun sürekli değiştiği kusursuz bir oyun Dark Earth. Eğer bir 486 DX'iniz varsa bu oyunu hala oynayabilirsiniz. Hayır, şaka yapmıyorum.



Grand Theft Auto: San Andreas

tuğбек

Los Santos ile San Fierro arasında bir yerlerdeyim. Arabamın tekerleri neden bu taşra yolunda dönüyor, neden kaçıyorum? Umurumda değil aslını sorarsanız. Lynard Skynard çalıyor bebeğim duyuyor musun ne dediğini? "Özgür bir kuşum ben ve gitmem gerekiyordu. Kalsam her şey eskisi gibi mi olacaktı sanki?" Güneş batıyor ve artık kendisine yeni bir ev bulmalı bu özgür kuş. Bir yol ayırma geliyor. Doğuya Los Santos, batıya San Fierro. Bir seçim yapmam gerekiyor. Öyleyse bekle beni San Fierro. Gece yükseliyor, Billy Idol çalıyor ve San Fierro. Her şehir yeni bir hayat değil midir sanki? Dur bakalım ahbab şu polis bana ters mi baktı? Evet sana dedim koca g.tlü aynasız seni. Kapı kapan silah çek tetik ve bam bam. Bu arabadan bir an önce kurtulmalıyım, yeni bir ev bulmam lazım.



Quake

firat

Wolfenstein da oynadım elbette, Doom da. Oyunlarla ilgilenen birinin bu oyunları atlamış olma ihtimali yok. Ama Quake gibi değildi ikisi de. "Sinir bozucu" bir atmosfer, karanlık koridorlar, kulak tırmalayan sesler, içine düştüğünüzde nefesinizin kesildiği pirana dolu bulanık sular ve kusursuz bir aksiyon... Quake sadece oynadığım en iyi FPS oyunlarından biri değil. Aslına bakarsanız, sadece bir oyun da değil benim için. Yaşadığım en iyi şeylerden biriydi Quake.



Pro Evolution Soccer

firat

PES, PES, PES... PES'in kaç oyununu yazdım, kaç defa PES oynadım, kaç gol attım... Sayısını hatırlamam imkânsız tabii ki. Bir adaya düşsem yanıma alacağım üç oyun var sadece. Birincisi PES, ikincisi PES ve üçüncüsü PES. Abarttığının farkındayım. Kendimi affettirmek için listemi değiştiriyorum: PES2, PES3 ve PES4. Tamam, yine abarttım. Ama oyuncuysanız, yaşıyorsanız ve bu oyunu oynamadıysanız eksiksiniz demektir (PES1'i de alsam mı acaba yanıma?).



UNUTULMAZ ANILAR

Hayatta her şey birbirine pamuk ipliğiyle bağlıdır... Verdiğimiz en ufak bir kararın etkisi bile yıllar ve yıllar boyunca bizi etkileyecektir. Bunun en güzel kanıtı, şu anda okumakta olduğunuz dergi ve onu hazırlayan bedbahtların buraya nasıl düştüklerinin hikayesidir. Sık sık "ağabeyciğim, hangi bölümü okumayı ki sizin gibi bir oyun dergisinde çalışayım?" sorusu sorulur bize. Bunun bir okulu yok, birimiz İngilizce öğretmeni, diğeri Endüstri Mühendisi, beriki mimar. Bir diğeri İşletme master'ını bitirmiş. Var mı bunun bir formülü? Hayır yok. Hepimizin buraya gelişleri ayrı birer tesadüfler zincirinin sonucudur.

Özel hayatımızda bir sürü ilginç şey yaşadık, yaşamaya da devam ediyoruz. Ama dergide geçen şu 100 ayda başımıza öyle olaylar geldi ki, her fırsatta dönen geuyıkların ana hammaddesi, yeni tanışılan insanlarla buzları kırma muhabbetleri hep dergideki olaylardan çıkmıştır. Hepsi burada anlatılanlar sanmayın sakın, gün be gün irili ufaklı "şimdi ne oldu lan?!" dedirten olay geliyor başımıza bu dergide. Ama bunlardan bazıları gerçekten efsanedir.

İLK SAYI

anlatan berker

26 yaşındaydım. Kendi işimi kapatalı uzun zaman olmuştu ve doğru düzgün para kazandığım yoktu. Ama bir yanda üniversite ve diğer yanda da giderek yaklaşan askerlik varken insan oturup yeni bir iş kurmayı pek düşünmüyordum doğrusu. O sıralarda bir tanıdık Vogel için çalışmaya başlamıştı. Ben de bana uygun bir iş bulup bulamayacağımı sordum. Gelip Gökhan Sungurtekin'le görüşmemi söyledi. Motora atlayıp o zaman Levent'te bulunan ofise gittim. Gökhan benden biraz daha genç, ufak tefek bir adamdı, hâlâ da öyle. "Bazı yeni dergi projeleri var ama, sen en iyisi bir deneme yazısı yaz bakalım." dedi bana. Yazdım, beğendiler. Aradan az bir zaman geçmişti ki konuşmak için dergiye çağırdılar. Şöyle bir konuşma geçmişti aramızda:

Gökhan: Valla bir oyun dergisi projemiz var ama, doğrusu hayli ufak başlanacak. Elde pek fazla bütçe yok, 24 sayfalık bir dergi düşünüyoruz. Bu arada, senin evde bilgisayar vardı mı?

Ben: Evet, var?

Gökhan: Windows, Office filan da kurulu herhalde

Ben: Evet, ne olmuş?

Gökhan: İyi, git oyunları topla, incele, yazılarını hazırla. Haber ve hile köşesini de unutma. Dergi dört gün sonra matbaada olacak!

Ben: Gak!

Ya, işte böyle...

SINAN'IN GELİŞİ

anlatan sinan

Tamam kardeşim, itiraf ediyorum! Yarışma kazanıp bu dergiye girdim ben! Ama zaten asla inkar etmemiştim ki:)

Şaka bir yana, 1997'nin sıcak bir yaz gününde kadim dostum Kadir'le oturmuş (az sonra tanışacağınız Kadir Tuztaş değil bu, karışmaması için Dr. Kadir diyeceğim) ne yapalım ne edelim derken "haydin gidip yeni dergi ne var bakalım!" olduk. Kalktık, cebimizdeki son parayı da yarım düzine dergiye verip geldi. Bunların arasında Level da vardı. Benim gibi bir oyun sapığı olan Dr. Kadir "aa CD veriyor!" diyerek bilgisayara gömülürken, ben kapaktaki "Level En İyi Oyun Yazarlarını Seçiyor" başlığıyla ilgileniyordum. Dr. Kadir'e "katılalım istersen" dediğimde "tabii katılalım" dedi.

Aradan 3 ay geçmiş, yarışma başvurusu için son hafta gelmişti. Dr. Kadir'i arayıp "abiciğim, hani bak Level diye bir dergi almıştık, yarışmasına katılacaktık, ne oldu?" dediğimde "ohoo, biz mi kazanacağız be Sinan'ım boşver" tepkisini aldım. Bense kafaya koymuştum, bu yarışmaya girecek ve kazanacaktım da.

Oturdum, 2 aydır sömürdüğüm X-Com Apocalypse'i yazdım... Aradan bir ay geçti, üniversitedeyim, Cuma günü son dersten çıkarken aklıma geldi. Kapakta "yarışma sonuçları" yazısını görünce cebimde kalan son paramla Level aldım. Eve geldim, koltuğuma oturdum, poşeti açtım. Gökhan'ın giriş yazısını okudum. "...Ayrıca dört okurumuz bizden birer yıllık abonelik kazandılar. Birinci olan okurumuz Sinan Akkol'un yazdığı..." Dergiye havaya öyle bir fırlatmışım ki gidip dolabımın arkasındaki en zor ulaşılabilecek yere girdi.

İlk işim Dr. Kadir'i aramak oldu tabii. "Naber Kadirciğim, nasılsın?" diye muhabbete girdiğimde bir hinlik olduğunu sezmiş olacaktı ki (genellikle pek nazik açmayız da telefonlarımızı :) "Yine ne oldu?" dedi (tahmin etmişsinizdir, Dr. Kadir'le aramızda geçen konuşmaları bayağı makaslıyorum :). "Bir şey yok canım, o senin katılmadığın dediğin yarışmaya ben katılmıştım da. Birinci olmuşum" dediğimde, takdir edersiniz ki, Dr. Kadir uzunca bir süre susmuştu...

YAPIŞIK İKİZLERİN GELİŞİ

anlatan berker

Level ilk sayı kavga dövüş piyasaya çıktı çıkmasına da, görünen tek yazar Berker Güngör olduğundan millete ayıp olmasın diye alt benliklerin su üstüne çıkmasına da izin vermişim. Nitekim ilk sayıda Berker Güngör'ün yanı sıra Maddog diye bir şahsiyet te yazıların altına imza koymuştu. İlk sayıyı alıp okuyanlardan iki lise öğrencisi hevesli bir biçimde "Yazar olmak istiyoruz!" diye dergiye geldiklerinde sağlam bir durum yaşamalarına da sebep olacaktı bu kişilik bölünmesi muhabbeti. Bakınız Batu ve Gökhan'ın o gün dergide bulunan Ufuk Yamankılıçoğlu ile diyalogları nasıl gelişmiş:

B&G: Merhaba, Level çok hoşumuza gitti, biz serbest yazar olmak istiyoruz!

Ufuk: Oturun konuşalım, bize de yazar lazımdı zaten.

B&G: Abi dergide potansiyel var, özellikle yazarlarınızdan Berker Güngör'ün yazım tarzını çok sevdim!

Ufuk: Ciddi mi?

B&G: Valla! Ama Maddog'mudur nedir, o diğer yazara uyuz olduk, kıl kaptık. Ne serseri herifmiş o ya?

Ufuk: Muahahahahaaha!

B&G: Ne oldu ki şimdi???

Ufuk: Berker ve Maddog aynı adam be güzelim! Ahahahaha!

B&G: Öeh!

Gökhan&Batu ise der ki:

Level'in yüzüncü sayısı için Sinan bizi dergiye çağırdığında, tozlu albümlerden Gökhan'ın kapisını ilk çaldığımız günlere ait bir resim çıktı. Üzerimizde lise üniformaları, elimizde Level'in ilk sayısı, makinelerimiz S3 Virge çipli anakartlı, C&C Red Alert ise ancak piyasada.. Ama nelerin değiştiğini bırakalım da, değişmeyenlerden bahsedelim size:

Dünyanın en sabırlı yazı işleri müdürünü, 100. sayı şerefine yazılacak iki satır için bile "nerde yazı?!" diye süründürmeye devam ediyoruz, bu biir!.. Berker hala bizi yapışık ikiz zannediyor, bu ikiii (Biz de hala Maddog'u başkası zannediyoruz)..

Üçüncüsü de, bazı oyunlara "oyun bitti" ekranını hiç görmemeyi umarak devam ediyoruz, 100. Level'a varmış olsak da..



ANNEM BÖYLE ŞEYLERİ HİÇ SEVMEZ!

anlatan berker

Yıllardan 99, derginin en dar zamanlarından biridir. İşler karışmış, yönetim el değiştirmiştir. Tabii kirada olunduğundan mekan da değiştirmek gerekmektedir, ancak yer bulmak kolay değildir ve en sonunda Mecidiyeköy'de geçici bir ofise taşınılır. Bu taşınma işlemi tam bir efsanedir, çünkü o ay Chip dergisine test için yaklaşık elli adet monitör gelmiştir ve bunları taşıma işi de çalışanlara düşer. Üstüne üstlük geçici mekan öyle dardır ki, insanlar bitişik nizam oturmak zorundadırlar. Tüm malzemeyi Levent'ten Mecidiyeköy'e taşınır, dördüncü kata çıkartılıp yığılır, ihtiyaç olan makineler derhal kurulur, derme çatma bir network çalışır hale getirilir.

Ancak sorunlar kolayca bitecek gibi görünmemektedir. Taşınma işi geç vakitlere kadar sürmüştür ve ilk gün yorulan herkes mümkün olduğunca erkenden evine kaçar. Geride işleri geç biten dört Chip elemanı kalır ki, bunlar geç vakitte başlarına geleceklerden habersiz ellerinde kutularla binadan ayrılmak için asansöre doluşurlar. Ama Eski asansör bu kadar yükü kaldıramayacak ve zemine iki kat kala hayattan istifa ederek bodrum katına çakılacaktır. Neyse ki elemanlara bir şey olmaz, ancak kısıp kalmışlardır. Dört tane hayvan gibi adam yarım metrekairelik asansöre sıkışıp kalmıştır! Asansör kapısının arasındaki boşluktan cep telefonunu dışarıya uzatıp sinyal yakalayarak itfaiyeye haber vermeyi başarırlar.

Grafiker Gökhan: Alo itfaiye mi? Abi biz asansörde mahsur kaldık, yetişin!

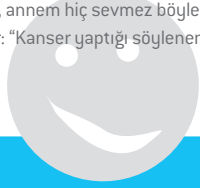
İtfaiye Görevlisi: Tamam beyefendi adresi alayım?

GG: Ööö, bilemiyoruz abi biz tam adresi, daha yeni taşınıyorduk buraya.

İG: Öyle mi? Peki geliyoruz.

İtfaiye gelir ve tarif edilenden zor da olsa binayı bulmayı başarırlar. Ancak haliyle şüphelenmiş ve yanlarına polisle basını da katmışlardır. Asansör kapısının arasındaki minicik boşluktan içeri bir sürü kamera uzatan gazeteciler elemanlarımızı ahiret sorularına boğuverirler. Bir metrekairelik havasız kabinde sıkışık kalmış dört kişinin bir sürü spot karşısında verdiği doğal tepki yüzlerini örtmek olur. Grafiker Gökhan ise, ki kendisi şu an uzaklarda Aborjinlerle sörf yapıyor, suratına yediği spot yüzünden avcı gören tavşan misali donakalmıştır. Ağzından tek bir söz çıkar, "Yaaa, annem hiç sevmez böyle şeyleri!"

Ertesi sabah haberlerdeki ana başlık şudur: "Kanser yaptığı söylenen cep telefonları dört gencin hayatını kurtardı!"



TUĞBEK'İN GELİŞİ

anlatan tuğbek

Yıl 1999, mevsimlerden sonbahar. O sene Level karşılaştığı en ciddi rekabeti adı lazım değil başka bir dergi ile yaşıyor. Ama birkaç ay önce adı lazım değil PC oyuncusu dergisi zam yaparken Level fiyatını sabit tutmuş üstüne bir de tam sürüm Fallout vermiş. Böylece dengeler kopmuş gitmiş Level 3-5 baş öne geçmiş. Ama tabi bir gerginlik var hala, rakipten nasıl bir karşı atak gelecek diye bekliyorlar. Rakip dedikleri de Tuğbek aslında zira o derginin yazı işleri müdürü kendisi. Ama rakip üssünde ne fırtınalar döndüğünden habersizler. Dergi fiyatı roket olup uçmuş, editörlere titrleri verilmeyi, freelancer'lara üvey evlat muamelesi yapıyor, patron herşeye kanşıyor falan. Orada sinirler daha bir gergin.

Üstüne bir gün patron Tuğbek'i odasına çağırıyor. İçeride 4 adet kestane oturup "Ehi ehi" diye sırtmakta (Ki bunlardan biri sonradan pek sevişeceğimiz Burak Akmenek kişisi). Patron Tuğbek'e gayet rahat "Kocum bak bunlar eskiden 64'lerde falan yazmış güzel arkadaşlar, ben hepsini birden işe alıyorum artık bunlarla çalışıcak diyorum". Tuğbek "Gumbspuful" diyince patron da sevdiğini varsayıyor. Sonra kestaneler ayrılmca Tuğbek patrona çıkıp mevcut freelancer'lara ne olacağını soruyor. Patron'da tam patron edasıyla "Ellerindeki yazılanı topla biran önce, hepsini atcaz" diyor. Tuğbek "Dumurgülüm" diyince de kararının onaylandığını düşünüyor. O akşam dellerden del beğenmekte zorlandığını, ofiste nefes almanın imkansız hale geldiğini hisseden Tuğbek ceketini aldı gibi çıkıp gidiyor.

Tabi Tuğbek'in PC oyuncusu dergisinden ayrıldığı haberi tez yayılıyor ve haber Level ofisine kadar ulaşıyor. Kaderin o enteresan anında Sinan ve Banu ofiste sohbet etmektedir. Chip dergisinin biricik editörü Banu yazın bir toplantı vesilesiyle Tuğbek ve Serpil ile tanışmış bir hayli kaynaşmıştır bir şekil.

- Banu duydun mu Tuğbek ayrılmış PC oyuncusu dergisinden.
- Ne diyorsun? Cidden mi!
- Evet şimdi bir arkadaş söyledi. Bir bilgisayar firmasında çalışıyormuş. Keşke bizimle çalışsaydı.
- Yaaaa

Sinan'ı yakinen tanıyanlar kendisinin ara sıra da olsa laf olsun diye bir şeyler söylemeyi pek bir sevdiğini ama sonradan pişman olduğunu bilirler. Neyse bu sırada Tuğbek gerçekten bir bilgisayar firmasında göy-nek falan giyerek sabah 9 akşam 6 çalışmakta ve kafayı sıyrılmaktadır. Bu arada hiç alakası olmayan bam-başka bir bilgisayar dergisi yılın donanım ödülleri gibi gereksiz bir konu için bir gece düzenlemiştir. Ama kadar ağlarını ince ince örmektedir. Çalıştığı firma vesilesiyle bu geceye aslında istemeye istemeye giden Tuğbek orada ne işi olduğu hala bilinmeyen Banu ile rastlaşır.

- Aaa Banu naber nasılsın görüşmeyeli?
- Tuğbek naber, asıl sen nasılsın ayrılmışsın dergiden.
- Sorma kalınacak gibi değildi sirke dönmüştü iyice.
- Ya aslında biz de sana ulaşmaya çalışıyorduk deliler gibi. Sinan illa Tuğbek'e ulaşalım bizimle çalışsın di-yordun.

BENİM BABAM VAR YA!...

anlatan berker

Bizim burada bir Kadir Tuzaş vardır, eski sayıları takip etmiş olanlar bilirler, Vogel bünyesine az katkıda bulunmadı. Çok iyi niyetli, halim selim, efendi bir delikanlıdır kendisi. Ancak XYZ ile karşılaşmaları tam bir facia olmuş, yaklaşık yirmi dönüm çam ormanı devrilmıştır (halen dergimizde yazmakta olan bu editörümüzün ismini kendisini kırmamak için vermiyoruz). XYZ oturmuş Sinan'la gevik muhabbeti çevirmektedir. Konu medyanın gerçeklikleridir. Sinan masasının üstünde duran ve oraya nasıl geldiğini hatırlamadığı gazeteyi gösterir. Gazete akla zarar manşetleriyle ün yapmıştır.

Sinan: Yahu kardeşim bu nasıl manşet? Böyle gazetecilik mi olur? Şuna bak... Nasıl acayip adamları yazı işleri müdürü yapıyorlar böyle? Nasıl izin veriyor o adam bu manşete...

XYZ: ...

Sinan: Ne oldu XYZ, niye sustun?

XYZ: Ya o gazetenin yazı işleri müdürü babam olur da benim azıcık...

Sinan: Öhhöhöhöh...

XYZ: ...

Aradan bir beş dakika geçer, ortamda gevik sürmektedir. Kadir muhabbete bu noktada katılır. Laf bir televizyon kanalında program yapan bir elemana gelir. Söz konusu elemanın tarzı da, programı da biraz fazla cıvıktır. Bu cıvıklık üzerine muhabbet alıp başını gider Kadir'le XYZ arasında şöyle bir muhabbet döner.

Kadir: Görüyorsun di mi XYZciğim, nasıl acayip adamlara program yaptırıyorlar? Bu nasıl cıvıklıktır yahu? Komik mi zannediyor bu adam şimdi kendisini ki? Değil mi baba?

XYZ: ...

Kadir: Değil mi abicim?

XYZ: Ya o bahsettiğiniz eleman var ya?

Kadir: Eeee?

XYZ: Kendisi azıcık abim olur da benim...

Sinan: Yok deve artık!

XYZ: Valla...

Bu muhabbetten sonra Sinan ve Kadir bir süre kendilerine ge-lemezler. Hala da gelememişlerdir.



- Cidden mi? O zaman ben arıyayım bir onu konuşalım bakalım.
- Valla hemen yarın ara, gündür seni söyleyip duruyor.

Görüldüğü üzere Banu arkadaşımız hayirlara vesile olma huyunun yanı sıra az biraz abartma huyuna da sahiptir. Her neyse Tuğbek, Sinan'ı arar Kasımpaşa ofiste akşam vaktine randevu ayarlanır. Tuğbek gelir birileri içeri alıp oturur, Sinan'a haber verelim diyip giderler. Beklerken yandaki kapıdan sınık gibi uzun, alık bakışlı bir eleman çıkar. Tuğbek dur bi de şuna sorayım Sinan Bey'i diye düşünür. Bu arada saatlerdir grafik tashihten ambele olan Sinan'ın gözüne kapının yanında oturan saç sakal birbirine girmiş bodur bir tip takılır. "Kim bu tipsiz, Tuğbek olmasın yoksa?!" diye düşünür o da. Senkron halde

- Ben Sinan Bey'e...
- Siz Tuğbek misiniz...

O cümleler tamamlanamaz. Ama yarım cümleleri takip eden tokalaşma hem Tuğbek ve beraberinde Serpil, Güven ve Eser'in Level'a gelişinin hem de uzun yıllar sürecek sıkı bir dostluğun ilk adımdır.

SARI GÖMLEKLİ ADAM

anlatan berker

Kasımpaşa'da güzel bir bahar sabahıdır. Güneş 48 saatir uyumamış, kahve ve sigaradan dolayı hafiften renk değiştirmeye başlamış bendenizin gözüne gözüne doğar karşıdaki neşeli mezarlıkların üzerinden. Bir değil iki dergiyle birden boğuşmaktayım. Karşı masada Sinan bilincini yitirmiş sayılmaktadır. Tam bu esnada sekreter kapıdan içeri sarı gömleklili ufak tefek bir adamı itip kaçar. Elindeki tespihi mütemediyen şaklatmakta olan Sarı Gömleklili Adam, üç keçili ağa misali baş köşeye kurulup selamsız sabahsız sorguya başlar, tabii Sinan ister istemez Netherworld'den geri gelmiştir. Aslında tam gelememiştir ya, neyse:

SGA: Dergi alacaktım ben! (Tespih mütemediyen şaklatmaktadır.)

Sinan: Muyrun, yardımcı olayımışf?

SGA: İçinde Tomb Raider tam çözümü olan sayıyı istiyorum. (Tespih halen şaklatmaktadır.)

Sinan: Ama birş sürür Top Reydır oyunu var, hangisi istiyordunuzhhhh!

SGA: Hepsini istiyorum! Hadi kardeşim, yardımcı olsanız, taa Avclar'dan geldim ben! Ne biçim dergisiniz! (Tespih ısrarla şaklatmaktadır.)

Sinan: Tabiih, olurh! Uaaaah, yannız korkarım ilk TR oyunu için tam çözüm yapmamışız.

SGA: Ne demek? Nasıl yapmamışsınız? Nasıl yapmazsınız? Olur mu böyle rezillik? (Tespih şu saat itibariyle artık beynimde şaklatmaktadır.)

O esnada Sinan'ın gözü yavaşça masasından doğrulamakta olan bendenize ilişir. Sonrada söylediğine göre alın ve boyun damarlarım harita gibi şişmiş, yumruklarım sıkılmış, gözlerimin sadece akı gözükmektedir. Yüzümde tekinsiz bir sırtış belirmiştir. Sinan derhal yerinden kalkar ve SGA'yı kaparak kapıdan dışarı çıkarıp uzaklaştırır. Ama burada biter mi, bitmez!

Dört saat sonra yemek yerirken SGA'nın adı geçer. Ben yüksek sesle kendisi ve tespihi hakkındaki fantezilerimi sayıp dökerim. Yemekhaneden çıkarken ise hemen kapının yanındaki koltuğa pısmış oturan SGA'ya rastlanılır. Dört saatir hala dergide ne yapmaktadır asla öğrenemeyiz ama o tespih artık şaklatmaktadır.

FIRAT'IN GELİŞİ

anlatan firat

Ya tamam arkadaşlar, itiraf ediyorum, yaptım bir hata, girdim Level'a! Ben nereden bileyim bu kadar küçük bir odaya bu kadar fazla sayıda psikopat insanın sığabileceğini? NEREDEN BİLEYİM?! Her şey bir toz bulutuyken, GamePro'daki dağınık masamda harıl harıl çalışırken, aniden içeriye giren 15 ile 17 arasındaki bir genç sebep oldu belki de bunlara. Level'da bir-iki sayı kazayla yazan, nedense bundan mutlu olamayan ve intikam almak için (!) GamePro'ya geçmek isteyen, ismini vermek istemediğim bu genç, kendi kendisine benle tartışmaya çalışıyordu. "Neden bunu istiyorsun, Level iyi bir dergi." dedim ona, "Asajdhajksdajvknkdjfa!" dedi. Ne dediğini anlamıyordum, ama el-kol hareketlerinden benle hala tartıştığını fark ettim. Bu arkadaşın tacizleri sonraki günlerde elektronik posta ve telefon yoluyla devam etti. Bir yandan dergiyle uğraştığım için kafam karıştı, onu bir ara kapağa basmayı düşündüm (fotoğrafını değil, kendisini). Sonra bundan vazgeçip sanıldım e-mail'e, açtım Outlook Express'i, yazdım "To"ya, sakkol@level.com.tr: "Sinan bey merhaba, ben GamePro dergisinden Firat Akıldız. Sizi ("sizi" yalnız, resmiyete bak o zamanki!) rahatsız ediş sebebinizde -kanımca- kazayla bir-iki sayı yazmış olan bir arkadaş. Kendisi de rahatsız ediyor. İlgiyenirseniz sevinirim".

Çok geçmedi, bir telefon aldım "Sinan Akkol'dan. "Merhaba" dedi tok bir sesle, "Öhöm, merhaba" dedim karşılığında. Dedim "Böyle böyle", durumu özetledim tekrar. Kısa bir sessizliğin ardından aynı anda "Atalım o zaman birlikte!" dedik. Bir facianın eşliğinden dönmüş olduk böylelikle. Sonrası... Sonrasında yeniden mail'leşmeler, telefonlar vs derken, Kasımpaşa'da, "eski ofisimizde" buldum kendimi. Oturdum girişteki mavi kanepeye. Bir süre sonra koridor karardı. Sandım ki, akşam oldu. Meğerse Sinan'mış koridoru karartan o uzun boyunun gölgesiyle. Aldı beni, odaya gittik beraber. Odanın kapısındaki "Level" yazısına takıldı gözüm, ardından daldım odaya. Burak sağ taraftaydı koca kafasıyla, karşımda daha önce fuarda tanıştığım Tuğbek vardı, en soldaysa... Aman Allah'ım! BERKER GÜNGÖR! Onu görür görmez bir adım attım geriye, kapı kapandı ardından Amerikan aksiyon filmlerindeki gibi, "dan!" diye. Alınmdan bir damla ter düştü, kimse fark etmeden elimle yakaladım. Oturdum Sinan'ın yanındaki koltuğa, Berker dedi "Oğlum kaç kurtar kendini bak!", Sinan dedi "Ehe ehe! Şaka yapıyor!", Tuğbek "Gel sandviç yapayım sana!" dedi, Burak koca kafasıyla baktı gözlerimin içine... Ve üç yıldan fazla zaman geçti aradan. Üç yıldan fazladır buradayım, bir üç yıl daha çekerim be sizi psikopatlar!

SGA STRIKES BACK!

anlatan berker

Aradan birkaç ay geçer, yine birgün Sinan dergide çalışmaktadır. Kapı açılır ve içeri 12-13 yaşlarında bir çocuk girer. Çocuk eski sayılardan almak istediğini söyler. Sinan çocukla beraber abone bölümüne yollar, çünkü eski sayılarla onlar ilgilenmektedirler. Tam ana kapının önünden geçerken çocuk birden durur ve Sinan'a ilk Tomb Raider'ın tam çözümü olan bir sayıların bulunup bulunmadığını sorar. Sinan bir an duraksar ve "Korkarım biz o oyunun tam çözümünü vermedik." diye yanıtlar. Açık durmakta olan ana kapının dışından "Aha, biliyordum zaten!" diye hönküren tanıdık bir ses duyulur! Sinan kapıya döndüğünde elindeki tespihi şaklatmakta olan Sarı Gömleklili Adam'la karşılaşır! Sinan'ın "Lan n'oluyoruz???" diyerek kapıya yöneldiğini gören SGA oğlu olduğunu düşündüğümüz çocuğu kolundan yakalayarak telaşlı bir biçimde merdivenlerden aşağı kaçar! Ve Sinan'ı içine düşüğü derin dumur denizinde çirpınır halde ardında bırakır. Bugün bile aramızda tartışır dururuz, SGA gerçekten var mıydı? Hayal miydi? Gerçek miydi? Deli miydi? Neydi o öyle be?



SINAN'IN ASKERDEN İZINE GELİŞİ

anlatan tuğbek

Level ofisi tarihi yüzlerce sürprizle dolu olsa da bunların en unutulmaz olanı kuşkusuz Sinan'ın askerden izne gelişidir.

Aslında olaya Sinan'ın askere gidişi ile başlamalı. Dergi yeniden yapılanmasını tamamlamış, büyük bir değişim geçirmiştir. Ama bunun için bütün ekip aylarca sabah akşam çalışmış helak olmuştur. Tam "aha rahat ettik, oh yaz da geliyor" derken Sinan askere gitmeye karar verir. Bu zaten herkes için yeterince üzücü değilmiş gibi bir de askere gitmeden önce iki hafta boyunca durmadan "Ben ölmeden önce dostlarım vardı..." şarkısını dinletip durur herkese. Haliyle olay baştan aşağı dramatik bir hal alır.

Aradan aylar geçmiş askerliğin bitmesine 2 ay kala Sinan izne gelmeye karar verir. Halbuki defalarca izin kullanmayacağını söylemiştir. Sonra kimseye haber vermeden, hiçbir şey olmamış gibi bir gün çıkıp ofise gelir. Düşünsenize sabah ofise gelmişsiniz, esneyerek kapıdan giriyorsunuz, Sinan her zamanki gibi masasının başında herkesten önce gelmiş. Günaydın, günaydın falan derken! Aha da! Sinan! Nerden çıktın sen be? Artık bütün gün kaç kere bu şaşırma nidaları ofiste yankılandı siz bir hesap edin.

İz ne de gelse biz Sinan'ı o ayın dergisine katmaya niyetliyiz. Ama Sinan yanaşmıyor. Ben askerim arkadaşlar yazamam dergiye falan diyor. Ama biz de çok kararlıyız. Sonunda "yazı yazmazsan resim de çektiremezsin ya" diyoruz. Sinan ona da yanaşmayınca süper bir çözüm buluyoruz. O ay yine hep birlikte enteresan resimlerimizden birini çekeceğiz ve 30'ların mafya ortamını canlandıracağız. Sinan'a da arka masada gazete okuyan adam rolünü alıyoruz. Gerçi ancak tepesi gözüküyor ama yine de bir şekilde Sinan'ı dergiye sokmuş oluyoruz.

BURAK HUN DUMURU

anlatan sinan

Bundan çok uzun zaman önce Burak Hun adlı bir yazarımız vardı. Bir fuarda Kadir'le tanışmış, istekli ve yetenekli bir yazar olarak neredeyse 1,5 sene kadar Level'a yazmıştı. Özellikle Starcraft konusunda çok yetenekliydi eleman, daha Türkiye'de online oyunculuk yeni yeni gelişirken Battlenet'te oldukça başarılı olmuştu. Gel zaman git zaman, bir özür mailiyle artık dergiye yazamayacağıni belirtip aramızdan ayrıldı.

Aradan uzunca bir zaman geçmişti, Kadir'le oturmuş günlük gazetelere bakıyorduk. Elindeki gazeteyle birlikte Kadir birden dalgalandı. Pörtlemiş gözleriyle "Sinan, şuna baksana!" diye bir haberi gösterdi bana. Haber ünlü aktör Ediz Hun ile ilgiliydi. "Eee" dedim, Kadir "abi resme bak!" dedi. Gazetenin filmi kayık olduğundan resmi pek seçemesem de sarışın bir çocuk dikkatimi çekmişti. "Ne ye bakayım abi..." derken, resimdeki çocuğu tanıdım. Bizimle birlikte 1,5 sene çalışmış olan Burak'tı. Ve o kadar zaman boyunca bize Ediz Hun'un oğlu olduğunu söylememişti! Aslında şimdi düşününce, tabii, neden söylesin ki? Herkes XYZ değil ki :)

UNUTULMAZ OYUN ANLARI

Binlerce oyun oynandı geçtiğimiz 100 ayda. Bu kadar oyun içinde hafızamıza kazınmış oyun anlarının haddi hesabı yok. Ama bir toplantıda bir araya geldiğimizde, muhabbet esnasında en çok konuşulan, üzerinde hemfikir olduğumuz bazı sahneler varki, onları asla unutamayız...

Medal of Honor Omaha Beach

Uzunca bir süre sabahları ayılmak için kahvenin yanına bir seans Omaha Beach oynadım desem? Kapak atılana kadar olan video aslında gayet sakin bir hava es-tirir, ama ya sonrası? Oyun bile olsa, sabahları Omaha plajında biraz gezinmek in-sani ayılmak için birebirdir. Sonra çok benzeri yapıldı ama, aynı etkiyi yaratabi-len bir sahne daha çıkmadı henüz.



K.O.T.O.R. - "You are Revan!"

En başından beri tuhaf bir his içindeydim, sanki bir boşluk vardı, parçalar bir tür-lü yerlerine oturuyorlardı. Ve sonra Darth Malak pis bir sırtıyla galaksisi kana boğan Darth Revan'ın ta kendisi olduğum gerçeğini çarpıverdi yüzüme! Hangisi-ne daha çok şaşırdım bilemiyorum, Revan olduğum gerçeğine mi? Yoksa Jedi konseyinin böyle büyük bir kumara kalkışacak denli ümitsizliğe düşmüş olması-na mı? O an anladım Old Republic'in durmak bilmeven Sith armadası karşısında ne kadar çaresiz kalmış olduğunu!

Unreal - "Merhaba Dostum Skaarj!"

Dar ve karanlık bir koridorda tedirgin adımlarla yürüyorsunuz. Derken ışıklar sönüyor ve kori-dorun dibinde bir çift kızıl göz beliriyor. O ana dek sesini duyduğunuz, yaptığı katliamın izlerini gördüğünüz Skaarj savaşçısı işte sonunda karşınızda! Bileklerindeki savaş bıçaklarını açarak karanlıktan üzerinize zıplarken ister istemez koltuğunuzla beraber geri kaçmaya kalkışıyor-duz!

Metal Gear Solid - "Öldür beni Snake!"

Eh, MGS serilerinde "şu sahne en iyisiydi" demek abesle işteğal olur. Ama şahsen benim asla aklımdan çıkmayacak olan sahne, ilk MGS'nin sonlarındaydı. Kaçınılmaz ölümlü burun buruna geldiğimiz, Metal Gear Rex'le karşılaştığımız bir anda oyun boyunca kapıştı-ğımız esrarengiz karakter Ninja araya girer. Ve o bedbaht anda gerçek karakterini açıklar: Ninja, telsizdeki yardımcımız Naomi'nin sürekli bahsettiği abisidir. Ninja, oyun boyunca bize yardım eden Deepthroat'tur. Ve ninja, önceki Metal Gear oyunlarında Solid Sna-ke'in öldürmek zorunda kaldığı en yakın arkadaşı Grey Fox'tur. Beni yerden yere vuran bu dumur fırtınası içinde Ninja kılıcını çekip 50 katı büyüklüğündeki Rex'e dalar. Ve ölür, bizi kurtarmak ve kendi acısını yoketmek için... Seni asla unutmayacağım Grey Fox.



StarCraft - "For Tassadar!"

Koca Protoss Carrier alevler içinde ölüme doğru uçtu. Kendini durdurma-ya çalışan Zerg sürüleri içinden yenilmez bir edayla, sarsılmaz bir vakarla geçerek. Evreni kurtarmak için kendisini ve ana gemisini onurlu bir şekil-de feda eden Tassadar, Zerg Overlord'da daldı. Onur ve fedakarlığın saf kö-tülüğe karşı zaferini anlatan inanılmaz sağlam ve çarpıcı bir finaldi, pek çok oyunun asla sahip olmayı hayal edemeyeceği türden. Her zaman de-mişimdir, epik bir oyunun sonu da epik olmalıdır. Bundan daha epik nasıl olunur?

StarCraft - "God Bless Cold Fusion"

StarCraft'in insanı etkileyen anları çoktur, ama esas kafanıza dank edenler ara sahneleridir. Bir grup Marine yanlarındaki kutuyu açar ve içinde soğuk füzyonla çalışan bir bomba görürüz. Bom-banın yanına soğusun diye dizilmiş bira tenekelerini de tabii. Birer firt alırlar, ardından da katliam başlar. Kısa bir videodur ama çoğu filmde daha fazla akılda kalır.

Half Life -

"Bizi kurtarmaya gelecekler!"

Half-Life çıkana kadar FPS oyunları önünüze çıkkanı vurduğunuz, hikayesi oyunun CD'sindeki bir txt dosyasında yazacak kadar önemsiz beyinsiz oyunlardı. Half-Life ise başından sonuna dek bir sinema filmi gibi işlen-miş, muhteşem hikayesini her saniye sürprizlerle işleyen sahnelerle do-luydu. "Bunlardan hangisi en akılda kalanıydı" sorusunun cevabını bul-mak inanılmaz zor. Ama oyunun gidişatını ve tüm hikayeyi değiştiren, bizi kurtarmaya gelen askerlerin aslında üssü temizlemek için gönderilmiş ol-duklarını anladığım an, tüylerim diken diken olmuştu. Ve oyunun sonuna dek askerlerden, Xen yaratıklarından daha çok korktum. Çünkü o güne dek görülmemiş bir yapay zekaya sahiplerdi. Hangi deliğe girsem beni buldular.



Freespace 2 - "Tanrım! Supernova yapacaklar!"

Esrarengiz Shivan ırkının ana gemisi Lucifer yok edilmiş, ama bunun sonunda dünyayı dış kolonilere bağlayan Wormhole çökmüş, evrenin bir ucundaki kolonilerin dünya ile bağlantısı kopmuştur. Koloniler bir araya gelip 30 yılda yeni bir ana gemi inşa ederler. Bu büyük başarılarını kutlarken, yeni bir Shivan ana gemisi çıkar ortaya. Bölümler süren büyük savaşların sonunda bu ana gemiyi yok ederler. Ama insanların gururu Colossus ağır yara almıştır. Ve sevinecek zaman yoktur, Shivan ana gemileri akmaya başlar. Oyunun son bölümlerinde artık herşeyi kaybettiğimiz açıktır. Kolonilerin boşaltıldığı büyük göç sırasında insanları ve Vasudan'ları Shivan'lardan korumaya çalışırız. Bu sırada bir düzine Shivan ana gemisi (evet, o güç bela yokettiğimiz gemiden) güneşin etrafında konum alır. Ne yapacakları da son bölümde anlaşılır: Bir süpernova! Güneşi patlatacaklar ve böylece birkaç güneş sistemini ve insanlığı da yokedeceklerdir.

Süpernova olacağı anlaşıldığında 12 dakikam vardı jumpgate'e ulaşmak için. Ama ben 11. dakikaya kadar insanları taşıyan gemileri savunmakla uğraştım. Kurtulabilecek son kargo gemisi de atıldığında motorlarım %85 hasarlı, füzelerim bitmiş ve jumpgate'e çok uzaktaydım. Gemiyi döndürdüm, güneşe doğru şöyle bir baktım... Ve afterburner'ları kökleyip, Shivan ana gemilerine doğru uçtum... Müthiş oyun Freespace 2, binlerce insanın hayatını kurtaran isimsiz bir kahramanı anlatan bir demoyla bitti. Sorarım size, hangi oyunun sonunda kendinizi kurtarmak yerine ölümünüze doğru uçtunuz? Ah Volition, neden bu oyunun devamını yapmadın sanki?

Prince of Persia - "Ayna ayna"

Her ne kadar bizim 100 sayı içine denk gelmesede, ilk Prince of Persia'nın gelişmiş oyun anlayışındaki yeri büyüktü. Herşeyiyle bir ilkti, ama öyle bir yeri vardı ki asla unutamayız:

Oyunun sonlarına doğruydum... Koşmaktan, Shift tuşuna basarak kılıç sallamaktan bıtmıştım, enerjim çok az, zaman daralıyor... Her şey normaldi aslında, ta ki o aynayla karşılaştıncaya kadar. Yaklaştım aynaya, diğer tarafa geçmeye çalıştım, yapamadım. Ne yapacağımı düşünürken, dedim "Koşarak içinden geçmeyi deneyeyim". Gerildim, gerildim ve bastım yukarı tuşuna... ??? O neydi öyle? Ben aynanın diğer tarafına geçer geçmez yansımadım diğer tarafa doğru koşmaya başladım. Panikledim, şaşırıldım, anlam veremedim. İşin kötüsü, daha sonra yansımanın başıma daha çok bela açacak olmasıydı.



Tomb Raider - "İlk dinozor"

İlk aldığım CD oyunlarından biriydi Tomb Raider. Ses kartımı tanıtamamıştım bilgisayara nedense. Duyamayan biri her zaman daha fazla tehlikelere açıktır. Stresliydim ben de. Saatin sabaha karşı 5 olmasının da bunda payı vardı elbette. Nereden ne çıkacağını bilmiyordum. Oyunun başları sayılır... Lost Valley'deydim. Nehire atlayıp birkaç dakika nefessiz kaldıktan sonra ufak bir havuzdan dışarıya çıktım. Biraz ilerledikten sonra iki kurt kesti yolumu. İkisini de öldürdüm. Ve yoluma devam ettim. Kırk bir köprünün altından geçtiğim de büyük, yeşil bir yerde buldum kendimi. Ses yoktu dediğim gibi, ama burası gerçekten sessizdi. Çevreyi inceledim birkaç dakika. Birkaç adım daha attım. Aniden her yer sallanmaya başladı. İlk başta ne olduğunu anlamadım. Sonra arkama bakmaya cesaret ettim nasıl olduysa... Ve "o"nunla karşılaştım. Dev bir dinozor gözlerimin içine bakıyordu. Türünün ne olduğunu o anda anlayamadım. Bir T-Rex'ti karşılaştığım. Tek hatırladığım, hiçbir şey yapmadığım, donup kaldığım. Öldüm tabii ki. Ama çok az oyunda bu kadar zor durumda kalmışım, bu kadar gerilmişimdir.

Bunları görmek istemiyoruz

UZAYLILARIN DÜNYAYI İŞGALİ

Lütfen, rica ediyorum, artık uzaylı işgali temasını en azından bir süre için nadasa bırakalım! Bunaldım ben uzaylı öldürmekten be kardeşim! Bari en azından bir değişiklik yapın, bir dahaki sefere bizi gezegeni vahşi dünyalılar tarafından işgal edilen gariban bir uzaylı rolüne sokun. Vallahi buna da razıyım!

AYNI SİLAHLAR, HELE Kİ SHOTGUN!

Doom'dan beri aynı terane, tabanca, pompalı, makineli, roketatar! Her FPS hiç bıkmadan bunları önümüze koyup duruyor. Yok mu kardeşim başka nane? Hadi bari silahları koydunuz, adam gibi modelleyin, alengirli olsun diye kalkıp bir Assault Rifle'i düdükle tencereyle elektrikli süpürge'nin karışımı gibi çizmenin manası ne? Republic Commando'ya bile Shotgun koydunuz, ayıptır!

DÜŞMAN OLARAK ZOMBİLER

İlk Half-Life'taki Marineler ya da Unreal'in Skaarj savaşçıları gibi sağlam ve yetenekli düşmanlar tasarlamak gerçekten de bu kadar mı zor? Biraz hayalgücünüz yok mu? Bir oyunda daha "Ağn! Ağn! Brainnn!" diye ağır aksak üstüne gelen zombiler görürsem klavyemi yijeyeceğim sinirden! Yoksa beysiz zombileri düşman yaparak yapay zeka yapmayı beceremediğini mi gizlemeye çalışıyorlar. Hmm... Olabilir.

BOSS KARŞILAŞMALARI

Bakın, 21inci yüzyıldayız. Artık birkaç bölümde bir bolca cephaneye dolulara rastlamak ve "Aha, valla da Boss geliyor!" diye kasılmak istemiyoruz biz! Doğru düzğün olsalar neyse, bir de inadına gıcık, sırtan Boss tasarımları yapıyor çoğu oyun tasarımcıları, sanki inat etmiş gibi! Şu çağda insanı heyecanlandırmanın, germenin, tedirgin etmenin başka yolu yok mu oyunlarda? Senaryodan, kurgudan, bölüm tasarımından bahsediyoruz, alooo!

Yaa 100 aydır bu işi yapıyoruz. İnsan 100 ay boyunca bal börek yese sıkılır. Bir kuru ekmek, biraz peynire bile razı olur. Biz de 100 sayımızda biraz şımarıp oyunlarda artık görmek istemediğimiz, klişeleri söylememizin vakti geldi dedik. Başta iyi bir fikir gibi gelen, ama yıllardır çevir çevir hala oyunlarda kullanılan rezil klişelerden şikayetçiyiz sevgili okurlar! Yetti gayri! Yeni yemekler istiyoruz biz!

"WAREHOUSE" BÖLÜMLERİ

Bölüm tasarlamak zor iş, tamam. Ama neden her oyunda bir (daha vahim durumlarda birkaç) depo bölümü var ki? Her kötü adamın, her terörist grubun bir deposu olmak zorunda mıdır? Veya hepsi birbirinin aynı konteynırların arasında koşuşturmak zevkli midir ki? Hayır ve hayır. Uzun lafın kısası, artık oyunlarda bölüm olarak "warehouse" ismini görmek istemiyoruz.

KUTULAR

Tıpkı depo bölümleri gibi, tüm FPS ve aksiyon oyunlarının vazgeçilmez olan bir de kutular vardır. Tahtası, metal olanı, kırılanı, kırılmayana envai çeşit kutu ve sandık, her oyunun demirbaşdır. Hiç düşündünüz mü neden?

Çünkü, bölüm tasarımcıları tembel dümbeleklerdir de ondan! Yüksekçe bir yere mi çıkılacak? Merdiven yapmaya uğraşmaktansa 2 küçük, bir büyük kutuyu üstüste yığ, oyuncu ordan tırmansın. Veya, her yeri milyonlarca kutuyla doldur ki oyuncu uğraşsın dursun bir silah çıkar belki birinden diye (bkz. Bu ay verdiğimiz Blood Rayne).

Bir de fizik motoru çıktı son zamanlarda, tam oldu. Artık bir de o kutuların ağırlıklarını, suda batıp batmayacağını hesaplamamız gerekiyor. Yeterin!

DUKE NUKEM ENGINE DEĞİŞTİRDİ HABERİ

Eh ama!

FIFA

Pro Evolution Soccer gibi bir şaheser varken, bu dünya dar ona.

YAZANLARA GÜZELLEME

Bu koskoca dergideki yazıları başlangıçtan bugüne dört kişinin hazırladığını düşünmüyordunuz herhalde. 8 yıllık yayın hayatı boyunca kırktan fazla yazarın emeği geçti bu dergiye. Her biri farklı bir temelden gelen, farklı yeteneklere sahip ama hepsi de alanında en başarılı olan insanlardı bu insanlar. Oyuna ve oyunculara gönül vermiş bu kişiler emekleriyle Türkiye'de oyunculuğu hak ettiği yere getirmeye çabaladılar, hala da çabalamaya devam ediyorlar. Unuttuğumuz varsa bizi affetsin, işte bulaşma sırasına göre ilk 100 Level'in bölümü sonu canavarları:

Berker Güngör 1997-...

"BURDAAA! Hakaten ya, neden hala buradayım?! Bırakın beni gideyim artık! Pirahınlaaaaa!"

Mahmut Karşoğlu 1997

Halen Chip dergisinin yayın koordinatörlüğü yapıyor.

Murat Karşoğlu 1997-1998

Hali hazırda Herkes İçin Bilgisayar dergisinin yazı işleri müdürlüğünü yapıyor.

Ozan Ali Dönmez 1997-1999

Vogel-Burda Medya bünyesinde serbest yazarlık yapıyor.

Atilla Uygun 1997

Missing In Action

Kemal Akçam 1997

Missing In Action

Gökhan Habiboğlu 1997-...

Eskisi kadar olmasa da o da burada. Boğaziçi Üniversitesi'nde master'ıyla iştigal ediyor. "BURDAAA!"

Batu Hergünel 1997-...

Eğer bir kardeşim olsaydı, Batu gibi olmasını isterdim. Hatta aynen Batu'yu kardeş olarak isterim. Görüp görebileceğiniz en efendi insan olan Batu, 8 yıllık zorlu doktorluk eğitimini tamamlamak üzere. Ama isterse PhD olsun, biz onu Gökhan'ın kafasına Thrall oyuncağının çekicini "aha da çekici!" diye fırlatmasıyla hatırlayacağız :) "BURDAAA!"

Kadir Tuztaş 1997-2002

Nam-ı diğer Phantom olan manidar insan Kadir hala aramızda. Level'a yazmaya da üniversitesini bitirdi, Chip dergisinde yazarlık görevini devam ettiriyor.

Sinan Akkol 1997-...

"PRESEENT!"

Ufuk Yamankılıçoğlu 1997-2000

Nam-ı diğer Blackbird. Yaa yaa, o Might & Magic yazılarını Chip'in genel yayın yönetmeninin yazmış olduğunu hiç tahmin etmemişsiniz değil mi? Planescape Torment yazısını kapması yüzünden asla affetmeyeceğim seni!

Hakan Gönül 1997

Missing In Action

Hasan Çolakoğlu 1997-1999

Uzun süre Zindancıbaşı takma ismiyle

FRP bölümümüzü yazan Hasan, şu anda Türkiye'nin önde gelen oyun distribütörlerinden Avaturk'ün kurucusu ve yöneticisi.

Ozan Simitçiler 1997-2000

Uzun yıllar simülasyon inceleyen Ozan da aksiyonda özenlenler arasında (!)

Çağdaş Koçyiğit 1998-1999

Level'daki konsol incelemelerinin temelini atan Çağdaş Young New Media'nın kurucularından. Şu anda önde gelen sinema sitelerinden beazperde.com'un genel yayın yönetmeni.

Sinan Almaç 1998-1999

En son Boğaziçi Üniversitesi civarında görüldü. Yerini bilenlerin insanlık namına bize başvurmasını rica ederiz.

Cem Şancı 1999-2001

Level'in en sevilen yazarlarından olan Cem, halen Chip dergisinin haber bölümünün başında. Ayrıca kızlara karşı güç birliği oluşturma amaçlı yazdığı sekizinci kitabını da tamamlamakla meşgul.

Emin Barış 1999-...

Elinde PSOne çantası ve onlarca dokümanla derginin kapısından bir girdi, giriş o giriş. Ah bir de bu kadar hayta ol-

masa. "BURDAAA!"

Ekim Erkurt 1999-2000

Missing in Action

Kağan Ünalı 1999-2000

Halen serbest programcılık yapıyor. Arada bir E3'te görüldüğü ve gördüğü her stand kızına sarktığı söyleniyor. Kriz adlı Türk yapımı strateji oyununu programlıyor.

Burak Hun 1999-2000

Missing in Action. (Nasil uyanamadık yaa!?)

Eser Güven 2000-...

"BURDAAA!"

Tuğbek Ölek 1999-...

"AHA ŞURDAAA!"

Serpil Ulutürk 2000-...

"BURDAAA!"

Burak Akmenek 2000-...

"KARTONUM NERDEEE!?"

Güven Çatak 2000-...

"BURDAAA!"

Onur Bayram 2000-2004

Araba ve kız merakının kurbanı olan Onur hala doktor olmaya uğraşıyor.

Can Kori 2001-2004

Tembellerin efendisi Can, yazısını bir buçuk ay geç vererek dünya dergicilik tarihine imza atmıştır :)

Fırat Akyıldız 2002-...

"BURDAAA!"

Ali Güngör 2002-...

"GROAAARHH!"

Serkan Ayan 2002

Hali hazırda Teknoloji TV'de Kapanış Sayfası programının sunuculuğunu yapmakta.

Jesuskane 2002-...

Orda! Hayır hayır, şurda! Aha da "BURDAAA!"

Cenk & Erdem 2002-2004

Nerede olduklarını söylemeye gerek var mı? TV'de, radyoda, reklamlarda, filmlerde...

Ali Aksöz 2003-2005

3 yıla yakın Hayalet bölümünü idame ettikten sonra geçen ay yazılarını bitirdi. Şu anda evine çekilmiş durumda, kendi fantastik kurgu romanını yazmakla uğraşıyor.

Göker Nurbeyler 2003-...

"İZMİRDEEE!"

Tuna Şentuna 2003-...

"ANKARADAAA!"

Serhat Bekdemir 2003-...

Şu anda yazılarından çok Teknoloji TV'nin oyun programlarının yöneticiliğini ve sunuculuğunu yapıyor.

Korcan Meydan 2003-2004

Gayet sıkılgan bir kişilik olan Korcan'ı onca isteğimize rağmen İşgal'e devam ettiremedik. Bu yüzden canımız sıkıldığında bir üst kata çıkıp patakıyoruz. Chip dergisinin CD'lerini hazırlamakla iştigal ediyor.

Eren "Xor" Sadece 1 ay

"IT yayıncılığına olan üstün katkılarını" A-Net forumlarında sürdürüyor.

Eva Dvorackova Bekdemir 2004-...

"HERE!"

Savaş Alagöz 2004

Tuğbek'in eskittiği üçüncü çırak olan Savaş, ayırdığı günden beri evine kapanmış halde kedileriyle yaşıyor.

Olcağ Sonkurt 2004-...

Daha çok yeni olan Olcağ sinirli bir çocukmuş, bunu öğrendik. Kendisi Level yazarlığından gayri trgamer.com'un her şeyi olarak görev yapıyor.

Mustafa Yılmaz 2004-...

Donanım bölümünün potansiyel dördüncü kurbanı. "BURDAAA!"

Volkan Turan 2005-...

Ah canım! Daha taze bu abisi. Bakın nasıl da kıpır kıpır. Sevelim, şöyle kenara ayıralım Volkan'ı. "BURDAAA!"



BilenAdam



EBEVEYNLERİN REPLİKLERİ

Hepimizin küçükken hayalimdi: Büyüyüp bağımsız olacak ve istediğimiz kadar oyun oynayacaktık. Ama yeni öğreniyoruz ki, kazın ayağı öyle değilmiş. Büyüsek de, eşek kadar da olsak anne ve babalarımızın oyunlar hakkındaki replikleri devam ediyor. Sadece biraz değiştiler.

Nereden mi vardım bu kaniya? Serhat'la yaptığımız bir muhabbet sırasında. İki yıl kadar önceydi. O zamanlar ikimiz de parasını bilgisayar oyunları ile kazanan, ama ailesiyle birlikte oturan insanlardık. Söz döndü dolaştı Serhat'ın babasıyla olan bir muhabbetine geldi.

"Yav 50 yaşına da gelsem oyunların bizim için ne demek olduğunu anlatamayacağım babama" dedi. O zamanlar Hürriyet için Gameclub'lı hazırlıyordu Serhat. "Ne oldu ki?" dedim. "Yahu, oturmuşum odamda çalışıyorum. Peder açtı kapıyı ve "şimdi sen oyun mu oynuyorsun, iş mi yapıyorsun?" diye sordu." dedi ve gülerek ekledi "Aptal gibi baktım alık alık yüzüne, anlamadım..."

Ben de güldüm. Bilgisayar dergisinde yazar olmak istediğime karar verdiğimde üniversite son sınıftaydım ve sonraki 2 sene boyunca ti-

patıp aynı repliği ben de babamdan sık sık duymuştum. "Tesadüf" olamayacak kadar büyük bir tesadüftü bu...

Serhat'la o günkü konuşmamız bugün aklıma yeniden gelince "acaba" dedim "anne-babalarımızın bilgisayar oyunları ile haşır neşir olmamıza verdikleri tepkiler aynı mı acaba?". Et-rarımdeki kurbanlar üzerinde ufak bir araştırma yaptım ve gördüm ki birbiriyle hiç tanışmamış olan yarım düzine aile, şaşmaz bir şekilde aynı tepkileri vermişti. Şöyle ki:

- Haydi oğlum, gözlerini yoracaksın.

- Sınavların geliyor, kablosunu alıyorum bilgisayarın.

- Bak çocuğum, bunların sonu yok. Bırak bu boş işleri.

- Ne anlıyorsunuz bunlardan?

- Bunlarla ömrünü törpülüyorsun.

- Ders mi yapıyorsun, oyun mu oynuyorsun?

E tabii ama, ebeveynler de haklı. Biz de bazen kendimizi fazla kaptırıyoruz bu merete. 12 saat hiç kalkmadan WoW oynarsanız tabii ki

"oğlum gözünü bozacaksın!" tepkisi alırsınız (asıl almıyorsanız korkmanız gerekir, koyvermiş demektir aileniz sizi). Biz küçükken daha kolaydı işler, bilgisayar oyunları hayatımızın büyük bir parçasıydı ama sokak toprağını da az yutmadık. Şimdiye doğru düzgün bir sokak kültürü yok. Olan sokak kültürümü Kurtlar Vadisi'nden fırlamış gibi internet cafe'lerin önünde dikilen gençlikten ibaret. Anne babalar da ne yapacaklarını çok bilemediklerinden, standart uyarılara sığınmak zorunda kalıyorlar.

Ne yapalım o zaman? Gelin şöyle yapalım: Bir gün alın anne-babanızı yanınıza. "Gel bak bunu çok seveceksin" diyerek kandırın ve açın bir oyun. Aman GTA falan olmasın bu oyun, Sims 2 veya FIFA'yı gösterin. Oynamayı öğreten onlara. Alışsınlar bilgisayar oyunlarına, çünkü insan bilmediği şeylerden korkar. Siz de şimşir kafalı olmayın be! Gerçek dünya acı da olsa, sı-kıcı da olsa, kontrolünüz dışında da olsa, ekme-ğinizi gövdenize bu dünyadan giriş yapıyor.

Yine de yanılmayın sakın. Kazık kadar adam da olsanız daima "İş mi yapıyorsun, oyun mu oynuyorsun?" repliğini duyacaksınız.

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Ahahahahahaha! İzin verin de kahkahalarla güleyim sevgili okuyucular. 170 MB'lık dev demo mu? Hey o kapağı yazan dostum, gel bir de şimdi gör dev demo nasıl oluyormuş. CD'ye sığmayan demolar bile çıkmaya başladı yahu!



Bu arada, bu sayı dergide bir tane bile kalmamış. Hatta uzun zamandır yok herhalde, kapağı görünce hatırlayamadım. Ali (Güngör) arşivinden tarayıp gönderdi sağ olsun, hem de pazar pazar.

"3D Savaşları" dosya konumuz olmuş bu ay. 3Dfx Voodoo'dan sonra gelecek olan müthiş yeni teknolojileri, özellikle de TNT'yi mercek altına almışız. O zamanlar elmas değerinde olan bu teknolojilere şimdi nasıl da gülüp geçiyoruz değil mi? Oysa 3D'ye gerek kalmadan oynanan, müthiş bir rol yapma oyunu varmış 99 Mayıs sayımızda: Silver. Hala e-postalar alınız bu oyunun elimizde olup olmadığına dair. Ve maalesef bizde de yok, şimdiki ofisimize taşınırken kaybolan kolilerimizden birisindeydi kendisi. Yazık.

İncelenen oyunların arasında kadri kıymeti asla bilinmemiş cevherler var: Lands of Lore 3, Anno 1602 ve X-Wing Alliance mesela. Bunların haricindeki oyunlar ise, pek dışı dokunur şeyler değilmiş açıkçası.


3 yıl önce

"Bu oyun Diablo 2'yi unutturacak". İşte kapakta Dungeon Siege'in altına attığımız spot yazı. Hani, unuttuk mu Diablo 2'yi? Hayır, hala deli gibi zindanlarda koşuranlar olur arada sırada (değil mi Ufuk?). Dungeon Siege de hiç yabana atılacak bir oyun değil doğrusu (%90), ama Blizzard'ın büyümesine sahip değildi. Diablo 2'nin insanın aç gözlülüğünü kamçılayan o müthiş basitliğinden yoksundu. Bir diğer müthiş oyun da Jedi Outcast idi. Düzgün bir ışın kılıcı aksiyonunu ilk kez bu oyunda yaşadık (%92). Sonra Heroes of Might & Magic 4 vardı, serinin fanatikleri burun kıvrınsalar da hiç fena değildi (%88). Tabii rezil edilen Might & Magic serisinin son halkası M&M 9 bu zevki kaçırmıyordu (%62). Tony Hawk's Pro Skater 3 (%91) ve Freedom Force (%88) bu ayı şenlendiren oyunlardı. Ha tabii, bir de Grand Theft Auto 3 diye bir oyun vardı Playstation 2'de (%98). Ve evet, bu not Level'in şimdiye kadar verdiği en yüksek not oldu. San Andreas ile birlikte. İtirazı olan? Bunu bilmiyordunuz işte: Tüm bu güzel oyunların geldiği ay Sinan suçlu geçip, 8 gün boyunca ev hapsi yaşadı. Kazık kadar yaşta suçlu geçip geçirmenin utancıyla, sadece HÖMAM 4 oynadığı bu 8 günden sonra bir daha Heroes gör-memeye and içti Sinan.



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

 Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlayacağınız bir şeref madalyasıdır.

80-89 arası: LEVEL HIT Yanında bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

70-79 arası: İYİ Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmese de, oldukça iyi bir oyun demektir.

60-69 arası: ORTA Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

50-59 arası: VASAT Paranızı harcayacağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

30-49 arası: KÖTÜ Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtimalle paranızı çöpe atmış olacaksınız.

1-29 arası: LEVEL SHIT Tam anlamıyla rezalet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamana değmeyecektir.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

CPU: İşlemci gücü.

GFX: Ekran kartı türü ve belleği.

RAM: Bellek miktarı

HDD: Gerekli sabit disk alanı.

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- World of Warcraft ★
- 2- The Sims 2: University ✕
- 3- Championship Manager ▼ (5) ★
- 4- The Matrix Online ★
- 5- Cossacks 2: Napoleonic Wars ★
- 6- Football Manager 5 ▼ (5) ★
- 7- Brothers in Arms ▼ (3) ★
- 8- The Sims 2 ▼ (6) ★
- 9- Doom 3 ROE ▼ (5) ★
- 10- Splinter Cell: Chaos Theory ★

Playstation 2

- 1- FIFA Street ▲ (2) ★
- 2- Gran Turismo 4 ▼ (1) ★
- 3- Midnight Club 3 ★
- 4- Splinter Cell: Chaos Theory ★
- 5- Brothers in Arms ★
- 6- Full Spectrum Warrior ★
- 7- Metal Gear Solid 3 ▼ (3) ★
- 8- World Championship Snooker 2005 ★
- 9- Timesplitters: Future Perfect ★
- 10- Devil May Cry 3 ★

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü



ALTIN KLASİKLER

Aşağıdaki listeye bakınca yüreğiniz ağzınıza geldi değil mi? Sandınız ki "vay vay vay, amma çok düzgün oyun çıkmış bu ay!" dediniz. Ama yanılmayın. İyi oyunlar çıktı bu ay da, biz de inceledik kendilerini. Lakin listedeki bu yeni oyun bolluğunun sebebi, puan yenileme sistemimizdeki ufak değişiklik. Artık 6 ayda bir değil, 3 ayda bir puan düşecek oyunların güncel puanlarını bulmak için. Böylece listede daha bir dinamizm sağlamış ve yeni oyunlara daha fazla şans vermiş olacağız.

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON		
PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %97
PC God Of War YENİ	2005	%95 - %95
PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %95
PS2 Tekken 5	2005	%93 - %93
PS2 Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %93
FPS		
PC Half-Life 2	2004	%95 - %94
PC Brothers in Arms	2005	%92 - %92
PC Star Wars: Republic Commando YENİ	2005	%90 - %90
PC Chronicles of Riddick : Escape from B.B.2005	2005	%91 - %90
PC Medal of Honor: Pacific Assault YENİ	2004	%90 - %89
SPOR		
PC Football Manager 2005	2004	%95 - %94
PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %93
PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %93
PC Fight Night Round 2 YENİ	2005	%91 - %91
PS2 Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 - %90
YARIŞ		
PC Gran Turismo 4	2005	%95 - %95
PS2 Burnout 3: Takedown YENİ	2004	%93 - %91
PC TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91
PC GTR	2005	%90 - %90
PC PS2 Need for Speed Underground	2003	%92 - %87
STRATEJİ		
PC Rome Total War	2004	%94 - %92
PC Act of War: Direct Action YENİ	2004	%91 - %91
PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %89
PC Hearts of Iron 2 YENİ	2005	%88 - %88
PC Code Name Panzers YENİ	2004	%89 - %87

RPG			
PC Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %91	
PC Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %91	
PC Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %87	
PC K.O.T.O.R. 2: Sith Lords YENİ	2005	%86 - %86	
PS2 Shadow Hearts Covenant YENİ	2005	%85 - %85	
ADVENTURE			
PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %90	
PC Broken Sword 3	2004	%90 - %85	
PC Return to Mysterious Island YENİ	2005	%81 - %81	
PC Sentinel: Descendants in Time YENİ	2005	%85 - %80	
PC Syberia 2	2004	%84 - %80	
SİMULASYON			
PC The Sims 2	2004	%95 - %93	
PC Silent Hunter 3 YENİ	2005	%88 - %88	
PC Pacific Fighters	2004	%88 - %86	
PC Dangerous Waters YENİ	2005	%85 - %85	
PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %83	
ONLINE AKSIYON			
PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %91	
PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %89	
PC Counter Strike Source	2004	%85 - %84	
PC Joint Operations	2004	%87 - %84	
PC Star Wars: Battlefront YENİ	2005	%85 - %83	
DEVASA ONLINE			
PC World of Warcraft	2005	%96 - %96	
PC Everquest 2	2004	%88 - %87	
PC City of Heroes	2004	%85 - %82	
PC Matrix Online YENİ	2005	%80 - %80	
PC Final Fantasy XI	2004	%85 - %80	



PUSU

UYANIŞ

Dört yıllık bekleyiş en sonunda bitiyor

Bir yazıda ilk defa yurtdında olmayan bir oyun sektöründen bahsetmeyeceğiz. Aksine doğum sancularına tanıklık edeceğiz. Uzun zamandır ismi ortalıkta dolanan, bizim de mümkün oldukça sizleri haberdar etmeye çalıştığımız Türk yapımı oyunlar var: Kriz, Kâbus 22 ve İstanbul gibi yapımların haberlerini yıllardır versek de bir türlü incelemek nasip olmamıştı. Şimdiye kadar. İşte bu Türk yapımı oyunlardan biri olan Pusu şeytanın bacağını kırıp sonunda Mayıs ayında raflardaki yerini alıyor ve haber olarak değil, bir inceleme yazısı ile huzurlarınıza çıkıyor. Hepimize hayırlı uğurlu olsun.

ÖLECEKSİN!

Fatih Belçika'da NATO görevlisi olarak bulunmaktadır. 4 Ocak günü sabahın köründe telefonu çaldığında maalesef duştadır ve telefonu duymaz (aksilikler zinciri böylece başlar). Arayan Aylin'dir. İstanbul'da garip olaylar olmaya başladığını ve İstanbul'a döndüğümüzde her şeyi anlatacağını söyler. Bu kısa konuşma Fatih'in apar topar İstanbul'a dönmesine yeter. Topkapı'daki evinin kapısından girdiği anda silahlı adamların saldırısına uğrayan Fatih, bu zibidilerin icabına baktıktan sonra hemen telefona sarılır ve Aylin'i arar. Aylin babamızın kaybolduğunu ve şüphelerini aktarıırken kendinden geçen Fatih kendini başka bir âlemde bulur. Böylece Pusu'da bekleyen maceramız başlar.

Duvardaki tabloya bakarken bir anda geçiverdiğimiz bir ortam bir nevi geçit alanı aslında. Yani Fatih'in anılarına açılan boyut kapıları. Anılarımız arasında ve bizi komaya sokan olaylar zinciri arasında gidip gelmemizi sağlıyor. Böylece biz burada ne arıyoruz, ne oldu, ne bitti, neden komadayız sorularına cevap arıyoruz. Ama bu âlemde ve anılarımız arasında dolaşırken bize yardımcı olan "ses" pek de açıklayıcı olmadığından sık sık kopan hikâyeyi toplamakta oldukça zorlanıp, birçok kereler takılabiliriz.

Gerçekten de bir oyunda Türkçe diyaloglar duymak ilk başta garip geliyor. Hele oyundaki her şey Türkçe ise, iyice yadırgıyor insan. Televizyonlardaki TRT logolarından tamircideki



radyoda çalan Türk Sanat Müziğine kadar her şey tuhaf geliyor. Sonra, yavaş yavaş içinize oturmaya başlıyor gerçek: Hayatınızda ilk defa tamamen Türk yapımı bir oyun oynuyorsunuz. Bunun verdiği gurur ise, oyunun birçok hatasını örtbas etmeye yetiyor.

N'AYIIIR!

Pusu üçüncü şahıs kamerasından oynanıyor. Yapım aşamasına FPS olarak başlanan Pusu, bu sayfalardaki röportajda okuyacağınız üzere, yapımının bir aşamasında bu kamera açısına geçmiş. Kamera gayet rahat bir şekilde ensemizde dolanırken sağa sola takılmayarak bizleri mutlu ediyor. Çok sıkıştığı anlarda birinci şahısa kadar zoom bile yapabiliyor. Görüş açımızın cidden daraldığı bir iki an dışında kamera iyi iş çıkartıyor.

Oyun genel olarak oldukça zor. Ağız bozuk düşmanlarımızın nişancılığı pek iyi olmasa bile, engellerin arkasında eğilmekten başka bir savunmamız yok. Max Payne kardeşi gibi sağa sola yuvarlanamayan Fatih, düşmanları ile karşılıklı dikilip, kurşun alışverişi yapıyor. Bir seferde sadece iki silah taşıyabiliyoruz. Oyunun başından yanımızda olan tabancamız Magnum bunlardan biri. Silah yelpazesi çok geniş olmasa bile ilerledikçe Uzi, AK47, M1 Colt gibi silahlara kavuşuyoruz. Silahlar kullanıldıklarında farklı tepkiler veriyor.

Yapay zeka silahların menzili ya da oyunda bulunan hatalardan haberdar olmadığı için sizi gördüğü yerde kurşun yağdırmaya başlıyor. Belli bir mesafenin gerisinde iseniz çok nadiren isabet alıyorsunuz merak etmeyin. Bir duvarın arkasına saklandığınızda ya da geldiğiniz yoldan kaçmaya kalktığınızda sağ sol yaparak size yaklaşıyorlar. Ancak köşelere takılıp duvarın içinden ateş etmeye devam edebiliyorlar.

BOYUTLAR ARASINDA

Save sistemi Checkpoint'lerden oluşuyor. Belli noktalara geldikçe oyun otomatik olarak kayıt ediliyor. Gönülümüze göre kayıt edemiyoruz ve bu bazen yorucu oluyor. Çünkü bazı bölümlerde asarak keserek geçemeyeceğiniz noktalar bulunuyor. Hatta ilk bölümde bir noktada düşmanların ardı arkası kesilmiyor. Nedenini anlayamadan hızla mermilerinizi yakıyorsunuz. Hâlbuki az araştırırsanız böyle altın bir küre var bir yerde, ışıklar saçarak uçan. Bana kimse söylemediğinden ben bir saat saf saf adam temizlemeye uğraştım. Onlar bana "geber" dedi, ben "sen geber" dedim, "öleceksin" dediler, "ölmüşsün hala konuşuyorsun" dedim. Beceremedim. Bu havada uçan küreye yaklaşıncaya gitmeniz gereken yolda ilerliyor. Çekinmeyip takip ettiğinizde sizi şu diğer âlemde gördüğünüz sembollerden birinin yanına götürüyor. O geçemediğiniz alan değişip, yeni bir yol açılıyor. TADAAA, işte bu kadar basit. Aslında Fatih giydiği tişörtü çıkartıp sırtına baksa, sonra aldığı mağazaya gitse çözecek olay! Uzun lafın kısası oyunda olaylar biraz kopuk. Tamam, gizemli bir kaybolma olayı var ortada. Ayrıca doğaüstü bir şeyler oluyor bize. Ama olan bitenin daha açık bir şekilde anlatılması gerekirdi.



CEM UZUNLAR İLE RÖPORTAJ

Pusu'nun dört yıllık macerasında başından beri projenin içinde olan Cem ile Pusu ve sonrası üzerine röportaj yaptık.

1 Merhaba Cem, öncelikle kendini tanıtır mısın okuyucularımıza. 3TE'nin kurucu ortağıyım. Oyun tasarımı, programlama ve proje yönetimi alanlarında çalışıyorum.

2 Pusu'ya 4 yıl önce başladığınızda oyun FPS olacaktı. Neden değiştirmeye karar verdiniz? Pusu'da, ana karakterimiz Fatih'in başından geçen bir olayı detaylı olarak anlatma çabası içerisindeyiz. Anlatım tekniği olarak üçüncü kişi bakış açısını seçmemizin nedeni, bu tekniğin, oyuncunun kendisi dışında bir karakterin başından geçen olayları, bir senaryo dahilinde takip ettiği durumlar için çok daha uygun olması.

3 Oyunun çıkışı çok gecikti. Ne gibi sorunlarla karşılaştınız? Sorunun cevabı aslında çok kısa: Pusu büyüklüğündeki bir oyun projesinde, çok farklı uzmanlık alanlarına dağılmış ve her alanında birçok kişinin çalışmasını gerektiren çok fazla iş var. Ancak elimizde, bu işi 1-1.5 senelik bir zaman diliminde, istediğimiz kalite seviyesinde bitirebilmek için yeterli insan

gücü ve maddi imkan yoktu. Bundan dolayı, ya oyunun kapsamını çok daraltıp kalitesinden ödün verecek ve kısa zamanda çıkartacaktık ya da gecikmeyi ve çok yoğun bir çalışma dönemini göze alacaktık. Biz ikinci yolu seçtik.

4 Pusu'dan beklentiniz nedir? Pusu'nun Türk oyun sektörü için önemli bir kilometre taşı olduğunu düşünüyoruz. Bu kapsamda bir projenin tüm teknolojik ve sanatsal altyapısının, bu ülkedeki insanların emeğiyle ortaya çıkarılabileceğini gösterebilmek en büyük hedefimizdi.

Maddi açıdan çok büyük beklentiler içerisinde değiliz. Ancak buradan gelecek geri dönüşler, hem bizim bundan sonraki projelerimize olumlu katkılar sağlayacak hem de bu işe girmek isteyenlerin cesaretini arttıracaktır.

5 Bundan sonra ne yapacaksınız? Bir sonraki oyununuzu biraz anlatır mısınız? Şu an yeni projemiz üzerinde hazırlık çalışmalarımız sürdürmekteyiz. Gelişmeler oldukça bu konuda sizleri bilgilendireceğiz. Tek söyleyebileceğim, oyunun tarzının Pusu'dan çok farklı olduğu...

ACT of WAR

DIRECT ACTION

"Son yüz yıldır petrol denen belalı nimetin başımıza neler açtığını bir düşünün. Ortadoğu'da bitmek bilmeyen savaşlar, ardi arkası kesilmeyen küresel ekonomik krizler, sayısız çevre felaketi... Kendimi bildim bileli "Şu petrol tükense de kurtulsak" der durum. Şimdi ise bu saf dileğimin gerçekleştiğini ve beraberinde nasıl korkunç bir kaos getirdiğini görerek irkiliyorum. Evet, sonunda Arap ülkelerinin rezervleri tükendi ve petrol bol bulunurken onun için birbirini yiyenler kalan son damlalar için bizi 3. Dünya Savaşına doğru sürüklüyor. Elbette hiçbir ülkenin bir diğerine açık açık saldırdığı yok ama terörist saldırılar öyle bir hale geldi ki bir çocuk bile bunların arkasında daha büyük güçler olduğunu söyleyebilir. Diğer yandan aylardır durmadan artan benzin fiyatları, pompaların önünde oluşan uzun kuyruklar ve her gün dünyanın bir başka köşesinde fiyatları protesto için düzenlenen gösteriler işleri daha da zor hale sokuyor. Eğer önümüzdeki hafta Londra'da yapılacak olan Dünya Enerji Forumu bu sorunlara bir çözüm getiremezse korkarım dünyayı çok daha karanlık günler bekliyor."



Helikopterlerinize çok güvenmeyin, roketler kabusunuz olur.

Eğer Act of War'daki olaylar gerçek olsa ve benim de gazetenin birinde bir köşem, bir TV programında yorum şansım olsa herhalde aşağı yukarı bunları söyledim. Petrol bitmiş, az kalan rezervler çok yüksek fiyatlara satılıyor ve dünya bir karmaşağa sürükleniyor. Neyse ki hepsi bir oyun ve ünlü bestseller yazarı Dale Brown'ın hayal gücünün eseri. Tom Clancy gibi ünlü bir techno-thriller yazarı olan Dale Brown da artık oyun dünyasına girmenin vaktidir demiş ve Eugen Systems ile birlikte çalışma konusunda anlaşmışlar. Dale Brown aynı isimli bir roman yazarken, Eugen de roman ile birebir ilerlemese de benzer ortam ve olayları takip eden Act of War: Direct Action'ı hazırlamış.

Oyun daha en başından gerçekçi ve çarpıcı senaryosuyla sizi sarıyor. Gerçi her RTS oyununda olduğu gibi zamanla hikâye dağılıp abartılara boğuluyor, ama Eugen'in haritada neden yüzlerce birim bulunduğunu açıklamak için hikâyede bazı abartı yönleri kaçması kaçınılmaz. Yine de oyunun her görevi birbirinden farklı konu, hedef ve atmosferiyle bize farklı bir deneyim sunuyor. Ve oyunun başından sonuna dek Dale Brown gibi bir uzmanın işe karıştığını hissedebiliyorsunuz. Bu askeri uzmanların oyunlara bulaşması da bir nevi kadın eli değmesi gibi bir şey anlayacağınız.

VE MOTOR...

Her ne kadar bir yazarla yola birlikte çıkmış olsa da Act of War'u oynarken insan ister istemez Command & Conquer serisinin devamı olan bir oyunu oynuyormuş hissine kapılıyor. Oyunun yakın gelecekte geçmesi, oynanış, birimler, hepsi oldukça tanıdık. Ama bu duyguyu en çok veren gerçek oyuncularla çekilmiş ara videolar. Üç boyutlu grafiklerin hala çok zayıf olduğu eski günlerde özellikle Westwood oyunlarında karşımıza çıkardı bu tip ara videolar. Ama videoları 3D ile hazırlamanın hem daha ucuz hem de etkili olduğunu fark edince bütün firmalar bundan vazgeçmişti.

Act of War'un videoları geçen yıllar içinde sadece 3D'nin değil gerçek oyuncularla çekilen videoların da bir hayli yol aldığını gösteriyor bize. Görevler arasında, sık sık da görevlerin ortasında karşımıza çıkan bir dolu video oyunun hikâyesini ve atmosferini güçlendiriyor. Hatırlarsanız Westwood oyunlarındaki videolar genelde karakterlerin konuşmalarından ibaret olurdu. Act of War'da da karargâhtan ahkam kesen komutan görüntüleri bol ama bina basan özel timlerden gösteri düzenleyen kalabalıklara kadar pek çok dış çekim de var. Hatta bazen 24'ün yeni sezonunu izliyorsunuz hissine bile kapılıyorsunuz. Tamam, oyunculuk olarak 24'ün eline su dökemez Act of War ama bir oyun videosu için yeterince iyiler. Üstelik Act of War iyi



bir ticari başarı yakalar da ikincisi için Eugen'e daha iyi bir bütçe bırakırsa bu sefer videolarda Keifer Sutherland'ı görebileceğinize şüpheleniz olmasın.

VAZİFE GÜCÜ PENÇE

Act of War, Dale Brown'ın hikâyesi ve ara videoları ile öne çıksa da aslında oyunun kendisi çok daha çarpıcı. Oyunda Task Force Talon isimli, FBI ile Amerikan ordusunun ortaklaşa kurduğu özel bir timin yönetimindeyiz (imkânım olsa yönetimdeki ilk icraatım isim değişikliği olurdu). Oyun boyunca videolarda tim komutanı Binbaşı Jason Richter bize eşlik ederken, çatışma alanındaki timi Çavuş Raymond Jefferson yönetiyor. İlk görevinde Londra'daki foruma düzenlenen terörist saldırı ile uğraşan timimiz ilerleyen görevlerin pek çoğunda sıcak savaş halinde oluyor. Yani alışılacak tim oyunlarındaki gibi sadece az sayıdaki ölümcül birimi değil herhangi bir strateji oyunundaki gibi her türden farklı yeteneklere sahip bir dünya birim kullanıyoruz. Oyunun enteresan yönlerinden biri birim sayısında bir kısıtlama olmaması. Kaynağınız yettiği sürece istediğiniz kadar çok birim üretebiliyorsunuz. Bu da Act of War'un hem grafik motoruna hem de bizim sistemlerimize güvendiğini gösteriyor.

YARALI KAYNAKLAR

Birim sayısında sınır olmamasının yanı sıra Act of War'da strateji türü adına başka yenilikler de var. Bunların başında oyunun farklı kaynak toplama mantığı geliyor. Oyundaki tek kaynağımız para ve bunu toplamanın 3 farklı yolu var. Birincisi petrol kuyularını ele geçirerek çıkardığınız petrolü rafinerilerde işlemek, ikincisi holding ve banka binalarını elinizde tutmak ve üçüncüsü düşman askerlerini esir almak. İlk iki kaynağınız kısıtlı ve kısa sürede bitebiliyorlar. Ancak esir aldığınız her asker az miktarda da olsa süre-

YOKSA GERÇEK Mİ?

Oyunun her yönünden bahsetsem de hurafe kısmından bahsedip bahsetmemek konusunda biraz kararsız kaldım açıkçası. Bu meseleyi böyle sona bırakmamın sebebi de bu. Neyse girdik bir kere konuya. Act of War'un ilginç yanlarından biri oyunun piyasaya çıktığı gün Teksas'da bir rafinerinin şüpheli şekilde patlamış olması. "Eeee... Ne olmuş ki?" demeyin hemen. Oyunun daha ilk bölümü de Teksas'da bir rafinerinin patlayışıyla başlıyor. Hadi bu tesadüf ama son bir ayda yaklaşan küresel petrol kriziyle ilgili 3 ayı gazete haberi ile karşılaştım. Uzmanlara göre petrol rezervlerinin tükeniyor olmasından dolayı fiyatlar önümüzdeki yıllarda sürekli artacak ve Dünyayı ciddi bir kriz bekliyor. İnsan acaba hepsi Atari'nin kurnaz bir pazarlama kampanyası mı demeden edemiyor. Tabii ki işin aslı elbette ki kaçınılmaz olaylar zinciri ama biraz da Dale Brown'ın geleceği görmekteki yeteneği.





li para getiriyor. Esir alma işlemi de ilginç. Çatışma sırasında kimi askerler direkt ölümler kimileri ağır yaralı olarak sahada kalıyor. Yaralandığı yerde hareketsiz kalan bu askerleri kendi tarafı kurtarıp hastanede iyileştirebilirken düşman elini çabuk tutarsa esir alabiliyor. Kimse ellemezse birkaç dakika içinde ölüyorlar. Ayrıca düşen uçak ve patlayan zırhlı araçların pilotları da esir alınabiliyor. Oyunun tek kişilik senaryo bölümünde esir aldığınız askerler bazen paçanızı kurtarmanızı sağlarken bazen diğer kaynaklar bol olduğundan umurunuzda olmuyor. Ama özellikle multiplayer ve skirmish'de yaralıları esir almak ve kurtarmak ciddi bir mücadeleye dönüşüyor.

Act of War'da piyadeleri önemli kılan sadece esir alınabilir olmaları değil. Strateji oyunlarının genelinde tersine piyadeler doğru kullanıldıklarında bu oyunda çok şey başarabiliyor. Çoğu oyunda piyadenin kullanımını tanklardan farklı değildir. Öyle ortalık yerde durup "tadadada!" diye ateş ederler ve karşılarında zırhlı bir şeyler varsa sonları hüsrana olur. Act of War'da ise piyadeler puslu kurup, binalara mevzilenabiliyorlar. Ağaçların dibine siper almış veya dar bir sokakta karşılıklı binaların içine mevzilenmiş piyadelerle baş etmek gerçekten zor. Bunların üzerine dikkatsizce tanklarınızı sürmek genelde ortalığın hurdalığa dönmesiyle sonuçlanıyor. Binalardan düşman askerlerini temizlemenin yolu ise binaları tanklarla uzun uzun dövmek ya da kendi piyadelerinizle temizlemek. Bina temizleme işi oldukça enteresan hazırlanmış. Oyundaki her piyade biriminin belli bir bina içinde çatışma yeteneği var. Düşmanın mevzilenmediği binaya kendi askerlerinizi sokunca bu yeteneklerine göre bina içinde çatışmaya başlıyorlar. Mesela bir binayı 3-4 özel tim birimiyle basarsanız içerdeki iki misli askeri kolayca temizliyorlar. Ayrıca oyundaki piyadeler zamanla deneyim kazanıyor ve LEVEL atlayıp daha güçlü hale geliyor. Düşman askerlerini esir alabilen tek birim türünün de piyadeler olduğunu düşünürseniz Act of War "tank ürettiği askeri neyleyim" türü oyunlardan tamamen farklılaşıyor.

İKİ İYİ BİR KÖTÜ

Ama yanılıya düşmeyelim Act of War'da diğer birimler de fazlasıyla önemli ve alışlagelen strateji oyunlarından farklı yönleri var. Bir strateji klasiği olarak Act of War'da farklı birim ve teknolojileri olan 3 taraf var.

Bunlar US Army, Task Force Talon ve Consortium. İşin ilginç tarafı bu 3 taraftan 2'sinin iyi, birinin kötü olması. Oyunun tek kişilik bölümünde pek çok görevde hem Task Force Talon hem de US Army birimlerini kullanabiliyorsunuz.

Bu Starcraft'da hem Marine hem de Protoss birimlerine sahip olmak gibi bir şey. O kadar çok birim ve taktik alternatifiniz oluyor ki hangi birimi üretilim, hangisiyle nasıl saldırımlı şaşıyor insan.

Task Force Talon üç taraf içinde teknolojiyi en üst seviyede kullanıyor. Birimler genelde Amerikan ordusunda çok yeni kullanıma giren veya prototip halinde olan araçlar. Doğal olarak bu birimler güçlü, pahalı ve yönetmesi biraz incelik istiyor. Piyadeleri özel birimler ve sniper'lar. TFT'de bize yeni birimlerin kapısını açan SHIELD ve Drone isiminde iki temel teknolojileri var. Özellikle Drone birimler insansız araçlar oldukları için esir vermeyerek multiplayer'da avantaj sağlıyor.

US Army çok yüksek ateş gücüne sahip birimlerle donanmış. Birimlerin tümü halen Amerikan ordusunda kullanılan araçlar; Humvee, M1 Abrams, A-10, B2, Apache helikopterleri. Birimler sağlam ve kolay yönetilir olduğundan savunma ağırlıklı oynayanlar için biçilmiş kaftan.

Consortium ise kötü çocuklar. Yani bu bütün petrol krizini yaratan ve dünyanın canına okuma planları yapanlar. Onların yapısı biraz daha ilginç. Başta Mi-24 Hind gibi Rus yapımı araçlar ve keleşli, RPG'li standart teröristler kullanıyor. Ancak onlarda yeni birimlerin kapısını açan gizli örgüt halinden, açık savaşa geçmeleri. Bu noktadan sonra görünmez asker ve tanklar gibi fütüristik araçlar kullanmaya başlıyorlar. Böylece başta zayıf birimleri ucuza bolca üretirken pahalı ve çok güçlü birimler üretmeye başlıyorlar.

HER ARSAYA ÜS OLMAZ

Oyundaki her bir tarafın üslerini kurma sistemi de farklı. TFT sadece kargah çevresine birim yapabilirken, US Army dilediği yere bina yerleştirebiliyor, Consortium ise sadece mevcut binaların çevresine yeni binalar ekleyebiliyor. Diğer yandan US Army'nin binaları enerjiye ihtiyaç duyuyor ve sürekli jeneratör kurmanız gerekiyor. TFT için enerji ihtiyacı söz konusu değil, Consortium ise sadece açık savaşa geçtikten sonra küçük reaktörlere ihtiyaç duyuyor. Üç farklı tarafın sunduğu farklı oynanış tarzları özellikle multiplayer için gereken çeşitliliği fazlasıyla veriyor. Her taraf için farklı stratejiler gerekmesi her oyuncu için farklı bir tarafı oynamayı keyifli kılıyor.

Ancak oyunun en enteresan yanlarından biri hangi tarafı oynarsanız oynayın saldırınızı ve savunmanızı kurarken size ciddi bir esneklik sunması. Bunun en önemli sebeplerinden biri oyundaki haritaların zenginliği. Haritaların hepsi binalar, ormanlar, köprüler, nehirler ve dört bir yanı doluduran gerçekçi detaylarla hem görsel hem de stratejik açıdan çok zengin. Üstelik hemen her şey ile etkileşime girebiliyorsunuz. Bütün binalara askerlerinizi yerleştirebilmeniz yanı sıra binaları havadan veya karadan bombaladığınızda yavaş yavaş yıkılıp yanmaya başladıklarını görebiliyorsunuz. Tanklar yollarda ilerlerken sağa sola park etmiş arabaları ezip patlatıyor, kimi engeller sadece askerlerin ilerlemesine izin verirken bazılarını ancak tanklarla ezip geçebiliyorsunuz. Özellikle askerleri ilerletirken rahat gizlenebilecekleri güvenli yolları arıyor gözünüz. Bazen de alanları ev ev düşmandan temizleyerek ilerlemeniz gerekiyor. Haritaların bu alengirli yapısı aynı zamanda havadan araç ve asker taşıyabilen birimleri de önemli hale getiriyor.

NEREDEYİM BEN?

Haritaların detaylı yapısı oyunun en can alıcı noktası olsa da beraberinde



Binaları ne kadar bombalarsanız o kadar şekil değiştiriyorlar

getirdiği bir iki sorun da var aslında. Bunların ilki ara sıra haritada kaybolmamız. Aslında burada hatayı haritanın kendisine değil de sol alttaki küçük haritaya (minimap) atmak daha doğru olur. Gerçi ona sorsak şimdi suçlu bana atar "Tuğbek'in yön bulma duygusu yoksa ben ne yapayım" der. Ama benim hiçbir kaba-hatim yok. Yıllardır söylerim, eğer 3D RTS'lerde bakış açımızı değiştirebiliyor, kamerayı çevirebiliyorsak radar ve küçük harita benzeri araçlar da buna paralel olarak dönebilir. Aksi takdirde böyle karmaşık bir ortamda "ben nerdeyim, ne yöne bakıyorum", karıştırıyor insan. Act of War'da ulaşmanız gereken hedef noktalarının ana haritada işaretlenmiş olması bunu bir nebze gideriyor.

Karmaşık haritalardaki diğer bir dert ise düşmanı kaybetmek. "Nerede bu şerefsizler, bana nereden ateş geliyor?" diye delleniyor insan. Hayırsız küçük harita burada da faydasız kalıyor. İşin kötüsü bazen oyun size birimlerimize saldırıldığını bildirmek istemeyebilir. Gözünüzü sürekli küçük haritada (hepsi onun suçlu zaten) olmazsa haritanın bakmadığınız tarafındaki asker, bina ne varsa düşman ateşinde can veriyor ama sizin ruhunuz bile duymuyor.

TERLEYEN HARD'DISK

Belki bazılarınız "adamlar süper haritalar yapmış sen haybeden kabahat arıyorsun" diyecek ama bu haritaların grafik detay seviyesi de korkutucu. İnsan oyun sırasında gerçek bir çatışmanın helikopterle çekilmiş görüntülerini falan izliyormuş hissine kapılıyor. Bu da ne demek, eğer iyi bir sisteminiz yoksa Act of War oynamadığınız en iyi oyunlar arasındaki yerini alacak demek. Zaten DVD olarak gelen oyunun CD versiyonu yok ve kurulduğunda sabit diskte 5.6GB yer kaplıyor. Yani hard diskinizi bile terletiyor. CPU ve GPU gereksinimlerine hiç girmiyorum illa canınız sıkılısın istiyorsanız oyunun sonundaki kutudan okuyun. Ama Atari'nin minimum sistem gereksinimleri hakkında sarf edeceğim okkalı bir söz var: Bu oyun bu sistemde çalışırsa ben de şimendiferim!... Okkalı olmadı gerçi ama olsun, ana fikrimi verdim.

VASIFSIZ MÜTEAHHİT

Tamam, haritalar hakkında yeterince yakındık. Kayboluruz dedik, sistemi kasar dedik ama hakkını da vermek gerek. Eugen oyun için öyle bir motor yazmış, öyle grafikler hazırlamış ki bazen ağızınız açık izliyorsunuz. Ben başka bir RTS'de bu kadar çok poligonun, ışık ve grafik efektlerinin bir arada üstelik bu kadar iyi kullanıldığını görmedim. Act of War'un grafik yeteneğini başka bir RTS oyunuyla karşılaştırmaktansa Half-Life 2 veya Doom III ile karşılaştırmayı tercih ederim. Oyunu ofiste ilk kurduğumda her şeyin doğrallığı ve gerçekçiliği beni o kadar sarsmıştı ki Berker ile aramızda şöyle bir sohbet bile geçti:

- Berker, abi gel bir bak şuna lütfen.

Oyunun başından sonuna dek Dale Brown gibi bir uzmanın işe karıştığını hissediyorsunuz

- Gelelim, neye bakıyoruz?
- Şu binaya bakar mısın?
- Evet ne binasıdır bu?
- Hastane binası abi. Söyle lütfen hiç ben yapmışım gibi duyuyor mu?
- Umarım sen yapmamışsındır zaten depremin eli kulağında diplomasız adama hastane yaptırmasınlar.
- Sanki 2 dak,ka önce dikmedim de 50 senedir orda duruyor o bina. Nasıl çevresiyle kaynaşmış, ne biçim grafikler değil mi?
- Oyun 50 senelik mi?
- Ya Berker şurada bir parça oyundan etkilenmeye çalışıyorum ama!
- Bana ne?

SPEEDY MULTI

İncelememizin kimi bölümlerinde Act of War'un hem taraflar hem de strateji imkânları açısından çok oyunculu oynanışa uygun bir çeşitliliği olduğunu söylemiştim. Oyunun multisini zevkli kılan di-

ğer bir özelliği ise çok hızlı olması. Oyunda çok az teknoloji olması kısa sürede en güçlü birimlerle birbirinize dalabilmenizi sağlıyor. Eğer ilk 5 dakikada düşmanla çok fazla dalaşmazsanız bütün teknolojileri bulup sağlam bir üs kurmuş oluyorsunuz. Şu birimlerinizin öldüğünü haber vermemek dışında Act of War farklı ve eğlenceli bir multiplayer deneyimi sunuyor. Ama oyundaki mod ve seçeneklerin azlığı göze batıyor. Multiplayer oyunda harita seçip takım kurma dışında hiçbir seçeneğiniz yok. Bir de adının içinde C&C geçmediği ve Blizzard yapımı olmadığı için pek popülerleşeceğini sanmam.

SAVAŞ SİRENLERİ

Bütün söylediklerimizi alt alta toplayınca karşımıza yılın bomba oyunlarından biri çıkıyor. Eğer oyundaki ufak tefek aksaklıklara çok takıldıysam bu biraz da diğer yönlerinin kusursuzluğundan oldu. Ama bu oyunda en çok hoşuma giden tasarımcıların rahatlığı oldu. Henüz üçüncü oyununu yapan Eugen gerçek videolardan, birim sayısının sınırsız olmasına kadar yeni fikirleri denemekten kaçınmamış. Bu yüzden Act of War harika bir oyun olmasının yanı sıra strateji oyunlarına tam da ihtiyaç duyduğu yeni soluğu da getiriyor. Strateji favori türünüz olmasa bile Act of War'u kaçırmayın, çünkü şimdiden yılın en iyi strateji oyunu olmaya aday.

_Tuğbek Ölek - tugbek@level.com.tr



ACT OF WAR

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ

www.atari.com/actofwar.com

Yapım: Eugen Systems

Medya: 1 DVD

Fiyatı: 75 YTL

Dağıtım: Aral İthalat

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 16 üzeri

Multiplayer: İnternet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: 2-8 oyuncu

Minimum	Önerilen
1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 6 GB HDD	2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

- EAX
- 2+1
- Stereo

Oyuna Alışmak: Normal	İngilizce Gereksinimi: Orta	Zorluk: Kolay
Grafik	Artılar	Eksiler
Ses	Gerçek oyunculu videolar, muhteşem grafikler, Dale Brown'ın katkısı.	Yolunuzu kaybedebiliyorsunuz, birimler sessiz sedasız ölüyor.
Oynanabilirlik		
Multiplayer		
Eğlence		
LEVEL NOTU		
Alternatifler: C&C Generals		

91

Jets N Guns

- Bak Jesus, sevmiyorsan eğer bu tür oyunları... - Efenim Sinanım?



Far Cry, Doom3, Half-Life 2 derken, teknoloji sarhoşu olduk iyiden iyiye. Aman grafiklere bak, abi su efekti süper, uf be ne fizik motoru yapmış herifler... Gerçekten başım ağrıdı yahu. Allah'tan sistemi yeniledik, grafik ayarları ile uğraşmıyoruz. Konuyu abuk sabuk bağlamak gerekirse, Jets N Guns bir şekilde elime geçti. Kurdum oynamaya başladım. Ne grafik ayarı vardı zaten ne de başka bir şey. Basitliği içinde kayboluverdim, eğlendim, çikolata yemişi gibi mutlu oldum.

DEATH FROM ABOVE

Jets N Guns bildiğimiz anlamda bir Shoot em Up. Bir kısmımızın atari salonlarında (Atari salonu değil onlar laaaaaan! – Sinan), diğerlerinin evlerinde, hatta abartıp her ikisinde de bol bol oynadığı, ekranın durmadan kaydığı bizimde önümüze geleni delik deşik ettiğimiz türden. Ne kadar uzak kalmışım Shoot em Up'lara cümle kuramadım tanımlamak için. JNG türünün tüm gereklilerini yerine getiriyor. Oldukça da eğlenceli. Zaten oyuncuya bundan başka bir şey vaat etmiyor. Bütün o vurdu kırdı içine hoş bir upgrade sistemi yerleştirilmiş. Bu oyuna biraz RPG havası katsa da aslında doymak bilmeyen iştahımızı körüklemekten başka bir şey yapmıyor. Bölümleri tamamladıkça para kazanıyor, para kazandıkça daha iyi silahlar satın alı-

Havada düşman çoksa yerdeki miniklerden çekinmenize pek gerek yok. Patlayan kafalarına düşüyor zaten



yorsunuz. Machine Gun'dan Rail Gun'a tam 57 tip silah ve upgrade bulunuyor. Aracımız geliştikçe kullanabileceğimiz silah sayısı da artıyor. Silahları değiştirmeden bir üst modeline upgrade etmekte mümkün. Araştırma geliştirme menüsü yok adeta. Silahların açılarını da ayarlayabildiğimiz gibi bir süre sonra ekranın her yönüne ateş edebilir hale geliyoruz. Ancak elimiz tetikte dolandıkça silahlarımız ısınıyor. Isı göstergesi kırmızıya dayanınca bir süre namluları soğutmak durumunda kalıyoruz. Silahların Power, Heat ve Speed olmak üzere üç ayrı özelliği bulunuyor. Sınırsız kom-

binasyonları denerken bunlara dikkat etmek gerekiyor. Yeni bir silah aldığınız ya da mevcut olanı upgrade ettiğiniz zaman test yapma şansınız var. Bu ekranda silahlarınızın açısını ayarlamanız mümkün. Ateş gücünüzü belli bir noktada odaklamak düşmanlarınızı hızlıca ortadan kaldırmaları sağlayabilir. Ancak belli sayıda düşman ekranla beraber kayıp gitmediği zamanlarda başınız derde girebilir. Özellikle yalnız gezmeden bosslar ile uğraşırken başınızı ağrıtabilir. Bu yüzden ısınma olayını da göz ardı etmeden, gücünüzü odaklamak yerine ekrana dağıtmak zaman zaman daha mantıklı olabilir.

ARCHANGELS OF SIDAROTH

JNG aslında bir senaryoya da sahip. Her yaptığımız görevin belli bir olayı var. Ancak kimsenin kalkıp da uzun uzun bölüm arası metinlerini okuyacağını san-


mıyorum. Zaten en güzeli bir iki bölümü tamamlayıp 200k parayı cebe atmak. Bu para ile de Bounty Hunter lisansı almak. Bu sayede kontaklarınızı kullanıp ödül peşinde koşabilir daha çok para yapabilir, daha çok para yaptıkça geminizi ve silahlarınızı daha çok geliştirebilir, geliştikçe daha çok şeyi aynı anda patlatabilirsiniz. Patlama efektleri gayet hoş. Ayrıca patlattığınız gemilerden düşen minik adamları vurmak da oldukça eğlenceli.

Oyunun temposu yüksek, müzikleri aksiyonla gayet güzel örtüşüyor. Kendini tekrarlıyor olması bile canınızı kolay kolay sıkamıyor. Oyunun eksi olarak çok kısa olması ve zaman zaman çok zor olmasını sayabilirim. Ancak tekrar oynanabilirliği bu eksilerden birini ortadan kaldırıyor. Diğer ise el becerinize ve silahlarınızın gücüne kalmış.

Hoş grafikleri, temposu, geliştirme sistemi ile JNG oldukça eğlenceli. Türe zamanında birazcık bile ilgi duyduysanız sakın kaçırmayın. Oyun dünyasındaki teknoloji savaşlarına biraz ara verin, eğlenin, soluklanın. Sakin sakın soldan sağa uçun.

_Jesuskane

jesuskane@level.com.tr



JETS N GUNS

AKSIYON/SHOOT EM UP

jng.rakeingrass.com


Yapımcı: Rake In Grass	Medya:	Fiyatı: 20 dolar
Dağıtımçı: Rake In Grass	Orijinal olarak: Yok	Yaş sınırı: 13 yaş ve üstü
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet	<input type="checkbox"/> Ağ	
Multiplayer Modu: Yok		

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği
500 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX	1.5 Ghz CPU, 128 MB RAM, 128 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> EAX <input checked="" type="checkbox"/> 2+1
		<input checked="" type="checkbox"/> Stereo

Oyuna Alışmak: Kolay	İngilizce Gereksinimi: Az	Zorluk: Zor
Grafik: 	Artılar	Eksiler
Ses: 	Türe hoş bir geri dönüş.	Çok kısa. Çok zor olabiliyor
Oynanabilirlik: 	Upgrade sistemi. Müzikler	
Multiplayer: 		
Eğlence: 		

LEVEL NOTU

Alternatifler: -



Sessiz ve derinden

SILENT HUNTER

III

Ava giderken avlanmak var bu işin ucunda

Lütfen kolama buz koymayın!

Ve Bismarck ıslak mezarına çökerken...

PC İNCELEME



Derinlik 15 metre, periskop yukarı. Biri iskelede, diğeri sancakta iki sonar izi. Sancaktaki ağır darbeleri bir uskura ait ki bu da ağır yük taşıyan sivil bir kargo gemisi demektir genellikle. Ama iskele tarafındaki iz küçük ve hızlı uskurlara ait, bu da ya destroyer ya da benzeri bir savaş gemisi demektir. ... Nitekim çok geçmeden sancak tarafından bir yük gemisi görüldü, hayli de dolgun bir av. Tabii iskele tarafında da bir destroyer var, yaklaşık dört bin metre mesafede ve eğer sesimi çıkarmazsam geçip gidecek gibi görünüyor. Torpil atmak söz konusu bile değil, çünkü kovanlardaki elektrikli torpillerin menzili yetersiz.

Periskop aşağı diyorum ve baş makine gemiye ağır yol vermesini söylüyorum. Eğer destroyer geçene kadar ses etmezsem belki kargo gemisine bir torpil atacak zamanı daha sonra bulabilirim, ne de olsa hayli yavaş ilerliyor. Uzun bir devriye görevi oldu ve Manş kanalı avcı kaynıyor. Şu an tek istediğim bir an önce Wilhelmshaven'e dönmek. Ama tabii mümkünse listeye bir kargo gemisi daha eklemek isterim.

Ancak bilmediğim bir şey var, o da ikinci bir destroyer tarafından çoktan tespit edilmiş olduğum. Kıçtan yaklaşıyor ve haliyle yorgun sonarcım kendi uskurlarımızın gürültüsü yüzünden geldiğini duyamıyor. Sovyet kaptanlarının çok sonraları "Çılgın İvan" manevrasını icat etmesinin yegane sebebi de buydu zaten, benim birazdan içine düşeceğim duruma düşmemek.

Tam güvende olduğumuzu düşündüğüm anda düşmanın sonarının pingi geminin gövdesinde çınlıyor. Sonra ikincisi ve üçüncüsü. Giderek daha da yaklaşıyor ve artıyor, bu da demektir ki yerimi eliyle koy-

muş gibi biliyor. 15 metredeyiz ve omurganın altında tahminen bir 15 metre derinlik daha var. Manş'ın en sığ yerlerinden birindeyiz, bu da ayıyı koçanıyla yediğimiz anlamına geliyor. Ümitsizce otuz metreye inme ve dümeni sancağa kırma talimatı veriyorum, aklıma gelen tek çare yaklaşan yük gemisinin altından geçmek ve onu destroyerlerle arama koymak, belki onun uskur gürültüsü varlığını perdeler.

Ancak derinlik tamamen aleyhimize çalışıyor. Önce dümenim otuz metreye inerken geminin omurgasını burun tarafından dibe sürtüyor ve bu da dipte yankılanan korkunç bir gürültü çıkarıyor. Düşman hidrofonlarının duymasına yetecek kadar güçlü bir gürültü bu ve duyuyorlar da. Ardından da iki geminin dev ışıklarları denizi tanyıyor ve aynı anda üzerimde odaklanıyor. Scuba takımıyla dalıyorsanız otuz metre hayli derindir, ama iş koca bir denizaltıyı saklamaya gelince bu derinliğin çocuk küvetinde yüzmekten farkı yok. Bu derinlikte bile ışıldaklar gemiyi karanlık sulara ayan beyan görmelerine yetiyor. Sancak ve iskeleden saatte 30 deniz milıyla yaklaşıyorlar, bizim hızımız ise sadece üç mil! Son bir çabayla tam yol veriyorum ama artık çok geç. Çaprazlama geçerken bıraktıkları derinlik bombalarının çelik kaportamızı paramparça etmesi sadece birkaç saniye sürüyor. Wilhelmshaven'deki birinci Filotilla'ya bağlı olan kaptan Madd ve emrindeki 42 mürettebatın son devriyesi de böylece noktalanıyor. Tanrı günahlarını bağışlasın. ...

ÇEKİRGENİN DÖNÜŞÜ

Birkaç sene önce Silent Hunter 2 çıktı ve tüm beklentilerimi suya düşürdü. Bitmeden piyasaya sürülmüş zayıf bir oyundu. Derken oyunun üçüncüsü duyuruldu ve ben yine beklemeye başladım. Oyun Ubisoft damgasıyla geliyordu ve bu da bir umut kaynağıydı, çünkü Ubisoft uzun zamandır gerçekten de sağlam oyunlar yapıyor.

Elime geçer geçmez oyunu kurdum ve doğrusu beklediğimden çok daha iyi bir ya-

pımla karşılaştım. Ubisoft oyunu bünyesindeki Romanya kökenli bir tasarım stüdyosuna yaptırmış ve anlaşılabilir bu elemanlar ne yaptıklarını iyi biliyorlar. Ortamda doğru düzgün simülasyonların pek az bulunduğu ve yapılan her İkinci Dünya Savaşı oyununun FPS olduğu şu zamanda Silent Hunter 3 bana ilaç gibi geldi derseniz yalan olmaz. Ama sakın aldanmayın, Silent Hunter 3 tam anlamıyla ciddi ve oynanması zaman alan bir simülasyon, her ne kadar oynanabilirlik esnek olsa da, denizaltılardan ve periskop başında vakit geçirmekten hoşlanmıyorsanız çok çabuk sıkılabilirsiniz.

Bu gerçeğin altını çizdiğimizize göre oyuna daha yakından bakabiliriz. SH 3 öncelikle grafik açıdan çok detaylı bir oyun, özellikle tüm oyunun geçtiği deniz ve denizin altı inandırıcı, hatta hafiften ürkütücü bir görünüme sahip. Gemilerin denizle olan etkileşimleri de çok gerçekçi. Araç modelleri ve patlama efektleri de standartların çok üzerinde diyebilirim. Ancak tüm olay denizde geçtiğinden kara bölgeleri limanlar hariç bomboş. Zaten böyle olması da normal, böyle bir oyunda sahilden yüz kilometre içerideki bir şehri modellemenin anlamı olmazdı. Fakat oyun sadece gemi ve sudan ibaret değil, bir de denizaltının içi var. Benzer oyunlardakinin aksine burada geminin içindeki ve güvertesindeki mürettebatı aynen görüyorsunuz, komutlarınıza tepki veriyor, çalışıyorlar. Geminin içinde pek fazla dolanmıyorsunuz ancak zaten sizin işiniz köprü ve kulede. Eğer çok isterseniz topları da bizzat kullanabilirsiniz, tabii geminizde varsa.

Fakat mürettebat sadece görsel süs olarak konulmamış oyuna, aksine onlar da yönetmeniz gereken bir diğer unsur. Görev boyunca yoruluyor, yaralanıyor ya da ölebiliyorlar. Sağ kaldıkları sürece görevdeki genel başarılarına bağlı olarak tecrübe kazanıyorlar. Madalyalar, taltifler ve eğitimlerle adamlarınızı daha da usta hale getirebilirsiniz. Olmazsa üsteyken her zaman daha iyi denizcileri listenize katma şansınız var. Ama tabii bu beleş olmuyor. Görevlerde-

HER EVE LAZIM

Kariyer seçeneği size 1939 ve 1943 arasındaki herhangi bir yıldan oyuna başlayabilme imkânı sunuyor. Başladığınız döneme bağlı olarak zaman içinde karşınıza dört temel denizaltı seçeneği çıkacak. Aslında pek çok ara model ve varyasyon mevcut, ancak hemen hepsi buradaki dört ana model üzerine kurulu. Kısaca bir bakalım:



TYPE II: Versailles anlaşmasıyla silah üretimi kısıtlanan Alman donanması uzun yıllar azla yetinmek zorunda kaldı. Type 2 işte bu dönemde ağırlıklı olarak eğitim amacıyla yapılmış hayli küçük ve kısa menzilli bir gemiydi. Birkaç varyasyonu üretilmişti ancak savaş başladıktan sonra hızla yerini daha büyük modellere bıraktı.

TYPE VII: Filmlerde görmeye alıştığımız klasik U-Boat silüeti bu modele aittir. Savaş boyunca bolca üretildi ve kullanıldı. Hayli becerikli ve büyük bir gemiydi, ancak gelişen radar ve sonar teknolojileri yüzünden kısa sürede dezavantajlı bir konuma düştü.

TYPE IX: Aslında temel olarak Type 7'nin her açıdan yeniden düzenlenmiş bir modeliydi. Daha fazla yakıt, daha büyük bataryalar, kuyrukta bir yerine iki kovan ve genel olarak daha ferah bir iç mekâna sahipti. Ancak yine de savaşın ilerleşişiyle birlikte yetersiz kalacaktı.

TYPE XXI: Klasik denizaltı tasarımından tamamen farklı bir modeldi bu. Güvertede top ya da kuyrukta kovan yoktu. Şekli nedeniyle su altındaki hızı su üstündekinden çok daha büyüktü ve bu sayede destroyerlerden kolayca kaçabiliyordu. Şnorkeli sayesinde su altında dizel çalıştırabiliyor ve radarlara pek görünmeden hava tanklarını doldurabiliyordu. Ne var ki planları uzun süre rafta bekletildi ve ancak savaşın sonuna doğru az sayıda üretildi. Bu modeli ele geçiren Amerikalı ve Rus tasarımcıları yeni nesil denizaltılarını bu taslağa göre hazırlayacaklardı. Kullandığınız zaman aşık olacağınız bir gemidir!



Mürettebat her daim eminize amade bekliyor.

ki başarınıza bağlı olarak belli bir prestij kazanıyor, bunu da yeni gemi, mürettebat, donanım alabilmek için kullanıyorsunuz. Bir tavsiye, oyuna başlarken biraz kasıp akademi görevlerinin hepsini yapın, böylece iyi bir prestij puanıyla kariyerinize giriş yapabilirsiniz.

TAM YOL!

Silent Hunter 3 oynarken doğrudan bir şeye kumanda ettiğiniz tek zaman var, o da uçaksavar ya da güverte topunu kullanmak isterseniz mümkün oluyor. Bunun dışındaki her işi emir vererek yaptırıyorsunuz. Eh, ne de olsa kaptansınız! Emirleri arabirimdeki tuşlar ya da klavye kısayolları sayesinde veriyorsunuz, ayrıca yine bunları kullanarak çeşitli subaylardan bilgiler alabiliyorsunuz. Genel olarak arabirim çok temiz ve kullanışlı denebilir, ancak geminin içindeki çeşitli bölümlerdeyken etrafa bakarsanız daha fazlasının olduğunu da göreceksiniz. Duvarlardaki gösterge ve düğmelerin büyük bir kısmı süs olmaktan fazlasına yarıyorlar. Mesela kuledeki torpido kontrol panelindeki bir sıra tuş torpil kovan kapaklarını açmaya yarıyor ki bu da çatışmaya daha hazır olmanızı sağlıyor. Bunları açmadan atış emri verdiğinizde kapak açmak için harcanan fazladan zaman anlık bir atış fırsatını kaçırmaya sebep olabiliyor. Tabii her işi emirle yaptırdığınızdan mürettebat çok büyük önem kazanıyor. Mesela dizel motor bölümündeki herkes dinç ve işinin ustası adamlar olduğunda geminin manevra yeteneği büyük oranda artıyor. Bu yüzden çatışmaya girerken dinlenmiş ve morali yüksek bir mürettebat çok önemli.

Oyun size gerçekçilik seviyesini istediğiniz gibi ayarlayabilme imkânı sunuyor. Kısıtlı hava, gerçekçi torpil atış prosedürleri ve daha bir sürü unsuru ayarlayabiliyorsunuz. Ancak tam gerçekçilik seviyesinde gerçekten de ne yaptığınızı iyi biliyor olmanız lazım. Mesela torpil atış hesaplarını çabuk ve verimli bir biçimde yapabilmek gerçekten de zor, bununla boğuşmamak için yapay zekâ silah subayına havale edebilirsiniz. Zaten bir kaptan olarak dikkat etmeniz gereken o kadar fazla detay olacak ki, birazını subaylara yüklemekte sakınca yok.

SADECE TORPİL DEĞİL

SH 3 sadece denizin dibinde dolaşıp gemilere torpil attığınız bir oyun değil. Önceki oyunların aksine bu kez tüm oyun dünyası canlı ve etkileşimli yapılmış. Mesela dost, düşman ve tarafsız gemiler limanlar arasında gerçekçi bir biçimde yol alıyor ya da devriye geziyorlar. Buna ek olarak gözleme ve dinleme istasyonları da oyunda mevcut. Ayrıca çeşitli yerlerde konuşlanmış hava kuvvetleri de devamlı alarm halindedir. Peki,



SILENT HUNTER III

SİMULASYON

<http://www.ubi.com>

Yapım: Ubisoft

Medya: 1 DVD

Fiyatı: 75 YTL

Dağıtım: Ubisoft

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 üzeri

Multiplayer: İnternet

Ağ

Multiplayer Modu: 2-8 oyuncu Co-op, Deathmatch.

Minimum	Önerilen
1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 2,5 GB HDD	2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 Stereo

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereklinimi: Orta Zorluk: Kolay

Grafik

Artılar

Eksiler

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Katıksız bir simülasyon, grafikler, ses ve müzik, canlı oyun dünyası, gerilimli atmosfer.

Yüksek sistem ihtiyacı, bazı program hataları, oynaması çok zaman alıyor.

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Pek yok

88

tüm bunlar oyunu nasıl etkiliyor? Çok basit, tüm dost kuvvetler ve dinleme istasyonları ana hareket merkezi sayesinde ortaklaşa çalışabiliyorlar. Mesela siz yüzeyde kaldıkça diğer devriyelerden gelen raporlar haritanızda işaretleniyor, aynı şekilde sizin gördüğünüz hedefler de diğer birimlere iletiliyor. Diyelim ki bir düşman konvoyu yakaladınız ve yeterince uzun süre takip ettiniz. Eğer yakınlarda dost gemiler ya da uçaklar varsa o zaman bunlar da konvoy üzerine akınlar düzenleyebiliyorlar. Tabii aynı şeyi karşı tarafta yapıyor. Herhangi bir şekilde varlığınıza şüphe edilirse ya da yeriniz tespit edilirse, kısa süre içinde kendinizi hava akınları ve destroyerlerle boğuşurken bulabiliyorsunuz. Bazen tek bir radyo mesajı göndermeniz bile bölgeye devriye uçakları çekmeye yetebiliyor. Ve tabii bir destroyerin yakınlarındayken bir gemiyi torpillemek, hiç ortada görünmeseniz bile bir süre avı başlatmaya yetiyor. Doğrusu yapay zekâ da hiç fena sayılmaz. Gerçekçilik duygusunu kaybettirmeden sizi terletebiliyorlar. Sadece bir kez yapay zekânın saçmaladığını gördüm, ancak onda da kusur büyük ihtimalle bir script hatasına bağlıydı, çünkü seferberlik görevi değil önceden hazırlanmış eğitim görevini oynuyordum. Kendi adamlarınızın eksiklikleri ise yapay zekânın zayıflığından ziyade yorgunluk ya da tecrübesizlik gibi unsurlara bağlı oluyor, ancak dümcenin biraz daha zeki olması ve en azından bir şeye çarptığında durmayı denemesini tercih ederdim!

BİR GÖREV BİR HAFTA!

Oyun dünyasındaki olaylar gerçek zamanlı olarak geliyorlar, bu da demektir ki tek bir devriye görevini bitirmek için bile haftalarca ekran başında kalmanız gerekebilir! Ama tabii ki öyle değil, oyun size zamanı

hayli hızlandırma imkânı veriyor. Ancak normalde harita üzerinde izlerken 1024 kereye kadar hızlandırabilirken, mesela kulede dururken çok daha azıyla yetinmek zorundasınız. Bunun sebebi grafiklerin de hızlanması ve sistem sınırlarını aşmaya başlaması, o yüzden uzun yolu haritaya bakarken almak gerekli. Tabii savaş esnasında zaman hızlandırma seçeneği çok küçük bir seviyeye iniyor, ama aslında en doğrusu bunu hiç kullanmamak, çünkü en ufak hatada bile hızlandırılmış bir şekilde batırılmak söz konusu! Aslında zaman hızlandırmayı sadece açık denizde kullanmak lazım, çünkü ana haritada şehirler sadece bir noktaya belirlenmiş, ama gerçekten o noktadan çok daha büyük bir alanı kaplıyorlar. Lima-na hızlandırılmış zamanda yaklaşmaya kalkarsanız bir yerlere bodoslama girmek işten bile değil yani.

Silent Hunter 3 ses ve müzik olarak en az grafikleri kadar iyi. Müzikler filmlerde kullanılabilecek kadar iyiler denebilir. Sesler ise zaten oyuna anlam katan bir diğer unsur. Derinlerde okyanusun dibinden yankılanıp gelen uğultular ya da yüzeyde bir kruvazöre

dalan Stuka'nın sirenlerini duyarak ortama daha da kapılıyorsunuz. Tabii subayların farklı seslerle konuşuyor olmaları da detaya gösterilen özeni kanıtlıyor.

KADI KIZI U-BOAT

Ancak oyun kusursuz değil tabii, zaten hangisi öyle ki? Sadece Alman tarafında oynayabilmek bir kusur değildir kanımca, ama eksiktir gibime geliyor. Belki bir ek görev paketi için saklıyorlardır diğer tarafları, kimbilir? Ne var ki zaman zaman oyunda ortaya çıkan yavaşlama bir kusur ve ileride bir yamayla düzeltilmesi de söz konusu. Bir diğer kusur ise çözünürlüğün 1024x768'e sabitlenmiş olması. Belki programcılar açısından bu gerekliydi ama düşük kapasiteli sistemler için oyunu oynamaz kıldığı da bir gerçek. Ve oyunun en kötü yanı, çok zaman alıyor olması! Hızlandırılmış zamanla bile tek bir devriye görevini bitirmek 4-5 saat sürebiliyor, gerçekten o kadar zaman ve sabıra sahipseniz sorun yok tabii, ama ya değilse-niz? Ve bir diğer ciddi problem de oyunun kaydetme sisteminden kaynaklanıyor. Oyunun tuhaf bir kayıt sistemi var ve alışmanız biraz zaman alabilir. Ama daha da kötüsü görev içinde kaydettiğiniz herhangi bir oyunu yüklemeye kalktığınızda çökmeye çok meyilli olması. Yükleme sürelerinin pek kısa olmadığını düşünürseniz, bu insanın canını hayli sıkabiliyor.

Fakat şu bir gerçek ki, iyi bir denizaltı simülasyonu yapmayı başarmışlar bu defa. SH 2'den sonra ilaç gibi geldi dersem yalan olmaz. Eksikliklerine rağmen büyük savaşa farklı bir açıdan, bir denizaltının periskopundan bakmak isteyenler için olmazsa olmaz bir oyun Silent Hunter 3. Çok zaman alıyor ama bence buna değer.

_M. Berker Güngör - gberker@level.com.tr

Şehir savaşı!

PROJECT SNOWBLIND

Cep telefonu çaldığında oluşan monitör karlanması

İshak vatani görevini yerine getirmek üzere Hong Kong'daki birliğine teslim olmuş aslan gibi bir gençtir. Sivilde uzattığı lepiska gibi saçları kazıtmak zorunda kalmış, bu ona biraz dert olsa da artık aerodinami kazandığını farzederek züğürt tesellisinde bulunmuştur. Ama İshak birazdan kışla avlusuna dalan helikopterin attığı füzeler karşısında kendi gelişmiş aerodinamiğinin bile yetersiz kalacağını nereden bilebilirdi? Ve paramparça olmuş bedeninin gizli bir hükümet projesinde kullanılacağını? Doktorların ve oto tamircilerinin İshak ile işi bittiğinde o artık 1.2 saniyede Kırım'daki atalarına kadar tekmil getirebilen, bütün bir alayın mıntika temizliğini tek başına üstlenebilen bir süper askerdi!

Üzerindeki 20 milyon küsur dolarlık ekipmanla (zimmekli) artık ordunun malı olduğunu yeni yeni anlıyordu. Şafak filan yok artık, bu askerlik bitmez İshak! Peki, bunu düşmanın yanına mı koyacaktı? Hayır efendim! Mech'i olsun, tankı olsun, düşman komandosu olsun sokak sokak, ev ev temizleyecek savaşın akışını değiştirecekti!



DARACIK DARACIK SOKAKLAR

Artık psikopat programcılar sağ olsun neredeyse her yeni FPS ile grafik kalitesinde çitanın yükseltilmesine alıştık. Hatta biraz da yüzümüzleştik diyebiliriz. Ama haksız mıyız? Tabii ki hayır! Ama Project Snowblind'dan bu şekilde bir beklentiniz olmasın. PS2, X Box ve PC için piyasaya sürülen bu Project Snowblind grafik kalitesi ile maalesef kendi kuşağındaki en son oyunların, hatta birkaç yıl öncesinin oyunlarının bir hayli gerisinde kalıyor. FPS oyuncularının alışkanlık ve ihtiyaçlarını düşündüğümüzde bu oyun için hiç de iyi olmuyor tabii. Ama o kadar da süper olmayan bir FPS de insana iyi vakit geçirebilir değil mi?

Oyun ile ilgili çok takdir ettiğim küçük ama önemli bazı noktalar oldu. Bir kere oyuna başladığımızda elimizdeki tüfek çok iyi. Oyunun başından sonuna diğer silahların yanı sıra keyifle kullandım. En iyi FPS'lerde bile insanı oldukça rahatsız eden bir eksiklik bu oyunda yok. İlk artısını böylece alıyor. Dahası oyunun tutorial kısmı direk aksiyona girmek şeklinde ki tadından yenmiyor. Zaten FPS'de ne tutoriali kardeşim? İçinde RPG unsurları yoksa bu oyun gibi sade bir oyunda olay gayet basittir, yürü ve vur! Bir tek kullanma tuşu işi görür, hatta Project Snowblind bunu herhalde konsollarda kolaylık sağlamak amacıyla bir adım daha ileri götürmüştü. Silahı yeniden doldurma ve etkileşim tuşu tek tuşta birleşmiş. İlginçtir herhangi bir karışıklık ve can sıkıcı durum da ortaya çıkmamış.

İş diğer silahlara gelince hepsi bu silah kadar sağlam değil. Ama tabanca bile düşmanı doğru yerden vurduğunuzda çok etkili. Sorun şu ki balistik enerji kalkanı ya da çok hızlı hareket gibi özel güçlerinizi kullanmadan bu oyunda ölmek oldukça kolay. Normalde bir FPS'de belki en can sıkımayacak olay oyun bir konsol portu olunca maalesef cehenneme dönüşüyor. İstediginizde save edemiyorsunuz, save odalarını buluyor ya da autosave ile ilerliyorsunuz. Dikkatli ilerlerseniz pek sorun yok ama oyunun ciddi istikrar sorunları olduğundan bazı sistemlerde sıkça masaüstüne düşebiliyor, sinir içerisinde uzunca bir yeri tekrar tekrar oynayabiliyorsunuz.



Yer gök küp

LEGO STAR WARS

Star Wars'ı hiç böyle görmediniz! Ben de görmemişim ki zaten!

Lego nedir biliyorsunuz değil mi? Hiç Lego oynadığınız olmadıysa bile mutlaka ismini duymuşsunuzdur. Ben çocukken gelmezdi böyle şeyler, o yüzden de yerli plastik imalatçıları kafalarına göre, benzer şeyler üretip piyasaya sürerlerdi. Fena da olmazdı hani, sonuçta çocuk için önemli olan oyuncuğunun olmasıdır. Bu arada, "yerli plastik imalatçıları" ne acayip bir tanımlama oldu böyle yahu? Bir an gözümün önüne plastik kalıp makinelerinin önünde ter döken kızılderi savaşıları gibi bir şey geldi. Neyse, benim de oyuncaklarım vardı tabii, halen de var. Ama ufak küplerle birşeyler inşa etmek belli bir yaştan sonra insanı pek kesmiyor. Haliyle kollarım biraz güçlenince plastik küpleri bırakıp briket ve tuğladan birşeyler yapmaya başlamıştım. Emin olun bir yere gidemese bile kendi yaptığınız uzay gemisi ya da denizaltının içine girip oturmak ve hayal kurmak kadar zevkliği yoktur. En son topladığım hurdalardan gerçek bir Robinson Crusoe salı inşa etmişim ki peder duruma el koydu. Bırakmadı şöyle bir yüzdüğünü ya da battığını göreyim, o kadar da emek vermişim. İçimde uktedir yani.

DARTH LEGO

Günümüzde şehir çocukları eğlencelerini televizyon ekranında arıyorlar ve haliyle başta Lego olmak üzere pek çok oyuncak firması topu atmanın eşiğine gelmiş durumda. Durum böyleyken bir de kalkıp Lego temalı bilgisayar oyunu yapılması doğrusu nasıl bir çelişkidir sorarım. Sanki inadına yapıyor gibi, Lego'nun tabutuna son çiviği kendi çekiciyle çakarcasına bir işmiş gibime geliyor. Oyun bir de inadına başarılı ki sormayın! Yapan Traveller's Tales diye pek duymadığımız ama bu türden isim hakkı üzerine kurulu oyunlarda hayli köklü geçmişe sahip bir firma. Lego Star Wars'ı öncelikle PS2 ve X-Box için yapmışlar, ancak PC'ye de uyarlamışlar. Uyarlama deyince aklınıza apar topar yapılmış yarım yamalak bir oyun gelmesin, PC sürümü gayet güzel ve oynanabilir olmuş.

Peki, ne bu oyun, Lego küplerini kullanarak Darth Vader filan mı yapıyoruz?



Değil tabii ki, aslına bakarsanız oyun çok başarılı bir platform/aksiyon oyunu, içinde bolca basit ama zevkli bulmaca da mevcut. Lego ile olan ilgisi ise tüm oyun dünyasının ve tabii karakterlerin Lego bloklarından mamül olması. Aslında Lego teması olmadan da bu oyun gayet başarılı olabilirdi, çünkü tasarım sağlam. Ama nedir, işin içine Legolar ve hafif



esprili bir anlatım da girince Star Wars evreni bambaşka bir anlam kazanmış.

Oyuna Episode 2'den hatırlayacağınız Dexter's Diner bölümünde başlıyoruz ki burası bir anlamda ana menü görevi de görüyor. Oyun ilerledikçe açılan tüm karakterler lokantanın salonlarında dolaşiyor, dışarıdaki otoparkta ise oyun boyunca topladığımız parçalardan oluşan araç kitleri sergileniyor. Ayrıca burada etraftaki eşyaları kurcalayıp bolca para toplamak da mümkün. Ana lokale bağlı dört kapı var ki bunlar sırasıyla Episode 1, 2 ve 3'ü konu alan bölümlere açılıyorlar. Oyundaki bölümler son çekilen üç Star Wars filmi üzerine kurulmuş ve her bölümde ilgili filmde en bol aksiyonlu sahneleri oynama fırsatı buluyorsunuz. Konu ilerledikçe seviyeler kısa ve esprili ara sahnelerle birbirine bağlanarak akıyor. Ama dört kapı var dedim değil mi? Eh, dördüncüsünün ardında ne olduğunu bulmak da size düşüyor, ama bunun için bayağı uğraşmak lazım.

ANAKİN LEGOWALKER

Oyuna iki karakterle başlıyorsunuz ancak bölüm içinde farklı karakterler de uygun zamanlarda yanınıza katılıyorlar. Burada karakterler çok iyi kullanılmış, herkesin belirli yetenekleri var. Mesela Jedi karakterler Force kullanarak etraftaki pek çok nesneyi oynatabiliyorlar ve bu sayede çeşitli bulmacaları çözebiliyorlar. Ancak öte yandan hiçbiri Jar Jar Binks kadar yükseğe zıplayamıyor, ya da Padme gibi silahını hem dövüşmek hem de yüksek noktalara tırmanmak için kullanamıyorlar. Droidler ise kimsenin açamayacağı kapıları açabiliyorlar. Oyundaki tüm karakterlerin böyle özel yetenekleri var.

Oyunu hikâye modunda oynarsanız ilerlemek için gereken yeteneklere sahip karakterler mutlaka yanınızda oluyorlar, ancak asla tüm gizli saklı yerlere giremiyor, kit parçalarını toplayamıyorsunuz. Hikâye modunda karakterler arasında geçiş yaparak yeteneklerinden faydalanabiliyorsunuz. Daha da iyisi ek bir kontrol cihazı takıp oyunu iki kişi oynamak, çünkü bu sayede hem bazı bulmacaları daha rahat çözüyor, hem de savaşta üstünlük kazanıyorsunuz. Tek kişi oynarken yanınızdaki elemanları bilgisayar kontrol ediyor ve ilerlemek için gerekli bulmacaların çözümünde size yardımcı oluyorlar. Ancak savaşta ateşi üzerlerine çekmek dışında pek bir faydaları olmayor, düşmana hasar bile vermiyorlar, bu tamamen oyuncuya kalıyor.

Ancak tüm kit parçalarını toplamak için serbest modda istediğiniz bölümü baştan oynayabiliyorsunuz. Bu esnada size istediğiniz bir grup karakteri yanınıza alma imkânı veriliyor, bir tuşa basarak oyun esnasında hiç bekleme yapmadan karakterinizi eldeki havuzdan herhangi biriyle değiştirebilirsiniz. Mesela Jar Jar'ı kullanarak yüksek bir noktaya zıpladıktan sonra hemen R2D2 olup sadece onun açabileceği kapıyı açabiliyor, Darth Maul olup kapının ardındakileri dağıtabiliyorsunuz. Ama işte burada etrafta topladığınız paraları nasıl kullanmış olduğunuz büyük



Herşey gibi federasyon droidleri de Lego.



Jedi karakterler Force ile belli bulmacaları rahatlıkla çözebiliyorlar.

önem kazanıyor!

Oyun boyunca etraftan toplayacağınız "paralar" pek çok işe yarıyorlar. Öncelikle topladığınız paraları Dexter'dan çeşitli hileler ve karakterler satın alabilmek için kullanıyorsunuz. Geçtiğiniz bölümlerde karşınıza çıkan tüm karakterleri Dexter'dan satın alabilmek, böylece kullanılabilir eleman listenize katmak mümkün. Tabii özel karakterlerin fiyatlarının hayli yüksek olduğunu söyleyeyim. Bu arada oyunda ölmek diye bir şey de yok, en azından bildiğimiz şekliyle. Sağlığınız tükendiğinde elemanınız dağılıyor ve taşıdığı paralardan bir kısmını etrafa saçıyor. Elinizi çabuk tutup bunları tekrar toplayabilirsiniz, ancak bu her zaman mümkün olamıyor. Bu yüzden para kaybetmemek için kalp şeklindeki sağlıkları toplamaya ayrı bir özen göstermek zorundasınız. Ama ne kadar kasarsanız kasın ölmeden ilerlemek pek mümkün değil, bazı bölümler hayli zor olabiliyor. Fakat oyun buna da kendince bir çözüm getiriyor. Öncelikle otomatik oyun kaydetme sistemi her bölümü tamamladığınızda durumunuzu tamamen yedeğe alıyor.

LEGO VAN KENOBI

Oyun sadece platformlar üzerinde hoplayıp zıplamaktan ibaret değil elbette, sık sık üzerinize düşman yağın hareketli bölümler de oluyor. Ve tabii araç bölümlerini de unutmamak lazım, her seferinde farklı araçları farklı açılardan görerek kullandığınız bölümlerden bolca var. Mesela Episode 1 sağlam bir Pod Race içeriyor, Episode 2 içinde birkaç farklı Gunship kullanma bölümü mevcut. Ve Episode 3'ün başında da çok sağlam bir Jedi Starfighter bölümü mevcut. Bunlar simülasyon bölümleri değil tabii ki, hepsi yüksek tempolu shoot'em-up haritaları ancak inanılmaz zevklerle ve oyuna büyük tad katıyorlar.

Doğrusunu isterseniz oyunla ilgili neredeyse hiç şikâyetim yok diyebilirim. Yarı dinamik kamera açıları ve tuhaf klavye kombinasyonuna bile kısa sürede alışmak mümkün oldu. Bazıları ille de kontrol pedi tavsiye etse de, en azından tek kişilik oyun klavyeyle de gayet rahat oluyor. Doğrusu beklentilerimi aşan bir

oyun oldu bu, şu satırları yazarken bile tekrar oyuna dönüp uzay gemisi parçalarını toplamak için sabırsızlanıyorum. Mutlaka alın ve oynayın, Lega Star Wars'da modern yapımlarda olmadığını düşündüğümüz tüm eğlence unsuru bolca bulacaksınız.

_Berker Güngör - gberker@level.com.tr



LEGO STAR WARS AKSIYON/PLATFORM <http://www.eidosinteractive.com/>

Yapım: Traveller's Tales

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Eidos

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: İnternet

Ağ

Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Co-op.

Minimum	Önerilen
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2 GB HDD	2,2 GHz CPU, 512 GB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 Stereo

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Kolay

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Artılar
Yüksek oynanabilirlik, şirin oyun dünyası, zevkli oynanış, bağımlılık yapıcı.

Eksiler

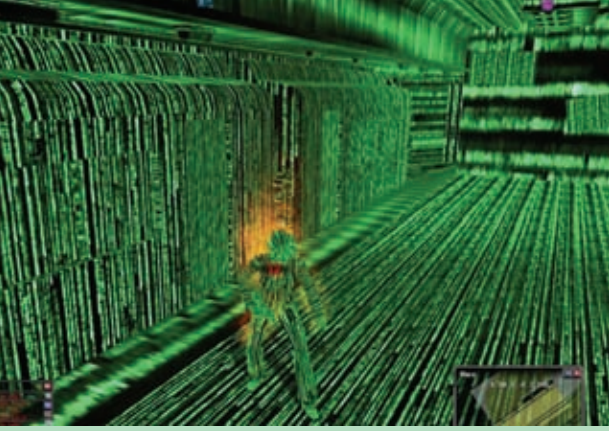
Klavyeyle oynamaya alışmak biraz zaman alıyor, daha da uzun olmalıydı.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Pek yok!

92

MATRIX ONLINE



Matrix filmlerinden, yarattığı etkiden, felsefesinden bahsetmeye gerek yok sanırım. "What is the Matrix?" sorusunun cevabını öğrenmeyen kaldığını zannetmiyorum gezegende. Üçleme, Animatrix ve Enter the Matrix'in ardından hikayenin henüz yazılmamış son halkası ile karşınızdayız: Matrix Online

Yurdumuzda internet alt yapısının gelişmesi ile devasa online oyunlara ilgi oldukça arttı. Artık hemen her oyunun takipçisine rastlamak mümkün. Matrix Online pek ses getirmeyen, sorunlu bir beta testi döneminden sonra sonunda piyasaya çıktı. Yapılan tüm olumsuz eleştirilerin ardından harcanacak vakte ve nakite değer mi hep birlikte bakalım.

PİLİM BEN PİL...

Matrix Online son film olan Revolutions'ın bıraktığı yerden hikâyeye devam ediyor. Neo'nun sayesinde sağlanan barış ite kaka devam etmekte, bu arada "Exile" diye tabir edilen insan-vari programlar bir bir Matrix'e sığınmakta ve yeraltında güçlenmekte. Biz oyuncu kırmızı hapimizi alarak başlıyoruz. Kısa bir tanıtım bölümünden ve gayet basit karakter yaratma ekranından sonra daha yeni kurtulduğumuz Matrix'e bağlanıp (Jack In) maceramıza



- Abi bu kırmızı haplar ağrı kesici di mi?
- Ne yaptın güzelim sen ya?..

başlıyoruz. Oyunun başında Zion saflarındayız ve görevlerimizi belli bir noktaya gelene kadar sadece Zion kontaklarımızdan, cep telefonumuz aracılığı ile alabiliyoruz. Ancak belli bir noktadan sonra hizmetlerimizi Machines, Human yada Exile gruplarından birine sunabiliyoruz. Bir insan olarak Machines ya da Exiles için çalışabilmek oldukça ilginç. Olan bitene diğer taraflar açısından bakma imkânı sağlıyor.

Matrix Online piyasada bulunan devasa online oyunlardan farklı bir sistem kullanıyor. Bu yüzden pek yabancılık çekmezsiniz. Yine bir LEVEL sistemi mevcut. Sağlık puanımız LEVEL'imize orantılı olarak artıyor. Özel hareketleri yapmak için kullandığımız "inner strenght", diğer oyunlardan bildiğimiz "mana"ya denk geliyor. Bir sonraki LEVEL için gerekli tecrübe puanlarını topladığımız zaman istatistiklerimizi geliştirdiğimiz gibi hafızamız da büyüyor. Ne kadar geniş bir hafızaya sahip olursak o kadar çok program-kod-özellik taşıyabiliyoruz.

FARKLI YÖNLER

Buraya kadar her şey bildiğimiz kuralların içinde. Ancak bu noktadan sonra oyuncu özgür bırakılıyor. Neo'nun 3 dakika 11 saniyede kung-fu öğrenmesi, ya da Trinity'nin helikopter kullanmayı öğrenmesi gibi yeteneklerimizin neredeyse tamamı hafızamıza yüklenen şeyler. "Loading Area" denen bölüme geçmeden, daha doğrusu oyunu hiçbir şekilde terk etmeden mevcut yeteneklerinizi LEVEL'inizi dahilinde değiştirmeniz mümkün. Yapmanız gereken tek şey bir telefon kulübesi (Hardline) bulup, Load seçeneğini kullanarak yeteneklerinizi tanzim etmeniz. Tabii her yetenek gökten zembille inmiyor. Yeni bir yeteneğe sahip olmak için satın almanız, bir karakterden loot etmeniz ya da oturup kodunu yazmanız gerekiyor. Oyuna her girdiğinizde aynı şekilde sahip olduğunuz programları değiştirmeniz, alıp satmanız mümkün. Matrix gibi bir ortamda paranın bir anlamı olmayacağından, para yerine "information" geçiyor. Information puanlarını öldürdüğümüz düşmanları loot ederek ayrıca aldığımız görevleri tamamlayarak edinebiliyoruz. Oyun içindeki tüm alım satım olayları da information ile görülüyor.

Mevcut devasa online oyunlarda alıştığımız "bilmem kaç hayvan keseyim karakterim gelişsin" gibi bir ortam olmadığından, sürekli görev yapıyoruz. Ama görevler bir süre sonra kendini tekrar etmeye başlıyor. Diyaloglar ve amaçlar farklı olsa bile yapılan işlem tamamen aynı olduğundan can sıkıcı hale geliyor.

Aldığınız görevleri tamamladıkça information'ın haricinde "reputation" puanı kazanıyorsunuz. Reputation karşı gruplarının size nasıl davranacaklarını ve alabileceğiniz görevleri etkilerken, yükseldikçe filmdeki karakterler ile tanışmanızı sağlayabiliyor. Elbette her göreve tek başına koşmak zorunda değilsiniz. Sağda solda boş boş gezen Redpill'leri ekibinize davet ederek bir "crew", bir iki crew birleşerek kendi "faction"ınızı oluşturabilirsiniz.



Bu arkadaş kasıklarına attığı tekme ile beni saf dışı ediyor ve... Acıdı lan!



DÖVÜŞ SİSTEMİ

Oyunun en parlak anları dövüşler sırasında yaşanıyor. Temelde özel hareketi seç, at zarı olayı aynen işliyor. Ancak oyunda "interlock" denilen bir sistem kullanılıyor. Her şeyden önce on kişinin birden bir hedefe dandun girişmesine imkan yok. Aynı anda 4 rakiple dövüşüyor olsanız bile rakipleriniz kendi aralarında da sıra tabanlı bir sistem izliyorlar. Aynı anda vura-madıkları için hem ortaya saçma sapan sahneler çıkmıyor, hem de dövüş sistemi içinde oyuncuya belli bir esneklik tanınmış oluyor. Her tur iki taraf birer hareket seçiyor ve bir sonraki tur bu iki hareket karşı karşıya gelip zarlar atılıyor. Tur bitmeden hangi tarafın atağı başarılı bir şekilde gerçekleştirdiğini görebiliyorsunuz. Sonuç görsel olarak ekrana yansırken bir sonraki tur için hamlenizi yapıyorsunuz. Bu sayede kafasına göre yumruk sallayan adamlar yerine Matrix filmlerindeki lezzette dövüş sahnelerine şahit oluyorsunuz. Başlarda iki tekme bir tokattan oluşan becerilerinizi, yeni programlar edindikçe geliştirebiliyorsunuz. Oyunun başında bir hafta zaman geçirdikten sonra Kung Fu, Aikido becerilerini kullanabilecek hale gelebiliyorsunuz.

Interlock dövüş sistemi çok başarılı ve eğlenceli. Rakibimizin bize ne şekilde saldırdığını gayet net bir şekilde görebiliyoruz, saldırı, savunma, coder, hacker özelliklerimizi duruma göre gayet rahat belirleyip kullanabiliyoruz. Filmlerde olduğu gibi ateşli silahlar yakın dövüşten çok daha etkili değil. Hangisine başvuracağınız size kalmış elbette. Awaken özelliklerinden Evade Combat'ı sürekli aktif tutarsanız karakteriniz yakın dövüşe girmemek için elinden geleni yapacak ve silahını kullanmaya devam edecektir. Elbette karşınızdaki vatandaş yumruk sallamaya devam edebilir. Bu gibi durumlarda bana Matrix'ten çok Equilibrium dövüş sahnelerini hatırlatıyor. Dövüş anında her hareketi tam yapmayı başaran karakterlerimiz, bazı uçuk hareketlerde modellemenin hezimetine uğrayabiliyor. Bunun dışında görsel anlamda pek sorun bulunmuyor. Özel programlar ve kod saldırıları için kullanılan görsel efektler de oldukça başarılı.

PvP durumlarında da sistem aynı şekilde tıkrır işliyor. Duel'ler dışında her öldüğümüzde Auto-Reconstruct oluyor. Kodumuzdan geriye kalan ne

varsa onunla tekrar yaratılıyor. İşin acılı yanı düellolar hariç her öldüğümüzde Loading Area dediğimiz bölüme dönüyor olmamız. Çünkü yükleme süreleri can sıkabiliyor. Ancak karakterimizin ölümlü oyundan soğumamıza neden olamıyor. Karakter öldüğünde belli özelliklerimizi bir süre kullanamıyoruz ya da daha az etkili oluyorlar. Ayrıca üstümüzdeki eşyaların bir kısmını kaybedebiliyoruz.

MEGACITY

Oyunda ara yükleme söz konusu değil. Bu yüzden biraz sistem katili (bellek, daha bellek istiyorum!). Oyunun tamamı Mega City'de geçiyor ve mega bir şekilde tamamı bir kerede yükleniyor. Şehrin içindeki her binaya girip çıkabiliyor, her katın her odasına girip ortalığı karıştırabiliyoruz. Şehir dört ana bölüme ayrılmış ve her bölüm kendi içinde mahallelere ayrılmış diyebiliriz. Mega City gerçekten yaşadığı izlenimi verebiliyor. Tabi Smith olayından beri sistem tam manası ile oturmuş değil. Ayrıca hala taze olduğundan oyun da tam oturmuş değil. Yüksek binaların tepesinden şehir manzarası izlerken kaplamaları

MÜŞTERİ HİZMETLERİ SABIR VE SÜRAT TESTİ

Sudan sebep ile CRR çağırılır. Sonuç:

- Takribi bekleme süresi: 3 dakika
- Problemin çözülme süresi: 1 dakika
- Narkoz verme süresi: 45 dakika (yani bayılıta kadar soru sormak)
- Alınan karşılık: 45 dakika sonunda hala aynı şekilde aklı başında cevaplar ve ardından "başka yardımcı olabileceğim bir şey var mı?" sorusu. Umalım ki müşteri hizmetleri böyle çalışmaya devam etsin. Sırf bu sebepten bile Matrix oynamaya devam edebilir insan. Bildiğimiz ismi lazım değil oyunlar gibi haftalarca beklemek zorunda kalmıyorsunuz en basit sorun için.

kaybolan ya da bir yüzü bize göz kırpan binalar görmek mümkün. Blue pill'ler etrafta dolaşiyor, şehir trafiği, mazgaldan çıkan karafatmalar, oraya buraya pisleyen güvercinleri ile Mega City gayet kanlı canlı. Şehirde keşfedilecek pek çok şey var. Ancak belli bir seviyeye gelene kadar her yerde dolaşmak akıl kârı değil. Bu yüzden en yakın borudan çatıya tırmanıp binadan binaya atlayarak dolaşmanızı tavsiye ederim. Hem eğlenceli, hem de tüm şehri görebilirsiniz. "Ne hoplicam zıplıcam" dersiniz metroyu, ya da "teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanmak istiyorum ben" deyip bulduğunuz hardline'ları kullanabilirsiniz. Hardline dediğimiz sevgili ankesörlü telefonlarımız etrafında birçok oyuncuya rastlayacağınız kesin.

Oyun ile birlikte gayet hoş ancak biraz detay yok-sunu bir Mega City haritası geliyor. Ancak bu harita Exile sığınaklarını, başınızın belaya girebileceği gece kulübü veya zibidi barlarını göstermiyor. Bu ve benzeri mekânların çevresi genellikle oldukça zorlu ve tehlikeli NPC'ler ile kaynıyor. Genelde anında kendini

Geliyor beş kardeş.



...Ve gördüğünüz gibi Level her yerde bir numara hep daha ileri hep daha yukarı.



Ajanlar mesaiden sonra ne yapar sorusunun cevabı.

zi Loading Area da buluyorsunuz. Monolith grafik anlamda çok güzel bir iş çıkartıyor. Karakter modellemeleri çok ayrıntılı olmasa da şehir için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Yeşil tonlarının hâkim olduğu ortamda rüya benzeri buğulu bir hava yakalanmış. Matrix havasını gayet güzel yaratıyor. Oyunun en büyük artısı ise müzikleri. Film müzikleri gayet yerinde kullanılmış ve oyun ile en büyük bağınızı oluşturuyor. Atmosfere girmekteki en büyük etken oldu benim için.

SUPPORT

Matrix Online hikâyesi oyuncuların eylemleri ile yön buluyor. Matrix'in yaratıcısı Wachowski kardeşler oyuna tam destek veriyor ve hikâye yine onlara ait. Gördüğüm kadari ile oyuncuların en memnun olduğu özellikler haftalık etkinlikler, hikâyeye yön verebiliyor olmaları ve ışık hızı ile imdadınıza koşan müşteri hizmetleri. Hizmet test edilmiş onaylanmıştır (bkz. Müşteri hizmetleri sabır ve sürat testi). Web sitesinde yapılan son duyuruda ise ne grafik ne de teknolojik gelişmelerden bahsedilmiyor. Daha çok içerik, daha çeşitli görevler, yeni aylık etkinlik-

ler ve yeni sinematıklar müjdele- niyor. Hatalar hızla temizlenmek- te ve sık sık güncellemeler yapıl- makta zaten. Bu tür oyunları ha- yatta tutacak şey sürekli güncel- lenen ve yenilenen içerik değil mi- dir zaten? Web sitesinde bir süre dolandıktan ve oyun içinde yaptığım mini testten sonra Matrix On- line ekibinin müşterileri ve oyun için gösterdikleri özen beni ger- çekten büyüledi diyebilirim. Matrix Online devasa online oyun- ların savaşında üst sıralara tırma- nabilecek mi bilmiyo-

MATRIX ONLINE SÖZLÜĞÜ

- Redpill** : Akli başına devşirilme üzere olan veya devşirilmiş insan evladı.
Bluepill: Dünyadan haberi olmayanlar, henüz oyunu almayanlar.
Jack In/Jack Out: Matrix'e giriş, çıkış.
Awaken: Akli başına devşirilmiş insan evladının ilk hali.
Hardline: Ankesörlü telefon.
Contact: Her Angel'in bir Charlie'si vardır.
Exile: Matrix'te saklanan programlar.
Crew: Morpheus ve yedi cüceleri.
Faction: Morpheus ve yedi cüceleri + Niobe ve hayalet avcılar.
Simulacra: Yaratabildiğimiz yardımcı karakterler, "summon" olayı.
Yetenek Ağaçları: Awaken – bildiğin ışınlanmış. Operative – bildiğin Warrior sınıfı. Hacker – bildiğimiz Mage, Wizard sınıfı. Coder – Bildiğimiz Crafter sınıfı ve bu arkadaşların elite versiyonları.
Information: Bilgi çağında para.
Code: Söyleyeyim mi bir de utanmadan?
Focus: Gizli saklı iş çevirmek için iji.
Belief: Ne kadar inanırsan o kadar yukarı zıplar, o kadar sert vurursun.
Vitality: Ne kadar vitalsen, o kadar sağlıklı olur o kadar az hasar görürsün.
Perception: Çevrende olan bitenden haberdar olup daha hızlı tepki verme, yakın dövüş için iji.
Reason: Her şeyin bir sebebi vardır, coder olacaksanız yüksek tutunuz.

rum. Ancak her oyuncusunu ayrı ayrı bağına bastığı bir gerçek. Oynamakta olduğum bir başka oyunda oyunculara yapılan muameleden sonra cennet gibi geldi diyebilirim.

Star Wars Galaxies'in helvasını yemek üzere olduğum şu günlerde, Matrix Online benim için ilk tercih olacak gibi görünüyor (evet WoW ve EQ2 değil, siz oyunun ben almayayım). Bütün bu iyi özelliklerine rağmen Matrix Online yüz yılın bombası ya da en iyi DDO'su kesinlikle değil. Oyunun en büyük sorunu "sadece Matrix fanları için" gibi bir havası olması. Matrix fanı olsanız bile parantez içinde geçen oyunlardan birine takılıp kaldıysanız hoşlanmamanız olası. Oyun henüz çok yeni. Sunucular doldukça eminim ki hikâye hız kazanacak ve heyecan kat kat artacak. Kılıç kalın oynayıp LEVEL atlamak yerine yaptıklarınızın yaşamı nasıl etkilediğini görmek istiyorsanız, bir göz atmanızda fayda var. Aıştığınız ve alışmadığınız her şeyle karşılaşmaya hazır olun. Öyle ya da böyle Matrix gerçek oldu. Kafamda delik yok ama masamda monitör var. Kalın sağlıcakla.

_Jesuskane - jesuskane@level.com.tr



MATRIX ONLINE

DEVASA ONLINE

<http://thematrixonline.warnerbros.com>

Yapımcı: Monolith

Orijinal olarak: Var

Yaş sınırı: 13 yaş ve üzeri

Dağıtımcı: Aral İthalat

Fiyatı: 80 YTL

Multiplayer: İnternet

Ağ

Multiplayer Modu: Sadece internet üzerinden oynanıyor.

Minimum	Önerilen
1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	2 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 Stereo

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Normal

Grafik	██████████	Artılar
Ses	██████████	
Oynanabilirlik	██████████	
Community	██████████	
Eğlence	██████████	

Oyuncu hikâyenin gidişatını değiştirebiliyor. Çalışkan müşteri hizmetleri. Sürekli düzenlenen etkinlikler.

Eksiler
 Bazı grafik hataları mevcut. RP olmadığı sürece kendini tekrar ediyor. Sadece fanları için.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Star Wars Galaxies dışında her DDO caizdir!

80

Allah canımı alsın aynı filmdeki gibi yapmış adamlar. Valla bravo be!!



CHAOS LEAGUE

Bu ligde küme düşmek yok!



Bir dünya düşünün, ama alternatif bir fantezi diyarı olsun içinde elfiyle, cücesiyle, yürüyen ölüler ordusuyla. Bu dünyada en sevilen spor Amerikan futbolu olsun, niyeyse demeyin, dedik ya alternatif dünya diye, ötesini kurcalamayın. Bu dünyada futbol takımları da ırklara göre kurulmuş olsun, bir tarafta insanlar, öbür yanda kara elfler böyle, daha ötede orklardan kurulu takımlar olsun. Her maçta en olmadık türden sahalarda kafa göz birbirlerine girsinler, kara büyülerle yeri göğü alt üst etsinler, iblisler çağırınsınlar, kol bacak havada uçsunsun. Hakeme rüşvet vermek, oyunculara doping uygula-

mak, karşı tarafın izleyicileri arasında holigan salmak hoş görülsün. Ve siz de bu ligde zirveye oynayan bir takımın menajeri olun. İlginç değil mi?

BLOODBOWL

Aslında daha önce yapıldı bu tür oyunlar, mesela Warhammer dünyasında geçen Bloodbowl adlı benzer bir masaüstü oyunu vardı. Ama oldum olası bu tür bir oyunun mantığını çözmemişimdir, savaş istiyorsan meydana çıkarsın, spor istiyorsan sahaya inersin. Yok, eğer çok kanlı bir spor istiyorum dersen, gladyatör dövüşleri diye gayet hoş ve şahsen geri gelmesini çok istediğim antik bir spor türü mevcut.

Ama Chaos League'in esas problemi için orklar olan vahşi bir spor oyunu olması değil. Bu oyunun en büyük problemi doğru düzgün yapılmamış olması. Düzgün yapıldığında hangi oyun oynanmaz ki, senelerce sırf

çok zevkli olduğu için bir sürü ipe sapa gelmez oyunu zevkle oynamadık mı? Zaten "oyun oynamanın" gerçek anlamı "kalıbın dışına çıkmak" değil midir sanal bir âlemde de olsa? Ama tabii bunu yapabilmek için öncelikle oynamaya çalıştığınız oyunun hem ilgi çekiçi, hem de oynanabilir olması lazımdır, değil mi? Ama maalesef yapımçı firma olan Cyanide bu konuda pek de dikkatli davranmamış. Cyanide küçük bir firma ve sıradan olmayan spor oyunları yapıyor. Ve aslında sırf bu yüzden Chaos League'in başarılı olmasını dilerdim.

Peki, neyi yanlış yapıyor Chaos League? Aslında çok fazla şeyi yanlış yapıyor, mesela o kadar fazla hata var ki yamamadan çalışmayı pek kabul etmiyor. Ama yamayıp çalıştırmak ta pek işe yaramıyor, çünkü oyunun tasarımı kendini oynatmamak için elinden geleni yapıyor. Takım kurmak ve maçlara başlamak zor değil, menajerlik ekranları çok karışık sayılmaz, her ne kadar sezon içinde transfer yapmanız gibi basit detaylara bile izin vermese de idare eder.

SALDIRIN!

Ama bir defa maç başladı mı işin rengi değişiyor. Cyanide hangi akla hizmetse oyunu gerçek zamanlı bir strateji şeklinde tasarlamış. Adamlarınıza taktik vermeyi filan unutan, onları tıpkı strateji oynar gibi seçip sahada şuraya buraya tıklayarak yönetiyorsunuz. İşin acı tarafı, adamlarınız siz emretmedikçe hiçbir halt etmeden sahada öylece durup etrafa bakıyorlar, omuz atıp geçenleri durdurmaya bile çalışmıyorlar! Haliyle oyunda tüm yaptığınız deli gibi sağa sola tıklamak ve saçınızı başınızı yolmaya indirgeniyor.

Bu kadarla kalsa iyi, oyunun arabirimi de size pek yardımcı olmuyor. Ekranın üç tarafı kullanılması son derece zor, ufaklık düğmelerle dolu panellerle çevrili. Basit bir büyü yapmak bile vicdan azabı oluyor. Tabii yapay zekânın arabirimle uğraşması gerekmediğinden özellikle yüksek zorluk seviyelerinde takımınızı çöneyip geçiyor. Ve tabii ki grafikler de hiç başarılı değil. İlk bakışta iyi gibi görünüyor ama kamerayı yaklaştırmaya kalkınca nevriniz dönüyor.

Uzun lafın kısısı, ilginç bir fikir olmaktan öteye gidemeyen bir oyun olmuş Chaos League. Ne spor kısmı, ne menajerlik tarafı, ne de savaş lezzetli. Elf istiyorsanız WarCraft'a, spor istiyorsanız PES'e devam!

_M. Berker Güngör - gberker@level.com.tr

CHAOS LEAGUE

STRATEJİ/SPOR

<http://www.cyanide-studio.com/>

Yapım: Cyanide

Medya: 1 CD

Fiyatı: Yok

Dağıtım: Strategy First

Orijinal Olarak Yok

Yaş Sınırı: 12 üzeri

Multiplayer: İnternet

Ağ

Multiplayer Modu: 2 Oyuncu Deathmatch.

Minimum Önerilen

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 700 MB HDD

2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 Stereo

Oyuna Aışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

██████████

Artılar

Eksiler

Ses

██████████

İlginç bir fikir, kendince

Ayrıntılara sinmiş özensizlik.

Oynanabilirlik

██████████

İlginç bir espri anlayışı,

Kontroller, özellikle de

Multiplayer

██████████

İlginç ırklar.

kamera.

Eğlence

██████████

LEVEL

██████████

NOTU

Alternatifler: Pek yok

36



Her görev gerçek gibi

SWAT4

Herkes kurşunu yiyinceye kadar masumdur

Acaba polisiye bir olayın çözümü için son çare olmak nasıl bir duygudur? Her türlü iletişim şekli denenmiş ama bir sonuç alınamamış. Bir kavgada ilk vuranın kazandığı kuralından yola çıkarak habersiz bir baskın kararı alınmış. Ya da hayatı tehlikede olan, kurtarılması gereken insanların geriye kalan yaşam süreleri sizin parmağınızın ucunda duruyor. Gerçek hayatta böyle bir kararı ben vermek istemezdim. Herhalde ömrümden birkaç sene götürürdü. Çünkü geriye dönüşü olmayan ve bir saniye içerisinde verilmesi gereken bir karar ya doğrudur ya da yanlıştır. Yüzde 50 şans. Murphy'ye göre düşünürsek, genelde verilen karar da yanlış karardır.

SWAT oynarken bu ve benzeri durumlarla oyun boyunca karşılaşacaksınız. Çünkü işiniz bu kararları vermek ve hatta uygulamak olacak. En basit harekattan başlayıp sizin gibi profesyonel timlere karşı girişeceğiniz operasyonlara kadar 13 görev sizi bekliyor.

Oyunun genel havası tamamen kanunlara uygun davranmanızı gerektiriyor. Yani ateş etmeden önce karşınızdakini uymalı, silahını yere atmışsa onu yerden almalı, suçlu veya suçsuz kim olursa olsun kelepçelemeli, takımınızdan birisi vurulduğunda ona göre taktikler geliştirmeli ve HERŞEYİ merkeze raporlamalısınız. Çünkü bu saydıklarımın hepsini raporladığınızda puan kazanıyorsunuz. Görev bittiğinde ise, zorluk derecesine göre bir sonrakine geçip geçemeyeceğinizi bu puanlar belirliyor. Zorluk derecesi karşınıza çıkan düşmanların daha aptal olmasını sağlıyor. Yalnızca o görevi geçmek için gereken puanı aşağıya çekiyor.

GÖREVE BAŞLARKEN

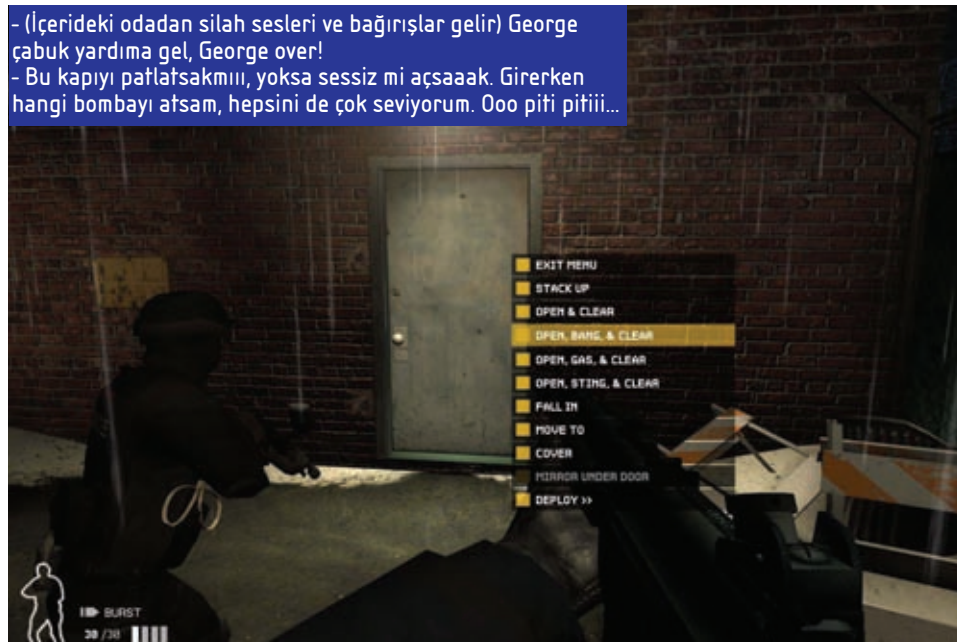
Oyuna başlamadan önce mutlaka tutorial'ı oynayın. Böylelikle raporlama sistemi dahil bir çok şeyi öğreniyorsunuz. Görevden önce verilen briefingler ve 911 kayıtları tamamen seslendirilmiş ve çok gerçekçi. Görevlerin neredeyse hepsinin gerçek hayattan alındığını tahmin ediyorum. Her görevin tasarımı neredeyse mükemmel düşünülmüş ve görev haritaları en ufak ayrıntısına kadar eksiksiz tasarlanmış. Her görevde sizi mutlaka bir sürpriz bekliyor.

Göreve başlamadan önce silah ve ekipman seçimi yapıyorsunuz. Burada en az bir elamanınızın MUTLAKA kapı altı kamerası almasına dikkat edin. Bu alet sayesinde bir odaya girmeden önce içeride kaç kişi olduğuna ve silahlı olup olmadıklarına dair bilgi alabilirsiniz. Bu önemli çünkü göreve her başladığınızda düşmanlarınızın haritadaki yeri değişiyor.

Görevlerin başında bazen size alternatif girişler öneriliyor. Bunlardan birini işaretleyerek tercih etmelisiniz. Benim tavsiyem her zaman arka kapılar olacaktır. Zorunlu olmadıkça asla ön kapıdan operasyona başlamayın.

Her türlü görevde timlerinizi yönetmeniz çok önemli. Her iki timinizi de, elamanlarınızın başında bulunan ufak kameradan yönlendirebilir ve emirlerinizi yerine getirmelerini sağlayabilirsiniz.

- (İçerideki odadan silah sesleri ve bağırışlar gelir) George çabuk yardıma gel, George over!
- Bu kapıyı patlatsak mı, yoksa sessiz mi açsaak. Girenken hangi bombayı atsam, hepsini de çok seviyorum. Ooo piti pitiii...



bilirsiniz. Emir vermek için tek yapmanız gereken hareketin yapılmasını istediğiniz yere sağ tıklayıp çıkan menüden bir seçim yapmak.

Yanınızdaki kırmızı ve mavi takımlar dışında bina dışında mevzilenmiş iki adet sniper da sizin yönetiminizde. Birisi görüş alanlarına girdiğinde size rapor veriyorlar. Ama ateş etmelerini beklemeyin. Burada yönetimi siz ele alarak siz ateş ediyorsunuz. Sniper ile birisini vururken hedefte sivil veya sizin takımınızdan birisinin bulunmadığına emin olun. Ayrıca vuracağınız kişinin yanına bir başkasının olup arkadaşı vuruldunda etrafı ayağa kaldırmayacağından da emin olun. İşinizi hep sessiz halletmeye bakın.

Eğer sessiz bir hareket yapıyorsanız, kilitli bir kapıyı açmak için patlayıcı kullanmayın, maymuncukla açın. Tüm hareket boyunca bizzat işin içinde olmak yerine takımınızı yönlendirin. Bırakın ilk önce onlar odaya dalsın. Onlar ölürse görev bitmez ve sonraki görevde gene yanınızdaki olurlar ama siz ölürseniz görev biter ve harcadığınız tüm zaman ziyan olur.

KOŞMA, YORGUN ÖLÜRSÜN

Eğer sizin içeride olduğunuz fark edilirse düşmanlarınız koşuşturmaya başlıyor. Gidip bir yerde saklanıyorlar. İşte bu size yeni bir iş açıyor. Çünkü onu gidip bulmalısınız ve bu kaçak sizin daha önce temizlediğiniz bir yere gidip saklanmış olabilir. Bu yüzden takımlarınızı koordineli olarak kullanmalı ve tüm çıkışları tutarak hareket etmelisiniz. Eğer bir odaya iki giriş varsa takımlarınızın birisine giriş emri verirken ötekine de sizi izleme emri verin ve odaya aynı anda dalın. Girenken mutlaka elinizdeki ses, gaz ya da parça tesirli bombalardan birisini kullanın. Bazen rakipleriniz ihtarı ya da bombayı yemesine karşın teslim olmayabilir. Bu durumda kafasına mermiyi sıkarak yerine elini vurarak silahını düşürün. Eğer siviller size yardımcı olmayıp teslim olmazsa 8 tuşu ile gözlerine biber gazı sıkın ve gene ihtar edin. O zaman tıptı tıptı çömeliyorlar.

Oyun boyunca çok çeşitli görevlere çıkıyorsunuz. Her birisi sizi farklı bir mekâna götürüyor. Her mekân farklı eşyalara ve tasarımlara sahip. Doğal olarak içine girdiğiniz çatışmalarda çevre farklı etkileniyor. Camlar, şişeler kırılıyor, yangın tüpleri patlıyor... Oyundaki efektler ve sesler mükemmel. Havoc motorunun tüm olanaklarını kullanıyor. Kurşun plastik, metal, cam, ahşap ve ete girdiğinde duyulan ses tamamen farklı. Grafikler ve yansımalar harika. Fakat buna karşın her gü-lün bir dikenini var. SWAT oynarken beni en çıldırtan şey görevlerdeki bazı mantıksızlıklar oldu. Daha doğrusu oyunun keyfini kaçırın ayrıntıcılık. Bunlardan biriside oyundaki tüm sivilleri bulup kelepçeleme zorunluluğunuz. Etraftaki tüm teröristleri yok ettikten sonra deli danalar gibi koşu-

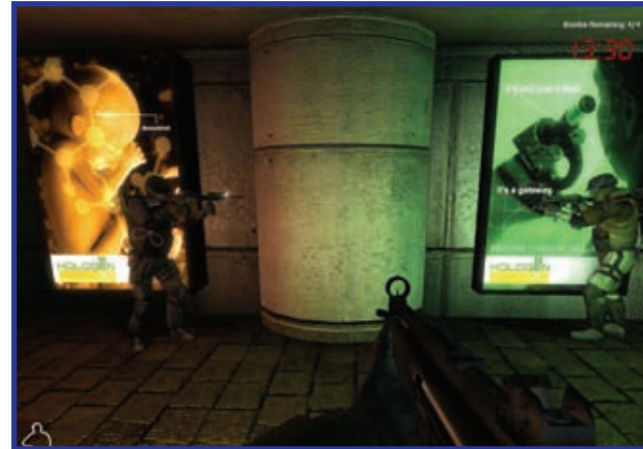
şup gözünüzden kaçan sivil bulmaya çalışıyorsunuz ki bu arayışınız çıldırtıcı derecede sıkıcı olabiliyor. Genellikle kapı arkalarına bakmanızı tavsiye ederim. Hele son görevde aradığınız dosya çantasını hemen bulmayacağınıza eminim. (Benden size ipucu, çanta beyaz ve profesörün yakınında bulunuyor). Halbuki tüm teröristler temizlenmişse herkesin kurtarıldığını ve tüm delillerin toplandığını var saymak daha mantıklı bir çözüm olurdu. En azından herkesi öldürdükten sonra bölümü bitirmek için gerekli puanı topladığımızdan eminsek bölümü bitirebilme hakkının verilmiş olmasını tercih ederdim. Çünkü bu arayış cidden ÇDK sıkıcı olabiliyor.

POLİS GİBİ POLİS

Oyun boyunca bir ölüm makinesi gibi değil bir polis gibi davranmalısınız. Herkesi mutlaka önce uyarın. Silahlarını bırakmayıp düşmanca hareket ediyorlarsa vurun. Genelde bacaklarından veya kollarından vurulduklarında beyinlerindeki silah bırakma mekanizması daha hızlı çalışıyor. Ayrıca siz vurduğunuzda, vurduğunuz yere göre etkileniyorsunuz. Eğer kolunuzdan vurulursanız ince atışlar yapmanız imkânsız hale geliyor. Bacağınızdan vurulursanız koşamıyorsunuz. Bu arada takım arkadaşlarınızı yanlışlıkla vurursanız bu da size eksi puan getiriyor. Harekât boyunca koşmak yerine yürümenizi tavsiye ederim. Böylelikle crosshair daha çabuk toparlanıyor. Ayrıca akıcı hareketlerde bulun-

manız da isabetli atış yapmanızı sağlıyor. Maalesef oyunu multiplayer'da test etme imkanım olmadı. Çünkü bir türlü sunucularına bağlanamadım. SWAT serisi kalite standardını koruyarak gene harika bir oyunla karşımıza çıkıyor. Bu kadar beklediğimize değmiş doğrusu. Ama oyun çabuk bitiyor. Bu yüzden ek paketlerle gelecek yeni görevleri beklemek veya (eğer bağlanabilirsek) multiplayer'da zaman geçirmekten başka alternatifimiz kalmıyor.

_Burak Akmenek- akmenek@level.com.tr



SWAT 4

TAKTİK/FPS

www.vugames.com

Yapım: Irrational Games

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Vivendi Universal

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 7 yaş ve üstü

Multiplayer: İnternet

Ağ

Multiplayer Modu: Var

Minimum	Önerilen
1.0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	4.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 Stereo

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar

Gerçekçi senaryo ve oynanış.

Harika efektler ve grafikler.

Eksiler

Bir iki bug, görev sonundaki bulunması zor parçalar.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Rainbow Six Serisi

85

- Doktor bey arkadaşına bir baksanız...
- İyi de elimi kolumu bağladın!
- George hinnn hinnnn, Eşhedü....



CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Bir efsanenin çöküşü!

Amiga'dan beri Championship Manager'ı takip ederim. Her yıl daha iyi, daha güçlü ve daha geniş kapsamlı bir oyun buldum karşımda. Çoğunluğun aksine CM3'ten CM4'e geçişten asla şikayetçi olmadım. Oyunun yavaş olmasını problem etmedim. 2D maç motorunu hayran kaldım. Season 03/04'te yapılan değişiklikler ile seri çitayı iyice yükseltti. Fakat o ayrılık haberi tüm CM hayranı kitlesinin aklında soru işaretleri oluşturdu. Bir tarafta yapımıcı Sports Interactive, diğer tarafta dağıtıcı Eidos. Aynı ayrı oyun çıkaracaklardı. Üstelik "Championship Manager" markasını da Eidos kapmıştı. Herkes beklemeye başladı. Si'nin yeni oyunu ne olacaktı? Sonunda beklenen açıklama yapıldı ve "Football Manager" duyuruldu. Maalesef bu gelişmeleri yakından takip etmeyenler FM'nin bambaşka bir oyun olduğunu ve yeni gelecek olan CM5'in "esas oğlan" olacağını sandılar. Markasını kaybeden ama kalitesini fazlasıyla arttıran FM ortalığı kasıp kavurunca, Eidos'un CM'yi geliştirme için görevlendirdiği Beautiful Game Studios CM5'i ertelemek zorunda kaldı. Bu dönem içinde çıkardıkları demo ise tam bir hayal kırıklığıydı. Sonunda beklenen gün geldi ve Eidos, CM5'i piyasaya sürdü.

Buraya kadar olan kısım işin masalsı bölümüydü. Bundan sonra ise gerçekleri Eidos ve BGS'nin yüzüne vurmak zorundayım. Oyun piyasaya sürüldüğü gün yapımıcı tarafından ilk yama da yayınlandı. Bunun nedeni ise oyunu açtığımızda tam bir hatalar silsilesi ile karşı karşıya kalmamız. Daha açık bir şekilde ifade etmek gerekirse, gerçekçi olması gereken bir oyunun bu kavramdan fazlasıyla uzak olduğuna göreceksiniz. Bu yamaya sahip değilseniz oyunda birçok bariz hata ile karşılaşacaksınız. Bunlar arasında ilk olarak fark edeceğimiz şey ise gol yağmuru olacaktır. 5-5, 7-6 hatta internette yayınlanan ekran görüntülerinden birine göre 16-9 gibi bir skoru görürseniz şaşırıp kalmayın, hemen yamayı kurun.



MAÇ MOTORU

CM5'te maç motorunu daha güzel bir hale getirmek için 2D olan görüntüyü üç boyutlu hale getirmişler. Aslında bu oldukça hoş bir gelişme. Fakat maç motorunun orunu boyutu değil yapay zekâsı. Zaman zaman hangi futbolcuların sizin takımınız adına oynadığını anlayamıyorsunuz. Henüz bu maç motoruyla ilk tanıştığım maçta defans oyuncularım kalecimden dönünce iki topu şık vuruşlar ile tamamlayarak beni dumura uğrattılar.

Aslında dumura uğrayacak birçok durum var: Fut-





bolcuların boşta kalan toplardan kaçması, defans oyuncularının rakibe müdahale etmek için uzun uzun düşünmesi, kalecilerin kaleye gelmeyen topları tokatlayarak kale içine doğru çevirmesi -ki bu sinirlerinizi fazlasıyla zorlayabilir- bunlardan bazıları. Oyuncuların ilerleyişini görünce bu motorun bir buz hokeyi oyununa daha çok yakışacağını düşünmekten kendimi alamadım. Oyuncular sanki koşmuyor da kayıyor gibiler.

Maç motorunda ufak tefek güzellikler de yok değil tabii. Bunlardan biri oyuncu değişikliklerinde anons yapılması. Uydurma bir dilde yapılan aynı anonsu defalarca duyuyor olsak ta bu özellik maç motoruna renk katmış (diğer seslere ise ses bile diyemiyorum). Bir diğer özellik ise farklı stadyumların farklı çatılarının sahaya düşürdükleri gölgeler. Bu sayede gündüz maçlarında çatıların gölgeleri farklı şekilde gözüküyor ve sahanın bir kısmı karanlık olabiliyor (BGS'nin CM isminin üzerine düşürdüğü karanlığın yanında...). Son olarak da maç motorunun sağında bulunan bilgi ekranından oyuncuların bireysel istatistiklerini ayrıntılı olarak takip edebilirsiniz. Sahada kat ettikleri mesafe bile işleniyor.

VERİTABANI

CM serisini diğer menajerlik oyunlarından ayıran en büyük özelliği veritabanının olağanüstü olmasıdır. CM5'te de geniş bir veritabanı mevcut. Fakat yine yamaya sahip değilseniz ve Türkiye Ligi'ni açarsanız iki tane Aurelio veya iki tane Tunçay Şanlı (biri forvet diğeri libero) görmeye hazır olun. Sanırım yapımcılar veritabanını bu şekilde şişirmeyi uygun görmüşler. Bunun dışında altyapımdan gelen oyuncuların ve oyundaki liglerde mücadele etmeyen küçük takımların birçok oyuncusunun yabancı isimlere sahip olduğunu gördüğünüzde de şaşırılmamalıdır artık. Çünkü CM5'i 10 dakika bile oynadıktan sonra göreceğiniz her gariplik normal gelmeye başlayacaktır. Ayrıca Türkçe karakter desteklemeyen bir fontta Türkçe karakter kullanarak nasıl bir ciddiyetsizlik içinde olduklarını da görebilirsiniz.

Ciddiyetsizliğin bir diğer kanıtı da ilk yama ile derhal düzeltilen haber metinlerinin rengi. Daha rahat okumamız için yama ile bu değişikliği yaptıklarını belirtmişler. Test aşamasında haber ekranını pek kullanmamışlar anlaşılır.

Tabii bu tip ayrıntıların yanında oyunun menü açısından da bahsetmek lazım. CM4'teki menü yapısı CM5'e aynen taşınmış. Fakat bu oyunda farklı olan, menünün ekrana dağılımı. Menülerin bir kısmı ekranın tepesinde, bir kısmı üst başlığın altında, bir kısmı da ekranın en altında. Üstelik girdiğiniz



Football Manager 2005 varken artık CM efsanesi açılmamak üzere kapanmıştır

bölgelere göre alt başlıkların değiştiğini de düşünürsek oyunun hâkimiyetinin en alt seviyeye iniyor ve CM5'i oynamak tam bir eziyet oluyor.

Oyundaki problemlerden biri de sakatlıklar. FM oyuncularının zaman zaman şikâyetçi olduğu bol sakatlık problemi CM5'te tavana vuruyor. Oyuncularınız bol bol sakatlanırken sahaya dönme süreleri en az bir aydan başlıyor. İçinde bulunduğum sezonun henüz ilk yarısının ortasına kadar altı oyuncum en kısası bir, en uzununu üç ay süreli olmak üzere sakatlandılar. Bu nedenle zaman zaman kadro kurmak güçleşiyor.

MULTIPLAYER?

Championship Manager Online yazımda belirttiğim "Eidos'un kaygıları" düşüncem CM5'in çıkışı ile birlikte doğrulamış oluyor. Çünkü CM5'te multiplayer diye bir opsiyon yok. Bu şekilde insanları CMO'ya yönlendirerek bir havuzu iki ayrı musluktan doldurmayı planladıkları açıkça gözüküyor. O havuzu boşalt-

cak musluk sayısını ise tahmin bile edemiyorum.

Peki, bu oyunun hiç mi iyi yönleri yok? Elbette var. Öncelikle oyun oldukça hızlı. Hatta CM3 dönemini hatırlatacak cinsten. Sisteminize göre seçebileceğiniz lig sayısı CM4 ve FM'ye göre çok daha fazla. Ayrıca "continue"ya bastığınızda ekran kararır bekleme durumuna geçmiyorsunuz. Yükleme arka planında gerçekleşiyor ve siz diğer işlerinizi ile uğraşabiliyorsunuz. Maç motorunda da her ne kadar saçmalıklar gözüksede de oldukça güzel goller izleyebiliyoruz.

CM vs. FM

Bir çok kişinin kafasında ve internet üzerindeki bir çok oyun tartışma platformunda "FM mi CM mi?" sorusu oldukça yaygın. Birbirine rakip oyunların karşılaştırmalarında hiç bu kadar net bir sonuç ortaya çıkmamıştır herhalde. Bu soruya verilebilecek tek cevap CM5'ten uzak durmanızdır. Böylece "Championship Manager" ismini hep iyi hatırlarsınız. Bu isim en azından bunu hak ediyor. Ayrıca ismiyle bu derece tezat oluşturan bir başka yapımcı daha yoktur herhalde :)

İlk yama ile birçok sorunu halletmiş olsalar da piyasaya çıkan versiyonu ile CM5 tam bir hayal kırıklığı. İsmi sayesinde hak etmeyeceği bir satış rakamına ulaşacağını kabul etsem de bu oyundan sonra kimsenin gelecek yıl Eidos ve BGS etiketlerini üzerinde gördüğü yeni bir CM oyununu almayacağını eminim.

Şefik "Rocko" Akkoç - rocko@level.com.tr

CHAMPIONSHIP MANAGER 5 SPOR www.championshipmanager.co.uk

Yapımcı: Beautiful Game St Medya: 1 CD Fiyatı: -
 Dağıtıcı: Eidos Interactive Orijinal Olarak: - Yaş Sınırı: 3+

Multiplayer: İnternet Ağ
 Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
800MHz CPU,	2GHz CPU, 512MB	<input checked="" type="checkbox"/> EAX	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
256MB RAM, 4MB	RAM	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	
GFX, 400MB HDD			

Oyuna Alışmak: Kalay İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Az

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar	Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	Oyun oldukça hızlı ve tam bir sistem dostu, kariyerli ve saygı duyulacak bir isme sahip	Multiplayer yok, sesler kötü, maç motoru sirk gibi, menülere alışmak zor

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Football Manager 2005

Robots

Cıvata ziyan etmenin binbir yolu

Çocuklara ve gençlere yönelik filmlerin fincanlarının, tişörtlerinin, kalem kutularının, fast food menülerinin sanki filmin bir parçasıymışçasına ortaya çıkmasına alıştık. Bunları tüketmeye de alıştık. Sözgelimi şu anda masamda Harry Potter'lı bir kola bardağı, Incredibles'lı bir mendil kutusu, Storm Trooper'lı bir anahtarlık (onun yeri apayırsa da masada duruyor işte), Nemo'lu bir not defteri var. Bir de Robots'lu bilgisayar oyunu. Oyunlar eskiden bu yan sanayinin bir parçası değil ama şimdilerde "nerde animasyon bir film orda bir oyun" formülüyle yürüyor işler. Ve tıpkı fincan, tişört, defter gibi bu oyunların da ucuz malzemeden ve kolayca tüketilebilir olmasına özen gösteriyor üreticileri.

LEVYELİ HAREKET ENGELLENEMEZ!

Robots çok güzel bir film değil. Vasat da denebilir, yavan da. Zaman zaman sıkıcı, nadiren eğlenceli, geri kalanı da boş gözlerle izlenecek türden bir film. Aşağılamak gibi olmasın ama Robots'un oyunu da bu tadı yakalamayı başarmış. Zaten oyunun en başarılı yanı, filmdeki atmosferi layığı ile taşıması. Bunun iyi bir fikir olup olmaması ise ayrı konu.

Filmi gibi oyunu da öncelikle çocukları hedeflediğinden Robots'u oynarken "yüksek" beklentilerinizi bir yana bırakmanız gerekiyor. Mesela: Filmde uyarılma bir oyunda en azından seslendirmelerin, ara videoların, diyalogların tatmin edici olmasını bekliyorsunuz. Ama abartmayın, bu sadece adet yerini bulsun diye yapılmış bir oyun. Filmde bile çarpıcı olmayı başaramayan diyaloglar, oyunda iyice zayıf kalmış. Rodney'nin babasının ağzından anlatılan hikâyede, asıl karakterimizin doğru düzgün bir repliği bile yok. Yani, oyunda iletişim genellikle karşınızdakinin monologunu dinlemekten ibaret. Bir görevinizi açıklıyor, siz de isteneni yapmak üzere mesaiye başlıyorsunuz. Görevler de kendini tekrar eder nitelikte. Genellikle tek yaptığınız şema ve vida toplamak. Tabii ki bu görevler sırasında ezmeniz gereken düşmanlar, nasıl ulaşacağınızı bir çırpıda göremediğiniz platformlar, açmanız gereken kapılar da çıkacak karşınıza.



Bunlar her LEVEL'da farklılaşsa da oyunun tekdüze gidişatını değiştirebilecek güçte değiller. Bu rutin gidişatta tek farklılığı Rodney'nin tostoparlak olup yarıştığı bölümler yaratıyor ama yetmiyor. Bir bölümü bitirip yenisine başlamak için geriye tek bir motivasyon kaynağınız kalıyor; ara videolar. Oysa bu konuda da haberler pek iyi değil.

AH BİR GAMEPAD OLSA...

Videolar hem çok kısa hem de görüntü yumuşasın, daha güzel görünsün diye sanki biraz fazla bulanıklaştırılmış. Filmden alınmış olmalarına rağmen pırl pırl, film kalitesinde videolar beklemeyin (beklememek Robots'taki en kıymetli erdemimiz, unutmayın). Zaten seslendirmeler de yetersiz ve kısır olduğundan, oyunun filmde beslenebilecek önemli yanları açıkta kalıyor.

Ama bu demek değil ki grafikler yerlerde sürünüyor. Bugünün oyunlarındaki ortalamayı tutturun, iddiasız olsa da silik kalmayan, işini yapan bir grafik motoru var oyunun. Sorun, bu 3D evrenle oynanışın tam bağdaştırılmamış olması. Özellikle kamera açıları insanı yıpratıcı kadar dertli. Oyunda 3 kamera arasında geçiş yapabiliyorsunuz ama çoğunlukla üçü de esas görmeyen gereken noktayı saklamayı başarıyor. Zorlukla tırmandığınız bir platformdan diğerine atlamak için doğru görüş açısını bulmaya çalışmakla geçiyor vakit. Sonra düşüyorsunuz ve aynı 15 platformu bir da-

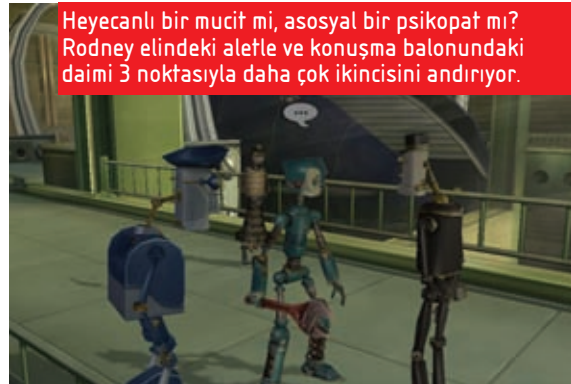
ha zıplıyorsunuz. Kamera dâhil tüm kontroller klavyeden yapıldığı için gamepad'i olmayanlar epeyce yaşayacak bu durumu.

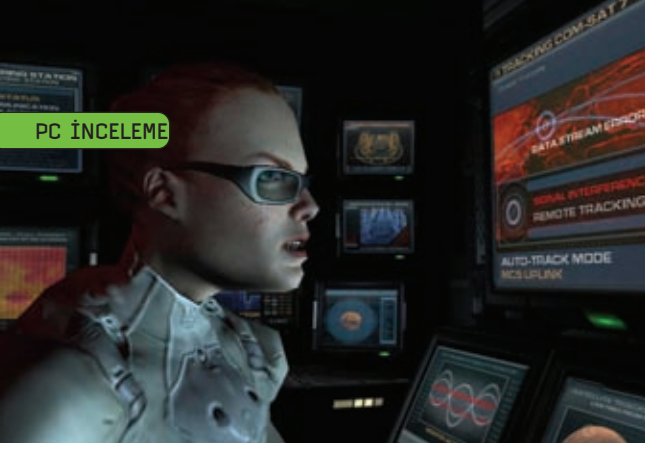
Oyun ilerledikçe zorlaşmıyor ama daha akıcı bir hale geliyor. Belki de aksayan yönleri uyum sağladığınız ya da "beklentileri sıfırlama" yeteneğine kavuştuğunuz için ufak tatlar da almaya başlayabiliyorsunuz. Oyunun incelemesini yazmak durumunda olmadığınız için o anın gelmesini bekleyebilirsiniz tabii ama filmi seviyorsanız bir şans vermenizi öneririz.

_Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

ROBOTS	AKŞİYON/ADVENTURE	www.robotsgame.com				
Yapımcı: Eurocom	Games Medya: 2 CD	Fiyatı: -				
Dağıtım: Vivendi Universal	Orijinal olarak: Yok	Yaş sınırı: Yok				
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet	<input type="checkbox"/> Ağ					
Multiplayer Modu: Yok						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #f08080;">Minimum</th> <th style="background-color: #90ee90;">Önerilen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 1,5 GB HDD</td> <td>1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFXgamepad</td> </tr> </tbody> </table>	Minimum	Önerilen	1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 1,5 GB HDD	1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFXgamepad	Hoparlör ve Ses Desteği <input checked="" type="checkbox"/> EAX <input checked="" type="checkbox"/> 2+1 <input checked="" type="checkbox"/> Stereo	
Minimum	Önerilen					
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 1,5 GB HDD	1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFXgamepad					
Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Düşük Zorluk: Orta						
Grafik Ses Oynanabilirlik Multiplayer Eğlence 	Artılar Filmi çok sevenler için ideal. Küçük yarış oyunları.	Eksiler Ayrıntılara sinmiş özensizlik. Kontroller, özellikle de kamera.				
LEVEL NOTU 						
Alternatifler: Shark Tale						

Heyecanlı bir mucit mi, sosyal bir psikopat mı? Rodney elindeki aletle ve konuşma balonundaki daimi 3 noktasiyla daha çok ikincisini andırıyor.





Işıkları kim söndürdü?

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Farklı asker, aynı cehennem...



- Abi biz ne yapıyoruz burada ya?
- Yavrum kaç defa söyleyeceğim? Bekliyoruz!
- Neyi be abi? Bunaldım ben bu dolabın içinde ya!
- Birazdan bir asker geçecek buradan, onu bekliyoruz.
- Ya geçmezse herif?
- Mecburen geçecek, başka yol yok gideceği. Geçerken de şu ortadaki sağlık paketini alacak. Aldığı zaman da biz atlayacağız üzerine, tamam?
- Ya almazsa?
- Öpe öpe alacak, bize gelene kadar bir sürü arkadaştan daha geçmesi lazım, kesin olacaktır.
- Aha, geliyor abi adam! Eeee, baktı baktı almadı bu herif sağlık paketini ama?
- Lan? Alsana olm şu paketi! Almıyor herif yaaa! Haydaaaa!
- Abi çıkalım biz yine de?
- Oğlum paketi almazsa kapı açılmıyor ki! Şimdi ayıyı yedik! Gitti herif!
- Ühü, ya ben bunaldım çıkmak istiyorum yaaa!
- Lan sıs sen de, zaten pis pis kükürt kokuyorsun daracık yerde burnumun direği kırıldı! Gitti canına yandığımın adamı paketi almadan yaaa. Hay yaaa!

KARANLIK YERLER

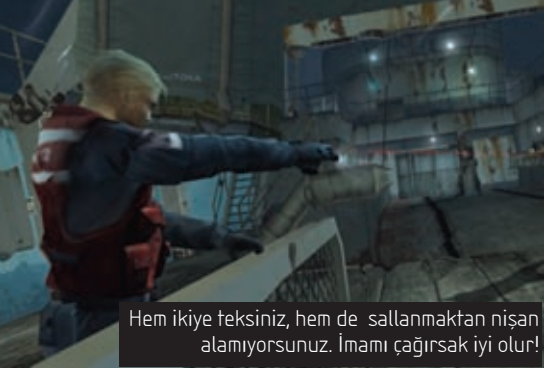
Şimdi size bir soru: Gerçek kötü kimdir? Cehennemde kendi işine gücüne bakan iblisler mi? Ne de olsa orası onların mekânı. Yoksa onların mekânına destursuz girip nanik yaparak yok edilmeyi hak eden kayıp Mars uygarlı-

kurdunuz, cehenneme kapı da açtınız, üssünüzü yerle bir ettirmeyi de başardınız. E peki ne halt etmeye dönersiniz geriye? Baktın üs dağılmış, dönme geri işte! Hadi döndün, ne halt etmeye gidip yanarlı dönerli boyut kapısını kurcalarsın? Üç yaşında bebeye göstersem "Abi, bu boyut kapısına benziyor, hiç kurcalamayalım bence!" der yani, o kadar da mı akıllı yok eğitilmiş askerlerde? Ama tabii o zaman ek görev paketi nasıl yapılacaktır, değil mi?

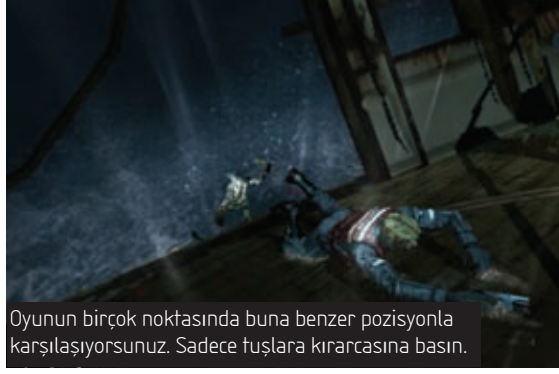
Resurrection of Evil bir ek görev paketinde bulmayı umduğunuz yenilikleri içeriyor ve belki birazcık daha fazlasını, ama çok ta fazlasını değil. Öncelikle oyunun karanlık ve ürkütücü atmosferinin az çok korunduğunu söylemem gerekli. Daha ilk dakikadan itibaren olur olmaz yerde karanlıkta kalıyor ve inceden paranoya yaşıyorsunuz, çünkü karanlıkta sürprizler olabiliyor. Ya da olmayabiliyor, zaten işin özü de bu ya, bilinmezlik. Ancak bu defa oyunda sağda solda bulduğunuz mesajlarla bir hikâye oluşturma çabasına rastlanmıyor. Neden? Çünkü zaten artık hikâye ortada ve ilk dakikadan itibaren ne yapmanız gerektiği de bariz. Bu yüzden Doom 3'ün za-

man zaman düşük tempolu olan gerilimli atmosferi burada yerini gittikçe daha da artan bir çatışmaya dayalı aksiyona bırakıyor. Oyun gittikçe daha da zorlaşıyor, düşmanlar daha da sağlam karşınıza çıkıyorlar. Bu arada, tıpkı orijinal oyunda olduğu gibi neredeyse tüm canavarlar belli durumlarda

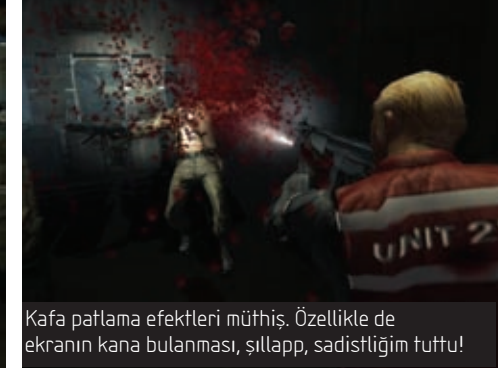




Hem ikiye teksiniz, hem de sallanmaktan nişan alamıyorsunuz. İmamı çağırırsak iyi olur!



Oyunun birçok noktasında buna benzer pozisyonla karşılaşıyorsunuz. Sadece tuşlara kıracasına basın.



Kafa patlama efektleri müthiş. Özellikle de ekranın kana bulanması, şıllapp, sadistliğim tuttu!



Alone in the Dark'ın yapımcıları yıllar sonra yeniden Survival Horror türünde bir oyun hazırladı.

COLD FEAR



Uzun olmadıkça, gemi ile yapılan yolculukları her da im sevmişimdir. Zaman bir başka geçer gemiyle. Özellikle de vapur seferleri. Soğuk havaya aldırış etmeden teras kısmında oturulur, tatlı bir rüzgâr eşliğinde (zatürree olmadan) çaylar yudumlanır, sıcak simit ufak ufak yenilir, bir kısmı martılara atılır, derken iskele gözükkür ve heyecanlı heyecanlı vapurdan inilir. Yok, bu böyle dört duvar arasında olmayacak. Siz en iyisi mi biraz bekleyin...

(Bir saat sonra Kadıköy-Beşiktaş vapur sefer hatında, çay ve simit eşliğinde yazılmaya başlanan müsvette) Evet, şimdi oldu işte. Ne diyorduk? He, gemi, tamam. Bir gemi, bir insanın hayatında işte en fazla bu kadar rol alır. Eğer daha fazla rol alıyorsa, orada kesin bir takım olaylar söz konusudur. Aynı bizden inceleyeceğimiz Cold Fear'da gerçekleşen olaylar gibi. Cold Fear Alone In The Dark'in aşçısı olan DarkWorks'un mutfağından çıkan son lezzet. Şu atıştırdığım bayat simit ve etrafımda turlayan martı üstüne yemin ederim ki, uzun süre gemi ile seyahat edemeyeceksiniz.

BİR GECE ANSIZIN GELEBİLİRİM

Tom Hansen, bir sahil güvenlik görevlisidir. Gecenin bir yarısı şüpheli bir Rus gemisi, ne olduğu belli olmayan sinyaller yollamaktadır. Tom ve ekibi gemiyi kontrol etmeye gider. Siz başlangıç videosundan belki gemide neler olduğunu biliyorsunuzdur, ama Tom bundan bihaber şekilde kendini güverteye atar. Karşılaştığı manzarayla dehşete düşen Tom, artık bu cehennemin bir parçasıdır. Göreviniz basittir; gemide nelerin olup bittiğini öğrenmek, sağ insan varsa (!) bulmak ve korumak, daha sonra da bu cehennemden tek parça kurtulmaya çalışmaktır. Sizi temin ederim, bu okunduğu kadar kolay olmayacak. DarkWorks elinden geleni ardına koymamış.

İçinde bulunduğunuz gemi kusursuz tasarlanmış ve tam anlamıyla fırtınaya teslim olmuş durumda. Güverteyi tokatlayan dalgalar, yürek hoplatan gök gürültüleri ve müthiş bir hızda esen rüzgâr... Hepsini hissedebiliyorsunuz. Beşik gibi sallanan gemide asla sabit duramıyor, güvertenin çeşitli yerlerinde sürükleniyor, denize bile düşebiliyorsunuz. Görüş alanınızı bozan yağmur damlaları, kulak tırmalayan ho-



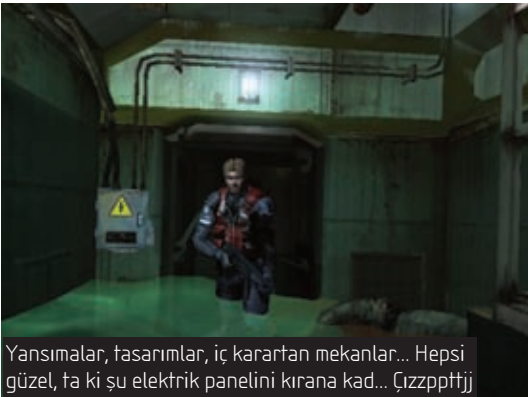
murtular ve kan kokan dar koridorlar sayesinde kendinizi fırınanın ortasında hissedebilmeyi kaçınılmaz. Grafik gücü sisteminizi zorlamayacak şekilde çok iyi kullanılmış. Girdiğiniz her oda sizi biraz daha tedirgin ediyor ve oyunu diken üstünde oynuyorsunuz. Bu duygu bir korku oyununda olmazsa olmaz. Tedirgin ve az sonra ne olacağından habersiz olmanız gerekir. Cold Fear da bu konsepti oldukça iyi başarmış. Bir sonraki odada neyle karşılaşacağınızı tahmin edemiyorsunuz.

KONTROL SİSTEMİ

Cold Fear, kontrol sistemi ve kamera açıları bakımından biraz alışılmıştan dışında. Kamera açısı hem üçüncü kişi açısında hem de sağ omuz arkasında olabiliyor. Resident Evil 4 oynadıysanız, bu sisteme yabancılaşmıyacaksınız. RE4 dedik, dedik ama başarılı demedik! TPS şeklinde oyunu oynarsanız nereye bakacağınızı asla yönetemiyorsunuz. Oyunun size verdiği kamera açısıyla idare etmelisiniz ki bu açı çok yetersiz. "Etrafta ne var ne yok, kaç düşman var, nerede saklanacak bir delik var?" diye meraklandığınızda, omuz arkası kamera açısına (sağ klik) geçmek durumundasınız. Bu açıdan neyseki sabit değilsiniz, yavaş da olsa karakterinizi hareket ettirebiliyorsunuz. Tom'un her silahında bir lazer işaretçi var, sözde istediğiniz yere nişan alabilmenizi sağlıyor. TPS açısından (Shift) sadece gövdeye, omuz açısından ise istediğiniz bölgeye nişan alabiliyorsunuz fakat karşılaştığınız yaratıkların çoğunun kafalarından ölebildiğini anlayınca kısa bir şok da yaşamamak elde değil. Ya headshot yapacaksınız, ya da düşmanı yere serdikten sonra kafasını ezeceksiniz. Kafaya fare ile nişan almak kapalı alanlarda kolay olsa da, açık alanlarda bir yaratığı öldürmek zor. Sallanan gemiye paralel olarak namlunuzu zaptetmek oldukça zor olmuş.

ÖL YA DA ÖLDÜR

"Eğer görevler şahane ise, belki bu sinir kontrollerle de ilerleyebilirim" düşüncesine sahipseniz, fazla umutlanmayın. Oyunun geneline bayat görevler hakim. Bulduğunuz kapı kollarını, 'o koridor senin bu kamara benim' şeklinde kapalı kapılara deniyor, zamanla kapattığınız kodlar ile daha önce giremediğiniz kapıları açıyor, 'kapı elektronik olarak kilitleti' yazısını gördüğünüz kapıların yanındaki elektrik panelini kırma bulmacalarıyla boğuşup duruyorsunuz. Bu koşuşturma da



Yansımalar, tasarımlar, iç karartan mekanlar... Hepsisi güzel, ta ki şu elektrik panelini kırana kad... Çızzpftjj

öyle farklı mekânlar arasında değil, onlarca kez gezdiğiniz ve yüzlerce kez öldürdüğünüz yaratıklar arasında olunca, görev geçmek işkence halini alıyor. Hele güvertenin sağ tarafında ritmik bir şekilde gemiye çarpan iki dalga var ki, hiç sormayın! Aynı sahneleri yaşamaktan aha şu yanımda uçan martı gibi oldum: Monoton ve sinirli (inatlı simit atmıyorum da).

Cold Fear, karşılaşacağınız düşmanlar bakımından oldukça zengin. Her biri kendine has bir yeteneğe sahip. Kimi hızlı, çok iyi silah kullanan, cesetlerin içine girip ayağa kaldıran, kimi de karanlıkta çok iyi görebilen, çevre ile kamuflene olabilen, kuvvetli yaratıklar olabiliyor. Buna karşı da sizde tam teşekküllü-sünüz. İster kendi silahlarınızı (Shotgun, Ak-47, alev silahı, Spargun, Grenade Launcher) kullanın isterseniz de çevredeki elementleri kullanın (elektrik panelleri, petrol varilleri, yangın söndürme tüpleri, lazerler). Bir diğer güzel olay da düşmana yakalanırsanız 'Critical Hit' yapabiliyor olmanız. Sadece E tuşuna hızlıca basın ve yavaş çe-

kimde özel öldürme hareketini izleyin.

Oyun tarihine altın, gümüş, bronz harflerle yazılmış tüm korku oyunlarının ortak özelliği; çok özel ve atmosferine yakışır derece iyi müzik ve sesler içermesiydi. Cold Fear sesler açısından vasat. Bazen tedirginlik yaratan homurtular, çılgınlıklar, ne olduğu belli olmayan şingirtalar duysanız da, bunu bütün oyun süresine yayamadıktan sonra bir değeri yok. Hele karakterlerin konuşmaları var ki, başka bir tartışma konusu. Sanki lunaparkta pamuk şeker yiyen insan modeli çiziyorlar. Ya kardeşim! Az sonra kargaların kahvaltısı olacaksın, biraz kork, sesin titresin yani! Müzikler ise oldukça deneysel; gitar bazlı bir ritim üzerine elektronik melodiler ekmişler, ama maalesef bu sene onlara güzel bir mahsul yok. Bu cümleden sonra "Başka bahara!" demek, ne kadar güzel olurdu değil mi?

NE ÇOK İYİ NE ÇOK KÖTÜ

Grafikleri ve atmosferi oldukça sağlam olan Cold Fear, "korkunun arasına biraz da aksiyon sıkıştırıyorum" derken bazı noktalarda afallamış. Yetersiz kamera açıları, atmosfere yakışmayan ses ve müzikleri, sizi oyun boyunca ekran karşısından alıp, soğuk ve kanlı, dar gemi depolarına götürmeyen senaryosuyla Cold Fear, "Oynayayım mı, oynamayayım mı?" diye düşündürüyor. Üstünde daha titiz bir çalışma yapılıysaydı Cold Fear klasik olabilirdi. Gerçekten! Yalan söylemiyorum. Şu elimdeki bayat simit ve yanımındaki simitçi üstüne yemin ederim... Ha? Bayatmış bu simit be! Şiişt, simitçi! Geri ver benim paramı kardeşim. Hooop, dur, kaçma!

_Volkan Turan - volkan@level.com.tr

COLD FEAR

KORKU-AKSİYON

<http://www.coldfearegame.com>

Yapımcı: DarkWorks

Medya: 1 DVD

Fiyatı: 70 YTL

Dağıtıcı: Ubisoft

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: +18

Multiplayer: İnternet

Ağ

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2.2 GB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 Stereo

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

Grafik

Artılar

Eksiler

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Grafikle güçlenmiş atmosfer, koşma gücünüzün olması, 13 adet izlemesi zevkli bonus. Kamera ve kontrol sorunları, çabuk sönen gerilim, senaryo, ses ve müzikler.

LEVEL NOTU



Alternatifler: Resident Evil 3

73

Hep melekler mi sizi kurtaracak? Bu sefer de onların başı dertte.

SHADE

Wrath Of Angels

Doğaüstü olaylar, paranormal vakalar, zombiler, hortlaklar artık hayatımızın bir parçası. En azından ekran başında geçen sanal hayatımızın. Onlarla o kadar haşır neşir olduk ki insanın en temel korkularından biri olan bilinmeyen artık yeterince bilinmekte. Zaman, duyuları ne kadar kıskırtabilirim, refleksleri ne kadar mincıklayabilirim zamanı. Shade: Wrath of Angels da bu modayı takip eden oyunlardan biri olarak karşımızda.

ALEM ZOMBİ OLMUŞ

Olaylar arkeolog kardeşinizin sizden yardım istemesiyle başlıyor. Mektubunda başının belada olabileceğini ve acilen onu bulmanız gerektiğini söylüyor. Siz de aile her şeyden önce gelir düsturuyla soluğu Roma'da alıyorsunuz. Bu arada tarz olarak kardeşinizden bir hayli farklısınız; daha çok umursamaz aksiyon adamı, yani bir nevi Bruce Willis tadındasınız. Neyse, Roma'da trenden inince, bir de bakıyorsunuz ki in-cin top oynuyor ve sizi de aralarına almıyorlar. Etrafta kimsecikler yok. Biraz dolandıktan sonra kardeşinizin kaldığı oteli buluyorsunuz. Tedirgince takılırken ilk zombiyle karşılaşır, sanki günlük bir aktivitenizmiş gibi beynini dağıtveriyorsunuz (sorgu-sual yok yani). Ama esas fantezi kardeşinizin kazı yaptığı yere damlamanızla başlıyor. Meğerse kardeşiniz ego-sunu tatmin ederken, dünyayı koruyan dört büyük meleği hapsetmiş ve kendisi de bir güzel lanetlenmiş. Melekler devre dışı kalınca, kötülük yerüstüne çıkmış ve çağlara dağılmış. Kardeşinizi ve tabii bir de dünyayı bu lanetten kurtarmak için, dört farklı çağa

Özellikle etrafınız sarılınca, içinizdeki zebaniyi uyandırın derim.



Yakın dövüşte büyülmüş kılıcımızı kullanıyoruz.



gidip, dört büyük meleğin kalbini bulmalısınız. Shade, standart bir "aksiyonu fazla macerası az" bir Tomb Raider türevi. Konsept olarak da ablasına yakın sayılır. Oyunun en ilginç bulduğum tarafları, zamanlar arası yolculuk yapıyor olmanız ve zor durumda kalınca irikiyim bir zebaniye dönüşebilmeniz. Zebani olunca, özellikle yakın dövüşte rakip tanımıyorsunuz. Rakip dediğim de zombiler ve türevleri. Kılıcımızla, tabancamızla Allah ne verdiyse giriyoruz griplere (Angel hesabı). Bulduğumuz melek gözyaşlarıyla da ateş gücümüzü yükseltiyoruz. Örneğin belli bir dereceden sonra içinizdeki zebaniye dokunan cayır cayır yanıyor. İstersek, melek gözyaşlarını cephane için de harcayabiliriz ama Eski Mısır veya Orta Çağ'dayken ateşli silahların daha icat olmadığını da hesaba katmak gerek.

UYKUDA BİLE RAHAT YOK

Kontrolleri uykunuzda öğreniyorsunuz desem?.. Gerçekten de bir ilginçlik yapıp tutorial bölümünü kabusunuza sokmuşlar. İyi de yapmışlar çünkü uyanınca oyuna da başlamış oluyorsunuz. Shade, görsel açıdan inanılmaz değil ama belli standartları tutturmuş bir oyun, özellikle mekân kullanımı atmosfer açısından çok başarılı. Karakter modelleri ve animasyonları ise biraz odunsu ve cansız. Atmosfer etkili kılan başka bir faktör ise oyunun kurgusu. Hiç beklemediğiniz anlarda halisünasyonlar görmeniz ve kameranın kontrolünüzden çıkması, oyunun durağanlığı kırıyor. Seslerin kaderi de biraz grafikler gibi. Atmosferi pekiştiren arka plan sesleri gayet iyiyken, karakter seslendirmeleri kulak tırmalıyor. Uzun lafın kısası giyinip kuşanıp çağlar arası zombi avına çıkmak istiyorsanız, Shade: Wrath of Angels sizi bir süre idare eder derim, ama kısa bir süre.

_Güven Çatak - guven@level.com.tr

SHADE: WRATH OF ANGELS

AKSIYON/ADVENTURE

www.shade-game.com

Dağıtımçı: Cenega

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Yapımcı: Black Element

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer: İnternet

Ağ

Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
700MHz CPU,	2GHz CPU, 512MB
128MB RAM,	RAM, 256MB GFX
32MB GFX	

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 Stereo

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar

Eksiler

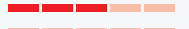
Ses



Zamanda yolculuk. Zebaniye dönüşmek. Atmosferik mekânlar. Düzgün grafikler.

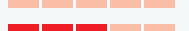
Sıradan konsept. Karakterle özdeşleşemiyorsunuz.

Oynanabilirlik



Modeller odunsu.

Multiplayer



Animasyonlar

Eğlence



LEVEL



NOTU



Alternatifler: Curse Eye of Isis

66



Dangerous Waters

İki Rus, bir Amerikalı, bir de Çinli bir gün ...

Bir zamanlar bizlerde çocuktuk. Şimdiki bilgisayarlarımızın ataları anne-babamızın iş yerinde muhasebe, stok takibi gibi hesap kitap işlerine yarıyordu. Power Gamer denen kısım ise Commodore64, bu kısmın daha şanslıları ise Amiga500 ile yaşıyordu. Hele bir de bu iki grubun arasına sıkışanlar vardı ki, onlar hem özenilenler hem özenenlerdi: Çünkü onların C64 disket sürücülerini vardı. Ağlamak istiyordum ya. Ben kafa ayarı takımındandım. İnatla gider en sinir oyunlarını alır, kafa ayarı durmadan bozulan teybimle ben de kafayı yerdim.

İşte bu zor zamanlarda simülasyon-strateji türü oyunlara merak salmıştım. Arkalı önlü tek kaset Fighter Bomber maceramdan ders almayı, arkalı önlü çift kaset Power at Sea'ye dadanmıştım. Bir iki saat uğraşır oyunun yükler, tam kaptan köşkünü gördüğüm anda hava saldırısı olurdu. Hava saldırısının yüklenmesi için(!) ikinci kasetin B yüzünü takar, o yüklerken gidip sevdiğim dizileri seyredirdim. Daha sonra bir de Defender of the Crown maceram oldu ki sormayın gitsin.

MERMİ

Power at Sea ile kursağında kalan hevesimi ben bile unutmuşum artık. Uçuş simülasyonu dışında bu türe ne kadar ilgi duyduğum da tartışılır aslında. Ancak Dangerous Waters kursağında kalanlara çare olmayı başarıyor. Modern bir donanmanın kullandığı her türlü savaş aracının komutasına geçme şansı tanıyor. Bombardıman uçakları, denizaltı avcısı savaş gemileri ve türlü denizaltı emrimize veriliyor. İstedüğümüz cihazi seçip, Quick Mission ile kendimizi denize atmamız mümkün. Görevler genellikle refakat etme, düşmanı bulma ve yok etme, hedefi bulma gibi şeyler. Menüde dolandıkça çeşitli görevler bulmak ya da görev editörü yardımı ile birbirinden ilginç ve farklı görevler yaratmak mümkün. Ancak olay temel olarak, hedefi bul, tanımla, saldırı şeklinde geliyor.

Oyunun ayrıca bir Campaign modu bulunuyor. Senaryosu biz bile otursak bir iki dakikada yazabileceğiniz türden. Rus donanmasında bazı generaller isyan ediyor ve bir iki nükleer denizaltı aşırıp ortadan kayboluyorlar. Ruslar bu olayı kendi içlerinde çözmeye çabalarlarken, Amerikalılara "sakın karışmayın yoksa fena olur" diyorlar. Amerikalılar Rus kardeşlerini dinlemeyip kayıp denizaltıların peşine düşüyor. Bir süre sonra işin içine Çin giriyor. Çorbamız bu şekilde yemeye hazır hale geliyor. Bu dört taraftan istediğimizi

oyun şansına sahibiz. Ancak oyun ile yeni tanıştığımızda Campaign oldukça ağır geliyor. Bu yüzden bir süre Quick Mission'lar ile oyalanmakta fayda var.

TORPİDO

Oyunun ağır gelmesinin sebebi kullanacağımız her aracın kendi içinde ayrı bir oyun olması. Öncelikle her araçta gerçekte varolan tüm istasyonlar oyuna aktarılmış. Yani "sağ oka bastım sağa gittim, Mouse 1'e bastım, ateş ettim" gibi bir durum söz konusu değil. Oyunda gerçek zamanlı aksiyona gireceğiniz tek an, geminizin uçaksavarlarını kullandığınız an. Bunun dışında her şeyi kitabına uygun yapmalısınız. Radyo başına geçip statik dinlemek, sonarın bipleri ile kendinizden geçmek, hedefi bulunca bağlantı kurmak, cevap yoksa makine dairesine geçip yavaştan yol vermek, yeterince yaklaşıncaya kadar periskop başına geçip düşmanı tanımlamak, eğer saldıracaksanız torpido istasyonuna geçip önce mermileri yüklemek, sonra ateşleme emrini vermek zorundasınız. Filmlerdeki gibi kaptan köşkünde oturup "Ateş!" diye bağırınca torpido atılmadığından, bir sürü matematik yapmalısınız. "Oha be kardeşim!" diyorsanız da, zaten yanlış oyunun incelemesini okuyorsunuz demektir.

Başlarda sonara, makine dairesine ya da köprüye bakarken her şey oldukça anlamsız geliyor. Sonuçta kaç kişi bu aletlerin nasıl çalıştığını gerçekten biliyor ki? Hele ekranda gördüğümüz incik cincik düğmelerin hepsinin bir işlevi olduğunu düşünürsek, zaman zaman içinden çıkılmaz bir hal alıyor. Ancak biraz vakit harcar, Tutorial videolarını da izlerseniz çözülmeyecek bir sorun değil. İşin güzel yanı oyun 30 oyuncuya kadar multiplayer desteği veriyor. Karşı taraflar olarak haritada yer almak yerine, her oyuncu kullanılan aracın farklı istasyonlarında görev alabiliyor. Diğerlerinin aksine sadece elde ettiği veriler ile hareket edebilen denizaltıda her istasyonda başka bir oyuncu olması olaya bambaşka bir tat katabiliyor. Her oyuncu tek bir olay üstünde odaklandığından daha hızlı hareket etmek ve daha uzun süre hayatta kalmak mümkün.

ROKET

Oyunun zamanının büyük kısmını ana menüde geçiriyorsunuz. Burada bulunduğunuz bölgenin taktik haritasını ve çevrede tespit ettiğiniz araçları görebiliyorsunuz. Menüler oldukça kullanışlı. Neyin ne olduğunu öğrenene kadar biraz sıkıntı çekiliyor elbette. İstas-



yonlar arası geçiş yaparken sistem biraz ağırlaşabiliyor. Ancak bir istasyonu bir kez yükledikten sonra bu problem ortadan kalkıyor. Yine taktik ekranda açılan küçük bir pencerede kendi geminizi ya da seçtiğiniz aracı görebiliyorsunuz. Grafik anlamda da türüne göre oldukça başarılı DW. Gemi ve uçak modelleri mükemmel olmasa bile oyunun atmosferini artı yönde etkiliyorlar. Hasar modelleri daha iyi olabilmemiş. Yine de gemiler batarken ya da uçaklar düşerken gayet güzel görüntüler ortaya çıkıyor. Tabi sizin geminiz batıyorsa manzaraya bakıp haz duymanız pek olası değil.

Grafikler sadece manzarayı zenginleştirmek için değil elbette. Hem düşmanınız hem kendi durumunuz hakkında bu şekilde de bilgi edinebiliyorsunuz. Denizin ortasında sabit duran bir gemi kolay bir av iken siz de kum yatağının üstünde seyrediyorsanız fark edilmeniz an meselesi demektir. Ayrıca düşmanınızı vurup vurmadığınızı bazen sadece bu yolla görebiliyorsunuz. Gündümlü olmayan torpidolarla ıskalamak oldukça kolay. Bu yüzden bol bol matematik yapmak gerekiyor. Eğer uçan kalelerden birinde iseniz durum daha farklı tabii. Manzaranın tadını bol bol çıkarabiliyorsunuz. Zaten en heybetli çakılma ve batma sahnesi uçakların.

SET FULL SAIL!

Oyunda temel olarak düşman sizi fark etmeden düşmanı fark etmeye, karşı koymaya fırsat vermeden

hedefi yok etmeye çalışıyorsunuz. Peşinize denizaltı katilleri takıldığında, en yakın kayalığa dalıp bir iki tehlikeli manevradan sonra, bütün sistemleri kapatıp sınırlı sınırlı sonan dinliyorsunuz. Gaza gelip Das Boot, Red Storm Rising gibi filmleri izliyorsunuz. Bütün bunları yaparken inanılmaz ayrıntılı olan oyunumuz sayesinde tüm modern teknolojiler ile tanışıyor, ne şekilde çalıştıkları hakkında bilgi sahibi oluyorsunuz. Oyunda kullanılan araçlar, silahlar ve tüm cephaneler hakkında internette yüzlerce sayfalık veri bankaları bulmak mümkün. Kullandığınız silahın yada mermi tipinin ne işe yaradığını, hedefe ne etki yaptığını bilmek hayati rol oynuyor. Araçlar için de bu aynen geçerli. Geminde bir helikopter bulunduğunu fark edene kadar canım az yanmadı. Fark ettikten sonra işe keşif için helikopteri yollayıp kendim güvenli bir mesafeden sonuçları analiz eder oldum. Analiz etmek kelimesi ne kadar garip geldi şimdi. Bu arada açık havada, bir



denizaltı havadan kabak gibi görülebiliyor, benden söylemesi

AYE AYE CAPTAIN!

Dangerous Waters, ayrıntıları öğrenmeyi ve onlar ile uğraşmayı seven oyuncularını gayet mutlu edebilecek bir oyun. Oynama süresi oldukça uzun. Gerçekleştirilen her aksiyonun gerçekte olduğu kadar zaman aldığını düşünürsek, en basit görev bile saatler sürebiliyor. Sinsi savaşın sinir harbi içinde atmosferi tek bozan ses efektleri oluyor. Oyunda arada sırada çalan müzik dışında, belli bir komut verdiğinizde yerine getirildiğini bildiren tayfanın bağırış çağırışından başka pek bir şey yok ses namına. Sonarın sesi tek başına oyuncuyu germeye yetiyor zaten. Bir simülasyon olarak bundan başka pek eksisi olmayan bu oyunu türün severlerine gönül rahatlığı ile tavsiye ediyorum. _Jesuskane - jesuskane@level.com.tr



DANGEROUS WATERS

SİMULASYON

www.battlefront.com

Yapım: Sonalysts Orijinal olarak: Yok Yaş sınırı: 13 yaş ve üstü
Dağıtım: battlefront.com Fiyatı: 45 dolar Multiplayer: 2-30 oyuncu
Multiplayer: İnternet Ağ
Multiplayer Modu: 2-8 oyuncu

Minimum	Önerilen
550 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 Stereo

Oyuna Alışmak: Zor

İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Zorluk: Zor

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar

İnanılmaz detay seviyesi.

Kullanımı kolay arabirimi.

Kullanılabilecek gemi ve araç çeşidi çok fazla.

Eksiler

Seslendirme zayıf.

Oldukça zor.

Alternatifler: Silent Hunter 3

80



Nascar SimRacing

- Nasıl gidiyor abi? - Gaza basınca güzelim

Ayrıca süspansiyonlardan, vites aralıklarına, panellerin ağırlığından, aerodinamiğine kadar aracın birçok ayarı ile oynamanız mümkün. Bu kısmı derinliği izleyen basitlik ise can sıkabiliyor. Geliştirmek istediğiniz teknolojiyi seçiyorsunuz. Geliştirme için gereken süre 3 yarış dielim. Siz 3 yarışa katıldıktan sonra bu teknoloji emrinize amade. Ne kadar çok para ve sponsor sahibi iseniz o kadar kısa zamanda daha iyi parçalara sahip olabiliyorsunuz. Sponsor edinmek ise oldukça kolay. Üst üste kazanacağınız bir iki yarış ardından piyasada ne kadar firma varsa başınıza üşüşecektir. Maddi sorunlar ortadan kalktıktan sonra mekanik anlamda en iyiye sahip olmak sorun değil. Ancak galibiyetlerin ardından bir iki yarış tamamlayamaz ya da ilk beşe giremezseniz sponsorlar gel-

diklerinden daha hızlı terk ediyorlar ortamı. Her yarışta öyle veya böyle puan almak, toplamda katıldığınız yarışların en azından yarısını birinci bitirmek, sezon sonunda ipi önde göğüsleyebilmemiz için şart. Birinciliği almak içinse hem garaj, hem pist olaylarında ustalaşmak gerekiyor. Aksi takdirde en düşük zorluk seviyesinde bile saatlerce yarışıp bir birincilik alamamanız olası.

Hesap kitap bölümü bittikten sonra rahat bir nefes alacağınızı, paşa paşa yarışacağınızı sanıyor olabilirsiniz. Maalesef yanılıyoryorsunuz. Yapay zekâ gördüklerimizin en iyisi olmasa bile oldukça iyi iş çıkarıyor ve yarış boyunca nefes aldirmiyor. Ayrıca draft olayını oldukça başarılı bir şekilde kullanıyor. Öndeki gruptan koptuğunuz anda ise, sıfır hata ile devam ederseniz her turda arayı yarım saniye kapatabiliyorsunuz. Ya turlar ya da ömür yetmiyor kısaca. Sürüş fiziğine alışmak biraz zaman alıyor. Çünkü Nascar RegularCar gibi (İngilizce de bilirmiiiş :) – edi) yolda durmuyor. En ufak temas ile savrulabiliyor, büyük temaslarda ise siyah bayrak yiyip yarış dışı kalabiliyoruz. Burun kamerası dışında hiçbir açıdan hız hissini yaşayamıyoruz. Bu kamera ile oynayıp heyecanlanabilir ya da diğer kameraları tercih edip daha bir görerek yarışabilirsiniz. Grafikler vasatın biraz üstünde olduğundan görecekte pekte bir şey yok.

İyi kötüse ise Nascar vaktinizi ayırmaya geçecek bir oyun. Eğer aracınızın ayarları ile incik cıncık uğraşmayı seviyorsanız ve Nascar yarışları biraz ilginizi çekiyorsa, bir uğramaya değer. Zaten kendi alanında daha iyisi de yok.

_Jesuskane - jesuskane@level.com.tr

Araba ve yarış kelimelerini bir araya getirdiğimde, o anda hangi cihaza doğru bakıyordum farklı bir isim gelir. Bu günlerde bu isimler Burnout3 ve NFSU. Bu iki kelimenin çağrışımları üzerindeki EA etkisi tartışılmaz. Allah razı olsun EA hiç boş bırakmıyor meydanı. Onların sayesinde her ay nerede ise sadece Amerikada popüler olan sporlar ile ilgili oyunları inceleyebiliyorum (mutlu muyum peki? E değim tabii ki). Ata sporlarımızdan birini oyun yapmalar da onu oynasak birazda. Yağlı SimWrestling!

Nascar yarışlarını yapıldığı pistlere, her nedense hep birbirine benzer. Hatta nerede ise tamamı şeklen elips olarak tanımlanabilir. Ancak gerçekte tüm benzerlikleri bu kadardır. Biz bunu Nascar Simracing oynayana kadar bilemiyorduk tabii. EA oyuna 25 adet gerçek pisti oyuna aktarmış. Bunun yanında bir iki hayali pistte yaratılmış. Pistler belirttiğim gibi sadece helikopterden baktığınızda birbirine benziyor. Virajların açısı, eğimi, düzlükleri ve daha birçok incik cıncık özellik ile birbirlerinden ayrılıyorlar. Her pistte yeni bir sürüş deneyimi yaşadığınız bir gerçek. Ancak bu deneyimin ne kadar süreceği yine size bağlı.

Nascar SR bize hem çok derin hem de çok basit bir Owner modu sunuyor. Bu bölüme hiç bulaşmadan sadece sürücü olarak kariyer yapmanız da mümkün. Sürücü iken arabanın sadece mekanik olayları ile ilgilenebilirken, Owner modunda aracınız için yeni teknolojiler geliştirebiliyor, belli başlı parçaları değiştirerek daha hızlı bir araç sahibi olabiliyorsunuz.



NASCAR SIMRACING		YARIŞ	www.easports.com
Yapımcı: EA Tiburon	Medya: 1 CD	Fiyatı: -	
Dağıtımçı: EA Games	Orijinal olarak: Yok	Yaş sınırı: Her yaş için	
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet <input type="checkbox"/> Ağ			
Multiplayer Modu: 2-44 oyuncu			
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> EAX	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
		<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	
Oyuna Alışmak: Normal	İngilizce Gereksinimi: Normal	Zorluk: Zor	
Grafik	Artılar	Eksiler	
Ses	Orijinal pistler. Detaylı garaj bölümü. Bu kadar detaya rağmen hala basit olması.	Grafikler zayıf. Seslendirme zayıf. Kesinlikle bir direksiyon seti lazım	
Oynanabilirlik			
Multiplayer			
Eğlence			
LEVEL NOTU			
Alternatifler: Nascar Racing 2005			

76



Combat: Task Force 121

i Yapım: Direct Action Games Dağıtım: Groove Games Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

"Taktik/aksiyon oyunlarında bir devrim!", Times New Roman. "Vay anasını sayın seyirciler!", Arial Dergisi. "Soluksuz bir aksiyon!", Hayvan Severler Derneği Dergisi. "Oha!", Berker. Bunlar gazete, dergi gibi mecralarda ve Berker'lerde Combat: Task Force 121 hakkında yapılan yorumlar. Bakın bunları kesip sakladım, buraya yazdım. Neden mi?

Bunlar asılsız haberler de ondan sevgili okurlar. Bu konuda gerekeni yaptım ve gidip aidatlarını öde-



meyenlerin listesini derginin kapaşına astım. Mesela Burak... Beş aydır aidatını ödemediği gibi, apartman yönetimine yakalanmamak için kafasını küçülttürmüş. Ama saçmalamayın, bunun Combat: Task Force 121 ile ne ilgisi var?

Taktik/aksiyon oyunlarını seviyorsanız eğer, yanlış geldiniz, şu ilerideki ilk kediden sağa sapın. Evet kediden. Hayır o fil, diğeri kedi. Neyse, dört kişiyi aynı anda kontrol ettiğiniz bir taktik/aksiyon oyunu Combat: Task Force 121. Task Force 121'i benzerle-

level
NOTU 38



rinden ayıran şeyse aptal yapay zekâsı. "Ne biçim konuşuyorsun sen öyle oyun hakkında?!" diyebilirsiniz, bunu anlayışla karşılarım, alırım topumu giderim. Buna ek olarak (neyine ek neyine, yazıya bak!) 10 tek kişilik görev, dokuz silah, oyunda bulunanlar arasında. Ama dersiniz ki, "Ne biçim konuşuyorsun öyle görevler hakkında?!", alırım dergimi giderim. Tutun şu derginin ucundan, hah... Impfffff! Kalkmıyor bu ya, iyi ki bi` 100. sayı ya! Impfffff!!!

Future Tactics: The Uprising



i Yapım: Zed Two Dağıtım: Jowood Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Garip bir oyunla karşı karşıyayım, bir şey değil, korkuyorum bir şey yapacak diye. The Uprising, sıra tabanlı bir strateji oyunu. Ama bildiğimiz sıra tabanlı stratejiler gibi değil. Şimdi bildiklerimizi hatırlayalım: Sıra tabanlı strateji, insanların sıraya girip birbirleriyle tartışmasından başka bir şey değildir. Siz bir hamle yaparsınız, diğeri der ki "Hayır ben önce geldim", bir diğeri der ki "Abi dur sinirlenme" vs. The Uprising ise öyle değil, daha çok Worms'e benziyor. 3D bir ortamda, farklı silahlarla karşınızdakini vurmaya çalışıyorsunuz. Tabii oyun alanı sizin vuruşlarınızla parçalanıyor, etkileniyor, köşeye çekilip "snif" diye bur-

level
NOTU 56

nunu çekerek ağılıyor. Bu da oyunu eğlenceli hale getirmiyor değil.

Tabii her insan gibi bu oyunun da sorunları var. İlk olarak şu konudan şikâyetçiyim: Oyunu yarım saat oynadıktan sonra çok kolaylaşıyor. Bu bir, ikincisi, yapay zekâ çok kötü. Düşmanlarınız en az yeşil sahayı sınırlandıran çizgiler kadar sabitler. Biliyorum, bu benzetmeyi yapmam iki ülke arasında bir krize yol açacak, ama işimi yapmak zorundayım.

Sonuçta ilginç bir oyun The Uprising, bunu itiraf etmek zorundayım. Ayrıca şunu da itiraf etmeliyim ki, çocukken hiç oynamadığım olmadı benim. Fırk!



Red Jets

i Yapım: Akella Dağıtım: Interactive Vision **Minumum Sistem:** 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Simulasyon ne demektir bilir misiniz siz? (Her an çocukken oyuncağım yokmuş gibi davranabilirim, ki davrandım) Simulasyon, gerçek olan bir şeyi taklit etmektir. Bu yüzden sevmem simülasyonları. Nerede orijinallik, nerede yaratıcılık? Mesela ben şimdi kalksam (veya neden kalkıyorum, oturduğum yerden) Berker'in aynısını yapmaya çalışsam, onu Kopya Kopyun Dolly psikolojisine soksam, hoş olur mu? Hayır yani, güzel bir hareket mi bu sizce? Kimsenin Berker'i taklit etmeye hakkı yok. Kaldı ki taklit etmeye kalksak bile günümüz teknolojisi buna izin vermiyor. Çünkü böyle bir insanı yeniden oluşturmak için yeterli kaynak yok elimizde.

Red Jets ise bir simülasyon oyunu. Klasik uçuş simülasyonlarından pek farklı olmayan bu oyunda da yapmamız gereken tek bir şey var: Uçmasdğjk. Evet,

yanlış duydunuz. Çünkü yanlış yazdım. "Uçmak" yazacaktım. Neyse, konuyu saptırmayın, yazı yazmaya çalışıyorum burada!

İstedığınız bir uçağı ve silahlarını seçip verilen görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz bu oyunda. Peki nedir bu görevler? Memnun kalmadığımız görevi yedi gün içinde iade edebilir miyiz? Basit görevler tabii ki. Kontroller de basit, karışık değil. Ama uçağı kontrol etmek zor. Bu yüzden oyunun puanını düşürüyorum. Diyebilirsiniz ki "Bu puan hepimizin, onu koruyalım", o zaman bi` bakkala gidip geliyorum ben. 🗑

level
NOTU 55



Shark Tale

i Yapım: Amaze Entertainment Dağıtım: Activision **Minumum Sistem:** 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Gün geçmiyor ki, yeni bir su hayvanı kaybolmasın sevgili okurlar. Peki, neden kayboluyorlar? Çünkü onlar balık. Ve balıkların hafızası iki ila beş saniye arasında değişir. Dolayısıyla bir balığa -yanında Memento'daki gibi kağıt kalemi yoksa- küfür edip, beş dakika sonra "Baba n` aber ya?!" diyebilirsiniz. Tabii bunun avantajları da yok değil. Mesela bir balık aşk acısı çekmez hiçbir zaman. Ve bisiklete binemez. Evet, bu hafızasından kaynaklanmıyor, ama binemez işte. Kendi imkânlarımla kaynak yaptım, ne var?

Bu ve buna benzer nedenlerden dolayı Shark Tale karışık bir oyun. Birkaç farklı tür bir arada toplanmış; dans, adventure, yarış ve dövüş. Dans modunda Dance Dance Revolution'daki gibi dans ediyord; adventu-

re'da Oscar'la yeni bölgeler arıyor; yarışta yarışıyor (yok artık!) ve dövüşte boss'larla dövüşüyorsunuz. Bu kadar fazla sayıda mod monotonluğu kırıyor tabii ki. Ama ya kontroller? Sorun bu, başka bir şey değil. Ha, vardır ufak bir kardeşiniz Bam Bam gibi, "Kontrol de neymiş?!" diye gamepad'i ısırır, ona bir şey diyemem. Alın gitsin bu oyunu o zaman. 🗑

level
NOTU 60



Sudden Strike: Resource War

i Yapım:CDV Dağıtım: FireGlow Games **Minumum Sistem:** 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Simulasyon neyse de, "gerçek zamanlı strateji" ne demek? "Sıra tabanlı bir strateji oyunu sahtedir, yalancadır, adidir" mi demektir bu? Bu ve buna benzer ayırmalar yüzünden Avrupa Birliği'ne giremiyoruz.

Yeni Sudden Strike oyununun ismi Resource War. Oyunun isminin neden Resource War olduğunu merak ediyor olmalısınız. Etmiyor musunuz? Öhm, neyse. Oyun bu defa "kaynak" üzerine kurulu. Güçlenmek için binaları ele geçiriyorsunuz. Bu da size tank ve asker gibi yeni güçler kazandırıyor. Tabii bu oyunu Worms Forts Under Siege'e çevirmiyor değil (cidden ya, çevirmiyor). Buna ek olarak oyundaki değişiklikler şu şekilde sıralanıyor: Aslında bu şekilde değildi, ben sırasını bozdu: 16 görevden oluşan dört yeni sefer, dört oyuncuyla oynanabilen 10 yeni

çok oyunculu harita, 10 tek kişilik görev ve 12 kişiliksiz, karactersiz görev. Belki bu şekilde konuşmamalıydım, sinirime hakim olmalıydım, yapmamalıydım bunu, ama öyle "10 tek kişilik görev" falan deyince sinirlendim ben de işte.

Sudden Strike II motoruyla hazırlanan Resource War'un grafikleriyse vasatı 40 çöp. Biz buna evrensel dilde "vasat", otomobil dilinde "Passat", ziraat dilindeyse "hasat" diyoruz. Belki bu şekilde konuşmamalıydım, belki duyarsızım, ama hakkımdaki kararınızı vermeden önce beni dinleyin: Üçgenin iç açılı toplamı 180'dir. Bakın gerçekten, açıklayabilirim, borolrol-roğb... 🗑

_Firat Akyıldız, firat@level.com.tr

level
NOTU 53



KONSOL USTASI

Bakalım bu ay aylardan neymiş... Nisan. Ama size göre Mayıs. Sinan ve birkaç şanslı kişiye göreyse E3! Sevgili okurlar, sizinle bir şey paylaşmak istiyorum. Bu E3 denen olay çok şahane bir oluşum, zaten bunu hepimiz biliyoruz. Gelin görün ki, dünyanın en iyi konsol yazarı, konsol oyuncusu, konsol tasarımcısı (o ne be?) olan ben (ha ayrıca yuh tabii bana), nedense şu E3'ü bir yaşayamadım. Aynı sizler gibi ben de E3'ü dergi sayfalarından takip ediyorum. Oysa ben istemiyorum muym oradaki oyunlara tek tek bakayım, basın mensuplarına özel gösterimlere katılayım, röportajlar yapayım, oyun standlarında duran kızlara sarka... Pardon (galiba bu yüzden gidemiyorum). Bari sipariş vereyim. Sinan bana bol bol E3 havası topla. Biraz broşür falan getirirsen güzel olur, odama asarım. Birkaç temiz fotoğraf da çekersen güzel bir montajla kendimi yerleştiririm sağa sola, havam olur (havağa gel). Hiç biri olmazsa bari bir PSP getir yahu biricik konsol yazarına! Çok sevgili okurlar, ilk defa duygu sömürsü yapıyorum 20.000 kişiye aynı anda, o yüzden affınıza sığınıyorum. Ama pişman değilim. Sinan, bu yazıyı basacaksın değil mi? Sinan?! Sopaadaki çivileri çıkar bari...

"O şerit benim dedim sana!"

BURNOUT REVENGE

Yapım: Criterion Games | Dağıtım: Electronic Arts | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Eylül 2005

Tüm konsolların en hızlı ve en eğlenceli yarış-aksiyon oyunlarından Burnout, dördüncü oyununu içinde 4 rakamını barındırmadan kutlamaya hazırlanıyor. Burnout 3: Takedown'ın çalışmalarını Revenge ile birlikte yürüten EA, aylar öncesinden bu oyunun sinyallerini vermişti, ama oyun hakkında bilgi vermeye niyeti de yoktu. Ekran görüntülerinden de anlaşılabilceği gibi, Burnout'un havası tamamıyla değişiyor. Daha çok Mid-

night Club ve NFS Underground'ı hatırlatan Revenge, içinde bu adda bir mod da bulunduracak. Zamana ve trafiğe karşı mücadele edilecek Revenge modu ve oyun hakkında elimizde başka da bilgi yok maalesef. Artık E3'te bir güzellik yaparlar diye düşünüyorum.



Korkacağız... Hem de çok çok fazla.

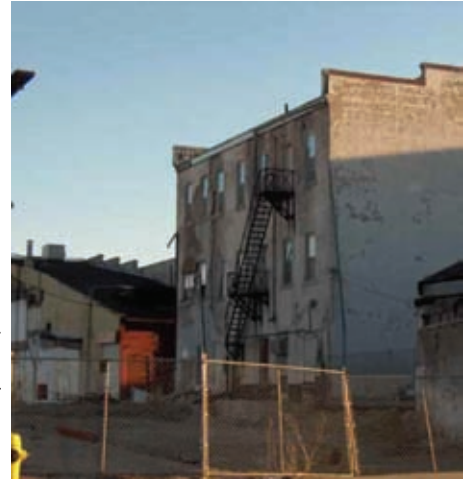
SILENT HILL 5 ve SILENT HILL: THE MOVIE



Önce hangisinden başlasam ki? Sonuçta bu ikisinde de gerilip duracağız. Silent Hill 5 hakkında bilinenler daha az, o yüzden onu aradan çıkaralım. Şunu hemen belirteyim, SH5'i oynamak için bir "yeni nesil konsol"a ihtiyacınız



olacak. Oyun 2006 yılında ortaya çıkacak ve konu akıl hastanesinde yatan bir hastanın geçmişi anlatacak. Güzel değil mi? Ve diğer yanda da Silent Hill'in filminin ataklarını görüyoruz. Garip bir hastalığa yakalanan Sharon, annesi Rose tarafından büyücü bir kadına (biyoenerji uzmanı, Reiki'ci, adını siz koyun) giderken, içinde buldukları araç fazlasıyla yoldan çıkar ve alternatif bir dünyaya ışınlanır. Silent Hill isimli kasabaya iniş yapan araçtan sağ çıkanlar şu şekildedir: Rose. Yani Sharon kaybolmuştur. Kızını aramak için kasaba merkezine son hız ilerleyen Rose'u elbette Silent Hill'in ünlü yaratıkları beklemektedir. Şu yanda gördüğümüz resimler de filmin setinden çaldığım birkaç görüntü.



BASKIYI DURDURUN!

► Square Enix sır gibi sakladığı iki yapımından bir tanesine açıklık getirdi. İsmi Code Age Commanders olan Aksiyon-RPG türü oyunda, Otero adındaki yaratıkların özelliğini alarak vücuduna silahlar ekleyebilen bir kahramanı yöneteceğiz. Oyunun çıkışına 1 yıl kadar bir süre var.

► Bir PC oyunu PS2'ye geliyor, ama hiçbir PC sahibinin bu oyunu duyduğunu sanmıyorum. Phantom Brave ile ünlü Nippon Ichi, gerçek zamanlı bir RPG olan Rasetu Alternative'i kiş aylarında piyasaya sürecek.

► Killzone oynayan? Oynayıp da beğenen? Tamam o zaman, sıkı durun, zira Killzone 2 2005'in herhangi bir zamanı PS2'lerimizde olacak.

► Bu sıralar bir James Bond filmi yapılmadı diye hayata küsmeyi reddeden EA, eski James Bond'ları karıştırmaya başladı ve Sean Connery'li From Russia with Love'i oyun haline getirmeye karar verdi.

► 2005 sonbaharında Charlize Theron'un başrolde oynayacağı Aeon Flux adındaki filmle

birlikte, Xbox ve PS2 için hazırlanmakta olan aksiyon türündeki oyunu da podyumlarda boy gösterecek. Bildiğiniz gibi Aeon Flux daha önce MTV'de çizgi seri olarak yayınlanıyordu.

► Dünyanın en iyi oyunu geliyor! PC, Xbox ve PS2 için hem de! Ne mi? Tabii ki Tomb Raider! Lara Croft ve Tomb Raider: Legend herkesi bir defa daha sarsacak! Ünlem!

► PSOne'da gördüğümüz Crash Team Racing'in devamı olarak nitelendirilebileceğimiz Crash Tag Team Racing (süper yaratıcı isim) yakında PS2,

CONKER: LIVE & RELOADED

Kafalar, gözler uçacak ve sincaplar galip gelecek.

Yapım: Rare | Dağıtım: Microsoft | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: 21 Haziran 2005

"Nasıl bir oyun bu böyle?" dediğimi hatırlıyorum, zira oyunun demosuna 3-4 saat önce baktım. Olay şöyle geliyordu: Sevimli bir sincap, daha sevimli diğer yaratıklarla savaşıyor. Fakat puduk yumruklar atarak veya çılgın kuyruk dönüşleri yaparak değil. Roket atarlarla, makineli tüfeklerle ve tam anlamıyla kan gövdeyi almış götürürken... Conker böylesine değişik bir oyun ve bünyesinde esprileri, küfürleri ve vahşeti barındırıyor. Bu nedenle de 17+ damgasıyla piyasada olacak. 16



kişinin Xbox Live ile birbiriyle kapışması Conker'i müthiş bir multiplayer oyuna dönüştürecek, ama tek kişilik oyun da demodan gördüğüm kadarıyla hayli zevkli. Sadece Xbox'ın gücünün yeteceği ışıklandırmalar ve grafiksel detaylar, The Matrix, Saving Private Ryan ve Terminator 2'yle



dalga geçen bir konuyla birleşince, bize de bu oyunu almak düşüyo elbette. Yalnız önce ben şu Xbox'ı bir isteyleyim Si-nan'dan. Sinaaan...



REI 3

Fotoğraf makineleriniz hazır mı?

Yapım: Tecmo | Dağıtım: Tecmo | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2005



Beyaz suratları ve yüzlerine dökülen uzun siyah saçlarıyla büyük çıkış yakalayan "Japon yapımı korkunç kızlar", oyunlarda da başrol almazsa olmazdı. Fatal Frame, Fatal Frame II: Crimson Butterfly şeklinde ilerleyen serinin üçüncü oyunu müthiş bir kısaltmaya giderek sadece Rei olarak karşımıza çıkıyor. Daha önce Rei diye bir oyun varmış gibi 3 takısını da yanına alan oyunda, tahmin edin karakterimizin adı ne? Evet Rei. Hatta Rei Kurosawa. Fotoğraf çekmeye meraklı bu genç kız, eski bir evin fotoğraflarını çekmeyi kabul edince olan olur, evin hayalet ve türevi garipliklerle dolu olduğu ortaya çıkar. Üstelik Rei bunu, çektiği bir fotoğrafta birkaç yıl önce ölmüş erkek arkadaşını görerek öğrenir. Evin içinde bulunan yaratıklarda bulunan yılan dövmesi yavaş yavaş Rei'nin üstünde de belirmeye başlar. Rei'nin kâbusları ve gerçek dünya olarak iki kısma bölünmüş oyunda, ilk iki oyunun kahramanları Miku Hinasaki ve Kei Amakura da bulunacak. Dark Waters, Ringo gibi filmleri izledikten sonra bir de bu oyunu oynayarak hayatınızı kâbusa çevireceksiniz(!).



GRANDIA III

Her öğün RPG tüketmek isteyenlere...

Yapım: Game Arts | Dağıtım: Square Enix | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2006'nın ilk çeyreği



İlk oyunu PSOne'da, ikincisi Dreamcast'te ve akabinde PS2 ve PC'de görülen Grandia, Grandia Xtreme gibi gereksiz bir oyunla da devam etmeye çalışmış, ama kafa üstü yere kapaklanmıştı. Buna sinirlenen Square Enix, Game Arts'ın bir bölümünü satın alıp hikâyeyi kendi kontrolünde devam ettirmeye karar verdi. Kısaca Grandia III olarak bilinen yeni Grandia, Yuki ve Alfina isimli iki karakterin hikâyesini takip edecek. Hava araçlarının popüler olduğu Grandia dünyasında, 3 adet dev ada bulunmakta ve bu adaları da Barrion denizi ayırıyor. Alfina'nın ağabeyi Emerius ise 3 sene ortadan kaybolduktan sonra çok kötü bir kişilik olarak kasabaya geri dönüyor. Bunları bir ortak paydada bağlayacak olursak, artık savaşlarda hava hareketleri de kullanabileceğimiz ortaya çıkar, başka bir şey de anlamamız doğru olmaz. Savaşlar yine gerçek zamanlı, yine karşı saldırılar yapabileceğimiz ve karakterlerimiz seviye atlayıp yeni saldırılar kazandıkça, kendimizi serin sulara atma isteği doğacak içimizde. İşin özeti şu: Bu oyun alınacak!



Xbox, GameCube ve Nintendo DS için piyasada olacak. Nintendo DS'de 4 kişiye kadar kablosuz oyun özelliği de geliyor.

► Az ve öz oyun yapan, ama ilginç oyunlar yapan Quantic Dream firması PS3 ve yeni Xbox için iki adet oyun hazırlıyor. Omikron 2 ve InFroworld...

► The Godfather üçlemesinin yönetmeni Francis Ford Coppola,

EA'nın hazırlık aşamasındaki The Godfather oyununu görüp hiç beğenmediğini açıkladı. "Filmin gereksiz kullanımı" olarak nitelendirdiği oyun, bu sözlerle kulak asmadan kendini hazırlamaya devam etti.

► Dreamcast'e oyun yapılmadığını düşünüyorsunuz değil mi? Fakat Japon'lar Dreamcast'i terk etmeye niyetli değil ve TriZeal isimdeki

Shoot'em Up'ı Mayıs ayında Dreamcast'e uyarlamış olacaklar.

► Far Cry'ı bilgisayarı olmadığı veya bilgisayarı kaldırmadığı için oynayamayan konsolcular, iyi dinleyin. Far Cry Instincts, eğer bir terslik olmazsa sonunda Eylül ayında raflardaki yerini alacak.

► Darkstalkers fanatiklerinin dikkatine. Felicia için acil olarak ORh- kana... O değil de, Capcom

tüm Darkstalkers oyunlarını bir pakette topluyor ve 19 Mayıs'ta da satışa sunuyor. PS2 sahibiyse, Darkstalkers bayramı.

► Evrenin en eğlenceli oyunu Katamari Damacy'nin devamı, Minna Daisuki Katamari Damacy (anlamı: Hepimiz çok Seviyoruz Katamari Damacy'yi), 7 Temmuz'da Japonya'da görülecek. Oyunda iki kişilik oyun modu da bulunacak.

GOD OF WAR™

Bazı oyunlar sadece gözlerinize hitap eder. Bazıları kalbinize. God of War ise her anlamda sizi baştan çıkartacak.

Hera görkemli son eşi oldu Zeus'un Sevişti tanrıların ve insanların kralıyla Hebe'yi, Ares'i ve Eileithya'yı doğurdu Hera...

İşte Ares'in doğuşu böyle anlatılır Yunan mitolojisinde. Savaş tanrısı Ares, düşünülen aksine bir kahraman, yiğit bir savaşçı değildir Roma'lıların savaş tanrısı Mars gibi. Tanrılar ondan hep nefret etmiş, sözleriyle onu hep aşağılamışlardır. Ares'in en büyük düşmanı Athena, Zeus'un aklından fırlamış bir tanrıçadır. Ares savaşı kaba kuvvetle kazanma yolunu seçerken, Athena akılcı yöntemleri savunmaktadır.

Athena ile Ares'in mücadelesi bu nedenle ortaya çıkmıştır. Athena zeki, Ares'e gözü dönmüş bir barbar. Ares her ne kadar güçlü olsa da, akıl kazanacak ve Troya'lılarla Akha'lıların savaşında, Athena Zeus'un kalkaniyle savaşa katılarak Ares'i karnından yaralamayı başaracaktır.

Ares'in Athena'ya karşı nefretinin boyutlarını da öğrendiğimize göre konuyu oyunla bağlayabilirim. God of War yani Savaş Tanrısı, Ares'in hikâyesini konu almıyor aslına bakarsanız. Ares hikâyede önemli bir yere sahip, ama biz Kratos'la, tanrıların seçtiği bir savaşçıyla ilgileniyoruz. Ares'in Atina şehrine saldırmasıyla telaşa düşen tanrılar, Kratos'u şehri Ares'in ellerinden kurtarması için kullanırlar. Kratos gibi muhteşem bir savaşçıdan başka kimse Ares'e kafa tutamayacaktır çünkü. Fakat Kratos bile bir tanrıya kafa tutacak kadar güçlü değildir. Bu mücadelede herhangi bir şansı olabilmesi için, Pandora'nın Tapınağı'na girmeli ve Pandora'nın Kutusu'nu açarak kendini güçlendirmelidir.

PALLAS VE STYX'İN OĞLU

Kratos belki bir tanrı değil, ama o güç ve kuvvetin simgesi ve her zaman Zeus'un yanında var olmuş bir kavram. Oyundaki Kratos'sa bu kavramın insan haline dönüşmüş hali. İşin özeti

şu: Kratos çok güçlü. Güçlü olduğu kadar acımasız da. Onlarca savaşa girmiş ve hiçbirini kaybetmemiş bir savaş makinesi.

Böylesine mükemmel bir savaşçıyı kontrol etmek de tahmin edeceğimiz gibi bizi zevkten coşkuya koşturuyor. Daha önce Devil May Cry veya Prince of Persia oynamış olanlar bu oyuna saniyenin onda biri hızında alışacaklar. Üçüncü kişi kamerasıyla oynanan oyun, aynı bahsettiğim oyunlar gibi her zaman da böyle sürüyor. Kamera saçmalamıyor, karakteriniz ekranın ortasında iken gidip dağ taş görüntülemiyor.

Kratos'un dört farklı saldırı biçimi var. Hafif ve ağır saldırı Kare ve Üçgen tuşuna yerleşmiş. Daire tuşunda yakalama ve L2'de de büyü kullanımı bulunuyor. Şimdi bu dört saldırıyı nasıl 1000 vuruşa tamamlayabileceğinizi açıklayacağım, sıkı durun.

Blades of Chaos ismi verilen silahlarınız, zincirlerle vücudunuza bağlanmış olan iki kısa bıçaktan ibaret; fakat vuruş yaptığınızda bu zincirler uzuyor, saldırılarınızın menzili ve vuruş alanı genişliyor. Diyelim ki Blades of Chaos'unuzun seviyesini artırdınız (bu konuyla ilgili bilgi kutuda) ve çeşit çeşit hareket sahibisiniz. Çevrenizde de sebil gibi düşman bulunuyor. Hafif saldırıyla başlıyorsunuz düşmanları iteklemeye. Üç vuruştan sonra ağır saldırıya geçiyorsunuz ve L1+Kare kombosuyla saldırıya devam ediyorsunuz. Yere düşmeye meylli olan düşmanınıza L1+X kombosunu başlatıyor ve onu havaya fırlatıyorsunuz. Yere inişe geçen zavallı rakibinize birkaç hafif saldırı daha saydırıp hemen diğer düşmanınıza atlıyor ve bu sırada kombonuza da bozmamış oluyorsunuz. Her hareket arasına bir başka hareket



Hem kılıcı tutuyor,
hem de ipi. İlginç...



"Abi valla ben almadım! Yeminlen
bak, iki gözüm önüme aksın."



HER DÜŞMANA HAKETTİĞİ ÖLÜM

Düşmanlarınıza 1000 vuruşluk saldırı zinciri uygulamanın yanında, bir yaratığa belirli bir süre saldırdıktan sonra kafalarında çıkan Daire sembolüyle farklı farklı ölümler getirebiliyorsunuz. Mesela yere düşmüş bir Siren'e Kratos'un cevabı şöyle oluyor: Kratos yerde yüzü koyun yatan Siren'in kafasını tutuyor. Bu kafayı yere üç-beş kez vuruyor ve darbelere dayanamayan Siren de ağır hasar sonucu havaya uçuyor. Siren'i bırakalım bir kenara ve bizden iki kat büyük bir Minotaur'a bakalım. Kafasında Daire sembolü beliren bu boğayı Kratos yere indiriyor ve ekranda bir başka Daire tuşu ortaya çıkıyor. Şimdi Gamepad'inizden Daire tuşuna art arda basmalı ve suratına inmeye hazırlanan bıçağa direnen Minotaur'a karşı mücadele etmelisiniz. Eğer Daire'ye yeterli hızda abanırsanız, Minotaur daha fazla dayanamayacak ve bıçak suratının ortasına saplanacaktır. Bu iki örnekten sonra sanırım oyundaki vahşet unsurunu anlatmama gerek kalmadı.

Rakiplerinizi bu şekilde öldürmek genellikle sizin

insiyatifinizde, fakat bazı Boss'larda bu mini oyunları uygulamazsanız asla başarılı olamıyorsunuz. Oyunun başlarında ortaya çıkan dev Hydra'yı yenmek için enerjisini bir yere kadar indirmeli ve ekranda çıkan tuşlara verilen zaman içerisinde sırayla basmalısınız. Ancak bu "tuş basma oyunu"nu doğru biçimde gerçekleştirdiğiniz zaman Hydra'dan kurtulabiliyorsunuz.

POSEIDON'UN GAZABI

Saldırı biçimleri arasında büyülerden bahsettik, ama detaya girmedik, farkındayım. İlk olarak Poseidon'dan bir elektrik saldırısı alıyoruz. Çevrenizdeki düşmanlara ağır hasar veren bu büyü toplu katliamda bir numara. Önemli bir Medusa'yı yok ettikten sonra elimi-ze geçen Medusa'nın Bakışı güçlü düşmanlara karşı hayli etkili. Onları taşla dönüştürün ve parçalayın! Zeus'un bize hediyesi yıldırım gücü ula-

çok rahatlıkla girebildiğinden, kombolarınızı sonsuza dek sürdürmek de mümkün olabiliyor böylece.

Hafif saldırı belki en çok kullanacağınız atak biçimi olacak, ama ani ölüm için yakalama ve ağır saldırıya da çokça başvuracaksınız. Yakalama güçsüz düşmanlarınızı tek hamlede yok etmenize yardımcı, ama ilerleyen bölümlerde kimse kendisini kolay kolay kucağınıza atmıyor. Ve Daire tuşunun kullanımını bu noktada değiştiriyor.

"Niye yıkıyorsun güzelim
şehri sefil Minotaur?!"

Teşekkürler Poseidon!



Zaman yolculuğuna devam

TIMESPLITTERS
FUTURE PERFECT

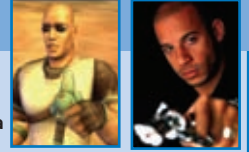
Cortez'in zaman içerisindeki
Timesplitter avı son gaz sürüyor.
Siz de bir yerinden yakalayın.



Çatışmalarda yardımcı karakterler zaman zaman çok faydalı olabiliyor.

KAPIŞMA: CORTEZ VS. VIN DIESEL

Oyunumuzun kahramanı bir Hollywood yıldızına benzerliğiyle de dikkat çekiyor. Evet bildiniz, Vin Diesel. Şimdi üç aşamada kimin bu oyuna daha uygun olduğuna bakalım.



	Cortez	Vin Diesel
Refleks	Reflekslerinden çok içgüdüsel davranışlarıyla hayatta kalmayı başarıyor. Şans da hep onun yanında.	Kendisinin pek hızlı olduğunu söyleyemeyiz herhalde. Fakat karizmatik.
Kellik	Cortez'in doğuştan kel olduğuna inanıyoruz. Kelliğinin ne gibi bir faydası var, ee, bu başlıkları kim koyuyor ya?	Kuşkusuz ki Vin Diesel'i kendisi yapan kelliğidir. Onu başka türlü tahayyül edemiyoruz.
Karizma	Maalesef "Time to Split" sözleriyle tüm karizmasını bir köşede bırakıyor. Pek umurunda da değil ama sanki.	Karizma sözcüğünün sözlük karşılığına yakında Vin Diesel yazarlarsa şaşırma. Gerçi Diesel de kendini "Komando Dadi" gibi bir filmde acayip bir hale soktu, ama neyse...
SONUÇ	Ne olursa olsun biz onu seviyoruz. Uygundur.	O XXX'te oynasın, Komando Dadi'da çocuk kitesine sahip olsun; oyunlarımıza karışmasın.

2401 yılında dünya ne hale gelir ben bilemem, siz de bilemezsiniz, kimse de bilemeyecek; çünkü o tarihte şu an yaşayan kimse ortada olmayacak! (Hava çok güzel, ama ben içeride yazı yazmak durumundayım, sinirlerim gergin.) 1924 yılında olan bitenden de hiçbirimizin haberi yok. 2243 hakkında da bilgimiz olmayacak.

2401'in güneşli ve meltem esintili bir gününde başlıyor hikâyemiz. Çocuklar dışarıda eğleniyor, parkları sevgililer doldurmuş (böhüh). Bir neşe, bir coşkidur gidiyor. Tabii böyle güzellikler korunmalı, problem çıkarlar cezalandırılmalı, değil mi? Hikâyemizin cezalandırıcısının ismi Cortez. Cezalandırılmayı bekleyenler de Timesplitters'lar. Timesplitters kısaca zaman içerisinde dolaşma yeteneğine sahip, gittikleri yerde olay çıkarmaya bayılan, umarsız, serseri yaratıklara verilen isim. Cortez de en az bu yaratıklar kadar serseri ve çok kötü bir esprî yeteneğine sahip, ama o iyi tarafta. Future Perfect'e özel olarak Timesplitters'lardan başka canımızı sıkıran bir de sırtlarında zaman makinesiyle dolanan insanlar var. Cortez olarak bu tiplere ve bu yaratıklara geçit vermememiz gerekiyor. İşin gü-

zel tarafı bu sefer yalnız da değiliz. Bize yardımcı olan bir dolu yardımcı oyuncu ve bir takım ekstra Cortez'ler de bulunuyor. Çok eğleneceğiz, topolanın etrafıma.

TIME TO SPLIT!

Önceki Timesplitters oyunlarını oynadınız mı bilmiyorum, ama yeni oyunda espriler havada uçuşuyor. Gerçi çoğu Amerikan yapımı Sitcom'ların tadında, ama oyunu neşelendirmekte çok başarılılar. Mesela şöyle bir olay vardı: Biraz önce bahsettiğim zaman makineli insanlardan bir tanesini yakalamak üzereyiz. Yanımızda da bize yardımcı olan bir bayan var (adını unuttum). Bir gökdelenin yeraltı bölümünde gizli bir laboratuarda bulunduğunu öğreniyoruz bu kişinin ve oraya inmek için asansörün düğmesine basıyoruz. Asansör yaklaşık 10 dakikada geliyor –ki bu da güzel bir esprî, ama asıl olay Cortez'in tam asansöre binerken müthiş repliği "Time to Split!" demesiyle kopuyor. Bu sözünüz ve tavrınız yüzünden sizden öğrenen bayan bir 10 dakika daha asansörü beklemeği göze alarak "Ben bir



sonrakıyla gelirim" diyor ve sizi tek başınıza yolluyor. Komik değil mi? Gerçi görüntü olunca daha da iyi oluyor ama... Cidden... Neyse.

Oyunun neşeli ve esprili olması ciddiyetsiz olduğu anlamına da gelmiyor tabii. Düşmanlarınız sizi yıkmak için türlü türlü stratejiler kuruyor (yalan), sizinkilerden kat kat güçlü silahlarla saldırıyor (daha da yalan) ve hatta arkanızdan işler çeviriyorlar (yalan makinesine bağlasalar ibre fırlar gider). İşin özü düşmanlarınız herhangi bir yapay zekâya sahip sayılmazlar. Üstünüze koşu koşu geliyorlar, bir yere saklansalar bile önceden ayarlanmış periyotlarla ortaya çıkarak açık birer hedef oluyorlar. Oyunda zıplama diye bir hareket de olmadığı için (bence büyük bir eksi) nereden nasıl geleceklerini rahatça tahmin edebilirsiniz.

KAÇIN! BU BİR FPS!

Evet, Timesplitters yine FPS, ama kaçmanıza gerek yok. Ben oynamayı beceremediysem, siz de mutlaka üstesinden geleceksinizdir. Üstelik oyunda "Headshot" bile var. Yine de bir süre oynadıktan sonra FPS kamerasına alışılıyor.

Zaman içerisinde yolculuk yapabildiğimizden, Cortez'in silah arşivi hayli geniş. Ateş püskürtücülerden, çift MP5'lere, garip makinelerden, hayalet öldüren lazer silahlarına kadar o kadar çok silah çeşidi çıkıyor ki karşınıza, her bölümü sırf bu silahları görmek için bile oynayabiliyorsunuz.

Tek kişilik hikâye modu maalesef kısa ömürlü ve eğer her bölümü Easy'de oynarsanız oyunu bitirmeniz en fazla 5 saatini alır. Fakat zaten Timesplitters hiçbir zaman tek kişilik oyun moduyla iddialı olmaya çalışmadı. 16 kişinin Online, 4 kişinin aynı ekranda birbiriyle kapışabildiği Future Perfect, herhalde piyasadaki en geniş çok kişili oyun modunu barındırıyor içinde. Multiplayer oyun seçenekleri o kadar fazla ki, buraya yazsam, anlatsam asla bitmez. Aç gözlülük edip oyunda bulunan haritaların yetmediğinden şikâyet ederseniz de, detaylı harita yaratma bölümüyle yepyeni haritalar oluşturabilirsiniz. Bunları Online

DÜNYADAN CORTEZ MANZARALARI

Meğer bu Cortez ne kadar ünlüymüş de biz bilmiyorduk. İşte size tarihte büyük önemi bulunan Cortez'lere birkaç örnek. Hepsinin hikâyesi birbirinden ilginç ve eminim kendinizden bir şeyler bulacaksınız hepsinde...



Hernando Cortes
Aztec'lerin yaşadığı yeri keşfeden İspanyol Hernando Cortes, Aztec'lerle ilk tanıştığında onlar tarafından tanrıları Quetzalcoatl sanılır ve ona saygı duyulur, fakat daha sonra Aztec'ler Hristiyanlığı kabul etmeyecek ilk isyanı başlatırlar ve bu da onların sonunu hazırlar. Cortes Aztec'lere uygarlığın yolunu değil, ölümü ve yıkımı getirmiştir.



Becky Cortes
4 çocuk annesi Becky Cortes, California'da yaşayan bir sağlık uzmanı. Yani ev hanımlarının yağlarını eritmelerini savunan, sağlıklı yaşamın yollarını araştıran ve bunları binlerce dolar karşılığında bize sunan bir şarlatan. Öyle taht giyip sırtarak sağlıklı olunmuyor. Hiç ahlak, saygı kalmamış (ne diye sinirleniyorum ki şimdi?).



Jayne Cortes
Gerçek bir şair. Gerçek bir Afro-American (siyahî mi deniyor buna Türkçe'de). Özellikle Jazz camiasında hatırı sayılır bir yere sahip olan Jayne Cortes, son yayınladığı şiir kitabı "New and Selected Poems" ile okuyucularına küreselleşen dünyada şiirin ve kadının yerini anlatmaya çalışıyor. Veya ben iyice uyduran bir insan oldum.



oyunlarda kullanmak da yine sizin insiyatifinizde.

"16 kişi karşı karşıya geldiğinde herkes Cortez mi olacak?" diyorsanız, oyun boyunca elde edebileceğiniz 150 karakterden haberiniz yok demektir. Oyunun Story Mode'undan, Arcade bölümünden ve Challenge'lerden elde edeceğiniz karakterlerle kişiliğinizi ve oynayıp şeklinizi oyuna yansıtma şansına da kavuşuyorsunuz.

Zıplama hareketinin bulunmaması ve hikâye modunun kısa olmasının yanında oyunda şikâyetçi olabileceğimiz neredeyse bir şey yok. Half Life 2'deki Gravity Gun'ın bir benzeri Grip Gun'la daha çok aksiyon yapabileseydik diyoruz keşke, ama bu da dert edilecek bir yön sayılmaz.

Future Perfect'i tek kişi oynamak için almayı düşünüyorsanız, eğlencenin çabuk biteceğini bilin, ama çok kişili yöne sapacaksanız, beklediğiniz oyun şu an piyasada (Winnie the Pooh).

_Tuna Şentuna - tsentuna@level.com.tr



TIME SPLITTERS: FUTURE PERFECT

FPS

[http:// www.eagames.com](http://www.eagames.com)

Yapımcı: Free Radical Design

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 17 ve üstü

Dağıtıcı: Electronic Arts

Fiyatı: -

DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar

FPS olmasına rağmen

kolay kontroller.

Multiplayer modu.

Espriler.

Eksiler

Kısa hikâye modu.

Zıplamama.

Alternatif: Project: Snowblind, Mercenaries

86



RPG özlemi gidermek için bir numara

SHADOW HEARTS: COVENANT

Kırık kalpler, heyecan dolu bir dünya turu ve elbette tüm kapıların açık olduğu bir RPG evreni...

RPG denilince akan suların durduğu iki yer vardır: Japonya ve benim evim. İki yerde de herhangi bir RPG oyununun ismi geçince zaman "Bullet-Time" efektine bürünür, türlü şaşırma ve heyecan nidaları atılır ve o RPG'ye ulaşmak için her türlü yola başvurulur. Star Ocean: Till the End of Time'dan beri adam akıllı bir RPG oynamadığımı düşünürsek (Shin Megami Tensei fazlasıyla garip bir oyundu, Xenosaga II'ye de ben henüz ulaşamadım), Shadow Hearts: Covenant'a "atıl kurt" gibi atıldım.

Peşin peşin açıklayayım: Covenant bir Final Fantasy değil. Disgaea veya La Pucelle: Tactics gibi RPG manyaklarına hitap eden bir yapı da taşımıyor. Yani bu oyuna yüz verenler yine konsol RPG'lerine aşikâr birileri olacaktır, zira sunumu veya grafiklerinin yapısı bu türle ilgilenmeyen bir oyuncuyu ekran başına çekmeye pek müsait değil. Tabii bir de Shadow Hearts'i oynamayı başarmış bir kitle var ki, onlar da Covenant'a bayılacaklardır. Kimin bu oyunla ilgilenmesi gerektiğine de tek başıma üç paragrafta karar verdiğime göre oyuna yavaşça adım atabiliriz.

YURI'NİN HİKAYESİ

Demo izlemeyi sevmeyen bir insanınız, hikayenin nasıl başladığını size kısaca anlatabayım. İlk Shadow Hearts'tan 2 yıl ve Birinci Dünya Savaşı'nın az sonrasında yer alan Covenant yine Yuri'yi başrole koyuyor. Yuri'nin dışında bir de Karin var. Karin Alice'e benzerliğiyle dikkat çekiyor. Alice ise ilk oyunda Yuri'nin kurtaramadığı ve çok sevdiği dijital bir bayan.

Alman'ların Fransa'yı işgali sürerken, tüm Fransa teslim olmuş, ama tek bir kasaba hep özgürlüğünü korumuştur. Fransa'nın kuzeyinde yer alan Domremy kasabasına girmeye çalışan Alman askerleri bu kasabaya girmeyi başarsalar da, her seferinde üstün bir güç tarafından yok edilmektedir. Demoda da bu sahnelerden biri bize gösteriliyor. Almanlar yine kasabaya giriyor, kasabanın tek kilisesini işgal etmeye çalışıyorlar ve ünlü koruyucu tekrar ortaya çıkıyor. Yalnız bu sefer herkesi öldürmüyor. Karin'i sağ bırakıyor. Neden? Çünkü Karin Alice'i andırıyor sima olarak. Bu işgal girişiminde de başarılı olamayan Alman ordusu, bir saldırı daha düzenlemeye karar veriyor. Bu sefer grubun başında da tur rehberi olarak Karin görev almakta. Karin ve Nicholai kiliseye giriyor ve koruyucu tekrar ortaya çıkıyor. Fakat bu defa Alman'ların da bir silahı var. Saplandığı kişiyi lanetleyen bu silahla koruyucuya saldırıyor Nicholai ve... gol. Koruyucu yani Yuri tüm güçlerini kaybediyor, Alman'lar bu sefer başarıyı yakalıyorlar. Bu sırada Nicholai'nin de görüldüğü gibi bir insan olmadığını ve dünyayı ele geçirme gibi planı olan "Sapientes Gladio" isimli grubun bir üyesi olduğunu da anlıyoruz. Bu durum da Karin'i bozduğundan Karin taraf değiştirip Yuri'ye katılıyor ve yepyeni bir maceraya adım atılıyor.

KARIN'İN KARARI

Senaryo gereği neredeyse tüm Avrupa'yı dolaşıyoruz, başka kıtalara bile gidiyoruz. Biz derken kastettiğim çekirdek grupta Yuri, Karin, Blanca ve Gepetto bulunuyor. Daha sonra grubumuz genişliyor ve yeni elemanlarla daha coşkulu savaflara katılabiliyoruz.

Savaşa girebilen grubumuz dört kişiden oluşmakta ve dışardan karakter çağırıyoruz. Sıra tabanlı savaflarda kimin ne zaman harekete geçeceği de ekranın üstünde görülebiliyor. Hızlı olan erken davranıyor, yavaş kalana sıra en son geliyor (asla düşünemeyeceğiniz, müt-hiş açıklama!). Sırası gelen savaşçı normal bir saldırı yapabiliyor, eğer ona bir Crest taktıysanız büyü kullanabiliyor veya kendine özel hareketler sergileyebiliyor. Veya durun size kısa bir savaş örneği vereyim, her şeyi daha iyi anlayalım.

Grubumuzun üyeleri Yuri, Gepetto ve Karin olsun. Üç karakterimiz de karşıdaki düşmandan önce hareketlerini yapabiliyorlar. Yuri ile başlıyoruz. İsterseniz Yuri'nin Fusion özelliğini kullanıp onu daha güçlü bir forma sokabilirsiniz. Karanlık gücü seçip onu Nox formuna geçirelim. Sıra hala Yuri'de. Bu oyunda tek vuruşluk saldırılar pek işe yaramadığı için, kombo anlayını çözmemiz gerekiyor. Yuri'nin hareket menüsünden "Combo" seçeneğini seçelim ve kombuyu kimle yapacağına karar verelim; bu kişi de Karin olsun. Sıra Karin'e gelince Ka-



rin'le de "Combo"yu seçelim ve bunu Gepetto'ya bağlayalım. Gepetto ile kombomuzu bağlayacağımız bir karakter kalmadığı için, tüm bu kombo seansına başlayabiliriz demektir. Gepetto büyü gücü yüksek bir karakter olduğundan onunla bir büyü yapalım. Bundan hemen sonra sıra Yuri'ye geçecek ve kombomuz devam edecek. Yuri ile üç vuruşluk bir saldırı yaptıktan sonra sıra Karin'e geçiyor ve onunla da bir "Sword Art" yaparak komboyu tamamlıyoruz. Muhtemelen karşımızdaki düşman ağır hasar alıp ortadan kalkmış olacaktır. "Eh çok kolay oldu bu savaş?" dediğinizi duyar gibiyim. Yalnız anlatmadığım bir şey var, o da Judgement Ring...

JOACHIM'IN SİLAHLARI

Shadow Hearts'ı farklı kılan Judgement Ring (karar halkası diye çevireceğim, berbat olacak) sistemi. Bu sistem şöyle işliyor. Herhangi bir hareketinizi gerçekleştirmek istediğiniz zaman bu halka ekranda beliriyor ve bir ibre halkada dönmeye başlıyor. Halkada sarı ve kırmızıyla belirtilen yerlerde X tuşuna basarak hareketinizi gerçekleştirebiliyorsunuz. İyisi mi, ben yine bir örnek vereyim. Yuri'nin azami üç vuruş hakkı olan bir saldırısını yapmaya çalışıyorsunuz diyelim. Bu üç vuruş, bahsettiğim halkada, üç birbirinden ayrı alanda yer alacak. İbre dönerken ve bu alanların üstünden geçerken zamanlamayı tutturup X'e basmanız gerekiyor. Eğer ilk alanı kaçırmazsanız sorun yok, fakat bu alanı kaçırdığınız anda hem Yuri saldırı hakkını kaçırmış olacak, hem de hiç hasar veremeyecektir. Bu sistem oyunun genelinde her noktada geçerli. Büyü yapmak için de bunu kullanıyorsunuz, bir mağazada indirim almak için de.

Covenant'ı özel yapan "Judgement Ring" sistemi diyebiliriz, ama oyunun her yerinde görülen "kişisel-

leştirme" olayı da büyük fark yaratıyor. Öncelikle her karakterimizin "Judgement Ring" tipini değiştirebiliyoruz. Herkese farklı Crest'ler takarak istediğimiz büyüü yapmalarını sağlayabiliyoruz. Combo sistemini değiştirebiliyor, grubumuzdaki karakterleri gruplara ayırarak aralarında kolay geçiş yapabiliyoruz. Bazı RPG'lerde olduğu gibi kimin ne olacağı, nasıl bir oynanışa sahip olması gerektiği önceden ayarlanmamış. Bu da oyunu istediğiniz gibi oynamanız için mükemmel bir fırsat yaratıyor.

KONU RPG OLUNCA...

... işte böyle oluyor ve bakın nasıl da yazının

sonuna geliverdik. Oysa gönül isterdi ki şöyle yaya yaya tüm savaş stratejileri vereyim, her karakterin hayatını anlatabım... Tabii olmuyor, olamıyor.

Size kısaca (neresi kısa?) şunu anlatmaya çalıştım: Bir RPG olarak Shadow Hearts: Covenant çok başarılı. RPG oynamamış birinin bu dünyaya adım atması içinse pek çekici değil, ama eğlendireceği kesin. Senaryo ve karakterler de beklenmeyecek derecede detaylı. RPG'ciler, sözüm size. Bu oyunu alın; pişman olursanız gelip ben oynarım sizin yerinize. Tanışmış oluruz hem (ne saçma bir bitiş oldu bu ya).

_Tuna Şentuna - tsentuna@level.com.tr



SHADOW HEARTS: COVENANT RPG <http://www.shadowheartscovenant.com>

Yapımcı: Nautilus
Dağıtıcı: Alsan

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 120 YTL

Yaş Sınırı: 13 ve üstü
Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENNENLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar

Judgement Ring sistemi.

Karakterinizi istediğiniz

gibi geliştirebilme.

Crest'ler ve Fusion.

Eksiler

Grafikler soluk.

Seslendirmeler bazen

kulak tırmalıyor.

Alternatif: Xenosaga II, Shin Megami Tensei: Nocturne

86

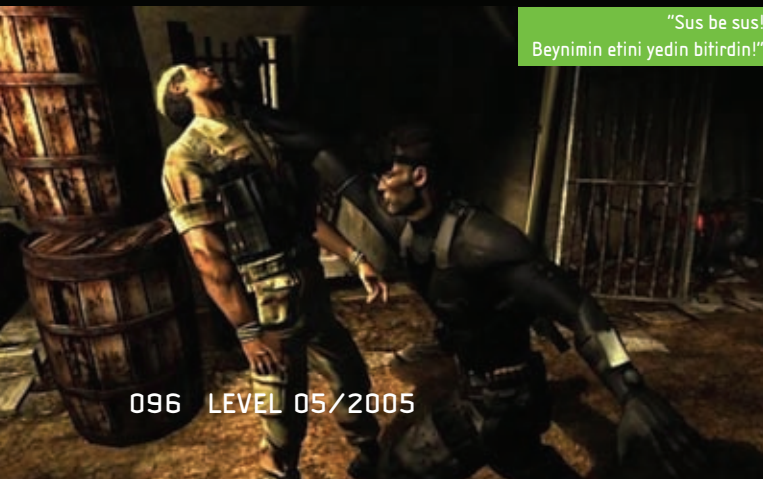
Aman çıtınız çıkmayın!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Sam Fisher bu sefer daha acımasız,
daha güçlü ve her anlamda daha mükemmel



"Sus be sus!
Beynimin etini yedin birirdin!"



"Senelerdir birbirinizin kafasını, gözünü patlatıyorsunuz, yetmedi mi artık?" dedi Ubisoft ve Rayman'ı yarattı. Sonra oturup düşündüler. Piyasada tutunmalarını sağlayacak oyun bu değildi. Biraz önceki cümleyi tekrar kurdular, ama bu sefer ortaya Splinter Cell çıktı. "Gerçeğin ekrana yansması herhalde bu" diye düşündü tüm oyuncular. Kâh eğlendiler, kâh sinir krizi geçirip ağzlarında köpüklerle yere yığıldılar. Ubisoft 12'den vurmuştu. Paralar banka hesaplarına dökülüyor, Ubisoft çalışanları çılgınlık atarak bu mutlu anı kutluyorlardı. Tabii insanoğlu açgözlü, milyon dolarlarla yetinmiyor. Hemen yeni oyun çalışmaları başlatıldı, ortaya Splinter Cell: Pandora Tomorrow çıktı. Bu oyunu en çok Sinan sevdi. Onu baş tacı etti, Tom Clancy'yi Level ofisiye çağırıldı, kutlamalar bu sefer Level binasında yapıldı. İlk Splinter Cell ile karşılaştırılınca daha dingin bir hava esiyordu tüm ülkelerde, tüm evlerde. Pandora Tomorrow sanki oyunculara isteneni verememişti. Sinan yine de mutluymuştu ve gülümsüyordu.

Splinter Cell'in kaymağını yemekte dur durak bilmeyen Ubisoft, türlü Splinter Cell oyunlarını çeşitli el oyun cihazlarına da uyarladı, fakat arka planda asıl oyun için uğraşıyordu. Hayır, Chaos Theory değil. Splinter Cell 4! Hah ilginizi çektim değil mi? Ama bu konuda daha fazla bir şey bilmiyorum, o yüzden Chaos Theory'ye dönelim.

İlk Splinter Cell ve Pandora Tomorrow'dan sonra insanların karanlık köşelerde ilerlemeye başladığını ve yavaş yavaş paranoyak olduklarını gözlemleyen Ubisoft, Chaos Theory'de gizlilik temasını bir derece alta çekmeye karar verdi. Bakın sadece bir derece diyorum, çünkü gizlilik yine çok önemli. Böylece benim gibi gizlenme özüllü insanlara da gün doğacaktı ve hatta doğdu. Üstelik oyuna yeni bir grafik motoru da ekleniyordu. Durum böyle olunca Splinter Cell'den uzak duranlar bile Chaos Theory ile ilgilenmeye başladı. Sonuçta Ubisoft öyle bir yapıma imza atmış oldu ki, dünyada artık Splinter Cell sevmeyen kalmayacaktı. Tebrikler Ubisoft...

İSTEDİĞİNİZ YERDE, İSTEDİĞİNİZ ZAMAN...

Ne mi yapacaksınız? Oyunu kaydedeceksiniz tabii. Bu müthiş haberle başlamak istedim yeniliklere. Artık Checkpoint'miş, bölüm aralarında kayıtmış, bunlar sona eriyor. Her an oyunu kaydedin, sinir yapan bünyenizi rahata erdirin.

Önceki oyunların çizgiselliğinden yakınanlar da vardır mutlaka aranızda (ben de oradayım, merak etmeyin). Ubisoft bu konuda da gerekeni yapmış ve oyunun çizgiselliğini bir nebze aşmış. Yine görevlerimiz sabit ve A noktasından B noktasına illa ki gideceğiz, ama buraya ulaşmak için 3-4 yol bulunuyor. Hepsinin kendine göre zorlukları, kendine göre avantajları var. Bir yoldan giderken mecburen gizli kalmanız gerekiyor, diğer yolda kaba kuvvete başvurabiliyorsunuz.

Ve elbette yine oyun bölümlere ayrılmış durumda. Her bölümde bir ana, bir baba... Yok olmadı. Ana görevler, ikincil görevler, zevk olsun diye

Buradaki ışıklandırma ve gölgeler fazla mı gerçekçi, yoksa bu bir fotoğraf mı?

yapabileceğiniz bir görev ve bonus görev, bir bölüm içerisinde üstesinden gelmeniz gerekenler arasında. Eğer dört kez alarm çaldırırsanız, ana görevin yanındaki diğer görevleri unutun. Bu o kadar da kötü değil aslında. Bir anda tüm bölüm için başarısız ilan edilmenizden iyidir.

Bahsi geçen görevlere başlamadan önce bize üç seçenek sunuluyor: Assault, Stealth ve Redding's Recommendation. Oyunu Doom'a çevirmek için Assault'u seçebilirsiniz. Eski Splinter Cell havası içinse Stealth tercihiniz olmalı. "Redding'in Tavsiyesi" de bu ikisinin bir karışımı. Çoğu bölümde Redding'e güvenmenizi öneririm.

SALDIRMANIN TAM ZAMANI

Fisher abimiz yine bir hareket ve ekipman bohçası olarak iş yapıyor yeni oyununa. Yeni hareketleri arasında çift salto, taklallı burgu ve elsiz perende bulunuyor. Söyledim size oyun çok değişti diye (bu hareketler olsa oyun ne acayip olurdu ha!). Tabii ki bu için şaka kısmı. Fisher'in dikkat çeken en büyük yeni hareketi, bir yerden yarasa misali sarkıp altından geçen düşmanının boynunu "ÇATIRT" diye kırmak. Eğer daha insancıl bir hareket yapmak istiyorsanız, sarktığınız yerden silahınızı çıkararak düşmanınıza doğrultabilirsiniz de.

Eskiden olduğu gibi yakın dövüşe girdiğimizde, Sam elinden lolipodu alınmış çocuk gibi ağlamıyor. Onun artık kocaman bir bıçağı var. Bıçağın kullanımı çok kolay. İlk önce düşmanınızı yakalıyorsunuz, bıçağın keskin yüzünü boğazına tutuyorsunuz, panikleyen düşmanınız da bülbül gibi şakıyor. Rakiplerinizden bilgi almak için şahane bir yöntem. Daha direkt bir tutum sergileyerek, Tutorial videolarında da izleyebileceğiniz gibi (hepsini izlemenizi tavsiye ederim), bıçağınızı sizi farketmesüne 1-2 saniye kalmış bir düşmana (yani size yüzünü dönmüş, ama o ortamda bulunmanızı beklemediği için afallamış olan zavallı) şakkadanak saplayabilirsiniz. Bunların yanında bıçağınızın bir ölüm aracı olmaktan öte işlevleri de var.

EEV, EMF, OCP, TSM (TÜRK SANAT MÜZİKİSİ)

Sam Fisher o üç yeşil ışığı boşu boşuna kafasında taşıyor. Oyuncuların "ay kafasındaki o ışıklarla görünmeme mümkün değil ki ama" demesi için değil. İlk iki oyunda Night ve Thermal Vision ile etrafımızda çıplak gözle görülemeyen nesnelere, canlıları rahatlıkla seçebiliyorduk bu ikili sayesinde. Şimdi işin içine EMF Vision da katılıyor. Bu mekanizma, çevremizdeki elektronik cihazları ortaya çıkarıyor (-ki kolayca çalıp gidelim hepsini!). Elektronik aletleri gördükten sonra tabancamızı eklettisi OCP ile ışık kaynaklarını, radyoları bozup gidebiliyoruz (ama bir süre sonra yeniden harekete geçiyorlar). EEV ile de bir bilgisayarı uzaktan tarayabiliyor, belirli bir mesafeden kablosuz iletişim yapabiliyorsunuz. Bütün bu ekipmanlara rağmen hala silahınıza sarılıyorsanız, barbarsınız siz barbar!

Aslında bir işlevi var, o da kağıt, naylon, bez ayraçları kesmek. Diyelim ki derme çatma bir çadır gördünüz ve bu çadırın da sadece bir girişi var. Üstelik tam bu girişte sizi %100 görecek bir nöbetçi bekliyor. Burada anlamanız gereken, o çadıra girmek için başka bir yol aramanız gerektiği. Bunun çözümü de çadırın arkasına geçip, çadırı bıçağınızla yırtmaktan geçiyor.

GEÇİP GİTTİ ONCA ZAMAN

Oyunun PS2 versiyonu maalesef diğer versiyonlar arasında (Xbox, PC) en zayıf olanı. Grafikler daha detaysız, geniş alanlar PS2 kaldıracılabilsin diye küçük alanlara bölünmüş. Eh bu da oynanışı etkiliyor bir yerde, ama o kadar da kötü sayılmaz. Elinizde tüm konsollar varsa, Chaos Theory'nin Xbox versiyonunu tercih etmenizi öneririm. Böyle bir şansınız yoksa yine de şimdiki kadarki en iyi Splinter Cell macerası bu olmuş diyebiliriz. Ajancılık ve akabinde sıcak savaş için seçmeniz gereken oyun bu, başkası değil (MGS de olur ya).

_Tuna Şentuna - tsentuna@level.com.tr



TCSC: CHAOS THEORY

AKSIYON

<http://www.splintercell.com>

Yapımcı: Ubisoft Montreal

Orijinal Olarak Var

Yaş Sınırı: 17 ve üstü

Dağıtıcı: Avatürk

Fiyatı: 120 YTL

Kaç Oyuncu: 1-4

DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Kolay

Grafik

■■■■■■■ Artılar

Eksiler

Ses

■■■■■■■ Çizgisel olmayan oynanış.

Diğer sistemlerdeki versiyonlarına kıyasla daha sönük.

Oynanabilirlik

■■■■■■■ Yeni hareketler, yeni

Multiplayer

■■■■■■■ ekipman. Mükemmel Co-Op

Eğlence

■■■■■■■ modu.

LEVEL NOTU



Alternatif: Metal Gear Solid 3: Snake Eater



Bir barbarın çilesi

RISE OF THE KASAI

Hakikaten de bazen gereksiz yere kasıyor



Vay be! Gecenin bir yarısı olmuş. Gözlerim kan çanağına dönmüş. En son ne zaman yemek yediğimi de unuttum unutmasına da, niye aç değilim? Ya midem kendisini sindirdi, ya da öldüm, haberim yok! Hep bu oyun yüzünden. O müthiş grafik, ses, konu, oynanabilirlik gibi özellikleriyle nasıl da insanı tutsak ediyor kendisine! Tabii ki God of War'dan bahsediyorum, hangi oyundan bahsedecektim!.. Oo, 74 SMS gelmiş. Kimden? Blaxis'ten. Rise of the Kasai bu ay benimmiş, neredeymişim, telefonu neden 38 saatir açmıyormuşum, yoksa ölmüşmüyümüşüm... Temalı SMS'ler hepsi. Kötü haber; Rise of the Kasai, God of War'un üstüne oynanacak bir oyun değil. İyi haber de; Oh, şükürler olsun ki ölmemişim, acıkıyorum!

THE EVIL THAT WOMAN DO

Takvimler 2002'yi gösterdiğinde, Sony'nin San Diego stüdyolarından The Mark Of Kri adlı bir oyun çıkagelmişti. Oldukça şık gözükən dövüş sistemiyle, öküz kadar bir savaşıyla, casus gibi saklana saklana ilerlemek

çok iyi bir fikirdi. Hikâye, Rau'nun (o öküz savaşı) kötülüğe karşı olan savaşını anlatıyordu. İnceleyeceğimiz oyun olan Rise of the Kasai, The Mark of Kri'nin öncesini ve sonrasını içeriyor. Rau ölmüştür ama neden ölmüştür, nerede hata yapılmıştır, bilinmemektedir. En başta, ilk oyunun 10 yıl öncesine gidecek, Griz ve Baumusu ile oynayacaksınız. Ardından ana hikâyenin 10 yıl sonrasına gidecek, Rau ve kız kardeşi olan Tati'nin serpilmiş (kötülüğün içinde büyümeye devam eden) haliyle maceralara akacaksınız. Hemen belirteyim, konu gerçekten çok güzel. Ama The Mark of Kri'yi oynamamışsanız, olaya biraz Fransız kalmanız olası. Baumusu'nun Rau'nun akıl hocası olduğunu, dövmelemin temsil ettiği anlamları ve bunun gibi ilk oyundan aktarılan birçok detayı bilmiyorsanız, konunun size bayat gelmesi çok doğal, ama asla bayat değil. İlk oyuna göre daha derli toplu bir konu yazılmış. Oyun boyunca zamanda bir ileri, bir geri giderek birçok sürprizle karşılaşacak, kötü güçlere karşı amansız bir mücadeleye vereceksiniz.

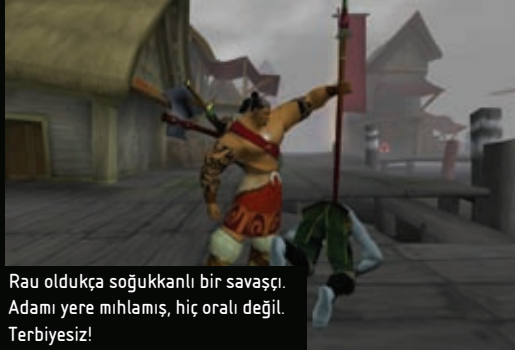
Kasai'de oynamak zorunda kaldığınız tek bir kahraman yok. 11 bölüm boyunca dört savaşıyla oynayabileceksiniz. İşin güzel tarafı, gideceğiniz yollar ve göreceğiniz seçtiğiniz savaşıya göre değişmekte. Örneğin; Rau'yu seçtiğinizde oldukça zor bir ejderha ile dövüşmek zorunda kalacaksınız. Eğer aynı yeri Tati ile oynarsanız, ejderha yerine birçok Kasai'nin adamlarıyla dövüşeceksiniz. Rau ile çatılardan ilerlerken, Tati ile şehrin yollarında oynayacaksınız. İşte bu yüzden oyun bir kere 'bitirilebilir' değil. Bu güzelliğin yanında oyunun getirdiği çok özel bir yenilik de var; seçtiğiniz karakterin dışındaki dövüşçü de arkanızdan size beraber geliyor. Diyelim Baumusu'yu seçtiniz, Griz hemen arkanızda size yardımcı olacak. Bu, oyunun genelinde oldukça işinize yarayan bir sistem. Düşmanların bol olduğu yerlerde arkanızın kollandığını bilmek güzel bir his. Bu güzelliği arada sırada bozan problem ise yapay zekâ. Bazen yardımcıyı kürek yutmuş gibi öylece donup kalıyor. Bunu belki performansınızı arttırarak telafi edebilirsiniz ama bir bölümü geçmek için ya yardımcınız da gerekiyor ise? İşte o zaman çıldırmamak elde değil. Aynı ilk oyundaki gibi gizlilik gerektiren -aslında gizli gizli giderseniz daha temiz ve daha kısa süren- görevler var. Tam düşmanın cephesine yavaş yavaş sızmışken, birden bire yardımcınızın paldır küldür düşmanlara saldırması ve ardından da nöbetçilerin daha çok asker çağırarak işinizi uzattığına tanık olun-



Kim bana ayı dedi lan? Kim? Ben ayı değilim, sadece ayı taklidi yapıyorum! Gelin buraya!



Abi-kardeş dayanışması diye buna derim. Ama nasıl olur da biri hayvan, diğeri de manken gibi olabilir!



Rau oldukça soğukkanlı bir savaşçı. Adanı yere mıhlamış, hiç oralı değil. Terbiyesiz!



ca, sizin de oyuna patır kütür girişesiniz geliyor (ki giriştim, hiç acımam). Bu yapay zekâ sorunu oyunun geneline yayılmış durumda. Düşmanlarınız bazen tepki vermeden ölmeyi bekliyor, zaaflarınızı değerlendiremiyor ve iyi korunamıyorlar.

WARRIORS OF THE WORLD

Belki de düşmanlarınızın suçu yoktur. Çünkü karşılaşırken gerçekten kahraman niteliği taşıyan savaşçılar var. Her savaşçı kendine has bir dövüş stiline ve silahlara sahip. Rau hem bir barbar hem de bir casus gibi ilerleyebiliyor. Çok iyi ok kullanıyor, rehberiniz olan kuş Kazu sayesinde uzak mesafelerde kimler var, kimler yok görebiliyor ve ona göre bir strateji kurabiliyor. Tati şaşılacak derecede hızlı akrobatik hareketler yapabiliyor. Duvarlara yaslanıp hareketsiz kaldığınızda görünmez de olabiliyor. 'Zehirli Mantar' atağınızı istediğiniz yere atıp tuzak kurabiliyor, düşmanların ölümlerini keyifle izleyebiliyorsunuz. Baumusu tam bir ayı gücünde ve çok ağır silahları çakı gibi sallayabiliyor. Çok güçlü ataklarıyla topluluklara karşı birebir. Griz ise oyunun en yaşlı savaşçısı olsa da mızrağıyla çok faydalı kombolar yapabiliyor. Sadece Griz değil, bütün karakterler kombolara sahip. Her savaşçının, her silahında tam beş adet özel kombo bulunmakta. Kare, X ve O ile yapılabilen bu dört hareketli komboların üçü hafif, ikisi de ölümcül. Sağ analog çubuk ile düşmana odaklanıyor ve kafasının üstünde beliren tuşa basıp komboya girişiyorsunuz. Eğer ölümcül kombolardan birisini yaparsanız, kombonun sonunda müthiş bir animasyon ile düşmanı öldürüyorsunuz ('öldürmek' kelimesi hafif kalır). Her savaşçının en az iki silahı, her silahın da beş kombosunun olduğunu düşünürseniz, oyundan sıkılmanız kısa vadede imkânsız. Buradaki eksik nokta ise; bu beş kombonun yapılışı her savaşçıda aynı ve silahların birbirinden farkı pek hissedilir derecede değil. Çift el bıçak da aynı, topuz da aynı. He bir de, silahlar tahta kutulara saplanıyor, duvarlardan sekiyor. Neden böyle bir şey yapmışlar, çözemedim ama dar yerlerde komboları sürdürmekte çok zorlanıyorsunuz çünkü silahınız duvara her çarpışında kombonuz bölünüyor. Kratos orada olacaktı ki, bölmek nasıl olur göstersin!

Oyunu açtığınızda gerçek zamanlı çizimler dikkatinizi anında çekecektir. Açıkçası bu ara demo sistemi alışık olduğumuz türden değil, ama tek kelimeyle mükemmel. Boş bir sayfada yavaş yavaş çizilmeye başlanan figürler, sonra bunların hareket etmesi, renklenmesi, sabitlenmesi ve bir anda oyun içi grafiklere dönüşmesi şaşılacak derecede güzel. Sadece bu sahneler için bile oyun denemeye değer. Oyun içi grafikler yeterli seviyede. Bulduğunuz otantik havayı hissetmeniz de büyük rol oynamış. Karakter çizimleri, mekân tasarımları, karakterlerin dövüşlerindeki acıcılık ve animasyonlar çok başarılı. Buradan Bottlerocket Entertainment'ı kutluyorum, huzurlarınızda plaket veriyorum.

Gözleriniz grafiklerin güzelliğinden büyürken, kulaklarınızdan da ılık ılık pas akan (öğrrkk). Kasai'nin müzikleri oldukça etkileyici. Tabii ki God of War kadar olmasa

da, atmosferin havasına kanalize olmanız sağlanabilmiş. Seslendirmelerde, arka plandaki hikâyeyi anlatan amca ve teyze çok iyi bir iş çıkarmış. Kendinizi bir anda efsane olmuş gibi, diğer yandan da büyük bir tehdit altında olduğunuzu hissedebiliyorsunuz.

RAU VS. KRATOS? HIÇ SANMAM!

İlk oyunda olan kamera açısı sorunu bu oyunda –hiç olmasa da– yok. Kontrollerde pek sorun yaşamazsanız da alışmakta zorluk çekebilirsiniz. Sürükleyici konusuyla, görsel şöleniyle, 'fatality'si olan kombolarıyla, Rise of the Kasai başarılı sayılsa da, üç yıl sonra hala aynı elementleri kullanması, yapay zekâ sorunu ve ufak hataları ile çok iyi olmaya yaklaşamamış. God of War'dan sıkılmış iseniz (Ne? Kim? Nerde?) bu oyuna göz atmanız için (ölmenin dışında) geçerli bir nedeniniz yok.

_Volkan Turan - volkan@level.com.tr

RISE OF KASAI

MACERA/AKSİYON

<http://www.us.playstation.com>

Yapımcı: Bottlerocket Entertainment

Dağıtıcı: SCEA
Orijinal olarak: Yok

Yaş Sınırı: 17 yaş ve üstü
Kaç Oyuncu: 1-2

DESTEKLENERLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Artılar

Peşinizde bir yardımcı olması,

karakterlere özel yollar

olması, çoklu kombolar,

süper animasyonlar.

Eksiler

Yapay zekânın

noksanlığı, özensiz

silahlar, çok kısa oluşu

(8 saat kadar).

Alternatif: Dynasty Warriors 5, Samurai Warriors

75

Nina, bolca düşmanı ve labirent gibi bir gemi

DEATH BY DEGREES

Ve en dış kulvarda Nina'nın tek başına şöhreti yakalama çabalarını görüyoruz



Gün be gün önem kazanan bir şey varsa, o da DualShock kontrolörlerindeki sağ analog koldur arkadaşlar. Eskiden göz ardı edilen, sadece kamera yönlendirmede kullanılan bu efsanevi buluş, aslına bakarsanız Tekken'in Nina'sıyla ön plana çıkmıyor. Bu tuşla daha önce Rise to Honor'da ve daha iyi bir örnekle Fight Night'da neler yapabileceğimizi görmüştük. Eh bu kısımda da orijinallik yoksa, Death by Degrees bize ne sunuyor, hemen bakalım.

GEÇMİŞİN KOLLARINDA

Nina'nın bu müthiş macerasının türü aksiyon olarak belirlenmiş. Bu konuda hiçbir sorunumuz yok. Problemimizi şöyle izah edeyim: Asıl sunmaya çalıştığı hızlı bir aksiyon olan bir oyunda, Resident Evil taklit ediliyor ve oyunun hızı bir anda aşağı çekiliyor. Kamera açıları RE ile birebir aynı. Bunu geçelim, her bulduğunuz objenin ekranda bir metin ile birlikte sunulması, her dokunduğunuz aletin açıklamasının ekranda belirmesi ve bulduğunuz bir anahtarla açtığınız her kapıdan "Yeni bulduğunuz anahtarla kapıyı başarıyla açtınız" gibi bir mesajın fırlaması en sonunda titreterek Tekken 5'i açmanıza neden oluyor.

Bitmedi tabii. Sağ analog koldan bahsetmiştik. İşin özünde yumruk, tekme atmak için hep bu kolu kullanıyoruz. Diyelim ki tam arka çaprazınızda bir düşman var. Ona vurmak için kolu düşmanın bulunduğu yere bir kez itiyorsunuz ve Nina oraya saldırıyor. Kolu aynı yöne itelemeye devam ederseniz, Nina bir kombo yapıyor. L1 tuşuna basıp, hedefinizi belirledikten sonra sol analog kolda belirli bir kombinasyon yaptıktan sonra, sağ kolla daha farklı bir kombo da yapabiliyorsunuz. Bu sistemin içine bir de sağ analog kola basarak yeni kombolar ekleyebileceğinizi de düşününce ipin ucu kaçıyor. Bunun nedeni de sağ kolun yeterli hassasiyete sahip olmaması ve çevrenizi 6 düşman sarınca bu zor komboları uygulayamamanız. Daha da kötüsünü söyleyeyim mi? Sağ analog tuş aynı zamanda gard almakta da kullanılıyor. Bazen blok mu alıyorsunuz, kombo mu yapıyorsunuz kesinlikle anlaşılıyor. İki elinde birer kılıç olan bir grup düşman görünce de oyuna küfrediyorsunuz.

BİR GARİP HİKAYE

Hikâyeyi boşverin şimdi. Zaten Nina'nın seksi görünüşünden sonra kimsenin hikâyeyi düşünenecek hali kalmıyor. Klasik ajancılık senaryosu. Hatta Metal Gear Solid'den esintiler de yok değil.

Hep kötü yönlerden bahsetmek de doğru değil, haklısınız. Mesela yetenek puanı işi çok yerinde bir hareket olmuş. Buna göre savaştıkça, kombo yaptıkça, komboları zarar almadan birbirine bağladıkça ye-

tenek puanı alıyorsunuz. Daha sonra da bu puanlarla kendinizi yepyeni hareketlerle donatıyorsunuz; fakat biraz önce bahsettiğim kontrol mekanizmasının sorun çıkarmasından dolayı edindiğiniz karmaşık hareketleri kullanmak işkenceye dönüşüyor. Sıkıntı yaratmayan, hatta mutluluk yaratacak tek etken grafiklerde. Ortamların modellenmesi ve detayı çok başarılı. Hiçbir mekân boş değil ve parçalanabilecek birçok obje barındırıyor.

Garip Boss savaşları, çok daha garip oynanış mekanizması ve inanılmaz uzun yükleme zamanları -helle ki GTA: San Andreas koca dünyayı 5 saniyede yüklerken siz rahatsız etmiyorsa Death by Degrees'i hemen alın, hiç durmayın.

_Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

DEATH BY DEGREES

MACERA/AKSİYON

<http://www.namco.com>

Yapımcı: Namco

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 17 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Namco

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna alışmak: Zor

İngilizce Gereklinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar

Eksiler

Ses

Grafikler. Çok fazla hareket.

Hareketlerin uygulanamaması. Yavaş oynanış. Uzun yükleme süreleri.

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatif: The Punisher, Tenchu: Fatal Shadows

53



GAMECUBE İÇİN
AYIN OYUNU

Nintendo'nun en kıdemli kahramanlarından biri Donkey Kong. Gençliğinde başı beladan kurtulmayan, her tür maceraya gözü kapalı atlayan, ömrünün büyük bölümünü korsan timsahlarla mücadeleye adanmış bu gönül gorili, güzel hayvan Donkey Abi, emeklilik günlerini anavatanında bongo çalıp hindistancevizi suyu içerek geçirmeye karar vermiş. İyi de etmiş. Huzuru ve sükûnu müzikte bulmuş diyebiliriz bir yerde.

Donkey Konga'yı standart bir oyun kutusu yerine kocaman bir pakette görünce hafiften ürperebilirsiniz ama merak etmeyin, kutudaki goril değil sadece bir bongo. Bu oyunda Gamecube'un standart kontrol cihazını bir yana atıp dizlerinizin arasına sıkıştıracağınız bir bongo ile ritmi yakalamaya çalışacaksınız. Oyun ilk bakışta son derece basit. Karaoke yapar gibi, doğru zamanda doğru hareketi yaparak orijinaline uygun bir şekilde şarkıyı çalmaya çalışıyorsunuz. Üstelik sadece dört hareketiniz var; sol ya da sağ davula vurmak, ikisine birden vurmak, bir de el çırp-mak. Çocuk oyuncuğu, değil mi? Değil. Kulağınıza, ritim kabiliyetinize, ellerinize ne kadar güvenseniz de ve oyun ne kadar basit görünse de bazı şarkılarda ve üst zorluk seviyelerinde iş çığırından çıkıyor.

DUYGULU TÜRKÜLER

Zor şarkıların özelliği notaların kolay olanlara göre çok daha hızlı ve üst üste farklı hareketler gerektirecek şekilde akması. Zorluk seviyesinin özelliği ise kazanabilmek için daha az hata yapmanızı gerektirmesi. Bunun anlamını açıklayalım. Oyunda siz bongoya doğru şekilde vurduğça dolan bir gösterge var. Şarkı sonuna kadar bu göstergenin belli bir noktasına ulaşamazsanız kaybediyorsunuz. Ayrıca yaptığınız her hatalı vuruş ve iska, göstergenin bir miktar düşmesine neden oluyor. Üst zorluk sevi-

İçinizdeki gorili uyandırın

DONKEY KONGA

Nihayet ona göre bir iş çıktı



yelerindeki hile, hem göstergenin fazla dolu olmasını istemesi hem de vuruşunuz doğru bile olsa, zamanlamayı beğenmemesi. Vurmanız gereken nota, ekrandaki şablonuyla örtüştüğü anda hareketinizi yapmazsanız mükemmeliyetçi (hatta perfeksyonist) müzik adamı Donkey Kong tarafından notunuz kırılıyor.

Oyunda beş farklı mod, üç zorluk seviyesi ve performansınıza bağlı olarak açılan küçük oyunlar var. Ve tabii bir de oyunun sürdürülebilir olması için gerekli olan şarkılar...

Yukarıdaki üç noktadan da görüldüğü üzere şarkılar meselesi azıcık tatsız. Böyle bir oyunda her daldan, her zevke uygun bir ton şarkı olmasını bekliyor insan. Oysa Donkey Konga'nın repertuarı 30 civarı şarkı ile sınırlı. Üstelik şarkıların orijinallerini değil, karaokedeki gibi gariban bir versiyonunu dinliyorsunuz. Donkey Konga şarkılarını üç kategoriye ayırabiliriz: 70'lerden itibaren pop-rock, Nintendo oyun müzikleri ve daha önce hiç duymadığım şarkılar. Wild Thing gibi keyifle dinlediğim bir şarkıya eşlik etmekle Zelda'nın tema müziğine eşlik etmek arasında eğlence faktörü açısından ciddi bir fark olduğu kesin. Hiç duymadığınız şarkılar söz konusu olduğunda ise bu fark haliyle daha da büyüyor. O yüzden 10-15 şarkılık bir listenin içinde kısıp kalma ihtimaliniz olduğunu belirtmek durumundayım. Müzik parçalarının seçimi yapılırken farklı beğenileri doymak gibi bir amaç güdülmüş belli ki ama ortaya çıkan sonuç, kimsenin dişinin kovuğuna sığmayan, yetersiz ve üzerinize afiyet biraz da kalitesiz bir liste olmuş. O yüzden bongo performansınız sırasında müzik dinliyor ya da yapıyor gibi değil, ekrandan geçen renkli daireleri düzgün vuruşlarla eşleştiriyor gibi hissedeceksiniz. Bu da iyi bir şey değil.

PERKÜSYONUMUZU TANIYALIM

Dünyanın farklı köşelerinde (Afrika'dan Güney Amerika'ya) geleneksel çalgı sıfatına erişmiş nadide bir müzik aleti bongo. Çift davullu, ahşap kasalı, deri kaplı üst yüzeyi... Bir dakika, merak ediyorsanız bunları kendiniz araştırın. Ben size Donkey Konga'nın hediyesi olan bongoyu anlatacağım. DK Bongosu yan yana iliştilmiş iki küçük varil görünümünde. Dizlerinizin arasına çok rahat sığabilecek gibi değil. Kucağınızda tutmak ise, oyun sırasında kaymasına ve düzeninizin bozulmasına neden olabiliyor. O yüzden en güzeli yere oturup, bongoyu da önünüze koymak. İki davul arasında canavar bir sensor var. Dört hareketinizden biri olan el çırpma sesini gayet güzel algılıyor. Ayrıca el çırpma için elle de ellerinizi davuldan ayırmak zorunda değilsiniz. İki davuldan birinin yan tarafına hafifçe vursanız da el çırpılmış sayılıyorsunuz.

Davullarınızı sadece müzik için değil, menüye gezerken de kullan-



caksınız. El çırpma algılayıcısının olduğu yerde bulunan start tuşu ve sol-sağ üst yüzeyler ile sorunsuz bir kontrol cihazı görevi üstleniyor aletimiz. Bir GC kontrol cihazını bongo olarak kullanmaya kalktığınızda çekeceğiniz çileyle kıyaslanınca fazlasıyla iyi bile diyebiliriz.

Peki bongo dururken ne diye gamepad kullanalım ki? Çünkü oyunu iki kişi (hatta dört) oynamak da isteyebiliriz. Bu durumda kısa çöpü çeken kişi gamepad'i alır ve oyunu kaybeder. En azından benim şimdiye kadar gördüğüm buydu.

DK'nın çok oyunculu modu iki seçenek içeriyor. Ya birlikte çalıp "jam" yapıyorsunuz ya da birbirinize karşı oynuyorsunuz ki asıl eğlenceli olan da bu. "Battle" denen iki kişilik bu modda, birlikte aynı şarkıyı çaluyorsunuz ama her oyuncu için ayrı bir solfej beliriyor ekranda. Ve iki kişi de farklı anlarda, farklı notaları basmaktan sorumlu oluyor. İşin içine rakibinizin sanatını sabote etmenize yarayan özel notalar da girince ufak çapta bir kaos ve gayet eğlenceli bir deneyim çıkıyor ortaya. Bir de patlamak istercesine zonklayan avuçlar. Özel notalar, şarkıyla ilgisi olmayan, hinlik yapmaya yarayan malzemeler. Diğer notaların arasına dağılmış olarak, ara sıra geliyorlar ve doğru zamanda basıldıkları zaman üstünlük sağlamanıza yardımcı oluyorlar. Üç tipi var bunların. Biri vuruş zamanlamasının başarısına göre rakibin tüm puanlarını (ya da bir bölümünü) silmenize, diğer ikisi de bonus puan kazanmanıza yardımcı.

Dört kişiye kadar izin veren Jam Session'da ise, adına yakışır biçimde hiç kural yok. Hep birlikte şarkıyı eğlencesine çalıp bitiriyorsunuz ve sonunda da "Top Banana!" falan olmuyor.

KING OF THE BONGO

Oyunu iki kişi oynadıktan sonra tekrar tek kişiye dönmek istemiyor insan. Çünkü elinizin altındaki gerçek bir enstrüman olmasa da müzik yapmak, kolektif bir eylem ve burada da durum farklı değil. Tek sorun oyunla gelen bongo sayısı (bir!). Aslında rakibiniz çamura yatıp "bongoyu vermezsen oynamam" diyene kadar, avuçlarınızı ağrıttıktan sonra gamepad'e ilk geçtiğinizde hayli rahatlayacaksınız. Çünkü dört hareketten üçü için gamepad gayet kullanışlı. Soldaki düğmeyle sol davulu, sağdaki yeşil düğmeyle sağ davulu, L ile de el çırpmayı kontrol ediyorsunuz. Ama iki davula birden vurma işi için hem sol hem sağ tuşu birden kullanmak feci halde zor. Oynamadan bilemezsiniz.

Tek kişi için de iki mod bulunuyor. Street Performance, doğru tuşa bastıkça para kazandığınız, şarkıyı makul düzeyde düzgün çalıp bitirirseniz biraz daha kazandığınız bir mod. Buradan kazandığınız paraları götürüp DK Town'dan yeni şarkılar ve mini oyunlar satın almak için kullanıyorsunuz. Oyunda yeterince şarkı olmadı düşünülünce, özellikle başlarda vaktinizin

büyük bölümünü sokaklarda çalıp para biriktirerek geçireceğinizi söyleyebiliriz.

Ape Arcade ise mini oyunların bulunduğu mod. İster iki kişi birbirinizle yarıştığınız, ister tek başınıza oynadığınız bir muz yakalama oyunu, eski günlerin anısına oynayabileceğiniz bir kafaya varil vurma oyunu, bir de sarmaşıklara tırmanıp meyve toplama oyunu var. Hepsi de mini, hepsi de bir yere kadar ilginç gelebilir. Müzik dehanızı dinlendirmek istediğiniz anlarda girip biraz turlayabileceğiniz eğlencelikler. Ayrıca oyunun yan karakterleriyle vakit geçirmek istiyorsanız tek şansınız mini oyunlarla biraz takılmak.

Bir müzik oyunu olmasına

rağmen, DK'nın grafikleri müziklerinden daha etkileyici. Zaten sürekli cıvıl cıvıl olan ekranda, yaptığımız her hareketle daha bir canlanan görüntüler eşliğinde icra ediyorsunuz sanatınızı. En depresif ruhları bile neşelendirebilecek bir renk ve animasyon cümbüşü var oyunda. Renkli notalar, uçan balonlar, neşeli bir dinleyici kalabalığı ve yeşil orman... Tam cangılla yakışır bir tarz değilse de bu oyunun ruhuna denk düştüğü için buradan not kırmayacağız.

Velhasıl Donkey Konga özellikle grup olarak oturup sıkılmadan başında vakit geçirilebilecek bir oyun. Tek başınıza oynarken eksikleri ve keşkeleri içinize oturabilir. Ama yanınıza bir arkadaş bulursanız bunları görmezden gelip, meselenin "bongoyu kim kullanacak" boyutu üzerine kafa yorabilirsiniz.

Not: Oyunu PC'de denemek için <http://194.192.82.242/donkeykonga/flash/player.asp?language=uk> adresine girin. Sizi küçük çapta bir oyun bekliyor orada da.

_Serpil Ulutürk - serpil@level.com.tr



DONKEY KONGA

RİTM/PUZZLE

<http://www.donkeykonga.com>

Yapım: Namco

Orijinal: Var

Yaş Sınırı: 3 +

Dağıtım: Nintendo

Fiyatı: 129 YTL

Oyuncu Sayısı: 4

DESTEKLENERLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ Titreşim ■ 60Hz Modu ■ GBA Bağlantı Desteği

Oyuna alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar

Tam bir grup eğlencesi,

karaoke'den sonra yeni

favorimiz. Neşeli grafikler.

Bongo.

Eksiler

Şarkı seçimleri, sayısı,

cover'ları başarısız.

Yayarak değil kasarak müzik

yapmak keyif kaçırıyor.

Alternatif: Pek yok

77

Garip bir dünya ve daha da garip bir kahraman

ODDWORLD STRANGER'S WRATH™



Oddworld evreniyle tanışmamız bundan çok yıllar öncesinde basit ama eğlenceli, bulmaca-platform oyunlarına dayanır. Garip ortamları kadar acayip ve çeşit çeşit mahlukattan oluşan halkları ile eşine az rastlanır orijinallikte bir dünyadır Oddworld. Genelde uğraşımız kimisi şirin, kimisi çirkin, ama hepsi karakter sahibi sakinlerinin başını beladan kurtarmaktır. Ama bu sefer gerçekten dünyayı bilenleri bile şaşırtacak kadar farklı bir Oddworld oyunu var karşımızda! Çok farklı bir kahraman, yepyeni bir bakış açısı, farklı bir atmosfer ve çok daha değişik bir görev!

BİR TUHAF DÜNYA

Başka hiçbir fantezi dünyasına benzemeyen abik gubik ama bir o kadar da komik bir yer Oddworld. Bir şeyi baştan iyi vurgulamak gerek, bu garip dünya hiç de sandığımız gibi masum ya da basit değil. Oddworld komik olduğu kadar karanlık bir dünya. Durup iyice bir bakarsanız çirkin ve ucube denilebilecek karakterlerin gerçek dünyadaki karakter karşılıkları da tüy-

ler ürpertici... Buna rağmen daha da korkutucu olan bu sağlam birer tavır sahibi cahil tavuklar sürüsünü sevebiliyor olmamız! Onu da geçtim canlı olan mermilerinizi sevimli bulup onlarla oynamak isteyeceğiniz kaç oyun tanıyorsunuz, söyleyin bana?!

İYİ KÖTÜ ÇİRKİN

Stranger's Wrath sağlam bir western klasliğine benziyor ve İyi, Kötü ve Çirkin'i anmadan nasıl bir western klasliğinden bahsedebiliriz ki? Kahramanımız Clint Eastwood ile bir aslanın harmanı diyebileceğimiz karizmatik bir yaratık! Kahramanımız sert, zeki, dik durduğunda inanılmaz karizmatik bir kafa avcısı. Aynı zamanda ellerini de (pençe?) kullanmak suretiyle dört nala koşabiliyor! Kullandığı silahlar, cephaneler, çarpıştığı çete liderleri ve düşmanlar da birbirinden ilginç...

Oyunda gezer, keşfeder ve ilerlerken üçüncü kişi kamera açısının nimetlerinden hiçbir sorun olmaksızın faydalanıyoruz. Ama iş kafa avına



geldiğinde birincil kişi bakış açısına geçmek gibisi yok, çünkü burada dışarıdan olan kamera açısı çok hantal ve kullanışsız kalıyor. Evet, bu oyun hem platform, hem TPS hem de FPS! Doğrusu bu oyun bütün türlerin avantajlarından faydalanmış. X-Box'ın benim genelde pek FPS türü oyunlara uygun bulmadığım kontrolleriyle bile bu oyunu FPS olarak oynamak inanılmaz kolay. Zaten yakın dövüştür ziyade düşmanlarımızı gerek tuzaklar kurarak, gerekse uzaktan avladığımızdan her şey yerli yerine oturuyor.

MOOLAH! VE CANLI MÜHİMMAT

Bir kafa avcısı olarak av seçeneklerimiz gayet basit: Koşup düşmanlarımıza kafa atabilir, vurup kırıp dala bilir ya da akıllılık edip arbalet/çiftimiz ve canlı mühimmatımız sayesinde avlarımızı uzaktan indirebiliriz. Fakat canlı düşmanlar ölümlerinden daha çok para ettiğinden onları canlı ele geçirebileceğiniz bir taktik düşünüp bu işten daha da karlı çıkmanız mümkün. Çünkü parayı toplamakta gizli bir amacımız var, klasik bir "zayıfların savunucusu" değiliz yani! Bu paralarla daha iyi ekipman almak durumunda da olduğumuzdan Amerikan argosuyla "Moolah"ın, yani paranın önemini es geçmemek gerek. Peki, bunu nasıl yapabiliriz? Mesela düşmanı sadece dövüp, hemen kolumuzdaki elektrikli süpürge benzeri alet aracılığıyla hapsedebiliriz. Ya da çeşitli canlı mühimmatın özelliklerinden faydalanırız!

Bu oyunda silahınızın cephanesini kendiniz avlıyorsunuz! Farklı tipte abidik yaratıkları sersemletip yakalıyor, tatar yayı/çiftimiz aracılığıyla da düşmanlara atıyorsunuz! Bundan yaratıcı bir silah olabilir mi! Ancak Armed&Dangerous'ta bu kadar neşeli silahlar vardı. Attığınız örümcekler düşmanı ağıyla sararken

sincap düşmanları tuzaklarınıza çekmekte kullanılıyor. Sinekler makineli tüfek gibi, arılar güdümlü füze gibi, kokarcılar da biyolojik silah gibi! Sadece tüy ve dişten oluşan yaratıkları ister tuzak olarak döşeyin ister düşmanınıza direkt atın. Bunları farklı şekillerde kullanıp yaratıcılığınızı (psikopatlığınızı) geliştirmeniz de mümkün! Bu arada evimde kesinlikle küçük tüylü bir oyuncak görmek istemiyorum. O dişler...

Moolah dedik. Yani sipali, mangır, kırmızı meşin, Türk sakalı... İsterseniz sadece ödülleri toplamakla kalmaz, kasaba sakinlerini dövüp paralarını alabilirsiniz. Ama bunu yaptığınızda kötü ününüz sizin önünüzde yol alıyor, sokaklar boşalıyor ve evlerine sığınan kasabalılar size çiftleriyle saldırmaya başlıyor. Cahil tavuklar filan dediğimde benzetme mi sanmıştınız? Kasaba sakinleri gerçekten de tavuk. Aslında daha ziyade kaz, yoksa kızgın kuğu ile ördek arası bir şey mi desem? Neyse anladınız... Clakkerz denen bu ırk klasik western taşralıları (Redneck); Cahil, silahlı ve korkmuş, haliyle yabancılardan nefret eden tipler.

Oyunun belki de en az dikkat çekecek fakat bir o kadar önemli ve de başarılı noktası konuşmalar! Seslendirmelerin, karakter ak-

sanlarının mükemmel olması bir yana esriyle dolular! İngilizceniz, daha doğrusu Amerikancanız (malum, western) ve kulak alışkanlığınız sağlamsa bu oyunda çok eğlenirsiniz. Yanına gidip tek tuş ile konuştuğunuz kasabalılardan ve çeşitli karakterlerden olayları öğreniyorsunuz. Sadece suçluların teslimatında ve alışveriş esnasında oyun ekranında değişiklik oluyor. Bu da oyunun başından sonuna atmosfere kendinizi kaptırmanızı sağlıyor...

ÇÖL RENKLERİ

Oddworld: Stranger's Wrath'ın atmosferi müthiş. İnanılmaz bir çöl, bilim kurgu ve retro karışımı bir ortam bu. Tren/tank/karavan/vagonlar (evet hepsinden biraz) çölde ilerliyor, pusu kuran haydutlar, dağlardan ve kayalıklardan geçitler oluyor. Uzayıp giden yollar ve dar kanyonlar, oyunun ilerleyen safhasında ise çok daha değişik yerler. Bir X-Box oyununda bu güne kadar gördüğüm en iyi işlenmiş grafikler. Atmosfer katan efektleri saymaz isek en net görüntü, en iyi renk seçimi ve genel olarak gözü en az yoran oyun olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Bunu oyunun kendine has müzikleri ile birlikte ve temposu içerisinde takdir etmemek elde değil.

AH BİR DE BİTMESE

Taze bir soluk, farklı bir oyun. Birbirinin aynı oyunlardan sıkılanlar için güzel bir kaçış yolu. Bu garip dünya insanı içine çekiyor. İlgiyle incelenebilecek bir mimarisi, acayip ortamları ve karakterleri var. Buna rağmen hikâyede tamamen yabancı ve rahatsız hissetmiyorum, kendinizi kaptırıyorsunuz. Size kafa avı, yıkım ve aksiyonla dolu bir eğlence sunuyor. Hikâyesi ve oynanışı tempoyu canlı, oyuncuyu oyuna bağlı tutuyor. Fakat ne yazık ki yirmi saat gibi kısa bir sürede de bitiyor. Çok yazık

Ali Güngör - gali@level.com.tr



ODDWorld STRANGER'S WRATH

AKSIYON www.eagames.com

Yapımcı: Oddworld Inhabitants

Medya: DVD

Fiyatı: -

Dağıtımcı: Electronic Arts

Orijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: 13+

DESTEKLENERLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ Titreşim ■ 60Hz Modu

Oyuna alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Normal

Grafik

Artılar

Eksiler

Ses

Kendine has ilginç bir dünya

Kısa ve çizgisel olması

Oynanabilirlik

ve karakterler. Mizah, aksiyon, grafik ve müzik bütünü.

Üçüncü kişi dövüşmedeki kamera zorluğu.

Multiplayer

lüğü. Atmosfer ve eğlence.

Eğlence

LEVEL

NOTU

Alternatif: Pek yok!

88

WORLD OF WARCRAFT REHBERİ 2

“ONLINE DEMEK PVP DEMEKTİR” DİYORSANIZ SİZİ ŞÖYLE ALALIM

Tüm dergi “dalya!” nidalarıyla yüz mulluk pastayı keserken ben içeride Horde/Alliance kesiyorum. Sanırım biri buraya geliyor. Pasta niyetine beni kesmeden WOW rehberimizin ilk bölümü için gelen övgü dolu maillerinize teşekkür ederek PVP ipuçlarıyla devam ediyorum. Malum az zamanda çok iş başarmak, az sayfada çok şey anlatmak zorundayım.

Not: Hiç bir sınıfı iki üç cümleyle geçiştirmek istediğimden sınıfları ikiye böldüm. Kalanları gelecek sayıda bulabilirsiniz.

ERKEK ADAM BİLEĞİNE GÜVENİR: WARRIOR

Warrior deyince aklında birşeyler oluşmayan oyuncu var mıdır? Warrior, WoW'da da diğer oyunlarda olduğu gibi dişe diş mücadele eden kas yığını ve ekibin tankı pozisyonunda. Verdiği yüksek hasarı bir



yana bırakırsak sınıfın ana görevi aggro toplamak şeklinde ortaya çıkıyor; yani düşmanı üzerine çekerek Warlock ve Priest gibi kırılgan oyuncuları korumak. Warrior bunu sağlamak için Taunt ve Mocking Blow gibi yeteneklerden faydalanıyor.

- Kendi makrolarınızı oluşturun. Böylece takım arkadaşlarınız ne zaman Bash ya da Pummel yapacağını ve bir sonraki hareketin ne olduğunu bilerek Blow gibi yeteneklerini ona göre ayarlayabilir.
- Takımınız ani bir saldırı altında kaldığında Challenging Shout kullanarak ilgiyi kendi üzerinize çekin. Yeteneğin Cooldown'u (tekrar kullanma süresi) uzun olmasına rağmen birçok hayat kurtaracaktır.
- Intimidating Shout'un Fear yemişi düşmanı uyandırabileceğini unutmayın.
- PVP'de çok can yakmak istiyorsanız Rend ve Hamstring yeteneklerinizden iyi yararlanın.
- Savaşa Charge ile başlayıp rakibi bir süre sersemletebilir (Stun), rakibin büyüünü geciktirebilir ve bir miktar Ra-



ge kazanabilirsiniz. Sonrasında Hamstring kullanarak kaçmasını engelleyebilirsiniz.

- Uzun menzilli saldırılar yapan birine Charge + Hamstring'le dalmak işe yaramayacaktır. Rakip uzaktan saldırarak sizi yavaşlatırsa, yavaşlama geçene kadar bir ok/tüfek gibi uzun menzilli bir silah yardımıyla verdiğiniz kadar zarar verin. Etki geçer geçmez Potions of Swiftess ile hızla arayı kapatın. Bu noktada Hunter canınızı sıkabilir. Vatandaş Aspect of the Cheetah kullandığında menzilli silahla onu durdurun. Petine karşı ise Intimidating Shout kullanabilirsiniz.
- Savaşta kaçmanız gerektiğinde Hamstring ve üzerine Intimidating Shout kullanın.
- Kaçan düşmana Rend kullanmanızı leziz olacaktır.
- Önünüzdeki hedefi halletmeden bir sonrakine geçmeyin.
- İlk hedefi Priest, Shaman, Mage ve Rogue olarak belirleyin; özellikle de Priest.
- Takımınızın başı dertteyken Intimidating Shout'u hatırlayın.
- Unutmayın ki Taunt gibi yetenekler PVE için ideal olmasına rağmen PVP için çoğunlukla faydasızlar.

GÖLGELER BENİM YUVAMDIR: ROGUE

Gölgelerde gizlenmek ya da arkadan vurmak favori stili ise Rogue favori sınıfınız olacaktır. Eşit şartlarda verdiği hasar Warrior ya da Paladin kadar olmasa da gizli saldırıları ve zehir kullanabilmesiyle gerçekten çok can yakıyor.

- Bir PVP'ye başlayacaksanız ilk adımınız düşmanın arkasına gizlice sızıp açılışı yüksek hasarla yapmak olacaktır. Hatta Cold Blood ile güçsüz bir karakteri tek vuruşta indirebilirsiniz. Yalnız Flare ve Hunter's Mark gibi yeteneklerin foyanızı ortaya çıkaracağını unutmayın.
- Rakip sersemlemişken Cheap Shot ile hızlı kombokalar yapabilirsiniz.
- Kimi oyunculara Sinister Strike diğerleri kadar çekici gelmeyebilir. Ama kombokalara ek hasar ekleyerek çok işe yarayabilir.
- Tercihiniz hançerden yanaysa Gouge/Backstab kombosunu öneririm. Bitirici olarak Eviscerate veya Kid-

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ Zaman onurunu kazanma zamanı World of WarCraft'in yeni bir anlam kazanacağı “onur sistemi” nihayet geliyor. Yeni sistemle PvP başarınıza göre puan kazanacak ve 14 basamaklı onur ağacında ilerleyeceksiniz. Basamak atladıkça zırh, silah setleri ve özel binekler edineceksiniz. Aklınıza “Ya birkaç oyuncu anlaşır birbirlerine Honor Farming yaparsa” gibi bir soru geliyor olabilir. Blizzard bunu şöyle kesecek: Aynı gün içinde aynı kişiden ancak çok düşük miktarda onur kazanabileceksiniz. Eğer oyuncular bunu istismar ederlerse GM'lerin yönlendirmesiyle Exploit olarak adlandırılacaklar ve banlanmaya kadar giden cezalar alacaklar.

Büyük çarpışmalar için hazırlanan savaş alanları (Battlegrounds) için bir yama daha sabretmemiz gerekecek. Blizzard şu an Stranglethorn Vale'da

bulunan Gurubashi Arenası için planlar yapıyor. Ekleniyle gece yarısından itibaren her üç saatte bir arenanın ortasında sürpriz hazinelerle sahip bir korsan gelecek. Olayın enteresan yanı arenanın „PvP Free for All” olması. Yani sandığı ilk açan içindekilere kavuşacak olmasına rağmen başında deli bir korsan ve aynı hedefe sahip yüzlerce oyuncu olacak. Doğu tarafı bununla uğraşırken Kalimdor ise birkaç günde bir gerçekleşecek elemental istilalarıyla boğuşacak. Elementallerle kapışmak isteyen oyunculara Silithus, Un'Goro Krateri, Azshara ve Winterspring'e göz atmaları öneriliyor. Ayrıca Mayıs'la beraber Orgrimmar ve Stromwind'de savaş öksüzleri için çocuk haf-taları düzenlenecek.

Bu arada sunucu yoğunluğundan rahatsız olan ya da diğer sunucular-



↑ 100 küsur kişinin koşuşturduğu Undercity baskınında Rain of Fire.



↑ Warlock mümkünse çok LEVEL üstü bir rakiple tek başına kalmamalı.

ney Shot şık olacaktır.

- PVP için farklı kombinasyonlar deneyerek kendi stilinizi oluşturmaya çalışın.
- Crippling Poison kaçan bir düşmana karşı veya kaçmaya çalıştığınızda idealdir.
- Yakın dövüşçülerle karşılaşırken Evasion'den faydalanabilirsiniz. Yalnız Warrior'un Overpower'ı bu avantajınızı çalabilir.
- Vanish sizi durduracak tuzaklarda işe yarayacaktır.
- Grup PVP'si Rogue'un kendini bulacağı yerdir. Özellikle caster'ları sersemleterek (Sap) Primary Damage Dealer'in işini çok kolaylaştırarak sizsiniz. Bir yeri basmadan önce gizlice giderek en güçlü rakibi sersemleterek olaya 1-0 önde başlayabilirsiniz.

HAYAT ÇOK KISA, DEĞİL Mİ? : PRIEST

Priest hasar kapasitesi sınırlı olsa da Buff'ları, iyileştirici yetenekleri ve Resurrection gücüyle her oyuncunun en iyi dostu, zindan yolculuklarının en kolay grup bulan üyesi. Yüksek LEVEL Priest'le-

re yardım için para önerenler bile olmaktadır.

- PVP'de hayatınız mana barınızla doğru orantılıdır. Düşmanı indirmeden mananız biterse sizde bitersiniz. Unutmayın: Manasız bir Priest=Gereksiz bir Priest.
- PVP rakibiniz başka bir Priest ise stamina ve intellectinizin daha yüksek olduğundan emin olmadan bulaşmayın.
- Bir Priest'in ideal büyü sıralaması şu şekilde gerçekleşebilir: Kendine yapılan Power Word: Shield, ardından Mind Blast ve Shadow Word: Pain ve son olarak Smite. Shield kulağa hoş gelse de bir Shaman ya da Priest tarafından temizlenirse çıplak kalırsınız.
- PVP'de üstünde durulması gereken iki büyü Dispel Magic ve Psychic Scream'dir. Instant olması ve sık kullanılabilmesiyle düşmanı buff'sız bırakabilirsiniz. DoT (DaMage over Time) büyüleri canınızı mı sıkıyor? Onları da dispel edin.
- Psychic Scream ırksal avantajı nedeniyle undead'e karşı avantajsız olsa da diğer ırklara karşı ideal. Büyü sonrası kısa süre sağa sola koşuşturan caster'a Mana Burn patlatılabilir veya zor durumdaysanız kaçabilirsiniz.
- Düşmanı yavaşlatmak için Shadow talentlerinden (Blackout, Mind Flay) faydalanabilmeniz rağmen onlara her zaman güvenmeyin derim.
- Grup PVP'de rakipten sayıca üstün olmadıkça uzun süreli saldırı büyülerine asılmayın. Bunun yerine Shadow Word: Pain gibi instant büyüleri tercih edebilirsiniz. Fakat saldırı başkasının işi değil miydi? Birakin onlar saldırın siz heal ya-

pın. Improved Healing, Spiritual Healing ve Meditation'a yüklenin herkes mutlu olsun.

- Massive Infernal'la Priest başa çıkabildiğinden bir kere daha sevilir.

LANETİMİN TADINA BAK: WARLOCK

Warlock için Hunter-Mage'in mükemmel bir karışımı diyebiliriz. Demonic pet'ler, Crowd Control, Fear ve DoT büyüleriyle âşik olunacak bir karakter. (Evet, benim karakterim Warlock, nereden anladınız? ?) Buna rağmen stamina ve sadece cloth giyebilme gibi önemli dezavantajlara sahip. Oyuna başladıktan kısa süre sonra Imp, 10. LEVEL'da Voidwalker, 20'de Succubus ve 30'da Felhunter'a tamamladığınız görevler sonrasında kavuşacaksınız. Imp dışındaki petleri çağırırken Soul Shard kullanılıyor ki bunları ölmek üzere olan düşmana Drain Soul kullanarak elde edebilirsiniz. Her petin kullanılacağı alanlar, avantaj ve dezavantajları farklı:

- Imp staminanızı artırırken uzaktan fireball atarak çok iş görmesine rağmen düşük HP gibi bir dezavantaja sahip. Vereceğiniz iki talentle fireball süresini bir saniyeye Curse of Elementals ile rakibin bundan en iyi şekilde yararlanmasını sağlayabilirsiniz. Ne de olsa Fear'la kaçan bir rakibe en fazla hasarı Imp verecektir.
- Voidwalker yüksek HP'si, Taunt ve Sacrifice özellikleriyle tam bir PVE yoldaşı. Buna rağmen verdiği hasarı görünce "Verse ne olur vermese ne olur" diyebilirsiniz. (Ata Demire'ne saygılar) Fakat özellikle ölmek ihtimalinizin yüksek olduğu zamanlar-

daki arkadaşlarına kavuşmak isteyen oyuncular artık karakterlerini diğer sunuculara aktarabilecekler. Ayrıntılı bilgi için: <http://www.wow-europe.com/en/info/faq/charactermove.html>

@ **Kısa Kısa** • Middle Earth Online yapımcılarından Matthew Imregi yaptığı açıklamayla MEO'da köklü değişiklikler yapıldığını duyurdu. Değişiklikler en ilginç oyundaki İyi-Kötü sınıflandırılmasının kaldırılması. Bunun yerine sağlam bir senaryo kurulması üzerine çalıştıklarını belirtti.

• Ragnarok Online sevenler Jawaii Adası'nı ekleyen yeni eklentinin tadını çıkarabilirler. Eklenti ve ayrıntılı bilgi için: <http://www.euro-ro.net/>

@ **EverQuest 2'den Haberler** • EverQuest 2 için yeni bir update yayınlandı. Update offline'ken eşya satılabilir dâhil birçok yenilikle geliyor. Eklentilerin tam listesi için: <http://eqiiforums.station.sony.com/eq2>

• Sony Online Entertainment'ın önümüzdeki E3 fuarında ilk ek paket veya ikinci Adventure Pack hakkında bilgi vermesi bekleniyor.

• Oyuncular ek paket için bilgi beklerken SOE online arenaları temizlemeye devam ediyor. SOE'nin son adımı iki hafta içinde 700'den fazla EverQuest 2 hesabını kapatmak oldu. Bu oyuncular oyunun açıklarından faydalanan veya izinsiz makrolar kullanan oyunculardan oluşuyor.



↑ Ritual of Summoning sırasında biri kıpırdarsa son Soul Shard heba olur.



↑ Enslave'in süreli olduğunu unutmayın ki çift ateş(!) arasında kalmayın.

SİTELER

<http://www.abandonia.com>

Bir çok eski oyuna yeniden kavuşmanızı sağlayacak site.

<http://www.roelkitabı.tk>

Türkiye'nin ilk ve tek Ragnarok Online El Kitabı. Oyuna ilgilenenler için gerçek bir kaynak.

<http://www.o-game.com.tr>

Online uzay strateji-simulasyonu OGame için kurulmuş Türk ittifakının sitesi.

<http://www.cosmosui.org/>

WoW modu Cosmos'un son versiyonu ve ayrıntılı bilgilerini bulabileceğiniz site.

<http://www.northernbrigade.com/>

Profesyonel Battlefield klanı NB'nin web sitesi.

<http://www.hdr-see.de/>

Return of the King - Extended görüntüleri hala göremeyenlerdenseniz sizi şöyle alıyoruz.

<http://www.stilllife-game.com/Prelude/Liberty1.3-en.html>

Still Life'a giriş olarak hazırlanmış bir dedektifik oyunu.

da Voidwalker'ın Sacrifice'i ile yırtabilirsiniz.

- Kendini tokatlamak gibi ilginç(?) bir hobisi olan Succubus Humanoid'leri kısa süreli olarak etkisiz hale getirmesi (Seduction) ve hasar kapasitesiyle yakın dövüşçülere karşı PVP'de çok çekici.
- Felhunter için Magehunter diyebiliriz. Mage'in sahip olduğu hemen her avantajı elinden alması yakın sıra resist rakamlarını görünce Felhunter'a "Yakala Bobi" diyebilirsiniz.
- Elinizin altında mutlaka iki üç tane Soul Shard bulundurun. Birini Healthstone gerektiğinde kullanmak için diğerini petiniz ölünce kullanmak için tutun. Shard'a harcayacağınız envantere acımayın.
- Bir yere gidip bakmaya tırsıyorsanız Eye of Killrog gönderin.
- Warlock'u Warlock yapan iki büyüden biri Ritual of Summoning. Bu büyüyle dünyanın herhangi bir yerindeki takım arkadaşınızı bir Soul Shard ve iki arkadaşınızın yardımıyla yanınıza ışınlayabilirsiniz. Işınlamak istediğiniz elemana tıklayın, büyüü yapın, oluşan portala iki arkadaşınız kıpırdamadan dokunsun. Hooop eleman yanınızda. Her Raid'de birkaç Warlock bulunmalı ki tüm ekip kısa sürede olay mahallinde toplansın değil mi?
- Birebir PVP'de rakipler pet yerine direkt size dalaçağından biraz canınız yanabilir. Bu durumda imdadınıza Fear ve Howl of Terror koşuyor. Yöntem

gayet basit: Fear'la kaçan rakibe DoT (Corruption, Curse of Agony ve Immolation) koyup tüm güçle saldırmak veya tabanları yağlamak.

- Sizden düşük LEVEL'lı bir rakiple karşılaşırsen Corruption, Curse of Agony ve Immolation genellikle yeterli olsa da rakip yüksek LEVEL ve HP'ye sahipse o yanınıza gelemeden yeterli hasarı vermiş olmak için dua edin. (Succubus'un öpücüğü ne güzel şeydir.)
- Warlock özellikle grup PVP'lerinde harika bir sınıf. Düşman tankla boğuşurken aldığı DoT ile içten içe erir, korkuyla sağa sola koşarken de biri gelip kulağını çekiverir. Düşman takımın Priest'ine Fear atın Heal'sız kalsınlar. Tabii undead gibi immune bir karakter gelirse sizin kulağınız çekilebilir. Öyle bir durumda tank sizi korusun, siz Rain of Fire çakın, bırakın yansınlar. Baktınız baş edemiyorsunuz güçlü bir arkadaşınızı yanınıza summon edin o dövsün terbiyesizleri.
- Rakip caster ise Curse of Tongues çakın, büyüleri %60 yavaşlasın, yollayın Felhunter'ı canını yak-sın.

Daha söylemek istediğim o kadar çok şey var ki... Siz diğer sınıfların PVP önerileri için gelecek ayı beklerken ben gidip Sinan'ı LEVEL'ın 500 sayfa olması için ikna edeyim ki daha çok WoW yazabileyim. Nice yüzlere LEVEL...

_Göker Nurbeyler - goker@level.com.tr

↓ Bir yere gidip bakmaya tırsıyorsanız Eye of Killrog gönderin.



↓ Succubus hasar kapasitesiyle ejderhaya karşı da ideal.



CPL World Tour ve ACON 2005

MART AYININ SONUNDA ÜLKEMİZDE PROGAMING RÜZGARLARI ESİYORDU. BİRAZ GEÇ DE OLSA TUĞBEK, MYDONOSE SHOWLAND'DEN BİLDİRİYOR.



Bundan yedi sene önce eski reklam müdürümüz Murat Yıldırım gelip "Oyun turnuvası düzenlemeye ne dersin?" dediğinde bu cümlenin Türkiye'de oyun turnuvası ve profesyonel oyunculuk kültürünü başlatan ilk adım olacağını nereden bilebilirdim. O zamanlar başka bir dergide çalışıyorduk. Aylar süren sıkı bir çalışma, Princess Hotel ve Multimedia'dan Murat Şahin'in katkılarıyla Türkiye'nin ilk turnuvasını düzenlemiştik ve yüzden fazla oyuncu FIFA'da kozlarını paylaşmıştı. Ben ne yazık ki o turnuvayı görememişim. Çünkü turnuvadan kısa süre önce istifa etmiş ve turnuvanın başladığı sabah da Level ekibine katılmışım. Daha sonra Murat da aramıza katılınca yeni ve daha büyük bir turnuvayı Level olarak düzenlemek için kolları sıvadık.

Pek kimse bilmez ama planladığımız ilk iki turnuva duyurulmasına kısa bir süre kala ana sponsorların iflas etmesi sonucu iptal oldu. Koskoca 3Dfx'in kapanacağını nereden bilebilirdik? Ama o sene bir şekilde Bilişim Vadisinde ilk Counter-Strike turnuvasını düzenlemeyi başardık. Destekten yoksun, amatör bir turnuva görünümünde de olsa inanılmaz bir ilgi görmüştü bu etkinlik. Hala Sinan'la birlikte nasıl koşturduğumuzu unutamam. Bugün çoğu emekli olmuş eski oyuncular için de hoş bir hatıradır bu turnuva. Sonrasında yeni turnuvalar düzenlemek için daha fazla çaba göstersek de kimseler bir oyun turnuvasına sponsor olmaya yanaşmıyordu. Bu yüzden 2000 ve 2001 yılları "Bu iş olmayacak galiba" karamsarlığıyla geçti.

Ve turnuvalar patlar

Sonra ne olduysa 2002 senesinde oldu. Önce 5 ay süren Level Counter-Strike turnuvası ve ardından WCG 2002, bir anda oyun turnuvalarını sadece oyuncuların değil bütün ülkenin gündemine taşıdı. Bütün haber bültenleri, sanal dünya da mücadele eden oyunculardan bahsediyordu. 2003 senesinde CPL Summer elemesi, Road to WCG ve WCG 2003, ardından 2004'de ESL etkinlikleri, yine WCG, Abit Fragfest derken her sene 3-4 büyük turnuva düzenlenmesine alıştı bütün oyuncular. Bunlardan ilk ikisini Level düzenlerken diğerlerinde basın sponsoru oldu ve Level editörleri organizasyondaki kilit görevleri üstlendi. Son üç sene de böylesine

büyük bir patlama yaşayıp bu noktalara gelebileceğimizi kim bilebilirdi. Bu sene WCG'nin yanı sıra dünyanın ikinci en büyük turnuvası olan ESWC'nin elemeleri de ülkemizde yapılacak. Buna geçen ay düzenlenen ACON 2005 ve CPL World Tour'u da eklerseniz 2005'de profesyonel oyun dünyası geçmiş senelere göre çok daha hareketli geçecek.

Bu hareketli senenin ilk iki etkinliği CPL World Tour ve ACON 2005 Türkiye Finalleri 25-27 Mart tarihlerinde Mydonose Showland'de düzenlendi. ACON ülkemizde ilk kez düzenlendiği ve kazananlar yurtdışında ülkemizi temsil edeceği, CPL World Tour ise büyük çaplı uluslararası bir etkinliğin ilk durağı olduğu için çok önemliydi. Bu iki turnuvanın birlikte yapılıyor olması etkinliğin iki misli önemli olmasını sağlıyordu.

Katılımcı sayısı her sene artsa da, CPL son yıllarda WCG ve ESWC'nin gölgesinde kalıyordu. Bütün dünyada elemeleri düzenlenen diğer turnuvaların yanında yılda iki kere Dallas'da düzenlenen bir turnuva ne oyunculara ne de sponsorlara aynı seviyede çekici gelmiyordu. CPL World Tour bu noktadan yola çıkarak CPL'in dünya çapında bir etkinlik haline gelmesini sağlamak için düşünülmüş bir proje. Turnuva çok önemli iki özelliğe sahip. Birincisi her ay dünyanın başka bir şehrinde düzenlenen ayaklarla ilerlemesi. İkincisi ise bugüne dek bir turnuvada verilen en yüksek değer olan 1.000.000\$'lık para ödülü.

Kar yağdı böyle oldu

CPL World Tour'un ilk ayağının İstanbul'da düzenlenmiş olması da bizim için önemli elbette. Ne de olsa bu tip etkinlikler hep ilk ve son ayaklarıyla hatırlanır. Ama bu aynı zamanda daha fazla sorumluluk anlamına da gelir. Sonuçta göz önündesinizdir ve işin ucunda yaptığınız hatalarla olmak da vardır. Maalesef bazı açılardan CPL World Tour da böyle oldu. CPL'in böyle önemli bir etkinlik için kendine nispeten deneyimsiz bir partner seçmesi yüzünden turnuva hazırlıkları zamanında tamamlanamadı. Bu yüzden normalde 10 Şubat tarihinde yapılması gereken turnuva 25 Mart tarihine ertelenmek zorunda kaldı. Ancak yurtdışında pek çok oyuncu turnuva için gelmişti ve onları eli boş yollamak için 20.000\$ ödüllü bir Painkiller ve 22.000\$ ödüllü Counter-Strike ve Warcraft 3 turnuvası düzenlendi. Böylece oyuncular mağdur edilmemiş evlerine mutlu dönmüş oldu. Bu arada turnuvanın ertelenmesinin sebebi kötü hava şartları olarak açıklandı.





Her işte hayır varmış derler neyse ki bu sefer de böyle oldu. World Tour'un İstanbul ayağının ertelenmesi ile düzenlenen bu ekstra turnuvaya Level ve Abit'in destek verip bilgisayar sistemlerini Siberlig'in karşılamaşının yarattığı sinerjiyle birlikte ACON 2005 Türkiye Finaleri ile CPL World Tour ayağının birlikte yapılmasına karar verildi. Bu Mayıs ayı için planlanan ACON 2005'in iki ay öne çekilmesi ve iki ayağımızın bir pabuca girmesi anlamına gelse de sonuçta herkesin faydasına bir karardı. Böylece turnuva hazırlıkları sil baştan alındı ve 45 günlük deliler gibi koşturma sürecinin sonunda 25 Mart tarihinde Mydonose Showland kapılarını CPL ve ACON oyuncularını için açtı.

Ahmet Özhan bizlerle

Elbette sürenin dar olmasının getirdiği bazı eksiklikler vardı. Mesela ACON için planlanan ön elemeler iptal edilmiş, CPL bu sefer sadece Pa-inkiller turnuvasını yapmaya karar vermişti. Ama

Kadir abiyle penaltı atıştık ben terbiyesizlik edip 4-2 kazandım. FIFA değilde PES oynasaydık o kazanırdı.

son güne gelene kadar her şey yolunda gitti ve hazırlıklar yapıldı. Ama son gün herkesi bekle-



yen bir sürpriz vardı: Ahmet Özhan konseri. Şimdi Ahmet Özhan'ın oyun turnuvasıyla ne alakası var diye düşünebilirsiniz. Alakaları ikisinin de aynı mekânda yapılıyor olması ve turnuvanın kurulumunun yapılması gereken zamanda Ahmet Özhan'ın konser veriyor olması. Haliyle mekânda konser ve onu izlemeye gelmiş binlerce kişi varken turnuva kurulumu yapamazsınız. Bu yüzden önce konserin bitmesi beklendi ve kurulum kapılarının açılmasına sadece 9 saat kala gece 01:00'da başladı.

Ama açıkçası bu görmeye değer bir manzaraydı. Mydonose Showland'in fuayesinde onlarca kişi aynı anda çalışıyor. CPL ve ACON'un çalışanları bir yandan masaları ve bilgisayarları yerleştirirken iki farklı ekip Intel ve NVIDIA'nın standlarını kuruyor, Mydonose Showland'in kapılarında sürekli olarak içeri malzeme ve ekipman yağıyor. Saat sabah altıyı gösterdiğinde herkes yorgunluktan yığılacak gibiydi ama karşımızda bugüne kadar kurulmuş en güzel turnuva mekânlarından biri duruyordu.

Mydonose Showland'e daha önce gelenler çok şık bir fuayesi olduğunu bilirler. Daha önce gelmemiş olanlar için mekânı biraz anlatayım: Dev çadırın arka tarafındaki girişten girdiğinizde oldukça geniş ve yüksek bir açıklık karşılıyor sizi. Ortadaki üç metal ağaç dışında hemen hemen boş bir mekân bu. Biraz ileride



salona çıkan merdivenlerin yanı sıra fuayenin üst katına çıkan merdivenler yer alıyor. Üst kat başta bar olarak düşünülmüş ama daha sonra boşaltılmış. Daha geniş olan girişe yukarıdan bakıyor. İşte bu üst kat turnuvanın asıl geçtiği oyun alanı olarak ayrılmıştı. Üst kata çıkıldığında sol tarafa ACON sağ tarafa ise CPL'in sistemleri kuruldu. ACON tarafında 45, CPL tarafında ise 25 makine yer alıyordu. Bu haliyle bugüne dek ülkemizde yapılan turnuvalardan pek farklı bir görüntüsü yoktu. Mekânı bu kadar güzel gösteren ise alt kattaki asıl giriş mekânıydı. Bu mekânda Intel ve NVIDIA şahane iki stand kurmuştu.

Turnuvanın ortası ev

NVidia'nın standında tarihi görünümlü kolonlarla küçük bir eski Roma tapınağı havası yaratılmıştı. Hemen arkasındaki bankoda farklı farklı oyunları oynayabileceğiniz NVidia ekran kartlı sistemler bulunuyordu. Ama asıl çarpıcı olan Intel'in standıydı. Şu aralar Dijital Ev ve Dijital Eğlence kavramlarına yoğunlaşan Intel iki küçük oturma odası hazırlamıştı. Plazma ekrana bağlanmış birer P4 Extreme Edition sistem, ikili koltuğu ve sehpaıyla tam bir oyun alanı. Bilgisayarlarda gamepad ve direksiyon unutulmamıştı. Haliyle oyunlar da FIFA, PES ve Need for Speed Underground 2'ydı. Bunların ortasında ise yine bir plazmaya bağlı bir bilgisayar ile DJ sistemi kurulmuştu. Eh etkinlik boyunca bu mekânların boş kalmadığını söylemem gerek yok herhalde. Ayrıca mekânın dört bir yanında Intel ve NVidia'nın hazırladığı çok şık bayrak ve dev posterler vardı. Zaten bir turnuvanın atmosferinin yarısını oyun ve oyuncular diğer yarısını ise sponsorlar sağlar. Bugüne dek her WCG finaline gidişimde en çok kafama dank eden bu olmuştu hep. Benzer bir manzarayı İstanbul'da görmek beni gerçekten mutlu etti.

İşte böyle bir ortamda 25 Mart Cumartesi sabahı başladı turnuva. Aslına bakarsanız başlayamadı. Çünkü CPL turnuvadan iki gün önce oyun mekânlarının üst katta olmasına karar





CPL World Tour'un ilk ayağının İstanbul'da düzenlenmiş olması da bizim için önemli elbette. Ne de olsa bu tip etkinlikler hep ilk ve son ayaklarıyla hatırlanır.

vermişti. Ama ne yazık ki üst katın elektrik alt yapısını test ettirmeyi düşünememişti. Bu yüzden sabah bütün makinelerin açılmasıyla birlikte sistem komple çöktü. Mydonose Showland'in teknikerlerinin alternatif elektrik hatlarını çekmesi birkaç saat alınca turnuvaların makûs talihi olarak oyuncular beklemek zorunda kaldılar.

Nihayet bu sorun çözüldü ve ilk maçlar geçte olsa başladı. Benim aklım ACON tarafındaki Counter-Strike maçlarındaydı. Ne yalan söyleyeyim Painkiller beni pek çekmez. Hele de dünya çapındaki oyuncular haritada fıldır fıldır dönerken, izlediğimden bir şey anlamam. Bu yüzden final maçlarına kadar Painkiller'da ne olup ne bitti pek takip etmedim. Bir tek turnuvaya katılan dört Türk oyuncusunun neler yaptığına bir göz attım. Bizim oyuncularımızdan üçü son 7 sırada yer alırken az çok iddiası olan tek oyuncumuz Dunpeal tur atlamayı başarıp 39 oyuncu içinde ilk 24'de yer aldı. Ama o da elenince Painkiller'in benim için pek cazibesi kalmadı.

Counter-Strike maçlarında ise ilk tur hemen her turnuvada olduğu gibi favori takımların maçlarını farklı kazanmasıyla geçiliyordu. Ancak kazananlar grubunun ikinci turuyla birlikte heyecanlı maçlar da başladı. Bunların ilkinde



Ankara'dan katılan karma bir takım olan mix Offline, İzmir'in tanınmış ekiplerinden Requiem'i yeniyordu. Diğer yandan Digital Sports ile feuer frei karşılaşmasını Digital Sports kazanırken, Abit Fragfest'in ikincisi The Gods, FT'ye yenilerek kaybedenler grubuna düşüyordu. WCG'den bu yana girdiği her turnuvayı kazanan, üstüne maç kaybetmeyen AMD*team.quash ise ikinci ve üçüncü turlardaki maçlarını farklı averajlarla kazanarak yoluna devam ediyordu.

İkinci gün

İkinci güne geldiğimizde kaybedenler grubunda da önemli karşılaşmalar vardı. Grubun ikinci turunda turnuvaya kötü başlangıç yapan Requiem ve The Gods rakiplerine yenilerek sürpriz şekilde eleniyordu. Abit Fragfest'de 2. ve 4. olan takımların bu kadar çabuk havlu atması kimsenin beklemediği bir gelişmeydi. Diğer yandan kazananlar grubunda X-Team, Digital Sports, AMD*team.quash ve mix offline yarı finale kalıyordu. Bu takımlardan

AMD*team.quash, mix offline'i, Digital Sports'da X-Team'i yenerek kazananlar finaline kaldılar ve ilk üçü garantilediler.

İkinci günün sonunda yapılan kaybedenler grubunun son turlarında önce freuer frei, X-Team'i yenerek eliyor ama hemen ardından Dark Division'ı yenerek yarı finale kalan mix Offline'a yenilerek turnuvaya veda ediyordu.

Bu arada bir yandan Warcraft 3 TFT karşılaşmaları başlamıştı. Ön elemeler yapılmadığı için sınırlı sayıda katılımcı vardı Warcraft 3 TFT'de. Aslında az ama öz katılımcı vardı demek daha doğru olur. Çünkü Türkiye'nin en iyi Warcraft 3 TFT oyuncuları oradaydı. Bunların arasında geçen senelerde WCG'e gitmeye hak kazanan Venom ve Öyman'ın (AoM) yanı sıra turnuvarının iddialı isimlerinden Hero'da vardı.

Turnuvarın son günü tamamen final maçlarına ayrılmıştı. Kaybedenler finalinde Digital Sports'u yenen mix Offline turnuva finali için daha önce kendisini kaybedenler grubuna yollayan AMD*team.quash ile karşılaşılıyordu. Önceki sene bizi WCG'de temsil eden VNC takımının liderliğindeki mix Offline iyi oyuncularından oluşsa da baştan finale kadar gelebileceği tahmin edilmiyordu. Ama freuer frei'yi 16:6, Digital Sports'u ise 16:5'lik açık skorlarla yenmişti. Halbuki AMD*team.quash, Digital Sports'u 16:10 yenerken zorlanmıştı. Acaba mix Offline bir sürpriz yapıp AMD*team.quash'ı yenecek miydi? Bütün turnuvaları maç kaybetmeden kazanmaya alışan AMD*team.quash bu sefer ikincilikte mi kalıyordu?

Oyun gerçeğinin ta kendisi

Biz kendimizi böyle bir sürpriz hazırlarken asıl sürpriz Gerçeğinin Ta Kendisi ekibinin salonu basması oldu. Kadir Çöpdemir bu sefer oyunların arkasındaki gerçeği arıyordu. Oyuncularla uzun uzun yapılan röportajların ardından Kadir



Bey'le oturup son röportajı yaptık. Hemen ardından bir maç atarız diye düşünmüştük ama vakit dar olunca penaltı atışlarında karar kıldık. Ben terbiyesizlik ederek 4-2 kazandım.

Diğer yanda Warcraft 3 TFT'de final maçı oynanıyordu. Beklendiği üzere finale Venom ve Hero kalmıştı. Üçüncülük ise HighKing'in di. Çok çekişmeli başlayan maçta ilk haritayı Venom alırken ikinci harita uzadıkça uzuyordu.

Derken Counter-Strike finali başladı. AMD*team.quash'ın seçtiği harita de_cbble'di ama mix Offline bu haritayı sanki onlardan fazla çalışmıştı. Eller geçtikçe AMD*team.quash soğuk terler döküyor mix Offline önde gidiyordu. Böylece ilk yarıyı 9:6 kazandılar. Herkes bu maçı onların kazandığını ve şampiyonu ikinci maçı belirleyeceğini düşünüyordu. Ama AMD*team.quash devre arasında silkindi, kendine geldi ve ikinci yarıya rüzgar gibi başladı. Daha mix Offline ne olduğunu anlayamadan 10 el almış maçı kazanmışlardı bile Böylece Acon 2005'de ülkemizi temsil etme hakkı WCG'den sonra tekrar AMD*team.quash'a verilmiş oldu.

Bu arada Warcraft'da Hero ikinci haritayı almış üçüncü haritaya geçmişti. Biz tam bunlar sabaha kadar oynar gidelim yarın gelir kazana-kupasını veririz diyorduk ki bu sefer Venom işi çabuk tuttu ve üçüncü haritayı kazanarak şampiyonluğunu ilan etti. Böylece 3 Temmuz'da Çin'in Xian şehrinde yapılacak ACON 2005 dünya finallerinde bizi temsil edecek takım tam olarak belirlenmiş oluyordu.

Aha Fata yenilmiş

Tabii bu kadar heyecanlı maçlar sürerken maçları alt katta süren CPL ile hiç ilgilenemedim. Halbuki orada da çok heyecanlı maçlar yaşanmış Fatality sürpriz yaparak ancak dördüncü olabiliyordu. Turnuvayı da öncekilerde olduğu gibi VoO kazanmıştı.

Sonrası her zamanki gibi kupaların hediye-lerin verilmesi herkesin mutlu mesut evine gitmesi. VoO Painkiller'da dağıtılan 50.000\$ ödülün 15.000'ini aldığı için salondan en zengin ayrılan oyuncu oluyordu. ACON 2005'de dereceye giren oyunculara ise Intel toplam 5.000\$ para ödülü dağıttı. Elbette bu paranın aslan payı AMD*team.quash'ın oldu. Ama bireysel olarak en zengin Türk oyuncumuz Venom'du. Hem ona hem de AMD*team.quash'a Xian'da başarılar diliyoruz.

Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Nintendo DS

Çift ekran ve bir kalemle oyun oynamak alıştığımızın çok dışında bir oyun tecrübesiymiş



Tarih: Mayıs 2004, Yer: Conventi-on Center, Los Angeles. Nintendo yakınlarda piyasaya çıkaracağı yeni oyun konsolu DS için sadece uygun gördüğü basın kuruluşlarını, üstelik de her birinden sadece birer kişiyi E3'teki üssüne almayı kabul ediyor. Fuara akın etmiş binlerce oyuncu için zaten böyle bir ihtimalde söz konusu bile değil. Level ve Türkiye'yi temsilen orada bulunan editörlerimiz Tuğbek ve Sinan, ilk testi atlatıp ikinci ve zor aşamaya geldiklerinde bu zor kararı ancak aralarında kibrit çöpü çekerek verebileceklerinin farkındadır. Ve sonuç ne olursa olsun araları açılacaktır... Eh, evet, tamam. Bu tatsız anıyı unutup hemen bugüne zıplayalım. Bir yıl önce, birkaç dakika olsun görebilmek için insana sevgili çalışma arkadaşlarını harcama mecburi-

yeti getiren Nintendo DS nihayet elimize düştü. Şimdi sıra bizde...

SEVMEK DOKUNMAKTIR

Nintendo DS'i elinize alıp, daha kapağını açmadan evirip çevirmeye başladığınızda ilk fark edeceğiniz şey bunun aynı zamanda bir Game Boy Advance olduğu. Konsolun ön ve arka yüzeylerinde birer kartuş girişi var. Öndeki geniş slotu GBA oyunlarınız, arkadakini ise DS için kullanıyorsunuz. Kapağı açtığınızda ise biri üst kapağın içinde biri de yüzeyde olmak üzere iki büyük TFT ekranla karşılaşacaksınız. Nintendo, bu iki ekranla cihaza ismini verecek kadar da çok gurur duyuyor (DS'in açılımı Dual Screen - çift ekran). Az önce cihazı kurcalarken arka tarafta bulduğunuz kalem (Stylus deniyor) görev alanı da burası. Çünkü alttaki ekran dokunmatik. Üstteki LCD'nin iki yanında, DS'in etkileyici seslerinin habercisi hoparlörlere şöyle bir göz atıp artık "power" tuşunu işlevselleştirmeye karar veriyorsunuz. Açalım bakalım...

İki ekranın aynı anda nasıl kullanılacağı en çok merak edilen soru idi. Hemen açıklayalım. Oyun oynamadığınız zamanlarda alttaki Touch Screen'i menü-

lerde seçim yapmak için, Stylus'u ise fare gibi kullanıyorsunuz. Böylece üstteki ekran, sağa sola serpiştirilmiş düğmelerle daralmamış oluyor. Geniş temiz bir görüntü alanı sağlıyor. Aslında oyunlarda da özel durumlar hariç bu dediğimiz geçerli. Ama örneğin bir video izleyeceğimiz zaman genellikle iki ekran, bir bütünmüş gibi kullanılıyor ve ortasından ikiye bölünmüş olsa da kocaman bir görüntü alanı yaratılmış oluyor. Tabii her oyunun farklı stili ve kuralları var. Ve yeni oyunlar geldikçe bu çift ekran özelliğinin farklı farklı yaratıcı kullanımlarına tanık olacağımıza eminim. Ama şu ana dek gördüğüm DS oyunlarında touch screen'in gayet eğlenceli ve akıllıca işin içine dahil edilmiş olduğunu söyleyebilirim. İncelediğimiz DS oyunlarında birazdan bu detaylardan bahsedeceğiz.

Cihazın arayüzü çok kolay alışı, kullanılabileceğiniz şekilde tasarlanmış. Bunda, DS'in oyun oynamak dışında fazla kullanım alanı olmamasının da etkisi var muhakkak! Yapabileceğiniz en eğlenceli şey, cihazın kablosuz bağlantı özelliğini kullanarak (ortamın durumuna göre 9m - 30m arası değişen bir alanı kapsıyor) PictoChat programı aracılığıyla diğer DS kullanıcılarına mesaj atmak. Aynı anda dört ayrı odadan birinde ve toplam 16 kişinin yazışmasına imkan veren kullanışlı bir dahili yazılım kendisi. En eğlenceli yanı ister sanal klavyeyi isterseniz de el yazınızı kullanarak mesajlaşabilmeyiz. Halihazırda İstanbul'da 30 m çapında bir alana birden fazla DS kullanıcısı düşmediği için kendi kendimle yazışmanın ötesini test etmedim ama yine de söyleyeceklerim var: PictoChat, DS'teki pek az yan özellikten biri olduğu için insan, içinde daha çok seçenek olmasını bekliyor ama maalesef bir renk paleti bile eklenmemiş. İki ayrı kalem kalınlığı, silgi, Latin ve Japon alfabeye seçenekleri ile sembollerden ibaret klavyesi dışında Picto'nun bir numarası yok. Yine de bedava olması nedeniyle gelecekteki güzel günlerde arkadaşlar arasında gayet popüler bir iletişim metodu olabilir.

Arayüzdeki diğer seçeneğiniz "Ayarlar". Altı dil seçeneğinden istediğinizi seçip, saati ve takvimi ayarladığınız, alarmı kurduğunuz, kullanıcı ismini ve açılış mesajını yazdığımız, 16 seçenek arasından cihazınızın tema rengini belirlediğiniz, bir de touch screen - stylus kalibrasyonu yaptığınız standart ayarlar bunlar. Bütün bunlara bakarak DS'in kurcalanmayı pek sevmeyen bir alet olduğu sonucuna varıyoruz. Yıllar önce edindiğim Handspring marka avuççisinde bile (o da kendi çapında renkli, dokunmatik ekranlı, oyunlu, icabında telefon bile olabilen bir minicik aletti) daha çok özellik vardı. Sadece aradan geçen beş yılı göz önüne alarak bile, DS'in biraz daha gelişmiş olmasını beklememiz normal sanırım. Hadi bir PDA ile kıyaslanmasın "elmalarla armutları toplamak" olsun, o halde DS'i direk aynı piyasayı paylaştığı Sony PSP ile karşılaştıralım...

DS vs. PSP

Nintendo DS, Sony PSP ikilisi uzun zamandır sıklıkla bir horoz dövüşünü andırır tartışmalara malzeme konusu oluyor. İlle de biri diğerinin ibiğini sökmek durundaymışçasına ateşli bir mücadele söz konusu. E3'teki kısa temasımızı saymazsak PSP'yi henüz deneme şansımız olmadı ama iki konsolun da birbirine karşı avantajları var. Tabii tam olarak ne istediğini bi-



Teknik Özellikler

Ekran: 260.000 renk görüntüleyen, 256x192 çözünürlükte, 3 inç çift TFT ekran. İlk PSP'lerin piyasadan toplanmasına neden olan ölü hücreler neyse ki DS'te yok. 3D özellikleri saniyede 120.000 poligonu göstermeye yetiyor.

Kontrol: Sol başparmağa kusursuz uyumlu 4'lü yön tuşu. Sağ başparmak için de klasik 4'lü A, B, X, Y konsol tuşları. Cihazın omuzlarında yer alan R, L kontrolleri ve açma kapama, "Select" ve "Start" tuşlarının yerleşimi de son derece kullanışlı. Ayrıca; dokunmatik ekran ve dâhili mikrofon da diğer kontrol araçlarıdır.

Pil: Cihazın şarj süresi 4 saat. 16 saate varan oyun süresi sağlayan lityum iyon pil kullanıyor.

Ses: DS'in dahili hoparlörleri CD kalitesinde stereo ses verebiliyor. Dâhili mikrofonu kullanabilmek için sesli komut destekleyen DS oyunlarını heyecanla bekliyoruz.

Slotlar: Önde GBA, arkada DS için olmak üzere iki kartuş için slot. Stereo kulaklık ve mikrofon girişleri.

Ebatlar: 14.85 cm genişlik, 8.45 cm boy, 2.87 cm kalınlık
İçerdekiler: Bir ARM9 ve bir ARM7 olmak üzere iki işlemci. IEEE 802.11 ve Nintendo'ya özel kablosuz iletişim formatı. 30m'ye kadar bir alanda bulunan diğer DS kullanıcıları ile dâhili PictoChat'i kullanarak iletişim ve 16 kişilik oyun.

Fiyat: 349 YTL

Distribütör: AVATURK (www.avaturk.com)



lenler için seçim yapmak çok da zor olmayacak. Eğer Nintendo oyunlarını seviyorsanız, GBA kullanıcısıysanız, dokunmatik ekranın getireceği alternatif oyun deneyimleri ve "oyunlara dokunma" fikri ilginizi çekiyorsa, ayrıca "benden 349 YTL'den fazlası çalışmaz" (kulağımıza çalınanlar doğruysa, PSP Türkiye'de neredeyse DS'in iki katı fiyata, 699 YTL'ye satılacak!) diyorsanız çok da düşünmenize gerek yok. Potansiyel DS alıcısı olduğunuza karar verdik.

PSP'yi tercih etmek için ise öncelikle iki DS alacak kadar paranız olması gerekiyor. Cebinizdeki cihazın sadece oyun değil film de oynatması, müzik de çalması sizin için önemliyse, ayrıca "karizmatik bir görüntüye sahip olsun, çift değil tek ama büyük bir ekran isterim" diyorsanız PSP'nin sizin için daha uygun olduğunu söyleyebiliriz.

ÇİKOLATA KAZANINA DÜŞMÜŞ GBA

DS'in tasarımı kesinlikle "retro", yani 2000'li yıllara ait bir ürünün tasarımı değil. Hatta, GBA'ya olabildiğince benzemesi için özellikle çalışılmış gibi görünüyor. Bu, her şeyden önce imajını konuşturan milenyum gençliği için cazip bir görüntü değil ama retro tasarım sevenler, sadeliği anlamlı bulanlar için çok çekici olabilir. Cihazı kullanmaya başlayıp oyunlarda sesli komut, kablosuz üstelik tek kartuşla çoklu oyun, dokunmatik ekran ve oynanışa kattıklarını görünce elinizdekini görünüşü gibi 90'lardan kalma bir alet olmadığını zaten anlayacaksınız. Hâlâ geliştirilmeyi bekleyen yanları var ve Nintendo DS'in oyunculuğa "dokunuşuyla" özel bir tat, özel bir doku sunduğu da inkar edilemez.

_Serpil Ulutürk - serpil@level.com.tr

SIHİR HOBİ DÜNYASI

Masa Üstünüzü Sihir'le Donatın!



İSTER TANKLARIN GÜRÜLTÜSÜ, İSTER KILIÇLARIN ÇARPIŞMA SESLERİ OLSUN. MİNİYATÜR SAVAŞLARI İLE BÜYÜK BİR ÇATIŞMANIN TAM ORTASINDAKİ KOMUTAN SİZSİNİZ!



Warhammer Masaüstü Strateji Savaşları
Warcry & Warhammer Kart Oyunları
Dungeons&Dragons
Magic the Gathering
Çizgi Roman / Anime
Models
Action Figures
Miniatures



Warcry, Warhammer miniyatür savaşlarının yeni kart oyunlarıdır

THE LORD OF THE RINGS
STRATEGY BATTLE GAME



Lord of The Rings maceralarını masaüstünüzde yaşayacaksınız! Kahramanınızı dilediğiniz gibi boyayarak savaşlara hazırlanın!



Bu Fırsıtı Turnuva Bilgileri:

14-15 Mayıs 2005 – Warhammer Fantasy (Grand Tournament 2. Heat)
28-29 Mayıs 2005 – Warhammer 40000 (Grand Tournament 2. Heat)



Türkiye Distribütörü SIHİR Oyuncak Kitap Hediye Kitap Elektronik İç ve Dış Ticaret Limited Şirketi
Hasırın Cad. Sinanpaşa İş Merkezi Kat:2 No: 235 Beşiktaş/İSTANBUL
Tel:0212 22799 55 Fax:0212 327 60 52 e-mail:info@sihironline.com
www.sihironline.com



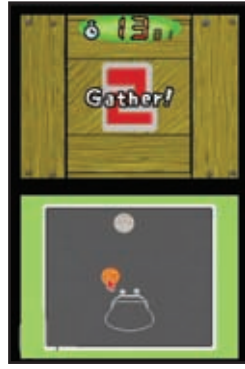


METROID PRIME: HUNTERS FIRST HUNT

Sistem: DS | Dağıtım: Nintendo | Tür: FPS

Muhtemelen daha önce hayal bile etmediğiniz türden bir First Person Shooter deneyimi ile karşı karşıyayız. Sol eliniz dörtlü yön tuşunda, ileri geri gitmenizi sağlıyor. Sağ elinizde duran stylus ise hedef alma işini üstleniyor. L tuşuyla da ateş ediyorsunuz. Gerçekten ilk başta hafif afallatan ama kısa sürede alışıp tekrar tekrar oynamak isteyeceğiniz bir demoya sahip Metroid Prime. Demoda multiplayer ve kısa eğitim bölümü dışında bir seçeneğin olmaması belki de tek kötü yanı. Birkaç yeşil düşmanı patlatıp, odaları temizledikçe açılan kapılardan geçip, biraz da akrobasi yeteneği konuşturarak zorlu bir son düşman öldürüyorsunuz. Ve... Demo bitiyor!

Metroid zaten Nintendo kullanıcılarının her oyununu gözü kapalı edindiği, sevilen bir seri idi. DS'te de durum değişmeyecek gibi. Hem 3D bir Metroid evreni, hem yeni bir oynama biçimi hem de DS'le gelen 16 kişilik çığır frag partileri. Oyun çıksın, daha uzun konuşacağız bunları.



PROJECT RUB

Sistem: DS | Dağıtım: Sega | Tür: Puzzle

Bir kızın ilgisini çekmek, kalbini kazanmak için ne derece maymun olunabileceğini bir güzel gösteren, ibretlik bir oyun Project Rub. Hikayeye göre, şehre yeni gelmiş mavi saçlı sakallı bir gençsiniz ve mavi mini etekli bir kıza aşık oluyorsunuz. Kızla yakınlaşabilmek için onun gurbuna girmeniz gerekiyor ama tam bunu başarcakken midenize balık kaçıyor! Kızı ve tabii hayatınızı kaybetmemek için kasıp balıkları kuyorsunuz. Neyse, sizi aralarına alıyolarlar ve birlikte sinemaya gidiyorsunuz ama bu kez de tepenize dev mumlar düşüyor, eh üfleyp söndürüyorsunuz bunları ki, ortam bozulmasın. Derken, birlikte kumsala gidecek kadar yakınlaşıyorsunuz. Hanım kişi kumda küpesinin çiftini, midyesini, kolyesini falan kaybediyor. Bulmak tabii ki sizin işiniz... Daha ne talihsizlikler oluyor ama işte, bir sıcak gülümseme için tümüyle uğraşmayı göze alıyorsunuz.

İlginç, modern grafikleri ve katlanılmaz müzikleri ile Project Rub kendine özgü bir oyun. Oyarken stylus'la kazımaktan dokunmatik ekranın başına bir işler gelecek diye korkuyor insan. O derecede el yoran bir oynanış tarzı var. Kendi adıma, demoyla doyduğumu, tam sürümün yollarını gözlemediğimi söyleyebilirim. Yine de değişik tarzı sebebiyle denemeye değer.



WARIOWARE TOUCHED!

Sistem: DS | Dağıtım: Nintendo | Tür: Puzzle

DS'le yakınlaşmak için harika bir başlangıç. Bütün ideal ilk buluşmalar gibi iddiasız ve aşırıya kaçmayan, aradaki kimyayı test eden, bu işi kıvrıp kıvrımayacağını gösteren, öğretici bir adım.

WarioWare ile ilgili söylenecek tonla söz yok, özellikle de elimizdeki demo versiyonu için. O nedenle amacını aşan benzetmeler yapmamı mazur görün, içeriğini anlatarak sağlanamayacak olan "kıymet bilme" hassasiyetini dolaylı yollardan sağlamaya çalışıyorum. Hakikaten de oyun, kaybedene kadar sıkılmadan ve hatta heyecanla oynayabileceğiniz türden olmasına rağmen son derece basit bir malzeme kullanıyor. Toplam 4 can hakkı ile başlıyorsunuz ve küçük küçük bulmacalar çözerek (her level için 30 civarı) ölmeden bir sonraki level'a geçmeye çalışıyorsunuz. Her level sonunda "boss stage" denen ve başarılı olursanız kaybettiğiniz canlardan birini tekrar hediye eden ara bölümler var. Ama merak etmeyin, isminin aksine bunlar belki de oyunun en basit ve tehlikesiz bölümleri.

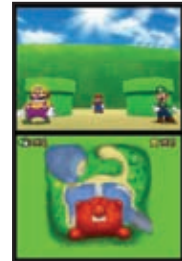
Touched!'ı sürükleyici yapan yanı 3-5 saniyelik çok küçük görevlerden oluşması. Bir kedinin sırtını kaşımak, birkaç tane balon patlatmak, bir burna ip sokarak hapşırtmak, Çin alfabesine ait bir harfin üstünden geçerek aynısını çizmeye çalışmak, havada uçan meyveleri dilimlemek ve (nasıl desem) bir çocuğu çişe tutmak suretiyle küçük bir yangını söndürmek gibi kimi absürd, kimi göreceli zor, kimi gereksiz onlarca küçük görevden ibaret her şey. Level atladıkça görevlerin içeriği değil ama zorluğu değişiyor. Örneğin aynı sürede beş değil on balon patlatmanız gerekiyor.

Tam versiyonunda başka modlar ve kendi çapında bir hikaye bile olacaktı. O zamana kadar bir "stylus master" olmak için Touched'la bol bol takılabilirsiniz.

SUPER MARIO 64 DS

Sistem: DS | Dağıtım: Nintendo | Tür: Aksiyon

Değişen bir şey yok, Mario olarak yine birbirinden gereksiz projelere imza atacağımız bir oyunla karşınızdayız. Ama önemli olan nostaljinin tadını çıkarmak. Nintendo 64'te defalarca kurtarılmış bir prensesi bu kez DS'in egzotik grafikleri ve kontrolleri ile çok daha büyük bir keyifle ve en azından eski günlerin anısına seve seve kurtaracağınıza şüphe yok. Zaten Nintendo'yu bir klasiği bu kadar diri bir şekilde tekrar karşımıza getirmeye motive eden de bu olmalı. Oyunda stylus'la karakterinizi ortalıkta koştururken diğer tuşlarla da hoplayıp zıplamayı ve özel yetenekleri kontrol ediyorsunuz. Önceki sürümlerden farklı olarak dörtlü ekipten kimle oynayacağınızı her an kendiniz seçebiliyorsunuz. Mario dışında, Wario, Luigi ve Yoshi ile oynadığınız adventure modu, kamera açılarını ayarlamakta ve kimi hareketler için aynı anda hem stylus'u hem yine sağ el altındaki kontrol tuşlarını kullanmak mecburiyeti dışında başarılı bir uyarılama. Yine de ben oyunun "rec room" modundaki küçük küçük on küsur oyunu daha eğlenceli buldum. Oyunu önermeye bile gerek yok, Mario ile macera yaşamış herkes muhakkak oynayacak nasılsa.



Splinter Cell Chaos Theory

Casusluğun kitabı yeniden yazılıyor

Bu ayki yazımız ile oyunda kaçırdığınız, bulamadığınız veya başaramadığınız yan görev kalmayacak. Ama sizi yan görevlere yönlendirirken aynı zamanda ana görevleri de yapmanızı sağlayacağız. Ana görevler açıkça belirtildiği için bölüm girişlerinde bunları yazmadım, eğer biraz daha zorluk istiyorsanız girişteki yan görevleri okuyup kendiniz bulmaya çalışabilirsiniz. Dip not olarak oyunda %100 casusluk derecesine ulaşabilmeniz için hiçbir düşmanı öldürmemeniz gerektiğini de (ki bu çok zor) belirtiyim.

BÖLÜM 1 – LIGHTHOUSE

Secondary: Terminate Hugo Lacerda

Opportunity: Scan SSC codes of weapon crates

Mağaraya girin ve ip köprüdeki düşmanların hareketlerini termal gözlüklere izleyin. Birbirlerinden ayrıldıklarında tek kalan yaklaşın ve onu sorguya çekin. İp köprüyü geçerseniz düşmanla yüz yüze geleceğinizde aşağıdan gidip mağaradan geçmeniz daha mantıklı olacaktır. Burada ışık olsa da sol taraftan ilerleyin ve teröriste arkadan yaklaşın. Onu silahlar hakkında sorgulamanız mümkün. Jeneratörün hemen yanında **1. silah kasası** bulunuyor.

Merdivenlerden yukarı çıkın ve karanlıkta kalmaya özen göstererek nöbetçiye etkisiz hale getirin. İkinci jeneratörün yanında **2. silah kasası** bulacaksınız. Diğer merdivenlerden çıktığınızda ışık odasına geleceksiniz. Merdivenlerin yukarısındaki kapıyı açın, içeri girin ve şüphe çekmemek için kapıyı kapatın. Işıkence sona erdiğinde merdivenlerden çıkan yalnız nöbetçiye haklayın.

İşkence odasına girin ve oturan nöbetçiden kurtulun. Morgenholt'un cesedini gördükten sonra dışarı çıkın. Burada hızlı yürürseniz düşmanlar sizi fark edebilir. Termal görüş kullanarak karanlıkta rahat edebilirsiniz. İlk çadıra yaklaşın ve çadırı keserek içeri girin. Buradaki nöbetçiye kavrayarak sorgulayın, **Lacerda'nın yarım saat önce ayıldığını** öğreneceksiniz. Etraftaki nöbetçilerden kurtulun ve ikinci çadırdaki 3. silah kasasını inceleyin.

Dışarıda nöbetçilerin konuşmasının bitmesini bekleyin, ikisini de bayıltın ve **4. silah kasasını** inceleyin. Kutuya yaslanmakta olan nöbetçiden vu-

arak kurtulabilirsiniz. Merdivenlerden yukarı çıkarak kışlaya girin ve iki nöbetçiye de öldürün. Buradan tahta yoldan ilerleyerek içinde bilgisayar bulunan odaya ulaşın. Nöbetçiye öldürüp bilgisayarı kullanın. Odadan çıkın ve iki nöbetçinin ayrılmasını bekleyin. Spiral merdivenlerin oradaki küçük odada da bir nöbetçi bulunuyor. **5. silah kasasını** ise topların yanındaki küçük odada bulacaksınız.

Deniz fenerine doğru ilerleyin ve içeri girmeden önce dışarıdaki yalnız nöbetçiye öldürün. Fenere girerek telsiz konuşmasını dinleyin. Eğer telsiz görevlisini konuşma bitmeden öldürürseniz üstteki odada yerde bulacağınız kağıt sayesinde de bu görevi tamamlayabilirsiniz.

En yukarıya ulaştığınızda fenerin lambasını ve son nöbetçiye göreceksiniz. Merdivenin tepesinde bekleyin ve kameranızla nöbetçinin dışarıdaki yürüyüşünü takip edin. Sırtı size döndüğünde yukarı çıkın ve onu bayıltın. Eğer isterseniz çıkıntıya gidip zıplayarak yukarı tutunabilir ve nöbetçi yanınızdan geçerken onu tutup giriş demosundaki gibi aşağı fırlatabilirsiniz. Nöbetçiden kurtulduktan sonra lambaları vurun ve bölümü bitirin.

BÖLÜM 2 – CARGO SHIP

Secondary: Find who is Lacerda's South America contract

Opportunity: Put trackers on weapon crates

Bonus: Interrogate Hugo Lacerda

Geminin dışında üç nöbetçi dolaşıyor. Bunlardan ilki çapa makarasının solunda bulunuyor, onu yakalayıp sorguya çektikten sonra karanlık bir yere bırakın. Üçüncü nöbetçi konuşmasını bitirdiğinde ikinci nöbetçiye yakalayın ve aşağı atın. Üçüncü nöbetçi yalnız kaldığından pek de sorun olmayacak ve alarm verilmeden geminin içine girebileceksiniz.

Göreceğiniz uyuyan nöbetçiye ister bayıltabilir, ister kafasına kurşun sıkabilirsiniz. Kapıyı açın ve kasalar arasında dolaşarak tabuta benzeyen **1. silah kasasını** bulun. İlerleyin ve merdivenden çıkarak makine dairesi koridoruna ulaşın. Burada Redding'den mesaj alacaksınız. Makine dairesine girin ve nöbetçiden kurtulun. Yukarıdaki havalandırma boşluğu tek çıkış yo-



lunuz.

Girdiğiniz odadaki boruya tutunarak kendinizi yukarı çekerek, ya da karanlıkta durarak yaklaşan nöbetçiden kurtulabilirsiniz. Köşeyi döndüğü zaman bıçaklayın ve diğer nöbetçiden de kurtularak cesetlerini karanlık köşeye koyun (bir süre sonra buraya yeni nöbetçiler gelecek, cesetleri görmelerini istemeyiz). Odadaki tek ışığı vurmanız da buna yardımcı olacaktır. Pompaları çalıştırarak suyun boşalmasını sağlamanız gerek. Odadan çıkın ve koridorda sağdan ilk odaya girin. Burada yanında ana amaçlardan biri olan "bill of lading" bulunan kasayı göreceksiniz.

Motor dairesine ulaştığınızda gaz sızdığını fark ediyorsunuz. Kapının üzerindeki kırmızı ışığı vurun ve içeri girin. Kapıyı kapatmayı unutmayın ve buradaki nöbetçiden kurtulun. Odanın yan tarafından ilerleyerek merdivenlere ulaşın ve ikinci kata çıkın. Burada iki düşman, bir üst katta da üçüncü düşman bulunuyor. Burada düşmanlardan biri bile ateş etse gemi havaya uçacak ve emeğiniz boşa gidecek, dikkat edin.

Motor dairesinden sonra merdivenler göreceksiniz, bu merdivenlerin arkasından gireceğiniz koridor sizi küçük bir odaya götürecektir. Burada bir düşman ve **2. silah kasası** bulunuyor. İşinizi tamamlayınca merdivenlerden ofise çıkın. Nöbetçiler konuşurken hemen yandaki ofisteki monitörü kapatın. Burada gaz kullanarak hem oturan, hem de ayakta duran nöbetçiyi aynı anda indirmezsiniz gerekiyor. Kaçırırsanız oturan nöbetçi hemen yanındaki alarmı kullanacaktır. Bilgisayara girerek ana amaçlardan birini daha tamamlayın (bilgisayar yerine dolaptaki dosyaları da inceleyebilirsiniz).

Revire giden koridoru geçin ve kapının yanında durun. Düşman kapının yanına geldiğinde kapıya vurun ve ondan kurtulun. Merdivenin altına baktığınızda **3. silah kasasını** göreceksiniz. Yola devam edin ve geminin yemekhanesine ulaşın. Yemekhanedeki düşmanlardan kurtulduktan sonra mutfağa girerek **4. silah kasasını** bulun.

Dinlenme odasından çıkan merdivenlerin yukarısında **5. silah kasasını** bulacaksınız. Buradan mürettebat odalarına doğru geçin ve köprüye ilerleyin. Köprüde kaptanın konuşmasını bitirmesini bekleyin ve yakalayarak sorguya çekin ve Lacerda'nın yerini öğrenin. Kaptan kamarasına gidin ve Lacerda'nın olduğu odaya optik kablo sokarak **Lacerda'nın Güney Amerika'daki irtibatlarını** öğrenin. Lacerda'nın bara gitmesini bekleyin ve onu yakalayıp **sorguya çekin**. Öldürüp güvenli bir yer bıraktıktan sonra isterseniz bardaki nöbetçiyi de ışıkları kapatıp bıçaklayabilirsiniz.

Geminin kış tarafına gidin, çıkış noktasının aşağısında üç nöbetçiden kurtulduktan sonra 6. silah kasasını bulabilirsiniz, işiniz bitince çıkış noktasına gidin.

BÖLÜM 3 – BANK

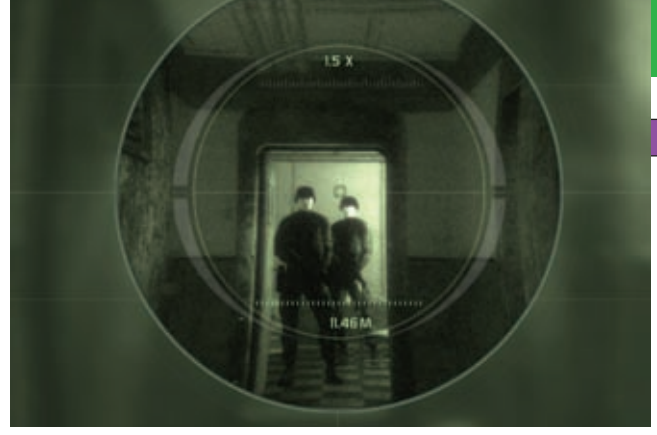
Secondary: Look for suspicious or wacky transactions

Opportunity: Plant a series of false e-mails to make it look like an inside job

Bonus: Delete camera archives in the bank

Dışardaki üç düşmanı da yakalayıp bayıltabilirsiniz, sorguya çekerse- niz hareket tespit eden ışıkları öğreneceksiniz. İsterseniz bankanın yan tarafındaki kutudan elektrikleri kesmeniz mümkün, bu sayede dışardaki düşmanları daha rahat pusuya düşürebilirsiniz. Etrafı temizleyince yan taraftaki merdiveni bulun, kamerayı etkisiz hale getirip hemen çatıya çıkın. Buradaki kulübenin kilidini açın ve manyetik kilitleri etkisiz hale getirin. Bankaya girmek için ipinizi kullanın.

Etrafta rahat dolaşabilmek için lazerleri etkisiz hale getirin. Retina tarayıcısının yanındaki uyuyan nöbetçiyi kullanarak kapıyı açın. Şimdi lobiye geçerek lobideki masanın arkasındaki nöbetçiyi bayıltın ve bilgisayarı kullanın (böylece şifre öğreneceksiniz). Lobideki bilgisayarı hack'leyerek **1. sahte e-maili** yerleştirin.



Retina tarayıcısını geçip arkadaki koridora girin, kamerayı etkisiz hale getirin ve karşısındaki kapının kilidini açın (kırırsanız düşmanlar sizden şüphelenecektir). Kapıyı açın ve hemen sol taraftaki havalandırmaya girin. Tuvaletten geçin ve tekrar havalandırmaya girerek geri dönün. Bu sırada duyacağınız çeşitli konuşmalardan kapı şifresini duyacaksınız. Burada bulacağınız nöbetçiyi sorguya çektikten sonra veznedarın ofisine ve kasa güvenlik odasına gideceğiz.

Kasa girişinin yanındaki güvenlik odasına girin ve buradaki üç nöbetçiden kurtulun. Buradaki bilgisayardan bilgi alabilir ve **2. sahte e-maili** yerleştirebilirsiniz. Buradan çıkın veznedarın ofisine girin. Buradaki dolaptaki dosyaları inceleyerek **şüpheli transfer kayıtlarının ilk kısmına** ulaşabilirsiniz. Kasanın birinci kontrol panelini aktif hale getirin ve bilgisayarı hack'leyerek **3. sahte e-maili** yerleştirin. Buraya kadar tüm bilgisayarlara girdiyse- niz ilk kattaki güvenlik ofisinin şifresini biliyorsunuz demektir. Kamerayı etkisiz hale getirip içeri girin. İki nöbetçiyi hakladıktan sonra buradaki bilgisayara girin ve **4. sahte e-maili** yerleştirin.

Ofisten çıkıp ikinci kata çıkın. Buradaki nöbetçiyi tutsak alın, böylece la- zerlerden kurtulacaksınız. Resepsiyon masasındaki bilgisayara girerek **5. sahte emaili** yerleştirin. Nöbetçiyi kullanarak yola devam edin ve dinlenme odasına ulaşın. Oturma alanını tarayan kamerayı etkisiz hale getirerek gü- venlik odasına girin, bilgisayarı kullanarak **6. sahte emaili** yerleştirin. Bura- da ayrıca kasanın ikinci kontrol panelini de bulacaksınız. Ayrıca buradaki diğer bir bilgisayara girdiğinizde **kameradaki görüntüleri silme** seçene- ğinin olduğunu göreceksiniz. Yine aynı bilgisayardan tüm kameraları ka- patmayı da unutmayın.

Başkanın ofisine girin ve üçüncü kontrol panelini kullandıktan sonra başkanın bilgisayarına girerek **7. sahte emaili** yerleştirin. Balkona çıkın ve aşağıdaki nöbetçiyi kontrol ettikten sonra atlayın. Onu sorgulayarak yeni bir kapı şifresi öğrenin.

Ana kasaya gidin ve emanet kasalarının bulunduğu odadan telemetrik maymuncuğu alın. Şimdi kasayı açacağız. Telemetrik maymuncuğu kilitler- den birini yerleştirin ve diğer kilide gidin. Burada yine normal kapı açarmış gibi uğraşacaksınız ama diğer taraftaki telemetriğin hareketlerinizi yakala- ması için bir sonraki aşamaya geçmeden önce ışığın yeşil yanmasını bek- leyin. Işık kırmızıyken uğraşırsanız baştan başlamak zorunda kalırsınız. Ki- lidi hallettiğinizde patlayıcıyı yerleştirin ve güvenli bir mesafeden patlatın.

Kasanın içine girdiğinizde önce ilerideki bilgisayara girerek **8. sahte emaili** yerleştirin, ardından ortadaki vitrinden Fransız hazine bonolarını ça- lın. Ön kapıdan çıkarak bölüme girdiğiniz yere dönün ve bölümü bitirin.

BÖLÜM 4 – PENTHOUSE

Secondary: Discover who is in charge of the Zherkezhi protection detail

Opportunity: Tap the penthouse video cameras

Bonus: Find the architectural plans

Burada nöbetçi öldürürseniz görev dereceniz doğrudan %0'a düşer, eğer bunu takıyorsanız kimseyi öldürmemeniz gerek. İlk nöbetçiyi yakalayıp et- kisiz hale getirdikten sonra yangın merdiveninde çıkın ve ilerideki borudan aşağı inin. Artık buradaki üç nöbetçiden de kurtulabilir ve binaya girebilirsiniz.



niz. Asansör tamircilerini bayılttıktan sonra arkadaki odayı araştırıp flaş bombasını bulun. Burada ister asansörle, ister merdivenlerden yukarı çıkabilirsiniz.

Çatıdaki helikopterin sesi sizin sesinizi bastırıldığından nöbetçilere rahatça yaklaşabilirsiniz, buradaki üç nöbetçiyi de hakladikten sonra neon tabelasının yanındaki ipi kullanarak Zherkezhi binasına girebileceksiniz. Bundan sonra fırsat buldukça yakaladığınız nöbetçileri sorguya çekin. Buradaki bozuk asansör çıkış noktanız, aklınızda tutun. Etraftaki iki nöbetçiden de kurtulduktan sonra kırmızı ekran koruyuculu bilgisayarın yanında uyuyan nöbetçiyi sorgulayın, ardından bilgisayara girerek **mimari planları inceleyin**.

Kapıdan çıkınca **1. kızılötesi kamerayı** göreceksiniz. Bu kameralar kızılötesi olduklarından karanlıkta da görebiliyor, o yüzden ışık göstergenizin pek bir önemi yok. Kamerayı bozduktan sonra soldaki kapıdan Zherkezhi'nin dairesine gidin. Misafir odasındaki yüksek sesli müzik duyacaksınız, içerideki nöbetçiyi ışıkları kapatarak üzerinize çekebilirsiniz. Buradaki ışıkla oynayarak üç tane nöbetçiden de kurtulabilirsiniz.

Şimdi açık pencereye doğru gidin ve dışarıda dolaşan askeri sorguya çekerek **Zherkezhi'nin korunmasından kimin sorumlu** olduğunu öğrenin. Çatı dairesinin yaşam alanına girince **2. kızılötesi kamerayı** göreceksiniz. Burada pek fazla ses çıkarmamaya dikkat edin çünkü hemen yukarıda iki tane nöbetçi dolaşüyor.

Oturma odasındaki nöbetçiden kurtulmak için ısıklık çalın ve koridora gelineceğinizde sticky shocker kullanın. Oturma odasında **3. kızılötesi kamerayı** bulacaksınız. **4. kızılötesi kamera** ise oturma odasının yanındaki koridorda bulunuyor. Eğer hiçbir alarmı çalıştırmadıysanız serada iki tane nöbetçi göreceksiniz. Buradaki **5. kızılötesi kameranın** bulunduğu yerdeki bilgisayarda bilgi yok, ilgilenmeniz gerekli değil. Kameranın solunda ise Zherkezhi'nin panik odası bulunuyor, duvarı incellerseniz panik odasına giden bir tüneli açacak düğmeyi bulacaksınız. Panik odasında bulunan bilgisayardan Dvorak'ın binasının manyetik kilitlerini etkisiz hale getirebilirsiniz.

Son kızılötesi kamera yatak odasını geçtikten sonra ulaşacağınız serada, buradaki nöbetçilerden kurtulduktan sonra **6. ve son kızılötesi kameraya** ulaşabilirsiniz. Yüksek sesli müzik çalınan misafir odasına dönün 1. kameranın olduğu yerdeki merdivenlerin yanından Dvorak'ın binasına geçin (soldaki kapı Zherkezhi'ye, sağdaki Dvorak'a gidiyordu, merdivenler ise bizi çıkışı götürecektir). Bu çatı katında öncelikle sizinle aynı katta devriye gezen nöbetçiden kurtulun. Penceredeki iki nöbetçiyi indirmek biraz zor olabilir ama elektriği keserek onları uzaktan vurabilirsiniz.

İçeri girdikten sonra bulduğunuz nöbetçileri sorguya çekerek kapı şifresini öğrenebilirsiniz ama eğer hack yapmayı biliyorsanız buna bile gerek yok. Kapıyı açtıktan sonra adamla Dvorak hakkında konuşun. Konuşmanın bitince Dvorak'ın (evet, Dvorak bir bilgisayar) yanına gidecek, konuşmaya devam edin. Eski yerine dönünce konuşmayı sürdürerek size yardım etme-

ye ikna edin. Sunucunun düğmesini bulup sunucuyu başlatın. Sunucu kulelerin ısınmasını bekleyin, ısınan bilgisayarın ışıkları yanacak ve ses çıkarmaya başlayacak, bu anda yanına gidin ve düğmesine basarak kapatın. Üç bilgisayarı da kapattıktan sonra yaşlı adamın da işini bitirmesini bekleyin. Sonuç olarak yazıcıdan çıkan çıktığı alın ve Zherkezhi ile Dvorak'ın kapılarının oradaki merdivene dönerek çıkış noktasına ulaşın.

BÖLÜM 5 – DISPLACE

Secondary: Discover the real identity of Milan Nedich

Opportunity: Insert tracer programs into Displace's division servers

Bonus: Recover Technical Reports into Ongoing Displace

Önünüzdeki ışığı vurun ve dışarı çıkın. Sağa doğru ilerleyince konuşan iki kişi göreceksiniz. Birinin ayrılmasını bekleyin ve ona arkadan yaklaşıp yakalayarak sorguya çekin. Onu bayılttıktan sonra kafesli alandaki diğer adamın arkasını dönmelerini bekleyin, kapıyı açar açmaz onu da bayıltın. Düğmeyi kullanarak vantilatör elektriğini kapatın.

Duvardan aşağı ip kullanarak inin ve havalandırma deliğinden geçerek kapağa ulaşın. Kapağı açmadan optik kablo uzatın ve kapağı açmak için içerideki iki kişinin ayrılmasını bekleyin. Buradaki duvar ve pencereler ışığı açtığınızda saydam hal alıyor, dikkatli olun. Başkanı takip etmek yerine zamanlamanızı iyi yaparak aşağıdaki nöbetçinin üzerine atlayın. Operations Room tabelalarını takip ederek bu odaya gidin ve yalnız nöbetçiden kurtulun. Bu odadaki sunucu **izleyici program yükleyebileceğiniz 1. sunucu**. Burada bulacağınız tüm bilgisayarlara girip **teknik raporları bulma** amacının bir kısmını halledebilirsiniz, bu amacı tamamlamak için bölüm boyunca çeşitli bilgisayarlara girmeniz gerekecek. İşiniz bittiğinde ikinci kata çıkın.

Başkanı ve müdürü takip edin ve kapıya gelmeden önce durun, müdür saydam camları göstereceğinden göz önünde olmamanız gerekiyor. Etraf rahatlayınca keypad'i kullanarak ikisini takip etmeye devam edin. Kapının yanına Sticky Cam yerleştirin, bunu kullanarak uygun bir anda gaz salacak ve iki adamı da bayıltacağız. Müdürün dizüstü bilgisayarına girin ve ana sunucunun şifreleri ile birinci ve ikinci katın kapı şifrelerini alın.

Birinci kata dönün ve girişteki yalnız nöbetçiden kurtulun. İkinci kata dönün ve cam paneller boyunca ilerleyerek nöbet merkezine ulaşın. Burada jimnastik odasına gitmeli ve içerideki düşmanlardan kurtulduktan sonra bilgisayara girin ve **2. izleyici programı yükleyin**. Buradaki diğer bilgisayarlarda da **teknik raporları arayabilirsiniz**.

Dolapların bulunduğu odadaki havalandırmaı kullanarak çalışanların yemek alanına gidebilirsiniz. Nöbetçilerden biri burada kalırken, diğeri ayrılacak. Kalan yalnız nöbetçiyi bayılttıktan sonra atış sahasına geçebilirsiniz. Burada da iki nöbetçi var ama belli bir süre beklerseniz bir tanesi ayrılacak ve yukarı çıkarak bilgisayar başına geçecek. Geride kalan nöbetçiyi bayılttıktan sonra üst kattakini rahatça halledebilirsiniz.

Merdivenlerin yukarısındaki küçük odada **3. izleyici programını yerleştirebileceğiniz bilgisayarı** bulacaksınız. Atış sahasındaki bilgisayara girerek **teknik raporu alın**. Atış sahasındaki ikinci bir bilgisayarda daha taret verileri ile ilgili **teknik rapor** bulacaksınız. Ana sunucu odasına ipe inin. Buradaki bilgisayarın yanına bir kamera yerleştirin çünkü gaz kullanmamız gerekecek. Bilgisayarı kullandığınızda aradığınız bilgiyi bulamayacak ama ikincil amacınızı öğreneceksiniz. Burada hemen ipe atlayın ve durmadan yukarı tırmanmaya başlayın. Çünkü Lambert konuşmasını bitirdiğinde ışıklar yanacak ve aşağıdaysanız öldürüleceksiniz.

Aşağıdaki teknisyeni önceden yerleştirdiğiniz kamerayı kullanarak gazla bayıltabilirsiniz. Teknisyenin bedenini odanın köşesine sakladıktan sonra kalan nöbetçiden kurtulup devam edebilirsiniz.

İkincil amacı yerine getirebilmek için yalnızca tek bir şansınız olacak, o yüzden bu noktada oyunu kaydedin. Elektrik geldiğine göre asansöre binip

üçüncü kata çıkın. Asansörden inin ve sola giderek konuşmayı dinleyin. Konuşma biter bitmez köşeden çıkacak olan düşmanı etkisiz hale getirin ve diğer taraftan gelecek olan ikinci askerin peşine düşün. Onu sorguladığınızda CEO ofis şifresini öğreneceksiniz.

Asansör sağınızda kalacak şekilde koridordan yavaşça ilerlemeye başlayın, fısıltı şeklinde bir konuşma duyacaksınız. Cam duvara yaklaşın ve EEV'yi kullanın, taramaya başlayacaktır. Yeterince yakınsanız konuşmayı kaydetmeye başlayacaksınız, tüm konuşmayı kaydettiğiniz zaman **Milan Nedich'in gerçek kimliğini öğrenmiş** olacaksınız. Artık ana CEO ofisine gidebilirsiniz. Buradaki şifreyi öğrendiğimiz için kamera çok fazla sorun yaratmayacak ama eğer o nöbetçiyi sorgulamadıysanız önce kamerayı etkisiz hale getirmeyi unutmayın. CEO ofisine girin ve içerideki elemandan kurtularak Milan Nedich'in bilgisayarına girip ana görev amacınızı gerçekleştirin. Geçmiş olduğunuz ofisteki yangın çıkışı kapısını kullanarak bölümü bitirebilirsiniz.

BÖLÜM 6 – HOKKAIDO

Opportunity: Retrieve the hidden microphones

Gördüğünüz ilk nöbetçinin ışıktan geri gelmesini bekleyin ve hamlenizi yaparak etkisiz hale getirin. İçeri girince isterseniz nöbetçinin yaktığı mumu söndürüp ortalığı karartabilirsiniz. SUV'ların yanında duran iki nöbetçiyi kameranın gaz saldırısı ile etkisiz hale getirin. Park alanı oldukça karanlık, rahatça dolaşmanız mümkün. Ayrıca eğer geçen görevdeki ikincil görevi başaramadıysanız SUV'ların plakalarını tarayarak da Milan Nedich'in kimliğini öğrenebilirsiniz.

İçeride önünüzde ve solunuzda iki koridor göreceksiniz. Soldan giderek sağdaki duvarda bulunan ışığı vurun. İncelemeye bir nöbetçi gelecek (gelmezse ıslık çalın). Fırsatını bulduğunuzda onu yakalayabilirsiniz. İçinde bitki olan odaya girin ve dekoratif ipek paravana doğru dönüp termal gözlüklerinizi çalıştırın. Aşağıda yuvarlak bir obje göreceksiniz, işte bu fırsat görevi olan **gizli mikrofonlardan ilki**.

Kırmızı perdeye doğru ilerleyin ve termal gözlük kullanarak içerideki nöbetçi arkasını döndüğünde içeri girin. Köşede bekleyin ve mutfağın yanındaki odaya döndüğünde bayıltın. Küçük bahçeden geçerek yemek alanına girin ve burada devriye gezen iki nöbetçiden kurtulun. İçinde telefon olan büronun sağında yine bir paravan göreceksiniz, bu paravanın arkasında **ikinci gizli mikrofon** bulunuyor.

Mutfaktaki kapıdan çıkın ve dışarıdaki nöbetçiyi etkisiz hale getirin. Bahçedeki nöbetçiyi yakalamadan önce ağacın arkasına saklanın ve hizmetli yüzünü diğer tarafa döndüğünde nöbetçiden kurtulun. Hizmetliye bir şey yapmanıza gerek olmasa da garanti olması amacıyla onu da bayıltabilirsiniz. İçeride Milan Nedich telefonla konuşuyor ve odasına yaklaşıp (veya birine ateş edene) kadar konuşması bitmeyecek. Yatak odalarında birin-

deki telefonun yanındaki duvarda **üçüncü gizli mikrofonu** bulacaksınız. Bunu da hallettikten sonra oyunu kaydedin ve Nedich'in odasına doğru ilerleyin. Burada sürünerek geçebileceğiniz bir yer göreceksiniz. Bunun sonunda kadar ilerleyin ve konuşma bitene kadar bitkinin arkasında saklanın. Nedich spa odasına doğru gidecek, nöbetçilerden biri de bitkinin yanında duracak. Arkasını dönünce yakalayıp konuşturun ve bayıltın.

Nedich önünüzde kağıt duvarın arkasında duruyor. Gölgesine doğru yaklaşın ve kağıdın arkasından onu yakalayıp sorguya çektikten sonra bayıltın. İsterseniz kalan iki nöbetçiyi es geçebilirsiniz, beyaz duvardaki havalandırma kullanarak hizmetlilerin bölümüne ulaşın.

Buradaki ilk nöbetçi seranın yanında, fiskeyeleri açın ve arkasını döndüğünde onu yakalayın. Büyük ekran televizyonun bulunduğu odada hizmetliyi etkisiz hale getirdikten sonra televizyon izleyen nöbetçiyi kafasından vurun. Televizyon odasında bulunan paravanın arkasında **dördüncü gizli mikrofon** bulunuyor. Hizmetlilerin yatak odalarından birinde yine bir paravanın arkasında **beşinci gizli mikrofonu** bulacaksınız. Artık bahçeye çıkabilirsiniz.

Burada devriye gezen iki nöbetçi var. Bu iki nöbetçinin yollarının kesiştiği kapı ağzına yerleştireceğiniz kamera sayesinde ikisinden de kurtulabilirsiniz. Bunlar bu bölümdeki son nöbetçiler, dolayısıyla bundan sonra oldukça rahat edeceksiniz. Alt kattaki odalardan birinde **son gizli mikrofon** var, yerini tespit etmek için yine gözlüklerinizi kullanmalısınız. Üst kattaki havalandırma kullanarak çay evine geçin. Burada Zherkezhi ile Shetland arasındaki diyaloga tanık olacaksınız. Shetland'ı yakalama imkanınız yok, bu yüzden alttaki nöbetçiyi Sticky Shocker ile etkisiz hale getirip içeri girin ve kapıdan geçip çömelerek ilerleyerek avluya çıkın. Helikopter uzaklaşana kadar bambunun arkasında durun.

Termal gözlüklerinizi kullanarak avludaki üç nöbetçiyi tespit edin. Bunlardan biri sizin hemen sağınızda, yakalayıp bayıltın. İkinci ve üçüncü nöbetçiyle uğraşmanız gerek yok çünkü ilerleyip sağdaki eve girerseniz bölüme başladığınız yere rahatça dönebilirsiniz. Böylece çıkış noktanıza ulaşmış olacaksınız.

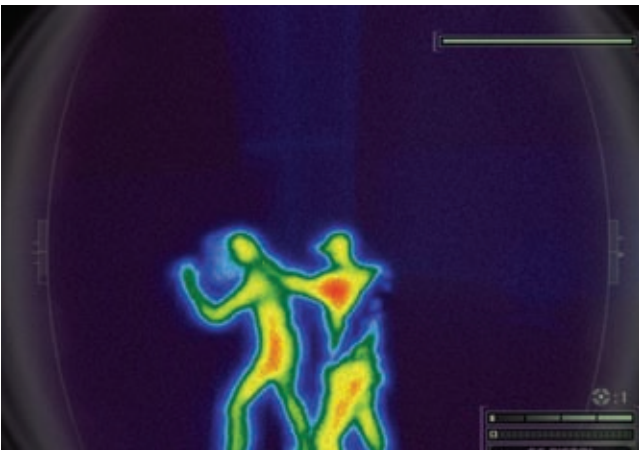
BÖLÜM 7 – BATTERY

Opportunity: Recover the shipping and repair logs

Bonus: Rig warheads to explode on contingency

Bonus: Determine North Korea's divisional strength

Sığınağa girin ve göreceğiniz iki nöbetçiden birini sorguya çekerek giriş şifresini alın. Park edilmiş kamyonlardan birinin önüne gidin ve bakım çukuruna girin. Yolun sonuna gittiğinizde havalandırma deliğine girin, böylece güvenlik odasına ulaşacaksınız. Bilgisayarın başında kimse yoksa biraz bekleyin, nöbetçi gelip bilgisayar başına geçince onu etkisiz hale getirin. Bu alanda bilgisayar başında bulunan düşmanları uygu gazıyla bayıltabilir-



siniz. Köşedeki ofise girin ve bilgisayara girerek **birinci tamir ve teslimat kaydını** alın.

Buradan geçerek üst kışlaya ulaşın. Termal görüşe geçtiğinizde iki nöbetçi göreceksiniz, öncelikle yere yatmış olan nöbetçiden kurtulun. Oturan nöbetçiyi öldürmeden kurtulmanız çok zor, o yüzden kafasından vurabilirsiniz. Işıkları kapattıktan sonra kapıyı açıp geçin ve hemen kapatın. Burada biraz durarak devriye gezen askerin gelmesini bekleyin ve ondan kurtulun. Termal gözlükleri kullanarak etrafta başka asker olup olmadığını kontrol edin.

Füze yükleme kontrol odasında tek bir düşman var, onu yakalayıp sorguladıktan sonra bilgisayara girin ve **ikinci tamir ve teslimat** kaydını alın. Depo odasının köşesinde bir kapak göreceksiniz, bu tüneli kullanarak füze yükleme alanına girebilirsiniz. Çıkış merdivenindeki ışığı vurarak içerideki iki nöbetçiden daha rahat kurtulabilirsiniz. İncelemeye gelen iki nöbetçiyi de vurduktan sonra tünelden çıkın ama etrafta kamera olduğundan acele etmeyin.

Buradaki ilk kamera füze kamyonunun şoför kısmını, diğer kamera ise güçlendirilmiş kapıları kontrol ediyor. Kamyonun yolcu tarafından ilerleyin ve kameralardan birini etkisiz hale getirin. Odanın alt katına inin ve forkliftin arkasındaki düğmeyi kullanarak ışıkları kapatın. Füze kamyonunun yanındaki kırmızı devre kutusunu kullanarak füzenin yoldan çekilmesini sağlayın. Böylece kamyonun üzerinden yukarıdaki duvara tutunabileceğiniz ve ilerleyebilirsiniz. Kırmızı ışıklı bölgeye inin, burada yerde göreceğiniz delikten girin ve iki devreyi de kullanarak acil durum kapaklarının açılmasını sağlayın.

İçeri girecek olan teknisyen yakınınıza gelince kafasından vurun, diğer bir askerden de aynı şekilde kurtulabilirsiniz. Şimdi bu bölgede hemen fark edemeseniz de iki tane kamera bulunuyor. Bunlar koruyucuların içinde olduklarından dikkat çekmiyorlar ancak füze komuta odasına giren iki kapının da yanında birer tane var. Burada oyunu kaydedin ve iki kamerayı da birbirlerine mümkün olduğunca yakın bir sürede etkisiz hale getirin, çünkü iki füze yerinde de bulunan **açık savaş başlıklarını kurcalayarak** bonus görevi tamamlayabileceksiniz. Eğer yeterince hızlı olduysanız kameralar tekrar çalışmadan geri dönüp karanlığa saklanmış olacaksınız, aksi halde kaydınızı yükleyip tekrar deneyebilirsiniz.

Kameralardan birini etkisiz hale getirin ve önce doğu kapısına girin. Harita panelinin yanındaki askerlerden kurtulun. Burada sorguya çekebileceğiniz askerlerden ana asansörün komutanın odasına gittiğini öğrenebilirsiniz. Batıdaki odaya girin ve asansöre normal biçimde binmek yerine önce devreyi kurcalayın ve asansörle yukarı çıkın. Komuta merkezinin girişine giden havalandırmaya girin ve merdivenden aşağı inerek ana kontrol odasındaki bilgisayarların olduğu yere ulaşın. Burada hızlı davranıp uygun bir zamanlamayla üst komutanını yakalayıp sorguya çekerek **Kuzey Kore'nin bölgedeki gücünü** öğrenebilirsiniz.

Komutanın odasından çıkın ve üst taraftaki bilgisayarlardan soldakini inceleyerek **üçüncü tamir ve teslimat kaydını** alın. Şimdi buradaki tüm bil-



gisayarları tek tek inceleyerek Kore'nin füze bilerek mi ateşlediğini öğrenebilirsiniz. Tüm bilgisayarları incelemeden hiçbirini yok etmemeye özen gösterin. Tekrar havalandırma boşluğuna girin ve devreyi kurcalayarak aşağı inin. Grim size füze BIOS'u ile ilgili bilgi yollayacak. Füze alanına doğru gidin ve bakım koridoruna girin. Füze rampasının bakım kapağını açmak için merdivenlerden inin ve kontrol odasına girin. Buradaki iki askeri de öldürdükten sonra bilgisayardan **sonuncu tamir ve teslimat kaydını** alın. Merdivenlerden çıkın ve füze rampasına ulaşarak BIOS görevini tamamlayın.

Füzenin fırlatılmasını engellemek için füze alanının diğer tarafına geçin, buradaki açık kapıda yeni bir asker görebilirsiniz. Ondan kurtulduktan sonra bakım koridoruna ilerleyin ve devreyi kurcalayabileceğiniz kırmızı paneli gördüğünüz yerde durarak oyunu kaydedin. Çünkü bu yaptığınızda füze geri sayımı başlayacak ve iptal kodunu bulmak için üç dakika süreniz olacaktır.

Füze rampasının altında kontrol odasına giden iki merdiven bulunuyor. Kapıdan en uzak olan merdivenden inin. Kontrol odasında üç asker bulunuyor, erişmeniz gereken bilgisayar ise sağdaki. Bu bilgisayara erişerek iptal kodlarını indirin. Eğer 1 dakikadan az zamanınız kalmışsa başarılı olmanız biraz zor, hızlı davranırsanız bu noktada 2 dakika civarı zamanınız olması gerek. Füze alanına dönün ve kontrol kısmına girerek (korumalı kameralara dikkat edin) bilgisayara girin ve fırlatmayı iptal edin. İki füze alanı yolunun sonunda da çıkış noktaları var, hangisini kullandığınızı önemli değil. Buralardaki metal merdivenlerden çıkararak görevi bitirebilirsiniz.

BÖLÜM 8 – SEOUL

Secondary: Tap a mobile Command Centre

Opportunity: Stop the North Korean propaganda broadcasts

Opportunity: Disable portable radar reconnaissance receivers

Opportunity: Gain information about NK UAV's

Bonus: Rescue the EA-6B pilots

Bonus: Destroy enemy armor

Kapıdan çıkın ve ilerlemeye başlayarak aşağı inin. Ara sokağa girdiğinizde dikkatli olun çünkü sol tarafta bir duvar mayını var. Yavaşça yaklaşarak etkisiz hale getirip alabilirsiniz. İlerlemeye devam edin ve kamyonu geçerek yürümeye devam edin. Burada bir özel kuvvet elemanı göreceksiniz, onu yakalayın ve sorguya çekin. Diğer düşmandan da kurtulduktan sonra sokakta propaganda duymaya başlayacaksınız. Sağ üstte hoparlörü göreceksiniz, alttaki kabloyu kesip **birinci propaganda yayını** durdurabilirsiniz.

Buradan tırmanın ve tekrar sokağa atlayarak sağ taraftaki keskin nişancı arkasını döndüğünde kamyonun önünden geçin. İskeleden tırmanarak nişancıdan kurtulun. Buradaki boruyu kullanarak kamyonun üzerine atlayın. Bu mobil üssün etrafında iki düşman daha var, onları da kamyonun üzerinden öldürebilirsiniz. Kamyona girerek **bilgisayarı kullanın ve "Upload Tap" seçeneğini seçerek** ikinci amacın ilk kısmını yerine getirin. Burada yol kenarındaki bir kafede **ikinci propaganda yayını** bulacaksınız, kesmeyi unutmayın. Alevlerin olduğu sokağa girin ve kutunun arkasındaki duvar mayınından kurtulun. Merdivenden yukarı çıkarak **üçüncü propaganda yayını** kesin.

NDT binasının havalandırmasından girin ve merdivenden inin. Burada yeterince hızlı olursanız DPRK askerleri kapıyı havaya uçurmadan önce bilgisayardan sürücülerini alabilirsiniz. Hemen merdivene dönün ve bekleyin. Gelen askerlerden kurtulduktan sonra kapıdan geçin ve merdivenlerden çıkın. Yukarıdaki ofisleri gezen askerden kurtulmak mantıklı bir fikir, ayrıca asansörün yanındaki duvara mayın yerleştirerek ortaya çıkacak iki askerden daha kurtulabilirsiniz. Asansöre binin ve diğer kısma geçin.

Sağa doğru ilerleyin, burada duyduğunuz ses sizi anında öldürebilecek bir taramalıya sahip olan DPRK UAV. UAV'leri OCP ile geçici olarak etkisiz hale getirebilirsiniz. Kırmızı ışığına yakalanmamaya dikkat ederek radarın yanındaki askerden kurtulun. Bu devre dışı bırakmanız gereken **taşınabilir radar setlerinin birincisi**. İpi kullanarak bir sonraki binaya geçin ve sokaktaki duvar mayınından kurtulun. İki asker konuşurken sol tarafa geçin ve boruyu kullanarak diğer binaya geçin. Aşağıya atlayıp nöbetçiden kurtulun. Burada **taşınabilir radar setlerinin ikincisini** göreceksiniz, yanındaki askeri öldürdükten sonra devre dışı bırakabilirsiniz. Binaya ön kapıdan da girebilmeniz için arka sokaktaki çıkıntıya asılarak içeri atmanız da mümkün. Kapıdan geçip tuvalete ulaşın, hemen dışarıda sokakta UAV devriye geziyor, keskin nişan eklentisi ile onu vurabilir veya OCP ile etkisizleştirip **üçüncü taşınabilir radar setini** devre dışı bırakabilirsiniz.

Bir sonraki binaya geçin ve en alt kata kadar inin. Buradaki bilgisayardan **UAV'ler hakkında bilgi indirebilirsiniz**. Lokantadan kapıyı veya havalandırma kullanarak çıkabilirsiniz. Havalandırmadan çıkarsanız sizi beklemeyen bir nöbetçiye sürpriz yapabilirsiniz. ROK askerini bayılttıktan sonra (öldürürseniz görev dereceniz %0'a düşer) DPRK kamyonunun arkasındaki el bombalarını alın.

Çite tırmanın sol duvardaki duvar mayınından kurtulun. Burada zamanınızı iyi yaparak üç ROK askerini de etkisiz hale getirin ve sağa gidin. Burada mavi tabelalı sokağa girerek üst kata çıkın. İple karşıya geçince IFV'yi göreceksiniz, eğer etrafındaki askerleri temizlediyseniz tankın önündeki ışıklarda OCP kullanıp yan tarafına geçebilir ve merdivenden çıkabilirsiniz. Üstteki askeri öldürüp **dördüncü taşınabilir radar setini** devre dışı bırakın. Oyunu kaydedin, tankın üst kapağından içeri frag bombası atarak **düşman zırhlılarını yok etme** amacının ilk kısmını tamamlayın.

Sonraki alanda önce UAV'yi OCP kullanarak etkisizleştirin ve hemen açık balkona atlayın. Sokaktaki düşmanları temizledikten sonra **ikinci mobil üsse girerek "Upload Tap" seçeneğini** kullanın. Oyunu kaydedin ve sokağın sonuna yürüyün. Duvar boyunca sağa doğru gidin, EWAC'ı geçin ve sokağın köşesindeki borudan tırmanın. Yukarıda **sonuncu taşınabilir radar setini** de devre dışı bırakabileceksiniz. Köşeye kadar ilerleyin ve aşağıdaki zırhlının içine frag bombası atarak **düşman zırhlılarını yok etme** görevini tamamlayın.

EWAC pilotlarını kurtarma görevini tamamlamak için iki pilotun da cesetlerini yandaki sokağa götürmeniz gerekiyor. İlk pilotla sokağa girerken bir düşmanla karşılaşacaksınız, dikkatli olun. Tankın yanındaki iskeleden yukarı tırmanarak çıkış noktasına ulaşabilirsiniz.

BÖLÜM 9 – BATHHOUSE

Secondary: Find out who gave the I-SDF assault team their orders

Opportunity: Tap the Bathhouse telephone lines

Bonus: Hack Shetland's computer

Başladığınız sokaktaki askerlerden kurtulun, bu sokak bedenleri saklamanız için oldukça uygun bir yer. Sokakta ayrılmadan önce merdivenlerin yanındaki telefon kutusuna yaklaşın ve **telefon hatlarından ilkinin** kurcalamış olun. Sokağın sonundaki kapağı kaldırıp kanalizasyona inin. Tünelin sonundaki merdivenden jeneratör odasına çıkacaksınız. Sonraki odada nöbetçinin dikkatini çekin ve bayıltın, bu katta ateş ederseniz birinci kattaki askerler de duyar ve işiniz çok zorlaşır. Merdivenden çıkıp optik kablo ile



etrafta kimsenin olmadığından emin olarak kapıdan geçin ve arkanızdan kapatın.

Bekleme odasının yanındaki büyük depodaki havalandırma deliğini kullanın ve küçük depoya inin. Dışarıdaki askerler konuşmayı bitirip dolaşmaya başladığında bilgisayar başına oturanı bayıltın, diğerini de yukarıdaki radyo üzerinde OCP kullanarak çekin ve kurtulun.

Dışarı çıktığınızda ikinci katta açık bir pencere göreceksiniz. Elektrik tellerini kullanarak karşı taraftan pencereye ulaşabilirsiniz. Hizmetliyi sorguya çekerek şifreyi öğrenin ve onu bayıltın. Kapıya yaklaşın ve ısıklık olarak nöbetçinin dikkatini çekerek ondan kurtulun. Koridorun dışında yanındaki klavye olan kapıyı bulun ve içeri girin. Bilgisayarı ve dosyaları inceleyerek Shetland'ın irtibatının kim olduğunu öğrenin. Patronun ofisindeki havalandırmadan geçerek iki ISDF çalışanının olduğu odaya girin ve onları sorguya çekerek **ISDF'nin kimden emir aldığı** öğrenin.

Şimdi merdivenlerin yukarısındaki bekleme odasına dönün. Soyunma odasını geçtikten sonra öncelikle soldaki yoldan geçerek havuza ulaşın. Karanlık oyuğa girerek nöbetçilerden birinin yaklaşmasını bekleyin. Ondan kurtulduktan sonra diğeri pek sorun çıkarmayacak. Havuzun olduğu ekrandan ayrılmadan önce köşedeki telefon kutusu sayesinde **ikinci telefon hattını** da kontrol altına alabileceksiniz. Masaj odasını ve havuzu geçince soğuk banyo alanına, oradan da saunalara ulaşacaksınız. Saunada sizi görür görmez öldürebilecek bir silah bulunuyor bu yüzden içeri girer girmez hemen sola dönün. Hemen vanayı çevirin ve içerisinin buhar dolmasını sağlayın. Bu şekilde sol taraftaki bilgisayara girerek silahı kapayın.

Saunanın ilerisindeki resepsiyon kısmındaki telefon kutusu ile **üçüncü telefon hattına** da müdahale edebilecek ve bu görevi tamamlayacaksınız. Koridorun sonuna ilerleyin ve mumu söndürün, incelemeye gelecek nöbetçiye kolaylıkla haklayabileceksiniz. Artık amacınız Shetland'ın irtibatı ile buluşacağı yere ulaşmak, bunun için bitişikteki koridorda bulunan havalandırma deliğini kullanacağız.

Havalandırmadan çıktığınızda karanlıkta olacaksınız. ISDF teknisyenini bayılttıktan sonra sebzeğin olduğu yerden geçerek diğer bir havalandırma tüneline girin. Buluşmaya şahit olduktan sonra **toplantı odasındaki bilgisayara girerek Chaos Theory'i indirebilir** ve bonus görevi tamamlayabilirsiniz.

Havuzun yanındaki havalandırmadan ilerleyin, burada kendinizi göstermediğiniz veya sesinizi duyurmadıktan sonra düşmanlar birbirlerine ateş edip duracaklar. Koridorları takip edin ve küçük dinlenme odasına ulaştığınızda oyunu kaydedin. Sonraki odada Shetland'ın üç askeri var. Ortalarına flaş bombası atın ve çabucak üçünü de bıçaklayın. Duvardaki mayını etkisiz hale getirdikten sonra sabit bir kayıt yapın, bundan sonra bombaları etkisiz hale getirdikçe anında hızlı kayıt yapacaksınız, eğer bir sorun olursa buradaki sabit kaydı yükleyebilirsiniz. Çünkü Shetland'la karşılaştıktan sonra zamana karşı yarışacaksınız.

Çitten tırmanın, kilidi açın ve sola gidin. Jeneratörün arkasına dolaşın ve boruların altından geçip birinci bombayı etkisiz hale getirin. Hemen hızlı kayıt yapın. Bu bombanın hemen ardından odaya bir nöbetçi girecek, eğer nöbetçi size doğru yürüyüp üzerinizden geçerse sorun yok. Ama eğer diğer yolu seçerse yeniden başlasanız iyi olur çünkü onu öldürmeniz zorlaşır.

Nöbetçi üzerinizden geçerken boruların altından ilerleyin ve Sticky Shocker ile sola nişan alın. Nöbetçi sola dönecek ve onu görür görmez vurabileceksiniz. Hemen merdivenden tırmanın ve nöbetçiye doğru koşun. Hemen altta ikinci bombayı göreceksiniz, onu da etkisiz hale getirip kaydınızı yapın. Üzerinizdeki yoldan bir nöbetçi geçerken hemen köşedeki direğe gi-



dip yukarı çıkın. Eğer yeterince hızlı çıkarsanız sola doğru sizden uzaklaşan nöbetçiyi göreceksiniz. Onu bayılttıktan sonra ikinci bombanın olduğu yere dönün, köşeyi döndüğünüzde önünüzde iki tane silindir tank göreceksiniz. İki bir zamanlama yaptıysanız nöbetçi bu iki tankın arasından çıkacak ve onu rahatça vurabileceksiniz. Ona doğru giderken yukarıdaki platformda üçüncü bombayı göreceksiniz. Bunu da etkisiz hale getirdiğinizde Shetland kapıdan çıkacak ve bir nöbetçi girecek. Onu da sizi görmeden Sticky Shocker ile indirin, kapıdan geçin ve koridorun sonundaki merdivenden tırmanın.

Kapıdan geçtikten sonra Shetland'ın konuşmasını dinleyin ve silahını indirdiği zaman kafasından vurarak bölümü bitirin.

BÖLÜM 10 – KOKUBO SOSHO

Bonus: Access the I-SDF servers

Garaj kapısına gidin ve termal gözlükleri kullanarak etrafta düşman olmadığını emin olarak kapının solunda kartınızı kullanın. Koridordan ilerleyin ve kamera sesini duyar duymaz durun, bu bir kızılötesi kamera. Gece görüşü ile açısına bakabilir ve görünmeden geçebilirsiniz.

Burada üssün üst katına ulaşabileceğiniz bir havalandırma tüneli bulacaksınız. İlerleyin, silahlı temizliğin arkasını dönmesini bekleyerek ondan kurtulun ve koridordan çıkın. Bu ışıklı koridorun dışında iki nöbetçi göreceksiniz. Biri esirlerle konuşurken hızlıca davranıp diğerini indirebilir ve hemen karanlığa saklanabilirsiniz. İkinci nöbetçi de görev yerine gitmek için size arkasını döncecek, fırsatı kaçırmayın. Odanın içindeki ışıklardan kurtulun ve karanlıkta durarak Amerikalılarla konuşun.

Şimdi merdivenleri kullanarak üssün zemin katına ulaşın. Buradaki tüm nöbetçilerden mümkün olduğunca sessizce kurtulun ve bilgisayarlarını kontrol edin. Buradaki havalandırma sayesinde sıkı korunan odaları aşabilirsiniz. Amerikalılarla konuştuğunuzda zemin katındaki kapının kilidi açılacak, bu kapıdan geçince sağ tarafa giderek yürüyen merdivenleri ve ışıkları kapatın.

Yürüyen merdivenin altında korumalı bir kamera var. Eğer buradaki üç nöbetçiden birini bayılırsanız kamera sizi yakalayacak ve alarm verilecek. Bunun yerine nöbetçilerden birinin yukarı çıkmasını bekleyin ve ondan uzakta kurtulun. Şimdi aşağıda kameranın görüş açısını ve ikinci nöbetçinin çizdiği yolu takip edin. Kameranın tam altındayken nöbetçiyi Airfoil ile vurabilir ve hemen kamerayı etkisiz hale getirip bedeni yukarı taşıyabilirsiniz. Üçüncü nöbetçiyi ise bayılmadan yakalamanız ve merdivenlerin aşağısındaki retina tarayıcısında kullanmanız çok daha faydalı olacaktır. Tarayıcı geçtikten sonra depo ve sunucu odasına ulaşacaksınız ve fark edilmediyseniz depoda iki düşman olacak. Kapının sağındaki raftan Sticky Shoc-

ker'ları alın ve geri çıkın. Eğer daha önce fark edildiyse ve sorgulandıysanız farklı bir yol izlemeniz gerekecek çünkü önce kelepçenizin kilidinden maymuncuk kullanarak kurtulmalı ve bu sunucu odasına gelerek savaş odasının kapısını açmalısınız. Yakalanmadıysanız sunucu odası boş ve savaş odasını açabileceğiniz bilgisayarlar ortada olacak. Yakalandıysanız içeride iki düşman olacak ve bilgisayarları ortaya çıkarmak için retina tarayıcısını kullanmanız gerekecek.

Sunucu odasında iki tane kızılötesi kamera mevcut ve odanın kapısı açılır açılmaz sizi görebilirler. Optik kablo kullanarak kameraları kontrol edin ve içeri girer girmez hemen sunucuların arkasına saklanın. Kullanmanız gereken panel ikinci sunucu sırasındaki mavi olan. Kapıya yakın olan kamerayı etkisiz hale getirin ve hemen mavi panele giderek savaş odasının kapısını açın.

Savaş odasında da iki kızılötesi kamera, iki de nöbetçi var. İki kamerada giriş çemiyor, yani sağdaki nöbetçiye yaklaşıp ondan kurtulabilir, ardından da kamerayı OCP ile devre dışı bırakabilirsiniz. Kamerayı geçip köşeyi dönün, yukarıdaki kilitli girişe tırmanıp havalandırma deliğine girin. Yolun sonunda bekleyerek ara demoyu seyredin. Dizüstü bilgisayara zoom yaparak EEV ile dizüstü bilgisayara erişme görevini de tamamlayın.

Şimdi, asansörü çağıırıp üsse indiğinizde bir daha geri dönme imkanınız olmayacak. Oyunu kaydedin ve sağlığa veya cephaneye ihtiyacınız varsa inmeden önce etrafı bir kez daha dolaşın. Asansördeyken kimseyi öldürmeme kuralı da kalkacak, artık istediğiniz kadar vahşi olabilirsiniz. Izgaradan aşağıya atladığınızda üç dakikalık geri sayım başlayacak ve bu süre içinde bir sonraki amacınızı gerçekleştirmeniz gerekecek.

Koridordan çıkıp sola gidin, asansör boşluğunun etrafından geçin ve duvar mayınlarına dikkat ederek ilerleyin. Önünüzdeki üç nöbetçi önemli değil, sağdaki kapıdan girin. Silahınızı çekin ve koridorun sonundaki tavana doğrultun. Yavaşça ilerlemeye başlayın ve taret görür görmez OCP ile devre dışı bırakın.

Koridorun sonundaki kapıdan geçin, sağa dönüp trazbandan atlayın. Silahınızı çekin ve Sticky Shocker'ları hazırlayın. Harita solunuzda kalacak şekilde ilerleyin ve sola bakarak masanın arkasında siper almaya çalışan nöbetçiyi vurun. Onun arkasındaki masanın ardından bir diğer nöbetçiyi göreceksiniz, onu da vurun. İlerleyin ve monitörün yanındaki duvardan atlayarak mavi sunucuya ulaşın. Sunucuyu sakın vurmayın, **bilgisayara girerek I-SDF verilerini indirin**. Bundan sonra sunucuya patlayıcı yerleştirin, monitörün yanına dönün ve havaya uçurun.

Karşıda açılan kapıdan iki nöbetçi girecek. Bunlardan kurtulduktan sonra merdivenlerden çıkın ve ilerleyin. Sola döndüğünüzde Otomo'yu göreceksiniz. Sağ taraftaki yeşil sunucu odasına girin ve yerdeki kapağı açarak aşağı inin. İlerlediğinizde kendinizi Otomo'nun olduğu odada bulacaksınız, yanına gidin ve onu kurtarın.

Masanın arkasındaki cam panele yaklaşın ve patlayıcı yerleştirin. Uzaklaşın ve patlamayı bekleyin. İçerisi su dolduktan sonra kendinizi otomatik olarak yüzeyde bulacak ve bu güzel oyunu da bitirmiş olacaksınız.

_Eser Güven - eser@level.com.tr



PC hilekar

Hatırlıyorum da, lisedeyken önümde oturan kıza tarih sınavında 'Otlukbeli Savaşı kaç yılında olmuştu?' yerine, 'Miğferdibi Savaşı kaç yılındaydı?' diye sormuştum. Sonra da çok gülmüştüm, başka da kimse gülmemişti. Ne salakmışım.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Bir metin editörüyle, "\\documents and settings\\all users\\application data\\ubisoft\\tom clancy's splinter cell chaos theory\\profiles\\[profil ismi].ini" dosyasını açın. Daha sonra aşağıdaki satırları, dilediğiniz bir tuşa bağlayarak ekleyin. Örneğin F2 tuşuna ölümsüzlük koymak istiyorsanız, F2=invincible satırını eklemelisiniz. Diyelim ki cephane lazım. F4=ammo satırı, F4 tuşuna bastığınız an size cephane sağlayacaktır.

Uçuş modu fly

Sağlık health

Cephane ammo

Görünmezlik invisible

Ölümsüzlük invincible

Airfoil summon echeloningredient.eringairfoilround

Flashbang summon echeloningredient.eflashbang

Frag Grenade summon echeloningredient.efrag-

grenade

Duman Bombasısummon echeloningredient.esmok egrenade

Yapışkan Kamera summon

echeloningredient.estickycamera

Yapışkan Şok Cihazı summon echeloningredient.

estickyshocker

Duvar Mayını summon echeloningredient.

ewallmine



DARWINIA

Harita ve oyuncu editörü

Oyunu yüklediğiniz klasörde "preferences.txt" dosyasını bulun, bunu bir metin editörüyle açın ve aşağıdaki satırı ekleyin.

ModSystemEnabled = 1

Oyun sırasında ESC tuşuna basarak menüden MODS bölümüne ulaşabilirsiniz.

Tüm alanlar

Profil ismi olarak AccessAllAreas yazın veya "preferences.txt" dosyasına, yukarıdaki metot gibi,

UserProfile = AccessAllAreas

satırını ekleyin.

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Oyun sırasında CTRL + ALT + é tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Tüm silahlar, cephane ve zırh give all

Bulduğunuz bölüm için tüm anahtarlar give keys

Tam sağlık give health

Tam zırh give armor

Cephane give ammo

Grabber give weapon_grabber

Shotgun give weapon_shotgun

Machine Gun give weapon_machinegun

Chaingun give weapon_chaingun

Bomba give ammo_grenade_small

Plasma Rifle give weapon_plasmagun

Roket Atar give weapon_rocketlauncher

BFG 9000 give weapon_bfg

Double Shotgun give weapon_shotgun_double

Ölümsüzlük god

BLOOD RAYNE

Aşağıdaki hileleri CHEATS menüsünde girebilirsiniz.

ONTHELEVEL Bölüm seçmek (Ana menüde NEW'ı seçerken SHIFT'e basılı tutun. Bu arada hilenin isminin uygunluğu...)

INSANEGIBSMODEGOOD Düşmanların parçalanması.

DONTFARTONOSCAR Düşmanlar donar.

ANGRYXXXINSANEHOOKER Blood Rage'inizdolar.

LAMEYANKEEDONTFEED Sağlığınız dolar

TRIASASSINDONTDIE God Mode

SCRAPLAND

Oyun sırasında CTRL + é tuşlarına aynı anda basın ve aşağıdaki kodları girin.

Ölümsüzlük /god

kadar para /Scrap.SetMoney

kadar hak /Scrap.SetSaveVar

Oyunu dondurma /freeze

Oyunu normal haline döndürme /unfreeze

Zaman hızını değiştirme /speed # (# yerine bir sayı yazın)

Duvarlardan geçme /free

Oyunu durdurma /stop

Oyunu devam ettirme /go

Fazla canı olan düşmanları öldürme

Hikaye görevlerinde, belirli bir canı bulunan düşmanları kolay yoldan haklamak için, her öldürdüğünüz düşmandan sonra oyunu kaydedin. Eğer ölürseniz, oyunu load edin. Böylece siz tam sağlıklı, onlarsa bir can eksik başlayacaklar.

FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH

Oyuna başlayın ve Database ekranına gidin. Burada SHIFT + é tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve konsola aşağıdaki kodları girin.

İstedığınız bir kahramana karakter puanı ekleme Campaign_AddCP (kahraman adı, XXXX). Burada söz konusu kahramanın adı iki kelime-den oluşuyorsa, isim örnek olarak liberty_lad olmalıdır. Yani boşluk yerine "_" konmalı ve tüm harfler de küçük olmalı. XXXX yerine de toplam karakter puanı yazılmalıdır.

Tüm özel güçler ve yetenekler

DEBUG_ALLPOWERS=1 (Sadece bulunduğunuz görev için)

Bulduğunuz görevi tamamlama Mission_Win()



ELITE WARRIORS: VIETNAM

Oyun sırasında ' veya ; tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Ölümsüzlük, Sonsuz Cephane,

Uçuş Modu /ac

Sonsuz Cephane /ammo

Tüm hileler /cheat

Düşman bakış çizgisi /fovs

İstedığınız eşya /give # (# yerine eşya ismi yazın)

Uçuş Modu /fly

Ölümsüzlük /godmode

Hitler Modu /hitlermode

Görünmezlik /invisible

Görevi tamamlama /winmission

PS2 hilekar

Alternatif tıp yardımıyla hileleri başarıyla uygulamayanlara desteğimiz sürüyor. 12 saatlik bir Reiki seansından sonra bırakın hile yapmayı, kendinizi oyunla bir bütün olarak göreceksiniz, tüm dertlerinizden kurtulacaksınız.

DYNASTY WARRIORS 5

Chaos zorluk seviyesi Musou Mode'u Lu Bu ile herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlayın.

Gizli Karakterler

Cao Ren Musou Mode'u Cao Pi ile bitirin.

Da Qiao Musou Mode'u Sun Ce ile bitirin.

Diao Chan Musou Mode'u Lu Bu ile bitirin.

Dong Zhuo Musou Mode'u Diao Chan ile bitirin.

Gan Ning Musou Mode'u Ling Tong ile bitirin.

Guan Ping Musou Mode'u Guan Yu ile bitirin.

Meng Huo Musou Mode'u Zhuge Liang ve Lu Xun ile bitirin.

Pang De Musou Mode'u Ma Chao ile bitirin.

Sun Ce Musou Mode'u Sun Quan ile bitirin.

Wei Yan Musou Mode'u Huang Zhong ile bitirin.

Xiao Qiao Musou Mode'u Zhuo Yu ile bitirin.

Yuan Shao Musou Mode'u Cao Cao ile bitirin.

Yue Ying Musou Mode'u Zhuge Liang ile bitirin.

Zhu Rong Musou Mode'u Meng Huo ile bitirin.



JUICED

Tüm arabalar Cheats bölümünde kod olarak PING yazarak tüm arabaları kullanıma açabilirsiniz.

GOD OF WAR

Ekstra kostümler God of War Challenges'ı tamamlayın.

Birth of the Beast, Challenge of the Gods, Karakter Mezarlığı, Credits, Silinen Bölümler, God Mode zorluk seviyesi, Heroic Possibilities, Oyun içi sinematikler, Monsters of Myth, Antik Yunan'dan Görüntüler Oyunu herhangi bir zorlukta bir kez bitirin.

Gizli Mesaj 1 Spartan Mode'u bitirin.

Gizli Mesaj 2 God of War Challenges'ı tamamlayın.

The Fate of the Titan Spartan Mode'u bitirin.

İlginç yorumlar Oracle'i tutunduğu yerden kurtarmadan önce 1 saat kadar oyalanırsanız, Jennifer Lopez, George Bush ve 50 Cent hakkında 4 dakikalık yorum yapacağınızı göreceksiniz.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Options ekranından Cheats bölümüne ilerleyin ve ekrandaki klavye yardımıyla aşağıdaki kodları girin.

kubmir Bir H1 açar

rimbuk Lexus GS 430 ve Cadillac CTS-V

roadtrip Arcade Mode'da tüm şehirler

ontheroad Hasarı kapatır

urbansprawl Yayalar daha hızlı hareket eder

hyperagro Arcade Mode'da arabaların kütlesini atırır

dfens Argo özel hareketi

allin Zone özel hareketi

Rjnr Roar özel hareketi

haveyouseenthisboy Krom kafa

trythisathome Ateşli kafa

gettheadj Sarı smiley kafa

gettheadk Balkabağı kafa

gettheadl Tavşan kafa

gettheadm Kardanadam kafası



RISE OF THE KASAJ

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını "Press Start" yazan ekranda girin. Daha sonra Extras bölümünden açılan hileyi aktif hale getirmek için X tuşuna basın.

Arena Yapay Zekasını Kaldırma X, Daire, Daire, Daire, X, Kare, Kare, Kare, X, Daire, Kare, X.

Tam Sağlık Güçlendirici X, X, X, X, Kare, Kare, Kare, Kare, Daire, Daire, Daire, Daire. Tüm sağlık paketlerinin gücü %100 olacak.

Ölümsüz Rau Kare, Daire, X, Kare, Daire, Kare, Kare, X, Daire, X, Kare, Daire, X.

Güçlü Rakipler X, Daire, Kare, Kare, X, Kare, Daire, Daire, X, Daire, Daire, X.

Güçsüz Rakipler X, Daire, Daire, Kare, X, Kare, Kare, Daire.

Sonsuz Ok X, Daire, Kare, Kare, X, Kare, Daire, Daire, X, Kare, Kare, X.

Gizli Kostümler Mark of the Kri oyunundan bir kayıt dosyanız varsa, oyunun başında ekstra kostümlere ulaşabilirsiniz.

Kağan Ünal'dı

LEGO STAR WARS

Karakter Şifreleri Dexter'in

Dükkanında aşağıdaki kodları girerek ilgili karakteri ve özellikleri açabilirsiniz.

NR37W1 = Komik tabancalar

L449HD = Klasik tabancalar

IG72X4 = Büyük tabancalar

SHRUB1 = Diş fırçaları

PUCEAT = Çay bardağı

LD116B = Minikit Dedektörü

RP924W = Herkes bıyıklı olur

YD776C = Herkes mor olur

MS999Q = Herkes siluet olur

4PR28U = Ölümsüzlük

987UYR = Battle Droid

EN11K5 = Battle Droid (Komutan)

LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)

KF999A = Battle Droid (Güvenlik)

LA811Y = Boba Fett

F8B4L6 = Clone

ER33JN = Clone (Episode III)

BHU72T = Clone (Episode III Pilot)

N3T6P8 = Clone (Episode III Swamp)

RS6E25 = Clone (Episode III Walker)

14PGMN = Kont Dooku

H35TUX = Darth Maul

A32CAM = Darth Sidious

VR832U = Gizlenmiş Clone

DH382U = Droideka

SF321Y = General Grievous

19D7NB = Geonosian

ZTY392 = Grievous'ın Bodyguard'ı

U63B2A = Gonk Droid

PL47NH = Jango Fett

DP55MV = Ki-Adi Mundi

CBR954 = Kit Fisto

A725X4 = Luminara

MS952L = Mace Windu (Episode III)

92UJ7D = Padme

R840JU = PK Droid

BEQ82H = Prenses Leia

L54YUK = Rebel Trooper

PP43JX = Royal Guard

EUW862 = Shaak Ti

XZNR21 = Super Battle Droid



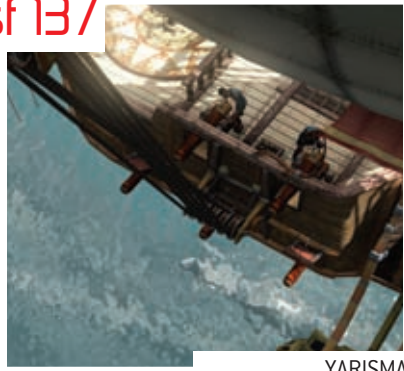
donanım

sf 132



HABERLER

sf 137



YARIŞMA

Ne? Ne 100'ü? Level'in 100. sayısı mı? Eee napalım 100. sayıya yani? Herkes bir tutturmuş 100 de 100 diye. Ben anlamam kardeşim, 68 sayıdır buradayım. Zaten hangi birimiz 100 sayıdır buradaki? Berker kutlasın kendi kendine. Ben son 68 sayıyı kutlarım valla, öncesi bağlamaz beni. Aaa Berker! Merhaba abi, n'aber? Berker o... o elindeki odun ne Berker? Berker niye üzerime geliyorsun, neden kaşların çatık? Dur bak bir şeyleri yanlış anlamışsındır sen. Neyse ben oyalanmayayım daha Level'in 100 sayılı Donanım macerasını yazıcım. Şanlı kutlu 100. sayı bayramımız var ya o acıdan. Hatta en iyisi evde yazıyım ben onu. Görüşürüz... Vinnnn!
_Tuğbek Ölek

100 SAYIDA DONANIM

Sizin için oturduk eski sandıkları açtık, arşivleri taradık ve sizin için geçmiş 100 sayı boyunca donanım dünyasında neler yaşanmış hepsini döktük. Ayrıca Level Donanım tarihinden küçük anekdotlarımız da var.



HABERLER Flaş! Flaş! Flaş! Yeni Xbox'ı Etilerde bir bardan çıkarken başlık. Intel'in çift sarıtlı yeni işlemcisi ile bardan çıkarken görüntülediğimiz Xbox 360 önce yüzünü saklamaya çalıştı ardından da görevini yapmaya çalışan muhabirlerimize saldırdı. Yeni Xbox olay yerinden arabasıyla kaçarken arkada bıraktığı yeni Extreme Edition, "Çift çekirdek iki kat performans daha ne istiyorsunuz" demekle yetindi.

SF 132

TEKNİK SERVİS Bu da oldu sayın okuyucular Level'a görüntülü donanım sorusu da geldi. Ama görülmeye değer bir soru. Biz gördük oradan biliyoruz. Onun dışında derdi bitmez Level okurlarının yolladığı nice nadede donanım soruları her zamanki gibi çözüldü, anlatıldı hoş nasihatler verildi.

SF 137

DONANIM PAZARI Bir iki aydır durgun giden Donanım Pazarında bu ay İdeal sistem Intel platformuna geçiyor. Ekonomik bir üst model Semprom'a zıplıyor, kısacası geçen aya göre biraz daha fazla değişiklik var.

SF 134

XBOX 360 AÇILIYOR

Yoksa 0 sen misin ufaklık?



Microsoft'un yeni oyun konsolu Xbox 360'ın neye benzeyeceği ve nasıl görüneceği yönündeki spekülasyonlar, cihazın çıkmasına bir aydan az bir zaman kalmasına rağmen bitmek bilmiyor. Aylardır İnternet'te dolaşan haberler ve fotoğraflar arasından hangilerinin gerçek hangilerinin sahte olduğuna karar vermek de giderek zorlaşıyor. Ancak tüm bu karmaşa çok yakında bitecek. Microsoft, yeni Xbox'ının tanıtımını tüm dünyaya ilk

olarak MTV üzerinden yapmaya karar verdi.

12 Mayıs'ta Amerika, 13 Mayıs'ta ise Avrupa ve Asya MTV'lerinde, sunuculuğunu Elijah Wood'un üstleneceği yarım saatlik bir programla Xbox 360'ın çok merak edilen tasarım ve teknik özellikleri açıklanacak. Ama o güne kadar eldekileri bir gözden geçirelim.

Öncelikle eldeki en güvenilir veriyle başlayalım. Konsolun küçük bir parçasını gösteren ama merak edilen birkaç soruyu birden cevaplayan bir fotoğraf. OurColony.net isimli, Microsoft'un Xbox tanıtımında kullandığı bilinen bir sitede, sorulan bir soruyu doğru cevaplayanlara ödül niyetine verilen bu fotoğrafta Xbox 360'ın hafıza kartı girişi gör-



rülüyor (Resim 1). 64 MB'lık bir Xbox hafıza kartı taşıyan bu slot görüntüsü, en azından cihazın rengi ne olacak sorusunu yanıtlıyor.

Daha sonradan İnternet'e yayılan iki farklı resim, hem bu resimle hem de birbirleriyle uyuşmaları sebebiyle çoğu kişi tarafından gerçek olarak kabul görülüyor. Resimlerden ilki (Resim 2) cihazın yan tarafındaki çıkarılabilir sabit disk slotunu ve CD sürücüsünü açık olarak gösteriyor. İkinci resimde ise Xbox 360 tam karşıdan, çok net ve çirliçlik plak karşımızda (Resim 3).

Rivayetler Detaylar

Yeni oyun konsoluyula ilgili Microsoft'dan açıklanan veya internete sizin detaylarda resimleri destekler vaziyette. İçeriden sizin bilgilere göre Xbox



360 iki versiyon halinde çıkacak ve bunlardan birinde 40 GB'lık bir sabit disk olacak. Sabit diski olmayan modelin, eski Xbox oyunlarını desteklemeyeceği, diğer versiyonun ise bu desteğin yanı sıra Microsoft'un WebTV fonksiyonunu da hazır bulunduracağı söyleniyor. Dolayısıyla iki model arasında ciddi bir fiyat farkı olması bekleniyor. WebTV, televizyon üzerinden online dijital medyaları izlemek (TV yayınları, müzik, video vb) ve e-posta, chat gibi temel kullanımlar için Microsoft'un tasarladığı alt yapı.

WebTV özelliğinin neredeyse kesinleşmesiyle birlikte güçlenen bir başka olasılık da Xbox 360 sahiplerinin oyunları satın almadan önce demolarını indirip deneme fırsatına sahip olacakları.

Microsoft, tasarımıyla da Xbox 360'ın yepyeni bir konsol olduğu vurgusunu güçlendirmeye hazırlanıyor. Sert hatları ve iri gövdesiyle Cadillac havasındaki Xbox'tan sonra Xbox 360, bir Mini Cooper havası estirebilir. Önceki cihazın gümüş rengi olacağı söyleniyordu ama internete sizin fotoğraflar, daha yumuşak bir renge ve en önemlisi

çok daha yumuşak hatlara sahip bir konsol geleceğini gösteriyor. Zaten hatların yuvarlaklaştığı ve Xbox'ın artık çok daha küçük olacağı Microsoft'un da doğruladığı bir bilgiydi. Üçüncü resimdeki CD yuvasından cihazın tam boyunu kestirebilirsiniz.

Gamepad Nerede?

Ayrıca bu resme bakarak konsolun ön yüzünde iki hafıza kartı girişinin yanı sıra Web TV kumandası için bir IR port'u bulunduğunu görebiliriz. Bunların hemen yanındaki küçük düğmenin yanındaki dalga ikonundan dolayı kablosuz internet bağlantısını açıp kapadığı düşünülüyor. Ön yüzün sağ tarafında açma kapama ve reset işlevi olduğu tahmin edilen büyükçe yeşil bir daire var. Hafıza kartı girişlerinin hemen üstünde köşeleri yuvarlatılmış bir CD Sürücüsü görülüyor. Bir şeyin eksik olduğunu fark ettiniz mi? Evet kontrol cihazları için yuva yok. Çünkü söylentilere göre cihazın kontrol cihazları kablosuz olacak. En sağdaki iri elipsin ne olduğu ise tamamen meçhul.

Xbox 360'ın oyunları konusunda da dedikodular almış yürümüş durumda. Microsoft'un bu kez özellikle Japonların gönlünü çalmak niyetinde olduğu bir gerçek. Bu da dedikodularda geçen büyük Japon oyun geliştirici firmalarına "neden olmasın" düşüncesiyle yaklaşmayı gerektiriyor.

Siz bu satırları okurken bütün merakların giderilmesine günler kalmış olacak. Ve ortaya atılan fikirlerin hangi bölümü hayal ürünü hangi bölümü gerçek hep birlikte göreceğiz. Ama bu resimler sahte bile olsa Microsoft'un kasten yayınlamış olma ihtimali çok büyük. ✘

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

FIREFOX 1.0.3 Mozilla, internet tarayıcısı Firefox için 1.0.2'yi henüz duyurmuştu ki şimdi de bir sonraki sürümün hazır olduğunu açıkladı. Güncelleme sebebi 1.0.2 ile aynı; İnternet güvenliği. 1.0.3'ü indirmek için download.mozilla.org adresini kullanabilirsiniz.

G-MAIL UÇUYOR Büyüklerin e-posta kapasite yarışı tam gaz devam ediyor. Şimdi de Google,

G-Mail'in kapasitesini 2 GB'a yükseltti. Bunun, geçtiğimiz günlerde kapasitesini 1 GB'a yükselteceğini açıklayan Yahoo! ve hala 250 MB alan sunan Microsoft Hotmail için büyük bir baskı yaratacağı kesin. Ama insan bu kapasiteler kafadan mı uyduruluyor diye düşünmeden edemiyor.

Sonuçta kim 1GB'ını doldurmuş da fazlasını kullanacak?

750 MHz DDR2 HUUU! Bellek üreticisi Kingston, HyperX DDR2 750 MHz (PC2-6000) belleklerini piyasaya süreğini açıkladı. PC2-6000 üzerinde test edilmesi için şimdilik sınırlı sayıda bellek dağıtımına çıktı. DDR ile kıyaslandığında yeni HyperX DDR2 PC2-6000 daha yüksek bant genişliği, yüzde 50 oranında daha az güç tüketimi ve geliştirilmiş ısı performansı sunuyor.

INTEL'İN ÇEKİRDEĞİ PAZARDA

Bir elin nesi var...



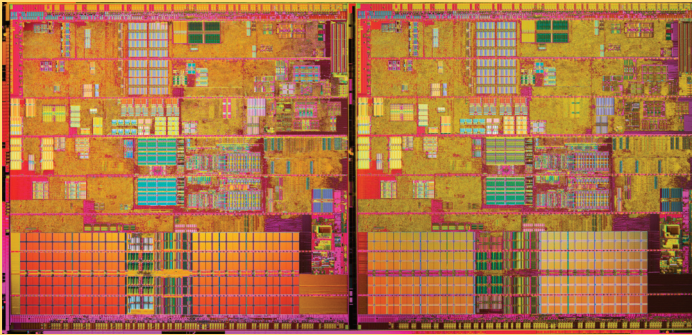
Intel ve AMD arasında yaşanan ilk çift çekirdekli işlemciyi pazara sunma yarışı çok da kesin olmayan bir Intel galibiyeti ile bitti. Sonucu fotofiniş kameraları belirleyecek ama zaten mühim olan kimin kazandığı değil, ortaya çıkan ürünlerdi.

Teknoloji dünyası için bir başka dönüm noktası olan Moore Yasası'nın 40'ncı yıldönümüne denk gelmesi sebebiyle Intel'i

daha bir mutlu eden yeni çift çekirdekli işlemcili platformu, 3.2 GHz Pentium Extreme Edition 840 ve 955X Express Chipset'ten oluşuyor. AMD'den farklı olarak Intel, ilk çift çekirdekli işlemcilerini kurumsal pazardaki sunucu ve iş istasyonları yerine oyun ve eğlence amaçlı bilgisayar kullanıcılarını düşünerek hazırladı. İlk olarak Alienware, Dell ve Velocity Micro Intel'in ilk çift çekirdekli işlemcisini kullanan masaüstü bilgisayarlarını satışa sundu.

Çift ve çoklu çekirdekli işlemciler, tek bir işlemcide iki veya daha fazla çekirdek birleştirilerek aynı anda daha fazla işlem yapılabilmesini sağlıyor. Her bir çekirdeğin iki çekirdek olarak görülmesine izin veren Hyper-Threading teknolojisi ile birlikte Intel Pentium Processor Extreme Edition 840, aynı anda dört yazılım komutunu (thread) işleyebiliyor.

Intel'in masaüstü, mobil ve sunucu pazarları için geliştirmekte olduğu 15'ten fazla çoklu çekirdekli işlemci projesi bulunuyor. Şirket ayrıca, çift çekirdekli Intel Pentium D işlemcisine dayanan platformlarını, önde gelen bilgisayar üreticilerinin bu işlemciye dayanan sistemleri ile birlikte bu çeyrekte tanıtacak. ✘



PS2 YARGI ÖNÜNDE!

Amerika'da son zamanların en ilginç teknoloji davalarından biri görülüyor şu aralar. Konu her zamanki gibi patent ama ilginç olan mahkemenin Amerika'da PS2 satışını yasaklamış olması. Logitech'in ürünlerinde kullandığı Force Feedback teknolojisinin yaratıcısı olarak tanıdığımız Immersion firması, patent hakkını elinde tuttuğu "haptics" teknolojisini telif hakkı ödemek-sizin PS2 konsolunda kullandığı için Sony'yi mahkemeye verdi. Söz konusu teknoloji oyun kontrol cihazlarında titreşim özelliğini de kapsadığı gerekçeyle açılan dava sadece Sony'nin değil, Microsoft'un da başını ağrıtmıştı. Ancak, Microsoft, Sidewinder'lar için iki yıl önce Immersion'a 26 milyon dolar ödeyerek bu dertten kurtulmuştu. Sony ise kolay pes etmeyi düşünmüyor.

Aylar önce sonuçlanan dava sonucu alınan karara göre Sony'nin ödemesi gereken tazminat 82 milyon dolar. Ancak firma o günden bu yana, davanın tekrar görülmesini istediği için Immersion'a herhangi bir ödeme yapmadı ve geçtiğimiz günlerde dosya tekrar açıldı. Ve karar: 82 milyon artı gecikme bedeli olarak da 8.7 milyon! Mahkeme kararını reddettiğini ve temyize gideceğini açıklayan Sony'ye hakimın cevabı ise firmanın force-feedback kullanan ürünlerinin (PS, PS2, Dual-Shock başta olmak üzere) satışının Amerika'da durdurulması yönünde oldu. Sony, bu kararı da şimdilik ciddiye almamış görünüyor. Yani "to be continued" ... ✘



60 SANİYELİK REKOR Toshiba, 60 saniyede şarj edilebilen pil üretmeyi başardı. Bu ince ve hafif prototip yüzde seksen doluluğa bir dakika gibi inanılmaz bir sürede ulaşabiliyor. Yani hali hazırda kullandığımız pillerden neredeyse 60 kat daha hızlı. Yeni pilin tek kusuru (kusur denirse tabii), bu kadar hızlı şarjın sonucu olarak 1000 şarjdan sonra sadece yüzde bir civarında küçük bir kapasite kaybına uğraması. Pilin 2006'da piyasaya çıkması bekleniyor.

X850 XT PE AGP ATI, henüz PCI-X'e geçemeyen kullanıcılarını da unutmuyor. Firma, bu ay en yüksek performanslı modeli X850 XT PE'nin AGP versiyonunu duyurdu. Yeni AGP ekran kartının en geç bu ay sonuna kadar piyasaya çıkması bekleniyor. Bu yeni atak ile ATI rakibi olan Nvidia'nın derfelerine bir yenisini eklemiş oluyor. Çünkü Nvidia, AGP sistemler için hala 6600GT'den başka yeni nesil bir ekran kartı üretmiş değil.

64-bit eXperience Microsoft, çıkış tarihi konusunda spekülasyonlara maruz kalan 64-bit Windows işletim sisteminin tamamlandığını açıkladı. Nisan'ın son haftasında WinHEC Konferansı'nda yapılan duyuruda yeni işletim sisteminin hem Intel hem de AMD'nin 64-bit işlemci mimarisini destekleyeceğini bildirildi. 64-bit işlemci ve 32-bit XP Pro kullanıcıları işletim sistemlerini ücretsiz olarak 64-bit'e yükseltebilecekler. Detaylar önümüzdeki günlerde açıklanacak.

100 SAYIDA DONANIM

Nerden nereye? 101 ay ve tam 100 sayıdır buradayız. Belki bunun tümünde olmasa da Level oyunlar kadar Donanım dünyasının gelişimine de tanıklık etti, araştırdı, inceledi ve eleştirdi. İşte son 101 ayın ve 100 Level'in donanımsal bir tarihçesi.



Madem bu ay oyunların ve LEVEL'in 100 sayıda nereden nereye geldiğinden bahsediyoruz durmadan, gelin hem donanım dünyasının hem de Level Donanım'ın macerasını da anlatalım size.

LEVEL'in ilk sayısı aslında Donanım dünyası için önemli bir döneme denk gelmiştir. Çünkü Level ile aynı ay Intel ilk defa dijital eğlenceye yönelik bir işlemcisini, Pentium MMX'i (Multimedia Extensions) piyasaya sürer. Elbette bundan daha önce de bilgisayarlarda oyun oynanıp, müzik dinlenebiliyordu. Aslına bakarsanız ilk bilgisayar oyunu ilk kişisel bilgisayardan eskidir. Ama Pentium MMX'in çıkışı PC'lerin bir eğlence aracı olarak rüştünü ispatlamasını sağlamıştır. O zamana kadar sadece ofis için üretilen PC'ler oyun da oynatabilirken ve oyun donanımları deyince akla sadece joystick gelirken, 1997 senesinde artık oyun işlemcisi, oyun ekran kartı ve ses kartı gibi farklılıklar belirginleşmeye başlar.

Tabii o senelerde sürekli olarak "Multimedia" kelimesi dolanıp dururdu. Dünyanın büyük kısmı hala bilgisayardan video izleyip, müzik dinlemeye mucize gözüyle bakıyordu. Neyse ki bu şaşkınlık geç de olsa bir-iki sene sonra bitecek, bilgisayarlar için asıl mücadelenin "sürekli gelişen

oyunları oynatabilmek" olduğu ortaya çıkacaktı.

Level'in ikinci sayısı Matrox Millennium II, üçüncü sayısı ise efsanevi Riva 128'e tanıklık eder. Ama o zamanlarda Level tamamen Berker ve onun evdeki bilgisayarımdan ibaret olduğu için derginin hem donanım bölümü hem de kendi donanımları oldukça zayıftır. Donanım bölümünün başlaması için LEVEL, Sinan'ın göreve gelmesini bekleyecektir.

İlk LEVEL İlk Bilgisayar

Bu arada benim ne oyun dergileriyle ne de donanımlarla pek bir alakam yoktur. Ne oyun dünyası Tuğbek Ölek'i ne de o oyun dünyasını pek tanımamaktadır. Hatta bir bilgisayarım bile yoktur (anlıyor musunuz - Fırat). Ancak bilgisayar

olan arkadaşlara gittiğimde oyun oynamakta ve açıkçası hayatta başka şeylere önem vermemekteyimdir. Ama hayatın civvelerinden biri olarak Level'in çıktığı ilk ay ben de ilk bilgisayarımı alırım. Daha ilk günden bir şeyler dürter ve elime yıldız tornavidayı aldığım gibi "Bakalım ne varmış içinde" diye saldıırım kasaya. Sanki bir ses "Level çıkmaya başladı şimdiden kurcala, 3 sene sonra Donanım'ını yapacaksın" diye talimat vermiştir. O bilgisayarın kapağı hiç kapanmaz ve o kadar çok kurcalanır ki bir daha iflah olmaz. Hatta bir bahane ile iade edilip 6 ay sonra yenisi alınır.

O zamanlar donanım dünyasının en parlak yıllarıdır. Her ay yeni bir ekran kartı çıkmakta, hem grafik çipi hızlandırıcıları, hem de kart firmaları daha hızlı için çalışmaktadırlar. 1997'nin Kasım ayında Voodoo 2 çıkar. Daha önce çıkan Voodoo Graphics de oyun dünyasında etkili olmuştur, ama Voodoo 2 bu dünyayı toptan sallar ve alt üst eder. O yıllarda 3Dfx o kadar başarılıdır ki kimse kartlara, ekran kartı veya 3D hızlandırıcı kart demez. Varsa yoksa 3Dfx kartlarının peşine düşmüştür oyuncular. Hele bir ay sonra Quake 2 çıkıp da 3D hızlandırılmış oyun ile hızlandırılmamış arasında inanılmaz grafik farkları olduğu ortaya çıkınca, 3D hızlandırıcılar oyuncular için "olmazsa olmaz" haline gelir. Aslında ben Voodoo 2'nin ve Quake 2 motorunun çıkışını da gerçek anlamda 3D oyunların başlangıcı olarak görürüm. Çünkü öncesindeki 3D oyunlar olgunluktan uzaktı ve 2D'nin gölgesinde kalırdı. O tarihten itibaren hem 3D oyunlar hem de hızlandırıcılar inanılmaz bir süratle yayılmaya başladılar. O zamanlar oyuncunun rüyası iki Voodoo 2'yi birden SLI modda bilgisayarlarına takmaktır. Ama Voodoo 2'nin sadece 3D hızlandırıcı özelliği olduğu için bir de ekran kartı almak gerekir yanlarına. Haliyle çoğumuz için bu bir rüya olarak kalır.

Yine de, o mutlu yıllarda, piyasaya yeni çıkan donanımlardan sadece birini almak mümkün olurdu.

Ben öğrenci harçlıklarım, eşten dosttan gelen takvilerle bilgisayar alırken hemen her şeyin en üst modelini alabildiğimi hatırlıyorum. Piyasaya çıktığı gün bir Voodoo 2 veya Riva 128 almak bugün olduğu gibi aile eşrafında bir holding patronu olmasını gerektirmiyordu.

NVIDIA'nın Atağı

1998'e geldiğimizde ekran kartlarında oldukça çetin bir rekabet dönemi başlar. NVIDIA'nın Riva TNT'yi çıkarması rekabeti kızıştırır. Matrox'un cevabı G200 ve S3'ün Savage 3D'si TNT'nin başarısını yakalayamazlar ve her iki firma için de sonun başlangıcı olur. 3Dfx önce Banshee ile cevap vermeye çalışır ve ancak Kasım ayında Voodoo 3 ile, TNT'ye gerçek bir rakip çıkarabilir. Şirketin logosu değişir ve ismindeki D harfi küçülüp 3dfx olur. Ayrıca Voodoo kartları artık sadece kendisi üretecektir 3dfx'in. Bu yüzden STB gibi kaliteli bir kart üreticisini satın alıp kendi kartlarını üretmeye başlar.

Bu ilk iki sene işlemciler konusunda pek de rekabet yoktur açıkçası. Pentium 166 MMX'in ardından Pentium II ile gönlümüzü çalar Intel. Bu slot işlemci sadece performans değil görünüm olarak da çok farklıdır. O zamanlar işlemcilerin cache'leri dışarıda olduğu için işlemci bir PCB kart üzerindedir ve bunu koruyan siyah bir muhafazası vardır. Cache'lerin işlemci dışında olmasının da, slot yapıdaki işlemcilerin de yanlış olduğu sonradan anlaşılacak tekrar soket işlemcilere dönüşecektir. Ama o zamanlar bize bu harika gözüdür nedense.

Aynı yıllarda diğer bir rekabet ise 3D API'leri arasında yaşanmaktadır. 3dfx'in başkalarıyla paylaşmaya yanaşmadığı Glide API'si en güçlü 3D API ve firma için en önemli rekabet faktörüdür. Bunda API'yi kullanan Unreal oyunu ve onun motorunun da etkisi vardır. Gerçi OpenGL kullanan Quake 2 motoru daha güçlüdür. Ama ekran kartı üreticileri kartlar için OpenGL sürücüsü çıkarmakta yavaş kalmaktadır. Böylece Microsoft Direct3D'yi hayatımıza sokar. Kolay programlanan ve ekran kartı üreticilerince sıkı desteklenen bu API kısa sürede oyun tasarımcılarının gözdesi olur. Daha sonra DirectSound ile birleşip DirectX haline gelir.



Diamond'ın efsanesi Viper. Kutu tasarımı bile onu seçmeye yeterdi.



SB Live! oyunlardaki ses kullanımını baştan aşağı değiştirdi.

Windows 98

Bu arada 1998 senesinde Windows 98 ile de tanışırız. Windows 95'de olduğu kadar büyük değişiklikler getirmez yeni versiyon ve bug'ları herkesi yıldırır. Yeni işletim sistemini verimli kullanmak için Windows 98 SE versiyonunun çıkmasını beklemek gerekecektir. Ama Windows 98 SE tarihe en sorunsuz ve stabil çalışan Windows olarak geçer. Bu arada 1998 yılında ben de editörlük hayatıma başladım. Ama Donanım editörlüğüne soyunmam için daha 3-4 ay vardır. Bu arada Sinan da Level'da Yazı İşleri Müdürlüğüne başlamış nihayet Level bir masa ve bilgisayara sahip olmuştur. Sinan göreve gelir gelmez Level'da Donanım bölümünü başlatmak için planlara başlar.

1999 senesine geldiğinde donanım dünyasında dengeler hızla değişir. Önce NVIDIA, Riva ve TNT 2 ile liderliği eline alır. Direct3D'nin basıncı yüzünden Glide'in pabucu dama atılınca 3dfx rekabette zorlanmaya başlar. Riva TNT 2'den sadece beş ay sonra ise ilk GeForce olan GeForce 256 ile karşılaşırız. Matrox G400 ve S3 Savage 2000, GeForce 256 ile rekabet etmekten uzaktır. 3dfx son bir hamle olarak üzerinde birden fazla grafik işlemci taşıyan Voodoo 4'ü piyasaya sürer. Heyecanla beklenen bu yeni model tam bir fiyaskodur. Yüksek fiyat ve güç tüketimi ile çok fazla eleştirilir. Zaten çipin kendisi Voodoo 3'den zayıftır. Ayrıca 3dfx'in kendi kartlarını üretme stratejisi tutmamıştır. Böylece çöküş başlar.

Ayrıca artık ekran kartlarında kart üreticilerinin özel tasarımları da sona ermektedir. O güne dek 3dfx ve NVIDIA gibi grafik çipi üretici-



3dfx'in son icadı adaptörlü ekran kartı Voodoo 6 piyasaya hiçbir zaman çıkamadı.

leri sadece çipi üretir, kartın tasarımını ve sürücülerini ekran kartını üreten firmalar hazırlardı. Bu yüzden aldığınız ekran kartının ne marka olduğu grafik çipi kadar önemliydi. Hatta bu dönemde ELSA ve Diamond efsaneleşmişti. Özellikle Voodoo çipli Diamond Monster serisi ve TNT çipli Diamond Viper serisi oyuncuların gözdesidir. Ama GeForce 256 ile birlikte artık ekran kartı sürücü ve tasarımları da çip üreticileri hazırlamaya başlar. Farklı markalar arasındaki performans farkları sona erer. Bu yüzden daha ucuz üretim yapan Tayvan firmaları ve özellikle de Asus ön plana çıkarken ELSA ve Diamond krize girer. ELSA birkaç sene daha dirense de eski günlerinden uzaktır. Diamond, S3 tarafından satın alınır.

AMD Strikes Back

1999 Kasım'ına geldiğimizde donanım dünyası bir kez daha sarsılır. O güne kadar K6 serisi ile ancak alt seviyede dikiş tutturabilen AMD karşımıza Athlon'u çıkarır. Bu yeni işlemci Pentium'dan daha karizmatik bir isme sahip olmasının yanı sıra onun kadar güçlüdür de. Böylece ilk defa işlemcilerde gerçek rekabet ile tanışırız. Sene sonuna doğru ilk Gigahertz işlemciyi kim üretecek mücadelesine döner bu rekabet. Her iki firma da öylesine hırslıdır ki bu rekabette tam 5 sene boyunca birbirinden hızlı işlemciler üretip duracaklardır. İşlemci performanslarında büyük bir artış getirse de bu rekabet aynı zamanda hangisinin ne işe yaradığını bilemediğimiz korkunç bir çipset çöplüğü yaratır. Piyasada o kadar çok slot/soket ve çipset versiyonu vardır ki bir işlemci ve anakart seçmek artık iyice çile haline gelir. Yeterince uzun süredir bilgisayar sahibi olanlar LX ve BX çipsetlerinin yıllarca kullanıldığı o güzel günleri hasretle anımsar.

Aynı senenin diğer bir bombası Creative'in Sound Blaster Live! ile pozisyonel sesi sunmasıdır. Artık sadece oyuncular için grafik değil oyuncular için ses de vardır. Böylece oyunlarda EAX devri başlar, 4.1 hoparlörler popülerleşir. Arkadan ateş eden düşmanın sesi arkadan gelir, şaşıktır.

Yeni milenyuma girdiğimizde artık NVIDIA ekran kartı piyasasını domine etmiş ve işlemcilerde rekabet 1 GHz'e yaklaşmıştır. Yani işler tam tersine dönmüştür. Ne 2000 senesine girmişiz ne de Mart ayında iki firmanın gün far-

kıyla piyasaya sürdüğü 1Ghz'lik işlemciler dünyanın sonunu getirmez. Dünya üzerinde hayat çok da farklı değildir. Ama Level'da yeni yıl pek çok şeyi değiştirir. Benim ekibe katılmamla birlikte artık ofiste üç masamız vardır. Elbette gelir gelmez iki masa ve iki bilgisayar kapmış olmam ofis genelinde kısıncılıklara yol açar. Ama Sinan, Donanım bölümünü bana satmış olmaktan o denli mutludur ki umurunda bile olmaz. Ayrıca freelancer'lar artık ofise geldiklerinde test sisteminin masa ve bilgisayarını kullanabilmektedir. Bu ilk sistem PIII/Athlon 800Mhz olarak hazırlanmıştır.

Benim gelişimin ardından Sinan'la birlikte kolları sıvayıp Level'ı baştan aşağı değiştiririz. Bu değişimden Level Donanım da nasibini alır. O güne kadar sadece inceleme ve Donanım Pazarı'ndan ibaret olan Donanım'a; Haberler, Dosya, Ace's Zone ve Teknik Servis eklenir. Daha sonra üst seviye bilgiler içeren Ace's Zone yerini pratik bilgiler veren EZ's Zone'a bırakır.

Yeni Level Donanım'ın ilk haberleri pek de iç açıcı değildir aslında. Önce Aureal kapanır, ardından S3'ün grafik kolu VIA'ya satılır. S3 yola MP3 çalar üreticisi olarak devam etmeye karar verir.

Ve Radeon

Ama yıl ortasından sonra Donanım piyasası hareketlenir. Önce DirectX 8 çıkar. Bu yeni versiyon 3D grafiklerde bir öncesine göre çok önemli yenilikler getirir ve yeni nesil ekran kartlarının yolunu açar. Ardından liderliğinden memnun NVIDIA GeForce 2'yi sürer piyasaya. Bir yandan ATI son rekabet şansı olarak Radeon'u geliştirmektedir. Ama savaş bitmiş NVIDIA kazanmış diğer herkes kaybetmiştir. Derken Radeon çıkar. Hani ucuz kovboy filmlerinde son anda yetişen süvariler vardır ya... İşte aynı onun gibidir Radeon'un çıkışı. Beklenenin çok üzerinde performans verir ve ekran kartlarında rekabet yeniden başlar.

İşlemcilerde rekabet tam gaz sürerken Pentium III ile çok uzun süre devam edemeyeceğini anlayan Intel, Pentium 4'ü piyasaya sürer. Bu arada Voodoo 5 ve 6'yı iyice eline yüzüne bulaştıran 3dfx son günlerinde işi fanteziye vurmuş ve TV kartı falan üretmeye başlamıştır. Yıl sonunda doğru fabrikalarını satıp ekran kartı üretmeyi bırakırlar. Bir iki ay sonra da şirket-



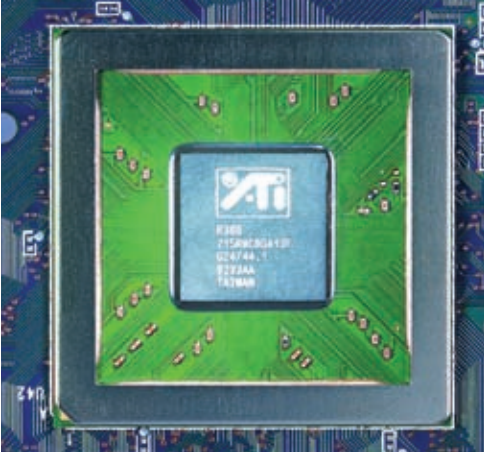
İlk Pentium 2'yi gördüğümüzde bu kara kutuyu garipsemiş "Ne olakı?" demiştik.



ELSA ErazorX özgün tasarıma sahip son ekran kartıydı.



Uzun süre Level Donanım'ın yardımcı editörlüğünü yapan Onur, sonunda kafayı kırmış yemeye çalıştığı Voodoo 4000'den zehirlenince görevden ayrılmıştı.



Eğer Radeon olmasaydı ekran kartlarında bir rekabet de olamayacaktı.

tin kapandığı açıklanır. Haber kimseyi şaşırtmaz ama üzer. Bu arada NVIDIA, 3dfx'in sahip olduğu tüm patentleri satın alır, eski çalışanlardan bir kısmını bünyesine dahil eder. Bu hareketin sebebi tam 4 sene sonra, Voodoo 2'lerle efsane olan SLI sistemlerin dönüşüyle ortaya çıkar.

Artık 2001'e girilmiştir ve bütün dünya 2000'de kıyametin kopmaya-cağı gerçeğini kabul etmişlerdir.

En başından beri bundan beri bütün dünyada Microsoft ise harıl harıl yeni işletim sistemi Whistler üzerinde çalışmaktadır. Şubat ayında Whistler adı yerini Windows XP'ye bırakır. Ardından piyasada 64-bit işlemci olmadığı-

bundan sonrası o kadar da heyecanlı değil. 2002 ve 2003'te aynı isimler, aynı markalar düzenli bir şekilde geliyor.

şip dururlar. Geçen seneye kadar, AMD'nin Athlon 64'ü çıkarması ve NVIDIA'nın GeForce 5800'deki çuvalması haricinde dişe dokunur anlatılacak bir şey yaşanmaz pek. Neyse ki 2004'ten bu yana donanım dünyası tekrar hareketlendi; DirectX 9, Serial Ata, PCI Express derken sistemlerimiz bir hayli gelişti. Ayrıca üst seviye kasaların popülerleşmesi ve 12ms tepki sürelili TFT'lerin çıkması da geçen senenin önemli gelişmeleriydi. Ama bunların hepsini zaten çok iyi hatırlıyorsunuz değil mi?

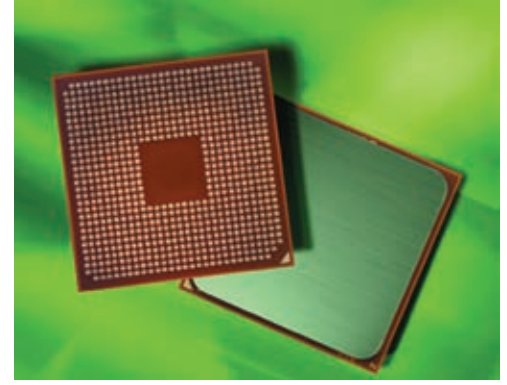
_Tuğbek Ölek – tugbek@level.com.tr

nı fark eden firma Windows XP'nin bu özelliğinden vaz geçer ve 32-bit'e yönelir. Bu hata Windows XP 64-bit'in işlemcilerden çok süre sonra çıkmasına ve kullanıcıların boş boş beklemesine yol açacaktır. Yeni işletim sistemimiz sonbaharda piyasaya sürülür.

Ekran kartlarındaki rekabet GeForce 3 ve Radeon 8500 ile devam eder. Bu arada ATI ve NVIDIA anlaşmışçasına stratejilerini her altı ayda bir yeni model çıkarmak olarak sabitler. O dönemden bu yana bu

tek düze sıkıcı rekabet sürmektedir. 2001 yılındaki en büyük gelişme ise DDR-RAM'lere geçiş olur. Ayrıca NVIDIA'nın nForce'ları üretmeye başlaması ve bunu AMD işlemciler için yapması büyük yanık bulur. Uzun yıllardır işlemcilerini destekleyecek güçlü bir çipset arayan AMD nihayet aradığı partneri bulmuştur. Yine bu sene içinde AMD'de soket işlemcilere geri döner ve Athlon XP'yi çıkarır. 2001 AMD'nin rekabette arayışta olduğu yıl olacaktır. Son olarak Creative Audigy ve EAX Advanced HD'yi duyurur. Böylece hayli bereketli ve hareketli bir yılın, yani 2001'in sonuna gelinir.

Hikayenin



Athlon 64 geçen seneye kadar donanım dünyasında yaşanan sayılı önemli gelişmelerden.

ARAMIZDAN AYRILANLAR

Belki Level 100. sayısına ulaştı ama maalesef herkes bunu görebilecek kadar uzun ömürlü değildi. İşte geçen 101 ay boyunca donanım dünyasından yitirdiklerimiz.



Neden Battı: Kendi kartlarını sadece kendi üretme ve Glide'in kodlarını paylaşmama gibi bencil huyları vardı. Piyasayı domine etmek isterken rekabeti kaybetti. Voodoo 4/5 ve hiç çıkmayan Voodoo 6 kötü ürünlerdi. NVIDIA'nın baskısı sonu getirdi.

Neden Özlüyoruz: Hem gerçek 3D serüvenini başlattı, hem de gelmiş geçmiş en karizmatik donanım üreticisiydi.

Microsoft Sidewinder



Neden Battı: Oyunlarda joystick ve direksiyon kullanımı çok azaldı. Uzak doğu malları fiyatları düşürdü.

Neden Özlüyoruz: Microsoft'un fuarları, mağazaları, dergileri şık Sidewinder logolarıyla doldurması hoşumuza gidiyordu.

S3

Neden Battı: Virge'den sonra uzun süre 3D hızlandırıcı yerine 3D yavaşlatıcı üretti. Trio'lar faciaydı. Sonradan akli başına geldi ama iş isten geçmişti. Diamond'ı alıp beraberinde batırması yaramıza tuz bastı.

Neden Özlüyoruz: S3 Virge ilk göz ağrımızdı.

Diamond

Neden Battı: Bütün ekran kartları birbirinin aynısı haline gelince Tayvan firmaları ile rekabet edemedi.

Neden Özlüyoruz: Diamond ekran kartı aldığımızda en iyisini aldığımızdan emin olurduk. Düşünmeye pek gerek olmazdı. Asla kötü bir ürün üretmediler. Monster II ve Viper efsanevi kartlarıdır.

Aureal

Neden Battı: Aslında "battı" demek hafif kalır, Creative tarafından ezilip geçildi.

Neden Özlüyoruz: Pek özlemiyoruz, ama onun zamanında zayıf da olsa ses kartlarında rekabet vardı.

Teknik Servis



Ben Teknik Servis'de işimiz zor sanıyordum. Her ay okuyuculardan gelen soruları cevaplamak, onlarla bu köşeyi hazırlamak yorucu emek isteyen bir iş olarak düşünüyordum. Meğerse dünyada bizimkinden befer ne işler varmış. Biz her ay dergide 9-10 mektupla boğuşurken bunu televizyonda, üstelik her gece yapanlar da var. Gecede sen de elli, ben diyeyim yüz soruya cevap. Takdir etmemek elde değil. Gerçi cevapların yarısı her derde deva "sürücü yenile" türünden, yarısı da işkembeden. Bu yüzden izlerken kahrolduğum, "Eyvah gitti garibin sistemi! Yapma sakın dediğiniiiii!" diye yakardığım da oluyor. Ama yine de uzaktan kumanda donanım sorunu çözenin zorluğunu bildiğimden takdir etmeden, baştan sona izlemeden yapamıyorum.

KOPYA OYUN CD SÜRÜCÜMÜ YEDİ

Merhaba Level. Uzatmadan sorularıma geçiyorum,

SORU

1- Geçen gün kopya bir oyun aldım. Yüklemeye başladım ama bir yerden sonra yükleme

durdu (işletim sistemim WinXP). Bir hata verdi ben de yüklemeyi bıraktım. Sonra Bilgisayarım'a baktığımda CD sürücünün olmadığını gördüm. Arkadaştan başka bir oyun alıp (o da kopya) onda denedim. Aynı problem oldu. Netten CD sürücünün (LG 8522B) firmware'ini bulup yüklemeye çalıştım ama tam olarak yüklenmiyor (CD sürücü açılıp öyle kalıyor). Acaba problem nedendir?
2- Geçen aylarda Chip, PCI-E ekran kartları testi yapmıştı. Oradaki uygun fiyat ödülü alan MSI 660GT hakkında ne düşünüyorsunuz?
3- "Bil bakalım bu ne?"nin sonuçlarını nette yayınlasanız da biz kalpten ölmesek sonuçları öğrenene kadar.
4- Önceden parçaları nereden önerdiğinizi söylüyordunuz Donanım Pazarı'nda. Bence güzeldi. Parçaları bulana kadar canım çıkıyor. Başarılarınızın devamını diliyorum. 100. Sayıyı merakla bekliyorum. Hoşçakalın

Özgün Subaşı

Merhaba Özgün,

İlk soruna cevap verirken "Hah gördün mü kopya alınca neler oluyor" demek lazım aslında. Ama gel gör ki her oyunun orijinali gelmiyor, gelenin de ulaşması aylar alabiliyor. Haliyle orijinal almaya en bağlı oyuncular bile öyle ya da böyle kopya kullanmak zorunda kalabiliyor. Senin problemin ya kopya koruma ya da onun yanlış kırılmış olmasından kaynaklanıyor.

Yeni oyunların bazılarında Starforce diye bir koruma yazılımı var. Bu yazılım Alcohol gibi sanal sürücü yazılımlarını kullanarak oyun CD'lerini emüle etmeni, böylece kopya korumayı aşmanı engelliyor. Bunu da CD'yi diğer sürücülere takmanı isteyerek yapıyor. Haliyle elinde olmayan bir CD'yi diğer sürücülere tak-

mıyorsun.

Ama sivri zekalı bir grup cracker buna da çözüm bulmuş. Sistemindeki bütün optik sürücülerini iptal ediyorlar böylece Starforce'da senden CD'yi diğer sürücülere koymayı istemiyor. Oyun da paşa paşa çalışıyor. Pire için yorgan yakmak diye buna derim ben işte. Oyundan çıktıktan sonra CD'leri geri açabilirsen ne ala, açamazsan başa bela. İşin kötüsü Starforce'un yeni sürümüne bunu kontrol eden bir sistem eklenmiş. Bu da her sürücü ile uyumlu değil ve bu yüzden Starforce'un kendisi de (orijinal kullanırken hatta) benzer sorunlar çıkarabiliyor.

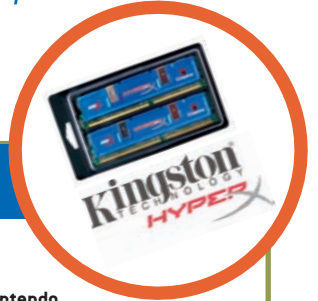
Peki, problemi nasıl çözeceğiz? Öncelikle söyleyeyim, hiç çözemeyen bir format her şeyi düzeltir. Yani korkmana gerek yok, donanımsal değil derdin. Formata gerek kalmadan sorunu aşmanın en kolay yolu oyunu kıran crack programını tersten kullanmak. Starforce'u kıran StarForce Protection Cleanup, StarFucker ve StarForce Nightmare gibi programlar var. Senin sistemi hangisi bozdu bile-

miyorum ama herhalde o kopya oyunun CD'sinde duruyordur. CD'den hiçbir şekilde bulamazsan internette bu programları bulmayı dene. CD'leri kaldırdıkları gibi geri koyabiliyor olmaları lazım.

İkinci sorun bence çok gereksiz. Chip'e güvenmiyor musun da bana da soruyorsun yani? Onlar öyle dediklerine göre öyledir elbette. Hem şimdi ben "Hayır öyle değildir" desem Ecevit gelip benim pestilimi çıkarmaz, ofisin orta yerine paket yapmaz mı :)

Bilin Bakalım yarışmasını zaten bir parça değiştirdim bu ay. Der-

cevap



Ödüllü Donanım Problemleri

Muhteşem yarışmamız isim değişirse de tam gaz devam ediyor. Ben geçen ay çok mu zor sorduk acaba diye düşünürken onlarca doğru cevap geldi. Evet sistemlerimiz sırasıyla şöyleydi:

1. Sega Master System, 2. Amiga 500, 3. Sega Saturn, 4. Mattel Intellivision, 5. Sega Mega Drive 1, 6. Sega Mega Drive 2, 7. Super Nintendo Entertainment System (SNES), 8. Amstrad CPC, 9. Atari 600XL, 10. Atari VCS 2600, 11. Commodore 64, 12. Sinclair ZX Spectrum, 13. Nintendo Entertainment System, 14. Nintendo 64.

Sistemlerin isimlerini bize ilk olarak doğru yollayan Efecan Çınar Kingston'dan RAM'leri kazandı. Kendisini kutlayıp hemen yeni sorumuza geçiyoruz. Ama bu aydan itibaren sorularımızın formatı bir parça değişecek. Çünkü mevcut "ilk bilen kazanır" sisteminde derginin daha erken çıktığı büyük illerdeki arkadaşlar daima avantajlı oluyor. O yüzden bundan sonra en doğru cevabı veren kazanacak. Bu yüzden yarışmanın ismi artık Donanım problemleri. İşte ilk problemimiz.

Level Test Sisteminin konfigürasyonu şöyledir: Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.4Ghz, Intel 925XECV2 anakart, HIS Radeon X850XT, Kingston HyperX 533MHz DDR-2 Dual Channel Kit.

Bu sistem ilk kurulduğunda, tertemiz bir Windows ile 3DMark05'de, 1024x768 çözünürlük, 4X AA ve 4X AF ile 4968 3D Mark skoru vermektedir. Bu sistem 3 ay kullanılıp her türlü program yüklenip kaldırılır, bir dünya sürücüler ve donanımlar eklenir ve hiç disk birleştirilmesi falan yapılmazsa 3D Mark skoru ne kadar değişir? Geri planda sürücülerin yazılımları dışında bir yazılım çalışmamaktadır elbette.

Doğru cevaba en yakın tahmini donanım@level.com.tr adresine yollayan okurumuz 1GB Kingston HyperX 533MHz DDR-2 Dual Channel Kit kazanacak. Yani Kingston'ın okuyuculara özel ürettiği hız delisi bir çift 512MB RAM. Cevaplarınızı 18 Mayıs'a kadar yollamanız ve isim, adres, telefon bilgilerinizi unutmamanız gerekiyor.



ginin erken dağıtıldığı iller için haksız avantaj sağlıyordu. Bundan sonra ay sonuna kadar kazananın belli olmayacağı sorular soracağım.

Son sorundaki dileğini yerine getiremeyeceğim maalesef. Eski den dediğin gibi distribütörlerin kontaklarını veriyorduk. Ama bizim verdiğimiz fiyatlar piyasadan topladığımız gerçek fiyatlar ve distribütörlerin elindeki fiyatları tutmayabiliyor. O zaman da okuyucularla distribütörler arasında tartışma yaşanıyor.

Fiyatları distribütörlerden alırsak da bazı kendini uyanık sanan üç kağıtçılar ürünleri oraya girsın diye gerçeğin çok altında fiyatlar veriyorlar. Bu sefer de sizleri mağdur etmiş oluyoruz. Bu yüzden o ürünleri bulabileceğiniz online mağazaların adlarını vermekle yetiniyoruz. Zaten fiyatları da bu online mağazalardan topluyoruz ve sadece stoklarında ürün varsa fiyatı alıyoruz. Bence en güvenilir yöntem bu.

Umarım yardımcı olabilmişimdir. Kendine iyi bak...

OYUN OYNARKEN RESET

Merhaba sevgili Level. Biliyorum ki bu sorunla ilgili çok fazla mail alıyorsunuz. Ama inanın ki sinir bozucu olmasa bu maili size atmazdım. Sorunum klasik resetlenme problemi. Fakat benim makinede iş biraz daha enteresan.

Benim makine sadece oyun oynarken ve yaklaşık bir haftada bir yapıyor bu resetlenme olayını. Aynı zamanda herhangi bir oyunda yapabiliyor. Resetlenme yaşadığım bir oyunu daha sonra sorunsuz bir biçimde bitirdim mesela. İnternette forumlarda incelediğim kadarıyla sorunun temel olarak RAM'lerden kaynaklanabileceği yazıyor. Bu ram olayını biraz daha açabilir misiniz? Tam olarak nasıl bir soruna yol açabilirler? Yardım ederseniz sevinirim. Bir de şunu eklemeliyim makine resetlendikten sonra ekranda "Sistem ciddi bir hatadan kurtarıldı" mesajı çıkmıyor.

Şimdiden teşekkürler, kolay gelsin.

Mehmet Mol

Salam Mehmet,

Evet bu konuda çok mail geliyor ama bu soru gelmeyi kesene kadar ısrarla her ay cevap vereceğim. Sisteminiz hemen her oyunda veya onu zorlayacak başka bir uygulamada olur olmaz kilitleniyor veya resetleniyorsa:

İşlemciniz aşırı ısınıyor dur

Güç kaynağını yetersiz kalıyordu

İkisi birden oluyordu

Anakartınız ile birlikte gelen yazılım veya BIOS'dan voltaj ve ısı değerlerini kontrol edin. Güç yetersizse güç kaynağınızı değiştirin. Sorun ısınmaysa fanınızın düzgün takılı olduğundan ve işlemci fan arasına termal solüsyon sürüldüğünden emin olun. Olmazsa daha iyi bir fan alın ve gerekiyorsa kasaya ek fan takın. Özellikle LGA 775 soket Pentium 4 kullanıcıları ısınmaya ve fanlarına çok dikkat etmelidir.

NO CONDUCTOR CABLE

İyi günler... Elimde bulunan ekran kartı yetersiz geldiği için geçenlerde bir ekran kartı (256 MB Sapphire Radeon 9550) aldım. Ancak ekran kartını takıp, bilgisayarın şifresini girdikten sonra Enter'e bastığımda şöyle bir yazı belirliyor: " -ST GCE-8525B 1.00 0 Conductor cable installed" Sürücülerini tam olarak yüklememe rağmen bu yazıyı her zaman gösteriyor. Bir önceki ekran kartında herhangi bir sorun yoktu. Bunun sebebinin merak ettim. Bunun için ne yapmalıyım. Herhangi bir arızaya neden olabilir mi? Bununla ilgili video görüntüsünü gönderiyorum. Bu arada bilgisayarımın özellikleri: Celeron 2.000, Sis anakart, 256 MB Ram, Windows XP.

Yardımcı olursanız çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler.

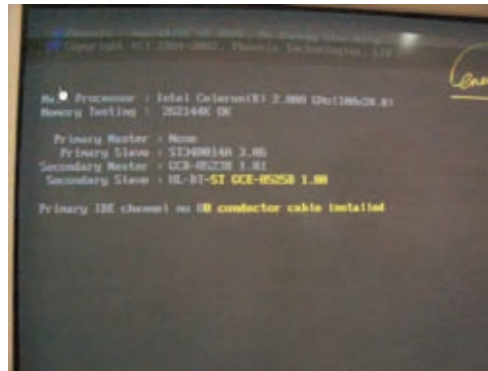
Şerafettin Altıntaş

Merhaba Şerafettin,

Teknik Servis'de bir ilke imza atmış bulunuyorsun. İlk defa bir okurumuz hata mesajını videoya çekip yollamış. Açıkçası mektubunu ilk okuduğumda bu hata mesajından hiçbir şey anlamadım. Çünkü GCE-8525B dediğin LG'nin CD yazıcısı. Conductor cable ise bildiğimiz IDE kablosu. Yani mesaj kabaca CD yazıcısına IDE kablosu bağlı değil diyor. Ama kablo bağlı değilse sistem bir CD yazıcı olduğunu nereden biliyor. Gel de işin içinden çık.

Ama sonra videoyu izleyince problemi gördüm ve kızma ama gülmekten yerlere yattım. Kısacası videoyu yollamasan problemi bulamazdım.

Şimdi bunu okuyan herkes "Ne güzel video yollar-



sak sorun çözülmüştü" diye maillere eklenti dolurmasın ama. Her gün onlarca mektup gelen bir hesaba 3MB'lık mektuplar yollamak hiç hoş değil. Donanım mektuplarına evde bakıyorum ve bu ADSL denen meretin de canı var.

CEVAP

Şimdi okurlar anlattıklarını daha iyi anlatsın diye videodan aldığım bir kareyi koyuyorum.

Resme dikkatlice bakarsan aslında hata mesajını yanlış okuduğunu göreceksin. Mesajın yanısı yazı sarı. Bunun sebebi mesajın bir kısmının BIOS'un şifre soran küçük penceresinin altında kalması. Doğru uyarı mesajı şu şekilde "Primary IDE channel no 80 conductor cable installed". Yani Primary Master'a IDE kablosu takılı değil. Zaten ekranın biraz üzerinde "Primary Master: None" yazıyor. Muhtemelen sabit diskin jumper ayarı "Cable Select" idi ve sen ekran kartını takarken kabloyu yanlış bağladın. Olayın CD yazıcı ile yakından uzaktan ilgisi de yok. Sabit disk'de jumper ayarını Master'a getirmek bu mesajı da kaldıracaktır.

MSUPD6.EXE

Selamlar Tuğbek ve Level ailesi. Size son zamanlarda beni sinir eden ve artık bıktırıcı bir sorundan bahsedeceğim! Vakit kaybetmeden soruma geçiyorum.

Bilgisayarı her başlattığımda 'HOŞ GELDİNİZ' yazısı ekranda görünürken şu hata iletilisini alıyorum:

msupd6.exe - Uygulama Hatası
0x7c92426d adresindeki yönerge,
0x6c69466d bellek adresine başvurdu.
Bellek, read olamadı.

Bu hata ile bilgisayarım çok daha geç açılıyor, ayrıca 'Bilgisayarım' da Paylaşılan Belgeler, Resimler vb. (3 hafta kadar olduğu için artık ne yazdığını bile unuttum) çıkmıyor.

Belki bir yardımcısı olur diye Windows XP Service Pack 2 kullandığımı belirteyim. Teşekkür ediyorum, saygılarımla

Deniz Ülkü

Merhaba Deniz,

Sorunun sistemde bulunan bir trojan. İsmi de Trojan.Lodmedud. Saçma sapan reklamlar açan ve ciddi bir risk taşımayan bir trojan. Ayrıca çoğu anti virüs programı bunu temizliyor. Garip isimli .exe dosyalarıyla ilgili hata mesajı alınca ilk yapmak gereken yoksa virüs programı yüklemek varsa güncelleştirmek ve temiz bir tarama yapmak. Senin de bu beladan kurtulmanın yolu bu.

9800 SE'DE PIPELINE ACMAK

Merhaba Tuğbek Bey. Size ve tüm Level çalışanlarına iyi çalışmalar diliyor ve hemen sorularına geçiyorum.

Sistemim, Asus P4P800 S SE, CELERON D 320 2.6GHz @3.2GHz. (Evet overclock yaptım ve istikrarlı çalışıyor), 512 MB KINGSTON RAM, Kaliteli bir güç kaynağı, Sapphire Radeon 9800 SE ekran kartı.

Bu konfigürasyonumu Doom 3 ile test ettiğimde (demo1), 23 civarında bir puan alıyordum. Ekran kartı frekansları 325/290 Arabirim 256 bit. Tek eksiği Pixel Pipeline'inin 4 kanal olmasıydı. Bios güncellemeleri hakkında bilgi sahibi olmadığım için bu

konuya bulaşmak istemedim.

İnternette araştırmalarıma devam ederken yolum www.techpowerup.com adresine

düştü ve oradaki Softmode Catalyst Driver'ını indirip

kurdu. Sonuç: Pixel Pipeline 8 oldu! Doom 3 test skoru ise tam 40! Yani fark muhteşem.

Gelelim sorunuma: Oyunları açtığımda ekranda küçük renkli noktacıklar oluşuyor. Şu Windows'un "Yıldız" ismindeki ekran koruyucusu gibi (Onun gibi hareket etmeseler de...)

Performans farkı çok yüksek olmasaydı böyle aciliyeti olmayan bir soru soruyla sizi meşgul etmek istemezdim (tabi meşgul olursanız) ama fark çok büyük ve ben bundan faydalanmak istiyorum. Sizce bu problemi nasıl çözebilirim? Eski sürücülerini kurdu-

ğumda sorun ortadan kalkıyor ama performansı da beraberinde götürüyor.

Olumlu ya da olumsuz bir cevap gönderirseniz sevinirim. Hoşça kalın.

Şaşmaz

Selam Şaşmaz,
Belli ki ekran kartın 8 Pipeline çalışmayı kaldıramamış. Renkli noktacıklar tamamen bundan kaynaklanıyor. Radeon 9500 ve Radeon 9800 SE'lerdeki kitlenmiş pipeline'ları açık çalıştırmak bu aralar oldukça moda. Ben overclock konusunda uzman sayılmam. Bahsettiğin Softmode sürücüsünü de hiç kullanmadım. Ama bildiğim kadarıyla ATI bu pipeline'ları laf olsun diye kapatmıyor. Genelde bu modellerdeki kapalı pipeline'lar bozuktur. En basit dille şöyle anlatabilirim: Radeon 9800 Pro üretiyorsun ama bir bakıyorsun 8 pipeline'ın ikisi kırık. Sen de 4 taneyi kilitleyip, hızları düşürüp Radeon 9800 SE diye satıyorsun. Bu kadar basit değil ama sizin böyle bilmenizde sorun yok.
Bu yüzden bu modu kullandığında bu noktalarla karşılaşman çok doğal. Peki, bu sistemi uygulayan herkese bu sorunlar çıkıyor mu? Hayır, bunu yapan herkes sorunla karşılaşacak diye bir şey yok. Bu tama-

men şans meselesi. Kimilerinde sorunsuz çalışıyor. Sanırım ATI arada bozukluk talebi karşılamayınca sağlamlardan da katıyor.



Sorunu çözmenin bir yolu var mı? Maalesef yok. Aslında bahsettiğin sitede Anti-Aliasing, Anisotropic Filtering, farklı renk derinlikleri kullanarak noktalardan kurtulduğunu söyleyenler var. Ama kulağa pek de mantıklı gelmiyor. Sen yine de bir dene. Eğer çok zorlamak istiyorsan karta daha güçlü bir soğutucu tak. Ama bil ki şansın pek fazla yok. Düşük performans ile noktacıklar arasında seçim yapmak durumundasın.

_Tuğbek Ölek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

DONANIM PAZARI

Bu ay donanım pazarı nispeten sakindi. Birkaç fiyat düşüşü dışında tek önemli değişiklik İdeal sistemde oldu. Intel'in 2MB cache'li 64-bit destekli yeni Pentium 6xx serisi piyasada bulunabilir hale gelince İdeal sistemdeki yerini aldı. Bakalım önümüzdeki ay da çift çekirdekli sistemleri beğenip Süper sisteme ekleyecek miyiz? Ama bu sessizlik sizi yanıltmasın. Önümüzdeki ay E3 ve Computex ile birlikte yeni modeller kendini gösterecek.

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.kangurum.com
www.pcgold.com.tr
www.teknomarket.com
www.vatanbilgisayar.com

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron 2800+ (Socket 754) \$104	Pentium 4 640 (LGA 775) \$319	AMD Athlon 64 FX-55 (939 Pin) \$1,058
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$80	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) \$111	MSI K8N Diamond \$189
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$57	1GB DDR2-533Kingston(Dual Pack)\$168	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$290
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$65	Samsung SP1213C 120GB \$88	Seagate Barracuda SATA 400 GB \$357
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB \$78	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE \$154	HIS X800XT ICEQ2 256MB PCIE \$635
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$132	Samsung 797MB 17" \$207	Samsung 173P LCD 17" TFT \$501
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$51	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$75	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$75
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster Live 24-bit \$31	Sound Blaster Audigy 4 \$330
Kasa	Asus TA-211 \$57	Thermaltake Shark \$139	Coolermaster Stacker \$297
Klavye	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 \$33	Razer Diamondback \$70	Razer Diamondback \$70
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-680 \$359
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$744	\$1,476	\$4,185

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Vosviddin'in karşısında, sessizce duruyordu boşluğa çakılmış soğuk duvarlar oldukları yerde. Birbirlerinin içine geçerek durabiliyorlardı ancak düşmeden. Griydi renkleri, uçsuz bucaksız bir kuyu gibi uzaktaydı uçları. Yukarıya gittikçe derinleşiyordu, gittikçe birbirine daha çok yaklaşıyordu dört duvar. Canlarını acıtan açık bir pencere yoktu üzerlerinde. Sıkıca örtmüşlerdi üstlerini karanlıkla. Kimse giremiyordu içeriye, kimse cesaret edemiyordu olmayan pencerelerden dışarıya bakmaya, kimse yoktu içeride Vosviddin'den başka. Göz kapaklarını araladı uykusuzluğunun arasından. Dizlerini çekmiş, bir eli kafasının yanında, diğer eli boşlukta, yatıyordu gri duvarların yatağında. Bitkindi, yorgundu, gitgide uzayan yaşlı duvarlar gibi...

...Ve sonra elindeki levveyi VosFirtın'ın tam ense köküne enlemesine indirmek suretiyle uykuya dalmasına sebep olarak dünyayı ele geçirdi deli köpek. "Yemişim Vosviddin'i, sana bir şey olmasın müdürüm! Müdürrrr! MÜDÜÜRRRRRAAAAGĞĞH!" diye kükkredi yaşlı köpek yılların verdiği delilikle. "Neler oluyor?" diye uçan tekmeye kapıdan giriyordu ki müdür, kapı eşiğine kıvrılmış kestirmekte olan koalaya basıp surat üstü yere yapıştı. "Pofuduk!" dedi koala ve kesif bir okaliptüs kokusu sardı ortallığı. Birden bire uyanıverdim kafeinsiz kahvenin getirdiği tatlı uykudan, sandalyemden yere devrilerekten. Alaktan kafamda kaskım vardı. Hoş, taş kafalıyım, ama yine de acıyor biraz betona vurunca be! Yolda olmak güzel deyip duruyorum ya ben hep, deli şeyini bellemiş gibi, ve fakat bu demek değildir ki arada bir bir yerlere varmaktan da zevk almıyor değilim. Zaten duraksız yol olmaz, olur mu? Olmaaaaz! Mesela burada uyku yolculuk ise üzerine düşülüp uyanılan beton zemin şüphesiz bir duraktır. Level 100üncü sayı da işte öyle bir şey. Sıcak yaz günü soğuk dolaptan buz gibi bir taze hıyar çıkarıp yemek gibi. Midene dokunacağını biliyorsun ama öte yandan güzel de. Ve bir o kadar da kaçınılmaz. Rafta

TEK KÖŞE

Hepsini bir araya getirip, karanlıkta birbirine bağlayacak...

yüz Level var, birini okudum kaldı doksan dokuz. Rafta doksan dokuz Level var, birini okudum kaldı doksan sekiz. Böyle gider bu şarkı. Yüz aydan sonra elimde kalan ne yüz adet Level dergisi haricinde? Yazdıklarımın bir yerlerde birinin hayatını olumlu yönde etkilemiş olduğum umudu. Ve belki o biri bir gün bir derde deva olur, hatta kimbilir, belki insanlığın kaderini bile değiştirebilir?! Tarihin akışına hep şahıslar şekil vermedi mi? Böylece ben de boşuna oksijen yakmamış olurum. Ama bana bakın, içinizden biri bile bir derde derman olmazsa şu dünyada, öbür tarafta elimden çekeceğiniz var! Duydunuz mu beni aloooooo?! POFUDUK!...

...Dedi tavşan. Evet, pofuduk belki ama ben koala değilim. Okaliptüs elbette, bu miskin konutta başka ne çiğneyeceğim. Ama koala değilim. Yıkılmadım hatta belki ayaktaım. Belki âlem bu ve ben de kralım. Siz o koca zırhlarınıza bürünmüş bilmem kaç hasar kılıçlarınızla üzerime koşarken, tutup da daha uzağa işemeye çalışmayacağım. Evet, öldürdünüz beni tebrikler. Aha cesedime de oturdunuz ki edemeyeyim resurrect, clone center'lar tutulmuş zaten ve bütün yollar Undercity'ye çıkıyor, bas db'yi bas durma. Üzgünüm ama hala kral benim. Sizler daha büyük, daha güçlü, daha kanlı olmak için kasarken sabah akşam ben bu diyarları karış karış gezdim. Siz xp uğruna her gördüğünüz yaratığa saldırırken ben hepsiyle bir bir sohbet ettim, dostlar edindim. Öldürdünüz beni tebrikler, bir darbede yıktınız bedeni mi yere. Ama bilmiyorsunuz ki kral benim ve şu an yedi düvele yolladığım mesajlar nice 60. seviyeleri topluyor başınıza. Siz oturun orada belki kalkarım da vurup bir honor puanı daha alırsınız. Siz otururken ben dostlarımla, hem de binlercesiyle 100. LEVEL'a geldim...

**Gel korkma yawu,
korkma ısırمام. Üzdüler mi
diğer abiler seni ha?**

...Geldin de iyi halt ettin ey yüce koala! Kendini bir bir dağıttın yaban ellere, sana esas gücünü vereni boşladın. Sevdin, seveldin lakin kıymetini bilemedin. Üzdükçe üzüldün, gittikçe gerildin. Ama her gerilmenin sonu hızlı bir geri dönüş değil midir ya, fizik kanunları öyle diyor, diskaviri çenilda gördüm geçen gün. Sen de döneceksin ey tilki, ay pardon, koala, en sonunda. Çünkü kürkçü dükkânı tatlı, kürkçü dükkânı huzurlu... Ve sen ey deli köpek, korkuyorum sana bir şey demeye. Yok yok, belime belime meşe tatbik edersin diye değil. Aslında bir güz çiçeği kadar kırılğan olduğundan küsüp arkanı dönersin diye. Ama yeterin be! İki dakika olumlu olamadın şu hayatta, yedin tükettin kendini. Ama güneş de öyle değil mi ya. Kendi kendini yiyip tüketiyor, ama karşılığında kocca sistemi ısıtıyormuş, geçen gün diskaviri çenilda öyle di-yordu. Sen de öylesin demek ki koca köpek, yeni numaralar öğrenemiyorsun belki ama eskiden bildiklerini senden iyi yapan yok... Gel Firt Firt'ım gel, otur şöyle yamacıma. Gel korkma yawu, korkma ısırمام. Üzdüler mi diğer abiler seni ha? YETTİN GAYRI BE! Geldiğin günden beri Vos vos vos! Volkswagen bayisi misin nesin?! Otur şurda çarpımıyım elimin tersiyle "REGAL" efektiyle! Bir daha Vosviddin'in Vos'unu duymayayım, yılda bir kereden fazla alınca kanser ediyormuş, diskaviri'de söylediler dün gece. Aslında, şöyle bir düşündüm de, ne faydeli bir kanalmış diskaviri yawu! Korkarım bir tek yazıları zamanında toplama-ya çaresi yok adamların.

Ühü. 🐾

HAÇLILAR GELİYOR!



Geliyor ama yine geldikleri gibi dönecekler. Tabii eğer Ridley Scott son filmi "Kingdom of Heaven" ile tarihi değiştirmeye kalkmadıysa. 6 Mayıs'ta, tüm dünyayla birlikte Türkiye'de de gösterime girecek olan Kingdom of Heaven, merakla beklenen filmler listesinde uzun süredir yerini korumakta.

Blade Runner ve Alien gibi kült filmlerin usta yönetmeni Ridley Scott, Gladiator ile yakaladığı çıkışı, yine epik tarzda bir film olan Kingdom of Heaven ile tekrarlayabilecek mi? Bir kere görsel açıdan son derece yetkin bir film olacağını, Ridley Scott'ın filmografisine şöyle bir göz atarak kestirebilirsiniz. Ayrıca kendisi hikaye anlatmakta usta bir göz. Başlıktan da anlayacağınız üzere film Haçlı Seferleri üstüne. 12. yüzyılda geçiyor ve Kudus halkının verdiği mücadeleyi temel alıyor. Kahramanımız, Legolas rolüyle aklımıza kazınan Orlando Bloom. Basit bir demirciyken, cesareti ve sadakatıyla şovalye olmaya hak kazanan (Karayip Korsanları'nda da demirci-

likten korsanlığa terfi ediyordu) Legolas'a iki baba isim eşlik ediyor: Jeremy Irons ve Liam Nesson. Bu erkek egemen filmde, Bertolucci'nin 'The Dreamers' filminde başımızı döndüren Eva Mendes, Doğu'nun gizemli ve büyüleyici güzelliğini üstleniyor. Tarihi destanlardan hoşlanıyorsanız, hele bir de Scott hayranıysanız, Kingdom of Heaven ile şimdiden randevulaşın. Sakın filmi indirip, monitör başında asosyalce harcamayın çünkü bu gerçekten sinemada izlenecek filmlerden biri. Şöyle geniş bir perdede, yanınızda yakın bir arkadaşınızla...



HAYDİ KONSERE!



29 Nisan – 7 Mayıs tarihleri arasında çok sağlam isimler, İKSV ve KodMüzik tarafından düzenlenen 'Phonem by Miller / 3. Elektronik Müzik Platosu' kapsamında İstanbul'un çeşitli mekânlarında sahne alacak. Kimler mi? Tanıdıklarımından özet bir bombardıman yapmak gerekirse, Electroclash akımının fırlama grubu Peaches, Indie rock ile elektronik müziği harmanlayarak çok sade bir sound elde eden ve şu sıralar kulağımdan hiç eksik olmayan Notwist ve drum 'N bass denince aklı ilk gelen birkaç isimden biri olan Amon Tobin'i sıralayabilirim. Tied & Tickled Trio, Tiefschwarz ve Electrocute diğer isimlerden bazıları (bilgi için [HYPERLINK "http://www.iksv.org/phonem"](http://www.iksv.org/phonem) www.iksv.org/phonem). Ayrıca konserlerin yanı sıra, İTÜ Müzik İleri Araştırmaları Merkezi (MIAM)'da, özellikle elektronik müzikle uğraşanlara 29 Nisan – 7 Mayıs tarihleri arasında çok sağlam isimler, İKSV ve KodMüzik tarafından düzenlenen 'Phonem by Miller / 3. Elektronik Müzik Platosu' kapsamında İstanbul'un çeşitli mekânlarında sahne alacak. Kimler mi? Tanıdıklarımından özet bir bombardıman yapmak gerekirse, Electroclash akımının fırlama grubu Peaches, Indie rock ile elektronik müziği harmanlayarak çok sade bir sound elde eden ve şu sıralar kulağımdan hiç eksik olmayan Notwist ve drum 'N bass denince aklı ilk gelen birkaç isimden biri olan Amon

Tobin'i sıralayabilirim. Tied & Tickled Trio, Tiefschwarz ve Electrocute diğer isimlerden bazıları (bilgi için [HYPERLINK "http://www.iksv.org/phonem"](http://www.iksv.org/phonem) www.iksv.org/phonem). Ayrıca konserlerin yanı sıra, İTÜ Müzik İleri Araştırmaları Merkezi (MIAM)'da, özellikle elektronik müzikle uğraşanlara tavsiye edebileceğim söyleşi, panel ve atölyeler düzenlenecek. Kısacası her açıdan yoğun geçecek bir hafta müzik severleri bekliyor. Bilet fiyatları 20-35 YTL arası değişiyor. İlginç bir not, Babylon'da çıkacak olan Amon Tobin, en son Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory için soundtrack hazırlamış. Artık o akşam LVL ekibi olarak bir baskın düzenleriz.



LANET OLSUN!

Aynı bir diğer korkutmaya iddialı filmiyse, Freddy Kruger'ın yaratıcısı Wes Craven'in 'Lanet'i. 6 Mayıs'ta gösterime girecek olan Lanet (Cursed), yönetmen Craven'in Scream serisinden sonraki yeni bombası olacak gibi. Senaryonun Kevin Williamson'a (Scream) ait olması da filmin cazibesini artırıyor. Her şey Ellie (Christina Ricci) ve Jimmy (Jesse Eisenberg) kardeşlerin, arabalarının yoldan çıkarak şarampole yuvarlanmasıyla başlıyor. Tuhaf bir şekilde kardeşler bu ağır kazayı burunları bile kanamadan atlattı (daha doğrusu öyle sanıyorlar). Ama çok daha güçlü ve çekici olduklarını farkince bir şeylerin ters gittiğini anlıyorlar. Yeni güçlerini kötü amaçlar için kullanmamak adına kendileriyle mücadele ederken, bir yandan da bu laneti nasıl kaldıracabileceklerini araştırıyorlar. Tabii gücün karanlık tarafı her zaman için daha cazip geliyor ve gelecektir de. Lanet, bu kısa özetle vasat bir 'eskilerden ne pişirelim



de yeni olsun' gibi gözükse de sağlam kadrosuyla standartların üzerinde bir korku filmi olacağını garantiliyor. Sürprizlere hazırlıklı olun.

ÖCÜLER, ECİNNİLER



Hiç karabasan gördünüz mü? Aslında kâbus gibi bir şeydir ama bir türlü bitmez, hatta sizi yatağa çiviler; üzerinize bir şey çökmüş gibi kalkamazsınız bir türlü. Karabasanların kaynağının depresyonlar ya da 'onlar' olduğu söylenir (onlar artık neyse). 13 Mayıs'ta üstümüze çökecek olan 'Karabasan (Boogeyman)', uykumuzu kaçırarak gibi. Filmin yönetmeni Stephen Kay, özellikle televizyona yaptığı işlerle tanınıyor. Projenin arkasındaysa Sam Raimi'nin ortaklarından biri olduğu ve en son 'Garez'i kotaran Ghost House Pictures var. Hikâye kabaca Tim (Barry Watson) adlı karakterin çocukluk travmasıyla yüzleşmesi üstüne kurulu. Tim küçükken, babasının anlatıcı olduğu bir masal seansında adamcağızı bir dolabın kaptığına tanık olur ve o olaydan sonra da tedirgin geçirmedeği tek bir gün olmaz. Ama artık kazık kadar adam olmuştur, iyi bir işi, cici bir kız arkadaşı vardır. Zihnini kemiren bu karabasandan kurtul-

manın tek yolu onunla yüzleşmek olacaktır. Annesinin ölümü de tuz-biber olunca, soluğu çocukluğunun geçtiği evde alır...

Açıkçası Garez'i pek tutmamıştım. Görsel açıdan sağlamdı ama bir şeyler havada kalıyordu, belki de orijinalinin bir Japon filmi olmasından kaynaklanıyordu bu tamamlanmamışlık hissi. Ama bu sefer önümüzde has ve has Amerikan öcüsü var ve eminim yönetmen kendisi olmasa bile Sam Raimi vasat bir işe imza atmaz. Ayrıca bir kriter değil ama son zamanlarda izlediğim en iyi fragmana sahip. Öcü severlere tavsiye edilir.



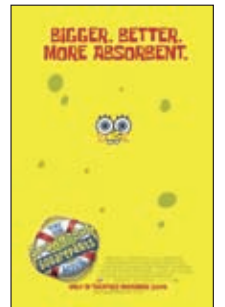
OYUNUNDAN SONRA FİLMİ



Daha geçenlerde, SpongeBob SquarePants Movie'nin oyun versiyonunu incelemiş, hatta Sinan'la konuşurken filmin vizyona girip girmeyeceği konusunda atıp tutmuştuk. Biz bu konuda pek iyimser olmasak

da SpongeBob bizi şaşırtıyor ve 13 Mayıs'ta izleyiciyle buluşuyor (umarım kaderi Incredibles gibi olmaz ve dublajsız versiyonu birden fazla sinemada gösterime girer). Oyun, filmin basitleştirilmiş bir versiyonu gibiydi; belli bir yaş grubu için düşünülmüş sevimli bir adventure idi. Tabii filmde her şey tam gaz. Sualtı dünyasının en uçuk ve kaçık mahallesi Bikini Bottom, Kral Neptün'ün tacının çalınmasıyla bir anda çalkalanır. Çünkü eldeki tüm kanıtlar SpongeBob'un patronu Bay Krabs'i göstermektedir. Bu hain komplonun arkasındaki kirliler kime ait olduğunu bulmak için SpongeBob, başına neler geleceğinden habersiz bir şekilde, yanına en yakın arkadaşı denizyıldızı Patrick'i de alarak Shell City'nin yolunu tutar... SpongeBob'un aşırı duyarlı bünyesi ve pür neşesine, sabrın sınırlarını araştırın mizah anlayışına ve sınırları zorlayan gülüşüne dizi formatında tahammül edemezken uzun metraj haline nasıl dayanacağımız bilemiyorum doğrusu.

Bu kadar sevilmesinin nedeni onun hiçbir şeyin farkında olmadan mutlumesut yaşayabiliyor olması herhalde.



INBOX & OUTBOX

Şudur budur derken bir de baktım ki sayı 100 gelmiş çatmış, iyi mi? Ne demektir bu? 100 aydır bu işle uğraşıyorum demektir. Az zaman da değişmiş be! Neyse, bakalım kimler mektup atmış, ne demiş görelim...

LETTER FROM CTHULHU

Selam Madd, evvela sen anlı şanlı Maddog McKiller'dın, Stormguard'dın, Warlord falandın, cevap ver bu Madd ne? Neyse netice itibarı ile ferdi nick'in istediğin gibi kompakt hale getir. (maili değil) Uzmanlık alanına giren bazı hususlarda sualim var lütfen bir şekilde cevap ver (duman yolu hariç).

1) Warhammer 40k Oyun evreni yazında farkettimde Starcraft olduğu gibi buradan araklama. Blizzard kopyacının önde gidene derlerdi de inanmazdım. Bundan sonra Blizzard'dan ne çıkarsa yerken şöyle evirip çevirip bakma ihtiyacı hissedeceğim. Are you?
2) Helikopter pilotluğu sertifikası 40.000 Euro (minimum) bu sertifika ile iş bulup uçuluyor mu memleketimizde? (ayrıca bu kadar parayı kim verecek memle-

rar motora binmek isterim ama... (en son motor kullandığımda kendimi bir kamyonun altında bulmuş-tum. 6 ayda anca kendime geldim!) Easy Rider filmi çok mu easy? Tamam, mezarlık sahnesi ilginç ama film küt diye bitiyor! L.A'a gitmek içindi herşey onu bile yapamadılar. (Bu arada senin 'yolda olmayı var-maktan daha çok severim' lafını hatırladım nedense.)
6) Star Wars serisi toplam kaç bölüm olacak? 6 mı 9 mu? Ayrıca 'bütün seri Darth Vader'ın hayatını anlatı-yor' diyor Lucas amcam. Bu mudur yani?

I'm waiting your answer with curiosity.

The Ocean Monster

Merhaba Cthulhu, sana Cthulhu diyebilirim değil mi, ne de olsa o da suyun altında uyuyan bir canavar. Eheh, aslında nickimi sonradan sıkıştırmadım, o bana çok önce başkaları tarafından takılmış bir isimdi. Dergide imza olsun diye biraz uzatmıştım, ama nasıldır bilirsin, herşey aslına döner. O da zamanla kasti, çektiki orijinal haline döndü. Neyse, gel bakalım sana ne cevaplar vermişim:

1) Starcraft ile WH40K arasında benzerlikler var tabii ki, ama nasıl olmasın ki? Her bilim kurgu ucundan kıyısından birbirine benzer. Her hikâye benzer. Çok orijinal olsun diye kasarsan benim gibi her yazmaya başladığın hالتی yırtar, ortaya hiçbir şey

rum. Arada iki defa uslanıp araba alayım dedim, yemedi. 250 cc makineleri de ayrıca seviyorum. Çok daha büyük bir makine alabilirim, ama her seferinde gidip bir 250'ye aşık oluyorum. Tıpkı bir sürü efendi uslu hatunun arasından en sorunlu, en kaçık olanlarına tutulan yaşı geçmiş serserilere benziyorum. Ama 250'ye bambaşka bir sempati var, ne yapayım? Bir gün kendime güzel bir 250 Cafe Racer inşa edeceğim. Bu arada sen kamyonun altında ne yapıyordun bilemiyorum ama sonuçta oradan çıkmışsın ki bana mektup yazabiliyorsun değil mi? Ne yapman gerektiğini biliyorsun asker, bir kez çuvalladıysan ama paçayı da kurtardıysan, ikinci kez düzgün yap! Kamyonlardan uzak dur! Bu arada Easy Rider aslında 8 saatlik bir filmdir yanlış hatırlamıyorsam. Sırf mezarlık sahnesi 45 dakika filan sürüyor orijinalinde. Ama tabii kesilerek çıktı piyasaya. Ve hatırlarsan üçünün de sonu iyi bitmişti, yani o kadar da "easy" değil. Ama bana sonu "iyi" biten bir hikâye gösterebilirsin? Ütopya!

6) Lucas efendi bu filmde sonrasına karışmam filan diyor ama, belli olmaz tabii. Öte yandan anlatılan sadece Vader'ın hikâyesi değil, şu iki teneke kafadarı unutma. Onlar olmasa Star Wars diğerlerinden ne kadar farklı olurdu ki? Curiosity kills the cat. We are not cats however, are we?

cevap

6) Lucas efendi bu filmde sonrasına karışmam filan diyor ama, belli olmaz tabii. Öte yandan anlatılan sadece Vader'ın hikâyesi değil, şu iki teneke kafadarı unutma. Onlar olmasa Star Wars diğerlerinden ne kadar farklı olurdu ki? Curiosity kills the cat. We are not cats however, are we?

64'LER

Selam... Ben Türkiye'nin ilk bilgisayar oyunu dergisi olan 64 ler'in ilk yazarıyım. 88-92 tarihleri arasında çıkan dergi sanırım 7 bin tirajı idi. Neden battığını biz de anlayamadık. Tahminlere göre bilgisayarlılardan alacağını tahsil edememişti (o zamanlar Yay-Sat yoktu. hick.) Oduka güzel bir dergi idi, kendini geliştirebilmişti ve "64'ler professional" gibi programlama, grafik, oyun yapımı konularına el atan bir ek bile çıkarmıştı.

En büyük problem ise sizin sıyıldığınızı zevkle gördüğüm "cıvıma" kuşusuna düşmek üzere oluşuydu. Yazarlarının hepsi bir süre sonra oyun açıklamak yerine "mavra" yapmaya başlıyordu. Gerçi bizde azdı ama takipçisi Gameshow okunamayacak şekilde mavra içeriyordu. Yalan değil iki derginin de editörü Murat Adanç'ın bundan yakınlığına şahit oldum. Öncelikle şeytanın bacağı kırıp en uzun ömürlü (dilerim sonsuz) oyun dergisi olmanızdan ve samimiyetle sululuğu birbirine karıştırmadığınızdan dolayı sizi tebrik ederim. Sizin en önemli özelliğiniz bence kendini durmadan geliştiren bir dergi olunuz. Eksikleriniz de yok değil ama. Kısa Kısa bölümünde oyunu açıklamak yerine başka (!) şeyler yazmanız üzücü. Oyun yapım teknolojileri, 2D/3D grafik teknikleri, oyun programlamak için kullanılan programlar v.b. gibi konularda köşeler olsa iyi olurdu. 64'ler dergisinin kapakları ile ilgilenenler için web de var.

Helikopter pilotluğu sertifikası 40.000 Euro (minimum) bu sertifika ile iş bulup uçuluyor mu memleketimizde?

timizde?)

3) Op.Flashpoint 2 nerede kaldı? (Çek cumhuriyeti'nde deme)
4) LOTR mevzusunun da suyunu çıkardı kapitalist sülükler. Bu nasıl olaki diye cep telefonuna indirdiğim Lotr Return of The King oyunu rezil bir Mario taklidi çıktı. Oyuna 'Yüksüklerin Ağası 3: Tesi-satçının Dönüşü' ismi cuk oturur! Filmler çıkmadan önce kitapları okuyuşumu hatırlıyorum. Hayal gücüm fazla mesai yapmıştı!
5) Motorunun modeli nedir? 250cc.'lik bir chopper'dı galiba. Yoksa 500cc miydi? Aah ah tek-

koyamaz hale gelirsin. O değil de, gerçekten anlatılmamış birşeyler bulamayacak mıyım ben yahu?

2) Bana hiçbir şey sorma bu konuda. bu ülkede havacılık dâhil herşey sabote edildi, geliştirilmedi. Atatürk gittikten sonra çöldeki zambaklar gibi yalnız ve susuz kaldık her konuda. Yüreğimin kan ağlamadığı bir gün yok.

3) Tamam, demiyorum.

4) Kapitalizmden herkes şikâyet edip duruyor, ama başka bir sistem altında bu kadar çeşitlilik var olmasına da imkân yok, yalan mı? Tabii üretim-tüketim döngüsü uzun vadede kendi başımızı yememize sebep olacak, orası başka. Ama en azından bir gün kalıntılarımızda kazı yapanlar hayli ilginç şeylerle karşılaşacaktır!

5) Bu altıncı motorum, 91'den beri iyi kötü biniyo-

HYPERLINK "http://www.students.itu.edu.tr/fcelikde-ni/64ler/64ler.htm",
http://www.students.itu.edu.tr/fcelikde-ni/64ler/64ler.htm

Size bir de sorum olacak; Battle for Middle Earth'ün DVD'sini aldım. Install programında dil olarak İngilizce'yi seçince "program ciddi bir hatadan kurtarıldı" mesajı geliyor ve program atıyor. Almanca'yı seçince bir sorun yok ama ben dili bilmiyorum. Windows XP Professional kullanıyorum. Yardım ederseniz sevinirim.

Başarılar...

Ali Rasim "Dandare" Mingü

Merhaba Ali. 64 ler'i hatırlamak olur mu yahu? Bir döneme damgasını vurmuş gayet kaliteli bir dergi idi. Benim hiç Commodore 64'üm olmadı, ama arkadaşların makinelerinden otlanırdım. Hatırlıyorum da bir dönem bilgisayar dergileri sayıca hiç de az değildi, ama maalesef o dönemin dergicilerinden pek azı yayıncılıkta kaldı. Aslında bugün Türkiye'de bilgisayar dergiciliğinin olabileceği kapasiteye çıkamamış olmasının sebeplerinden biri de budur bence, kendini o konuda yetiştirmiş insanların geçimlerini sağlamak için eninde sonunda başka işlere yönelmiş olmaları.

"Cıvıma" probleminin altında yatan da aynı sebeptir ya zaten. Tecrübeli ve olgun yazarlar başka sektörlere kayar, yerlerine de makaraya meraklı çocuklar gelir. Makara yapmayıp ne yapacaklar, ne doğru düzgün bilgi birikimleri var yazacak, ne başlarında adam var yol gösterecek, ne de kendi dergilerinin yönetimleri bile onları ciddiye almıyor. "Oyun dergisi" ya bu meret, salla gitsin, köşedeki karpuzcuyla çaycıya yazdırırsız olmadı, diye bakılıyor çoğunlukla. Bu yüzden yeni yazar alırken ve eğitirken çok ince eleyip sık dokuyoruz zaten biz burada, bir devamlılık sağlanabil-



sin der-dinde-
Yiz. Kısa Kısa hakkındaki yorumuna gelince, inan o köşenin üslubu Fırat'ın seçimi, resmi dergi politikası değil. Adama öyle arıza oyunları yapıyorsunuz ki o köşede yazsın diye, o da o iki sayfada biraz delirip kendine geliyor. Orayı da ciddi yaz diye baskı kursak üzerinde, bu sefer delirip bal-tayla üzerimize atlar diye tirsıyoruz. Oyun teknolojilerine yer vermeye gelince, aslında o da biraz zor. Neden? Teknoloji gerçekten de çok ilerledi. Aylık bir dergide ayda birkaç sayfa

ayrarak kime neyi öğretebiliriz? Gerçekten oyun yapımı konusunda bir şeyler öğrenmek isteyen bir insanın devamlı günceli yakalaması lazım ki o da ancak internet sayesinde olabiliyor.

BFME ile ilgili probleminde gelince, oyunu oynamadım, o yüzden bir bilgim yok. Ancak benzer bir hataya uzun zaman önce başka bir oyunda daha rastlamıştım ve yanlış hatırlamıyorsam sorun fontlardan kaynaklanıyordu. Ama tabii başka bir sürü sebep olabilir, bu mesafeden ne desem boş. En iyisi DVD'yi götürüp başka bir makinede kurmayı dene, bu bir fikir verebilir. (Veya oyunu Almanca'da install edebilirsin. Muhtemelen oyunun dili değil, sadece kurulum programının dili değişecektir. Bir denemekte fayda var – Sinan)

Çok sevdiğim bir abim olan Gordon Abi bu hafta beni ziyarete geldi ve ben de ona HL2 incelemenizin yer aldığı sayınızı inceledim

ÖZGÜR ADAM TÜRKİYE'DE!

Sevgili Level Ahalisi! Nasılsınız, 100. sayınız için merak içerisindeyim, şimdiden tebrik ederim. Çok sevdiğim bir abim olan Gordon Abi bu hafta beni ziyarete geldi ve ben de ona HL2 incelemenizin yer aldığı sayınızı inceledim (ekli resimde), çok beğendi ve size sevgilerini ve başarı dileklerini iletti.:) 100. sayınızı tekrar kutluyorum, iyi ki varsınız, saygı ve sevgilerimle... (umarım beğenirsiniz)

Ercüment Orkut



Eh ulan Gordon, sen kalk buraya kadar gel, ama bize bir uğrama, olacak iş mi? Ercüment bana bak, bu resmi ibreti alem için basıyorum. Ama bir sonraki mektubundan Duke Nukem ile çekilmiş resmin çıkar-sa şerefsizim evini basarım, seni de şımarana kadar levye içinde bırakırım! Arkadaşım niye haber vermiyorsun, "Hacım, Gordy bende misafir, kopun gelin iki el sohbet edelim!" diye?

INCANTARE VICTUS

Öncelikle selamlarımı ileterek başlamak istiyorum. Artık herkes kendine düşen payı alsın. Kaç yıldır bu dergiye aldığımı bilmiyorum, ama dergide yer alan 3 ya da 6 yıl önce Level kapaklarını tanıdığımıza göre uzun süredir bu yolun yolcusuyum. Yeri gelmişken Sinan abiye de her dergi tasarımı değiştiginde olumsuz içerikli "i-h olmamış" maillerime sıkılma-

dan cevap verdiği için teşekkür ederim. Bu maili yazarken amacım soru sormak değildi, birşeyler paylaşmak istedim sadece, belki yalnızlık, belki hüznün, belki de mutluluk açığı bilmeyorum yazının nasıl devam edeceğini. Hemen şunu belirteyim ben bir şizofrenim ve bazı şeyleri anlatması gerçekten zor oluyor benim gibi olmayan insanlara. Bu yüzden genel birkaç şeyden başlamak istedim (nihayet). Half-Life 2 oynadığında Fallout tadı aldığını söylemişsiniz (sizli bizli bir yazı denedim ama güzel olmadı kusura bakmayın fazla samimi geldiyse). Buggy ile geçen bölümler gerçekten o tadı verdi ama birşeyi merak ettim, oyunun başlarında çevredeki binalar arasında dolaşırken, ya da içlerine girdiğinde hiç 1984 aklına

geldi mi? Evlerdeki televizyonlar sanki sabah jimnas-tiğinden sonra propagandaya geçmiş izlenimi verdi mi? Sadece merak ettim benim gibi düşünenler oldu mu diye. Belki oyun yapımcıları da bu kitaptan esinlenmişlerdir, eğer öyleyse cehaletimi bağışlayın.

Fikrini almak istediğim diğer bir konuda Star Wars, öncelikle KoTOR II` den başlamak istiyorum. Eleştirilerine katılmamak elde değil ama Lucas amca-ya da haksızlık etme lütfen, oyun bir 6 ay daha geç çıksaydı muhtemelen serinin 3. filmi ve bu filmin oyunun çıkış tarihiyle çakışacaktı, bu da pazarlama açısından çok kötü bir seçim olurdu. Diğer Star Wars temalı sorum da serinin 4-5 ve 6. filmleri üzerine olacak, son filmde Anakin öldükten sonra Luke bacısı ve müstakbel eniştesiyle beraber kutlama yaparken Yoda, Obi Wan ve Anakin` in hayallerini gördüğü (Like a Vision) sahnede Anakin` i canlandıran aktör gerçekten karizmatik görünüyor ve benim fikrime göre Luke Skywalker` ı Mark Hamill` in yerine o oynasa daha güzel olmaz mıydı? Sanırım bu kadar fikrini almak istediğim konular, şimdi asıl söylemek istediklerime geçebilirim. Bu ülkenin geleceği hakkında neden bu kadar karamsarsın? Yaş olarak benden iki elin parmaklarını geçen bir oranda büyüksün, hiç daha güzel günlerinizi gördün mü yaşadığın şehrin? Kaç sabah uyandığında aynadaki yansımana yüzünde sebepsiz bir gülümsemeyle baktın? hayatta bazen hiçbir şey istediğimiz gibi olmaz ama ne kadar çaba sarfettin bir şeyleri değiştirebilmek için yoksa her şeyden vazgeçip sen de değistin mi? Yıllarca gecenin karanlığında yaşamış birinden güneşin doğuşunu tasvir etmesini beklemek doğru olur mu? Birkaç yılda bu hale geldik biz, yüzlerce yıl süren beceriksizliğin sonuçlarını da birkaç yılda temizlenmesini beklemek doğru olur mu? Sabahın 6:30` unda sokakta hiç tanımadığın biri ne "Günaydın" dedin mi? Eğer cevabın hayırsa nede-nini bir düşün. Sana fazla yüklediğimi düşünme sa-kin, ama olumlu değil yazılarının çoğu. Biraz daha pozitif bakamaz mısın gökyüzüne, sürekli yağmuru bekleyen biri gibi değil de. Ama haklı olduğun birçok yer var (haksız olduğundan daha fazla). Nisan sayısında okurlardan birinin arkadaşlarından kazık game-style ilgili bir bölüm vardı. Mükemmel arkadaşları ya da daha genel, mükemmel insanları kaçırmış buldu, hangimiz güvendiği bir konuda hiç yanılıya düşme-

di? Cebindeki son parayı da ihtiyacı olan bir arkadaşı- na verip gecenin bir vakti kilometrelerce yol yürüyüp eve gittiğin zaman üzüntü duyar mısın hiç, ya arka- daşının gerçekten paraya ihtiyacı yoksa ve seni ena- yi yerine koyan bir tutum sergilerse? Ama sıranın son- unda kusursuz insan yok ve herkesi yaptığı hatalar yüzünden hayatımızdan çıkarırsak en büyük hatayı biz yapmış olmaz mıyız? Sanırım hüzünlü oldu yazı ama biraz emek harcaıyıp üzerindeki tozları temizler- sen mutlu birinin gülümsemesini görebilirsin. Belki sensindir bu yüzün sahibi, belki de hayatına girmek için zamanını bekleyen biri. Sonuna geldim artık, ço- cukluğundan beri mühendis olmak istemiş ama yarın sabah hukuk sınavına girmek zorunda olan birinden sevgiler hepimize...

Soul Invictus

Merhaba Soul, mektubunun noktasına dokunmadım, aynen koydum buraya. Şunu da söyleyeyim, hepimiz biraz herşe- yiz. Şizofren, paranoyak, vs vs. Bunlar sadece tıbbın ya- pırtırmayı sevdiği etiketler. Sen her zaman sen olacaksın, olmalısın, yoksa var olamazsın. Neyse, HL 2 bir distopya üzerine kurulu, haliyle 1984 tadı var. Ve aynı sebepten Fal- lout tadı da var. Ve Stalker tadı da. Ve Mad Max tadı da. Hepsi distopya, değil mi? KOTOR 2 ise pek çok iyi fikri apar topar piyasada olabilmek için harcamış bir oyun. Lucas'ın filmlerinde de aynı şey olsaydı bugün ne Indiana Jones, ne de Star Wars olurdu. Demek ki bu bir bahane değil, öyle mi? Anakin konusunda ise sana katılmıyorum, oyuncular o ha- liyle gayet iyi bence. Star Wars filmlerinde sevedim iki şey oldu bugüne kadar, Jar Jar Binks'in ilk filmdeki şapşal modeli ve son filmdeki Stormtrooper döven oyuncak ayı- cıklar. Lucas bu iki günahı için cehennemde fazladan üç ay

rak'la, Tuğbek'le; birkaç yaş daha yaşlandık işte bera- ber. Sen daha fazla yaşlandın, ama olsun. Çok sevi- yorum seni aslında, sadece havaya girersin diye söy- lemek istemiyorum. Kendini havaya girmiş bir şekil- de düşünsene, yere düştüğün anda... "Pofuduk!" diye yıkılır her yer senin efektiyle. Sanma ki sana soru sormayacağım. Bu kadar zaman genç-yaşlı, kadın-er- kek demeden savurdun cevaplarını. Inbox semaların- da. İşte sorularım; umarım üç yanlış bir doğruyu gö- türmez. Zaten kaç doğru şey yapıyoruz ki şu hayat- ta...

Bir: Abi ilk şu kapıdan (Kasımpaşa'daki) girdiğim- de bana "Ya kaç kurtar kendini, manyak mısın sen?" demiştin ya... Demiştin işte sadece, o kadar.

İki: O zaman motorun yoktu senin, Tipo'n vardı. Arabayı vurdun sağa sola, sattın sonra. Hatırlıyorum her şeyi. Hatta bir defasında arabana binmiştim, çok hızlı kullanıyordun.

Üç: Köşene eşek kadar "1984" yazıp yaşını küçük göstermeye utanmıyor musun? Ben de kalkıp köşe- min ismini "2004" olarak değiştirsem, kendimi 1 ya- şında göstersem ne hissedersin? Ayıp ya!

Dört: Aslında bu sana mektup yazma işini sev- medim ben. Tedirgin oluyorum bir defa. Ben yazıyo- rum, hamlemi yapıyorum, sonra sıra sana geçiyor. Sonra, sonra, şey... Yaşlandım ulan burada! Kendi ba- şımı yedim!!!

Beş: Şimdi abi, biz ayda 500.000 satmıyor mu- duz? O zaman sen birkaç milyon sallama çay alsan da çuraya koysan, saçın mı kısılar? (haha!)

Altı: Geçen ay çekmedecen beş tane boş CD al- mıştım, söylemedim sana.

Yedi: Kaç basıyor?

Sekiz: Şimdi şöyle bir sorulum var: Sistemim şu:

mi? Ama yok, görüyorum ki yine de sana yaranmak mümkün değilmiş! Al cevaplarını başına çal o vakit, kara vicdanlı! Kara vicdanlı!!!

1-Demiştin ya. Ama dinledin mi? Ha yır! Üstelik Ecevi' çıkarıp göstermiş, "Her gün seni paspas yapacak!" bile demiştin! Sonra yok niye uyarmadı nız da, yok bilmem ne! Vik vik vik!

2-Senin geldiğini duyunca Kawas'ı satıp Tipo almıştım, üzerine sürer çiğnerim diye, kısmet olmadı ama. Çevik adammışsın vesselam.

3-E sen zaten 90 doğumlu değil mi- din? Daha yaşını nereye ufaltıyor- sun, iyi bari küçül de cebime gir oldu olacak! Ben küçültürüm yaşımı, yete- rince pay var.

4-Daha duuur, sana ben neler edece- ğim! Var mı öyle kısa kısa yazarken zırt pırt laf sokuşturup kaçmak? Dü- dük!

5-Koca poşet çay kutusunu koydum önüne, yine de gö- zün doymadı, doya- madı! Nankör! Yedin bitirdin beni be!

6-Hah, iyice! Ulan CD'nin tanesi kaç para biliyor musun sen? Sebil mi koydum onları oraya ben, fikus ben- jamin!

7-Yaya olarak kaçamayacağın kadar çok basıyor Firt Firt'im. Eha!

8-Niye ısrarla benim olay mahalline duhül olmamı bekliyorsun HL 2 oyna- mak için, orasını da anlamış değilim ya, neyse. Ayrıca sen o dakika hangi oyunu açsan eleştirip canını sıkaca- ğım, maksat kılık değil mi?

9-Firat, sen bu satırları okurken Si- nan da okuyor olacak. Farkındasın değil mi? İstersen masanı toplamana yardımcı olayım, ha?

10-Hâlâ da var Erol Evgin. Öyle yani, var.

İşte mektubunu yayınladım Firt, artık mahallede arkadaşlarına göste- rip hava atabilirsin "Lan olm Level'de mektubum çıktı laaa!" diye, tosbağa seni! Biz de seni çok seviyoruz Firat, yarın gelince hatırlat da ümüğünü sı- kıp burnundan içeri toz kahve dök- mek suretiyle sana olan muhabbeti- mi tekrar göstereyim!

ATTACK OF THE TUĞBEX!

Merhabalar Berker Bey, öncelikle Level diyarlarındaki bu eşsiz ma- cerada geçirdiğiniz 100. Altın Ayı- nızı kutlarım. Zaten bir siz bir de Fatih Akın var bu ülkede ön plana çıkan. Aslında Fatih Tekke de ba- şaracak bir şeyler ama Gökdeniz izin vermiyor. İnşallah onun da Fenere transferi olur o zaman gö- rün Fatih'i siz. Aslında sevmem ben bu tekkeyi nerden buraya geldiyecek.

Selam... Ben Türkiye'nin ilk bilgisayar oyunu dergisi olan 64 ler'in ilk yazarıyım.

daha yanacaktır diye umuyorum.

Gelelim benimle ilgili sorularına, bahsettiğin güzel şeylerden çok daha fazlasını da yaptım hayatımda. Sorun şu ki, evren dost canlısı bir yer sayılmaz. Ve ölümlü olmak ağır bir yük. Herşeye rağmen bu yükü taşımaktan vaz geçememiş olmam aslında ne denli kalın ka- falı, inatçı ve umutlu bir budala olduğumun ispatıdır, değil mi? Mutluluk bir an yaşanan, ancak hatırasına bir ömür boyu sahip çıkılan bir hazinedir diye kalkıp da onu aramaktan vazgeçecek değiliz. Ve ufuk- ta mantar bulutları yükselip de sıcak plazma duvarı beni kucaklamaya koşarken bile içimden "Eh, hayat evrenin bir yerlerinde bir şekilde devam edecektir elbette!" diye düşü- necek kadar da geniş görüşlü ve saloz herifin tekiyim, onun da altını çizeyim. Bu arada, kanunla uğraşman diğer meraklarını hobi olarak ta yapmanı engellemezse, buna izin vermezsen, belki fazladan birkaç güllüçük çalarsın ya- şamdan, bunu da bir kenara not ediver.

FIRAT STRIKES BACK!

Sevgili Berker, nasılsın? Beni soracak olursan... Sor- mazsın ki be! Bu kadar zamandır birlikte çalışıyoruz, aynı sayfaları paylaşıyoruz (ki sen paylaşmıyorsun, zorla alıyorum ben), hala suratın 9 metre 15 santi- metre ya!!! Neyse, 100. sayı var arada, kapatıyorum konuyu. İyi-kötü geçti birkaç yılın senle, Sinan'la, Bu-

3.2 Ghz, 1 GB RAM, 256 MB GFX. Sürücülerimin hepsi yüklü, Direct X 9.0c de kurulu, ama Half-Life 2 oyna- yamıyorum. Çünkü sen burdasın ve ne zaman Half- Life 2'yi açsam oyunu eleştirmeye başlıyorsun, canı- mı sıkıyorsun. Seni miledim Berker! Sen benden ka- çamayacan Berker!

Dokuz: Sinan sen yokken arkandan çok konuğu- yor. Ben böyle parmaklarımı birleştirip "Abi bak yap- ma etme, Berker öyle bir insan değil, cidd... Eeeeh! Boş ver be Sinan'im, dediğin gibi Berker, haklısın, ben de sinir oluyorum." diyorum. Yani... Sanırım... Neyse...

On: O değil de Berker, bi` Erol Evgin vardı, o n'ol- du?

İşte bu kadar. Biraz uzun oldu ama umarım ya- yınlarsın. Buradan Level'daki herkese selamlarımı yolluyorum. Veya ne gerek var, yarın görüşürüz nasıl olsa, iyi bak kendine. Seviyorum hepimizi.

Firat Akyıldız,Ulan Bator/Moğolistan

Sevgili Firat, şu lafların üzerine anladım ki insanoğlu çiğ süt emmiş! Sana olan sevgimi hiç göstermedim mi? Mesela kapıdan girdiğinde seni kucaklayıp duvara fırlatmadım mı? Ecevi seni paketlemek üzere harekete geçtiğinde ona ge- rek taktik, gerek lojistik destek vermek suretiyle günlük dayığından asgari hazzı almanı garantilemedim mi? Kah- veden tiksindiğini bile bile her gün ısrarla kahve yapmadım



Efendim demek istiyorum ki sizin Level'daki işiniz zor. Zira okuyucularla sürekli yüz yüze, daha doğrusu mektup inbox'a vaziyettesiniz. Elbette okurlarımız bir bütün bir öbek olarak seviyoruz ama onların içinden de ara sıra fındık misali kırıklar çıkabiliyor. Halkla uğraşmak zordur bunu en iyi devlet dairelerindeki memurlarımız bilir. Sizde de aynen öyle bir sert ama sabırlı mizaç seziyorum efendim acaba eskiden memuriyetiniz var mıydı?

Bir de ofiste sizinle ilgili rivayetler dolaşıp durur. Sert mizacı siz sağ olsun soramadım bugüne kadar. Malum odun kalın, meşe sert. Hazır aramıza üç beş deniz mili mesafe varken sorayım istedim. Efendim güya geçen sene bir Pazartesi günü Vogel içerisinde bir halı saha maçı söz konusu olmuş. Benim uyku günüm olduğundan haberim yok tabii. Sizin hiç niyetiniz yokmuş ama takımlardan birinde adam eksikliği varmış. Gökhan da size gelip "Al şu 26 numaralı formayı, 2 gün sonra hazırlayalım var hazır olsun" demiş. Rivayet bu ya siz orda kendisini tuttuğunuz gibi Haggan'ın bombalama hareketini yapmışsınız üçüncü kattan aşağı. Kendisi de Avustralya'ya boyun ağrıları nedeniyle gitmiş.

Kusura bakmayın çok uzatıyorum lafları ağda ağda, biraz da özelineze girdim. Benim ayrıca Level hakkında merak ettiğim bir şeyler vardı. Öncelikle bu Level'in çıkış hikâyesini bir farklı dinlediyim ben. Onu doğrulamak isterim. Hatırlarsınız Vogel bünyesinde hoş sohbet cana yakın çalışanları olan bir Makine Magazin dergisi vardı. Rivayete göre Türkiye pazarına girmeye hazırlanan Level Energy and Propane Inc. firması Makine Magazin dergisine kendi adında bir dergi hazırlamak istemiş. İsim hakları, matbaa anlaşmaları yapılmış falan ama şirket son anda vazgeçmiş. Herkes "Of aman ne denli de uğraştığımız" diye dert yanarken siz ortaya atılıp "Ben oyun falan oynarım size oyun falan dergisi yapayım Level diye" şeklinde bir fikir atmışsınız. Gökhan da "İyi bari ama 26 sayfayı geçmesin"

diye onay vermiş olaya. Sizden dinlediğim Level çıkış hikâyesinden farklı elbette ama doğruluğunu size sorayım istedim.

Bir de dergideki yazılarınızla ilgili eleştirim olacak. Madem öyle yuvarlak hesap 500.000 falan satıyorsunuz bari şu motosikletli, tırlı bölümün tam çözümünü de verin bari. Ha bir de unutmadan o oyun bende çalışır mı? Çalışması için hangi ekran kartı lazım.

Bütün Level kardeşliğine çok selam ve sevgilerimi yolluyorum. Sağlıcakla kalın, nice 100. sayılara.

Tuğbek Ölek-Koala Lumpur

Merhaba Tuğbek'im, nasılsın, iyi misin? Arada çaktırmadan "Altın Ayı" diye laf sokmaya çalışıyor olmayasın? Aradaki mesafeler gün olur kapanır, meşe sertliğini yitirmez, olmazsa abanoz ne güne duruyor? Demem o ki azıcık uzak

görüp laf geçirmeyiniz rica ederim, odunlarla küspeniz çıkana dek yedire yedire yoğurduktan sonra bir tutam okalıptüs yaprağı ve biraz da pul biber katarak fırına... Neyse, o değil de, ben futbolu sevmem, zerre ilgilenmem, hiç anlamam, nedir kuzum bu harala gürele futbol muhabbeti yüzüme gözümüne karşı? Yoksa siz de mi Aborjinler, dingolar ve kangurularla kâşe kapmaca oynamak istiyorsunuz?

Bu arada, o 500,000 rakamı ne kazanmış ama akıllarımıza değil mi? Baksana üçünüz de aynı noktaya değinmeden geçememişsiniz! Cem Yılmaz ne demişti? "O adam da benimle aynı oksijeni soluyor, ama artık o oksijen içeride ne yapıyorsa ona, kafa bambaşka oluyor!" Yurdum gençliği çok acayip oldu çok! Ürküyorum lan bazen! Bu arada o oyun sende almaz, hiçbir ekran kartı da derdine derman olmaz, bu yüzden hiç kasma güzel kardeşim. Gondor'un bedenleri, koyverin gidenleri, tamam? Hade bakem, ağızından yel alsın! Nice yüz sayılaraymış! Bir sekiz sene daha yenecek halt mı lan bu?!

RETURN OF THE MÜDÜR!

Sevgili Berker, sen bu satırları okuduğun sırada, ben çok uzaklarda olacağım (aslında 8 kilometre). Sen sıcak evinde Inbox'ı hazırlarken ben buz gibi ofiste, üstüme çektiğim yırtık battaniyenin altında titreyerek yazılarınızı bekliyorum olacağım. Yediniz bitirdiniz beni Berker! Anlıyor musun beni Berker! Seni hiç unutmayacağım Berkeeeeer!

Şaka lan şaka, nasıl da devirdik 100 ayı beraber yahu! Hiç düşünür müydün beni o Compex'te saatlerce muhabbete tutup hediye kazandığım bilgisayar toplamak için sağa sola koştururken bugünlere geleceğimizi? En uzun zamandır biz beraberiz herhalde, 92 sayıdır beraber çalışıyoruz şu sayfalar da Berker'im. Bunu duyunca bana kafa göz dala-caksın ama, nice 100 sayılara be koca Berker! Bu arada, bul şu Starcraft CD'ni de yeni

sayıya başlamadan önce bir iki el atalım be yaw.

1-Abi Doom 3 benim bilgisayarım da takır takır çalışıyor. Ne yapmalıyım?
2-Bak şimdi Berker, sakın ol. O elindekini uzak bir köşeye bırak. Biraktın mı? Hah. Geçen gün içtiğin filtre kahve (gulp!) kafeinsizdi. Kafeinli filtre kalmamış yahu benim suçum ne? Ah!
3-Inbox'ı yaz yolla artık eşek sıpası! Ayın kaçtı oldu, millet 100. sayı nerede diye kuduruyor!
4-Niye yaşıyı saklıyorsun yahu, 21 yaşında olamazsın sen.
Hem neden kabaca 500.000 satan bir dergide olduğun halde hala motor galerisi sahibi değilsin. Ha bu arada, Sarı Gömlekli Adam'ın selamı var, üst katınıza taşınıyor muş. Sabahtan akşama tespih sallayıp "ben biliyordum zaten!" diyecekmiş (potbori).

Sinan Akkol-Çek/Prag

Madem öyle yuvarlak hesap 500.000 falan satıyorsunuz şu tırlı bölümün tam çözümünü de verin bari.

Sevgili müdür, elini ardına mı bağladık? Bir zahmet yerinden kalkıp kaloriferin düğmesine basiver, ne halt etmeye soğukta oturuyorsun ki? Ayrıca yol sekiz değil, onbir kilometre, çevre yolundan gelirim. Valla ben de motorun kilometre sayacına baktım da öyle söylüyorsunuz. Ayrıca madem yiyip bitirmeyecektik, seni niye müdür yaptık başımıza? Yok öyle yağma, oh ne güzel, hem 145 milyar yeni türk sakalı maaş al, hem de yan gelip yat! Ayrıca senle StarCraft filan da oynamam, sen RTS oynamayı bilmiyorsun yahu! En son Rise of Nations oynayalım dedim, nükleer savaşla bitti oyun! İnsan bilgisayarla mütefek olup arkadaşına dalar mı, insafsız? Aha cevapların, mutlu musun? Ha? HAA?

1-Hmmm, o zaman bir daha sefere hatırlat, gelirken evden benim antika S3 ekran kartını getireyim, senin makineye takalım. O zaman kesin çalışmaz Doom 3, senin de başın göğe erer. Doom 3 diye diye ömrümü yediniz ha!
2-Ulan ben de niye kahveyi içtikçe uyukum geliyor diye merak edip duruyordum! Gel kaçma, kahve yerine seni demleyeceğim!

3-Inbox'u yemişim, sana bir şey olmasın müdürüm!

Müdürrrr! Müdürrrrrrrrrr! Ehaaarrrr!

4-Ah o sarı gömlekli gelse meclise, ortam olsa şahane! Nasıl beline verecektim odunu, haberi yok! Sabah sabah gelmiş şıkkıdı şıkkıdı! Bu arada evet, yaşım şu saat itibarıyla aslında 47365 oldu. Ne yapalım müdür, bu memlekette her dakika bir yaşım daha giriyorum he mi? He mi müdür? Müdürrrrrr! MÜDÜRRRRRR! De bak sen de, ne acııp oluyor ha! MÜDÜRRRRR! ☹

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

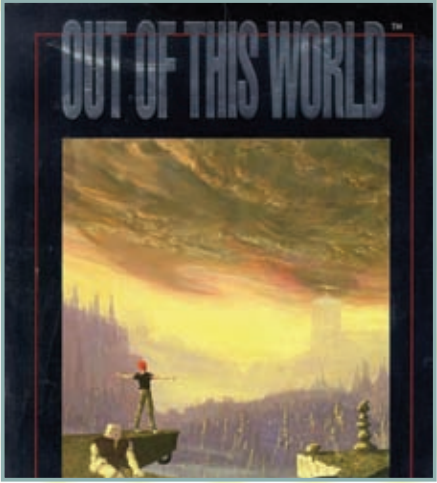
Sizin Madd'iniz

Eh, işte yüzüncü sayının dibi görüldü. Daha ne kadar sürer, bilinmez. Hiçbir şey sonsuz değildir. Olmamalıdır da. Ama gittiği yere kadar da gitmeli canına yandıgım ve hayatın dibini kazımdan başka da çareniz yok, ona göre!

derindekiler

ANOTHER WORLD

Out of this world!



Kim bilir kaç tane Amiga klasiğini PC'mizde de oynama şansına eriştik. Ve yine kim bilir kaçını oynamadık? Özellikle biz macera oyunu sevenlerin şanslı olduğumuz oyunlardan biri de Another World idi. Avrupa ve Amerika' da farklı isimler ile piyasaya sürüldüğünden siz

onu Out of This World diye de tanıyor olabilirsiniz. Ama nasıl tanırsanız tanıyın bilim kurgu içeriği ile Another World gerçek anlamda bir macera klasiği.

Doğrusunu isterseniz hafızam pek iyi değil, yıllar yılı oynadığım oyunlar artık bol kıvrımlı beynimin kaygan kıvrımları arasında birbirlerine dolaşıp düğümlemiş durumda. Ama Another World'ü oynarken uzun uzun izlediğim enfes poligon manzaraları ve ara sahneleri unutamam. O gün için animasyonlar kesinlikle harikaydı! Pek çok birbirine bağlı sahnenin, mini oyunun ve sayısız bulmacanın takip ettiği hikâyeyi keşfetmek çok keyifliydi. Aslında macera oyunu demek tam anlamıyla doğru değil. Çünkü Another World' ü bugün oynamaya kalktığımda bulduğum en büyük kusur eskiden o kadar büyük bir problem değildi. Çünkü arcade oyunlarına, platform oyunlarına alıştık ve sayısız tekrarla bile olsa Another World'ün refleks gerektiren zor bulmacalarını ve bölümlerini geçebiliyorduk (yalan, kuyruklu yalan, hemen hemen herkes hile yaptı çünkü save yoktu). Bugün tekrar platform becerilerinin eskisi kadar sağlam olup olmadığını sınınamak, hem de sağlam bir hedef duygusu olan bu macerayı yaşamak isteyenler için bu ideal bir oyun.

Yeri gelmişken belirtmek isterim: O zamanlar macera ve platform, en çok tutan iki

BİLGİ

Oyun: Another World

Tür: Platform- macera

Yapımcı: Delphine

Dağıtımçı: Interplay

Çıkış tarihi: 1991

Platform\ medya: Amiga/PC/Disket

İşletim sistemi: DOS, Windows 3.x

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

[http://www.pcgameworld.com/cheat.php/id/1964/](http://www.pcgameworld.com/cheat.php/id/1964/Another_World_Cheats)

[Another_World_Cheats](http://www.cheatcodesgalore.com/pc/showcheat.php?title=Another+World)

[http://www.cheatcodesgalore.com/pc/showcheat.](http://www.cheatcodesgalore.com/pc/showcheat.php?title=Another+World)

[php?title=Another+World](http://www.cheatcodesgalore.com/pc/showcheat.php?title=Another+World)

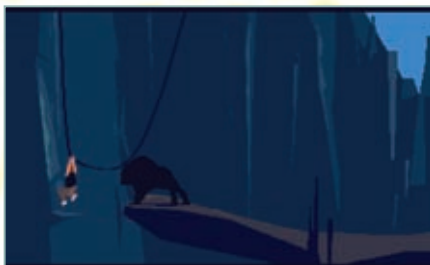
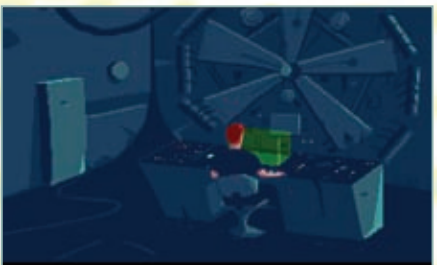
Nasıl ve nereden edinebilirim?

[http://web.ukonline.co.uk/madjock.m/Games/](http://web.ukonline.co.uk/madjock.m/Games/Another.htm)

[Another.htm](http://web.ukonline.co.uk/madjock.m/Games/Another.htm)

<http://www.oldgames-fr.com/info.php?file=38>

oyun türüydü. Bu iki türü birleştiren Another World ise yere göğe sığdırılmazdı. Bugün de dikkat ederseniz artık FPS'ler ve TPS'ler gittikçe uzun yıllardır artık pek sık rastlayamadığımız geleneksel macera oyunlarının hikâyelerine sahipler. Ama bu her zaman böyle değildi ve oyunlarında hikaye isteyenler adventure, aksiyon isteyenler platform oyunu oynardı. Another World bu inanışı değiştirerek yeni bir çağ başlatmıştı oyunculukta.



Canınız gerçekten sıkıldığında, tutup ta biraz oyalanmak, biraz da bir şeyler ile uğraşmak istediğinde o eski tozlu raflara uzanıp tanıdık, bildik bir oyun çıkartın. Alışkanlığın dostluğunun ve sıcaklığının tadını çıkartın!...

SIM ANT

Karınca kararınca

Her çocuğun oyuncakları arasında yer alan talihsiz hayvancıklar vardır. İster kuyruğundan tutup zincirli topuz diye havada savurduğumuz kediler olsun, ister at diye üzerine binip elimizde tahta kılıçla akına çıktığımız kuçular. Çocukluğumu daha fazla ifşa etmeden bu faslı geçeyim, hiç kimse bu konuda ak kaşık sayılmaz! Kötü niyetten değil ama her insanın içinde hele ki her erkek çocuğunun içinde bir kâşif vardır. İşte bu kâşiften en çok çile çeken canlılar arasında karınca da vardır! Genelde bahçede ya da en yakındaki yeşil alanda bulunabilecek olan bu canlı üzerinde deney yapmaya en müsait olanlardan biridir. Jiletle kafası kıcı kesilen canlılar itinayla birleştirilip ortaya ucube canavarlar çıkartılır. İlerleyen yaşlarda kişi Vampire filan oynarsa Tzimiche olur Viccisitude öğrenir, maazallah War Ghoul bile yaratır!

Sim Ant ise kesinlikle bu anlattıklarımın alakasız, şirin, güzel bir Maxis klasiği. Ruha dinginlik veren, bolca vakit geçiren bir başka Sim oyunu daha. Keşfetme arzusunu zarsızca tatmin etmenin en güzel yolu oturup bir karınca kolonisinin çalışmasını izlemektir. Bir çocuğa ya da daha sorumluluk



alacak bir yaşta gence verilebilecek en güzel hediyelerden biri karınca kolonisidir. İzler, besler ve öğrenirsiniz, uzunca bir süre eğlenirsiniz.

Sim Ant çok ilginç bir oyun. Çünkü en eğlenceli yanlarından biri karıncaları koloni kurarken izlemek olsa da bu oyunda o koloniyi hayatta tutması gereken sizsiniz! Belli bir türde doğup ona uygun görevlerinizi yerine getiriyorsunuz: Örümceklerle, tırlarla ve diğer kolonilerle savaşmak, doğa şartlarına dayanmak, yiyecek toplamak. Sim Ant diğer Sim oyunlarının arasında bile sıra dışı bir oyun. Maxis Sims ve Sims 2 ile kaptırıp sapıtmadan önce yaptığı sağlam oyunlardan. Eh ne yaparsınlar, kariyer, ev, araba gibi bayık

BİLGİ

Oyun: Sim Ant
Tür: Karınca kolonisi simülasyonu
Yapımcı: Maxis
Dağıtımçı: Maxis
Çıkış tarihi: 1991
Platform\ medya: Amiga/PC/Disket
İşletim sistemi: Windows 3.x
Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.geocities.com/seandlh/simant/>

<http://www.computerhope.com/games/games/simant.htm>

<http://www.the-underdogs.org/game.php?id=983>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://amiga.emucamp.com/simant.htm>

<http://www.dreamora.com/home/download.php?view.5>

şeylerle bir de sanal olarak uğraşmak isteyenler uğraşsın. Sim Ant' ta ise asker karıncalarınız, kraliçeniz, bahçeye yayılan bir imparatorluğunuz var. İşte size mikro-kozmos!

Dahası oyunu farklı bir Sim yapan da bir hedef sahibi olmamız. O da önce bütün bahçeyi sonra da evin tamamını ele geçirmek! Sadece 2.5 MB' lık bir oyun için alın size tonla eğlence, neşeli grafikler, yenilmesi kolay aptal bir yapay zeka ama zor doğa koşulları ile hoşça vakit geçirin...

BOULDERDASH

Harala gürele!

Yıllar geçtikçe sayısız platforma taşınmış orijinal bir Commodore 64 oyunu! Oyun tarihinin mihenk taşlarından Boulderdash hızlı düşünmeye ve hareket etmeye dayalı bir oyun. Harala gürele devamlı kazarak giden adamımızla hazineleri avlayıp yaratıklardan kaçmalıyız. Kayaları itip aşağı yuvarlıyor, bizi takip eden canavarlardan böylelikle sağlam bir zamanlamayla kurtulabiliyoruz. Ayrıca tabii ki belirli sayıda elmas toplayarak bölüm çıkışını açmaya çalışıyoruz. Farklı hazineler ve engeller içeren oyun zamanının arcade oyuncusuna harita editörünün de katkısıyla



sınırsız oyun süresi sağlıyordu. Pacman kadar bağımlılık yapıcı! Tam anlamıyla eskinin klasik aksiyon oyunu, hemen hemen herkes ya bu oyunu ya da bir türevini oynamıştır. Kısa bir süre heyecanlanıp sonra "eeh ben filan oynamaya gidiyorum" diyebilir ya da neşe ile kaptırabilirsiniz. Bik bik bik bik...

_Ali Güngör - gali@level.com.tr

BİLGİ

Oyun: Boulderdash
Tür: Aksiyon
Yapımcı: First Star
Dağıtımçı: First Star
Çıkış tarihi: 1984
Platform\ medya: Commodore 64
Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.cs.vu.nl/~aeweber/bd/>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://www.cs.vu.nl/~aeweber/bd/>

NASIL YAPILDI?

COUNTER-STRIKE Efsaneler asla kolay doğmazlar...



Counter Strike'in oyunculara yayınlanan ilk ekran görüntüsü. Rezil bir model (kollar omuzlardan nasıl da çıkık) elinde Half-Life levyesiyle koşturuyor.

Öyle bir oyun düşünün ki bir grup amatörün el emeği göz nuru olsun, ancak başarılı bir yapım için milyonlarca dolar döken büyük firmaların ürünlerini silip süpürsün. İnternet üzerinde her yıl milyonlarca insan tarafından hiç durmadan oynansın, en yakın rakibiyle arasındaki fark inanılmaz boyutlarda olsun. Ve fikir babası genci sıradan bir mod yapımcısı olmaktan oyun endüstrisinden ekmeğe yiyecek bir tasarımcı statüsüne taşısın. Hangi oyundan bahsettiğimi biliyorsunuz.

Takvimler 1997 yılını gösterirken Minh Le, nam-ı diğer "Gooseman", kendi halinde bir öğrenciydi.



AZ VE ÖZ BİLGİ

Şimdiye kadar 17 beta versiyonu, 7 full versiyonu çıktı. CS: Condition Zero X-Box versiyonu ve CS: Source ile birlikte toplam 27 farklı CS versiyonu çıktı.

Quake gibi sansasyonel oyunlar için mod yapımıyla ilgilenen, ancak oynadığı modların neredeyse hiçbirinden istediği tadı alamayan genç bir eleman ne yapar? Oturup yeni çıkan Half-Life üzerine kurulu yeni bir mod yapmayı dener tabii ki, en azından Minh Le için durum böyledi. Ama o fantastik silahlar ve oyun alanlarından sıkılmıştı, kafasında gerçek dünyadan silahlar, bunları kullanarak çarpışan gerçek dünya karakterleri dönüp duruyordu.

Minh Le fikirlerini dostu Jess Cliffe'ye açtı. Cliffe fikri beğenmişti ve elinden geldiğince yardımcı olmaya söz verdi. Valve'in Half-Life için SDK çıkarmasıyla beraber de çalışmaya başladılar. Le karakter modellemelerinden tutun da genel oyun tasarımına dek herşeyle ilgileniyordu. Cliffe ise program bilgisi zayıf olduğundan genel tasarıma düşünsel katkıda bulunuyor, onun haricinde modla ilgili web sitesini hazırlayıp oyuna ilgi çekmeye gayret ediyordu. Uzun uğraşlardan sonra ilk sürümü dağıtımına hazır hale getirdiler.

Ne var ki ilk CS bugün bildiğimiz halinden çok farklıydı. En bü-

yük sorun bir türlü doğru düzgün çalışmamasıydı, ama yine de kendine birkaç yüz sağlam hayran bulmayı başarmıştı. Bu hayranlar arasından pek çok insan oyuna katkıda bulunacak ve gelişmesini sağlayacaktı. Ancak bu arada Minh Le öğrenmeye devam ediyordu ve aldığı en önemli derslerden birisi de bir işi doğru düzgün yapmak istiyorsanız kendiniz yapmak zorunda olduğunuz idi. Özellikle arkanızda büyük bir firmanın gücü yoksa gönüllü katkıda bulunacak kişilere güvenmeniz zordu.

Ama bu da zamanla değişecekti. Geçen zaman içinde harcanan çabalar CS'yi oynanabilir bir oyun haline getiriyordu, üstelik hem bedava, hem de piyasada benzeri olmayan bir oyundu. Gün geçtikçe daha fazla insan CS oynuyor, CS'yi üzerine kurup oynayabilmek için ise gidip Half Life alıyorlardı. Tabii zamanla düşmesi gereken Half Life satışlarının sırf bu yüzden devamlı yüksekte seyretmesi Valve yöneticilerinin gözünden kaçmamıştı. Piyasada pek çok mod vardı ve bunlardan biri de üzerine kendilerinin de emek sarfettiği Team Fortress idi. Ancak CS onlara sıfır maliyetle dolaylı da olsa para kazandırıyor. Nitekim en sonunda tasarımcıları ile anlaşarak oyunun isim haklarını satın aldılar ve onları da bünyelerine kattılar.

Pek çok insan Valve'in CS ismi-

_M. Berker Güngör



İlk halka açık playfest görüntüsü. Bizi gururlandıran ise yapımcılar Cliffe ve Gooseman ile birlikte bir Türk oyuncunun da bu testte yer alıyor olması. Resimdeki Magnus şu anda Türkiye'nin en büyük profesyonel oyunculuk sitesi oynasana.com'un sahibi olan Cem Özkaynak.

LEVEL C

DEMOLAR

TRACKMANIA SUNRISE
CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
WIK AND THE FABLE OF SOULS
ROCKETBOWL
OASIS
CHAMPIONSHIP MANAGER 5
PROJECT SNOWBLIND

FULL OYUNLAR

DUO
DUOTRIS
LIQUISITY
MONO
NEVERBALL
SANDBOX OF GOD

VİDEOLAR

PUSU
GOD OF WAR
JADE EMPIRE
TEKKEN 5
THE CITY OF METRONOME

EXTRALAR

CODENAME PANZERS EK HARITA
CS SOURCE STALKER HARITASI
MAFIA: CITY OF LOST DREAMS MODU
THE SIMS 2 HACK SCANNER
MASAÜSTÜ RESİMLERİ

PROGRAMLAR

DEEP RIPPER V1.1
EASY RECORDER V5.0
FRAPS V2.5.2
HIJACK THIS V1.99.1
JV16 POWERTOOLS V1.5.0.274
LOGON STUDIO V1.0
MOVIE TRACK V3.3B
MS ANTISPYWARE V1.0 BETA
PASSWORD MANAGER V2.0.274
PICASA 2 V2.00
RADLINKER V2.030
RIVA TUNER V2.0 RC 15.3
STICKY NOTES V3.5
TAKECOLOR V6.0
TWEAK TC V6.0.3
UNIT CONVERSIONS 2000 V2.5
TOTAL UNINSTALL 3.01

TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ

DIVX 5.2.1 WINXP, WIN98
OGG CODEC
WM9 CODEC
GUARDIANKNOT CODECPACK 1.9
QUICKTIME PLAYER 6.5.2
MEDIA PLAYER CLASSIC



BLOOD RAYNE

Majesco

100 sayımız şerefine sizlere verdiğimiz Blood Rayne bir aksiyon oyunu. Yarı vampir (dhampir) olan Rayne'i yönetiyoruz. Oldukça atletik ve bir o kadar da seksi bir karakter kendisi. Ekrandaki açıklamaları takip ederek oyunu kurduktan sonra isterseniz ilk olarak oyunun eğitim, yani Training bölümünü oynayın. Böylece oyunun kontrollerine alışmış olursunuz.

Rayne gerçekte de çevik bir karakter. Hiç zorlanmadan havada yön değiştirebilir, kendisini burğu yapıp daha ileriye zıplayabilir veya elektrik tellerinin üstünden yürüyebilir (oyunun ilk bölümlerini geçmek için bunu bilmeniz gerekli). Oyun boyunca belli düşmanları öldürünce kazanacağı yetenekler var. Bunlardan normal saldırı kombosunu güçlendirenler, Blood Rage (CAPS LOCK ile çalıştırabilirsiniz) saldırılarını güçlendirenlerin yanında Rayne'in dört farklı da görüş biçimi var: Hedefinizi ve canlıları gösteren görüş, zamanın inanılmaz yavaşladığı ve uzak mesafeleri yakınlaştıran görüşleriniz oyunda ilerledikçe yeteneklerinize katılacak. Tabii bir de normal görüşünüz var.

Oldukça güçlü olan sol fare ile yaptığınız kesici saldırıların yanında, iki elinizde birden taşıdığınız silahları sağ fare ile ateşliyorsunuz. Oyunun başlarında silahları küçüm- seniz de, ortalarından sonra ve özellikle oyunun sonuna doğru her silahın kullanılacağı yeri ve değerini anlıyorsunuz. Rayne cephaneye taşıyor, onun yerine 2 küçük, 2 orta, 2 büyük, bir de özel ateşli silahı aynı anda üstünde bulunduruyor. Siz de bu gruplar arasında F veya R tuşlarıyla geçiş yapıyorsunuz. Enerjisini ekranda gördüğünüz özel düşmanlarınıza karşı ya en büyük silahlarınızı, ya da Blood Rage'i kullanmanızı salık veririz. Blood Rayne çok zor bir oyun değil, ama animasyonlarındaki bariz kesiklikler yüzünden kontrollerini ilk başta yadırgayabilirsiniz. Eğer zorlanırsanız dahi, kolay zorluk seviyesinde oyunu oynamaya devam edin. Ve eğer çok susarsanız, E tuşuna basın. Sonuçta siz bir vampirsiniz, çekinmenize gerek yok :)

D İÇERİK

WIK AND THE FABLE OF SOULS

Reflexive Entertainment

Bu yılki IGF'de (Bagimsiz Oyun Festivali) iki ödül birden kapandı Wik, bir platform oyunu. Ama türüne birçok yenilik getiriyor. Wik yarı kurbağa, yarı insan bir yaratığı yöneterek sevimli Grub'ları güvenliğe ulaştırmak zorundayız. Wik Grub'ları ağızıyla tutabilir, tükürebilir, diliyle her yere tutunabilir ve gösterdiğiniz her yere zıplayabilir. Hoş grafikleri ve ilginç oynanışıyla Wik'i 60 dakika sonunda hala oynamak isteyeceksiniz.

SİSTEM: 800Mhz CPU, 256MB RAM, 30MB HDD

LEVEL NOTU: 7 / 10



ROCKETBOWL

Large Animal

Şimdiye kadar bilgisayarda zevkli bir bowling oyunu oynamamıştık. Bunun nedeni hepsinin gerçek bowling'i aynen yapmaya çalışmasıymış. RocketBowl ise bu spora yepyeni bir boyut katıyor. Eğimli olukları, nitro tüpleri ve farklı şekillerdeki bütün oyun alanında dolaşabilme imkanıyla RocketBowl gerçekten çok eğlenceli.

SİSTEM: 600Mhz CPU, 128MB RAM, 8MB GFX

LEVEL NOTU: 8 / 10



OASIS

Firstplay

İlk versiyonu birkaç yıl önce çıkan Oasis hem zeka hem de bir strateji oyunu. Mısır'ın yeni hükümdarı olarak topraklarınızı gezmeli, ordunuzu çoğaltmalı ve barbarların saldırısına karşı Mısır'ın şehirlerini yollarla birleştirmelisiniz. Aslına herhangi bir türe tam olarak sokulamayacak Oasis'in başında zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız

SİSTEM: 600Mhz CPU, 128MB RAM, 12MB HDD

LEVEL NOTU: 9 / 10



Haziran ayında Level DVD'li versiyonu bayilerde bulabilirsiniz.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.
- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacaktır.
- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.
- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.

SÜRÜCÜLER

VIA 4IN1 4.55

FREEDVD CODEC

YAMALAR

BROTHERS IN ARMS 1.03

SID MEIER'S PIRATES 1.01

REPUBLIC COMMANDO PATCH1

HOT SHOTS

AURORA WATCHING

CODENAME PANZERS 2

COLD FEAR

COSSACKS 2

CROSS RACING CHAMPIONSHIP

DOOM 3: RESSURECTION OF EVIL

GHOST RECON 2

HITMAN: BLOOD MONEY

INDIGO PROPHECY

JUICED

MASHED: FULLY LOADED

MOTO GP 3

ROLLERCOASTER TYCOON: SOAKED

SETTLERS V: THE FOG REALM

SNIPER ELITE

STILL LIFE

STUBBS THE ZOMBIE

SUDEKI

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

THE DAY AFTER

THE REGIMENT

TIMESHIFT

TWILIGHT WAR

WARHAMMER 40.000: WINTER ASSAULT

WOLFSCHANZE 1944

WORLD AT WAR

ZOMBIES

CD'NİZDEN FAYDALANIN!

Shareware oyunlar da güzeldir

Unutmayın ki LEVELCD ve DVD'lerindeki demoların arasına sıkışmış shareware oyunları da özenle seçiyoruz. Doom 3'e, Half Life 2'ye alıştınız diye, kısıtlı bir alanda çok iş başaran bu oyunlara sakın burun kıvrıp geçmeyin. Gerçekten eğlenceli ve en iyi olanların size ulaşmasına özen gösteriyoruz çünkü. Genellikle bir saat kısıtlı kullanım süresi olan bu oyunları beğenirsiniz hemen satın alarak oynamaya devam edebiliyorsunuz.

Shareware oyunlar, oyun yapımcılığına başlamaya isteyenler için de iyi birer örnek aslında. Bu oyunlardan örnek olarak ufak çaplı oyun projeleri geliştirebilirsiniz. Sonuçta, koşturmadan önce yürüme öğrenmek gerek. Bu nedenle bu ay demo CD'mizde yer alan 3 shareware oyunun kıymetini bilmeniz açısından küçük incelemelerine yer vermek istedik.

E3 Geliyor!

Bu yıl E3 biraz erken yapılacağından, Mayıs'ın ortasında Los Angeles yolcusuyuz. Ama bu yılın en büyük oyun olayı ile ilgili düşüncelerimizi taa Temmuz sayısında yazmaya başlamayacağız. Fuarı günü gününe takip eden editörlerimiz izlenimlerini L.A.'den yazmaya başlayacak, siz de E3'ü bir ay erken okumaya başlayacaksınız! Müthiş oyunlar silsilesi geliyor.

Stronghold 2, Empire Earth 2, Star Wars: Episode 3, Pariah, Midnight Club 3, Bard's Tale, Commandos 4, Godfather, Copolla, Kim Basinger falan filan da...

...Level'a yine bir şeyler oluyor.



Level CD ve DVD'li versiyonuyla 1 Haziran'da bayilerde

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr
VefaBayın Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoğlu@level.com.tr
Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr
Mustafa Yılmaz mustafa@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr

Görsel Yönetmen Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr

Grafik Asistanı Zeynep Bilmez, zeynep@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Pazarlama Müdürü Özlem Cenker

Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar

İş Geliştirme Müdürü Gülcan Bayraktar

Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ebru Cinek, Nihan Özkaşap

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VefaBayın Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok

34349 Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Level Reklam Müdürü Yeliz Koşun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi

4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.

VefaBayın Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B 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

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.

