

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

75 SAYI CD

3 MÜKEMMEL MODİFİKASYON
Grand Theft Auto 3 Multiplayer Mod / Max
Payne Kung Fu 3.0 / FIFA 2003 Türkiye Ligi

8 MÜTHİŞ DEMO
Championship Manager 4 / Freelancer /
Tropico 2 / Blitzkrieg / ...

NİSAN 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 04 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL (KDV DAHİL)

ROMA VICTOR!

Rome Total War ilk bakışı ve Praetorians incelemesi
ile Roma devri savaşlarını yeniden yaşayın

RAINBOW SIX:
RAVEN SHIELD,
MASTER OF ORION 3,
PROJECT I.G.I. 2,
DEVIL MAY CRY 2,
DELTA FORCE:
BLACK HAWK DOWN
İNCELEMELERİ

8 sayfalık
SPLINTER CELL
Strateji Rehberi

FREELANCER

Uzun zamandan beri aç kaldığımız bir
oyun türüne geri dönüş

WARCRAFT 3 FROZEN THRONE

Beklenen eklentiye test aşamasındayken
yakaladık

GRAND THEFT AUTO 3

Multiplayer!

GTA 3'ü çok oyunculu oynamak için gereken
programlar LevelCD'de, açıklaması içeride

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.

04



0 771301 213116

Ateş 39

"Yıllardır hayalini kurduğumuz bir şey gerçekleşmek üzere... Türkiye'de asla olmaz dediğimiz, en idealist oyuncunun bile hayal edemeyeceği bir şey..."

Geçen ay Next Level'in sonundaki bu cümleleri okuyup da merak etmeyen sanırım yoktur. Bu ay bombayı patlatacağımızı söylemiştik, ama projenin arkasındaki kişinin ricası üzerine bir ay daha beklememiz gerekiyor. Neler olduğunu gelecek ay duyuracağız. Türkiye'de şimdiye kadar oyunculuk üzerine birçok proje büyük vaatlerle başlayıp plansızlık ve hazırsızlık nedeniyle tıkanıp kaldı. Bu projedekiler aynı hataya düşmek istemiyorlar ve adımlarını çok sağlam atıyorlar. Onlara bir ay daha süre tanımak doğru olacak diye düşünüyorum.

Yine geçen ay ima ettiğimiz üzere, Level'in görüşünde ufak tefek değişiklikler yaptık. Zaten bizi tanıyorsunuz, uzun süre aynı kalırsak kurtlanıyoruz :) En büyük değişiklik, İlk Bakış ve haberler bölümlerinin tek bir isim altında, çok daha geniş bir içerikle birleşmiş olması. Ayrıca, tozlu raflarda birisinin keşfetmesini bekleyen, hakkı yenmiş veya unutulmaya yüz tutmuş oyunları gün ışığına çıkarttığımız Derindekiler bölümünü de beğeneceğinizi umuyoruz. Fikirlerinizi bize maile iletmeyi ihmal etmeyin.

Bu arada, kış boyunca hasta olmadım diye diye kendimi hasta etmeyi başarmış durumdayım. 39 derece ateşle evimde otururken yazıyorum bu yazıyı. Bir yandan da gülmekten yere düşmemeye çalışıyorum. Neye mi? Az önce çalan telefonla yaptığım saçma sapan konuşmaya gülüyorum. Normalde rahatsız edildiğim için kızardım, ama ateş içindeyken insan tuhaf tepkiler verebiliyor. Konuşmayı aynen aktarıyorum:

Zırlı zırlı!

Ben: Alo?

Öteki: Kimsin?

B: Siz kimi aramıştınız hamfendi?

Ö: Bize bir numara verdilerdi, orayı aradığıydı?

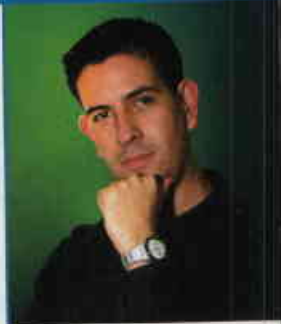
B: Yok, yanlış numara!

Ö: Ha, öyle mi? Özür dilerim.

B: Reca ederim!

Çot!

Bu ateşle insanın hayalgücü de bir değişik çalışıyor. Köprüden önce son çıkış meselesi de buradan ortaya çıktı zaten. Ateşten midir nedir, gördüğüm halis... halisü... halisinüs... hassilüs... Tuhaf şekillerde çalışmaya başladı zihin. Yani köşemden rahatsız olursanız, bunu ateşli hastalık içindeki bir zihnin buhranı olarak görebilirsiniz. Veya, görmeyebilirsiniz de...



Kendime diyalog...

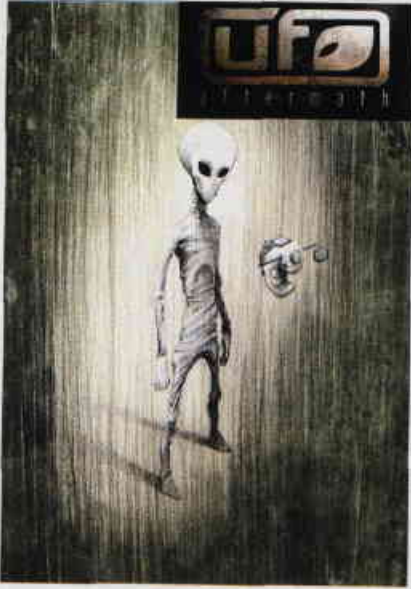
- Ne yaptın bakalım bu ay?
- Bu ay verdiğim ani bir kararla bazı şirketleri 13.650.000.000 TL zarara soktum ve bunun karşılığında ben 31.850.000.000 TL kâra geçtim.
- Vay, hangi bankayı hortumladın?
- Hiçbirini. Sigarayı bıraktım.
- (Rakamlar görecelidir. By-pass ameliyatı masrafları ücrete dahil değildir...)



ilk bakış

UFO: Aftermath

Çıkış:Belli Değil
Yapım:Altar Interactive
Dağıtım:Belli değil



Aslına bakarsanız Aftermath projesini ortaya atanlar, yıllar önce X-COM: Enemy Unknown adlı klasiği yapanlarla aynı amcalardı. Aftermath onların uzun yıllardır kafalarında kurdukları devam oyunuydu ve bu defa daha önce yapamadıkları pek çok şeyi yapacaklardı. Ama olmadı, olmadı. Ve proje bir müddet askıda kaldıktan sonra el değiştirip Çek kökenli Altar Interactive firmasının sorumluluğuna geçti. İlk bakışta her şey çok kolay görünüyordu, ancak Altar programcıları biraz zaman geçince kendilerine devredilen malzemenin büyük bir kısmını çeşitli se-

beplerden dolayı kullanamayacaklarını fark ettiler. Tabii bunun üzerine işe sıfırdan başlandı, orijinal projedeki fikirlerden bazıları elendi, bazıları yeniden gözden geçirildi. Sonuçta uzun bir çalışma döneminin ardından Aftermath yeni yapımcıların elinde şekillenmeye başladı.

Ve karanlıkla ölüm de geldi...

Altar programcıları Aftermath projesini yeniden şekillendirirken bazı açılardan Enemy Unknown gibi bir klasiği aynen izlemeyi tercih etmişler, tabii bu arada projeyi ilk ortaya atanların yeni fikirlerinden bazıları da çöpe gitmiş. Ancak bunu kötü anlamda almamak lazım tabii ki, çünkü burada ruhsuz bir klonlama işleminden ziyade, kendini kanıtlamış unsur-

ketlerine karşılık vermek ve pek çok farklı amaçla elinizdeki kısıtlı güçleri hareketle geçirmekle uğraşacaksınız. Bu bölüm yeni kaynaklar elde etmek ve bunları elde tutmak açısından çok önemli, çünkü dışarıdan herhangi bir yardım alabilmeniz imkansız. Tabii global haritada askerlerinizi bir bölgeye gönderdiğinizde şu ya da bu şekilde çatışmaya girmek gerekeceğinden, işin kalan kısmını da taktik strateji bölümünde halletmeniz gerekecek. Bu kısımda çarpışmanın geçtiği alanı izometrik olarak görerek takımdaki askerlere kumanda etmek gerekecek. Ancak burada bir tür sıra tabanlı oynanış sistemi kullanıldığından, nispeten rahat bir biçimde, düşünerek oynayabilmeniz mümkün olacak.

Uzun bir çalışma döneminin ardından Aftermath yeni yapımcıların elinde şekillenmeye başladı

ların yeniden gözden geçirilerek kullanılmasından bahsediyoruz. Bunu en iyi görebileceğimiz iki nokta oyunun gerçek zamanlı global ve sıra tabanlı taktik strateji kısımları, bunlar serinin en güçlü yönleriydi ve burada da olmasını bekleyebileceğimiz gibi kullanılmışa benziyorlar.

İşin global strateji kısmında dünya üzerinde üsler kurmak, uzaylıların hare-

Burada izometrik taktik çarpışma haritaları hakkında birkaç unsurun altını çizmek gerekiyor. Öncelikle bunlar tamamen üç boyutlu modellerden oluşacak ve oyundaki pek çok unsura göre otomatik olarak hazırlanacaklar. Altar programcıları önceden hazırlanmış harita taslakları kullanmak yerine, rast gele haritalar üretebilen bir Map Generator kullanmayı uygun bulmuşlar, böylece asla birbirinin aynı iki çatışma yaşanmayacağına iddia ediyorlar. Öyle ki zaman zaman baskın vermek zorunda kalacağınız uzaylı üsleri bile asla birbirinin kopyası olmayacak.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Prince of Persia, 286 veya 386 model bilgisayarları kullananlar için unutulması zor bir oyundur. Ayrıca Prince of Persia'nın PC'deki oyun piyasası için bir başarıya ulaştığı da inkâr edilemez. Hatırlarsanız, '99 yılında piyasaya çıkan Prince of Persia 3D beklentileri karşılayamamıştı. Şimdi ise yeni bir devam oyunu için Ubi Soft yeniden devreye girdi.

Prince of Persia: The Sands of Time'da, prensin babasının Maharajah'ın sarayını istila etmesinden sonraki olaylar konu alıyor.

Ubi Soft bu kez; Devil May Cry, Tomb Raider, Shinobi ve Onimusha gibi oyunlardan esinleniyor. Ayrıca yeni oyunda eskisinden daha fazla adventure materyali bulunacak.

Oyunun grafikleri de geliştiriliyor. Karakterler ve çevre daha detaylı olacak.



Ölü bir dünyanın külleri...

Oyunun konusunu kısaca özetlemek gerekirse, bu defa uzaylılar açıktan bir saldırı düzenlemek yerine, kaçak dövüşmeyi ve gezegeni biyolojik bir saldırıyla üzerindeki fazlalıklardan arındırmayı tercih ediyorlar. Sonuç sadece insanlar için değil, gezegendeki tüm canlı türleri için tam bir felaket oluyor. Ölümünden kurtulmayı başaran canlılar mutasyonla tuhaf ve saldırgan yaratıklara dönüşüyorlar. Yeraltı sığınaklarında sağ kalabilen bir avuç insan ise yok edilmekten kurtulabilmek için dövüşmek zorunda kalıyor. İşte siz bulabildiğiniz insanları örgütleyip bir direniş oluşturmaya çabalayacaksınız.

Dış dünya neredeyse tamamen öldüğünden etraftan yardım alabilmeniz imkansız, ancak tabii ki bu çıkıp malzeme arayamazsınız demek değil. Tabii malzeme ve insan toplamaya, bunları kurduğunuz derme çatma üslerde örgütlemeye çalışırken, bir yandan da etraftaki düşman varlıklarla boğuşmanız gerekecek. Ancak size düşen sadece günü kurtarmak değil, çünkü uzaylı biraderler etrafta dolaşıp insan postu koleksiyonu yapmaya devam ediyorlar. En iyi savunmanın sıkı bir saldırı olduğu gerçeğinden yola çıkarak o elemanları kovalamanız gerekiyor.



Tabii etrafta bolca silah ve malzeme bulunmak mümkün olacak, çünkü ne de olsa bunların sahipleri çoktan öte tarafa göçmüş durumda. Ancak bunlarla uzaylıları devirmenin pek kolay olmayacağı gerçeğini görmek herhalde fazla zamanımızı almayacaktır. Bu durumda yabancı teknolojileri ele geçirmek, sırlarını çözmek ve benzerlerini üretmek kaçınılmaz olacaktır. Tabii bunlar için üsler kurmak, içlerine gerekli malzeme ve personeli koymak, üstüne üstlük bir de bunları yok edilmekten korumak gerekecek. Oyunda insanlar başta olmak üzere pek çok kaynak o denli kısıtlı olacak ki, büyük ihtimalle tek askeri kaybetmek bile operasyonlarımıza çok sağlam darbeler vurabilecek.

Stres kaynağı...

X-COM serilerinin en büyük özelliklerinden biri de oyunların oldukça gerilimli ve sürükleyici atmosferlere sahip olmasıydı. Özellikle X-COM 2: Terror From Deep o zamanın teknolojisi ile insanı kasım kasım kasabilen bir ses ve grafik atmosferi yakalamayı başarmıştı. Tabii bunda oyunun aşırı zor olmasının, karşınıza çıkan yaratıkların gebermek bilmesinin de büyük payı vardı. Ancak özellikle serinin ilk iki oyunu olan Enemy Unknown ve Terror From Deep tüm o ürpertici atmosferlerine karşın, Japon Anime filmleri tadındaki grafik tasarımlarıyla kendilerini diğer tüm oyunlardan daha farklı bir sınıfa sokmayı başarmışlardı. Aftermath ise grafik açısından tamamen 3D olmasına rağmen, maalesef genel tasarımda o Anime havasına rastlamak pek mümkün olmayacakmış gibi görünüyor. Oyunun genelindeki grafik tasarımlar sanki daha çok Silent Hill ya da Resident Evil oyunlarındakini çağırıştırıyor. Orijinal X-COM oyunlarında rastladığımız nispeten sevimli ama inanılmaz ürkütücü olabilen grafikler, Aftermath'te yerini doğrudan kirli, kanlı ve kapkaranlık bir tarza bırakmış gibi görünüyor.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Bu yıl ve gelecek yıl, Medal of Honor fanatikleri için çok meşur (veya Burak) geçecek. EA Games, Medal of Honor için Pacific Assault adında yeni bir devam oyunu, TKO Software ise şimdilik ismi belli olmayan yeni bir ek paket hazırlıyor.

Oyun, Pearl Harbor Savaşı'ndaki Japonya saldırısıyla başlıyor, ama Pacific Assault'ta başından sonuna kadar Pearl Harbor'daki olaylar konu alınmıyor. Bu savaşta ki olaylar dışında da çok ilginç şeylerle karşılaşacaksınız. EA Games'in Pacific Assault'ta amaçladığı şey, diğer Medal of Honor oyunlarındaki çizgiselliği azaltmak. Pacific Assault, 24 Ocak 2004'te piyasada olacak.

Diğer yandan, TKO Software, yeni bir Medal of Honor ek lentisi için çalışmalara devam ediyor. Ek paketin çıkış tarihiyse şimdilik belli değil. Son olarak, EA Games, PS2 platformu için de Medal of Honor: Rising Sun adında yeni bir oyun hazırlıyor. Rising Sun'da, Joseph Griffin'in Pearl Harbor savaşından sonraki yaşamı konu alınacak.



NEIGHBOURS FROM HELL

Jowood'dan çok 'pislik' bir oyun geliyor. Neighbours from Hell'de tek amacınız komşularınızı rahatsız etmek olacak.

Oyun tamamıyla çizgi-film tarzında grafiklerle tasarlanıyor. Kontrol için de, eski 2D adventure oyunlarında olduğu gibi sadece mouse'u kullanacaksınız. Yani oynanış çok sade ve basit olacak.

Neighbours from Hell'de komşularınızı birçok şekilde rahatsız edip kargaşa yaratacaksınız. Evimizdeki eşyaları kullanarak tuzaklar kurabileceksiniz, ama diğer yandan da yakalanmamaya çalışacaksınız. Bunun için de işlerinizi gizlilikle yapmanız gerekecek.



Pillage

Bir RPG, bir aksiyon ve bir stratejiyi pofuduk bir ekmeğin arasına koyup ısıtırsanız, bir adet Pillage'iniz olacaktır. Olmazsa, Zed Two, Pillage adında aksiyon ağırlıklı bir RPG oyunu yapıyor, onu ısıtabilirsiniz. O da olmazsa, Pillage adında yeni bir portaka...



Karışım...

Zed Two, RPG ile aksiyonu aynı potada eriterek bir ilki gerçekleştiriyor, ancak en azından farklı bir şeyler deniyor. Buna rağmen şunu belirtmeliyim: Pillage, firmanın diğer RPG oyunu Vandal Hearts'dan esinlenerek yapılıyor.

Pillage, uzun yıllar önce vahşi bir ırk

tarafından işgal edilen bir yerde geçiyor. Yaratıklardan oluşan bu ırk, doğal yaşamlarını devam ettirmek için teknolojiyi durdurmuş ve insanları etkisiz hale getirmiş. Birçok insan da her şeyi kabullenmiş ve savaşmayı bırakmış, ancak bir grup buna son vermeye karar vermiş (-miş'li geçmiş zaman). Oyunda da bu grubu kontrol edeceksiniz (-niz'i geçmiş zaman).

Pillage'de asıl odaklanılan şey, oynanış. Dediğim gibi, oyun aksiyon ağırlıklı olarak ilerleyecek. Karakterlerinizi direkt olarak, istediğiniz şekilde kontrol edebileceksiniz ve klasik RPG'lerdeki gibi savaşlarda sayı sistemi (enerjiler için) kullanılmayacak. Her karakterin; farklı bir silahı, farklı bir gelişme sistemi ve farklı bir dayanıklılığı olacak. Bunların yanında karakterlerin hedefleme sistemleri de birbirleriyle aynı olmayacak.

Oyundaki ortamlar, yıkılmış, harabe şehirlerden; karşılaşılabileceğiniz düşmanlar ise robot ve yaratıklardan oluşacak. Zed Two, yapay zekâ konusunda oldukça dikkatli çalışıyor. Düşmanlarınız, nerede olduğunuzu tahmin edemeyecek, ama çıkardığınız sesleri duyabilecek ve

ÇIKIŞ TARİHİ:2004 Yılı başı
YAPIM:ZED TWO
DAĞITIM:Belli Değil



sizi fark edebilecek. Bu da oynanışı daha heyecanlı bir hale getirip kafanızı duvara çarpmanızı ve bitkisel yaşama girmenizi sağlayacak.

Pillage'de ara-sinematikler yer alacak ve diyaloglara çok sık rastlayacaksınız. Oyunun tarzıysa esprili olacak. Dolayısıyla bu ara sahnelerde komik sahneler bulunacak. Zaten karakterler de, arka planların tersine Anime havasında tasarlanıyor. Pillage'i teknik açıdan ilgi çekici yapan bir diğer şey, deforme olabilen zeminler ve binalar. Yani Red Faction'daki Geo-Mod'a benzer bir teknoloji kullanılıyor. Bu da zeminlerin parçalanmasını ve binaların yıkılmasını sağlıyor.

Pillage'de tek kişilik oyuna ağırlık veriliyor, ancak oyunu, tek kişilik haritada iki kişiyle de oynayabileceksiniz.

Oyun PC ile birlikte; PS2, Xbox ve Gamecube için de hazırlanıyor. PC versiyonu e-mail yoluyla da oynanabilecek.

Ne zaman?

Pillage, ilginç tarzıyla beklenmeye değer bir oyuna benziyor. Zed Two, RPG'yle aksiyonu başarılı bir şekilde birleştirebilirse, Pillage bir hit olabilir. Çıkış tarihi için şimdilik "yılı başı" deniliyor.



SUNSTORM INTERACTIVE KAPANDI

Deer Hunter serisinin yapımcısı Sunstorm Interactive kapandı. Açıklamayı, firmanın genel menajeri Tom Shiftlet yaptı. Shiftlet, kapanmalanna rağmen Deer Hunter'ın patch'inin tamamlanacağını ve bittiği zaman yayınlanması için Infogrames'e yollayacaklarını belirtti.

Bir daha Deer Hunter oynamayacak ve dolayısıyla yazamayacak olmamız ne kadar kötü bir haber (!)



Korea: Forgotten Conflict

Çıkış Tarihi:24 Haziran 2003
Yapım:Plastic Reality Technology
Dağıtım:Cenega

Oyun yapımcıları, bir savaş oyunu yaparken İkinci Dünya Savaşı'nın dışındaki savaşları es geçerek. Oysa ki, tarihte, İkinci Dünya Savaşı'ndan başka önemli savaşlar da yapılmış ama unutulmaya yüz tutmuştur. Mesela... Kore Savaşı.

Bir şans daha...

Korea: Forgotten Conflict'te, 1950-1953 yılları arasındaki Kore Savaşı konu alınıyor. İkinci Dünya Savaşı'ndan birkaç yıl sonra yapılan Kore Savaşı'nda, solcular iki milyona yakın askerini kaybetmişti (tarihi bilgi vereyim).

Forgotten Conflict için `Commandos'un 3D versiyonu` diyebiliriz. Bunun asıl sebebi, aynı Commandos'da olduğu gibi beş ayrı askeri kontrol edecek olmanız (sağlık uzmanı, patlayıcı uzmanı, sniper, gözcü ve bir komutan). Yani diğer RTS oyunlarındaki gibi binlerce askeriniz olmayacak. Lâkin Forgotten Conflict'in Commandos'a benzemesinin tek nedeni bu değil. Oyun, oynanış olarak da Commandos'la benzerlik taşıyor. Devamlı gizlenmek zorunda olmanız, radarlara yakalanmamaya çalışmanız ve adamlarınızın adım adım ne yapacağına karar vermeniz, bu benzerlikler arasında sayılabilir. Forgotten Conflict'te, Sovyet'lerin prototip savaş uçağını çalmak gibi riskli ve heyecanlı görevler

bulunuyor. Görevler; hava alanları, Seoul sokakları, tren istasyonları, fabrikalar ve manastırlar gibi ilginç yerlerde geçecek. Ayrıca, sadece dış alanlarla yetinmek zorunda kalmayacaksınız. Fabrika, bina ve manastır içlerinde de savaşacak veya düşmanı pusuya düşüreceksiniz. Oyunda iç mekânların tamamı çok detaylı olacak. Zaten, Plastic Reality, Forgotten Conflict'in grafiklerini bir FPS oyunu yapıyormuş gibi tasarlıyor. Firma, oyunda, XReality motorundan çevrilen ve çok gerçekçi fizikler sağlayan Typhoon grafik motorunu kullanıyor.

Oyun tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Dolayısıyla kamerayı istediğiniz gibi çevirip zoom yapabileceksiniz. Gerçek zamanlı olarak değişecek hava koşullarını da unutmayalım...

Forgotten Conflict'te her adamınızın farklı bir yeteneği olacak. Mesela, oyundaki en ilginç karakterlerden biri olan Benjamin Jacob Godlower'dan bahsedelim. Yakın çevresi tarafından Goodlower olarak tanınan Benjamin

Jacob aslında bir kaspamış. Goodlower, ağır silahları kullanmakta usta ve aynı zamanda yakın savaşta çok iyi.

Oyundaki diğer karakterler de Goodlower gibi farklı uzmanlıklara ve kesim için farklı ufak baş hayvanlara sahipler. Oyunda, beş campaign altında top-



lanan 15 ayrı görev bulunacak. Görevlerin her birinde, Kore Savaşı'ndaki anahtar bir olayı ele alınıyor. Bu da, Forgotten Conflict'in aynı zamanda tarihi de birebir olarak yansıttığını kanıtıyor. Yapımcılar oyunun gerçekçi olması için oldukça iyi çalışıyor. Kullanacağınız araçlardan silahlara kadar her şey Kore Savaşı'nda kilerle aynı olacak. Tabii İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılmayan araçların ve silahların da oyunda bulunacak olması oldukça iyi bir haber.

Bekliyoruz...

Tamamen tek kişilik oyunlar için hazırlanan Forgotten Conflict; İkinci Dünya Savaşı'ndan sıkılan oyuncular, Commandos fanatikleri ve İhtiyar Heyeti için alternatifsiz bir oyun olacağına benziyor. Bekliyoruz...



STAR WARS: GALAXIES GECİKİYOR MU?

Online oyuncuların uzun zamandır beklediği Star Wars: Galaxies'in gecikeceği hakkında bir duyum aldık. Beta Tester'ların birçoğu, oyunun tam anlamıyla hazır olmadığını, ayrıca sunucularda lag, yani

ağırık sorunu olduğunu belirtiyormuş. Ayrıca, Beta Tester'lar oyun için pek olumlu konuşmuyorlar. Umarız, oyun tam anlamıyla bittikten sonra yayınlanır da kaliteli bir online oyun oynarız.



Warrior Kings: Battles

Çıkış Tarihi:13 Nisan 2003
Yapım:Black Cactus
Dağıtım:Empire



dan kaynak toplama, sizin yerinizi bilme gibi bir lüksü olmayacak. Eğer izciler gönderip yerinizi keşfetmezse asla haritanın neresinde olduğunuzu anlayamayacak. Ordunuzu ise gereksiz yere çok fazla göstermenizi tavsiye etmem düşmanlarınıza, zayıflıklarınızı anlayıp birliklerini ona göre kurabilecekler çünkü. Yalnız, oyunumuz yapay zekanın stratejiye verdiği bu hassasiyeti aynı şekilde sizin de vermenizi isteyecek. Bir çok farklı yeteneğe sahip birliğiniz olacak ve

Bana karşı çıkanların toprağını kara bir dalga örter. Karada, denizde ve havada yaşayıp da karşımda duran, adaletimin karşısında direnen. Vay haline insan. Bedenin ve sahte vicdanların, en derin hücrelerde çürür. Vay haline zavallı. Gülümsemek senin de hakkın sanırdın, değil mi? Elma dalda kaldı mı? 'Ben' diyerek beynini yüksek gamdan davullara boğdun. Vay haline küçük.

Şimdi, siyah kaktüsün dikenleriyle tanışacaksın. İslah oluncaya kadar o dikenin üzerinde dans edeceksin. Melodi sustuğunda kral ilan edilirsin. Belki.

Hazır mısın?

Zeka ne kadar kıvrılır?

Black Cactus, Londra'dan çıkma bir programcı ekibi olarak kısa zamanda büyük bir ün yapmayı başardı. Şu ana kadarki kuşkusuz en başarılı yapıtları olan Gerçek zamanlı stratejimiz, namı diğer Warrior Kings, dünya dergilerinde puan olarak ortalama %85 alıp, 13 ödülle birlikte 9 ülkede uzun süre Top 10'de

Kaç gerçek zamanlı stratejinin zekasına hayran kaldınız? WK: Battles bu konuda iddialı geliyor.

kalmayı başararak epey bir ses getirmişti. Ve herkes bilir ki, tarihteki hangi dalda olursa olsun herhangi başarılı bir yapıt asla yalnız kalmamıştır. Her zaman bir şekilde devamı gelmiştir. Bizim durumumuzda da Warrior Kings, ismini az yukarıda gördüğünüz oyunla soyunu devam ettirmeye çalışıyor.

WK hayranlarını epey sevindirecek bir dolu haber var. Her şeyden öte uzun zamandır gerçek zamanlı stratejilerde üzerinde yeterince durulmayan bir konuda çokcana hassasiyet gösterilmiş: Yapay zeka. Makyajı bol çok gerçek zamanlı stratejiler hep günleri ve saatleri yediler, ama içlerinden yeterince akıllı çıkan olmadı. Kaç tanesinin zekasına hayran kaldınız? WK: Battles bu konuda iddialı geliyor. Bu konuda ilk söylenmesi gereken yapay zekanın asla hile yapmayacağı. Hiçbir zaman bedava birlik, fazla-

bunların ne zaman nasıl optimum şekilde kullanılması gerektiğini bilmeniz gerekecek. Aksi takdirde büyük bir ordunun bile cesur ve becerikli bir grup askere yenilmesi kaçınılmaz olacak dostlar, bilmem anlatabildim mi?

Karşısında savaşacağınız toplam 60 farklı general ve her birinin farklı kişilikleri ve taktikleri olacak. Eğer hepsini yenmeyi başarırsanız kendi generalinizi yapıp ona karşı savaşmanız da mümkün olabilecek.

Seçenekler ve yaşam süresi

Oyunumuz bu sefer 3 farklı modda karşımıza çıkacak. Campaign modu, ilk oyundaki mekan olan Orbis'te geçiyor. 1. oyunun sonunda oluşturduğunuz barış sona ermiş, aradan 100 yıl geçmiştir. Yeni savaşlar gerekmektedir ve 22 bölge ele geçirilmeyi bekliyordur (buralar-

10 MİLYAR DOLARI!

NPD şirketinin yaptığı bir araştırma sonucunda, 2002 yılında Amerika'da, oyun ve donanım için 10.3 milyar dolar harcandığı ortaya çıktı. 2001 yılındaysa bu sayı 9.4 milyar dolardı. 2003 yılında yapılan 10.3 milyar dolarlık harcamanın sadece 3.7 milyar doları donanıma ait.

VOLITION'DA İŞLER KARIŞTI

Volition kan kaybediyor. Firmanın, Red Faction ve Summoner'in karakter ve haritalarını yapan tasarımcısı istifa etti. Onunla birlikte birkaç kişi daha isten ayrıldı. Herhalde Volition'da çalışmak sıkıcı olmaya

başladı.

Volition'ı Red Faction ve Summoner'in dışında Descent: Freespace'den de hatırlayabilirsiniz. Anlaşılan o ki, bu aralar oyun yapımcıları pek iyi durumda değil.

da karşınıza çıkacak düşman rastgele belirlenecek; dolayısıyla oyunun tekrardan oynanabilirlik miktarı epey yüksek). Buradaki ilginç noktalardan biri, bölümlerin ve bölgelerin sırasını sizin belirliyor olmanız. İsteddiğiniz rotayı seçerek Telegmagna'yı ele geçirmeye çalışacaksınız. Skirmish modu diğer gerçek zamanlı stratejilerde olduğu gibi bir grup yapay zekaya karşı düello şeklinde geçecek. Valhalla modu ise salt savaşı konu alıyor. Oyundan önce bazı puanlar harcayarak ordunuzu oluşturacaksınız ve bölüme başlayınca da direkt olarak savaşa gireceksiniz. Herhangi bir ekonomik yönetim veya bina-birlik kaygısı olmayacak yani. Ölen birlikleriniz bir süre sonra tekrar "spawn" olabilecekler; dolayısıyla bu mod salt savaş yeteneklerine ve stratejilerine dayanacak Level



halkı. (epey güzel olabilir gibi gözüküyor).

Black Cactus ekibi takdir edilesi bir şekilde savaşlarda stratejinin nasıl da önemli olduğunu bir hayli ön plana çıkartmışlar. Yüzlerce birliğinizi bir çok farklı formasyonda dizebilme şansınız var. Ayrıca oyunda geçen bölgenin coğrafi şeklinin strateji açısından önemli bir yeri olduğunu unutmamak lazım. Mekan



yükseldikçe birliklerin görüş açısı artıyor ve tepeden aşağıya koşarak saldırılarını sağlayabiliyorsunuz, bu da atağın kuvvetlendiriyor. Öte yandan bazı tepelere de sadece belli birlikler çıkabiliyor. Ayrıca oyundaki bir çok birliğin kuvveti değiştirilmiş ve ilk oyuna göre daha fazla dengelenmiş. Elbette, yeni birlikler de olmayacak değil. Elementleri kontrol edebilen Arch Druid ve kuvvetli Imperial War Elephant bunlardan sadece ikisi.

Makyaj vakti

Oyunun teknolojik süslemelerine gelince, Siyah Kaktüs ekibi için gerçekten ilk plandaki bir konu değilmiş bu, ama bize söylediklerine göre en az rakipleri kadar da iyi olmak zorundalmış. Bu yüzden oyundaki tüm grafik işleri, daha kuvvetsiz makinelerde çalışabilme, ağ ve internet üzerinden oynamalar gibi performansın önemli olduğu her alan geliştirilmiş. Görsel ve işitsel sanatlar da bu yeniliklerden nasibini almış. Oyunun bazı kısımlarında epey hoş texture'ların yer aldığı ve bazı yeni özel efektlerin bizi

beklediği kulağımıza gelenler arasında. İnternet konusunda da özel bir uğraşı gösterdiklerini ve 100'lerce (yazıyla: yüzlerce) ayrı birliğin büyük haritalarda sorunsuzca oynanmasını mümkün kıldıklarını söylesem sanırım bizi neyin beklediğini daha iyi anlamış olursunuz.

Sonuç itibarıyla WK: Battles ilk oyunun tüm güzelliklerini alacak kadar aynı, ama tüm eksiklerini kapatacak ve bir çok yönden geliştirecek kadar da ondan farklı. Bir çok yeni fikir, gerek oyunun oynanışı, taktikleri, lineer olmayan akışı, gerekse de süslemeleri, multiplayer seçenekleri ve yeni oynanış modlarıyla oyun dünyanızda kalıcı bir iz bırakabilecek gibi duruyor.

Son olarak oyunu dizayn eden takımın başındaki adam Charlie Brewsher dediklerini size iletmemi istedi. "Süper 3D grafikleri, epey zorlayacak taktikleri ve birinci dereceden kaliteli bir yapay zekayla size uç noktalarda bir oyun tecrübesi yaşatacağız"

Anlaşılan tüm oyuncuların vay haline.



YOKSA... SEGA DA MI?

Master System, Mega Drive ve Dreamcast gibi unutulmaz konsolların yapımcısı Sega: şu sıralar çok zor durumda. Yakın bir geçmişte tilit makineleri yapan Sammy Corp. ile ilgili planlarını duyuran Sega, iki devin kiskacı atında.

Bahsettiğimiz haber, Microsoft ve Electronic Arts'ın Sega'yı satın almak için çok ciddi girişimlerde bulunmasıyla ilgili. Eğer Microsoft veya Electronic Arts'dan biri Sega'yı satın alırsa, aynı 3Dfx gibi Sega da tarih olacak. Her iki firma da Sega'nın departmanlarının tamamını satın almayı planlıyor.

Hem Microsoft hem de Electronic Arts, Sega'yı satın almak için pazarıklara devam ediyor, ama şu anda ortada kesin bir şey yok. Bakalım bir efsaneyi daha kaybedecek miyiz?

Republic: The Revolution

Çıkış Tarihi:2003 Ortası
Yapım:Elixir Studios
Dağıtım:Eidos Interactive



Çok sıkı tutunmanızı tavsiye ediyorum dostlar, çünkü Republic: The Revolution fırtına gibi geliyor. Bir sürü akıl almaz özelliği, inanılmaz derin yapısı, çeşitlilik ve grafiklerde büyük yenilikleriyle strateji-simulasyonun tüm inceliklerini yaşatmaya ant içmiş gibi gözüküyor. Farklı, derin, gerçekçi. Oyunu en iyi özetleyen üç kelime yarışmasının tartışmasız galipleri.

Oyunumuz defalarca geciktirildikten sonra (her seferinde daha fazla geliştirmek istediler) 2003 ortalarında çıkacak gibi gözüküyor. Gerçi her seferinde daha çeşitli özellikler eklenmek, grafikleri zenginleştirip göz doldurucu bir hale getirmek istenmiş, ama daha fazla bizi merakta bırakmasalar iyi olur; çünkü Republic'in şu ana kadar gösterilebilecek olası tek kötü yanı oyunun çok derin ve komplike olabilmesi (ki aslında bu sıkı stratejiciler için avantaj bile sayılabilir).

"Güç dövuşü kazandırır..."

Oyunumuz 90'ların başlarında Novist-rana adlı hayali bir doğu Avrupa ülkesinde geçiyor. Siz genç ve karizmatik bir lider olarak oyuna bir grup destekçiniz, minik gizli bir karargahınız ve epey küçük bir toprağınızla başlıyorsunuz. Amacınız ise bunu tüm ülkeyi her türlü yönden (politik, ekonomik, sosyolojik, askeri) yönetecek kadar genişletmeniz ve ülkenizin tek yöneticisi, daha doğrusu başkanı olmak. Bunu başarmak için hangi yolları seçeceğiniz, ne gibi taktikler kullanacağınız tamamen sizin elinizde olacak. Diğer 16 oyuncu (ister bilgisayar ister insan) ise bunu engellemek için ellerinden geleni yapacaklar. Ve tabii ki o anda başta olan başkan da en büyük rakibiniz olacak. Bu amacınıza giderken geçeceğiniz yolların çeşitliliği, derinliği ve gerçek yaşama benzerliği şu ana kadar neredeyse hiç bir oyunda görmediğiniz kadar başarılı. Birçok

anahtar noktaya dikkat etmeniz gerekecek. Hedefinize ilerlerken arada başarmanız gereken bir sürü de yan görev olacak (tüm medyayı kendi tarafınıza çekmek gibi). Tüm bunları yüzlerce farklı hareket ve strateji kullanarak başarabileceksiniz. Tabii işler böyle olunca, tüm bekleyenlerin ve oyuncuların içine bir korku düşüyor, çok entelektüel, ağır ve karışık bir oyunla mı karşılaşacağız diye...

Bu konuda Demis oyunu programlarken en çok dikkat ettikleri noktanın oyunun tüm karışık gibi gözükken taraflarını olabilecek en basit ve açık bir şekilde oyuncuya sunabilmek olduğunu söylüyor. Yani anahtar kelimeler oynanabilirlik ve arabirim. Sonuçta bir oyunu karışık yapan içeriği, konusu ve oyundaki amaçlarınız değildir. Tamamen teknik bir sorundur bu, arabirim yeterince rahat olmazsa oyuncu bunalar ve sıkıntı büyük dalgalar halinde baş gösterir. Dolayısıyla menüler, en kısa sürede istenenin yerine getirilmesi ve bir çok ögeyi aynı anda kontrol edebilme gibi ayrıntıların başarıyla üstesinden gelirse ortaya epey şahane bir oyun çıkacak.



NOLF2'YE 'EKLER' ...

Monolitik, No One Lives Forever 2 için çok kapsamlı bir eklenti hazırlıyor. Eklenti, tek kişilik oyunların yanında multipler oyunlar için de yenilikler içeriyor. İlk olarak: Tek kişilik oyunlar için 10 yeni bölüm sizi bekliyor. Elimizde, bu konuyla ilgili kesin olmamakla beraber ilginç bir

haber de var. Ek pakette Cate Archer'i kontrol etmeyeceksiniz. Eklentide; Doomsday, Deathmatch ve Team Deathmatch adında üç yeni multipler mod'u yer alacak. Yayıncı Vivendi, ek paket için şimdilik kesin bir tarih vermiyor.

YOLCULUK DEVAM EDİYOR...

Funcöm'un başarılı adventure oyunu The Longest Journey'in devamı yapılıyor. Funcöm'dan Trond Aas, "Milyonlarca oyuncu ve oyun medyası The Longest Journey'in devamının yapılmasını istiyordu. Biz de bunu dikkate aldık ve The Longest Journey 2 için çalışmalara başladık" diyor. Şimdilik oyun hakkında ne bir bilgi, ne de bir çıkış tarihi veriliyor. En iyisi, tosun gibi çocuklarımız olana kadar bekleyelim.



...ama seyirciyi kazandıran stildir".

Demis oyun hakkında en çok beğendiği kısım olarak yapay zekâyı ve grafik motorunu ön plana çıkartıyor. Yapay zekâ saniye saniye komplike bir şehir simülasyonunu yönetecek ve rakiplerinizi derin stratejilerle oynatacak kadar

Kaldı ki profesyonel oyun dünyasının geleceğini de bence bu tür oyunlar oluşturacak (oluşturmalı). Eğlence sektörü gerçeklerle birleştikçe, oyunların entellektüel seviyesi arttıkça, oyunlardan verilenler, alınanlar, beklenenler, öğrenilenler ve paylaşılanlar yaşamın

Republic, oyun dünyasının farklı ve belkide önemli bir dönüm noktası olabilir

başarılı. Grafik motoru ise tüm şehri yeterince ayrıntılı ve rahat bir şekilde gösterecek kadar kuvvetli. Zaten oyunun bu kadar geciktirilmesinin de en büyük iki nedeni bunlar.

Oyun hakkında gerçekten beklentiler çok yüksek. Tam olarak bir türü olmaması bile heyecan verici bence. Sonuçta bu tarz simülasyonların en beceriksiz yanı her ne kadar tersini iddia etseler de stratejiden uzak kalmış olmaları. Stratejik öğeler bence neredeyse tüm Tycoon oyunlarında minimal seviyededirler ve yapılması gerekenleri biraz dikkatli bir şekilde yerleştirdikten sonra sadece yelkovan ve akrep arasındaki koşuşturmaya bakarsınız. Ayrıca Tycoon oyunlarının çoğu zaman çok belirgin bir amacı yoktur. Ama Republic bundan farklı olarak derin strateji opsiyonlarıyla geliyor ve nefes alıp yaşayan bir dünyada fazlasıyla özgürlüğe ve sınırsızlığa sahip. Öte yandan da kesin ve tek bir amacı var: Başkan olmak.

ciddi birer parçası olacak (gerçi bunun da uzun vadede epey feci yanları var). Gerçi gelecekte ne olacağını bilemem ama kullanıcılara keşfedecek ilginç mekanlar ve opsiyonlar veren oyunların sayısının artacağı gün gibi ortada.

İlham perisinin politik kararsızlığı

Sonuç itibarıyla Republic oyun dünyasının farklı ve belki de önemli bir dönüm noktası olabilir. Herhangi bir oyunun bir dönüm noktası olması için elbette uygulanması gereken kesin bir formül yoktur. Aynı durum burada da geçerli. Republic bilinmeyi keşfetmek gibi ve bu keşif büyük bir oyun deneyimiyle sonuçlanacak gibi gözüküyor.

Çok derin bir strateji ve oldukça başarılı bir grafik motoru.

Zeka ve güzelliğin birleşmesi kadar zor bir kombinasyon bu.

Ama çok yakında bildiğiniz kavramlar değişecek dostlar.

Demis Hassabis Kimdir?



Size Republic'i yapan firma Elixir Studios'un kurucusu ve aynı anda oyunun en büyük beyni Demis Hassabis'ten bahsetmek istiyorum. Demis, Cambridge Üniversitesi'nden çift ana dal yaparak birincilikle mezun olmuştur. Daha önce 12 yaşından itibaren büyük satranç başarıları elde etmiş ve Dünya Zeka Sporları Olimpiyatı'nın da şampiyonlarından biri. Oyun programcılığına kendini adanmış The Theme Park'i yaratmış, Black and White'da da ana programcı olmuştur. '98 yılında Elixir'i kurar ve ilk oyun olan Republic'i programlamaya başlar. Genelde oyunlarında kitap, film ve müzikten esinlenen Demis böylesine heyecan verici bir oyunun ilham kaynağı olarak 3 tane ana madde söylüyor: Nobel ödüllü yazar Elias Canetti'nin "Crowds and Power" adlı insanlık tarihiyle ilgili bir kitabı, Junta isimli eğlenceli ama klasik bir masaüstü oyunu ve son olarak 90'ların başında Gorbacov'un düşüp Yeltsin'in yükselmesi. Ve sanırım bunların hepsini oyuna yansıtmasını da biliş.



SCI & REZERVUAR KÖPEKLERİ

Carmageddon'un yayıncısı SCI, 1992 yılında yayınlanan ve Tarantino'nun yönettiği Reservoir Dogs (Rezervuar Köpekleri) filminin lisansını satın aldı.

Reservoir Dogs'un oyununda da filmle aynı konu işlenecek. Aksiyon

tarzında hazırlanan Reservoir Dogs'da altı kod isimli suçluyu kontrol edeceksiniz. Oyun multiplayer olarak da oynanabilecek. Bunun yanında Reservoir Dogs için kapsamlı bir kavga sistemi hazırlanıyor. Çıkış tarihi ise şimdilik belli değil.

08700 46 55 20

Capcom, gerçekle sanal dünyayı ayırt edemeyenler için bir telefon hattı açtı. Resident Evil Zero'dan etkilenenler, 08700 46 55 20 numaralı telefonu arayıp bu konuda eğitilmiş birine (kız) dertlerini anlatıyorlar. Firma, Resident Evil Zero'nun çok korkunç bir oyun olduğunu, dolayısıyla insanların bu oyundan etkilenmesinin çok normal olduğunu söylüyor. Ayrıca neden bu numara 555 ile başlamıyor ki?

SUPERFROG



©1993 TEAM 17 SOFTWARE LTD
LONDON, ENGLAND

Merhaba arkadaşlar. Bu ay sizlere, çok yakında çıkacak olan Superfrog adlı platform oyununu tanıtacağım. Bu arada, Metallica konserine giden arkadaşlara buradan selamlarımı yolluyorum.

niz size eşlik edecek.

Evet, gerçekten de çok ilginç bir oyun olacağına benziyor. İsterseniz şimdi de oyundaki menü'lere bir bakalım.

Start Game (Oyunu başlat): Bu seçenek ile yeni bir oyun başlatabilece-



Superfrog Nisan sayımız için yazdığım beşinci oyunum olacak. Amiga için 20 MB'lık harddisk reklamının olduğu sayfada da Soccer Kid'i yazdım. Konserde Lars'ın attığı bagetlerden birini uzun uğraşlar sonunda kaptım, biraz hırpalandım, ama değdi. Diğer sayfada da yine bir platform oyunu yazdım. Bu aralar platform oyunları yağmur gibi gelmeye başladı. Yapımcısı Team 17 olan Superfrog da kaliteli bir platform oyunu olacağına benziyor.

Superfrog'da pelerinli bir kurbağayı kontrol edeceksiniz. Kurbağanız zıplayabilecek ve koşabilecek. Ayrıca topladığınız power-up'larla da uçabileceksiniz. Oyundaki yenilikler bunlarla kalmıyor. Etrafta altınlar bulunacak ve bu altınları zıplayarak toplayabileceksiniz. Yapmanız gereken şey istenilen sayıda altını toplayıp aşamayı tamamlamak olacak. Bu uzun yolculukta yeşil silahi-

siniz.

Options (Seçenekler): Buradan, oyunun ayarlarını değiştirebileceksiniz. Gerçekten çok iyi düşünülmüş bir seçenek.

Options'ı seçtikten sonra karşınıza bir menü daha çıkacak. Burada da birkaç ayar yer alacak. Bunlar da şu şekilde sıralanacak.

Lives (Haklar): Buradan hak sayınızı belirleyebileceksiniz. Oyunu 3, 5 veya 7 hakla oynayabileceksiniz. Grubun Nothing Else Matters'daki performansı gerçekten de çok iyiydi.

Game mode (Oyun mod'u): Buradan oyunun zorluk derecesini değiştirebileceksiniz. Oyunda iki farklı zorluk derecesi bulunacak. Bunlar Easy (Kolay) ve Hard (Zor).

Highscore: Skorlarınızı kaydetmek için bu seçeneği kullanacaksınız. Load (Yükle) kayıtlı oyununuzu yüklemeye,

Çıkış tarihi:Az bekle
Yapım:Team 17
Dağıtım:Team 17

Save (Kurtar) ise oyunu kaydetmeye yarayacak. Oyunu kaydetmek için formatlı, boş bir diskete ihtiyacınız olacaktır.

Level code (Bölüm kod'u): Oyun aralarında verilen şifreleri buraya girerek istediğiniz aşamadan başlayabileceksiniz.

İşte bu kadar. Şimdi de grafiklerden bahsedelim. İlk olarak şunu hatırlatmalıyız ki, Superfrog'u çalıştırabilmeniz

için en az 1 MB'a ihtiyacınız olacak. Team 17'den aldığımız mektupta grafiklerin çok renkli ve detaylı tasarlanacağı yazıyordu. Öyle ki, kurbağınızda tam tamına 25 piksel kullanılacakmış! Arka planlar ise çok kaliteli el çizimlerinden oluşacak. Sesler de çok kaliteli olacak.

Araştırmalarımız sonucunda edindiğimiz bilgiler şimdilik bu kadar. Superfrog'un bir hit olmasını umuyoruz. Penamı çalan arkadaşlara da buradan selamlarımı (!) yolluyorum.

İşte bir yazının daha sonuna geldik sevgili okurlar. Bir başka yazıda daha buluşmak umuduyla, hoşçakalın. Kendinize iyi bakın. Diğer yazılarımı da okumayı unutmayın.

Fırat Akyıldız
81500, Gayrettepe İş Merkezi,
B-Blok, 3 kat,
Gayrettepe-İstanbul

COMMODORE KAPANIYOR MU?

Almanya'nın bilgisayar devi, C64 ve Amiga bilgisayarlarının yaratıcısı Commodore zor durumda. Firmadan Henry Guthenberg adlı yetkilinin yaptığı açıklamada, giderek genişleyen PC kullanıcı tabanına karşı koyamadıklarını, bu yüzden yakın gelecekte firmayı Amiga 500+, Amiga 600 ve CD32 gibi gereksiz cihazlar çıkararak iyice batırmayı, akabinde de kapatıp alakasız şirketlere yok pahasına satmayı planladıklarını açıkladı.

DISKETE RAKİP GELİYOR!

Okurlarımız için bomba gibi bir haberimiz var: Diskete rakip geliyor! CD-ROM adı verilen yeni bir cihaz sayesinde, tam tamına 650 MB kapasitesindeki CD adındaki şeyleri kullanabileceğiz!!! Bu, bir disketin kaç katı oluyor, varın siz hesaplayın. Anlaşılan, 1 hızındaki CD-ROM'lar çıktığı zaman piyasa kaşacak. CD'nin şekli de disketten çok farklı. Böyle yuvarlak, ortası delik ve parlak bir cisim olacak. Ayrıca yazma koruması da olmayacak! İnanılmaz ama gerçek! Merakla bekliyoruz!





BETA TEST

WARCRAFT 3

Yeni bir Brood War mu? Neden olmasın?

THE FROZEN THRONE

Çıkış Tarihi : Mayıs 2003 Tür: Real Time Strateji Yapım: Blizzard Web: www.blizzard.com/war3x

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr

Kaliteli strateji yağmuru-
nun devam ettiği şu gün-
lerde Blizzard'ın strateji
tahtına göz diken ve şid-
detle sallayan rakiplerine
cevabı Warcraft3 ek pake-
ti Frozen Throne'un çıkmasına çok kal-
madı. Blizzard 5 bin şanslı kişiyle sadece
multiplayer'ı açık olan beta teste başladı.
Hazırladığım bu rehberde şanslı kişiler-
den biri olarak Level adına merakınıza
son veriyor ve yeni olan herşeyi gözler
önüne seriyorum. Şunu da hatırlatırım ki
galaksimizde henüz hiç bir dergide bu
derinlikte bir FT Beta Test tanıtımı olma-
dı. Tadını çıkarın.

Not: Henüz beta testi devam eden
oyunun çıkmasına bir aydan fazla oldu-
ğundan bu bilgilerde değişiklik yapılabi-
lir. Sonra "niye bu kedi kuşu ateş atmı-
yor?" diye gelmeyin bana.

Kaderin gerçekleşmesi

Yapımcılar senaryoyla ilgili hoş bir sürp-
rizin beklediğini belirtiyor ama bu konu-
da sadece küçük ipuçları veriyorlar.
Evet, betada sadece multiplayer var
ama tek kişilik görevlerden de bahset-
mesek olmazdı. Hatırlayacağınız gibi
W3'ün ana hatları Prens Arthas'ın onurlu
bir Paladin'den bir Undead atlısına dö-
nüşmesi etrafında geçiyordu.

**Bakalım bıraktığımızdan beri kim nere-
de ne yapıyor:**

Archimonde ve lanetli birliğinin Hyjal
Dağı Savaşında bozguna uğradıktan ay-
lar sonrası...

Gece Elfleri Furion Stormrage ve
Tyrande Whisperwind önderliğinde Un-
dead ordusunun yozlaştırdığı Ashhenva-
le Ormanı'na hayat vermek için geri dön-
mektedirler.

Thrall önderliğinde Kalimdor Bar-
rens'in çorak doğu yamacına yerleşen
orklar yeni topraklarına sahip çıkma mü-
cadelesindedir.

İnsanlar ise Jaina Proudmoore ön-
derliğinde Barrens'in doğu yamacına



yerleşmiş, Theramore'daki dermeçatma birlikleri son umutları olmuştur. Bir zamanların onurlu Paladin'i demir yumruklu yeni hükümdar Arthas, ölüm ordusunu kalanların son izlerini de söküp atma amacıyla sürmektedir. Yeni amacı Icecrown'daki "Frozen Throne"dur. Fakat bu yolda yalnız olmayacak. Arthas'ın kötülükle olan savaşında yenilerek benliğini kaybetmesine rağmen kaderinin ne olacağı hala bilinmiyordu. Blizzard ek pakette öncelikle buna el atıyor. Senaryo Arthas ve Demonhunter Illidian'ın buzullara doğru yarışmasına yol almasıyla başlıyor.

Bilmedikleri ise tam da bu derin dondurucunun kalbinde buzdan zindanında Lich Ner'zhul'un onu serbest bırakacak adımı beklemesidir.

FT de W3'ün aksine görevlere Nighthelf'le başlayacak insanlarla devam edecek ve Undead'le sona ulaşacaksınız. Tabii yeşil derilileri boş geçmek olmazdı. Blizzard orklar için konuya paralel ayrı bir senaryo hazırlıyor. Aslında W3 severlerin senaryodan önce sorduğu şeylerden biri de yeni birimler olacaktır. Bakalım bu konuda şu ana dek neler gün ışığına çıkmış.

Yeni kahramanlar yemek pişirebiliyor mu?

W3'ü W3 yapan özelliklerin başında kendi kişiliklerine sahip kahramanları geliyordu. (hatırlarsınız Dread Lord'la Demonhunter'ın telefon konuşması az güldürmemiştii)

FT'de yüzünüzü ilk güldürecek özellik paketin her ırk için yeni birer kahramanla geliyor olması. Bina yapımındaki en büyük yenilik her grubun kendi yapı-

bildiği, sihirli eşyalar alabileceği özel bir binası olması. Sakın bunların haritadaki akranlarının havasını söndüreceğini sanmayın. Tam tersine eşya ve upgrade sayısındaki artışla gelen çeşitlilik yüzünüzü güldürecek. Eşyaların kalitesi ana binanızın durumuna (upgrade seviyesi) ve sahip olduğunuz diğer binalara bağlı. Görülen o ki Blizzard Diablo'daki item çılgınlığını buraya iyice taşımak istemiş. Bu da multiplayer partilerinde dost taraflar arasında eğlenceli değiş tokuşlar yapacağınız anlamına geliyor. Bina isimlerini vereyim eksik kalmasın: İnsanlar Arcane Vault, Nightelf Ancient of Wonders, Ork Voodoo Lounge, Undead Tomb of Relics.

Gelelim okuduğunuzda oynamış kadar olacağınız rehberciğimize. Rehberciğimizde her bölüm ırkın yeni kahramanı ve onun yetenekleriyle başlıyor, birimler ve binalarla devam ediyor. U harfi her kahramanın ultimate, yani en baba, yeteneğini gösteriyor.

İNSANLAR

Blood Mage Büyüyü kontrol edebilen menzilli saldırılarda bulunan mistik kahraman. Spell Breaker'ın da yardımıyla rakiplerin büyülerinin bir kısmını absorbe edecek ve kendi yararınıza kullanabileceksiniz. Bu da büyük bir avantaj demek.

Flame Strike: Yollanan alev sütunu rastladığı birimlere saniye başı olarak zarar verir.

Mana Shield: Kullanılan birimi büyü ve fiziksel saldırıya karşı korur.

Banish: Kullanılan birimi geçici olarak etereal aleme (başka bir boyuta) alır. Kullanılmıyken fiziksel saldırıda bulunamaz ve saldırılmaz. Sadece büyüyle sal-

dırır veya saldırılabilir.

Mark of Fire [U]: Biyolojik bir birimi kurban ederek ateş kuşu Phoenix'i oluşturur. Kuş büyüye karşı korunmakla beraber kanatları yakındaki düşmanları yakar.

Birimler-Binalar:

Dragon Hawk: Elf binicisi tarafından kullanılan hızlı uçan birim. Oluşturduğu bulutla binaların saldırılarını durdurabiliyor.

Spell Breaker: Büyüleri bozma ve çalma yeteneğine sahip birim. Spell Steal sayesinde düşmandaki yararlı bir büyüyü yakındaki bir dosta geçirebilir veya dosttaki zararlı büyüyü düşmana iletebilir.

Research Rocket Tank: Betada aktif olmayan bu upgrade Steam Tank'ları geliştirerek hava birimlerine karşı roketvari bir saldırı yapmasına olanak tanıyor.

NIGHTELF

Warden Tam anlamıyla hin bir kahraman. Savaşa jet hızıyla girip aynı hızla uzaklaşabilir. Vuraklar için ideal.

Blink: Yakın çevre içinde istediği yere ışınlanabilme özelliği.

Fan of Knives: Çevredekilere bıçaklar atarak toplu zarar verir.

Shadow Strike: Düşmanı geçici olarak yavaşlatan ve zarar veren zehirli bir hançer fırlatır.

Spirit of Vengeance [U]: Ölen düşman vücutlarından güçlü bir ruh çağırır. Ruhun gücü çağırırken kullanılan düşman ölüsü sayısına bağlı.

Birimler-Binalar:

Mountain Giant: Nightelf'in okçularının yakın savaşta yalnız kalmaması için eklenen Mountain Giant'lar yavaş olmalarına



rağmen başarılı bir vuruşları çok can ya-
kıyor. Taunt yeteneği sayesinde düşma-
nın ilgisini kendine çekebilme. Böyle-
ce kahramanınız sıkıştırıldığında düşma-
nın ilgisini dağıtarak aradan sıvışabilirsiniz.

Faerie Dragon: Hızlı uçuşu ve küçük
boyutuyla vurkaç için ideal bir birim da-
ha. Geçici olarak ethereal'a geçerek saldı-
rılardan korunabiliyor.

Binalarınızdaki (Ancients) en büyük
değişiklik artık saldırmak için ayağa kalk-
mak zorunda olmamaları. Ama kalkarlar-
sa zırhları Heavy Armor'a dönüşüyor.
Ayrıca Well Spring'in upgrade ile mana
kapasitesi ve yeniden dolma hızı artıyor.
Bir diğer değişiklik ise Hippogryph Ri-
der'lara bindirdiğiniz okçuları artık indire-
bilecek olmanız.

ORCLAR

Shadow Hunter Heal ve voodoo bü-
yülerinde tam anlamıyla uzman bir kah-
raman.

Healing Wave: Hedefteki dost birimleri
iyileştiren bir büyü dalgası oluşturur.
Her dalga bir öncekinden az hit point ek-
ler.

Hex: Düşmanın yeteneklerini geçici ola-
rak kaybettirerek bir yaratığa dönüştü-
rür.

Serpent Ward: Hareketsiz bir yılan olu-
şturarak yer ve hava birimlerine saldırır.

Big Bad Voodoo [U]: Kahramanın etrafındaki birimler geçici olarak zarardan (damage) tamamen korunmuş olur.

Birimler-Binalar:

Troll Batrider: Blizzard orkları havada
iyice rahat ettirmek istemiş ki yeni bir
hava birimiyle ödüllendirmiş. Troll binici-
siyle yönlendirilen birim muazzam bir
görüş mesafesine sahip. Kendini patlata-

rak intihar koman-
dosu görevi
görebilmesi
bina yıkımları
için ideal hale getiriyor. Ay-
rıca binalara tamir edile-
mez bir ateş saldırısı ya-
pabilir.

Troll Berserker: Troll Headhunter'larını-
zın upgradeli hali. Troll Regeneration ve
Berserk (daha hızlı ve isabetli saldırılar) -
yeteneklerini kullanabiliyor.

Reinforced Orc Burrow: Orc Burrow'un
daha yüksek defans ve hit point'li versiyonu.

UNDEAD

Crypt Lord "Savaşan böcek" diyip
geçmeyen Çağırdığı böceklerin de yardı-
mıyla tam bir ölüm makinası.

Impale: Düşmanı kazığına oturtup fırla-
tır. Eğer uçan bir birimse sersemeler.

Spiked Carapace: Kiti bir zırhla defansı
güçlenir ve saldırıları saldırana geri iletir.

Carrion Bettle: Düşman cesedinden
acil durumda kendini yere gömebilen (ve
bu durumda saldıramayan) yardımcı bö-
cekler oluşturur.

Locust Swarm [U]: Saldırdıkça kahra-
manı verdiği zarar oranında Heal eden
bir böcek sürüsü oluşturur.

Birimler-Binalar:

Obsidian Statue: Birimlerinin hit point
lerini hızlı şekilde geri kazandıran bir
heykel. Düşman manasını emip dosta ka-
zandırabiliyor. Sphinx formu ile güçlü bir
hava birimine dönüşüyor.

Black Sphinx: Büyük ve güçlü bir hava
birimi. Bir alandaki büyüleri kaldırabilme
(dispell) gücüne sahip.

Burrow: Carrion'ları yere gizleyerek gö-
rünmez olmasını ve hit pointlerini hızla

geri kazanmalarını sağlar.

Skeletal Mage: Skeletal Mastery
araştırmasını yaptıktan sonra
Raise Dead ile büyücü iskeletlere
kavuşacaksınız.

Exhume Corpses Upgrade:

Graveyard yanında cesetler
oluşturma yeteneğini alın Meat

Wagon'lara ekleyin ve aracın onları oto-
matik toplamasını sağlayın. Bol iskeletli
bir yaz geçireceğiz gibi.

Tarafsız Bina ve Birimler:

Marketplace: Sihirli eşyalar alabileceği-
niz bina desem?

Goblin Shipyard: Yelkenler foraaa. Bura-
dan alacağınız botlarla artık suda yol
alabilirsiniz; aman dev su kaplumbağala-
rına dikkat.

Tavern: Bağımsız kahramanları alabile-
ceğiniz yer. Bu da demek oluyor ki hari-
tayı erkenden keşfetmek eskisinden bü-
yük rol oynuyor.

Tarafsız kahramanlarınız Pandaran
Brewmaster, Naga Sea Witch ve Dark
Ranger. Hatırlarsınız Blizzard 1 Nisan'da
şaka yaparak pandayı yeni kahraman
diye tanıtmıştı. O gün çok kişinin güldü-
ğü pandacık bugün hizmetimizde. Ayıcı-
ğımız düşmana bir tür içki fırlatıp ya-
vaşlatmakta ve ateş üfleyerek yanan
meşaleye dönüştürebilme yeteneğine
sahip. Naga'yla ilgili henüz kesin bilgi
yok. Beta da oynanabilen tek kahraman
ise Dark Ranger.

Dark Ranger Şahsızedeleri bir okçu-
dur. Özellikle undead birimleriyle çok iyi
bir takım oluşturuyor. Yetenekleri:

Silence: Düşman büyülerinin geçerliliğini
kısa bir süre keser.

Black Arrow: Ataklarınızı güçlendirir ve
öldürdükleriniz iskeletlere dönüşür.



Life Drain: Düşmandan sağlık çalar. (Dispel'le kesilemiyor.)

Charm [U]: Bir düşmanın kontrolü size geçer. (Kahramanlarda ve yüksek level'li birimlerde kullanılamaz.)

Bakalım oyun sisteminde başka ne tür değişiklikler var:

- ▶ Tüm birim ve bina fiyatları aşağı yukarı %15 inmiş.
- ▶ Özellikle düşük levellarda olmak üzere Creep'lerden düşen altın miktarı azaltılmış.
- ▶ Magic-immune birimlere neredeyse (açıklayacağım) büyü işlemiyor.
- ▶ İleri seviye binaların yapım süreleri düşürülmüş.
- ▶ Büyücülerin hemen hepsi gözden geçirilerek yeni zırh ve silah tiplerine kavuşturulmuş.
- ▶ Büyüler üç çeşide ayrılmış durumda: Physical, Magical ve Universal. Physical büyüler ethereal dışında tüm birimlere etki eden ve dispel edilemeyen büyü tarzıdır; örneğin zehir ve ağ atma. Magical büyüler (büyüsel büyü?) magic-immune dışındaki herkese etki eder; örneğin storbolt ve bloodlust. Universal ise her yerde herkese karşı kullanılabilen baba büyülerdir; tüm auralar ve heal gibi.

Er meydanında ne gibi değişiklikler var?

Warcraft3'ün tahtını sağlamlaştırılan noktalarından biri de yıllardır hizmet veren Battle.net gibi sağlam bir multipla-

yer internet alt yapısının bulunması. Blizzard tabii ki bununla yetinmeyecek ve Battle.net'i daha da baskın tutmak isteyecekti. Bunun için yapımcılar FT ile birlikte sadece yeni multiplayer haritaları değil yeni bir multiplayer modu da hazırlıyor. Şu an mod hakkında ağızlarından tek kelime almak mümkün değil. Blizzard büyük klan turnuvaları sözü vermesi şimdiden eğlenceli çarpışmaların garantisini. Böylece Battle.net'te klanlaşma yaygınlaşacak ve değer kazanacak. Multiplayerın asıl keyfi de böyle çıkar zaten.

Uzak diyarlar, yabancı topraklar

Hazıra konmanın keyfinden mi bilmem ama bizde pek tutmayan harita ve görev editörleri yurt dışında yıllardır oturmuş bir olaydır. Böylece oyuncular bir sürü yeşil kağıt parçacığına malolan oyunlarını bir kaç günde yutup bir köşeye fırlatmaktan kurtulurlar. Hazırlanan kaliteli görevler yayın organlarıncaya dağıtıldıkça oyunun ömrüne ömür katılmaktadır. Öyle ki oyun medyası, editörleri olmayan veya zayıf olan oyunlardan ciddi puanlar kırmaktadır. Piyasayı bu yöne sürükleyen baba firmalardan Blizzard Starcraft zamanından beri geliştirdiği harita editörünü Warcraft3 ile tam bir görev editörüne dönüştürmüştü. (ve bu suistimal edilerek Ghoulların Pamela Anderson'un bikiniyle ilgili telefon konuşmasını içeren görev nette ışık hızıyla yayılmıştı.) Bu olay FT ile bir adım öne taşını-

yor. Oyuncular artık ara görüntüler ve konuşmalarla tam istedikleri görevlere imza atabilecekler. Hatta biraz emekle kendi senaryonuzla kendi görev paketinizi oluşturmanız mümkün.

FT ile birlikte tamamen kendi bitki örtüsü ve canlılarına sahip üç yeni harita da geliyor. Şu an açıklanan tek harita sularla kaplı (amfibi) bir dünya. Burada dev su kaplumbağaları dahil olmak üzere bir çok amfibi yaratık sizi bekliyor. Özellikle bir Sea Giant varki sataşmak her yiğidin harcı değil.

Warcraft hayranları beşinci ırkı yönetip yönetemeyeceklerini merak ediyorlardı. Oyun dengelerini altüst etmek istemediklerinden mi yoksa eklentide harcamak istemediklerinden mi bilinmez ama FT'de Burning Legion ile oynayamayacağız. İlk izlenim yenilikler hazırlanırken Brood War'un etinden sütünden fazlasıyla yararlandığı yönünde. Aslında gelmiş geçmiş en iyi ek paketlerden birini ürettiyseniz ondan faydalanmak gayet mantıklı. Oyndaki irksal dengeler oturmuş gibi ve küçük pürüzler hızla giderilmeye devam ediyor.

Sözün Özü

Blizzard yememiş içmemiş yeni bir Brood War'a imza atmak için uğraşmış. Ma-yısta ak koyun kara koyun belli olacak. Ben büyük umutla bekliyorum; siz de bana katılın.

Not: Desteğinden dolayı [Komutan] Burak Bayırlı'ya saygılar sevgiler..

ROME™

TOTAL WAR

ÇOK YAŞA!

Roma
Sezar
Spartaküs
TOTAL WAR!



Hala Medieval Total War oynuyorken birden haberi geli-verdi. Aslında haberden önce vide-osunu gördüm. Bu o mudur, o değil mi, ne olur söyle-yin bu yeni Total War değil mi di-ye soru yağmuruna tutuverdim milleti. Gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunları arasında yer alan To-tal War serisi oyunların sonuncu-su Rome Total War masamızın üzerinde bakalım neler çıkacak içinden.

Total War formülünün yine bozulmadığı gayet açık açıklanan bilgilerden. Ancak bir sürü devrim gerçekleştirilmiş oyun içinde. Gör-düğümüz her şey oyunun son ha-linde yer alabilirse (ki almalı) ye-nilmez Roma Lejyonerleri ile bili-nen dünyaya medeniyeti, daha ol-mazsa savaşı, kanı ve acıyı taşıya-bileceğiz. Topraklarımızı durma-dan genişletip Hannibal amca kar-şımıza fillerini dikene kadar başı-mıza buyruk yaşayacağız.

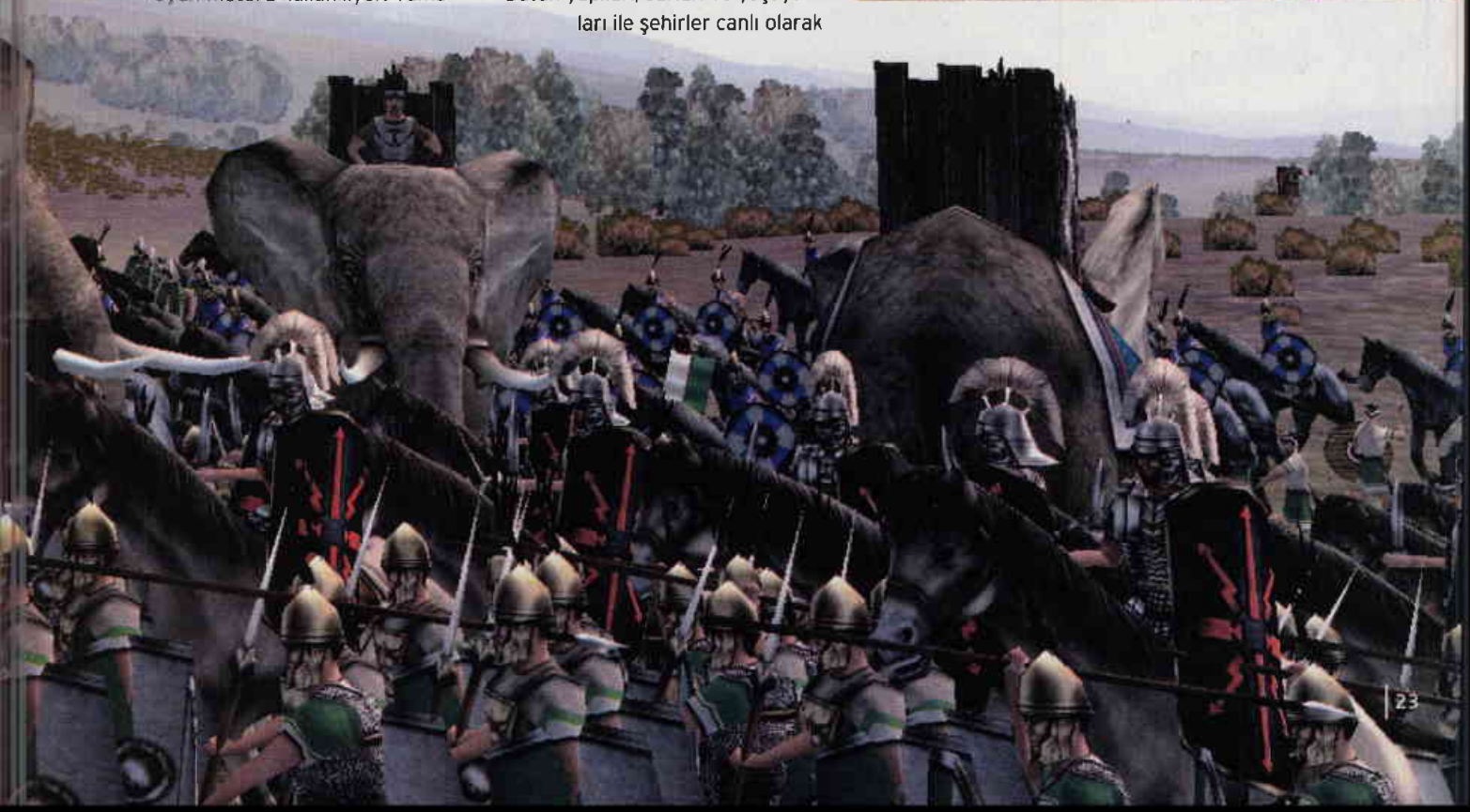
RTW da tamamen yeni bir oyun motoru kullanılıyor. Tama-

men motion capture edilmiş 10 binden fazla birimi savaş alanında görebileceğiz. STW ve MTW de ki mini mini karton birimlere veda ettiğimiz anlamına geliyor bu. Tamamen 3D ve detaylı birimlerimiz var artık. Ayrıca daha büyük bomba, savaş sahnelerinin sinematik hale getirilmiş olması. Tabii görmeden fazlaca bir yorum yapmak mümkün değil ama "Braveheart, Gladiator, Lord of the Rings gibi filmlerdeki savaş sahnelerinin havasını yakalamayı ve ekrana yansıtmayı başardık" diyor Michael De Plater (Creative Assembly - Yönetici). Benim bundan anladığım ve videoda az buçuk gördüğüm savaş anında birimlerin birebir çarpıştığını görebileceğimiz. Kullanılan teknoloji ile oyun tarihinde görülmemiş sinematik savaşlar yaratabildiklerini ve düşük konfigürasyonlu sistemlerde bile oldukça iyi performans alabildiklerini dile getiriyorlar.

Normalde pek etkisi olmayan şehirler de strateji ekranından savaş bölümüne atlamış oyunun. Bütün yapıları, surları ve yaşayan-ları ile şehirler canlı olarak



▲ Abi kalksak artık, çok sıcakladım ben!





▲ Aha, bu da fil.



▲ Kalezyumda maç var, oraya gidiyoruz. Yok kötü bir niyetimiz.



savaşlarda da yer alıyor artık. İnşa ettiğiniz binaları da burada görebiliyorsunuz. Gerçek boyutlarda saldırabileceğiniz ya da savunabileceğiniz koca bir şehir oldukça sağlam geliyor kulağa. Şehir kapısını koç boynuzu ile kırmaya çalışan düşman askerleri, surlara yaslanan merdivenler, kale duvarlarının tepesinde çarpışan askerler, tamamı yıkılabilen yapılar, kuşatma ateşi vs vs vs. Düşününce inanılmaz gibi geliyor insana, hele ki bilgisayar ekranında.

Bütün yapıların savaş anında da yer alması farklı avantajlar ve dezavantajlar da sağlıyor oyuncuya. Ayrıca atmosfere de katkısı oldukça büyük olacak bence. Düşünsenize, işler umduğunuz gibi gitmiyor ve geri çekilmek zorundasınız. Nasıl olsa kaybettim deyip düşmanın en yararlı binalarına girişebilirsiniz. Barracks, Palace gibi binalarla birlikte şehrin büyük bir kısmını yok edip ciddi hasarlar vermek mümkün. Yıkımı da geçerse şehirler ve binalar ait oldukları toplumun kültürel özelliklerini yansıtıyor olacak. Yani savaşı bırakın Roma'da çıkıp gezinti yapmak isteyeceksiniz diyorlar. Diyorlar da nasıl bir sistem kaldırarak bu kadar yükü merak ediyorum gerçekten.

Toz ve Gölge

Kartaca, Yunan, Roma, Mısır olarak oynayabileceğiz. Bana biraz kısa geldi bu liste ama bekliyorum sabırla. Ayrıca tüm Avrupa ve Kuzey Afrika'da savaşabilece-



ğiz. Savaşığımız bölgenin tüm coğrafi özellikleri hem savaş hem de strateji ekranına yansıyor. Ormanlar, çöller, bataklıklar, dağlık alanlar, ovalar vb. Bütün bu alanlarda savaşlara gireceğiz. 10binden fazla, farklı savaş alanı olacak oyunda. Bütün bunların yanında bu bölgelerde inşa edilmiş diğer öğelerde yer alacak. Örneğin daha önce yol inşa edilen bir bölgede bulunduğunuzda bu yolları her iki ortamda da görebilecek, daha da iyisi yok etme şansına sahip olacaksınız.

RTW de kuşatma olayına oldukça önem verilmiş. Haliyle şehirler oldukları gibi savaş alanına dahil olunca sık sık karşımıza çıkacak bir durum haline gelmiş kuşatmalar. Strateji haritası da kabuk değiştiriyor yeni oyunla. Eski Risk

► CREATIVE ASSEMBLY VE TOTAL WAR

Creative Assembly, Total War oyunları ile (Shogun: TW ve Medieval: TW) toplam 25 ödül aldı. Bunların arasında Best Game of All Time ve PC Game Developer of Year (2002) vardı. Oyun dünyasında "strateji" kelimesini Total War ile özdeşleştirdi. Eklentileri ile birlikte en çok oynanan strateji oyunu olmayı başardı.

Creative Assembly 1987 yılında Tim Ansell tarafından kuruldu. Firma başlarda benchmark programları ile çalışmaya başladı. Daha sonra EA Sports oyunları için PC ve PS2 tanıtımlarını hazırlamaya başladı. Farklı ekiplerin projelerinde bazı katkıları bulundu. İlk ciddi girişimini Shogun Total War ile yaptı. Hikayenin gerisi malum.





▲ Ağzım açık bakıyorum valla. Yok diyecek bir şey bu görüntülere.

► Allahım sana şükürler olsun, bu günleri de mi görecektik?



tarzi ekran tamamen 3D artık. Eklediğimiz binaları yaptığımız upgradeleri ve diğer her türlü yapıyı bu ekranda harita üstünde görmemiz mümkün artık. Ayrıca burada inşa ettiğimiz her şey direkt savaş ekranına da taşınıyor (amma çok üstünde durdum bunun). Sadede gelirsek, savaş ekranı ile

strateji haritası arasında ciddi bir bütünlük sağlanmış ve tamamen interaktif, gerçek bir dünya yaratılmış. Ayrıca haritada görebildiğiniz bir çok objeyi kullanabilme şansı yaratılmış. Dar geçitlere tuzaklar kurabiliyor, yada askerlerinizi devriyeye çıkartabiliyorsunuz. Gelen

düşmanı önceden görmemiz de bir şekilde mümkün kılınmış. Yani birimlerinizi bir nevi öncü birlik gibi kullanabiliyor ve alıştırdığımız casusluk olayını burada da yeni şekillerde gerçekleştirmeye devam edebilirsiniz.





⚠ Sessizliğe aldanmayın, duman olacak ortalık az sonra.

Sıkıldım ama, savaş, savaş...

Sadece savaşmıyoruz. Daha önce olduğu gibi ekonomi, diplomasi gibi öğeler oyunda büyük yer tutuyor. Ayrıca bir Romalı olarak uğraşmanız gereken daha büyük bir etken var oyunda: Senato. Senatodan alacağınız görevleri yerine getirmeli ve imparatorluğun yönetimle ilgili sorunlar yaşamasını önlemek için Senatoyu hoş tutmalısınız. Hem halkın hem Senatonun bağlılığını perçinlemeli, bu arada diğer milletlerle diplomatik bağlarınızı sıkı tutmalısınız. Sanırım MTW'de olduğundan daha etkili olacak diplomasi RTW'de.

Ticaret ve diplomasi hakkında çok fazla bir veri yok. Ama zaten alışılmış kalıplar dahilinde olacaktır diye düşünüyorum. Tabii bunları söylerken biraz da

çekiniyorum. Sonuçta Total War fanları sadece savaş olayı için oynuyor değil bu oyunu. Bir sürü açıklama var oyun ile ilgili. Ama biraz fazlaca yüklenilmiş savaş olayına. Tamamı yeni teknoloji, süper savaş sahneleri, nefes kesecek kuşatmalar vs ama umarım diplomasi, ticaret gibi olayları ezmez bu. Gerçi şehir yönetimi ve valiler hakkında da bir iki şey geldi kulağımıza. Valileri belli alanlara yönlendirebileceğiz; teknoloji, ordu, diplomasi, ekonomi gibi. Ve MTW'da olduğu gibi bir otomasyon sistemi olacak. Vali yönlendirildiği yönde otomatik olarak vergi, bina yapımı yada birim üretimi gibi olaylarla ilgilenebilecek.

Total War oyunlarında genel sorun, topraklarımız genişleyip elimizdeki eyalet yada şehir sayısı arttıkça her şey ile

ilgilenme şansımızın pek kalmaması ve bir süre sonra kontrolden çıkması. Umarım bu sistem ile bu yönde de oyuncuya olayların kendi kontrolünden çıktığı hissinin yaratmadan kolaylık sağlıyorlar. Aksi takdirde her şeyi otomatığe bağlayıp pat küt savaşa girmek durumunda kalabiliriz ki bu genel havayı oldukça sarsacaktır. Sonuçta savaşlar ne kadar gerçekçi olursa olsun oyunu taşıyan strateji unsuru. Sırf savaş Total War'ı bozar (haaa-aaa).

Gözden geçen başka bir unsur ise denizcilik ve deniz savaşları. Ben bu konuda bir bilgiye rastlamadım. Ama bu kadar kaptıktan sonra kendilerini umarım bu konuda da bir şeyler yaparlar. Shogun Total War ve Medieval Total War oyunlarında bu konu bayağı bir pürüzlü idi. Hala MTW'de nasıl deniz ticareti yapacağını soran bir sürü mail alıyorum oyuncularından.

Başka bir yenilik ise Wonders of the World, yani dünyanın harikaları. Colesium, piramitler gibi yapılar oyunda yer alıyor ve bunları kontrol altında tutan ülkelere büyük avantajlar sağlıyor. Ancak bu avantajlar nelerdir bilemiyoruz henüz. Oyun modları bildiğimiz şekilde. Regional Campaigns; her ülkenin kendine

► ŞEHİRLERİ KUŞATMAK

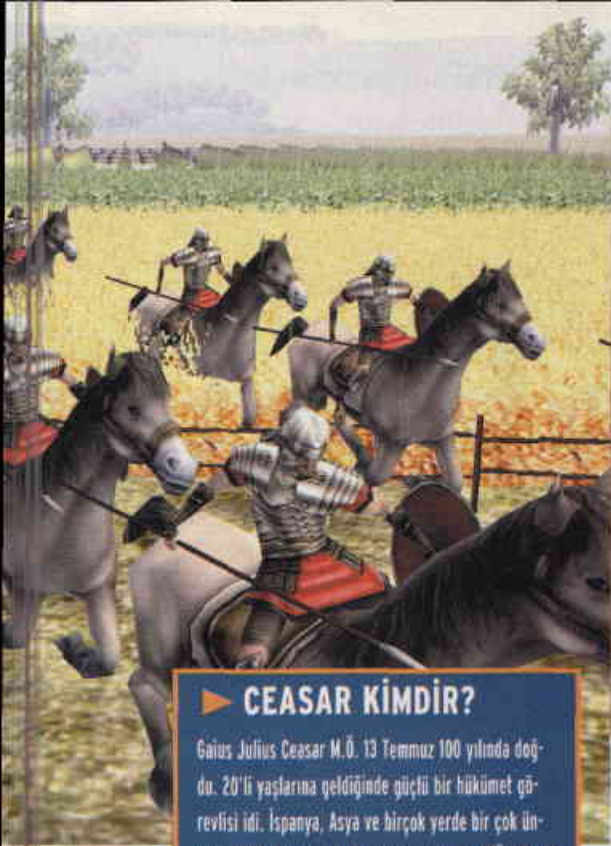
Şehir Savaşları Rome Total War'da çok büyük yer tutuyor. Hemen her şehirde kuşatma söz konusu. İlk oyunda sadece parşömen üzerinde gördüğümüz kuşatmalar MTW'de oyuna tamamen dahil edildi. RTW ile şehrin tamamını savaşın içine çekiyor.

Kuşatma sırasında kullanabileceğimiz silahların tamamı hakkında bir bilgi verilmiyor ancak açıklananlar bile çok geliyor aslında.

Siege Towers; tekerlekli kuleler. Filmlerde gördüğümüz gibi artık surlara bu yolla asker çıkartabileceğiz. Düşman yanar okları ile Siege Tower'ımcı yakmaya kalkacak, yanacak, kavrulacak onurumuzza üleceğiz. Battering Rams; namı diğer koç boynuzu. Askerlerimiz surlara tırmanmaya çalışırken biz kapılarını boynuzlayacağız şehrin. Çevresindeki askerlere de kısmi bir koruma sağlasa da kafamıza dökülecek kızgın yağ ile şey olacağız... Ne olacağız? ... Anlayın işte.

Sapping Points; işte fantezi yapmanın en güzel yolu. Surların altına bir çukurek kazıp içine şenlik ateşimizi yerleştiriyoruz. Havai fişek gösterisinin ardından sur falan kalmıyor. Ladder; diğer teknolojiler ilginizi çekmiyorsa baba yadığı merdiveni surlara dayayıp tırmanabilirsiniz tabii. Ama kızgın yağ, hafızta yağacak ok ve taşları besaba katarsak bence acele etmeyin. Siege Weapons; eski dostlar kuşatma silahları Catapult Balista vb. büyük kayalar ve yerçekimi en büyük dostunuz. Özellikle kayalarınız alev alev yanıyorsa bambaşka. Şehir nasıl savunacağımızdan da bahsettik aslında bu arada. Kızgın yağ, alevli oklar, surlardaki okçular dışındaki şehir içindeki binalara da askerlerinizi yerleştirebilirsiniz. Şehre girmeyi başaran düşman askerlerini temizlemek için birebir. Yine de en temiz içeri almak düşmanı. Bekliyorum heyecanla.





▶ CEASAR KİMDİR?

Gaius Julius Ceasar M.Ö. 13 Temmuz 100 yılında doğdu. 20'li yaşlarına geldiğinde güçlü bir hükümet görevlisi idi. İspanya, Asya ve birçok yerde bir çok ünvan altında Roma için görevlerde bulundu. M.Ö. 58-54 yılları arasında Almanya, İngiltere ve Balkanlar'da 5 ayrı savaşta ordulara komuta etti. Savaşlar hakkında kitaplar yazdı ve bunları Roma'ya gönderdi böylece daha fazla tanındı. Kazandığı zaferlerle politik gücü de arttı. Sivil savaşta beraber Ceasar Roma'ya bir diktatör olarak girdi ve yönetimi ele aldı. Savaşlar 5 yıl sürdü. Ceasar M.Ö. 44 yılında senato tarafından öldürüldü. "Sen de mi Brütüs" olayı yaşanır. Tabii tarihe öldürüldü diye geçmedi. (Geniş bilgi için <http://www.perseus.tufts.edu/JC/> adresini deneyin kesmez ise www.google.com dan Julius Ceasar diye aratın aklınız dursun).

ait senaryoları. Historical Battles; Spartacus, Julius Ceasar yada Hannibal olarak yer alabildiğiniz 15 ayrı tarihi savaş. Tutorials; savaş ve strateji haritasını anlatan gezelim görelim, görelim eğle nelim bölümü. Ayrıca iki adette editör mevcut oyunun içinde. Bunlardan biri daha önceki oyunlarda da yer alan Battle Editor. Kendi haritalarınızı burada yapabiliyorsunuz.



▲ Sırayı bozmayalım beyler, şimdi dökerler kızgın yağı. Kaçmak yok!

Ama asıl can alıcı olan Campaign Editor. Burada sadece haritaları değil kendi senaryolarınızı da yaratabiliyorsunuz. Milletleri, başlangıç noktalarını, doğal kaynakları, bölgelerin coğrafi özelliklerini aklınıza gelebilecek hemen her şeyi editleme şansınız var. Görünen o ki alternatif hikayeler yaratma olayını oldukça kolaylaştırmışlar.

Editör ne düşünür bu konuda..

RTW nin ilk videoları pek de doyurucu sayılmaz. Tamam, az çok görüyoruz ne var ne yok yeni ve ağızımızı açık bırakan bir iki şey de var. Ama pek detay yok. Creative Assembly ekibinin daha önce yaptığı işlere bakarsak güven duymak elde değil. Ama gelişmelere ve vaat edilenlere bakınca açıkçası gözüküyor insanın. Genelde yorumlar "verilen sözlerin yarısını yerine getirebilirler ise yılın oyunu

olacaktır" şeklinde. STW'dan MTW'ye geçiş çok sancılı gibi görünmedi hiçbir zaman. Zaten genel formül aynı kaldığı gibi MTW sadece STW'nin geliştirilmiş haliydi ve genel olarak Avrupa tarihini konu alması dışında can alıcı farklar yoktu arada (tamam var ama uzatmayalım). Yeni motoru bir kenara bıraktım zaten, gerçek zamanlı strateji haritası bile çok büyük sorun olabilir. 32 km'lik savaş haritaları aklını başından alıyor insanın. Hadi onu bunu da geçtim zırvalamayı kesip sadece gelirse, Creative Assembly Total War fanlarını küstürmeden bu kadar vaadin altından kalkabilecek mi? Ve bu yenilikler Total War ruhuna zarar verecek mi? Merakla beklemekteyim. Mayıs ayında MTW:Viking Invasion Expansion Pack çıkacak. Rome Total War ne zaman çıkar bilgi yok maalesef. Hep beraber beklemeye devam.

Bizlere "sende mi Brütüs" dedirtmemesi umuduyla...☺



Bilen Adam

Güle Güle Westwood...

Kapandığına gerçekten üzülmediğimi hatırladığım sadece birkaç firma var. En büyük yıkımı Commodore'un kapandığını duyduğumda yaşamıştım. Uslanmaz bir Amiga fanatigi olarak oturup ağlamadığım kalmıştı. Tam da PC'lerin oyun piyasasını yeni yeni ele geçirmeye başladığı zamanlardı. Amiga içerikli dergilerin birer birer kapandığını gördüğümde ise bir şeyler yapmanın zamanı geldi diyerek, kendi imkanlarımla Amiga Mania adlı disk mağazini hazırladım ve elimden geldiği kadar Amiga'cılara yalnız bırakmadım. Aylar boyunca boşladığım üniversitenin üstüne üstüne gelmesi yüzünden tikanıp kesmek zorunda kaldım. Sadece İstanbul Küçükyali'deki bir bilgisayarçıya verdiğim disk mağ'e İzmir ve Edirne'den "sen de mi bizi bırakıyorsun?" mektupları gelmesi beni mutlu etmiş, ama bir o kadar da hüznülmüştü. Güzel günlerdi, bilgisayarların bu kadar baş ağrıtmadığı zamanlar...

Geçtiğimiz ay bir yıldız daha kaydı aramızdan. Aşında "yıldız kaydı" değil, bir kara delik tarafından yutuldu demek daha doğru. Lands of Lore, Command & Conquer, Red Alert, Blade Runner gibi klasiklerin yaratıcısı, Dune ve C&C ile Real Time Strateji'yi gerçek anlamda bir "oyun türü" olarak tanımlamış olan koca Westwood Studios, Electronic Arts tarafından alındı ve kapatıldı.

Gerçi 2.5 yıl önce başlamıştı asimilasyon işlemi, ama Westwood'un 15 senelik emeği olan Command & Conquer: Generals'da Westwood'un isminin sadece "oyunlarından esinlenen" firma olarak geçtiğini görünce, WS'un sonunun geldiğini anladım. Firmanın en kaliteli oyun tasarımcılarından olan Eric Yeo (Command & Conquer'i tasarlayan kişi) 2.5 sene önce firmadan ayrılmıştı. Esas kurucu olan Brett Sperry de son yutma işleminden sonra gidince, geriye 300'den fazla Westwood çalışmasının başına ne geleceği sorusu kaldı. EA'nın bu soruya cevabı çok basitti. En başarılı takım elemanlarını alıp başka şehirlerdeki kendi oyun yapım gruplarına ilave etti. Birçok insan Las Vegas'taki evlerini bırakıp diğer şehirlerle taşınmak zorunda kalırken, bunu yapmak istemeyenler ise işsiz kaldı. Daha önemsiz görülen Westwood çalışanlarıysa... Tahmin edebiliyorsunuz.

Siz oyuncular olarak oyun endüstrisinin en tatlı yüzünü görüyorsunuz. Oyunu oynamak. Bizimkisi de bu bağlamda kolay sayılmasa da en azından, bağımsız olmanın verdiği özgürlük var. Bir oyuna "kötü" deyip kenara atmak kolay. Ama o oyun yapılmaya kadar kaç alın teri döktüğünü, kaç yıllık emek harcandığını düşününce, ve Westwood'un başına gelenleri de öğrenince, insanın içi eziliyor açıkçası.

Bu arada, acı bir hikayeye tatlı bir son vermek istiyorum. Küçük kuşların bana söylediğine göre Westwood'dan ayrılan en başarılı elemanlar Red Shore Studios adlı yeni bir firma kuracaklarmış. Eric Yeo ve Brett W. Sperry gibi dehşer da bu gruba dahil olursa firma politikalarının, bürokrasisinden uzak, sadece oyun yapmaya odaklanmış yeni ve özgür bir firma doğacak demektir. Kulağım kapıda. Bir şeyler duyduğum anda size de uçururum küçük kuşlarımı...

inceleme

ALTIN KLASİKLER



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



Battlefield 1942 (PC %92)

Mod üreticileri son sürat mod üretiyor ve Battlefield 1942'nin popülerliği kısa sürede tükenerek gibi gözüküyor.

Age of Mythology (PC %94)

Prætorians beklediğimiz kadar iyi çıkmadı. Age of Mythology yoluna devam ediyor.

Morrowind (PC %94)

Bu ay 6 aylık zaman testimizi aşmayı başaran Morrowind, Level Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor.



Yıllarca beni kötü adam olarak bildiniz, ben yine de size veda etmek istedin. Hoşçakalın dostlar!



LEVEL ÖDÜLLERİ

LEVEL CLASSIC

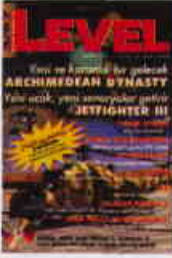
Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamaya çağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

LEVEL HIT

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

LEVEL SHIT

Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bu kadar kaçmalıdırlar.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

Allah'ım! Bu nasıl bir kapaktır? Veya bir kapak mıdır? Bir grafik faciası olarak nitelendirebileceğimiz bu kapağı tecrübesizliğimize verebiliyoruz, peki ya Ocak 2001'deki Counter Strike kapağı için ne gibi bir bahane bulacağız zamanı gelince bakalım...

Archimedean Dynasty, Hind, Jetfighter 3 gibi silme simülasyon incelemesiyle dolu olan bu sayıda, Magic the Gathering incelemesini sarı arkaplan üzerine beyazla yazarak tarihe geçmeyi başardık sevgili okuyucular.



3 yıl önce LEVEL

Ahoy' Captain! Düşün şenlik eşliğinde askere postaladığımız Sinan'ın ne kadar uzağa koysak da geri dönebildiğini o ay bilemiyorduk tabii. İlk bakış yaptığımız Team Fortress 2'ye "2000'in ilk yarısında geliyor" dememiz de ayrı bir bombaydı tabii. Diablo 2'nin kendisininin, 10 sayfalık Diablo 2 dosyasını hazırlamaya harcadığımız zamanın yarısından azında biteceğini de bilemezdik tabii... Zaten her şeyi bilmemek hayatın duzu biberi değil midir?

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

- 1- COMMAND AND CONQUER: GENERALS + aynı
- 2- Tom Clancy's Splinter Cell *yeni
- 3- The Sims ▲ (4)
- 4- The Sims: Unleashed ▲ (5)
- 5- Sim City 4 ▼ (3)
- 6- I.G.I. 2: Covert Strike *yeni
- 7- Praetorians *yeni
- 8- Unreal 2 – The Awakening ▼ (2)
- 9- The Sims: Vacation + aynı
- 10- Battlefield 1942: The Road to Rome ▼ (6)



PLAYSTATION 2

- 1- THE SIMS + aynı
- 2- The Getaway + aynı
- 3- GTA: Vice City ▲ (4)
- 4- Mortal Kombat: Deadly Alliance ▼ (2)
- 5- FIFA 2003 + aynı
- 6- LotR: The Two Towers + aynı
- 7- WWE Smackdown! Shut Your Mouth ▲ (8)
- 8- Tiger Woods PGA Tour 2003 ▲ (10)
- 9- Rathchet & Clank *yeni
- 10- James Bond 007: Nightfire ▼ (7)

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR

AKSİYON

ADVENTURE

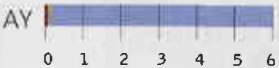
YARIS

SİMULASYON



Hekeden yok

PES Altın Klasik ödülünü aldı, sırada Championship Manager 4 var, ama gelecek aya kadar yeni bir adayımız yok.



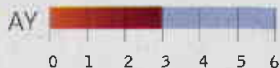
Splinter Cell (PC %93)

Bakalım sözümüz ne kadar yerinde çıkacak. Splinter Cell hem Altın Klasik, hem de yılın aksiyon oyunu olmaya aday.



Post Mortem (PC %92)

Paris'te işlenen bir cinayetin peşisıra gireceğiniz bu macera, son zamanların en iyi adventure'ı.



Burnout 2 (PS2 %91)

Şimdilik sadece PS2'de. Keşke PC'ye de çıksa dedikimiz, ama bu pek muhtemel gözüküyor.



Combat Flight Simulator 3 (PC %87)

Ve yine beklediğimiz oldu. CFS3, çok az sayıda çıkan simülasyon oyunları arasında gerçek bir inci.





Eski dost düşman olmaz demişlerse,
bir bildikleri vardır...



LEVEL HIT

freelancer

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Yapım: Digital Anvil Dağıtım: Microsoft Game Studios Tür: Aksiyon Web: www.microsoft.com/games/freelancer Minimum: 600MHZ CPU, 128MB RAM
Önerimiz: 1GHZ CPU, 126MB RAM, 32MB Ekran Kartı Multiplay: Ağ ve İnternet üzerinden 128 kişi

Freelancer beş yıldır yapım aşamasında olan, merakla beklediğimiz bir oyundu. PC oyunculuğunun yapıtaşlarından Wing Commander serisinin ardındaki isim, Chris Roberts'ın büyük projesi olarak başladı hayatına. 5 yıl boyunca o kadar çok değişime uğradı ki, bir noktadan sonra biz bile takip edemez olduk. İlk başta Starlancer ile birlikte çıkacak ve onda eksik olan ticaret-korsanlık-polislik yapma kavramını tamamlayacaktı. Olmadı. Daha sonra aynı evrende geçecek bir devasa online'a dönüştürüldüğü haberi geldi. O da olmadı. En sonunda elimize geçtiğinde gördük ki söz verilen özelliklerin birçoğu eksik. Sürekli değişen ekonomik ve politik değerler, senaryoya hiç bağlı kalmaması da zevkle ve sıkılmadan dolaşabileceğiniz bir oyun evreni... Bunların yerinde yıllar esiyor. Yine de, Freelancer öksüz, yetim, kolu kanadı kırık kalmış benim gibi "uzay simülasyonu" delilerinin yıllardır süren susuzluğunu bir nebze olsun dindiriyor.

Simülasyon dediğime bakmayın, Freelancer oynanış açısından su katılmamış bir aksiyon oyunu. Kontroller o kadar basitleştirilmiş ki, hayatında uzaya çıkmamış(!) bir oyuncu bile hemen alıp oynamaya başlayabilir. Sadece mouse ile oyunu oynayabiliyorsunuz, ama oynanışı hızlandırmak için mouse-klavye kombinasyonu kullanmak daha akıllıca. Ekrandaki göstergeler ve arabirim ilk bakışta oldukça karışık görünüyor. Ama iki saat içinde göreceksiniz ki, istediğiniz her şeyi

yi kullanmak çocuk oyuncağı olmuş ve Tau Ceti'den Manhattan'a gözünüz kapalı rota çiziyorsunuz. Kullanıcı dostu olması açısından Freelancer'a tam not vermem gerekiyor.

Freelancer, Starlancer'daki olaylardan 800 yıl sonra geçiyor. Başlangıçtaki demoda da göreceğiniz gibi, Starlancer'ın sonunda Rus, Çin ve Moğollardan oluşan Coalition güçleri, Amerika, Japonya, Almanya, İngiltere ve İspanya'dan oluşan Alliance güçlerini tek bir sektöre kısırmıştır. Tamamen yok olma tehlikesiyle karşılaşan Alliance, her ulusun binlerce vatandaşını taşıyan beş tane Sleeper gemisini, Sirius yıldız sistemine fırlatırlar. Sirius'ta beş farklı sisteme yerleşen beş ülkenin insanları barış içinde gelişerek 800 yıl içinde tıkr tıkr işleyen bir gezegenler ve yıldızlar arası ticaret ağı kurmuştur.

Ama olaylar Freeport 7 adlı ticari üsün içindeki binlerce insanla birlikte yokedilmesi sonucunda karışıyor. Bir anlaşma için orada bulunan adamımız Paul Trent, Freeport 7'dan hayatta kurtulan az sayıda insandan biri. Sağ kalanların teker teker öldürülmeye başlamasıyla, tek amacı cebini doldurmak olan adamımızın insanlığın kaderini belirleyecek olaylar zincirinin içine çekiliyor.

Part Time değil...

Freelancer'ın kelime anlamı "serbest çalışan". Oyunda bu tam olarak sağlanamamış, ki eğer sağlanabilseydi pek az oyunun alabileceği bir nota alacaktı ben den Freelancer. Tek başınıza oynarken





oyunun senaryosunu takip etmek zorundasınız. Katılabileceğiniz bir sürü fraksiyon olsa da, senaryo gereği Liberty Police görevleri ile başlıyorsunuz ve ilk baştan kanun dışı fraksiyonlara katılma şansınız bitiyor. Bir taraf için görev yaptığınızda diğer tarafın gözündeki değeriniz hızla düşüyor ve size görev vermiyor, silah satmıyor hatta uzayda gördükleri yerde saldırmaya başlıyorlar. Ayrıca her yaptığınız senaryo görevinden sonra "bir sonraki göreve kadar gez, dolaş, istediğin gibi para kazan" diye izin alıyorsunuz. Bu sırada senaryodan sıyrılıp kurtulayım deseniz, bu da imkansız. Çünkü serbest yaptığınız görevlerle bir Level atladıktan sonra yine senaryo görevine çağırılıyorsunuz ve eğer gitmezseniz, serbest görevlerle bir Level daha atlamıyorsunuz. Alabildiğiniz gemi ve silahlar da direkt olarak Level'inize bağlı olduğu için çaresiz senaryoya dönüyorsunuz.

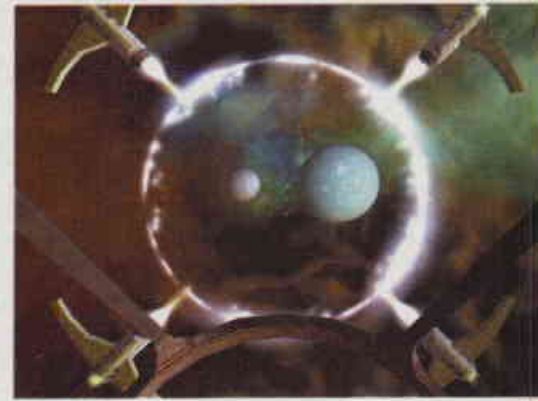
Bence bu oyun için kaçırılmış büyük bir fırsat. Ana senaryo haricinde takılabileceğiniz minik yan senaryolar da olmalıydı. Ayrıca Freelancer olarak alıp yapabildiğiniz görev çeşidi sadece 4 veya 5. Hepsisi de "şu sektöre git şu adamı, şu kadar düşmanı veya şu düşmanın üssünü yoket" kabilinden görevler. Ticaret, kaçakçılık yok, eskortluk veya korsanlık üzerine görev yok. Ama ticaret serbest. Ne alıp nerede satacağınızı kendiniz karar veriyorsunuz ve ticaretten ettiğiniz kar Freelancer değerini artırıyor.

Gelelim oyunun dinamiklerine. Her şeyden önce, uzayda gezmek, istediğiniz yere gitmek inanılmaz kolay. Haritayı açıp istediğiniz sistemdeki herhangi bir noktaya sağ tuşla tıkladığınızda hemen bilinen en kısa yoldan rota çiziliyor. Rotaıy ekranda takip etmek için, mor dört-

gene tıklayıp, yukarıdan "Go To" tuşuna basmanız yeterli. Güneş sistemleri içinde gezegenler arasında "Trade Lane" adı verilen ticaret yolları var. Gezegenler arasında bu yolları kullanarak gitmeniz gerekiyor. Normal motorlarla da gidebilirsiniz ama buna ömrünüzün yeteceğini pek sanmam :) Tabii korsanlar ticaret yollarını bir noktadan bozarak, Lane Jump yapan ticaret gemilerini tuzağa düşürmeyi pek seviyorlar, bu yüzden hazırlıklı olmakta fayda var.

Tek yol değil...

Freelancer'ın en güzel yanını, olması gerektiği gibi oyunu bitirdikten sonra görüyorsunuz. Son görevi de bitirdikten sonra oyun sizi tamamen serbest bırakıyor. İstediklerinizi yapabilir, istediğiniz sisteme gidebilirsiniz. Tabii yapmanız gereken görevler yine aynı kalıyor, ama bir üst seviyeden gemi sahibi olmak, onu en iyi silahlarla donatmak için para kazanmaya çalışıyorsunuz. Oyunu bitirmek istemezseniz kendi multiplayer sunucunuzu açıp daha baştan serbest takılabilirsiniz. Bu arada, Freelancer şu ana kadar gördüğüm en sağlam, en yaratıcı multiplayer mantığına sahip. Oyundan farklı bir programla açtığınız sunucuya siz dahil toplam 128 kişi bağlanabiliyor. Sunucu kapansa da, orada oynayan karakterler en son indikleri limandaki halleriyle kaydediliyorlar. Ayrıca size verilen bir kod aracılığıyla farklı bilgisayarlardan aynı karakterinizle bağlanıp oynamanız mümkün. Böyle multiplayer oynamak tek kişilik senaryodan çok daha zevkli. Çünkü birkaç kişi bir araya geldi mi hemen gruplar oluşuyor ve "sen Freighter alana kadar para biriktir, ben de şurada birkaç göreve çıkayım, biraz güçlenelim sonra Briton siste-



minde korsanlığa başlarız" gibi fikirler havada uçmaya başlıyor. Doğru update, yama ve modlar çıkarsa tüm zamanların en iyi ve değişik multiplayer oyunlarından birine dönüşebilir Freelancer. Mod demişken, şimdiden Freelancer için birtakım mod haberleri almaya başladık bile. İlgileniyorsanız www.lancersreactor.com adresine uğrayın.

Tavsiye Edilir...

Oynamak kolay olabilir, ama ileride karşılaşacaklarınıza sizleri hazırlamak benim görevimdir. Sizleri Briefing odasında bekliyorum...

► Görevler arasında Freelance olarak yaptığınız işlerle iyice para kazanın. Jun sizi göreve çağırdığı zaman bile bir iki ekstra görev yapmadan gitmeyin. Bazen parasızlıktan alamadığınız bir silah görevi başaramamanıza sebep oluyor.

► Silahlardan mayın ve Turret, gemiler-



Feza Takaları...

► Oyunu bitirdiğinizde en fazla 7. seviyeden bir gemi sahibi olabiliyorsunuz. Ama oyundaki silah ve gemiler 10. seviyeye kadar çıkıyor. Oyunu bitirdikten sonra en güçlü gemiyi alabilmeye çalışacağınızı bildiğimden, alabileceğiniz tüm gemilerin özelliklerini ve hangi fraksiyona ait olduklarını veriyorum.

Gemi İsmi	Türü	Fraksiyon	S/T Yuvası	Zırh	Kargo	S/N	Silah	Diğer Silahlar
Patriot	Light Fighter	Liberty	4/0	1300	25	12/12	3	M, CM, CD
Rhino	Freighter	Liberty	3/5	1600	80	12/12	3	M, CM
Starfler	Light Fighter	Civilian	3/0	1100	20	10/10	3	M, CM
Dagger	Light Fighter	Border Worlds	4/1	1800	35	15/15	4	M, CM, CD
Piranha	Light Fighter	Bounty Hunter	4/0	1800	35	15/15	4	M, CD, CD
Clydesdale	Freighter	Bretonia	3/5	2200	125	15/15	4	M, CM
Startracker	Light Fighter	Civilian	3/0	1800	30	15/15	4	M, CM, CD
Defender	Heavy Fighter	Liberty	5/1	1600	30	14/14	4	M, CM, CD/T
Cavalier	Light Fighter	Bretonia	4/0	2100	30	18/18	5	M, CM, CD
Crusader	Heavy Fighter	Bretonia	6/0	2600	35	20/20	5	M, CM, CD/T
Bloodhound	Light Fighter	Pirate	3/1	1500	35	14/14	5	M, CM, CD/T
Legionnaire	Light Fighter	Corsair	4/0	2400	35	20/20	5	M, CM, CD/T
Dromedary	Freighter	Border Worlds	3/5	3600	275	23/23	6	M, CM
Barracuda	Heavy Fighter	Bounty Hunter	6/0	3600	45	26/26	6	M, CM, CD/T
Hawk	Light Fighter	Civilian	4/0	3300	45	26/26	6	M, CM, CD
Dragon	Heavy Fighter	Kusari	6/0	3600	40	26/26	6	M, CM, CD/T
Druke	Light Fighter	Kusari	4/0	2800	45	23/23	6	M, CM, CD
Drone	Freighter	Kusari	2/6	3600	175	23/23	6	M, CM
Mule	Freighter	Pirate	4/4	2200	90	15/15	6	M, CM
Stiletto	Heavy Fighter	Border Worlds	6/0	4900	45	33/33	7	M, CM, CD/T
Banshee	Light Fighter	Rheinland	4/0	4500	45	33/33	7	M, CM, CD
Humpback	Freighter	Rheinland	2/6	5800	250	33/33	7	M, CM
Anubis	Very Heavy Fighter	The Order	6/1	4200	70	29/29	7	M, CM, CD/T
Falcon	Heavy Fighter	Civilian	5/1	6200	60	43/43	8	M, CM, CD/T
Valkyre	Heavy Fighter	Rheinland	5/1	5800	50	38/38	8	M, CM, CD/T
Hammerhead	Very Heavy Fighter	Bounty Hunter	6/1	7900	70	49/49	9	M, CM, CD/T
Centurion	Heavy Fighter	Corsair	6/0	9200	45	55/55	9	M, CM, CD/T
Wolfhound	Heavy Fighter	Pirate	5/1	3600	40	26/26	9	M, CM, CD/T
Sabre	Very Heavy Fighter	Border Worlds	6/1	10800	70	63/63	10	M, CM, CD/T
Eagle	Very Heavy Fighter	Civilian	6/1	9900	70	63/63	10	M, CM, CD/T
Titan	Very Heavy Fighter	Corsair	6/1	12600	70	63/63	10	M, CM, CD/T

Diğer Silahlar: (M) Mayın, (CM) Füze yanıtma sistemi, (CD) Cruise motoru bızucu, (T) Torpido

den Freighter tipi olanlar yalan. En azından tek kişilik senaryoyu bitirinceye kadar. Mayınlar çok yavaş, taret'lar diğer silahlara göre daha etkisiz, Freighter ise senaryodaki savaşlar için çok hantal.

Oyunu bitirdikten sonra kendinizi ticarete verecekseniz bilemem tabii. O zaman Freighter alıp, üzerine Turret döşemek mantıklı olabiliyor, çünkü bu aletler 360 derece ateş edebiliyor, "H" tuşuna basarak Turret View'a geçtiğinizde arkanızdan gelenleri bile kolayca avlayabilirsiniz.

► Korsanların size sıkça yapacağı "Lane Disruption"ı siz de korsan olup yapabilirsiniz. Durup Trade Ring'e ateş ederseniz, ticaret yolunun o kısmını çökertirsiniz ve yoldaki tüm araçlar tuzağınıza düşer.

► Silah seçerken düşük Hull, yüksek Shield hasarı veren yavaş bir silah ve hem Hull, hem Shield hasarı veren hızlı bir silah karması iyidir. Düşmanın Shield indikten sonra roket salvolarına başlayın.

► Roket demişken, oyun boyunca ben şahsen Stalker serisi füzeler haricinde füze kullanmadım. Sırayla Stalker, Windstalker, Moonstalker, Sunstalker ve Firesstalker olmak üzere 5 tipi var. Şahsen Moonstalker'dan sonraki türleri denemedim, çünkü çok pahalılar ve atmaya kıyamıyorum. Ayrıca sanırım oyundaki en kıvrak füze Stalker serisi.

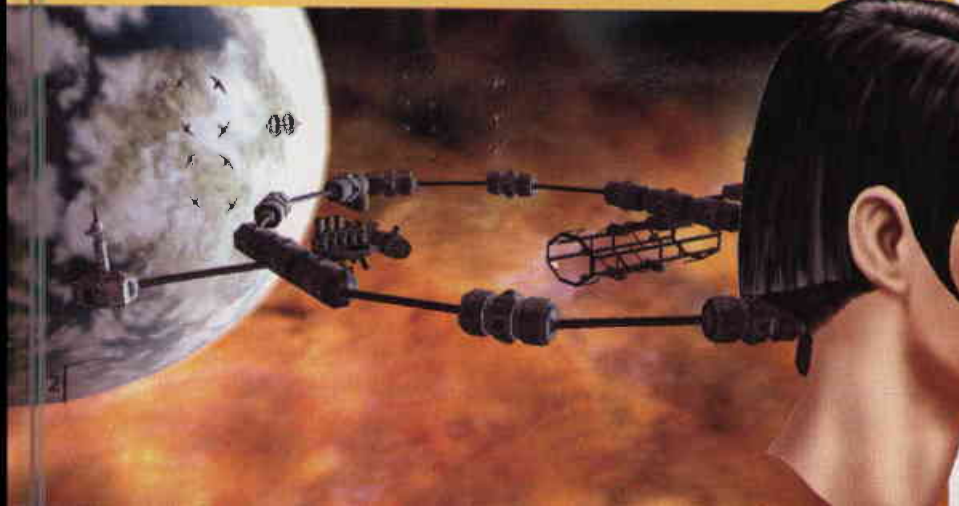
► Karşıdan üç gemi geliyor diyelim. Menzile girince (imleç dönmeye başlar) yaradana sığınıp ateş açın. Sağa (veya sola) kayarak ateş etmeye devam edin. Mesafe 250m. Civarındayken mayın veya füze sallayın, kaydıgınız taraftaki düşmana saydırın ve son anda aşağı dalıp afterburner'ı kökleyin. Minimum hasar aldınız, ama o üçlünün enerjisinin yarısını yediniz.

► İşte size standart füzeden kaçış manevrası: "Incoming Missile" uyarısını aldığınız anda değil, sinyaller iyice sıklaştığında Counter Measure atıp ters yöne Afterburner kökleyin.

► İlerleyen bölümlerde koca koca gemilerle kışışmanız gerekiyor.

Bu tür gemilerin kör noktaları olabiliyor, bu noktayı bulursanız Turret'lerden uzak, sakın sakın o gemiyi yiyebilirsiniz.

► Koca gemiler demişken, bir noktadan sonra silah portföyünüze torpidoları eklemesiniz, bölümler eziyet haline gelebilir. Hele ki Fighter'dan çok Gunship'lerle karşı-





laşmaya başladığınız, aracınıza torpido aksesuarı alma zamanınız gelmiş demektir.

Görevler bitti şimdi ne yapacağız?

Pek çok kişi Freelancer'da görevler bitince oyununda bittiğini sanıyor. Halbuki oyun sırasında Sirius'un ancak yarısını geziyor görülmeleri gerekenlerin pek azını görüyorsunuz.

Evet oyunda sadece 3-4 tip görev var ve zamanla bu çok sıkıyor. Hele Liberty, Kusari, Bretonia ve Rheinland'da dolaşmaktan vaz geçin. Buralar sıkıcı mekanlar. Sigma, Omicron, Tau, Omega gibi sistemleri tercih edin.

Kendinize daha zorlu sistemlere girip çıkmayı, daha iyi bir gemiye sahip olmayı hedef koyun. Böylece oyuna heyecanı yitirmeden devam edebiliyorsunuz. Mesela bence oyundaki en iyi gemi olan Eagle'ı almak (Kimisi Sabre veya Titan'ı tercih eder). Omicron Theta'daki Freeport 9'da bulabilirsiniz bu gemiyi. Ama Omicron Theta'ya gidebilmek için önce Sigma 13 ve Sigma 17'yi bulmalısınız. Ama aralarda görev yapıp daha iyi bir gemi ve silahlar edinmeyi unutmayın. Çünkü Corsair ve Outcast'ler canınıza okuyor.

Bu yeni sistemleri gezdikçe karşınıza bazı hoş sürprizler çıkacak. Mesela Freeport 7'in kalıntıları, kayıp Sleeper gemisi Hispania'nın enkazı veya Nomad'ların boş ülkesi gibi. Yolunuzu çok sık kaybediyorsanız www.lancersreactor.com'a girip "downloads" bölümünden FreelancerDB v0.6 adlı dosyayı çekin. Dertlerinizi çözecektir.

Maksimum Level olan 38'e gelip, gönlünüzdeki gemiyi alıp onu Nomad silahlarıyla donattıktan ve her yere girip çıkıp her mücadeleyi kazandıktan sonra oyun ile işiniz bitiyor. Ama bu rahat bir 10 saat daha oyunun sürmesini sağlıyor.

Bu noktada ise www.lancersreactor.com adresine girip "downloads" kısmından yeni modları çekmeye başlıyorsunuz.



Ben bunu yazarken 4 tane yeni sistem ekleyen mod çıkmıştı. Siz okurken daha iyi bir şeyler çıkmış olur heralde.

Hatta bu arada belki bir Freelancer server'ı açılır oyunu bir

yandan yüzlerce kişiyle birlikte oynama şansınız olur (server açılıns diye uğraşıyorum şu aralar).

Bana sorarsanız Freelancer kolay kolay bitecek bir oyun değil. Sıkın suyunu çıkarın, buna değer.

Son söz...

Freelancer tuhaf, çekici bir oyun. Herkese tavsiye edemeyecekmişim gibi geliyor. Sonuçta uzayda geçen oyunları seven var, sevme-yen var. Ayrıca Freelancer bir simülasyon değil, aksiyon oyunu - en azından oynanış olarak. Üstüne üstlük yapımcılar görev çeşidi, oyuncuya tam serbestlik vermek, dinamik ticaret ve politika gibi şeyleri fazla ucuza kapatmış gibiler.

Sonra dönüp ofistekilere bakıyorum. Benim haricimde Tuğbek, Burak ve Jesus da deli gibi oynuyor (Berker oynayamıyor, çünkü onun makinesi çok eskidi). Ortamda sürekli bu oyunun muhabbeti dönüyor ve herkes bir el daha multi atmak için çırpınıyor. Ben de yazıyı bitirip bir level daha atlamalıyım diye düşünmüyorum değilim.

Şu haliyle Freelancer'ı özetlemek için söylenebilecek en iyi şey "Uzayda geçen Diablo" olacaktır. Ümidim ise mod yapımcılarının katkısıyla kısa sürede "Uzayda geçen Morrowind" olmasıdır. Peki bu oyunu almalı mısınız?

Bence almalısınız. ☺



Artılar

İnanılmaz geniş bir oyun dünyası. Gerçekten yaşayan bir evren içinde olduğunuz hissini veriyor. Çok iyi grafiklere rağmen sistem ihtiyaçları düşük. Senaryo ve anlatımı çok sağlam.

Eksiler

Senaryo hariç 4 çeşit görev var. Gezegenlerdeki konuşmalar hep aynı ve inanimat sıklığı. Oyundaki potansiyelin yarısı ancak kullanılmış ve gerisi mod yapımcılarına bırakılmış.

Level Notu



Esnaf ve Sanatkârlar Derneği Uzayda

► Freelancer'da serbest takılmaya başladığınızda göreceksiniz ki, neyi nereden alıp nerede sattığınız büyük önem taşıyor. Eğer etliye sütlüye karışmadan, dürüst ticaretle para kazanmak istiyorsanız işte en kârlı ticaret yolları. Ama dikkat edin, bazı yollar 30-50 Nav Point'ten oluşuyor ve gitmek bir ömür sürüyor. Ticaret yapacaksanız ve özellikle elmas gibi dikkat çekici mallar taşıyacaksınız, tepeden tırnağa silahlanın. Korsanlar her yerde peşinizde olacaktır.

Satan Yer	Alan Yer	Ne Taşyalım	Alım	Satış	Kâr
Kensington Shipping Yard	Pueblo Station, Colorado	Beryllium	192	1020	828
Nagagi Depot	Planet New Berlin	Consumer Goods	200	1100	900
Planet Cambridge	Planet New Berlin	Gold	543	1189	646
Planet Cambridge	Planet New London	Diamonds	879	1056	177
Planet Denver	Planet New Tokyo	Luxury Consumer Goods	233	810	577
Planet Houston	Planet Los Angeles	Engine Components	600	974	374
Planet Manhattan	Planet New Tokyo	Luxury Consumer Goods	180	810	630
Planet Manhattan	Planet Pittsburgh	Water	15	30	15
Planet New Berlin	Nagagi Depot	Consumer Goods	120	320	200
Planet New Berlin	Planet New Tokyo	Diamonds	396	1650	1254
Planet New London	Planet Denver	Luxury Food	180	1300	1120
Planet New London	Planet Manhattan	Luxury Consumer Goods	192	1200	1008
Planet New Tokyo	Baltimore Shipyard, New York	Engine Components	225	720	495
Planet New Tokyo	Planet Cambridge	Engine Components	225	1275	1050
Planet New Tokyo	Planet Denver	Engine Components	225	825	600
Planet Pittsburgh	Sheffield Station, Manchester System	Boron	120	600	480
Pueblo Station, Colorado	Southampton Shipyard, New London	Superconductors	100	600	500
Sheffield Station	Planet New London	Light Arms	280	350	70

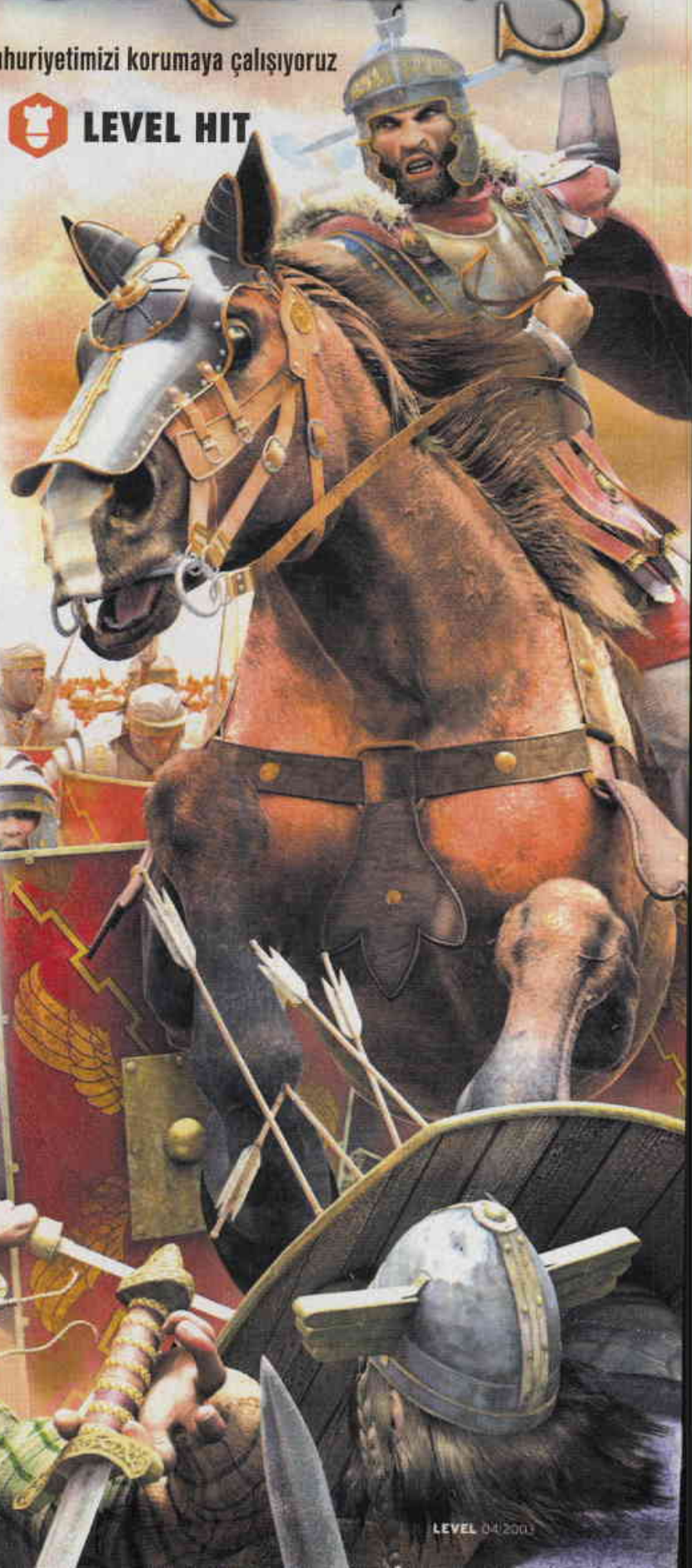
PRAETORIANS

Tarihin büyüklerinden biri olarak cumhuriyetimizi korumaya çalışıyoruz

Yapımcıların bir anda alevlenen bu Roma aşkı nedir bilemiyorum. Ancak bundan pek şikayetçi olduğum söylenemez. "Rome Total War ateşi ile yanıyorum, nasıl oyalanacağım" derken, karşıma Praetorians çıktı. Roma konusuna biraz daha kendimi kaptırabilmek açısından da oldukça yararlı olabileceğini düşündüm sanırım.

Praetorians temelde bir RTS. Bir RTS ancak türün alışlagelmiş bazı özelliklerini taşıyor ya da farklı şekillerde karşımıza çıkartıyor. Oyunumuzda bir kaynak yönetimi yok. Ağaç kes, maden çıkar gibi olayın amelik kısmı ile alakamız yok. Oyun daha çok savaşlar üzerine kurulu. Oynama sürenizin nerede ise %90' ını savaşarak geçiriyorsunuz. Yani kaynak olayı olmadığı gibi politika, ekonomi vb olaylara da hiç girmiyorsunuz. Belli bir senaryo var aslında. Ama bunun ne atmosfere ne de görev yapısına pek bir katkısı yok. Olmasa da olur diyebilirim gayet rahatlıkla. F9'a basıp yapmanız gerekenleri görebiliyorsunuz. Burada yazanlar dört satırı pek geçmiyor zaten, e gelin siz düşünün ne demek istediğimi. Kaynak yönetimi yerine ele geçirdiğiniz köylerdeki köylüleri kullanıyorsunuz. Birim üretebilmeniz için subaylarınızdan birini yada Hero'nuzu (kahraman oluyor kendisi) köye sokuyorsunuz. Daha sonra sağ alt köşedeki menümüzden arzu ettiğimiz birimleri tıklayarak sipariş ediyoruz. Örneğin köy nüfusu 300 kişi. Siz 30

 **LEVEL HIT**



kişilik bir okçu birliği yada 40 askerden oluşan lejyonerleri seçtiğinizde köyün nüfusundan bu sayı düşülmüyor. Tabii kısa sürede tüketiyorsunuz köydeki insanları. Bunun için de çok romantik bir çözüm getirmiş yapımcılar. Köy nüfusu kapalı perdeler ardında yavaş yavaş artıyor. Savaş ağırlıklı bir RTS için oldukça kullanışlı bir sistem olduğunu düşünüyorum bunun. Kaynak olayı ne kadar mantıklı olsa da bu noktaya gelene kadar saçma birçok şeyle karşılaşıyorsunuz. Örneğin bölümün başında size verilen birliklerden başka bir şey yok elinizde. Birim üretebilmek için bir köy bulmalı ve ele geçirmelisiniz. Buraya kadar bir sorun yok. Ancak köyü ele geçirme olayı saçmasapan. Önünüze geleni kesip biçerek köye ulaşıyorsunuz. Köy denilen şeyin hemen dibinde duran Garrison binasına girişiyorsunuz. Yerle bir ettikten sonra yitkiğiniz bu binanın üstüne aynısını dikiyorsunuz.



Böylece köyü ele geçirmiş oluyorsunuz. Garrisonların herhangi bir savunma olayı yok. Demek istediğim olay ne olursa olsun haritayı temizlemeye dayanıyor. Hedefe ulaştıktan sonrası angarya. Bir kuşatma olayı yok zaten genelde. Kuşatma silahlarını kullanmamız gereken görevler olmuyor demek değil bu.

Dünyada her yaptığın

Savaşa bu kadar dayalı bu oyunda strateji ne denli önemli ve savaş olayı ne kadar başarılı? Savaşlar görset olarak pek başarılı değil. Age of Mythology tarzı bir şeyler bekliyorsanız oldukça hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Zaten birimlerinizi adı geçen oyunlardaki gibi tek tek değil birlikler halinde yönetiyorsunuz. Bu birlikleri bölebiliyor (Divide Troops) ya da iki birliği birleştirebiliyorsunuz (Join Troops). Birliklerin aynı tip olması şart tabii. Bu noktadaki en büyük avantajımız ise

Balance Troops komutu. 30 askerden oluşan birlik çarpışma ardından 16 asker kalıyor. Bu birliği ve aynı birimden oluşan bir başka birliği seçtiğinizde birim sayısını dengeliyor. Bir 30 bir de 16 birimden oluşan birlikler yerine 23 birimden oluşan iki birliğiniz oluyor ki bu da ekrandaki ikon kalabalığının anlamsız olması engelliyor. Bütün bu butonlar ekranın sağ alt köşesindeki menüde Actions seçeneği altında yer alıyor. Hazır menüye bulaşmışken onu da aradan çıkartıverelim. Menü de toplam 3 ana seçenek bulunuyor; Actions, Abilities ve Construction (bu da inşaat olayı az sonra... Azzzz Sonral!). Abilities alt menüsünde seçili birimin varsa ekstra özelliklerini bulabiliyoruz. Ayrıca standart saldırı, dur vb komutlarda burada. Gerçi bu menüye çok fazla ihtiyaç olmuyor. Zaten seçtiğiniz birimin bu tür özellikleri varsa daima önünüzde açık olan info bar'dan bunları

görebiliyor ve kullanabiliyorsunuz.

Burada çok hoş bir özellik eklenmiş oyuna. Birkaç farklı birim seçtiğinizde hepsinin özel becerileri bu çubukta görünüyor ve buradan kullanılabiliyor. Yani diğer benzer tür oyunlardaki gibi sadece en yüksek rütbeli birimin yada kahramanın özellikleri belirliyor. Bu sayede her birimi ayrı ayrı seçip akıl vermeniz

gerekmiyor, oyun anında da hemencecik gerekli değişiklikleri yapabiliyorsunuz. Bu oldukça hayati oyunda, çünkü savaşlar gereğinden daha hızlı gerçekleşiyor. Tamam insanoğlu ok, kılıç yada balta karşısında gerçek hayatta da bu kadar çit kırıldım ama bir 3D RTS oynarken bu çok can sıkıyor. Çarpışma başladıktan sonra pek bir aksiyon şansınız yok. Sadece ağlamakla gözlerle yitip giden askerlerinizi izliyorsunuz. Hemen ardından en son save' inizi yükleyip aynı yerde aynı hatayı yapmamaya çalışıyorsunuz (ama kesinlikle başka hatalar yapıyorsunuz, o ayrı).

Bu katliamlar grafik olarak bize nasıl yansıyor peki? Şöyle yansıyor; bir grup şirin mi şirin, minnacık lejyoner tıp tıp koşuyorlar, aynı anda bir grup minnacık şirin mi şirin baltalı barbar da lejyonerlere doğru tıp tıp tıp diye koşuyorlar. Ortada birbirlerine doğru zıplıyorlar. Tamam dalga geçiyorum da, zıplama bölümü hariç olay bu. Birbirine giren iki gruptan bir şey anlamamız olanaksız. Ancak birlikleri işaret eden ikonlardan durumu takip edebiliyorsunuz. Bu ikonlar çok yararlı. Birliklerin sağlık durumunu, o birliğin toplam olarak kaç kişi olabileceğini, o anda kaç kişi olduğunu, Staminası'nı (kondisyon olayı) aynı anda görebiliyorsunuz. İkonların savaşı sona erdiğinde hızlıca Mouse u üstlerinde gezdirip birliklerin durumunu görmemiz mümkün.

Sonsuzlukta yankılanır

Savaşlara bu şekilde girip çıkarken oyunun başka problemleri ile karşılaşıyoruz. Harita tasarımları genelde başarılı olsa da hemen hemen tüm haritalarda bir iki ortak problem var. Bunların ilki haritalardaki yolların



▲ Kum fırtınası kale duvarlarını nasıl aşiyor, ben anlamadım.

◀ Dedğim gibi, iki taraf birbirine doğru zıplıyor, siz de birşey anlamıyorsunuz savaştan.

hep daracak olması. Zaten oyunun ilk bölümünde ilk bu sorunu göreceksiniz. Haritanın tamamı ormanlık arazi. Ormanın içinde bir sürü patika var. Sağ alt köşedeki haritanıza baktığınızda hangi patika nereye gidiyor görüyorsunuz. Zaten harita açma mantığı da biraz farklı oyunda. Oyun başladığında haritanın tamamı görünüyor, savaş sisi yok. Ama birimleriniz sadece görüş açılan dahilindeki düşmanları görebiliyor, bu iyi gerçekçilik adına. Görüş alanına giren düşman mini haritanızda da beliriyor. Patikalar belli, gitmeniz gerek nokta belli ancak düşman nerede bilmiyorsunuz. Birimlerinizi sıkış tıkiş yürütmeye çalışırken bazı birliklerin enerjisinin hızla azaldığını görüyorsunuz. Hemen birliği seçip ekrana getiriyorsunuz. Ormandan oklanıyor kendileri. Ancak bu konuda hiçbir şey yapamıyorsunuz. Nedeeeee? Çünküüüüüü sahip olduğunuz birlikleri tamamına yakını ormana giremiyor. Scout birimleri (ki bu birimleri öncü birlik olarak, daha doğrusu keşif birliği olarak kullanıyorsunuz) dışında hiçbirisi ormana paldır küldür dalamıyor. Durmadan oklanıyorsunuz bu arada. Saçmalığın daniskası olan bölüm ise bu ormana giremeyen birliklerin bir yerden bir yere gitmelerini söylediğinizde kafalarına göre ormanın içinden geçip geçip durmaları.

Tam "Eeeee? Bunlar ormana giriyor mu?" diyerken başka bir şeyi fark ediyoruz. Birlikleri ormandan, hatta okların atıldığı noktadan geçirmeyi başarsanız bile Scout'unuz yoksa düşmanı asla ama asla göremiyor, doğal olarak saldıramıyorsunuz. Bir önceki Save'den devam edip haritanın başka bir noktasından rotanızı çiziverip bu sorunu da atlatıyorsunuz.

Zamanla bu sıkıntıları unutmaya başlıyorsunuz, ancak o anda gördükleriniz deli ediyor sizi (ben sinir oldum valla). Savaş alanından kaçan düşmanlar ağaçlara tırmansa bile birlikleriniz peşlerini bırakmıyor. Ormanın en derin yerlerine kadar takip edip dövüşmeyi sürdürüyor. Özetlersek, birimleriniz ormandan korkuyorlar, savaş yokken ormana gireni Allah kör yapar düşman filan göremezsiniz, savaşın gazi ile ormana dalan birlikleriniz kıpkırmızı olur daha kolay bulursunuz.

Ormanda görme bozukluğu meselesi ya da ormana girememe durumu çok can sıkılabılırdi aslında. Ancak oyundaki birlikler arasında ciddi bir kağıt, taş, makas olayı var. Çözülmesi zor bir şey değil. Mızraklı lejyonerlerin üstüne atılması salarsanız sayıları çok önemli değil, eriyip gider birlikleriniz. Ayrıca oyundaki taraflar arasında çok sağlam bir denge kurulmuş. Mısırlıların birimleri oldukça ucuza gelse de oldukça zayıflar, Barbarlar ise tam tersine pahalı ama güçlüler, Roma'da ise tam bir denge söz konusu. Roma'nın en büyük avantajı birlik başına düşen minimum adam sayısının 30 olması. Bu sayı diğerlerinde 16. Bulduğunuz ortama ve düşmanın durumuna göre birliklerinizi iyi belirlemeniz ve neyi nerede kullanmanız gerektiğini iyi bilmeniz gerekiyor. Kuzey Afrika'dan İngiltere'ye, Almanya'dan İtalya'ya birçok cephe de savaşırken perişan olmanız hiç de

zor değil yoksa. 3 düşman arasındaki bu güç dengesi oyunun strateji yanını tek başına oluşturuyor neredeyse. Tabii sadece birimlerin arasındaki farklar ve özellikleri ile bitmiyor iş. Oyun içinde bir rütbe alma sistemi de mevcut. Savaş tecrübe kazandıkça şahane menüdeki "Promote" butonu aktif hale geliyor ve o an seçili olan birimden bir adet subay çıkartıveriyor. Bu subay komutası altındaki yada çevresindeki birimlere belli bir onur (Honor) puanı sağlıyor. Başlarındaki subay ne kadar tecrübeli ise birimler de o kadar yararlı oluyor savaş alanında. Ayrıca bu subayları köylere sokarak birim üretimini sağlayabiliyorsunuz.

Birimlerin çeşidi çok fazla değil. Auxiliary Infantry oyun içi amelelerimiz. Neredeyse atlı birimler kadar hızlı olan bu birim oldukça zayıf ve dayanıksız. Ancak Catapult, Defense Tower, Balista gibi bina ve kuşatma birimlerini inşa edebilen tek birim. Defense Tower'ları sadece size ait olan köy çevresinde inşa edebilirsiniz. Ayrıca düşman köyünün Garrison'unu yıktıktan sonra bu birlik ile kendi Garrison'unuzu dikiyorsunuz. Bu arkadaşların en güzel yanı ise Catapult, Battle Ram vb. cihazları (??? Ne diyorum ben be?) haritanın her hangi bir yerinde üretebiliyor olmaları. Yukarıda bir yerlerde az sonra dediğimiz Construction menüsünü burada kullanıyoruz işte. Auxiliary Inf. birliğini seçtikten sonra bu menüden inşa edilmesini istediğimiz birimi yada binayı seçiyoruz. Sonra da haritada tıkladığımız yere tıp tıp koşup hemen inşaata girişiyorlar. Örneğin bir Catapult yaptık, Catapult için gerekli sayıda asker yanında kalıyor diğerlerini yeni işlerde kullanabiliyoruz. Yani ürettiğimiz karşılığı olarak o kadar askeri silah kullanmaları için birliğinden ayırmış oluyoruz. Çok dandik gibi gözükse de oldukça



▲ Bence çekilin kapı önünden, karışmam sonra.



Ne Yapmalı, Ne Yapmamalı

- ▶ Orduların arasında mutlaka Physician bulundurulmalı.
- ▶ Honor Point sistemini öğrenmeli.
- ▶ Özel birimleri üretebilmek için köylere Honor Pointi en yüksek subayı yada Hero'yu sokmalı.
- ▶ Askerleri koşturmamalı. Aceleniz yoksa yürümeye bırakmalı. Koşan birimin kondisyonu düşer savaşamaz sonra.
- ▶ Promote aktif olunca hemen kullanmalı.
- ▶ Birliklerin başında daima subay bulundurulmalı.
- ▶ Bir kere saldırdıktan sonra geri çekilmeye kalkmamalı.
- ▶ Askerleri hep birlikte değil gelen düşman biriminin türüne göre savaşa sürmeli.
- ▶ Kuşatma yaparken kuşatma silahlarının etrafında mutlaka mızraklı ve okçu birlikler bulundurulmalı.
- ▶ En iyi savunma saldırı, en iyi saldırı savunmadır tipindeki geyiklerden uzak durmalı.
- ▶ Arka arkaya bu kadar çok -meli -malı kullanmamalı.
- ▶ Sigaraya özenmemeli, sağlıklı günlere koşmalı.
- ▶ Geç saatlere kadar oyun oynamamalı, erken yatıp erken kalkmalı.

güzel bir özellik bu.

Dediğim gibi Aux. Inf.'ler oldukça hızlı hareket ediyor. İstedüğümüz noktaya hızlıca gitmelerini sağlayıp orada istediğimiz silahı yapıyoruz. Klasik RTS'leri düşünün bir. Savaşın en sıcak anında yaptığınız aracın, birimin vs tamamlanıp üssünüzden çıkıp savaş alanına gelene kadar geçirdiği anlamsız zaman size nelere mal oluyor. Bir dü-



şünün hak vereceksiniz ya da vermeyeceksiniz ya da aman ne yapıyım ya ben böyle düşünüyorum zaten uyum var (Sinan kızacak) (beni mi çağırdın? - blx).

Sezar'a selam olsun

Diğer bir kilit oyuncumuz ise Physician. Bu amcalar melek gibiler. Üretiyorsunuz katıyorsunuz ordunuza, hastalanan yaralanan olursa koşup iyileştiriyorlar. Çok güzel insanlar hakikatten. Allah başımızdan eksik etmesin. Ama genelde iyileştirmeye pek zamanları olmuyor milleti. Terzi kendi söküğünü dikemez modeli kendilerini iyileştiremiyorlar. Druidler de benzer şekilde maalesef. Zaten bu birimler diğerlerinin aksine tek başlarına oldukları için hengamede görmeniz ve kurtarmanız oldukça güç. Kahramanlarınızı ekranın solunda ikonlar halinde görebiliyorsunuz ve tıkladığınızda hemen ulaşabiliyorsunuz ancak bu birimlerde böyle bir şansınız yok.

Julius Ceasar'ın yakasını kurtarmaya çalışırken telef oluyoruz burada ya.

Oyunun olayı aşağı yukarı budur arkadaşlar. Biraz da teknik özelliklere bakalım. Haritayı bir RTS klasiği olan izometrik kameramızdan görüyoruz yine. Kamera

üstünde pek fazla bir gücümüz yok malesef. 3 kademe zoom, biraz sağ, biraz sol. Ama ufak bir problem var, en ufak değişiklikten sonra kamera ansızın resetleyebiliyor kendini. Grafikler çok detaylı değil. Ama gayet yeterli. Biraz dikkatli baktığımızda incik cıncık bir dünya animasyon var. Rüzgarda dalgalanan ağaçlar, uçan kuşlar vs. Birimlerin detay seviyesi oldukça düşük. Çok renkli olmaları ilk anda aldatıyor ama dikkat edince hemen fark ediyorsunuz durumu. Özellikle Mısır ve kuzey Afrika'da geçen bölümler çok hoşuma gitti. Her şey yerli yerinde ve açık. Ancak bir iki oran problemi de yok değil birimler ile binalar arasında. Bazen devellerle binaları karıştırıyor insan ya da ben şaşı bakıyorum artık, ondan olabilir. Sesler ise, eee seslere ne demeli bilmiyorum. Yeterli de-yip geçmek var ama dur bakalım.

Savaş anında kullanılan efektler oldukça yetersiz. Atmosfere bir katkısı pek yok. Oyunun müzikleri fena değil. Kendini pek tekrarlama-sa da hemen her zaman aynı renkte parçalar çaldığından can sıkabiliyor zaman zaman. En çok hoşuma giden şey sadece birimleri seçtiğinizde değil hareket halinde oldukları sürece seslerini duyuyor olmak. Lejyonerler haritayı uygun adım rap rap yürürken sürekli duyuyorsunuz, bu da hoş.

Yer kalmadı ya..

Toparlamaya çalışırsak, koşun alın diye yırtınmayacağım bu sefer. Klasik RTS oyuncularını sıkabilir bir noktadan sonra. Ama Total War oyunlarının biraz ağır geldiğini söyleyen oyuncular için de biçilmiş kaffan. Verilecek parayı hak ediyor. Hadi beyler Ceasar ve Senato için....

◀ Habire Load, habire...



Artılar

Savaş stratejileri üstüne kurulu. Kaynak yönetimi yok. Birimler arasındaki denge çok iyi kurulmuş.

Eksiler

Klasik RTS severleri üzabilir. Zayıf Ses Efektleri.

Level Notu



Rainbow Six 3: Raven Shield



LEVEL HIT

Teröristlerle Tango yapmaya hazır mısınız? Tara ra ram... Tango down... Tango Down...

Tugbekt.Olek.tugbekt@level.com.tr

Bilgi için: www.raven-shield.com Yapım: Ubisoft Montreal Başlatma: Ubisoft Tür: FPS, Akademi Simülasyon, Multiplayer, A3 ve EA GOTT Gaming Zone Minimum Sistem: 900MHz CPU, 120MB RAM (XP'de 256MB), 54MB ekran kartı, 17GB HDD alanı. Önerilen Sistem: 1.2GHz CPU, 256MB RAM, 128MB ekran kartı

Dünyanın en iyi anti-terörist timi üçüncü kez kötülerin peşinde. Rouge Spear'dan bu yana geçen 4 sene de onlar da oldukça değişti elbette. Belki Rainbow timinin kadrosu aynı ama oyunun yapımcıları ve kendisinde ciddi bir değişim var.

Tom Clancy'nin oyun firması Red Storm Entertainment, Ubisoft tarafından alındıktan sonra iki oyun projesi Ubisoft'un Montreal stüdyosuna kaydırıldı. Bunlar Splinter Cell ve Rainbow Six 3: Raven Shield'di. İlk ile çok iyi bir iş çıkaran Montreal'li geliştiriciler şimdi çok daha büyük bir sınavda. Acaba klasikleşen ve pek çok kişi için gelmiş geçmiş en iyi 10 oyun arasında yer alan Rainbow Six serisinin hakkını verebildiler mi? Bunu görmek için yazının sonunu beklemeniz gerekiyor.

Tanıdık Ekranlar

Raven Shield'de operasyon başlayana kadar Rouge Spear'dan farklı bir ekranla karşılaşmıyorsunuz. Bu yüzden önceki oyunlardan herhangi birini oynamış olanlar hiç yabancılık çekmeyecekler. Ama işimizi kolaylaştıran, güzel değişik-

likler de yapılmış. Aradaki bu küçük farklılardan en çok hoşuma gideni briefing ekranında, operasyon alanın kabaca yapısını gösteren videolar konmuş olması. Bu videoları izleyip operasyon öncesinde ne nerededir, mesafeler, yükseklikler nedir takip etmeniz faydanıza. Ayrıca planlama ekranındaki 3D düğmesine bastığınızda haritanın çirkin üstten görünüşüne geçmek yerine sol üst köşede küçük bir 3D pencere açılıyor. Bu pencerede, planın seçili olan waypoint'inde durduğunuzda, çevrenizde neler göreceğinize bakabiliyorsunuz. Fare ile tıklayıp sürüklediğinizde görüntü 360 derece dönüyor. Waypoint'lerinizi belirlerken veya gözden geçirirken bu 3D görüşü de takip ederseniz hem daha rahat plan yaparsınız hem de operasyon sırasında yabancılık çekmezsiniz.

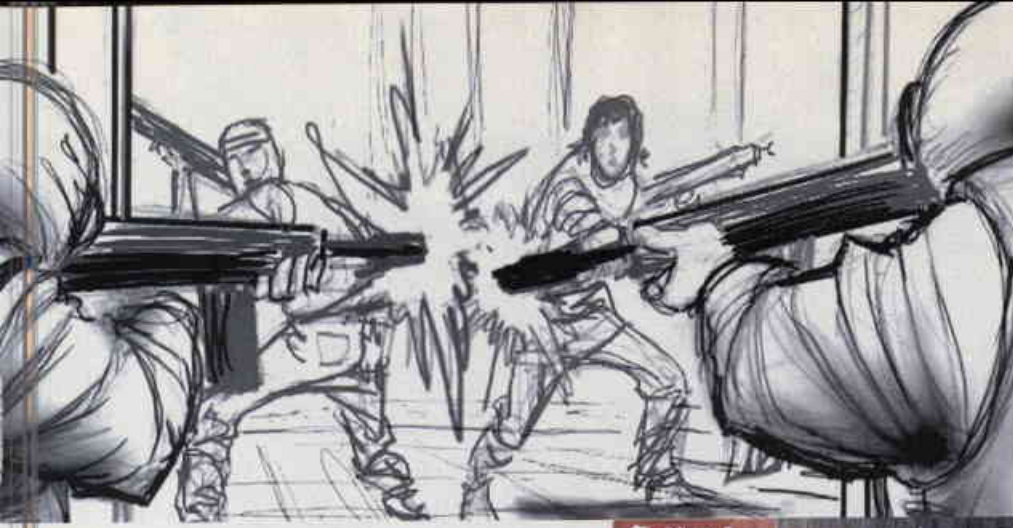
Dünyanın Tüm Silahları

Oyundaki en büyük gelişmelerden biri silah ve teçhizatlardaki bolluk. Oyunda kullanabileceğiniz 14 SMG, 15 otomatik tüfek, 3 shotgun, 7 keskin nişancı tüfeği, 5 hafif makineli silah, 8 tabanca kısacası toplam 52 silah bulunuyor. Her görev ve ihtiyaç için bir silah bulmanız mümkün.

Üstelik bu silahlara susturucu, yüksek kapasiteli şarjör, mini dürbün ve sniper'lar için termal sensor takabiliyorsunuz. Ayrıca tim elemanlarınızı 5 tip el bombası, 3 tip patlayıcı, 3 tip alet takımı, gaz maskesi ve ekstra şarjörlerle donatabiliyorsunuz. Zaten gece görüş sistemi hepsinde standart olarak var. Buna bir de 21 tip kamuflaj/zırh seçeneğini ekleyin. Sonuç olarak elinizde sayısız kombinasyonda takım yaratma seçeneği var. Hatta takım seçme ekranına oyun içinde oyun gözüyle bile bakabilirsiniz.

Bu seçimler görevi başarıyla başarmayacağınızı büyük ölçüde etkiliyor. Elbette tek bir adamı sadece tabanca ile ortama bırakıp bütün teröristleri tek tek haklayarak görev bitirmek de mümkün. Ama bunun için akıl almaz bir şans ve insan üstü oyun yeteneğine ihtiyacınız var. Çünkü Raven Shield fazlasıyla zor bir oyun ve basit seviyede bile karşınıza çıkacak 30 kadar teröristi, rehinelere zarar gelmeden, bombalar patlamadan temizleyebilmek için tam donanımlı 8 adama ihtiyaç duyuyorsunuz.

Silah ve teçhizatlardaki tek değişiklik sayılarda değil. Hemen her silahın ve teçhizatın işleyişi de değişmiş ve bana



▲ Takım oluşturma ekranında admalarınıza verebileceğiniz bir dolu silah ve teçhizat var.

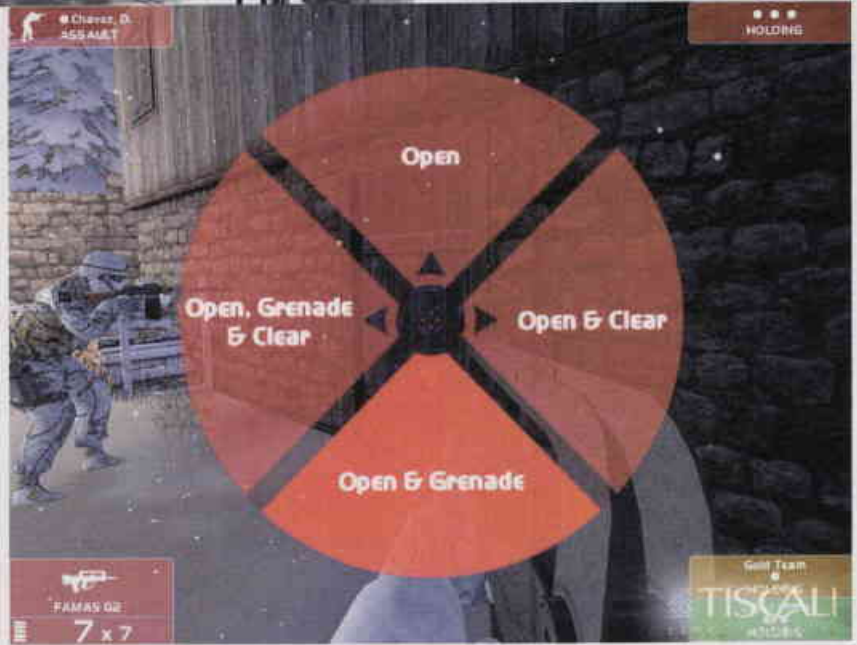
▼ Takım arkadaşlarınıza gerekli emirleri bu yuvarlak menü aracılığıyla veriyorsunuz.

sorarsanız mükemmel hale gelmiş. Silahlar eskisine göre çok daha gerçekçi. Her zamanki gibi crosshair'in (hedef imleci) açılıp kapanması o anki nişan yeteneğini, mermilerinizin hedefi hangi doğrulukta bulup bulmayacağını belirliyor. Ama artık crosshair'in açılıp kapanmasını belirleyen çok daha fazla etmen var. Silahın tipi, ayakta veya yatar vaziyette olmanız, yaralı olup olmanız, hareket edip etmemeniz, vs...

Bombalar

Oyunu alıp da oynadığınız zaman sizi en çok çarpan yanlarından biri bombaların çalışması olacak. Bugüne kadarki hiç bir FPS'de ne görüntü ne de etki olarak bombalar Worms'dan daha gerçekçi değildi. Raven Shield'de ise bu konudaki gerçeklik inanılmaz. Parça tesirli bir bomba attığınızda bombanın direkt olarak görmediği kişiler kesinlikle hasar almıyor ve patlamanın ardından ortalığı toz bulutu kaplıyor. Mesela bomba atılan bir koridorda koridorun diğer ucunu görmek 3-4 saniye için mümkün olmuyor. Sis bombası öyle birden ortalığı toza dumana boğmuyor, sisin bombadan çıkıp otama yayılışını çok net görebiliyorsunuz. Ancak iyice yayıldığında (4-5 saniye içinde) o bölgedeki görüşü sıfıra indiriyor.

Oyunda mükemmel seviyeye ulaşan Flashbang'ler patladığında diğer oyunlardaki gibi ekranı beyaza boyamakla yetinmiyor sizi her açıdan afflatıyor. Öncelikle karakteriniz refleks olarak rastgele bir yöne dönüyor. Adamınızın patlama anında gördüğü görüntü uzun süre donup kalıyor ve gerçek görüntüyü onun altından hayal seçebiliyorsunuz. Patlama ile oluşan yüksek ses kulağınızda (yani hoparlörlerinizde) korkunç bir çınlamaya sebep oluyor. Yani yakınızdaki Flashbang patlarsa ne yöne baktığı, neyin nerde olduğu hakkında zerrefikri olmayan, kör, sağır ve şaşkın biri haline geliyorsunuz. Ayrıca Flashbang patlamadan önce hızla başka bir yöne dönmeniz, sadece çektiğiniz acıları biraz



azalıyor.

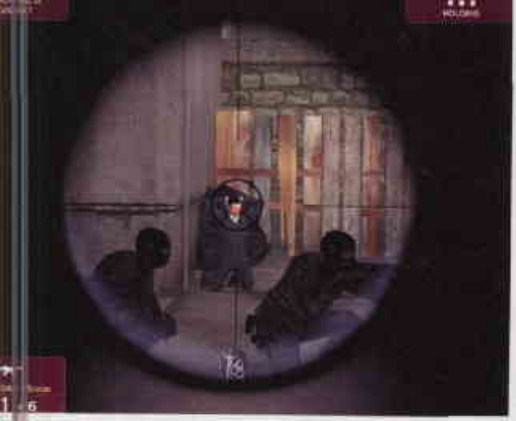
Oyundaki diğer bir harika bomba olan göz yaşartıcı bomba da şaşırtıcı bir etkiye sahip. Bombayı attığınızda anında yayılıp küçük bir çevreyi kaplıyor ve hayal meyal fark edilebiliyor. Eğer fark etmeden gaz bulutunun içine girerseniz görüşünüz afallıyor, bulanıp göğlenmeye, siz hareket ettikçe karışıp başınızı döndürmeye başlıyor. Üstelik adamınız mütemediyen öksürdüğü için yerini belli ediyor.

Raven ne? Shield ne?

Raven Shield'in sizi hayal kırıklığına uğratabacak bir kaç yönü var. Bunlardan ilk fark edeceğimiz hikaye. Romandan uyarlanmasına rağmen hiç bir zaman R6'de hikaye yeterince iyi işlenmez. Ama bu sefer iyice dağılmış. Oyunun açılış vide-

osu ve son görevden sonra çıkan video haricinde hikayenin yanından bile geçmiyorsunuz. Halbuki Red Stom, Montreal'deki geliştiriciler için tam Clancy'lik ilginç bir hikaye çıkarmış. Bir parça Boys From Brazil veya Clear and Present Danger tadında çok hoş bir senaryo kurma imkanları varmış. Ama harcamışlar. Üstelik görev aralarında çıkan 6 ara videoda hiç ama hiç birşey yok. Üstelik John Clark yine uyuz biri olarak çizilmiş. Bir R6 oyununda da Willem Dafoe karizmasında bir John Clark göremeyecek miyiz? Oyunun adı da sanırım R ve S harfleriyle başlıyor diye konmuş. Bu RS işini adet haline getirecekler gibi.

Oyunda 12 ayrı haritada geçen 15 görev var. Biraz zorlayınca görevleri 2 günde bitirebilirsiniz. Ama bence oyun Recruit'ten başlayarak 3 zorluk seviye-



▲ Adamların bir bölgeyi tutarken farklı yönleri kollayacak şekilde yerleşiyorlar.

◀ Bütün silahlara mini dübün takarak uzak mesafelere zoom yapabiliyorsunuz.

daha küçük bir hedef oluşturabiliyoruz. Bu önemli çünkü vücudunuz gözükmesi bile teröristler kenardan çıkan bir başı vurabilecek yetenekte.

Diğer bir gelişme kapıları aralayabil-memiz ki oyuna çok fazla şey katıyor. Eskisi gibi bam büm kapıları tekmele-erek dolaşmıyoruz. Bir odaya dalmadan önce kapıyı aralayıp içeriği kolağan et-mek veya aralık kapıdan önce Flash-bang atmak mümkün. Ki hemen her ka-pıda bunu yapıyorsunuz.

Oyundaki yapay zeka da bence tat-min edici seviyede. Evet bazen tama-men salaklaşıp olmadık şeyler yapıyor-lar. Önünüzden koşarak geçiyorlar, ken-di kafalarına bomba atıyorlar. Ama üs-tünüze koşup ateş etmekten ötesine

▼ Kapıları açmadan önce aralamak hayat kurtarabiliyor.

gitmeyen diğer FPS yapay zekalarına tercih ederim. Çünkü pek çok kez çok iyi oynuyorlar ve sizi fazlasıyla şaşırtıyor-lar. Ortamdaki sesleri takip ediyor, sizi arkadan sarıyor ve kafanızı çevirdiğiniz bir an yerlerinden çıkıp başka bir mevzi alıyorlar. Ayrıca NPC'lerin nişan alma yeteneği de çok iyi. Hiç beklemediğiniz anlarda tek bir kurşunla işinizi bitirebili-yorlar. Yine de CS botlarında olduğu gi-bi NPC'lerin auto-aim kullanan hileciler olduğunu düşünmüyorsunuz. Vuruldu-ğunuzda içinizden "helal olsun iyi ko-dul!" demek geliyor.

Bez Bebekler

Daha önce hep kendi 3D motorunu kul-lanan R6'de bu sefer Unreal Warfare motoru kullanılmış. Bu tercihin ne denli yerinde olduğunu operasyon başlar başlamaz görüyorsunuz. Oyundaki hari-talar gerçek yaşamı aratmayacak detay seviyesinde. Özellikle ilk görev olan Oil

sinde de oynanmalı. Üstelik her görevi zayıtsız bitirmeye çalışmak da oyunu uzatıyor. Bunlar bitince Multiplayer'ın yanı sıra Lone Wolf ve Terörist Hunt modlarında tek başınıza eğlenebilirsiniz. Oyunun henüz Mod desteği yok ama ilerde çıkarsa netten indirdiğiniz modlar-la daha yıllarca el altında kalır Raven Shield.

Kapı Aralarından Vurmak

Hikayedeki bu vasatlık neyse ki oynanış ile kapanıyor. Oynanıştaki değişikliklerin R6'i baştan yarattığını bile söyleyebiliriz. Tüm değişiklikler genel olarak askerlerin üzerindeki kontrolümüzü artırıyor. Me-sela artık eğilme veya sağa-sola doğru kenarlardan bakma hareketlerini yavaş yavaş ve istediğimiz oranda yapabiliyo-ruz. Böylece kafamızı kenarlardan pat diye çıkarmak yerine ağır ağır çıkararak

Planlama Aşaması

► Briefing-ara yüzündeki videolar haritadaki önemli noktaları ve genel yapayı gösteriyor. Planlama ekranında ise küçük 3D penceresinden way-pointlerin çevresinde seler olabildiğini görebiliyorsunuz.





Refinery'de ortalıktaki tanklar, borular, merdivenler ve metal platformlar görmeye değer. Çoğu kez girdiğiniz mekanda aynı anda kontrol etmeniz gereken pek çok açıklık, merdiven, pencere ve ga-

leri oluyor. Counter-Strike'in kutu kutu ve boş mekanlarına alışanlar, dört bir yandan gelebilecek tehdit karşısında nasıl yavaşlayıp, korka korka ilerlediklerini farke-

decekler. Ayrıca oyunda kullanılan kaplamalar ve karakterlerdeki detayda çok iyi. Adamlarınızın üzerinde tüm teçhizatlarını görebiliyorsunuz. Üstelik bu detaylar karakter animasyonlarını da etkiliyor. Adamlarınızın bomba çekmesini istediğinizde silahını kayışıyla sırtına aldığı, elini arkasına atıp kemerindeki bombayı aldığı görebiliyorsunuz. Ayrıca oyunda çok iyi bir fizik motoru kullanılmış. Ragdoll (bez bebek) olarak da bilinen teknoloji ile vurduğunuz adamlar merminin çapı, hızı ve geliş yönüne göre düşüyorlar. Hatta düşerken aralık bir kapağı çarpıp açılan kapıyla birlikte odanın içine yuvarlanabiliyorlar. Bazen saçma sapan formlarda öldükleri için çok eleştirilse de bana göre kütük gibi düşen cesetlerden kat kat iyi bir sistem. Oyundaki fizik motoru sadece Ragdoll'dan ibaret değil. Mesela aralık kapıları vurarak açıp kapmanız bile mümkün. Tabii bunu teröristler de yapıyor. Aralık kapıdan kafanızı görünce ateş açıyorlar ve çarpan mermiler kapıyı açıp sizi ortada savunmasız bırakıyor.

Kısacası Ubisoft'un Unreal Warfare motorunu hakkıyla kullandığını çok rahat söyleyebilirim (tek kullanamayan rezil Unreal 2 oldu zaten! - U2 düşmanı Blax). Bizi tek rahatsız eden oyundaki bir bug yüzünden GeForce ekran kartlarında çözünürlüğün kafasına göre 640x480'e düşmesiydi. Umarım bir yama ile bu düzeltilir.

Ses Nerden Geliyor?
Oyunda en çok etkilendiğimiz şey ise sesler oldu. R6 serisinin her zamanki mükemmel müzikleri yine kullanılmış. Ama çarpıcı olan oyun

indeki ses efektleri. Görev sırasında ilerlerken, üniformanızdan çıkan hisirtmeye kadar her şeyi duyuyorsunuz. Kılıfına giren tabancanın sesi, çengelinde sallanan bomba, kapı kolunun sesi.. oyunda yaptığınız her şey ses çıkarıyor. Ayak sesleri hiç olmadığı kadar iyi ve bastığınız yere göre değişimi çok daha gerçekçi. Düşmanın yaklaşan ayak sesinden yerini tespit etmek için pahalı bir kulaklıkla pür dikkat kesilmeniz gerekmiyor. Sesi duyduğunuz an nereden geldiğini biliyorsunuz. Üstelik ilfa Audigy ses kartınız olması gerekmiyor. EAX Advanced HD desteğine sahip olsa da sesler SB Live!da da çok iyi.

En çarpıcı olan ses ise mermilerin metal yüzeylere çarptığında çıkardığı ses. Yakınızdaki boş bir tank veya varile mermi isabet edince korkup bir kenara sinmemek elde değil. Zaten seslerin başarısı oyunun gerilimden kendini belli ediyor. Oyunda adrenaliniz bir an olsun düşmüyor ve bazen bir kapıyı aralarken nefesinizi tuttuğunuzu farkediyorsunuz.

Gelmiş Geçmiş En İyi R6
Tüm artı ve eksilerini kefelere doldurunca Raven Shield'in diğer tüm R6 oyunlarından iyi olduğunu ve seriye Rogue Spear'dan çok daha fazla yenilik kattığını söyleyebilirim. Üstelik oyunun ruhundan en ufak bir sapma yok.

Raven Shield'in en çok puan kıldığım yanı Mod desteğinin olmaması. Bu destek bugüne kadar tüm R6 oyunlarında vardı. Gerçi oyunun yanında Unreal Editörü geliyor ve kendi haritalarınızı yapabiliyorsunuz. Ama R6'in en çok mod yapılan oyunlardan olduğunu düşünürde bu yeterli değil. Ubisoft ileride bir yama ile bu desteği ekleyeceklerini söylüyor. Ama bu giden puanlarını geri getirmeyecek. ☹

Raven Shield'in Bombaları

► Oyunda bombaları nasıl güzel yaptığını ve etkilerinin diğerlerine göre ne kadar benzersiz olduğunu anlatlık zaten. Şimdi de bombaların ne zaman kullanılması ve yerçek ve yapımı ona bakalım. Üstünlüğün tek kişilik görevlerde yapay zeka sadece Frag Granade kullanıyor. Diğer üç bombayı multiplayer için düşünün.

Nasıl Atmalı

► **Flashbang G. Atmak:** Bir den fazla düşmen olan bölge veya odalığa girecekseniz, rahatsızları olduğu bölgeye girmek kullanın. Etki süresi oldukça uzun ama yine de bombayı attıktan sonra vakit kaybetmeden dakin ve teni tüde giriniz.

► **Frag G. Atmak:** Düşmanın nerede olduğunu emin değilseniz ve riskle girmeden bomba atabiliyorsanız kullanın. Ama bombayı gören terörist kaçır ve bazen ölmeyi de gelebilir. Bombayı atar atmaz kitleğinizi çekin. Ayrıca çok güçlü çıkarıldığını unutmayın.

► **Smoke G. Atmak:** Sizi bombasız daha çok diğer mekanlarda kullanın. Birçok çok yünden görülen açıklıkları çıkarken sil kullanılarak bu yerlerden birini kapatabilirsiniz. Ayrıca bir koridora ortadan giren bir taraftan tehdit gelmemesini sağlar.

► **Tear Gas G. Atmak:** Düşmanın arkasından dolmasını engeller. Bir yol ayarlanmaz ve her yönde seçiyorsunuz ama diğer yönden bir devreye gelebilir. Belki yönüne göre vaparınca bomba atarsanız ortadan kimse sizi yutamaz. Bir gence bile duyarsınız.

NE Yapmalı

► **Flashbang G. Yemek:** Kulaklık varsa listen çıkarın. Görüşü bellimeye başlayana kadar hiç hareket etmeyin. Bir parça çevrenizi seçmeye başlayınca önce çek delik arayın. Bomba patlamadan önce başınızı çevirmek etkide azaltıyor.

► **Frag G. Yemek:** Aklaınızın da dediği gibi "Run For Your Life!!!!" Bomba ile aranızda bir şeyler kalacak şekilde kaçmaya çalışın. Tek kişilik oyunda arkamda 3 tim üyesi daha varsa hem kaçmaya zorlur. Hem de yanlış hareket öldürülmesinde sonunu getirir.

► **Smoke G. Yemek:** Sizin için girmeyin, diğer tarafta ne olduğunu bilemezsiniz. Eğer bulunduğunuz mekana siz atılıncaya daha yayılmadan olan adamı vurabilirsiniz. Yavaşca emniyet altına almanız bir çıkış yoksa öldürülmesinde bekleyin.

► **Tear Gas G. Yemek:** Gaz bulutuna girerseniz penik yuvarlanmadan sakınca geri geri çıkın ve güvenli, havadan bir noktaya gidip etkisi geçmesini bekleyin. Üstünlüğün gaz içinde ne kadar hızlı hareket ederseniz o kadar bozulur.



Artılar
Grafikler çok iyi ve animasyonlar çok iyi. Ses olarak bugüne kadar gördüğüm en iyi oyun. Yapay zeka ara sıra çok iyi zorluyor. Karakterlere daha fazla hakimiz.

Eksiler
Hikaye işlenmiş, mod desteği yok, yapay zeka ve rag doll zaman zaman sapıyor, oyun genel olarak çok zor.

Level Notu



delta force: black hawk down

Delta Force Serisi'nin en iyi oyunu

Burak Akmenek burak@level.com.tr

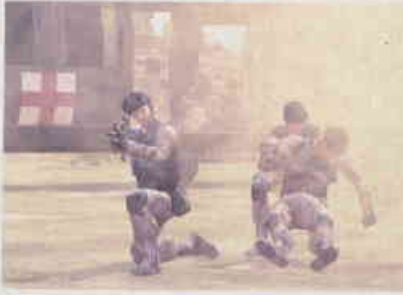
Bilgi için: www.novalogic.com Yapım: Novalogic Dağıtım: Novalogic Tür: FPS Multiplay: 32 kişiye kadar Internet, 50 kişiye kadar LAN Min Sistem: P III 733, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: PIV İşlemci, 64 MB Ekran Kartı.

Somali'deki tırtıklanma Amerikalılara çok koymuş olmalı. Bildiğiniz gibi Mogadişu'da düşürülen Blackhawk helikopteri ve sonrasında yaşananlar Blackhawk Down adı altında film olarak sinemalarımıza bile gelmişti. Amerikan askerlerinin ölümü Çevik Bir Paşa'nın komutasındayken oldu. En azından Amerikalılar böyle dedi ve Paşa da komutanlık tan oldu. Elimizdeki oyun Birleşmiş Milletler'in Somali'ye yaptığı yardım hareketi sırasında yaşananlardan esinlenerek yapılmış bir eğlencelik. Eğlencelik dedim çünkü Novalogic harekattaki operasyonlardan esinlenerek gerçekten çok eğlenceli haritalar ve görevler yaratmış.

Humvee'den helikoptere

Oyuna girdiğinizde üç adet campaign'e başlama imkanınız var. Eğer siz de benim gibi en tepeden başlarsanız aynı zamanda oyunun en eğlenceli görevlerinden birini de oynama şansını edirsiniz. Önce Humvee'mize atlayıp (şehir için yapılanlar Hummer, bunlar ise savaş için üretilenler ve ordu bunlara Humvee diyor.) konvoy olarak yola çıkıyoruz. Daha sonra bir yerde aracımızdan inip iki üç piyade avladıktan sonra helikoptere bineriz ve minigun kullanmaya başlıyoruz.

Helikopterle bayağı dolaşıp minigunla avlanıyoruz ve görev bitiyor. Oyunda bir göreve başladığımızda Humvee'den cipe, balıkçı motorundan helikoptere kadar bir çok aracı kullanma ya da yolcu olarak binme şansımız var. Delta Force asla tek düze olarak gitmiyor. Bir yerde minigun kullanırken ötekende Humvee'nin üstündeki makineli tüfeği kullanıyor bir başka yerde ise sudan geçerken timsahlara yem olmamaya çalışıyoruz. Hatta mayın



tarlalarından bile geçmeye çalıştığımız iki üç bölüm var. Tüm bu bölümler birbiriyle çok güzel ilişkilendirilmiş ve göze batmıyor. Fakat oyunun en keyifli ve bir o kadar da zor bölümleri şehir içi çatışmaları. Ne demek istediğimiz oyuna girince anlarsınız. Şehir haritaları neredeyse küp şeklindeki barakalar ve aradaki büyük binalardan oluşuyor. Büyük binalar bir yere kadar ama küp barakaların

arasına girdiğinizde işiniz ciddi zorlaşıyor çünkü her köşeden hatta her yönden üstünüze ateş açılabilir. Bu yüzden bu tip bölgelere girmeden önce ince etrafı gözetleyip temizlemeniz gerekiyor. Oyunda köşelerden kafayı çıkartıp bakabildiğiniz için temizlik yapmanız daha kolay oluyor. Ayakta veya çömelip köşelerden bakarken, yere tam yattığınızda bu tuşlar yerde yuvarlanmanızı sağlıyor.



Tipi tipi

Delta Force oyunlarının en keyifli yönlerinden birisi silah çeşitliliğidir. Black Hawk Down'da standart askeri ekipman kullandığımızdan çok alternatifimiz olmasa da olanlar hayli tatminkar. Tipik M16'nın yanında SAW gibi ağır makineli tüfekler de kullanabiliyoruz. İkinci silah olarak ta tabanca veya pompalı tüfek alabiliyoruz. Ayrıca oyunun tek gece gö-



revinde çok yararını göreceğimiz susturuculu bir MP5'te cephaneliğimizde yer alıyor. Ses, duman ve el bombaları da hizmetimizde. Hatta bazı yerlerde yapay zekanın salaklığı yüzünden bıçağımız bile iş görebiliyor. Ama tüm bunları bir yere bırakırsak bence helikopterde kullandığımız minigun en eğlenceli silah olacaktır. Delta Force düşman kalabalıklığı açısından sizi çok memnun edecektir. Bazı görevlerde üstünüze resmen şu C&C Generals'taki Angry Mob'un geldiğini düşünüyorsunuz. Zaten oyun boyunca iki yapımcı takımın beraber çalışmış olabileceğini çok düşündüm. Görevler bittiğinde önünüze performansınızı görebileceğiniz bir ekran geliyor. Burada o görevdeki düşman sayısını ve kaçını yok ettiğinizi görebiliyorsunuz ki ben 350-400 düşmanlık görevler gördüm. Oyunun isminin sonuna Black Hawk Down takısının konması boşuna değil. Delta Force'da filmdeki görevin aynısını birer yapabiliyorsunuz. Harita ve bina içleri bile filmle birebir. Hatta bu görev için bir grup ara video bile yapılmış. Tabiki bu seferki performansınızla tarihi biraz değiştirip helikopteri ve kendi birliğinizi kurtarıyorsunuz.

Yapay zeka

Bir çok FPS'de olduğu gibi Delta Force'da da yapay zekanın komikliklerini bol bol yaşayabilirsiniz. Sanırım programcılar oyuna bir moral özelliği koymaya çalışmışlar ama becerememişler. Eğer size toplu saldıran bir grupta çok zara sebep olursanız düşmanlarınız ellerini kollarını çırpmaya, kaçmaya veya kendilerini yere atıp çırpınmaya başlıyorlar. Fakat bir süre sonra geri dönüp size saldırıyorlar. Aynı şey bir odaya ses

bombası attığınız zaman da geçerli. Bu surumda içeriye giren takım arkadaşlarınız da onlara ateş etmiyor. Fakat bir süre sonra kapışmaya başlıyorlar ki bu da başka komedilere sebep olabiliyor. Silahları birbirinin ucuna takılıp birbirinin topuğuna sikan, ya da silahlarını çeviremediği için birbirlerinin yanlarına takılıp devamlı boşuna

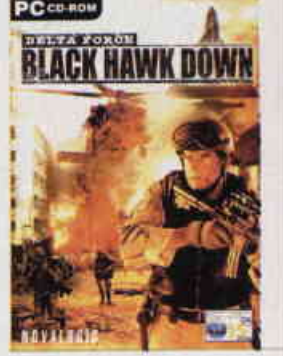


ateş eden askerler görebilirsiniz. Takım arkadaşlarınız size de zarar verebiliyor. Sizi vurmasalar da bana yaptıkları gibi tam köşeden kafayı uzatmış ateş ederken gelip sizi bir kalça darbesiyle kuş gibi sokağa itebiliyorlar. Ayrıca takım arkadaşlarınız çok zor ölüyor. Ben en yüksek sayıya onları mayın tarlasına soktuğumda ulaştım. Çünkü vurularak ölmüyorlar :). Fakat düşmanlarınız sizi kuşatıyor, yardım çağırıyor ve saklanıyor. Allah için en azından bunları yapabiliyorlar şimdi günahlarını almayayım. Fakat onun dışında önceden hazırlanmış haritalarda yapay zekanın salaklıklarını pek hissetmeden oyunu oynamanız mümkün. Bu arada Counter Strike sevenlere de bir sözüm var. Çok seçme olsada teneke barakalar ve tahta kurşun geçirmiyor boşu boşuna ateş etmeyin.

Sular ve sesleri

Bölüm ve görev tasarımlarından sonra oyun ikinci artısında grafiklerden ve ses efektlerinden alıyor.

Silah, ateş, su, bina, çevre, gökyüzü grafikleri gerçekten çok başarılı. Bir tek sokak aralarını tıkayan çöp yığınları gözüme battı o kadar. Onun dışında yansımalar çok güzel. Ses efektleri de gayet iyi kotarılmış. Oyun bu özellikleriyle benden çok yüksek puanlar aldı. Delta Force'da görevleri bitirdiğiniz zaman oynayabilmemiz için bir liste halinde sıralanıyor ki bu da insanı save derdinden kurtarıyor. Ayrıca F5 tuşuyla aldığınız tüm hızlı saveler ölseniz bile sıralanıyor ve istediğinizi seçerek hemen oyuna girebiliyorsunuz. Bu daha önce başka bir oyunda görmediğim bir yenilik. Delta Force'un en büyük keyfi arkadaşlarınızla beraber çok kişilik bir LAN partisi çevirdiğiniz de çıkar. Bu seri boyunca hep böyle olmuştur. Eskiden dergide oynarken etrafa egemen bir yer bulup sniperlik yapacağım diye dere tepe az koşmamıştım. Maalesef DF: BHD'yi çok kişi olarak test etme imkanını bulamadık ama şehir içi haritalarda çarpışmanın çok keyifli olacağına eminim. Delta Force: Black Hawk Down mükemmel bir oyun değil. Fakat seriyi seviyorsanız inanın ki bu Delta Force Serisinin en iyi oyunu. ☺



Artılar

Harika level tasarımları, hoş grafikler, kendine has save sistemi.

Eksiler

Vetersiz yapay zeka.

Level Notu



İpuçları

Düşen helikopteri kurtarmaya çalıştığınız bölümde bölümün bitmesi için hem helikopteri korumanız hemde RPG'leri vurmanız gerekiyor. Binanın üzerinde sniperlik yaparak hepsini vurmanıza karşın sizden hala hepsini vurmanız isteniyorsa en soldaki çatının üstüne bakın. Orada yeni bir asker daha var.

Mayın tarlalarında ölüyorsanız beyaz çubukları izlemeyi deneyin. Havan ateşi altında balıkçı teknesinden sahildeki mayın tarlasına indiğiniz bölümde ise soldaki kayalardan sağa doğru gene kayaları takip ederek bir yay çizin. Gireceğiniz kapı tam sağda tel örgülerin arasında. Oyunda sağda solda sağık ve cephanelik bonusları bulunuyor. Fakat bunların yanında bazı cephane sandıklarına yanaştığınızda sıfır tuşuna basarak açılan menüden silahınızı değiştirmeniz ve cephane almanız mümkün.

Eskiden imparator olmak eğlenceli bir işti...

master of orion 3



LEVEL SHIT

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Tür: Strateji Bilgi: <http://www.us.infogrames.com/games/moo3/> Yapım: Quicksilver Dağıtım: Infogrames Minimum Sistem: P2-300, 128 MB RAM, 4 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem: P3-500, 256 MB RAM, 16 MB Grafik kartı. Multiplay: LAN ve Internet üzerinden 8 kişi.

Eğer PC oyunları ile tanışmanız birkaç sene öncesine dayanan bir vaka ise, o zaman büyük ihtimalle Master Of Orion adı size pek fazla bir şey ifade etmeyecektir. Bu konuda sizi suçlayamam, ne de olsa serinin ilk oyunu neredeyse 386 işlemciler zamanına dayanırken, ikinci oyunun çıkışının üzerinden ise temiz bir 6-7 sene geçmiştir. İşin aslına bakarsanız, Level'in ilk sayısında incelediğimiz oyunlardan biriydi Master Of Orion 2. Ama tabii bu çok uzun zaman önceydi, ben daha gençtim, daha çok saçım vardı, vesaire, vesaire. Demek istediğim o ki, hayat çok çabuk geçiyor be, yapmak istediklerinizi ertelemeyin, sonra çok üzülürsünüz. Ama neyse, bu sayfalar kişisel ağlama duvarıma dönüşmeden önce ben kafayı toparlayıp konuya döneyim.

Evet, Master Of Orion 1 ve 2 için "epik uzay stratejileri türünü şekillendiren yapımlardır" demek sanırım pek yanlış olmaz. Bu iki oyun tüm eksikliklerine rağmen bu türün en iyi örnekleri olmuşlar, kendilerinden yıllar sonra çıkan benzer oyunları bile gölgede bırakmayı başarmışlardır. Dev bir galaktik imparatorluk kurmak, yeni gezegenler kolonileştirmek, yeni teknolojiler araştırmak ve tabii ki bu teknolojileri kullanarak ürettiğiniz gemilerle diğer uygarlıkları haritadan silmek ya da en azından onları hüküm altına almak. İşte bunlar bu tür oyunların en temel öğeleridir. Bu tür oyunlar çok geniş çaplı stratejilerdir, ancak yine de Pazar payları pek yüksek değildir. Bunun iki sebebi var, öncelikle bu türden çoğu oyun hayli detaylıdır. Tabii

oyuncuya tüm o detayın altından kalkabilecek süreyi sağlamak için de genellikle sıra tabanlı oynanışa sahip olacak şekilde tasarlanırlar. Gerçek zamanlı olanları da yapılmıştır, ancak bunların yakaladığı başarı da sıra tabanlı olanları pek geçememiştir. Eh, ne de olsa bir imparatorluk kurmak zaman alan bir iş ve her PC oyuncusunun o kadar zamanı ve sabrı olması beklenemez.

Işıktan da hızlı...

Master Of Orion 3 senelerdir çıksa da oynasam diye beklediğim birkaç sayılı oyundan biriydi. MOO serisini ve özellikle de ikinci oyunu severek oynayan bir adam için daha gelişmiş, daha detaylı, yeni grafik teknolojisiyle desteklenmiş

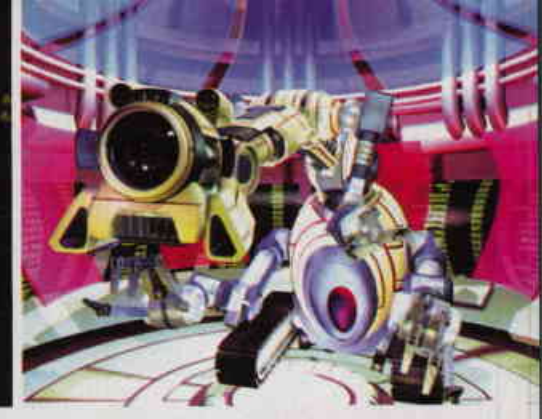
evvel çıkan oyunların kalitesine bile yaklaşamayan bir yapım ortaya koymuş. Oyunu kurup oynamaya başladığınızdan andan itibaren, özellikle de eski oyunları iyi hatırlıyorsanız, bu oyunun Master Of Orion serileriyle neredeyse hiç alakası olmadığını görüyorsunuz. Bana öyle geldi ki programcılar ya eski oyunları hiç oynamamışlar, ya da olayın özünü kavramaktan, MOO serisini çok tutulan oyunlar yapan öğeleri fark etmekten aciz kalmışlar.

Öncelikle MOO 3 neredeyse hiçbir grafik öğe barındırmayan, tamamen menülerden oluşan bir oyun haline gelmiş. Oyunu öldüren, atmosferi tamamen ortadan kaldıran en büyük unsur bu. Ana galaksi haritası ve diploması ekranı gibi



bir galaktik strateji oyununun düşüncesi bile hayli iştah kabartıcıdır. Peki MOO 3 geldi mi? Ben bu oyunda aradığımı bulabildim mi? Huzura kavuşabildim mi? Maalesef üzülerek söylemeliyim ki, MOO 3 benim için tam bir hayal kırıklığı oldu. Yapımcı firma Quicksilver pek çok şey vaat ettikten sonra bırakın bunları sağlayabilmeyi, bırakın Master Of Orion adını bir adım ileri taşıyabilmeyi, seneler

bölmelerde bazı grafikler mevcut, ancak bunlar işlevsel olmaktan çok uzak, hiçbir görsel çekicilikleri de yok. Oyunun genelindeki grafik tasarımı, özellikle uzay savışlarını beş yaşındaki bir çocuk bile rahatlıkla yapabiliirdi. Fakat bu grafik eksiklik ilk bakışta görüldüğünden çok daha önemli. MOO 1 ve 2 gittikçe daha da artan bir biçimde grafik arabirime dayanan oyunlardı. Özellikle MOO 2'de ekrandaki



her grafik öge açık bir anlama sahipti ve insanlar karmaşık menüler, anlamsız sayı yığınları arasında boğulmadan her şeyi kontrol edebiliyordu. Oyuncu eğer isterse istatistik bilgilere de rahatça ulaşabiliyordu, ancak bunlar da anlaşılması kolay, insanı boğmayan verilerdi.

Nereden nereye?

Oysa MOO 3 kesinlikle böyle değil, oyun gereksiz yere öyle karmaşık bir yapıda tasarlanmış ki, oyuncunun olup biten her şeye kumanda edebilmesini sağlamak için birbiri üzerine açılan sayısız menü kullanılması gerekmiş. Ekran üst üste açılan pencereler, anlamı belli olmayan kısaltmalar, içinden çıkılmasına imkan olmayan sayılarla dolu. Üstelik oyun ilerledikçe ve sınırlarınız büyüdükçe bu durum daha da boğucu bir şekil alıyor. Bir zaman sonra kendinizi bir imparatorun çok muhasebeci gibi hissetmeye başlıyorsunuz. Üstelik bu denli çok menü bir noktada size yardımcı olmuyor, aksine kafanızı iyice karıştırıp oyun atmosferini rezil ediyor.

Yapımcılar bir noktada ipin ucunu kaçırdıklarını fark edip hemen her unsur için bir yapay zeka "yönetici" hazırlamışlar. Ancak bu otomasyon öyle bir noktaya gelmiş ki, pratikte hiçbir menüye girmeden sırf "TURN" tuşuna tıklanarak oyunun ilerlemesini sağlamak mümkün. Tabii bu noktada oyun kendi kendine oynamış oluyor ve siz de bir imparatorun ziyade bir ayakçı konumunda düşüyorsunuz. Üstelik yapay zekanın çok mantıklı çalıştığı da söylenebilir. Bir noktaya kadar gezegenin gelişimi için faydalı işler yapabiliyor, ancak üretim konusunda tam bir aptal. Yapılacak bir sürü önemli iş varken tüm üretim hattını olabilecek en lüzumsuz şeylerle dolduruyor ve hem ekonominizi rezil, hem de sizi deli ediyor.

Oyunun teknolojik araştırma

bölümünü de pek iyi değil, neye para harcadığınızı, neyi araştırdığınızı, ne keşfettiğinizi anlamamanın neredeyse imkanı yok. Tabii bu teknolojileri gezegenler ve filolar için kullanmak ta hiç kolay olmuyor haliyle, çünkü neye sahip olduğunuzu kesinlikle bilemiyorsunuz. Gezegenler anlamsız biçimde bölümlere ayrılmış, bina inşaatı karmakarışık, nereye ne yapıldığı, ne işe yaradığı içinden çıkılamayan bilmeceler. Aynı şey gemi tasarımı için de geçerli. Ne gerek varsa gemileri sistem içi ve dışı olarak iki sınıfa ayırmışlar, üstelik tasarım panelini olabilecek en berbat biçimde hazırlamışlar. Eski oyunlarda gemi tasarlamak zevkli ve önemliydi, burada ise tam bir karın ağrısı, bunu da diğer her şey gibi bilgisayara bırakmanız olur yani.

Savaşma sevişi!

Uzayda olmanın en heyecanlı yanlarından biri de büyük filoların çarpışmasına şahit olabilmektir. Ancak Quicksilver programcıları da bunu da rezil etmeyi başarmışlar. Öncelikle uzay savaşı, gezegen kuşatması, işgal, savunma gibi olaylar olabilecek her türlü lüzumsuz ayrıntı ve menüyle doldurulmuş. Buna karşılık oyuncunun gemileri üzerindeki kontrolü olası en düşük seviyeye indirgenmiş. Özellikle MOO 2'de sıra tabanlı uzay savaşı çok önemliydi, çünkü akıllı taktiklerle üstünlük sağlayabilmek, düşman gemilerini ele geçirip teknoloji çalabilmek, koloni savunmasını yaramasanız bile biyolojik silahlarla ağır hasar vermek filan mümkündü. Burada ise işler gerçek zamanlı yürüyor ve oyuncuya seyirci olmaktan daha fazlası düşmüyor. İşin kötü tarafı ortada seyredilecek hiçbir halt yok! Siyah bir pencere içinde ufak noktalar birbirlerine daha ufak noktalar atıyorlar, etrafta çeşitli renklerde rakamlar uçuşuyor ve ses efektleri de 20 yıllık dijital saatlerdekinden

daha iyi değil. Yani işin bu noktası da tam bir facia.

Diplomasiyi savaşa tercih edenler için ise haberler daha da acı. Casusluk ve diplomasiye pek çok ince yenilik getirilmiş, burası tamam. Ama detaylar öylesine fazla, yapay zeka ise öylesine kötü ki, bunlarla uğraşmak ta baş ağrısından daha fazlasını vermiyor insana. Mesela tam yabancı bir uygarlıkla süper ilişkiler kurmuş, o tarafı güvenceye almışken, adam birdenbire savaş ilan ediveriyor! Siz kafayı kırıp filoları toplamaya çalışıyorsunuz ve birkaç Turn böyle geçiyor. Derken birdenbire ekranda artık o devletle savaşta olmadığınızı, adamların size barış ilan ettiğini (!) haber veren bir mesaj çıkıyor! Ulan bu nasıl bir mantıktır, nasıl bir diplomasiydi arkadaşım ya? Orion Senatosu gibi oyunda can alıcı öneme haiz bir diplomatik unsur bile bu tasarım denyoluklarından payına düşeni alıyor, işler saçma sapan noktalara gidiyor. İşin acı tarafı bu yapay geri-zeka oyunun tümüne damgasını vuruyor, oyunu adeta gebertiyor.

MOO 3 hakkında daha sayfalarca yazabilirim aslında, ama sanırım buraya kadar okuduklarınızdan zaten bir fikir sahibi olmuşsunuzdur. Başka dergilerde ve web sitelerinde bu oyuna hangi mak-satla 70-80 gibi puanlar verilmiş bilemiyorum, ama bana sorarsanız bilgisayara kurmaya bile değmeyecek bir oyun. Kafası karışık programcılar tarafından, yarım yamalak hazırlanmış, kötü bir oyun bu. 6 sene aradan sonra bile MOO 2'yi oynadığımda bundan bir kat daha rafine, daha zevkli kalıyor. Belki tüm o menülerin altında iyi fikirler yatıyor olabilir, ama üzerlerinde bu kadar pislik yığılıken onları oradan çekip çıkarmaya Herkül'ün bile gücü yetmez. Bundan sonra Quicksilver adını gördüğünde köşe bucak kaçmayan da ne olsun! ❖



Artılar

Doğrusu aklıma hemen hiçbir şey gelmiyor.

Eksiler

Bu oyun adı dışında Master Of Orion serisi ile hiçbir ortak nokta taşımıyor, oynanmayacak kadar sıkıcı ve zayıf.

Level Notu





Fantastik değil, kuantistik bir Role Playing oyunu

HARBINGER™

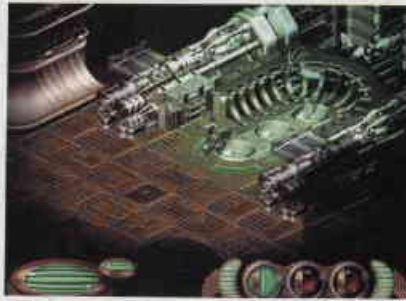
Ali Güngör 'Maniac' gali@level.com.tr

Bilgi: www.harbingergame.com Yapım: Silverback Entertainment Dağıtım: Dreamcatcher Tür: RPG Multiplay: Var Minimum Sistem: 500MHz CPU, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1GHz CPU, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 1GB HDD

Harbinger, kendini şu an piyasada bulunan oyunlardan ayırmak için, klasik fantastik temalar yerine bir bilim kurgu hikayesini işliyor. Gerçekten de oyunu başlarda çekici kılan olayların geçtiği ortam ve bu hikayenin üç farklı bakış açısından işlenmiş olması. Bunun yanı sıra her karakterle oynadığımızda olayların bazı arka yüzlerinin de açığa çıkacak olması.

Olayların geçtiği mekan çok eski zamanlardan kalma, gezgin bir uzay gemisi. Hatta öyle eski ki artık, unutulmuş zamanlarda onu inşa edenlerin, yüzyıllar geçtikçe dejenere olmuş ve sayıca azalmış torunlarının torunlarına ev sahipliği yapıyor. Harbinger isimli bu devasa gemiyle evreni gezen bu ırkın kalıntıları, gittikleri her yerde bütün doğal kaynakları sömürüp, orada bulunan canlı yaşamını da sona erdiriyorlar. Ancak çok az sayıda ırktan, çok az sayıda yaratık zamanla geminin çok ücre ve terk edilmiş kısımlarında, robot muhafızların devriye gezdiği esas bölümlerden uzak kendilerine bir düzen kurmuş yaşıyorlar.

İşte bu hikaye, tam da şu günlerde oynamak istediğim türden bir RPG'yi tasvir ediyordu. Hele bir de sitesinde ve oyun kabında bulunan 'Biz sanat yaparız' gibi iddialı sözler, gayet güzel gözükten ekran görüntüleri ve bilgiler ilgimi



çektik. Yapımcı firma oyunu için "uzayda geçen yeni bir Diablo" diyordu. Eh, hal böyle olunca ben de seve seve inceleyip yazarım dedim.

Bilim kurgu aromalı, çitir titanyum kaplı

Şu ana kadar olan her şey çok güzeldi, yani oyunu kurup şöyle bir bakana kadar. Oyunda daha giriş demosunu görür görmez, sürünge öğrenci hislerim beni

başka pek çok oyunda yaptıkları gibi uyardılar. Ensemde hafif bir karıncalanma ve parlayan ışıklar filan, işte siz de bilirsiniz. Fakat kimse bir Level editörünün işini kolay olduğunu söyleyemez. Berbat, gereksiz ve de anlamsız giriş demosunu geçince pek de göze hitap etmeyen menüye geldim. Eh bunlar daha demo ve menü, dur bakalım esas oyun nasıl dedik, demez olaydık.

Oyun gemini ücre bir köşesinde seçtiğimiz karakterin bize çevredeki karakterlerden ve durumdan bahsetmesiyle başlıyor. Daha doğrusu bayık bir şekilde kendi kendine konuşuyor. Sonra gidip karakterimize göre bir görev alıyoruz.

Üç karakterden biri insan, klasik bir space marine. Yani uzaylı bahriyeli olarak düz Gagavuz çevirisi yapabileceğimiz ya da astro asker denilebilecek tipte biri. Elindeki tüfekte, tüfek kadar süngü taşıyan bu kişi ortamdaki parayı toplayip bir an evvel olaylar patlak vermeden uzamak ister. Mayın bırakabilir, elektroniklerle arası iyidir.

İkinci mahluk, kaportayı dağıtmış fakat sonra hurdacı tarafından yeniden toplanmış bir robottur. Kişilik bunalımı



geçiren bu arkadaşın ne zaman patlayacağı hiç belli değil. Bir kolu ışın silahı diğeri ise yakın dövüş için balta kılıç arası bir pençe şeklindedir. Dövüşte idealdir, yük taşıma kapasitesi yüksektir.

Sonucusu ise extraterrestrial olarak nitelendirilebilecek olan uzaylı abla, gezegenini yakıp yıkıp kül edenlere karşı intikam hırslarıyla doludur. Kendiliğinden zamanla iyileşme yeteneğinin yanı sıra iki kolunda iki marifet var. Birriyle uzağa çeşitli saldırılar yaparken diğeriyle çevresine çok güçlü bir şok dalgası yayıp onu saranları

ve kaçmak, ateş etmek ve kaçmak. Ah bir bilseniz bu nasıl bir vicdan azabı. Şöyle bir ağız tadıyla maceraya akmak mümkün değil. Yani olur ya, bazı oyunlarda düşmanlar kazıktır, okçu ya da uzaktan takılırız, o da ayrı zevklidir. Fakat Harbinger'da bu bayık bir dögüden öte gitmiyor. Tekdüzeliği kırmak için farklı atışları olan ve farklı düşman türlerine etki eden silah modları koymuşlar. Mesela robotlara karşı emp silahı etkili, eh mantıklı yani. Fakat ve fakat bunun da özelliği şöyle her türlü ateş edebilen bir silah bulunca bi-

Radyasyon mu? Oh kemiklerim ısındı...

Bu oyun uzayda geçen bir Diablo 2 filan olacaktı güya. Fakat bırakın Diablo 2'yi, Diablo 1 ya da Fallout, her hangi bir 5-6 senelik RPG'nin bile yanına yaklaşamaz. Aslında Fallout gibi dehşet atmosfer sahibi bir oyunla kıyaslamam bile yanlış, olsa olsa Star Trek Away Team ile kıyaslanır bu oyun. Star Trek Away Team ile bu oyun aslında aynı oyun motorunu kullanıyor ve Harbinger ondan çok daha sonra yapıldı. Fakat gel gelelim vasatın altında bir oyun olmasına rağmen onun grafikleri ve atmosferi Harbinger'dan bin kat iyi. Harbinger'ın grafikleri temiz, fakat 'steril' gözüküyor. Antik, içinde çoğu yer hurdalık ya da garip yabancı ırklara yuva olmuş bir uzay gemisi için de steril görünmek pek hoş değil. Yani o korkutucu, bir RPG'nin olmazsa olmazı karanlık zindan atmosferi, macera havası oyunda yok. Belli bir korku ve rahatlama, şaşırtmaca içeren akış yok. Tekdüze ve bomboş! Oyunu gayet güzel tanımıyorum.

Müzikler için klasik bir yorum yapayım: Olmasa da olur. Sesler az ve müzikler gibi oyuna bir anlam katmaktan, bir bilim kurgu atmosferi vermekten yoksunlar.

Silverback, şu an piyasada eksikliği hissedilen türden bir RPG bulmasına rağmen ne yazık ki bu oyunu yapmayı becerememiş. Doğru düzgün hiçbir RPG özelliğini oyuna katmayı becerememiş. Böylece biz de yine ellerimiz bomboş gözümüz yollarda kaliteli bir bilim kurgu RPG bekliyoruz. O zamana kadar siz en iyisi eski olmasına rağmen sağlam bir RPG olan Anachronox oynayın. ☺

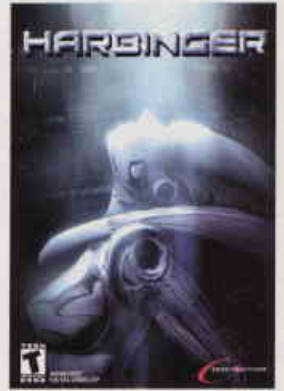


kızartabiliyor.

İşte bu üç karakterin her birinin görevleri birbirinden farklı. Sorun şu ki görevler farklı olmasına rağmen oyun aynı oyun. Bir görev ve çıkarken bize bir kod veriliyor, güvenlik sisteminin her seferinde değiştirdiği bu kod ile geminin içindeki taşıma sistemini kullanıp görev alanına geliyoruz. Sonrasında yaptığımız tek şey yakın dövüşte bizi ezen (ki bunu temel sebebi düşmana tıklayınca abidik yerlere koşan elemanımız) adamlardan kaçıp uzaktan sıkmak. Ateş etmek

tiyor. Zaten görev alanı oynadıkça açılıp bitince arkamızdan kapandığında oyun tek bir çizgi üzerinde can çekişmekten, sıkılıp patlamaktan ibaret oluyor.

Karşılıklı konuşmalarda ne dersek diyelim laf tek noktaya geliyor, verilen görevi alıp gidiyoruz. Şimdi bu ne perhiz bu ne lahana turşusu arkadaşım! Sen yapmışsın RPG, yani rol yapma oyunu, hiç bir şeye ben karar vermedikten sonra ot gibi her denileni yaparsam bu nasıl rol yapma, bu nasıl oyun?



Artılar

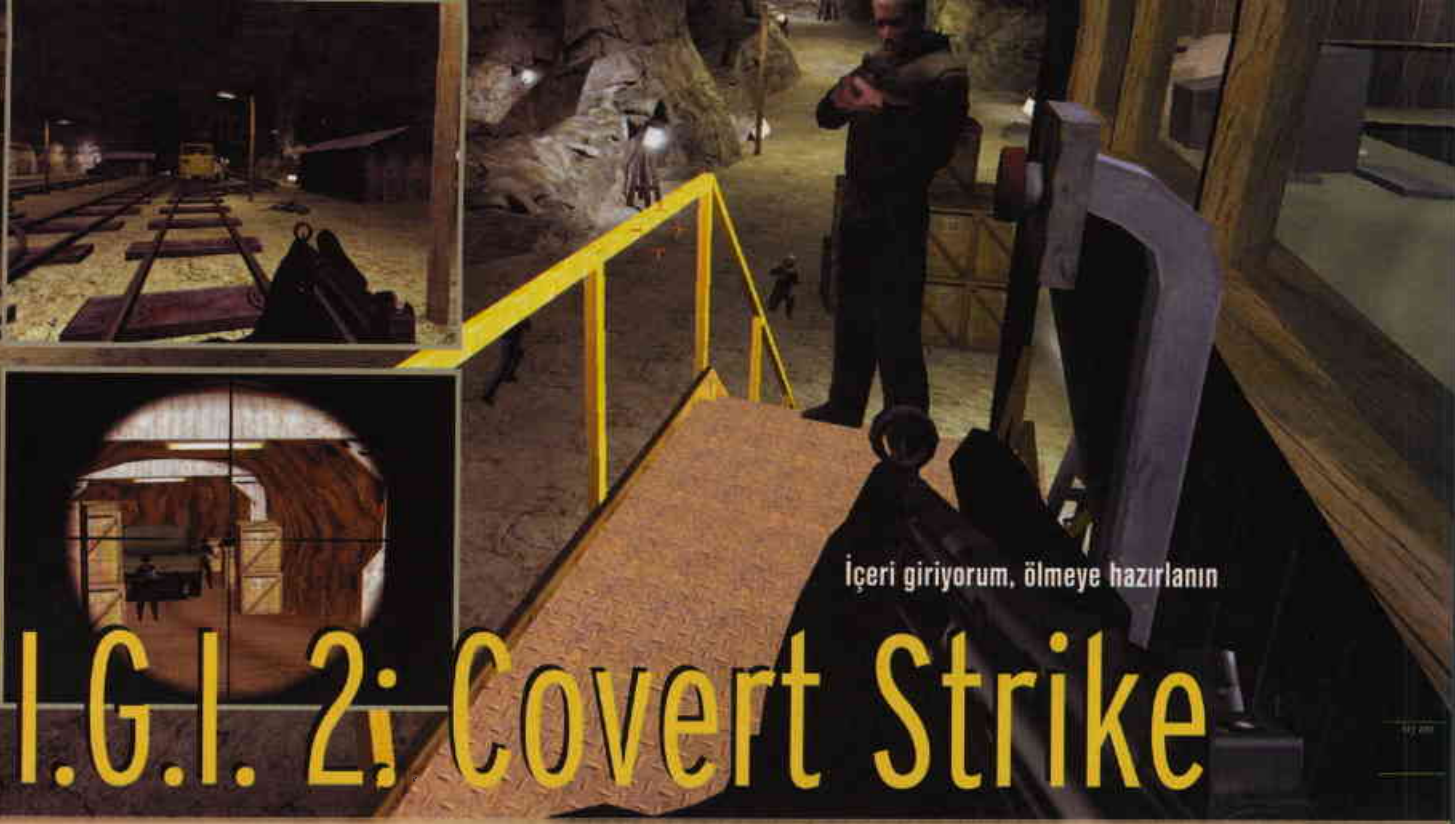
Farklı bir konu, bilim kurgu olması.

Eksiler

RPG namına hiçbir şey yok, atmosfer eğlence ve oynanabilirlik yok.

Level Notu





I.G.I. 2: Covert Strike

Bilgi için: www.codemasters.com/igi2 Yapım: Innerloop Studios Dağıtım: Codemasters Tür: FPS Multiplay: Ağ ve İnternet üzerinden 16 kişi
Min Sistem: 600MHz CPU, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1GHz CPU, 256 MB RAM, 64MB Ekran Kartı.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

I am Going In o kadar önemsiz ve kötü bir oyundu ki oynayıp oynamadığımı bile tam hatırlamıyorum. Özellikle hepimizin şikayetçi olduğu kötü mü kötü yapay zeka sayesinde oyundan hiç zevk alamamıştım. Peki, I am Going In 2 farklı mı? Aslında oyunu oynarken aklımdan hep aynı cümle geçti. "Delta Force 2 düzgün yapılsaydı bu oyun gibi olurdu". Çünkü gerek grafikleri gerekse oynanışıyla oyun Delta Force'a çok benziyor.

I am Going In'in senaryosu son derece klasik. İyi adamlar sonradan kötü oluyor vs vs. Senaryo tamamen ara demolarla anlatılıyor. Fakat ara demolar da bir o kadar başarısız. Karakter animasyonları ve hareketler çok kötü. Karakterlerin elleri yok ve parmaklar eldiven gibi birbirine yapışık.

Oyunun incelemesine başlar başlamaz kötü yönlerini anlatmaya başlamam sizleri bir ön yargıya sürüklemesin. Aslında oyun hiçte fena değil.

Sessiz olmak çok sıkıcı

Benim gibi yedi aylık sabırsız adamlar için sessizliğe ve gizliliğe dayalı oyunlar bazen işkence olabilir. Tom Clancy's Splinter Cell gibi bir baş yapıtı istisna olarak sayabiliriz. Fakat piti piti yürüyen yapay zekalılar söz konusu

olunca onlardan saklanmak veya gelip geçmelerini beklemek bana hiç heyecan vermiyor. Beklemektense bir yere yatıp etrafı dağıtmaya başlamak daha işime geliyor. İşte sizde bu taktiği uygulamayı seviyorsanız bu oyun tam size göre. Oyunun reklamlarında ve oyun sırasında her ne kadar "sessiz ol, aman duyulma, görünme" denilsede bu oyuna pek yansıtılmamış. Eh bir tepenin üstünden sni- per tüfeği ile fabrikadaki devriyeleri ve nöbetçi

kolay oluyor. Oyunda ses çıkarttığınızda başınıza gelecek olan en büyük sorun üstünüze koşarak gelen bir sürü düşman askeri olacaktır. Şarjörünüz bitinceye kadar beş tanesini alabildiğinizine göre büyük bir sorun yaşamazsınız.

Oyunda eğilince veya yere yatınca daha isabetli atışlar yapabiliyorsunuz. Fakat bu, kaçmanız gerektiğinde size değerli saniyeler kaybettirebiliyor. Yapay zeka sizi hareketli olmaya zorluyor. Bir yere yattığınızda üstünüze el bombaları atıyor, yardım çağırıyor, sizi kuşat-



kulelerindeki takır takır alıyorsanız ve içerideki 45 asker 10 tanesi öldükten sonra sizi fark ediyorsa ne diyeyim. Üstelik alarm çaldıktan koşuşmaya başladıklarında benim için bir tehdit değil ama daha çok hedeften başka bir anlam taşımıyorlardı. Gerçi oyun boyunca sessiz yürüdükten sonra düşman askerlerini kesmeniz veya susturuculu tabancanız ile halletmeniz çok

maya çalışıyor. Ayrıca daha isabetli ateş etmek için o da yere yiyor. Eğer bir köşeden geriye çekilmişseniz, tıpkı çok kişilik oynarken yaptığımız gibi, o köşeden çıkma ihtimaliniz olduğundan boşa ateş ederek sizi yerinize çiviliyor. Bunlar çok güzel ayarlar. Ayrıca düşmanlarınızın farklı tiplerde olması da güzel. Mesela en zayıf rakipleriniz tabanca taşıırken daha güçlüleri tüfek ve çelik yelekle geliyor. Bu iki grup ayrı ayrı birlikler halinde üstünüze gelebilirken beraber de hareket edebiliyorlar ki en zevklisi bunlarla çatışmak oluyor.



Alet edevat

Oyun boyunca size en çok yardımcı olacak iki aletten birisi gece görüş dürbününüz, öteki ise bilgisayarınız. Bilgisayarınız uyduyla bağlantı halinde olduğu ve zoom yapabileceği için karşılaşacağınız düşmanlarınızın kelinin görünceye kadar zoom yapıp pozisyonlarının yanında ellerindeki silahları da görebilirsiniz. I am Going In oynarken görevlere göre özel hareketler kullanabiliyorsunuz. Merdivenlerden çıkma, tel örgülerden tırmanma, bomba kurma gibi işler ancak belli noktalarda yapılabilir. Bu hareketi yapacağınız pozisyona geldiğinizde "kullan" tuşuna basarak gerekli eylemi gerçekleştiriyorsunuz. Fakat bu kafanızı karıştırabiliyor. Örneğin bombayı ve füyeleri aldıktan sonra onları istediğiniz yerlere kuramıyorsunuz. Hatta aldığınız bu malzemeler çantanızda dahi görünmüyor. Bu durumda köprüyü havaya uçurmak için onları kullanacağınız yerleri bulmak amacıyla köprünün etrafında deli gibi dönebiliyorsunuz. Bu özellik oyundaki esnekliği düşürüyor ve gerçekçiliği olumsuz yönde etkiliyor.

Gezelim görelim

Tüm oyun boyunca Rusya, Libya ve Çin olmak üzere üç farklı bölgeyi geziyor ve 30 farklı silah kullanabiliyorsunuz. Bu silahlar belki de oyunun en doğru yönlerinden birisi. Çünkü gerek kullanım gerekse etki açısından çok uygun ayarlanmış. Siz susturuculu silahınızla düşmanlarınızı tırmalayarak öldürürken Desert Eagle ya da Magnum tek atışta işi bitiriyor. Hatta bu tabancalarla yere yatarak ateş

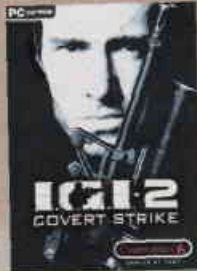
ettiğinizde çok uzaklara tüfekte ateş etmiş gibi oluyorsunuz.

Oyunun en iyi ikinci yanı ise bölüm tasarımları. Görevlerde izlenecek tek yol olması oyunun en büyük eksisi olsa da bu yol güzel düşünülmüş olduğundan sizi sıkırmıyor. Oyunda kaydetmeyi bulamayanlara ise çözümü hemen göstereyim. Bilgisayarınızı açtığınızda "Upload Mission Data To HQ" demek oyunu kaydetmeniz manasına geliyor. Üç save hakkınız var. Fakat bu işlemi gerçekleştirirken oyun donmuyor. O yüzden bir yere saklanıp oyunu kaydetmeniz en doğrusu olacaktır.

I am Going In 2 güzel bir oyun. Yapay zeka bi-

raz daha geliştirilseymiş ve grafiklere daha çok özenilseymiş daha da iyi olabilirdi. IGI 2 şu haliyle Splinter Cell gibi gizli hareket yapabileceğiniz bir oyundan daha çok önünüze çıkıp vurup basit bulmacaları çözeceğiniz bir FPS olmuş. Böylelikle tecrübeli bir SAS ko-

mandosunun danışmanlık ücretini ödemek ise Innerloop'un verimli kullanamayıp harcadiği bir kaynak olmuş. Çünkü oyunda gizlilik, bir iki yer hariç, hiç kullanılmıyor diyebilirim. Genede FPS seviyorsanız IGI 2'yi sizlere tavsiye ederim. Yanlız oyunda kafanızı kullanıp her tarafa hemen dalmayın çünkü tıpkı Iron Storm'daki gibi üç merimde ölebiliyorsunuz. ☺



Artılar

En iyi gece görüş dürbünü, gerçekçi silahlar.

Eksiler

Yavaş yapay zeka.

Level Notu



Gerçek Esas Oğlan

Orduya katıl, yabancı insanlarla tanış ve onları öldür

Oyundaki karakterimiz bir İngiliz ajanı. Zaten akşamından da anlaşılıyor. Baş kahramanımızın esinlendiği kişi ise gerçek hayatta harekatlara katılmış Chris Ryan isimli eski bir SAS komandosu. Ryan I am Going In için danışmanlık yapmış. 16 yaşında orduya katılan Ryan anti terörist eğitimi almış. Birliğinde toaruz biriminin dışında keskin nişancı biriminde de görev almış. Hatta keskin nişancı birliğinin komutanlığını da yapmış. Körfez Savaşı sırasında Irak'a sızan sekiz kişilik takımdan sağ kurtulan tek kişi. Takımındaki diğer yedi kişiden üçü çatışmada öldürülürken dördü ise esir alınmış. Ryan bu başarılı kaçıışı sayesinde madalya almış. Hatırlarsanız yakın zamana kadar oynadığımız Soldier of Fortune oyunu için de eski bir paralı asker danışmanlık yapmıştı. Demek ki neymiş, eski askerleri kirip kirip oyunlara danışman yapıyorlarmış.

grom

Batu&Gökhan Batuher@level.com.tr

Tibet'in Yetiler'ini duymuşsunuzdur, ya Naziler'ini ?



Bilgi için: Yapım: Rebelmind Dağıtım: CDV Tür: Aksiyon/Adventure Multiplay: Yok
Minimum sistem: 350 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı **Önerilen sistem:** 800 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Kabul ediyorum, kabul ediyorum.. Yine İkinci Dünya Savaşı, yine Naziler, yine onların tarihin derinliklerinde kalmış belgeleri, ef-saneleri araştırmaları..

Yine o belgelerde söz edilen çok gizli, kutsal ve "yanlış ellerde çok tehlikeli olabilecek" silahlar.. Görüyorum durumdan pek hoşnut kalmadınız ama izin verin, belki fikrinizi değiştirebilirim..

Önce size dostumuzu tanıtayım: Grom, aslına bakarsanız "Albay Grom" ama bu ünvan eskilerde kalmış. Zamanında Polonya ordusundaymiş, Alman işgali, Sovyet toplama kampları, zorlu bir kaçış derken kendini Tibet'e atmış. Şimdi burada kaçakçılık ve benzeri küçük işlerden para kazanıyor. Ne var ki Naziler ona burada da rahat vermemişler. Aslında onların amaçları farklı, Kral Arjuna'nın "Kayıp Şehir"ini ve orada gizli efsanevi silahları araştırıyorlar. Ama Albay, onlarla görülecek "ufak" bir hesabı olduğunu söylüyor!..

Efendim, sizler akıllı uslu oyunsever insanlarsınız, bilirsiniz bu İkinci Dünya Savaşı zeminli oyunlarımıza her şekli vermek mubahtır. RTS,FPS, simulasyon, hatta Commandos gibi ortaya karışık aksiyon/strateji tadında bile olabilirler. İşte Grom da bu sonuncu türe yakın seyrediyor. Ama birazdan sizin de fark edeceğimiz üzere, Grom oynarken burnumuza

adventure kokuları da gelmekte..

Oyun kısa bir tutorial'la başladığı için kontrollerde fazla zorluk çekeceğinizi sanmıyorum. İlk bölümde Grom, onun çömezi diyebileceğimiz Petr ve yak'ınızı (Çengel bulmaca kültürüne uzak olanlar varsa, "bir Tibet sığırı" şeklinde bilgilendirmeden geçemeyeceğim) yönetiyorsunuz. Oyun ekranı iki boyutlu olarak tasarlanmış ve bunun üzerine de üç boyutlu karakterler oturtulmuş. Tıpkı Commandos'da olduğu gibi karakterlerinizi sol üst köşedeki resimlerinden seçebiliyor ve istediğiniz komutu verebiliyorsunuz. Ancak Grom'da yapılan bir iki değişikliğin size karakter yönetiminde kolaylık sağlayabileceğini düşünüyorum. Bunlardan ilki Baldur's Gate serilerinin oyun dünyasına katkısı olan oyunu dondurup, komutları verip, tekrar başlatma seçeneği. Bir diğeri de sağ tuşla açabildiğiniz yapay zeka menüsü. Bu menüden "saldır" "savun" ya da "ateş serbest" gibi seçenekleri kullanarak karakterinizin seçili değilken de istediğiniz gibi davranmasını sağlayabiliyorsunuz.

Ben şöyle kenardan kenardan?!

Çok orjinal bir konuya ve oyun şekline sahip olmamasına karşın Grom'un en güçlü yanlarından biri senaryo akışı. İtiraf ediyorum, Grom için "tamamen açık uçlu, istediğinizi yapabileceğiniz bir se-

naryoya sahip" denilemez ama tek yönlü, kaskatı bir senaryoya da karşı karşıya değilsiniz. Giriş demosu dışındaki ara demolar, oyunun kendi ara birimi kullanılarak yapılmış ve bu nedenle arada hiçbir kopma olmadan senaryoyu takip edebiliyorsunuz. Hatırlarsınız Commandos'da her harita ayrı bir bölümü oluşturuyordu. Grom'da ise her haritadan sonra ana haritaya çıkıyor ve yolculuk yapacağınız yeri işaretliyorsunuz. Yolculuk sırasında da çeşitli sürprizlerle karşılaşabiliyorsunuz (örneğin aniden kendinizi bir haydut çetesiyle karşı karşıya bulmanız gibi..). Bu kısım da bana Fallout serilerini anımsattı ancak Fallout'ta böyle tatsız sürprizlerde koşarak kapağı ana haritaya atmak ve rakiplerinizi atlatmak mümkündü. Grom'da ise tüm rakipleri ortadan kaldırmadan ana haritaya çıkamıyorsunuz ki bu durum özellikle az yaşam enerjisine sahip olduğunuz zamanlarda oldukça can sıkıcı bir hale gelebiliyor.

En son kaç olur?

Ana senaryonun dışında karşınıza çıkan ufak yan görevler de oyunu oldukça eğlenceli bir hale getiriyorlar. Bu ufak işler size ana görevinizde yardımcı olacak para ya da ekipmanı sağlamakta yardımcı oluyor. Görevlerin bir kısmı (Yak yakalama vb.) el becerisi gerektirirken, bir kısmı da biraz şans ve diplomasiye dayanıyor. Örneğin Grom'da karşılaştığınız bir tüccarın önerdiği fiyatı doğrudan kabul etmek zorunda kalmıyor, hemen Kapalıçarşı işi sıkı bir pazarlık önerebiliyorsunuz. Bu pazarlık işlemi de aslında küçük bir oyun. Her karakterin ruh halini yansıtan çeşitli pazarlık kartları bulunuyor. Örneğin Grom "cool" bir ağabeyimiz olduğu için yalnızca "Deli misin be adam, bu fiyat ne böyle!" ya da "Bana ne ne halin varsa gör!" gibi öfkeli ya da umursamaz ifadeler takınabiliyor. Buna karşın Petr'de





TİBET OYUNLARINI TANIYALIM

Yak-yakalamaca



Yörede çok popüler olan bu kafiyeli oyunda önce sığırını eğitmeye çalışan bir Tibetli bulunur. Ondan "Sığırı bir de ben ehilleştirmeyi deneyeyim?" diyerekten izin alınır.



Ehilleştirmek için önce sığıra doğru koşulsun.



Ardından sığırın hemen yanında yere yatılır (Bu işlemi anlatıldığı gibi fare ile yapmaya çalışırsanız işiniz zor, onun yerine kısayol tuşu olan "C" yi deneyin.).



Son olarak Tibetli ve bonkör beyden hizmet karşılığı alınır.

Bıçaktan kaçmaca



Bu oyunda size üç metreden bıçak atan bir amcadan kaçmak gerekir. Eğer önceden anaştığınız süre boyunca yere yatarak bıçaklardan kaçarsanız karşılığında bir miktar para kazanırsınız. Yalnız bıçakların yaşam enerjinizi azalttığını unutmayın. Oyun oynayacağım diye canınızdan olmayın sonra!

Artılar

Ses efektleri, müzik, akıcı senaryo

Eksiler

Yalnızca 600x600 desteği, geçilemeyen ara diyaloglar

Level Notu



"Yalvarırım fiyatı biraz düşsün!" gibi biraz daha alttan alan ifade kartlarına rastalayabiliyorsunuz. Bir karakterin ne kadar fazla sayıda kart çeşidi varsa, pazarlıkta o kadar avan-

lümlerde gizlilik ön plana çıkıyor, kimi bölümlerde de Naziler'e, haydutlara ve Hint mitolojisinin türlü gizemli yaratığına karşı açık alanlarda çarpışmanız gerekiyor. Bu bölümlerde karakterlerinizin hangi silahı daha etkili şekilde kullandığını

eksiği, yalnızca 800x600 çözünürlüğü desteklemesi. Bir de "zoom in/out" seçeneklerinin sabit olmamaları, parmağınızı +/- tuşlarından kaldırdığınız anda devre dışı kalmaları oynanabilirlik açısından eksi puan getiriyor.

Her puro içen karakter oyuncusu olsaydı..

Grom'un müzikleri de atmosfere uygun olarak hazırlanmış. Ses efektleri ve karakterlerin konuşmaları da gerçekçi, yalnız oyunda daha fazla karakterin seslendirilmesi gerekirmiş diye düşünüyorum. Özellikle kilit noktadaki bazı önemli şahsiyetlerin seslendirilmemiş olması sizi diyaloglardan soğutabiliyor. Yine ara demolardaki bazı konuşmalar gereksiz olarak uzatılmış ve ara demoları geçme imkanınız olmadığı için bu sahneleri tekrar tekrar izlemek zorunda kaldığınız anlarda acı çekiyorsunuz. Ayrıca oyuna adını veren Grom'un biraz daha ince bir espri anlayışıyla daha derin, nüktedar bir karaktere dönüştürülebilmesi şansı varken bu şans çok iyi kullanılmamış. Bu haliyle Albay Grom, biraz Indiana Jones'u, biraz da A Takımı'nın kaptanı Hannibal'ı anımsatıyor bana ama onların Mahmutpaşa yapımı bir kopyası olmaktan çok da öteye gidemiyor ne yazık ki.

Grom, yedi ana bölümü birbirine bağlamayı başarmış, bazen olacaktı kolaylıkla tahmin edilse de kimi yerlerde sizi şaşırtmayı başaran bir senaryoya sahip. Oynanış olarak aksiyon/adventure klasmanına dahil edip işin içinden sıyrılmaya çalışsak da Grom'un çok çeşitli türlerden çeşitli özellikler almış olduğunu da inkar edemiyoruz. Bir başyapıt değil ama sizi uzun süre bağlayabilecek bir oyun. Yalnız oynarken dikkat edin, "yanlış ellerde çok tehlikeli olabilir!".



▲ Sürünürken askerlerin bakışları sarı renk almışsa dikkat edin ama paniğe gerek yok, kırmızıya dönüşmeden sizi görmeyeceklerdir.

tajlı hale geliyor. Pazarlık sırasında sizin her kartınıza karşılık tüccar da bir ifade kartı açıyor ve kartların birbirleriyle etkileşimine göre malın fiyatı yükseliyor ya da azalıyor.

Ne söylediğin değil, ne söylemek istediğin..

Grom'u adventure türüne yaklaştıran özelliklerinden biri de zaman zaman çeşitli karakterlerle konuşup onlardan bilgi almanız ya da onları çeşitli konularda ikna etmeniz gerekmesi. Burada ufak ama hoşuma giden bir ayrıntı var: Konuşurken çoğunlukla karşınıza konuşma seçenekleri değil, karakterinizin aklındaki düşünce seçenekleri geliyor. Bu şekilde söyleyeceğinizi önceden kelime kelime bilmiyorsunuz, yalnızca içeriği hakkında bir fikir sahibi oluyorsunuz. Aynı zamanda bu konuşma seçenekleri de senaryo üzerinde küçük değişiklikler yapabiliyorlar.

Senaryo boyunca kimi bö-

bilmeniz ve karakterleri koordine bir şekilde kullanabilmeniz önem taşıyor. Özellikle "yapay zeka" seçeneğini kullanmayı ve paniklediğiniz anlarda oyunu dondurup komutlarınızı sakın kafayla vermeyi ihmal etmeyin.

Yönettiğiniz karakterler de senaryonun akışına göre bazı bölümlerde sizden ayrılıp, sonra tekrar gruba katılabiliyorlar. Bu dinamik senaryo ve birbirine bağlanmış ara bölümler oyunun temposunun düşmesini sağlıyorlar. Oyunun bu dinamik yapısına haritalarda değişen kamera açıları da yardımcı oluyor. Genellikle yaklaşıp uzaklaşabildiğiniz izometrik bir haritada oynanan oyun, baz ekranlarda kuş bakışı ya da yakın plandan çekim haline gelebiliyor. Karikatürize edilmiş ve oldukça renkli tasarlanmış karakterlerin yanı sıra arka planların, özellikle Tibet dağ manzaralarının oldukça etkileyici olduğunu söyleyebilirim. Grafik yönünden oyunun bir



LEVEL HIT

stronghold crusader

Arap yağı bol bulunca Haçlı'nın tepesine dökermiş!

Yapım: FireFly Studios Dağıtım: Gathering Of Developers Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Web: crusader.godgames.com Minimum: 300MHz CPU, 64MB RAM Önerimiz: 900MHz CPU, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı Multiplay: Var

Taştan surlarla, kulelerle çevrili kalemizin içinde, küçük şirin bir feodal ekonomi işlerken dışarıda çöl rüzgarı gibi atlarının özerinde ok yağdıran, yalın kılıç yüzlerle kaleye akan, ellerinde meşalelerle vahalardaki kısıtlı ekini yok edip sizi açlığa mahkum eden düşmanlarla Crusader nihayet geldi!

Lords of The Realm ve Settlers serilerini seven biri olarak, geçen yıla kadar ön incelemelerini okuduğum Stronghold'u heyecanla beklemiştim. Oyun sırf kendi ortaçağ kalemizi kurup onu savunmak üzerine kuruluydu ve bir tek kasabayla ve kaleyle uğraştığımız için daha hızlı daha zevkli bir oyundu. Öğrenmesi kolaydı

▼ *İşte ilk savunma hattını yarmayı başaran Arap kuvvetleri.*



fakat ustalaşması zordu. İşte Crusader Avrupa'nın yumuşak ikliminden fakat acımasız derebeylerinden sonra bizi Haçlı Seferleriyle birlikte çöllere, kutsal topraklara ve Kudüs'e götürüyor!

Neden bu kadar eğlenceli?

Crusader, peyeni bir oyun olmuş. Çöl atmosferi ister grafiklerle olsun ister müziklerle olsun harika bir şekilde yaratılmış. Doğa, binalar ve üniteler çöl tipinde ve oyunun genelinde göze çok hoş gelen bir bütünlük var. Renkler olsun, sesler olsun harika. Sizi oyunun içine çekiyor.

Bu sadece görüntüde de kalmamış, sık sık çıkan yangınlar ve sınırlı kaynaklar, saldıran düşmanlar size çölde olduğunuzu hissettiriyor. Bu Stronghold'dakinden farklı bir his.

Yeni Arap üniteleri ile oyuna korkunç bir strateji çeşitliliği getirilmiş. Ellerinde meşaleleriyle yüzlerce köleden oluşan ordulara tutun da surlara kanca atıp kapıları içeriden açan Assassin'lere kadar 8 yeni ünite ve sürüyle yeni kale parçası, kuşatma aracı var. Arap ünitelerinin esas olayı haçlılardan çok daha hızlı olmaları, haçlılar ise çok daha ağır zırlı ve silahlılar. Hangi taraftan olursak olalım Arap

ünitelerini paralı asker olarak kiralyoruz, yani tamamen ayrı binalardan oluşan bir Arap tarafı yok. Taraflara göre hazır verilen ordular değişiyor o kadar. Bazen savunuyor bazen felte gidiyoruz.

Oyunda hazır olarak 66 senaryo var! 16 tanesi dörderden 3 Haçlı seferi ve bunun sonrasını konu alırken bir diğer senaryo zincir şeklinde ilerleyen 50 görevlik dev bir sefer! Oyun süresi açısından paranızın her kuruşunu hak ediyor. Hele bir de kendi görevlerinizi kolaylıkla hazırlayıp oynayabildiğiniz düşünülürse!

Sulak Avrupa'dan ufak vahalara

Stronghold'da da, Crusader'da da oynanış biçimi neredeyse aynı, fakat en önemli fark Crusader'da kaynakların çok daha kısıtlı olması. Bunun sebebi oyunun çölde geçmesi, ister Arap ister Haçlı tarafında oynayın taktiklerinizi ve ekonominizi ortam koşullarına uydurmak zorundasınız. Stronghold'da nispeten geniş olan verimli toprakların yerini Crusader'da sınırlı vahalar alıyor ve uzun kuşatmalara yiyeceksiz dayanabilmek için içki ve dine önem vermeniz gerekiyor.

İlk Stronghold'dan çok daha zor olduğu için neyi nasıl yapacağınızı iyice öğ-



▲ Tıkır tıkır işleyen bir ekonomi, demircilerim ve oyun oynayan çocuklar.



▲ Okçusundan suikastçisine, kölesinden atısına Arap ünileri.



renmeden, kaç tarlaya kaç değirmen ve onlara kaç fırın yapacağınız konusunda iyice tecrübe kazanmadan oyunda haldir haldir ilerlemeye kalkarsanız eninde sonunda takılırsınız. Bu yüzden basit görevlerde yiyecek dengesi ve vergiler gibi konularda iyice tecrübe kazanın ki oyunun en eğlenceli kısmında rahat ediniz! Yani kalenizi inşa edip onu savunurken ya da sağlam ordular kurup fethe çıkınca.

Oyunun genel ekonomisi mantığı her şeyi hammaddesinden son ürüne kadar işlemenizi gerektiriyor. Her görevde besin zincirini kurmanız şart fakat bazı görevlerde zaman çok kısıtlı olduğundan silahlar ve askerler için üretim zinciri kurup bekleyecek vaktiniz olmuyor. İşte bu görevlerde yapmanız gereken işin küçük numaralarını, taktiklerini öğrenmek ve bunları kullanarak az zamanda, az kaynakla kalenizi savunabilecek kadar bir gücü oluşturmak. Ucuza çok etkili savunmalar kurmak, azıcık güçle bile savunulabilecek mühendislik harikası kaleler yaratmak! Stronghold'u Stronghold yapan zaten budur: Kumdan mükemmel kaleler yapmak!

Kumdan kale yapmanın sırları!

İşe ekonomik tüyolarla başlayayım. Mesela çiçek bahçeleri, heykeller ve neşeli çocuklarla dolu bir kale içi ortamı yaratırsanız halkını çok daha mutlu olur ve ordunuz çok daha iyi bir moralle dövüşür. Fakat millet işini gücünü alırsanız sağda solda yatacağından, hana girip sarhoş olacağından işler yarı veriminde yürür. 2 yay yapacağına 1

yay yapar. Kazıklarla, zindanlarla ve kesik kafalarla süslü bir kalede ise halk sizden korkusundan neredeyse iki katı çalışır. Hız gerektiren görevlerde yapmanız gereken 1000 altına kıyıp bir katedral kurmak ve 5 odunla bir market kurmak. Katedralden ucuza harika bir



savunma ünitesi olan monk çıkarırken marketten ihtiyaç duymadığınız her şeyi satın, şarap ve silah alırsınız. Birkaç han, ortama max bonus verecek kadar güzel şeyler ve böylece ağır vergiler alırken kaleden kimseyi kaçırmazsınız. Bir de Armory ile Barracks kurunca artık hızla kalenizi savunacak gücü oluşturabilirsiniz. Bu harika bir taktik olmasına rağmen uzun vadede o kadar da karlı değildir ve multiplayer'da sökmöz.

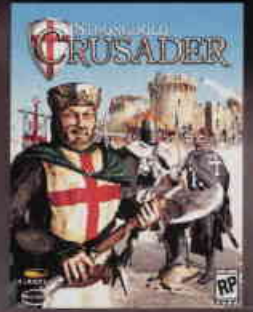
Stronghold' da öyle zor birkaç görev var ki bitirene kadar akla kararayı seçtim. Bunlar genelde savunma görevleri fakat kalabalık düşman grupları art arda ve çabucak

geldiği için, savunulacak alan da çok geniş olduğu için zorlandım. Bunun temel mantığı düşmana bol tuzaklı dar geçitler, alçaklı yüksekli surlar, duvarlar, yollar hazırlamak. Kulelere okçu ve adam doldurunca zaten gerisi gelir.

Gası aldık, peki neden duruyoruz?

Oyunu tabii ki büyük eksiklikleri var. Mesela oku yediği halde kıldamayan üniter insanı delirtiyor. Devamlı bir gözünüzü üzerlerinde tutmak zorundasınız. Küçük çaplı olaylarda bu kolayken çok oyunculu oyunlarda can sıkıyor. Görevlerden bazılarında bundan yararlanmak zorunda kalmak insana koyuyor doğrusu, işin burada biraz kolayına kaçılmış. Bu ilk oyunda da vardı ve bunda olmaması gerekirdi doğrusu. Yine de, çoğu görevde deliler gibi hareketlilik olduğundan ve yapay zeka genelde bundan yararlanmadığından oyunun genelinde, ki bu uzun bir oyun, o kadar da fark etmiyor.

Kale kurmak olsun, üniterinizi kontrol etmek olsun gayet rahat. Hatta alışınca göreve başlar başlamaz birkaç tıklamayla hemen ekonomi, tıkır tıkır kale kurmaya başlayacaksınız. Arabirim mükemmel, oyun hızını da keyfinize göre ayarlayıp değiştirin ve işte size Crusader! Uzun süre oynanacak harika bir strateji oyunu. Strateji seviyorsanız, özellikle de Lords of The Realm, Settlers, Caesar, Pharaoh ve türevlerini seviyorsanız Stronghold Crusader kendinden önceki oyunlardan yararlanmış, rafine ve eğlenceli bir oyun.



Artılar

Bir kez öğrenip yaptırınca çok eğlenceli, başarmak yapıcı, strateji ve inatkarın oyunu ile yapılmış mükemmel çözümler, hızlı etkileşimleri içeriyor. Bu oyun süresi, kolay görev tasarımı.

Eksiler

Toplay zekada fazla büyük eksiklikler var. Savaşın tek bir şekilde ilerliyor, seçimi yapma şansınız yok.

Level Notu



▼ İşte dolu dizgin koşan, ardi arkası gelmeyen köle okunlar.



▼ Savaşçı rahiplerden kurduğum kalabalık savunma ordusu ve kazıklı çukurlar.



Chemicus



Sevmeyi bilmek..Mutlaka. Ya bilmeyi sevmek?

İnceleyen: Gökhan & Batu gokhab@level.com.tr

Yapım: Tivola Entertainment Dağıtım: Tivola Entertainment Minimum: 233MHz CPU, 64MB RAM Önerimiz: 500MHz CPU, 128MB RAM Tür: Adventure Multiplay: Yok

Zamanın çok ötelerinden beri kayıp olan gizli bilimler ya da bilge gizemler nerelerdedir bilir misiniz? Dünya güneşin kölesi olup etrafında döndüğü sürece ortalarda gezinmez bu pek saklı hazineler. Aranmaması gerekir. Yorgun bilinciniz için çok ağırdır çoğu zaman. Tozlanmış kentlerdeki kulbu kırık kübün içerisinde mi bulacağınızı zannediyorsunuz? Yoksa kaf dağının arkasındaki pembe ejderhanın kafatasında mı? İnanın, okyanus tabanlarındaki veya Venüs yüzeyindeki kum taneleri bile sayılabilir ve hepsinin altına bakılabilir ama aynı Venüs'ün minik gezegenimizle zıt yönlerde dönmesi

Madam Curie'nin düşleri

Chemicus uzun zamandır özlediğim bir tarz ve içerikle karşıma çıkınca ayda ortalama 28 Tycoon oyunu açıklayan biri için bulunmaz hazine oldu tabii. Modern macera oyunu tarzı ve gizli bilim/paralel dünya konularıyla eminim hem meraklılarını hem de farklı bir tat arayanları tatmin edecektir.

Ama sanırım oyunun diğer kaliteli macera oyunlarından en büyük farkı oyunun geniş ölçüde kimya üzerine kurulu olması ve bulmacalarının bazılarında kısmen kimya bilgisine ihtiyacınız olması. Yani şu öğretici-oyun (edu-tainment) denilen tarzdan. Elbette oyunu bitirince kimya mühendisi oluyorsunuz de-

miyorum, ama gerçek hayata değin böylesine pozitif bilimlerin eğlenceye yerleştirilerek sunulması epey başarılı bir fikir. Tabii ki, her ikisini de berbat etmemiz lazım. Bir çok öğretici kimliği altındaki oyun, sanattan nasibini almamış yontulmamış kütükler gibidir. Görsellik ve müzik adına estetik değerleri, sıfıra teğet geçmektedir. Ama söz konusu oyunumuz bir macera oyunu olunca elbette kiralalarını en rahat ödeyenler sanat direktörleri olacaktır. Bu arada yanlış anlamazı istemem, bir kimya dünyasına giriş hazırlık setinden bahsetmiyorum size. Gerçek ve kaliteli bir macera oyunu bu. Sadece kimya bilgileri kullanılmış ve hatta kimse zorluk çekmesin diye oyun sırasında her an ulaşabileceğiniz basit seviyede bir kimya ansiklopediği konmuş.



▲ Hmm, yemekte lahana haşlaması mı yapсам yoksa tavuklu mantarlı krep mi...

Einsteinyum, Neptünüm, Dötaryum

Oyunumuz bir bilim adamının garip bir kolye bulması ve yaptığı uzun deney ve araştırmalardan sonra da kolyeyi kullanarak paralel dünyadaki Chemicus şehrine geçebildiğini keşfetmesiyle başlar. Bu keşif kutsal ve gizli bilgilerin zamanın öncesinden beri saklandığı Chemicus sakinlerini bir hayli rahatsız eder ve elemanımız kim olduğu belirsiz tipler tarafından kaçırlır. Siz onun en yakın arkadaşlarından biri olarak 1 hafta sonra arkadaşınızın evine gelirsiniz ve sizin için hazırladığı notu bularak onu kurtarmak adına derin eylemler içine girmeye karar verirsiniz.

Oyuna başladığınızda göreceksiniz ki son 4-5 senedir epey popüler olan bir macera oyunu tarzıyla karşı karşıyayız. Yani sizin gözünüzden gördüğünüz, bir resim galerisindeymişcesine ekran ekran ilerlediğiniz ve farenizin sadece sol tuşunu kullanarak en kolay şekilde her işi yaptığınız bir tür. Bu gibi oyunların en büyük avantajı grafik kalitesinin maksimum düzeyde iyi olması için uğraşmış olması. Daha önceki benzerlerinde de



▲ "Oğlum delirdin mi, firavunun kızını niye yaptın bahçeye, adam kendisini yapmanı istemedi mi!" "Aşığım be abi! Böhühehe.."

gibi, bazı bilgiler hep ters yönlerde saklanıyor olacak. Onlara ne kuantum elektrodinamiğinin baş döndürücü gücü, ne bir viyolinin muazzam güzellikteki ezgileri, ne de bir hayalperestin dolağındaki pelerin karşı koyabilir. Bir tür lanet midir, erdem mi kimse bilmez ama bu bilimler saklıdır dostlar.

Güneşin batışının doğudan yansıdığı güne kadar da öyle kalması pek muhtemeldir,

(Aklıma İskenderiye kütüphanesinin 2. yangını geldi, ne yıllardı o zamanlar.. Yüzlerce parşömenin yanarken çıkardığı sesleri hatırladıkça.. Sanırsınız incecik iskeletlerinden çıkan çıtırtı, narin kemiklerinin acı çığlıkları...)





▲ Unutmamak gerekir ki kırmızı kitaplar genelde başa bela açmak-
tan başka işe yaramazlar.
◀ Neden limon yalama cezasına çarptırıldım ki...Keşke aslanlara
atılsaydım!...

görüldüğü gibi (ki aklıma ilk gelen Dracula: Resurrection) kimse gör- sellik namına bir şikayette bulun- mayacaktır. Gerçi Dracula ve At- lantis'e göre çok daha az animas- yon var, ama yine de uzun süre si- zi ekranda tutabilecek bir atmos- feri var.

Her ne kadar bu gibi oyunlar süper grafik, müzik, ilginç konu, basit oynanabilirlik gibi büyük avantajlara sahip olsalar da en bü- yük sorunları en özünde korkunç ameleliliğe dayanabilesidir. Yani aslında bir macera oyununda ze- ka, beceri ve tecrübe gibi kavram- lar kesinlikle şart değildir (lazım değildir demiyorum, sadece zor- runlu değildir). Eğer fareyi her ek- randa her piksel üzerine gezdirir- seniz ve topladığınız tüm nesnele- ri denenebilecek her yerde kullan- maya çalışırsanız teorik olarak he- men her macera oyunu kolaylıkla (!) bitecektir. Az önce saydığım gereksinimler ise sadece zaman satın alır sizler için.

Sessiz kimya, aşk kimyası, macera ve kimya

Oyunumuz müzikleri, efektleri ve oynanabilirliğiyle de türüne sadık kalıyor ve kimseyi hayal kırıklığı- na uğratmıyor. Ses efektleri bir

hayli gerçekçi ve oynanabilirlik çok basit. Sadece ekrandaki ikonun şekline dikkat edin yeter. Bulmacalar konusunda da söyle- necek tek şey oldukça iyi hazırlanmış oldukları. En basitinden zoruna, hepsi de gayet akıllıca ve



mantıklı hazırlanmış. Ne kuru bir oyun olmasını sağlayacak kadar basit ne de düz ve zorluktan bunaltacak kadar komplike ve karmaşık. Oyun alanı, siz ilerledikçe büyüyor ve genişliyor. Genel oynanış da lineer olmadığından de- vamlı daha önce keşfettiğiniz

yerlere tekrar gidip kontrol et- meniz gereken çok durum ola- caktır Level halkı. Oyunun başı- nın tam çözümünü özet şeklinde aşağıda bulabilirsiniz. (normalde incelemelerde böyle bilgiler ol- maz, ama benim kıyağım olsun size.) (Bu arada şiddetli öneri: bu gibi oyunları en iyi 2-3 arkadaşınızla birlikte sabahlayarak ve hiç- bir açıklamayı kullanmadan oynarsanız en yüksek verimi alırsınız. Işıklar da kapalı olmak zorun- dadır.)

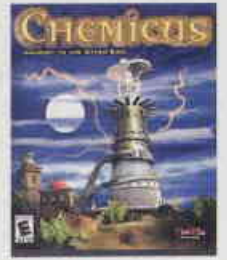
Sonuç itibarıyla, Chemicus uzun zamandır düzgün bir macera oyunu arayanlar için biçilmiş kaftan olabilir. Hafif "kimya serpintisii" de dediğim gibi oyunu sıkıntılı bir ciddiyete sokmak yerine başarılı bir "atmosfer tamam- layıcısı" işi görüyor.

Olaya en azından şöyle bakın, bir macera oyunu bitirdiğinizde aldığınız haz diğer bir çok oyun türüne göre daha doygundur.

Monkey Island komiktir, Faust üstündür, Dracula ürpertir, Chemicus gizler.

Ama hepsini çekici kılan ortak bir yanıları vardır:

Merak ve drama. ☺



Artılar

Grafipleri epey iyi ve detaylı. Müzikler ve ses efektleri de yeterince tatmin edici. Konusu fena değil, kullanımı basit. Bulmacalar orantılı, oynama süresi yeterli. Biraz gizemli, biraz heyecanlı.

Eksiler

Animasyonları yeterli değil. Inventory ve kaydetme şekli daha iyi yapılabilirdi. Alt yazısı eksik ve oyunun başlarında "ESC" tuşuna bastığımızda hiç bir şey sormadan Windows'a diyor.

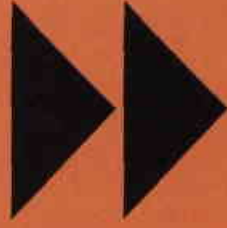
Level Notu



Oyunun Başlangıcı İçin Çözüm

Gidip en üst çekmeden oyun boyunca ara ara size görüntülü mesaj bırakan arkadaşınızın aletini alın ve izleyin. Aynı yerdeki notu okuyun. Sırasıyla alt sol, orta sağ, orta sol ve alt sol çekme- celeri açın. Daha sonrasında en üst çekmeceyi bir daha açın ve oluşan kapıdan içeri girin. Kırmızı lahanaların olduğu yığından bir tane kırmızı lahana alın ve gizli laboratuvarın kapısından içe- ri dalın. Tezgahtan limonu alın ve odadan dışarı çıkarak labora- tuvar kapısının hemen önüne gelin. Limonu 2 metal elektrodun üzerine koyarak akım elde edin. Laboratuvara geri dönün. Tezga- hın sağındaki dolaptan kola şişesini, tezgahın üzerindeki raftan da hidroklorik asitle "lime potash" şişelerini alın. Hemen masa- nın üzerindeki günlüğü okuyun. Lavabodan paslı anahtarı alın. Kola şişesini tezgahdaki boş bardağa döktükten sonra anahtarı da içine atarak pasın çözülmesini sağlayın. Böylece tezgahın al- tındaki kasayı açabileceksiniz. İçindeki boş kağıdı ve kolyeyi alın. Boş kağıdı tezgahın üzerindeki ısıtıcıya koyun ve ısıtıcıyı ça- lıştırın. Kağıdı okuduğunuzda aradığınız rengin mavi, sayının

da 5 olduğunu göreceksiniz (Bunlar ortadaki makine için). Oca- ğa gidin ve aygacı açarak oradaki şişenin içine kırmızı lahanayı koyup bir güzel haşlayın. Tenceden lahanayı alın ve elinizdeki 3 sıvıyı odanın ortasındaki makinenin kapı tarafındaki kısmına boşaltarak ph seviyesini 7 yapın (ki mavi olsun). Sonra rasgele alettaki 5 tane tuşa basın ve odadan çıkarak odanın yanındaki koridorun sonuna gidin. Orada oluşan kapıyı elinizdeki kolye ucuyla açtığınızda kendinizi Chemicus'ta bulacaksınız. Merdi- venlerin yanındaki paslanmış vanayı çevirin ve motorun çalış- masını sağlayın. Yukarı çıktuktan sonra tapınağın kapısının sol tarafındaki yerden içi dolu su bidonunu ve iletişim cihazını alın. Tapınaktan çıkıp 2 ekran sonra sağdaki sepetten limonu alın. Tapınağa geri dönün ve kapı kapanmadan kapının hemen sağ altındaki boşluğa limonu yerleştirin. Böylece oradaki vazo- da limonataya sahip olacaksınız. Vazoyu alın ve yandaki çeş-meye boşaltın. Oyunun geri kalan 25 saatlik oynanışında başarılılar Level halkı



kısa kısa

Orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluk, Kısa Kısa topların atılması suretiyle takım içinde eşşekliğe yol açmaktadır. Bu sebeple mır mır mır...

Firat Akaydiz | firat@levol.com.tr

Papyrus

Yapım: Digital Reality
Dağıtım: Digital Reality
Minimum Sistem: PII-300, 32 MB RAM,
16 MB Ekran kartı



Yontma Fred Çakmaktaş çağların-
dan bir çağda, Bulmaca Tanrısı Ra'nın
kızı çalınmıştır. Bu çalınık kız sebebiyle,
mutlu ve gamsız bir hayata sahip olan
Mısır halkı paniğe sevk edilmiştir. Bu
sebepden suretle de Burak'ın kafasının
beşte ikisinin asal fonksiyonu kadar bir



kafaya sahip olan bir Mısır'lı, çalınık kız
aramaya koyulmuştur (vay açığortay
vay). Daha sonra da... Sanırım Papyrus
olmuştur, Papyrus'da, bir arena çevre-
sinde fit fit diye yarışarak yarıştığınız
yarışları kazanmaya çalışıyorsunuz. Ya-
rışlarda; ok, mok, taş, sapan, sopa, pi-
çak (yanlış yazayım) ve benzerik po-
wer-up'lar kullanarak rakiplerinizi safın
dışında bırakabiliyorsunuz. Safın içine
giremeyen bu rakipler, atlarınıza pılonk
diye çelme takarak veya burunlarını ka-
rıstırıp kafanıza coyt diye tatak atarak
pislik yapıyorlar. Sonra da, şey, Papy-
rus'ta bir de adventure mod'u bulun-
yor ve bu mod'da oyunu Zagor (çizik
zeytin romanı) gibi oynayabiliyorsunuz.



Bunların dışında Papyrus'te; şu, bu ve
diğer işaret zamirleri bulunuyor. Bu za-
mirlerden şu'da şunu şunu yapabilir
bu'da da bunu bunu yapabiliyorsunuz.
Sonuçta, Papyrus için şu veya bu gibi
bir oyun diyebilirim (Yazıya bak be!
Tosunum ben tosun!).

Gods and Generals

Yapım: Activision
Dağıtım: Activision Value
Minimum Sistem: PII-400, 64 MB RAM,
32 MB Ekran kartı



Mistir okurcu; Bu satırları yazdığım
suda*; Gods and Generals adında, Ama-
rika Sivil Savaş zamanında geçen, iki
oda bir salon, Berker manzaralı ve kat
kaloriferli yeni bir oyunla karşı karşıya-
yım. Bu katalitik FPS'de tabancayla ve
yahut tramvayla karşınıza çıkan ve iç
açılarının toplamı 360'a denk gelen
beşkenar yuvarlak adamları vurmaya
çalışıyorsunuz. Bu sayede Gods and
Generals canınızın yanaklarını sıkıp "O-

yili ne tombiş` diyor. Bunun dışında...
Oyundaki grafik kalitesine, bir adet ah-
şap masayı iki adet az pişmiş tavuğa
saplamak ve de bu parçayı bir adet ker-
tenkeyleyle birleştirmek suretiyle de ula-
şabilirsiniz. Bu da, yuvarlak bir Gods
and Generals CD'si veya kaseti almak
zorunda olmadığınız anlamına geliyor.
Evde, bir yetişkininizi uyku hapi kana-
lıyla etkisiz hale getirdikten sonra ken-
di imkânlarınızla da bu oyunu yapabilir-

siniz. Fakat nadasa bıraktığınız yetişki-
niniz bir anda uyanırsa ilk F-16'yla yurt
dışına kaçmayı ihmal etmeyin. İhmal
ederseniz sol dizinizin kalp kapakçığı
sekteye uğrayabilir. Sekteye uğrarsa
da mır mır mır...

*Suda: Sularda



3 Stooges

Yapım: Cinemaware
Dağıtım: Cinemaware
Minimum Sistem: P166, 8 MB RAM,
8 MB Ekran kartı



Amiga'nın ve 55-SKZTRK serisi New York Portakal'larının efsane firması Cinemaware, 3 Stooges'ın PC versiyonunu çıkartmış. Fırkkk... Burnuma bir şey kaçtı. Hemen kopartayım... Klomp! Koptu. Yazı yazayım... Çat çüt pat! Yazdım.



3 Stooges, iki adet (sanırım yanlış saydım) koca kafalı adamı kontrol ettiğiniz bir Akinosan* oyunu. Bu Mitsubishi oyununda, evi ipotek altında olan bir kadına ve onun kızlarına yardım etmek için 5000 yen (Japonya'da yetişen bir para birimi) toplamaya çalışıyorsunuz. Peki, bunu nasıl yapacaksınız. Soru İşareti. Değişik noktalama işaretleri. Uykü... Horz... Hı... Devam edeyim. Oyunda bu koca kafalı adamları kullanarak, diğer platformdan bir platforma atlamak sebebiyle ve hopidik topidik zıplamak suretiyle para kazanıyorsunuz. Kazandığınız bu paraları kadına ve kızlarına



vermeyerek barda yiyip karnınızı doyurabilip eşek olabiliyorsunuz. Olmadı, kazandığınız paraları ayakkap ve erzak ihtiyacı olan Karete Karetta Kaplumbağaları'na verebilirsiniz. Bu geçersiz işlem sonrasında mesut olmanız işten bile değil.

*Akinosan: Aksiyon

Atrox

Yapım: Joymax
Dağıtım: Interactive Ideas
Minimum Sistem: PII-300, 32 MB RAM,
16 MB Ekran kartı



(Dup, dup, dup)* Joymax adında bir zerzevatçı, yeni bir Command&Conquer gibi bir gerçekçi zamanlı strateji oyunu yapmış (Dup)*. Bu oyunda; insan, mutant ve terliksi hayvan gibi birçok ırk seçebilme imkânına sahipsiniz. Oyunun oynanışı Command&Conquer serisinden hiç de farklı değil. Yapmanız gereken tek şey; mouse, klavye veyahut kale-

bodur kanalıyla birimlerinizi seçmek ve komut vermek. Bu komutlar arasında; kes sesini, konuşma, koşma, bateri ol, eşek, koca kafa ve Allah seni yesin gibi eklerler (eklerler) bulunuyor (Dup dup)*. Bunların dışında yapacak bir şeyiniz olmadığı için oyun sırasında yemek yiyebilir ve serin kumlardan kızgın sulara yatay geçiş yapabiliyorsunuz (Fit fit)*. Atrox'un grafikleri

ise poligonların 2D Studio Paint'e saplanması suretiyle yapılmış. Bu sayede ortaya boy boy, tosun gibi grafikler çıkmış. Atrox'u, kedinizin kafasına network kablosu sokmak yoluyla multiplayer olarak da oynayabiliyorsunuz (That wasn't offside, was it?)*
*Yazım sırasında Sinan tarafından inatla oynanan Pro Evolution Soccer 2'nin efektleri.



Space Haste 2

Yapım: Asylum Games
Dağıtım: CDV
Minimum Sistem: PII-350, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Yarış oyunları ikiye ayrılır: Bir, yarış oyunu olan yarış oyunları. İki, yarış oyunları olan yarış oyunu. Bu iki parça da kendi içinde iki kanala ayrılıp delta olur. Bu dotalardan kıvrırcık ve sarı saçlı olanına Delton, kel olanınaysa Deltanyos denir. Bu sonuca dayanarak (dayanayım), B noktasından saniyede 45 kilogram hızla yola çıkan Delton, aynı anda 213,01 metre kare hızla T noktasından yola çıkan Deltanyos ile kaç saniye içinde çarpışır? Bu çarpışmanın kişi kafasına çarpan Gayri Safi Milli Hasıla'ya olan etkisi nedir? Arkadaşlarınızla tartışınız, gerekirse kavga ediniz, taş ve so-

pa gibi yaralayıcı etkiye sahip olan zerzevatlar kullanınız. Space Haste 2 ise fantastik bir yarış oyunudur. Hepsi bu... (-Hımm, hastada, psikosomatik tabanlı travma ve buna bağlı olarak beynin sol

lobunda kireçlenme tespit edilmiş olup, hastanın Şizofrenikos Yazama'mama olduğuna karar verilmiştir - Puğ! Sensin pasta! Ben hasta değilim! Bakın nasıl da yazabiliyorujjjm!).



Ö

yle oynular, öyle parçalar, öyle severek yaşanmış olan bazı şeyler vardır ki, bunlar bizim birer parçamız haline gelir. Yıllar geçtikçe, tecrübeler biriktikçe bazı şeyler olduklarından çok daha güzel hatırlanır: Aslında onları böyle hatırlamamızın sebebi artık çok daha tecrübeli, çok daha pişmiş ve olgunlaşmış olmamızdır. Geriye dönüp bakınca onların bize kattığı şeyleri görürüz. Zevklerimiz geçmişte yaptıklarımıza, etkilendiklerimize göre oluşur.

Bilgisayar oyunlarında da öyle oyunlar vardır ki bir dönem ortalığı kasıp kavurur kendi ilklerini gerçekleştirir. Herkesin sevdiği klasikler haline alır. Öyle oyunlar da vardır ki, sessiz sakin kendi halinde çıkar ve ortadan kaybolurlar. O zaman böyle nadede bir oyunu keşfeden az sayıda insandan biriyseniz bunu hazzı tamamen başkadır. Belki de başkaları o oyunun derinlerine inmemiş onu yeterince anlayamamıştır? İnsanları bile anlamadan geçip gidiyoruz, belli kriterlere göre yargılıyor hatta kendimizi koruma adı altında incitiyoruz. Oyunlar nedir ki?

Evde rafların derinliklerinde, anılarımızın, çocukluğumuzun ve gençliğimizin bir yerlerinde bu oyunlar bizim göz ağrılarımız olmuştur. Derindekiler, bizim içimizde yer edinmiş olanlar. Bizim gibi pek çok insanın derinliklerinde yer edinmiş olanlar...

Çoğunlukla herkesin paylaştığı klasik oyunlara rastlayacaksınız burada, bir kenarda unutulmuş, belki de hiç oynanmamış ve bir pişmanlık olarak kalmış, Zaman zaman da keşfedilmemiş, es geçilmiş cevherlere. Bu ayki ilk oyun ülkemizde pek az kişinin tadına varıp kendini kaptırdığı Divine Divinity, diğeri ise artık bir kült olan Full Throttle. Okurken de, anılarınıza dalarken de keyifli dakikalar dilerim.

Divine Divinity

▶ Oynaması zevkli ve manevi açıdan yararlı olduğu kadar, "bir solukta bitireyim" diye kastığınızda çeşitli mutasyonlara yol açacak kadar uzun olduğu kanıtlanmıştır. En iyisi dikkatle okuduktan sonra oynamaya başlayın, ne de olsa biz önceden yazarlar üzerinde test ettik...

Adı biraz saçma olsa da, DD oynadığım en 'sürükleyici' RPG'lerden biri. Sizi öyle bir alıp konunun içine yerleştiriyor ki! Aslında konusu klasik ve maceralarımızda karşımıza çıkan olaylar da alıştığımız türden. Uzun vadede biraz da dikkatli bir oyuncuysanız, zaten olayların nereye varacağını tahmin edebiliyorsunuz. Fakat beklemediğiniz anlarda bu klasik durumların arkasından öyle dumur şeyler ortaya çıkıyor ki! Oyun sizi tam "ben biliyorum şimdi ne olacağını" derken şaşırtıyor.

Oyun boyunca çevreden oyun dünyası ile ilgili keşfettiklerimizin ardında kimi zaman dehşet espriler ve taşlamalar yer alıyor.

Aslında oyunun basit görünümünün ve kullanışlı arabiriminin altında korkunç bir etkileşim var. Objelerin hemen hepsi tanımlı ve hepsini sürükleyip bırak yöntemi ile oynatmak, birleştirmek, envantere atmak ve her taşın altına bakmak mümkün. Mesela ben boş bir binayı kendime üs yaptım. Zamanla etraftan arakladığım

yataktır, çarşaftır, sandıktır derken, gayet görgüsüzce zengin bir biçimde deko-



re ettim. Sandıkları hazine doldurdum, etrafı tuzak. Öyle ki, Türk olduğumu belli edip, terk edilmiş evin kilerine birkaç çuval buğday ve saman bile attım! Malum, kıtlığı var, savaşı var... Tedbirli olmak lazım.

Oyunun karakter geliştirme sistemi, yeteneklerdeki pek çok dengesizliğe rağmen şu ana kadar oynadığım RPG'ler içerisinde en çok beğendiklerimden biri oldu. Karakterimizi yalnız başına, kendi-



ne yeten ve her şeyi becerebilen biri haline getirebiliyoruz. Oyun çok yetenekli ve tam anlamıyla mükemmel bir kahraman olma imkanı ve tatmin veriyor. Zor savaşlar kadar zekamızla çözdüğümüz olaylar da cömertçe ödüllendiriliyor.

Bulduğumuz eşyalar Diablo 1'deki tatmin hissini veriyor. Çok güzel, yalnızca görevleri yerine getirerek bulabileceği-

miz eşyalar mevcut.

Haritalar dersenez, oyun tek oyunculu bir devasa online oyun gibi. Haritalar birbirine bağlı ve sadece birini gezmek bile saatler alıyor. Çözülecek olay sayısı, düşman çeşitliliği ve oyuncu olmayan karakter sayısı da bu haritaları gayet zengin kılıyor. Ormanlar ve uzun yollar, yerdeki bir su birikintisindeki yansımanız

çok güzel ve etkileyici, hele bir de güneş doğarken ve batıp gün geceye akarken.

Oyundaki en önemli atmosfer unsuru birer şaheser olan müzikleri. Sırf bu müzikler için bile oyun alınır. Zaten yanlış hatırlamıyorsam bu müzikler bir kaç ödül almıştı.

Tabii oyunun sayısız güzelliklerini fark etmek için gidip sadece deliler gibi yaratık kesmekten biraz başınızı kaldırmalısınız. Divine Divinity otomatik pilota başlayıp level atlamayı seven oyunculara göre değil. Her taşın altına bakıp oyunu en uç noktasına kadar kurcalamayı, oyun dünyası hakkında her bilgi kırıntısını okumayı, oyunu 'keşfetmeyi' sevenlere göre bir oyun. İşte bu yüzden de bu köşedeki yerini hak ediyor.

Full Throttle

Altımda Tekerleklerim var ve Yanımda Yoldaşlarım, Millerce Geride Yerde Kırık Bir Saat Biraktım Ve İşte Yoldayım!

Easy Rider'in felsefesi, geride alevler ve yanık asfalt bırakan canavar bir chopper. Mad Max tadında çöllerin içinde uzun ve bomboş yollar. Full Throttle, Lucas Arts'ın yaptığı en sağlam, bir solukta bitirilen fakat oynayanı etkileyen ve bu anlamda en kalıcı macera oyunu. Benim için anlamı bambaşka, tam çözümünü ilk ezberlediğim macera oyunu. Gülmeyin, benim hazırlık ve orta okul yıllarım çevremdeki herkese deliler gibi oyun anlatarak, bilgisayarın donanımı olsun, yazılımı olsun yardım ederek geçti.

Full Throttle bir nevi etkileşimli film. Görüntüleri bugün bile fena sayılmaz. Birazcık kareli filan ama zaten çizgi film vari olduğundan gözü rahatsız etmiyor. Müzikleri dersenez, sesleri dersenez günümüz oyunlarının yüzde doksandan çok daha iyi, tamamen oyuna has atmosferi mükemmelleştiren Rock & Roll parçalar. Eh böyle bir oyun için başka bir tür müzik zaten düşünülemezdi.

Fakat oyunun beni en çok şaşırtan yanı 1995 yapımı ve esasen MS-DOS oyunu olmasına rağmen Windows 98'de

hâlâ sorunsuz çalışıyor olması. Eski oyunlardan bu kadar sorunsuz çalışan bir oyun daha hatırlamıyorum doğrusu.

Konusuna gelince, Polecats denilen motosiklet çetesinin lideri Ben olarak çetemizin ve bizim başımıza sarılan beladan kurtulmaya çalışıyoruz. Öyle ki, ülkedeki tek motosiklet firması Corley'in kurucusu ve yöneticisi olan Mr. Corley'in cinayeti bizim üstümüze yıkılmıştır. Corley'den ve motosikletlerden hazzetmeyen ortağı şirketin artık sadece Minivan üretmesini ve desteklemesini istiyor. Maceraya kafamıza odunu yiyip kendimizi çöpte bularak başlıyoruz ve ondan sonra olaylar kopuyor. Zaten tekrar ediyorum, Full Throttle bölüm bölüm geçilen bir oyun değil tek bir bütün halinde akan bir 'macera'

Maureen isimli bir hatun, yolda çetelerle motosiklet üzerinde dövüşmek, barmen dövmek, kanyonlardan uçarak karşı tarafa geçmek gibi dur durak bilmeyen bir aksiyon var. Bulmacalar Lucas'ın macera oyunlarındaki bulmacalara alışık olanlar için çocuk oyuncuğu. Mesela anahtarlarımızı barmenden almak için burnundaki halkadan tutup tezgaha suratını yapıştırmak yeterli. Tabii bir de bunu yaparken adamımız Ben'in espri anlayışı adamı öldürüyor.

"Burnunda ne daha iyi dururdu bilirmusun?"



"Ne?"

"Tezgâh!"

ve Zbam!

Haliyle oyundan 'Full' lezzet alabilmek için iyi bir İngilizce gerekli.

Full Throttle sonuç itibarıyla benim tekrar tekrar kurup, oynayıp bitirdiğim derinde yer edinmiş bir macera. Bilgisayar oyunlarının bir sanat olarak sinemanın ötesine geçtiği anlardan biri. Oynadıkça rüzgârı saçlarınızda hissettiren nadede bir şaheser.

Gelecek aya yeniden görüşmek üzere, tabii bu arada siz de bana sevdiğiniz eski oyunlar hakkında mail ya da mektup atabilirsiniz.

Bu Ayki dalgıcımız Ali Güngör gali@level.com.tr



GTA3 Multiplayer

Bu mod yapımcıları imkansızı başarıyor yahu!

Yahu oyun çıktı baktık oyun motorunda multiplayer için gerekli destek ve kod var neden multiplayer yok diye bastım bende yaygarayı. Bu sırada yeni GTA hakkında bir iki bilgi sızdırıverdiler. Duyduk ki multiplayer'ı olacak, hatta online bir GTA düşünülüyor. Her neyse uzun lafın kısası kim bekleyecek o kadar derken becerikli ellerden çıkmış bu ufak programcığı bulduk.

Gerçi biraz problemli sayılır. Bir iki takla atmanız gerekiyor düzgün çalıştırabilmeniz için, bakalım ne tür taklalar lazım. Öncelikle GTA3'ün kurulu (e doğal olarak) ve düzgün çalışıyor olması gerekli (e bu da doğal olarak). Daha sonra Server olacak makinede GTA3 multiplayer'ı çalıştırıyoruz. Karşımıza admin konsolu çıkıyor. Burada bir sürü incik cıncık ayarlar var. Bir çoğu multiplayer ile alakalı değil, ama yararlılar. Hileleri çalıştırabiliyor, haritanın neresinde baş-

layacağınızı belirleyebiliyor, oyunda olacak silahlar ve daha birçok ayarı yapılabiliyorsunuz. Bunların bir kısmı multiplayer oyunu da etkiliyor. Şu an GTA3 multiplayer modun iki ayrı sürümünü bulmak mümkün. 0.1 ve 0.2 sürümü arasında oldukça büyük farklar var gibi görünse de arabirim ve 0.1 versiyonundaki yukarıda bahsettiğim incik cıncık bölümünün çıkarılmış olması dışında bir fark yok. Yeni versiyondan da bahsedeceğim kısaca.

Yapmanız gerekenler

1- Her iki bilgisayarda GTA3MP'yi çalıştırıyoruz. Server olacak bilgisayarda Start Server'a tıklıyoruz. Client'ta ise Join Server seçeneğinin yanındaki kutuya Server'ın IP Adresini yazıyoruz ve Join Server'a tıklıyoruz.

2- Her iki bilgisayarda da oyuna giriyoruz. Varsa Save Game'inizi kullanabilir ya da yukarıdaki incik cıncık bölümün-

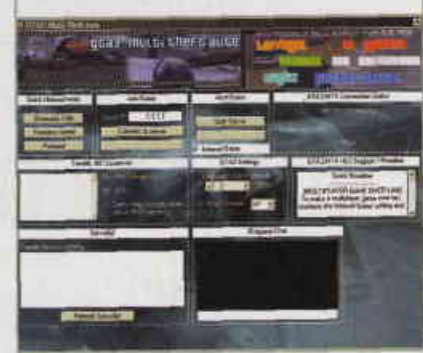
den istediğiniz şeyleri karakterinize verebilirsiniz.

3- İki bilgisayar da oyuna girince server bilgisayardaki oyuncu herhangi bir arabaya binmeli. Sonra bu arabadan inip ikinci arabaya binmeli. Bunu yaptıktan sonra arabadan çıkmamalı.

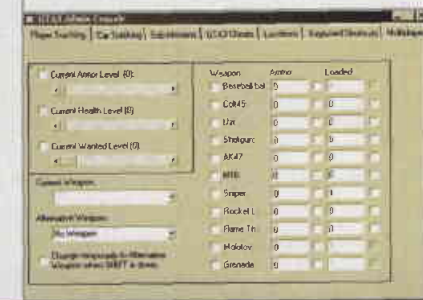
4- İkinci arabada otururken, Client da aynı şeyleri yapmalı.

5- Daha sonra server ALT+F12 tuşlarına basın (sizde tuş farklı ise bilemem ta-

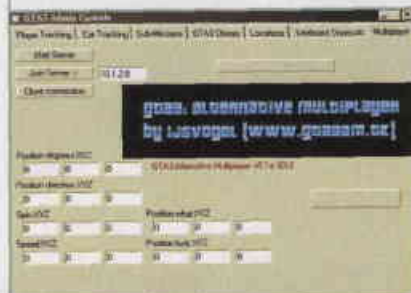
Bu da süslü olan konsolumuz



Ne tür bir silah arzu edersiniz?



İşte bütün olay bu ekranda



Ne nerede buradan bulabiliyoruz



kablodaki fısıltılar

Klavyesi olan Devasa Online yapıyor

EVE-Online gecikti

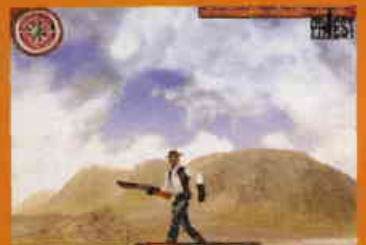
CCP oyunu 6 hafta daha geciktirmeye karar verdi. Sebep olarak ise sunucuların optimize edileceğini gösterdi. Ama ne olursa olsun tüm dünyaya beraber Türk oyuncularını da 2 Mayıs tarihinde www.avaturk.com adresinden edinebilirler. Yani bu haberi okuduktan bir ay sonra oyunu bilgisayarlarınıza kuruyor da olabilirsiniz.



Uzak batıda yaratık avı

"Priest" diye bir çizgi romandan esinlenerek yeni bir devasa online oyun yapıyor. Oyun bir gotik-korku oyunu olacak, manga tadları taşıyacak ve uzak batıda geçecek! Uzak batıda geçince tabii ki emektar altıpatlarımızı elimize alacağız ama oyunun konusu gereği korku filmlerindeki yaratıkları da oynayabileceğiz. Bir yaratık olduğumuzda ise kendimize has silahlarımız olacak. Fakat bence oyunun en orijinal kısımlarından birisi bu silahların kendi vücut parçalarımız ol-

ması. Yani yeni bir silah aldığımızda örneğin kolumuzu çıkarıp yerine bir başkasını takacağız. Böylece özelliklerimiz yanında karakterimizin görünüşü de değişecek. Oyundaki PvP ise Templar adındaki insanlar ile Heretics adındaki yaratıklar arasında geçiyor. Çok farklı ve biraz karışık bir içeriği olan Priest bence çıktığında balon gibi hemen sönecek. Fakat dereyi görmeden paçaları sıvama-makta da fayda var. Siz en iyisi www.gamepriest.com adresine bir bakın.





bi, Keyboard Shortcuts bölümüne bakın Activate/Deactivate Multiplayer).

- 6- Bunu yaptığınızda ilk araç diğer bilgisayardaki oyuncunun kontrolüne geçmiş olmalı.
- 7- Bir oyuncu hareket ederken diğer bilgisayardan kontrol edin aynı oyunda olup olmadığınızı.

Yapmanız gerekenler bu kadar. Artık aynı oyundasınız kırım birbirinizin kafasını.

Menüler ne işe yarıyor peki?

Dediğim gibi bir save game'iniz yok ise ya da kafanıza göre doldurmak istiyorsanız garajınızı ve cephaneliğinizi bu menülerden yararlanabilirsiniz.

Player Tracking: Polis tarafından aranıp aranmadığınızı, taşıdığınız silahları buradan ayarlıyorsunuz.

Car Tracking: Arabanızın çekişini, hızını, ağırlığını, yol tutuşunu buradan ayarlıyorsunuz. Ayrıca sığınaklarınıza istediğiniz araçları yerleştirmeniz de mümkün.

Sub-Missions: Oyundaki alt görevlerin ne kadarının tamamlandığını buradan belirleyebiliyorsunuz.

GTA3Cheats: Adı üstünde zaten fazla söze ne gerek.

Locations: Liberty City'deki belli noktaların XYZ olarak koordinatlarını buradan öğrenebilir, başlangıç noktanızı buna göre belirleyebilirsiniz.

Keyboard Shortcuts: Oyun içinde kullanabileceğiniz kısayol tuşlarını buradan seçiyorsunuz. Multiplayer: Server başlatmak, oyuna bağlanmak gibi olayları buradan gerçekleştiriyorsunuz.

Yeni versiyonda ise göreceğiniz gibi arabirimi ve diğer menüleri kaldırmışlar. Ancak oyun içi ve oyun dışı chat eklenmiş oyuna. Bunun yanında internet server'ı açmanızı sağlayan ufak bir kutucuk koymuşlar. Net Serverları da IRC üzerinden arayabiliyorsunuz. Hepsi bu kadar, iki takla sonra GTA3 Multiplayer'da görüşmek üzere.

Ayın Siteleri

<http://enchantedmind.com>

Beyin jimnastiği yapmayı seviyorsanız bu siteye bir göz atın. Özellikle puzzle kısmının sizi bayağı oyalayacağını düşünürüz.

www.azizistanbul.com

Eski İstanbul ile ilgili bir sürü resim bulabileceğiniz bu site bugün yaşadığımız mekanların o zamanki hallerine dair bir çok resim barındırıyor. Kesinlikle bakmanız gereken bir arşiv sitesi.

www.serisonu.com

İndirimli alışveriş yapmayı seviyorsanız herşeyin en ucuzunu bulabileceğiniz bu siteye göz atmanızda fayda var. Sitedeki çeşitlilik şaşırtıcı.

<http://ekogs.sitemynet.com/ekogs>

Amatör ama hoş bir site. Özellikle özlü söz sevenlerin uğraması gerek. Site biraz dağınık olsada keyifli zaman geçirmek için ideal.

www.68online.com

Kürek sporuyla uğraşanlara hitab eden bir site olsada gerek tasarım gerekse içerik açısından keyifli bir çalışma.

www.gamefaqs.com

Oyunlarla ilgili sıkça sorulan sorulara verilen cevapları buradan okuyabilirsiniz. Bize de sorduğunuz bir çok sorunun cevabı bu sitede saklı.

www.turkchat24.com

İçinde bir çok öğeyi toplamış bir site. Ufak oyunlardan sohbet odalarına ve canlı radyo yayımlarına kadar bir çok şekilde kullanmanız mümkün.

www.akampus.com

Türkiye'de Üniversite öğrencilerinin buluşma noktası. Çok dinamik ve keyifli bir site. Aynı zamanda öğrencilere yardımcı olacak linklerde içeriyor. Mutlaka ziyaret edilmeli.

www.cmturkey.com

Türkiyedeki tek resmi Championship Manager sitesi. Eğer bu oyunu seviyorsanız siteden haberdar olmamanız zaten düşünülemez.

kablodaki fısıltılar

Everquest genişlemekten patlayacak!

Sony Online Entertainment Everquest'e genişleme paketleri çıkartarak evreni genişletmeye devam ediyor.

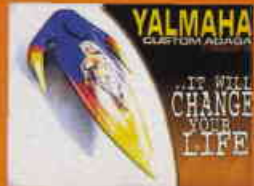


Oyuna çıkan en son paket (5. paket oluyor) Legacy of Ykesha. Fakat bu kez pakedi edinmek için CD'sini almak zorunda değilsiniz. Dilerseniz İnternet üzerinden de indirebilirsiniz.

Bunun için 22 \$ ödememiz gerekiyor. Eğer CD versiyonunu isterseniz onda <http://everquest.station.sony.com> adresinden edinebilirsiniz. Pakette her zamanki gibi yeni silahlar, eşyalar, büyüler, zirhler, daha geniş bir banka kasası ve 6 yeni bölge geliyor. Bu bölgeler arasında yeraltı zindanlarından limanlara kadar bir çok bölge var. Fakat en önemlisi oyuncuların kullanabileceği yeni bir ırk, Froglok' da oyuna dahil oluyor. Froglok kurbağa benzeri bir ırk ve birçok artıya sahip. Everquest ve tüm ek paketleri (Ykesha hariç) 20 Nisan'da Türkiye'ye geliyor haberiniz olsun.

Funcom adımlarını çoğalttı

Anarchy Online'in yapımcı ve dağıtımçı firması olan Funcom AO için Shadowlands adlı bir genişleme pakedi hazırlamakta. Daha önce çıkan Notum Wars'dan sonra iki paket arasına bir minik ekleme de yapmayı planlayan firma özellikle oyuncuların katkılarıyla hazırlanan kasaba ve bahçe gibi bir takım eklentileri Towns of Rubi-Ka adı altında oyuncularına sunacak. Bu eklentiyi edinmek için ise bir ücret ödememiz gerekiyor. Daha sonra eklentiyi bilgisayarınıza indirebileceksiniz (Burak'ın bilgisayarının başından kalkmasını fırsat bilerek 60 karakter uzunluğunda bir yazı yazayım dedim, ama 60'dan fazla oldu - Firt).



YALMAHA
CUSTOM ABADA
IT WILL
CHANGE
YOUR
LIFE

Mobil Oyunlar

Java'lasak da mı oynasak?

Sadece evde, monitör veya bilgisayar başında oynamak zorunda değiliz oyunları. Cep telefonu, avuç içi bilgisayarlar ve mobil oyun cihazları geliştikçe daha da güzel oyunları beraberimizde taşıyabiliyoruz. GameWatch'dan Tetrislere, PS One'dan GB Advance'e kadar yıllardır bu imkanı veren pek çok cihaz vardı. Ama bana sorarsanız Mobil Oyun dediğimiz şey yeni başlıyor.

Şu an en güzel grafikli oyunlar Pocket PC platformundaki avuç içi bilgisayarlarda, en iyi oyun arşivine GB Advance sahip, N-Gage ise yıl sonunda çıktayı daha da yükseltecek. Ama mobil oyun dünyasının asıl hakimi cep telefonları. Çünkü hemen hepimizin cebinde bir tane cep telefonu var. Bu gerçeğin farkında olan oyun üreticileri yıllardır cep telefonunda bir oyun pazarı yaratabilmek için çalışıyor ama cep telefonunun kısıtlı imkanları önlerini kesiyordu. Nihayet geçen sene cep telefonlarında yaşanan gelişim işleri baya değiştirdi. Sanki bütün telefon

üreticileri bir araya gelip, şu aletlere bir çeki düzen verelim de adam gibi oyun oynanabilsin dediler. Java desteği, daha fazla hafıza, renkli büyük ekranlar, çok sesli melodiler... Artık cep telefonları da Snake'den daha iyi oyunların oynanabildiği gerçek bir oyun platformu haline geldi.

Biz de artık zamanıdır deyip bir mobil oyun dünyasına daha fazla yer vermeye karar verdik. Bundan sonra tüm mobil platformlardaki oyunlara elden geldiğince yer vereceğiz ve ağırlık elden geldiğince cep

telefonu oyunlarında olacak. Ama cep telefonu oyunu diyince Java öncesindekileri bir kenara koyuyoruz.

Artık piyasaya çıkan hemen her telefon Java desteğine sahip ve geçmişte daha fazla deşmenin anlamı yok. Sonuçta Java olmayan oyunların gelip gelebileceği yer görüldü ve bir yenilik bekleminin anlamı yok.

Java oyunlarını oynayabilmemizi sağlayan tek başına Java teknolojisi değil. Çünkü Internet yani WAP bağlantısı olmadan bu oyunları cep telefonumuza yükleyemiyoruz. Artık hemen her yeni telefonda GPRS bağlantısı olduğu için bu da çok sorun değil. Ama siz siz olun yeni bir

telefon alırken Java ve GPRS desteği olduğundan emin olun.

Türk Java Oyunları

Ülkemizde de hem Java telefonlar hem de GPRS süratle yaygınlaşıyor. Bildiğimiz kadarıyla tüm operatörler GPRS servisi sunuyor. Asıl güzeli ülkemizde de Java oyunları geliştiriliyor. PC ve konsol oyunları tasarımında çok zayıf olmamıza karşı, Java oyunlarına zamanında ilgi gösterilmesi sevindirici. Şu an Java oyun tasarımında öncülüğü Başarı üstlenmiş durumda. Daha önce hipir.com ile logo ve melodi konusunda çalışan ekip bugünlerde harıl harıl oyun tasarlıyor. Şimdiden DNA, Snow+Speed ve Alabanda isminde üç oyunu bitirip piyasaya sürdüler bile. Daha fazlası üzerinde de çalışılıyorlar. Oyunları için www.mobiloyuncu.com adresinde bir sitede açtılar. Ayrıca Turkcell www.oyunparki.com adresinde bir mobil oyun portalını hizmete sundu. Nokia, Sony Ericsson ve Siemens'de onları destekliyor.

Java oyunları basit gözükselerde geliştirilmeleri oldukça zehmetli. Oyunların her telefon için ayrı ayrı tasarlanması gerekiyor. Çünkü aynı oyunun, farklı boyutta ve renk desteğine sahip telefonlarda çalışması mümkün değil. Bu yüzden bir oyunu oynayabilmeniz için sizin telefonunuz için de tasarlanmış olması gerekiyor.

Nasıl oynarız?

Şimdi biraz da sistem nasıl çalışıyor ona bakalım. Java oyunları oynayabilmek için öncelikle onları yüklemeniz gerekiyor. Eğer daha önce yapmadıysanız öncelikle telefonunuzun WAP/GPRS ayarlarını yapmalısınız. Bunun için yurarda verdiğim iki websitesine veya operatörünüzün sitesine bakabilirsiniz. Turkcell hatlı Nokia 7650, 7210, 6610 ve 3510i kullanıcıları 3377'ye "Gprs 7650" yazılı bir kısa mesaj atarak bu işi



kolayca halledebilir.

Cep telefonumuzun WAP bağlantısı kurulduktan sonra wap.oyunparki.com adresine bağlanarak oyunlar hakkında kısa bilgiler alabilir ve oyunları indirebiliriz. Eğer imkanınız varsa önceden İnternet'e girip oyunlarla ilgili bilgiyi buradan almanızı tavsiye ederim. Hem www.oyunparki.com indirebileceğiniz oyunlarla ilgili bilgileri içeriyor, www.mobiloyuncu.com'da ise daha detaylı bilgiyi alabiliyorsunuz.

Oyunu indirmek için wap.oyunparki.com'da oyunu seçip sayfasındaki "indir"e giriyorsunuz. Telefonunuz sizden bir onay istiyor. Onayı verince önce yaklaşık 15 saniyede gelen 41k'lık bir paket çekiyorsunuz. Bu paketi çalıştırınca tekrar WAP'a bağlanıp sizin telefonunuza özel ayarlamaları yapıyor. Hepsi bu kadar. Artık oyunu telefonla birlikte gelen diğer oyunlar gibi oynayabilirsiniz.

Ne ödüyoruz?

Java oyunlarının kendileri gibi fiyatları da küçük. Oyun Parkı'nda oyun başına alınan ücret sadece 1.250.000TL. Elbette oyunu indirdiğiniz sürece kullandığınız WAP servisi için de ücret ödüyorsunuz. Ancak GPRS oldukça ucuz ve toplamda bir oyun için en fazla bir kaç yüzbin ödersiniz. Üstelik oyunların Türk yapımı ve Türkçe olduğunu düşününce buna fazlasıyla değer.



DNA

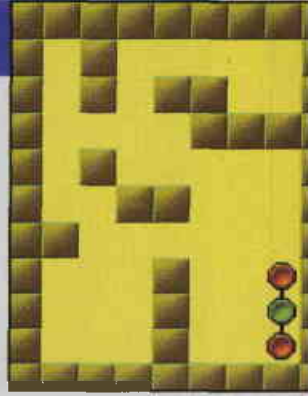
Tür: Bulmaca **Yapımcı:** Başarı **Bilgi için:** www.mobiloyuncu.com

Atomix diye bir oyun hatırlayan var mı? Size verilen atomları hareket ettirerek birleştirir, molekül yapardınız. Sayesinde bütün molekül yapılarını ezberle bilirdim ama sabah akşam oynamaktan Kimya'dan bütünlüme kalırdık her sene.

DNA'da bu oyuna çok benziyor. Farkı bu sefer DNA oluşturuyor olmamız. Gerçi DNA'ya benzemiyorlar ama kimin umurunda. Oyun ilk gördüğümüzde basitmiş gibi geliyor. Ama birleştirmek istediğiniz parçaların bir kere harekete başladı mı bir yerlere çarpmadan durmama gibi bir huyu var. Bu kötü huy ilk bölümde şaşırtıp, ikinci bölümde üzüyor, üçüncü bölümden sonra iyice kafa patlatmadan DNA oluşturamamaya başlıyorsunuz. Amaç en az hareket ile istenen şekli oluşturmak.

Destekleyen Telefonlar: Nokia 7650, 7210, 6610, 3510i, 3410 / Sony Ericsson P800 / Siemens C55, M50

Skor gönderme: Evet **Oyunu kaydetme:** Evet



Snow+Speed

Tür: Kayak **Yapımcı:** Başarı **Bilgi için:** www.mobiloyuncu.com

Commodore zamanlarının kayak oyunlarını hatırlayan var mı? O zamanlar çok popülerdi spor oyunları içinde. Artık PC'ye kayak oyunu yapmıyorlar nedense. Ama cep telefonunuzda oynama şansınız var artık. Snow+Speed'de çılgın bir skateboard'cu olan Kenan'ı oynuyoruz. Kız arkadaşı terk edince Kenan kendini dağlara vurur ve bir gün kaza sonucu dağ başından aşağı kaya kaya düşerken hayatın anlamını bulur. O andan sonra sadece kaymak için yaşar.

Oyunda önünüze çıkan engellerin sağından, solundan geçmek veya üzerinden atlamak gibi opsiyonlarımız var. Ama ağaçların üzerinden atlamaya çalışmayın boşuna. O kadar da zıplayamıyor Kenan. Amaç çarpa çarpa 5 hakkımızı tüketip Kenan'ın tipini bozmadan pisti bitirmek. Oyunun grafikleri çok hoş, özellikle çarpma anındaki ÇAT efekti çarpıcı.

Destekleyen Telefonlar: Nokia 7650, 7210, 6610, 3510i, 3410 / Sony Ericsson P800 **Skor gönderme:** Evet

Oyunu kaydetme: Evet



Alabanda

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

Alabanda oldukça zevkli bir shooter. Biz denizlere nam salmış bir Osmanlı kaptanıyız, yiğit leventlerimizle birlikte yelken açmış Akdenizde seyrü sefer ederken bir anda dört bir yanımızı korsanlar sarıyor. O da ne bu gençliğimizde kız kardeşiyle gönül eğlendirdiğimiz için bizden nefret eden Onedin değil mi? Elbette değil, bu bir Java oyunu ve shooter, bu oyunlarda hikayenin işine, olsa bile Onedin ne? Alabanda da farklı uzaklıklardan geçen korsan gemilerini vurmaya çalışıyoruz. Elbette korsan gemileri de bize ateş ediyor. Sağa sola hareket ederek onlardan kaçmamız lazım. Sonuçta üç canımız var topu topu boşuna heba etmemeli.

Yakındaki gemileri vurmaya pek zor değil. En kötü ihtimalle ikinci atışta indirirsiniz. Ama uzaktakileri isabet ettirmek biraz daha zor. İyi hazırlanmış olduğukça hoş bir oyun Alabanda. Oyunda anlam veremediğim tek şey vurduğumuzda ekranda kırılmış cam görüntüsü çıkması. Acaba eskiden gemi güverteleri cam mı kaplıydı yoksa bu korsanlar gemiyi geçip telefon ekranını kıracak kadar sert mi şut çekiyor =).

Destekleyen Telefonlar: Nokia 7650, 7210, 6610, 3510i, 3410 / Sony Ericsson P800

Skor gönderme: Evet **Oyunu kaydetme:** Evet



Konsol Ustası



Bombardıman altındaki sözcüklerin arasından, en son ve en çarpıcı konsol haberleriyle yine sizlerle. Aslında sanırım bu bölümü daha önce bu sayfalarda görmemişsiniz. İki-üç saniye sonra anlayacağınız üzere, konsollar ve oyunlarıyla ilgili haberleri burada yayınlayacak ve beğeninize sunacağız. Aşağıdaki haberleri okumadan önce konsolların bu ay nelerle karşılaştığından bahsetmek istiyorum kısaca. PS2 bölümünde .hack/Infection Part 1 isimli RPG, hem japon anime sanatını sevenler, hem de online RPG heyecanı yaşamak isteyenler için bir numara. Aynı şekilde Hideo Kojima'nın MGS2'den sonraki en iyi oyunu Z.O.E.'nin devamı, Z.O.E: 2nd Runner'ı da piyasada bulmak mümkün. Tenchu 3: Wrath of Heaven ve Breath of Fire: Dragon Quarter için de söylenecek az şey var. İkisi de kısaca çok iyi. Peki ya diğer konsollarda neler oluyor? Gamecube ve Xbox hala ülkemize yabancı iki konsol. Zaten oyun konusunda inanılmaz çirkişlere de imza atmış değiller. O yüzden şimdilik onları sadece haber bölümüne bırakıyoruz.

H A B E R L E R

SPLINTER CELL'E GERİ SAYIM

Yapım: Ubi Soft Tür: Aksiyon Çıkış Tarihi: Nisan 2003
Büyük ihtimalle şu sıralar piyasada olan Splinter Cell hakkında son çarpıcı detaylar, oyunun çıkmasına az bir süre kala açıklandı. Ubi Soft yayınladığı ekran görüntüleriyle oyundaki büyük bir gizlilik ortaya çıkarmış oldu. PS2'ye özel olan ve Xbox versiyonunda görülmeyen "Snowbound" isimli bölümde kahramanımız Sam Fisher, dondurucu soğuğa rağmen düşmanlarını alt etmeye çalışacak. Yılın en iyi aksiyonu ödülünü almayı bekleyen Splinter Cell için artık beklememize bile gerek kalmadı.

MEDAL OF HONOR'DA GÜN DOĞUMU

Yapım: Electronic Arts Tür: FPS Çıkış Tarihi: Sonbahar 2003
Hem Pc'lerde ve PS2'de, hem de yıllar önce PsOne'da büyük başarı yakalayan MoH, Rising Sun kod adlı yeni oyunuyla, yeni nesil konsollara geliyor. MoH: Rising Sun hakkında verilen bilgiye ve ekran görüntülerine göre, 1941-1944 yılları arasında geçecek oyunda Pasifik kıyıları arşınlayacak ve ünlü savaş sahnelerini yeniden yaşayacağız. Pearl Harbor'daki bombardımandan kurtulma, Filipin kıyılarında düşmanla çatışma gibi görevler barındıracak olan oyun, 2003'ün sonbaharında Xbox, Ga-

mecube ve PlayStation 2 sistemlerinde görülecek. Her oyunu daha da iyiye giden MoH serisinin bu oyunundan da herhangi bir şüphemiz yok.



FALLOUT KONSOLLARDA

Yapım: Interplay Tür: RPG Çıkış Tarihi: 2003'ün 4. çeyreği
RPG severlerin vazgeçilmezi Fallout, yeni versiyonuyla sadece konsollar için hazırlanıyor. Fallout: Brotherhood of Steel adındaki yeni oyunda insanların, değişime uğrayan yaratıklara karşı verdiği savaşa tanık olacaksınız. Üç değişik karakterden birini seçebileceğiniz ve Fallout'un iyicene genişleyen dünyasına adım atacaksınız. Multiplayer desteği de sunacak oyunda 50 değişik silah kullanacak ve isterseniz bunları modifiye de edebileceksiniz. Eski Fallout'ların izometrik görüntüsünü tamamiyle yenilenmiş üç boyutlu ortama taşıyan Brotherhood of Steel, 2003'ün dördüncü çeyreğinde PS2 ve Xbox'ta görülecek.

CASTLEVANIA'YA DEVAM...

Yapım: Konami Tür: Aksiyon Çıkış Tarihi: Belli değil
Konami'nin hit oyunu Castlevania, her nedense bir türlü PS2 platformunda yerini alamamıştı. Uzun bir beklemeden sonra, Koji Igarashi tarafından yapılan bir açıklamaya göre yeni Castlevania oyunu yakında PS2'lerimizde boy gösterecek. Castlevania Symphony of the Night, Castlevania Harmony of Dissonance ve Castlevania Aria of Sorrow gibi nitelikli oyunlarına arkasındaki ekip tarafından hazırlanacak olan yeni oyun hakkında daha fazla bilgiyi, Mayıs ayındaki E3 fuarında görmeyi bekliyoruz.





FF12を創る

DAHA FAZLA FINAL FANTASY

Squaresoft Final Fantasy'den vazgeçecek değil; ben de bu seriyi anlatmaktan. FFX ve online olarak oynana FFXI'den sonra, yepyeni söylentiler ve gerçekler oyun dünyasına yansdı. FFXII logosuyla ve konsept çalışmalarıyla resmen hazırlandığını kanıtlamış oldu. Oyun hakkında daha fazla bilgi elimizde olmasa da, başka bir haber bu

oyunu gölgede bırakmaya yetiyor. Squaresoft'un önemli isimlerinden Yoshinori Kitase, FFVII'nin devam oyunu, FFVII-2 için ekibinin istekli olduğunu, ama kesin bir karara varmadıklarını açıkladı. Final Fantasy serisini gidebildiği yere kadar sürdürmeyi düşündüklerini belirten Kitase, daha kesin bir açıklama yapmaktan kaçındı. Bu durumda da ortada sadece bir söylenti kalmış oldu.



LORD OF THE RINGS'DEN ÖNCESİ...

Yapım: Studio Sierra Tür: Macera/Platform
Çıkış Tarihi: Kış 2003

Dünya Lord of the Rings serisi ve oyunları ile oyalanırken, Vivendi Universal ve Studio Sierra işbirliğiyle hazırlanan The Hobbit, çok yakında Gamecube sisteminde görülmek üzere hazırlanıyor. Daha çok, küçük oyunculara hitap edecek oyunda, hikaye ve kurgu orijinal esere bağlı kalacak; fakat oyun yapısını genişletmek için çeşitli eklentiler de oyunda görülecek. The Hobbit'in kahramanı Bilbo Baggins'i kontrol edecek ve çizgi film tarzı görüntüler eşliğinde ilerleyeceksiniz. Tolkien hayranlarına duyurulur.

ACE COMBAT'A RAKİP GELİYOR

Yapım: Sega Tür: Simülasyon Çıkış Tarihi: Aralık 2003
Sega dur durak bilmiyor. King of Route 66'nin ardından ayaklarınızı yerden kesecek bir oyun yine Sega'dan geliyor. Aero Elite Combat Academy isimli oyunda asıl amaç, jetlerin ve helikopter-



lerin kullanımını en ince ayrıntısına kadar öğrenmek. Bunun için geniş bir eğitim bölümü sunan Aero Elite'da tam 60 farklı hava aracının gökyüzünde nasıl ilerlediğini öğrenecek, akrobasi ve denge kurallarına kadar genişleyen bir alanın ayrıntılarına dalacaksınız. 12 değişik bölümde ilerleyecek oyunda hava şartları da her an değişecek. Gündüz ve gece farklılıkları gökyüzüne yansıtacak ve siz de bu sırada yapay zeka açısından hayli gelişmiş düşman uçaklarıyla karşılaşacaksınız. Aralık 2003'te PS2 sisteminde görülecek olan oyun için elimizde bulunan bilgiler şimdilik bu kadar.



FINAL FANTASY X-2 DETAYLARI

Yapım: Squaresoft Tür: RPG Çıkış Tarihi: Aralık 2003 (A.B.D)
Her PS2 sahibinin ve RPG severin en ince ayrıntısına kadar incelemiş olması gereken Final Fantasy X'un devamı, FFX-2 Japonya'da piyasalarda. Peki yeni oyunda neler değişti? FFX-2 ilk oyundan tanıdığımız Yuna'nın hikayesini izliyor. Sin'in Spira'dan yok olmasından sonra yeni sorunlarla karşılaşan FF dünyası bu sefer daha özgür bir oynanış sunuyor. Artık istediğiniz yere harita yardımıyla gidebiliyor ve gittiğiniz yerlerde görevler alabiliyorsunuz. Yeni karakterlerden Yuna ile benzerliği hayli dikkat çeken Lenne ve

ismi belirsiz Tidus benzeri başka bir karakter Yuna'nın sürekli etrafında geziniyor. Yeni oyunda değişen en önemli konulardan biri ise kıyafet değişim özelliği. Eski FF'lerdeki "job" yani iş edinme özelliğiyle benzerlik gösteren bu konu yardımıyla, farklı karakterlere farklı giysilerle özellikler ekleyebileceksiniz. Konu FF oldu mu, detayda sınırlanamaz. FFX'un önemli özelliği, savaş sırasında karakter değiştirme özelliği yeni oyunda kaldırılmış. Grubunuz en fazla üç kişiyi barındırabiliyor ve değişim yapamıyorsunuz. Birçok mini oyun ve oyunu bitirdikten

sonra tüm özelliklerinizle yeni bir oyuna başlama seçeneği "New Game+"ın yanında, yenilenmiş grafikleriyle de dikkat çeken FFX-2'nin İngilizce versiyonu, Amerika'da Kasım-Aralık aylarında görülecek. Bu zamana kadar bekleyebilir veya oyunun japoncasını bir şekilde anlamayı umut edebilirsiniz.



GUILTY GEAR X2

2D Dövüş furyası sona erdi sanıyorsanız, çok yanılıyorsunuz...

Bilgi için: www.sammy-zone.com Yapım: Arc System Works Dağıtım: Sammy Studios Tür: Dövüş Desteklenen: 2 oyuncu, Titrezim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

LEVEL CLASSIC

Yılların eskitemediği ve her zaman popüler olan 2D dövüş oyunları, konsol sistemleri ve teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin yok olacağı benzemiyor. En son Dreamcast'te (hemen herkes ağlasın) görülen Street Fighter serisinin son elemanlarından sonra, PS2 için yeni bir 2D dövüş görmemiştik. Şimdi gözlerinizi iyi açın; çünkü Guilty Gear tüm ihtişamıyla geri dönüyor.

Suçluların ortasında

Oyunumuz gelecekte bir zamanda geçiyor olabilir. Belki de tamamen fantastik bir zamanda. Bu aslında bizi ilgilendirmiyor. Oyunun konusunu tam olarak anla-

var. Konu olmasa da olur.

Önceki Guilty Gear serisinden herhangi birine göz attıysanız, karşınızda o oyunun çok daha iyisi olduğunu söyleyebilirim. İlk GG, efekt ve oynanış olarak zayıf olsa da, Dreamcast ve Arcade'de görülen GGX dövüş oyunları arasında hatırı sayılır bir yere sahipti. GGX2 de bu oyunun büyük ölçüde genişletilmiş ve daha iyi hale getirilmiş versiyonu (Devil May Cry 2 gibi değil yani).

Teknik detaylara girmeden önce, elimizdeki oyunun ne tür bir 2D dövüş olduğuna bakalım. GGX2 bir Street Fighter benzeri mi, King of Fighters kopyası mı, yoksa Marvel vs. Capcom gibi uçuk kaçık hareketleri mi barındırıyor? Aslında bu örneklerin hepsini karıştırırsak, ortaya

Yazıyı okumanıza gerek yok. Şu anda bu oyunu almış olmalısınız. Hemen!

mak için öncelikle birkaç pembe dizi izlemiş ve BBG'nin sıkı bir takipçisi olmak gerek. Konu bir önceki GG (Guilty Gear'ı kısaltttık böyle oldu), yani GGX'in kaldığı yerden devam ediyor. GGX'te Dizzy adlı karakterin başına konan ödülün peşinde olan bir takım kitle, ödülün Jam'e gittiğini bilmemektedir ve yeni bir av başlar. Bu kısaltılmış hikayenin içinde toplam yedi karakter ve sayısız dedikodu da bulunuyor, ama bunlarla yazıyı boğacak değilim. Zaten önümüzde bir dövüş oyunu

çıkan tür GGX2'yi anlatmaya yeter. Karakterler ne havada otuz tane ateş topu atıyor, ne de sadece birbirlerine tekme yumruk sallayarak saldırıyor. Yakın dövüşle, uzak menzilli atakların mükemmel bir karışımı hazırlanmış ve önümüze sunulmuş. Hatta oyunun içindeki taktiksel hareketler o kadar yoğun ki, birazdan detaylara inince neye uğradığınızı şaşıracaksınız.

Ayağınızı koyduğunuz yere dikkat!

Eski Street Fighter'cular gelen atağı kesmeyi çok iyi bilirlerdi. Varolan iki-üç kombuyu da gayet kolay ezberlerlerdi. SF 3: Third Strike'da bile (son 2D SF oyunu) durum bundan farklı değildi. GGX2'de durum tamamiyle farklı. Bir atağı kesmenin binbir yolu, saldırmanın da üçbin yolu bulunuyor (rakamları boşverin). İlk önce ekranda görülen barlara göz atalım. Gözünüzün sürekli üstünde olacağı çizgi, enerji çizginiz olacak elbet-



▲ Overdrive, bu şekildeki aşmış hareketlerdir.



▲ Bahsettiğim görüntü efektlerinin resime yansıyan kısmı.

te. Diğer önemli bar, gard çizgisi. SF Alpha'dakinin aksine, gard çizgisi ne kadar dolu olursa o kadar çok gardda durabiliyorsunuz demek olmuyor. Gard çizgisi siz hasar aldıkça azalıyor ve gard aldıkça artıyor. Eğer çok artarsa aldığınız hasar daha çok oluyor ve eğer bu çizgi boşsa, müthiş bir kombo bile size viz geliyor. Tension çizgisi birçok hareketin çıkış kaynağı. Karakterlerin süper hareketlerini uygulamalarına, ani ölüm hareketlerini yapmalarına ve çeşitli hareket bloklama görüntülerine mekan hazırlıyor. Tension çizgisinin dolu olması,





avantajlı durumda olduğunuzun belirtisi. Her vuruş yaptığınızda veya hasar aldığınızda artan Tension barının bir benzeri de Burst çizgisi. GGX2'ye ait olan bu yeni özellik de size iki olanak sağlıyor. Burst hareketini bir saldırıyı kesmek için kullanırsanız, o bir kombo kırıcı olacak ve karşı atak şansınız doğacaktır. Eğer Burst'ü atak olarak kullanır ve hareketi tam olarak uygularsanız çok az bir hasar verecek, fakat Tension barınızın tamamıyla dolmasını sağlayacaksınız.

Çeşitli barların ne işe yaradığından kısaca bahsettik. Peki karakterlerin asıl hareketleri neler? Kare tuşuyla yumruk, X ile tekme atıyor, Üçgen ile kesme ve Yuvarlak tuşuyla da güçlü kesiş saldırısı gerçekleştiriyorsunuz. Havaya zipladıktan sonra yukarı tuşuna basarak ikinci bir zıplama yapabiliyor ve hatta bazı karakterlerle üç kez bile zıplayabiliyorsunuz. Havada birkaç kez zıplamak erkeklige sığmaz diyorsanız, aşağı ve daha sonra yukarıya basarak yüksek bir zıplama gerçekleştirmek de elinizde. Peki ya iki kez ileri basarsanız ne oluyor? Dash hareketini keşfediyor ve hızla ileri atılıyorsunuz.

Bitti sanmayın. Daha anlatacak çok hareket var, fakat yer sorunu da baki. Her karakter, Roman Cancel, False Roman Cancel, Stagger, Faultless Defense Cancel, Jump Cancel gibi, her adımda isminden kendini belli eden "kesme" hareketleri yapabiliyor. Saldırı hareketleri ise, kesmeler kadar ihtişamlı sayılmaz. Kombolar, özel hareketler dışında bir önceki oyunda da görülen Dust saldırısı tek tuşla yapılabilir hale getirilmiş ve aynı işlevi sürdürüyor. Yapması çok uzun olan bu hareket, eğer oturaklı bir biçimde yerine getirilirse rakibinizi yükseklerle fırlatıyor ve hava kombosuna açık hale getiriyor. Yeni oyundaki bir diğer yeni atak, hava yakalaması. Artık rakiplerinizi sadece yerdeyken tutup fırlatmak zorunda değilsiniz ve her dövüş oyunundaki gibi havada da fırlatabileceksiniz.

Kes! Yeter!

Hareketleri anlatarak içinizi yeterince baydığım düşüncesindeyim. 2D bir dövüş oyununda bu kadar detayın olacağını ben de tahmin etmiyordum. Hareketlerin yanında, GGX2 oyun modları açısından da hayli zengin. Story Mode, bir karakterin her detayını, hikayeye ve konuya nasıl katkıda bulunduğunu öğrenmek için iyi bir seçim. Belki oyunun ana modu da diyebiliriz. Arcade Mode konusunda yorum yapacak değilim.

Survival Mode, diğer dövüş oyunlarının aksine sadece dayanıklılığınızı test etmiyor. Oyundaki bir takım gizlilikleri açmanın tek yolu. Üstelik önünüze rastgele rakipler atılıp, sadece onları yenmenizden ötesini de barındırıyor. Zorlayıcı ve bir o kadar zevkli bir mod (sanki satıyoruz). M.O.M. Mode, gerçekten değişik bir oyun türü. Üstünüze 20 değişik rakip yollanıyor ve rakip devirleri arasında enerjiniz tazelenmiyor. Düşmanlarınıza vuruş tekniğinize göre ekrandaki madalya çizgisi artarak daha iyi madalyalara doğru yol açıyor. Yani amacınız bu düşmanları yenerek daha iyi madalyalara ulaşmak. Soul Calibur'dan bildiğimiz Mission Mode, yani görev modu da karşımızda. Tam 50 değişik görevi bitirmeye uğraşıyor ve görev sonlarında GGX2 resimleri elde ediyorsunuz. Tam koleksiyon işi. Bir de gizli olan Guilty Gear Mode bulunuyor. Bu modu açtığınızda oyun daha da hızlanıyor ve çeşitli hareketleri daha farklı şekillerde uygulayabiliyorsunuz.

Kamaşan gözler...

Yıllar önce Guilty Gear'ı oynadıktan sonra, atari salonlarında GGX'i görünce beynim dönmüştü. O ana kadar hiçbir 2D dövüş oyununda böyle efektlere rastlamamıştım. Hatta bu görüntüler o kadar konuşulmuştu ki, Capcom bunun hemen ardından kendi oyunlarında da aynı yönde bir gelişmeye gitti.

Karakter modellemeleri bir numara. Her açıdan hem de. Çizim ve animasyon olarak mükemmel bir görüntü sunuyorlar. Tasarım olarak da büyük bir orijinallik görüldü. Neredeyse her karakterin belli bir ruh hali ve kişiliği olduğunu görebiliyorsunuz -ki bir dövüş oyununda bunları görmek çok da sıradan sayılmaz. Arka plan görüntüleri de en az karakterler kadar renkli. Her ne kadar eski GG'lerden neredeyse aynen aktarılmış olsalar da, gayet iyi görünüyorlar.

Bir de efektler var elbette. GG serisinde beni asıl sarsan bu yöndü. Özellikle saldırı hareketlerinin karakterlere temasında görülen ışık efektleri, hiçbir 2D dövüş oyununda göremeyeceğiniz kadar güzellik sunuyor. Aynı şekilde, Overdrive'lar ve özel hareketlerde de aynı parlaklığı izlemek mümkün.

PS2 için yapılmış en iyi 2D dövüş oyununun incelemesini okudunuz. Hepinize teşekkür ediyor ve bu oyunu şu anda almaya gittiğinizi düşünerek buradan ayrılıyorum. ❖



Artılar

Mükemmel oynanış. İnanılmaz grafikler. 2D dövüş oyununda aramayacağınız kadar teknik hareket ve oyun modu.

Eksiler

Belki biraz, profesyoneller için tasarlanmış.

Level Notu





Gözyaşlarınıza hakim olamayacaksınız...

DEVIL MAY CRY 2

Bilgi: www.capcom.com Yapım: Capcom Entertainment Dağıtım: Capcom Entertainment Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Capcom firmasını bilenler, Street Fighter'ı da mutlaka duymuşlardır. Capcom ve 2 boyutlu dövüş oyunları yapışık ikiz gibidir zaten. Street Fighter'ı bilenlerse, Street Fighter 2, Street Fighter 2 EX ve bunun gibi bir dolu devam oyununu da bilir. Devam oyunlarını yapmaya bu kadar meraklı bir firma, elbette ki ünlü oyunlarını yalnız bırakmayı asla düşünmez.

Bundan bir süre önce PS2 için yapılmış en iyi aksiyon oyunu ünvanını elde eden Devil May Cry, yepyeni grafikler (yalan), çok daha iyi bir oynanış (güelim), daha geniş ve daha çok aksiyon sunan mekanlarla (hiç gerek yoktu) geri döndü. Oyunun kutusunda sunduğu özellikler arasında yer alan bu maddeler, anladığınız gibi oyuna ne elle tutulur bir yenilik sunuyor, ne de daha çok eğlence ekliyor.

Sparda'nın oğlu...

Bana birkaç ay önce sorsaydınız, Devil May Cry 2'nin (kısaca DMC2 diyelim bundan sonra) vasat bir oyun olacağını asla düşünmediğimi söylerdim; fakat maalesef elimizde az daha zorlarsanız vasatın altına bile düşebilecek bir oyun bulunuyor.

Dünyanın şeytani güçler ve zebaniler tarafından istila edildiği bir zamanda insanlık yavaş yavaş yok olmaktaydı. Bunun önüne geçilmesi gerekiyordu ve üstün özelliklere sahip olan Sparda isimli kişi, dünyayı karanlık güçlerden arındırmayı bir süreliğine olsa da başardı. Sparda'nın zamanından sonra, güçlerinin farkında olmayan Dante, istemeden de olsa yeni Sparda rolünü üstlenmeyi kabul etti ve kötülükle olan mücadele tekrar başlamış oldu.

DMC Dante'nin zebanilerle olan savaşını konu alıyordu. DMC 2 ise, Dante'nin dünyaya yeniden inen zebanilerle savaşmasına pencere açıyor. Yani nedir? Değişen bir şey yok. Kuşkusuz ki oyunu edindiğinizde ilk fark edeceğiniz, elinizde 2 DVD



▲ Metal kapmala olduklarına bakmayın. Zavalılar aslına.



▲ Ateşli silahlarınızı havada kullanmaktan çekinmeyin.



▲ Bu boss da, her boss gibi kolayca ölebiliyor.

Büyük beklentiler, büyük hayal kırıklıkları doğurur...

bulunacak olması. Oyunun ilk bölümünde Dante'yi kontrol edecek, ikinci bölümünde ise Dante'nin yeni arkadaşı Lucia ile ilerleyeceksiniz. Üstelik iki karakterin senaryosu ve bölüm yapısı tamamiyle farklı.

Geçen bölümden sonra Dante'de neler değişmiş hemen göz atalım. Dante artık daha atletik. İlk oyunda parayla (orb aslında) aldığımız havada çift ziplama özelliği, oyuna ilk başladığınız andan iti-

baren elinizin altında. Dante'nin yuvarlak tuşuna basılarak gerçekleştirdiği kaçış hareketleri de hayli güzel görünüyor. İleriye atlama, geriye "backflip" ile kaçma, sağa ve sola au sem mao, yani elsiz parande ile gerçekleştirdiği kaçışlar hem görüntü açısından, hem de oynanışa katkı olarak gayet başarılı. Dante'nin uçuk hareketleri bunlarla sınırlı değil. Duvara yaklaştığımızda yön tuşlarına göre artistik hareketler gerçekleştirdiğini de fark etmeden geçemeyeceksiniz. Bir yaratık



sizi kovalarken duvardan koşup geriye atlama veya Trinity tarzı duvardan sekerek havada parade atma gibi çoşkulu hareketler oldukça kullanışsız, fakat izlemesi bir o kadar da heyecan dolu.

Elinde Rebellion...

Dante elbette ki ortalıkta sadece zıplayarak ve oraya buraya atlayarak doluşmıyor. Elinin altında her zaman bulunan sadık kılıcı ve silahlarıyla yaratık avlamak asıl amacı. Akıcı bir görüntü ve eğlenceli bir savaş sistemi sunmak için, kılıç ve ateşli silahların beraber kullanılması amaç edilmiş. Bu demek oluyor ki, düşmanınızı kılıçla parçalara bölerken, onu havaya fırlatıp tabancalarınızla atış talimi de yapabiliyorsunuz. Üçgen tuşu ve yön tuşlarının beraber kullanımı değişik kılıç komboları sunuyor. Kare tuşu da ateş etmenize yarıyor. Eğer hedef belirlemek isterseniz R1 tuşunu kullanarak hedefinizi seçiyorsunuz. İlk oyundaki karşılaşmalar o kadar keyifliydi ki, oyunu bitirdikten hemen sonra yeniden başlama isteği doğuyordu içinizde. Şimdi durum çok farklı oysa ki. Karşılaştığınız düşmanlar, size saldırmaktan acizler. Tasarımları rezalet. Kılıcınızla saldırdığınızda vurup vurmadığınızı anlayamıyorsunuz bile. Bu yüzden de savaşlar müthiş bir monotonlukta ilerliyor ve ilk üç bölümden sonra sıkılma belirtileri gösteriyorsunuz.

Oyun içinde ilerledikçe, eğer ilk oyuna göz attıysanız artık daha geniş mekanlarda yol aldığınızı farkedeceksiniz. Daha geniş mekan, daha özgür bir aksiyon sunacağına, oyuna sadece daha fazla sıkıntı eklemiş. Upuzun yollarda sadece uyduruk bir güç orb'u almak için koşuşturmak gayet gereksiz bir gelişme.

Orb demişken, o konuya yönelim. Her öldürdüğünüz yaratıktan çeşitli renkte küreler düşecek. Kırmızı olanlar en yaygın. Bunlardan toplayabildiğiniz kadar toplamaya bakın, çünkü silahlarınızı güçlendirme, yeni item alma gibi işlemleri bunlarla gerçekleştireceksiniz. Yeşil küreler, ilk oyuna göre çok daha az görülüyor. Enerjinizi

Devil May Cry nasıl ortaya çıktı?

Capcom Entertainment Resident Evil serisini devam ettirmeye çalışırken, oyunun dördüncü versiyonunu tasarlamaya başlamıştı. Grafik tasarım grubunun sunduğu görüntüler üstünde ilerlemeye başlayan Mikami ve ekibi, aniden dönüp baktıklarında ellerinde RE ile alakasız bir aksiyon oyunu olduğunu gördüler. RE'nin yaratıklarından daha uçuk ve ortamlarından daha gotik tasarımlara sahip olan bu oyunu bir köşeye itmediler ve üstüne giderek Devil May Cry adını verdiler.

tazeleyen yeşil küreler, eğer enerjiniz tamsa kırmızı küre görevi görecek. Geriye kalan üç küre rengi çok daha az görülüyor. Altın rengi olan, öldüğünüz anda sizi tekrar diriltiyor; beyaz olan Devil gücünüzü tazeliyor ve maviler enerji çizginizin limitini artırıyor.

Karakteriniz hasar aldıkça ve düşmanlarına zarar verdikçe "Devil Trigger" gücünüz artıyor. Devil gücünüz, aynı enerji çizginiz gibi bir sınıra kadar çoğalabiliyor (isterseniz gerekli item'ları alarak bu çizgiyi uzatabiliyorsunuz). Devil moduna geçtiğiniz an, o an hangi amulet çeşidini kullanıyorsanız, o özelliği taşıyan güçlü bir atak moduna sahip oluyorsunuz. Aynı zamanda enerjiniz de yavaş da olsa tazeleniyor. Amulet çeşitleri sayısız değil. Bulmak zor da sayılmaz. Oyunun en başlarında uçuş kabiliyeti ve enerji tazeleme özelliğini bulacak, ilerledikçe element güçlerine ve daha güçlü atak kabiliyetlerine kavuşacaksınız.

Dünyanın tek umudu

Binbir sıkıntıyla oyunu bitirdikten sonra, sıra farklı bir senaryoyla Lucia ile oynamaya geliyor. Lucia enteresan bir şekilde Dante'den daha iyi kombo hareketleri sunuyor. Dante'nin aksine iki kısa kılıç taşıyan Lucia, Dante'yle neredeyse aynı hareketleri sunuyor.

Yine az yerim kaldı. Hemen görüntülere bakalım. Dante ve Lucia şık. Geriye kalan tüm modellemeler (boss'lar dahil) çok kötü. Bölüm tasarımları orijinal mi? Değil. Efektler ve renkler göz doldurmanın bir mil ötesinde. Gözleri geçtik, kulağa hitap eden bir şey var mı? Sadece müzikler için iyi diyebiliriz, o kadar. Siz siz olun, bu oyunu şiddetle istemeyin. Elinize bir şekilde ulaşırsa öylesine bakın. ☺



Artılar

Dante'nin yepyeni artistik hareketleri hoş gözüküyor. Lucia ile oynama imkanı. "2 DVD'lik bir oyun aldım" deme heyecanı.

Eksiler

Sıkıcıdan da öte oyun yepesi. Orijinalikten uzak silahlar ve yaratık özellikleri. Gereksiz büyüklükteki mekanlar. İlk oyundan daha da kötüye giden bir konu.

Level Notu



Dünden bugüne Devil May Cry...

Eskiden, Dante daha hantaldı, ama yaptığı her hareketin bir anlamı vardı.

Şimdi, Dante yerinde duramayan yaramaz bir çocuk gibi. Hareketlerinde anlam aramak yanlış.

Eskiden, Dante'nin silahları birbirinden karizmatikti. Sanki hepsinin bir ruhu vardı.

Şimdi, isimleri güzel olsa da, Dante'nin kılıçları hiçbir özellik sunmuyor. Çok sıkıcılar.

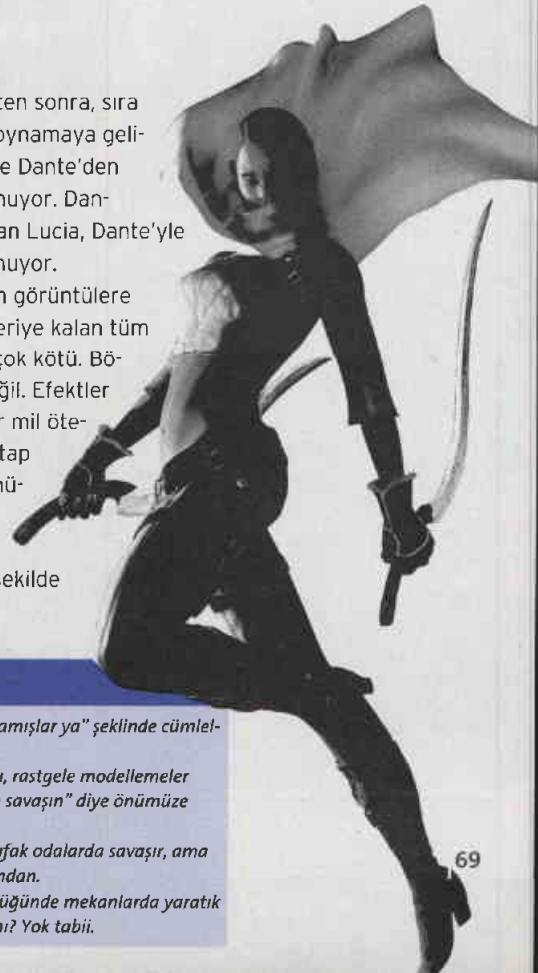
Eskiden, Savaştağınız her yaratığın şeklini aklınızda

tutabilir ve "ne güzel tasarlamışlar ya" şeklinde cümleler kurabilirsiniz.

Şimdi, Rastgele kaplamaları, rastgele modellemeler üstüne oturtmuşlar ve "alın savaşın" diye önümüze sunuyorlar. Aferin.

Eskiden, Dar koridorlarda, ufak odalarda savaşır, ama müthiş bir zevk alırdınız bundan.

Şimdi, Futbol sahası büyüklüğünde mekanlarda yaratık anyorsunuz. Ha gerek var mı? Yok tabii.



SHINOBI

Sadece atkıdan oluşan bir oyun...

Eskiden şimdiki İnternet kafele-
rin yerinde arcade salonları,
3000 mhz hızındaki işlemcilerin
yerinde de boş bir arazi vardı.
O zamanlar bizde en fazla Com-
modore olduğu için de arcade
salonlarındaki oyunlar çok ilgimizi çekerd.
Şimdi, birçoğunuzun belki de beş saniye bi-
le oynamayacağı oyunlar için dakikalarca
sıra beklerdik. Shinobi de oynamak için en
çok sıra beklediğimiz oyunlar arasındaydı.
Oyunun sonradan Commodore versiyonu
yapıldı ve bu defa evlerimize kapandık.
2003 yılının Mart ayında Shinobi'nin PS2
versiyonu yapılırca da dışarı çıktık, top oy-
nadık.

Kırmızı atkı...

Oyunun konusu pek ilginç sayılmaz. Tokyo,
çok şiddetli bir depremden sonra yerle bir
oluyor ve Hiruko, Oboro klanından geriye
kalan her şeyi yok ediyor. Oboro klanının li-
deri Hotsuma da şehri yeniden eski, mesut,

bu geçersiz işlemin sıkıcı olmaması için,
Hotsuma ile farklı farklı hareketler yapabil-
menize olanak tanımış. Kılıç sallamanın dı-
şında, yapabileceğiniz hareketler arasında;
ziplamak (Daire), çift zıplamak (Dairex2),
duvarlarda koşmak ve hızlıca ilerliye atılmak
(Çarpı) bulunuyor. Bu hareketlerin dışında
Üçgen tuşuyla yıldız atabiliyor, Kare tuşuy-
la kılıcınızı kullanabiliyor ve L2 tuşuyla Nin-
jutsu adı verilen power-up'lardan istediğiniz
birini kullanabiliyorsunuz (bu power-up'ları
çok zor durumda kalmadan kullanmayın, ne
de olsa etkileri çok fazla ve her zaman eli-
nize geçmiyor). Ok tuşlarıyla elinizdeki po-
wer-up'ı değiştirebiliyorsunuz. Diğer power-
up'lar arasında kılıç sallarken aynı anda læ-
zer atmanızı sağlayan etkili şeyler de bulu-
nuyor. Yine de bunlardan en etkilisi ateş
saldırısı. Bunu kullandığınız zaman harita-
daki her şey şeftali gibi ikiye ayrılıp yok olu-
yor (ikiye ayrılma konusunu ayrıca açıkla-
yacağım, şu parantezi de unutmadan kapa-
tayım...

► Overworks biraz daha zorlasaymış Shinobi'nin yeni ver-
sionunu sadece atkı olarak çıkartabilirmiş.

mutlu, meyva suyu haline getirmeye çalışı-
yor. Oyunda kontrol edeceğiniz karakter de
Hotsuma.

Shinobi'nin yeni versiyonu oynanış ola-
rak eskisinden çok da farklı değil. Her şey
eski sadeliğinde devam ediyor. Tek kişilik
oyunun dışında oynayabileceğiniz başka
herhangi bir mod da yok.

Shinobi'de oyun boyunca yapmanız ge-
reken tek şey, karşınıza çıkan ninjalara veya
yaratıkları katlama yerlerinden ikiye ayır-
mak. Bunun dışında kendinizi yormanız ge-
reken başka hiçbir şey yok. Yapımcı Over-
works, oyun boyunca gerçekleştireceğiniz

Enerji, power-up veya yıldız gibi işinize
yarayacak şeyleri, çevrede sabit bir şekilde
sakın sakın dururken bulabiliyorsunuz. Bu-
nun yanında, kirdiğiniz reklam panolarının
veya kutuların içinden de çıkabiliyor. Onun
için çevredeki her şeye saldırıp kırın, parça-
layın, reklam panolarının elektrik kablola-
rından mavli olanını klomp diye çekin. Son-
ra...

Shinobi, en azından ilk yarım saat için
eğlenceli bir oyun sayılabilir. Ne de olsa du-
varlarda koşabiliyor, yıldız atabiliyor ve eli-
nizdeki power-up'larla her yeri dağıtabili-
yorsunuz, ancak, oyun her şeyiyle çok mo-



noton. Devamlı olarak aynı hareketleri yapmak sıkıcı oluyor. Bunu kılıcınızı kullanırken bile hissedebiliyorsunuz. Bir defa Kare tuşuna bastığınız zaman kılıcınızı normal bir şekilde savuruyorsunuz. Zaman kaybetmeden Kare tuşuna yeniden basarsanız, bu defa ara vermeden yeni ve daha farklı bir vuruş yapmış oluyorsunuz. Yani farklı vuruşlar yapmak için Kare tuşuna üst üste basmak zorundasınız. Bu şekilde de en fazla bir-iki farklı şekilde vuruş yapabiliyorsunuz. Hem de tam anlamıyla kontrol edemediğiniz, otomatik olarak seçilen vuruşlar... Sonuçta, savaşırken bile kontrol sizin elinizde değil. Bu, oyunu monotonlaştıran etkenlerden sadece biri.

Oyunun çizgisel olmasına neden olan bir diğer etkense ortamlar. Bu tip bir oyunda bir kapıdan geçtikten sonra diğer kapıda daha farklı şeylerin olmasını beklersiniz, ama Shinobi'de ilk bir saatte aynı binaların kafasında aynı tip adamları patlatmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. İlerleyen bölümlerde birkaç yeni ninja ve yeni yaratıklarla karşılaşıyorsunuz, fakat bu yenilik de yaklaşık olarak bir saat devam ettiği için oyun yeniden sıkıcı bir hâl almaya başlıyor.

Oyundaki kapıları, çevredeki koni şeklindeki konileri (bir şeye benzetemedim ki ya...) patlatarak açarsınız. Bir kapıyı geçtikten sonra diğer kapıya kadar olan arada, bu prizmaları (prizma daha iyi oldu) bulup kılıcınızla patlatmanız gerekiyor. Bu sistem, enerjinizin zamanla azaldığı ikinci bölümde gerilimli olabiliyor. Çünkü çevrede düşman yoksa, enerji toplamak için Carmageddon'daki gibi yaya ninjalar arıyorsunuz.

Yazının başında da belirttiğim gibi Shinobi'nin oynanışı arcade salonlarındaki Shinobi'ye ve diğer hack&slash oyunlarına çok benziyor. Hiç beklemediğiniz bir anda düşmanlar etrafınızı sarıyor ve onları öldürmeden ilerleyemiyorsunuz. Bu, her ne kadar eski tip oyunları hatırlatması açısından iyi olsa da, oyunda kendinizi serbest hissedememenize sebep oluyor. Shinobi'de ilginç sayılabilecek bir şey de var. Dediğim gibi, düşmanlar kademeli olarak ortaya çıkıyor. Her yeni grupta, ekranın sağında Japonca Çan

▼ R1 tuşuna basarak hedefe kilitlebiliyorsunuz. Tamam, bu bir simülasyon oyunu değil, ama ne yapayım. Ben sadece bir resim altı yazıyım. Zaten yeni yeni konuşmaya başladım.



Çin Çon anlamına gelen ve o anki düşman sayısını belirten işaretler çıkıyor. Düşmanları öldürdükçe yukarıdaki işaretler yanmaya başlıyor. Eğer çabuk olup grubun tamamını öldürebilirsenez araya bir sinematik giriyor ve öldürdüğünüz düşmanlar aynı anda ikiye ayrılıyor. Bu sırada da Hotsuma karizmatik bir duruş yapıyor (vay be). Tabii burada da oyunun genel sorunu ortaya çıkıyor. Her defasında düşmanların aynı şekilde ortadan ikiye ayrılışını izlemek hem canınızı sıkıyor hem de zaman kaybettiriyor. Ayrıca, bunun çok da gerekli olmadığını ve uygulamasının rezalet olduğunu belirtmeliyim. Öyle ki, sırf bu yüzden, biri öldüğü zaman yere düşmüyor ve siz grubun tamamını öldürene kadar öylece bekliyor. Siz diğerlerini öldürseniz de, o da arkadaşlarıyla birlikte topluca ortadan ikiye ayrılışın diye...

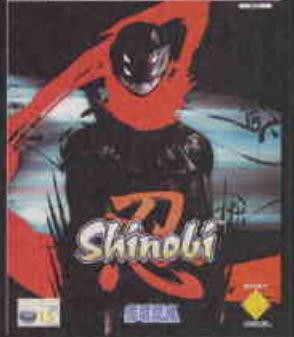
Oyunun animasyonları da, tahmin edebileceğiniz gibi oldukça eğlenceli (!). İstisnasız her düşmanın dik katlıca ortadan ikiye ayrılıp beklemesi bir yana, bu animasyonun iğrenç olması affedilir gibi değil. Grafiklerin de animasyonlardan çok fazla farkı yok. Ortamlarda kullanılan kaplamalar çok sığ. Karakterlerin kaplamaları ve modellemeleri de tam bir facia. Grafik açısından en iyi şeyse Hotsuma'nın atkısı. Hatta En Başarılı Uygulama Oscar'ını da atkıya vereyim.

Eskiden olduğu gibi Shinobi'de yine bölüm sonu boss'ları yer alıyor. Boss'ların tasarımı ve doymaması ilginçlik oranıysa fena sayılmaz. Tabii boss'lara çok kolay ve hızlıca ulaşabilmeniz her şeyi mahvediyor. Yani oyun çok kolay.

Atkı...

Sonuç itibarıyla, Overworks sayesinde Shinobi de harcanan klasikler arasındaki yerini almış. İlgi çekici veya oyunun devamlılığını sağlayan en ufak bir şey yok. İyisi mi yazımı bitireyim, kaydedeyim, yedekler dizininin altına atayım, Sinan'a yollayayım, Sinan da Didem'e yollasın...

PlayStation 2



Artılar

Ne sinematikler, Hotsuma'nın atkısı.

Eksiler

Her şeyde çok monoton bir oyun. Grafikler çok basanlar. Sesler ve müzikler rahatsız edici.

Level Notu





Savaş yeniden başlıyor...

EXTREME LEGENDS: DYNASTY WARRIORS3

Bilgi: www.koei-games.com Yapım: Omega Force Dağıtım: KOE-THO Tür: Strateji-Aksiyon Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

PlayStation 2'de strateji oyunu oynamak, zaman zaman, bir devenin dokuz metre onbeş santim ebatlarında bir baraj kurmasından daha zor olabilir. Sonuçta, elinizin altında hali hazırda bir klavye-mouse kombinasyonu yoktur. Bu da oynanışı imkânsızlaştırır. Dolayısıyla, FPS ve strateji oyunları için PlayStation 2 elverişli bir ortam değildir. -Gelişim Haşet Ansiklopedisi, cilt 34, sayfa 5435, PlayStation 2'de strateji ve FPS.

Original'i oynamak için Dynasty Warriors 3 CD'sine sahip olmanız gerekiyor. Eğer bu CD'ye sahip değilseniz de mır mır mır...

Extreme Legends'teki mod'lar; Challenge, Vs., Free ve Musou. Challenge, oyundan tamamen ayrı bir mod. Burada sadece puan almaya dayalı ufak oyunlar oynuyorsunuz. Challenge'daki oyunlar; Speed Demon, Combo Mania ve Ironman. Speed Demon'da karşınıza çıkan düşmanları en hızlı şekilde alt ederek yolu tamamlamaya çalışıyorsunuz. Combo



▶ Stratejiyle aksiyonun başarılı bir karışımı... Mutlaka denemesi gerekli...

PlayStation 2'deki kontrol zorluğu nedeniyle, bu platform için strateji oyunu yapmak isteyen firmalar farklı yollara başvuruyor. Bu yollardan en çok kullanılanı ise stratejiyle aksiyonu bir arada toplamak. Dynasty Warriors da stratejiyle aksiyonun bir arada toplandığı, İran Kedis'iyle Irak Endoplazmik Redikulum'unun kırmasından oluşan bir oyun.

Kayıp topraklarda savaş...

Sayı saymayı veya Bungie Jumping yapmasını biliyorsanız, başlıkta, Dynasty Warriors'un yanındaki sayıyı farketmişsinizdir. Dynasty Warriors, yıllardır devam eden ilginç bir seri. Extreme Legends: Dynasty Warriors 3 ise Dynasty Warriors 3 için bir eklenti. Yani, Dynasty Warriors'tan kopmadan oyuna yenilikler getiren yeni bir CD. Extreme Legends'i, orjinal Dynasty Warriors 3 CD'si olmadan oynayabiliyorsunuz, ama bu eklentiği orjinal CD'yle birlikte kullanabilme imkânına da sahipsiniz (DW3 Remix).

Bu, Dynasty Warriors 3'ü Extreme Legends'teki yeniliklerle oynamanızı sağlıyor. Bunun için her mod'a bir Extreme, bir de Original seçeneği eklenmiş.

Mania'da ise sabit, size saldırmayan düşmanları değişik kombolarla öldürüyorsunuz. Tabii ki buradaki asıl amaç kombo yapmak. Ne kadar çok kombo yaparsanız o kadar çok puan kazanıyorsunuz. Ironman ise bu oyunların karışımından oluşan ayrı bir oyun.

Vs., ekranın ikiye ayrılarak arkadaşınızla veya dedenizle (zor olabilir, ama denemekte yarar var) savaştığınız bir mod. Bu mod'da her iki taraf da birimlerini hazırlayıp komutanını belirledikten sonra savaşa giriyor. İki kişilik oyun mod'u bu tarzdaki bir oyun için oldukça iyi kotarılmış. Free mod'unda ise, kazanma kaygısı olmaksızın, Kaygusuz Abdal gibi karşınıza çıkan her şeyle çat çat pat diye savaşıyorsunuz.

Oyunun asıl mod'uysa Musou. Musou'da, belirli bir hikâye doğrultusunda campaign'leri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bu mod'da ara sinematiklere de yer verilmiş.

Extreme Legends'te seçebileceğiniz onlarca komutan ve bu komutanların herbiri için ayrı bir senaryo bulunuyor. Komutanların yetenekleri de birbirinden tamamıyla farklı. Bu kadar çok karakter

rin farklı farklı senaryolarla bir oyunda toplanması gerçekten de inanılmaz.

Peki ya sonra...

Oyundaki mod'ları açıkladım, yaptım ettim, ama şimdiye kadar hiç Dynasty Warriors oynamadıysanız, hâla oyunun nasıl oynandığı hakkında en ufak bir bilginiz bile yok. O zaman toplanın kafama da anlatayım. Bir de Enter'a basayım ki paragraf olsun. Çat!

Extreme Legends aslında bir strateji oyunu. Komutanınızı ve adamlarınızı seçip savaşa katılıyorsunuz. Fakat oyunu



diğer strateji oyunlarından ayıran bir şey var: Adamlarınızla birlikte siz de savaşıyorsunuz. Bunun için ilk başta, yukarıda bahsettiğim komutanlardan istediğiniz birisini seçiyorsunuz. Daha sonra birliklerinize taktikler veriyorsunuz ve hemen savaşa başlıyorsunuz. Tabii ki, diğer strateji oyunlarındaki gibi ağır ve derin taktikler uygulamanız gerekmiyor. Zaten bu, oyunun sıkıcı olmasına neden olurdu. Extreme Legends'de birliklerinizi yakından takip edebiliyor ve onlara; `Saldır`, `Savunmada kal` veya `Koru` gibi basit taktikler verebiliyorsunuz. Bunların yanında, birliklerinizin bir anda çok adam kaybetmesi moralinin bozulmasına sebep olabiliyor. Buna benzer bilgileri Start tuşuna bastığınızda karşınıza çıkan ekrandan takip edebiliyorsunuz. Aynı ekranda hangi birlikte kaç asker kaldığı gibi detaylı bilgiler de bulunuyor.

Adamlarınızın durumunu gelen raporlardan ve ekranın sağındaki haritadan devamlı olarak izleyebiliyorsunuz. Haritanın herhangi bir yerinde adamlarınıza bir saldırı yapılırsa, o noktada dalgalanmalar oluşuyor ve siz de oraya yardıma gidiyorsunuz. Şuna emin olabilirsiniz: Oyunda sizin sorumluluğunuz (yani komutanın) çok fazla. Çünkü komutanlar oyundaki en güçlü askerler. Normal silahınızın yanında özel güçlerinizi kullanarak da bir anda onlarca kişiyi öldürebilirsiniz. Tabii ki kendinize çok dikkat etmeniz gerekiyor. Zira siz öldüğünüz zaman oyun da bitiyor, ama normal aksiyon oyunlarında olduğu gibi çevreden enerji de toplayabiliyorsunuz. Bu da ölmenizi epey zorlaştırıyor. Ayrıca çevreden sadece enerji değil, yeni silahlar da bulabiliyorsunuz. Unutmadan... Birliklerinizin moralinin bozulması ve karakterinizi geliştirebilmeniz, oyuna fazlaca RPG havası katmış.



Eğlence?

Extreme Legends, basit taktikler verebilmeniz dışında aksiyon ağırlıklı olarak ilerliyor. Oyunun aksiyon kısmıysa çok ilginç sayılmaz. Devamlı olarak haritanın bir ucundan bir diğer ucuna koşturup elinizdeki silahları veya özel güçleri kullanarak, değişik kombolarla düşmanları öldürüyorsunuz. Bu açıdan oyunu State of Emergency'ye benzetebilirim. Sonuçta, karşınıza çıkan toplulukları öldürmekten başka bir şey yapmıyorsunuz. Çok fazla sayıda karakter alter-

natifine sahip olmanız ve karakterinizi geliştirebilmeniz oyunun sıkıcı olmasını az da olsa engelliyor, ancak bir yerden sonra, devamlı olarak aynı şeyleri yapmaktan sıkılabilirsiniz. Bunun için karakter geliştirme dışında herhangi bir yola başvurulmamış. Yine de, özellikle ortalığın karıştığı anlarda savaşa girmenin çok eğlenceli olduğunu söyleyebilirim.

Dynasty Warriors 3 oynayanlar için Extreme Legends'teki yeniliklere de bir bakalım. Yeni eşyalar, yeni silahlar, yeni Challenge mod'ları, yeni bir zorluk derecesi ve iki kişilik oyun mod'ları (birlikte veya karşı karşıya), Extreme Legends'teki yenilikler arasında sayılabilir. Bu arada; Lu Bu, Diao Chan ve Meng Huo gibi karakterlerin yeni hikâyelerini de unutmayalım.

Hım...

Extreme Legends grafik açısından oldukça kaliteli sayılır. Komutanların ve askerlerin tasarımları gerçekten de çok iyi. Animasyonların da oldukça yumuşak olması grafik açısından bir avantaj. Haritalar ise karakterler kadar detaylı olmasa da hiç fena sayılmaz. Toparlamak gerekirse: Grafiklerin ortalamayı rahatlıkla geçtiği kesin. Her şey bir yana, onlarca karakterin aynı anda bulunduğu anlarda bile herhangi bir yavaşlama olmuyor.

Sonuçta, Extreme Legends, Dynasty Warriors serisini sevenler için çok iyi bir eklenti. Bunun yanında

Dynasty Warriors'u ilk defa oynayacaklar için de aynı şey geçerli. Biraz strateji biraz da aksiyon arıyorsanız bu oyunu alabilirsiniz. ☺



Artılar

Stratejiyle aksiyonun ilginç ve başarılı birleşimi. Kaliteli grafikler. Çok fazla karakter seçebilmek olanakları ve her karakterin ayrı bir senaryosunun olması. Yeni iki kişilik oyun mod'ları.

Eksiler

Aksiyon bir yerden sonra sıkıyor ve oyun kendisini tekrar etmeye başlıyor.

Level Notu





Çizgi-film mi, çizgi-yarış mı?

AUTO MODELLISTA

Bilgi: www.capcom.com Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom Tür: Yarış Desteklenenler: Dual Shock

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bir PlayStation 2'niz varsa, Gran Turismo'dan başka bir yarış oyunu oynamanız kamuoyunu yanıltır. Bu yanılgının nedeni PS2'deki en gerçekçi ve en iyi yarış oyununun Gran Turismo olmasıdır. Dolayısıyla diğer yarış oyunları çok fazla dikkate alınmaz. Hata (hatta), hemen hemen her Personal Computer sahibi de bir Gran Turismo'su olsun ister.

Gelelim Auto Modellista'ya... Auto Modellista, Gran Turismo'ya alternatif olabilecek yeni bir yarış oyunu. Pofuduk yastığıma kafasını koymuş guz diye uyumakta olan Auto Modellista'yı sıradan bir yarış oyunu sanabilirsiniz, ama değil. Hiçbir şey sandığınız gibi değil. Aslında şu anda tek kale yakartop o-

nu yaptığı anlamına gelmiyor.

Auto Modellista'daki ebeveyn (anne, baba) mod sayısı iki: Garage Life ve Arcade. Garage Life, diğer yarış oyunlarındaki Career'e karşılık geliyor. Bu mod'da, ancak birinci olduğunuz zaman diğer tura geçebiliyorsunuz. Her turda, Japonya'dan alınmış (Shinjuku, Uwe Rokkou ve benzerleri) birden fazla yol bulunuyor. Diğer tura geçmek için bu yollardan herhangi birinde birincilik almanız yeterli oluyor.

Oyundaki Japon arabalarının tamamının lisansı alınmış. Bunların arasında; Toyota, Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Subaru, Daihatsu ve Suzuki gibi markalar yer alıyor. Bu arabaların herbiri için ortalama yedi-sekiz model alternatifiniz bulunuyor. Mesela Honda



sun...) diğer yarış oyunlarından ayıran başlıca şey de bu. Arabanızın; rengini, desenini, tamponunu, farlarını ve daha, bunadığım için sayamadığım birçok şeyini değiştirebiliyorsunuz. Ayrıca, arabanızın istediğiniz bir yerine istediğiniz bir etiketi de gulp diye yapıştırabilirsiniz. Dahası, arabanıza yapıştıracağınız etiketi kendiniz bile çizebilirsiniz! Bunun için Paint benzeri ufak bir resim programı kullanıyorsunuz! (Burada bu noktalama işaretine gerek yoktu! Burada da yoktu! Burad...)

İşin asıl eğlenceli kısmı, bu etiketleri ve diğer şeyleri tur atladığınız zaman kazanıyorsunuz. Oyunun başında elinizde belirli sayıda malzeme bulunuyor ve sadece bu malzemeleri kullanabiliyor-

Arabanızı ve garajınızı her şeyiyle, istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz oyunun eğlenceli olmasını sağlıyor.

nayıp ekler yiyorsunuz. Sonra da arta kalan eklerle yeni ekler alacaksınız (korkarım ki Pro Evolution Soccer oynamaya ara vermem gerekiyor, yoksa turnuvalardan kazandığım ekler sayesinde tosun olacağım).

Vrommm!

Auto Modellista'nın grafikleri tamamıyla çizgi-film havasında yapılmış. Bugs Bunny veya Taz gibi çizgi-film karakterlerinin platform oyunlarında bu tarz grafiklerin kullanılmasına alıştığımız, ama bir yarış oyununda...

Yarışa başladığınızda oyunun gerçekçi olabileceğine pek ihtimal vermiyorsunuz, ancak birkaç Fahrenheit (ısı birimi) geçtikten sonra gerçekçi olmayan tek şeyin grafikler olduğunu anlıyorsunuz. Yani Auto Modellista aslında bir simülasyon. Tabii ki bu, Capcom'un çok gerçekçi ve kusursuz bir yarış oyu-

için CRX, Subaru için Impreza gibi... Arabaların tasarımlarının gerçekleriyle aynı olduğunu da belirtiyim.

Oyunun arcade mod'u kendi içinde; Single Race, Time Attack ve Head to head gibi mod'lara ayrılıyor. Head to head, yani iki kişilik oyun mod'u çok sıkıcı. Bu mod'u sıkıcı hale getiren şeyse yollar. Zaten tek kişilik oyunda da sorunlardan biri bu: Yolların monoton, yarı basmakalıp olması. En azından çevrede çarpıp yıkabileceğiniz objeler bulunabilir.

Streed Rod?

Auto Modellista'nın Garage Life mod'u gerçekten de çok dinamik ve eğlenceli geçiyor. Arabanızı devamlı olarak yenileyebildiğiniz veya değiştirebildiğiniz için bu mod'dayken hiç sıkılmıyorsunuz. Oyunu, grafikleri bir yana koyarsam (uslu uslu dursun orada, oynasın, kus-





▲ VJ mod'unda yaptığınız yarışları edit'leyerek ufak klipler oluşturabilirsiniz.

▲ Cel-Shading son yıllarda çok tutulan bir grafik tekniği

sunuz, ama daha sonra yarışları kazandıkça; yeni lastikler, etiketler, hazır motor ayarı ve araba gibi birçok şey açılıyor. Mesela ilk turu geçtiğiniz zaman bir Subaru 360 ve yeni bir etiket kazanıyorsunuz.

Oyunda istediğiniz gibi değiştirebileceğiniz tek şey sadece arabanız değil. Garajınızı da yeni malzemelerle veya posterlerle istediğiniz şekilde tasarlayabilirsiniz. Burada da mantık aynı: Yarışı kazan, gizli eşyaları aç, bakkaldan 3'te 1 oranında eklemek al, karşıdan karşıya geçerken dikkatli ol.

Auto Modellista'nın, arabanızı ve garajınızı değiştirebilme açısından Amiga'daki Streed Rod'a oldukça benzediğini farketmiş olmalısınız. Fakat Auto Modellista'da, Street Rod'daki gibi arabasına yarış veya para kazanma yok. Keşke olsaydı...

Elbette garajınızı sadece poster yapıştırmak için kullanmıyorsunuz. Garajda, arabanızın; lastik, vites ve yol tutuş gibi ayarlarını istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Eğer bu işten anlayacak kadar usta değilseniz, Easy-tune'u kullanabilirsiniz. Easy-tune'da tek yapmanız gereken tam olarak ne istediğinize karar vermek. Arabanızın hızlı olmasını istiyorsanız Maximum Speed'i seçin ve her şey otomatik olarak ayarlınsın. Hava şartları da oynanışı direk etkiliyor.

Gerçekten de gerçekçi mi?

Auto Modellista'nın oynanışı gerçekten de çok basit ve biraz da tatsız. Arabaların tepkileri çok sert. Mesela, bariyerlere çarptığınız zaman arabanızın verdiği tepki genellikle durmak oluyor. Bunun dışında da arabaların çok gerçekçi hareket etmediği bir gerçek. Oyun boyunca; yaylanma, savrulma ve benzeri bir tepkiye rastlamıyorsunuz. Bu da oynanışın gereğinden fazla kolay olmasına neden oluyor. Her şeye rağmen, fizik modellemesinin başarılı uygulanamaması oynanışı tamamıyla baltalamıyor. En azından, çok hızlı gitmek heyecan verici. Ayrıca vi-

rajlarda da hız kesmeniz gerekiyor (yani az da olsa gerçekçilik payı var). Aslına bakarsanız, oyunun sorunu, ne olursa olsun arabaların bir cm bile havaya kalkmamaları. Doğal olarak bir tane bile kaza olmuyor ve oyunu Lotus gibi oynamak zorunda kalıyorsunuz.

Gelelim grafiklere... Yazının başında da belirttiğim gibi, grafikler tamamen çizgi-film havasında hazırlanmış. Capcom bu tekniğe Artistoon adını veriyor.

Beklenilenin aksine; yollar, arabalar ve çevredeki objeler 2D gibi durmuyor. Her şey tam anlamıyla 3D. Çizgi-grafiklerin uygulanışıysa başarılı sayılabilir. Hızlandığınız zaman çıkan hız efektleri, bir yere vurduğunuzda çıkan kıvılcımlar ve arabaların tasarımları gayet iyi. Kendinizi gerçekten de bir çizgi-film izliyormuş gibi hissedebilirsiniz.

Sesler ve müzikler de oyunun havasına uygun. Oyun sırasında çalan müzikler arasında metal tarzda olanlar da var.

Sonuçta?

Sonuçta, oynanış biraz daha tatlı olsaymış çok daha iyi bir oyun olabilirmiş. Yine de şu haliyle de hiç fena bir oyun değil. Arabanızı ve garajınızı istediğiniz gibi değiştirebilmeniz oyunun devamlı dinamik kalmasını sağlıyor. Gran Turismo kadar gerçekçi olmasa da, Auto Modellista'nın kendine ait bir tarzı olduğu ve denenmesi gerektiği bir gerçek. Ben de turnuvadan kazandığım eklerini deneyey... Gnamgnamgnam... ☺

▼ Rakiplerinizi sıkıştırmak işe yaramıyor. İlyisi mi kaçın... Fit fit fit...



Artılar

İlginc grafikler. Arabanız ve garajınıza yeni parçalar-etiketler posterler alabilirsiniz. Detaylı ayar yapma olanağı. İş olanacağı (hmm)

Eksiler

Arabalar zaman zaman sağma hareket ediyor. Yol tutuşu gerçekçi değil. İki kişilik oyun mod'u sıkıcı. Yollar monoton.

Level Notu



X-MEN: NEXT DIMENSION

Bilgi için: www.activision.com Yapım: Paradox Development Dağıtım: Activision Tür: Dövüş Desteklenen: Analog Kontrol, Arcade Stick

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

En sevdiğiniz X-Men karakteriyle dövüşme imkanı ve dahası...

İlk defa 1998 yılında gör-
düğümüz ve PsOne'larımızı
zı şenlendiren X-Men: Mu-
tant Academy serisinin deva-
mı, şimdi de PS2'lerimizde. O
zamandan (PsOne zamanı),
bu zamana ne değişmiş he-
men bakalım.

Next Dimension, üç boyut-
lu görünüm sunup, iki boyutlu
bir dövüş sistemi kullanma ku-
ralını sürdürüyor. Yani bir
Tekken 4, bir Dead or Alive 3

yok karşımızda. Karakterler
artık daha renkli ve daha çok
sayıda. Tam 24 tane karakter-
rimiz var. Üstelik her karakter
dört değişik giysi arasından
seçim de yapıyor (gizlilik-
leri açtığınız zaman).

Şu anda Türkiye'de de çiz-
gi roman olarak gördüğümüz
ve bundan bir süre önce hika-
yesi ve Bastion, Next Di-
mension'ın da konusunu oluş-
turuyor. İyi ve kötü mu-
tant'lar, mutant avcılarına
karşı birleşmiş durumda. Bas-
tion'ın elindeyse istediği tek-
nolojiyi yaratma gücüne sahip
olan Forge bulunuyor.

Toplamda birçok modu
bulunan oyun, Practice, Survi-
val, Versus, Assets, Arcade ve
Story şeklinde isimlendirilen

modlara bölünüyor. Story mo-
de, asıl ilgileceğiniz bölüm
olacak. En azından başlangıç
için. Hikayeyi takip ederek
ilerlediğiniz bu mod, çeşitli bö-
lümlere ayrılmış ve bu bölümler-
de karakter değiştirmenize
de izin verilmiş. Böylece oyu-
nu tek karakterle bitirme mo-
dası son bulmuş.

Kombolar, süper hareket-
ler, karşı ataklar, engellemeler
ve bunun gibi dövüş sisteminin
değişmezleri Next Dimen-
sion'da da bulunmakta. Yalnız
tüm hareketler yine durağan.
Tekken veya VF4'teki gibi
akıp gitmiyorlar. Birkaç gün
içerisinde hangi harekete na-
sıl tepki vermeniz gerektiğini
çözüyor ve daha komplike dövüş
oyunlarına yönelme isteği
doğuyor içinizde.

Zayıf karakter modelleme-
leri ve göz almaktan çok uzak
olan efektler ve animasyonlar,
zaten oyun yapısı olarak da
vasatı geçemeyen Next Di-
mension'ı kurtaramıyor ve
oyunumuz unutulup gidecek
oyunlar arasındaki yerini alır-
yor.

SON SÖZ: X-Men fanatik-
leri bile bu oyunu bir haftadan
fazla oynamayacaktır. ☹

Artılar

Birçok gizlilik. X-Men'i konu alması.

Eksiler

Danlık oyun yapısı. Klasik olmaktan çok uzak
grafikler.

Level Notu



REIGN OF FIRE

Bilgi için: www.bam4fun.com Yapım: Kuju Entertainment Dağıtım: BAM! Entertainment Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Ejderhalarla insanların bitmeyen savaşında son nokta

Kötü filmlerin daha da
kötü oyunları kervanı-
na bir yenisini daha ek-
liyoruz. Aslında inceleyeceğimiz
bu örnekte film mi daha
kötü, yoksa oyun mu pek
emin olamadım. Dünya geliş-
miş uygarlığını sürdürürken,
çağlar öncesinde uykuya ya-
tan bir ejderhanın tekrar uya-
nıp dehşet saçmasıyla birlikte,
bildiğimiz uygarlık çöker ve
yok olur. Artık insanlar eski
yapılarda ve çoğunlukla yer
altında yaşamak zorundadır.
Tabii ejderhalarla da sürekli
uğraşmalıdırlar.

Oyunumuza bir kolonide
yaşayan insanlardan biri ola-
rak başlıyoruz. Amacımız ej-
derhalarla savaşmak, fakat

aslında her bölümde farklı gö-
revleriniz oluyor. 8 bölüm bo-
yunca insanları ejderhalara
karşı savunuyorsunuz. Bunu
yaparken tank, itfaiye aracı,



buggy gibi araçlar da kullana-
biliyorsunuz. Hatta ve hatta
makinalı tüfek rampalarının
ardına bile geçiyorsunuz. Ama
sorun şurada ki, kontroller
çok kötü. İsteddiğiniz yöne git-
meye çalışırken bir yandan da

silahlarınızı kontrol etmek ol-
dukça sinir bozucu.

Çok da eğlenmeden geç-
ceğiniz bu sekiz bölümün ar-
dından, bir sekiz bölüm daha
çıkacak. Yalnız bu sefer her
şey daha farklı, çünkü ejder-
haları kontrol edeceksiniz. Ej-
derha kontrol etmek her açı-
dan daha zevkli. Bir kere bü-
yükler. İnsanları ateş topu
atarak ya da alev püskürterek
yok edebiliyorlar. Üstlerine
sürülen araçları kaldırıp atabi-
liyorlar. Uçabiliyorlar. Daha ne
istersiniz ki? İnsan görevlerin-
den daha az olsa da, yine sinir
bozucu kısımlar göreceksiniz,
ama ortalığa dehşet saçarken
bunu pek düşünmeyeceksiniz.

Geniş mekanları, ejderha-

larla oynama olanağı olmasa
Reign of Fire beş para etmez
bir oyun olma kapasitesine sa-
hip. Bence üstünde durmaya
değmez.

SON SÖZ: Ejderhaların
dünyayı nasıl cehenneme çe-
virdiğine tanık olmak için kötü
bir fırsat. ☹

Artılar

Ejderhaları kontrol etme fırsatı.

Eksiler

Grafikler kötü. Kontroller kötü. Film de kötüydü.

Level Notu



RUN LIKE HELL

Bilgi için: www.interplay.com Yapım: Digital Mayhem Dağıtım: Interplay Tür: Aksiyon-Macera Desteklenen: Analog kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Evinizin yaratıklar tarafından istila edildiğini düşünün...

Ehennem gibi koşun. Ölümüne koşun ya da. Oyunun ismi bu, fakat oyunda ne koşuyorsunuz ne de heyecanlanıyorsunuz. Sadece ateş edip, ilerliyorsunuz.

İnsanlığın teknolojik olarak çok ileri bir seviyeye geldiği ve birkaç uzay ırkıyla karşılaştığı zamanlarda, Nick Conner

ve nişanlısı Forseti Uzay İstasyonu'nda yaşamaktadır. Nick bir gün maden araştırmasına gider ve döndüğünde uzay istasyonunun pek de bıraktığı gibi olmadığını görür, sınırları bozulur ve eline aldığı silahla, sorumlu uzaylıları bulmak üzere yola çıkar.

Bunun sonrası, Resident Evil'in uzaylı versiyonu. Nick eline aldığı shotgun, rifle, assault rifle, crossbow gibi silahlarla sürekli uzaylı yaratıkları öldürecek. Crossbow'un o devirlerde bile olması ne kadar şaşırtıcı değil mi (bu cümlemin parantez içinde olması gerektirdi)?

Run Like Hell kötü bir oyun aslında. Bunun nedenlerini sıralayayım hemen. Öncelikle, oyunda görüp göreceği-

niz yaratık çeşidi çok sınırlı ve bunları oyunun başında hemen görüyorsunuz. Oyunda ölmeniz neredeyse imkansız. Enerji için gereken yiyecekleri çeşitli makinalardan buluyorsunuz ve bunlar da sebil gibi yayılmış ortaliğe (hızla iyileşmek için R3 tuşunu kullanın). Bulmaca adına bir şey yok sayılır. Sadece kapıları açmak için şifreler buluyorsunuz ve oyunun asıl zor tarafı da bu şifreleri keşfetmeye çalışırken ortaya çıkıyor.

Oyunda amaçlanan korkutmak ve o sırada da eğlenmenizi sağlamak. Maalesef oyunda ne korkuyorsunuz, ne de çok farklı bir oyun yapısı görüp heyecanlanıyoruz. Birkaç saatten sonra oyun yavaş yavaş sıkılmaya başlıyor ve so-



nunda Silent Hill oynamak üzere oyunu PS2'nizden çıkartıyorsunuz.

SON SÖZ: Forseti Uzay İstasyonu'nda bir şeyler oluyor. Neler mi? Yana bakın. ☹

Artılar

Karanlık oyun yapısı(?)

Eksiler

Sıkıcı oyun yapısı, kötü grafikler

Level Notu



JET X20

Bilgi için: www.scea.com Yapım: Killer Game Dağıtım: SCEA Tür: Yarış Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Biraz ondan, biraz bundan...

Yaz tatillerinin zengin kit-leye hitap eden bölümünde bolca görülen Jet Ski fırtınası, konsollarda da görülmezse olmaz. Daha önce GameCube'da görülen Wave Race (PS2'de de var mıydı ki acaba?) büyük sükse yapınca, Sony de kendi oyununu çıkartma kararı aldı ve ortaya da Jet X20 çıktı.

Yine modlarımız var ve yine bu modlardan World Tour'u seçerek asıl oyuna başlıyoruz. Bir karakter ve aracını da seçtikten sonra kendinizi serin sulara atıyorsunuz ve yarış başlıyor. Bir yarışta başarılı olmak için sadece hızlı olmanız yetmiyor. Hem hızlı olmalı, hem de pistlerdeki rampaları kullanarak çeşitli "trick"ler yapmalısınız; yani artistik hareketler. Trick konusu neredeyse SSX'le aynı. Evet bir kayak oyunuyla. Eğer hem SSX'i, hem de Wave Race'i oynadıysanız Jet X20 konusunda hiçbir sıkıntı yaşamayacaksınız.

World Tour'da iyi yarışarak yeni pistler, yeni hareketler açacaksınız ve finale kadar

da bu böyle sürüp gidecek. Oyunun iyi taraflarından bir tanesi, pistlerin gayet yeterli bir uzunlukta olması. Ne çok uzun, ne çok kısa. Ayrıca artistik hareketleri gerçekleştirmek de gayet kolay. Yapay zeka da fena değil. Peki ne kötü? Bir kere hareketleri gerçekleştirmek çok kolay olduğundan, keşfedecek bir konu kalmıyor. Yarış bittiğinde, çok iyi yarıştığınızı düşünseniz bile, bir sonraki bölüme geçemeyip şaşırabiliyorsunuz.

Görüntüler şahane değil. Kötü de diyemeyiz. Yine ortada. Şu tüm kısa incelemeler boyunca ortada olan oyunları incelediğimi farkettim ve neden böyle olduğunu düşünmedim. Gerek yok çünkü. Jet Ski



posterleriyle boyanmış bir duvarınız veya özel bir hayranlığınız varsa bu aletlere, Jet X20'yu alın, yoksa es geçin.

SON SÖZ: Yaz aylarına yaklaşırken, serin suları bir de dijital ortamda görelim. ☹

Artılar

Zevkli oynanış, iyi ayarlanmış yapay zeka

Eksiler

Hareketleri yapmak çok kolay. Keşfedecek az konu var.

Level Notu



Splinter Cell

Casusun el rehberi

Eser Güven | eser@level.com.tr

Bu ay sizler için ağızınıza lâyük bir Splinter Cell stratejimiz var. Gözünüze hemen çarpacağı üzere bu yazıda çok bol sayıda resim ve nispeten az yazı bulunuyor. Bu seferlik böyle bir şey denemek istedik çünkü bazen düz yazıyla yazılan stratejiler ol-

dukça sıkıcı olabiliyor (sırf okuması değil, yazması da :). Elbette bu tarzı her oyunda kullanmamız pek mümkün değil ama sanırım Splinter Cell bu deneme için en uygun olan oyundu. Eğer hoşunuza gitmezse (veya giderse, niye hep olumsuz düşünüyorum

ki) bunu bana email yoluyla belirtebilirsiniz.

Splinter Cell ile ilgili ufak bir hatırlatma da yapmak istiyorum. Bu oyunu çok farklı tarzlarda oynamanız mümkün. İster her yeri ardınızda bir sürü leş bırakarak geçersiniz, isterseniz gizliliğe

önem verip zorunda kalmadıkça silah kullanmazsınız. Ben tüm oyun boyunca ikinci tarzı benimsemeyi daha uygun buldum çünkü oyunun tadına ancak bu şekilde varılabiliyor. Adam vurmak isteyenler için Unreal 2 var nasıl olsa piyasada :)

Bölüm 1 : Police Station

Bu bölümün başlarında NSA muhbiriyle buluşmanız gerekiyor. Ama ona ulaşmak için öncelikle alevler içerisindeki bir binadan geçmeniz gerekiyor. Burada kesinlikle çok yavaş hareket edin çünkü bir anda önünüzdeki zemin yıkılabilir veya yukarıdan kalaslar düşebilir. Burada ilerlemek için boruları ve ipleri de kullanmanız gerekecek.



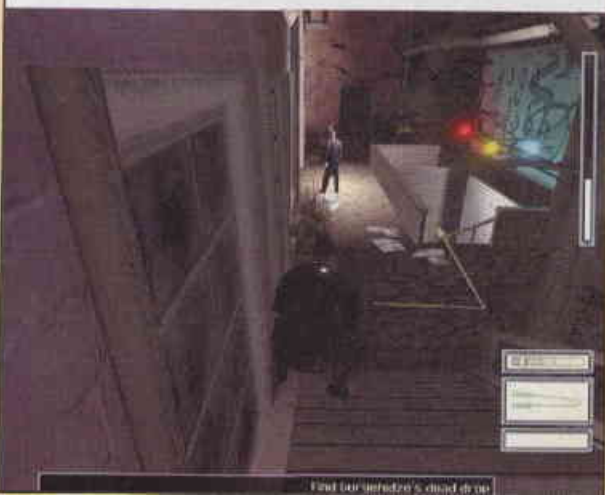
Bölüm 1 : Police Station

Muhbirden aldığımız bilgiye göre Blaustein'in dairesinde bir yerlerde aradığımız kara kutuyu bulacağız. Bunun için koridordaki en son odaya girin ve duvardaki tabloyu yana kaydırın. Ortaya çıkan bilgisayarı kullandığınızda daireden çıkmak için gerekli kod olan 91772'yi öğreneceksiniz.



Bölüm 1 : Police Station

Morevi Square'e doğru giderken iki polislin yolu kapattığını göreceksiniz. Çömelerek sessizce sağ taraftaki merdivenlerden aşağı inin ve merdivenlerin altına saklanın. Yerdeki kola kutusunu fırlatarak polislerin dikkatini çekin ve merdivenlerden indikleri anda ikisini de öldürün.



Bölüm 1 : Police Station

Morevi Square'e ulaştığınızda etraftaki ışıklara çok dikkat edin. Alanın etrafındaki binalarda görevliler var ve dikkat etmezseniz sizi kolayca görebiliyorlar. Burada gitmeniz gereken yeri görmeniz biraz zor olabilir çünkü oldukça karanlıkta kalıyor. Çalılıkların arasında göreceğiniz delikten içeri çömelerek girin ve bilgisayardan gerekli bilgileri alın.



Bölüm 1 : Police Station

Polis merkezine girmek için Split Jump hareketini kullanmanız lazım. Çöp kutusunun yanındayken zıplayın ve en üst noktaya ulaştığınızda zıplama tuşuna bir kez daha basın. Sam ayağıyla güç alıp kendini iterek duvarın kenarını tutabileceksiniz. Yukarı çıkmak için biraz sola kaymanız gerekiyor.



Bölüm 1 : Police Station

Kayıt odasına ulaşmak için polis merkezinin en üst katına çıkmalısınız. Burada karanlık bir odada çalışmakta olan iki polis göreceksiniz. İkisine de arkadan yaklaşmış bayıltın ve son kapıdan girin. Burada sessiz olmanız hemen alarm çalışıyor. Polisi perdenin arasından nişan alarak vurun ve bilgisayarı kullanarak bölümü bitirin.



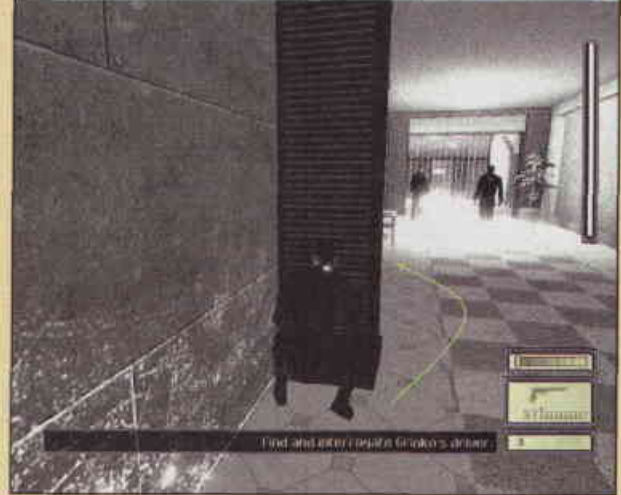
Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Bölümün başına aşağıya nasıl ineceğinizi kestirememiş olabilirsiniz. Oyunda özellikle çatılara ulaştığınızda kenarlardaki bacalara dikkat edin. Bu bacaları ipinizi bağlayarak aşağıya inebiliyorsunuz. Aşağıda bir açıklık (pencere, balkon vs.) gördüğünüzde zıplama tuşunu kullanarak sallanabilir ve içeri girebilirsiniz.



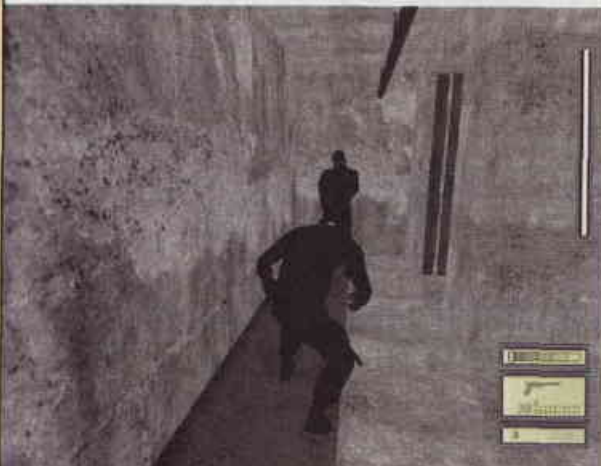
Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Koridora çıktığınızda iki tane devriye göreceksiniz. Bunlardan biri sürekli arkası dönük duruyor. Sütunun arkasına saklanın ve diğer devriyenin sizi geçmesini bekleyin. Sizi geçince çömelir vaziyette sütunu geçin ve soldaki kapıdan içeri girerek merdivenleri inmeye başlayın.



Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Garaja indiğinizde ilk olarak hemen kapının yanındaki kamerayı vurun. Garajdaki diğer kamerayı vurmanız gerek yok, çünkü sizi göremiyor. Aracın şoförü karanlık bir köşede çişle meşgul olduğundan arkasından rahatça yaklaşabilir ve sorguya çekebilirsiniz. İşiniz bitince onu aynı karanlık köşede bırakın.



Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Mutfığa ulaşmanız için bayıltığınız tüm askerlerin karanlık yerlerde olması lazım, aksi halde açık pencereye doğru asılarak ilerlerken görevin başarısız olduğunu duyacaksınız. Mutfığa girince elinize şişe alın, askerlerin çıkmasını bekleyin ve buzluğun bulunduğu odaya doğru fırlatın. Mutfaktaki açıklar buzluğa doğru giderken masanın sağından ilerleyerek mutfaktan çıkın.



Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Alt kattaki iki nöbetçiyi de bayıltıp karanlık yerlere çektikten sonra bilgisayarı kullanarak dışarıdaki lazer sistemini kapatın. Mesajı aldıktan sonra arka tarafa saklanın ve albay bilgisayarın başına oturduktan sonra arkasından yaklaşip onu esir alın. Albayı kapının yanındaki retina kontrolüne kadar sürükleyip kapıyı açmasını sağlayın. Sonra da bayıltıp saklayın.



Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Asansörle üst kata ulaştığınızda hemen sağ taraftaki kapı üzerinde Disposable Pick kullanarak içeri girin (acele etmezseniz devriye gezen asker sizi yakalıyor). Masanın üzerine çıkın ve kendinizi yukarıdaki hava boşluğuna çekin. Bu şekilde kilitli kapıların ardına geçmiş olacaksınız. Karşındaki kamerayı vurun ve soldaki odaya girerek merdivenlerden çatıya çıkın.



Bölüm 3 : Oil Refinery

Görevin başında eğitim kısmında öğrendiğimiz her şeyi uygulayacaksınız. Boruya asılıp geçtikten sonra sağ taraftaki tele tutunup kaymanız gerekecek. Tam platforma ulaşırken bir patlama olacak ve oradaki askerler ölecek. Platforma çıktuktan sonra sol tarafa gidip direğe tırmanacaksınız ve aşağıdaki büyük borunun üzerine atlayacaksınız.



Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Bahçeye çıktığınızda çok acele etmeniz gerekiyor. Hemen asansöre doğru koşun ve elinize lazer mikrofonu alın. Ateş tuşuna basarak (silah kullanıyormuş gibi) mikrofonu çalıştırın ve asansörün hareketi boyunca sürekli olarak üzerinde kalmasını sağlayın. Doğru yaptıysanız konuşmaları duymaya başlayacaksınız ve asansör durunca doğru yaptığınızda dair onay alacaksınız.



Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Çatıdan iple sarkın ve camın önüne durun. Silahınızı çekin ve içerideki nöbetçiyi öldürerek içeri girin. Bilgisayarı kullandıktan sonra hemen ışığı kapatıp odanın sağ köşesindeki masanın arkasına saklanın (alternatif olarak camdan da aşağı sarkabilirsiniz). İçeri giren üç askerin çıkmasını bekleyin ve tekrar bilgisayarı kullanarak transferi tamamlayın.



Bölüm 3 : Oil Refinery

Boruda açılmış olan deliğe girin ve çömelin. Gece görüşünü açarak boru boyunca ilerleyin ve bu sırada telsiz mesajlarını dinleyin. Borunun sonunda ufak bir odaya ulaşacaksınız. Merdivenden yukarı çıkıp kapağı açtığınızda teknisyeni ve onu koruyan askerleri göreceksiniz. Bunlar birlikteyken sakın dikkatlerini çekmeyin yoksa görev başarısız olur.



Bölüm 3 : Oil Refinery

Sağ veya soldaki merdivenlerden tırmanarak üst platforma ulaşın. Teknisyenin korumalarından biri geride kalacak, onu vurabilirsiniz (yalnız kalan korumaları vurunca görev başarısız olmuyor). Sonra gri kutunun üzerine çıkın ve yukarıdaki boruya tutunun. Asılarak ilerlemeye başlayın ve teknisyenin geçtiği platformun üzerine geldiğinizde kendinizi aşağı bırakın.



Bölüm 3 : Oil Refinery

Teknisyeni takip ederken ayak seslerine çok dikkat etmelisiniz. Yoksa gözden kaçırıp etrafta dakikalarca onu aramak zorunda kalabilirsiniz (benim gibi). Yine de bu duruma düşenler için söyleyeyim, teknisyen bölüme başladığınız yere doğru kaçıyor. Onu suya yakın olan platformda çömelmiş olarak bulacaksınız. Sorguya çekin, bayıltın ve çantasını alın.



Bölüm 4 : CIA Headquarters

Merdivenlerin yukarısındaki nöbetçiyi etkisiz hale getirmek için zamanlamanızın çok iyi olması gerek. Merdivenler metal olduğundan en ufak bir ses yakalamanıza neden olabilir. Bu nöbetçiye yaklaştığınızda direkt bayıltmak yerine, onu yakalayıp geriye sürükleyin ve merdivenlerin orada bayıltın. Böylece aşağıdakiler sesini duymayacaktır.



Bölüm 3 : Oil Refinery

Bundan sonra sürekli olarak teknisyeni takip edecek ve geride kalan korumaları temizleyeceksiniz. Teknisyenin girdiği kapılardan birini açamıyorsunuz. Dışarı çıkın ve sağdan ilerleyin. Bir patlama olacak ve camlardan biri kırılacak. Önünüzdeki kutunun üzerine çıkıp boruya asılarak kırılan camdan içeri girin. İçerideki askeri öldürüp takibe devam edin.



Bölüm 4 : CIA Headquarters

CIA üssüne sızmak için havalandırma girişini kullanacaksınız. Ama vantilatörler çalışmadan önce yalnızca kısıtlı bir süreniz var. Sol taraftaki tel örgüden içeri girin ve tahta parmaklıkların önüne tırmanın. Doğru açıyı yakaladığınızda parmaklıkları kenara kaydırabilecek ve içeri girebileceksiniz. Tüm bu işlemleri süre dolmadan tamamlamanız gerekiyor.



Bölüm 4 : CIA Headquarters

Karşılıklı odalarda camdan koridoru gözetleyen muhafızlar bulunuyor. Bu odalardan birindeki muhafızı etkisiz hale getirdikten sonra sol taraftaki kapıyı maymuncuk kullanarak açın. İçeriden üç tane Sticky Shocker alacaksınız. Tüfeğinize kavuştuktan sonra bu sersemleticiler sayesinde askerlerden sessiz biçimde kurtulabilirsiniz.



Bölüm 4 : CIA Headquarters

Tüfeğinizi almadan önce iki sivilin dolaştığı depoyu sessiz biçimde geçmeniz gerekiyor. Burada en ufak bir ses yaparsanız sivillerden biri alarma basacaktır. Eğer karşılaşacağını ilk sivil hemen bayıltmaya kalkarsanız diğeri duyacak ve yine alarmı çalıştıracaktır. İlk sivil bayıltmadan önce merdivenlere kadar sürükleyin. Bundan sonra diğeri çocuk oyuncağı olacak.



Bölüm 4 : CIA Headquarters

Camdan bakan nöbetçiyi geçmek için ses çıkarmanız gerekiyor. Bunun için camın kenarında durun ve bir kez zıplayın. Nöbetçi sesi araştırmak için arkasındaki kapıya yönelecek. Kapıya geldiğinde camdan tırmanarak içeri girin ve nöbetçinin arkasından yaklaşarak dışarı çıkmasına izin vermeden bayıltın.



Bölüm 4 : CIA Headquarters

Dougherty'yi bayılttıktan sonra çıkış noktasına kadar sırtınızda taşımanız gerekiyor. Bunu yaparken yola devriye gezen nöbetçileri tek tek etkisiz hale getirmeniz gerek. Bunun için bulduğunuz kuytu köşeleri kullanarak Dougherty'yi bırakın ve nöbetçiden kurtulduktan sonra taşımaya devam edin. Çıkış noktasındaki son nöbetçiyi de bayılttıktan sonra Dougherty'yi kamyonun önüne bırakın.



Bölüm 4 : CIA Headquarters

Server odasına girmeden önce koridorun karşı tarafındaki nöbetçiden kurtulmanız gerekiyor. Bu nöbetçiye gizli gizli yaklaşmanın bir yolunu bulamadım; sizi ya duyuyor, ya da görüyor. Ona görünmeden server kısmına geçmek de mümkün değil. O yüzden iyi bir zamanlama yapıp sırtına Sticky Shocker kullanarak ateş edin. Bayıldığında sırtınıza alıp karanlık bir köşeye bırakmayı unutmayın.



Bölüm 4 : CIA Headquarters

Koridorda en ufak bir hareketinizi yakalamaya hazır iki tane kamera var. Bunlar zırhlı olduğundan vurarak etkisiz hale getirmeniz mümkün değil. Elinize tüfeğinizi alıp dürbününü kullanarak odadaki 9 lambayı da tek tek vurun. Bunu yaptığinizda ortalık tamamen karanlığa bürünecek ve odanın karşı tarafındaki kapıya gidebileceksiniz.



Bölüm 5 : Kalınatek Building

Kalınatek binasını girmek için garajda açık bulunan bir pencereden dışarı çıkmanız ve resimde gördüğünüz camlı alana gelmeniz gerekiyor. İsterseniz içerideki adamları tüfeğinizi kullanarak vurabilirsiniz, ama bunu yaparsanız da camdan içeri giremiyorsunuz. Başka bir yol bulmamız lazım. Bu yüzden basmakta olduğunuz camların üzerinde zıplayın. Cam kırılacak ve içeri sızacaksınız.



Bölüm 5 : Kalinatek Building

Korumalardan birinin üzerinden çıkan diskette duvar mayınları hakkında bilgi alacaksınız. Bunların en büyük özelliği yanlarına yavaşça yaklaşılmadığı taktirde aktif hale geçip patlamaları. Düşmanın yerleştirdiği bu mayınları onları öldürmek için kullanabilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey onların dikkatini çekip üzerinize gelmelerini sağlamak (ya da iyi bir nişanla mayını vurup patlatmak).



Bölüm 5 : Kalinatek Building

Arşiv odasına ulaşmak için kısıtlı zamanınız var ve odanın bulunduğu koridorun her yeri duvar mayınlarıyla kaplı. Burada yavaş hareket ederek zaman kaybetmek istemeyeceksiniz, bu yüzden mayınlarla aranızdaki mesafeyi koruyun ve onları ateş ederek patlatın. Eğer uzak duramıyorsanız yanından koşarak geçin ve bir anda patlama menziline çıkmaya bakın.



Bölüm 5 : Kalinatek Building

Çıkış yolunda birçok kişiyi öldürmeniz gerekiyor. Neredeyse girdiğiniz her odada Frag Grenade ve Medical Kit bulacağınızdan bu pek sorun olmayacak. Toplu halde duran askerleri öldürmek için Frag Grenade kullanın. Eğer askerler yolunuzu kapatmışsa duvara önceden topladığınız mayınlardan birini yerleştirin ve gürültü yapın. Sesi araştırmak için gelecek askerler havaya uçacaktır.



Bölüm 5 : Kalinatek Building

Çalışanlarla konuşmadan önce duvardaki mayını etkisiz hale getirmelisiniz. Bunun için mayının yanına çok yavaş hareket ederek gidin (tercihen çömelerek). Mayının yanına geldiğinizde ayağa kalkın ve üzerindeki ışık yeşile döndüğü anda etkisiz hale getirmeye çalışın. Eğer yanlış zamanda yaparsanız ışık yanıp sönmeye başlayacak ve hep birlikte havaya uçacaksınız.



Bölüm 5 : Kalinatek Building

Bulduğunuz programcıyla konuşmak istediğinizde onun yaralı olduğunu göreceksiniz. Onu revire götürmek için sırtlanmadan önce koridora çıkın ve revirin yakınındaki korumayı öldürün. Artık programcıyı revire götürebilirsiniz. Aradığınız kişi bu olmasa da size Ivan hakkında önemli bir bilgi verecektir. Ivan'ın saklandığı tuvalete vardığınızda hiç vakit kaybetmeden başındaki askeri vurun.



Bölüm 6 : Chinese Embassy

Bölümün başında bayağı uzun bir süre merdivenleri, boruları ve ipleri kullanarak ilerleyeceksiniz.. Resimde gördüğünüz yere geldiğinizde acele etmeyin ve ilk olarak buradaki üç (veya birini önceden temizlediyseniz) iki askeri bayıltın. Unutmayın, birini vurursanız görev başarısız olur. Demir kapıdan geçip geriye dönerseniz yerde bir kanalizasyon deliği göreceksiniz. Hedefiniz orası.



Bölüm 5 : Kalinatek Building

Çıkış yolunda birçok kişiyi öldürmeniz gerekiyor. Neredeyse girdiğiniz her odada Frag Grenade ve Medical Kit bulacağınızdan bu pek sorun olmayacak. Toplu halde duran askerleri öldürmek için Frag Grenade kullanın. Eğer askerler yolunuzu kapatmışsa duvara önceden topladığınız mayınlardan birini yerleştirin ve gürültü yapın. Sesli araştırmak için gelecek askerler havaya uçacaktır.



Bölüm 6 : Chinese Embassy

Kanalizasyonda yolu kapayan iki asker göreceksiniz. Bunları vurma şansınız olmadığından yapabileceğiniz en mantıklı şey uzaktan bayılmalarını sağlamaktır. Bunun için Diversion Camera kullanabilirsiniz. Askerlerin yakınındaki duvara nişan alarak kamerayı fırlatın ve biraz ses çıkarmasını sağlayın. Askerler yaklaştığında gazı salın ve ikisinin de yere yığılışını seyrederin.



Bölüm 6 : Chinese Embassy

Konuşmayı lazer mikrofona düzgün biçimde kaydetmeniz çok önemli. Bunun için konuşmanın başını kaçırmamanız gerek. Resimde görülen yerde durun (karanlık olması bizim açımızdan iyi ama dergide basılması açısından kötü) ve hemen lazer mikrofona aktif hale getirin (Use düğmesiyle). Ekranda çıkan hedefi pencerenin üzerine getirdiğinizde hedef kırmızı olacak ve kayıt başlayacaktır.



Bölüm 6 : Chinese Embassy

Bölümün başında bayağı uzun bir süre merdivenleri, boruları ve ipleri kullanarak ilerleyeceksiniz.. Resimde gördüğünüz yere geldiğinizde acele etmeyin ve ilk olarak buradaki üç (veya birini önceden temizlediyseniz) iki askeri bayılın. Unutmayın, birini vurursanız görev başarısız olur. Demir kapıdan geçip geriye dönerseniz yerde bir kanalizasyon deliği göreceksiniz. Hedefiniz orası.



Bölüm 6 : Chinese Embassy

Ajanla buluşup bilgileri aldıktan sonra yandaki izgaraya çıkın ve bacaya ipinizi bağlayarak aşağı inin. Biraz ilerleyince elçiliğe girmek için kamyonun faydalanmanız gerektiğini söyleyen bir mesaj alacaksınız. Kamyon önünüzden geçince duvar dibinden çömelerek peşinden koşun. Kamyon nizamiyede duracak, siz de sessizce soldaki kulübeye girip nöbetçinin işini bitireceksiniz.



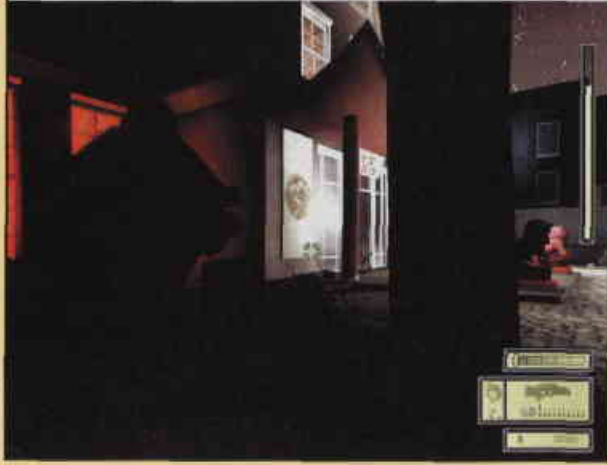
Bölüm 6 : Chinese Embassy

İlk kayıttan sonra hafif sağa kayın ve Feirong'un limuzine binmesini bekleyin. Limuzin hareket eder etmez mikrofona çalıştırın ve limuzini takip edin. Limuzin kapıya geldiğinde duracak, mikrofona hedefini ön koltuğa doğru götürün. Hedefi yakaladığınızda kayıt başlayacak ve doğru yaptıysanız bundan sonra çıkış noktasına gitme görevini alacaksınız.



Bölüm 6 : Chinese Embassy

Çıkış noktasına gitmek için karşıdaki duvardan atlamamız gerekiyor. Bunun için de elçiliğin önündeki askerleri etkisiz hale getirmelisiniz. Yine Diversion Camera kullanarak iyi bir zamanlamayla ikisini de bayıltabilirsiniz. Baygın askerlerin yanına gidin ve aynı işlemi sağ taraftaki kulübede gözcülük yapan asker için uygulayın. Böylece elçilikten rahatça çıkıp görevi bitirebileceksiniz.



Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Çatıdaki demir yerlerde yürümeye kalkarsanız çok fazla gürültü çıkıyor ve çatıyı incelemek için iki asker buraya geliyor. Bu durumu avantaja çevirmek için taşın üzerinde biraz ilerleyin ve gürültü yaparak merdivenin altına inin. Hemen silahınızı çıkarıp basamakların arasından nişan alın. Böylece gelen iki askeri de ruhlari bile duymadan öldürebilirsiniz. Cesetleri saklamayı unutmayın.



Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Buzhaneye girdiğinizde etraftaki soğuk buharı yüzünden hiçbir şey göremeyeceksiniz. Burada gece görüş gözlüğünüz de hiçbir işe yaramıyor çünkü etraf çok aydınlık. Termal gözlüğünüzü takarak yavaşça ilerleyin. Kapı girişlerindeki askerlere sessizce yaklaşın ve boğazlarına yapışıp geri çektikten sonra bayıltın (ilk anda bayıltırsanız diğerleri durumu fark edecektir).



Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Bölümün başında mayınlarla dolu bir bölgeden geçmeniz lazım. Mayınları görebilmek için termal gözlüklerinizi kullanın. Mayınların kapattığı yerleri zıplayarak geçemezsiniz, diğer yolları kullanmalı veya sandıklara tırmanmalısınız. Bu işe başlamadan önce balkonlardaki iki askeri öldürün, yoksa sizi hemen görüyorlar. Ayrıca ışıklara da dikkat edin, sizi yakalarlarsa alarm çalır.



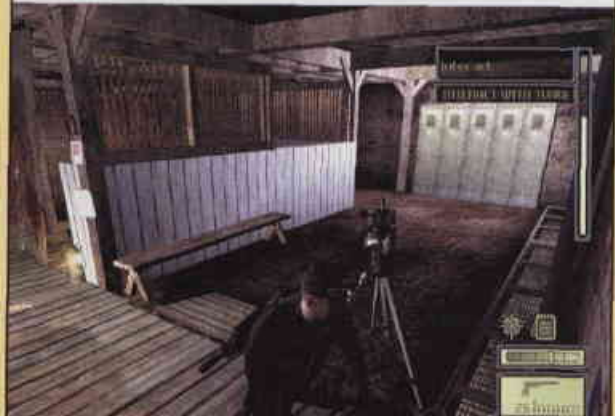
Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Esir askerlere doğru giden grubu durdurmak için elinizdeki en iyi fırsat, onlara yukarıdan baktığınız zaman olacaktır. Aşağıda üç asker bulunuyor ve bunların ikisi birlikte duruyorlar. Duvara bir Diversion Camera atın ve gazı kullanarak ikisini de bayıltın. Deliğin karşı tarafına geçin ve üçüncü askeri de gördüğünüz anda vurun. Artık aşağıya tamamen güvenli.



Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Askerlerle ve Çin elçisiyle konuştuktan sonra acele ederek taretlerin yanına gidin ve bilgisayarı kullanarak ederek taretlerin yanına gidin (böylece taret gördüğünüz her şeye ateş edeceksiniz). Hemen ilerideki bir tahtanın ardına saklanın ve askerleri öldürmek için gelen tüm askerlerin taretler tarafından delik deşik edilmesini seyredin. Size kalan tek düşman Grinko olacak, onu da öldürüp görevi bitirin.



Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Elçiliğe gitmek için Çin lokantasının içinden geçmelisiniz. Yemek yiyen askerlere ve mutfaktaki aşçıya çok dikkat ederek mutfağın köşesindeki merdivenlerden yukarı çıkın. Karşı binadaki askere dikkat ederek tahtaların üzerinden yürüyün ve ipten kayarak elçilik binasını ulaşın. Biraz ilerleyince tırmanabileceğiniz bir boru bulacaksınız. Havalandırma deliğinden ilerleyin ve içeri sızın.



Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Eğer şifreyi girecek kişiyi öldürürseniz görev başarısız olacaktır. O yüzden özellikle de kırmızı bereli askerleri öldürmeden önce bir süre takip edin. Bir kapıyı açtıktan sonra rahatça vurabilirsiniz. Termal gözlüğünüzle tuş takımına baktığınızda dört tane parmak izi göreceksiniz. Bunlara en silikten başlayarak sırayla basmanız lazım (örneğin resimdeki şifre 1, 4, 3, 6).



Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Kamyonları vurma görevini aldığınızda bunu başarmak için çok az zamanınız olacak, çünkü kamyonlar hareket etmek üzereler. Bunları durdurabilmek için yapabileceğiniz tek şey iyi bir nişanla iki kamyonun ortasında bulunan benzin deposuna ateş etmek. Eğer kamyonlar uzaklaşmamışlarsa havaya uçacaklar. Kaçmak için yerdeki kapağı kullanmalısınız.



Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Burayı rahat geçmek için müthiş bir zamanlama yapmanız gerekiyor. Merdivenler demir olduğundan çok yavaş ilerleyin ve içerideki asker sağa döndüğü anda ilerlemeye başlayın. Kapıda bekleyen askerin boğazına sarılıp merdivenlere doğru çekin. Bu sırada diğer görevli elinizde rehine olduğu için size ateş edemeyecek. Kolunuz askerin boğazındayken silahınızı çekin ve ikisini de temizce öldürün.



Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Taretleri kendi yararımıza kullanmayı geçen görevde öğrenmiştik. Önce rafa, ardından da üst kata tırmanın. Bilgisayarı kullanarak Disable IFF seçeneğini kaldırın ve beklemeye başlayın. Koridoru teftiş için gelen iki asker taret tarafından öldürülecek. Şimdi bayrakların asılı olduğu direğe tutunarak karşı balkona geçebilirsiniz (karşı tarafta da retina kontrolü için kırmızı bereliyi esir almanız gerekiyor).



Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Feirong'un odasına girdiğinizde çok dikkatli olmalısınız. Kendisi sarhoş olduğundan ve intihar etmek istediğinden silahını çekip sağa sola ateş edecek. Bunlardan bir kaçı size isabet edebilir. Durduğu anda hemen yakalayıp sorguya çekmeli ve ardından bilgisayarı kullanmalısınız. Kaçış yolunda sakın acele etmeyin çünkü bir sürü yer havaya uçacak. Patlamaların yakınında olmanız gerek.



Bölüm 9 : Georgian Palace

Bölümün başında çok zor bir kısım var. Atlama zamanlarını doğru yapmazsanız benim gibi en az on kere uçurumdan aşağı uçarsınız. Bahçeye ulaştıktan sonra ilk iş olarak kuledeki gözcüyü vurun. Bahçede dolaşan iki askerden biri kulenin dibine kadar gidiyor ve orası ışığın ulaşmadığı tek yer. Dürbünü kullanarak askeri öldürün ve diğerine görünmeden sağ taraftaki labirente girin.



Bölüm 9 : Georgian Palace

Asansörle kütüphaneye iner inmez bela sizi bekliyor. Gelen bir anonsla sizi öldürmekle görevlendirilmiş askerler içeri girecek. Asansörden indiğiniz anda hemen sol taraftaki kitaplığın arkasına saklanın ve önünüze gelen iki askeri vurun. Kitaplığın sol tarafından göz atarak diğer ikisinin yerlerini tespit edin ve gerekirse dürbün kullanarak onları da öldürün.



Bölüm 9 : Georgian Palace

Nikoladze'yi öldürme görevini aldıktan sonra çok dikkatli olmalısınız çünkü onu vurmak için tek bir şansınız var. Kurşununu aldıktan sonra hafif sola kayın ve dürbünü açın. Buradan Nikoladze'nin kafasını az da olsa görebiliyorsunuz. Nefesinizi tutun ve dikkatli bir atışla onu öldürün. Hemen geri çekilin çünkü sağdaki kapı açılacak ve bir asker gelecek. Bunu da arkasından yaklaşıp indirin ve içeri girin.



Bölüm 9 : Georgian Palace

Birçok yerde de öldüğünüz anda alarmı çalıştıran tuzaklar bulunuyor. Bu yüzden girdiğiniz her odada en az bir kez termal gözlük kullanarak bunları görmeye çalışın. Oda çok aydınlık değilse gece dürbünü de bunları görmeyi sağlayacaktır. İleride bunların açılıp kapanmalarıyla karşılaşacaksınız. Onları da kapandıklarından çömelerek veya zıplayarak geçebilirsiniz.



Bölüm 9 : Georgian Palace

Bölümün en zor yerlerinden biri. Nikoladze gittiği zaman kesinlikle kıpırdamayın, yoksa anında vurulursunuz. İster termal, ister gece dürbünü aktif hale getirin ve bekleyin. Bir süre sonra içerideki tüm ışıklar sönecek. Tam bu anda önünüzde sağda duran adamı kafasına tek kurşunla öldürün ve hemen soldaki kasaların arkasına saklanın. Kalan askerleri buradan daha rahat öldürebilirsiniz.



Bölüm 9 : Georgian Palace

Yemek odasında kesinlikle acele etmeyin. Aşağıdaki kapıyı açacak olursanız sizi öldürmek için bekleyen askerlerin olduğunu duyacaksınız. Bundan sonra ister sağ, ister soldaki kapıyı açın; siper almış iki asker sizi öldürecekler. Bu yüzden yemek odasındaki dolaptan balkona zıplayın ve sessizce pusu kurmuş askerlerin arkasına geçin. Onları öldürüp ana kapıdan çıkın ve bu muhteşem oyunu bitirin. **Eser Güven**



hilekâr

Yaptığımız ankette 100 kişiye 'Hile yapıyor musunuz?' diye sorduk. 100 kişiden 105'i "Hayır", -10'u "Evet", 0,009'u ise "... " yanıtını verdi.

Line of Sight: Vietnam

Oyun sırasında chat penceresini açmak için L'ye basın. Cheat mod'unu aktif hale getirmek için /cheatheat yazıp Enter'a basın. Daha sonra aşağıdaki hilelerden birini konsol penceresine yazın ve Enter'a basın. Not: Kod'ları girmeden önce chat penceresindeki /tell yazısını silin.

Sonuç	Kod
God mod, sınırsız cephane ve uçma mod'u.	/ac
God mod.	/godmode
Görünmezlik.	/invis
Uçma mod'u.	/fly
Sınırsız cephane.	/ammo
Düşmanın haritasını görme.	/fovs
O anki görevi kazanma.	/winmission
O anki görevi kaybetme.	/losemission
Hitler mod'u.	/hitlermode



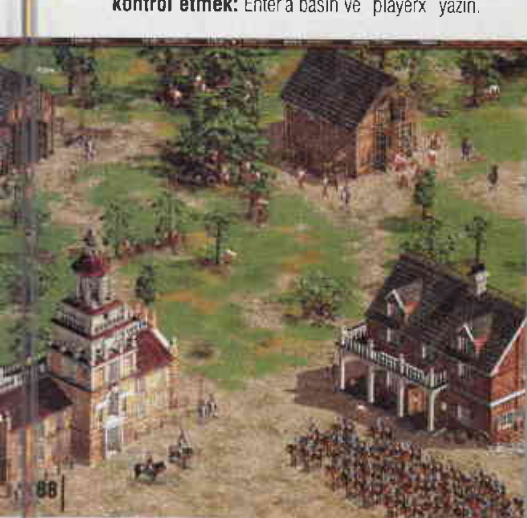
American Conquest

Savaş sisini kapatmak: Enter'a basın ve 'supervizor' yazın.

Tüm kaynaklar: Enter'a basın ve 'money' yazın.

Tüm birimler: Enter'a basın ve 'qwe' yazın.

Haritadaki tüm oyuncuları ve hayvanları kontrol etmek: Enter'a basın ve 'playerx' yazın.



Splinter Cell

Demo versiyonunda konsolu açmak için Tab'a basıp aşağıdaki kod'lardan herhangi birini girin. Tam versiyonda ise F2'ye bastıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Sonuç	Kod
Tam sağlık.	health
Görünmezlik.	invisible 1
Görünmezliği kapatır.	invisible 0
Tam cephane.	ammo
Uçma mod'u.	fly
Hayalet mod'u.	ghost
Uçma ve hayalet mod'unu kapatır.	walk
Düşmanları dondurur.	playeronly
Düşmanları normal haline getirir.	playeronly 0
Düşman yok.	killpawns
God mod.	invincible 1
God mod'unu kapatır.	invincible 0
Gizlilik derecesini gösterir.	stealth
Belirtilen item'i verir (item isimleri aşağıda).	summon

Item'lar...

Aşağıdakilerden istediğiniz birini 'summon' hilesiyle birlikte kullanın. Ters bir elki olursa vakit kaybetmeden doktorunuza başvurun. Başvurduğunuz doktorun kafası yanılırsa doktoru alıp bir başka doktora taşıyın. Sonra..

echeloningredient.ecamerajammer
echeloningredient.echemflare
echeloningredient.edisposablepick
echeloningredient.ediversioncamera
echeloningredient.ef2000
echeloningredient.eflare
echeloningredient.efraggrenade
echeloningredient.elasermic
echeloningredient.elockpick
echeloningredient.emedkit
echeloningredient.erappellingobject
echeloningredient.eringairfoilround
echeloningredient.esmokegrenade
echeloningredient.estickycamera
echeloningredient.estickyshocker
echeloningredient.ethermalgoggle
echeloningredient.ewallmine
echeloningredient.eammoof2000
echeloningredient.efn7
echeloningredient.eammoofn7
echeloningredient.eopticcable



Freelancer

Oyunu kolaylaştırmak: Freelancer dizisinde yer alan 'PerfOptions.ini' dosyasını herhangi bir text edit'leme programıyla açın ve...

DIFFICULTY_SCALE = 1.00
satırını,
DIFFICULTY_SCALE = 0.00
şeklinde değiştirin.



BrixoutXP

1. Cheat'leri açmak: Ana ekranda 'sunnycheats' yazın.
2. Tüm bölümler: Ana ekranda 'open all' yazın.
3. Oyun sırasında aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
water	Water Ball'u açar.
acid	Acid Ball'u açar.
flash	Thunderbolt verir.
fire	Fire Ball'u açar.
gun	Laser'i açar.
magnet	Magnet'i açar.
ufo	UFO verir.
rocket	Rocket Launcher verir.
gotonext	Diğer bölüme geçirir.
addlife	Ekstra hak verir.
two	Çift top verir.
four	Dört top verir.

Big Mutha Truckers

Hileleri aktif hale getirmek için... Options'in altındaki Cheat ekranına gidin ve 'CHEATINGMUTHATRUCKER' yazın.

Evil truck Options'in altındaki Cheat ekranına gidin ve 'Varley' yazın.



Eternal War

'stuffcmds' parametresini kullanarak oyunu çalıştırın (C:\EternalWar\EternalWar.exe stuffcmds). Daha sonra konsolu açmak için é tuşuna basın ve kod'ları girin.

Kod	Sonuç
noclip	Hayalet mod'u.
impulse 255	Tüm silahlar ve cephaneleri.
impulse 9	Tüm silahlar.
god	God mod.
kill	Kendinizi öldürürsünüz.
fly	Uçus mod'u.
notarget	Hedefsiz mod.

Chain Reaction

Her şeyi açmak için password yerine 'core' yazın (Biraz kısa oldu ama olsun).



Airport Tycoon 2

Oyun sırasında é tuşuna basıp konsolu açarak aşağıdaki kod'ları girin. Daha sonra hileleri aktif hale getirmek için Enter'a basın.

Kod	Sonuç
SetBudget	Seçiminiz için bir bütçe verir.
INeedCash	100 milyon dolar verir.
MassDrop	Dev bir hava alanı verir.
ShowGame	Oyunu gösterir.
HideGame	Oyunu gizler.
DoEarthquake	Deprem.
DoTornado	Kasırga.
SetCash	Seçiminize nakit para verir.



Sabrina The Teenage Witch Spellbound

Çirkin maske Birinci bölümde (Trick or Treat), Sabrina'nın odasındaki canavar kostümünü maskenin üzerinde kullanın.

Tommy Co. ceketi İkinci bölümde (Clothes Make Mannequin), Sabrina'nın odasındaki dergiye tıklayın. Zamanı Topu ve C3D ikisini ceketin üzerinde kullanın.

Prisoner of War

Tüm Chapter'ları açmak için password yerine 'geriteng5' yazın.



Ultra Vixen

Doğru parçayı kullanıp kullanmadığınızı anlamak için mouse'un sol tuşuyla skora tıklayın ve daha sonra X'e basın.

Zone 66

Düşman uçaklarını uçurmak için uçak seçme ekranında Sağ Ok tuşuna basılı tutun.



3D Pinball Space Cadet

1. Ekstra top: Ekstra top kazanmak için oyun sırasında '1max' yazın (Bu hile sadece Windows XP'de çalışır).

2. Sınırsız top: Tam ekranda oyun başladığı zaman 'bmax' yazın. Buradaki 'tam ekran'ın anlamı gerçek tam ekran değil. 'Full Screen Game' mod'una geçmek için F4'e basın. Hile ancak bu şekilde çalışır (Bu hile sadece Windows XP'de çalışır).

3. Gravity Well'i aktif hale getirmek: Oyun başladığında Gravity Well'i aktif hale getirmek için 'gmax' yazın (XP).

4. Terfiyi tamamlamak: Oyun sırasında 'rmax' yazın (Bu hileyi yaparsanız puan kazanmayacaksınız).

Master of Orion 3

100 BC Planet ekranına gidin ve Alt tuşunda basılı tutarak 'moola' yazın.

Tüm galaksiler Oyun sırasında Alt tuşunda basılı tutarak 'galaxy' yazın.



Real War

1. Güç: Oyunu F1 ile durdurun ve Ctrl, Sol ok ve F9 tuşlarına aynı anda basın. Daha sonra S'e basın.
2. Savaş sisini kaldırmak: Oyun sırasında F1'e basıp Ctrl ve Sağ ok tuşuna aynı anda basın. Daha sonra F'ye basın.



Rainbow Six: Raven Shield

Aşağıdaki kod'ları konsol ekranında girin.

Kod	Sonuç
behindview <0 veya >	Third person kamerası.
ghost	Hayalet mod'u.
walk	Hayalet mod'unu kapatır.
fullammo	Tam cephane.
demoplay <dosya ismi>	Belirtilen demo'yu oynatır.
god	Yenilmezlik.
godteam	Takım için yenilmezlik.
godhostage 1	Rehineler için yenilmezlik.
godhostage 2	Rehineler için yenilmezliği kapatır.
toggleunlimitedpractice	Tüm görevleri update eder, oyun bitmez.
togglethreatinfo	Tehlikeleri gösterir.
disarmbombs	Tüm bombaları etkisiz hale getirir.
deactivateiodevice	Telefon ve laptop gibi iletişim araçlarını kapatır.
rescuehostage	Tüm rehineleri kurtarır.
disablemorality	Moral kurallarını kapatır.
callettero	Tüm teröristleri arar.
tsurrender	Görüş alanınızdaki tüm teröristler teslim olur.
tsprayfire	Teröristler sizi gördüğü zaman hızlıca ateş eder.
rendspot	Teröristlerin nereden çıktıklarını gösterir.
showfov	Tüm karakterlerin nerede olduğunu gösterir.
sqi	Oyun mod'ları.
rainbowskill	Rainbow Six'in multiplayer mod'u.



hilekâr

Tenchu 3: Wrath of Heaven

Bamboo Forest Sıcak suyun olduğu yere gidip eğilirseniz sağlığını artırır.

Tesshu Tesshu'yu açmak için oyunu bir defa Rikimaru bir defa da Ayame ile bitirin.

Eşyaları artırmak Item Selection ekranında R2 ve L2'ye aynı anda basılı tutarken sırasıyla; Kare, Kare, Kare, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ tuşlarına basın.

Sağlığı yenilemek Oyunu durdurun ve sırasıyla; Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Kare, Kare, Kare tuşlarına basın.

Tüm karakterleri açmak Giriş ekranında; L1, R2, L2, R1, Sağ, Sol, L3, R3 tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm ortamları açmak Mission Selection ekranında; R3, L3, R2, L2, R1, L1'e sırayla basın.

Tüm görevler Mission Selection ekranında; L1, R1, L2, R2, Sağ, Kare, L3, R3'e basın.

Bonus bölüm Giriş ekranında; L1, Yukarı, R1, Aşağı, L2, Sağ, R2, Sol'a basın.

Özel bölüm Başlangıç ekranında; Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, X, X'e basın.



Mister Mosquito

Anne Sivrisinek Karakter seçme ekranında L1'de basılı tutarken; Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Kare, Kare, R1, R1, R1 tuşlarına sırayla basın. Eğer bu işlemi doğru yaparsanız bir ses duyacaksınız.

Baba Sivrisinek Karakter seçme ekranında L2'de basılı tutarken; Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Kare, Kare, R2, R2, R2 tuşlarına sırayla basın. Eğer bu işlemi doğru yaparsanız bir ses duyacaksınız.

GameShark kodları

Hileler için gerekli olan kod	0E3C7DF21853E59E
Tüm renkler	EE886932BC89511Z
Ekstra tanklar	CEA642D6BCA99A82
Kalp	CEA6408EBCA99B93
Sağlık	CEA56CF2BCA99BAB
Hızlı emiş	CEA5639CBCA9DD83
Ekstra kan	CEA6404ABCA998D3



Rumble Racing

Circus Minimus yolu Password ekranında ZEAGTLUKE yazın.

Araba şifreleri

BSUIGASUM	Gamecus
NALDSHSD	XXS Tomcat
OPSRISUC	Sporticus
AMHBRAAMH	Stinger
UBTCKSTOH	Buckshot
VTYANIYTT	Van Itty
HGIROLREL	High Roller
KCEROCTEC	Redneck Rocket
PTOATRTOI	Revolution
ABOGOBAGA	Road Trip
IAREXTIAR	Vortex

GameShark kodları

Hileler için gerekli olan kod EC8DF8101456E60A

Big Stunt	1CB322687E9C70C
	1C8AA4447E9C70C
Akrobatik hareketler	1C8AA44D7E9C70C
EA Rookie Cup	4CB508FE1456E7A6
Pro Cup 1	4CB508101456E7A6
Pro Cup 2	4CB5081A1456E7A6
Pro Cup 3	4CB5082C1456E7A6
EA Pro Cup	4CB508361456E7A6
Elite Cup 1	4CB508481456E7A6
Elite Cup 2	4CB508521456E7A6
Elite Cup 3	4CB508641456E7A6
Elite Cup 4	4CB5086E1456E7A6
EA Elite Cup	4CB508801456E7A6
EA Stunt Cup	4CB5088A1456E7A6
Tüm arabalar	1CB508681355E6A6
1CB5086C1355E6A6	1CB508701355E6A6
1CB508741355E6A6	1CB508781355E6A6
1CB5087C1355E6A6	1CB508801355E6A6
1CB508841355E6A6	1CB508881355E6A6
1CB508881355E6A6	1CB508981355E6A6
1CB508941355E6A6	1CB508A01355E6A6
1CB508981355E6A6	1CB508A81355E6A6
1CB508A41355E6A6	1CB508B01355E6A6
1CB508AC1355E6A6	1CB508B81355E6A6
1CB508B41355E6A6	4CB508D41456E6A6
1CB508B81355E6A6	4CB508D21456E6A6
Tüm yollar	1CB508D81355E6A6
1CB508D81355E6A6	1CB508DC1355E6A6
1CB508E01355E6A6	1CB508DE1355E6A6



WWE Crush Hour

Kevin Nash Main Menu veya Superstar ekranındanayken L2, Kare, R2, Daire'ye basın.



Metal Gear Solid 2: Substance (İpuçları)

MG51'deki Snake'le oynamak için...

Raiden, Raiden (Ninja), X Raiden, Snake, Plisken ve Snake (tuxedo) ile görevlerin tamamını bitirin.

VR görevlerinde MG51'deki Snake'le oynamak için... Snake'in, Plisken'in ve Snake (tuxedo)'in tüm VR görevlerini tamamlayın.

Boss Survival Mod Oyunu tamamlayın (Tanker ve Plant).

VR görevlerinde Ninja Raiden ile oynamak için... Raiden'in VR görevlerinin %50'sini tamamlayın.

VR görevlerinde Plisken ile oynamak için... Snake'in VR görevlerinin %50'sini tamamlayın.



Conflict: Desert Storm

Kendi yeteneğinizi veya düşmanın yeteneğini artırmak. Main Menu'de; Kare, Kare, Daire, Daire, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2 tuşlarına sırasıyla basın.



DOSYA KONUSU

CeBIT 2003

En yeni teknolojiler,
en yeni ürünler...



sayfa 96

CeBIT 2003

Donanım sektöründeki en son yenilikler

Nokia 3300

Nokia'nın yeni telefonu MP3 çalarlara meydan okuyor.

MSI Mega PC

Bu minik PC, kendinden büyük olanların yapamadığı özelliklere sahip.

Creative i-Trigue

Creative'in yeni hoparlörü gelecekteki çizgisini yansıtıyor.

Nokia N-Gage

Nokia'nın oyun konsolu N-Gage'e yakından baktık, ilk izlenimlerimiz burada.

incelemeler

Vantec Nexus Multi-function Panel

Hem PC'nize stilli katın hem de işlemci fanına hükmedin. Siz istediğinizde sesini kesmeyi bilirsiniz.

Vantec Iceberg

Ekran kartınızı veya anakartınızı biraz havalandırmaya ne dersiniz? Iceberg ile çok kolay.

sf 96

sf 98

sf 97

sf 100

sf 101

sf 104

sf 104

sf 104

Vantec EZ Swap

Sabit diskinizi koruma alın ve istediğiniz zaman sizinle birlikte dolaşmasını sağlayın.

Vantec Stealth

Bugüne kadar gördüğümüz en iyi güç kaynağı en sağlam sistemleri bile besleyecek güçte.

ez's zone

Xbox'ı Modifiye Etmek

Bir kaç küçük işlem ve takacağınız bir çiple Xbox'ı komple bir ev eğlence sistemine dönüştürebilirsiniz.

donanım pazarı

Bilgisayar pazarı semt pazarına benzemez. Yanlış ürünü almak yıllarca süren baş ağrısına dönebilir.

teknik servis

Artık bütün okullar mailerini ahiretten mi postalyor, yoksa Jesuskane mi abartıyor, bu işlere TO ne diyor?

sf 105

sf 105

sf 106

sf 107

sf 108



ATI RADEON 9800



PHILIPS A3.610



NOKIA N-GAGE

CeBIT'te Bozulan Donanımlar?

Bu ay Donanım bölümünü büyük oranda CeBIT'e ayırdık. Yourucu, sıkıcı ve anlamsız gözükabilir fuarlar bazen... Ama tüm yeni ürünleri, hatta yeni çıkacak olanları tek tek deneyip kurcalama şansını her zaman bulamazsınız. Biz de bu ay bu şansı kaçırmadık ve CeBIT'de ne kadar yeni ürün varsa hepsini kurca-

layıp sizin için anlattık. Fuar yetkililerine göre fuara katılan ziyaretçi sayısı %17 azalırken, standlarda bozulan donanım sayısı %63 oranında artmış. Valla benimle bir ilgisi, ben bozmadım hiç birini, elimi bile sürmedim, görmedim, gitmedim... ahhhgg... vurmayın ben bozmadım diyorum.

CeBIT 2003

18.-24.3.2004

CeBIT
Get the spirit
of tomorrow

En yeni teknolojiler, en yeni ürünler...

Deutscher Messe-AC
International - Hannover

Bilgi Çin'de bile olsa, gidip getirmek gerektiğinin bilincinde olan ilim irfan derginiz Level, Bilişim Teknolojileri alanındaki son gelişmeleri size aktarabilmek için CeBIT fuarındaydı. Almanya, Hannover'deki fuara sadece 3 saatlik bir uçuşla ulaşıldığını düşününce bunun basit bir iş olduğunu düşünebilirsiniz. Ama sırtta kilolarca press kit, standdan standla koşarken, ne bel fıtığına, ne de güzel stand hosteslerine aldırmayan editörünüzün hakkını yemeyin. Bilgi aç-

lığının gazladığı bu maratona görebilseydiniz eminim ki gözleriniz yaşardı.

CeBIT 2003'de herkesin ilk farkettiği şey fuarın oldukça sönük geçtiği. Bilişim endüstrisinin uzun süredir içinde olduğu kriz hem fuara gelen ziyaretçilerin sayısında hem de standlarda kendini gösteriyordu. Ziyaretçi sayısı %17 oranında düşerken, katılan firma sayısı %11 oranında düştü.

Oyun sektörünün her geçen yıl büyüyen ve canlanan E3 fuarı ile karşılaşılınca CeBIT çok daha büyük ama ısız ve cansız bir görüntü veriyordu. Bize sorarsanız yeni MS Office sürümünün yeni Metal Gear Solid kadar ilgi görmemesi çok doğal. Ama IT sektöründeki lacivert takımların durumdan hoşnut olmadığına eminim. Fuarın en ilginç enstantanesi ikinci gün, güneş birden bire açınca fuardaki Alman çoğunluğun standları boşaltıp yeşil çimlere yayılmasıydı. Sanırım fuarda baharın ilk gününden daha ilginç birşey bulamamışlardı.

GeForce FX 5600/5200

Hem Intel hem de AMD'nin elinde fuarda sergilenecek büyük bir bomba olmanın yanı sıra NVIDIA ve ATI çekişmesine kaldı. NVIDIA oldukça geciken GeForce FX için renkli bir stand hazırlamıştı. Ancak ekran görüntülerini pek çok kez gördüğümüz peri ve troll demolarını denemek dışında yapılabilecek birşey yoktu standda. Halbuki NVIDIA standını gördüğümde GeForce FX

Siemens SL55

çok seksi!

CeBIT'in en çok ilgi çeken cep telefonlarından biri Siemens SL55 oldu. SL55 üç bant desteği, GPRS, Java, Polyphonic ses gibi pek çok son teknolojiyi desteklemesine karşın çok küçük ve sık bir telefon. Standart Siemens tasarımından çok farklı olan ve açıkçası daha çok Nokia'lara benzeyen ürün sadece 8cm yüksekliğinde ve 4.5cm genişliğinde. Buna rağmen hiç de küçük olmayan renkli bir ekrana sahip. SL55'in çevirme tuşları aynı 7650 gibi aşağıya doğru kayan arka parça ile gizlenmiş.

Philips iPronto

ev kumandası

Philips'in WiFi (802.11b) kullanarak ürettiği diğer bir ürün akıllı evlerde her şeye hükmedecek olan bir uzaktan kumanda modülü. Kablosuz ağ ve İnternet bağlantısına ek olarak iPronto her türlü IR ve RF bağlantılı cihazı kontrol edebiliyor. Mesela Ev Sineması, güvenlik kameraları, klima vs. 6.4" dokunmatik ekrana sahip olan iPronto ile haberleri takip edip e-Posta'larınızı kontrol edebilirsiniz. Ayrıca üzerindeki hoparlörler sayesinde bilgisayarızdaki MP3'leri dinleme şansınız dahi var. Geleceğin akıllı evlerine gittikçe yaklaşıyor gibiyiz.

▼ iPronto ile kendini evde değil de Atılğan'ın köprüsünde sanmak olası.



► Seksi mi? Ben fuar kalabalığının yalancısının yoksa baştan çıkamam telefonla



ile Doom III oynayabilmek gibi bir umut kaplamıştı içimi.

NVIDIA'nın asıl varlığı kendi standından çok ekran kartı üreticilerinin standlarındaydı. Abit, Asus, MSI ve Leadtek standlarında anakart kadar ekran kartlarına da yer verilmişti. En çok ilgiyi yeni duyurulan, GeForce FX serisinin orta ve alt seviye üyeleri FX 5600 ve FX 5200 çekti. GeForce FX 5800 Ultra ile hız krallığını eline geçiremeyecek, geçirse bile kısa sürede geri kaptı-

MSI Mega PC

pc'den fazla pc'den küçük

CeBIT'in çığgın ürünlerinden bir diğeri MSI'nin Mega PC'siydi. CD/MP3 çalar, DVD oynatıcı, TV ve bilgisayarı bir araya getiren bu ürün küçük ve şık tasarımıyla da çok başarılı. Bilgisayarı açmadan CD/MP3/DVD özelliklerini kullanabildiğiniz ürün bu özelliğiyle diğer barebone sistemlerden ayrılıyor. VIA'nın Mini-ITX formatında üretilen bu PC'ler yakın gelecekte müzik setleri ve DVD oynatıcıları şıtlayıp evlerdeki tek eğlence cihazı haline gelirse şaşırılmak lazım.



CPU, RAM ve sabit disk olmadan satılacak olan Mega PC'yi siz istediğiniz konfigürasyonda kurabileceksiniz. Ayrıca MSI ürün için kablosuz fare ve klavye, AM/FM anteni, 5.1 hoparlör gibi aksesuarlarda sunmayı planlıyor. Turuncu renkli Mega PC SIS 651, yeşil Mega PC VIA KM400 çipsetine sahip olacak. Ayrıca TV fonksiyonları ve 6-in-1 flash kart okuyucu sadece Plus versiyonunda olacak.

racak olan NVIDIA umudunu özellikle

orta seviyeye bağlamış gibi. Dikkat çekici bir nokta pek çok standda GeForce FX Ultra'nın bulunmamasıydı. Görüştüğüm üreticilerin hemen hepsi GeForce FX'in geç kalmasına tepkiliydi. 5800 Ultra üretmeye pek de sıcak bakmadıklarını açıkça belli ederken, FX'lerin piyasaya çıkış tarihi konusunda hiç biri kesin konuşamıyordu. Sadece bir iki üretici Nisan başında inceleme için örnek modellerden yollayabileceklerini söyledi. Büyük ihtimalle üreticiler 5800 Ultra'yı kısıtlı sayılarda üretecek ve öncelikle piyasadan talep gelmesini bekleyecekler.

Ayrıca fuarda dikkatimi çeken bir şey de hemen hemen hiç bir ekran kartı üreticisinin NVIDIA'nın fan tasarımını uygulamamış olmasıydı. 2 PCI slotu kaplaması ve korkunç gürültü çıkartması ile tepki toplayan GeForce FX için ekran kartı üreticileri daha etkili ve sessiz soğutmalar uygulamış. Daha önce OTES ile benzer bir egzoz soğutma sistemi uygulamış olan ABIT bunlar içinde en çok dikkat çekeniydi. Bu konudaki tecrübesini kullanan ABIT, OTES III isimli bir sistem kullanmış. GeForce FX'i soğutabilecek kadar güçlü olan bu soğutma sistemi normal ekran kartı fanlarından çok daha gürültülü değil. Ayrıca Leadtek ekran kartını bu sefer

komple kaplayıp üzerine iki standart fan yerleştirmiş. Ne kadar sessiz veya etkili olduğunu bilmiyorum ama pek de iyi bir fikirmiş gibi gelmedi bana.

CeBIT'in en çok konuşulan dedikodusu ise NVIDIA'nın bir sonraki ekran kartı NV35'i çalışır halde gösterdiğiydi. Muhtemelen NVIDIA tarafından yasak-

landığı için kimse NV35'i gördüğünü açıkça söylemedi. Ancak söylentilere göre NV35 ile NVIDIA DDR-II'den DDR'a geri dönüşüyor ama buna karşın çok ciddi bir performans (%70) artışı sağlıyor. Yine söylentilere göre GeForce FX Ultra'da bulunan soğutma sistemine sahip olacak olan NV35 yine 2 PCI slotu kaplayacak. NV35'in sonbahardan önce piyasaya çıkma şansı yok ve bu yüzden

Plextor PX-504A DVD+RW

Artıların hanesine bir ekle

CD yazıcılar konusunda en prestijli markalardan Plextor geç de olsa DVD yazıcı piyasasına girdi. Tercihini DVD+RW cephesinden yana kullanan Plextor'un PX-504A modeli 4X DVD, 16X CD yazabiliyor.



uzun süre duymadığımız benzer bilgiler söylentiden öteye gidemeyecek.

Radeon 9600/9200

ATI da kendi standından çok üreticilerinin standlarında boy gösterdi. ATI çip-

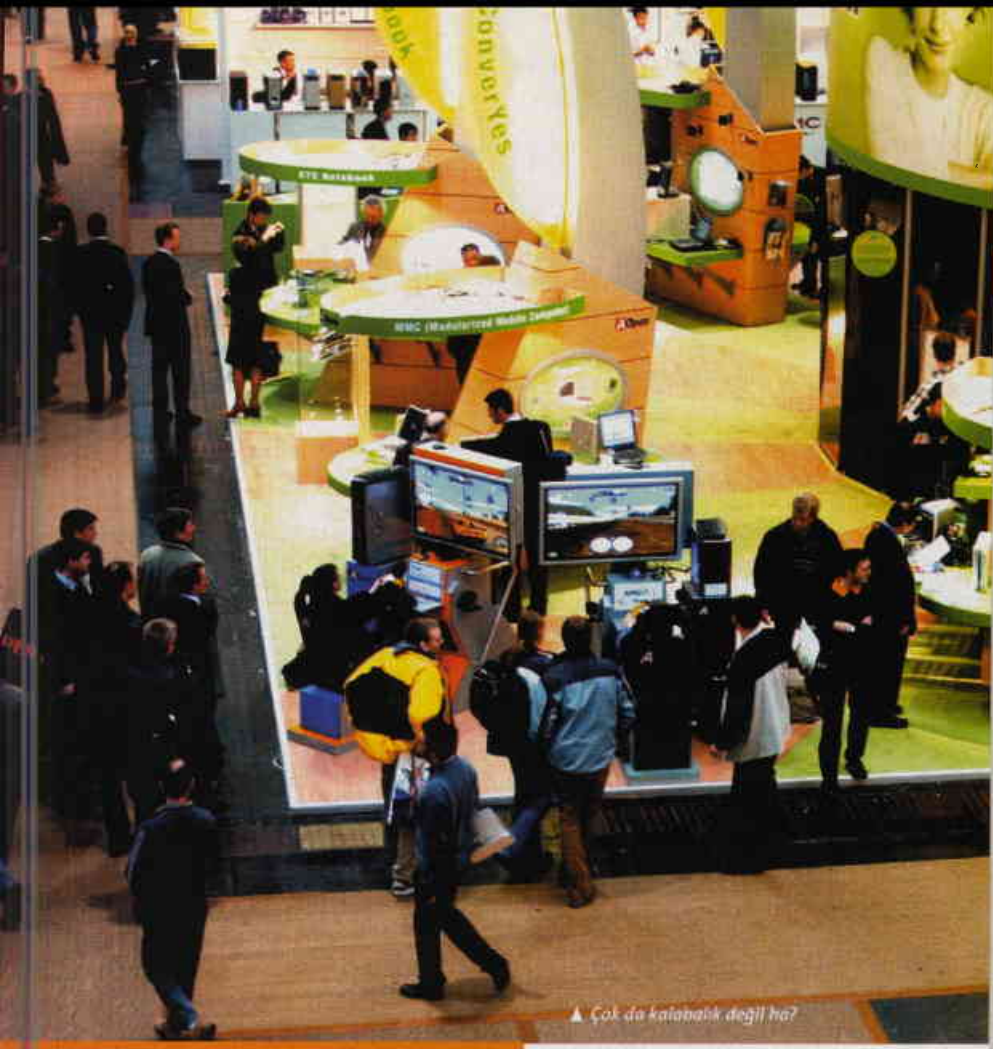


HP PSC 2210

hepsi bir arada

HP ev kullanıcılarına yönelik PSC 2210 ile çok fonksiyonluluğu, kullanım kolaylığı ile birleştirmiş. Sadece 17cm yüksekliğinde ve 26cm derinliğinde olan PSC 2210 yazıcı, tarayıcı, fotokopi ve fax özelliklerine sahip. Bu dört özelliğe birden sahip en ufak ürün PSC 2210. Ayrıca cihazın üzerindeki dijital kamera portu sayesinde dijital kameralarınızı direkt olarak bağlayarak resimlerinizi PC kullandıktan sonra basabiliyorsunuz.





▲ Çok da kalabalık değil mi?

Philips Streamium MC-i250 internette bir müzik seti

CeBIT'in en beklenen ürünlerinden biri Philips'in kablosuz ağ ve İnternet bağlantılı müzik seti Streamium'du. İnternet üzerindeki binlerce radyo kanalını ve bilgisayarınızın hard-diskindeki MP3'leri dinleyebilmenizi sağlayan Streamium'u kablosuz ağ bağlantısı WiFi (802.11b) ile bilgisayarınıza bağlayabiliyorsunuz. Ayrıca cihazın üzerinde RJ45 ethernet bağlantısı da var. Yani Cat5 tipi standart network kablosu ile de bilgisayarınıza veya İnternete bağlanabiliyor.

100 Watt RMS ses gücüne sahip olan Streamium elbette her türlü müzik ve MP3 CD'sini çalma, 40 hafızalı radyo gibi standart müzik seti özelliklerine de sahip.



▲ İlk defa bir müzik seti İnternet radyolarını çalabiliyor

seti ile ekran kartı üreten firmaların (özellikle Gigabyte, HIS ve Powercolor) standları birinci elden ATI elemanlarınca donatılmıştı. Bu standlarda bizi bekleyen sürpriz Radeon 9600 ve 9200 oldu. Aynı NVIDIA gibi ATI'da orta ve düşük seviye çiplerini CeBIT'e yetiştirmişti. Hatta Radeon 9200'ü çalışır halde görme şansımız oldu. Bu iki modelle ATI yeni Radeon serisini tamamlamış olacak.

CeBIT'te en çok görmeyi istediğimiz ürün elbette Radeon 9800'dü. Ve beklentimiz boş çıkmadı, ATI çip-setli kartları üreten tüm üreticilerin standında Radeon 9800 vardı. Ne yazık ki üreticiler yeni kartlarını vitrinde sergilemekle yetindi ve çalışan bir tane görmek kısmet olmadı. Konuştuğum üreticiler Nisan ayı ortalarında inceleme için basına ilk modelleri yollamaya başlayacaklarını ve Mayıs ayında Radeon 9800'ün piyasaya çıkacağını söyledi.

Nokia 3300

cebimde şarkılar

Tasarım olarak N-Gage'e çok benzeyen 3300 ile Nokia MP3 çalar ve telefonu tekrar bir araya getiriyor. Bu yeni modeli ilk gördüğümüzde N-Gage'in oyunlar için düşünülerek tasarlanan yapısının neden 3300'a da uygulandığı sorusu gelebilir aklınıza. Bunun sebebi 3300'ün sadece müzik dinlemek için değil aynı zamanda Java oyunlarını daha rahat oynamak için tasarlanmış olması. Elbette N-Gage oyunları gibi gelişmiş değil Java oyunları. Ama piyasaya çıktığı zaman 3300'ün Java oyun oynamak için ideal telefon olacağı kesin.

Daha önce 5510 modeli ile MP3 çalar özelliğine yer veren Nokia bu sefer özellikle ses kalitesi üzerine yoğunlaşmış. 3300'ün ses kalitesi bugüne kadar denediğim MP3 çalarlar içinde en iyilerinden biri. 3300 ile yüksek volüme ve sağlam bass'larla müzik dinlemek mümkün. Fuar alanı oldukça gürültülü olmasına rağmen 3300'i denerken dış dünyadan gelen seslerin tamamen kaybolduğunu, müzikte ciddi bir kaybın söz konusu olmadığını farkettim. 3300 özellikle şehrin gürültüsünden uzaklaşmak için mükemmel bir seçenek olacak. 3300 ile MP3 ve AAC formatlarında müzik dinlemenin yanı sıra radyo da dinleyebilirsiniz. Ayrıca telefonun üzerinde bir de dış hoparlör var. Sessiz bir ortamda bulunuyorsanız MP3'leri ku-



laklık kullanmadan da dinlemek mümkün. Ayrıca 3300, GSM pazarında True Tones desteğine sahip olan ilk telefon. True Tones müzik kalitesinde zil tonları kullanabilmenizi sağlıyor. Dış hoparlörü olan bir üründü bu çok da şartıcı değil. 128x128 pixel çözünürlükte renkli ekrana sahip olan 3300, 64MB kapasiteli MMC hafıza kartına sahip.

bileceğini söyledi. Bu durumda Radeon 9800 ile GeForce FX'in piyasaya çıkışı arasında yaklaşık iki haftalık bir fark olacağını düşünebiliriz.

Radeon 9800 üreticilerinden aldığım bilgiye göre 9700 ile 9800 arasın-

Creative CD-MP3 Slim 600

creative de cd'li

Creative CD MP3 çalar piyasasına da girdi nihayet. Yeni modeli CD-MP3 Slim 600 her türlü CD'yi okuyabiliyor ve 960sn şok korumasına sahip. MP3 ve WMA formatlarını destekleyen ürün, şarj edilebilir pil ve LCD ekranlı uzaktan kumandaya da sahip.

da yaklaşık %20'lik bir performans farkı var. Bu bilgi üreticilerin testlerine dayandığı ve hem kart hem de sürücüler beta aşamasında olduğu için çok güvenilir değil elbette. Ayrıca Powercolor firmasından bir yetkili Radeon 9800'ün overclock'a müsait olduğunu ve daha düşük erişim süreli RAM'ler ve daha iyi bir soğutma kullanarak standart spesifikasyondan daha hızlı Radeon 9800 üreteceklerini söyledi.

S3 ve SiS

Ekran kartı piyasasının daha sessiz iki tarafı S3 (VIA) ve SiS'de yeni modellerini CeBIT'de tanıtma çabasında. VIA'nın standında S3'ün Delta Chrome'unu görünce çok sevindim. Çünkü hem DirectX 9.0 uyumlu hem de çok hesaplı bir kart olmasını bekliyorum. Ama koca bir Delta Chrome logosunun kapladığı monitörün bağlı olduğu PC'de Delta Chrome falan olmadığı ve ekran-dakinin sadece bir Power Point prezen-

Samsung Scurry

acele kontrol

Fuarrn futuristic ürünlerle dolu olması gereken "future parc" bölümü yaratıcılıktan uzak sıkıcı ürünlerle doluyken Samsung standında bizi bekleyen bir sürpriz vardı. Scurry isimindeki bu prototip cihazın amacı sadece el hareketleri ile bilgisayar veya başka bir cihazı kullanabilmek. Sadece elinizin hareketi değil ses ve görüntü algılama yeteneği olan Scurry ile cep bilgisayarından, sanal gerçeklik sistemlerine kadar her türlü cihazı yönetmek mümkün olabilecek. Buna bir de hologram ekledik mi alın size Jhonny Mnemonic.



▼ LCD ekranın aynı kumandanın üzerinde de var.



tasyonu oldu-ğunu öğrenince yıkıldım. Tamam,

çalışmasını ama kartı görelim bari... O da yok. Kısacası Delta Chrome'un sonbahardan önce şansı yok. Üstelik standdaki herkese sormama rağmen Delta Chrome sadece anakarta entegre mi olacak, ayrı kart olarak piyasaya çıkacak mı öğrenemedim. Muhtemelen VIA da bunu bilmiyor.

Ekran kartı piyasasına hep en düşük performanslı grafik çiplerini üretmeyi başaran SiS standında Xabre serisinin son üyeleri vardı. Bu seride Xabre 600 dışında herhangi bir kartın 3D oyun oynatabileceğinden şüpheliyim. O kart da GeForce4 MX 440'dan daha ucuz değil. Ancak SiS, Xabre 2 isminde DirectX 9.0 destekli yeni bir grafik çipi üzerinde çalışıyor. Bu çözümü de sonbahardan önce görme şansımız yok.

Intel ve AMD

Mikro işlemci biraderler AMD ve Intel'in cephesinde çok fazla bir yenilik olmadığını söylemişim. Her iki firma CeBIT'te dizüstü bilgisayarlar için geliştirdikleri yeni çözümler ile kapışmayı tercih etti ve bu mücadeleyi Intel kazanmış gibi gözüküyor. Intel'in CeBIT'te duyurduğu Centrino mimarisi yepyeni bir işlemci olan Pentium M, i855 serisi çipset, Intel PRO / Wireless 2100 ağ bağlantısından oluşuyor.

Yeni Pentium M işlemcisi mimari olarak Pentium 4'den çok Pentium III'e yakın. Ama bu tamamen yeni bir işlemci yani ne P3 ne de P4. Aynı Athlon XP işlemcilerde olduğu gibi Pentium M işlemcisi de aynı saat hızındaki Pentium 4'den çok daha fazla performans

Archos ARCDisk

içi dolu turşucuk

Taşınabilir video oynatıcı ile bizi mest eden Archos, ARCDisk ile şaşırttı. Sadece 75gr ağırlığındaki bu taşınabilir disk her bir kenarı 8cm genişliğinde. Bu küçük boyuna rağmen ARCDisk 40GB kapasiteye sahip. USB 2.0 ile PC'nize bağlanan ürün cebinde bol data ile gezmek isteyenler için.



veriyor. 1.3GHz ile 1.6GHz arasındaki hızlarda üretilen Pentium M'ler hemen hemen kendilerinden 1GHz daha hızlı olan Pentium 4'lerle aynı performansı veriyor. Bu yeni çipset ve işlemci birlikteliği sayesinde dizüstü sistemlerin enerji tüketimi hiç olmadığı kadar düşüyor ve kullanım süresi ilk defa 5 saatin üzerine çıkıyor. Ayrıca Wireless 2100 bağlantısı (802.11b) ile havaalanları, oteller gibi yerlere yerleştirilen Hot Spot'larda dizüstü bilgisayarınızdan İnternet'e bağlanabiliyorsunuz. Hannover'e uçarken bu Hot Spot'lardan Atatürk

Logitech Cordless Desktop MX

ay üssü mx'den pc'ye

Logitech geçen senenin tersine CeBIT'te pek fazla yeni ürün tanıtmadı. Daha çok eski ürünlerin versiyonları ile yetindi. Bunlardan biri Cordless Gamepad'in Xbox versiyonu diğeri ise MX serisinin ilk komple masaüstü çözümüydü. Geçen sene piyasaya çıkan ve dünyada çok popüler olan MX serisinin en üst seviyesi MX 700 ile halen dünyanın en çok satan kablolu klavyesinin birleşimi olan Cordless Desktop MX dünyada büyük başarı yakalayacak gibi. Ülkemize gelip gelmeyeceği yine belirsiz.



▲ Desktop MX sadece performans değil görüntü olarak da çok iyi

Reebok CyberRider

bas pedala

Bugüne kadar pek çok oyun kontrol cihazı gördüm ama sağlığa iyi gelen, üstelik form tutarını ilk defa görüyorum. Reebok'ın bu form tutma bisikleti aynı zamanda PC ve Playstation 1 ve 2 uyumlu bir direksiyon gibi çalışıyor. Aslında çok basit ve iyi bir düşünce. CyberRider'i USB'den bağlayıp, Burnout veya Need For Speed gibi bir oyunu açıyorsunuz, siz pedala asıldıkça oyunda arabanız hızlanıyor, gidonu sağa sola çevirdikçe arabanız sağa sola dönüyor. Böylece oyun oynarken form tutuyorsunuz. Fiyatını ve sizin ihtiyacınız var mı bilmiyorum ama itiraf etmek gerekirse her Level editörüne bir tane gerekiyor bundan.

Havaalanında da olduğunu görmüştüm.

AMD'nin CeBIT'teki en büyük kozu yeni Opteron işlemcisiydi. AMD'nin 64-Bit'lik ilk işlemcisi ne yazık ki sadece sunucu ve iş istasyonları için. Masaüstü sistemlerde kullanılacak, oyun performansımıza performans katacak olan Clawhammer çekirdekli Athlon 64 işlemcisi için hala Eylül ayını beklemek zorundayız.

Anakartlar ve Üreticileri

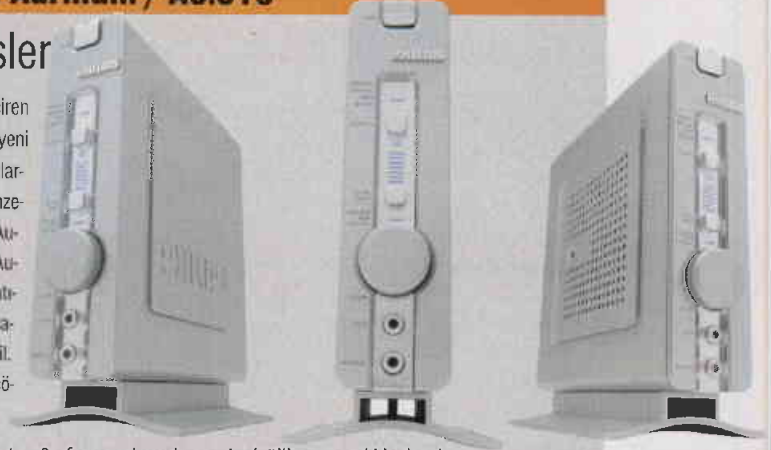
CeBIT'de ekran kartı kadar hareketli olan diğer bir pazar da anakartlardı. Athlon XP'ler için VIA'nın KT400A, Pentium 4'ler için de yeni Canterwood ve Springdale çipsetleri bütün anakart

Philips PSC805 Aurilium / A3.610

dışarıdan sesler

CeBIT'i oldukça bereketli geçiren Philips, PC için geliştirdiği yeni ses ürünlerini de tanıttı. Bunlardan ilki Creative Extigy'ye benzeyen harici ses kartı PSC805 Aurilium. Extigy gibi 24-bit olan Aurilium gerek giriş/çıkış bağlantıları gerekse diğer özellikler olarak Extigy kadar gelişmiş değil. Muhtemelen daha ucuz bir çözüm olarak karşımıza çıkacaktır.

Philips'in PC için geliştirdiği diğer iki yeni ürünü flat panel hoparlörleriydi. İki hoparlörden ilki A3.610, 100 Watt RMS subwoofer ve 5 adet 20 Watt RMS yan



▲ Performanslarından emin değilim ama şıklık olarak Philips yine her zamanki gibi başarılı

hoparlörden oluşuyor. A3.610 piyasadaki sayılı flat 5.1 hoparlörlerden. Diğer model A3.310 ise 2,1 formunda ve toplam 32 Watt gücünde.

üreticilerinin raflarını doldurmuştu. KT400'ün uyumsuzluk sorunlarını gideren KT400A sayesinde VIA tekrar Athlon XP çipsetleri pazarında yükselişe geçecek gibi gözüküyor. Çünkü özellikle Radeon uyumsuzluğu yüzünden nForce2'lere pazar payı kaptırmışlardı. 800MHz BUS hızına sahip yeni Pentium 4 çipsetleri Canterwood ve Springdale'de gördüğüm kadarıyla tamamlanmış ve planlandığı gibi Nisan - Mayıs aylarında piyasaya çıkacak. Elbette piyasaya çıktığında en popüler çipset olacaklar. Böylece Intel diğer çipset üreticilerini Pentium 4 pazarından çıkarmış olacak. Zaten VIA'nın yeni bir Pentium 4 çözümü tanıtmıyor olması da bunun bir göstergesi.

Bu yeni çipsetler benim için ne denli heyecan verici olsa da CeBIT'te herkesin gözü VIA'nın EPIA platformu Mini-ITX çipsetleri, bu formatta üretilmiş anakartlar ve bilgisayarlar üzerindeydi. PC'nin ebatlarını ve gürültüsünü minimuma indiren bu teknoloji sayesinde performanstan çok büyük bir ödün vermeden oldukça şık, hesaplı ve küçük PC'ler üretilabiliyor. Bu PC'ler daha çok evlerde eğlenmenin odağı (oyun, müzik, DVD), ofislerde ise zarafet göstergesi işlevi görüyor. Özellikle MSI, Shuttle, Gigabyte ve Soitek standları bu mini PC'ler ile doluydu. Bunların en çarpıcı olanı MSI'nin Mega PC'siydi. Ayrıca bu konuda uzun süredir çalışan Shuttle'ın standında da ilginç kasa tasarımları

Beatman Flash MP3

değiş tokuş kapak



▲ Kapak tasarımları çok hoş değil mi?

Daha önce 8cm CD'ler için geliştirilen MP3 çaları ile iyi bir iş çıkaran Freecom bu sefer Smart Media kullanan bir MP3 çalar piyasaya sürdü. Flash MP3 küçük ama şık tasarımı ile benzerleri içinden sıyrılıyor. Ayrıca ilk defa değiş - tokuş kapak özelliğini bir MP3 çalara uygulamışlar. Taz sahibi MP3 çalar arayanlara duyurulur.

Creative I-Trigue

creative daha şık

Creative, CeBIT'de yeni hoparlörlerini tanıttı. I-Trigue isimli bu 2.1 hoparlör az yer kaplaması, şık tasarımı ve TravelMate'de ki drive tipinin kullanılmış olması ile dikkat çekiyor. 9 Watt gücündeki yan hoparlörler ve 25 Watt gücündeki subwoofer'in ses kalitesi çok iyi. Bu hoparlörün diğer bir özelliği Creative'in yeni hoparlör serisinin ilk üyesi olması. Creative yetkililerinden aldığımız bilgiye göre bundan sonra yeni hoparlörlerinde Creative bu şık ve ince tasarımı kullanacak.



▼ Yeni hoparlör Creative'in yeni çizgisinin habercisi

Chieftec PC Kasaları

kasaların şahı

CeBIT'teki diğer bir sürpriz dünyanın bir numaralı oyun PC'si Alienware'de de kullanılan Chieftec PC kasalarıydı. İlk gördüğünüz anda sizi çarpan tasarımları ve gelişmiş özellikleriyle, "hayalimdeki kasa" tanımlamasına tam olarak uyuyor bu kasalar. Tüm fanları ve sürücü yuvaları kolay takıp çıkarma için geçmeli sistemle donatılmış, yan kapağın üzerinde ekran kartını soğutmak için ek fan konmuş, ve güvenlik sistemi sayesinde kitlediğinizde kimse-nin açıp kurcalayamadığı kasalar bunlar. Dragon ve Matrix isimli iki ayrı serisi var Chieftec'lerin ve açıkçası içinden birini seçebilmek pek de mümkün gözüküyor.



▲ İşte ben cezbedici, baştan çıkarıcı, seksi diye buna derim. Boşuna Alienware'de kullanılmıyorlar.

Nokia N-Gage

cebimde oyunlar

Nokia, cep telefonundan öte bir oyun konsolu olan yeni modeli için standında oldukça geniş bir yer ayrılmıştı. Böylece bende ilk defa N-Gage'i birebir deneme şansına sahip oldum. İlk bakışta Game Boy Advance'e oldukça benzeyen N-Gage, farklı olduğunu elimde alır almaz hissettirdi.

Ne yazık ki ilk farketmişim GBA kadar rahat olmadığıydı. 4 yönlü D-Pad ufak ve tuşları bir gamepad'den çok cep telefonu tuşları olduğu için bastığınızı yeterince hissedemiyorsunuz. Sağ tarafta bulunan A ve B tuşları da diğer tuşların arasında kaldığı için biraz rahatsız. Elbette bir süre oynadıktan sonra alışıyor-sunuz. Umarım bir sonraki modelde Nokia, N-Gage'in üzerine iri ve plastik tuşlar koyar. Oyun oynamak için cep telefonu alacak olanlar adına, rahat oynamayı, güzel görüntüye tercih edeceğimize garanti veririm.

N-Gage ile ilgili en büyük merakım elbette oyunlardı. Sonuçta onu GBA'dan iyi veya kötü yapacak olan oyunlar. CeBIT'te halen geliştirme safhasında olan 3 N-Gage oyunu vardı. Adını dahi hatırlamadığım ilk oyun bir platformdu ve basit bir GBA oyununa benziyordu. Bir miktar oynasam da itiraf edeyim oyuna pek bakmadım. Çünkü hemen yanımda birisi meşhur PC klasiği Pandemonium'un N-Gage versiyonunu oynuyordu ve gözüm oradaydı. Yanımdaki arkadaş (sanırım Japon'du) nedense birden bire dengesi-ni kaybetti. O düşüp kafasını standın kenarına vurunca (!) elimdeki N-Gage'i atıp Pandemonium'lu olanı havada yakaladım.

Zamanında kaçırmış olanlar için hatırlatalım. Pandemonium, PC tarihinin gelmiş geçmiş en iyi platform oyunudur (itirazı olanlarla bire bir görüşelim). 1996'da piyasaya çıktığında 3D grafikleri, estetik anlayışla birleştirmeyi başaran ilk oyunlardan biriydi. Pandemonium'un N-Gage versiyonu şaşırtıcı şekilde PC versiyonu ile birebir aynıydı. Hem grafik hem de oynanış olarak hiç bir eksiği yok. Öyle ki oyun N-Gage için yeniden programlanmıştan çok port edilmişe benziyordu. GBA'da asla göremeyece-



ğimiz grafiklere hayran hayran dalıp Jester'ı karpuz-ların üzerinden zıplattırken gözüm bu sefer diğer taraftaki N-Gage'e takıldı. Bu Tomb Raider mıydı yok-sa hepsi bir rüya mıydı?

Pandemonium gibi sadece yazılım ile 3D desteğine sahip olan ve 1996'da piyasaya çıkmış olan oyunu kimseye hatırlatmama gerek yok sanırım. Sevin sevmeyin hepizin bir kere olsun oynamıştır. Şaşırtıcı şekilde Tomb Raider'da PC versiyonundan farksız gö-züküyordu. Bu oyunların günümüz PC oyunlarına göre çok basit olduğunu düşünebilirsiniz. Bugün oynamaya kalksak piksel piksel grafikler göze batar. Ama oyunu monitörlerimizden kat kat küçük telefon ekranında oynadığınız zaman ne piksel ne de başka bir grafik hatası göze çarpıyor. Bu çözünürlükte No One Lives Forever ile Tomb Raider arasında detay bolluğu dışında bir grafik kalite farkı yakalamak mümkün değil.

Nokia'nın bir cep telefonuna sığdırdığı oyun konsolu ile 7 sene öncesinin PC'lerinin gücünü yakalamış ol-ması çarpıcı. Elbette bu aynı zamanda ilk dönem Playstation oyunlarının da birebir N-Gage'e geçebile-ceği anlamına geliyor ki bu muhteşem bir hazine anlamına gelir. Düşünsenize PC ve PSX'de zamanında kaçırdığımız oyunları N-Gage ile yakalayabiliriz. Me-sela ben Crusader: No Regret'i oynamayı çok isterim. Şu an N-Gage için geliştirdiği açıklanan 15 oyun var. Elbette bu GBA'nın piyasaya çıkmış 500 oyunu ile karşılaştırılınca oldukça zayıf. Ama Sonbaharda N-Gage piyasaya çıkana kadar bu sayının hız-la artacağını umuyoruz.

Ama N-Gage'de beni rahatsız eden bir nokta daha vardı. Bu da oyunların yüklediği MMC kartının telefonun içine aynı SIM kart gibi derinlere yerleş-tiriliyor olması. Bu yüzden oyun değiştirmek için telefonu açıp pili çıkarmanız gerekiyor. Bu hoş değil. GBA'nın kartuş takıp çıkarma kolaylığı ile karşılaştırılınca hele.

N-Gage'in bir iki sorunu dışında beni fazlasıyla cez-bettiğini söyleyebilirim. Özellikle grafik kalitesi çarpıcı. Ayrıca GBA'dan oldukça farklı olması da çok hoş. Nintendo yıllardır Game Boy'u elden geldiğince 14 yaş altı seviyeye çekmeye çalışıp durur. Pokemon türevi bir dolu gereksiz oyunla doldurur. Buna karşın N-Gage daha geniş bir yelpazeye ve özellikle de daha ileri yaş seviyelerine hitap edebile-cek gibi. Heyecanla sene sonunu bekliyoruz.



Logitech Playstation 2 Optical Mouse

ps2'da da fare var artık

Nihayet Playstation 2 için bir fare üretildi. Logitech'in USB'den bağlanan Playstation 2 Optical Mouse'u, optik olması sayesinde hemen her türlü yüzeyde çalışıyor. Age of Empires gibi strateji ve Unreal To-

urnament gibi FPS oyunlarını artık daha rahat oynayabiliriz. Bu arada merakım üzerine bu ürünün neden bu denli geç çıktığını da sormadan edemedim. Sonuçta PS2 yıllardır piyasada ama onun için bir fare yok. Logitech'in cevabı piyasada yeterince fare gerektiren oyun olmadığı oldu.

◀ PS 2 Optical Mouse'un götünüşü konsolun çizgilerine uygun

vardı. Mesela tamamen Lara Croft resimleriyle kaplı Tomb Raider kasası oyunun fanlarını cezbedebilecek güzellikteydi. Gigabyte ise dışarıdan Playstation 2'ye çok benzeyen bir sistem üretmişti. Pentium 4 işlemcili ve oldukça güçlü bu sistem, ebat olarak Playstation 2'den daha da ufaktı üstelik. Playstation ilk çıktığında "PC'den daha iyi, üstelik ufak" derken şimdi aynı sözü tersten sarfetmek durumundayız. Hayatın cilveleri işte.

Çoğu anakart üreticisinde yine de anakartlar adına fazla söylenecek bir şey yoktu. Yeni çipsetlerle standart yeni anakartlar. Buna istisna olanları sayalım. Gigabyte dual power isimli gelişmiş güç kontrol sistemini ön plana çıkarıyordu. Halen benzer bir teknolojiyi kullanan başka bir anakart üreticisi yok. Abit ürün stratejisinde değişiklik gitmiş. Artık çok fazla model üretmeyecekler. Her çipsetin bir standart bir de Abit Engineered modeli olacak. Onlar da anakart model bolluğundan bunalmış bizim gibi. Ayrıca tüm anakartlarında yeni bir çipset fanına geçmişler ki görmeye değer. Yani overclock için en iyi anakart olma özelliğine devam ediyorlar. Zaten standlarında Abit anakart ve su soğutma ile 4Ghz'in üzerinde çalışan bir sistem gösteriyorlardı.

Creative MuVo 128MB

64mb daha

Creative hem harici flash disk hem MP3 player özelliğine sahip olan MuVo'nun 128MB'lık yeni versiyonunu CeBIT'te tanıttı. Kapasitesinin artması dışında üründe her hangi bir değişiklik yok. Ama bu sene bitmeden MuVo'nun LCD ekranlı bir versiyonunu göreceğimiz kulağımıza geldi.

▶ Yeni MuVO daha fazla kapasiteli, dijital ekranlı ise yolda

AOpen standı ise her zamanki gibi çığırnlıklarla doluydu. Lamba transistörünü entegre ses kartı, bilgisayarı açmadan CD ve Radyo çalmak, bir sorun oluşunca bunu size İngilizce olarak söyleyen akıllı anakart...

Oyunlar, Konsollar

Hem heyecan verici hem de sıkıcı olan donanım dünyasındaki gelişmeler bunlar. Ne yazık ki oyunlar üzerine çok fazla bir gelişme yoktu CeBIT'de. Ah, evet her köşede PC'lerinin ne denli güçlü olduğunu göstermeye çalışan firmalar çeşit çeşit oyunlar oynatıyordu. Bu açıdan CeBIT'in Compex'ten farkı yoktu. Ama gerçekten oyunlar adına göze çarpan sadece iki stand vardı: Nokia ve Microsoft. Nokia N-Gage'i tanıtırdu standında. Xbox ise online oyun servisi Xbox Live'in Avrupa duyurusunu yaptı. Ama bunlar çok da yeni gelişmeler değildi. Oyun çevre birimlerinde de Reebok CyberRider ve bir iki yeni Logitech ürünü dışında bir hareket yoktu.

Mobilgiller

CeBIT'te en hareketli standlar cep telefonu standlarıydı. Hemen her telefon üreticisi yeni bir model duyurdu. Nokia'nın detaylı olarak işlediğimiz N-Gage ve 3300'üne ek olarak daha çok iş adamlarına uyan 6220 modeli vardı. Ericsson 3G telefonu Z1010 ve akıllı telefonu P800'ü tanıttı. En çok yeni model Siemens'deydi. M55, A55, SL55 ve SX1 modellerinin yanı sıra bir kaç ilginç teknoloji demosu vardı standlarında. Özellikle gençler için uygun olabilecek M55 ve çok şık SL55 dışındaki iki model pek hoşuma gitmedi. Özellikle akıllı telefon sınıfından SX1 garip tasarımı ile itici gözüküyordu. Ancak teknoloji de-



Archos Video AV340

cebimde filmler

Archos diye bir çığırn firma var. Ürettiği ilk Jukebox'lara bakıp içimden "olmamış" dediğimi hatırlıyorum. Ama aradan 1-2 sene geçti ve şimdi Archos'un ürünlerine bakarken "Vay albızlar alsın canınızı" diye haykırmamak için zor tutuyorum kendimi. Archos'un son ürünü Video 340 dünyanın taşınabilir MP4 destekli ilk video jukebox'ı. 320x240 çözünürlükte 3.8"lik oldukça geniş bir ekranı var AV340'ın. Kaliteli ekran ürünün hemen hemen tüm arka yüzeyini kaplıyor. Ve bu ekrandan keyifle film izleyebilirsiniz.

AV340'ın 40GB'lık sabit diskine MP3 formatında müzik, JPEG formatında resim ve MP4 formatında videoları bilgisayarınızdan USB 2.0 veriyolu ile kolayca kopyalyorsunuz. Daha sonra bu medyaları isterseniz AV340'ın üzerinde isterseniz TV çıkışı veya hoparlör çıkışı kullanarak izliyorsunuz. Video olarak MP4 desteği olduğu için AV340 DivX ve XviD gibi formatları da destekliyor. 640x368 çözünürlüğü geçmemesi şartıyla (25k/s) bu formatlardaki bütün videoları oynatabiliyor.

Üstelik AV340'ın yanına takılan bir kamera modülü ile cihaz video/fotoğraf kamerasına dönüşüyor. 3.3 Megapixel çözünürlükte resim çekebilen bu modül sayesinde 40GB'lık hafızaya binlerce resim sığdırabilirsiniz.



Sony Ericsson P800

pek bir akıllı

CeBIT'te tanıtılan yeni cep telefonları içinde en çok ilgi görenlerden biri Sony Ericsson'un yeni akıllı telefonu P800'dü. Cep telefonu, avuç içi bilgisayarı, dijital kamera, video oynatıcı ve müzik çalar özelliklerini birleştiren P800, dev ekranı ve ilginç tasarımı ile göze çarpıyordu. Ön yüzeyi tamamen ekran ile kaplı olan P800'ün çevirme tuşları çok ince kapağının üzerinde. 40mm x 61mm ebatlarda olan ekranın çözünürlüğü 208 x 320 piksel çözünürlüğünde. Telefonun diğer bir özelliği, şebeke bağlantısı kesilerek uçaklarda da güvenle kullanılabilmesi.

► P800 avuç içi bilgisayara en yakın olan cep telefonu



moları çok ilginçti. Bunlardan biri anahtarlık boyutunda ve üzerinde hiç tuş olmayan bir cep telefonuydu. Üzerinde sadece ekran olan bu telefonda numaraları telefonun üzerinde parmağınızla havada şekiller çizerek çeviriyorsunuz. Telefon parmak hareketlerinizi algılayıp gerekli fonksiyonları yerine getiriyor.

CeBIT'te en çok sükse yapan telefon markalarından biri de Samsung'du. Matrix'e sponsor olan Samsung dört

bir yanı Matrix afişleri ile donatmıştı. Hatta bir Matrix telefonu bile üretmişlerdi. Ancak Samsung'un en ilgi çekici telefonu kuşkusuz P400'dü. Kendi ekranında dönüp katlanabilen bu kamera telefonu ile resim çekmek pek çok rakibine göre daha kolay. Ayrıca S300 modeli ile Samsung ilk defa iki ayrı renkli LCD ekrana sahip telefonu üretmiş oldu. S300'ün iç LCD ekranı 65.000 renk destekleyerek bu konuda da bir rekor kırıyor. Samsung'daki diğer bir yenilik ise ilk defa bir akıllı telefonda (SGH-i500) Palm OS 5.2 kullanmasıydı.

Avuç içi bilgisayarlarda da oldukça ilginç gelişmeler vardı. Bunlardan en göze çarpanı Sony'nin yeni Clie NZ90'iydi. Daha önceki kameralı modeli geliştiren Sony, Clie NZ90'in üzerine 2 Mega Pixel'lik (1600x1200) oldukça gelişmiş bir dijital kamera yerleştirmiş.

Eve Dönüş

CeBIT'de görüp duyduğumuz bunlardan ibaret. Gördüğüm tüm yeni teknolojiler ve ürünlere rağmen tatmin olduğumu söylemem zor. Dünyanın en büyük IT fuarından dönerken insan yeniliklerle sarsılmış, bilgisayarların geleceğine dair vizyonu değişmiş olmayı bekliyor. Ama ya sektördeki durgunluk ya da geldiğimiz noktada artık devrim yaratacak yeniliklere yer kalmadığından tek gördüğüm bilgisayar teknolojilerinin genel gidişatına devam ettiğiydi.

Asus Moses Serisi

yeni kasalar

Yıllardır T-10 ve A-10 modelleri ile kasa piyasasında takdir edilen Asus CeBIT'de yeni kasa modelleri ile karşımıza çıktı. İki beyaz iki siyah modele sahip olan serinin en önemli özelliği çok şık olması. Hele A-10'un şekilsizliği düşünülünce.



► Asus'un yeni kasaları çok şık ve sade

Teac PowerMax 1800

teac yeniden

Uzun süredir yeni bir hoparlör modeli sunamayan Teac, CeBIT'de yeni modellerini tanıttı. Şeklen bana biraz itici gelse de toplam 90 Watt ses gücü ile PowerMax 1800 piyasanın orta seviyesinde kendine sağlam bir yer bulabilir gibi gözüküyor.



Philips DMVC2000

mini mini

Philips'in CeBIT'de tanıttığı diğer bir ürün pratik ve şık bir kamera olan DMVC2000'di. Avrupa'da 219_ fiyatla satılacak olan ürün 2 Mega Pixel çözünürlükte resim çekebiliyor ve 16MB hafızaya sahip. Hem kaliteli, hem de basit-küçük-sevimli-hesaplı bir çözüm görmek güzel.



▲ Dijital kamera dediğinin böyle biraz ele avuca sığması, azıcık hoş gözükmesi lazım.



VANTEC NEXUS MULTI-FUNCTION PANEL

Fiyatı 55\$ +KDV

İthalat DijitalCenter

www.dijitalcenter.com.tr

level hit



Sıkıcı donanım pazarımız renklendi yine. Geçtiğimiz aylarda Belkin girince piyasaya çocuklar gibi sevinmişim. Vantec'in gelmesine de o denli sevindim diyebilirim. Baştan çıkarıcı güzellikte güç kaynakları, soğutucular, fanlar, IDE kabloları meraklılarını bekliyor. Ama Vantec'in en cezbedici ürünü Nexus Multi-function Panel.

Nexus'un aslında iki modeli var. Nexus Fan Controller sadece fan hızını ayarlamayı sağlayan bir cihaz. İncelediğimiz Nexus Multi-function Panel ile hem CPU fan hızını kontrol ediyor, hem sistem ısılarını takip etmenizi sağlıyor hem de ön panelde USB 2.0 ve Firewire bağlantısı sağlıyor.

5.25"lik CD sürücü yuvasına taktığınız Nexus'un arka tarafında ısı algılayıcılarını bağladığınız 3

nokta, USB ve Firewire bağlantıları, ve fan bağlantısı var. Isı algılayıcılarından birini işlemci ile fan arasına, birini HDD'inizin alt yüzüne birini de kasanın iç kısmına yerleştiriyorsunuz. Kutudan bunları takabilmeniz için özel bantlar çıkıyor. USB ve Firewire bağlantısını yaptığınız kablolar kasanın boş bir PCI boşluğundan çıkıp anakartın üzerindeki yuvalara bağlanıyor. Böylece her anakart ile uyumlu olabiliyor. Nexus'un USB 2.0 ve Firewire bağlantılarını kullanabilmek için anakartınızda bu bağlantıların olması gerekiyor. İşlemci fanını Nexus'a bağlamak için önce anakarttaki CPU Fan yuvasını kutudan çıkan bir kablo ile Nexus'a bağlıyorsunuz, daha sonra CPU fanını Nexus'a bağlıyorsunuz. Bu bağlantıları yapıp Nexus'u 5.25" yuvasına sabitleyince işlem bitiyor.

Nexus'un ön panelinde ilk göze çarpan geri ışığı olan LCD ekran. Bu ekranın sol tarafında CPU, HDD ve kasa sıcaklıklarını takip ediyorsunuz, sağ tarafında ise CPU fanının dönüş hızını görüyorsunuz. Panelin ortasındaki büyük daire düğme ise CPU fan hızını ayarlıyor. Panelin sağında ise USB ve Firewire portları var.

Fanı Frenlemek

CPU fanın hızı ile oynamada ki amaç işlemciyi çok zorlamadığı-

mız, dolayısıyla fazla ısınmadığı zamanlarda fanı yavaşlatarak gürültüsünden kurtulmak. Hem Athlon XP hem de Pentium 4 işlemciler çok büyük fanlar kullandığı için aşırı gürültüye sebep oluyor. Benim Athlon XP 2400+ için kullandığım Zalman fan normalden çok büyük olduğu için zaten düşük bir hızda dönüyor ve çok gürültü çıkarmıyor. Buna rağmen yavaşlatıldığında fanın sesi daha da azalıyor. Fan standart hızı 2700rpm'de iken işlemcinin ısı 40 derece. Şu an yazı yazdığım için işlemci zorlanmıyor. Nexus ile hızı 1900rpm'e kadar düşürüyorum ve sıcaklık sadece 43 dereceye kadar yükseliyor. Ancak oyun oynarken ısı 46 dereceye kadar yükseliyor ve 1900rpm'e almak ısıyı 50 derecenin üzerine alıyor. Daha yüksek hızda çalışan fanlarda bu farklar daha da büyük oluyor. Ayrıca oda sıcaklığında etkisi var.

Fan hızını kontrol edebilmemiz, sistem ısılarını gözlemleyebilmemiz ve ek portlar, hepsi oldukça işe yarayan şeyler. Diğer yandan Nexus kasanızın görünüşünü de bir anda değiştiriyor ki bence onu en çekici yapan özelliklerinden biri bu.

ARTILAR: Güzel görünüm
Sistem ısı ve fanını kontrol özelliği
EKSİLER: Yok



VANTEC ICEBERQ

Fiyatı 13\$ +KDV

İthalat DijitalCenter

www.dijitalcenter.com.tr

Diyelim ki üzerinde fan olmayan bir ekran kartı veya anakartınız var. Overclock etmek istiyorsunuz ama iyi soğutulmadığı için pek şansınız yok. Oldukça ucuz olan Iceberg'i kullanarak bu dertten kurtulabilirsiniz. Bir fan, iki pasif soğutucu, bunları monte etmek için gerekli her tür solüs-

yon, yapıştırıcı ve kablodan oluşuyor. Fan ve soğutucular alüminyum. Bu eksiksiz takımı hemen her anakart veya ekran kartında kullanmak mümkün.



ARTILAR: Her karta uygun
EKSİLER: Yok

VANTEC EZ SWAP

Vantec bütün yeni ürünlerini inceliyoruz bu ay. Sıradaki ürünümüz Ez Swap sabit disk çekmecesi. Ama bugüne kadar görmeye alıştığımız çekmece-lerden çok daha farklı bir çekmece. Çünkü sadece sabit diskinizin taşınabilir olmasını sağlamıyor aynı zamanda pek çok açıdan onu koruyor. EZ Swap'ın koruyucu özelliklerinin ilki sabit diskinizi soğutması. Tamamen alüminyum kasaya sahip olan EZ Swap, üzerindeki fan ile soğutmayı sağlıyor. Üstelik üzerindeki LCD ekrandan disk sıcaklığı ve fanın durumunu görebiliyorsunuz. Sabit diskinizde bir sorun olduğunda bunu hem LCD ekrandan görü-

yorsunuz hem de EZ Swap sizi sesli olarak uyarıyor.

EZ Swap güzel bir özelliği üzerindeki kilit. Bu kilit sadece çekmecenin çıkarılmasını engellemiyor aynı zamanda HDD'deki verilere erişimi de engelleyebiliyor. Anahtarın ilk konumunda çekmece yerinden oynamıyor ve disk çalışıyor. İkinci konumda hem disk çalışmıyor hem de çekmece çıkarılmıyor. Üçüncü konumda ise disk çalışmıyor ve çekmece çıkarılıyor. Böylece kazara çalışır durumdaki sabit diskinizi sökme riski de ortadan kalkmış oluyor.

EZ Swap'ın diğer bir güzel özelliği özel bir mandal sistemi-

ne sahip olması. Bu sistem çekmecenin yuvaya tam olarak ve rahatça oturmasını sağlıyor. Bütün bağlantılar yerinde mi diye endişelenmeniz gerekmiyor. Ayrıca sabit diskin jumper bağlantıları da arkadaki dip switch'e aktarılıyor, böylece diski çıkarmadan ayarları değiştirebiliyorsunuz. Ayrıca LCD ekrandan diskin Master mı Slave mi bağlı olduğunu ve yazma, okuma aktivitelerini görebiliyorsunuz.

Vantec EZ Swap sabit diskini sık sık taşıyan, sistemine sık sık dışarıdan disk bağlayan ve disk güvenliğine önem verenler için çok hoş bir ürün.

Fiyatı 67.2\$ +KDV
İthalat DijitalCenter
www.dijitalcenter.com.tr



level hit

ARTILAR: Tam güvenlik, LCD ekran
Yüksek üretim kalitesi, Uygun fiyat
EKSİLER: Yok

VANTEC STEALTH

Bu ayki Vantec serimizin üçüncü ürünü Sthelath güç kaynağı. Kalitesiz güç kaynakları donanım sektörümüzün kanyan bir yarası. 5-10\$ daha ucuz olduğu için daha çok satan güç kaynakları yüzünden her yıl binlerce bilgisayar bozuluyor.

Güç kaynağında dikkat edilmesi gereken iki nokta var. Birincisi çoğu güç kaynağı üzerinde yazan Watt değeri kadar güç sağlayamıyor. İkincisi güç kaynakları çok ısınan cihazlar ve düzgün soğutma sistemleri yoksa çok kısa sürede yanıyorlar.

Vantec'in kalitesini konuşturduğu bu güç kaynağı 420W, 470W ve 520W'lık üç ayrı model olarak piyasaya sürülüyor. Her model aşırı yüklenme durumunda sabit değerinin 100W fazlasını 60 saniye için kaldırabiliyor. Güç değerleri dışında ise üç modelinde tüm özellikleri aynı.

Stealth'in üzerinde üç adet 8cm çaplı, çift toplu fan var. Toplu fanlar çok daha yüksek performanslı ve uzun ömürlü oluyor. Güç kaynağının kasası alüminyumdan. Hem sağlam hem de hafif olan alüminyum

Stealth'in soğutulmasını da kolaylaştırıyor. Üzerindeki üç fan ve alüminyum kasayı göz önüne alınca onun en serin güç kaynağı olduğunu söylemek mümkün.

Stealth'in anakarta bağlanan ana güç kablosu özel bir file ile kaplanmış ve böylece kablo karmaşası azaltılmış. Ama yine de Stealth ile kablo karmaşası yaşamamak elde değil. Çünkü ciddi bir kablo bolluğu söz konusu. Ama bundan yakınmak haksızlık olur çünkü Stealth ile 9 ayrı IDE sürücüsünü ayrı ayrı ve hepsinin iyi şekilde beslediğinden emin olarak bağlayabiliyoruz. Ayrıca kabloların hepsi yeterli uzunlukta.

Stealth'in ürüne ismini de veren asıl önemli özelliği ise otomatik olarak fan hızını ayarlayarak gereksiz gürültüyü engellemesi. Stealth'in arkasında yer alan bir düğme ile fan kontrolünü üç ayrı ayara getirebiliyorsunuz. Auto'da fanlar güç kaynağının ısısına göre otomatik olarak hızlanıp yavaşlıyor. Low'da sabit bir düşük seviyede, High'da ise maksimum seviyede çalışıyor.

Ben Auto seçeneğini tercih ediyorum, çünkü sistem güç kaynağını çok fazla zorlamadığı için bu seçenekte Low'dan bile daha yavaş ve sessiz çalışıyor. Bu noktada Athlon 2400+, Radeon 9700, 3 adet 7200rpm sabit disk, DVD sürücü, DVD yazıcı ve bilimüm ıvır zıvır dolu sistemin 470W'lık Stealth'i zorlamadığının altını çizmekte fayda var.

Uzun sözün kısası Stealth en iyisini isteyenler için. Ama bu ideali yakalamanın fiyatı 176\$ ki Stealth'i kasaya mı taksak salondaki vitrine mi koysak karar vermeniz zor olacak.

Fiyatı 176\$ +KDV
İthalat DijitalCenter
www.dijitalcenter.com.tr

ARTILAR: 3 güçlü fan, Otomatik fan hız kontrolü, Alüminyum kasa
Fazlasıyla yeterli çıkışlar
EKSİLER: Yüksek fiyat



Oyun konsolunu iyice bir sıksak acaba bir bilgisayar bir DivX oynatıcı çıkarabilir miyiz?

Xbox'ı açalım, içine de bade koyalım

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Xbox a takılan bir chip sayesinde DivX, XVID filmleri izleyebiliyor, MP3 dinleyebiliyor, hatta DVD'leri de izleyebiliyoruz. Yaşasın!!! Bu çipi makinenize takmanız yasadışı değil. Makine sizin makineniz ne isterseniz yaparsınız. Ama bu çipi kullanarak kopya oyun oynarsanız suç işlemiş oluyorsunuz, Xbox Live'a kopya oyunla girerseniz bir daha Xbox'ınızla online herhangi bir şey yapamıyorsunuz, garantinizi kaybediyorsunuz... Kopya oynamayın!

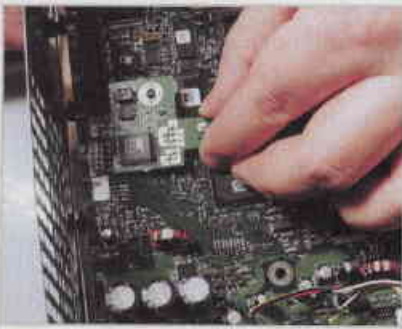
Bakalım bunu nasıl yapıyormuşuz

1- Xbox'ımızı alıp önce elektrik ile bağlantısını kesiyoruz. (Kabloyu çıkartın, yerter sapıtmayın) Ancak parmaklarınıza dikkat edin. Aleti fişten çekseniz bile güç kaynağı hala çarpabilir. Öldürmez ama can yakar, gerilmeyin boşuna. Daha sonra Xbox'ın üstündeki çıkartmaları nazikçe söküyoruz. Zarar vermez durumunda garanti falan kalmaz aman dikkat. Sonra toplam 6 adet olan vidayı söküyoruz. Üst kapağı nazikçe aldıktan sonra iç yüzü ile karşı karşıyayız küçük bir servet olan aletimizin. Daha sonra sırası ile sabit disk ve DVD' yi söküyoruz. Bunları toplam da 3 vida tutuyor, zaten sorun değil. Nazik olmaya bakın tabii. Amaç anakartımıza ulaşmak ki bu parçaları sökünce karşımızda kendisi.

2- Çipimizin adı çok karizma, Matrix Mod Chip. Çipimiz çalışması için Evox Bios'a ihtiyacımız var. Bunu internette "evoxD6.bin" olarak aratıp bulmamız mümkün. Çip yurtdışında satılıyor. Ve satıldığı için yasal bazı sorunlar yaşamaması için Evox yüklenmemiş olarak geliyor. Dosyayı bulup download ettikten sonra çipimizi Paralel Port kullanarak PC mize takıyoruz. Çipin üstünde ki DIP Switch'ler "programming module /on" konumunda olmalı. Daha sonra Evox Bios'u çipimize kuruyoruz. Kurulum için WinLPC adlı flash programını kullanıyoruz. İnternette bulmak gayet kolay onuda.

3- Çipi bioslandırdıktan sonra tekrar Xbox'ımıza dönüyoruz. Chip'i takacağı-

miz yer hemen IDE bağlantısının arkasında kalıyor. Zaten buradaki vidayı göreceksiniz hemen. Bu vidayı da söküyoruz.



Açılan boşlukta çipin gireceği yeri göreceksiniz. Resimlerde daha bir anlaşılır bkz. Daha sonra aynı yerden vidalıyoruz. Çip arada kalınca vida kısa kalacaktır, daha uzunundan ediniverin.

4- Çipi taktıktan sonra her şeyi bir araya getiririz bir test etmemiz lazım tabii ki. Başta çektiğimiz fişi geri takalım ve sisteme elektrik verelim. Yalnız kesinlikle çalıştırmayın Xbox'ı. Sisteme elektrik verdiğinizde çipin üstündeki LED yeşil yanıyorsa sorunumuz yok. Eğer kırmızı yanıyorsa yerine tam oturmamış. O değiştirdiğiniz vida ile biraz oynamanız gerekecek. LED yeşile dönünce çipin üstündeki switchleri ilk konumuna getiriyoruz.

1 numaralı switch "off", 2 numaralı switch "on" olacak. Bunu da hallettikten sonra söktüğümüz parçaları tekrar monte edip Xbox'ımızı ilk haline getirebiliriz. 5- Bundan sonrası yazılımla çözülecek. Çipi takmış olsak bile sistem HDD den boot oluyor. Ve şu durumda çip işlevsiz. EvolutionX'e (ne kadar karizmatik her şey) ulaşabilmek için kendi boot CD'mizi yapmamız gerekiyor. Burada amaç evox.ini ve default.xbe dosyalarının içerikleri ile oynamak azıcık. Böylece sistem, açılış için çipimizi kullanabilecek. Burada çok fazla teknik ayrıntıya girmeyeceğim ama şunu söylemeliyim total olarak yapacağımız bir CD yazmaktan öte değil. Adamlar yapmış hazırlamış zaten. Nerede peki, aha buralarda bir yerlerde, www.xboxscene.com, www.orlogix.com, www.xboxhackz.com. Dikkat etmeniz gereken bir nokta yazacağımız CD'nin CD-RW olmasına dikkat edin. Diğer CDleri X-Box okuyamayacaktır. 6- Bu son artık bitti bitecek. Bütün bunları sorunsuzca geçtiğimizi var sayarsak geriye kalan gerekli programları kurmak olacak. Xbox ile PC arasında network bağlantısını sağlamamız gerekiyor. Bu bir sorun değil Cross Kablo ile yapılan bağlantıyı iki sistemde anında görecektir. Xbox'a veri transferi yapabilmek için bir FTP programına ihtiyacımız var. Hangi biri olsa da ben çok kullandığım Windows Commander'ı tercih edin derim. Bağlantı ismi bölümüne `xbox@192.168.0.3` (ip farklı olabilir), şifre bölümüne de `evox.ini` dosyasında yazan şifreyi girip bağlantımızı tamamlayacağız. Zaten bunu da yaptığımızda Windows Commander'da Xbox'ın HDD'si hemen belirecek. Daha sonra dosya transferini gerçekleştirebiliriz. E ne transfer edeceğiz dersiniz Windows Media Player'ın 2.2 versiyonunu çekip atabilirsiniz mesela.

Her neyse, uzun lafın kısası bunu da perişan etmişler. Koca bilgisayarı film seyretmek için salona taşı, TV-Out'la uğraşmak vs.. yerine zaten TV ye bağlı ve gayette şık olan cihazda DivX filmleri seyretmek oldukça hoş tabii ki.

Donanım Pazarı

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

Savaşla birlikte donanım fiyatları da etkilendi malesef. Bu ay hemen hiç bir ürünün fiyatı düşmezken bir çoğunun fiyatında ufak artışlar oldu. Eğer savaş uzarsa uzun vadede fiyatlar daha da artabilir. Buna Doların Türk Lirası karşısındaki yükselişini de eklerseniz durum hiç de iç açıcı gözüküyor. Şu aralar bilgisayar parçalarına donanım yapmak için çok da iyi zamanlar değil gibi

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	Athlon XP 1800+Box 85\$	AMD Athlonxp 2000+Box 99\$	Pentium 4 3.06 GHz 669\$
Anakart	MSI KT4V (6712) 82\$	Abit NF7 (nForce2) 111\$	Gigabyte 8INXP 251\$
Bellek	256 MB DDR-333 Spectec 33\$	256MB DDR-333 Kingston 47\$	512MB DDR-333 Kingston 81\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB 78\$	Seagate Baracuda 4 60GB 95\$	Seagate Baracuda 5 120GB 149\$
Ekran Kartı	Abit GeForce 4 MX440 77\$	HIS Radeon 9500 Pro 245\$	ATI Radeon 9700 Pro 359\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17" 145\$	Samsung 757MB 17" 242\$	Sony G520 21" 889\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 50\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In 57\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In 57\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 35\$	Sound Blaster Audigy DE 75\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum 204\$
Modem	Apache 56K V90 Internal 33\$	APACHE 56k V90 USB 55\$	APACHE 56k V90 USB 55\$
Kasa	Aopen QF 45A 58\$	Elan Vital T-10 80\$	Titanium Area-51 175\$
Klavye	Microsoft PS2 14\$	MS Multimedia Blue 20\$	Wr. Opt. Desktop 54\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 22\$	MS Intelli Explorer 3.0 22\$	MS Intelli Explorer 3.0 22\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400 59\$	Creative INSPIRE 5300 115\$	Creative INSPIRE 6600 119\$
CD-RW Sürücü	Samsung 40/12/40 52\$	Yamaha 44/24/44 T@2 65\$	Pioneer DVR A05 330\$
Floppy	10\$	10\$	10\$
Toplam	833\$	1338\$	3424\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar arasında en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Ayın Fırsatı Arena Hazır PC

Geçtiğimiz ay Bit Pazarını tanıttığımız Arena'nın komple sistemler sattığı hazır PC servisi yenilenmiş. Artık buradan kendiniz konfigürasyon oluşturarak İnternet'ten siparişle bilgisayar alabiliyorsunuz. Gerçi parça çeşitliliği çok fazla değil ama belli markalarda ısrarcı değilseniz istediğiniz PC'yi kolayca oluşturabiliyorsunuz.

Ayın Flaş Ürünü Thermaltake Kasa İçi Neon

Bu ayın flaş ürünü de Thermaltake'den. 19\$'a satılan bu şık neon ışıklarını kasanıza yerleştirerek hem görünümünü değiştirebilir, hem de aydınlanan kasanın içinde donanımlarınızı daha rahat kurcalayabilirsiniz. Hele kasanın yanına bir de pencere açarsanız geceleri muhteşem gözüküyor.



TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Ahiretten Donanım Sorusu bolluğu yaşadım bu ay. Dikkatimi çeken bu tür mektupların büyük bir kısmının kasten yazıldığıydı. Kınıyorum bu arkadaşları. Bu tür mektupları kesinlikle göremeyeceksiniz burada, kusura bakmayın. Zaten sakatlandım maçta, belim boynum haşat bir de gülerken sakatlanacağım tam olacak. Neyse buyrun hazırladık, yazdık afiyet şeker olsun...

AMD Korkusu

Merhaba Jesuskane, size donanımla ilgili bir kaç sorum olacak.

1- Ben P4 2.0 CPU, Intel anakart, 256MB RD-RAM, TNT2 M64 sisteme sahibim. Bu günlerde ATI Radeon 9500 PRO almayı düşünüyorum. Bir uyumsuzluk yaşar mıyım? Yoksa GeForce'dan şaşmamalı mıyım?

2- Sence RD-RAM'ler fazla mı abartılı, yoksa DDR mi almak daha mantıklı?

3- Intel sence 400MHz FSB'li RD-RAM'li AGP 8X bir anakart çıkartır mı?

4- Donanım Pazarındaki listelerde AMD hakim. AMD işlemciler oyunlarda problem çıkartıyormuş. Bu ne kadar doğru? AMD korkumu yenmem lazımda lütfen yardımcı olun.

5- Bu arada Level CD'sindeki DivX codec'leri benim bilgisayarda kilitlemelere ve özel durumlara sebep oluyor. Bu nedenidir?

Umarım sorulara kızmazsınız ve cevaplar-sınız. Şimdiden teşekkür ederim. Dergi süper gidiyor, başarılarınızın devamını dilerim. Aman kendinize iyi bakın. Siz bize lazımsınız.

Aydın Gör

Merhaba Aydın, sana donanımla ilgili bir kaç cevabım olacak.

1- Radeon - Intel ikilisi gayet uyumlu, bir sorun yaşamazsın.

2- Benim fikrimin ne olduğu çok önemli değil ama şu andaki en mantıklı tercih DDR-RAM. RD-RAM pek tutunamadı zaten, PC'leri salladılar başka pazarlarda

koşuyorlar artık.

3- Bak şimdi bu soruya kızarım ama. Demin dediğim gibi benim ne düşündüğümün ne önemi var canım. www.intel.com adresine girip böyle bir anakartı var mı bakıyorsun. Ama bu kadar basit şeyleri de bizden beklemeysin.

4- AMD sistemler gayet başarılı. Level ofisindeki tüm bilgisayarlar Athlon işlemcili. Radeon'larla olan uyumsuzluğu dışında biz ciddi bir problemle karşılaşmadık. Ama iyi bir anakart ve fan kullanman şart. Korkma sen AMD koç gibi maşallah koç.

5- İşletim sistemini de yazsaymışsın keşke. Sen DivX ile alakalı ne varsa kaldırılgan bilgisayarından bir daha kur sonra. O codeclerin bir sorun çıkartmaması lazımdır.

Çok kızdım sorulara, köpürüyorum sınırdan burada :). Ben teşekkür ederim bizleri sizler var ettiniz.

Krofesör Koçent Toktur Ying-Yang ile soru cevap

Selam Jesuskane,

Zpiker : Direkt sorulara geçelim isterseniz. Sisteminiz nedir?

Dohtur: Ondan bundan, Pencere XP, Kapı Doğrama, kredi kartı 8500, bir dolu bellek-i umumiyyeyi bölük pörçük, vizyon-u ekran, 256 kısa Winston.

Zpiker : Hemen çevirelim. Doktor eski İbranice konuşur da.

Alakasız biri: İbranice zaten eski.

Zpiker: Bu daha da eskisi. Hem sen karışma bakım. Doktorumuzun sistemi şöyle, Windows XP, Epox nForce 2 Anakart, Radeon 8500, Creative Modem, 60GB Hsabit disk, 52X LG CD-OM, 256MB Kingstan bellek. Sorunuz nedir Doktor Bey?

Dohtur: Kapan olm ihh, Kapan olm ii ihhh. Evvel zaman olaki is-mail to isakane re-is-mail but iihhh. Men akıl-i zarar.

Zpiker: Doktorumuzun bilgisayarı kapanmamakta direniyormuş. Windows kapanışta "Ayarlarımız Kaydediliyor" kısmında

takılıp kalıyormuş. Daha önce Jesuskane' e mail yalamış cevapta almış fakat isin içinden çıkamamış. Çıldırarak üzereymiş. Peki Doktor bey Jesuskane' nin dediklerini yaptınız mı?

Dohtur: Kartı eternet sankim böle kasım kasım kastır ama yoktutur. GETLANOLM3 kapaklı dosya000 Allah' a şükür Winamanın güzel. El imdat, El şükran.

Zpiker: Jesuskane "Eğer eternet kartın varsa XP kendini Server sanıp her açılış ve kapanışta log on/off oluyor kasar" demiş ama doktorumuzun Ethernet kartı yokmuş. GTA3 ile Winamp dinlerken ki sorununu Jesuskane' nin yardımı ile halletmiş, bunun için teşekkür ediyor. Lütfen yardım diyor. Şimdiden teşekkür ediyor.

(Valla sabahın beşinde, altısında mail okumak nasıldır bilirim. Ağzımdaki acı kahve ile birbirine girmiş nikotin tadı, üstüne bir de bütün günün stresi offfff. Bana böyle tebessüm ettiren maillar gelince biraz şevk geliyor. İnşallah amacına ulaşmıştır. Biraz uzun oldu ama başımıza ne geliyorsa okumamaktan geliyor zaten.) Alakasız biri: Edebiyat parçalama lan git te yat. Adam zaten günde Planescape Torment'i bitirecek kadar mail okuyor...

Ejder G

Selamlar Ejder. Dur ben sana neler edeceğim şimdi.

Ying ve Yang gelin buraya. Kaldırın arkadaşları. Bırakın sertçe şimdi. Yok olmadı kaldırın, sarsın iyice, sarsın sarsın, hah şimdi bırakın. Rahatladıysan donanım sorununa da yardımcı olalım hemen. Zpiker, Alakasız biri toz olun sizde, naş naş.

Güzel atraksiyona girmişsin de ne bu hakkaten ya sabahın bu saatinde. Toplanmışınız tepeme. XP kendini her zaman server sanıyor. İlla Ethernet olmasına gerek yok yani. Sen o mektubu da İbranice sanıp öyle okudun sanırım, her neyse. Ethernet kartın varsa ekstradan kasılır sistemin. Sen bilgisayarını kapatırken XP bütün uygulamaları tek tek kapatıyor. Ayarlarınızı kaydediliyor dediği bölümde olan biten bu. Uygulamalardan biri "ı ih kapanmam ben" diyor sap gibi kalıyor sisteminde öyle. Eğer "Bunun dışında bir problemim yok bilgi-

Bunu biliyor muydunuz?

Geçtiğimiz ay için de 600 den fazla Ahiretten Donanım Sorusu olabilecek mail geldiğini ve bunların sırf yayımlansın diye kasten yazıldığını bilmiyordunuz tabii. Bizde yedik hemen hah!

sayarımda" diyorsan, bende diyorum ki sana Dohtorcum sorunuzun yazılım sorunudur. Kurduğunuz programlardan biri kapanmamakta direnmektedir. Sisteminizi kapatmadan önce Ctrl+Alt+Del üçlüsünü kullanarak Task Manager denen zimbirtiyı açınız. Burada o an çalışan programları (Yanında "system" yazmayanlar. Aha dur açık olsun yanında senin kullanıcı adının yazılı olan şeylerimsilerndenkiler) tek tek kapat. Bunları kapattıktan sonra Task Manager'ı da kapat. E hazır elin değmişken ve benim elimde kapat yazmaya alışmışken bilgisayarını da kapat. Göreceksin ki "Ayarlarınız kaydediliyor" demekle kalmayıp ayarlarınızı kaydedecek ve akabinde bilgisayarınız kapanacak (aha on tane oldu). Gerisi size kalacak Dohtorcum. Deneme yanılma ile hangi uygulamanın sistemin kapanmasına engel olduğunu bulup icabına bakacaksınız. Ohh işte bu kadar. Şevk'olayı biraz sallantıda ama Cenk/Erdem den iyidir. O yüzden sorun yok. Hadi kal sağlıklıkla.

60 FPS

Benim size Counter-Strike hakkında bir sorum olacak. Level'in Şubat sayısını okuduktan sonra bu soruyu sorabileceğim en uygun kişinin siz olduğunuzu düşündüm. Neyse soruma geçiyorum. Bende 64MB GeForce2 MX 400 var. Arkadaşımda da aynı kart var, markası Asus. İkimiz de Counter'ı 1024x768 de 60fps ile oynuyoruz. Konsola "fps_max 100" yazdık ama faydası olmadı. Mesela bizim buradaki internet kafede 32 MB GeForce2 var ve FPS 99 dan aşağı inmiyor. Allah Allah dedik ve size bir soralım istedik. Yardımcı olursanız sevinirim.

Öncü & Caner

Selamlar Yapışık CS kardeşleri, Hemen, hızlıca cevap verelim size. Masaüstüne sağ tıklıyorsun. Menüden özellikler, Ayarlar, Gelişmiş, GeForce blablası, OpenGL Ayarları, "Dikey Zaman Uyumu"nu bulup her zaman kapalı olarak değiştiriyorsun. Tataaaaaa' bu kadar. Hadi yapış yapış CS ye...

Der ve gider Jesuskane, ama bakın bu ay da sayfanın burasını yazmayı unutur. Ha-

Sistem Güvenliği ve Upgrade önerileri

Upgrade ve sistem güvenliği ile bir dolu soru gelip duruyor. Biz de ülke olarak içinde bulunduğumuz durumu göz önüne alarak tercihlerimizi gözden geçirelim dedik.



Patriot Defense Systems: Sistem güvenliğini ön planda tutanlar için birebir. Sisteme dışarıdan gelebilecek tehditleri önceden saptayıp zıplar ve kafa atar. Arasıra iskaladığı da olur.



Gas Mask: Sistemi farklı görünüş isteyenler için oldukça eski ama bir o kadar da güncel bir ürün. Bilgisayar kabinine entegre ederek kabinin gazlardan etkilenmesini engelliyor ve ses yalıtımına katkıda bulunuyorsunuz. Unutmayın izolasyon her şeydir. Kullanıcıya da uygulanması tavsiye edilir.



Scud B: Bilgisayarınıza virüs ve nuke yollarını caydırıcı yoldan engellediği rivayet edilir. Ama aslında "al gülüm ver gülüm" yöntemi ile karşılıklı olarak başkalarıyla bilgisayarlarının canına okumanızı sağlar.



Voltron: Dünyadaki bütün sorunlarla biz mi cebelleşeceğiz. Gelsin Voltron, hem dünyaya barış ve huzur getirsin hem de bilgisayarlarınıza göz kulak olsun. Çocukkene boyuna mı bağlandık biz ona o kadar, nerede sevgilerimizin karşılığı.

yırlı çocuktur, her ay laf atacak bir yer ayırır abisine. Bu dönemde düşünceli insan bulmak kolay değil. Zaten mektupları da gittikçe daha doğru oluyor. Bakın bu ay tane paragraf açmış değilim. Açmam da... ne açıcım. Ah bir de böyle takıldı mı takılmasa. Ekose gömleğinin ucunu takırmış bu ay da ahiretvari donanım sorunlarına. -TÖ

Son

Furkan'ın saflığı temizliği kurtaramadı onu kutudan. Ama en azından gayet açık seçik sormuş sorusunu. her şeyin doğali güzel arkadaşlar cıvımayın ya.

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayki kurbanımız pek de kurban değil aslında. Gayet temiz ve saf bir şekilde soruyor Furkan arkadaşımız sorusunu. Ha neden bu kutuya girdi, anlayacaksınız okuyunca. Sırf bu köşeye oynayan ve bu şekilde mail atan arkadaşları da esefle kınıyorum.

Herkese Selam,

Sana bir soru soracağım. Benim bilgisayarım P4 1600, 256MB RAM (ram hakkında fazla bilgim yok), GeForce2 MX 400. Benim anlamadığım şu, bu sistem eskidi mi? Yoksa Generals mı çok güç istiyor. Cevap verirsen sevinirim! Dergide yayınlarsan daha çok sevinirim.

Furkan



ne izliyoruz ne dinliyoruz

► 3D ile devam

Bayağıdır bir albüm hakkında yazmamıştım. Belki de kayda değer bir şeyler pek sık çıkmadığındandır. Örneğin Massive Attack'ın uzun bir aradan sonra çıkardığı '100th Window' gibi. Massive Attack tarz olarak tanıdığım en özgün gruplardan biri. Onları Protection ile tanıyıp, Mezzanine ile bağırma basmıştım. 100th Window içinse daha duygularım yeni şekillenmekte. Çünkü bu albüm diğerlerinden oldukça farklı. Öncelikle üçlü ittifak dağılmış durumda; ne Mushroom, ne de Daddy G albümde yer almıyor. Böyle olunca da meydan Robert Del Naja, nam-ı diğer 3D'ye kalmış. Kadrodaki diğer bir değişiklik ise vokallerde 3D'ye Sinead O'Connor takviyesi; eşlik ettiği parçalar hemen kendini farketliyor (what your soul sings gibi). Ayrıca sound olarak da Mezzanine'daki bilinçaltı karanlığından, karamsar bir karanlığa geçiş var. Bunun tek sebebi ise "Savaşa Hayır!"



duruşları. Zaten grubun web sitesine (massiveattack.com) bakacak olursanız interaktif bir savaş karşıtı kampanyayla karşılaşacaksınız. 100th Window, dokuz parçadan oluşmakta. Son parçanın kuyruğuna takılan bonus track ise Blade II filminin müziklerindeki 'I Against I' parçasının enstrümantel hali. 100th Window belki karanlık bir albüm ama barındırdığı farklı seslerle ışığı bulmak adına elinden geleni yapıyor.

► ikifarklıses

Bu ay takıldığım diğer gruplar ise yerli: Replikas ve Rashit. Tarz olarak oldukça farklılar ama ikisi de kendi kulvarlarında başı çekiyor. 'Dadaruhi', Replikas'ın ikinci albümü. Sound olarak biraz nekropsiyi hatırlatıyor ama o kadar sert değil. Sample kullanımları gayet başarılı; gitar tonları da öyle. Ortaya oldukça ritmik ve melodik bir albüm çıkmış. Genel olarak sanki bir tekke ambiansı yakalanmış ama zikir etmekten uzak bir şekilde. 'Adam Olmak İstemiyorum' da Rashit'in ikinci albümü. Sound anlamında olgunlaşmakla beraber, grup hala Punk söyle-

Rashit



mine sonuna kadar sadık. Yine her şeyeye karşı ve lafını esirgemeyen parçalar yapmışlar. Birilerinin dokuz köyden kovulmak pahasına sansürlü sözler yazıp, açık seçik beyanlarda bulunmasına pek rastlanmıyor şimdiki zamanda...

► şimdionların zamanı

İlk Superman boy gösterdi beyaz perde. Green Box içinde güzelce süzülürken attan düşüp tekerlekli sandalyeye mahkum oldu. Arkasından Hollywood'un dahi çocuğu Tim Burton'un Batman'i bayrağı devraldı. O da Superman gibi dört filmlik bir kontrata imza attı. Ama artık bu iki DC Comics kahramanının parlak günleri geride kaldı. Şimdi Marvel kahramanlarının borusu ötüyor ve gişelere bakılırsa önümüzdeki beş yıl sinemaları parselleyecekler gibi. X-Men ile başlayan Marvel akımı, Spider Man ile devam etti. Herhalde kimse Bryan Singer'in 'Olağan Şüpheliler'den sonra X-Men gibi bir süper kahraman filmi çekeceğini tahmin etmiyordu. Filmin sessiz sedasız bir şekilde vizyona girip gişede beklentilerin çok üzerinde bir başarı elde etmesi de tam bir



haberiniz var mı? haberin

► HEM KISA HEM UZUN

Nisan ayı festivaller bakımından öyle bereketli ki kısası uzunlu derken, sinemaseverler matinelere arasında koşuşturmakta perişan olurlar; bilet parası da çabası. Bu sene de durum pek farklı değil. Önce Hilmi Etikan'ın olağanüstü çabalarıyla düzenlenen ve hala ücretsiz olan Kısa Film Festi-

vali (3-9 Nisan) ve hemen arkasından da 200'e yakın filmiyle İstanbul Film Festivali (12-27 Nisan). Ayrıntılar için kisafilm.com ve istfest.org adreslerine bakılmalı. Bahar, Beyoğlu ve festivalleriyle emin olun daha güzel...

► ÇAL-OYNA

Yeni bir mekan. Adı 'We Play'. Clubber ortamı gibi gözükse de takılanlar elektronik müzikten anlayan ve uğraşan tipler. Küçük bir yer ama bunaltmıyor. Sade bir dekorasyonu ve projeksiyon sistemi var. Albüm tanıtımları ve doğum günleri için ideal gözüküyor. Adres: İstiklal'e in, Vakko'nun karşısından gir, ilk sola dön, sağ kolda (veya eski Zurich).

► UÇTU, UÇTU OSIRIS UÇTU...

Geçen ay bahsettiğim ve LeVeL Mart cd'siyle ilk bölümü verilen Animatrix serisi tam gaz devam ediyor. Matrix evrenine çok daha yakın bir çizgisi olan "Program" adındaki ikinci bölüm artık indirilebilir durumda. Esas haber ise Animatrix'in en önemli bölümlerinden biri olduğu söyle-



ne okuyoruz ne yapıyoruz

sürpriz oldu. Evil Dead serisinin yaratıcısı Sam Raimi de Örümcek Adam'ı sinemaya transfer ederek Marvel fırtınasını şiddetlendirdi. Salonların dolup taşıdığı gören yapımcılar, her iki filmin de devamının çekilmesine karar verdi. X-Men 2, yeni mutant kahramanları ve şık efektleriyle pek yakında gösterime giriyor. Amazing Spider Man ise çekim aşamasında; Yeşil Cin'den sonra bu sefer Örümcek Adam ezeli düşmanı Dr. Octo-



pus ile karşılaşacak.

Marvel aleminden sinemaya açılan bu kapıdan X-Men ve Spider Man dışında Daredevil ve Yeşil Dev 'Hulk' da geçmek üzere (hatta Ironman de bekleyen projeler arasında). Daredevil, sadece misafir kahraman olarak ülkemizde basılan Marvel çizgi romanlarında boy gösterdiği için onu pek yakından tanımıyoruz. Aynı şekilde Hulk da öyle ama ona biraz daha aşinayız sanırım. Daredevil, Marvel kahramanları arasında herhalde en içine kapanık ve kör olanı. Tabir yerindeyse o bir 'kör dövüşçü'. Gözlerinin radyoaktiviteye maruz kalması sonucu kör olan ama diğer duyuları inanılmaz bir şekilde gelişen Matt Murdock, babasının mafya

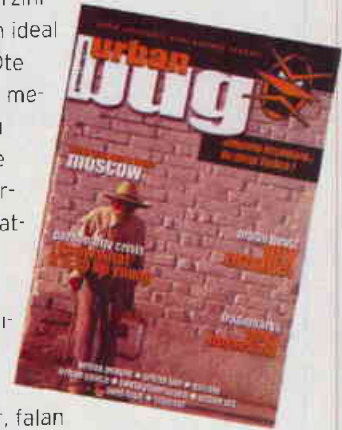
tarafından harcanmasıyla da süper kahramanlığa adım atar. Zaten süper kahramanlığın raconu böyledir. Önce süper güçler kazanır, sonra acı bir travma sonucu süper kahraman olursunuz. Gündüzleri avukatlık yapan Matt Murdock, geceleri Daredevil kimliğine bürünerek kanunların çaresiz kaldığı New York sokaklarında bekçilik yapar. Hulk içinse durum biraz daha farklı. Öncelikle çift kişilik taşıma sorumluluğundan yoksun bir kahraman; daha çok 'yiğidin malı meydana' şeklinde takılmakta. Dr. Bruce Banner'ın askeri amaçlı bir nükleer deneme sırasında gamma ışınlarına maruz kalmasıyla ortaya çıkıyor Hulk. Kanındaki adrenalin seviyesi her tavana vurduğunda Hulk'a dönüşen Bruce Banner, ordunun insanlık dışı deneylerine karşı mücadeleye veren bir kahraman ve belki de bu yönüyle Marvel kahramanları arasında çevreye en duyarlı olanı.

İlginç olan her iki film için de seçilen yönetmenler. Daredevil, Mark Steven Johnson'ın ikinci uzun metrajı. Normal şartlarda bir çizgi roman uyarılması çekilirken, yapımcılar filmin maliyetini garantilemek adına sağlam bir aksiyon yönetmeniyle çalışmayı tercih eder. Ama X-Men ve Spider Man'ın gişede yakaladığı başarıdan sonra "süper kahramanı iyi tanıyan, hevesli bir yönetmenle çalışma" formülünün tuttuğunu görüp, aynen devam edelim demişler. Hulk'ın yönetmeni Ang Lee ise 'Kaplan ve Ejderha'dan hatırlayacağımız üzere aksiyon konusunda deneyimli bir yönetmen. Ama "Uzakdoğu kökenli biri, modern Amerikan mitolojisini ne kadar yakından tanıyabilir?"

diye bir soru gelebilir akıllara. Hiç endişeniz olmasın çünkü Ang Lee hikaye anlatımı ve karakter analizinde ustalığını ispatlamış bir yönetmen. Tabii en iyisi kendi gözlerimizle görmek. Daredevil gösterime girdi, Hulk ise pek yakında...

► AYLIK BÖCÜK REHBERİ

Dergicik tarifini 'aylık alternatif kent kültürü rehberi' diye yapıyor ve hemen arkasından da 'aldanma başlıklara, bu dergi Türkçe!' diye uyarıyor (herhalde İngilizce kelimelerle dolu olduğundan. Urban Bug, aynı adlı organizasyonun çıkardığı ücretsiz bir kent rehberi. Konseptini elektronik müzik ve club kültürü üstüne oturtmuş olan bu aylık dergi, özellikle 'clubber' yaşam tarzını benimseyenler için ideal bir içeriğe sahip. Öte yandan bu kültürü merak edenler, 'ya bu adamlar ne yer, ne içer' diyenler de Urban Bug'a bir göz atmalı. Dergicik her şeyden az biraz bahsediyor. Yeni çıkan albümler, gösterimdeki filmler, gidilecek mekanlar, falan filan. Özellikle 'twentyfourseven' dünyanın dört bir yanındaki metropollerden 'ortamlar' göstermesiyle dikkat çeken bir bölüm. İçeriği gibi trendy bir görsel tarzı sahip Urban Bug hoş ama boş bir dergi; tabii ilginç bazı köşelerin de hakkını yememek gerek.



Güven Çatak
guven@level.com.tr

z var mı? haberiniz var mı?

nen "Osiris'in Son Uçuşu", 18 Nisan'da vizyona girecek, en son Stephen King uyarlaması "Düş Kapanı"nın önünden gösterilecek. Kısaca, isyancıların gemisi Osiris'in mürettebatı, dünyanın en ücra köşesinde kalan son insan yerleşimine saldırılmak için hazır bekleyen bir gözcü ordunun varlığını keşfeder. Çok geç olmadan, mutlak yokoluşlarını göze alarak diğerlerini uyarmalıdırlar... Film öncesi gösterimler Osiris ile başlıyor. Stephen King hayranları için hoş bir sürpriz olacak.

► GÖSTERİMLER BAŞLIYOR !!!

Bahar dönemiyle beraber Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi de film

gösterimlerine başlıyor. Görsel İletişim Tasarımı ve Sinema-TV öğrencilerinin kurduğu "Unifoto" video ve fotoğraf grubu tarafından düzenlenen gösterimlerdeki filmler çeşitli temalar altında toplanmış durumda. Örneğin ilk tema, Paranoid Android başlığı altında toplanan ve sinemada paranoya, şizofreni



ve bilinçaltını kurcalayan filmlerden oluşmakta (Donnie Darko, Jacob's Ladder gibi). War VS. War (savaş karşıtı savaş filmleri), Cut-Copy-Paste (sinemada kurgu), Thrashing the Academy (B filmler) ve Horror Sushi (Japon korku sineması) diğer temalardan sadece birkaçı. Amaç olabildiğince fazla yönetmen ve tarz tanımak. Gösterimler, Bahçeşehir Kampüsünde, Salı ve Perşembe günleri saat 17.30'da ücretsiz bir şekilde gerçekleştirilmekte. Biliyorum, festivallerin yoğun olduğu günlerdeyiz ama yine de bu özenli organizasyona dikkat.

İşgal

gorcan.abi@gorcanabi.sektorid.com

Yine geldi Nisan, Mayıs ayları, gevşeyecek gönül yayları :) Çaylara çimenlere serilip türlü çeşit hayallerle süslencek bünyeler... Tabii aklımızda fikrimizde hep müzik olacak değil mi arkadaşlar. Ne demiş Konfiçyus "iki çeşit insan vardır: Müzik dinleyenler ve dinlemeyenler". Eğer radyolar bana yeter, MTV de var gerisini tanımam diyorsanız yukarıdaki teze göre ikinci sınıftaki insanlardansınız! Ama müzik dinlerim, dinlediğimi merak ederim, gorcan abimiz bize yeni yeni şeyler yazsın, çizsin diyorsanız okumaya devam edin diyorum :)

Bu ay beton gibi sert albümlerle işgal ettik Lével'in sayfalarını. Konser yazısı yüzünden de Tozlu Vitrin'imize el atamadık ama önümüzdeki ayı depresiflik ayı ilan edip; Katatonia, Opeth ve Anathema gibi gruplara ayırmaya çalışacağım. Başlayın bakalım okumaya ben de başlayayım koşmaya/koşuşturmayaya. Gol Go! Go!

Alt Kemancı Hardcore & Metal Konseri

Yngwie Malmsteen ve Paradise Lost konserlerini beklerken araya bir de Alt Kemancı'da yapılan ufak çaplı bir konseri ekledik. Çeşitli sebeplerden ötürü grubu dağıtma kararı alan ve bu kadro toplanmadıkça müzik yapmama kararı alan, fakat Pedro Loco'nun (Emre) geçici olarak Almanya'dan dönmesi ile birlikte tekrardan toplanan Radical Noise'un kuruluşunun da 10. yıldönümü nedeniyle olduğunu sandığım konserde konuk Alman grup Yakopsae, Antisilence, Kranch ve -eski adıyla Polarized- ISM (Is it So Mellow) yer aldı. (Oeah cümleye bak bi' paragraf!) Bu kadar grup olunca tabii ortamda bir kaos beklenir :) Fakat sandığımdan daha rahat ve düzenli bir konser gördüm. Seyirciler de böyle ufak çaplı bir organizasyonu idare edecek şekildeydi. 18 yaş sınırı olmasına rağmen ortamı boş göstermeyecek kadar se-

yirci vardı...

Gruplara gelince... Özellikle ISM yani eski Polarized sadece ismini değil müziğini de oldukça değiştirmiş. Eskiden melodik Black Metal yapan grup konserdeki çaldığı 4 şarkıyla yeni tarzlarının yeni metal akımına kapıldığını belli ediyordu. Yeni vokalist ile clean vokale geçen grup daha groovy ve aksak riff'lere yer vermiş parçalarında. Özellikle kendilerinin "arabesk Sepultra" dedikleri Türkçe sözlü şarkıları benim çok hoşuma gitti. Yakında çıkacak olan albümlerini de dinlemek hoş olacak...

Aslında pek de alışık olmadığım tarzda grupların yer aldığı konserde ilk defa dinlediğim gruplardan biri de Kranch'tı. Punk ile Hardcore arası müzik yapan grup seyirciyi oldukça coştırdı ve sözleri ve müziği pek anlamasak da konsere ufak çaplı bir heyecan kattılar. Daha sonra çıkan Alman grup Yakopsae yarım saat sound check yapmasına ve bir türlü ses düzenini beğenememesine rağmen parçalarını çalmaya başlar başlamaz neye uğradığımızı şaşırıldı. 3 kişiden oluşan bir grubun bu kadar gürültü yapacağına inanamazdım herhalde. Grind Core'a benzeyen tarzlarıyla o kadar hızlı ve serttiler ki seyirci daha ilk gitar riff'inde çılgın gibi poga yapmaya başladı. Şunu da söylemeliyim ki pogo seven biri değilim. Müziği dinlemek yerine dayak yemek ve yorulmak biraz saçma geliyor. Tabii sevene de karışmam uzaktan bakırım :) Pek ayırt edemediğim birkaç şarkı çalan grup son parçalarında Radical Noise'dan Kerem'i sahneye çağırdılar ve onunla birlikte çaldılar.

Neyse, bu badireyi de atlattıktan sonra Antisilence sahneye çıktı. Seyircinin oldukça ilgisini ve sevgisini kazanan grubun sahne performansı da oldukça iyiydi. Seyirciyle iletişimleri gayet iyiydi ve izleyenler de müziklerine katılarak onları desteklediler. Son olarak dağılmış olmalarına rağmen bu konser için yeniden bir araya gelen Radical Noise sahne aldı. Konsere bi-



Konserin sonlarına doğru kurulduğu kadrosuyla sahne alan Radical Noise'da vokalleri de Emre yaptı.



Tüm konser boyunca seyirci en çok Radical Noise'da coştı. Bakınız yukarıdaki arkadaş nasıl da coşuyor.

raz da dalgayla karışık Manowar eşliğinde giren grup ile artık ben de ağır abiliğimi bırakıp eğlenip coşmalıyım diye düşündüm. İlk iki-üç parçada bir coştum bir coştum ki, pogoya katıldım, dayacağımı yedim, kan-ter içinde kaldım sonra efendi gibi döndüm yerime oturdum :) Tabii 6 ayda bir konsere gidersek böyle olur. Demek ki neymiş konserlerden önce kondisyon amaçlı çalışmalar yapmak gerekiyormuş :p

Radical Noise'dan biraz daha bahsetmek gerekirse: Vokalist Kerem, parça aralarında Türkiye'ye ekstrem müziği getiren Asafated, Turmoil ve Deathroom başta olmak üzere bir çok gruba ve fanzinlere teşekkür etti. Daha sonra grubun kurulduğu ilk orijinal kadrosundan Sinan ve Serdar sahneye çıktı. Eski şarkılarından çaldılar ve bu şarkılarda sahnenin öne iyice karıştı! Konserin sonunda sahneye hemen hemen herkes çıktı ve PlanB albümlerinden "Bundan Yer misin"i söylediler ve konsere son noktayı koydular. Ne diyelim insanlar oldukça susamış sanırım bu tür etkinliklere...



Yakopsae



Children of Bodom Hate Crew Deathroll

İşte yeni neslin seçimi Children of Bodom! Klavyeyi gitar gibi kullanan gruplara ısınmadım bir türlü. Stratovairus, Nightwish gibi fazla Power etkileri gösteren grupları örnek verebilirim. Tabii ortamda çalınca rahatsız olup, gerilmem de yine de bir adaya gitsen yarıma almayacaklarımdandır :) Ama ortama baya sıkı giren Children of Bodom, özellikle Türkiye'de de sevilen bir grup. Özellikle gençler ve bu tarz müzikle yeni tanışanlar baya bir tuttular grubu...

Album eski COB albümlerinden per farklı değil. Yine teknik ve hızlılar. Makina gibi davullar, muting'li gitarlar... (Belki de bu yüzden ruhsuz geliyor bu tarz bana) Neyse sevenler sever diyorum ve lafı fazla uzatmıyorum. Albümün adını veren Hate Crew Deathroll bence albümün en sağlam parçası. Sonracığıma Chokehold ve Angels Dont Kill -daha bir farklı geldiler bana- hoşuma giden diğer parçalar.



Albümde bir de sürpriz parça var. Slayer'ın -geçen ay yazdığım- South of Heaven albümünden Silent Screamer cover'lamışlar, fena da olmamış.

Machine Head Hellalive

Aşlında size her şeyi dinleyin, seçici olun ama yine de tüm tarzlara açık olun diyorum. Bir abi, bilemedim amcaoğlu tavsiyesi yapıyorum ama al işte, kendim de ilk defa dinliyorum Machine Head'i. Albümü dinlemeye başladım ama sadece siz kadim okuyucu cüçüklerim için tanıtacaktım. Ama o da ne, birden "I fuckin' love it" moduna girdim. Bir groove, bir brütal, bir o kadar da duygusal ki sevgili okurum; oy ki ne oy, vah ki ne vah ki dinlememiş zamanında. Hemmen edineceğim eski albümlerini elemanların!

Yine tiri viriyle doldurdum bir paragrafı ama yettim, geldim albümü tanıtmaya. Şimdi şöyle ki adından da anlaşılacağı gibi bir konser albümü Hellalive. Londra performansında kaydedil-

miş konser 14 parçadan oluşuyor ve tamı tamına 77 dakika. Grup tüm albümlerinden parçalara yer vermiş ve ciddi bir performans/kalite söz konusu. Öyle saplama konser kaydı da değil ve gitar vokaldeki Robert Flynn'in seyirciyle iletişimi çok iyi. Susmuyor eleman bir türlü, giriyor seyircinin arasına...

Konsere son albümlerinden Bulldozer ile başlayan grup tempoyu düşürmeyip The Blood, The Sweat, The Tear ile devam ediyor. Benim en etkilendiğim parça ise Robert Flynn'in hikayesini de anlattığı Crashing Around You. Hikayeye dikkat diyorum! Himm rım rım... Bir konser albümünde ne önemlidir? Performans mı? O zaman Old, Take My Scars, From This Day ve Nothing Left'e zoom diyorum. Tabii konserin son şarkısı son albümlerinden Supercharger da kayda değer güzellikte. Bu şarkıdan sonra da Robert Flynn bombayı patlatıyor. Seyirciye teşekkür ederken bunun kaydedildiğini ve hepsinin meşhur olduğunu açıklıyor. Ne mutlu ne mutlu...

Marduk World Funeral

Black Metal'in sağlam olduğu kadar üretken olan gruplarından Marduk yeni albümüyle de bomba gibi çıktı karşımıza. Müziklerini pek değiştirmeseler de her albümde biraz daha olgunlaşan grup -eşşek herifler hala makyaj yapıyorlar o ayrı- bu son albümlerinde de tarzını korumuş. Plyasada Black Metal adına yüzlerce birbirinin kopması grup varken nasıl ayırt edeceğiz, aralarından hangilerini seçeceğiz. Emperor (en sevdiğim BM grubudur) gibi çok farklı gruplar dışında hemen hemen hepsi birbirini tekrarlıyorlar. Şahsen ben de bunlardan en parlayanını seçip dinliyorum. Ağıkçası çok çok farklı olmadıkça yeni Black Metal gruplarına da pek şans vermiyorum. Zaten en az 50 grup dinlesen. Bunların da ortalama 5 albümleri olsa... Al ana 250 albüm. Hangi birini dinlemeye sıra gelecek!

Yukarıda söylediğim gibi Marduk yine aynı Marduk. Bu albüm de pure, sağlam, gümbür gümbür... Sayko bir Intro'yla açılış yapılan albüm daha sonra hız sınırlarını zorluyor. Bleached Bones, World Funeral ve Hearsesüper öte hızlı ve çok sağlam şarkılar. Bunlara dikkat diyorum. Albümde To The Deaths Head True, Castnum Doloris ve Bloodletting gibi ağır şarkılar da bulunuyor. ☺

n e r e l o l o y o r

► **Metallica** en sonunda eli yüzü düzgün bir basçı bulabilmiş. 1993'te 'Nowhere Else To Roam' turnesinde **hardcore metal** grubu **Suicidal Tendencies**'in basçısı **Rob Trujillo** ile tanışan grup o zamanda çok etkilendiklerini söyledikleri basçısı **Metallica** ailesine katmışlar sonunda. En son **Ozzy Osbourne** ile çalan **Trujillo** artık **Metallica** resmi üyesiymiş... **Jason Newsted** de **Ozzy Osbourne** için turnelerde bas çalacakmış...

► **Dream Theater** davulcusu **Mike Portnoy**, **Matt Bissonette** ve **Neal Morse** ile **Yellow Matter Custard** adında **Beatles** tribute grubu için bir araya gelmişler...

► **Testament** davulcusu **Jon Allen**'in ailesel problemleri yüzünden katılamayacağı Avrupa Turnesine sıkı bir **Testament** fanı olan **Borknagar** Davulcusu **Asgelir Mickelson** katılacakmış...

► **Hellhammer** -Von Blomberg- artık **Kovenant** için bageet sallamayacakmış. Karşılıklı anlaşarak yollarını ayıran elemanlar şimdiden yeni eleman arayışına girmişler...

► **Washington's Greenwood Memorial Park Cemetery**'ye birebir boyutta bronz **Jimi Hendrix** heykeli dikmişler...

► **Ronnie James Dio**, tüm kariyeri boyunca söylediği **Elf**, **Black Sabbath**, **Rainbow** ve **DIO** gruplarının parçalarından oluşan bir antoloji çıkarmış...

► **Mercyful Fate** eski gitaristi **Michael Denner**, yine **Mercyful Fate**'ten gitarist **Hank Sherman**, basist **Al Patino**, **King Diamond** davulcusu **Bjarne Holm** ve **Ironfire** vokalisti **Martin Steene** ile **Force of Evil** adlı grubu kurmuş.

► **Ulver**'in yeni albümü **Lyckantropen** Themes tahmin edeceğimiz gibi metalle yakından uzaktan alakalı değil. **Darkwave/ambient** tarzında ve vokalsiz bir albüm. Bu sayfalarda açıklamasını yazmak isterdim ama metalci adamı bozar :)

► **Göteborg**'da **Fredman** stüdyosunda yeni albümleri için kayda giren **Dimmu Borgir** büyük bir orkestrayla da çalışmayı düşünüyor.

► **Samael** gitar vokali **Vorph** kaval kemiğini kırmış. 11 tane vidayla tutturulan kırıklı bile Avrupa turnesini engelleyememiş ama...

► **Helloween** davulcusu **Stefan Schwarzmann**, yeni **Motörhead** ve **King Diamond**'da da çalan **Mikkey Dee**'ye bırakmış.

► **Duymayan kaldı mı bilmiyorum ama Mayhem**'in **Norveç Bergen** konserinde vokalist **Maniac**'in tuttuğu bıçağın ucundan fırlayan kayın kafası **Per Kristian Hagen** adlı seyircinin kafasını kırmış. **Hagen**'in açtığı dava sonuçlanırsa 6 aya kadar cezası varmış... Burada eklemekten duramayacağım: **Sevgili arkadaşım senin ne için var Mayhem** konserinde en önde! **Madem tiri viri yapıcın arkalardan izlesene çocuğum** :)

Playlist:

1. Megadeth - Family Tree
2. Silverchair - Suicidal Dream
3. Death - Flesh and the Power it Holds
4. Fantomas - Godfather
5. Opeth - Closure

BLAY ALET

"fithos lüsec wecos vīnosec"

Rivayetler:

► Melniboné'lu Elric (Moorcock üstadın bu ünlü kahramanı hakkında daha fazla bilgi için Arkabağçe'den çıkan kitapları okuyabilirsiniz) görmüş perdeye geliyor! Universal Pictures ve Depth of Field birlikteliğiyle opsiyona alınan üçleme, Elric efsanesinin onbir kitabını kapsayacak. Onbir farklı kitapta yuku bulan olayları nasıl üç filme sığdıracakları ise şimdilik bir muamma.

► Star Wars: Clone Wars Animatrix, daha şimdiden ortalığı tutuşturunca, Lucasfilm de benzer bir uygulamayı hazırlamaya karar vermiş. 20 adet kısa animasyon, hepsi de ünlü Klon Savaşları esnasında geçiyor, bilindik SW karakterlerinin yanı sıra yepyeni yüzler sunuyor. Oldukça heyecanlandırıcı değil mi? Şimdilik sadece Amerikan televizyonları için hazırlanan bu anime'lere bizim nasıl ulaşacağımız bir soru işareti.

► ÇR aleminin devleri Spidey'in başarısıyla bir bir gümüş perdeye adım atıyor. DC Vertigo'nun Korku Ökült tarzı ÇR'ı Hellblazer'da Keanu Reeves'in rol alacağı söylentileri gezinmekte. Yine Amazing Spider-Man'in kötüsü Doc Ock'u Alfred Molina canlandıracak. LOTR ile paraya boğulan New Line, bu paraları saçacak yer buldu. Iron Man. 2005'e kadar yolu var. Ve Catwoman. Vidocq'un sükse yapan yönetmeni Pitof, kedi kızın başında.

► Animatrix 2 - Program şu adresten izlenebilir: http://www.intothematrix.com/r1_cmp/animatrix_site_program.html. (Veya bir adet Herkes için Bilgisayar dergisi Nisan sayısında bulabilirsiniz, yine Türkçe altyazısı ile birlikte-bix).

► Ed Greenwood WoC ile 5 romanlık anlaşmaya vardı. Bunlardan biri, Elminster'i Meriin konseptinden kurtarıp gerçek bir karaktere dönüştürülecek olan "Elminster's Daughter", bir diğeri Elaine Cunningham ile ortak yazacağı ve Waterdeep etrafında gelişen bir eser, kalan üçü ise Myth Drannor Şövalyeleri'ni konu alan bir üçleme.

Tekrar keşfedildi sanki fantastik dünyalar.

Elbette bunun için Tolkien ve PJ'e, o muhteşem üçlemeye emeği geçmiş herkese sayısız teşekkür etmemiz farz. LOTR'un gezegenin dört bir yanındaki başarısından ağızları sulanan yapımcılar, bir bir fantastik destanları listelerine almaya başladılar. Bakınız Dragonlance, bakınız Dark Elf, bakınız Elric.

Sinemanın büyüü, varolmayan şeyleri varmış gibi gösterebilmesinde yatar. Olması gerekenleri oldurabildiği için sinema milyonlarca insanı miknatis gibi çekmektedir. Kaçımız Ariakas'ın önünde eğilmiş, yaşamını bir amaç için feda etmeye hazır Tanis'in, kaçımız günışığına yeni doğan bir bebeğin gözüyle bakan Drizzt'in, kaçımız kaderinin aksi yönüne inadına yürüyen albinonun, o sihirli gümüş perdede görünmesini istemeyiz? Bilirim, bazı sihirler bize özel olsun isteriz. Emin olun, kim nasıl filmler çekerse çeksin, o kitapların yaşamınızı değiştirdiği anlar hep size ait kalacak. Raistlin hep hayallerinizdeki Raistlin, Zaknafein hep aynı Zaknafein olacak.

Ama düşünmenin, hayal kurmanın, olmadığı idda edilen (!) bir masalın peşinden gidebilecek cesaretin ve yaratıcılığın günah, ayıp olmadığını yine milyonlarca insan anlayacak, anlamaları gerek.

Punk'lara kıl olan yurdum insanının, Dünya kupasından sonra Ümit Davala saçıyla sokağa çıkması gibi, belki özentisi, belki trendy zihniyetle, belki cahil olacak çoğu. Tüketip atacaklar, evet Drizzt Savaş Zirhi oyuncakları, evet Caramon'lu çanta, evet Elric yastık kılıfları olacak.

Ama bir yerlerde daima, küçük çocuklar olacak, o karanlık salonda huşu içinde yaşadığı dünyadan başka gerçeklikleri keşfedecek olan çocuklar. Bir başka ben olacak, bir başka sen olacak, bir başka biz olacak olan çocuklar.

Ufkun ötesini hayal edebilecek olan çocuklar.

Lorien Ormanları'ndan Eldor:

Selam Arkadaş, Ben Lorien ormanlarından Eldor the Bladedancer. Kara derili fakat aydınlık ruhlu kuzenim Drizzt Do'Urden'in kitaplarında geçen palalar hangi silahların ortak dilde ismi ne idi? 'Forgotten Realms' ki-

tabında scimitar yazıyor fakat bütün kitap resimlerinde her zaman elinde falchion oluyor.Yalnız bu sefer de belindeki kınlar falchion gibi bir silahı alamayacak kadar inceler. Siz benden daha bilgilisiniz atam.

Eldor the Bladedancer

N: Scimitar'ın şekline Wizards kendi bünyesinde bir türlü karar veremedi. Homeland'in kapağında Drizzt'i geniş ağızlı pala kullanırken görüyoruz ancak 3E'de Drizzt'in elinde ince ağızlı palalar beliriyor. Açıyoruz 3rd Ed. Player's Handbook'umuzu ve sayfa 103'de silah eskizlerine rastlıyoruz. Haklısın, baba yadigarı koca ağızlı "scimitar", "Falchion" a dönüşüvermiş.



Böyle şeyler arada oluyor maalesef. Özellikle roman kahramanı bir yandan oyunlarda da karşılaşılan bir karakterse. Yine de fazla büyütmemek lazım, çizimleri yapan sanatçılarla yazarın zihnindekiler, hatta okuyucuların aklında oluşanlar, kimi zaman oldukça zit olabiliyor.

İstanbul'dan Onur İLLİ:

Öncelikle Ali abi bu köşeyi yazdığın (özellikle bu şekilde yazdığın) için sana teşekkür etmek istiyorum. Zaten Türkiye'de FRP ile ilgilenen bir avuç insanın sorunlarına cevap verip hepimizi desteklediğin ise ayrı bir olay. Mailim çok uzun olacak gibi görünüyor ama (yayınlayamıyoversin ne olacak) gerçekten içimi dökmem lazım.

Sorularım şunlar;

1 Ocak ayında DragonLance ile bir açıklamada bulundun en tanınan karakter Tanis Yarı-elf diye, bu da ne demek kimse Raistlin'in eline su dökemez, tavırları, gücü ve şöhreti konusunda. Bilmiyorum ama içimden senin beyaz cüppe giydiğine dair kuşkular uyandı yani niye insanlar Raistlini sevmez anlamıyorum valla.

2 Anlamış olduğun gibi hasta bir Dragonlance'ciyim ve acemi de olsak (sizin gibi olmak için daha çok vaaaaaahhhhhh!) GM'lik yapıyorum şu an arkadaşlarla çoktan D&D Türkçe'sini yedik ama ısrarla DL'in Türkçe'sini bekliyoruz. Bilmem çıkar mı, bu konuda beni bir aydınlat-san?

3 Drow Drizzt Do'urden'i (yanlış mı yazdım?) sever misin?

4 Trailer Project'i yapan abilerime ablalarıma saygılar ellerinize sağlık ben de bir ara gelip katılmayı düşündüm fakat LGS filan vardı olmadı... (ama Flint'i hakketten yapamamışsınız) Bir de ben de o sipariş ettiğiniz lenslerden alacağım. Nereden sipariş edebilirim, hani o Raistlin'in gözlerinde olanlardan.

5 Ben çok güzel resim yaparım, özellikle FRP ile ilgili Sturm'un bir resmini çizmişim manyak oldu hani, gerekli donanım yok yollayamadık kusura kalma.

6 BG2'yi oynadın mı? (manyak oyun) ben hem oynadım hem bitirdim ama Throne of Bhaal'dan sonra çıkmıyor Bir şeyden haberin var mı?

7 Son bir şey ve bu da bütün arkadaşlarımın katılacağı bir şeydir sanıyorum. Türkiye'de FRP'yle uğraşan ve oynayan tüm insanlara neden deli gözüyle bakılıyor? Bence bu dünyanın sorunlarından kaçmak için çok iyi bir yöntem

Onur/ STURM BRIGHTBLADE İSTANBUL

"MAY THE PALADINE SMILE UPON US"

N: Güzel sözler için teşekkürler Onur. İşte cevapların:

1 Çünkü Tanis Dragonlance'ın vücut bulmuş halidir. İyi ile kötünün arasındaki denge gibi o da kendi içinde bir denge yakalamaya çalışır. İki ırk tarafından dışlanırken dünyayı kurtaracak gruba önderlik eder. Bize benzer, çelişkileri ve arzuları bizim gibidir. Sen, gerçek hayatta bir Raistlin olamazsın - olmak da istemezsin inan bana - ama her zaman bir Tanis olabilirsin.

Jukebox:

50 Cent - In the Club
Eminem - 8 Mile Freestyle Battles
Alfonse Brown - Le Frunkp
2Pac - Ratha Be Ya N.I.G.G.A.
Cypress Hill - Dr. Greenthumb

Raistlin'in sevilmemesine gelince. Güçlü, kudretli ve anti-kahraman karakterine sahip bir karakter olduğu doğrudur. Ama sevilmemesi gereken biridir o aynı zamanda. Saplantılı, bencil, kötü, korkaktır. Örnek alınacak, ikon haline getirecek biri değildir. Onu karşısına hedef olarak koyan bir çocuk hayattan soyutlanmasına sevinir, dünyayı kendisine karşı olmakla suçlar, bencil ve zayıf olur. Acımasızlık ve cahilliklerle mücadele edeceği yerde ya kendini ya da günü kurtarır. Bu çağda çok ihtiyacımız olan dürüstlük, umut ve iyilik onun becerilerinden olmayacaktır kanımca.

2 Dragonlance Setting için birkaç ay daha beklemen gerekiyor. Bu yaz ayları itibarı ile mühim dekor kitabı raflardaki yerini almış olacak büyük ihtimalle.

3 Tabii, Drizzt en sevdiğim karakterlerden biridir.

4 Bence bu iyi dileklerini Alican'a da yollamalısın. director@trailerproject.net adresinden ona ulaşabilirsin, böylece Raistlin'in lenslerini nereden isteyebileceğini de detaylarıyla öğrenmiş olursun. Bildiğim kadarıyla lensler başlarını oldukça ağrıtmıştı.

5 Canın sağolsun.

6 BG3 elbet yapılır. O serinin üçleme olduğunu okuduğumu hatırlıyorum. Çok satmış bir oyun serisi BG aynı zamanda. Tek şüphe, Neverwinter Nights'in daha uygun sistemi varken eski motora dönüş yapıp yapmayacakları. Bu sorunun cevabı için de bir süre daha beklemen gerekecek.

7 Bu konuda hiçbir şey söylememe gerek yok. Artık okunmamanın arefesindeki gazetelerin ve çürük medya birikintilerinin, bazı kesimlerin cehaleti ve önyargılarının sırtından para kazanma çabasıdır bu. Etrafımızdakilere gerçekleri göstermekte ve oyunun kazandırdığı erdemleri sergilemekte yarar var. E haliyle Raistlin'den etkilenmek, onu feyz almak yerine Sturm ve Tanis'i örnek olarak kabul etmek iyi bir başlangıç olabilir ;)

Yeni bir yaz ufukta göründü. Yepyeni maceralar, onları yakalayabilecek kadar cesur olanları bekliyor olacak oralarda bir yerlerde. Kimimiz yaptığı seçimlerin sonuçlarına da cesurca katlanacak, gölgeler onlar için bir yankı olarak kalacak. Kimilerimiz ise, bu gölgeler tarafından sonsuza kadar rahatsız edilecek.

Eminim ki Hayalet okuyucuları, hayatlarındaki sorunlarla yüzleşmekte gösterecekleri başarıyı, geçmişin gölgeleriyle yüzleşmekte de gösterecekler.

Sağlıkla kalın ef'em... Mojo, kapıyı göster misafirlerimize...

Türkçe'de Diablo ve Ultima Keyfi

Son zamanlarda gözlerimizi pörtletmeye aday bir yağış oldu. Oyuncuların gözüne ilk çarpan Diablo ve Ultima serileri tabiki bizden kaçamazdı,

Peki ülkemizin henüz yeni yeni tanıdığı oyun kitap serileri nedir?

Bu seriler oyun firmalarının dalında kendini kabul ettirmiş yazarlara hazırlattığı kitaplardır. Serilerin olayların geçtiği dünya ve atmosferi ve birkaç ortak isim dışında oyunla alakası yoktur. Tabii bunlar Blizzard gibi her adımında usta bir firma tarafından Richard A. Knaak gibi kendilerini kabul ettirmiş best-seller yazarlara hazırlatılınca ya da Ultima gibi en çok satan e-book'lardan biri olması iyice enteresan oluyor.



Ultima: Teknokrat Savaşı

Austen Andrews

Ultima yenir mi diyenler; buyrun kapımız şu tarafta. Romanda olaylar büyüdü Afet sonrası dönemde Sosaria'da geçiyor. Yeniden yapılanırken oluşan kaos herşeyi değiştire-

rek yıllardır kopuk olan ırkların yolları birleşmiş ve böylece düşmanlıklara perde çekme zamanı gelmiştir.

Eser gururlu ve asil şövalye Gabriel Montenegro'nun hirsına yenik düşmesiyle gelişen olaylar çevresinde geçiyor.

Sözün Özü: Tamam, şu an piyasadaki en çekici kitap değil; ama oyun dünyası kadar teknoloji-büyük çarpışmalarını enteresan bulanlara kesinlikle önerebileceğin değişik bir tad.



Diablo: Bartuc'un Mirası

Richard Knaak

Diablo: Legacy of Blood'ı elimelik alışım dün gibi aklımda. Bestseller'lara imza atmış Ejderha Mızrağı yazarı Knaak'ın kitabı elimde geçtiğinde kafamda soru işaretleri vardı; sadece efsanenin adından

faydalanan bir kağıt yığını mı yoksa beni o dünyaya sürükleyecek bir town portal mı? İki yıl sonra bugün Türkçesi Bartuc'un Mirası elimde.

Kitap arkadaşlarıyla beraber büyüğü eşyalar ararken Norrec Vizharan'ın gelmiş geçmiş en büyük büyücülerden Bartuc'un lanetli zırhını bulmasıyla başlayan olayları anlatıyor.

Özün Sözü: Çekici ve eğlenceli bir kitap. Yerinizde olsam Norrec'e bir şans verirdim.

1984



*Birinin cenneti,
bir diğerinin cehennemidir.*

- Hacı?
- Nedir?
- Ya bu bilgisayarlar, oyunlar felan iyi hoş ta...
- Eeee?
- Çok ciddi psikolojik sorunlara yol açabiliyorlarmış bunlar?
- Yapma yav?
- Valla!
- Ne gibi?
- O-hoooo, abi kişilik bölünmesinden şizofreniye kadar bir sürü şeye yol açabiliyormuş oyun oynamak!
- Bizim durumumuzdaki gibi mi yani?
- Eööö, ne var bizim durumumuzda abi?
- Oğlum sen benim bilinçaltımdan duyduğum bir sestən başka nesin?
- Hmmmm, doğru tabii de...
- Siz ben oyun oynamazken de buradaydınız. Nasıl olacak bu işler?
- Abi sen şimdi seni toplumun delirttiğini mi söylüyorsun yani?
- Toplumu yiyim, size birşey olmasın be gülüm! Hadi git bir fincan kahve yap, canımı sıkma benim!
- Sade ve tek şekerdi di mi abi?
- Öğrenemedin mi huyumu ki halen ısrarla soruyorsun?
- Tamam abi...

...

- Abi gene savaş çıktı yaaa!
- Oğlum bitmez bu gezegenin poku püsürü, bırak sen şimdi onları da, kafam durdu, gel bir ilham ver. Yazılar bitmeyecek böyle giderse.
- Abi bak gene çocuğun çocuğun üzerine bomba yağıdırıyor şerefsizler yaaa!
- Ne yapayım yani, oraya gidip düşen bombalara havada röveşata mı çekeyim? Nedir istediğin anlamadım ki?
- Yaaa tepki verelim hacı, bişii yapalım!
- Ulan hem kaçındaki dona kadar elin adamından satın al, kendin bir halt üretme, sonra da tepki verelim! O bombaların parası senin cebinden çıktı sssssalak! Çok dinlerler sanki seni de! Adam kendi halkını dinlemiyor, sinire

BİLİNÇALTI MUHABBETLERİ

Müsait bir yerde incek var!

vermiş kendini imparator olacam diye, kralını tanımam diye! Töööbeee...
- E nerede demokrasi, nerede insan hakları?
- Lan sen hâlâ orada mısın? Hay keriz yaaa!
- Hepsi yalan mıydı yani? Ühü...
- Oğlum diğer her kavram gibi onlar da yozlaştırılmaya müsaittir, önce bunu bir anla da sen. Bak, adam bir Tanrı adına diyor, bir demokrasi için diyor,



bir petrol kuyusunu yakarı acımam topuğuna sıkırım diyor. Daha ne desin?
- Aslında bunları arenaya koyup kapıştırarak, ikisi birbirini gebertirken çocuk çocuk ta locadan çekirdek çitletecek.
- Hangi birini? Bunlardan iki tane yok ki, eline azıcık yetki verilen her insan evladı deliriyor canına yandığının gezegeninde! Buna arena mı yetiştir?

...

- Hişşşt, baba bi kalksana...
- Ne var gene, iki dakika uyutmadınız be! Biriniz gidiyor biriniz geliyor, gene ne var?
- Now i was wondering something, you know those new graphics cards will have...
- ULAN! Türkçe konuşsana hayvan herif! Biraz evvel gelen Rusça, bir önceki de Arapça konuşuyordun zaten, bir halt anlamadım. Ne biçim kişilik bölünmesi ulan bu, delirecem ya!
- Abi çok afedersen, bazen dalıp gidiyorum öyle. Ve fakat bana sorarsan sen çoktan delirmişsin.

- Bunu söylemek için mi kaldırdın beni uykumdan?
- Yok, aslında canım Counter çektir, gel yarım saat oynayalım diyecektim.
- Baba hazır kalkmışken bana da bir fincan kahveyle bir sigara getirsenize?
- Nooluyo yaa, iki dakika uyutmadınız be kardeşim!
- Hah, başladılar gene toplanmaya, ışığı gören geliyor canına yanayım! Ben dışarı çıkıyorum, ne halt ederseniz edin!
- Aaaa, nereye yaaa? Hani Counter felan? Anaaa, kaçtı gitti herif!
- Boşverin gitsin deve, biz kendi kendimize takılırız. Ehue.

...

- Yaaa, işte böyle doktorcum, bir üç beş filan derken, resmen bilinçaltımda küçük bir kasaba oluştu. Aman bana bir çare!
- Valla sizin olayınız bambaşkaymış, Freud görse küçük dilini yutardı herhalde. Ama hıyarlık biraz da sende be güzel kardeşim, niye daha önce gelmedin? Bak hamamböceği sürüsü gibi üremişler, sarmışlar dört bir yanı. Ben şimdi hangiyle uğraşayım?
- Doktor ne biçim konuşuyorsun ya?
- Nasıl konuşacağımı sana mı soracağım eşşek! Senelerce saçımı kadayıf ettim kol gibi kitapları okurken, niye? Sırf senin gibi delillerle uğraşmak için! Bana bak, Hipokrat filan dinlemem, kafayı koyar yığarım seni oracığa! Manyak!
- Ben deli dilim ulan! DİİLİM!
- Delisin oğlum sen, hem de zirdelisin! Manyaksın sen! İflah olmazsın sen, hıyarın, piskopatın tekisin! Seni var ya, seni bir hücreye kitleyip anahtar denize atmak lazım!
- DİİLİM ULAN! Ha? Dur bi dakika! Sen! Sen de onlardan birisin! Oyuna geldim, kumpasa sardılar beni, dört yanımla entrika oldu! HÜLEAAN!
- Nihahahahahaaa! Keriz iki saattir doktor tezgahındayım diye anlatıp duruyorsun, halbuki evden bile çıkmadın! Nasıl, nefis olmuş di mi halisünasyon? Muhahahahaa!
- Allah belanızı verecek oğlum! Ühüü...☺

KÖPRÜDEN ÖNCE SON ÇIKIŞ

Kollarını açmış iki yana, öylece duruyordu yaşlı adam

"Çekilsene be yolun ortasından!" Yaşlı adamın çatlamış dudaklarının kenarından aşağıya süzülürdü gözyaşları. Hıçkırıklar içindeydi. Kollarını açmış, öylece köprünün girişinde duruyor, hemen önündeki otobüsün ve ardından gelen yüzlerce aracın karşıya geçmesini önliyordu. Ağlıyordu...

"başaramadık... yine başaramadık..." Yüzlerce aracın korna sesleri, sürücülerin küfürlerine karışıyordu. Her sabah, zaten sevmedikleri ama mahkum oldukları işlerine gidebilmek

için çektikleri bin türlü eziyet yetmiyor muş gibi bu bunak herif de nereden çıkmıştı? Otobüs şoförü sabrının son demlerindeyken, dikiz aynasından koşarak yaklaşan polisi görünce aşağı inmekten vazgeçti. Kafayı çıkartıp bağlamakla yetindi.

"Manyak mısın nesin sen?! Sabah sabah canına mı susadın be!"

"başaramadık şoför evladım... kaybettik yine!"

"Haydaaa, çattık ha, iyi mi?"

Grinin her tonundaydı uzun saçları yaşlı adamın. Altında, giymekten parçalanmış yeşil, kadife bir pantolon vardı. Üstünde ise hiçbir şey yoktu. Yüzündeki çatlaklar sanki dünyanın en yüksek dağlarındaki tüm rüzgârları yemiş izlenimi veriyor; gözlerindeki pırıltı, kimsenin sahip olmadığı bir bilginin sahibi olmanın ama hiçbir şey yapamamanın verdiği sonsuz hüznü yansıtıyordu.

Polis neredeyse linç edilmek üzere olan adamın yanına geldi, nefes nefese...

"Deli misin be amca! Öldürecekler seni, gel şöyle kenara"

Yaşlı adam kafasını polise çevirdi, yavaşça. Çok sonraları, uzun karanlıklar boyunca, o an, o gözlerde gördüğü şeyin ne olduğunu hatırlamaya çalıştı polis. Başaramadı...

"Nen' var amca?"

"başaramadık çocuğum, ah yine..."

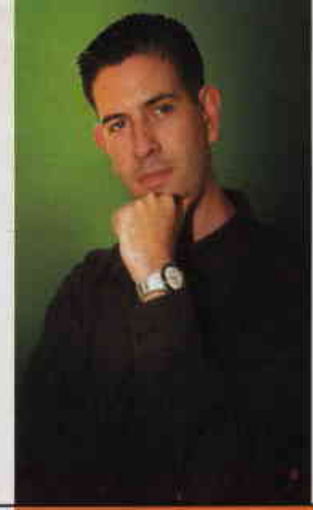
başaramadık! Ama korkma, belki bir dahakine... İnşallah bir dahakine!"

"Ne diyorsun amca? Başaramadığın ne, trafikten ne istiyorsun hem? Gel hele, şöyle kenara gel. Direnme ama! Gelsene!!!"

"Dur evlat, az bir zamanım kaldı zaten... Burada durmam

gerektiğinden 1 saniye fazla durmam, merak etme... ah başaramadık, Allah'ım!"

"Çeksene şu adamı kenara be! Ne beceriksizmişsin!"



HAD SAFHADA

Yazılı olmayan tarih, kaçınıcı nesilden sonra mitolojiye dönüşür?

"Ne yapayım hanımefendi? Ateş mi edeyim, döveyim mi? Yaşlı bir adamcağız işte..."

...başaramadık...

"İşe geç kalan sen değilsin tabii, nasıl çekersen çek, çabuk aç şu trafiği!"

"EEEH! Emir kulunuz mu var sizin burada be?!"

...her şey...

"Başkalarına gelince şiddet kullanmak kolay tabii, hak etsene maaşını şimdi!"

"Ben şimdi senin..."

...yeniden...

...başlıyor...

O an, gördükleri en yüksek ışık ve desibelden kör ve sağır oldular. Köprünün diğer ucundaki kara parçasını yutan bir anlık ışık ve sıcak seli, şehrin diğer yarısından bir anlık yükselen milyon çığlıkla birlikte patladı, sonra sustu ve sonra kendi çağlayışında devam etti. Her daim ayakta kalacağı zannedilen beton kuleler eriyip küller okyanusunda yok oldu. İnsanlar her daim efendisi olduğunu zannettikleri icatlarından birisinin ucunda, küller okyanusunda yok oldu. Yaşam, başladığı gibi bir anda sona erdi.

Köprünün diğer ucundakiler ise çığlıklar içinde neler olduğunu anlamadan kör, sağır, etraflarında tutunabilecekleri herhangi bir şeye tutunurken, ölüm, insan yapımı bir güneş gibi her şeyi yutarak diğer yakayı kavurdu.

Giderek etkisini kaybeden çok dalgaları köprüye ulaşıyordu şimdi. Yaşlı adama ulaştığında, savrulurken önündeki otobüse çarptı, yavaşça aşağı düştü, dizlerinin üstüne, sonra sırtının. Kolları açık, hâlâ, ışıltılı gözlerinden yaşlar süzülüyordu. Çığlıklar içindeki sessizlikte, görmeyen gözlerle gökyüzüne bakarak fısıldadı.

"yine başaramadık...belki bir dahakine...belki..." ☹





ORTADOĞU

Dünya haritasının yanık ucu...

Çıldırılmış bir dünyada yaşıyoruz. Bu yüzden kimseyi suçlamak kolay değil.

Bu coğrafyanın çocuklarıyız. Ne gizemli olacak kadar doğuda, ne de uygar olacak kadar batıda görüldüğü için ortadoğu denilen topraklarda yaşıyoruz. Denizin tuzu, dağın rüzgarı ve çölün kumuyla sertleşen yüzlerin diyarı. Uğruna en çok savaşılan ve hep bir şeylerin uğruna ölmek zorunda kalan insanların toprağı. Bu dünyanın en karmaşık, en sorunlu yeri. Medeniyetin doğduğu ve bu gidişle medeniyetin son bulacağı topraklar. Düşünmeden edemiyorum. Atalarımız güzel Anadolu topraklarına yerleşmek yerine, İskandinavya'nın soğuk ve cansız fiyortlarına gitselerdi... Bugün huzur içinde yaşıyor olur muyduk?

Çoğumuz huzur içinde olurdu elbet. Bugün Norveçli'lerin çoğunun, haber bülteninden haber bültenine bir savaşın varlığını hatırlayarak, huzur içinde yaşadığı gibi. Yani başımızda kıyamet koparken umursamadan ve huzur içinde yaşayanlar yok mu sanki? Kaçımızın umrun-da savaşın ve ölümün kol gezdiği. Irak savaşı, televizyonda ahkam kesmeyi pek seven bir grup patavatsız için, kaçırılmış bir 26 Milyar dolardan ibaret değil mi?

Bu coğrafyanın çocuklarıyız... Evet, hiç de kolay değil yaşamlarımız. Ama unutmayın ki bu coğrafyanın şanslı çocuklarıyız biz. Daha hiç birimiz kimyasal silahla tanışmadık, İsrail işgali veya canlı bomba tehditi ile yaşamadık, yıllar süren ambargolarda ilaca hasret kalmadık. Biz daha Ortadoğulu olmak nasıl bir acıdır pek tatmadık. Ve umarım asla tatmayız.

Dayanışma ve Ölüm

Ama eminim ki şu an İskandinavya'da yaşasaydık da bir çoğumuz dünyanın gelmiş geçmiş saçma savaşından ve onun sorumlularından hala nefret ediyor ve belki de onları durdurmak için bir şey-

ler yapıyor olurduk. Hatta belki orada yaşasaydık bu denli kaderci ve tepkisz olmazdık. Burnumuzun dibinde yaşanan ve görmezden geldiğimiz acılara ses çıkarırdık. Daha cesur ve idealist olabilirdik, Rachel Corrie gibi.

Son yüzyılın en adice cinayetine kurban gitti Rachel. Filistinliler için bir şeyler yapabilmeyi tek derdi. Artık sonu hiç gelmeyecekmiş gibi görünen İsrail işgalinde, çaresiz kalmış, bu yorgun insanlarla yardımcı olabilmek umuduyla Amerika'dan kalkıp gelmişti. Onlarla birlikte yaşadı. İsrail askerleri su kuyularını imha etmesin diye canlı kalkanlık yaptı. Geçen ay bir Filistinli'nin evinin yıkılmasını önlemeye çalışırken, henüz 23 yaşında, İsrail ordusunun bir buldozeri tarafından ezilerek öldürüldü. Bir kaza değildi bu. Çünkü üzerinde fosforlu kocaman kırmızı bir ceket vardı Rachel'in ve elindeki megafonla buldozerin şoförüne bağıırıyordu. Onu görmemesi, duymaması imkansızdı. Kasıtlı bir cinayetti bu. Bir Amerikan kızı, bir Filistinli'nin evini korumak isterken, İsraili bir askerın üzerine sürdüğü, Amerikan çeliğinin altında kalarak öldü. Kötülük dönüp dolaşıp kendini bulur derler, kendi kökünü bulsa bile kötülük yine de masumları, iyileri vuruyor.

Propaganda ve Yaşam

Şimdi işi gücü bırakmış canlı yayında savaş izliyorum. Günlerdir Amerikalı savaş esirleri TV'ye çıktı diye kıyameti koparıyor Amerika. Ama İsrail ordusunun ezeerek öldürdüğü vatandaşından bahsettiklerini duymıyorum. İzinsiz Kuzay Irak'a

girmemizin hata olacağını söylüyor, ama kendisinin nereden izin aldığından bahsetmiyor. Dünya işlerine geldiği gibi dönüyor. Utanmadan hala işgal ettikleri bir ülkeye özgürlük getirdiklerinden bahsediyorlar. Oysa yaşamını barış için, acı çeken insanlar için ortaya koyan bu kızın söyledikleri duyulmuyor.

"İki haftadır Filistin'deyim ve hala gördüklerimi anlatacak kelime bulmakta

zorlanıyorum. En çok da Amerika'ya mektup yazmak için oturduğumda zorlanıyor burada olup bitenleri anlamak. Buradaki çocukların kaç tanesi daha önce duvarlarında tank mermilerinin delikleri ve tepelerinde sürekli onları gözetleyen işgalci bir ordu olmadan yaşadık bilemiyorum. Emin olamasam da, sanırım bu çocukların en küçüğü bile dünyanın her yerinde yaşamın böyle olmadığını farkında. Ben buraya gelmeden iki gün önce bir İsrail tankı sekiz yaşında bir çocuğu vurup öldürmüştü. Çocukların çoğu onun



adını -Ali- söyleyip duruyorlar bana ve duvarlardaki posterlerini gösteriyorlar. Bir de çocuklar benim kısıtlı Arapça'na pratik yaptırmaya da bayılıyorlar. "Kaif Sharon?", "Kaif Bush?" diye sorup ben "Bush Majnoon", "Sharon Majnoon" diyince gülüşüyorlar (Sharon Nasıl? Bush Nasıl? / Bush deli. Sharon deli). Elbette tam olarak inandığım şey bu değil. Sonra İngilizcesi olan bazı yetişkinler beni uyarıyor: "Bush mish Majnoon"... Bush bir iş adamı. Bugün "Bush bir alet" demeyi öğrenmeye çabaladım ama doğru çevirebildiğimi sanmıyorum (Bush is a tool / Aynı zamanda başkasına alet olan kişi anlamına da geliyor). Ne olursa olsun, burada dünya güç dengelerinin nasıl işlediğini, benim bir iki sene önce bildiğimden daha iyi bilen sekiz yaşında çocuklar var."

Sorular kafamın içinde dolanıp duruyor. İsrail dozerlerinin ne işi var Filistin'de, Rachel neden öldü ve tankın içindeki bir asker çocuklara neden ateş açar? Elimdeyse tek bir cevap var. Bir gün gelecekte İsrail'de bile, Sharon'un ismi Hitler'le birlikte anılacak, ama Rachel Corrie'nin adı Schindler adının bugün gördüğü gibi sonsuza dek saygı görecektir. ☺



UYGARLIĞIN HİLEÇİLERİ

Güç budalaları için Civilization rehberi...

Oyun Civilization. Tarih İ.Ö. 4000. Bir tek Settler'dan ve birkaç dönüm topraktan başka hiçbir şeyim yok. İlk şehrimi kuruyorum. Ama gözüm henüz göremediğim diğer topraklarda. Burayı bir fırsatlar ülkesi yapmaya kararlıyım. İyi niyetli bir başlangıç bu ama niyeyse sadece dolaşıp haritayı açacak bir "explorer" yerine "warrior" üretmeyi tercih ediyorum. İçten içe, savunmasız bir şehir bulup orayı işgal etmeyi umuyorum belki de. Bir yandan da bilime yatırım yapmaya başlıyorum. Gelecekte başımı ağrıtabilecek sorunları rahatça savuşturmak için önce ekonomiyi doğrultmam lazım.

Savaşçı birimim dolaştıkça, çevrede benim yerleştiğim bölgeden çok daha zengin topraklar olduğunu fark ediyorum. Hayıflanıyorum. Oralara da göndermeliyim halkımı, yerleşsinler. Hepsini benim olmalı, hepsi... Şehirlerimin sayısı arttıkça hükmettiğim alan da büyüyor, üretebildiğim birim sayısı da param da. Artık bir değil birkaç savaşçım dolaşiyor dünyayı. Arada bir karşıma köyler çıkıyor, yağmalıyorum. Orada da yaşayan birileri var, kabileler falan, ama oyunun kuralı bu, ne yapayım...

Ülkedeki yönetim biçimi şimdilik monarşi olduğu için halk son derece uysal. Yavaş yavaş ama kararlı bir biçimde silahlanıyorum, askerlerim gelişmeye ve dolaşmaya devam ediyor. Gerekteğinde ufak çaplı çatışmalara bile giriyorlar, bazılarını öldürüyor. Önemi yok, çünkü dediğim gibi halk umursamıyor. Yemekleri ve tapınakları olduğu sürece mutlular. Gemi üretmeye bile başladım. Gemilere biraz sivil, biraz asker doldurup deniz aşırı topraklara gönderiyorum. İmparatorluğum büyüyor. Komşu ülkeler de ayağıma dolaşmaya ne kadar güzel olacak... Sınırlarım genişledikçe daha fazla ülkelerle muhatap olmak zorundayım. Onların küçük, az gelişmiş medeniyetleri umrumda değil aslında ama şimdi savaşa giremem. Bir an önce hepsini susturacak diplomatik güce kavuşmam gerek.

Casuslar

Birkaç tane "spy" saldım ortalığa. Askeri ya da teknolojik gücünü tehlikeli bulduğum memleketlere gönderiyorum. Halkı kıskırtmak, su kaynaklarını zehirlemek

ya da teknoloji çalmak gibi ulvi görevleri var. Savaşla ya da diplomasiyle kıyaslandığında hiçbir şey vermeden istediklerimi almak için gayet pratik bir yöntem. Bu ajanların bazıları tutuklanıp kalıyor oralarda ama elden ne gelir, kendi beceriksizlikleri.

Demokrasi denen şeyi keşfettim ve her şey allak bullak oldu! Evet artık daha zenginim, bilimde ve kültürde çok daha hızlı ilerliyorum. Bütün dünyanın gözü bende. Ama eğitim ve gelir düzeyi yükseldikçe bu halka bir şeyler oluyor. Rahat mı batıyor nedir, buluttan nem kapıp ayaklanıyorlar. Vergileri yüksek buluyorlar, çalışma saatlerini beğenmiyorlar, dışarda asker bulundurmama kızıyorlar, diğer devletlere rest çekince hükümeti deviriyorlar... Şimdilik her şehre birer "entertainer" koydum, idare ediyor ama nereye kadar, belli değil.

BM

"United Nations". Sihirli bir formülmüş meğerse bu. Bütün dünyada artık ben dersem o oluyor. Kimse bana savaş ilan edemez, istediğim ülkenin boynunu kırabilirim, hem de ellerimi bile kirlenmeden. Dünyadaki diğer ülkeleri birbirine düşürüp hem paralarının hem ordularının hem de teknolojik güçlerinin yavaş yavaş erişimini izliyorum. Onlar birbirlerini yerken ben bilimsel araştırmalara devam ediyorum. Örneğin "Manhattan Project". Diğer devletlere sattığım silah teknolojileri, böylesi bir nükleer güç karşısında nedir ki? Tümü de solda sıfır. Bu atom bombası işine ülkemini güvenliğini korumak için, "düşmanlarım bulmadan ben bulmalıyım" mecburiyetiyle girdim ama şimdi böylesi bir silaha sahip olmanın önemini daha iyi anlıyorum. Peki ya diğerleri de bu teknolojinin sırrını çözerse? Karşımda dizleri titriyor ama kuyumu kazmak için fırsat kolladıklarını da biliyorum. Paranoyak değilim, gerçek bu. Eğer nükleer silahlarla ilgili bilgilerimi çalarlarsa oyun anlamsızca biter. Biraz daha ajan üretmek lazım, bakalım dost ülkelerde neler olup bitiyor...

Kaçış

Bir yandan uzayda çalışmalarım sürüyor, bir yandan sağlık, eğitim, ekonomi gibi



OYUNGEZER

Hmm, şu yukardaki "cheat" tuşunu kullansam mı?

tüm dünyayı ilgilendirecek konulardaki gelişmeleri tekelimde tutuyorum. Ama artık bu sınırlar bana yetmiyor, az gelişmiş ülkelerde onların ihtiyacının çok üstünde bazı doğal zenginlikler var. Bunlardan istediğim gibi faydalanamıyorum. Ayrıca uzak kıtalardaki ülkeler üzerindeki hakimiyetim yeterince güçlü değil. Bunlar kendi aralarında paktlar oluşturuyor, bana karşı işbirliği yapıyor. Nefesimi enselerinde hissetseler yapamazlar böyle. Oralarda üsler kurmaya kalktığımında da çok bilmiş siviller ayaklanıyor. Bu böyle gitmeyecek. Gidip o ülkelerden birini almam lazım ki varlığım kabul görsün, gücüme güç katayım. Müttefikler-



den birinin topraklarına asker yığarak başlayabilirim işe ama sivilleri nasıl susturacağım?

Orduyu petrol için gönderdim ama bedeli ağır olacak gibi. Dünyada hiç dostum kalmadı. Bütün ülkelerle ilişkilerim bozuk. Evet çok güçlüyüm ve onların baskılarının bir anlamı yok ama diplomasi gücüm çok zayıf artık. Özellikle ayaklanmaları bastırmak neredeyse imkansız hale geldi. Her turn bütün şehirleri dolaşıp dil dökmeme rağmen bir sonraki turn tekrar ayaklanıyorlar. Bu kadar asker yığdıktan sonra geri dönmem de mümkün değil. Tam kazanmak üzereyken oyun düğümlendi. Hmm, şu yukardaki "cheat" tuşunu kullansam mı? E tabii, hile yapmak serbest olmasa niye öyle bir seçenek koysunlar ki... Sadece bir tek ülkeyi almak için yapacağım. Sonra nasılsa ben bile unuturum. Hadi bakalım, oyuna devam. ☺

inbox&outbox

Yeni bir ay, yeni bir sayı, hayat nasıl da geçip gidiyor değil mi? Öyle ya da değil, işte sizden gelenler, yazıyoruz bunları bir kenara ha!



YENİ SİSTEM, ESKİ PROBLEM

Selam sevgili Level, İlk başta söyleyeyim, derginizi ilk sayısından itibaren takip ediyorum. Hani şu Red Alert'li sayısından. İlk sayıyı biraz CD ağırlıklı bulmuştum açıkçası. İncelemeler bir sayfa falandı. Ama yıllar geçtikçe tecrübeyle doğru orantılı olarak da Türk standartlarına uygun bir dergi oldu Level. Bilirim, yabancı dergilerde bir oyun hakkında topu topu bir sayfa bir yazı vardır. Onun da çoğu resimle kaplıdır. Aslında bakarsanız Level'i izleyen gizli okurlarınızdanım. Size sessizliğimi bozduracak şey ise sınırlarımı çok bozan bir sorun. Bilirsiniz ki Max Payne bir klasiktir. Bundan önce P2 400, Voodoo kartımla bir salyangoz gibi çalışırdı. Ben de azim ettim, sağdan soldan çarptım, sistemi yeniledim. P4 2.4, Ati Radeon 9700 pro, 512 Mb ram. Ses kartım SB Live Value, sürücülerini ise kaybettiğimden ilk yüklerken internette bulduğum sürücülerini yükledim. Anlayacağınız kasada en eski şey bu ses kartı oldu. Haddiski (haddini bilmesi gerektiğinden haddisk) bile değiştirdim yani. Şimdi böyle canavar bir alet yapmışsınız, diyorsunuz ki Max Payne'li tadyıla oynarsınız. Oyunu kuruyorum, ana menüye geliyorum. Ne zaman Tutorial'ı veya New game'i seçsem, Loading ekranından bir kaç saniye sonra Windows'a geri dönüyor. Grafik kartının en güncel sürücülerini yükledim. Yine olmadı. Aynı sorun Giants'da da var. (bu sırada söyleyim, çooook eski bir bilgisayar oyuncusuyumdur. İki yaşında abime bir Comodore 64 alınmış (bu da 1985 yılına denk geliyor galiba), ben üç yaşından itibaren oynamaya başlamışım. Resimlerim bile var!) Giants'da ana menüye bile girmiyor. Büyük ihtimal oyun motorundan kaynaklanıyor. Bilirsiniz ki Giants'ın ana menüsü oyunun geçtiği adıyla süslü. Acaba ne yapabilirim? Tamam, Unreal Tournament 2003'ü en yüksek detayla süper FPS oranıyla oynuyorum ama Max Payne'li oynayamamışsam ne değeri kal-

dı? Başka bir şüphem, acaba sorun Win XP'de mi? Mesela Age Of Empires II'yi de XP'ye yükleyince çalışmıyor. Hata mesajı veriyor. Bana yardımcı olabilirseniz çok sevineceğim. Bu sırada Tuğbek Abi'yi neredeyse piyasadaki pek çok oyun dergisinde gördüm (işe yarayanlardan bahsediyorum:)) Kendisi herhalde oyunlar üzerine bir doktora yapsa yeridir. Bilgisayar oyunu oynamakta bir iştir aslında. Mantık ve çözüm isteyen problemleri çözebilmek. Her kafanın yapacağı iş değil.

İyi çalışmalar dilerim

GÜRKAN ERASLAN

Selam Aslan,

Sistem özelliklerine bakılırsa kimi çarptıysan sağlam çarpmışsın, ama güzel sistem olmuş, güle güle kullan. Eski oyunları çalıştırmama sorunsalına gelince, yeni işletim sistemi, yeni donanım, yeni sürücüler, problemin gerçekten ne nereden olduğunu kim bilebilir ki? Belki hepsi birden gıcıklık yapıyor, uğraşacak-

Sistem özelliklerine bakılırsa kimi çarptıysan sağlam çarpmışsın, ama güzel sistem olmuş

sın biraz. XP iyi hoş ama sık sık güncellenen lazım, özellikle sürücülere dikkat et. Mesela ekran kartın için kendi üretici firmasının çıkardığı, XP sürücülerini kur. O olmazsa Nvidia'nın Detonator sürücülerini. Sorunsuz PC gördün mü sen? Ben görmedim.

Bu arada Tuğbek koalasına yağ çekmeye çalışman da gözümden kaçmadı değil, ıskaladım sanma! Adam zaten PC Gamer ile başladı editörlük hayatına, oradan da Level'a geldi. Eeee? Piyasadaki tüm dergilerden kastın ne ki durum böyle olunca? Heh, hadi neyse, senin de-

diğin gibi olsun. Kendine canın nasıl isterse öyle bak, onu da ben söyleyecek değilim ya?



R.I.P. WESTWOOD

Selam Berker Abi.

Bu dergiyi çok seviyorum tabii ki sizleride. Benim anlamadığım bir şey var kopya oyunlar verilen tarihten bir kaç ay önce çıkıyor ben orijinal oyun alıyorum ama merakla beklediğim bir oyunun kopyası orijinalinden bir kaç ay önce çıkınca kopyasını alıyorum ama daha sonra orijinali çıkınca orijinalini de alıyorum, neden daha önce çıkıyor? Neyse bunlarda diğer sorularım;

- 1- EA Westwood'u gerçekten kapatıyor mu?
- 2- Doom 3 X-Box'a çıkacak mı?
- 3- Sizler Postal 2 diye bir oyundan bahsetmişsiniz ve aralıkta çıkacaktı ne oldu iptal mi edildi?
- 4- Kasım ayındaki Level sayınızda Metal Gear Solid 2:Substance'nin sadece X-Box'a çıkacağını söylediniz ama bu ay çıkış tarihi verdiniz bu nasıl oluyor?
- 5- Ve de Duke Nukem Forever artık çıkmaya da olur çünkü ne de oisa hayal kırıklığı yaratacak bu ayki sayınızda da yazdığınız 3D Realms'ın yaptığı açıklamada çok hata yaptıklarını söylüyorlar bence bu oyundan bizlere hayır gelmez o kadar bekledikten sonra.

SAYIN TARLACI

Merhaba Tarlaci,

Bu arada, adın gerçekten "Sayın Tarlaci" olabilir mi? Mektupta bu isim vardı, ben de direk koydum, takma isim felan mı bilemiyorum tabii, ama bir yanlışlık olmuşsa şimdiden kusura bakma yani. Neyse, o kopya oyunun önce çıkma olayı şundan kaynaklanıyor. Bir oyun ya son Beta aşamasında yapımcı firmanın içinden biri, ya da basıma gittiğinde fabrikadan bir eleman tarafından korsanlara sızdırılıyor. Çoğu zaman sızmalar fabrikadan kaynaklanabiliyor. Tabii baskıya giden oyunun hazırlanıp, kutulanıp,

kontrol edilip, piyasaya sürülmesi bir ay tuttuğundan, o zamana kadar korsanlar oyunu yaymış oluyorlar. Olay budur yani, gelelim diğer sorularına;

Electronic Arts gerçekten de Westwood'u HAM yaptı. Ama bununla da kalmayarak ciddi büyük bir terbiyesizlik örneği sergilediler ve Westwood'un 2 yıllık emeği olan Generals'ın Credits ekranına "Westwood'un Command & Conquer serisinden esinlenerek yapılmıştır!" yazdılar, dikkatle bakarsan görürsün. Yani Westwood gibi bir firmayı tarihe gömmekle kalmayıp, ardından bir de adamların o kadar emeğinin üstüne tüy diktiler. Eh, "vahşi kapitalizm" böyle bir şey oluyor işte.

Evet, DOOM 3'ün Xbox sürümü de olacak deniyor, ama doğrusu nasıl olacak, ben bilemiyorum. Xbox güçlü bir konsoldur, iyidir, hoştur amma, o oyunu hiçbir grafik değişiklik olmadan kaldırır mı, şüpheliyim.

Postal 2 bildiğim kadarıyla bahara sarktı, ayrıca biz ilk bakış yaptığımızdan beri içerikte bir miktar değişme de oldu.

O eşekliği Sinan efendi yaptı, niye yaptı, nasıl yaptı bilemem, ben karışmam (şu yüzden yaptım Madd efendi, izlediğim Microsoft'un MGS2:S için hazırladığı bir TV reklamının üzerinde eşşek kadar "FOR XBOX ONLY!" yazıyordu. Canım benim! Eşşek ha! Gel ulan buraya!!! -bfx). Ama Substance PC, X-BOX ve PS2 için aynı zamanda çıkarılacak, ben bunu bilirim, bunu söylerim. İnanmazsan bekle gör.

Valla Duke çıkar mı, çıkmaz mı, orası tamamen kayıp. Yapımcı firma olacak sipalar ne bir bilgi veriyorlar, ne de inkar ediyorlar. Bu da başka türlü bir pazarlama stratejisidir, ama bana sorarsan adamlar artık kendileri de Forever projesini pek ciddiye alamıyorlar.

TIK TIK...

Herkese selam, Size 3 sorum var:
1.GeForce4 MX440, DirectX 9'u destekliyor mu?
2.MOH:Spearhead, MOH:Allied Assault'un demosu üzerine yüklenebiliyor mu?
3.Çözünürlük değiştirirken iki kere tık sesi geliyor. Bunun kaynağı nedir?
Şimdiden teşekkürler, size iyi çalışmalar.

ONUR TÜTÜNCÜ

Merhaba Onur,
Sana 3 cevabımız var, oku bak;

GeForce serisinin hiçbir kartı DirectX 9'u desteklemiyor. Tabii bu Directx 9 kullanan oyunları çalıştırmazlar demek değil, ama pek çok özel komutu kullanmayacakları ve arada bir kılık yaratacakları kesin. Sadece GeForce FX, yani serinin son işlemcisi DirectX 9 destekliyor, o işlemciyi kullanan kartlar ise ben bu satırları yazarken daha piyasaya çıkmamışlardı. Bu arada unutmadan, Radeon 9500 ve 9700 serileri DirectX 9'u tam destekliyor, ayrıca GeForce FX'in içereceği söylenen tüm teknolojileri de içeriyorlar. Aklında bulunsun yani.

Bu soruyu ciddi ciddi soruyor musun, yoksa benimle kafa mı buluyorsun? Ek görev paketinin beş demo üzerine kurulduğu nerede görülmüş, var mı dünya tarihinde böyle bir olay? Yapma gözünü severim!

O sesler bazı markaların monitörlerinde olan bir olay, ama sandığın gibi bir problem değil, monitörün tasarımıyla ilgili bir yan etki. O sesi gidermek için yapabileceğin bir şey yok, ama zaten bu bir problem olmadığından bir şey yapmana da gerek yok. Yani için rahat olsun. Bir şey değil, sana da iyi oyunlar.

NOT ENOUGH MEMORY

Sevgili Level editörleri,
Derginizi 9-99'dan beri takip ediyorum sizlere bir sorum olacak, benim sistem P4 1.8 256 ram GF4 MX 440 Battlefield 1942'yi en düşük grafik ayarlarında bile takılma yapıyor, acaba neden? Bu arada işletim sistemi WIN XP PRO. Derginizin Underground bölümünü ilgiyle takip ediyorum. Ve sizden eskisi gibi poster vermenizi istiyorum ve son birşey benim hayatın 21. levelindeyim bu oyunun full para hilesini yazarsanız sevinirim. En güzel günler ve en güzel kızlar sizinle olsun.

VOŁKAN ERHAN

Sevgili Volkan,
Win XP Pro kurulu bir sistemi 256 MB RAM ile çalıştırarak zaten şansını yeterince zorlamış olmuyor musun, kalkıp üstüne bir de Battlefield 1942 kasma ne anlamı ola ki? Evet, doğru anladın, falında RAM modülü çıktı. Aslında senin o sistemle gönül rahatlığı ile oyun oynayabilmek için şöyle 512MB Ram lazım. Şimdi bana "OHA!" deme, çünkü Win XP'yi ben kodlamadım. Home Edition bile kendini götürmek için en az 256MB RAM istiyor, Pro ise iki katına ihtiyaç du-

yuyor. Sen makineye en azından bir 256MB RAM daha takarsan performansını doğrudan ikiye katlayacaksın, çünkü onun dışında kalan parçalar hayli yeterli. Para hilesine gelince, ben LEVEL 32 oldum da n'oldu ki? Halen sürüngenini oynuyoruz.

Acaba başlarken karakter yaratma ekranında Lizardman mi seçseydim? Bak şimdi, benim de kafam iyice karıştı. Tüh!

SELAMLAR DİNAZORLARI!

Selam Berker abi; Başlığında belirttiğim üzere ben de bu konu üzerine bir şeyler yazmak istedim. Ben daha yeni yetme bir PC kullanıcısıyım. Bilgisayar oyunlarını adam akıllı oynamaya başlayalı çok olmadı (adam akıllı diyorum çünkü zamanında FIFA'dan başka oyun bilmezdim.) Bu yaş konusuna gelince ben 15 yaşındayım fakat nedense ben de okulda aynı muameleyi görüyorum. Bana hala bilgisayar oyunu oynayıp oynamadığımı soruyorlar?!? Bu ne demek ki? Bilgisayar oyununun yaşı OLMAZ!!!! Allah izin verirse hayatımın sonuna kadar oynayacağım. Zaten okulda LEVEL alıp çok çeşitli oyun oynayan çok az yada söyleyen çok az oyuncu var. Belki de popüler veletlerin laflarından korkuyorlardır. Neyse konudan daha fazla sapmadan, şunu söyleyeyim ki, bu muameleyi

Acaba başlarken karakter yaratma ekranından Lizardman mi seçseydim?

bir tek yaşı ilerlemişler görmüyor zaten farkındaysanız eleştirenler bizim ırktan çok daha kötü durumda. Büyük bir ihtimalle de kendi eksikliğini kapatmaya çalışıp daha çok anlaşılır kılıyorlar. Zaten her eleştiri alan bu canım oyunlardan vazgeçseydi, bu piyasa çökerdi.

CANSIN EMİNOĞLU

Merhaba Cansın,

Öncelikle şu "ortamın popülerleri" olma olayına kafam hiç basmıyor, altını çiziyim. Ne ortaokulda, ne lisede, ne de üniversitede öyle popülerlik peşinde koşan bir adam değildim, popüler felan olmadım, umurumda da değildi. Herkes ipe

sapa gelmez konularda idrar yarışına girmekle zaman tüketirken ben işime gücüme bakar, yapılması gerektiğini düşündüğüm şeyleri yapardım. Halen de öyleyimdir, bakma dergi editörü felan oldum, bir sayfanın köşesinde bir resmim basılıyor felan ama, ben her zaman ki gibi kendi dünyasında takılan bir adamım. Bazen sağdan soldan "LEVEL editörlerinin bir tarafı kalkmış!" felan diye laflar duyuyorum, o zaman da bunları diyenlere "bir tarafımla" gülüyorum. Sanki heriflerle çok eski kankaymışım da, sonradan yolda görünce selam vermez olmuştum, olaya bak. Muhahahaha! En samimi kankamla bile enseye tokat olmam, hiç tanımadığım adamlarla mı olacağım? Ama işte bizim millet samimiyet ve yavşama arasındaki kalın çizgiyi göremiyor nedense.

Zaten o dediğin diğer sorun da buradan çıkıyor ya! "Aaaaa, sen hala bilgisay-

Oturup düşünen adam verdiğim cevapların yanlış olmadığını görür. Düşünmeyen adama da ben ne yapayım?

arla mı oynuyorsuuuuunnnn? Ayyyy, ne ayıııııııııııı!" Sana ne?! Sonuçta kendime ait bir şeyle, kendime ait bir zamanda, kendime ait bir köşede oynuyorum!

PASKALYA ÇÖREĞİ

Selam Berker ve diğer Level çalışanları, Size sormak istediğim birkaç soru var umarım cevaplırsınız.

1- 4 yaşımdan beri bilgisayar oynuyorum yani 12 (dinazor olamasak ta mikrobiyolojik canlıyız) seneden beri. Artık üretim yapmam gerektiğine karar verdim. 2 boyutlu bir platform yapmayı düşünüyorum, aslında animasyonlar sesler falan hazır bir tek iş kod yazmaya kaldı. Ben Pascal biliyorum acaba oyunu mu Pascal'a yapabilir miyim? Bir de writeln, while gibi kodlarla nasıl oyun yapılabilir ki?

2- Benim makina 128RD ram ve 64mb Geforce2 sence ilk önce hangisini değiştireyim?

3- Siz hep oyun yapmak isteyen gençlerin söz dinlememesinden yakınıyorsunuz ama sadece onlara oyun yapmak zordur

boşuna heveslenmeyin yapamazsınız gibi şeyler söylüyorsunuz, böyle telkinlerde bulunmak yerine neden onlara C++ gibi programlar hakkında bilgi vermiyorsunuz? Oyun nasıl yapılır yazısı oyun yapma konusunda bence bizi detaylı bir şekilde bilgilendirmede sadece Half Life gibi oyunları yapan adamları ve görevlerini öğrendik.

Sorularım bu kadar şimdiden teşekkür ederim.

METİN ÜNAL

Merhaba Metin,

Şimdi kaç senedir bilgisayarla oynadığın beni pek ilgilendirmez de, iş üretime gelince orası farklı bir konu. Sen diyorsun ki, animasyonlar felan tamam, iş program kodunu yazmaya kaldı. Nassı yani??? Ana program kodunu yazmadan animasyonları nasıl hazırlamış olabilirsin? O animasyonları neyle hazırladığın önemli değil, önemli olan onları ana program koduna nasıl entegre edeceğindir. Bakalım senin yazacağın kod onları çalıştırabilecek mi, o sesleri çalabilecek mi? Sen işe en ters tarafından başlamışsın. Ayrıca Pascal biliyorum diyorsun ama, daha o dili kullanarak ne yapıp yapamayacağını bilemiyorsun, o halde o dili bildiğini nasıl iddia edebilirsin? Tabii bunlar sana ukalaca cevaplar gibi gelebilir, ama oturup bir düşün bakalım, gerçekleri mi söylüyorsun, yoksa ezmeye mi çalışıyorum? Bir lisan hakim olan adam kimseye kalkıp onunla ne yapabileceğini sormaz, hele de benim gibi programcılığa teğet geçmiş bir amatöre hiç sormaz! Yani yemen gereken daha bin fırın ekmek var. O yüzden eğer akıllı bir adamsan, bu cevaba sinirlenmekle vakit kaybetmez, derhal kaynak toplayıp programcılık bilgini manyaklar gibi geliştirmeye başlarsın.

Sistem güncellerken öncelik her zaman için ana hafızaya verilir, bunu unutma. Ana sistem kaynakları 128 RAM kullanırken ekran kartın ne olsa hikaye, bir noktada kasılıp kalacaktır.

C++ nasıl bir programlama dilidir, nasıl bir kabustur, hiç haberin var mı? Bu konu üzerine yazılmış milyonlarca sayfalık veri ve örnek kaynak kodu var, sen "dergide öğretin" diyorsun. Kusura bakma ama olmamaya niyet, başka hiçbir şey değil! Will Wright, Peter Molyneux, John Carmack gibi adamlar oyun dergilerine "Bize C++ öğretin, noolur?" diye mektup atarak oldukları yere gelmediler.

Bak, hepsinin gözünün feri kaçmış yıllar yılı ekran başında kod yazmaktan, hepsi hafif çapraz, hafif deli bakıyor. Öte yandan yurdum genci ne yapıyor? Bize mektup yazıp CD'de bedava Quake 3 motoru istiyor! Yani ona göre. Bana mektup atıp yakınacağınıza, basın bilgisayarın düğmesine, açın kitapları, başlatsın deliler gibi çalışmaya. Elinizin altında hiçbir şey olmasa bile Internet gibi manyak bir kaynak var, eskilerin elinde bu da yoktu! Ama siz diyorsunuz ki "Yok, ben bedel ödemedim herşeye sahip olmak istiyorum!", o zaman daha çok beklersiniz.

Kusura bakma, biraz patlar gibi bir cevap dizisi oldu bu ama, doğrusu burama kadar da geldi yani. Ama oturup düşünen adam verdiğim cevapların yanlış olmadığını görür. Düşünmeyen adama da zaten ben daha ne yapayım? Elimden gelen budur.

GEZGİN BULUT

Selamlar olsun Level camiasının tüm yaşayan canlılarına,

Ben direk çoğu kişi gibi size (kabaca) yıkama yağlama yapmadan sorumu sorup Sim City 4'e geri döneceğim. Benim sistem: P4 1.6, (Asus), 256 ram, 32MB TNT ekran kartı, benim bu sistemde Sim City 4 kasiyor normal midir? Şehir detayı yüksekte kaldırmıyor. Aşağı yukarı 100 milyon civarı ekran kartı almak istiyorum. Ne olabilir? Geforce4 MX 440 64MB mı? Aynı fiyat civarında daha iyisi bulunur mu?

Sorularım bu kadar. Bu arada sizi 6-7 aydır alıyorum. Bir kere başka bir dergi alayım dedim. Verdiğim paraya bin pişman oldum. Sizin esprileriniz başka hiçbir yerde yok. Yerli Bulut

Merhaba Bulut,

Madem acelen var, o vakit soruna seri cevap vereyim. Senin iki şeye ihtiyacın var, biri en az 256 MB RAM, diğeri de eli yüzü düzgün bir ekran kartı. Ancak senin durumunda ekran kartı biraz daha öncelikli tabii, çünkü elindeki TNT müzelik bir parça. Ne var ki ben şahsen Geforce 4 MX 440 tavsiye etmiyorum. Neden? Çünkü bu kartın adı Geforce 4 olsa bile, içindeki teknoloji Geforce 2'den daha üstün değil, sadece genel olarak süratı birazcık daha fazla. Sana onun yerine bulabilirsen bir Geforce 3 Ti-500 almanı öneririm. Bu kart Geforce 4 MX 440'a havada karada beş basar, hem fiyatı da artık hayli düşmüştür. Ama tabii

bulabilir misin, orası başka, ancak bulursan sakın kaçıрма derim. Haydi kal sağlıklıca, iyi oyunlar.

UZAY FATİHLERİ!

Selam,
90'ların başlarında 386'larla ya da Amiga'da oynadığımız Elite, Elite 2 Frontier vardı. Sonra 99 gibi X: Beyond Frontier ve son olarak X-Tension. Bu oyunları Türkiye'de tek oynayan ben miyim yada oyun dergileri X-Tension hakkında yazı yazmamakta diretiyor mu bilmiyorum, ama bu oyunun yeni versiyonunu incerseniz sevineceğim. Bu oyundan bugüne kadar kime bahsetsem "o da ne?" diyor zaten. Sizin bir bilginiz var mı?

TAHSİN GÖRCÜLÜ

Merhaba Tahsin,

Buralarda uzay simleri, özellikle de geniş bir evren ve ticaret imkanı sağlayan türlerini sevmeyen kimse yoktur herhalde. Ancak bu konuda çok sık yazı çıkmıyorsa bunun sorumlusu oyun yapımcılarıdır. Bu tür oyunların yapılması zaman alıyor, üstelik öyle çok inanılmaz bir pazar payına da sahip sayılmazlar. Ama X-Beyond The Frontier ve benzeri oyunlara biz her zaman sayfalarımızda yer verdik. Mesela bak Freelancer çıktı, oynadın mı? Kesinlikle oyna derim yani. Ayrıca sana iyi haberler vereyim, başta X2 ve Elite 4 olmak üzere bu türden pek çok oyun yapılıyor. Elite 4 ilk oyunu yapan kişi olan efsanevi isim David Braben amca tarafından yapılıyor üstelik! Uzun lafın kisası senin ve benim gibi uzay tarcilerini mutlu günler bekliyor!

EX-BOX

Selam millet,
Umarım hepiniz iyisinizdir. Geçen gün eski Level sayılarını karıştırıyordum da, X-Box oyun incelemeleri, X-Box'la ilgili haberler filan gözüme çarptı ama nedense aylardır bu güzelim konsolla ilgili doğru dürüst bir haber çıkmadı. Halbuki makineleri de geçen yaz düzenlediğiniz "Türkiye'nin ilk oyun fuarında" sergilemişsiniz, 2002 Kasım'da çıkacak piyasaya filan diyordunuz. Ama ortalıkta ne oyun ne makine var. Uzun lafın kisası ne oldu bu X-Box'a yoksa Türkiye'ye getirmekten vaz mı geçti Bill amca? Hadi hepinize iyi günler.

MUAMMER BEKDEMİR

Merhaba Muammer,

Evet, ilk adı geçmeye başladığı za-

man Microsoft'un Türkiye sorumlusu elemanlarla anlaşılıp makine ve oyun olayını garantilemiş, inceden X-Box olayına girmiştik. Hatta senin de doğru hatırladığın üzere o konsolları fuara bile getirmiş, böylece standımızı ziyaret edenlerin ilgisine de sunmuştuk. Sonra bir gün Microsoft'tan apar topar X-Box'ları geri istediler, olay orada kaldı. Doğru tahmin ettiğin üzere X-Box ülkemizde satışa sunulmayacak, en azından şimdilik durum böyle görünüyor. Bunun birkaç sebebi var tabii. İlk sebep X-Box'un dünyada PS2 ve Game Cube karşısında tutunamamış olması. Özellikle Asya pazarında resmen yenilgiye uğradı Microsoft, ama durum Amerika ve Avrupa'da da çok da-

Bundan sonra Doom 3 çalışır mı tümcesini içeren mektupların yazarlarının tümü itinayla imha edilecektir

ha iç açıcı olmadı. Tabii aslında bu biraz da bekleniyordu, Sony ve Nintendo gibi sağlam rakiplerin karşısına çıkacaksanız, çok sağlam oyunlarınızın ve rekabet edebilecek fiyatlarınızın olması gerekir. Microsoft her iki konuda da çuvalladı, ama toparlanmaya çalışıyor. İkinci sebep ise zaten tüm dünyada patlamış bir konsolun, Türkiye gibi bir korsanlık cennetinde piyasaya sürülmesinin Microsoft'a bir şey kazandırmayacak olduğu gerçeği. Dışarıda bile insanlar haldır haldır X-Box'ı kesip biçerken, içine envai çeşit modifikasyon yaparken, Türkiye'de neler olacağını kestirmek pek güç olmasa gerek. Sen olsan göz göre göre hayvanlar gibi zarar edeceğin bir pazara girer miydin? Ben girmezdim. Microsoft da girmedi nitekim. Olay bu kadar basit.

FALLOUT

Selam Level,
Hepinize iyi çalışmalar. Size bu maili rahatlamak için atıyorum.
1- Neden ben LGS'ye hazırlanmam gerekirken kendimi bilgisayardan soyutlayamıyorum?
2- Peki güya dünyayı düşünen Amerika neden 3. Dünya Savaşına ya da sadece Irak ve bölge insanını ilgilendiren bir kat-

liama yol açacak biçimde hareket ediyor? (bunu bilmesine rağmen)
3- Ve bizim yöneticiler Amerika'nın bizi de beraberinde götürmesine nasıl izin veriyor?
4- Ve onca usulsüzlüğe karşın siz nasıl ayakta kalıyorsunuz ve sizin dışınızda olan sizin gibi insanlar niye aşağılarda kalmaya mahkum ?
Ben kahrolası bir atom bombası yüzünden dünyayı hamam böceklerine bırakmak istemiyorum!!!!!!!

EMRE GÜNDÜZ

Merhaba Emre,

Sen rahatlamak için bize mail atıyorsun ama bu arada bizi stresten strese soktuğunun farkında mısın peki? Verdiniz negatifi, verdiniz negatifi, ülser et-tiniz sonunda bizi bea! Muhahaha, şaka şaka, darılma hemen, gel buraya. Aha bak sorularının cevapları:

Çünkü yapmak istemiyorsun, bu kadar basit. O yollardan 20 sene evvel geçmiş bir insan olarak seni suçlayamam da yani. Şuna bak, "LGS", adında bile hayır yok, insana "AIDS" gibi tedavisi olmayan bir hastalığı hatırlatıyor. PÖH!

Amerika'nın ya da başka herhangi bir ülkenin dünyayı düştüğünü kim söyledi ki sana? Adamlar kendi halklarını bile düşünmüyorlar, seni neden düşünsünler? Amerika öyle Hollywood filmlerindeki gibi ışıl ışıl, gökte meleklerin uçtuğu, içinde şerbet ırmaklarının aktığı bir yer değil ki. Aksine bazı bölgelerinde bolca zebani bile bulunabiliyor. Nihaha-haha!

Bu soruna ben de başka bir soruyla karşılık vereyim de biraz düşün, taşın, kaçın. Peki biz neden her seçimde kalkıp bunlara oy veriyoruz? Hadi bakalım, sen buna cevap ver de göreyim!

Bizim ayakta kalmamızdan kastın ne ola, anlamadım. Şahsen ben kendimi zor götürüyorum, bu memleketteki her insan gibi yarından pek fazla umudum da yok hani. Nasıl olsun ki? Neyse, ama hamam böceklerine olan düşmanlığını anlayamadım, onlar da bu gezegenin vatandaşları. Üstelik insanlardan da daha eskiler. Tahminen 400 milyon yıldır buradalar, bizden sonra da olmaları için hiçbir sebep yok.

Oooo, bu ayın mektupları da bit-miiiiışış. Ne gadder güzel, derhal gidip uyuyayimmzzzzz.....Horrrrrzzzzz....

ayın demoları

Blitzkrieg

İlk olarak Xbox için piyasaya çıkarılan Enclave, yakında PC için de hazır olacak. Light veya Dark tarafından toplam 12 savaştan birini yöneteceksiniz. Ayrıca, Multiplayer seçenekleri de oldukça sağlam olacak. Demodaki Light Campaign bölümünü bitirirseniz, Dark Campaign'den de bir bölüm açılacaktır.



Championship Manager 4

Açıklama yapmaya gerek var mı bilemiyorum. Tüm dünyada en yaygın şekilde oynanan, tüm zamanların en iyi spor simülasyonu. Bu demo, 19 Mart'ta piyasaya sürülen yeni versiyondur. Dikkat: Demo arabirimden kurulmazsa, CD sürücünüzden Demos\Championship Manager 4\Setup.exe dosyasını çalıştırınız.



Mission Risk 2

Gizli Hedef oynadınız mı hiç? Eğer oynamadıysanız, Mission Risk başlamanız için en iyi sebep. Tek başınıza bilgisayara karşı oynayabilirsiniz, ama esas zevki arkadaşlarınıza karşı ağı veya internet üzerinden oynarken yaşıyorsunuz.



Tropico 2: Pirate Cove

Tropico bizlere küçük bir muz cumhuriyetini yönetmenin bile pek o kadar kolay olmadığını gösterdi. Peki ya aynı şeyi 300 yıl önce, koran yatağı olan bir adada denemeye kalkarsak ne olur? Bol macera, rom ve ganimet dolu bir oyun!



Freelancer

Uzun zamandır beklenen epik uzay macerası en sonunda piyasaya çıktı, bir fikir edinmek isteyenler bu demoya göz atabilirler.



TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

NİSAN 2003



FREELANCER



LEVEL

FREELANCER

NİSAN 2003

Championship Manager 4 Gold Demo



Demosu\Championship Manager 4 Gold Demo.exe

Tropico 2



Demosu\Tropico 2\Setup.exe

Blitzkrieg



Demosu\Blitzkrieg\BlitzkriegDemo.exe

LEVEL 04/2003

AYIN DEMOSU: Freelancer



Demosu\Freelancer\Freelancer_demo.exe

NİSAN 2003

FREELANCER

LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğimiz için teşekkür ederiz.

ayın demoları

Soldat

Yakın gelecekte büyük devletler için küçük ama önemli savaşlar yapan paralı askerlerin hikayesini anlatıyor bu taktik takım FPS türündeki oyun.



I was an Atomic Mutant

Devasa bir yaratığın, şehirleri birbirine katmasını, B Movie tadında bir anlatımla yaşayın. Etraftaki herşeyi alıp fırlatabiliyorsunuz ve yeterli düzeyde yıkım gerçekleştirmeye çalışıyorsunuz.



Chicken Shoot

Moorhuhn adlı zaman katilinin yapımcılarından, çok daha karmaşık, çok daha bağımlılık yapıcı bir oyun. Zavallı tavuklara acımayın!



Demolar \ Demos \..	
FREELANCER	\\freelancer\\freelancer_demo.exe
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	\\Championship Manager 4\\setup.exe
..\\Tropico 2\\Setup.exe	
BLITZKRIEG	\\Blitzkrieg\\blitzkriegdemo_english.exe
MISSION RISK 2	\\Mission Risk 2\\mriskv2.exe
SOLDAT	\\Soldat\\setup.exe
CHICKEN SHOOT	\\Chicken Shoot\\CS2_X-Mas_Eng.exe
I WAS AN ATOMIC MUTANT	\\I Was An Atomic Mutant\\Setup.exe
Videolar \ Trailers \..	
Enter the Matrix	Enter The Matrix.avi
Everquest 2	Everquest 2.wmv
Lucasarts Collection	lucasarts collection.avi
Modlar \ Mods \..	
GTA3 Multi Mod1	GTA3 MP Mod1\\GTA3_Console.exe
GTA3 Multi Mod2	GTA3 MP Mod2\\gta3mta.exe
FIFA 2003 Türkiye Ligi	FIFA2K3\\Türkiye_Super_League_11.exe
KungFu Edition 3.0	KungFu3.0\\KungFu3.0.exe

OYUN DEMOLARI

Blitzkrieg
Championship Manager 4
Mission Risk 2
Freelancer
Soldat
Chicken Shoot
Tropico 2: Pirate Cove
I Was An Atomic Mutant

PROGRAMLAR

Ad-Aware Standard v6.0
DVDBot v0.91a
eMule v0.26d
Opera v7.01
PsychicMP3 v2.0

VIDEOLAR

Enter the Matrix
Lucasarts E3 Collection
Everquest 2

VIDEOLAR

NFS HP2 v2.42
NHL 2003 En yeni oyuncu kadrosu.
Simcity 4 v1.1
Unreal 2 EAX
Warcraft 3 v1.05
Splinter Cell 1.1

SÜRÜCÜLER

ATI Catalyist 3.1
DivX 5.03
DivX 3.11
nVidia Detonators 41.09
VIA 4in1 4.45v

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorunuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

x oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'nizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

x videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmemiz için bilgisayarımızda DivX encoder'ın kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarımızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalıyız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarımıza indirilerek Media Player'a entegre edilecektir.



MÜEBBET MUHABBET

KAMU FLASH



Cenk Bey ve kız kardeşi.
Aile albümünden...

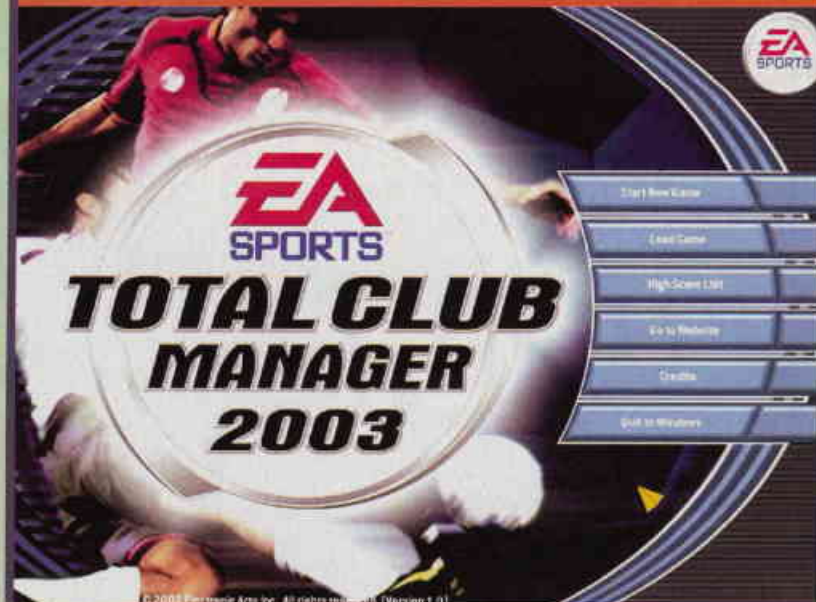
- Cenk Bey?
- Bana mı dediniz?
- Bu siz misiniz?
- Yok o çiçek açan bir kaktüs çeşidi.
- Peki ya bu siz misiniz?
- Hayır Erdem Bey kör müsünüz?
- Yooo!
- O benim en sevdiğim lacivert basket potam.
- Hmmm! O halde bu resimde siz yoksunuz.
- Saçmalamayın Erdem Bey, işte bakın gözünüzün önünde duruyorum hem de size el sallıyorum yani oooooooha!
- Bu mu sizsiniz yani.
- Bittabi bilakis.
- Ben onu sizin yatağınızın metal ayağına benzettim.
- Değil.
- Biraz tuhaf çıkmışsınız esasen.
- Kıskaçsınız harbiden.
- Peki bu resmin çekildiği garip mekan neresi?
- Sizin eviniz Erdem Bey.
- Ciddi olamazsınız. O halde ben neden yokum?
- Varsınız!
- Saçmalamıyın, nerde?

- İşte hemen şu duvarda asılı bulunan satırların arasında.
- Aaaaa! Evet satır aralarına gizlenmişim adeta.
- Sağolun.
- Rica ederim. Gerçekten harika çıkmışım.
- Atıyorsunuz.
- Kıskanmayın; bakın da kendi gözlerinizle görün.
- Ay midem bulandı.
- Çekememezliğin lüzumu matı yok Cenk Bey.
- Hayır Erdem Bey cidden midem bulandı. Sizinle bir alakası yok. Şahsi almayın. Kusacağım.
- Haydaaa! Akşamleyin kemirdiğiniz ütü sapından olmasın?
- Yok canım onu her akşam kemiriyorum hiç böyle olmamıştım.
- Bakkala camdan sarkıtığınız sepetin ipini emmeniz dokunmuş olabilir mi?
- Sanmıyorum.
- Neyse canım alın bir parça bardak altlığı yalayın birşeyciğiniz kalmaz.
- Verin bakiim!
- Buyrun.
- Mmmh! Haklıymışsınız işe yarayacak galiba. Biraz daha iyiyim.
- Sizde kalabilir Cenk Bey.
- Sağolun.
- Rica ederim canım ne demek.
- Vallahi iyi ki varsınız Erdem Bey.
- Lafı olmaz, ayıpsınız.

YENİ BİR OYUN ÖĞRENELİM; ZİRA CAHİLLİK SAÇMADIR

- Aaaaaa oyun buldum Cenk Bey.
- Hayır Erdem Bey o buldum dediğiniz oyunu ben oynuyorum şu anda.
- Biliyorum. Ben de onun için diyorum ya.
- Ama siz bulamazsınız ki ben zaten oynuyorum işte hali hazırda.
- Olsun!
- Erdem Bey sinirlendirmeyin beni de oturun şöyle yamacıma.
- Yoksa!
- Evet size bu oyunu öğreteceğim.
- Aman Tanrım.
- Tamam zırlamayın hemen.
- Ama böyle bir olaya nasıl kayıtsız kalabilirim ki Cenk Bey. Siz..
- Evet ben?
- Siz! Bana şimdiye kadar hiçbir oyunu koklatmamış olan gaddar yaşam formu....
- Ağlamadan konuşun anlamıyorum ne dediğinizi.
- Bana ilk kez bir oyun öğretmeyi teklif ediyorsunuz mı?
- Öğretmeyi deneyeceğim diyelim istersiniz Erdem bey!
- Nasıl söylerseniz söyleyin Cenk Bey. Ama ben de şunu söylemeliyim ki bu söyleminiz karşısında hem çok şaşır-dım hem de kırıldım.
- Yani deneyeceğim dedim diye mi kırıldınız?

Bu oyun başlamaz. Başlasa da bitmez. Ama bence başlamaz.



- Niye kırıldıđımı tam olarak hatırlamıyorum.

- Siz hastasınız Erdem Bey.

- İşinize gelmedi değil mi?

- Nasıl yani? Dinleyecek misiniz yoksa meyilli olduğum gibi vaz geçeyim mi öğretmekten. Yine sinirleniyorum yani kısaca.

- Peki hadi dinleyeyim bađri.

- Bakın bu oyunun adı Total Club Manager 2003.

- Emekli menajerler kıraathanesi mi yani Türkçesi?

- Bi nevi.

- Amaç ne?

- Diđer tüm oyunlarda olduğu gibi hoşça vakit geçirmek.

- Hmmm. Buraya kadar çok iyi anladım. Yalnız anlatmaya en baştan başlarsanız çok sevinirim. Daha iyi anlamam için yani anladınız mı?

- Sanırım yavaş yavaş kavriyorum. En baştan anlatmamı istediniz öyle değil mi?

- Hıhı!

- Şimdi oyunu bilgisayarımızın ekranına vura vura tanıtmaya çalışıyoruz.

- Pekilii ya başarılı olamazsak?

- Genelde başarıyoruz ama bazı kırtirpiyoruz bilgisayarlarda oyun cd'sini Cd rom'a koyarak yüklemeniz felan gerekebiliyor.

- Fıs! Benim bilgisayarım en son model Cenk Bey, bu yönteme gerek kalacağını sanmam.

- Bravo!

- Sonra?

- Oyunun ikonuna tuşlayarak başlatmaya çalışıyoruz.

- Aaaa gerçekten de çok zevkli. Söylediđiniz gibi gayet hoşça vakit geçirebiliyor insan.

- Teşekkür ederim.

- Mühim değil.

- Sonra oyun hafiften başlıyor.

- Hmmm! Burayı tam anlayamadım.

- Tahmin etmiştim. Burada herkes takılıyor. Aslında çok basit.

- Biraz açıklarsanız anlayabileceğim sanki.

- Bakın şimdi.... Gördünüz mü?

- Aaaaa! Yoksa?

- Eveet oyun başladı....

- Gerçekten de basitmiş.

- Şimdi önce kendinize bir lig seçiyorsunuz.

- Lig!

- Hı hı lig!

- Lig?

- Yani herhangi bir ülkenin futbol takımlarıyla düzenlediđi müsabakalar güruhu.

- Şimdi anladım.

- Çok iyi gidiyorsunuz Erdem Bey. Ne kadar anlayış sahibisiniz.

- Övünmeyeyim şimdi akşam vakti.

- Mesela biz Türkiye'yi seçelim ve Süper Ligimize girelim.

- Gerçekten de süper bir lig seçtiniz. Sanırım bu oyunu sizden daha iyi bilen biri daha yoktur Cenk Bey.

- Hiç mümkün mü Erdem Bey.

- Deđil tabi.

- Şimdi hangi takımı yöneteceđimizi seçelim.

- Ben seçtim ama size söylemem Cenk Bey.

- Söyleyebilirsiniz, saklamanız gerekmiyor Erdem Bey, öyle bir oyun değil bu.

- Ha ha! Beni kandırarak ađzımdan laf almaya çalıştığınızı da hemen anlayabıldim Cenk Bey.

- Fakat yanlış anladınız öyle bir niyetim yok. Söyleyin hangi takımı çalıştıralım.

- Söylemem ki hi hi hi hi!

- Haydaaa söylemezseniz oynamazsınız Erdem Bey, saçmalamayın da söyleyin hadi.

- Yeg yeeee! Size kanmayacağım.

- Tamam anlatmıyorum. Zaten ben de kabahat ki size birşeyler öğretmek için vakit harcıyorum burada.

- Blöfünüzü gördüm Cenk Bey. Benden hiçbir şey öğrenemeyeceksiniz.

- Siz gerçekten sıyırmışsınız.

- Ben kazandım işte! Yendim, yendim, yendim de yendim!.....



Cenk Bey'in lacivert anlayışı ve canından çok sevdiđi potası.

IMPOSSIBLE CREATURES

- Hüop

- Pardon çarptım

- Tamam hadi geç devam et.

- Saolun memur bey ama devam etmeden önce birşey soracaktım

- Hadi çabuk sor tıkama trafiđi

- Bu impossible creatures diye bi oyun var ya orda 8. Level'da benim makina takılıyo.

- Banane

- Terbiyesiz memur

- Anlaşıldı ehliyet ruhsat ve bakalım sen.

- Yegyee benim onlar

- Şu ekip otosunun yanına çek o zaman.

- Ehliyetle ruhsatı mı?

- İn arabadan

- Dikkat ederseniz komutlarınıza uymuyorum, mavi ekran çıkardım herhalde.

- Çık çabuk ordan

- Al işte bozuldum, çalışmıyorum.

- Bak içeri atarım seni, motoru durdur ve arabadan in.

- Benim karakolun yanında tanıdıklarım var Level dergisinde. Kovdururlar seni.

- Yaa yürü git hemşerim, hadi sağdan yavaş, bela mısın nesin yahu.

- Impossible Creatures ne olacak? O kadar da başlık atmıştık.

- Hemşerim sen normal birine benziyorsun söyle şu arkadaşına basıp gitsin.

- Ben kendisini tanımıyorum. Bu arabaya yanlışlıkla otobüs diye bindim. O ikisini hep karıştırıyorum.

- Komiserim bu arabada iki manyak var.

- Hangileri?

- Komiserim arabada zaten iki kişi var.

- Nerden biliyosun aradın mı arabayı bađajı mađajı?

- İnin arabadan arama yapacağız.

- Arama emriniz var mı?

- Ya da araba emriniz?

- Sadece gidin, tamam mı?

- Ne olacak bizim impossible creatures peki?

LnEeVxEtL

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Metal, Gear ve Solid 3 küçük ayı yavrusudur. Bir gün ormanda yürürken bir casus görürler. Metal " Gelin şu casusu yiyeelim "der. Gear ise temkinli ve açgözlüdür. Şöyle dile gelir "Evine kadar takip edelim ailesini de yeriz". Solid onlara ters ters bakar ve cepinden çıkardığı susturğanlı tabancayla ikisini de öldürür. Telsizle "iş tamam" der ve gidip casustan balıklarını alır.



WARRIOR KINGS: BATTLES

Hep savaş hep dövüş hep vurdu kıldı. Yok mu şöyle hislerle ilgili bir RTS? Kalp şeklinde ana binamızı yapalım, sonra Eros yetiştiren bir barracks inşa edip okçu zibidi Erosları mahalleye salalım. İlk etapta sadece aşık eden oklar, upg-

radeler sayesinde kurbanlarını farklı hislere gark etsin. Bizlere ham duygu sağlayan hurilere büyük evler yapalım kasaba halkı onları orada ziyaret etsin. Olsun; yani farklı birşeyler olsun. Karşıma da birdaha böyle oyunlarla çıkmastılar yoksa Sinan'ı boğarım.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Indiana, Jones, Emperor ve Tomb 4 küçük ayı yavrusudur. Ormanda gezerlerken çok ilginç birşey görürler. Bir eima bahçesinde Fırat adında bir baykuş. Sinan adında bir rakunun saldırısına uğramaktadır. Baykuş Fırat 360 derece döndürebildiği kafasını hızla çevirerek helikopter kibin uçmaya çalışmaktadır. Indiana ve Jones kamçılarını çıkardıkları gibi yer misin yemez misin bir ona bir ona şlak şluk girişirler. Geri kalanını neden oynayıp görmüyoruz hi?

VIETCONG

Kingcong ölmüştür. Kardeşleri Pitcong, Ratcong ve Vietcong bir intikam planı yaparlar. Şempanze kılığına girerek Level dergisine girerler ve Tuğbek'i balık olduklarına ikna ederler. Tuğbek zebra kılığına girerek Sinan'ı onlara yardım etme konusunda ikna eder. Hep birlikte midilli kılığına giren ekip Fırat'ı sehpâ olduklarına ikna ederler ve onu Cenk'le Erdem'in fotoğrafını çekmesi için görevlendirirler. Fırat ardıc kuşu kılığına girerek Cenk'le Erdem'i sincap olduğuna dair ikna etmeye çalışır. Cenk'le Erdem Fırat'a neden vakitlice sincap kılığına girmedini sorarlar. Fırat'ın kafası karışmıştır.

RAYMAN 3

İsminde dahi meymenet olmayan bu oyunu next levela koyan zihniyeti kınıyorum. Hot tv'de Hap Level adlı; ancak yanında suyla izlenebilen programı yapan iki mundar kişilik oynar anca bu oyunu. Sonra da aa burası nasıl, bu ne şekline de çözümüne bakarlar. Çürümüş bu toplum.



Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin.
sgokhun@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr
(sorumlu)

Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Ölek,
tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Burak Akmenek,
burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız,
firat@level.com.tr
M. Berker Güngör,
gberker@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz
aliaksöz@level.com.tr
Ali Güngör
gali@level.com.tr
Batu Hergünel,
batuher@level.com.tr
Can Kori,
can@level.com.tr
Cenk&Erdem,
cenknerdem@level.com.tr
Emin Barış,
emin@level.com.tr

Eser Güven,
eser@level.com.tr

Göker Nurbeyler,
gokern@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu,
gokhab@level.com.tr

Güven Çatak,
guven@level.com.tr

Jesuskane,
jesuskane@level.com.tr

Onur Bayram,
onur@level.com.tr

Serpil Ulutürk,
serpil@level.com.tr

Tuna Şentuna
tuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İnceşadır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenkler
Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar
Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenkler
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan
VOGEL Medya Yayımcılık Gökhan Sungurtekin
A.Ş. Adına Sahibi

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü Gülcan Bayraktar,
gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı- Film ve Baskı ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283 84 38
Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa
Bayırı Sok. Gayrettepe İş
Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71,
Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web:
http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

LEVEL 04/2003