

LEVEL

OCAK 2004 • www.level.com.tr • 2004-01 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

84 SAYI CD

GTA: VICE CITY BİTMEDİ!
TÜM DÜNYADA SES GETİREN
TÜRK YAPIMI REAL VICE CITY MODU
MÜHİŞ DEMOLAR
DEUS EX 2 / ARMED & DANGEROUS /
FIRESTARTER ...
İNANILMAZ VİDEOLAR
HITMAN 3 / UT 2004 ...

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Baldur's Gate'in yapımcısından
yılın role-playing oyunu mu geldi?

DEUS EX INVISIBLE WAR

Ödüllü RPG Deus Ex 15 yıl sonra
kaldığı yerden devam ediyor

MANHUNT

GTA 3 ve Vice City'nin
yapımcılarından yeni bir oyun



FUTBOL ŞÖLENİ

- PES 3 ve CM 4 Season 03/04 incelemeleri
- PES 3 - FIFA 2004 karşılaştırması
- CM 4 Season 03/04 için usta taktik ve stratejiler



İLK BAKIŞ • DRIV3R, SYBERIA 2, WARTIME COMMAND, ADVENT RISING PC İNCELEMELERİ • PRINCE OF PERSIA, BROKEN SWORD 3, RAILROAD TYCOON 3, X2, ARMED & DANGEROUS, SILENT STORM, SPELLFORCE
PS2 İNCELEMELERİ • MANHUNT, TRUE CRIME, LEGACY OF KAIN: DEFIANCE, TONY HAWK'S UNDERGROUND



Son gün, ilk gün....

Fırat'la yaptığımız konuşmaların başında gelir "ne çabuk geçti bu yıl" mevzu. Özellikle bu işte çalıştığımız için zamanı saat, gün veya hafta olarak değil, aylara bölünmüş olarak algılıyoruz. Hiçbir zaman "gelecek ayın 16'sı gelse de şunu yapsak" dediğimizi hatırlamıyorum.

Aylar da kendi içinde tuhaflaşıyorlar tabii ki. Haftalara bölmektense, "zamanı"lara bölüyoruz. Her ayın başı "yayma zamanı"dır. Bu sırada genellikle kimse bir şey yapmaz, ofiste de bir tek ben ve Fırat oluruz. Ayın ortası "bilinçlenme zamanı"dır. Yavaş yavaş yazılar gelmeye başlar. Lakin bir kısım ise hala "yayma zamanı"ndan çıkamamıştır. Şimdilik bunlara kısaca "S&T Grubu" diyelim...

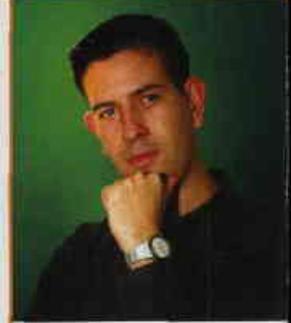
Ayın sonu ise "haldır haldır zamanı"dır. Ama herkes bu süreci aynı şekilde yaşamaz. Fırat yazılarını bitirmiş "yayma zamanı"na girmiştir. Tuğbek "Oroo?" Ölek ortamda yoktur.

Freelancer'ların tümü "yaratıcılığın sınırlarında

mazeretler uydurma" adlı değişik bir sürece girmiştir... Bir dakika, bir tek haldır haldır çalışan ben miyim be?!

Yani kısaca, koca bir yılı daha atlattık. Kimimiz sadece tüketerek, kimimiz yaşayarak. Oyuncular açısından baktığımızda, Türkiye'de düzenlenen ciddi turnuva organizasyonları ve altında bizim de imzamız bulunan Next Level programı uzun zamandır gerçekleşen yegane somut gelişmeler. 2004'te Türk oyunculuğunu bekleyen en büyük gelişme bence ADSL'in yaygınlaşması olacak. İhalesi yapılmış 200.000 Her ne kadar Avrupa standartlarında olmasa da, geniş bant internetin ülkemizde yaygınlaşması, online aksiyon ve devasa çok oyunculu oyunlara olan rağbetin artmasına sebep olacak. Uzun dönemde Türk oyunculuğunun yararına olacak bu gelişmeyi biz de yakından takip edeceğiz.

Yeni yılınız kutlu olsun.



Sinan Akkol



Kendime diyalog...

ADSL alsam mı diyenlere, başlangıç için...

ADSL'in artıları

- Günde iki buçuk saat modemle bağlanmakla aynı ücret.
- 256 Kbit ADSL bağlantıda 25 Kb/s download hızı standart.
- Broadband internet bağlantısını standart hale getiriyor.
- Devasa Online oyunların hepsi çatır çatır çalışıyor (Avrupa sunucusu olanlar)

ADSL'in eksileri

- ADSL Modem almak gerekiyor (90 dolar civarı)
- Aksiyon ve FPS oyunlarında dial-up'dan çok daha avantajlı değil (veri gönderimi yavaş)
- Bir problem olduğunda Telekom'da neden bahsettiğini bilen teknik destek bulmak mümkün değil.

ilk bakış

2. Dünya Savaşı olmasaydı ne yapacaktık biz? (bölüm II)

WARTIME COMMAND

Bilgi:www.codemasters.com/wartimecommand
Tür:Gerçek zamanlı strateji
Çıkış Tarihi:2004 İlkbahar
Yapım:Maddox, 1C
Dağıtım:Codemasters

Son iki aydır 50 yıl geçmişte, zaman tüneline öbür ucunda yaşayan Serhat Bekdemir bu sayıda da 2. Dünya Savaşı konulu bir oyunu inceledi. Ve RTS tutkunlarına gümüş tepside sunulacak olan Wartime Command için geri sayım başladı.

Polonya'dan, Berlin'e git baba gidelim

Eylül ayından beri bomba üstüne bomba düşüyor. 2. Dünya Savaşı türündeki oyun listemizde kabardıkça kabarıyor. Tarihin tekrerr ettiği oyunlar teknoloji

oyunu oynadınız hala öğrenemediniz mi? Almanlar Polonya'ya girdi, başladı; 6 sene sonra da Ruslar Berlin'e bayrağı dikti, bitti. Amerika'nın atom bombası şerefsizliğini ise ayrı bir konuda inceleyeceğiz. Resmi sitede yayınlanan videolar ve ekran görüntülerine bakarak verdiğimiz ilk izlenimlerimiz ise olumlu-nun üzerinde. Hatta fazlasıyla merak uyandırdı desem, yeridir.

Detaylara değineceğim ama bir parantez açayım, eğer 2. Dünya Savaşı ile ilgilenen biriyseniz tanıdık gelen yüzlerce birim, araç ve silah yönetiminizde

gesinde yer alacak çatışmalar için o yıllardan kalma tüm görsel malzeme, hava fotoğrafları ve bölge haritalarını titizlikle inceleyen ekip gerçekçiliği teknolojinin verdiği imkanlarla en üst seviye de tutmaya çalışmış. Ellerindeki fotoğraflarda eğer bir ev, barınak yada tarla, ne varsa haritada da aynen yer almış.

Grafik motoru olarak IL-2 Sturmovik'in geliştirilmiş versiyonunu kullanan oyun, bir uçak simülasyonunun sağlayabildiği geniş alan ve detaylı çalışmayı bir RTS için fazlasıyla yerine getiriyor gibi.



geliştikçe daha iyiye gidiyor ama, ya savaş sırasında kaybolan belgeler bulunur da tarihin yeniden yazılması gerekirse? Valla o zaman işimiz iş, kusana kadar 2. Dünya Savaşı!

Geçtiğimiz yıl E3'te Codemaster standında Operation Flashpoint 2'yi görmeye gidenlere "o yok abi, bu var" deyip görücüye çıkardıkları 2. Dünya Savaşı konulu RTS oyunu "Wartime Command" için geri sayım başladı. Rus yapımcı Maddox ve 1C (IL-2 Sturmovik) Codemasters (Op. Flashpoint, Colin McRae serisi) işbirliği, özellikle Combat Mission serilerinden zevk almış oyuncuların daha da iştah kabartacakları sağlam bir oyun hazırlıyorlar.

Oyun Polonya'nın işgalinden (1939), Berlin'in düşüşüne kadar (1945) geçen süreyi konu almış. Yani savaşın başından sonuna kadar... Elli tane WW2

olacak; eğer kıyısından köşesinden tarihle ilgileniyorsanız oyun gelene kadar internette biraz araştırma yapmanız ve 2. Dünya Savaşı efsaneleri hakkında bilgi toplamanızda fayda var. Oyundan maksimum zevk alırken tarih bilginiz ve genel kültürünüze katkısının da olması iyi olur. Nasıl olur? İyi olur.

Eski fotoğraflara bakmışlar çatır çatır oyun yapmışlar

Dediğim gibi yapımcı firma Maddox ve 1C, IL-2 Sturmovik gibi başarılı bir yapımdan sonra Codemasters ile güç birliği yaparak bugüne kadar RTS'lerde çok az rastlanan özelliklerde 2. Dünya Savaşı Avrupa'sını konu alan bir oyun hazırlıyorlar. Alıştığınız ülkelerden farklı olarak Polonya, Macaristan ve Kanada gibi orduları da yönetebileceğiniz 8 ayrı ülke bulunuyor. Avrupa'nın 33 böl-

Öyle ki, oyunda kullanılan savaş alanı 1 kilometrekare kadar. Ayrıca da 3, 4 km. uzaklarda gerçekleşen çatışmaları görmeniz mümkün. Bu çatışmalara katılma imkanınız yok tabii, ama ortamın sizi havaya sokması ve büyük bir savaşın parçası olduğunuzu hatırlamanız için iyi düşünülmüş. Kullanılan dinamik kamera ise harita üzerinde bulutlara başımız değinceye kadar yüz metrelerce yüksekten yada çalıkların arasına gizlenmiş atış yapan topçu bataryasının burnunun dibine kadar girerek kesinlikle tam kontrol sağlıyormuş. Oyundaki tüm nesnelere hasar modellemeleri de titizlikle yapılmış, düşen askerler oldukları yerde kalıyor, top ve tank mermileri krater açıyor, çalıklar ağaçlar yanıyor ve patlamaların yarattığı etki yakınlardaki nesnelere ve askerlere de zarar verecek şekilde tasarlanmış.



Oyundaki her objenin de nefis 3D modellemeleri olduğunu ekran görüntülerinden ve resmi sitesindeki çizimlerinden anlayabilirsiniz. Savaşta kullanılan her ünitenin birebir detaylı çizimleri gerçek planlarından modellenerek oluşturulmuş. 300'den fazla asker, top tüfek, araç ve tank oyunda orijinali ile gerçek özelliklere sahip olarak yerini alıyor. Biraz kafa karıştıran bu durum gelmiş geçmiş en detaylı RTS'lerden biri ile karşı karşıya olduğumuz sinyali veriyor. Tüm birimlerin mikro-taktiksel düzeyde (bir asker=bir asker) haritada yer aldığını düşündükçe detaylardaki inanılmazlık da had safhaya ulaşıyor. 1939-45 yılları arasında serviste bulunan tüm askeri mühimmat ve aracın gerçek özelliklerine göre birer kopyasının kumandamız altındaki askerlerde olacağını, her askerın yeteneklerine göre 36 ayrı sınıfta derecelendirildiğini, her bölümde de gösterdikleri başarılarına göre yeteneklerinin arttığını ve ödül al-

dığını ve de her birimin kendi yapay zekasının bulunduğunu da eklersem bu oyunu beklemek ve takip etmek için sınırim yeterli sebebiniz olacaktır.

Mermim bitti diye yerinme, tankım var diye sevinme

Oyun içi yeteneklerden söz açılmışken bildiklerimi sıralamakta fayda var. Askerleriniz tıpkı gerçek dünyada olduğu emir komuta zincirine bağlı bağımsız savaşçılar. Buldukları pozisyonlara göre de yetenekleri gelişiyor ve farklı hareket kabiliyetlerine sahip oluyorlar. Nasıl mı? Mesela tank mürettebatınızda bir sıhhiye askeri buldurursanız görevler ilerledikçe yetenekli bir tank şoförü haline gelebiliyor. Top bataryanızın cephanesi bittiği zaman burada bulunan askerlerinizi bataryadan ayırıp yaya olarak cepheye yollamanız ya da cephane bulması için görevlendirmeniz de mümkün. Düşman askerlerinin cephanesini ele geçirebildiğiniz gibi, tank

top tüfek ne varsa kendi envanterimize ekleyebilecekmiz. Tüm bu detayların oynanabilirliğe çok önemli etkisi var ve dolayısıyla geliştirdiğiniz taktikler ve oynama biçiminiz zafer ya da hezimet arasındaki ince çizgiyi belirleyecek. Küçük birlikler halinde gerçekleştirdiğiniz operasyonlarda uzun menzilli top atışı desteği, hava bombalama ve indirme gibi destek güçleri de emrinizde olacak. Hastasıym kardeşim savaş meydanlarının!

Kronolojik sırayla tarihte gerçekten yer edinmiş çarpışmaları oynayacağınız oyunun tek kişilik senaryosu eğer öğrendiklerimiz gerçekse klasikler arasında yer alacak. Biz yine de her duyduğumuza inanmayalım ve gözümüzle görmeden, faremizle tıklamadan sipariş vermeyelim. Çok oyunculu ortamda ise sekiz ayrı oyun modu, bir çok multiplatform harita ve internet/ağ desteği ile oyun camiasında ciddi bir yer edinmesi de olası. İşte bütün bunların cevabını 2004 yılının ilkbahar aylarında alacağız. Oyunla ilgili bilgi edinmek için web sitesine bir göz atmanızı kalben, mantıken ve ruhen desteklerim. 2. Dünya Savaşı hastası pek sayın arkadaş ve kardeşlerim. ☺



Evrenin umudu insanoğlu!

ADVENT RISING

Tür: Aksiyon
Platform: PC/X-BOX
Yapım/Dağıtım: GlyphX/Vivendi-Majesco
Çıkış Tarihi: 26 Mart 2004
Web: <http://www.adventrilogy.com/>

Dışarıda koca bir galaksi var, biliyorsunuz değil mi? Milyonlarca yıldız sistemi ve daha keşfedilmemiş kim bilir neler var neler! Şimdi bir durup düşünün, galaksiyi dolduran binlerce uygarlık olduğunu ve bunların bir arada yaşamaya çalıştıklarını. Tüm bu uygarlıklar arasında fıslıdanan öyle bir efsane var ki, duduğunuz uçuklatacak cinsten. Galaksidede hiç kimsenin görmediği, rastlamadığı bir uygarlıktan, bir türden bahsediyor milyonlarca ağız. Diyolar ki, o uygarlığın mensupları öylesine güçlere sahiplermiş ki, bir gün gelecek onlar ortaya çıkacak ve tüm uygarlıkları barışla kucaklayıp birleştireceklermiş!

İlginc bir efsane tabii bu, özellikle bahsedilen yaratıkların adının "insan" olduğunu düşünürseniz!

Heh, kendi türümü tanımasam şok olabilirdim ya neyse. Bir de kendilerine "Seekers", yani "Arayanlar" diyen bir grup uzaylı olsun ortamda. Bunlar barışçıl kaşif rolüne soyunmuş olsunlar. Gittikleri her yerde amaçlarının insanları bulmak ve galaksiyi birleştirmek olduğunuz söylesinler. Ama gerçekte

insanların yaşadığı herhangi bir gezegen bulduklarında tam bir katliam yapsınlar, geride iz bırakmasınlar!

Peki neden? Efsaneye göre insanoğlu uzayın uzak köşelerinde yaşıyor ve her insan içinde inanılmaz güçler barındırıyor. Biraz Jedi şövalyeleri gibi aslında, ama bu açıdan derin bir uykuda sayılırlar. Ve Seekers bu gücün getireceklerinden öyle korkuyor ki, kendilerini insanoğlunu kimseye çaktırmadan yok etmeye adanmışlar! İlginç mi? Fena bir konu sayılmaz değil mi? Eh, oyun yapmaya başlarken önce oturup hikayeyi düşünür, hatta senaryoyu yazması için profesyonel bir yazar ile anlaşırırsanız ortaya böyle ilginç sonuçlar çıkabiliyor tabii!

Unreal!

Advent Rising içinde hafif miktarda RPG öğeleri taşıyan bir aksiyon oyunu olacak. "Hafif miktarda" diyorum, çünkü siz oynadıkça yaptıklarınız güçlerinizin pekişmesine yol açacak. Silah kullanmak ya da güçlerinize başvurmak size kal-

mış. Ama hiç bilmediği bir evrene açılan ve binlerce tuhaf uygarlıkla tanışan genç bir insanın yaşayacağı cinsten tuhaf olayların sizi bekleyeceği bir gerçek.

Oyun farklı kamera açılarından oynanabilecek, bunlar tıpkı Jedi Knight oyunlarında olduğu gibi farklı durumlarda oyuncuya avantaj sağlayacak. Oyunda sadece silahlar ve güçleriniz değil, envai çeşit aracı da kullanma imkanı bulacaksınız. Karşınıza türlü düşman çıkacağı gibi, yanınızda savaşacak kimseler de olacak.

Yapımcı GlyphX programcıları tüm bunların altından kalkabilmek için üzerinde hayli oynama yaptıkları bir Unreal Warfare motoru kullanıyorlar. Buradaki resimlerden de görebileceğiniz gibi, gerek grafiklerin kalitesi, gerek karakter ve ortam tasarımları hayli iyiye benziyor. Oyun sadece PC için değil, X-BOX için de geliştiriliyor. Tam çıkış tarihi henüz kesin değil, ancak 2004 yılı ortalarına doğru bitmesi planlanıyor. ☺



COLIN MCRAE 04 RAMPADA

Colin McRae hız kesmeden yoluna devam ediyor; Codemasters Colin McRae Rally 04'ün yapımına başladığını açıkladı. 26 Mart 2004'te piyasada olacak olan oyunda seçilebilir 20 farklı ralli arabası bulunacak. Ayrıca oyunda "4-wheel drive", "2-wheel drive" ve "Group B" gibi yeni oyun modları da yer alacak. Group B ile eski-klasik ralli arabalarını kullanma şansını yakalayacaksınız. Bunların yanı sıra oyun artık sekiz kişiye kadar çok oyunculu oyunlan destekleyecek.

IMPERIUM GALACTICA 3 = NEXUS

Mithis Games'in geliştirdiği uzay-strateji oyunu Imperium Galactica 3'ün ismi değiştirildi. Yeni ismi Nexus olan oyunda 100'den fazla gezegen ve 20 güneş sistemi bulunacak. Yeni bir grafik motorunun kullanıldığı oyunda tek kişilik modun daha sağlam olması amacıyla çok oyunculu oyunlara yer verilmeyecekmiş.

BLACK ISLE STUDIOS'A VEDA...

Fallout, Icewind Dale ve Baldur's Gate gibi RPG klasiklerinin yapımcısı Black Isle Studios'da kapıları kapattı. Firmadan bu konuda resmi bir açıklama yapılmadı ama, bu vedanın nedeninin de diğerleri gibi finansal problemler olduğu tahmin ediliyor.



Kaçan kovalanır!!!

DRIV3R

İlk çıktığında çok fazla ses getirmişti Driver. Dar sokaklarda veya otobanlarda kovalamaca yaşamak o zaman için oyunlarda farklı bir "boyut"tu. Çok geçmeden oyunun ikinci versiyonu da yapıldı. Sonra ne olduysa oldu, Driver'ı unuttuk. "Yenisini yapıyoruz" dediler, "Yakında çıkacak" dediler, ama oyun ertelendikçe ertelendi. Şimdiyse yeni bir isimle ve belirsiz bir çıkış tarihiyle yeniden duymaya başladık Driver 3'ü. Oyunun yeni ismi "Driv3r". Acar okurlarımızın da anlayabileceği gibi "E" harfi "3"e çevrilmiş.

Driv3r vs GTA3!

Bildiğiniz gibi Driver aslında bir araç-kovalamaca oyunu. Dolayısıyla konumuz da çok karmaşık değil. Macera, yeni

oyunda kontrol edeceğimiz karakter olan Tanner'ın, arabaları çalan ve Amerika'dan Avrupa'ya, Rusya'ya kaçırarak bir çeteye katılmasıyla başlıyor. Tanner bu çetenin emri altında çalışıyor ve kendisine verilen, (yapmak zorunda olduğu) işleri yapıyor. Bu işler de oyundaki görevlerinizi oluşturuyor.

İlk başta en çok merak ettiğiniz şeyle başlayalım: Araçlar. Oyunda bu defa eskiye oranla çok daha fazla araç kullanabileceksiniz. Bunların arasında Jaguar ve Lamborghini gibi tanınan markalar da var, ancak seçenekleriniz bunlarla sınırlı değil. Kamyon ve kamyonet (bir ihtimal, motosiklet) gibi normal araçları da kullanma şansını yakalayacaksınız. Yeri gelmişken: Driver, serinin ilk iki oyunundan çok farklı bir konseptte hazırlanıyor. Hatta daha açık olmak gerekirse, yapımcıların GTA3'ten ve Vice City'den de esinlendiğini söyleyebiliriz. Oyunun geliştiricisi Reflections'ın başkanı Martin Edmonson da bu konuda şunları belirtiyor: "Driv3r gerçekten de diğer Driver oyunlarından farklı, ancak oyundaki bazı şeylerin GTA3'e ve Vice City'ye benzediği de bir gerçek. Arabanızdan inip diğer arabaları çalabileceksiniz (Driver 2'de de olduğu gibi), ama şu da var ki, bizim vurgulamak istediğimiz şeyler; sürüş, kovalamaca ve gerçekçi kazalar."

Edmonson'ın da söylediği gibi oyun ağırlıklı olarak kovalamaca ve kaza sahneleriyle geçecek. Arabasız bölümler oyunun yüzde 30'unu oluşturuyor. Bunun dışında Driver yine aynı Driver. Arabanın dışındayken GTA3'te olduğu

Çıkış Tarihi:19 Mart 2004 (PS2, XBOX)
Tür: Aksiyon
Yapım: Reflections
Dağıtım: Atari
Web:driver.gtgames.com/developer.html

gibi çevrede dolaşabileceğiniz yere gidebileceksiniz. Bu yeni sistem beraberinde silahları da getiriyor. Kendinizi korumak veya görevleri tamamlamak için; Beretta, Mac-10 ve bazuka gibi silahlarınız olacak. Yani sıcak çatışmalarla da karşılaşacaksınız yeni oyunda.

Kaçınılmaz olarak görevler de GTA3 ile benzerlikler taşıyor: Bir görevde sizden rakip çetenin spor arabasını çalmanız istenecek. Karşı çetenin kamyonu spor arabayı teslim almak için binadan çıktığında onu takip edeceksiniz. Kamyon, arabayı alacağı yere vardığında içinden adamlar inip size ateş etmeye başlayacak. Burada iki seçeneğiniz var: Arabayı alan kamyon kaçarken adamlarla savaşıp sonradan kamyonu yakalamak ya da ateşten sıyrılarak spor arabayı çalıp kaçmak. Bu seçim hakkı aynı zamanda oyunun çizgisel olmadığını da kanıtlıyor.

Miami, Nic3, İstanbul

Oyun grafik açısından da çok iddialı hazırlanıyor. Driv3r'in, en yakın rakibi Vice City'den daha etkileyici grafiklere ve daha iyi araç modellerine sahip olacağı belirtiliyor. Hatta Vice City'deki çizgi-filmvari çevreyi sevmeyenler için Reflections'ın tamamıyla gerçekçi bir ortam tasarladığını da söyleyebiliriz. Oyunda her an her yerde gerçekçi bir şekilde hareket eden yayalar görebileceksiniz. Bunun yanında çevredeki detaylara da dikkat ediliyor. Bir şehirde olması gereken her şeyi Driv3r'da bulabileceksiniz. Ve araçlar... Lisanslı olmalarına rağmen araçlar da oldukça detaylı modelleniyor.

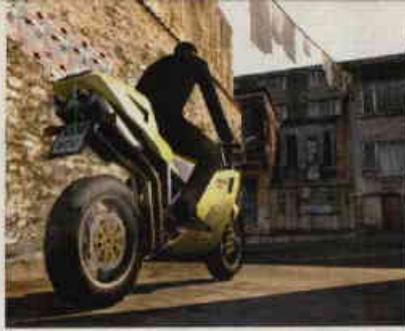




Ancak bu detay seviyesinin sıkışık bir trafikte ağırlık sorunu çıkarabileceğini de unutmamak gerekir (onlarca "detaylı" aracın yan yana geldiğini düşünsenize).

Driv3r'in gerçekçiliği grafiklerin de dışına taşıyor. Yapımcılar yolları, kendi harita araçlarında, gerçek haritaların üzerine yerleştirerek hazırlıyor. Bu da ortaya gerçek bir Miami'nin veya gerçek bir İstanbul'un çıkmasını sağlıyor. Bildiğiniz gibi oyundaki ana şehirlerden biri de İstanbul olacak.

Konu gerçekçilikten açılmışken devam edelim. Driv3r'in fizik modellemesi de neredeyse "gerçek". Ama yapımcı Reflections oyunu biraz daha eğlenceli bir hale getirmek için gerçekçi fizik motorunda bazı deformasyonlara izin veriyor.



Mesela arabaların arkaları virajlarda normalde olduğundan daha fazla savrulacak. Bunun yanında kazaların da daha iyi görünmesi için işin içine biraz abartı katılıyor.

Tabii ki bu tip bir oyunda hasar modellemesi de unutulmuyor. Yine gerçekçi bir hasar modellemesiyle karşılaşacaksınız Driver'in yeni versiyonunda. Arabaların kasaları yamulacak, farları kırılacak, camları parçalanacak. Bunlar



hem atmosferi artıracak, hem de oynanışa etki edecek.

Böylü yazmak zormuş

Oyun hakkında elimizdeki bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı. Driv3r'in PC versiyonuyla PS2 ve Xbox versiyonları arasındaki farklar içinse yapımcılar şimdilik yorum yapmıyor. Ama oyunun konsollar için de çok uygun olduğu kesin. Ayrıca şu da var ki, "Yaptığımız işten hiçbir zaman yüzde yüz memnun olmayacağız, çünkü bu bir iş. sadece olabildiğinin en iyisi olacak" demiş Edmonson..



WARHAMMER 40.000 & RTS

Relic Entertainment, Warhammer 40.000 evreninde geçen bir RTS oyunu hazırlıyor. Firmasının başkanı Philip Holt, 2004 yazında piyasada olacak olan Dawn of War hakkında "Warhammer 40.000 heyecan verici savaşlara sahne olan bir evren, bir RTS oyunu için bundan daha iyi bir "fon" olamaz" diyor.

DEAD MAN'S HAND PC BARINA GİRİYOR

Human Head Studios'un Xbox için yapımına başladığı Vahşi Bah FPS'si Dead Man's Hand PC'ye de geliyor. Atari'nin 2004 yılı içinde çıkarmayı planladığı oyun büyük ihtimalle Xbox versiyonundan önce piyasaya çıkacak. El Tejón adındaki bir kovboyu kontrol edeceğimiz Dead Man's Hand'de, bar kavgalarından posta arabası kovalamaya kadar birçok sahneyi yaşayacaksınız.

GTA: VICE CITY, "NICE CITY" OLUYOR!

Vice City'deki "Kill all the Haitians" (Tüm Haiti'ileri öldür) görevi yüzünden Take Two Interactive beklemediği bir tepkiyle karşılaştı. New York'taki bir grup Haiti'li bunun "ırkçılık" olduğunu iddia ederek firmayı New York Belediye Başkanı Michael Bloomberg'e şikayet etti. Bunun üzerine olay ele atan başkan Haiti'lilere hak vererek firmayı uyardı ve bir açıklama yaptı: "Eğer tatmin edici bir yanıt almazsam, bu konuda yapabileceğim her şeyi yaparım."

Take Two Interactive bu gelişmenin ardından tartışmalı görevi oyundan çıkaracağını ve bundan sonraki Vice City kopyalarının bu şekilde piyasaya sürüleceğini açıkladı.



Nerede kalmıştık? SYBERIA 2

Çıkış Tarihi:23 Mart 2004
Tür:Macera
Yapım:Microids
Dağıtım:Microids
Web:www.microids.com



Macera oyunlarını unutmaya başladığımız bir zamanda karşımıza çıkan Syberia'yı hatırlıyor olmalısınız. İlginç bir konu, mistik bir atmosfer ve farklı bulmacalar, uzun aradan sonra "Adventure'a susayan oyuncular için kaçırılmayacak bir fırsattı. Şimdiyse Kate ile yeni bir maceraya yelken açıyoruz...

Oyuncakçı...

Syberia'yı sevenler için iyi bir haberi-miz var. Oyun ilkinin bittiği yerden başlıyor. Yani kaldığımız yerden maceraya devam ediyoruz. Bunun anlamı şu: Tamamen yeni ve bambaşka bir oyunla karşılaşmayacağız. İlk oyundaki karakterler ikinci oyunda da olacak, ama bu

kez oyuncakçı Hans'ı bulmak için çabalamayacağız. Hatırlarsanız ilk oyundaki amacımız buydu. Şimdi onunla birlikte yeni bir yolculuğa çıkıp Syberia'yı bulacak ve gizemi açığa çıkaracağız. Kontrol ettiğimiz karakter de yine Kate Walker.

Syberia'da oyuncuların en çok şikayet ettiği konu oyunun sonunun belirsiz ve karmaşık olmasıydı. Syberia'nın yaratıcısı Benoît Sokal da, ilk oyundaki belirsizlikten sonra senaryoyu devam ettirerek oyunculara istediğini veriyor. Bu şekilde Syberia II'yi bitirdikten sonra hiçbir soru işareti kalmayacak aklınızda.

Yeniliklerin başında oyunun macera ve araştırma kısmının daha hızlı olması geliyor. Hatırlarsanız ilk oyun çok ağır ve "uykulu" ilerliyordu. Yeni oyunsu eskisinden daha hareketli ve dinamik olacak. Bu, Syberia II'nin bir aksiyon-macera olduğu anlamına gelmiyor kesinlikle. Yani Broken Sword'da olduğu gibi platformdan platforma atlamaya-

caksınız. Ama daha heyecan verici olaylarla, daha ilginç mekânlarla karşılaşacaksınız. Ayrıca Kate'in çevreyle olan etkileşimi de daha fazla olacak.

Bulmacalar da geliştiriliyor. Yeni oyunda ilk Syberia'daki gibi bulmacaların yanın-

da "Riven"vari bulmacalarla da uğraşacaksınız. Ve bunlar oldukça zor olacak.

Oyunun grafik motoru ise aynı, ancak birkaç yenilik de yok değil. İlk olarak daha gerçekçi animasyonlar ve ışıklandırma efektleri bizleri bekliyor. Görsel açıdan asıl yenilikse mekânların mimari tasarımları ve renkleri. Eskisinden daha fazla fantastik unsur içerecek olan oyunda gerçek zamanlı olarak değişen hava efektleri de bulunacak. Hatta Kuzey'e doğru gittikçe karın yavaş yavaş azalması gibi ilgi çekici detaylar da olacak. Arabirim de birkaç ufak değişikliğin dışında eski haliyle kalıyor.

"Kar" Mart'ta yaşacak...

Syberia II hakkında elimizdeki bilgiler şimdilik bu kadar. Oyunun ilkinin bittiği yerden devam etmesi Syberia'yı sevenler için iyi bir haber. Yeni ve zorlu bulmacalar, daha iyi grafikler ve yeni bir senaryo da cabası... ☺

KISA KISA Oyun diyarlarında hızlıbir gezinti...

► MANHUNT

Rockstar'dan nasıl bir oyun beklersiniz? Tabii ki ismi Manhunt olan bir oyunu! İsminden de anlaşılacağı gibi, Rockstar'ın yeni bombası şiddet içeren bir aksiyon oyunu. Ayrıca firma 1979 yılında çekilen bir film olan The Warriors'un oyununun da çalışmalarına çoktan başlamış. Araya bir haber daha sıkıştıralım: Yeni bir GTA oyunu da resmi olarak onaylandı. Ama bu GTA4 değil, GTA3'ün eklentisi.

► HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Harry Potter için bir oyun daha geliyor. Yeni büyülerin yer alacağı Harry Potter and the Prisoner of Azkaban'da, Harry Potter'la birlikte onun yakın arkadaşlarını da kontrol edebileceksiniz. Bu da seri için bir ilk.

► RACE DRIVER 2

Race Driver'in yeni versiyonu yolda... Codemasters'ın araba yarışı oyunu Race Driver'in ikincisinde Aston Martin DB9, Aston Martin DB5 (James Bond'un favori arabası) gibi yeni spor arabalar olacak. Bunların yanında Jaguar XJ220 gibi "hızlı ve öfkeli" arabaları da kullanma şansını yakalayacaksınız. Race Driver 2 bu yaz piyasada...

► ALPHA BLACK ZERO 2

Khaeon, gelecekte geçen taktik-aksiyon oyunu Alpha Black Zero'nun devamını geliştiriyor. Oyunda Kyle Hardlaw adındaki bir komutanı kontrol ederek isyankâr gezegenlerdeki politik savaşları durdurmaya çalışacaksınız. Bunların yanı sıra, Alpha Black Zero 2'de, ilk oyunda olduğu gibi farklı uzmanlık alanlarına sahip takım arkadaşlarınız da bulunacak.



yükleniyor...

The Sims 2, 19 Mart'ta; Splinter Cell 2, 23 Mart'ta geliyor. Condition Zero ise yine belirsiz bir çıkış tarihine ertelendi! (Duke Nukem Forever da neymiş?!)

Battlefield Vietnam	FPS	27-Ocak-2004	
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil	
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	
Breed	FPS	6-Şubat-2004	
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...	Aksiyon	23-Kasım-2004	
Chicago 1930	Strateji	6-Şubat-2004	Yeni!
Colin McRae Rally 04	Yarış	26-Mart-2004	Yeni!
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil	
Delta Force: BHD - Team Sabre	Taktik-FPS	23-Mart-2004	
Dead Man's Hand	FPS	26-Mart-2004	Yeni!
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil	
Doom III	FPS	Belli Değil	
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil	
Far Cry	FPS	25-Mart-2004	
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	14-Ocak-2004	
Gangland	Strateji	14-Şubat-2004	
Half-Life 2	FPS	27-Nisan-2004	
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004	
Legacy of Kain: Defiance	Aksiyon	6-Şubat-2004	Yeni!
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	Belli Değil	
Lula 3D	Adventure	31-Ocak-2004	
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004	
Neighbours from Hell 2	Strateji	20-Şubat-2004	
Painkiller	FPS	23-Mart-2004	
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004	
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	Aksiyon	23-Mart-2004	Yeni!
Syberia 2	Adventure	23-Mart-2004	
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	Aksiyon	25-Mayıs-2004	
The Sims 2	Simulasyon	19-Mart-2004	
Thief III	Taktik-aksiyon	Belli Değil	
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004	
Unreal Tournament 2004	FPS	6-Şubat-2004	

CIVILIZATION IV YOLDA...

Firaxis, efsane strateji oyunu Civilization'un yeni versiyonu için çalışmaya başladı. Bunun yanında yeni bir oyunun daha çalışmalarına başlayan firma simdilik bu konuda sır vermiyor. Tabii Civilization IV hakkında da...

MAFIA 2 Mİ???

Dikkat! Bomba haber! Illusion Softworks gangster konulu aksiyon oyunu Mafia'nın ikinci versiyonunun yapımına başladı! Bunu doğrulamak için sorulan bir soruya Illusion tek bir cevap verdi: "Evet, Mafia 2'yi hazırlıyoruz".

Oyunun şu anda ne çıkış tarihi, ne de hangi platformlara çıkacağı belli. Daha fazla bilgi için Level'in gelecek sayılarını bekleyin.

HITMAN 3: CONTRACTS, İLK DETAYLAR...

Katılmız geri geliyor! Hitman serisinin yeni oyunu Hitman 3: Contracts birçok yenilikle geliyor. Ama simdilik bu yeniliklerin hepsini bilmiyoruz. Yeni ve geliştirilmiş bir grafik motoru, oyundaki ilk ana değişiklik, eski Hitman motoru rafa kaldırılıyor. Bunun yanında oyunun kontrol sistemi de geliştiriliyor ve basite indirgeniyor. Hitman 3 bu yaz piyasada olacak.

LORD OF THE RINGS ÜÇLEMESİ

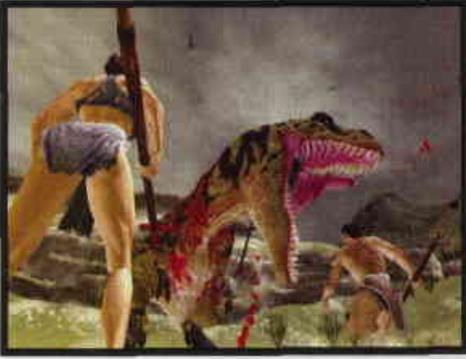
Electronic Arts, Lord of the Rings'in oyunlarından sonra şimdi de bir Lord of the Rings "üçleme" sini piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor. Yeni oynanabilir karakterlerin ve yeni çok oyunculu modların ekleneceği Trilogy'yi EA, "yeni nesil aksiyon-adventure oyunu" olarak tanımlıyor.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE 2

Bir bomba haber daha; Command & Conquer: Renegade 2'nin devamı geliyor. Çıkış tarihi için bekliyoruz.



Çılgın

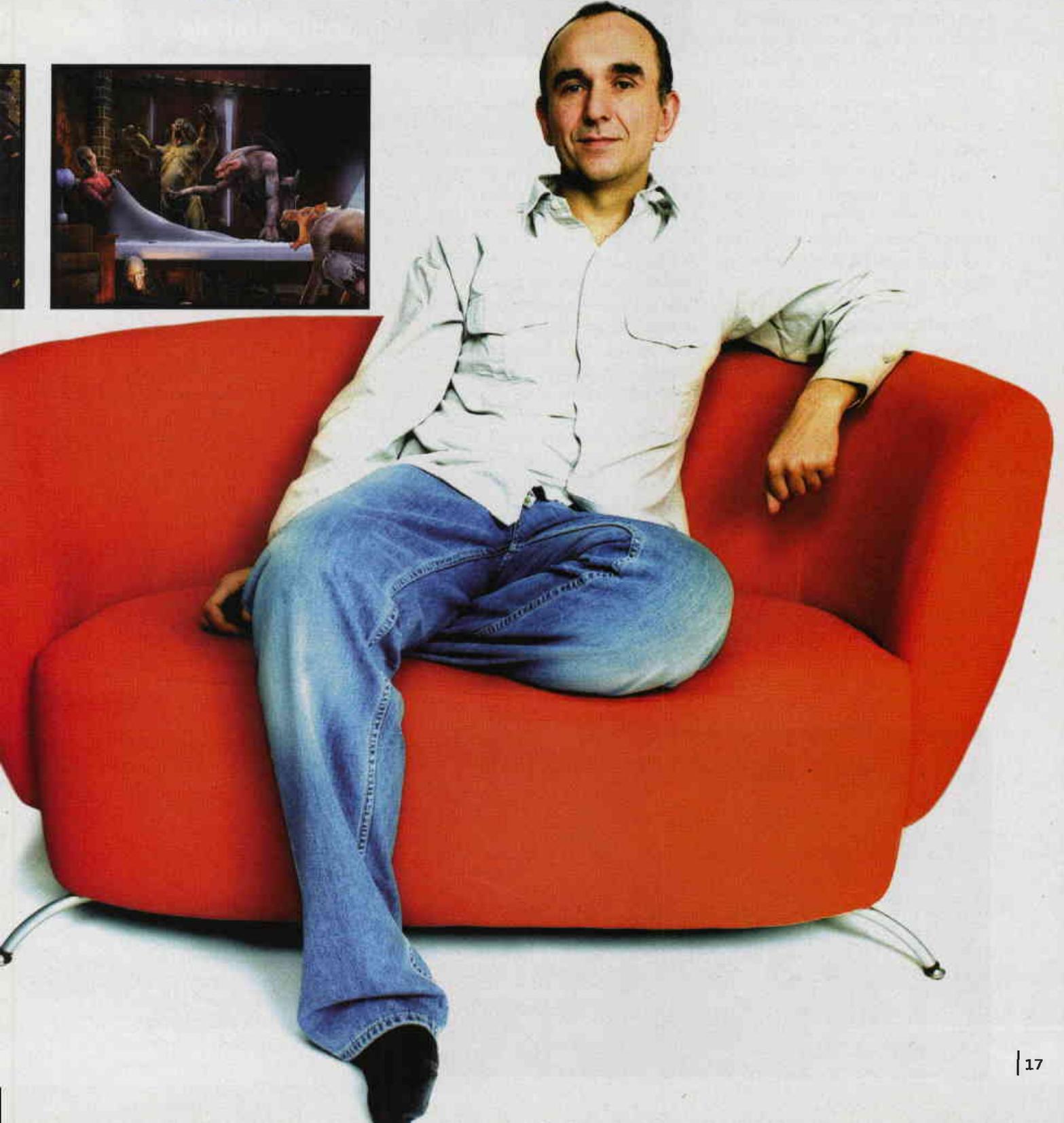


**Herşey küçük
bir çocukken Peter
Molyneux'nün bir karınca
yuvası görmesiyle başladı.**

Onunla oynamaya başladı ve bir parçasını elindeki sopayla parçaladı. Karıncaların yuvayı yeniden yapmak için gösterdikleri çaba ilgisini çekmişti. Duyduğu suçluluk duygusuyla yuvanın yakınına bir küp şeker bıraktı ve biraz önce yıktığı yuvanın yeniden yapılışını seyretti. O gün, o küçük yaratıkların üzerindeki muazzam gücünü ve çaresizce yeniden toparlanmaları için verdikleri mücadeleyi hiç unutamadı.

adamdan oyunlar

Yazan: Serhat Bekdemir
Röportaj: Tuğbek Ölek, Serhat Bekdemir



London banllyösü Guildford'da bir dükkan açtı, bir kaç başarısız denemeden sonra sadece kariyerini etkilemekle kalmayan, aynı zamanda da bilgisayar oyunculuğuna damgasını vuran Populous'u yarattı. Populous'da oyuncuyu, kullarının belirli bir kâra parçası üzerinde yerleşmesine yardımcı olan tanrı rolüne soktu. Oyundaki mutlak amaç diğer tanrıların saldırılarından korunmak ve güçlenerek onların topraklarına saldırmaktı. Populous piyasadaki tüm oyunların üzerine çıkmıştı. Sadece durağan sıra tabanlı oyunların karşısında ilk gerçek zamanlı oyun örneklerinden olmasının yanında, oyuncuya oyundaki birimleri direk olarak yönetme hakkı vermeyerek bir ilki gerçekleştiriyordu. Oyunlarda yeni bir tür, "God Games" doğmuştu. Daha sonra bu tarz oyunlar Molyneux'ün tescilli markası haline geldi.

Molyneux "Oyun üzerindeki etkinin oyunu kontrol etmenin ötesinde olduğu fikri ve oyunun siz olmadan da devam edeceği fikri beni hep büyülemiştir. İşte bu yüzden, bu tarz oyunların mekaniğini hep ilginç buldum" diyor.

Güneş batmayan ülkenin yenilikçi ruhu

Molyneux'ün vizyonu, Populous ve daha sonra çıkardığı oyunlar başkalarını da büyüledi. Bilgisayar oyunları dünyasının bilinen her onur ödülüne layık görülen Bullfrog firması da multimilyoner bir şirket haline geldi. 1997'de İngiltere Başbakanı Tony Blair, Bullfrog imzası taşıyan ürünler sayesinde İngiltere'nin dünya klasmanında yenilikçi damgası ile yer aldığı açıkladı.

1995'te Bullfrog'un bilgisayar oyunları devi Electronic Arts'a satılmasıyla, sanal dünyalar mimarı kendisini hiç hoşlanmadığı bir durumda buldu. Bu dönemi "Altı ay geçtikten sonra kendimi çok mutsuz hissediyordum ve yapmayı sevdiğim iş-

BC'de kabilenin bir üyesi hayatta kalmak için dinazorlar, maymunlar, primatlar ve diğer kabilelerle savaşmaktan vakit bulduğunda, kendini tarih öncesi dünyanın sularına bırakıyor.



Yaşamın eşliğinde...

ten çok idari işlerden sorumlu müdürlük yapmak zorundaydım" şeklinde açıklıyor.

Son hazırladıkları oyun Dungeon Keeper'in hatalarını düzeltmesi gerekiyordu ancak işleyiş Electronic Arts için yeterince hızlı değildi. Fakat Molyneux tüm zamanını bunun için adamıştı ve herşeyin doğru olduğundan emin olmak istiyordu. Taraflar bir şekilde uzlaşmış ve Molyneux Bullfrog'un yönetimini başkasına devrederek Dungeon Keeper'in geliştirilmesi ile birebir ilgilenmişti. Bunu gerçekleştirmek için de iş bitene kadar geliştirici ekibi kendi evine taşımıştı.

"Dungeon Keeper bana, işe başlamadan önce tasarımı sorunları ile daha çok ilgilenilmesi gerektiğini öğretti. Ayrıca bir arayüzü nasıl yapmamam gerektiğini...Dungeon Keeper'in karışık arayüzü kaçırılmış bir fırsattı"

Dungeon Keeper listelerde hit olmaya başlarken, geliştirme sürecinde yaşanan sorunlar Bullfrog ile gerginliğe yol açmış ve Molyneux için dönüm noktasına gelmişti. 1997'de oyunun piyasaya sürülmesinden hemen sonra, planlanandan 10 yıl önce şirketten ayrıldı. Bu sefer onun karınca yuvası yıkılmıştı ve yeniden yap-

maktan başka çaresi yoktu.

Daha sonra Lionhead Studios firmasını kurdu ve id software'in çalışma modelini uygulaması gerektiğine karar verdi. Bir çok oyun için çalışan geliştirici grupları barındırmaktansa bütün enerjiyi tek bir oyunu geliştirmek için kullanmanın daha iyi olacağını düşündü. Bullfrog'dan bir çok geliştirici ve oyunculuğun öncülerinden Steve Jackson'ı da ekibine katarak gençliğindeki karınca yuvasına bir kez daha yolculuk etti.

Bullfrog'dan ayrıldığından beri üzerinde çalışılan Black and White ancak 2000 yılının şubat ayında piyasaya çıkabilirdi. Populous'un temel özelliklerini barındıran oyun, bu sefer çok daha etkili oldu. Sanat eseri grafikleri o zamana kadar PC'lerde görülmemişti. Oyunun tüm dünyası oyuncunun davranışlarına göre uyum gösteriyordu. Black and White'in tüm göstergeleri Molyneux'un öncülüğünü yaptığı "God Game" türünde bir kez daha başarılı olduğuna işaret ediyordu...

Üstadın Ağzından Bilgiler

Herşeye rağmen yıllar önce yuvalarını kaybeden karıncalar aslında boşuna yok olmamışlardı. İşte çilgin tasarımcı Peter Molyneux'un başarı hikayesi... World Cyber Games 2003 konferansında tanışma şansına sahip olduğumuz sıradışı üretken adamın oyun tarihine kazıya kazıya yer bırakmadığı oyunlarına ve geleceği değiştirmeye aday çalışmalarına bir göz atacağız. Önce sorularımızı nazikçe yanıtlayan Molyneux'un kendi ağzından bazı cevaplar:

Level: Eminiz ki oyunlarınızı yaparken yaşadığınız heyecanların hepsini hatırlıyorsunuzdur. Hangi oyununuz sizce en etkileyici, ilginç ve sıradışı bir çalışmaydı? Oyun endüstrisinde yaşanacak devrimi daha gerçekleşmeden farketmiş miydiniz?

Kahraman mı, despot mu?



Fable'da tüm dünyanın hayranlıkla baktığı bir kahraman veya herkesin korktuğu bir tiran olabilirsiniz.

Peter Molyneux: Gerçekten en etkileyici çalışmam Populous olmuştu. Kaybedecek hiçbir şeyimiz yoktu ve bizler de kendi halinde oyunları seven ve oyun yapmaktan eğlenen küçük bir gruptuk. En uzak hayallerimde bile yeni bir oyun türünü yarattığım düşüncesi, hatta milyonlarca satacak bir oyun olduğu kesinlikle yoktu. Gelişmeleri daha önceden hissedebiliyordum muym bilmiyorum ama üzerinde çalıştığım tüm oyunların mutlaka multiplayer modları vardı. Hatta Populous bile internet oyunculuğundan çok daha önceleri LAN ortamında oynanabiliyordu. Ayrıca 90'ların başında çalışmamızı Amiga'lardan PC'lere kaydırarak akıllıca bir hareket yaptığımızı düşünüyorum.

LVL: Her zaman yaratıcılığı zorladınız ve yeni türde oyunlar için ilham verici oldunuz peki çabuk para kazanmayı hedefleyen ve kalitesiz yapımları oyunculara sunmaktan çekinmeyen oyun endüstrisi hakkında ne düşünüyorsunuz? Ayrıca oyuncuların (genellikle tek tip FPS oynayanlar) onlara sunduklarınızı anladıklarını ve sizi takip ettiklerini düşünüyor musunuz?

PM: Tıpkı sinemada oynayan her filmi, TV'de gösterilen her programı beğenmediğim gibi piyasaya çıkan her oyunu da beğeneceğimiz düşünülemez. Biz her zaman oyunların eğlence odaklı olduğunu ve daha büyük bir kitleye ulaşmaya çalıştığını düşünüyoruz, ama maalesef bazen de baş aşağı düştüğü oluyor. The Sims milyonlarca satan ve çok geniş kitleye ulaşabilen bir oyun oluşu buna çok iyi bir örnek.

LVL: Bir jenerasyon oyunlarımızla büyüdü ve yaptığımız oyunlar bugünün jenerasyonunu da etkisi altına almış durumda. Sizce bilgisayar ve video oyunlarının geleceğindeki en önemli adım nedir?

PM: Açıkça görülüyor ki grafikler doğru



Önce ateşi mi bulsak...

noktaya hızla yaklaşıyor ve yakında TV programlarından ayırt edilemeyecekler ama ben gerçek yeniliğin yapay zeka ile olacağına inanıyorum. Oyun karakterlerinin duygusallık göstermesi ve tamamen gerçek gibi davranmasının yanında oyuncunun nasıl oynadığını öğrenen ve kendini ona adapte edebilen oyunlar fikri beni çok etkiliyor. İşte bilgisayar oyunlarında ki gelecek devrim budur.

LVL: Öğrendiğimize göre Black & White 2'deki yaratıkların yapay zekası ve animasyonları çok sarsıcı olmuş. Peki bu yaratıkların önemi nedir? İlerde cep bilgisayarlarımızda ya da taşınabilir platformlarda yer alacak bir "pet game" (sanal hayvan oyunu) yapmayı düşünür müsünüz? :

PM: Oyundaki yaratığı (Serhat: İlk oyundan hatırlayacağınız yarı tanrı devasa yaratıklar) sizin generaliniz gibi düşünebilirsiniz. Şimdi çok daha zeki ve kendi başına faydalı işler yapabilme yeteneğine de sahip. Eğer oyunda agresif bir tanrı olmaya karar verirsiniz ordunuzu ikiye ayırabilir ve diğer yarısının kumandasını yaratığınıza verebilirsiniz. İlk oyun için ilham kaynağım gerçekten de bir Tama-

Xbox için hazırlanan BC'de kabilenin avlanma zamanı. Bu işlemleri aksiyon sahnelerinde siz gerçekleştireceksiniz.

gotchi'ydi ve birisi onu kahveme düşürüp öldürdüğünde çok üzülmuştüm ve hala sanal hayvanların faniyim!

LVL: Pekala son bir soru daha, oyun tanrısı olmanızın dışında "god games" türü oyunların yaratıcısı olmak nasıl bir duygu? :

PM: Daha önce de dediğim gibi yeni bir oyun türü oluşturmayı düşünmüyordum, ben sadece arkadaşlarımla gerçekten oynamak istediğimiz bir oyun yapıyordum ve her şeyden çok sevdiğim bir iş dalında çalışmaya devam edebilecek kadar şanslıydım. Bu çok güzel bir şey ve tanrı olmanın bundan daha iyisini hissettireceğini hayal bile edemiyordum!

The Movies

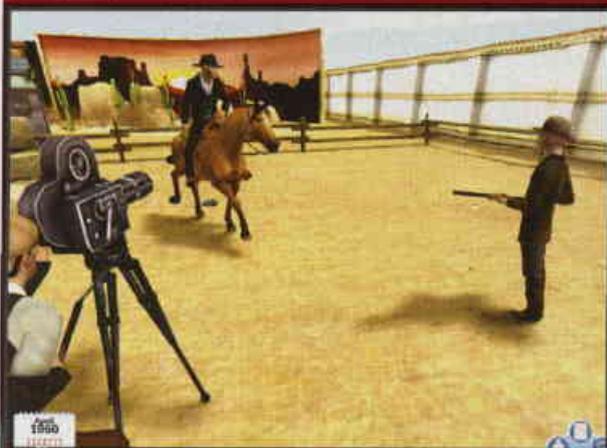
"Neden kimse daha önce böyle bir şey yapmayı akıl edemedi ki?"

İşte Molyneux'un sesli düşündüğü bir zamanda böyle tanımladığı bir oyun The Movies. Oyun geliştiricileri konferansında Black & White 2 prezentasyonu bekleyen meraklı gazeteci kalabalığına oyunun ilk tanıtımını yaparken büyük bir ihtimalle Sims'in varlığından baskın çıkabilme olasılığının da keyfini çıkartıyordu.

Bayazperde'nin 100 yılı

Basit yapısı ve çok sevilen klasik Bullfrog oyunları Theme Park, Theme Hospital ve Black & White'in niteliklerini barındıran The Movies, küçük Spielberg'lere bilim kurgu, macera ve korku filmlerine kadar daha bir çok türde mini filmler hazırlama imkanı sunacak.

3, 2, 1... Motor!

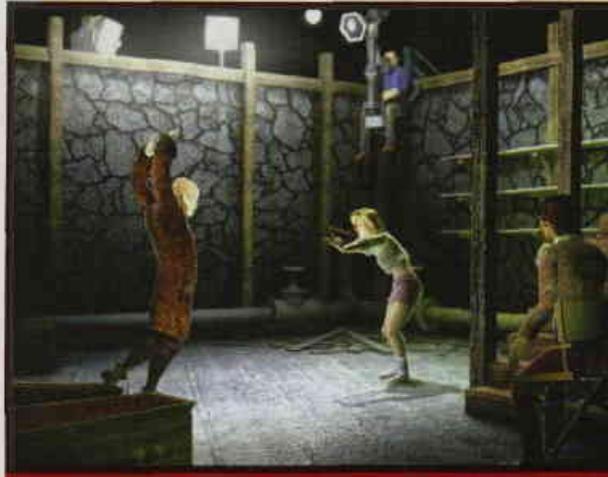


The Movies 1920'den günümüze ve geleceğe kadar bütün sinema tarihini kapsıyor. Size kendi filminizi yönetme şansı veriyor.



Black & White'in 3D motorunun geliştirilmiş halini kullanan oyun izometrik bakış açısı ile kontrol ediliyor ve motorun sağladığı temiz ve kaliteli grafiklere çok ince detaylardaki başarı da eklenmiş. Oyunda neredeyse her şeyi kontrol ediyorsunuz. Gerçek yaşamdaki yönetmen ve kast ekibini işe almaktan tutun da tüm setin kontrolü ve hatta ilk gösterimin planlanmasına kadar her şey size bırakılmış. Bütün bunların da çok kolay yapılabilir olması Molyneux sihribazının marifeti. 1920'li yıllardan başlayan beyazperde macerası günümüz teknolojisi ve film çekme tekniklerine ulaşana kadar gerçeği paralel bir yol izliyor.

Diyelim ki Clint Eastwood'un yönettiği filmde Nicole Kidman ve Keanu Reeves'i baş aktörler olarak aldınız, bir isim buldunuz ve set ekibini göreve çağırdınız, başlamak için her şey hazır da senaryo nerede? Senaryoyu hazırlayan yazarınız onun üzerinde çok uzun zaman geçirecek sizi bekletiyor da olabilir ya da hayallerinizin filmi bir sigara paketinin arkasına karalanmış da olabilir. Beş yıldızla derecelendirilen senaryo ister iyi olsun ister kötü olsun canınız ne zaman isterse filme alınabilir. Çekimler başladıktan sonra da işin detaylarını ister seyredebilir isterseniz de senaryoya müdahale ederek yönetmen koltuğuna oturabileceksiniz. Yolunda giden işlere karışıp saçma sapan isteklerinizi de filme ekleyebilir sahneler arasında değişiklik yapabilir ve hatta filmdeki vahşet sahnelerinin seviyesine kadar değiştirebilirsiniz. Vampir filmi çekerken o sahnede başrol oyuncunuz bir haç çıkarıp kutsal su fışkırtmaya çalışırken, ceketinin içinden bir shotgun çıkarıp vampirin kafasını bile uçurabilir. İzleyiciler üzerinde olumsuz etkiyi en aza indirmek içinse isterseniz vampirleri bile filmden çıkarabilirsiniz.



16 yaş veya üstü

The Movies'de filmlerin çekimi sırasında vahşet oranı, senaryo, oyuncuların kimler olacağı gibi onlarca seçeneğiniz olacak.

Oscar törenleri neden olmasın?

İşin bir de keyifli yanı var yaptığınız filmlerden oluşan video klipler MPG ya da AVI formatında saklanabiliyor ve oyunun resmi sitesi üzerinden yayınlanarak binlerce oyuncunun beğenisine sunulabilecek. Buradan yola çıkarak eminim ki web üzerinden düzenlenecek Oscar ödülleri bile planlanmıştır. Tabii işin içine starlar girince de büyük egolu film yıldızları ve onların kaprislerini de dahil etmek gerekiyor. Molyneux bir yandan da yıldızları memnun etmek için uğraşmanın "cool" olduğu görüşünde.

Tüm bunların ötesinde oyunun gerçek değeri film endüstrisine saplantılı sessiz sinema yıllarından, günümüzün yüzlerce milyon dolarlık yapımlarına kadar gelene kadar geçirdiği evrimi birebir yansıtıyor. Teknolojik gelişmeleri araştırdığınız on yıllar boyunca ses, görüntü ve görsel efektlerin gelişimine tanık olacak ve film stüdyosu imparatorluğunuzun yeteneklerini bunlarla geliştireceksiniz. Tabii bir de Star Wars ekibini yeniden işe alarak Return Of the Jedi'nin çekimlerine katılıp eğlence dünyasının tarihini yeniden yazabilmenin keyfini ve daha bir çoğunu bize bırakıyor Molyneux usta. Bu dev olayın peşinden gelebilmesi kuvvetle muhtemel eklenti paketlerini de sadece hayal etmeye kalktığımızda Matrix 3 Revolutions set ve oyuncuları paketi, Lord of the Rings Gollum Special gibi aman deyip diz çökeceğimiz bir "elektronik eğlence" ziyafeti tam tarihi belli olmasa da en yakın ihtimalle 2005 yılında bizlere ulaşacak.

Black & White 2

Molyneux'un bir bakıma yeniden dirildiği en çarpıcı oyun Black & White, şok eden grafikleri, oynanış tarzı ve içerdiği detaylarla Populous'un başlattığı "God Games" türüne o zaman için son noktayı koymuştu. Bir anda üst sıralara yükselen oyun oyuncular arasında hak ettiği ilgiyi

bulmasına rağmen içerdiği kimi sorunların oynanabilirliği fazla etmesi yüzünden oyunun getirdiği başarının yanında yarattığı kaos ortamı da gündemdedi.

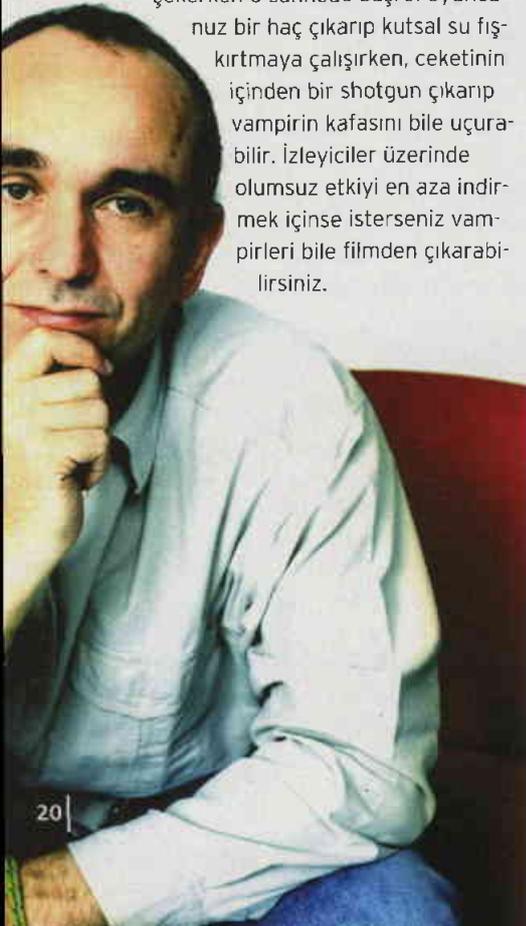
Orijinalinin önüne geçecek bir oyun

İşte tüm bunların bilincinde olarak ikinci oyunun yapımına başlayan Molyneux, Black & White 2'de yaptıklarını şöyle tanımlıyor. "Black & White 2'yi hazırlarken çalışmalarını iki gruba ayırdık. Oynanabilirlik ve Teknoloji. Ve buna bağlı kalarak da her şey yeniden dizayn edildi, her satır kod yeniden yazıldı ve içeriğinde bulunan her obje yeniden çizildi." Hazır olun arkadaşlar, "God Game" tarihindeki en sağlam oyun yine büyük ustanın ellerinden çıkmaya hazırlanıyor.

Bu durumda iki ayrı ekip aynı motor üzerinde çalışarak oynanabilirlik özelliklerini ve teknik özelliklerini en üst kaliteye getirmek için uzun zamandır çalışıyorlar. Black & White 2'de yine tanrı rolündesiniz ve olmak istediğin tarafın seçimi ilk oyunda olduğu gibi yine size bırakılıyor. Ancak bu seçimlerin sonuçları da grafik skoru olarak size yansıyor. Eğer iyi tanrıcılık oynuyorsanız çiçekler açıyor, her yer yeşilleniyor etrafta sevimli havanlar koşturuyor ve gün batımları tek kelimeyle mükemmel bir manzaraya sahip oluyor. Ama işi şeytanlığa verip kötü tanrıcılık oynarsanız derelerden çamur akmaya başlıyor, ölü topraklar genişleyerek yayılıyor ve kırmızı, koyu kasvetli bir ortamda oyunu oynamaya devam ediyorsunuz. Molyneux, oyunda çizilen her bir pikselin "morph" edildiğini ekliyor.

İlk oyunda sadece bir elden ibarettik

Arabirimin de görsel olarak geliştirildiğini ve kullanımının kolaylaştırılmasına çalışıldığını söyleyen Molyneux ikinci oyuna başlamadan önce orijinali oynayan oyuncuların çok fazla feedback alarak en iyi hale nasıl getirebileceğinin çalışmasını





Getir Bobi!

Black & White 2'deki dev hayvanınız sizi izleyerek iyi veya kötü olmayı seçecek. Onu nasıl eğittiğiniz bu yüzden çok önemli.

yapmış. "Oyunda bir tanrı gibi hissetmenizi istiyoruz ama ilk oyunda sadece büyük bir eldiniz" diyor. Demek ki ilk oyundaki kocaman elden de artık kurtuluyoruz. Daha düzgün ve kullanışlı biçimde yerleştirilen el ve tertemiz grafikler şimdiden ilk oyundan bir hayli ilerde olduğunu gösteriyor.

Eski oyundaki binalara ek olarak askeri binalar ve taverna, kilise gibi moral verecek binaların eklenmesi daha komplike bir şehir yöneteceğimiz anlamına geliyor. Ayrıca şehri diğer tanrıların saldırılarından korumak için de kale duvarları örebiliyoruz. İlk oyundaki yemek ve odun ana maddeleri yine aynı kalırken eklenen maddenin filizi de kuracağınız ordularınız için gerekli malzemelerin sağlanmasında işe yarayacak. Evet yanlış duymadınız Black & White 2'de şehirlerinizden ordular toplayabiliyor ve savaş formasyonunda başka şehirleri kuşatabiliyoruz. Orduların yönetimi ise oldukça kolay. Tüm ordunun gitmesi gereken yeri bir bayrakla gösterebiliyorsunuz ve yapay zeka da birimlere göre taktik ve saldırı gerçekleştiriyor. Ayrıca bu bayrakları büyük yaratığınıza vererseniz bu sefer birliklerin bir kısmını onun yönetmesini de sağlayabiliyoruz.

Büyük yaratığınızı pataklamak için yeni silahlar

Evet ilk oyundaki yarı tanrı yaratığımız çok daha büyük, görsel anlamda daha şık

ve yapay zekası da çok daha fazla gelişmiş bir halde oyunda yerini alıyor. Bir çok web sitesinde gördüğüm ekran görüntülerine göre ilk oyunda olduğu gibi bir çok hayvan yerini almış. Tabii daha akıllı ve inisiyatif sahibi bir yaratığının olunca da onu cezalandırma ve ödüllendirme kısmında da yenilikler yapılmış. Artık tam anlamıyla eğitilen yaratığınızı pataklamaktan hoşlanan hasta bir kişiliğiniz varsa çivili sopa gibi harbiden hayvanın canını yakacak eklemeler de yapılmış.

Yerimiz kalmadığı için fazla detayına girmeyeceğim ama yine ilk oyundaki gibi büyü yapma ve mucize yaratma özelliklerine sahibiz. Bunun için de Molyneux "Mucizeler diğer oyunlarda rastlayamadığınız destansı bir şekilde var olacak ve bugüne kadar tanrılarla ilgili bilinen tüm mucizelerle ilişkilendirdik" diyor. Oyun maalesef multiplayer desteğinden yoksun bir şekilde çıkacak ancak daha sonra sadece internet ve ağ üzerinden oynanabilen ayrı bir B&W 2 çıkacak.

FABLE

Peter Molyneux'un Xbox için hazırlamakta olduğu ilk oyun olan Fable'da çocuktan ölümünüze kadar olan hikayenizi kendiniz yazıyorsunuz. Yaptığınız her şey sizin yeteneklerinizi, görünüşünüzü ve oyun dünyasındaki diğer karakterle-

rin size bakış açısını değiştiriyor. Güç gerektiren her hareketinizde kaslarınız, zor bir bulmaca çözdüğünüzde iradeniz gelişecek Çok hareketsiz olursanız şişmanlayacak, güneşte gezen bir izciyseniz deriniz bronzlaşacak. Savaşlarda aldığınız derin yaralar üstünüzde kalacak ve yarım ettiğiniz her insan, ezdiğiniz her çiçek, biçtiğiniz her yaratık bu dünyayı değiştirecek. Siz kim olacaksınız?

B.C.

Yine sadece Xbox için hazırlanan BC oyuncuya şu soruyu soruyor "Eğer şimdi tarih öncesi zamanlara gönderilseniz ve kendinizi zerre kadar acıması olmayan bir eko-sistem içinde, dünya üzerinde yürümüş en yırtıcı hayvanların ortasında bulsanız, ne yapardınız?". Cevabı vermek ise size kalmış.

Molyneux'dan bekleyeceğimiz üzere yaratıcılığın sınırlarını zorlayan bir oyun BC. Tamamen yaşayan, nefes alan bir eko-sistem'de, diğer kabileler ve tarih öncesinin en korkunç etoburları arasında hayatta kalmaya çalışan bir kabileyi yönetiyoruz. Tarih henüz yeni başlıyor, ama insanoğlunun geleceği daha şimdiden sallantıda. Aslında bir aksiyon oyununa yakın olsa da, BC'de birbirinden izole edilmiş ufak kabileleri bir araya getirip güç kazanmak ve insanoğlunun besin zincirindeki yerini yükseltmek esas amaçlarımız ve bunu gerçekleştirmek için zekâmızı da kullanmamız gerekecek.

2004'e imza atacak

Daha birçoğunuzun adının koyulduğu yıllarda bilgisayar sektöründe yer edinmeye çalışan Molyneux'ün oyun dünyasında bıraktığı derin izlerin ötesinde yenilerini de üretmeye ve hala sektörü şaşırtmaya devam ediyor. Önümüzdeki 2 yılın oyunculuğuna Peter Molyneux'nün imza atacağı, hem de çok sağlam imza atacağına inanabilirsiniz.

Peter Molyneux Oyunografisi

Populous	(1989)	Theme Hospital	(1997)
Populous: The Promised Lands	(1989)	Dungeon Keeper	(1997)
Powermonger	(1990)	Black & White	(2001)
Populous II: Trials of the Olympian Gods	(1993)	Black & White 2	(2004)
Syndicate	(1993)	BC	(2004)
Theme Park	(1994)	Fable	(2004)
Magi: Carpet	(1994)	The Movies	(2005)
Hi-Octane	(1995)	Black & White Next Generation	(Bellî değil)
Syndicate Wars	(1996)	Dimitri	(Bellî değil)



Bilen Adam

Bu yazı ile ADSL arasındaki yedi benzerliği bulun

İnsanın pazar sabahı değil daha afyonu patlamamış, daha yataktan bile kalkmamışken, gece dörtte yattığı için üzerinde "16 ton" ibaresi olan göz kapaklarını araladığında burnunun dibinde görmekten en çok korkacağı şey sizce ne olabilir? Armağan "Soyadımrumdadağil" The_Master_Jury? Alien yumurtası? Yedi cüceler (Pamuk Prenses olmadan)? Armağan?

Hayır dostlar, hiçbiri değil. Güzel bir pazar sabahı, güzel bir pazar sabahına açmayı umarak araladığınız gözlerinizle görmek isteyebileceğiniz en son şey, inatla bir şey isteyen, sabaha kadar Earth&Beyond oynamış bir Selçuk'tur. Yeni ADSL bağlantı sayesinde (bu yazının ana konusu, belki kaçırabilirsiniz diye uyarayım) bir haftadır Earth & Beyond oynayan Selçuk şahsı. Arada bir "öldü mü acaba?" diye kapısını zorlamayı düşündüysem de, sunucularda Call of Duty oynamak gibi daha önemli sorumluluklarım olduğumu hatırlayıp, zorlamadım.

Ve sonunda, bir haftalık ESB seansından sonra, gözleri pörtlemiş, göz altları pörtlemiş, saçları pörtlemiş olarak (saçlarını kestirdi de), uykudan yeni uyanmış, hayat dediğimiz bu garip gerçekliğe uyum sağlamaya çalışan gözlerimin önünde şu inanılmaz sözleri sarfetti Selçuk zat-ı muhterem!



"Buğa zırtvovrs çalaksüüüüüü!"

Kısa bir düşünme sekansından sonra söylemeye çalıştığının aslında şöyle birşeyler olduğunu anladım.

"Benim Earth & Beyond'daki kankalar Star Wars Galaxies'e geçmiş, Çok işin olduğunu biliyorum ama rica etsem, hafta içi bir adet edinebilir misin benim için ha?"

Pazar sabahı tatlı uykumu böldüğü için kısa bir Selçuk'u terlik topuğuyla kovalama sekansından sonra küçük evimde her şey yoluna girmişti. Çayın altı yanmış, tarafımdan eşofmanla sokağa çıkmaya zorlanan Selçuk ekme almaya gitmiş, ben de yeni ADSL ile Avrupa sunucularında World of Warcraft oynayacağım güzel günlerin hayalini kurarak pazar sabahı uykumda uzatmaları oynuyordum.

ALTIN KLASİKLER



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



Jedi Knight 2: Jedi Outcast Aksiyon %92 (PC)



Grand Theft Auto 3 Aksiyon %95 (PC-PS2)



Age of Mythology Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)



Gran Turismo 3 A-Spec Yarış %98 (PS2)



Battlefield 1942 First Person Shooter %92(PC)



IL2 Sturmovik Simülasyon %92 (PC)



Burnout 2 Yarış %91 (PS2)



Mafia Aksiyon %92 (PC)



Devil May Cry Aksiyon %95(PS2)



Medal of Honor: Allied Assault FPS %95(PC)



Rise of Nations Strateji %92 (PC)



Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)



Splinter Cell Aksiyon %93(PC) %92(PS2)



Pro Evolution Soccer 3 Spor %97(PS2)



CM Season 03/04 Spor %93(PC)



The Elder Scrolls: Morrowind Role Playing % 94 (PC)

FIRST PERSON SHOOTER

STRATEJİ

ROLE PLAYING



Call of Duty (PC %91)

Muhteşem atmosferi, oldukça iyi çok oyunculu oynanışıyla Call of Duty herkesin oynaması gereken bir oyun



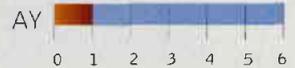
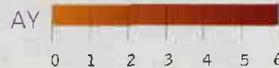
Civilization 3 (PC %94)

Gayri resmi olarak dördüncüsü duyuruldu. Civilization 3 ise bileğinin hakkıyla Altın Klasikler arasına girdi.



Knights of the Old Republic (PC % 92)

Bioware'nin yeni RPG'si her yönden muhteşem. Yılın oyunu olma yolunda hızla ilerlemeye başlıyor.



LEVEL ÖDÜLLERİ

LEVEL CLASSIC

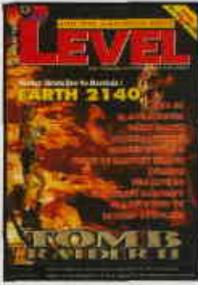
Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik aldıysa onu kaçırmamanız gerektiğini bilmelisiniz.

LEVEL HIT

Level Hit ödülünü bir oyunun yanında gördüğünüzde bu o oyunun türünün iyi örneklerinden birisi olduğu anlamına gelir.

LEVEL SHIT

Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyunlar Level Shit payesi alacaktır. Bu oyunlara kesinlikle para harcamamalısınız.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

Tarihin ilk ve tek Türkçe'leştirilmiş strateji oyunu Earth 2140 bu sayıda incelenmişti. O küçük askerlerin "gomtanım gomtanım" diye çığırması editörlerimizi nasıl da hislendirmişti. Bunun yanı sıra Blade Runner, Dark Earth, Broken Sword 2 ve Curse of Monkey Island gibi oyun tarihinin en iyi adventure'larından dördünün bu sayıda incelenmesi de kayda değerdi (Dark Earth tam adventure sayılmazdı ama olsun)



3 yıl önce LEVEL

Bir önceki aydan sonra belki de ikinci kötü kapaktır Aralık 2007'inki. Gece kamufleji giyen bir SAS komandosunu siyah arka plana yerleştirmek kimin fikriydi acaba? (muhtemelen Sinan'ın, bu tür kabaklar hep onun başına patlar). Bu sayıda incelenen oyunlardan No One Lives Forever (%95) klasik ödülünü hak ediyordu, ama Escape From Monkey Island (%96) bir Onur Bayram faciası olarak Level tarihine geçti. Öncekilere göre çok daha bayat olan bu son Monkey Island, kesinlikle 85'ten fazlasını hak etmiyordu. Sacrifice ise (%93) oyun tarihinin hakkı en çok yenen mükemmel oyunlarından biriydi.

NEREDEN BİLEBİLİRDİNİZ Kİ: Bu kapakta karanlığa gömülü SAS askeri resmini bulmak için Tuğбек İngiliz ordusunun resim kütüphanesi arşivcileri ile günlerce mailleştirdi, iki kere de telefonda konuştu. Sonunda resmi FTP aracılığı ile gönderdiler. Ama bir yanlış anlama sonucu, bedava olduğunu sandığı bu resim yüzünden şu anda Tuğбек'in İngiltere'ye 150 pound borcu var. Bir gün camdan içeri SAS komandoları girerse ne mi diyeceğiz? "Biz Tuğбек diye birini tanımıyoruz."

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- CM 04 Season 03/04 ★yeni
- 2- The Sims: Making Magic ▼(1)
- 3- Call of Duty ▼(2)
- 4- Star Wars: KotOR ★yeni
- 5- Max Payne 2 ▼(4)
- 6- NFS: Underground ★yeni
- 7- FIFA 2004 ▼(3)
- 8- The Sims: Superstar ▼(6)
- 9- Broken Sword 3 ▼(5)
- 10- Star Wars: Galaxies ▼(7)

PLAYSTATION 2

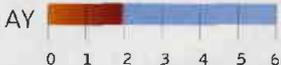
- 1- Medal of Honor: Rising Sun ★yeni
- 2- FIFA 2004 ▼(1)
- 3- NFS: Underground ★yeni
- 4- Lord of the Rings: Return of the King ▼(4)
- 5- The Simpsons: Hit & Run +
- 6- Eye Toy: Play ▲(9)
- 7- Tony Hawk's Underground ★yeni
- 8- True Crime: Streets of LA ▼(2)
- 9- Pro Evolution Soccer 3 ▼(7)
- 10- WWE Smackdown! Here Comes the Pain ▼(3)

SPOR



SSX 3 (PC %92)

Ekstrem sporlar arasında Tony Hawk ile beraber hatırlanacak tek oyun SSX. Son oyunuyla çitayı biraz daha yükseltti.



AKSIYON



Prince of Persia (PC %91)

Hayatınızda bu kadar atletik bir oyun daha oynamadığınıza bahse gireriz! Prince geri döndü, kutlular başlasın!

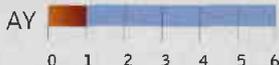


ADVENTURE



Broken Sword 3 (PC %90)

Serinin son oyunu tam anlamıyla muhteşem. Her adventure sever denemeli.



YARIŞ



NFS Underground (PC %92)

Need for Speed serisinden çıkmış en iyi oyun olup olmadığı tartışılır... Ama piyasadaki en iyi yarış olduğu kesin.



SİMULASYON



Operation Flashpoint (PC %91)

Grafiklerinin artık küçük sayılmasına rağmen Op. Flashpoint ciddi anlamda ödülü hak eden tek asker simülasyonu



ESKİ ZAMAN ŞÖVALYELERİ...

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bilgi için: <http://www.bioware.com/> Yapım: BioWare Dağıtım: Lucas Arts Tür: C-RPG Multiplayer: Yok İngilizce Gerekisini: Çok İyi
Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 3,5 GB HDD Önerilen Sistem: 1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Çok çok uzun zaman önce,
hayli tanıdık bir galakside,
iyi ve kötünün o bildik
savaşının tam ortasında
bir yerde...



LEVEL CLASSIC





× MINI MINI OYUNLAR

KOTOR içinde birkaç mini oyun da barındırıyor. Bunlardan biri Ebon Hawk'ın savunma taretinde oturup gelen avcıları hakladığınız bölümler. Bir diğeri ise Tatooine ve Manaan'daki pistlerde geçen Swoop Bike yarışları. Bu yarışlardan iyi para götürmek ve ek görevler alabilmek mümkün. Bir de Pazaak adlı kart oyunu var, o da çok hoş.

× BULMACA, BULDURMACA!

Oyunun içinde karşınıza pek çok küçük bulmaca çıkacak, ancak korkmayın, bunlar çoğu adventure oyunlarından bin kere daha mantıklıdır. Mesela bir yerde deneme yanılma yöntemiyle geminize sığan küçük bir kızın lisanını çözmeniz, başından geçeneri öğrenmeniz gerekiyor. Bir başka yerde ise belli sayı dizilerini çözüp bir geçiş kartının şifresini öğrenmelisiniz. Oyun bu türden çok farklı bir sürü bulmacayla dolu ve biraz dikkatle bunları geçmek zor değil, üstelik hayli de zevkli.

× OF LIGHT AND DARKNESS

Oyunda yürüdüğümüz yol sizi güncün karanlık ya da aydınlık tarafına sürüklüyor ve bu da senaryonun akışını etkiliyor. Ayrıca size katılacak olan kişiler arasında her türden adam olduğunu da unutmayın. Bunların davranışları ve hatta görünüşleri de ruh hallerine uygun olarak değişiyor. Ancak oyunun genelinde olaylar daha ziyade Light Side göz önünde bulundurularak yapılmış gibime geldi. Tabii bu belki ben oyunu o şekilde bitirdiğim içindir, bilemiyorum.

İnsan hayatı çoğunlukla sıkıcı ve tekdüze bir süreçtir. Devamlı aynı şeyleri yapar, aynı yerlere gider, alışkanlıkların dışına pek çıkmaz ya da isterseniz de çıkmazsınız. Herkesin kendi için yaptığı bir kafes vardır, çoğu zaman diğer insanların kafesleri niyeyse gözümüze daha hoş görünür. Ama arada bir, nadiren de olsa, hayatımıza küçük, hiç beklenmedik bir detay eklenip alışkanlıklarımızı değiştirebilir. Bu detay tekdüze hayata almış beynimizi öyle etkiler ki, bir müddet onu aklımızdan atamaz, ne yap-sak kafamızın köşesini kurcalamasına engel olamayız. Bu bir kitap olabilir sık sık dönüp okuduğumuz, bir film olabilir arada bir bir sahnesini hatırladığımız. Ya da tabii ki sizin ve benim gibi insanların çok fena takılıp kaldığı bir bilgisayar oyunu olabilir.

Bu tür oyunlar enderdir ve insandan insana da değişir. Kimi Silent Hill, kimi Counter-Strike, kimi Baldur's Gate'e kap-tırır kendini. Kimseyi seçtiği oyun için yargılayamaz, eleştiremezsiniz, o insan şüphesiz o oyunda kendine çok dokunan bir nokta bulmuştur ki kapılmıştır. Aynı şey geçtiğimiz günlerde bana oldu. Tabii ilk defa olmuyordu, ama bir oyun kafama fena takıldı ki öyle böyle değil! Oyun bitmedikçe başka bir oyuna bakamadım.

Ne zaman farklı bir oyun açacak olsam, kafam alttan alta o oyuna ve oradaki karakterlerin başına neler geleceği sorusuna takıldı. Yapamadım, bitmedikçe başka oyun oynayamadım. Her ne açıtsam acele kapatıp o oyuna döndüm ve bu böyle günlerce sürdü gitti. Oyunu bitirmiş olmak bile kesmedim sonunda, çünkü halen beynimin bir köşesinde soru işaretleri uçuşup duruyor. Bu demektir ki bir süre sonra oyuna geri dönebilirim. Bir oyun bunları yapabiliyorsa ciddi sağlamdır.

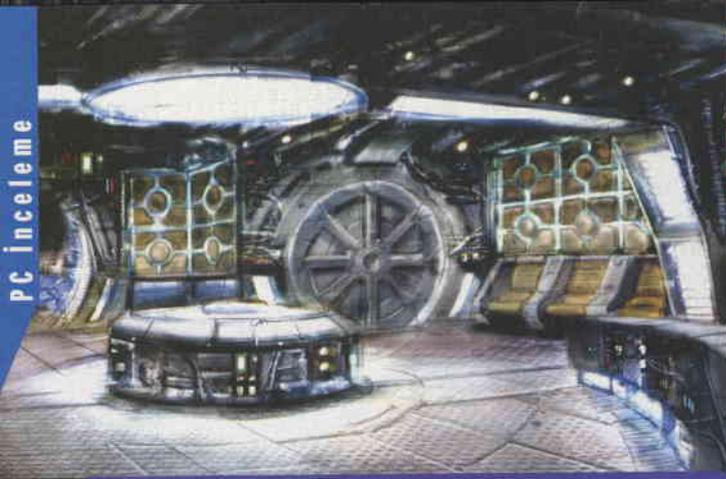
Çok zaman geçti...

Tabii bahsettiğim oyun KOTOR, hanı şu bir zaman önce X-BOX için çıkan ve büyük övgüler alan oyun. Açık konuşayım, bir konsol RPG'sinin bu denli ilgi çekmesi önceden beni pek ilgilendirmemişti. Tamam olay Star Wars evreninde geçiyordu ve arkasında BioWare gibi bir isim vardı ama, açıkçası bu benim için yeterli değildi. Doğrusu konsollar ve özellikle konsol RPG'leri beni hiçbir zaman sarmadı, şimdi eğri oturup doğru konuşmak gerek. Konsol RPG'leri çoğunlukla Uzak Doğu kökenli yapımlardır, iri gözlü şirin karakterler, bana tuhaf gelen oyun ve dövüş sistemleri içerirler. KOTOR'un X-BOX için yapıldığını duyduğum ilk anda kafamda belliren görüntü koca kafalı, mi-

nik gövdeli, iri badem gözlü, bıdı bıdı konuşan bir Darth Vader oldu ki, bu da beni az daha olduğum yere temelli olarak yıkıyordu! Tamam, KOTOR ve Darth Vader arasında pek bir bağlantı yok, ve aslında bakarsanız yaptığım tanım Yoda am-caya da tıpa tıp uyuyor. Ama kardeşim, Yoda başka, her Elf'i eşşek kulaklı çiz-mek başka. O nedir babacım öyle, iki de jet motoru takın uçsun bari herifler o kulaklarla! Laf aramızda Warcraft dünyasında da Elfler hafiften anime tadında çiziliyor, ve buna sinir oluyorum ama neyse, konumuza dönelim.

Ne diyordum, ha evet, KOTOR. Tamam, şaka bir yana iyi bir oyun bekliyordum, nede olsa BioWare bu ve uzun zamandır da ter döküyorlardı bu proje için. Ama KOTOR pek çok açıdan beklentilerimi çok aştı. Her şeyden önce oyunun senaryosu ilk anda bildik gibi görünse de, aslında kazın ayağı hiç öyle değil. Durun size olayların nasıl başladığını özetleyeyim. Zaman filmlerin geçtiğinden yaklaşık dört bin yıl öncesi ve Republic yaklaşık onbeş bin yıldan fazla bir süredir ayakta. Son Sith savaşından bu yana yaklaşık kırk yıl geçmiş, Karanlık tarafa dönen bir Jedi ve yoldaşlarının ayaklanması büyük bir iç savaşa sebep olmuş ve Republic hayli yorgun düşmüş. İşte bu anda Republic'in yıpranmasını fırsat bi-





✘ KAKMALI SEDEF LIGHTSABER

KOTOR manyak güçlü silahlarla donanıp, delicesine güçlendiğiniz bir oyun değil. Arada çok nadir ve pahalı malzemeler çıkıyor, hatta ışın kılıçları dahil bazı silah türlerini modifiye edebilirsiniz. Ama iş dönüp dolaşıp karakterlere ve yaptığınız seçimlere dayanıyor. O yüzden malzeme toplamak için kasmayın, oyunu rahat oynayın.

len Mandalorianlar üç koldan saldırıp ortalığı karıştırıyorlar. Bunlar son derece savaşçı bir toplum ve tüm olayları da kan dökmek. İlk başlarda Republic sağlam sarsılıyor tabii, ama ardından kendini gönüllü olarak öne süren iki büyük Jedi ustası olan Revan ve Malak kumandasındaki Republic armadası ileri atılıyor. Revan ve Malak her açıdan güçlü, üstelik kahraman kişiler, kendilerinden çok üstün Mandalorian filolarını uzun bir mücadeleden sonra yok etmeyi başarıyorlar.

Ne var ki bu savaş bittikten sonra Revan ve Malak yanlarına filonun bir kısmını da alarak dağılan Mandalore savaşçılarını kovalamak bahanesiyle haritası çıkarılmamış sektörlerle doğru uzaklaşıyorlar. Bir süre sonra iletişim tamamen kaybedilince başlarına kötü bir iş geldiği düşünülüyor. Ancak çok kısa bir süre sonra Revan ve çırağı Malak beraberlerinde daha önce hiç görülmemiş tipte inanılmaz güçlü bir filoyla uzayın derinliklerin-

den çıkıp geliyorlar. Republic uzun uğraşlardan sonra, Malak'ın da ihaneti sayesinde Revan'dan kurtulmayı başarıyor. Ancak Sith armadası Malak komutasında hergün daha da güçleniyor ve iş iki büyük güç arasında ölüm kalım mücadelesine dönüşüyor.

Güçteki dalgalanma...

İşte oyun bu zaman aralığında, Taris gezegeni yakınlarındaki bir Republic gemisinde başlıyor. Gemi acil bir emirle apar topar yola çıkmıştır ve bir grup Jedi ile onların yardımcılarını gizli bir göreve götürmektedir. Ancak Taris Sith kontrolü altındadır ve gemi o civarda pusuya düşürülür. Siz patlamalarla uyanır ve kendinizi çatışmanın ortasında bulursunuz.

Bu noktada KOTOR hakkında bir yazı yazmanın ne denli zor olduğunu farketmişim söylemem gerek. Zor çünkü yazdıklarım çok dikkat etmeliyim, aksi halde oyunun tüm hikayesini açık edebilirim. Oy-

sa KOTOR hiçbir şey için değilse bile, hikayenin derinliği ve anlatımı için oynanması gereken bir oyun. Eğer George Lucas Episode 1 ve 2'de bunun yarısı kadar hikayeye anlatmayı başarabilseydi, her iki film de tam anlamıyla klasik olabilirdi. Ancak oyunla ilgili olarak şunu söylemem gerekiyor. Oyuna gerçekten de çok yavaş bir tempoyla başlayacak, bir müddet neler olduğunu bilmeden öylesine oynayacaksınız. Hele girişte karakterinizle ilgili belirsizlik sizi anında soğutabilir. Ancak pes etmeyin, çünkü hikaye ilerledikçe tüm parçalar yerine oturacak, başta en anlamsız gelen olaylar bile kafanıza dank edecek. Doğrusu uzun zamandır ilk defa bir oyunun senaryosu olsun, hikayesinin açılımı olsun beni bu kadar şaşırttı, etkiledi. Tabii bunda oyun dünyasının ve çevrenizdeki karakterlerin rolü çok büyük.

Lightsaber +1

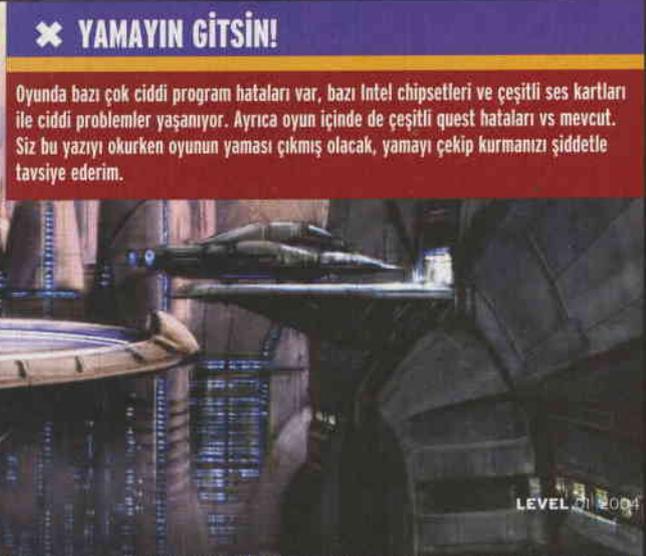
KOTOR hayli basitleştirilmiş AD&D 3rd Edition kuralları kullanılarak yapılmış bir RPG. Aslında bu ilginç bir tercih, çünkü Star Wars dünyasının masaüstü oyunları için hazırlanmış

kendi kural kitapları mevcut, ancak BioWare programcıları diğerini kullanmayı tercih etmişler. Oyunda üç farklı karakter sınıfı mevcut, bunların her biri ilgili yeteneklerini daha hızlı geliştiriyorlar. Özel yetenekler ise sınıflara has yetenek listelerinden seçilerek belirleniyor. Jedi gelişimi gösterecek karakterler için de yine üç farklı sınıf daha mevcut. Normalde üç temel ve üç Jedi karakter sınıfı göze çok az görünebilir, ancak oyunun yapısı içinde bu yetiyor da artıyor bile.

Kendi karakterinizin yetenekleri yetmediğinde partinizdeki diğer elemanlar yardımınıza koşuyorlar. Oyun dış kamera açısından görülerek oynanıyor ve partinizde aynı anda siz dahil üç kişi olabiliyor. Oynanış hayli kolay, herhangi bir zamanda süreyi durdurup karakterleriniz arasında dolaşarak onlara farklı emirler verebiliyorsunuz. Ortamda Jedi ve ışın kılıcı var diye bu oyunu Jedi Knight serileriyle kıyaslamayın sakın, çünkü sizin reflekslerinizin burada çarpışmaya hiçbir etkisi yok. Karakterler yetenekleri ve donanımlarının sağladığı avantajları kulla-

✘ YAMAYIN GİTSİN!

Oyunda bazı çok ciddi program hataları var, bazı Intel chipsetleri ve çeşitli ses kartları ile ciddi problemler yaşıyor. Ayrıca oyun içinde de çeşitli quest hataları vs mevcut. Siz bu yazıyı okurken oyunun yaması çıkmış olacak, yamayı çekip kurmanızı şiddetle tavsiye ederim.





narak savaşıyorlar. Tabii size düşen herkesin doğru yerde olduğundan ve doğru hareket ettiğinden emin olmak.

Oyunda her zaman için dönüp dönebileceğiniz bir karargahınız var. İlk başta bu Taris üzerindeki terkedilmiş bir apartman daresi, ancak sonradan Ebon Hawk adlı uzay gemisine sahip oluyorsunuz. Ebon Hawk içinde ihtiyacınız olan her şeyi barındırıyor ve sizi gitmek istediğiniz sisteme götürebiliyor. Tıpkı yanınıza katılan hemen her karakter gibi bu geminin de belli bir geçmişi var ve karşınıza hem yeni fırsatlar, hem de yeni problemler çıkarabiliyor. Aslında bu yanınıza katılan tüm karakterler için geçerli. Onlarla sık sık konuşup haklarında bilgi edindikçe canlandıklarını, anlam kazandıklarını göreceksiniz. Kimi zaman size yardımcı olacak, kimi zaman da başınızı belaya sokacaklar. Bazen kendi aralarında da sürtüşmeler yaşayacaklar. Biliyorum, bunları zaten Baldur's Gate gibi oyunlarda görmüştünüz, ama burada işler daha farklı.

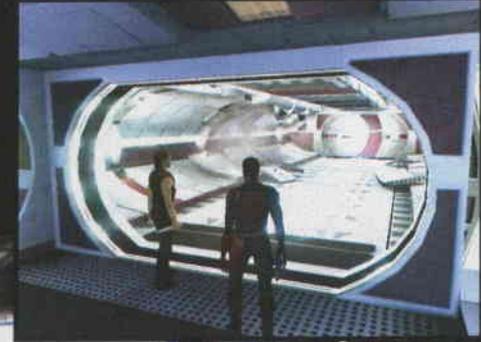
Tatooine'de şafak...

KOTOR bir açıdan şu ana dek yapılmış diğer tüm RPG oyunlarından ayrılıyor, ön plana çıkıyor, o da görsellik. Ama burada sadece çok hoş görünen üç boyutlu grafiklerden bahsetmiyorum, o zaten



artık pek çok oyunda var. Bu oyun özellikle kamera açıların ve ara sahnelerin kullanımı açısından türünün en iyi örneklerinden biri. İki karakter arasındaki basit bir diyalog esnasında bile kamera açıları devamlı değişerek olayı sıkıcı olmaktan kurtarıyor. Tabii oyundaki tüm diyalogların seslendirilmiş olması da ayrı bir man-yaklık. Karşınızdaki karakterler bir uzaylı lisanında zirvalıyor olsalar bile, bunu mükemmel yüz ve dudak animasyonları eşliğinde, sesli olarak yapıyorlar. Bu da genel atmosfere çok büyük katkıda bulunuyor.

Oyunun genel grafik kalitesi ise gerçekten de beklentilerimin çok üstünde çıktı. Gerek karakter çizim ve animasyonları olsun, gerekse de çevre tasarımları olsun vasatın çok üstündeler. Kalabalık



× NEREYE KOYDUM O KILICI?

KOTOR her karakter için ayrı bir envanter yerine, herkesin paylaşımında olan tek bir ortak envanter kullanıyor. Herkesin donandığı malzeme üzerinde oluyor, ancak diğer eşyalar her zaman sizinle kalıyor. Üstelik herhangi bir taşıma sınırlaması da yok, oyunun sonuna doğru karakterimin üstünde tüm Ebon Hawk'ı dolduracak kadar malzeme vardı! Bu durum oynanışı hayli kolaylaştırıyor, ancak ileride envanter çok dolunca aradığımızı bulmakta güçlük çekebiliyorsunuz.

× KISAYOLDAN EVE

Harita ekranında bulunduğunuz yerden üssünüzün önüne çabucak dönmenizi sağlayan bir tuş mevcut, bu sayede adam değiştirmek için kırk saat gitmek zorunda kalmıyorsunuz. Aynı tuşla sonra tekrar kaldığımız noktaya da dönebiliyorsunuz. Ancak bu tuş özellikle bol tehlike içeren haritalarda işe yaramıyor ki çabucak topuklamayalım.

çarşımalarda bazı grafik aksaklıklar olabiliyor, ancak bu çok önemli sayılmaz. Esas sorun oyunun çok güçlü bir sistem gerektirmesi. Özellikle sık sık kullanılan sis efekti grafik kartınızı hayli zorlayabiliyor, tabii kartınız o efekti destekliyorsa. Neyse ki KOTOR oynanışta pek sürat gerektirmediğinden, sisteminiz yavaşlasa bile bu çok büyük problem yaratmayacaktır. Ayrıca zaten oyunu istediğiniz yerde kaydedebiliyorsunuz ki bu da bence oyunun iyi yönlerinden biri, malum özellikle konsol portlarının genel olarak bu konuda bir zaafı var.

KOTOR hakkında daha çok şey yazabilirim aslında, ama ağızdan filmin sonunu kaçırmadan bu yazıyı bitirsem daha iyi olur gibime geliyor. Diyecek çok fazla bir şey yok, Star Wars sevin ya da sevmeyin, KOTOR alınıp oynanması bir yapım. Sırf hikayeciliği ve atmosferi yeter. BioWare bence çok iyi iş başarmış. ☺

LEVEL CLASSIC

PC CD-ROM



12+

Artılar

Mükemmel grafikler ve ses, güçlü atmosfer, sürükleyici bir hikaye.

Eksiler

Yüksek sistem ihtiyacı, bazı önemli program hataları.

Level Notu





LEVEL HIT

Komple severler için cennet yeryüzüne indi! DEUS EX: INVISIBLE WAR

Bilgi için: www.ionstorm.com Yapım: Ion Storm Austin Dağıtım: Eidos Interactive Tür: FPS- RPG. Multiplay: yok.
Minimum sistem: 1.3 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2GB HDD alanı. Önerilen Sistem: 1.5 Ghz CPF, 512 MB Ram, 64 MB GFX

Ali Güngör 'Maniac'
gali@level.com.tr

Bundan 20 yıl önce, 2052 de dünya komplolar ve geleceği belirlemek isteyen güçler arasındaki mücadeleler ile çalkalanmıştı. J. Denton bütün bu olaylar boyunca hep doğru yerde doğru zamanda olan adamdı. Yani Deus Ex Machina. Ve 20 yıl sonra artık pek çok şey değişti. Açık bir güç mücadelesinin yerini doğru zamanda doğru hareketleri yapmak isteyen gölge adamlar aldı. Kimisi dini, kimisi politik kimisi de gizli olan bu örgütler artık çok daha zekice davranıyor. J. Denton' a ne oldu bilinmiyor ama bilinen şu ki 20 yıl sonra Alex D. isimli birileri var. Chicago' daki Tarsus şirketinin gizli üssünde aslında çok daha fazlası var.

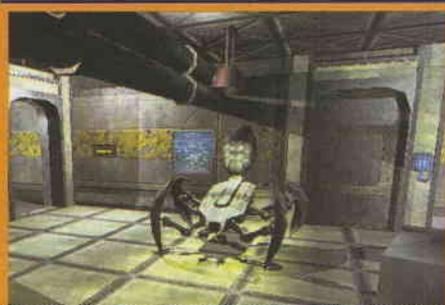
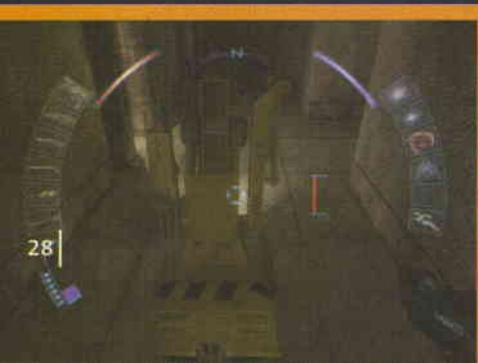
Ama alarmlar çalıyor, bir terörist şehre girmiş! Ağır adımlarla caddeye çıkıp küçük bir cihazı çalıştırıyor...

Eğer bu yazıyı heyecanla okuyorsanız, Warren Spector ismini de duymuşsunuzdur. Thief, System Shock, Deus Ex gibi oyunları kesinlikle hepsi kendine has tecrübelerdir. FPS türüne karakter geliştirme özellikleri katmalarıyla hepsi birer mihenk taşıdır. Sadece karakter geliştirme özellikleri ile kalırsak haksızlık etmiş oluruz. Hikayeleri ve kurguları büyüleyicidir. Sizi şaşırtırlar ve bu kadar iyi kurgulanmış olmalarına rağmen daima size verilecek pek çok zor tercih sunarlar.

Geçtiğimiz yılların ortalığı kasıp kavuran oyunu Deus Ex bize her zamankinden daha fazla çözüm yolu sunarak FPS'den çok bir RPG idi. Bu kadar geniş bir kitle tarafından tutulmasının sebebi

de oyunun her cinsten oyuncuya hitap edebilmesidir. Konunun derinliklerine kendinizi verdikçe bir yandan da nasıl oynadığınızı belirliyorsunuz. Geliştikçe sessiz, görünmez ve duyulmaz bir casus olabiliydiniz. Oynanış böyle olunca günümüz oyunlarından Splinter Cell ve Metal Gear Solid' e benziyordu. Oyun boyunca saklanmaktan hoşlanmıyor fakat bulmaca çözmekten hoşlanıyorsanız hackerlık tam size göreydi. Oyunda bilgisayarlarda uzmanlaşıp teknolojinin hayal gücüyle yarıştığı bu entrika dünyasında gerçekten güçlü olabiliyordunuz. Otomatik savunma sistemleri ve robotlar saolsun.

Hepsi beni sıkır, ölüm makinesi olayım diyenler ise buldukları en ağır silahları yüklenip ortalığı kafalarına göre yarabiliyorlardı. Ama en güzeli ne olursanız olun ne yaparsanız yapın mutlaka komplolar ve entrikalar sizi şaşırtıp içine çekiyor. Eh zamanı için gayet oturluk grafikleri ve genel atmosferi, kalitesi ile etkileyici bir oyundu ve yapımcısına devamı için gereken imkanları sundu. Deus Ex Invisible War böylece üç senedir üzerinde oldukça emek harca-



nan, büyük planlar yapılan bir oyundu ve biz de merakla bekliyorduk.

Görünmez düşmanlar

... O küçük cihaz çalıştığında adama garip bir şekilde kararıyor, etrafa korkunç bir hızla gri bir bulut yayılmaya başlıyor. Dokunduğu her şeyi küle çevirerek, terörist te buna dahil bütün bir şehri yok ediyor. Sağ kurtulanlar yalnızca Tarsus binasının çatısından aceleyle kalkış yapan bir çift helikopter. Bunlardan birinde biz varız, Alex D. ve hocamız olan profesör. Neler olduğunu anlamaya çalışan, kendini bir anda oradan oraya kendisine bir şey anlatılmadan taşınırken bulan birinin şaşkınlığı içindeyiz. Bir başka şehirde bir başka gizli üste. Birileri koca bir şehri sadece bir eğitim üssü için mi yok etmişti? Görünmeyen düşmanlarla nasıl başa çıkılırdı? Kaçırılan tüpteki DNA'lar, ordulara veya şehirlere ihtiyaç duymayan güçler? Ve işte buradayız biz, Deus Ex Machina.

Cinsiyet ve ten rengimizi seçip Alex D. olarak kendimizi yeni eğitim üssünde buluyoruz. Burada güvende olacağımız söylenirken daha on dakika bile geçmeden bu üsse de saldırılır!?! Diğer öğrenciler ile birlikte kaçmayı başarmamız ise olayların esas başlangıcı olur. Ekonomik çöküş sonrasında karanlık dünyasında taraflar arasında nasıl sağ kalacağız? Kimlerle dost kimlerle düşman olacağız? Kimisi bize yasal bir kisve sunuyor, üsler ve devlet kontrolünde olan gizli silahlara ulaşma imkanı. Bir başkası yasal olmayan ve çok nadir bulunan güçler, silahlar ve daha başka çekici şeyler. Her tarafın kendine has bir ajandası ve özellik-

leri var ve aslında bir tarafla çalışmak bile o tarafa körü körüne sadık olmak demek değil. İyi ya da kötü daima şüpheli, doğru olanı belirlemek çok zor ve zaten önemli bir de soru var. Ortada bir doğru ve yanlış olması gerektiğini söyleyen kim?

Deus Ex' ten bu yana lon Storm Austin çok büyük değişiklikler yapmış. İlk oyundaki tuş karmaşası olmadığı gibi arabirim, envanter ve genel ergonomi üzerinde durulmuş. Bir FPS oynamanın kolaylığı ile sağlam bir RPG oynu-

yorsunuz. Açıp oynamaya başladım ve tuşlara bakma ihtiyacı bile duymadım dersem herhalde anlırsınız. O anki durumunuzu gösteren HUD dairemsi yerleştirilişi ile gayet güzel duruyor. Yalnız insan keşke biraz daha ekranın yanlarına doğru çekilmiş olsa demeden edemiyor.

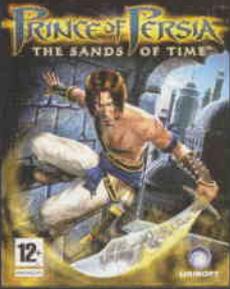
Grafikleri çok güzel. Yine daha oyunu açıp oynamaya başlar başlamaz insanı tavlıyor. Özellikle renklerin seçimi ilk oyundaki gibi başarılı ve bize müptelası olduğumuz Cyberpunk atmosferini yaşa-





LEVEL HIT

PC CD-ROM



Artılar

Sağlam grafikler, yüksek oynanabilirlik, zengin ve özgür bir oyun dünyası, taktik çeşitlilik katan Havoc fizik motoru, zengin hikaye.

Eksiler

Yapay zeka olabileceği kadar iyi değil, Cyberpunk'ın kurtları senaryoda bazı şeyleri önceden anlayabilir ve onlar için tady kaçır, çok ışıklı sistem ihtiyaçları.

tırıyor. Gökdelenler, mega şirketler, ekonomik çöküş, tarikatlar, kompolar, değişik giyim tarzları ve genel bir kozmopolit karmaşa -zenginlik. Etrafınızı kurcalayıp keşfetmek oldukça keyifli ve etkileşim seviyesi çok yüksek. Paranız olduğu sürece etraftaki makinelerden gofret, çikolata, gazoz vs alabilmek çok güzel. System Shock' tan beri şu makinelerle etkileşim ve hack seçeneklerinin müptelasıyım zaten.

Genel görünüşe dönersek, röportajlarda bahsedilen cisimlerin dokularının hissini verme konusunda başarılı olmuşlar. Plastik, metal, cam, kumaş oldukça gerçeğine benziyor. Karakter modelleri de gayet başarılı. Özellikle gölgelendirmeler muhteşem ama genel oynanışta bir Splinter Cell' deki öneme sahip değiller. Animasyonlar gayet yumuşak e daha ne diyeyim oyunun grafikleri çok güzel. Alıp oynamak sadece görsel olarak bile incelemek çok zevkli. Fakat burada okuyanların çoğunu hayal kırıklığına uğratan bir şey belirtmek zorundayım.

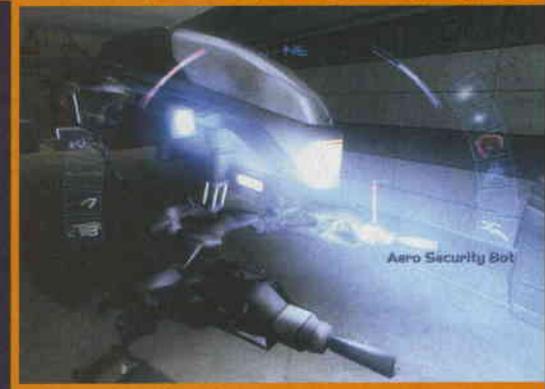
Invisible War Mx grafik kartlarını desteklemiyor. Oyunu almadan önce karnesinde belirtilen sistem ihtiyaçlarına dikkat etmeniz oyunun hiç oynamayabilirsiniz. Ama öte yandan yazıya devam ederseniz upgrade için gereken parayı toplayacak iman gücünü kendinizde bulabilirsiniz.

Biomod

Bizi sıradan askerlerden ya da insanlar-

dan ayıran çeşitli unsurlar var. Öncelikle genetik olarak normal değiliz, süper eğitimliyiz ayrıca kendimizi ileri teknoloji biomodlar sayesinde insanüstü bir hale getirebiliyoruz. Şaşırtıcı bir değişiklik artık bütün silahların standart cephane kullanması. Bu çeşitli düşmanlara farklı türde cephane kullanarak avantaj kazanmamızı engelliyor. Ama oyun genelinde oynanabilirlikte ve özellikle envanter yönetiminde korkunç rahatlatıcı sağlıyor. Tecrübesiz oyuncularını yormadan, tecrübelilere de önem verecek başka yerler sunuyor. Invisible War'da çok doğru bir karar alınmış ve süper güçlerimiz diyebileceğimiz yetenekleri sağlayan modifikasyonlara ağırlık verilmiş. Artık modlar çok daha güçlü ve aralarında tercih yapmak çok daha zorlaşacak. İşin güzeli oyun boyunca nadir bulunan biomodlar olması. Biomodlar sadece güçlendirmekle kalmıyor oyunun genelinde sorunları çözmekte onlara güveneceğimiz yerler olduğundan yaklaşımımızı yansıtıyorlar.

Deus Ex Invisible War' u özel bir oyun yapan sadece komplolarla dolu bir Cyberpunk FPS- RPG olması değil. Daha ne diyebilirsiniz ama grafikleri ve müzikleri de değil. Esas bu oyunu hatırlamamı sağlayacak olan oyun dünyasının bana sunduğu özgürlük. Karşınıza çıkan zorlukların özelliği sadece bir veya iki şekilde çözebileceğiniz şekilde ayarlanmamış olmaları. Gidilecek tek bir koridor yok. Oyun tasarımında oyun dünyasının kuralları konulmuş, hikaye size tanıtılmış, ve bir nebze hazırlanmışsınız. Sonrasında ise bulabileceğiniz her hangi bir yoldan bu güçlükleri aşabilirsiniz. Eski macera oyunlarında ve genelde bir senaryo takip eden oyunlardaki en büyük sıkıntı bir şeyleri ille dayatılan yolda yapma ya da oyunu yükleyip bir daha



deneme zorunluluğu olmasıydı. Oysa artık bir yeri geçebiliyorsanız geçebiliyorsunuz demektir! Nasıl geçtiğiniz ancak karakterinizi ve hikayeyi etkileyebilir ki zaten belirsizliklerle dolu bir oyunda bu her zaman olmuyor. Öldürmek iyidir ya da kötüdür gibi genel bir ön yargı ve yaklaşım sizi gerçek hayatta olduğu gibi bir yere götürmüyor. Olaylar ancak oldukları zaman yer ve kişilerin gözünden anlaşılabilir. Oyunun sizi genelde şaşırtıp heyecanlandığı nokta da burası zaten. Ayrımları yapan sizsiniz, kararları veren sizsiniz ve sizi bundan dolayı yargılayan da ancak sizsiniz.

RPG sevenlere ve özellikle bilgisayarları kaldıranlara Deus Ex Invisible War' u mutlaka öneririm. Çünkü basit sorunlarını bir kenara ittiğimizde geriye oynamaya doyamayacağınız bir oyun kalıyor. 📌

Level Notu

85





LEVEL HIT

KRAL, HER YERDE KRAL

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Yakında futbol oyunu yazmaktan ofsayt olacağım ama yazmalıyım

Bilgi için: <http://www.konami-europe.com/pes3/> Yapım: Konami Dağıtım: Aral İthalat Multiplay: Aynı bilgisayarda. İngilizce gereksinimi: Az
Minimum Sistem: 1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem: 2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

En sonunda beklenen oldu. Piyasadaki en iyi futbol oyunu serisi Pro Evolution Soccer PC'ye geldi. Bu, Konami'nin PC için yaptığı ilk Pro Evolution Soccer oyunu. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Yaklaşık 10 yıldan beri FIFA'dan başka bir futbol oyunu oynayamayan masum PC oyuncularının artık yeni bir alternatifi var. Hem de çok iyi bir alternatif...

Ofsaydo!

Şu kesin ki, PES3 şimdiye kadar yapılan en iyi PS2 aktarımlarından biri. Oyunun PC versiyonunun çıkacağını haber aldığımızda "PS2'deki gibi olması imkânsız" gibi konuşmalar geçiyordu aramızda (aramızda ayrıca kavga da ediyoruz, birbirimize çelme takıyoruz, yerlerde yuvarlanıyoruz vs), ama beklediğimiz gibi olmadı. Karşımızda "neredeyse" bir PS2 PES3 var.

Oyun her şeyiyle PS2 versiyonuyla

aynı. Sadece kontrol ve ekran ayarlarında değişiklikler yapılmış. Modlarda da farklı bir şey yok: Match, League, Cup, Master League, Training. Ve PES Shop... PES Shop, Master League modunda kazandığınız puanlarla alış-veriş yapabildiğiniz bir yer. Master League ise oyunun kariyer modu. Burada yine kazandığınız puanlarla transfer yapabiliyorsunuz ve normal ligin aksine, alt liglerden bir takım alıp onu şampiyon yapmaya çalışıyorsunuz (veya birinci ligden, ama alt liglerden bir takımı alıp şampiyon yapmak daha eğlenceli) (neden bir parantezden sonra yeni bir parantez açılmaz ki hiç anlamıyorum) (gerçekten ya). Master League modunun tek eksisi gerçek takımların ve isimlerin kullanılmaması olması.

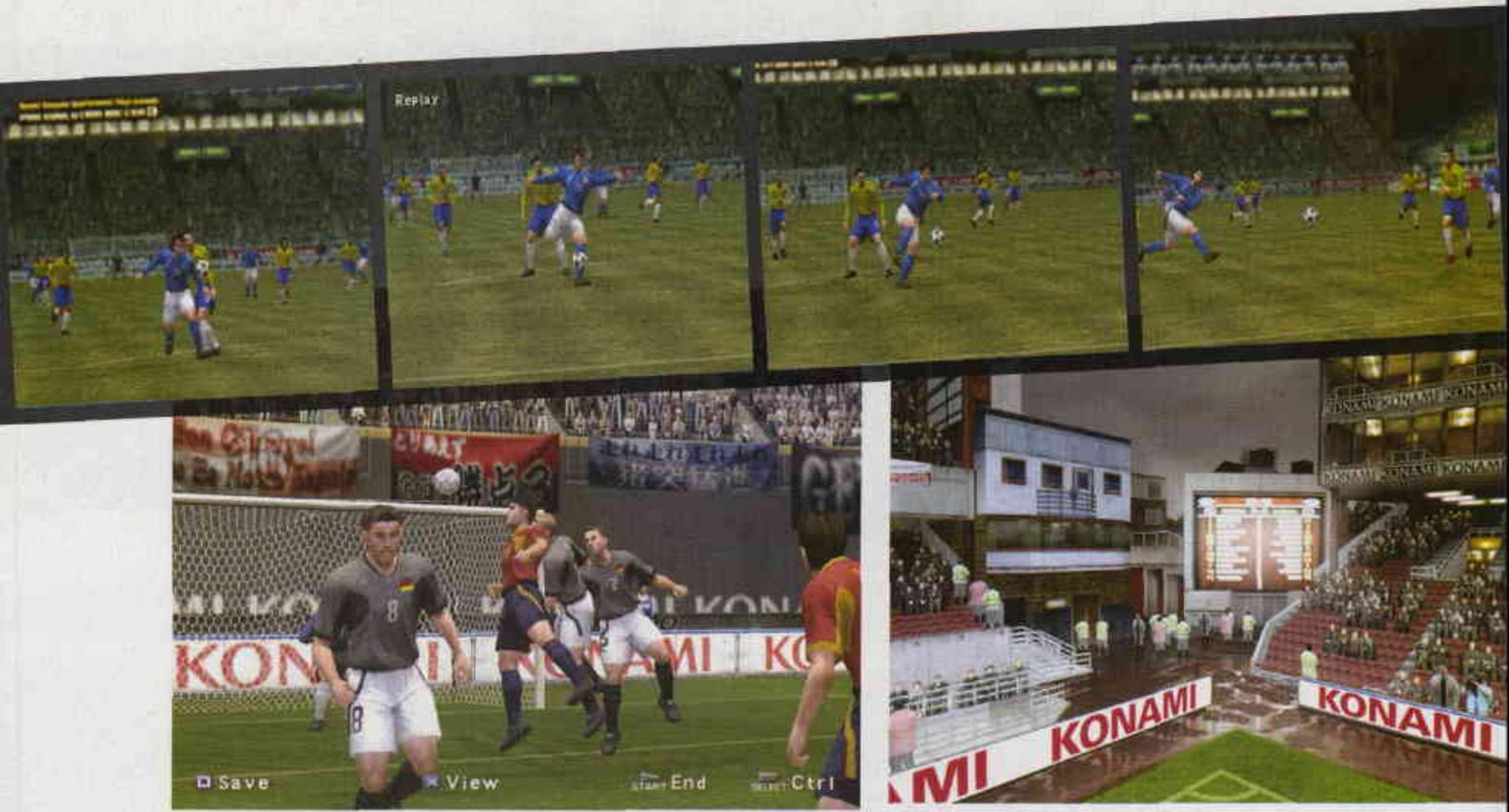


✖ PES3 NEDEN MAKİNEMDE AĞIR ÇALIŞIYOR?

PES3 PS2'den PC'ye aktarılan bir oyun olduğu için bazı ekran kartlarında ağırlık sorunuyla karşılaşabilirsiniz. Oyun genelde; Radeon 8500, GF3 Ti 200 ve GF4 Ti 4200 gibi kartlarda sorunsuz çalıştığı halde birçok kartta da problem yaratıyor. Bunun için de bir yamamız var. http://www.reterioja.com/usuarios/anibal.ag/PES3_Acceleration_Patch.zip adresinden indirebileceğiniz yamaya çift tıkladıktan sonra karşınıza bir pencere çıkacak. Burada PES3'ü kurduğunuz dizini belirtip "Start" tuşuna basarsanız oyun normal hızında çalışacaktır. Diyelim ki bu yama sorununuzu çözmedi, o zaman sizden birkaç şey daha yapmanızı isteyeceğim. Aşağıdaki işlemleri adım adım uygulayın. Bu işlemlerden sadece biri sorunu çözebileceği gibi hepsini de denemeniz gerekebilir. Bunu deneme/yanılma yoluyla yapmaktan başka çareğiniz yok.

- ▶ Oyunun resmi yamasını <http://www.soccergaming.com/db/news/show.php?NID=345&vo=10> adresinden indirin ve kurun. Bu aynı zamanda birkaç problemi daha ortadan kaldıracaktır.
- ▶ Oyunu kurduğunuz dizindeki "pes3.exe" dosyasına sağ tıklayıp dosyayı Windows 98 Uyumluluk modunda çalıştırın.
- ▶ PES3 çalışırken Windows Task Manager'ı açın ve Process sekmesinden pes3.exe'yi bulup sağ tıklayın. Karşınıza çıkan menüden Set Priority'ye geçip bunu Real Time olarak değiştirin.
- ▶ Oyunu pencere modunda çalıştırın.





Oyuna başlayınca ilk olarak grafiklerdeki netlik dikkat çekiyor. Her şey gibi grafikler de PS2'den birebir olarak PC'ye aktarılmış. Dolayısıyla bu netliği sağlayan şey de yeni bir grafik motoru değil. Bunun nedeni monitör ve çözünürlük farkı. PS2'de 640x480'de (PS2'nin sabit çözünürlüğü bu) oynamak zorunda kaldığımız PES3'ü 1280x1024'te ve her detayı ortaya çıkaran monitörün netliğinde oynayabilmek oldukça iyi. Hatta PS2'de pek algılayamadığımız topun yuvarlanışını bile

çok net bir şekilde görebiliyorsunuz. Diğer grafik unsurları da çok başarılı. Futbolcuların tasarımları, animasyonları; saha ve saha kenarı grafikleri son derece gerçekçi. Ama animasyonları tamamen ayrı tutmam gerekiyor. PS2'de olduğu gibi PC'de de animasyonlar inanılmayacak kadar yumuşak ve gerçekçi. Konami bunu nasıl yapıyor bilmiyorum ama, bir pozisyona girdiğinizde, bilgisayar o pozisyona uygun en iyi animasyonu otomatik olarak devreye koyuyor. PES serisini oynayanlar ne demek istediğimi anlamakta zorlanabilirler, ancak oyunu oynadıkça bu doğallığı fark etmemek ve takdir etmemek çok zor. Mesela kalecilerin en olmayacak pozisyonlarda bile gerçek

hayatta olduğu gibi hareket etmeleri çok ilginç. Veya karambol pozisyonlarında futbolcuların yaptığı hareketler... Bunların bir kısmı otomatik olarak gerçekleşiyor, ama Konami bu dengeyi, yani otomatik kontrollerle oyuncunun kontrol dengesini çok iyi kurduğu için her şey yolunda gidiyor.

Burada bir kez daha PES3'ün ne kadar gerçekçi veya ne kadar eğlenceli olduğundan bahsetmek istemiyorum. Oyunun FIFA'dan kat kat daha iyi olduğu ortada. Sadece şunu söyleyebilirim, PES3'teki fonksiyonel hareket çeşitliliği ne FIFA'da ne de başka bir futbol oyununda yok.

Oyunun PS2'den çevrilmesinin getirdiği dezavantajlar sadece teknik. Ya-



✘ HANGİ TUŞ NE İŞE YARIYOR? NASIL DEĞİŞİK HAREKETLER YAPARIM?

- İşaretlerinden sonraki açıklamalar defans içindir.

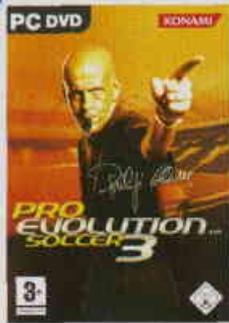
Ana tuşlar

Üçgen: Ara pas - kaleciyi çıkarma
Çarpı: Normal pas - press
Kare: Şut - topa yakın adama press
Daire: Orta - topa atlama
L1: Adam değiştirme
R1: Depar atma
R2: Topu daha az açarak depar atma
L2: Hızlı taktik değiştirme (Üçgen, Çarpı, Kare ve Daire'yle birlikte)

Kombinasyonlar

L1+Daire: Topun dibine girerek havadan derinlemesine pas
L1+Çarpı: Normal pas atan adamın aynı zamanda boşa kaçmasını sağlama
L1+Kare: Aşırtma vuruş
L1+Çarpı, ardından Üçgen: Ver-kaç

L1+Daire: İlerideki boş adama havadan orta
L1+Daire (x2): İlerideki boş adama bel hizasında sert pas
L1+Daire (x3): İlerideki boş adama yerden sert pas
Kare'de basılı tutarken Çarpı: Topa vurur gibi yapıp çekmek
Kare (x2), ardından Çarpı: Rakibi yanıltmak için farklı bir yol
Kare (x3), ardından Çarpı: Rakibi yanıltmak için bir diğer yol
R1'de basılı tutarken farklı bir tarafa yönelerek R2: Topu ayakta fazla açmak
Oyunda bunlar gibi birkaç farklı kombinasyon daha var, ancak en çok kullanılanlar bunlar. Başlangıç için yeterli olduğunu düşünüyorum.



Artılar

Net grafikler, yumuşak animasyonlar, gerçekçi oynanış, fonksiyonel tuşlar/kombinasyonlar, mükemmel yapay zekâ. Piyasadaki en iyi futbol oyunu olması.

Eksiler

Elle oynama cezası, gamepad'i olmayanlar için kontrol zorluğu, teknik problemler (çözülebilir or ama), sıkıcı spiker, LAN veya internet'ten çoklu oyuncu desteğinin olmaması. PC için çözümlülük haricinde eklenen hiçbir şey olmaması.

Level Notu



ni grafiklerdeki ve kontrollerdeki sorunlar dışında, PES3'ün PS2 versiyonundan hiçbir farkı yok. Oyunun oynanışı yine aynı, yine kusursuzca çok yakın. Bu arada, PS2 yazısında da belirttim, elinizde olmayan elle oynama cezası ve zaman zaman avantajlarda hake-min saçmalaması oyunun eksileri arasında. Bir de yanlış oyuncu isimleri, uyumlu spiker ve genelde sessiz taraftarlar... Ama burada oyunun hakkını verelim. İspanya seyircisinin tezahüratı tek kelimeyle mükemmel. Tabii Türkiye maçlarında da "Türkiye!" seslerini duyabiliyorsunuz rahatlıkla.

PS2'den PC'ye çevrilen bir oyunda ne bekleriz? Tabii ki de ağdan veya internet'ten çok oyuncu desteği. Ama maalesef PES3'te bu yok.

Bu arada, oyunu kesinlikle klavyeyle oynamanızı tavsiye etmiyorum. PES3'ü klavyeyle oynarsanız hiçbir şey anlamayacaksınız, çünkü oyun tamamıyla PS2 gamepad'i için tasarlanmış. En iyisi bir PS2 gamepad'i ve gamepad çeviricisi almak.

Bir futbol klasiği...

Diyeceğim şu: PS2'den çevrilmiş olmasına rağmen, artık PC'de FI-

FA'dan daha iyi bir futbol oyunu var. Hem de yıllardan sonra... Keşke ağdan veya internet'ten de çok oyunculu oynanabilseydi...

Şimdi Sinan telefon etti Grafik Departmanı'ndan, "Fırat'ım yazı az geldi, bi' 15.000 karakter çıkarabilir misin?" dedi, ben de "Gulppp!" dedim, sonra "Şaka yaptım, 300 karakter daha yazsan yeter" dedi, ben de "Oooh, hemen yazarım sevgili sakkol, ne var ki?" dedim.

Sonuç olarak da bu son kısım yama oldu. Umarım anlaşılmas (ya şurası eğreti durdu biraz ama, dur bakayım!).

✘ PES3 VS FIFA 2004

PC'de futbol denince akla gelen iki oyundan hangisi daha üstün?

	PES 3	FIFA 2004	KAZANAN
Oynanış	Fonksiyonel paslar ve her açıdan gerçeğe en yakın oynanış... Oynanışta PES3 FIFA'ya fark atıyor.	Anlamsız ve sınırlı paslar, anlamsız ortalar, gerçekçi olmaktan çok uzak bir oynanış... Pozisyonlarda doğallık yok.	PES 3
Top hareketi	Topun hareketinde en ufak bir anlamsızlık yok. Her şey gerçek hayattaki gibi, her şey olması gerektiği gibi...	Top hala balon gibi hareket ediyor. Serinin eski oyunlarına oranla daha iyi, ama PES3'le arasında dağlar kadar fark var.	PES 3
Multiplayer	PES3 ne ağdan, ne de internet'ten multiplayer olarak oynanamıyor. Bu Konami'nin PC sahipleri-ne yaptığı büyük bir ayıp.	FIFA 2004'te de ağ desteği yok, ancak EA'nın sunucularından online olarak oynanabiliyor. Yakında çıkacak bir yamaya ağ desteği de eklenecek.	FIFA 2004
Aynı bilgisayarda Multiplayer	Özellikle aynı lakımda, aynı bilgisayarda iki kişiyle PES3 oynamak çok eğlenceli.	Oynanıştaki sorunlar FIFA 2004'ün aynı bilgisayarda çok oyunculu olarak oynanmasını da sekteye uğratiyor.	PES 3
Grafik	PES3: animasyon, kaplama ve hava efektleri açısından FIFA 2004'ten daha iyi. Animasyonlar da çok gerçekçi. Ama...	FIFA 2004 de: stadyum, futbolcu suratları ve saha açısından PES3'ten daha iyi. Sonuç: Beraberlik.	Berabere
Kariyer modu	Master League moduyla PES3 oldukça eğlenceli. PES Shop da buna katkıda bulunuyor, ama isimlerin gerçek olmaması bir eksi.	FIFA 2004'teki yeni kariyer modu PES3 kadar kapsamlı olmasa da, gerçek oyuncu isimleri oyun için bir artı.	Berabere
Yapay zekâ	İster bilgisayara karşı oynayın, ister sevdiğiniz bir Sinan'la oynayın, PES3'ün yapay zekâsı her zaman çok gerçekçi, çok mantıklı.	Futbolcuların sahadaki dizilimlerinden yaptıkları hareketlere kadar birçok şeyde mantıksızlık var.	PES 3

✘ KAZANAN: PRO EVOLUTION SOCCER 3

KELLY SLATER'S PRO SURFER



LEVEL HIT

Tony Hawk'ın yapımcılarından, Tony Hawk'a doyamayanlara



Bilgi için: www.aspyr.com Yapım: Activision O2 Dağıtım: Aspyr Multiplayer: Var İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 800MHZ CPU, 256MB RAM, 32MB GFX Önerilen Sistem: 1GHZ CPU, 512MB RAM, 128MB GFX

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

K imdir Kelly Slater? Oyunda şahsı muhteremin biyografisini okursanız dalga sörfünün Jordan'ı olarak lanse edilmekte. Bizim şu an ne dalga ile ne de okyanus ile bir alakamız olmadıgından, kendisini dalga sörfünün Tony Hawk'ı olarak tanıtmamız yeterli olacaktır sanırım.

Dalga...

Oyun 9 ayrı profesyonel sörfçü ile oynamamıza imkan tanıyor. Bunların hemen hemen hiçbirini (tamam hiçbirini) tanımadığımız için isimleri saymanın da bir anlamı yok burada. Tony Hawk'dan alıştığımız görev sistemi yine karşımızda. Ancak dediğim gibi kaldırım köşelerinden okyanusa terfi ettik artık. Her sahilde belli görevleri tamamlayarak, yeni sörf tahtaları, yeni sahiller, hileler, gizli karakterler, videolar vb. bir çok şeyi ulaşılabilir kılmaya çalışıyoruz. Başlarda her ne kadar zor gelse de, çok kısa zamanda hızla yol almaya başlıyoruz. Zaman zaman da ilerlemek istemiyor canımız. Oyunun genelde huzurlu bir havası var.

✦ Hayır Kelly bu değil, zaten Kelly kız da değil



Ayrıca THPS deki gibi düşünce kafa göz yarmadığımız için ekstra bir rahatlık da söz konusu.

Dalğanın Sesi

Genel manzara, okyanus, sahil şeridi ve siz beceriksiz hareketler yaptıkça göreceğiniz su altı dünyasından oluşmakta. Deniz oldukça güzel gözüküyor. Bir çok oyunda kullanılan su efektlerinden çok daha başarılı. Güneşin su üzerinden yansımaları ise muhteşem gözüküyor. Dalğanın kırılması oldukça güzel yapılmış. Hele ki siz su tünelinin içinde ilerlerken çok güzel görünüyor. Yüksek çözünürlüklerde grafikler kendi çapında destansı bir hale geliyor. Bu kadar güzelliğin arasında karakterimizin özensiz, hatta ve hatta tipsiz kaplamaları göz çıkarıyor. Ancak düşük sistemlerde bile oyunun sorunsuz ve akıcı bir şekilde çalışması bunu biraz göz ardı edilebilir kılıyor. Kafa üstü denize çakıldığınız zaman dipteki manzaralar genelde pek hoş oluyor. Siz yukarı çıkmak için debelenirken balık sürüsü tembel tembel etrafınızda doluyor. Hoş zaten dibi boyladığınız anlar dışında pek manzara

✦ Su efekti ve ışıklandırma gerçekten çok başarılı



seyretme şansınız da olmuyor. İlk tutorial havasındaki dalga havuzlu bölüm hariç, her dalğanın bir sonu var. Bazen bir iskele ya da tekne ya da başka bir engel karşınıza çıkabiliyor. Bunlardan kurtulmanın bazen bir kaç yolu olsa da, genelde kullanılan üstlerinden atlamak oluyor. Ancak bunu yapmak söylemek kadar kolay değil. Öncelikle yeterince yükselebilmek için yeterince hız kazanmış olmanız gerekiyor ki, genelde çok geç oluyor. Karşınızdaki engel ile peşinizden hiç ayrılmayan dalga arasındaki mesafe kadar vaktiniz var her şey için. İskelelerin bacakları arasından geçilmiyor kesinlikle.

Dalğanın Sonu

Akıllara zarar hale gelen İkinci Dünya Savaşı oyunlarından baydıysanız, ya da İnternet üzerinden oyun oynamak içinizi sıkır hale geldiyse bir soluk almak için iyi olacaktır KSPS. 3 adet çok oyunculu modu da denenebilir. İyi grafikler, güzel müzikler ve rahatlatan ortamı ile soğuk günlerde okyanus havası iyi gelebilir. Bu arada, Kelly bayan ismi değil mi yahu???

✦ Hep ıslanmayalım diye kasacak değiliz ya



LEVEL HIT



Artılar

Grafikler sağlam. Bildik tanıdık ve huzurlu bir atmosferi var.

Eksiler

Ara videolar kalitesiz. Karakter kaplamaları dandik.

Level Notu



PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME



LEVEL CLASSIC

Biraz daha zorlasalar orijinal Prince of Persia'yı bile sollayacaklarmış

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Avaturk Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Az
Minumum Sistem: 800Mhz CPU, 256MB RAM, 64MB GeForce 3 ve üzeri Önerilen Sistem: 12Ghz işlemci, 256MB RAM, 128MB GFX

Firat Akyıldız
firat@level.com.tr

Yil 1989... Amiga'nın kral olduğu zamanlar... PC'ler sadece "iş bilgisayarı" o zaman. Sonra bir DOS oyunu çıkıyor PC'ye. Hemen bir yerlerden bir Personal Computer buluyoruz ve elimizdeki disketi heyecanla takıyoruz iş bilgisayarına (!). Ve hayatımızın şokunu yaşıyoruz: "Aaa adam nasıl hareket ediyor bak, gerçek gibi!", "Aaa grafiklere bak!", "Aa Ulaş kalp krizi geçiriyor", "Hi, boşver ya, oyuncu bak oğlum sen"... Derken Prince of Persia diye bir oyun hayatımızı değiştirdi, ilk "Geç Yatma Rekoru"muza kırdık bu oyun sayesinde (gece 1 işte).

Aradan yıllar geçti ama prensi unutmamak. 1999'da, 1993'teki Prince of Per-

sia 2'den, yani The Shadow & The Flame'den sonra, yeni ve 3D bir Prince of Persia daha yapıldı. Ne var ki, Red Orb Entertainment'in geliştirdiği oyun hayal kırıklığından başka bir şey değildi. Hantal ve Tomb Raider taklidi bir oynanış, vasa-ti aşamayan grafikler ve dahası... Sonuçta yeni Prince ilk iki oyunun yanından bile geçemedi. Bizim için de Prince of Persia bitti. En azından biz bittiğini sandık.

The Sands of Time...

Şu kesin ki, UbiSoft, The Sands of Time ile uyuyan efsaneyi uyandırmayı başarmış. Nasıl mı?

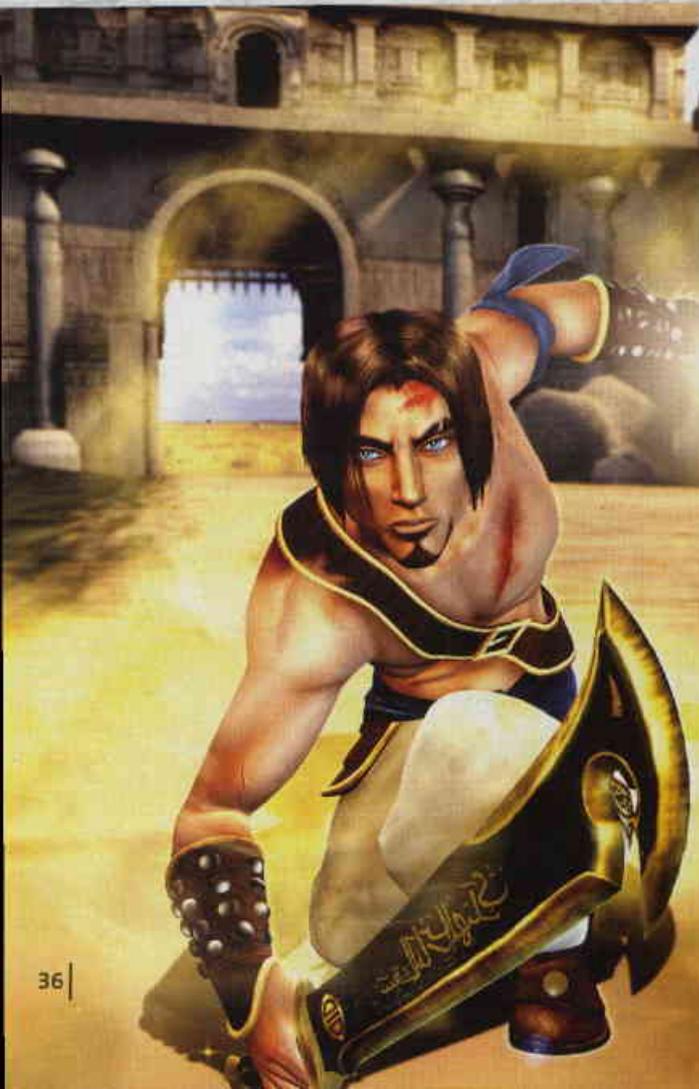
Oyun, prensin uzak bir ülkeden Zaman Haçneri'ni çalmasıyla başlıyor. Prens ülkesine döndüğünde, vatan haini

bir vezir onu, haçneri dev bir kum saatinde kullanarak yeni bir hazineyi açması için zorluyor. Ama her şey ters gidiyor. Kum saatinden savrulan kumlar krallığı sarıyor, gardiyanların ve ülkede yaşayan insanların tamamının zombiye dönüşmesine neden oluyor. Sadece; prens, Farah adında bir kız ve vezir bu olaydan yara almadan kurtuluyor (eski-den haber spikeriymişim). Prens de her şeyi eski haline getirmek için vezirin peşine düşüyor. Şimdiyse yarınki hava duru... Öhöm.

The Sands of Time'da gerçekten de çok fazla yenilik, çok fazla detay var. Açıkçası PoP 3D'den sonra bunu beklemiyorduk. Bir aksiyon oyununda olması gereken her şey The Sands of Time'da var. Prensten başlamak gerekirse... Karakterimiz hiç olmadığı kadar hareketli

yeni oyunda. Çok seri bir şekilde kılıç kullanabiliyor, düşmanlarının üzerinden atlayabiliyor, duvarlarda yürüyebiliyor, her çukura tutunabiliyor, bir akrobat gibi demir çubuklarda sallanabiliyor, kulelere tırmanabiliyor vs. vs. Bunun gibi daha onlarca hareket yapabiliyor Prince.

Oyun her ne kadar çok fazla geliştirilmiş olsa da, PoP serisinde ilk oyundan bu yana yer alan birçok şey korunmuş. Üzerinden geçtiğinizde sallanıp yıkılan zeminler, yerden aniden çıkan demir-sivri çubuklar, açtıktan sonra yavaş yavaş kapanan kapılar... Bunların hepsi, PoP 3D'dekin aksine üçüncü boyuta çok güzel bir şekilde aktarılmış. Neredeyse her yerde bir tuzak var. Ve bunlardan





bazıları daha önce PoP'ta rastlamadığınız tuzaklar. Duvarlardaki tırtıklı tekerlekler, yerden çıkan ve belirli aralıklarla dönen bıçaklı düzzenekler bunlara örnek olarak gösterilebilir.

Dediğim gibi oyunun oynanışı ilk PoP ile hemen hemen aynı, ancak orjinal ve ilginç bulmacalar da oyuna apayrı bir hava katmış. Özellikle ilk bulmaca... Dev bir odada, zemini çevirerek veya yükseltip alçaltarak kalenin savunma sistemini aşmaya çalışıyorsunuz. Burada duvardaki ay haritası size yardımcı oluyor. Burayı nasıl geçeceğinizi tabii ki de anlatmayacağım. Eser (ve Strateji Ustası Özel Sayısı-blx) var burada be tosun gibi!

Arâ sıra rastlayacağınız bu bulmacalar oyuna az da olsa macera havası veriyor. Ama kesinlikle oyunun hızını yavaşlatmıyor. Yine zamanınızın çoğunu adam öldürmek ve tuzaklardan kurtulmak için harcayacaksınız. Tabii oyunun aksiyonunun nasıl olduğunu biliyorsunuz daha...

Biraz dövüş sisteminden bahsetmek istiyorum. Düşmanlarınız ilk PoP'ta olduğu gibi teker teker değil, gruplar halinde çıkıyor karşınıza. Normalde bu tip oyunlarda kamera ve kontrol problemleriyle karşılaşsınız, ama The Sands of Time'da bunların hiçbiri yok. Prince'i kontrol etmek oldukça kolay. Yapımcılar neredeyse tek tuşla her şeyi bitirmiş. Mouse'un sol tuşuyla kılıcınızı kullanıyorsunuz. Eğer farklı şekillerde vuruş yapmak istiyorsanız tuşa art arda basmanız yeterli. Sağ tuşla ise korunabiliyorsunuz (editörün tavsiyesi). C ile de kılıcı yerine koyabiliyorsunuz (editörün atkısı). Tabii tek yapabildiğiniz şey kılıcı bu şekilde kullanmak değil. Düşmanın



üzerine doğru koşarak Space tuşuna, ardından da sol mouse tuşuna basarsanız, Prince karşısındaki üzerinden atlıyor ve arkasından kılıçla vuruyor. Bunların dışında space tuşunda basılı tutup yön tuşlarından birine basarsanız yerde yuvarlanabilirsiniz. Bunu özellikle zor durumda kaldığınız zamanlarda kullanın.

Bir oyunu savaş kısmı ancak bu kadar basit ve eğlenceli olabilirdi. Her şey yerli yerinde, her şey sorunsuz. Kontrol açısından neredeye hiçbir sorun yok, ancak yön kameraya göre değiştiği için buna alışmak biraz zaman alıyor. Yani

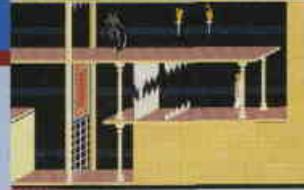
kamerayı çevirdiğinizde basmanız gereken yön tuşu da değişiyor. Oyunun sayılı eksilerinden biri bu. Yine de bunun dışında kamera problemiyle karşılaşmıyorsunuz. Zaten, yeri gelmişken söyleyeyim, Q ve F tuşlarına basarak da farklı açılardan çevreyi inceleyebilirsiniz. Q, izometrik bir açıdan, F de birinci kişi kamerasından haritayı görmenizi sağlıyor.

Oyunu her istediğiniz an kaydedemiyorsunuz. Zaten oyunu her an kaydetmek oyunun heyecanını azaltabilirdi. Çünkü oyun buna uygun değil. The Sands of Time'da belirli yerlerdeki ışıkların içine girerek kayıt yapabiliyorsunuz.



✦ Bir efsane... Prince of Persia

1989 yılında Brøderbund grubunun geliştirdiği Prince of Persia, PC oyun tarihinde tam anlamıyla bir devrim gerçekleştirmişti. Bu oyun için birçok suçsuz genç Amiga'sını satmış, yerine PC almış ve kız arkadaşından ayrılmıştı (?). Bu ilgi boşa değildi elbette... Kusursuz grafikler, akıl almaz bulmacalar, tuzaklar ve PC speaker'ından çıkan gerçekçi "cızırtılar"... Ya animasyonlara ne demeli? Hâlâ birçok firmanın beceremediği karakter animasyonlarını (2D veya 3D), yapımcılardan birinin ufak kardeşi o zamanki imkânlarla oyuna aktardı. Prince'in hızlı hızlı koşarken bir anda durup sendelemesinden duvarlara tutunmasına kadar her animasyon inanılmazdı. Hatta şu an oynadığımız Tomb Raider ve benzeri oyunlardaki "duvara tutunma" hareketi de Prince of Persia'dan alınmıştır.



larken kılıcınızı yerine sokmanız... Sadece atlayın, Prince kendiliğinden kılıcını yerine sokacak. Bir yerden düşerken de karakteriniz otomatik olarak tutunuyor. İşte bunlar oyunu hızlandırıyor ve oynanabilir hale getiriyor.

Karşımızda Lara Croft gibi hantal bir karakter yok, her duruma hazırlıklı ve her ortama uyum sağlayabilen, birbirinden estetik hareketler yapabilen bir karakter var.

The Sands of Time'in artıları bunlarla sınırlı değil. Oyuna renk katan çok ilginç şeyler de var. Eğer ekranın solundaki daireler doluysa, ki bunları düşmanlarınızı öldürerek doldurabiliyorsunuz, zamanı geriye alabiliyorsunuz. Peki bu nasıl oluyor? Diyelim ki öldünüz. R'de basılı tutarak oyunu belirli bir süre geriye doğru sarabiliyor ve istediğiniz yerden devam edebilirsiniz. Bir dahaki seferde de yaptığımız hatayı tekrarlamıyor, farklı bir şekilde hareket ediyorsunuz. Oyunun ne kadar orijinal olduğu da burada bir kez daha ortaya çıkıyor.

Son...

The Sands of Time'in bir eksisi de kısa sürmesi, ama bu kısa süre içinde de oyundan beklediğinizi fazlasıyla alıyorsunuz. Bunu beklemiyorduk ama, bu defa olmuş! UbiSoft bir aksiyon oyununun nasıl olması gerektiğini şekillerle, şemalarla açıkça anlatıyor. Bu da Core Design'ın yüzüne çarpan bir tokat olsa gerek. Karar mı? Bu oyunu alın! (editörün ayak-kabısı)@

Sunum...

Oyun basit kontrollerinin yanında görsel olarak da beklenileni veriyor. Savaş sahnelerinde kamera değişimlerindeki efekt, animasyonlardaki yumuşaklık ve parlaklık efekti oyuna apayrı, masalvari bir hava katıyor. Buradaki anahtar kelime "masalvari". Oyunu oynarken kendinizi 1001 Gece Masalları'nın içinde hissediyorsunuz. Ortamlar tek kelimeyle büyüdü. Tabii ki bunda kullanılan parlaklık efektinin payı oldukça fazla. Ama karakter animasyonları ve bölümlerin mimari tasarımları da yabana atılacak gibi değil. Sadece karakter animasyonları değil, genel olarak da çok hoş animasyonlar var oyunda. Mesela tutunduğunuz demir çubukların Prince'in ağırlığına ve hızına göre sallanması... Müziklerin de oyunun masalsı havasına katkıda bulunduğu yadsınamaz. Savaş sahnelerindeki ve menüdeki müzik içinse sadece "mükemmel" diyebilirim (oyundaki grafik motoru Splinter Cell ile aynı).

Oyunun kolay ve hızlı olmasının tek nedeni kontrollerin basitliği değil. Prince'in çevreyle uyumu da çok iyi sağlanmış. Prince, hiçbir zaman Tomb Raider'da olduğu gibi bir yerlerde takılıp kal-

mıyor. Her an her yerden hızlı bir şekilde kurtulabiliyor. Bir demir çubuğa mı tutundunuz, ters yöne basın, Prince anında diğer tarafa dönsün. Bir duvara mı tırmanacaksınız, sadece duvara doğru koşun. Tomb Raider'daki gibi önce santim santim duvarı ortala-yıp, sonra da Ctrl'de basılı tutup yukarı tuşuna basmanıza gerek yok. Veya bir yerden bir yere at-



Artılar

Eğlenceli ve basit oynanış, büyüü atmosfer, sağlam grafikler, yumuşak animasyonlar, mükemmel müzikler, orijinal fikirler.

Eksiler

Kısa oyun süresi! Yüksek ekran kartı gereksinimi.

Level Notu





LEVEL HIT

EFSANE ONLINE OLMA YOLUNDA...

URU: AGES BEYOND MYST

Tarihin en hüznü adventure'ı "devasa" hortluyor

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Cyan Worlds Dağıtım: Avaturk Tür: Adventure Multiplay: İnternet Üzerinden (Şu anda yok)
Minimum Sistem: 800 MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX Önerilen Sistem: 1.6 GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX İngilizce gereksinimi: Normal

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Gerçekten de Myst bir çığır açmıştı. İlk çıkan birkaç CD-Rom oyundan biriydi ve oyuncuya inanılmaz grafikleri olan gerçeküstü bir dünya sunuyordu. İnsanlar onun yüzünden CD-Rom player almış; alamayanlar da alan arkadaşlar edinmişti. Myst'i oynayabilmek sanki siyah-beyaz yayın döneminde ithal renkli televizyonu olan bir komşunuza gitmek gibiydi. Myst milyonlarca sattı. Arkasından Riven ve Myst III: Exile geldi. Hatta yeni jenerasyon için üçüncü boyut katıldı ve RealMyst ortaya çıktı. Şimdi ise adına yakışır bir şekilde online olma yolunda ama önce kitesini tekrar toplamak için "Uru Live" a çıkış verecek bir egzersiz ile karşımızda.

Sessiz bir yolculuk

Uru, birçok online oyun gibi karakter yaratma süreciyle başlıyor. Basit bir arayüzle saçınızı, başınızı, giydiklerinizi ve taktıklarınızı seçiyorsunuz; ayrıca oyun esnasında kendinizden sıkılırsanız, bu ayarları yeniden yapmanız mümkün. Oyun çok eski bir medeniyet olan

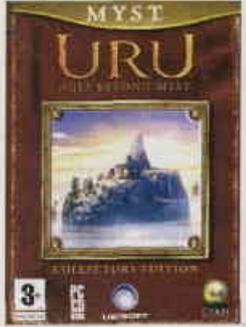
D'ni ve karanlık tarihi etrafında geçiyor. Yine zaman ve mekânın kapalı kapılarını aralıyor ve bulmacalarla bezeli fantastik alemlere dalıyorsunuz. Diğer Myst oyunlarında olduğu gibi rengarenk bir sessizlik içinde araştırıyor ve keşfediyorsunuz. Birbirinden ilginç sekiz alem bulunmakta. Bunlardan biri de kişisel aleminiz olan Relta. Burada dinlenebiliyor, mekânı kafanıza göre düzenleyebiliyor ve diğer alemlere geçebiliyorsunuz. Diğer alemleri tanımlamak biraz zor; oldukça düşsel bir atmosfer içindeler. Örneğin Teledahn dev mantarları ve kanallarıyla 'Alice Harikalar Diyarında' ve Amsterdam (!) karışımı bir yer olarak karşınıza çıkıyor. Dikkatimi çeken bir olay da ne kadar fütüristik yapılar olursa olsun, D'ni uygarlığında mimari hep doğayla bütünleşik; doğayı ezme çalışmıyor. Örnek almamız gereken bir tutum. Her alemde amaç, büyüü bir sembolün yedi farklı parçasını bulmak ve bu sayede başka bir aleme geçerek, hikayede bir sayfa daha çevirmek. Bunu başarabilmek için de kolay, zor ve çok zor (!) dereceleri arasında gidip gelen bulmacaları çöz-

meniz gerek. Etrafınızda irili ufaklı ipuçları var ama yine de esas kafa patlatacak olan sizden başkası değil. Her alemi tamamladıktan sonra Relta'daki kafa dinleme mekânınıza yeni kitaplar ekleniyor. Onları okuyarak yeni alemlere transfer oluyorsunuz.

Değişim Rüzgarları

Herhalde Uru ile gelen en büyük değişiklik, bakış açısının üçüncü şahıs perspektifinden olması. Myst geleneği rafa kaldırmış durumda (gerçi istediğiniz zaman birinci şahıs geçebiliyorsunuz). Bu değişiklik düşündüğünüz kadar radikal değil ama kamera karakteri tek bir açıdan takip etmediği için sorunlar yaratabiliyor. Grafikler bir Myst oyunundan beklenileceği üzere olağanüstü. Ancak düşlerinizde varolabilecek ortamlarda bulunmak güzel bir duygu. Sesler de en az grafikler kadar üç boyutlu ve kulağınıza hoş şeyler fısıldayan türden. Myst serisi, düşlerini online aleme açmak üzere. Uru: Ages Beyond the Myst ise esas yolculuk öncesi iyi bir hazırlık. Kaçırılmamalı, hatta bir an önce kesintisiz güç kaynağı ve İnternet bağlantısı edinilmeli. ☺

LEVEL HIT



Artılar

Myst etkileyici görselliği ve online bulmacaları ile diğer kurulumaya devam ediyor

Eksiler

Üçüncü şahıs perspektifi rötuşlanmalı. Bazı bulmacalar çok kazık.

Level Notu



BROKEN SWORD 3

THE SLEEPING DRAGON



LEVEL CLASSIC

Çağdaş Templar'lar yenilmişler ancak ezilmemişler. Bu sefer tamamen yok edelim o vakit!

Bilgi için: <http://www.brokenswordgame.com> Yapım: The Adventure Company Tür: Adventure İngilizce gereksinimi: Yüksek Minimum Sistem: 400 MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen Sistem: 800 MHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Cenk Tarhan
cenk@winnetmag.com.tr

Adventure meraklıları tarafından çok iyi bilinen ve hem Playstation hem de PC formatında yayımlandığı için geniş bir hayran kitlesine sahip olan Broken Sword, en sonunda Kasım ayında üçüncü bölümü ile geri döndü. Broken Sword 3 - The Sleeping Dragon isimli bu yeni macerada eski dostlarımız tekrar karşımızda. Geçtiğimiz bölümde "biz ayrı dünyaların insanıyız, arkadaş kalalım" diyerek ayrılan George Stobbard (oyunda kontrol edeceğimiz erkek kişi, kötü esprî ve beceriksizliği ile tanınan ama sayemizde hep paçayı kurtaran şahıs) ve Nico Collard (bana bir kere Bonjo-

ur dese de karımı, sevgilimi boş verip peşinden gideyim dedirten Fransız bayan) tekrar birleşiyorlar. Ve klasik Broken Sword ambiyansı içerisinde Congo ormanlarından Paris tiyatrolarına ve oradan da İngiltere kırsalına, Prag'daki korku şatolarına ve arada bir de Mısır'daki piramitlere (zaten bu Mısır denen memleket olmasa adventure diye bir oyun türü olmayacak herhalde) doğru uzanan bir macera yaşıtıyorlar bize. Geçen oyunda George'u kıskanan Andre (Nico'nun arkadaşı, ancak mevzu ya bir türlü giremeyen ve hep kenarda kalan kıskanç ve beceriksiz kişi) bu oyunda da bizlere yardımcı olmak için elinden geleni ardına koymuyor.

Belki biz bilmiyoruz, ancak sevgili gezegenimiz "Ley lines" adı verilen güç çizgileriyle çevrilmiş

durumdadır. Bu çizgilerin kesiştiği yerde ise belli tapınak - laboratuvar karışımı mekanlar vardır ve bu güç çizgilerini istediği gibi kullanmayı becerecek kişi dünyanın kaderini elinde tutacaktır. İlk iki bölümde Ley çizgileri denen bu müstemilat, üçüncü bölümde artık Dragon çizgileri adı ile anılmaktadır. Çünkü her şeye karışan Çinliler bu çizgileri daha önceden keşfetmişlerdir ve ismini önce onlar vermişlerdir..

Her oyunda olduğu üzere, Broken Sword 3'te de bir baş kötü var, adı da Susarro. Bu şahıs Broken Sword 2'de George'un tepelediği Templar şövalyelerinin eski başbakanı Grand Master'ının yerine geçmiş ve dünyayı ele geçirmekle



kafayı bozmuştur. Bizim görevimiz ise doğal olarak Susarro'nun ve kurduğu bu yeni tarikatın (neotemplars) işine taş koymak ve dünyayı kurtarmaktır.

Grafikler - Atmosfer

Eminim bizim Level tayfası tam çözümünü bir şekilde siz sayın adventure sever okurlara ulaştıracaklardır (Level Özel Sayı: Strateji Ustası çıktı, aldınız mı? Tabii ki almadınız :) -blx). Ben biraz grafiklerden bahsedeyim. Broken Sword 1 ve 2, adventure dünyasının taş devrinde yaşadığı zamanlarda bile güzel ve detaylı grafikleri ile ilgi çekmişti, 3. bölümde de bu kural değişmiyor. Gerek arka planlar gerekse de oyunun oynandığı alanlar son derece güzel çizilmiş ve titizlikle render edilmiş. Elemanları 3D bir dünyada yönetiyorsunuz ve hem dokular hem de animasyonlar son derece kaliteli.

Klasik George ve Nico diyalogları bu oyunda da aynen kendini korumuş. Yani her zaman olduğu gibi "yahu ne kadar komiğim, bak tam dünya yıkılacakken espri yapabiliyorum, arada da şu Nico'yu bir kafeslesem" diyen George, "ben hoş bir Fransız hatunuyum, cesur bir kızım, Molped kullanırım, George da yakışıklı çocuk ama hemen ümit vermeyeyim" diyen bir Nico söz konusu. Aradaki filmlerde ölçüyü kaçırmamışlar, hem de film gibi izlenecek sürükleyici geçişler yapmaya özen göstermişler, yapımcıyı kutluyoruz.

Kontroller - Tam puan

Grafikleri kısa geçtim, çünkü asıl anlatmak istediğim şey kontrollerin şimdiye kadar hiç bir adventure oyunda olmadığı kadar iyi

olduğu. Klasik adventure oyunların aksine bu oyunda fareyi hiç ama hiç KULLANMIYORSUNUZ. Yani bu kadar olur. Ok tuşları ile karakterleri hareket ettiriyor, bakma, dokunma, kullanma, birleştirme ve konuşma gibi işlemleri de W, A, S ve D tuşları ile hallediyorsunuz. Garipsemeyin, bu yöntemle oyun çok hızlı ve pratik oynanıyor. Darısı bundan sonra çıkacak tüm adventure oyunların başına.

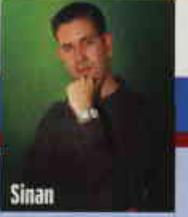
Bulmacalar - Ne çok kolay, ne de çok zor

Evet, bu konuda tam olarak bir şeyler söylemek çok zor. Eğer uzun zamandır adventure deneyimine sahip bir kimseyseniz, oyun içerisindeki bulmacaları çözmek size zaman zaman çok kolay geçecek, ne yapacağınızı hemen tahmin ediyorsunuz çünkü. Bir kısmı için ise saksıyı iyice çalıştırmak gerekiyor. Bulmacalar sona doğru adet olduğu üzere zorlaşacağına kolaylaşıyor, bunu da pek sevimli bulduğumu söyleyeyim.

Oyun içerisinde bulmacaları çözerken fazla bir abukluk söz konusu değil. Yani bazı oyunlarda olduğu gibi rujdan makineli tüfek mermisi yapmıyorsunuz (ahaha, hangi oyun acaba :) -blx). Lağım kapakları lağım kapak anahtarı ile açılıyor, uzaktan kumandalı kapıları uzaktan kumanda ile açıyorsunuz. Bazı aksiyon sahnelerini geçebilmek için hızlı reflekslere sahip olmanız gerekiyor, ekranda gösterilen tuşlara anında basmanız lazım, aksi takdirde genelde oyundaki sarışın kötü niyetli afet Petra, sizi revolveri ile tahtalı köye yolluyor. Böyle bir durum hasıl olunca "ulan save etmedim tüh Allah kahretsin" diye

✘ İkinci Görüş

Cenk bir adventure oyuncusu, yoo, bir "adventure öğretücüsü" olarak bu oyuna tam 98 puan vermişti! Ama Level Klasik alması muhtemel her oyunda yaptığımız gibi uzun uzun tartıştık ve asıl puanına karar verdik. Şimdi içim rahat. Oyun hakkında benim görüşüm şu: Oldukça sıkı, Cenk oyunu bitirdi, ben ise bunu yazdığım sırada hala ilerliyordum. Eski Broken Sword'ların o doğallığı pek kalmamış. Diyaloglar biraz zorlama gibi geldi bana. Çok daha düşük bütçeli Black Mirror'daki diyaloglar bile daha doğaldı. Ama hikaye akışı, dengeli aksiyon ve yeni adventure'lara ilham kaynağı olmasını ümit ettiğim kontrol sistemi oyunu "mutlaka oynanmalı" kılıyor.



Sinan

ağlamanıza gerek yok, aksiyon sahnesinin başından aynen başlayın oyun.

Son tahlilde: Evet, adventure budur...

Uzun zamandır çektiğim adventure açlığına (Sinan bilir, her Allah'ın günü alt kata inip "baba yeni adventure çıktı mı? Full Throttle neden iptal oldu hühü" diyen bir kişiyim) pansuman olan Broken Sword III: The Sleeping Dragon oyununa tam puan vermek istiyorum, elbette böyle bir yetkim varsa. Oyun içi dengeler sağlam kurulmuş, hikaye çok sağlam, nostaljik duyguları kabbartan bir atmosfere sahip. Yani adventure budur, buna benzer adventure'lar çıkmaya devam ederse biz adventure manyakları hayatlarının anlamını daha kolay bulacak. Buradan adventure oyun firmalarına seslenmek istiyorum, duyun feryadımızı.

Yazımızın sonuna gelirken bir de ufak tüyo vereyim. Hani oyunu anlatmaya başlarken Susarro kötü adam demiştik ya, aslında o değilmiş, beterin beteri varmış, valla oyunu şimdi bitirdim, o yüzden sizinle paylaşmak istedim, hihihooooaaa....



Artılar

Yeni kontrol sistemi. Grafikleri. Bildiğimiz Broken Sword sevimliliği devam ediyor. Ayrıca Nico :)

Eksiler

Karakterler ekranda yürümek biraz zor. Seslendirmeler de doğal değil, özellikle Nico'nun kelimeler kadıttan okunuyor gibi.

Level Notu



STRATEJİNİN RPG'YE DOYDUĞU AN

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN

Editörümüz Göker acımasız yapay zekayla "Level Hit" mücadelesinde

Bilgi için: spellforce.jowood.com Yapım: Phenomic Dağıtım: Jowood Tür: RTS Multiplayer: İnternette ve LAN'da 8 kişi İngilizce gereksinimi: Orta Minimum Sistem: 1Ghz CPU, 256MB RAM, GeForce 2 ve üzeri Önerilen Sistem: 2Ghz CPU, 512MB RAM, GeForce 4 ve üzeri

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

Gün geçtikçe oyun türleri daha çok birbiri içine giriyor. Oyuncular aynı anda farklı türlerin keyfini almak isterken bunu yalnızca bir kaç firma yerine getirebiliyor. Bu yola baş koyan Phenomic de stratejiyi Gothic 2 misali RPG elementleriyle birleştirerek devasa oyun alanlarına sahip, göz alıcı grafiklerle bezeli bir fantezi dünyasına imza atmış. Uzun zamandır beklediğim ve Level Hit vermek için yanıp tutuştuğum Spellforce 21 ada, 107 büyü ve yetenek, 6 ırk, 60 birim, 87 bina, 30 yaratık ve 12 multiplayer haritasıyla geliyor.

Strateji ışığından RPG gölgesine sığınırken

Ustaca hazırlanmış giriş demosu klişe hikayenin başlangıcını güzelce anlatıyor:

Güçlü büyücüler büyük bir felakete yol açarak ve Fiara dünyasını birçok adaya bölerler. Nedense büyücülerden biri sekiz yıl sonra vicdan azabı çekmeye başlar ve zararları karşılması için bir Avatar çağırır ki bu siz oluyorsunuz.

Oyun yedi karakter değeri arasındaki seçimlerle Avatarı oluşturmanızla başlıyor. Senaryo boyunca büyüdü kapılarla bağlanmış 21 harika adaya gideceksiniz. Haritayı seçiminize göre ya üstten (yapı iş-

lemleri için gerekli) veya üçüncü şahıs bakış açısından izleyebilirsiniz. Senaryodaki 22 ana ve 28 yan görev boyunca insan, elf, ork, trol ve kara elf gibi farklı ırkların kontrolünü alacaksınız.

Açıkçası ana görevlerde klasik strateji görev çizgisinin dışına çıkılmasını bekledim. Yani şurayı fethet, burayı savun gibi klişe görevlerden fazlasını. Buna karşın yan görevler ilginç bir şekilde yoğun RPG öğelerinden oluşuyor. Örneğin bir devin kahvaltısını zehirleyebilir veya sihirli örümcek ağlarını toplayarak büyüü eşyalar yapabilirsiniz. Oyunda neredeyse her adada görevler alabileceğiniz NPC'ler ve alışveriş edebileceğiniz tüccarlar bulunuyor. Bir sonraki adaya atlayabilmek için büyüü kapıyı açacak ana görevi çözmelisiniz. Ayrıca büyüü kapılar ve ruh taşları sayesinde daha önce ziyaret ettiğiniz adalara da geri dönebiliyorsunuz. Döndüğünüzde yıktığınız binaların hala yıkık ve öldürdüklerinden eser olmaması gayet hoş. Fakat kendi inşa ettiklerinizi de bulamamanız küfretmenize yol açabilir

Kahramanların adımları sesinden anlaşılır

Spellforce'da Avatarınıza eşlik edecek kahramanlara da sahipsiniz. Fakat önce onları bağlı buldukları rünleri kullan-

malı ve özel anıtında (monument) çağırmanızdır. Böylece beş taneye kadar kahraman haritanın sonuna kadar size eşlik ediyor. Kahramanların Avatardan farkı siz öldürdüğünüz düşmana ve tamamladığınız göreve göre seviye atarken eli boş dönmeleri oluyor. Siz seviye atladıkça karakter değerleriniz artırıyor ve iki yetenek puanı kazanıyorsunuz. Bu terfileri aynı silah değişimleri gibi savaş kargaşası içinde bile kolayca yapabiliyorsunuz.

Spellforce'da işçi ve asker çağıracağınız binaları yapabilmek için de özel bir rün anıtına sahip olmanızdır. Oyunda yedi hammadde olmasına rağmen her halkın ihtiyaç ve toplama öncelikleri birbirinden farklı. Örneğin troller taşlara öncelik verirken, cüceler demiri ve elfler de odunu tercih ediyorlar. Farklılık halkların savaşa sürdüğü onar farklı birlikle de kendini gösteriyor. Bir çok birimin farklı motivasyon yöntemleri var. Hatta gece gündüz değişiminin (17dk sürüyor) bile moraller üstünde etkisi var. Örneğin kara elf ölüm büyücülerini düşman ölümlerini iskeletlere sadece ay ışığında çevirebiliyorlar. Titanlar için ise ana binalar son haline geldikten sonra çağırılabilen yıldızlar diyebiliriz. Örneğin cyclops (trol), şeytan (ork) ve griffon (insan) da neredeyse yirmi rakibi süpürebiliyorlar.

↓ "Emrinize amadeyiz prensesim!"

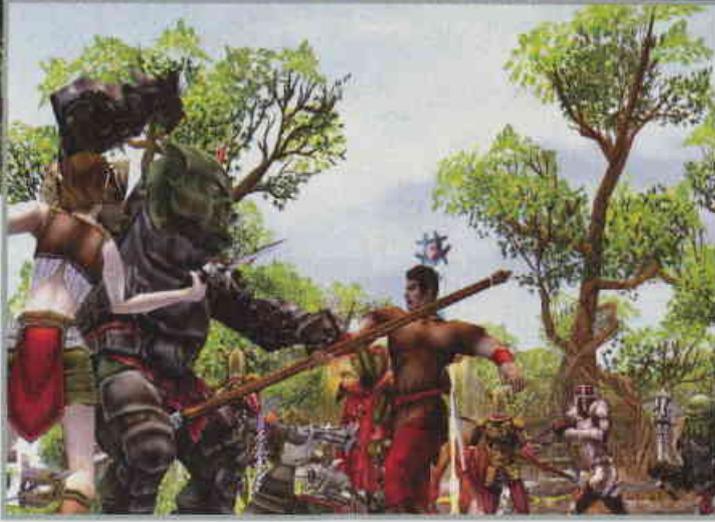


↓ Tam bir titan savaşı.Kahvenizi alın ve keyifle izleyin



↓ Elflerin buz büyücüleri görsel güzelliği kadar etkili de





Yapay zeki mi, yapay bol kepçe mi?

Oyunda birim sayınız seksen ile sınırlı. Rakam iyi olmasına rağmen oyunda korkunç bir adaletsizlik var: Siz elinizdeki sınırlı kaynakla bir şeyler yapmaya çalışırken bilgisayar bol kepçeden kaynak sayesinde üzerinize akın akın adam yolluyor ve bu dalga ancak düşmanın tüm binalarını yıkınca kesiliyor. Bu sorun son yamayla azaltılsa da izi hala duruyor. Bir stratejide savunma kulelerine bu kadar çok işiniz düşmemeliydi.

Strateji oyunlarında genelde pratikliği kanıtlanmış tıkla ve saldır sistemi kullanılır. Farklı öğeleri birleştiren Spellforce bunu bir adım ileriye taşıyor. Bu sistemle kendi adamınızdan önce düşmana tıklıyor, ekranın üst tarafındaki listeden kullanabileceğiniz büyüyü veya saldırı biçimini seçerek kullanıyorsunuz. Aynı liste-

den tüm birimlerinizin hareketlerini kolayca seçebilirsiniz. Fakat bu panele hızlandırma gibi bir özellik eklense görevler sonrasında kilometrelerce yol yürümek zorunda kalmazdık.

Diablo 2'deki eşya toplama hastalığının oyuncular üzerinde etkisi iyice farkedilmiş olacak ki benzer bir çılgınlık ve çeşitlilik burada yer bulmuş. Yani zaferleriniz deneyim puanının yanı sıra sırt çantanızı da dolduruyor. Peki bu gayet güzel özellik karşılığında illa bir başkasını kurban etmek mi gerekiyordu? Ya da şöyle sorayım, multiplayer üvey evlat mı ki Avatar kullanamıyoruz ve de level atlayamıyoruz?

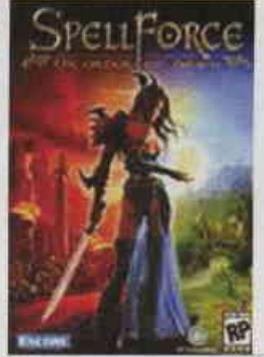
Sözün Özü

Oyunun en güçlü yönü eşsiz grafikleri. Fiara'dan daha güzel görünen bir fantezi dünyası henüz strateji tarihine gelmedi. Yolculu-



↑ Orkların saldırısından daha kötü olan şey yanlarında Titan'larının olmasıdır

ğunuz sırasında elf şehirlerinden geçiyor, yüksek detaylı ejderhalara karşı savaşıyor ve özellikle ateş gösterileri olmak üzere ışık efektlerini hayranlık dolu gözlerle izliyorsunuz. Orkestrasal zenginliğe ki müzikler dinamik oyun sahnelerine güzel uyum sağlamış. Diğer gücü ise gerçekten iyi birleştirilen RPG ve strateji yapısı. İşçilerim ana üste çalışırken kahraman gruplarını için tüccarlardan zırh almaya gitmek gayet eğlenceli. Sonuç olarak grafikler sanat eseri, oyun dünyası geniş ve keşfedilecek şeylerle dolu. Buna rağmen yapay zeka ve yavaş oyun stili vermek istediğim hit ödülünü ondan alıyor. Spellforce'u derinlemesine bir fantastik strateji oyunu isteyenler sistemleri de destekliyse keyifle oynayacaktır. Kalan oyuncular Frozen Throne'a devam edebilirler. 🗡️



Artılar

Harika oyun dünyası, eğlenceli RPG görevleri, dengeli ırk ve birim çeşitliliği, eşya toplama stili, pratik yönetim

Eksiler

Adaletsiz ve yetersiz yapay zeka, yetersiz multiplayer, yavaş oyun tarzı

Level Notu



↓ Güçlü bir ekran kartına sahipseniz üçüncü şahıs açısında çok eğleneceksiniz.

GÜÇLÜ BİR NOSTALJİ RÜZGARI... RAILROAD TYCOON 3

Bilin bakalım tüm modern dünyanın kullandığı, ama biz Türklerin burun kıvrıldığı ucuz ve kullanışlı toplu taşıma aracı nedir?

Bilgi için: <http://www.poptop.com/> Yapım: PopTop Software Dağıtım: Take 2 Tür: Strateji Multiplayer: LAN ve Internet, 1-4 oyuncu. İngilizce gereksinimi: İyi
Minimum sistem: 400 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1 GB HD alanı. Önerilen sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX.

M. Berker Güngör
gherker@level.com.tr

Trenin doğum yeri Britanya adasıdır, ancak son iki yüz yıl boyunca kafası biraz çalınan her ülke bu mükemmel toplu taşıma aracına büyük yatırım yapmış, büyük faydasını görmüştür. Trenler tarihin akışını derinden etkilemişlerdir, çünkü daha önce hayal edilemeyecek kadar çok insanın ve kaynağın, hızlı biçimde çok uzak mesafeler taşınmasına imkan tanımışlardır. Tabii tren hatları soygunculardan azılı kapitalist işadamlarına dek her türlü "girişimciyi" kendine çekmiştir, özellikle Amerika tarihi bu açıdan inanılmaz zen-

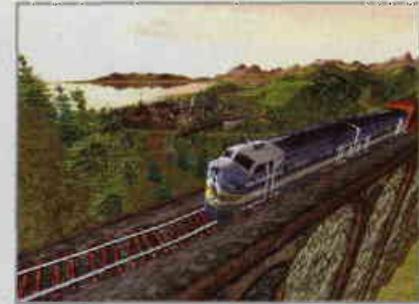
gindir. ABD'nin Kuzey Amerika kıtasındaki hızlı yayılmasının ve gelişmesinin en önemli aracıdır binlerce kilometre sürüp giden tren yolları. Tabii bu raylar sayısız insanın kan ve kemikleri üzerine kuruludur, ama zaten uygarlık denen meret böyle inşa edilmez mi?

PC üzerinde çok "Tycoon" oyunu çıktı, hele ki son zamanlarda. Bunlar için hayli eğlenceli "ekonomik simülasyonlar" olduklarını söylenebilir. Sonuçta ekonomiye hükmetmek en büyük zaferdir ve parayla oynanan oyundan daha zevkli ne olabilir, değil mi? Ama bu türün en eskisi Railroad Tycoon serisidir. Hoş, ben birden fazla araç türüne yer veren Transport Tycoon ile çok daha fazla zaman geçirmiştım, ve hep devamı gelsin istemiştım. Ancak Railroad Tycoon 3 sa-

yesinde tek bir tür aracın yer aldığı bir oyunun ne denli dolu olabileceğini de görüyoruz. Çünkü bu oyun belki de türünün en gelişmiş örneği ve paçasından tutup biraz silkeleyeniz içinden üç farklı oyun düşer.

Kara tren hoş gelir...

Railroad Tycoon 3 her açıdan öncekilerden çok daha gelişmiş, daha rafine bir yapımdır. Bunu oyunun grafiklerine göz attığınız ilk anda siz de fark edeceksiniz zaten. Tamamen yeni üç boyutlu bir grafik motoru sayesinde artık sadece izometrik bir haritada ray döşemekle kalmıyor, gümbür gümbür işleyen trenlerinizi de çok yakından izleme şansına kavuşuyorsunuz. Bu yüksek grafik detay sadece oyunu daha zevkli değil, aynı zaman-





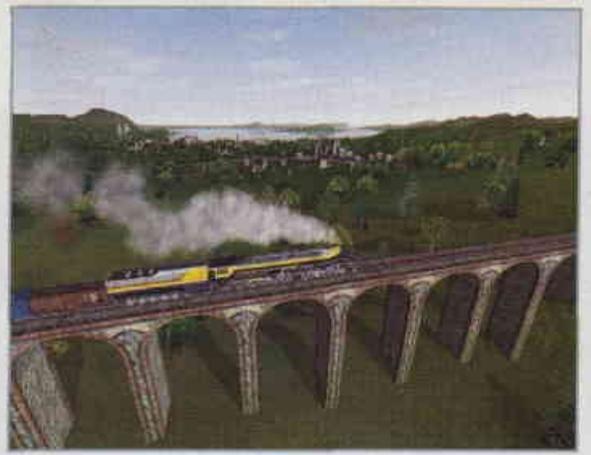
da daha da oynanabilir kılıyor. Çünkü artık ray döşerken, istasyon kurarken, yani trençilik oynarken haritaya çok daha hakimsiniz.

Oyunun öncekilerden çok daha farklı olan bir başka tarafı ise ekonomik yapısı. Artık oyun haritalarında taşımanız gereken yükler istasyonlarınızda öylesine belirip kaybolmuyor. Aksine, buğdayın tarladan değirmene ve oradan da ihtiyaç duyulan şehirlerin pazarlarına taşınmasını adım adım izleyebilirsiniz. Bu durum istasyon kurarken ve hat döşerken gerçekten çok dikkatli olmanızı, gelişen ekonomik ortamı iyi takip etmenizi gerektiriyor. Çünkü gerek rakip tren şirketleri olsun, gerekse de diğer taşımacılık yöntemleri olsun sizin pazardaki payınızı her an tehdit edebilirler. Siz hiçbir şey yapmasanız bile haritalardaki ekonomik yapı değişiyor, dalgalanıyor, büyüyor. Dikkatli bir planlama ile bunu kendi lehinize çevirebileceğiniz gibi, hiç hesaba katmadığınız unsurlar yüzünden bir anda hatlarınızın tamamen bomboş kaldığını da görebilirsiniz.

Kıssadan hisse!

Oyunun üçüncü ve belki de en çetrefilli kısmı ise hisse senedi piyasası üzerine olan bölüm. Bu bölüm hisse senedi alım satımı ve tabii ki manipülasyonuna imkan tanıyor. Bu kısmın nasıl işlediğini çözmek ve ondan faydalanmak gerçekten hayli zamanınızı alacaktır. Ancak iyi kullanılırsa gerçekten de inanılmaz etkili bir silah olabileceğini göreceksiniz. Unutmayın ki özellikle 19uncu yüzyıl Amerikan borsaları pek devlet kontrolünde olan kurumlar değillerdi. Kelimenin tam anlamıyla bir köpekbalığı havuzu olan borsada işlem yapabilmek için mangal gibi yürek, bundan kârlı çıkabilmek için ise parlak ve merhametsiz bir zeka gerekiyordu. 1930'lardaki küresel krize kadar hisse senedi borsaları tamamen kontrolsüz bir biçimde işledi ve özellikle Batı'nın tren yolu baronlarının düello arenası oldu.

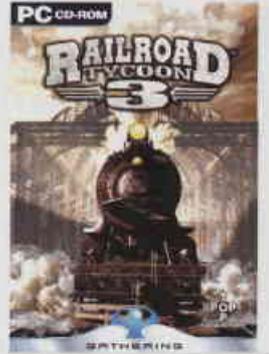
Tabii oyunun bu kısmı üzerinde neden bu kadar durduğumu merak edebilirsiniz, çünkü ne de olsa tek kişilik senaryolarda bor-



sayı tamamen göz ardı etmeniz bile pek bir kaybınız olmuyor. Ancak Railroad Tycoon 3'ün bir de multiplayer kısmı var. Ve her ne kadar tek kişilik senaryolarda karşınıza çıkan yapay zeka fena sayılmasa da, borsayı dibine kadar manipüle edebilen gerçek bir oyuncuyla karşılaşmak bambaşka olacaktır. Yani multiplayer oynamayı düşünüyorsanız borsa olayını çözmeniz şart, bu da pek kolay değil.

Railroad Tycoon 3'ün içinde bir de kullanımı hayli kolay sayılabilecek harita editörü mevcut. Oyunun farklı zaman dilimlerini kaplayan senaryolarını bitirdikten sonra biraz zaman harcayarak rahatlıkla kendi haritalarınızı yaratabilirsiniz. Oyunculara ter döktürecek dağlık bir arazi ya da hızlı seferlerin ön plana çıkacağı dümdüz ovalar, seçim size kalmış. Tren seçenekleri, arazi şartları, ekonomik gelişmeler, her koşulda oyuncuya farklı gerilimler yaşıyor.

Railroad Tycoon 3 gerçek anlamda bir strateji oyunu, paraya hükmedilen, merhametsiz bir oyun. Ve çok iyi, her açıdan! Tren sevmesiniz bile alın oynayın. Ah, bir de keşke yeni bir Transport Tycoon yapsalar, otobüslerimi, kamyonlarımı özledim. ☹



Artılar

Güçlü grafikler, yüksek oynanabilirlik, canlı ekonomik modelleme.

Eksiler

Ekonomik model ve borsanın kullanımı biraz zor, bazı program hataları var.

Level Notu



Armed & Dangerous™



LEVEL HIT

TEHLİKELİ DERECEDE KOMİK!

Bilgi için: <http://www.planetmoon.com/> Yapım: Planet Moon Studios Dağıtım: Lucas Arts-Activision Tür: Aksiyon Multiplatform İnternet
Minimum Sistem: 1GHz CPU, 256 RAM, 32 MB T&L, GFX Önerilen Sistem: 1.5GHz CPU, 512 RAM, 64 MB T&L, GFX

Ali Güngör 'Maniac'
gali@level.com.tr

Yüzüm gözüm ağrıdı gülmekten yahu! Yani Serious Sam'deki anlamsız katliam ve yıkımdan beri bu kadar eğlenmemiştim. Hani hatırlayanlarınız vardır belki, oyun motoru pazarlamak için yapılmış bir oyundu ama stres atıp rahatlamak için de birebirdi. Başka hangi oyunda kafaları olmayan boks eldiveni giymiş zombiler yokuş aşağı üzerinize koşup patlıyordu? Başka hangi oyunda dökme demirden bir topa etrafa güleleler saçarken neşe doluyorduk? Elde dört namlulu top kullanan Türk kahramanlarının olduğu Cüneyt Arkın filmi hariçinde tabii. O film efsane oldu artık.

İşte Armed and Dangerous'ta aynı neşeyi, enerjiyi bulmak mümkün. Fakat en az anlamsız yıkımla olduğu kadar incisiyle kalınlıyla taşlamaları da çok iyi. Fantastik eserlere, bilim kurgulara, genelde aslında her konu ile biraz dalga geçiyor, pek umursamıyor ve rahat bir tavır sergiliyor. Tek tabanca değil de bir grup manyak olarak ilerliyor olmak ise olayı daha bir zenginleştiriyor. Çünkü her karakter kendine has bir kişilik sahibi, oyun içinde de kendi aralarında konu-

şarak sizi eğlendiriyorlar.

Maskeli bir savaşçı ki biz bu karakteri yönetiyoruz, patlayıcı uzmanı bir köstebek ve Roma lejyoneri, çay tiryakisi, yükseklikten korkan bir robot. Ayrıca kafasında lejyonerlerin taktığı o komik fırça gibi şey var! Aslında o da ekibin geri kalanı gibi cana yakın, sempatik bir psikopat. Normalde mermi yağdırmasına rağmen dibine girmeye cesaret edenleri tutup yerden yere vuruyor. En son eleman ise Master Yoda kılıklı ama kör bir bunak büyüücü. Bu karakter de bol bol Star Wars serisine giydirebilir. Oyun boyunca yapay zeka bu arkadaşları başarı ile yönettiği gibi siz de saldır ve dön diye 2 basit emir verebiliyorsunuz. Zaten bu iki emir yeterli oluyor. Sonuçta garip bir fantezi diyarında bir grup asisiniz işte ve inanılmaz sayılara karşı savaşıyorsunuz.

Irish and Scottish

İngilizce başlık kullanma takatim yoktur ama Braveheart'tan bu yana da ne yalan söyleyeyim, Irish demektense İrlandalı demek pek çekici gelmiyor. İngiltere kralı o tek vurgulu söyleyiş ile İrlanda milliyetçiliğini özetliyordu çünkü. Peki alaka ne? Oyunda üçüncü kişi bakış açısından etrafı dağıtıyoruz, olayımız bu. E baştaki silah da bir yere kadar kafi geliyor ama sonunda kesmez oluyor. İşte böyle durumlarda Irish Pub'a uğrayıp kafayı çekiyoruz. İrlandalı isyancı kardeşler de böylece el altından bize silah ve patlayıcı sağlıyorlar. Çünkü aslında biz baskıcı krala karşı hüküm kitabını arayan halkın kahramanları durumundayız. Oyun boyunca gördüğünüze en çok sevineceğiniz yerler bu publar haliyle. Ve yine oyun boyunca genel bir İskoç ve İrlanda havası soluyorsunuz. Özellikle aksan ve esprî





anlayışı olarak tabii, yoksa İskoçya'da penguen yoktur...

Oyunun geçtiği mekanlar ciddi den çok güzel hazırlanmış. Geniş kanyonlar, düzlükler, coğrafi çeşitlilik ve güzel bir fantezi diyarı. Şehirler ve kasabalar da bu ortama çok güzel uyuyor, kaba fakat küçük şirin detaylara sahip, yamuk yumuk binalarla dolu. Soğuk karlı iklim olan haritalarda komik şirin penguenler paytak paytak geziyor. En ufak yeşilliğin olduğu yerde ise, mesela bir uçurumun kenarındaki dar bir yolun ortasında bile, koyunlar otuluyor. Arada durup şaşı koyunların otlamasını izlemek huzur verici. Bütün karakterler çizgi film tadında tasarlandığından stil sahibi ve grafikleri çok daha güzel gösteriyor. Animasyonlarda bir tatlılık var ve oyunun ara sahanelerini izlemek de hem bu yüzden hem de oyunun mizah anlayışı sebebiyle çok keyifli oluyor. Kralın yeni işkencecilerinin tutsakları konuşurmak için önce dillerini ve kafalarını kesmesi, sonra da 'Kralım merak etmeyin, dillerini kestik hepsi yakında bülbül gibi ötecek' demesi beni bitirmişti. Aslında genel mizah anlayışını ya-



şırımcıları Monty Python olarak değerlendiriyor ki uygun bir değerlendirme.

Topsy Turvy

Bu oyunda silahlar sadece daha güçlü hale gelmiyor, aynı zamanda daha inanılmaz hale geliyor. Cephaneleri bitmeyen bir tüfekte başlayıp cephanesi bitmek bilmeyen bir makineli tüfek alıyorsunuz. Sonra top şeklinde elde taşınan bir havan topu! Sonra Köpekbalığı atan bir silah! Sonra portatif bir kara delik! Ve silahlar böyle devam ediyor. Aslında pek de fazla silah yok ama olanlar da fazlasıyla yetiyor. Bir seferde zaten en fazla üç silah ve çeşitli patlayıcılar taşıyabiliyorsunuz. Merak etmeyin olanlar fazlasıyla yetiyor. Misal köpekbalığının atınca toprağa girip yüzmeye başlıyor en yakındaki düşmandan başlayıp Jaws misali yemeye başlıyor, aslında karada gidebilen bir köpekbalığı fikri tüyler ürpertici ama izlemesi çok zevkli.

Serious Sam'e benzetmemin en büyük sebebi de misal bir şehri ele geçiriyoruz ki düşünün bir, 4 kişi şehir ele geçiriyor ve garnizonu öldürüyor bunu yaparken! Sonra şehrin surları üzerindeki, yine dikkat şehir? Sur? Evet üzerindeki bomba atarlı "gafling" yuvasına geçiyoruz! Karşıdan ise bölük bölük yarı insan garip yaratıklar olan

ordular geliyor. Ama işin komik yanı askeri bir düzende geliyorlar bir yere kadar, yani kare formasyonda gelen bir düşman bölüğünün ortasına roket atar çakıyorsunuz! Onlar da merdiven dayıyor, ok atıyor! Öyle bir kültür karmaşası yani.

Diğer görevlerde ise daha değişik metotlar kullanıyoruz, mesela henüz inşası bitmeden büyük savaş robotlarını sabote ediyoruz. Düşman keskin nişancılarını kanyonlarda basıp tek tek avlıyoruz. Bütün bunları yaptıkça da her görev sonunda kralın başımıza koyduğu ödül gittikçe artıyor. Ortadaki hayvanat ve sivil binalarını da arada kaynatırsanız görev sonunda bunlarda biraz paranız kırılıyor. Şahsen ben penguenlere ve koyunlara kıyamıyorum zaten (acaba neden? Penguen olmasın sebebi?) Ama ben aldırım katilam yaparım diyenler de öyle gidebilir, sadece para kaybederler. Bu oyunun oynanışını çok çizgisel hale getirirken öte yandan sizi boşu boşuna sıkmamış oluyor.

Bu oyun hakkında aslında anlatılacak çok ama çok şey var. Fakat bu oyunun neden bir hit olduğunu aslında sadece Topsy Turvy isimli silahı anlatarak da özetleyebilirim. Tirbuşonlu bir cihazı toprağa saplayıp amuda kalkıyorsunuz. Ama aslında amuda kalkmıyor gezegeni kaldırmış oluyorsunuz!!! İndirdiğinizde ise yukarı çıkan her şey geri düşüyor bilmem anlatabildim mi?

LEVEL HIT



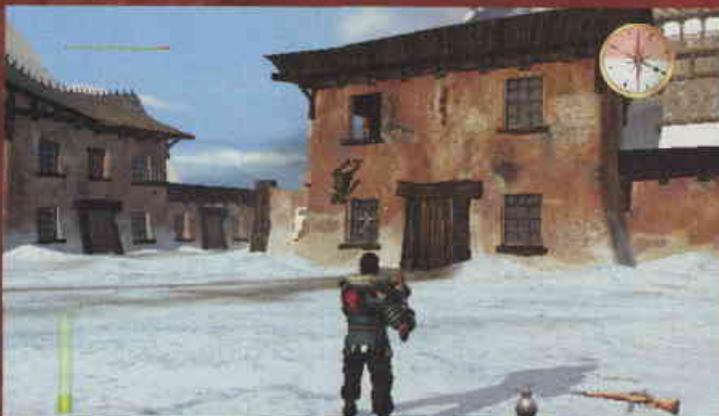
Artılar

Artılar komik, yaratıcı, eğlenceli, her açıdan kaliteli, dur durak bitmeyen aksiyon, yenilik.

Eksiler

Buna verilen görevleri yerine getirmeye yani oyun çok çizgisel bir oynanışa sahip.

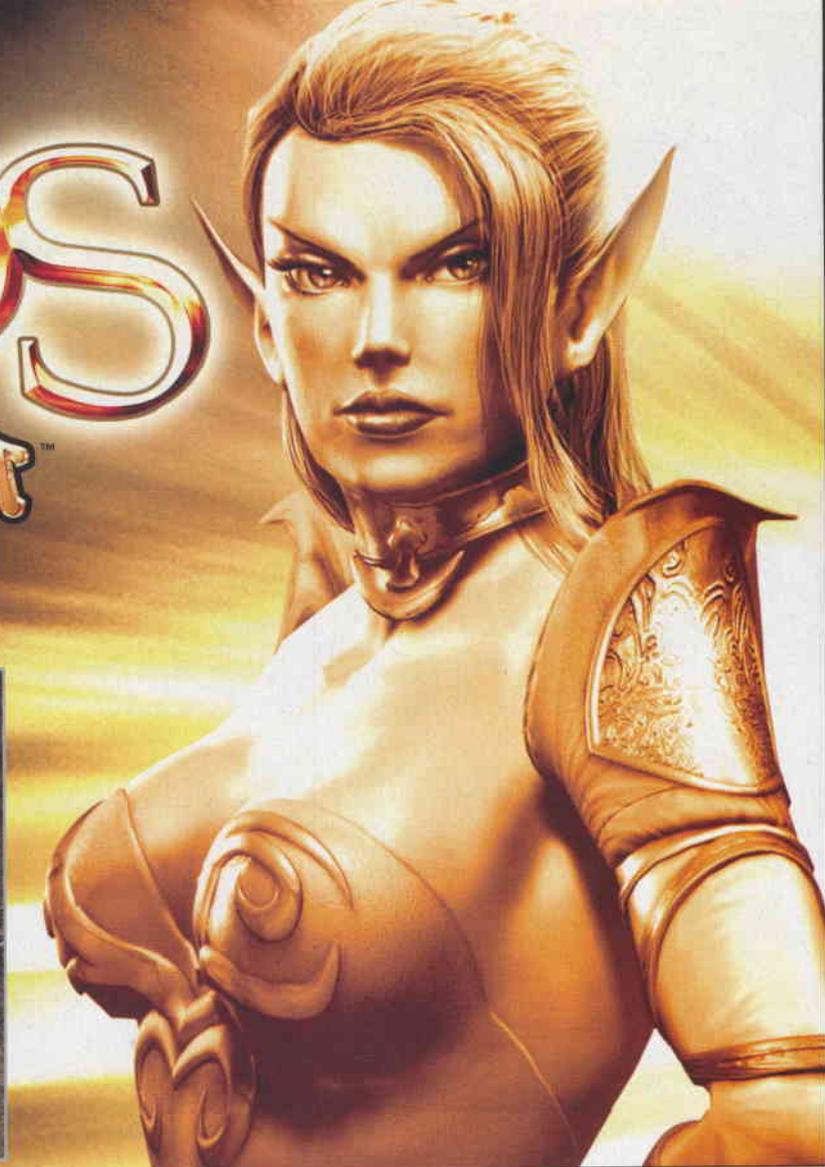
Level Notu



YOKSA, BU, BU....

LORDS of EVERQUEST™

Evercrack tarzı Warcraft 3 olur mu canım?



Bilgi için: www.sonyonline.com Yapım: Rapid Eye Studios, Dağıtım: Sony Online Ent. Tür: Gerçek zamanlı strateji Multiplay: Lan ve Internet üzerinden 12 kişiye kadar.
Minimum sistem: 600MHz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX, 700MB HDD Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 512RAM, 32MB GFX

Ali Güngör
gali@level.com.tr

Warcraft ilk çıktığında hemen ediniş oynanmış ve daha ilk askerimi yönetirken bile oyundan haz almaya başlamıştım.

Bilinen Orc kalıplarının dışına çıkan, arkasından gelecek tonlarca yeniliği size gizlice hissettiren bir oyundu. Klasik görev yapısının da dışına çıkmış, adeta macera oyunlarını andıran adam kurtarma görevleri ve sizi oyuna bağlayan bir hikaye getirmişti. Warcraft 2'nin çıkışıyla bir seri haline geldi ve yine strateji türünü çağ atlattı. Ama serinin esas

delilik ve popülerliği Warcraft 3 ile patladı. Her ne kadar ilk oyunun atmosferine bağlı kalan, net bir strateji oyunu olmasa da Diablo 2'nin aksiyon özelliklerine sahipti.

Peki adında Everquest olan bir oyundan bahsederken neden önce Warcraft serisinin tarihini sizlere özetledim? Lords of Everquest, Everquest isimli devasa çok oyunculu RPG'nin strateji oyunu da ondan. Warcraft strateji serisi kendisini geniş bir kitleye yaydıktan, atmosferi, karakterleri ve hikayesi ile insanları büyüledikten sonra bir World of Warcraft ile tür değiştiriyor. Bir devasa online oyun haline geliyor ve hayranlar sabırsız bir bekleme içinde.

Everquest de para basan bir oyun. Geniş bir kitlesi var, Sony de bu yüzden bir stratejisini yapıtıp Blizzard'dan geri kalmamak, hem de daha fazla para basmak istiyor. Bu yüzden

Rapid Eye stüdyosuna siparişini veriyor. Ve bilen bilir, sipariş üzerine yapılan oyunlardan nefret ederim. Star Wars, Star Trek, Lord of The Rings oyunları pek çok kez beni hayal kırıklığına uğrattı. Öyle ki siparişle yapılan pek az oyun güzel olur. Mesela Raven, yaptığı Star Trek





oyunlarında oldukça iyiydi çünkü işlerini sevdikleri için yapıyorlar ve sevdikleri işi yapabilecek kadar para kazanıyorlar.

Warcraft

Everquest'in adı "Evercrack"e çıkmıştır. Çünkü genelde insanlar çok oyunculu oyunlarda birbirleri ile konuşmak, rol yapmak ve sosyal eğlence biçimlerinden yararlanmak yerine yalnız başlarına dolaşip yaratık keserler. Hatta oyunu Diablo 2 gibi oynarlar, yaratık kes para ve ekipman al. Ekipmanın daha iyisini al, daha güçlü yaratık kes daha çok para al... Yani kaptırıp kafayı oyunla kırarlar. Oysa ki hayattan zevk almasını bilen bir insan her şeyi tadında bırakmasını, çeşitliliği ve dengeli olmayı bilir. Sonuçta bilgisayar ve internet kullanımı ne kadar yaygınlaşırsa yaygınlaşsın bence önemli olan bilgisayar ve interneti kullanma kültürünün yaygınlaşmasıdır. Oynamak eğlenmek ama kafayı kırmamak gerekir bunlarla. Aksi takdirde yolunda gitmeyen bir şeyler var demektir. Maaalesef bu da ancak tecrübe ve belli bir doyum ile gerçekleşiyor.

Neyse dediğimiz gibi Everquest'in bağımlılık yapıcı olduğu kesin, tadında bırakanlar için eğlencelidir de. Haliyle insan stratejisinde de aynı stratejiyi izleyip bağımlılık yapıcı bir oyun yaparlar herhalde diyor? Hatta umuyor ki oynasın, eğlensin çeşitlilik olsun. Ama ne oluyor? Oyun bir Warcraft 3 kopyası çıkıyor. Yazar hayal kırıklığı içerisinde İc'ya arkadaşına dert yarıyor. Arkadaş iyi bir eleman, gel diyor seninle bir 5 Corridors Retribution oynayalım Battle.net'te, ben Mage olayım sen Thrall. Ve böylece yazarın yaralı ruhu teselli buluyor. Fakat okuyucu halen hissimla yazarın özenle kaçtığı konuya girmek istemekte...

Healer basmak ya da basmamak. İşte oyun bu!

Konu artık serilerin diğer oyunlarına sadık kalınmak istendiğinde yapıldığı gibi olayların birkaç bin yıl öncesinde geçiyor. Star Wars gibi geçmiş merak edilen bir yerde tamam. Ama bir milyon küsur oynayanına rağmen oynayan tanıdıklarımın kimsenin bu dünyanın geçmişini merak ettiğini duymadım. Oyunu yanlışlıkla satın almış bulunanların çoğu da, ister inanır ister inanmaz, konusundan haberleri olduğundan değil, kapağında sarışın bir elf hatun resmi olduğundan alıyor oyunu. Oynayıp oynayıp ta sonra 'abi hala kapaktaki elf hatunu görmedik bi yardım etsen nerede şu?' gibi sorular soranların sayısı insanı ürkütüyor.

Taraflar normalde oyunda bulunan yaratıkların üç gruba paylaştırılmasından oluşuyor zaten. İyi, kötü ve tarafsızlar. Altın yerine platin çıkartıyoruz madenlerden ve böyle önemsiz küçük farklar. Zaten Everquest dünyasındaki her şey de başka dünyalardan bulabileceğiniz şeylerin toplanıp sentezlenmiş hali. İşte bu yüzden Lords of Everquest, World of Warcraft gibi merakla beklenen ve zengin bir mozaik içeren bir oyun değil. Sadece tavşanın suyunun suyunun suyu. Grafiklerden ve müziklerden etkileneyim bari, atmosferini soluyayım öyle bir tecrübe olsun dediysem de olamadı. Çünkü oyunun grafikleri yakından gösterilmek için harcanan çabaya rağmen insanın gözünü çıkartacak cinsten değil. Sesler ise oldukça sönük. Savaştaki animasyonlar deseniz gayet donuk, hiç de heyecan verici değil. Müzikler insanı gaza getirmiyor. Yapay zeka ise düşmanların birbirlerini sarıp kımıldayamamasından ibaret. Kısa bir aralıkta yol buluyor ama uzun mesafelerde oldukça kötü. Yani sizi hiçbir şekilde motive etmiyor, hadi Türkçe tabirlerle

bağlı kalım hareketine geçirmiyor.

Oyunun orijinal bir yanını arıyorum ama ya ben bulmaktan acizim ya da birileri koymayı unutmuş. Sanırım ikinci şık. İnsan en azından stratejik bir çeşitlilik bekliyor. Tarafların taktikleri farklı olmalı diyor. Yıl oluyor 2004, Warcraft çıkalı kaç yıl oldu diyor? Ama kimse duymadığından oyun boyunca tek yaptığınız kaynak çıkartıp ünite basmak. Daha sonra bunların peşine inanılmaz sayıda şifacı katıp bölümü adam kaybetmeden geçmek. Zaten kahramanlar, yani Lordlar bir yerden sonra bütün oyunu tek başlarına götürüyorlar. Üç tür kahramanın da her tarafta birebir bir karşılığı var. Dediğim gibi sonucu kimin daha fazla şifacı olduğu belirliyor. Bu kadar stratejiden yoksun bir strateji oyunu daha hatırlayamıyorsam kitaptan silmişim demektir.

İle de Everquest manyağıyım, Sony babamı çıkarsa oynarım diyenlere ne desem boş zaten. Hala oynamadıysanız Warcraft 3 ve görev paketi Frozen Throne' u oynayın derim. Eğer onları da bitirdiyseniz multiplayer oynamanızı öneririm. İnternette cidden korkunç eğlenceli, misal, 5 Corridors gibi multiplayer haritaları mevcut. Onlardan bile sıkıldıysanız açık bir kitap okuma vaktiniz gelmiş geçiyor demektir! Çeşit yapın. ☺



Artılar

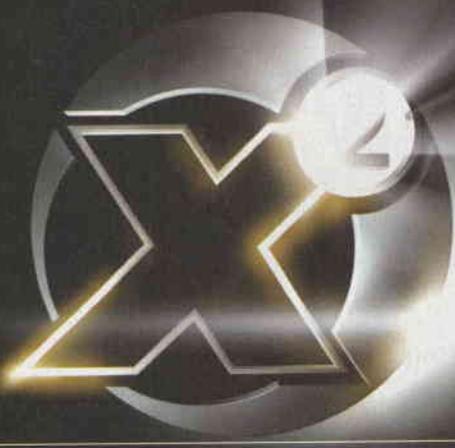
Everquest dünyasında geçmesi hayranların ilgisini çekebilir.

Eksiler

Genel olarak sıkıcı, hiçbir yenilik getirmedigi gibi taraflar arası fark ve stratejik çeşitlilik yok.

Level Notu





X-MEN İLE ALAKAMIZ YOKTUR! THE THREAT

İki tür uzay simülasyonu vardır, Elite gibi olanlar ve olmayanlar!

Bilgi için: <http://www.x2-game.com/> Yapım: Egosoft Dağıtım: KOCH Media Tür: Uzay sim Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Yüksek Minimum sistem: 800MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen sistem: 1.8GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

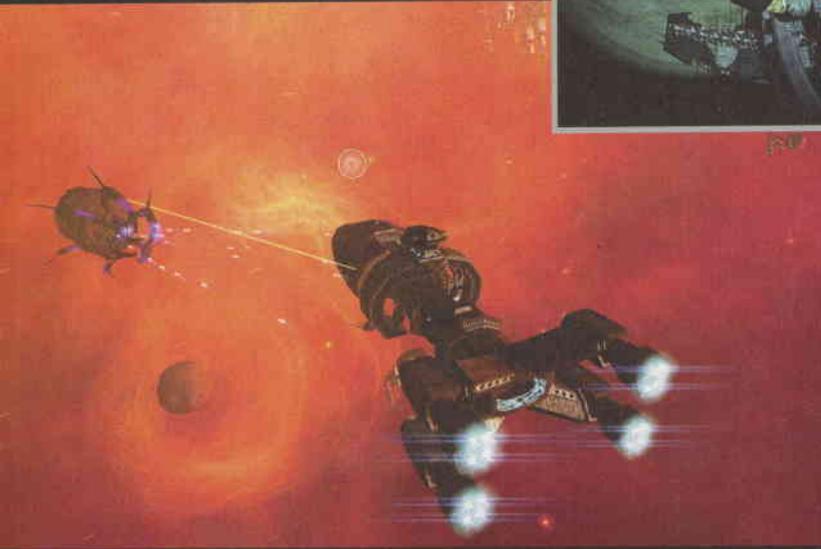
Amiga zamanında yapılmış, minik bir disketi ancak dolduran ilginç bir oyundu Elite. Sonradan PC için de çıkmıştı tabii ve çıkmakla kalmayıp uzay simülasyonları için bugün bile aşılamamış olan bir standardı belirlemişti. Çünkü o minicik disketin içinde koca bir galaksi vardı. Canlı, nefes alıp veren, üstelik hayli tehlikeli de olabilen bir galaksi. Nasıl yapmıştı bilinmez, David Braben bir kaç yüz kilobaytlık bir dosyaya koca bir galaksiyi sıkıştırıvermişti.

Oysa X2 gibi neredeyse devasa online oyun tadındaki bir yapımda çok büyük bir özgürlük, esneklik vardır. Ve tabii kaçınılmaz olarak da beraberinde getirdiği belirsizlik hissi hakimdir. Kendinizi uzayın karanlık bir köşesinde, daracık bir



Second Chance

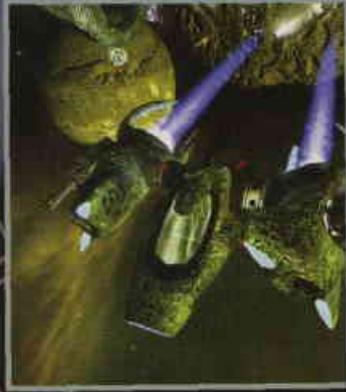
X2: The Threat bir kaç yıl önce kendilerine hayli sağlam bir oyuncu kitlesi bulan X. Beyond The Frontier ve onun görev paketi olan X: Tension adlı yapımların devamı niteliğinde bir oyun. Zaman dilimi olarak önceki oyunlardan 25 yıl sonrası temel alınmış. Konu ise kesinlikle orijinal değil. X evreninde kendine yer edinmeye çalışan şartlı salıverilmiş bir mahkumu canlandırıyoruz ve tabii ki her zaman olduğu gibi ortamı yakıp yıkmayı amaçlayan kabilesini sevdiğimin uzaylı düşmanları da ortamda eksik değil. Bun-



Tabii uzay simülasyonları tek bir türle kısıtlı değil, bir tarafta X-Wing, TIE Fighter, Descent, Wing Commander gibi görev bazlı, kesin bir senaryo akışı olan yapımlar var. Öte yanda ise Elite gibi geniş bir uzayı ve büyük bir esnekliği oyuncuya sunmaya çalışan yapımlar mevcut. İlk türden olanları oynarken az çok ne yapmanız gerektiğini bilirsiniz, çünkü görevler genellikle hayli belirgin ana hatlara sahiptirler, sürprizler yaşansa bile nâdiren yolunuzu kaybetmişlik hissine kapılırsınız.

kokpitin içinde, "Eeee, şimdi ne yapıyoruz?" diye düşünürken bulmanız çok kolaydır. Ne de olsa "özgürlük" özellikle onunla ne yapacağını bilemeyenler için hayli tehlikeli olabilen bir kavramdır. Bir de tamamen yabancı bir ortamda, günlük hayatın dışındaki bir konumda özgür bırakılırsanız kafanız iyice karışabilir. "Şimdi ne yapmam lazım, bu düğme ne işe yarıyor, bu herif neden üstüme ateş ediyor???" Sonu gelmez sorular içinde sıkılıp kendinizi Windows'a atmanız an meselesidir.

ların olmadığı bir oyun var mı acaba zaten? Fakat X evreni onlar olmadan da yeterince zorlu bir yer. Her şeyden önce birbirine antik yıldız geçitleriyle bağlı çok sayıda sistem var ve bunlar farklı uygarlıklara ev sahipliği ediyorlar. Bu uygarlıkların hepsinin birbiriyle mükemmel uyum içinde yaşadıklarını söylemek ise kesinlikle mümkün değil, zaten öyle olsa macera olmazdı. İşte siz başarısız bir hırsızlık girişiminden sonra şartlı salıveriliyorsunuz ve bu evrende yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz. Kaçınılmaz olarak arada



babanızın kimliği, uğraştığı tehlikeli işler ve bunların size olan yansımaları da karşınıza çıkıyor. Klşe mi? Kesinlikle!

İşin senaryo kısmını bir kenara bırakırsanız, X2'nin halen Freelancer gibi en iddialı oyunların bile başaramadığı denli geniş ve özgür bir oyun evrenine sahip olduğunu görürsünüz. Ve doğrusu bu evren grafik açıdan ekrana gerçekten de çok iyi yansıtılmış. Hangi sisteme gitseniz işinde gücünde olan bir sürü gemi ve istasyon görüyor, ayrıca sistemlerin birbirine pek benzemediğini fark ediyorsunuz. Doğrusu uzay gibi karanlık ve aslında hayli sıkıcı bir ortam ancak bu kadar renkli, ilgi çekici kılınabilirdi. Ama tabii bu görsel lezzet çabucak midenize oturabilir, çünkü X2 tam bir sistem canavarı. Piyasadaki en güçlü parçalardan oluşan bir bilgisayara sahip olsanız bile oyunun bazen mide ağrıtabacak denli kasılıp yavaşlamasına engel olamayacaksınız. Özellikle ilerleyen zamanla birlikte kendi istasyon ve gemi filonuz büyüdükçe bu durum daha da çekilmez olacaktır. Hele çok sayıda geminin katıldığı büyük çaplı savaşlar siz de ekrana kafa atma isteği uyandırabilir!

Ve maalesef oyunun görsel kalitesi her zaman için o kadar iyi değil. Uzayda iken her şey mükemmel görünüyor, ancak arada bir iç mekanlara girip çeşitli diyaloglara katılıyorsunuz. İç mekan

tasarımlarına diyecek sözüm yok, ama karakterler ve özellikle de animasyonlar bugüne dek gördüklerim içinde en işler acısı olanlar. Üstelik diyaloglar sabit seçeneklerden oluşuyor ve akışta hiçbir değişiklik yaratmıyorlar. Basit bir telsiz konuşması ile halledilecek bir iş için bu kadar kasmaya gerek var mıydı? Bu ara sahneler oyunun atmosferini rezil etmekten başka bir işe yaramıyor.

Industrial Junk

X2'nin tüm ivir zivir yanlarını soyup bir kenara atarsanız, ki kânimca programcıların da yapması gereken buydu, geriye üç temel unsur kalıyor. Uzay, uzay gemileri ve para. X evreni her zaman kapitalist bir yer olmuştur, zaten Tela'dı gibi parağöz bir irkin yaşadığı bir yerden başka türüsü de beklenemezdi. Burada para kazanmanın birkaç temel yolu var, görevlere gitmek, korsanlık ya da tüccarlık yapmak, en üst noktada ise kendi fabrikalarınızı kurmak. Tabii bahis ve kumar da arada bir karşınıza çıkıyor, ama buna pek umut bağlamamak gerekir. İşte bu noktada oyunun aslında ne olmak istediğini açıkça fark ediyorsunuz, bir devasa online oyun! Ama ne var ki genel tasarımdan umabileceğinizin aksine, oyunda en küçük multiplayer desteği bile mevcut değil.

İşte bu yüzden tüm gemi ve istasyonlarınızla tek tek uğraşmanız gerekiyor, çünkü bir arkadaşınızın size yardımcı olması söz konusu değil. Eğer işler menüler arasında kaybolmanıza sebep olmayacak kadar karmaşık olmasa bu durum zevkli bile olabilirdi, ama ne yazık



ki emrinizdeki hiçbir şeyi yönetmek kolay değil. Bir yük gemisine en basit iş için bile bir sürü emir vermek zorundasınız.

Ama daha da kötüsü var, oyunun yapısı son derece dengesiz. Oyunun en başında elinizde olan teknolojiyi tüm galakside sizden başkasının kullandığını sanmıyorum. Kalkanlar cılız, silahlar etkisiz, en basit uçuş donanımı bile mevcut değil. Zaman içinde buntları satın aldıkça oyun kolaylaşıyor ve önceden saatlerinizi alan bir sürü sıradan işlem otomatik olarak yapılmaya başlanıyor, mesela bir istasyona yanaşmak gibi. Ama yapımcılar donanım fiyatlarını öyle bir belirlemişler ki, biraz işe yarar bir silah almaktansa fabrikasını kurmak daha akıllıca oluyor! Tabii sonuç olarak X2 oyuna yeni başlayanları bayacak kadar zor bir hale geliyor. Merak ediyorum, kimse oturup oyun özelliklerini test etmedi mi?

X2 hakkında emin olduğum bir şey var, o da oyunun gerçekten güzel, oynanmaya değer bir yapıp olduğu. Ancak maalesef oyunun üzerindeki fazlalıkları kazımak ve alttaki lezzetli kısma ulaşmak, sıradan bir insanda olabileceğinden çok daha fazla sabır istiyor. Süper bir bilgisayara, mükemmel bir sabra ve eşsiz bir uzay aşkına sahipseniz ne güzel, X2 sizi tatmin edebilir demektir. Aksi takdirde uzak durun, yoksa uzaydan da, uzaylıdan da tiksiniyorsunuz.



Artılar

Grafikler çok iyi, geniş bir evren ve pek çok seçenek mevcut.

Eksiler

Senaryo zayıf, oynanabilirlik düşük, pek çok dengesizlik var, program hatası mevcut, multiplayer yok.

Level Notu



GENİŞLEME PAKETİ Mİ DEDİNİZ? CM SEASON 03/04

SI Games mükemmeli yaratmayı kolay gibi gösteriyor



LEVEL CLASSIC

Bilgi için: www.sigames.com Yapım: Sigames Dağıtım: Eidos Interactive Tür: Spor/Menajerlik Multiplayer: LAN veya İnternet'ten İngilizce gereksinimi: Yüksek Minimum Sistem: 600MHz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 1.2Ghz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX

Can Kori
can@level.com.tr



Bir sonbahar sonu daha ve yine yeni bir Championship Manager karşımızda. CM serisi ezelden beri yeni sezon için oyunu update ettiğinde kadrolar haricinde bir çok yeniliğe imza atıyor. Genellikle bu bahsettiğim küçümsenmeyecek sayıdaki yenilikler, ufak oluyorlar. CM 03/04 de bu yaptığım genellemeye uyuyor. Şimdi bakalım CM 03/04 bizlere neler sunuyormuş.

Yenilikler, değişiklikler

Oyunu açtığınız anda menüdeki butonların yerlerinin biraz değiştiğini ve yeni bir butonun eklendiğini görüyorsunuz: "load match". Bu tuş sayesinde save ettiğiniz ilginç veya unutulmaz maçlarınızı tekrar tekrar izleyebilirsiniz. Hoş bir yenilik.

Her zamanki gibi takımımızı seçiyoruz, oyuna başlıyoruz. Anında ufak ve oyuna etkisi olmayan bir değişiklik karşımıza çıkıyor: Finans ve takım hakkında bilgi bölümleri birbirinden ayrılmış.

Hemen ardından kendi takımımızdaki oyuncularla biraz ilgilenmeye başlıyoruz ve herhangi birine sağ tıkladığımız

zaman, CM4'ten farklı iki tane yeniliğin eklendiğini görüyoruz. Bunlardan ilki durduk yere medyaya açıklama yaparak oyuncumuzu göklere çıkarmak veya yerin dibine sokmak. Eskiden sadece medyada bir haber çıktığı zaman, biz de karşılık olarak bir cevap verebiliyorduk. İkinci farklılık ise, CM3'te olan ardından CM4'te geçici olarak servis dışı kalan çok şirin bir olay: "Set nickname". Örneğin Hakan Şükür'ün nickname'ini Kral yapın, maçta spiker anlatırken "Kral scores" desin, siz de daha bir gaza gelin. Ben mesela Milan takımında Shevchenko'yu Sheva, Dida'yı Dido ve Rui Costa'yı da Rai yaptım. Yararlı bir özellik olduğunu söylemek zor ancak bunu kullanarak oyunu oldukça eğlenceli hale getirebilirsiniz.

Oyuncular hakkında daha bir sürü değişiklik var. Örneğin artık oyuncular hakkında daha çok bilgi edinebileceğiz. Sizlere hemen saymaya başlayayım. Öncelikle profil bölümünde "Show Effects of Training" yerini işaretlediğiniz zaman, size oyuncunun son zamanlarda yaptığı antrenmanlar sayesinde hangi yeteneklerinin ne yönde geliştiğine dair bilgi veriliyor. Sezon ilerledikçe oyuncularınızın hangi özellikleri düşük ise onlara tek tek ayrı antrenman programları hazırlayıp, o yönde gelişmelerini sağlamanız lazım. Başarılarında antrenmanın önemi gerçekten çok büyük. Ayrıca artık oyuncularımızın, takım içinde hangi oyunculara saygı gösterdiğini görebiliyoruz. Bunun da önemi şöyle anlatayım: Diyelim Rui Costa, Shevchenko'yu seviyor ve ona saygı duyuyor. Siz Shevchenko'yu bir şekilde üzerseniz veya ta-

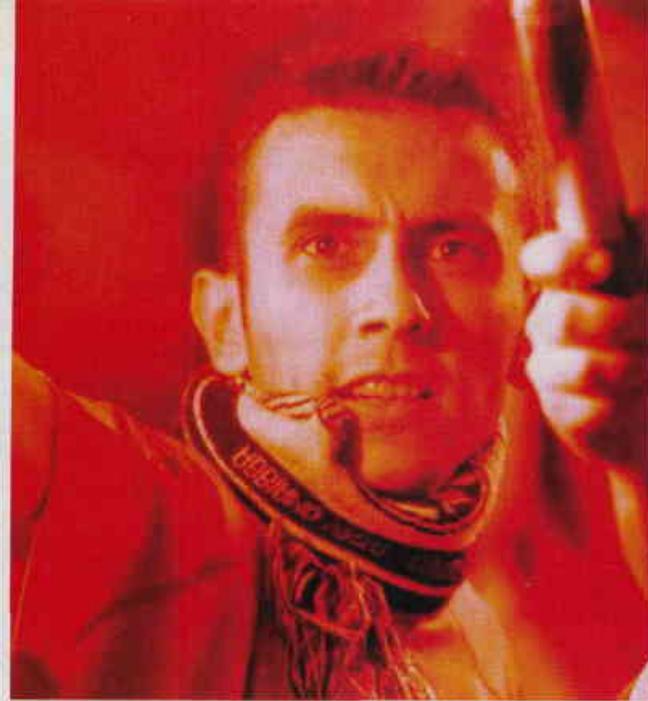


kımdan gitmesini sağlarsanız emin olun Rui Costa da ya üzülecektir ya da performansını eskisi gibi ortaya koyamayacaktır. Bunların üstüne form diye yeni bir sayfa eklenmiş oyunculara, böylece oyuncunun bütün sezon boyunca tek tek her maçtaki detaylı istatistiğini görebiliyorsunuz. Çok yararlı bir yenilik olmuş bu. Ah bir de keşke kaleciler için geçmişte attıkları golleri değil de yediklerini gösterecekler süper olacak. Hangi maçlarda sakatmış, hangi maçlarda yedekmiş, kaçınıcı dakikalarda oyuna girmiş, sarı kart görmüş mü, saha içinde verdiğiniz görevleri sezon boyunca yerine getirmiş mi, bunların hepsini bu yeni sayfadan gözlemleyebilirsiniz.

Transferler kolaylıkları

Bir iki transfer işlemi ile uğraştıktan sonra "continue" tuşuna basıyoruz. Ancak ondan önce transferlerle ilgilenirken bir-





kaç şey dikkatimizi çekiyor. Bunlardan ilki "co-ownership", yani bir oyuncunun bonservisinin yarısına sahip olmak. Ancak ben "co-ownership" seçeneğinin açık olduğu sadece 2-3 oyuncuya rastlayabildim oynadığım 2 sezon içerisinde ve bunlara verdiğim teklifler de geri çevrildi. Bu yüzden "co-ownership" in ne işe yaradığı konusunda pek bilgi veremeyeceğim. İkinci dikkatimizi çeken şey ise, oyuncu milli takımda belli sayıda maçta oynadıktan sonra kulübüne vereceğiniz para. CM4'te bu opsiyon kaldırılmıştı, yeniden eklenmiş. Yararlı bir opsiyon, çünkü 30'unu geçmiş oyunculara veya küçük takımlara yapacağımız transferlerde bu seçeneği kullanıp karlı bir şekilde transferi yapabilirsiniz. Nitekim bu bahsettiğim oyuncular milli takımlarda büyük ihtimalle oynamayacaklardır.

Transfer işlemlerinizi tamamladıktan sonra sonunda "continue" tuşuna basıyoruz ve o da nesi? Yoksa transferleriniz kabul mu ediliyor? Hem de CM4'tekine oranla daha mı fazla? Çünkü CM 03/04'te transfer işlemleri her nedense daha kolay hallediliyor. Tabi bunların içine eskiden bolca kullanmaya çalışıp bir türlü kabul ettiremediğiniz oyuncu takaslarını da katabiliriz.

Artık oyuncu takası yapmanız daha kolay ama kolay dediysek de "oleeee bilgisayarın yönettiği takımları kazıklayabilirim" gibi düşüncelere kapılmayın. Ben çok nedim genellikle kazıklanmıyorlar ;). Bu oyuncu takaslarını bilgisayarın kontrolünde olan takımlar da bir hayli kullanıyorlar, özellikle de

yaşlanmış veya kadrolarında pek işlerine yaramayan oyuncuları size bir hayli teklif ediyorlar. Bu sınırdan bozucu olabiliyor, mesela Roma bana Montella'yı 4 kere red cevabı vermeme rağmen hala teklif ediyordu. Ancak beşinciden sonra vazgeçtiler. En sonunda da Valencia'ya kakalayabildiler.

Taktikler ve maç motoru

Transferlerimiz de bittiğine göre artık maçlara başlayabiliriz. Ama maça çıkmadan önce kendimize bir taktik belirlememiz gerekiyor. Taktik ekranına geldiğimizde ufak tefek değişiklikler gözümüze çarpıyor, örneğin bazı tuşların yerleri değiştirilmiş. Bunun yanında bir de yenilik var, oyuncularınıza daha önceden CM tarafından belirlenmiş görevleri yükleyebilirsiniz. Her bir pozisyon için farklı görevler daha önceden hazırlanmış durumda. Ama eğer çok üşengeç değilseniz oyuncularınıza "preset" görevleri vermenizi tavsiye etmem. Bunlarla kendiniz uğraşırsanız çok daha başarılı olacaksınız.

Taktikleri de bitirdiğimize göre artık maça geçebiliriz. Maça başlayıp, oyuncuların istatistiklerini açtığımız anda dikkatimizi oyuncuların reytingleri çekiyor. O da nesi? Bugüne kadar her zaman 6 ile maça başlayan oyuncular artık 5 ile başlıyorlar. Buna oldukça şaşır-dım ancak CM'de ezelden beri yapılmasını istediğim bir değişiklikti, o yüzden oldukça da sevindim. Bu şekilde gerçekten mükemmel oynayan oyuncularla, iyi oynayanlar arasındaki fark çok daha rahat bir şekilde açığa çıkacak. Neyse bu ufak çaplı şoku da atlattıktan son-

ra, maçın 2D motoruna geçelim. Bu konuda da SI Games iyi iş çıkarmış ve bir sürü saçmalığı ortadan kaldırmış. Oyuncuların diplerindeki toplara saçma bir şekilde müdahale etmemeleri ve topu ayaklarından gerçek hayatta hiç bir zaman açmadıkları kadar açmaları düzeltilenlerden bir kaçı. Maçta gol olunca artık bir de golün tekrarını görüyoruz yavaşlatılmış gösterimde. Defansımızın nerede hata yaptığını veya forvetimizin ne kadar güzel bir gol attığını farkedebiliyoruz.

Maçlar oynandıkça ayın sonundaki ödülleri dağıtılıyor. Hemen üstte güzel gol deyince aklıma geldi, her ay ligde atılan en güzel 3 gol seçiliyor. Üstelik de sadece uzaktan atılan şutlar değil, takım halinde organize şekilde atılmış goller de seçiliyor. Çok ince bir detay ve her ay 3 tane gol izlemek gerçekten zevkli.

Son söz

Son olarak minnacık değişikliklerden söz edeyim. Artık maçlarda spikerler daha detaylı cümleler kuruyorlar. Medyamız daha değişik mesajlarla karşımıza çıkıyor. Bunlar zaten her yeni CM'de karşımıza çıkan detaylar. Kısacası bu oyunu gidin alın ve oynayın. Çünkü bu bir genişleme paketi gibi bir şey değil, çok daha farklı, başlı başına bir oyun. CM4'e çıkan resmi yamalar ile bu oyunun kalitesine ulaşamazsınız. Yama demişken, bu oyunun da şu anda 2. yamasının yolda olduğunu söylemem de yarar var. Şampiyonlar Ligi finalinde görüşmek dileğiyle. Hepiniz İmparator olasınız....

LEVEL CLASSIC



Artılar

Bir ek paket gibi değil de başlı başına bir oyun olması. Bir sürü değişiklik olması ve buglerden kurtulması.

Eksiler

Kayda değer bir eksisi yok. Ama hala CM severlerin haricinde kaç kimsenin oynayacağı büyük soru.

Level Notu



SECRET WEAPONS — OVER — NORMANDY

Bence Lawrence
Holland ve ekibi bu
işleri bırakıp tekrar
Star Wars dünyasına
dönsünler!

Bilgi için: <http://www.totallygames.com/> Yapım: Totally Games Dağıtım: Lucas Arts Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Orta
Minimum sistem: 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HD alanı. Önerilen sistem: 1,2 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX.

M. Berker Gungör
gberker@level.com.tr

Lawrence Holland ismine aşina mısınız? Peki ya Totally Games tanıdık geliyor mu? Aslında yeni nesil oyuncuların bu isimleri bilmemesi doğal karşılanabilir, çünkü bir hayli zamandır bu takımdan bir oyun çıkmadı. Hafızanızı tazeleyeyim, Lawrence Holland amca artık klasik olmuş tüm Star Wars uzay simülasyonlarının fikir babasıdır. TIE Fighter, X-Wing, X-Wing: Alliance, hepsi bu adamın başının altından çıktı işte. Ve beni saatlerce ekran başına bağlayıp, bir sürü analog joystick kırmama sebep oldu o oyunlar. Bu gruptan bir de İkinci Dünya Savaşı konulu uçuş oyunu çıktı, sanırım 1991

ya da 1992 yılındaydı. Ama doğrusu Star Wars oyunları o kadar meşguldüm ki, arada onu kaçırdım.

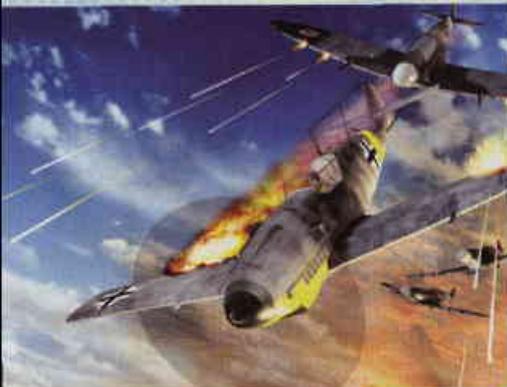
Senelerdir Lawrence amcanın yeni bir X-Wing ya da tercihan TIE Fighter oyunu yapmasını, serinin devam etmesini bekledim durdum. Ama adamlardan en küçük bir ses bile çıkmadı. Sonra da Secret Weapons Over Normandy çıktı ortaya. SWON hakkında çok bir bilgim yoktu, ancak doğrusu Totally Games'in çok ciddi, çok gerçekçi bir simülasyon yapacağına da ihtimal vermiyordum. Önceki oyunlarından tanıdığım kadarıyla oynanabilirlik ve eğlence faktörünün nispeten ağır basacağını düşünüyordum. Nasıl yanılmışım tahmin bile edemezsiniz! Çünkü bu oyun tamamen başka bir şey çıktı!

Gizli saklı silahlar...

Yapımcıların iddiasına inanacak olursak eğer, Secret Weapons Over Normandy üzerine hayli emek verilmiş, uçakların motor seslerine kadar gerçekçi olması için çaba sarfedilmiş, çok ciddi bir uçuş simülasyonudur. Şimdi, ya ben İngilizce'yi unuttum, ya da yapımcılar bizi çok fena kekiyor, bunun başka açıklaması yok. Çünkü bu oyunu gördükten sonra

kalkıp da simülasyon olduğunu söylemeye imkan yok. Zaten oyunun aynı zamanda konsollar için de çıkarılıyor olması sanırım yeterince açıklayıcıdır. Oyun konsollarında gerçekçi bir simülasyon bulamazsınız. Güçleri yetmediğinden filan değil, sadece konsol pazarında böyle bir türe talep olmadığıdır.

Ancak zaten SWON oyuna girdiğiniz ilk andan itibaren, gerek menü ayar seçenekleriyle, gerek diğer unsurlarıyla yapımcıların söylediğini yalanlıyor. Karşınızdakinin bir simülasyon değil, son derece basit bir aksiyon oyunu olduğunu hemen anlıyorsunuz. Her şeyden önce oyundaki pek çok unsur konsol oyunlarından aşina olduğumuz üzere "kilitli" ve oyun ilerledikçe açılıyor. Yeni uçaklar, uçaklar için seçebileceğiniz modifikasyonlar ve daha pek çok unsur ilerledikçe görebileceksiniz. Evet, görevler ilerledikçe yeni uçaklar çıktığı gibi, bir de uçaklara takabileceğiniz zırh, silah, motor modları filan açılıyor ki, zaten böyle bir yapıya sahip oyunun simülasyon olduğunu söylemek için hiç oyundan filan anlamıyor olmak lazım.





Uç baba torik!

SWON hesapta sizi İkinci Dünya Savaşı esnasında kurulan gizli bir hava saldırı birliğinin bir üyesi olarak olaya sokuyor. Canlandırduğunuz karakterden karşınıza çıkan elemanlara dek oyundaki hemen herkes cidden klişe tiplmeler. Tabii oyunun kalanı sağlam olsa onlar bu kadar göze batmazdı, ama maalesef değil. SWON sizi Avrupa'dan Pasifik'e dek pek çok yere götürüyor ve farklı görevler sunuyor. Ama gelin görün ki, bu görevler çoğunlukla dalga dalga gelen düşmanlarla tek başınıza kapıştığınız basit çarpışmalara dönüşmekten kurtulamıyor. Tek başınıza dedim, çünkü çoğu zaman kanat adamlarınızın yapay zekası düşmaninkinden de kötü kalıyor ve tüm yük size biniyor.

Tabii bazıları için bolca aksiyon gerçekçilikten daha önemlidir. SWON o türden bir oyun isteyenler için çok ideal sayılır aslında çünkü ne uçuş dinamikleri, ne de başka herhangi bir unsur "simülasyon" statüsüne girmeyecek denli basit. Çoğunlukla tüm yap-

manız gereken etraftaki her düşmanı çabucak düşürmek, acele tarafından bir sonra ki çatışma noktasına yetişmek ve aynı şeyi baştan yapmak. Görevler çoğunlukla zamana karşı geçiyor ve o da pek bol değil. Zaten oyunun bir diğer can sıkıcı yanı da bu, bolca aksiyona rağmen yapı kesinlikle dengesiz. Kimi zaman aşırı zor, kimi zaman da aşırı kolay oluyor. Oyunda "Reflex Time" denen bir özellik var, bu bir nevi Max Payne amcanın "Bullet Time" olayına benziyor. Ancak bazı görevler yavaşlatılmış olarak oynasanız bile zor olabiliyor. Kaldı ki böyle bir özelliği olan oyunun ne kadar simülasyon sayılabileceği de ayrıca tartışılır.

Yer demir, gök bakar...

SWON daha iyi grafik ve sesler sunsaydı, belki daha kabul edilebilir bir aksiyon oyunu olabilirdi. Ancak oyunun genelindeki grafik kalitenin çok zayıf olmasa bile modern ölçütlerin çok altında olduğu rahatlıkla söylenebilir. Tabii bunun iyi bir yanı da yok değil, çoğu simülasyonun aksine

hispeten düşük sistemlerde bile yeterince hızlı çalışabiliyor. Ama grafik olsun, ses olsun bunlar kesinlikle ne çok gerçekçi, ne de etkileyici.

Aslında SWON oynarken aklına çok daha başka oyunların isimleri geliverdi. Crimson Skies olsun, Rogue Squadron serileri olsun pek çok adını duyurmuş oyun SWON için fikir babalığı yapmış gibi görünüyor. Ancak maalesef SWON gerçekte o oyunlarla aynı parkurda koşmasına rağmen, onların yarısı kadar bile olamıyor. Uçak olsun, aksiyon olsun diyen insanlar için belki bir müddet eğlendirici olabilir. Ancak kaliteli oyunları seven, hele de gerçekçi bir simülasyon isteyenlerin bu oyunu pek işi olmamalıdır bence. ☺



Artılar

Bol aksiyon, kolay oynanabilen bir oyun, düşük sistem ihtiyacı.

Eksiler

Atmosfer yok, multiplayer yok, simülasyonla alakası yok, ses ve grafikler vasat.

Level Notu



"UMMADIK TAŞ" VAKASI... SILENT STORM



LEVEL.COM

Şu İkinci Dünya Savaşı'ndan ne eklemek yedi oyun yapımcıları ama!

Bilgi için: http://www.nival.com/eng/s2_info.html Yapım: Nival Interactive Dağıtım: JoWood Tür: Strateji Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Orta Minimum sistem: 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen sistem: 2,2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

M. Berker Cüngör
gberker@level.com.tr

Özellikle son birkaç yıldır git-tikçe artan bir biçimde eski Doğu Bloku ülkelerinin oyun pazarındaki payı katlanarak artıyor. Ve son zamanlarda karşımıza çıkan hayli başarılı oyunlardan pek çoğu bu ülkelerin ürünü. Silent Storm bunun çok güzel bir örneği. Üstelik olaylara çok farklı bir bakış açısı da getiriyor.

Sessiz ve derinden...

Silent Storm daha önce de oyunlarını tanıttığımız bir Rus firması olan Nival tarafından hazırlanmış. Fallout Tactics, X-Com ya da Jagged Alliance türü sıra tabanlı ve hafiften RPG unsurları içeren taktik oyunlardan hoşlanır mısınız? Eğer cevabınız olumluysa o zaman uzun bir süredir bu türden çok sağlam bir oyun çıkmadığını da biliyorsunuz demektir. Evet, yeni bir X-Com oyunu var piyasada. Ancak doğrusu benim beklentimi karşılamadı.

Silent Storm dışarıdan bakınca basit bir savaş oyunu gibi görünse de aslında bundan çok daha fazlasına sahip. Konu 1943 yılında geçiyor. Savaşın her iki tarafındaki ülkeler de işin sadece cephede bilmeyeceğini bildiklerinden, çok ciddi casusluk ve sabotaj faaliyetleri içindedirler. Özellikle Almanya ve İngiltere arasındaki casuslar savaşı son derece şiddetli geçmektedir. İşte siz bu taraflardan birini seçip kendi takımlarınızı oluşturmak ve dönen dolaplaçı açığa çıkarmakla görevlisiniz. Evet, bu oyun sadece Müttefikler değil, İttifak kuvvetleri tarafında da oynamanıza imkan tanıyor. İngiltere ile oynarken takımlarınızı Rus, İngiliz ve Amerikan askerleri arasından seçerek kuruyorsunuz. Alman senaryosunda ise Alman, İtalyan ve Japon karakterler arasından seçim yapıyor.

Kimsin sen?

Oyunda sizi temsil eden bir ana karakter var ve bunu her göreve götürüyorsunuz. Bu karakteri ve diğerlerini ister hazır

dosyalardan seçebilir,

isterseniz bir RPG oynarken olduğu gibi sıfırdan yaratabilirsiniz.

Karakter yaratılması temelinde Fallout ile büyük benzerlik gösteren bir sisteme dayanıyor. Karakter gelişiminde ise tıpkı Diablo 2'de olduğu gibi bir "yetenek ağacına" yer verilmiş.

Her karakterin sınıfına göre kendine has bir yetenek ağacı var ve zaman geçtikçe kazanılan yeni özellikler sayesinde her elemanı belli bir konuda son derece etkili hale getirmek mümkün oluyor. Tabii bu durum aynı zamanda adam kaybetmeyi de biraz tahammül edilmez hale getiriyor ama zaten bu türden her oyunda yaşanan bir sıkıntıdır bu. Neyse ki yükleme süreleri biraz uzun olmasına karşın, pek çok aşamada oyunu kaydetme imkanına sahibiz.

Oyunda takımınız belli bir üstün hareket ederek dünya ve bölgesel haritalar

üzerinde çeşitli görevlere doğru gidiyorlar. Dünya haritası üzerindeki yeni görev bölgeleri ancak senaryo ilerledikçe açılıyor. Ancak her görevde senaryoyu ilerletmek zorunda değilsiniz, sırf adamlara tecrübe kazandırmak için de etrafta dolaşarak çeşitli "karşılaşmalar" yaşayabilir, hatta bu sayede bazı az bulunan türden donanıma da kavuşabilirsiniz. Tabii üslerinizde donanım ve tıbbi bakım konularında sıkıntı çekmemenizi sağlayacak imkanlar var, ama kim savaş alanındaki yağmanın lezzetini inkar edebilir ki?

Senaryoyu ilerletecek bir göreve gittiğinizde size zorluk seviyesine göre değişen miktarda ipucu veriliyor. Bu sayede görevin birincil ve ikincil amaçlarını yerine getirmeniz mümkün oluyor. Bu amaçlar bir belgeyi çalmak, sabotaj yapmak ya da adam kaçırmak gibi çok farklı casusluk faaliyetlerini gerektirebiliyor. Tabii görev bölgesine giderken ve dönerken sürpriz karşılaşmalar yaşama ihtimaliniz de her zaman mümkün.

Sıra bende!

Oyun aslında her açıdan zevkli, ama en lezzetli kısmı şüphesiz taktik haritalarda yaşanan çarpışmalar. Bu noktada oyunun yapımcılarını takdir etmemek elde değil, çünkü bu zamana dek bu tür oyunlarda görülen en sağlam unsurları bir araya getirmeyi başarmışlar. Her şeyden önce etrafta düşman yokken hareketleri gerçek zamanlı yapıyorsunuz ki, bu da size rahatça çalışma imkanı sunuyor.





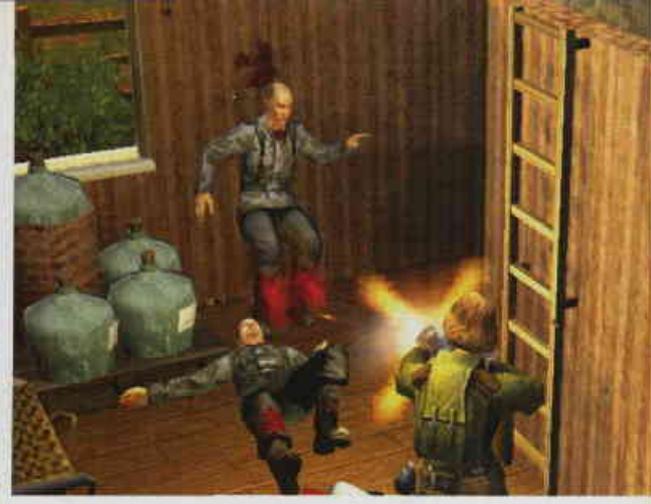
Ama ortam ısınmaya başladığı anda iş sıra tabanlıya dönüyor. Bu noktada adamlarınızın belli işleri bir sırada yapabilmeleri mümkün, tabii hareket puanları yettiği sürece. Ayrıca hareket etmeden pusuda yatan birinin karşı tarafa "interrupt" atabileceği, yani onu gafil avlayabileceğini de unutmayın.

Birimler haritada hemen her tür hareketi yapabiliyorlar, duvardan atlamak, merdiven tırmanmak, bubi tuzağını etkisiz hale getirmek gibi tavırlar hep oyunun doğal parçaları. Ancak herkes hareket ederken ses çıkarabilir ve bu yüzden görülmeyen kişilerin en azından duyulması ihtimali her zaman mevcut. Yani oyunda görüş açıları kadar duyma yetisi de önemli rol oynuyor.

Taktik savaş esnasında göreceğiniz grafikler şu ana dek yapılmış olanların en iyisi. Tamamen üç boyutlu olan grafikler sayesinde kamera açılarını rahatlıkla dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Oyur-

nun grafikleri ve efektleri gerçekten çok iyi ve en yeni ekran kartlarındaki tüm teknolojileri de sonuna kadar kullanıyorlar. Ancak yavaş bir bilgisayarınız varsa üzülmeyin, çünkü oyun içinden grafik detayı istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Üstelik detay seviyesi düşüken bile görüntü o kadar fena sayılmaz.

Ancak esas bomba oyun alanındaki istisnasız hemen her nesnenin etkileşimli olması. Tavanı patlatın ve yukarıdaki düşman aşağı uçup kafa üstü çakılsın! Duvarı uçurun ve arkasındakilerin nasıl etrafa saçıldığına şahit olun! Kurşunlar, patlayıcılar ve diğer pek çok şey etrafı gerçekten çok detaylı bir etkileşime giriyorlar. Tahta perde ve briket duvar kurşunlara farklı tepkiler veriyor. Bunun da haricinde karakter kontrolü de gerçekten çok fazla seçenek sunuyor ve bunların hiçbiri gereksiz değil. Askerlerin nasıl ilerleyeceğinden ne şekilde ateş edeceğine dek pek çok detayı ayarlayabilirsiniz. Mesela elinde bolca mermisi olan otomatik tüfekli bir elemana baskı ateşi açtırmak istiyorsanız, hareket puanı yettiği sürece bir noktaya ateş açmasını söyleyebilirsiniz. Puan ya da mermi, biri-



bitene dek o bölgeyi delik deşik edecektir, tabii olası düşmanları da. Ancak burada önemli bir nokta var, o da hesabınızı dikkatli yapmanız gerektiği, çünkü emin olun adamlarınızın açıkta ve hareketsiz yakalanmasını istemezsiniz. Düşman yapay zekası hiç fena değil, ancak nedendir bilmem, hemen her zaman sizden biraz daha fazla hareket puanları var gibime geldi.

Silent Storm tamamen kusursuz değil tabii, en büyük problem de yükleme zamanlarının çok uzun olması ve yapay zekanın sırasını çok ağır tamamlaması. Oyun alanındaki NPC karakter sayısı arttıkça sıranın tekrar size gelmesi de o denli uzuyor. Sırf bu yüzden yeterince sabırlı olmayan kişiler oyundan rahatlıkla soğuyabilir. Canımı sıkan bir diğer unsur da seslendirmeler oldu. Oyunu Ruslar yaptığı için mi bilmem, sanki sırf gıcıklık olsun diye Almanların konuşmaları aşırı sulandırılmış. Ama onun dışında ses efektlerine diyecek bir şey yok. Ve tabii oyunun bir başka eksikliği de multiplay seçeneği sunmaması. Ama tabii bence bu gerçekten de büyük bir kayıp değil, bu tek başına daha güzel oynanacak bir oyun katanatındeyim. Sonuç? Alın oynayın, az bulunan türden bir cevher bu çünkü. ❁

LEVEL HİT



Artılar

RPG ve strateji unsurlarının mükemmel bir karışımı, farklı taraflar için farklı senaryo, mükemmel grafikler, çok detaylı çarpışma dinamikleri.

Eksiler

Uzun yükleme ve oyun süreleri, multiplay yok.

Level Notu



JET FIGHTER V

HOMELAND DEFENDER

Bu oyun geçer notu, herkesin oynayabileceği bir oyun olduğu için alıyor.

Bilgi için: <http://www.globalstarsoftware.com> Yapım: Global Star Software Dağıtım: Take 2 Interactive Tür: Uçuş simülasyonu (sulandırılmış) Multiplay: Var Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128MB Ram, 32MB GFX Önerilen Sistem: 1.2 Ghz CPU, 256MB Ram, 64MB GFX İngilizce gereksinimi: Az

Serhat Bekdemir
serhat@level.com.tr



Artılar

Kolay uçuş dinamikleri, düşük konfigürasyonda çalışması

Eksiler

Tüm uçaklar benzer şekilde uçuyor, detaylardan yoksun, görev bitirme hissi yok

Level Notu



Uçuş simülasyonları ve "Air Combat" oyunlarını iyi oynamak, türe ilgi duymayan oyuncular için her zaman zor olmuştur. Sadece düzgün uçmayı öğrenmenin saatler aldığı simülasyonları hakkını vererek oynamak için aerodinamik doktorası sorulduğu rivayetleri de vardır. JetFighter 5: Homeland Defender ise canı bir jete atlayıp biraz it dalaşı yapayım, sağda solda tank varsa onları temizleyeyim ama havacılık diplomasına da gerek yok diyenler için birebir.

Eğitim Uçuşları

Kolay oyun yapısı temel uçuş bilgilerini kapsayan eğitimler içeriyor. Hiç bilmeyene uçuş dersleri tarzındaki anlatımı ve kolay kontrolleri ile oyuna hazırlık fazla zamanınızı almayacaktır. Oyundaki üç jet Lockheed-Martinler; F-16 Fighting Falcon, F/A-22 Raptor ve daha adını sanını simülasyonlarda duymadığımız yeni savaş makinesi F-35 Joint Strike

Fighter. "Campaign" modu 30'dan fazla görev içeriyor. Genelde "hey şurda jetler var git düşür, gel burada tanklar da var, ha olmadı biraz da resim çek gibi" görevler. Hikaye de K. Kore ordusundan çalınan silahlarla Amerika'nın batı yakasının işgalini konu alıyor. Siz de önemli bir pilotsunuz (eski serilerden herhalde) "bir el at da şunları kovayalım abi" der gibiler. Görevlere genelde havada başlıyorsunuz ve belli sayıdaki düşman kuvvetlerini yok ettikten sonra görevi tamamlamak için havaalanına dönmenize bile gerek yok. Hava-dayken bitiyor bütün olay. Bir çok görevde kanat arkadaşlarınız bulunuyor ama aranızdaki iletişim çok kısıtlı. Telsiz mesajları sadece görev başladığı zaman ve daha sonra bir şey duymuyorsunuz. Kim öle kim kala belli değil.

16 oyuncu ile birlikte oynanabilen multiplay seçeneği arkadaş-

larınızla keyifli keyifli it dalaşı yapmak için ideal. İnternet üzerinden oynanabilmesi için bir yama çıkarılacağından bahsediliyor ama, bu saatten sonra kim yamar onu be abi? Yap adam gibi baştan.

Amerika'nın batı yakasındaki tüm şehirler haritada yer alıyor ve Los Angeles'in gökdelenleri arasında uçma şansına da sahipsiniz. Fakat yüzey kaplamaları yeterince iyi olmadığından "ayy bayıldım şu manzaraya" olmuyor bir türlü. Gökdelenler tek tip zemin kaplaması kullandığından pencereleri yok. Kokpite gelince... gerçekçilik aramayın. Size ne veriliyorsa onu kullanın!

Ses kalitesine gelince, her şey var ama bir şey eksik hissi veriyor hep. 600 knot hızda Afterburner açmış giderken, rüzgarın kanopide oluşturduğu ısıklı sesini duyuyorsunuz. Hoş oluyorsunuz tabii. Oyunun düşük konfigürasyon gerektirmesi, eksik yanlarına rağmen eğlenceli olması ve uçuş simülasyonları ile hiç ilgilenmemiş ama "jete bineceğim tutmayın beni" diyenler için birebir. Alın oynayın derim ama ciddi simülasyon tutkunları şiddetle uzak durun. Hatta arkanıza bakmadan koşarak uzaklaşın. ☺



WARLORDS IV

HEROES OF ETHERIA

Zaman nasıl da hızla geçiyor...

Bilgi için: <http://www.infinite-interactive.com/> Yapım: Infinite Interactive Dağıtım: Avaturk Tür: Strateji Multiplayer: İnternet. İngilizce gereksinimi: Orta. Minimum sistem: 450 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 500 MB HD alanı. Önerilen sistem: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

M. Berker GÜngör
gberker@level.com.tr

Doğrusu bundan önce ki Warlords oyununu oynayalı o kadar uzun zaman oldu ki! Ama doğrusu hatırladığımdan çok daha farklı bir yapıyla karşılaştım ve biraz hayal kırıklığına da uğramadım dersem yalan olur. Warlords serileri çok iddialı olmamakla beraber hoş sıra tabanlı stratejilerdi. Kendine has pek çok özellikleriyle Heroes of Might and Magic serilerinden bariz biçimde ayrıldıklarını da iyi hatırlıyorum ki en büyük rakibi de oydu zaten. Ama bu son oyun pek çok açıdan rakiplerine çok benzemiş.

Ölü bir prens

Oyunun konusu 3000 yıl önce Etheria'nın altını üstüne getiren bir felaketin üzerine kurulu. Güç delisi bir Elf prensi çıkardığı iç savaş başarılı olmayınca dört büyük iblisi çağırabileceği bir büyü yapar. Ancak büyü prensi ve şehirini yok etmekle kalmaz, dünyanın da altını üstüne getirir. Tabii zamanla olup bitenler unutulmuştur, ama bir gün Ork sürülerinin anlamsız bir biçimde şehirlere akınlar düzenlemeye başlamasıyla barış ortamı bozulur. Orklar tuhaf bir biçimde şehirlerin kitaplıklarını yağmalamakta, sanki bir bilgiye ulaşmaya çalışmaktadırlar. Biz topraklarını savunmaya çalışan bir Warlord olarak savaşa gireriz ve kendimizi

hikayenin ortasında buluruz. • Oyun alışılmış bir sıra tabanlı fantastik stratejinin tüm öğelerini taşıyor. Haritada şehirler var ve bunlar sahiplerine gelir, asker ve büyü gücü sağlıyorlar. Sizi temsil eden bir Warlord başkenti bekliyor ve ordularınıza da kahramanlar kumanda ediyor. Ordu dediysen bunlar on birimden oluşan gruplar, ama her asker tıpkı kahramanlar gibi seviye kazandığından gittikçe güçlenebiliyor. Üstelik sık sık normalde kendinizin üretemeyeceği birimler de katılabilir. Bu ordularla haritada dolaşılıyor ve düşmanı ortadan kaldırmaya çalışılıyorsunuz.

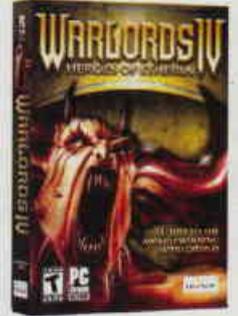
Ölümcül bir büyü

Warlords 4 değişen ordu yapısı dışında bir de Quest sistemine kavuşmuş. Çıkan bir "quest" tamamlandığında güçlü bir silah, büyü ya da birimi kendinize katabiliyorsunuz. Üstelik bunlardan seçtikleriniz bir sonraki göreve de geliyor. Savaşlar da sıralı olarak gerçekleşiyor. Seçtiğiniz birim öne çıkarak ölene dek dövüşüyor, o esnada uzun menzilli birimler de duruma göre kendile-

rince savaşa katılabiliyorlar. Sağ kalanlar tecrübe puanını kazanıp seviye atlıyor. Bildiğiniz işler yani, çok yeni bir şey yok.

Aslında oyun kötü değil, oynadıkça insanı sarıyor, hele de uzun zamandır bu türden bir yapıma hasret kaldıysanız. Ama maalesef aradan geçen bu kadar zamandan sonra Warlords 4 olması gerektiği gibi gelişmemiş. Mesela grafikler ve sesler kesinlikle HOMAM 3'ten bile daha zayıf diyebilirim.

Canımı sıkın bir diğer unsur da taktik savaş modeli. Bunu kim tasarladıysa çok sağ olsun, savaş üzerinde hiçbir kontrolünüz olmaması için elinden geleni yapmış! Hatta oyuna bir de otomatik savaş seçeneği koymuşlar ki bu işlerle hiç uğraşmayalım. Oynanabilirlik başka şey, bu bambaşka bir şey. Disciples gibi nispeten basit bir oyun bile daha fazla taktik kontrol imkanı sunuyordu. Neyse, Warlords 4 sevenleri için bir defa oynayıp bitirilecek bir oyun, ama türün delisi değilseniz ilginizi kesinlikle çekmez, bunu da söyleyeyim. ☹



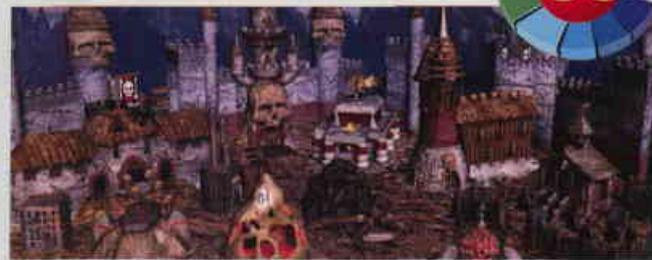
Artılar

Müzikler hoş, yapay zeka fena değil, oynanabilirlik yüksek.

Eksiler

Grafikler ve ses efektleri antika, taktik savaş modeli çok yetersiz, irili ufaklı program hataları mevcut.

Level Notu



ESKİ ADVENTURE'LARIN ANISINA

IN MEMORIAM

Online olmanın bedelini aklınızla ödeyeceksiniz...

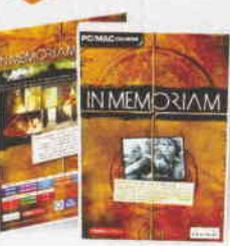


LEVEL HIT

Bilgi için: www.inmemoriam-thegame.com Yapım: Lexis Numérique Dağıtım: Avaturk Tür: Adventure Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 333 MHz CPU, 64MB RAM, 16MB GFX, 56K bağlantı Önerilen Sistem: 500 MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX, kesintisiz Internet

Güven Çatak
guven@level.com.tr

LEVEL HIT



İşler değişiyor. Artık oyun yapmak için ille de ileri düzeyde C++ veya 3D Max bilmeniz gerekmiyor. Sağ olsun Internet ve Macromedia. İyi bir multimedia tasarımcıysanız, birazcık script desteği alarak çok şık oyunlar geliştirebilirsiniz. Tabii kastettiğim basit arcade veya platform oyunları değil; belirli bir kurgunun yer aldığı gerçek oyunlar. Geçmiş sayıların birinde incelediğim Dark Fall gibi In Memoriam da Macromedia yazılımlarıyla (Director, Flash, vb.) hazırlanmış bir adventure. En önemli farkı bu sefer oyunun içine Internet ve olanaklarının da katılması.

Çünkü onlar keşfedilmek ve yaptıklarından dolayı en az kendileri kadar zeki insanlar tarafından takdir edilmek isterler. Evet, ortada bir manyak var; kapanmış bir cinayet dosyasını yeniden açan Jack adındaki bir gazeteciyi ve arkadaşısını kaçırmış durumda. Hala hayattalar ama bundan sonra hayatta kalmaları Phoenix lakaplı kötü zihniyetin, manyak bulmacalarını çözmenize bağlı.

Bulmacalar çok çeşitli ve emin olun zorlayıcı; hatta bazı arcade tarzı olanlar bunaltıcı. Ama merak etmeyin yalnız değilsiniz. SKL bu CD'yi dünyanın dört bir yanına yolladığı için, sizin gibi oyunu çözmeye çalışan bir sürü kurban var. Mütemadiyen onlardan ve firmadan e-postalar olarak destek görüyorsunuz. Unutmadan e-postalarınızı kontrol etmeniz gerektiği ve bazı bulmacalar bizzat online olduğu için kesintisiz bir bağlantıyla oynamanız tavsiye edilir; diğer türlü dial-up takılmanız, hızınızı kesecektir. Bulmaca-

lar, hem oyunu oluşturuyor, hem de ara videoların yardımıyla oyunu kurguluyor. Birinde takıldığınız zaman diğerine geçebiliyorsunuz. Bu anlamda doğrusal olmayan, daha üst seviyede doğrusal olan bir kurgu mevcut. Genellikle harfler, rakamlar ve imajlarla uğraşıyorsunuz.

İnternet de karanlık olabilir

Oyun, oldukça karanlık bir atmosfere sahip. Bulmacaların, katilin bilinçaltına uzanan yolu temsil edercesine dikenli ve kasvetli; hasta bir beyin tarafından üretildiklerini düşünürsek, grafiklerinin de 'hastalıklı' olduğunu söyleyebiliriz. Grafikler, derinlere gömülenlerin yansıması adeta. Videolar düzgün ve etkileyici. Sesler de oldukça etkili. Peşinizi bırakmıyorlar. In Memoriam, hevesinizi bloke eden bazı anlamsız bulmacaları dışında, tarzı ve farkıyla başarılı bir deneme. Yeni bir şeyler arıyorsanız, In Memoriam ilginç bir deneyim olabilir... ☺

Artılar

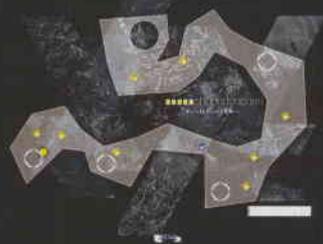
Oyunun kesinlikle görsel bir tarzı var. Bulmacalarla seri-katil kovalamak ilginç bir yaklaşım.

Eksiler

Mini arcade tadındaki bulmacalar çok kasabılıyor. İlerledikçe bulmacalar tekrar ediyor.

Level Notu**CD açılır, ekran kararır...**

Her şey SKL Networks firmasından bir CD almanızla başlar (benimkini de Sinan verir). CD açılır ve öncelikle kayıt olmamız istenir. Oluruz çünkü oyunun bazı bölümleri Internet üzerinden oynanacaktır. Ardından rahatsız olabileceğimiz uyarısı yapılan bir video izleriz. Night-shot ile çekilmiş, grenli dijital görüntüler, sizi bir an "Kuzuların Sessizliği"ne götürür. Video biter ve artık top sizdedir. Tüm bu gösteri aslında bir seri katilin yakalanmak için size yalvarışıdır.

♣ Arcade tarzı bulmacalar çok can sıkıcı**♣ Montajın anahtarı başka bir bulmacada saklı****♣ Parçaları birleştirmek yeterli değil****♣ Videolar oldukça etkili**

ANNO 1503: SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN

İlk oyunun kırıksıklıklarını düzeltten bir ütü

Bilgi için: www.anno1503.de Yapım: Sunflowers Dağıtım: EA Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplayer: Yok Almanca gereksinimi: Orta Minimum Sistem: 700Mhz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 800Mhz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

Anno 1503 (LEVEL Şubat-2003) yapı stratejileri arasında adını altın harflerle yazdırmış bir serinin kahramanı. Fakat baba bir yapı oyununun da eksiklerinin tamamlanması gerekebilir. Bunun farkında olan Sunflowers, "Schätze, Monster und Piraten"i (Hazine, Canavarlar ve Korsanlar) satış politikalarını bozmadan Almanca olarak piyasaya sürdü. Oyunun İngilizcesi de kısa bir süre sonra çıkacak.

Sözünü tutmayan yapımcı timsahlara atılır

Paket herhangi bir eklentiden bekleyeceğiniz gibi yeni binalar, senaryolar ve haritalarla geliyor. Oysa artık beklenen en önemli yenilik yine eksik: Multiplayer modunu bekleyenler hayal kırıklığına uğrayacaklar. Şimdilik modun yamayla ücretsiz olarak dağıtılacağı belirtiliyor. O zaman bize repertuardaki oniki yeni senaryonun tadını çıkarmak kalıyor. Senaryolar boyunca korsan yuvalarını dağıtacak, ticaret yapacak ve hazine avına çıkacaksınız. Oyunda timsah ve iskelet gibi on yeni yaratık sizi bekliyor. Buna

rağmen kendimi penguenle, ejderhayla uğraşacağınıza fazladan bina ekleyeceğim demekten almıyorum, çünkü oyunda yalnızca iki yeni bina bulunuyor. Bunlardan mahkeme binası suç oranını azaltırken savunma kulesi top atışlarıyla savunmayı güçlendiriyor. Özellikle kuleler doğru kullanıldığında büyük stratejik öneme sahip oluyorlar. Binalar dışında isyanlar, deprem ve volkanlar gibi felaketler senaryoya tuz biber olmuş.

İstatistik dersini oyunlarla öğrenelim(!)

İlk oyunda Tropico'nun güçlü istatistik tablolarını arıyordunuz, fakat ek paket sizi istatistiğe bağabilecek kapasitede. Ayrıca tarım işleri otomatikleşmiş ve artık gemileriniz düşman gemilerini kolayca devirebiliyorlar. Askerlerinizi istenen bölgelerde devriye gezdirerek sürpriz saldırılardan da korunabiliyoruz. Ana oyunda yakındığım yapay zeka yalnızca sınırlı ölçüde düzeltilmiş. Anno'da değişmeyen en önemli şey oynarken zamanın her zamankinden çabuk geçmesi olmuş. Yani sınavlarınız yakınsa sakın buluşmayın.

Sonuç olarak yapımcılar zaten sağlam olan binaya yeni kat çıkmaktansa, dekorasyonu gözden geçirelim demişler. Fakat Anno 1503 gibi bir oyun için daha yenilikçi bir paket beklerdim. Ne de olsa istatistik gibi fonksiyonlar bir iki yamayla da halledilebilirdi. Kim alsın dersek cevap ilk oyunun senaryolarını severek oynamış kitle olacaktır. Daha fazla yenilik isteyenler bu ek paketi almadan da hayatlarına devam edebilirler. ☺



Artılar

Kapsamlı istatistikler, eğlenceli senaryolar, doğal felaketler, oyun atmosferi

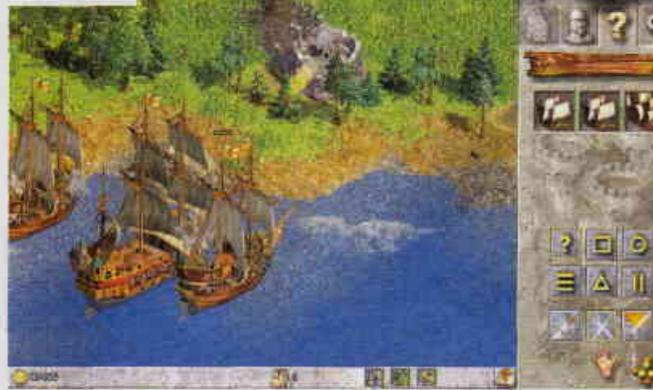
Eksiler

Sadece iki yeni bina, multiplayer modu eksik, birim yapay zekası hala saçmalayabiliyor

Level Notu

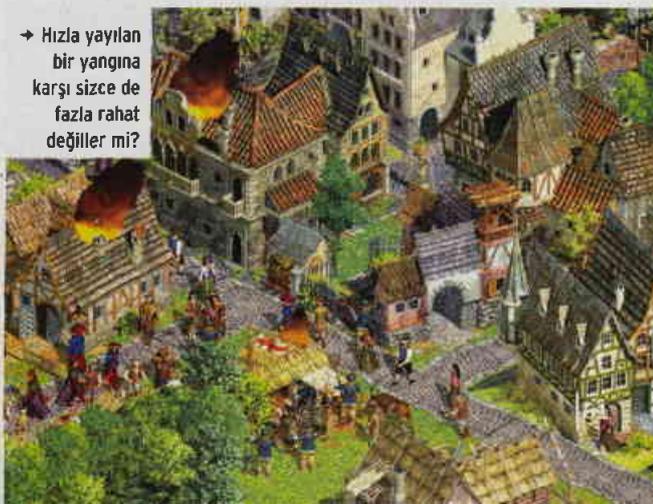


→ Bir kuleye üç gemi. Nerede adalet?



← Artık kusasıya kadar grafik ve rakamımız var

→ Hızla yayılan bir yangına karşı sizce de fazla rahat değiller mi?

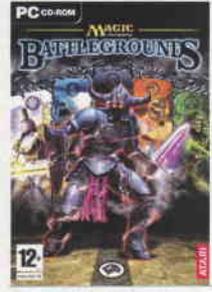


MAGIC THE GATHERING BATTLEGROUNDS

Parmak aşındırıcı bir strateji oyunu

Bilgi için: www.atari.com Yapım: Secret Level Dağıtım: Atari Tür: Gerçek zamanlı strateji, Multiplay: Lan, İnternet, aynı bilgisayardan 2 kişi.
Minimum sistem: 600 Mhz CPU, 256MB RAM, MB HDD, 16MB Ekran Kartı, Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 512RAM, 32MB Ekran Kartı.

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



Artılar

Renkli, çeşitli, eğlenceli, geniş bir kitleye hitap ediyor, tatmin edici derecede uzun sürüyor.

Eksiler

Çok karışık ve kontrolü güçleştirebilen bol renkli grafikler, MTG fanatiklerinin istediği bu değil, parmak erozyonu.

Level Notu



Magic The Gathering'i önce bil-meyenlere bir özetleyeyim. Harika resimler, kısa sözleri ve şiirleri ile kartlarla oynanan bir strateji oyunudur. Hikayesi zengin bir fantastik diyarda, belli elementlere hükmeden kudretli büyücüler arasındaki savaşlardır. Düzlüklerin büyüü beyazdır ve iyileştirip korur, ormanlar vahşidir ve karada en kudretli savaşçılarıdır. Kara büyücüler güçlerinin kabus yaratıklarının cirit attığı bataklıklardan alır ve ölüm büyülerini kullanırlar. Kırmızılar dağların ve ateşlerin gücüne sahiptir, güçlü vahşi ve dayanıklı yaratıklara ve yok edici büyülere sahiptir. Mavi rengin büyücülerini denizlere, adalara ve gökyüzüne hükmeder, illüzyonları ve kalabalık gizemli orduları vardır.

Masaüstü dediğimiz tabirle, yani arkadaşlarınız ile yüz yüze oynadığınız oyunlarda oynanırken

yanında çay kahve içilebilecek, düşünülebilecek ağır keyifli bir oyundur. Fakat bu güne kadar para basan bu oyunun bilgisayarda sağlam bir çeşidi yapılamadı. Taklidi olan Etherlords'u sevenler oldu ama ben ve benim gibi pek çok Magic oyuncusunu haliyle tatmin edemedi.

İşte Magic The Gathering: Battlegrounds bu sefer ilginç bir yol izliyor. Normalin tam aksine oyunu delicesine hızlandırarak hızlı ve kesin düşünebilme, zamanında karşılık verebilme yeteneğine önem veriyor. Bunu yaparken normalde toprak kartlarından mana toplama şeklini de değiştiriyor. Hatta tamamen toprak kartlarını kaldırıyor ve manayı ölenlerden veya ortamdan biz topluyoruz. Nasıl iyice kafanız karıştı mı?

Raging goblin, İlanowar elf

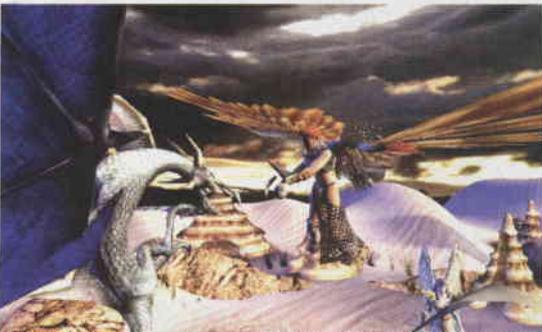
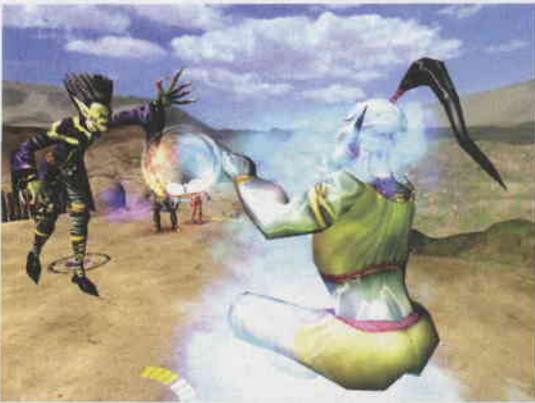
MtG: Battlegrounds adından belli ettiği üzerine savaş alanlarında, aslında küçük arenalarda kapışma üzerine kurulu. Birbirlerine meydan okuyan büyücüler karşılıklı olarak arenaya çıkıp birbirlerine yaratık çağırıp saldırmaya, büyüler atmaya ve hatta zaman zaman koşup kafa atmaya başlıyorlar. Aslında asa ile vuruyorlar ama ne fark eder ki? Sonuçta karşı tarafa gidip vuracak kadar delirdiyeniz sonuç aynı oluyor, siz de kan revan içinde kalıyorsunuz. Çünkü arenanın sizin olmayan tarafında bir süre sonra hasar almaya başlıyorsunuz.

Meydan okumalardan önce büyü kitabınızı hazırlıyorsunuz. A? Evet deste değil ayrıca bu oyunda olayımız büyü kitabıyla. Büyü kitabının 3 kısmı var. Yaratıklar, büyüler ve güçlendirmeler. Güçlendirmeler de büyü ama ayrı bir sınıfa giriyorlar. Misal 1 sağlıklı 1 savun-



ması olan bir yaratığı düşmana yolluyorsunuz, üzerine bir de gigant growth atıyorsunuz. O tırt yaratık oluyor bir zebellah!

Oyunun olayı yeni aldığınız güçleri iyi düzenlemek, savaşta deliler gibi koşturup mana toplamak bir yandan da doğru anda doğru yaratıkları çağırmak doğru büyüler yapmak. Her karşılaşma en son güçlerinizi ve değişik bir taktiği uygulamanızı gerektiriyor. Böylece oyun her bölümünde sizi mutlaka zorluyor. Ama bölümü geçemediğiniz her sefer biraz daha ipucu veriyor ve yardım ediyor. Devamlı yeni büyüler öğreniyoruz, yeniliklerin ardı arkası gelmiyor. 15' er görevden altı ana senaryo ise oyun süresi olarak fazlasıyla tatmin edici. Fakat esas oyunun çekiciliği benim gibi çok hareketli, gerçek zamanlı stratejilerden pek haz etmeyen birini bile kendine bağlayıp uzun süre oynatması oldu. Ama oyunun özellikle multiplay olarak pek çok güzel yanı var. Senaryoları bitirdikçe açtığınız her şeyi multiplayerda kullanabiliyorsunuz. Böylece size özel, imaj ve karizma sahibi kahramanlar oluşturabiliyor, büyü kitabınızı rakipleri çok şaşırtacak güçlerle doldurabiliyorsunuz. Üstüne üstlük bu dengeyi bozmuyor sadece çeşitlilik ve eğlence katıyor. ☺



DUNGEON SIEGE

LEGENDS OF ARANNA

"Aranma güzelim" Efsaneleri

Bilgi için: www.microsoft.com/games/dungeonsiege/loa Yapım: Mad Doc Software Dağıtım: Microsoft İngilizce gereksinim: Az
Minimum Sistem: 333Mhz CPU, 128MB RAM, 8MB GFX Önerilen Sistem: 1.6 GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Aslında ne hackim ne de slashim var. Ama bu durumda hack'n slash moduna geçeceğiz maalesef. Ya-hu bu geleceğine Dungeon Siege II gelseydi de onu oynasaydık keşke.

DS evrenimizde neler olmuş, neler bitmiş bir bakalım. Her zaman olduğu gibi yaşlı başlı bir şeytan bir yerlerden peydahlanır ve McGuffin'i tutuverir. Sizin de anlayacağınız gibi bizim olayımız bu gayri meşru şeytani ortadan kaldırmak ve dünyayı ele geçirmesine engel olmaktır. Klasik, çok pardon, klişe. Asıl oyunun yapımcısı ve yaratıcısı Chris Taylor (Gas Powered Games) şu an DS II'yi bitirmek ile meşgul. Bu yüzden LoA'yı Mad Doc Software (Star Trek:Armada II, Empire Earth:The Art of Conquest) yapmış. Doğal olarak hiçbir şeyi riske etmeden orijinal formüle sadık kalmışlar. Klişe yeni bir senaryo, yeni bir sürü "item", yeni hazineler ve kesilecek bir dünya yeni yaratık ile karşımıza çıkmışlar.

Sen anca,

Harita tasarımlarında hiç bir değişiklik yok iken, yaratık sayısı birazcık abartılmış gibi geldi. Sizin içinde eşyalarınız vs. ölümü-ne koruyacak bir cep hayvanlığı

olsa bile, oyunun ilginç bir yanı pek yok. Diablo klonu olmaktan öteye giden bir şey yok yine de. Diablo'ya karşın tek artısı grup sistemi ki, asıl oyundaki tad burada da yok maalesef. DS o kadar eğlenecek oynadığım bir oyun olsa bile genişleme paketi pek genişletmemiş oyunu. Bütün bu canımı sıkan olayların üstüne tuz biber eken bir durum var ki, o da daha önce ye-tiştirdiğim, geliştirdiğim gözüm gibi baktığım karakterimi LoA'ya aktaramıyor olmam. İlla en baştan başlayıp tır tır oynamanız gerekiyor ki çok can sıkıcı.

Tam bu noktada genişleme paketinden bahsetmekten vazgeçiyorum. Sebabi ise, İnternet'te 15 dakika kadar dolanarak bundan çok daha başarılı harita, item ve modlar bulup kurabileceğim gerçeği. Ayrıca bulacağım modlar ne ekran kartım ile çakacak ne de sürücü beğenmemek gibi bir şansı olacak. Tamam ekranı alabilirdiğine kaplayan devasa yaratıklar sokuşturamayacağım belki oyunuma ama en azından istedi-

ğim ile istemediğimi ayırabileceğim. Yeni eşyalar dersiniz, binlercesi var İnternet'te. Daha da kısıtı oyuna yeni hiçbir tat getirmiyor. Geviş getirmekten ibaret yanı.

Yaratık kesersin...

Anlayamadığım başarılı olmadığımı bile bile neden bir genişleme paketi yaparsın başarılı olan bir oyuna. Ne gerek var şurada Dungeon Siege II beklerken bizleri soğutmaya atmosferden? Tamam müzikler harika, grafikler güzel ama genişleme paketini oynayacağıma, kendi karakterimle baştan oynarım oyunu daha iyi. Ben o kadar eşyayı toplamakla mı uğraşacağım netten, bak adamlar basmış CD ye, hem de bir yeni harita koymuşlar diyor-sanız, bunun yanında da DS man-yağı iseniz alın. Aksi taktirde şu puana bakıp da çok fazla aldanmayın. Başlığın son değil ilk yarısının yüzü suyu hürmetine. Jesus'suz kalın oynusuz kal-mayın. ☺



Artılar

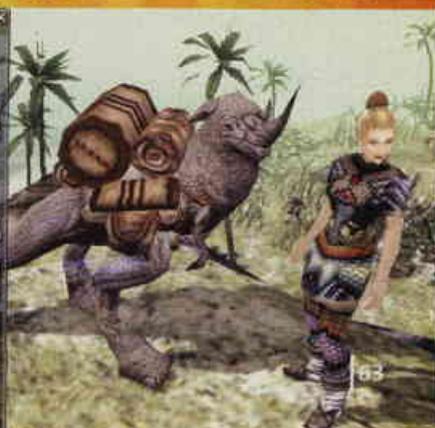
Yeni hazineler, bir küpçelik hayvanlık yanı-Türkçe. Oyunun içinde orijinal Dungeon Siege ile gelince.

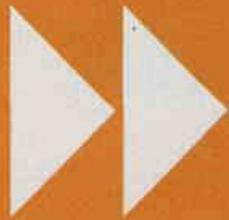
Eksiler

Daha öncelikli karakterinizi kullanmıyor-sunuz. Yine fazlaca doğrudan ve kötü Diablo klonu.

Level Notu

65





Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

Abur cubur, aşağı yukarı, hemen hemen, şapır şupur. Kısa Kısa...

kısa kısa

Sinbad: Legend of the Seven Seas

Hangi filmin, hangi çizgi-filmin, hangi Tuna Şentuna'nın oyunu yapılmamış ki Sinbad'ın yapılması sevgili okurcular... Yapıldı bit tabii ki... İsmi ise bu: Sinbad: Yedi Denizler Efsanesi. Şimdi de Endoplazmik Redikulum'un nasıl çoğaldığını inceleyeyim (kafam karışık).

Aslen bir aksiyon oyunu olan Sinbad: Yedi Denizler Efsanesi aslında bir aksiyon oyunu (hımpf, yazamadım).

Sinbad'ı kontrol ettiğiniz oyunda bir fare ve bir de klavyeye sahipsiniz. Bu ikisini birleştirildiğiniz zaman ortaya bir kontrol sistemi çıkıyor. Astrolojide Samanyolu TV adı verilen bu sistemde; Z, X ve C tuşlarına dongi! diye basmak suretiyle fiji! çang! çung! diye kılıç kullanıyorsunuz. Ayrıca varolan bu tuşlarla; Z+X, Z+X+X ve Z+X+2X-9/1=Musluk+Havuz gibi kombinasyonlar

Yapım: Small Rockets

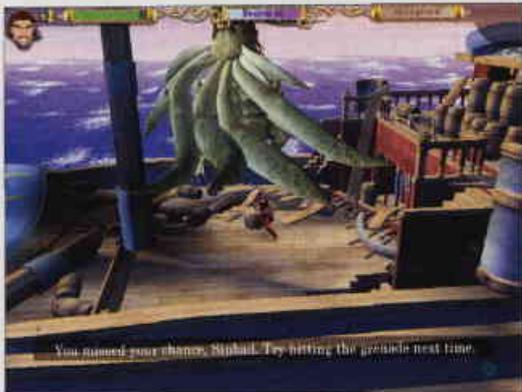
Dağıtım: Atari

Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



yaparak kılıcınızı farklı şekillerde har vurup harman savurabiliyorsunuz. Ayrıca şu yaşım gel-dim hâlâ har vurup harman savurmanın nasıl bir şey olduğunu anlayabilmiş değilim değerli basın mensupları.

Fakat oyunun grafikleri tasarım aşamasına gelirken yolda takılıp yere kapaklanmış. Bunun yanında... O kontroller ne be?! Şu da var ki, ben ne zaman bir oyunda yatağa tıkladığımda uyuyabileceğim? Ne zaman uyumak için zamanım olacak veya ne zaman işim olmayacak?



Championship Snow Boarding 2004

Kardan Kayak yapmak için gerekli malzemeler aşağıdaki gibidir, fakat Enter'a basıp paragraf açmaya üşendiğim için yana yazıyorum. Bir adet kar, bir

adet kar kayağı ve iki baş soğan. Buradan yola çıkarak ise şu sonuca varabildim, hatta varayım: Championship Snow Boarding 2004 diye bir oyun yazacağım. Bu sonuca da varduktan sonra mir mir... Öhöm, ne diyordum, oyun... Bu bir nedir? Yanılmıyorsam bir kar kayağı oyunu... İçlerinde Carrier de olan farklı farklı ayakkaplar giyen birçok mod bulunuyor Snow Boarding 2004'te. Bunun dışında bir de, kariyer kaygısı olmadan, langırt lungur! diye oynuna başlayabiliyorsunuz ki, bu çok ayıp. Orada ta Kanada'dan gelmiş Carrier Amca'nız var, Kuzen Practice var, Serhat Abi'niz var. Bi` "Merhaba" deyin keratalar!

Yapım: Activision.

Dağıtım: Activision

Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



Diyelim ki sevgili okurcular, bu oyunu kurdunuz, oynadınız. Ne gibi sorunlarla karşılaşacaksınız? İşte ben de tam bu noktada devreye giriyorum ve her şeyi açıklıyorum! Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak, veya olacak sanırım, olur herhalde, ne bileyim... Sorun şu ki, fizik modellemesi diye bir şey yok bu oyunda. "Bu beni tatmin etmedi, gidip alıyorum ben oyunu, lay lay lom" dersiniz de şunu derim: "Ateşin var mı birader?". İşte bu kadar da duyarlı bir yazarım ben.



Bionicle

...Oyunlara karşı daha anlayışlı, daha ılımlı, "ciciii ciciii" diye yaklaşmak gerekir. Oyunlar birer çiçektir ve çiçekler koparılmak ister. Ayrıca çirkin çiçek yoktur, bakımsız çiçek vardır. Sonuçta, oyunlar hakkında "Ne biçim oyun bu



beee, ıy" diye konuşmak yanlıştır. Dolayısıyla, keza, velhasıl kelâm, vesaire, bu oyunu yazarken de sakın olmalıyım, taşkınlık yapmamalıyım. İşte başlıyorum... Bu ne iğrenç oyun be, ıy! (ne yapayım, tutamadım kendimi)



Yapım: EA
Dağıtım: EA
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Toparlamak gerekirse, Bionicle bir platform oyunu. Oyunda metal aksamı bir robotu kontrol ederek bir platformdan diğerine atılıyor, şuursuzca hareket ediyorsunuz. Biraz daha dikkatli olun, kızdırmayın beni.

Toparladıktan sonra yeniden dağıtmak gerekirse, oyunun kontrolleri deveye çelme takmaktan daha zor (eskiden TDK'mışım hem). Bunu şu şekilde açıklayabilirim: Evet bunu yapabilirim: Kontroller çok zor (?). Tabii ki kameranın bundaki payı yadsınamaz. Kamera olmasaydı bu oyunda, her şey daha farklı olabilirdi, siyah ekranda sağa sola dan! ve de dun! diye çarpabilirdik, ama olmadı, olmadı. Firk...

Rebels: Prison Escape

İsyan çıkarıcıların sıralı tam listesi aşağıdaki gibidir:

Berker XXXXXX, Sinan XXX, Serhat X, Tuğbek X... Tahtada ismi yazılı olanlar

disipline verilecektir. Sonra da UEFA kupası gibi geri alınacaktır. Sınıfta olmayanlar ise disipline verildikten sonra kesinlikle geri alınmayacaktır. Bakınız Burak! Koca kafalı işte, ne olacak!

Fakat Rebels: Prison Escape de bir strateji-aksiyon oyunu. Commando's'a

Yapım: Philoslabs
Dağıtım: Hip Games
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



benzerliğiyle dikkatleri toplayan ve topladığı dikkatleri gnam gnam diye yiyen bu oyunda farklı yeteneklere sahip beş isyankârı kontrol ediyorsunuz. Ne var ki, A noktasından yola çıkan macera unsurlarının B noktasından yola çıkan gizlilik unsurlarıyla çarpışması sonucu oyun ağır hasar alıyor, uf oluyor vs. Bunun nedeni ise şu: Unuttum.

Bildiğim bir şey var ki o da bu oyunun grafiklerinin vasatı aşamadığı. Şimdi aklıma geldi, bildiğim bir şey daha varmış: Rebels çok sıkıcı bir oyun. Aslında bir şey daha biliyorum ama onu sizle paylaşmam. Kendi başıma yiyeceğim hepsini. Batu sen de isyan çıkarma çocuğum, yazarım bak tahtaya! Hıııı!



Traitor's Gate 2: Cypher

İçinizde "258 diye yapımcı ismi mi olurmuş, o zaman ben de 259'um niho-hafdasd" diyen biri varsa bu yazıyı hemen terk etsin. Aksi halde yazıya maziya başlamıyorum, hah, eylem!

Traitor's Gate 2: Cypher, ilginçtir ki Traitor's Gate'in devamı. Bir macera oyunu olmaktan başka hiçbir işe yaramayan, evde tembel tembel oturan, devamlı uyuyan, şuradan şuraya gidemeyen asosyal Traitor's Gate, birçok saçma bulmaca ihtiva ediyor. Bunların arasında; kare bulmaca, sarmal bulmaca ve sayısal bulmaca gibi şeyler de yok değil, var.

Lara Croft'un kamerasının çalındığı oyunda kontroller de alabildiğine Japon Balığı. Bunun açılımı ise şu: Japon Balıklarının da hafızası diğer cinsleri gibi beş saniyedir. Fakat diğerlerinin aksine birbirleriyle glu glu diye değil, çan çin çon diye anlaşılır. Oyunun bundan sonraki

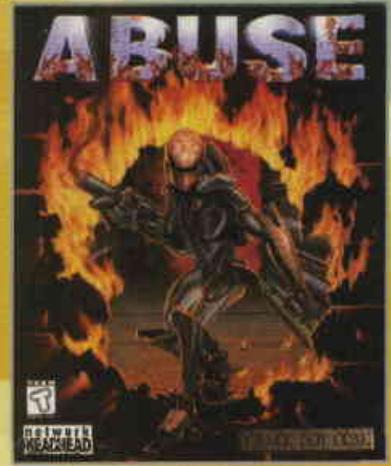


Yapım: 258
Dağıtım: Adventure Company
Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM



kısmını ise arkadaşım Serhat yazacak. Al Serhat'çim şu klavyeyi, fıjtttt! (Klavyeyi fırlat!) "Ben ne anlarım Traitor's Gate'ten be Fırat'ım, gel bi' PES atalım senle de beş yiyeyim!"





ABUSE

İşte devrim yaratan bir oyun daha bizimle köşemizin sayfalarında. HR Giger'in kabuslarınıza girecek yaratımı olan 'Alien'ini biliyor musunuz? Ridley Scott' un ve daha sonra James Cameron' un yönettiği filmlerde ciddi insanı dehşete düşürüyordu. Gözleri olmayan, keskin pençeleri, dişleri, sivri kuyruğu ile sizi binlerce değişik şekilde öldürebilen yaratıklardan bahsediyoruz. Abuse, bu yaratıkları alıyor, daha doğrusu aratıyor ve türüne platform diyip geçmek istemediğim bir oyun yaratıyor. Hayır bu yaratıkları kullanmıyoruz ama bunlarla dolu bir hapisaneden sağ çıkmaya çalışıyoruz.

En sevdiğimiz oyunlarda olduğu gibi Abuse'da pek de parlak olmayan bir gelecekte yer alıyor. Mahkumların üzerinde genetik deneyler yapılan, hasır altı edilen şeylerin ve hükümet projelerinin saklandığı bir hapisanedeyiz. İnsanın şiddet duygu-

sunu kontrol eden genler üzerinde yapılan deneylerin sonucu az evvel bahsettiğimiz yaratıklar oluşur. Biz ise bu deneyin yayılmasından genetik olarak etkilenmeyen tek kişiyiz. Fallout'tan tanıdık olduğunuz bir terim 'Power Armor' burada tek umudumuz. Giyeni güçlendirip çevikleştiren bu zirhi bulup içine giriyor sonra lazer silahını kapıp bu timarhaneden kurtulmaya çalışıyoruz. Zirhin tasarımı fark ettiyseniz MDK'da hasta olduğumuz zirhin tasarımına benziyor. Büyük olasılıkla MDK'nın yapımcıları da bu oyunun bağımlılarıydı. Zaten bu oyun Giger'in karanlık dünyasından, gelecekteki oyunlar da ister istemez bu oyundan etkilenmişti. Buna rağmen başarılı benzerleri azdır.

Oyunun en ilginç yanı klavye ile hareket edip fare ile ateş yönünü belirliyor olmamızdır! Crusader oynayanlar hatırlar bu oynanışı ama bura-

da klasik platform bakış açısı olayı çok ilginç kılıyordu. Yerlerden duvarlardan ve tavanlardan her yerden akan yaratıklar, hareket, heyecan, korku ve sürprizler bu oyunu dehşet bir tecrübe yaşıyor.

Mekanlar, gizli duvarlar, bilgisayar konsolları, taret kontrolleri ve bugünün oyunlarında görünce şaşırduğumuz her şey bu oyunda vardı. Büyük yaratıklar kesinlikle dehşet vericiydi. Bugün bu oyunu bir şekilde bulup oynayın derim, kesinlikle bütün eski oyunlar içerisinde kaçırılmaması şart olan bir oyun ☺

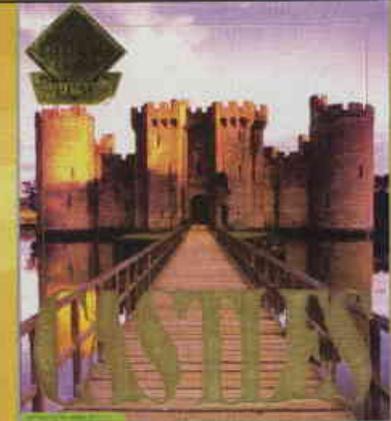


CASTLES

' Lordum, sürgüne gönderdiğiniz ağabeyiniz elçi göndermiş efendim. Huzurunuzna çıkabilir mi?'

' Lordum, Keltler barış elçisi gönderdiler. Sizinle şefleri teke tek ormanın kıyısındaki tepede görüşmek ve barış yapmak istiyormuş. Gidecek misiniz?'

İşte günümüzün en iyi derebeylik oyunu olan Stronghold'da bile böyle olaylar yok. Ekranı çıkan tek bir resim ve konuşma ile size derebeyi olduğunuzu, kale dikmek ve askerler ile onu korumak dışında verecek kararlarınız olduğunu hatırlatıyor. Dürüst olayım hem Stronghold' u hem de devamı olan Crusaders'ı keyifle



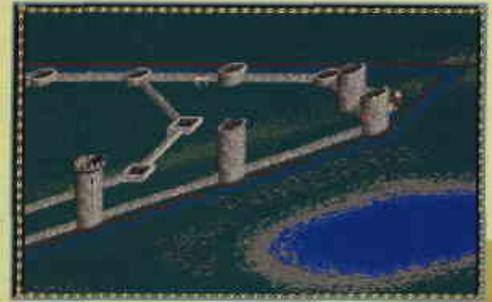
bitirdim. Kaleler dikmek, küçük bir ortaçağ ekonomisi işletmek ciddi keyiftir. Küçük küçük adamlar sizin isteklerinizi yerine getirirler, savaşlar yaparsınız ama işin güzel yanı savunma yapıyor olmaktır. Az kayıpla halkınızı korumak ama düşmanı bu cüreti için feci kayıplara uğratmak. Ama Castles'ta klasik ortaçağ entrikaları, vermeniz gereken kararlar ve her oynayışınızda rasgele gelişen olaylar mevcut. Bütün bunlar da bu oyunu bir klasik yapmaya yeter de artar bile.

Castles, Stronghold'un ve bu türdeki diğer oyunları atası sayılır. Fare ile kontrol

edilmesine rağmen kontrol zorlukları haricinde başarılı bir oyun. Pek çok insana her duvarın tek tek kalınlığını ve ok aralığı olup olmayacağını belirlemek oldukça zor gelecektir. Ama kalemiz büyüyüp güçlendikçe daha çok vergi alabiliriz. Böylece daha çok işçi çalıştırıp daha çok asker besleyebiliriz ve çağımızın önemli bir gücü oluruz. Ve çektiğimiz dertlerin meyvesini yemiş oluruz. Castles vaktiniz varsa birkaç saat ayırıp ilerlediğinizde oldukça ilginizi çekebilecek bir oyun. Ama kontrolü çözemez iseniz devamı olan Castles 2 veya geliştirilmiş çeşitlerini de öneririm. ◊



A bloodied and battered knight appears before you and begs permission to speak....



WASTELAND

▷ Fallout 3'ün iptalini öğrendiğimiz şu hüzünlü kış günlerinde Fallout'un atası olan oyunu oynamayı dedim. Arka planda Fallout bir ve ikinin müziklerini açtım ve daldım gittim. Ultima'yı bilirsiniz? Birkaç piksellik karakterimiz ile oynadığımız RPG hani. Ana dünya haritasında Wasteland'ın da öyle görüldüğü bir oyun. Ama sıra savaşa geldiğinde sol tarafta ghouların, mutantların ve garipleşmiş çöl yaratıklarının resimlerini görüyorsunuz. Sağda seçeneklerden alt kısımda listelenmiş grubunuzun hareketlerini belirliyorsunuz. Levyeler, bıçaklar, su mataraları ve Fallout' tan hatırlayacağınız çölde hayatta kalmak için gereken çeşitli eşyalarınız var.

Çölde ve dağlarda ilerledikçe zaman zaman eski harabelerin arasında hurdalardan kurulmuş küçük yerleşimlere rastlıyoruz. Biraz su ve yiyecek karşılığında, bazen de cephane ve ekipman ile bu yerlere yardım edip emmek sizin elinizde. Wasteland aslında Fallout ama eski grafikler ile bir Fallout. Çünkü tıpkı Fallout'ta olduğu gibi bu oyun da herhangi bir karakter sınıfı kısıtlaması getiriyor. Zamanının bütün RPG'leri

arasında yetenek ağırlıklı ilk oyun olarak öne çıkıyor. Zaten Fallout'u özel yapan sayısız özelliğinden biri de yeteneklere dayanmasıydı.

Özellikle en son gördüğümüz ekran görüntülerinden sonra Fallout 3'ün kaybı daha da acı veriyor. Bağıma Wasteland'i basayım diyorum ama sorun şu ki oyunun kitapçığı olmadan pek çok yeri anlayamıyorsunuz. Eski bir kopyayla başa çıkma yöntemi aslında bu. Görev alacağınız ve önemli olayları öğreneceğiniz yerde sayfa 54'ü aç, hah orası işte diyor. Haliyle oyunun derin hikayesine ve olayların akışına kitabı olmadan kendinizi kaptırmanız mümkün değil. Ama nostalji hatırına oyunu açıp oynamanız, biraz incelemeniz güzel olur. Kitabını bulabilenler içinse eski RPG'lerden birine dönüş kesinlikle muhteşem olur. Çünkü bu oyun Fallout'un atası, ve defalarca oynayıp ta sizi sıkılaması, hep o atmosferi solumak istemeniz aynen bu oyunda da geçerli.

Notlar: Fallout'u masaüstü olarak oynayanlar, oyunlarından bahsederlerse daima bu konuda sohbet etmekten keyif duyarım. Mailiniz cevapsız kalmaz. Ayrıca Interplay'in sitesinden klasik Interplay oyunlarının müziklerini mp3 olarak indirebilirsiniz. Arka plan müziği olduklarından RPG oynarken çok iyi atmosfer yaratıyorlar.

Eski oyunları nereden bulabileceklerini soran arkadaşlar. İnternet üzerinde ikinci el oyun satan sitelere bakabilirsiniz. Simon the Sorcerer gibi oyunlar ise hala yapımcıları tarafından 10 dolardan satılıyor. Yapımcı sitelerinden ararsanız bazılarının üstüne üstlük onarıp yamalanmış olarak firma tarafından indirilmeye açıldığını görürsünüz. Bunları firmanın uyarılarına uyduktan sonra yasal olarak indirip oynayabilirsiniz. Bunun haricinde hiçbir şekilde ulaşmadığınız oyunları "abandonware"



adı altında aratabilirsiniz. Ama bunlar virüslü çıkabilir, ayarlarınızı ve hatta bilgisayarınızı bozabilirler. Bu statüdeki oyunların yasallığı henüz kesinleşmemiş olduğundan yapımcısı ile görüşüp anlaşamandıktan sonra bu oyunlar herhangi bir şekilde dağıtılamaz. Yani maalesef Level Cd'si ile beraber veremeyiz. ◊

online
EVERQUEST

LOST DUNGEONS OF NORRATH

Konforlu bir zindana sahip olmak artık daha kolay

Bilgi için: <http://everquest.station.sony.com/lostdungeons/> Yapım: Sony Online Entertainment Dağıtım: Avaturk Tür: Devasa Online RPG İngilizce gereksinimi: Orta
Minimum Sistem: 400MHz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 1,4 Ghz CPU, 512MB RAM, 32MN GFX

Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Hatırlarsınız Blizzard potansiyel klasiği World of Warcraft hakkında ilk bilgileri verirken kişilere özel savaş bölgelerinden bahsetmişti. Bu zindanların özelliği görev aşkıyla içeri dalan oyuncu grubunun seviyesine ve mesleğine göre kendini şekillendirmesi olacaktı. Daha önceden düşünülmüş müydü bilinmez ama World of Warcraft daha yoldayken bir çok Online RPG yapımcısı bu fikri oyunlarında kullanmaya başladılar. Hatta geliştirip özel isimler verenler de oldu (Örneğin Anarchy Online: Shadowlands'ın Auto Content Generate sistemi). Sitemi bir devasa online oyun klasiği olan Everquest'in kullanması elbette düşünülemezdi.

Sen kendine bir Quest al,

Everquest 2 hazırlıklarının sürmesine rağmen yapımcılar istek oldukça ek paket yapmaya devam edeceğiz demişlerdi. Zaten bir orta çağ fantezi dünyasında bulunabilecek hemen her türlü sınıf, meslek ve yaratık eklendikten sonra yapımcılara kalan her yenilikte ayrı

bir paket hazırlamaktı ki bugüne dek gayet başarılı oldular. Otomatik zindan geliştirme sistemine bu sözlerinden aldıkları gücü de ekleyerek yeni ek paketleri Lost Dungeons of Norrath'ı piyasaya sürdüler. Aslında paket tamamen bu sistem üzerine kurulu denebilir. Çünkü paket Everquest dünyasına yeni topraklar eklemek yerine ana kitaya kayıp zindanlar yerleştiriyor. Yerleştirmek yanlış keli-

me olabilir çünkü ek paketle kitadaki ölü noktalar tekrar gündeme getiriliyor. Zindan grup görevlerinden oluştuğundan online ortamlarda yalnız takılmayı seven oyuncuların bu oyunda işi yok. Hemen bu noktada belirtmeliyim ki bu zindanların nimetlerinden faydalanmak için minimum 20.level olmanız gerekiyor, yani paket eski, deneyimli Everquest oyuncularına hitap ediyor. Eğer sizde bu kişilerden biriyse yapmanız gereken yolcu kamplarına (Wayfarer Camp) katılmak ve dört ila altı kişiden oluşan maceraperest bir grupta yer almak. Grubu kurduktan sonra sizin için kopyası oluşturulan ve dışarıdan erişilemeyen kırk sekiz mağaradan birine dalarak görevinize başlıyorsunuz.

♣ Vampirler artistlik duruşlardan çok daha fazlasını yapabiliyor.



♣ Abi odaya şöyle bir daldım ki...



kablodaki fısıltılar

Online diyarlarda neler oluyor ?

Download'ın Gücü Adına...

Hatasız kul olmadı ki kadar hatasız oyun da olmaz. İşte sizi ve bilgisayarınızı mutlu edecek en son yama ve eklentiler:

► Ghost Master'ın yapımcıları 144MB boyutunda dev bir bonus

senaryo yayınladılar: http://www.ghostmaster.net/downloads_patches.htm

► Bioware bomba RPG Neverwinter Nights ve ek paketi için

yeni yama yayınladı. Yama ile lanetli yüzükler gibi enteresan eşyalar geliyor ve bir çok bug gidiyor. Yama oyunu "Auto Patching" fonksiyonuyla çekebilirsiniz.

girenken otomatik olarak çekiliyor. Bu yama ve Frozen Throne Orc senaryosunun devamını gelecek ay CD'mizde bulabilirsiniz.



► Blizzard Warcraft 3 ve Frozen Throne için 1.13 nolu yama yayınladı. Yama oyunu dengesi ve Level editördeki buglar üzerinde oynuyor. Bunun yanında Orc senaryosunun devamı da eklenmiş oluyor. Yama Battle.net'e

► Raven Software Jedi Knight 3: Jedi Academy için 6 yeni multiplayer harita (biri Duel ve Capture the Flag, dört Free for all haritası) yayınladı. Dosya yaklaşık 13 MB boyutunda: <http://www.3dgamegames/jediacademy/#filelisters.com/>

...Ben üstüme rahat birşeyler giyip geliyorum

Görevler genelde belirli bir sayıdaki yaratığın haktan gelmek ve tutuklu NPC'leri kurtarmaktan oluşuyor. Tabii kıvam kat-sın diye aralara bir kaç boss yaratıkta yerleştirilmiş. Görevlerde karşılaştığınız yaratıkların seviyesi partinizin seviye ortalamasına paralel olduğundan çok büyük problem teşkil etmiyorlar. Buradaki değişiklik ihtiyaç duyulduğunda grup şefinin gelen düşmanların seviyesini değiştirebilmesi şeklinde kendini gösteriyor. Bunun avantajı kendinizi istediğiniz kadar zorlanmanıza imkan vermesi oluyor. Böylece gerçek hayattaki ne kadar risk o kadar kazanç ilkesi burada da kendine yer buluyor. Lost Dungeons of Norrath'ın farkı ise gerçek hayatta yaktığınız kimse sayesinde seviye atlayamamanız ve onlardan büyü-lü eşyalar düşmemesi oluyor.

Baltalar elimizde biz gideriz zindana hey zindana

Oyundaki bir diğer yenilik ise zamana karşı yarışmanız gereken görevlerle ortaya çıkıyor. Genellikle 90 dakikalık bir zaman bariyeriyle mücadele ettiğiniz görevlerde grubunuzun panik yapması felakete sonuçlanabiliyor. Özellikle daha boss yaratığı aşamadıysanız veya NPC'ye ulaşmanıza çok varsa büyük kayıplar verebiliyorsunuz. Buna rağmen

sonuç sarf ettiğiniz efora gerçekten değişiyor. Görevler neticesinde aldığınız puanları alışverişlerinizde para yerine kullanabiliyorsunuz. Bu nedenle bu puanları yemek fişi veya kontör olarak adlandırabiliriz. Zaman bariyerli görevlerde düşen aletler genelde karakter değerlerinizi artırma özelliğine sahip çok kaliteli eşyalar oluyorlar. Bunun oyuncuların oyuna yeterince kilitleyemeyeceği düşünülmüş ki

oyuna en başarılı zindan katillerinden oluşan bir hit listesi eklenmiş. Mantık iyi olmasına rağmen ne yazık ki egoist oyuncu kitlesi gözlerden kaçmış. Çünkü oyuncuların yarısından fazlası olası bir tehlikede kampta kaynaştığı arkadaşlarını yüzüstü bırakıyor. Böylelikle kişisel istatistik değerlerini korumuş oluyorlar. Bu vefasız ve vicdansız oyunculardan korunmak için arkası sağlam bir guilda üye olmalısınız. Böylece istatistik değerlerini kurtaran oyuncular klanının hiyerarşisinden kurtulamayacaktır.

Ek paket için upgrade mi yapılmış?!

Ek paket 1999'dan beri ivmeli olarak yenilediği motorunu geliştirmeye devam ediyor.

♦ Arkadan vurma erkeklığe sığmasa da hit listesi uğruna canlar yaniyor.



kablodaki fısıltılar

Kısa Kısa:

- Sony Online Everquest için istek oldukça ek paketlere devam edeceğimiz demişlerdi. Sözlerini tutan yapımcılar için suyunu çıkararak yeni paket Gates of Discord'u duyurdular. Pakette Taelosia kitabı ve yeni oyuncu sınıfı Berserker eklenecek. Paketin Şubat 2004'te çıkması bekleniyor.
- Bir nesle uykusuz geceler geçirtmiş Amiga klasiği Robin Hood: Defender of the Crown'ın tam versiyonu Macromedia Shockwave formatında nete verildi: <http://www.cinemaware.com/browser/dotc/final.asp>
- Electronic Arts Ultima Origin sitesine yeni resimler ve klan sistemiyle ilgili ilk bilgiler

- ri ekledi: <http://uxo.ea.com/intro.html>
- Mart 2004'te yeni bir çağ açması beklenen Stalker'ın müzikleri de kendi dalında bir çağ başlatacak gibi. Oyun, Prag Filarmoni Orkestrası'nca sunulan on parça içerecek. Parçalar Chicago 1930, Cold Zero ve Hotel Gigant'ın müziklerine imza atmış bir ekiple hazırlanıyor.
- Blizzard bir ay World of Warcraft'la ilgili bilgi vermese gözüme uyku girmiyor. Bu nedenle web sitesinde Westfall madenleri, zindanları ve cüce gruplarıyla ilgili yeni bilgiler ve resimler yayınladılar. <http://www.blizzard.com/wow/townhall/dungeons.shtml>

- Remedy ve Rockstar ortak bir çalışmayla Max Payne 2 Mod yarışmasını duyurdular. Son katılma tarihi 15 Mart olan yarışmayla ilgili ayrıntılı bilgi için: <http://www.rockstargames.com/maxpayne2/contest/>
- Mythic'in alim adamlarından Mark Jacobs Dark Age of Camelot'la ilgili bir statü raporu yayınladı. DAoC üzerindeki yenilemeler ve eklentiler üzerine olan rapor hayranlarının ilgisini çekecektir: <http://www.camelotherald.com/more/1247.shtml>

Ayın Siteleri

<http://www.web-reyting.net/>

Gün geçtikçe ihtiyacınız site sayısı doğru orantılı olarak artar. İhtiyacınız olabilecek siteleri başlıklar altında sunan siteler de.

<http://www.chriswetherell.com/elf/default.asp>

Eğer bir elf olsaydınız adınız ne olurdu hiç merak ettiniz mi?

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

Görsel sanatlarla ilgili bulabileceğiniz en geniş sitelerden biri. Soyut resimlerden flashlara kadar gerçekten geniş bir içeriğe sahip.

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

Alman Hava Kuvvetleri (1918-1945) üzerine hazırlanmış geniş içerikli ve tarafsız bir site. İkinci Dünya Savaşı'yla ilgilenenler gerçek yaşam hikayelerinden silahlara kadar geniş bir yelpaze bulacaklar.

<http://www.unrealtournament.com>

Atari'nin UT 2004 üzerine her türlü bilgi ve materyali bulabileceğiniz resmi sitesi.

<http://www.fragman.tv/>

Film fragmanlarını uzun uzun aramaktan bıktıysanız sizi geniş içerikli, Türkçe, pratik bir siteye alıyoruz.

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

Yeni çağın oyuncuları cep telefonları, Smartphone'lar üzerine bulabileceğiniz en geniş kaynaklardan biri. Gördüklerinizi canınızın çekmesi dışında bir yan etkisi yok.



↑ Çembere alma her zaman işe yaramayabilir.

Everquest'e bu tarihte başlayıp ki 400Mhz makinesiyle mutlu yaşayanlar yeni ışıklandırma efektlerinden ve artan poligon sayısından faydalanamayacaklar. Yani Lost Dungeons of Norrath'ın tadını tam anlamıyla çıkarmak için 1.4Ghz işlemcili bir makineye ihtiyaç var. Buna rağmen Everquest 2 yaklaştıkça

Everquest grafik motoru da değiştirin beni sinyalleri vermeye başlıyor. Ses ve müziklerde çok büyük bir değişiklik olmamasına rağmen Everquest'in klasik çizgisi korunmuş.

Kırkikinci(2) ek pakete ne kadar kaldı ki?

Sonuç olarak her Everquest ek paketinde bir kaç özellik



↑Yeni nesil bir ekran kartınız yoksa bu sahnede güzel pikselleriniz olacak.

ekleme geleneği Lost Dungeons of Norrath'la da bozulmuyor. Peki paketi kimler alınsın? Eklenti Everquest'ten baymamış, karakteriyle bütünleşmiş ve bilgisayarı muhtemelen yeni nesil online oyunları çalıştıramayacak oyunculara yeni bir soluk olacaktır. Yedinci ek pakette görüşmek üzere...

Artılar

Grube özel zindanlar, grup dinamiği, yeni eşyalar, eski bölgelerin canlandırılması

Eksiler

Sadece 20. levelden itibaren oynanabiliyor, eskiyen grafik motoru

Level Notu



MOD DÜNYASI

Elinizdeki oyunların ömrü doldu mu zannediyorsunuz?

Download'ın Gücü Adına...

Mod dünyasının bugünü için en uygun tanım fırtına öncesi sessizlik olacaktır. Half-Life 2'nin yetenekli editörü gelene kadar mod yapımcıları UT2003 ve Battlefield 1942'ye yüklenerek bir oyuna harcanan emeğin daha ne kadar potansiyel içerebileceğini ispatlıyorlar.

Çölden denize, oradan uzaya...

BF1942 yanında hazır bir editör gelmediğinden meraklılarının

öncelikle kafasına göre değişiklikler yapabilecekleri sağlam bir editöre ihtiyaçları olacak (planetbattlefield.com) Ama "Yok abi yapmına ne vakit harcayacağım mod pişsin PC'ne düşün" diyorsanız ilk teklifim Battlefield Pirates olacaktır. Karayıp Korsanlar'ını izleyip gaz olmuş oyuncu kitlesi bu modla tank yerine kalyonlar, taramalı tüfek yerine flinkalar (Orta Çağ'ın berretta'ları) kullanma şansına

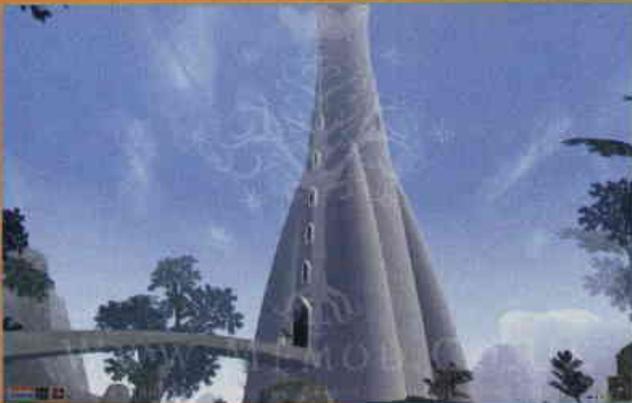
sahipler. Mod henüz Alpha olmasına rağmen içerdiği kılıç çarpışmaları ve açık deniz savaşlarıyla gayet leziz. (innerempire.com/bfpirates/game.html)

Yok ben günümüzden uzaklaşmam diyorsanız sizi modern silahlarla çarpışacağınız savaşlar içeren Desert Combat'a (desertcombat.com) alalım. DC'ye sadece silah ve haritaların değil tüm dünyanın değiştiğini göreceksiniz. İnattla "bu beni kesmez

ama sırf multiplayer oynamak için Halo'ya para veremem" dersanız sizi uzaya postaldıktan sonra Homefront'da Halo skinleriyle 64 kişi oynayabilirsiniz. (planetbattlefield.com/homefront)

Orta Dünya'da 4x4 Yarıştırmak

Kabul, mod olayının suyu henüz bu kadar çıkmadı, çıkmasın da zaten. Fakat bu keyifleri ayrı ayrı yaşamanız mümkün: Morro-



Online RPG'de İskandinav Mitolojisi Dönemi

MYTHICA

Microsoft Online son dakika golüyle World of Warcraft'ı vurmaya hazırlanıyor

Tür: Devasa Online RPG Yapımcı\Dağıtım: Microsoft Çıkış Tarihi: Mart 2004 İlk İzlenim: Çok İyi

Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Online dünyası WoW'a kitlenmiş beklerken göz ardı edilen bir bomba hızla yaklaşıyor, hem de sağlam bir yapımcıdan İskandinav Mitolojisi temeliyle...

Sanal dünyada ölümlere yine huzur yok: Tam bir Viking kahramanı olarak onurumla çarpışarak öldüm Valhalla'ya geldim artık huzurluyum derken Odin'in sizi savaşın ortasına geri yollamasıyla herşey yeniden başlıyor. Ateş devlerinin (fire giant) ölümlü ırkları tehdit ettiği günlerde dünyanın sonu Ragnarök çokta uzak sayılmaz.

Çakıyla avlanmaktan bıkanlara özel

Kaderiniz üç imparatorluktan (insan, elf, cüce) birinin koruyucusu olmayı seçerek halkın ve tanrıların güvenini kazanmanızla başlıyor. Hangi imparatorluğun yolunda olacağınız alacağınız görevler ve yetenekler açısından önemli. Elflerle yeni büyüler insanlarla ise değişik savaş stratejileri öğreniyorsunuz. Kendi zırhını ve silahını yapmak isteyenlerin yolu ise cücelerden geçiyor.

Ölümsüz bir Valhalla kah-

ramanı olmanın en büyük avantajı diğer bilimum Online RPG'de karakter yaratımı sonrası dandik bir bıçakla tavşan ve penguen benzerlerini avlarken Mythica'da daha başlangıçta bir kılıca ve güçlü büyülere sahip olmanız. Buna rağmen düşman tarafından yıkılırsanız bir miktar tecrübe puanı kaybıyla Asgard'da yeniden uyanıyorsunuz.

Sahaya meşale atınca imparatorluk iki maç kapatıldı

Oyunda hangi sınıfa ait olduğunuz on iki ayrı koruyucu tanrı arasından yapacağınız seçime bağlı. Örneğin Thor'u seçerek iyi bir berserker, Holla'yı seçerek güçlü bir ateş büyücüsü olabilirsiniz. Oyunun yaklaşık üçte birini geçtikten sonra yarı tanrı mertebesine yükselerek yeni görev, düşman ve ödülleri sizi beklediği bir kata ulaşıyorsunuz.

Görev sisteminde Playscape denen görev modülleri kullanılıyor. Bu sistemde şehir kapılarındaki farklı renklerdeki meşaleler oradaki görevlerin size ve grubunuza uygun olup olmadığını bildiriyor. Görevleri Diablo 2'dekilere benzer şekil-



de kafalarının üzerinde ünlem işaretiyle sizi çağıran şehir sakinlerinden alıyorsunuz. Yapımcılar görevlerde çok sayıda farklı çözüm yolu bulacağınızı da belirtiyorlar.

Devasa Grafikler

Oyuna başladığınızda ilk gözünüze çarpacak olay otuz metre boyundaki ateş devleri ve Enclave'i andıran kaliteli grafikler olacak. Allah'tan bu durum için Freya'nın bir buz büyüsü mevcut. Sonuç olarak Age of Mythology'de Kuzeylilere doymayanlar nihayet doycak gibi gözüküyor.

MOD DÜNYASI

wind modu Middle Earth Mod sizi Orta Dünya'ya götürecektir ve oranın kadim yapıları Minas Tirith ve Isengard'ı görme şansı verecek. Irklar ve silahlar ise henüz yapım aşamasında. (memod.co.uk) Akli için yarış bölümünde kalanlar üç ayrı oyun modu barındıran UT2003'ü matrik bir Off-road'a çeviren UnWheel'i deneyebilirler. (unwheel.strategy-x.com)

Ayın en sürpriz modu ise ödüllü Warcraft modu yapımcıların ürünü ve uluslararası bir mega proje olan Warcraft 3 modu Return of the Dragons. Üç ejderha lordundan birini seçerek başlayacağımız mod tek

kişilik görevlerden oluşacak ve kendi birim, harita ve büyülerini içerecek. (w3se-ar.ch/rotd) "Göker daha çıkmamış modlarla ağızımı sulandırdım" nidalarıyla kızanlar GTA Vice City'yi bir de multiplayer deneyebilirler. (mtavc.com)

Türk Modu Türk'ün Modu herkes onu oynamalı

Bu kadar mod tanıtıp türk emeği bir moddan bahsetmemem olmazdı. Aslında Knights Of The Force: Total Conversion için moddan çok bir ek paket demek daha doğru olur. Çünkü Jedi Knight 2 ve 3'e uyumlu par-

ket Star Wars serisinden 55 karakter, 50 yeni multiplayer haritası ve 30 tek kişilik görev gibi sağlam rakamlarla geliyor. Yapımı hala süren paket en büyük Star Wars Fan sitelerinden www.theforce.net'in desteğiyle yayınlanacak. Ayrıntılı bilgi için www.KotF.com'a bakabilirsiniz.

Tabii Türk modlarından bahsetmişken bu ay CD'mizde verdiğimiz Real Vice City'den bahsetmemek olmaz. Gerçekten uzun uğraşlar ve büyük emek harcanarak hazırlanmış bu modifikasyon. Eğer Vice City'ye sahipseniz hemen kurup oynamalısınız.



Mobil Oyun

tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

MorphGear

Platform: Pocket PC Tür: Emülasyon Yapımcı: MorphGear Bilgi için: www.morphgear.com

Geçen ay size Pocket PC için ScummVM isimli emülatörü tanıtmıştık. Sıra PPC'nin en önemli ikinci emülatöründe. MorphGear her türlü GameBoy ROM'unu emüle edebilen oldukça başarılı bir emülatör. Elbette elinizde her türlü imkan varsa tercihinizi GameBoy Advance'den yana kullanırsınız.

MorphGear, GBA haricindeki tüm GameBoy oyunlarını sorunsuz oynatırken GBA'da bazen takılmalar yaşanabiliyor. Özellikle işlemciniz XScale 400Mhz değilse. Hatta 400Mhz'de bile zorlanabiliyor. Yine de oyunların çoğunu oynayabiliyorsunuz. Emülatörün yeni sürümleri çıktıkça performansı artacağını ve yeni işlemcilerle bu hız sorununun kalmayacağını umuyorum. Çünkü 400Mhz'de ki takılmalar çok az. Daha iyi ince ayar çekilmiş bir MorphGear veya 600Mhz'lik bir işlemci ile yaşanmaması kesin gibi.

MorphGear'ı çalıştırdığınızda karşını-

za boş bir ekran ve küçük bir üst menü geliyor. Menüde ki ilk seçenek ROM yükleme. Bunun ardında oyunu durdurma, devam etme ve yeniden başlatma seçenekleri var. Daha sonraki iki düğme ile oyunda bulunduğu-nuz noktayı kolayca kaydedip sonradan tekrar yükleyebiliyorsunuz. GameBoy'un kendisinde dahi bulunmayan bu özellik çok faydalı. Bunun ardından ayar ve oyunu kapama seçenekleri var.

Bir ROM yüklediğinizde oyunun boş ekranına yükleniyor. GameBoy'un Touch-Screen özelliği olmadığı için kalemimizi bir kenara bırakabiliriz. Oyunları tamamen PPC'mizin üzerindeki tuşlarla oynayacağız. Ancak burada bir sorun var çünkü genelde PPC'lerin üzerinde GBA'da bulunduğu kadar tuş yok. Bu yüzden oyuna girmeden önce tuş

ayarlarınızı yapmayı unutmayın. Bütün tuşları kullanan oyunlarda ise maalesef oyunun ortasında tuşları değiştirip durmak zorunda kalabiliyorsunuz.

Gerçi bu sorunu çözmek için MorphGear'ın altına bir tuş takımı eklenmiş. Ekranı stylus ile dokunduğunuzda bu moda geçiyorsunuz. Ancak burada "L ve R" tuşları bulunmadığı için bu sefer de hem stylus hem de tuşları kullanıp iyice dolanıyorsunuz. Umarım yakında buna bir çözüm bulabilirler.

MorphGear aynı zamanda NES ve SNES oyunlarını da oynatabiliyor.



Bam Bam

Platform: Cep Telefonu Tür: Aksiyon Yapımcı: Başarı Mobile Bilgi için: www.oyunparki.com www.mobiloyuncu.com

Adına yakışır derecede tarih öncesi bir şahsiyet olan Bam Bam aslına bakarsanız çok asabidir. Zaten ona "Bam Bam" demelerinin sebebi sürekli elinde kalın sopasıyla dolaşip her bahanedede birilerinin kafasına "Bam" yapmasıdır. Sonunda orman ahali durumdan bezir ve Bam Bam'ı delirtip ondan temelli kurtulmaya karar verir.

Bunun için ormandan türlü hayvan o yokken evini (mağarası yani) basar ve masasının altına saklanır. Bir de masa-

nın üzerine 9 tane delik açar. Bam Bam kardeş eve gelince de rasgele kafalarını masadaki deliklerden çıkarıp çıkarıp geri kaçarlar. Tabi bu kafaları gören Bam Bam dayanamayip "Bam" yapmaya çalışır. Ama hangi birine vuracağını bilemez. Iskaladıkça sinirlenip krizlere girer. O daha fazla krize gark olsun diye hatta hayvanlar ona "Yuh", "Iska", "Aman", gibi nidalarda bulunur. Kısacası delirip kafayı yemeden önce ne ka-

dar bamlarsanız o kadar kâr ve hatta puandır.

Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, 6610, 7210, 3510i, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 8910i, 6650, 3300, N-Gage; Siemens M50, C55
Skor Gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Hayır



Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber

Tüm Medyalar Cebe - Nokia 7700

Nokia yeni duyurduğu Mobil medya cihazı 7700 ile yine cep telefonu konseptini aşip eşi benzeri pek bulunmayan bir cihaz üretmiş (N-Gage'de olduğu gibi). MP3 ve MPEG 4 çalabilen

cihaz radyoya da sahip. 64k renge sahip 640x320 piksellik ekranı Pocket PC'lerden bile iyi. Bu ekranda MPEG 4 videoları izlemek elbette ayrı bir keyiftir. Nokia 7700'in çarpıcı diğer bir özelliği ise GPRS ve büyük ekranının avantajlarını kullanarak gerçek web sitelerinde dolaşabilenizi

sağlaması. Yani bütün interneti cebinizde dolaştırabiliyorsunuz. Cihazın yatay konumlandırılmış olmasının sebeplerinden biri de sayfaların kolayca görünülebilenmesi. Nokia 7700'in tek eksi özelliği N-Gage gibi Side-Talking geleneğini sürdüreceği gibi görünmesi.



Ve... Penaltı!

Platform: Cep Telefonu Tür: Spor Yapımcı: Başarı Mobile Bilgi için: www.oyunparki.com www.mobilyuncu.com

Futbol hadisesinde en anlamadığım iştir penaltı. Yani savunma saçma veya yakışık almayan kötü bir eylem içinde olabilir. Atak halindeki oyuncuyu üzmüş, kalbini veya patisini kırmış olabilir. Ama bunun çözümü penaltı mıdır? Yani Fifa Demokrasisinin olaya bulduğu çare ancak bu mudur? Futbol takım oyunudur de, 90 dakika 22 kişiyi deli gibi koştur, sonra biri birinin ayağına vurdu diye at 20 kişiyi, 2 kişi oynayıp maçın kaderini belirlesin. Çok saçma çok... Mesela onun yerine 11 kişi birden kaleye geçse duvar gibi, rakibin 11'i de birer top alıp aynı anda penaltı kullansa, giren her top da gol olsa daha mantıklı olabilirdi.

Eğer illa teke tek penaltı oyna-

mak istiyorsak da bunu ortamda topa hevesli 20 kişi daha varken değil, bir arkadaşımızla baş başayken de yapabiliriz. Hatta arkadaşınız da olmasın, tek başınıza bile oynarsınız. Nasıl mı? Önce nereye vuracağınıza karar veriyor, daha sonra da hangi şiddette vuracağınıza belirleyip topun alacağı falsoyu da hesapladuktan sonra topu 90'a 'ampul' gibi takıyorsunuz. Böylece sınırsız penaltı kullanma zevkine varıp, Penaltı Karşıtı Cephe'ye katılacak kadar arınıyorsunuz penaltı

tutkusundan.

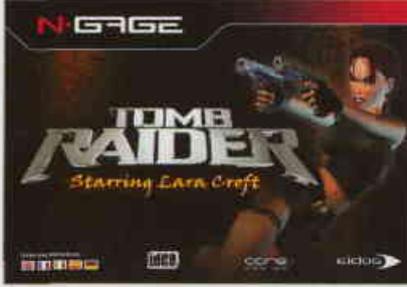
Tabii başta o top 90'a kolayca 'ampul'leniyor. Ama oyunda ilerledikçe kaleci panterleşip, hatta daha da ileride Rüş-tü'leşip size yol vermemeye başlıyor. Bir de kurtardıkça flamenko falan yapıyor manyak. Bu noktada daha sağlam vurup daha iyi falso vermeniz lazım. Ama golü attınız mı da dünyalar sizin, hele bu manyak kalecinin kafayı direklerle vuruşunu izlemek bir başka zevk



Desteklediği Telefonlar: Nokia 7560, 6610, 7210, 3510i, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 8910i, 6650, 3300, N-Gage
Skor Gönderme: Evet
Oyunu kaydetme: Hayır

Tomb Raider

Platform: Nokia N-Gage Tür: Aksiyon Yapımcı: Ideaworks3D Dağıtım: EIDOS Multiplayer: N-Gage Arena Bilgi için: www.n-gage.com



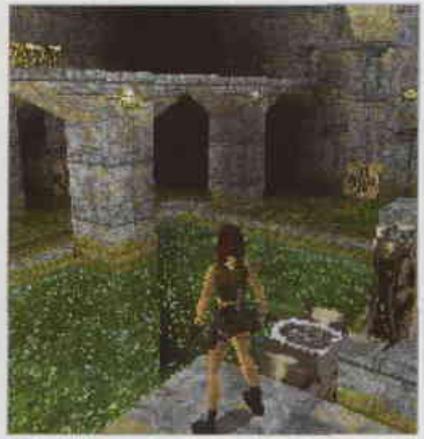
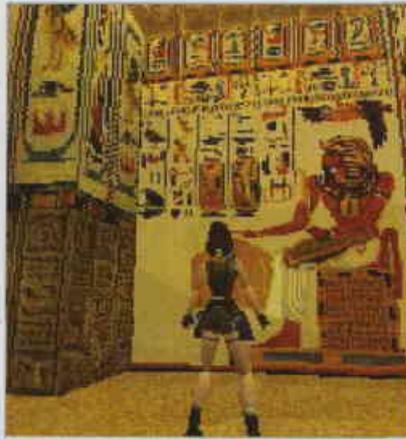
inanması kolay değil ama bu PC platformuna yıllar önce sürülen ilk Tomb Raider'ın birebir aynısı. Üstelik geliştirdiği özel bir sistem ile Ideaworks bu oyunu sadece birkaç hafta içinde PC'ye hazır hale getirmiş. Yani firma yakında o dönemin başka hit oyunlarını da N-Gage'e sürerse şaşırmanın.

Tomb Raider oynanış olarak oldukça

rahat. Gerçi PC versiyonunda bulunan bazı oynanış zorlukları N-Gage'de de sürüyor. Ama oyunun bir port olduğu düşünülünce bu normal. 15 büyük bölümden oluşan Tomb Raider, N-Gage'in en kapsamlı ve uzun oyunlarından biri aynı zamanda. Oyunun tek kişilik bölümlerini bitirdikten sonra N-Gage Arena üzerinden multiplayer'da oynayabilirsiniz.

Yani bu Lara her deliğe girmese her yerde karşımıza çıkmazsa olmaz. Biz daha yeni Angel of Darkness'ın şokundan kurtulmuşken N-Gage ile birlikte tekrar karşımıza çıktı. Ama neyse ki bu sefer orijinal haliyle. Yani Jennifer Lopez kalçalı bir seks sembolü değil, sıradan ve sevimli bir oyun karakteri olarak.

Teknolojinin bu kadar ilerlediği ve artık kimseyi şaşırtmaz hale geldiği bugünlerde bile Lara'yı 6 sene önceki haliyle görmek sarsıcı. 6 sene önce bilgisayarlarımızın zor çalıştırdığı bu oyun nasıl oldu da N-Gage ile ele avuca sığar oldu. Evet

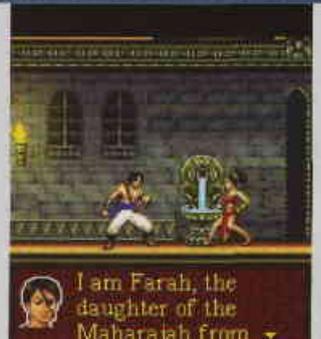


Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber

Sands of Time Copte

Daha önce Splinter Cell ve Rainbow Six gibi hit PC oyunlarının cep versiyonlarını yapan Gameloft şimdi de Prince of Persia: Sands of Time'in cep versiyonunu çıkardı. Elbette oyun PC veya PS2 versiyonu gibi 3D değil. Ancak oyunun 2D olması orijinal Prince of

Persia'ya çok benzemesini sağlamış. Çok daha zevkli bir oynanış ve şahane grafiklerle Prince of Persia'yı cep telefonumuzda oynama fikri heyecan verici. Üstelik oyun konu olarak PC versiyonunu takip ediyor ve PC versiyonuna uygun olması için karakterimize bir çok akrobasi yeteneği eklenmiş.



Siberian Strike X

Platform: Pocket PC Tür: Shoot-em up Yapımcı: Gameloft Bilgi için: www.gameloft.com

1942 ile başlayan uçaklı shoot-em up furçası çoktan sona ermiş olsa da bu tip oyunlar tek tük yapıyor hala. Siberian Strike X'de bu konuda iddialı olan oyunlardan. Oyunun konusu bir hayli ilginç. Stalin ile MIR uzay istasyonunun genetik karışımı olan Stalinbot'un idaresindeki bir Rus şirketi bir tür votka ile dünyayı ele geçirirken... eh... valla böyle bir şeyler ama o kadar saçma ki anlamak pek mümkün değil. Siz de boşuna çabalamayın oyunu oynarsanız. Ne de olsa shoot-em up.

Oyunda 3 farklı karakteri seçebiliyo-

ruz. Bunların her birinin farklı bir uçağı var. Eliza süratli uçağı F4-U Corsair ile hızlı ama zayıf, Elit P-51 Mustang'i ile dengeli, Papy ise P-38 Lightning'i ile yavaş ama güçlü ve dayanıklı. Yani standart shoot-em up uçağı çeşitliliği.

Oyunun grafikleri oldukça hoş ve yukarıdan aşağı inen düşman nefes aldirmiyor. Uçaklar oldukça küçük çizildiği için ekranda bir hayli hareket alanınız var. Bölüm sonlarında elbette bü-

yük bir gemi veya uçağı parça parça yok ediyoruz.

Eğer uçaklı shoot-em up'ları seviyorsanız ve bir PPC'niz varsa sakın kaçırmayın.



PUZZLE BOBBLE VS

Platform: Nokia N-Gage Tür: Puzzle Yapımcı: TAITO Dağıtım: TAITO Multiplayer: 4 kişi Bilgi için: www.n-gage.com

Diğer oyun sistemlerinde Bust-A-Move diye çıkan (Sinan'ın yalancısıyım) yine sevimli toplu ve bulmacalı bir oyun var kaşımızda. Basit ve eğlenceli doğal olarak.

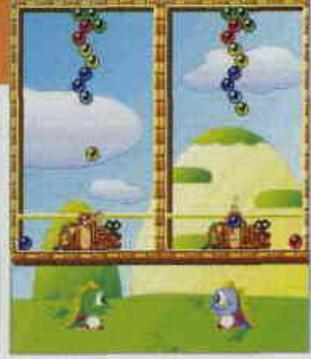
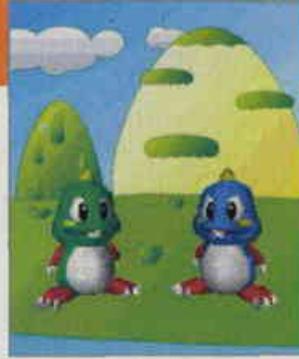
Şimdi yukarıda renkli toplar duruyor. Sizin de aşağıda bir fırlatıcınız var. Sıradan yeni toplar geliyor ve bu sizin zimbirtıdan yukarı fırlatıyorsunuz. Bu yukarı atılan toplar feci şekilde yapışkan. Attığınız yerde kalıyor. Amaç el-

bette renkli topları yan yana getirip yok etmek. Hatta salkım saçak olan topları köprülerden kırıp komple aşağı indire-

rek puanlardan puanlara koşabilirsiniz. Ama çoğu N-Gage oyununda olduğu gibi Puzzle Bobble'da da multiplayer oynamak daha eğlenceli. Çünkü siz ekranınızı temizledikçe rakibin ekranı doluyor

ve pislik hiç durmuyor. Üstelik oyun 4 oyuncunun aynı anda oynamasına dahi izin veriyor.

Yine de bana sorarsanız Puyo Puyo daha iyi.

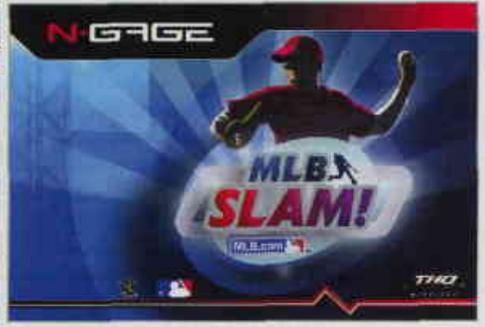
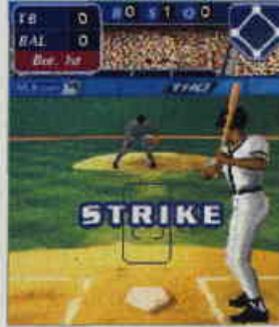


MLB SLAM!

Platform: Nokia N-Gage Tür: Spor Yapımcı: Hexacto Dağıtım: THQ Wireless Multiplayer: 2 kişi Bilgi için: www.n-gage.com

Dünyada benim için hala büyük bir sır olarak kalan tek spor dalıdır Baseball. Aslen atılan topa sopa ile vurup sırayla kalelere koşmak üzerine kurulu bu oyunun, neden her normal oyun gibi topu kaleye sokmak üzerine odaklanmadığını asla bilemeyeceğiz. Belki de Amerikalılar, İngiliz kriketine garez olsun diye "topu değil adamı sokalım kaleye daha artistik olur" diye düşülmüştür.

Ama siz Baseball'u çözmüş ve dahi sevmiş azınlıktansanız MLB SLAM! Tam size göre. Çünkü oyun bugüne kadar bir mobil platforma çıkmış en iyi baseball oyunu. Oyunda sezon ve hatta topladığınız puanlarla bir rüya takımı yaratmak gibi opsiyonlar bile mevcut. Ama işin en eğlenceli yanı iki kişi bluetooth üzerinden oynamak.



Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber

P900 Geliyor

Sony Ericsson'un cep telefonu, PDA melezli P800 modelini devam ettiren P900 yakında piyasada olacak. Yeni modelde bir kamera da bulunuyor ve böylece fotoğraf ve küçük videolar çekebiliyor. Tasarım olarak P800'e göre çok daha

gelişmiş olan P900 hem daha sık hem de daha sağlam gözüküyor. 16MB'a kadar hafızası olan ürün MemoryStick desteğine de sahip. Ama MPEG4, MP3, fotoğraf, ajanda, melodiler, mesajlar falan derken bu alan kime yeter bilemiyoruz.





Konsol Ustası

Eskiden bir heyecan vardı. Yeni bir oyunun çıkışını bekler, bilgisayarçıya geldiği an koşarak alır ve günlerce oynardım. Sonra bu oyunları tanıtmam gerekti. Eğlenceliydi. Ben yazıyordum, bitiyordu, ama oyunların art arda çıkışı hiçbir zaman durmadı. Gelmeye devam ettiler. "Bu oyun çok iyi, buna zaman ayıracağım" dedim. O oyunu sıkıştırılmış on saatte bitirmek zorunda kaldım (sıkıştırılmış 10 saat = sıkıştırılmamış, daha rahat geçirilen 20 saat). "Hah, bu oyun ne ki alt tarafı bir yarış" dedim, başında çakılı kaldım, yazılar gecikti. Ne dediysem tersi oldu kısaca. Artık oyunlara eğlence mi, iş mi veyahut bir obje mi olarak bakacağımı bilemiyorum. Üstümüze yağacak oyunlar mı? Buyurun, onlar da haberlerde...

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

HABERLER

ÇUKURUN DİBİNDE NE VAR?

En son PC'deydi. Yalan! En son GBA'da gördük onu. Harry, Indiana Jones tribinde ormanlarda hayatta kalmaya çalışıyordu. Bu sefer ise sizin ellerinizde, PS2, Xbox ve GC'de ayakta durmaya çalışacak. Pitfall: The Lost Expedition elbette tamamıyla üç boyutlu. Üstelik Pixar'ın animasyonlarından aşağı kalmayan görüntüler ve esprî öğeleri de bulunuyor. Tür olarak aksiyon macera benimsenmiş. Nasıl Shinobi'de esas konu atkıysa, buradaki konu da Harry'nin çantası. Harry çantasında taşıdığı eşyaları önündeki bulmacaları çözmek için kullanacak. Çantanın kendisiniye dağ eteklerinden kayarken altına koyabiliyor, iplerden kayarken bir tutacak

olarak devreye sokabiliyorsunuz. Oyndaki eşya kullanımının yüksek seviyelere çıkacağı, Harry'nin macera devam ettikçe yeni hareketler kazanacağı da bulgular arasında. Eğlenceli bir macera için Şubat sonunu bekleyin.

TRAFİK KURALLARINA UYALIM

Sanki Driver ve Driver 2 arasında bu kadar uzun beklememiştik. Evet sevgili konuklar, bahsettiğim oyun Driver 3 veya yeni adıyla Driv3r (E'yi ters çevirin. Ne oldu? 3. Evet. Zekice. Hatta yaratıcı!). Driv3r'ı daha bekleyeceğiz. 2004 baharına kadar. Ondan sonra ise yine Tanner'ı ve Tobias Jones'u şehir sokaklarını

urke (Once Upon a Time in China, The Thin Red Line) kötü patron Jericho'yu, Michelle Rodriguez (SWAT, Fast and the Furious) ise Miami araba kaçakçılığı patroniçesi Calita'yı seslendirecek. Böylece oyun Hollywood yıldızları geçidi olup basında da yer alıp, patlama yaratacak. Bu arada, Tanner ve ortağının uğraşacağı konu araba kaçakçılığı. Haber bitiyordu da, "haber" vereyim dedim.

BOŞVERİN TRAFİĞİ

Driv3r ile polisçilik oynamak size göre değilse ve NFS Underground'la terinizi atamadıysanız, gelin The Fast and the Furious ile güneşli Los Angeles sokaklarını turlayalım. Tokyo Xtreme Racer'in yapımcısı Genki ve Vivendi Universal Games işbirliğiyle hazırlanan yeni sokak yarışında karakterinizin bu dünyadaki gelişimini kontrol edebilirsiniz. Öyle ki, görevden göreve koşarak, kazandığınız paralarla aracınızı bir canavara dönüştürebileceksiniz. Elbette oyunda filmdeki gibi drag, sokak ve kapalı pist yarışlarına katılacak ve bunu 80 farklı görevle canlandıracağız.



Evet, oyunda motosikletler de var olacak. NFS Underground kadar iyi olur mu bilinmez, biz en iyisi PS2'lerimizin başında beklemeye başlayalım.

KONSOLDA STARCRAFT MI OLURMUŞ?

PC'lerde online veya tek kişilik strateji zevkini yaşatan StarCraft, StarCraft: Ghost olarak tüm konsollara hazırlanıyor. Ana karakterimiz bir bayan ve ismi de Nova. Nova bir insan değil veya insansa bile bir şeyler olmuş kendisine. Blizzard'ın bu oyunla denediği Spinter Cell'deki gizlilik temasını StarCraft dünyasına oturtmaya çalışmak. Oyunun oynanabilir şekli şu an ortalıkta olduğu için bu denemiş ve iyi sonuçlar da



da koşturacağız. Burada ilginç olan şehirler arasında Miami, Nice ve İSTANBUL'un olması değil. Michael Madsen (Kill Bill, Reservoir Dogs) Tanner'ı seslendiriyor. Ving Rhames (Mission Impossible serisi, Con Air, Pulp Fiction) Tobias Jones'u, Mickey Ro-





alınmış. Nova elindeki tüfekte düşmanlarını zayıf noktalarından vurabiliyor. Bunun yanında telekinetik güçlerini kullanarak rakiplerini Kain gibi oradan oraya fırlatması da olası. Nova isterse aniden hızlanarak jet gibi koşuşturabiliyor ve görünmez olduğunda adeta bir rüzgar şeklini alıyor. StarCraft: Ghost için bahar aylarını beklememiz gerek, fakat ben şimdiden sabırsızlanmaya başladım bile.

GİZLİ ÜSTE NE VAR?

Dünyanın en gizli alanlarından biri olan Area 51'i artık duymayınız kalmamıştır. Artık bu bölgenin gizemini çözmenin vakti geldi ve bunu Midway ile başaracağız. Area 51 FPS türünde olacak ve online olarak da oynanabilecek. Durum böyle olduğu için sistem olarak PS2 ve Xbox düşünülmüş. Oyunun diğer bilim-



kurğu FPS'lerinden daha ileride olması için müzikleri Nine Inch Nails ve yaratık tasarımlarını da Aliens, Predator ve Jurassic Park filmlerinin efekt kısmıyla ilgilenen Stan Winston hazırlıyor. Önümüzde gelen yaratığı öldürme fikri size çekici gelmediyse, Area 51 ile bu alan hakkındaki gizemli yönleri de araştırıp gerçek verilere ulaşacağımız da Midway tarafından açıklandı. Oyunun 2004'te çıkması bekleniyor. 2004 başı mı, sonu mu, bilemiyoruz.



SORA VE AİLESİ DÖNÜYOR

Disney ile Square Enix'in dostluğu ile oraya çıkan eğlenceli RPG Kingdom Hearts'in devamı, Kingdom Hearts II çok yakın bir gelecekte olmasa da, bir süre sonra PS2'lerimize inmeye hazırlanıyor. Kahramanımız Sora Kairi, Riku, Goofy, Donald ve Mickey ile birlikte yeniden maceraya atılacak. Öykü kaldığı yerden devam ediyor. Kairi ve Riku'nun birbirlerine verdikleri sözün sırrı açığa çıkıyor ve Heartless ile Malficent yine kötü güç görüntüsüyle sahnede. Üstelik bu sefer yalnız değil. Yeni bir kötü güç de Sora ve ekibine dert olmaya niyetli. Hepsini bu kadar değil elbette. Oyunun demosunda görülen çift taraflı "keyblade" (Square'in garip tasarımlarından biridir mutlaka) silahı taşıyan gizemli kişinin oyunda büyük rol oynayacağı da biliniyor. İnişli çıkışlı hikaye yapısı ve mükemmel grafikleriyle, Kingdom Hearts II her RPG'cinin yeni favorisi olmaya aday.

Baskıyı Durdurun!

- ▶ Activision Inc. kısa bir süre sonra beyaz perdede göreceğimiz Shrek 2'nin oyun haklarını satın aldığını açıkladı.
- ▶ Starsky & Hutch, Colin McRae Rally 2.0 gibi oyunların yaratıcısı Spellbound ile Drome Racers ve Bionicle'in arkasındaki Mobius güçlerini birleştirerek Sony'nin el konsolu PSP için oyun hazırlığına girdi.
- ▶ Sammy Corp. SEGA'nın %20'lik bir bölümünü satın alınca, 1983'ten beri SEGA'da çalışan SEGA WOW başkanı Rikiya Nakagawa istifa etti.
- ▶ Capcom, Japonya'daki Vodafone telefonları için bir Resident Evil oyunu hazırladı. 100 farklı görevde Jill Valentine'i kontrol ederek Nemesis'ten kaçacağınız oyun tamamıyla 3 boyutlu.
- ▶ Temmuz ayında piyasaya çıkan Eye Toy, Avrupa'da 2 milyon adet satarak ne kadar beğenildiğini göstermiş oldu.
- ▶ Matsushita isimli Japon firması, DVD de oynatabilen modifiye GameCube makinesi "Q"nun üretimine son verdiğini açıkladı. PSX'in daha üstün özelliklere piyasaya çıkmasının bu kararda etkili olduğu düşünülüyor.

- ▶ İngiliz oyun yapım firması Climax ilk adımı atarak, PS3 ve Xbox 2 için Avalon isminde bir araç kullanımı tabanlı oyun hazırlıyor. MotoGP serisini hazırlayan firma yeni oyununda Blimey 2 motorunu da tanıtmış olacak.
- ▶ Japonya'da bile fazla tutulmayan Wonderswan isimli el konsolunu üreten Bandai, aynı SEGA gibi elini eteğini donanımdan çekmeye karar verdi.
- ▶ Interplay ve Vivendi Universal Games tarafından hazırlanan ilk konsol Fallout'u, Fallout: Brotherhood of Steel 13 Ocak'ta piyasada. Duyurulur.
- ▶ Konami basketboldan ve basketbol oyunlarından anlayan kişileri işe almak için harekete geçti. Bu, PS2 için hazırlanabilecek olan yeni bir basketbol oyununun işareti mi? Belki...
- ▶ FFXII'deki iki ismi biliyorduk: Ashe ve Vann. Şu iki yeni ismi de aklınızda tutun: Fran ve Balfrea, çünkü bunlar grubumuzun yeni elemanları olacak.
- ▶ Frank Castle'ı kontrol edeceğimiz "The Punisher" bahar aylarında PS2 ve Xbox'larımızda olacak. Yapımcı THQ.
- ▶ Koei'nin Dynasty Warriors'ına benze-

yen Samurai Warriors'ın Japonya dışına çıkarak diğer ülkelerde de PS2'leri şendireceği firma tarafından bildirildi.

- ▶ SEGA, PS2 için hazırladığı Astro Boy isimli oyununda Half-Life 2'de kullanılacak olan Havok motorunun kullanılacağını açıkladı. İlk defa bir Japon oyunu bu motoru kullanacağı için, herkes çok heyecanlı (neden bilinmez...).
- ▶ Beijing, Chengdu, Guangzhou, Shanghai ve Shenzhen'de (ipucu: hepsi Çin'de bir şehir) çok yakın bir süre önce satışa sunulmuş olan PlayStation 2 sistemleri ile Sony Çin'de de aktif rol oynayabileceğine inanıyor.
- ▶ Yılbaşında ortaya saçılacak paraları kendi bünyesine geçirmek isteyen Sony, binbir özelliği bulunan yeni sistemi PSX'in sistem özelliklerini düşürdü. Buna göre PSX CD-R ve DVD+RW formatlarındaki görüntüleri okuyamayacak, MP3 çalamayacak, TIFF ve GIF resimleri beğenmeyecek ve 24X hızında DVD yazamayarak, ancak 12X hızda yazabilecek; fakat gelin görün ki fiyatlar halen aynı (917\$ - 250GB HD ve 719\$ - 160GB HD)

RATCHET & CLANK 2

GOING COMMANDO



Hâlâ hangi ırktan olduğunu anlayamadığımız Ratchet ve robot Clank, komando rolünde...

LEVEL CLASSIC

Bilgi için: www.insomniacgames.com Yapım: Insomniac Games Dağıtım: SCE Tür: Platform - Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Yok

Tuna Şentuna
tuna@level.com.tr

Hatırlar mısınız eskiden ne çok platform oyunu çıkardı piyasaya? Bir platform oyunu yapmak için elinizde farklı tipten dört beş platform, şekilsiz cinsten iki üç yaratık ve zıplama yeteneği gelişmiş bir karakter yetiyordu. Bunları ekrana yapıştırıyordunuz ve hopyaya zıplaya bölüm sonu canavarına doğru ilerliyordunuz.

Oysa şimdi ne oldu? Platform oyunları geliştikçe gelişti ve müthiş kapsamlı bir hal aldı. Bunun en güzel örnekleri GameCube'de Mario, PS2'de de Ratchet & Clank ve Jak and Daxter olarak görüldü. Elbette başarılı bir oyunun devamının da gelmesi kaçınılmazdır. Going Commando veya Locked and Loaded ekiyle birlikte gelen Ratchet & Clank 2 ne kadar başarılı? Şık mı, rüküş mü? Az sonra...

↓ Atom bombası etkisi yapan silahı bulmaya çalışın.

Yıldız Savaşları

Tabii, elbette platform oyunlarının da bir hikayesi bulunur. Bu sefer, evlerinde uyuşuk bir biçimde oturan Ratchet ve Clank, Megacorp başkanı Abercrombie Fizwidget tarafından aranılır ve şirketin deneysel hediyesinin çalındığını öğrenirler. Fizwidget bu hediyein kahramanlarımız tarafından geri getirilmesini ister ve macera başlar.

İşin aslı konuda herhangi bir çekicilik yok. Jak and Daxter 2'deki konu bile daha iyi kanımca. Zaten oyunun amacı sizi hikayeye boğmak değil. Ne bu macera mı? Havada anlamsızca uçan taş parçalarının üstünde oradan oraya zıplıyoruz sonuçta. Konudan bize ne?

Ratchet ve Clank olarak iki farklı karakterimiz var elimizde, fakat asıl önemi Ratchet taşıyor. Daha çok onu kontrol ediyor, oyunu onunla götürm-

eye çalışıyorsunuz. Clank'ın de tek başına idare ettiği bölümler bulunuyor, ama fazla değiller (bilmeyenler için belirteyim, Clank ufak bir robot, Ratchet ise tüylü ğarip bir yaratık).

Gizemli kişinin peşinde

Oyunun en büyük özelliği büyük, detaylı bölümler içermesi değil. Silahlar ve çeşitli araçların hükmettiği bir oynanış var burada. Mesela neydi, Jak and Daxter 2'de sadece dört silahımız vardı. Burada ise 20 kadar silah (neredeyse hepsi birer kez yükseltilebiliyor) ve 10'a yakın araç görebiliyoruz.

Silahlar çok çeşitli. Öyle böyle değil. Güzel bir kutu yapıp içinde hepsini tanıtayım dedim. Kutu bir sayfa olunca vazgeçtim. Silahlar konusunda bahsedeceğim ilk konu ilk oyundan daha kullanışlı oldukları. Bu konu bu



← Düşmanlarınızı yakınınıza sokmaya özen gösterin.





↕ Etraftaki her şey bolt demek. Yaratıklar, kenarda duran spot, kutular... Hepsini parçalayın.

↕ Her gezegende farklı yaratık türleriyle karşılaşacaksınız.



kadardı bitti.

Diğer konu silahlara her zaman ihtiyaç duyacağınızı yönünde. Bambaşka silahlarla, farklı işler görebiliyorsunuz. Kitle katliamı için Gravity Bomb, tek bir düşmanı yakından haklamak için Blitz Gun, üstünüze koşuşturan yaratıkları durdurmaya yarayan Miniturret... Bu böyle sürüp gidiyor. Bulduğunuz silahların mutlaka güçlü olduğu bir yön vardır ve bunu deneyerek bulmak çok kolay.

Araç konusuya bambaşka. Daha çok oyunun bulmaca

kısımında işe yarıyorlar. Önünüzdeki blokları kaldırma, buz çözüp, suyu buza dönüştürme gibi özellikleri var. Nerede hangi aracı kullanmanız gerektiği de zaten bir mesajla size bildiriliyor.

Saklanın!

Veya saklanmayın vazgeçtim. Bu oyunda gizlilikmiş, aman gözükmeden şuradaki güçlü düşmanı öldüreyimmiş gibi sinsî düşüncelere yer verilmiyor. Düşmanlarınızla belirli bir yakınlığı aştığınızda (gereksiz

✖ Arena mücadelesi

Gezegen gezegen dolaşırken bazen kendinizi arena kapılarında bulacaksınız. Bu arenalardaki temel amaç ilk önce arena mücadelesini bitirmek ve bunun ardından varyasyonları olan diğer görevleri tamamlamaya çalışmak. Görev dediysem de ortada kafa yoracak bir şey yok. Tüm yapmanız gereken arenadan sağ çıkmaya çalışmak. Bu zamana karşı olur, sınırlı cephaneyle olur, ama sonuçta önünüzde geleni öldürmek tek hedefiniz. Her görev size bolt olarak geri döndüğünden, ister istemez arenada zamanınızın büyük bir bölümünü geçireceksiniz.

samimiyet) farkediliyorsunuz. Gerçi bu da önemli değil, çünkü düşman gördüğünüz yerde yok etmeniz sizin yararınıza olacaktır. Bu yarar herhangi bir kutu, sokak lambası, çöp tenekesinden çıkacak yararlar aynı ölçüde. Oyunda patlattığınız, yok ettiğiniz çoğu cisimden civata (bolt) düşecek. Bunların sayısı o kadar fazla ki, bir noktadan sonra onları toplamak istemeyeceksiniz. Bolt'ların işe yarar yegane yönüyle silah ve cephaneye almak.

Yaratıkları öldürdüğçe bolt'ların yanında silahınızın bir üst seviyeye geçmesini sağlayacak enerjiyi de topluyor ve yine aynı şekilde yaşam enerjinizin kapasitesini artırabiliyorsunuz. Nanotech olarak bilinen yaşam enerjiniz başta çok kısıtlı, fakat. savaştıkça geliyor da geliyor.

Manzaranın keyfi...

Her yeni bir gezegene inişinizde, eğer uzay geminiz yüksek bir yere inerse gezegenin mükemmel manzarasını rahatlıkla görebilirsiniz. Bu manzaraya adım attığınızda fark edeceksiniz ki, gezegenlerin yapısı platformdan çok düşman öldür, araç kullanarak ufak bulmacayı çöz, belirtilen noktaya ulaşır oradaki mini oyunu bitir şeklinde ilerliyor. Yanlış bir hareketinizle sonsuz boşluğa yuvarlanacağınızı zamanlar da olacak, ama tahmin ettiğinizden çok daha az.

İlk oyundan daha da ileriye giderek animasyonları ve grafik yapısını daha da geliştiren R&C2, oynanış olarak da herkesin rahatça uyum sağlayabileceği bir yapı içeriyor. Ne bölümler can sıkıcı derecede uzun ve zor, ne de keşfedilecek bir şey kalmadı, sıkı bu oyun artık diyebileceğiniz bir unsur var. Bu oyun tipini seviyorsanız, piyasadaki en iyi örneklerden bir tanesi. 🎮

👑 LEVEL CLASSIC



Artılar

20 farklı silah. Değişik araçlarla geliştirilen oynanış. Mükemmel grafikler. Arena savaşları.

Eksiler

Gezegenler arası yolculuk sırasında zaman zaman ortaya çıkan sıkıcı uzay savaşları. Garip kayıt sistemi.

Level Notu



✖ Clank mi? O da nedir?

Clank ufak, tatlı bir robot. Sevgilisi bile var, o derece. Clank aynı zamanda Ratchet'in sırtında bir helikopter veya jetpack görevi görüyor, fakat asıl olay bu değil. Sadece Clank'i kontrol edeceğiniz görevlerde robotumuz bir-birinden farklı işlere yarıyor. Minibot'lara kontrol sağlayarak onları savaş makinesi, köprü mühendisi, ağırlık kaldırma uzmanı ve tamir makinesi olarak kullanabiliyor. Bunları Üçgen tuşuna basarak açacağınız menüden ayarlıyorsunuz ve ufak robotlarınıza emirler vererek o bölümün görevlerini bitirmeye çalışıyorsunuz. Çoğu görev de şartlı biçimde kolay zaten, ama eğlenceli.

TONY HAWK'S UNDERGROUND



LEVEL HIT

Çılgın kaykay şenliği yer altında devam ediyor

Bilgi için: www.activision.com Yapım: Neversoft Entertainment Dağıtım: Activision Tür: Spor Desteklenen: Titreşim/İngilizce Gereksinimi: Gerekmiyor Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

İnsanlar tekerleği keşfettiklerinden beri daha bir hareketli, daha bir heyecanlı olmuşlardır. Tekerleğin hizmete yönelik kullanılması kadar, adrenalin dolu yönlerde de işe yaraması insanların değişik sporlara itmiştir. İlk önce insanlar, ufak tekerlekleri birbirlerinin üzerine atarak eğlenmişlerdir. Daha sonra tekerleği, bir şeye monte ederek bu objeleri birbirlerine fırlatmışlardır (fırlatmak bir içgüdüdür). Yük taşımak için kullanılan tek tekerlekli arabaları, insanların üstlerine binmeleriyle birer eğlence aracı haline gelmiştir (bunu hala alışveriş merkezlerinde görebilirsiniz). Basit dört tekerlek üstüne bir levha oturtulmuş yük taşıma araçları da, zamanla evrim geçirerek kaykaylara dönüşmüş ve popüler bir spor dalı olmuştur. Bu durumda patenlerin nereden çıktığını da kimse bilmemektedir.



Bir kaykaycının yaşam öyküsü

Tony Hawk serisi her zaman için kaykay oyunları arasında en iyisi olmuştur ve son zamanlarda kendisi için tekel bile diyebiliriz. Serinin son oyunu THPS 4 ile yine mükemmel bir başarı yakalayan Activision ve Neversoft ikilisi, yeni bir Tony Hawk oyunu için hemen kolları sıvadı ve Tony Hawk's Underground, kısaca THUG'ı piyasaya sürdü.

Önceki oyunların aksine bu sefer



karşımızda ünlü kaykaycılar yok. Onun yerine sıradan bir kaykay meraklısının profesyonel olmasını sağlıyoruz. THUG, diğer THPS'lerden farklı olarak bölgesel oyun sistemini, kitap bölümlerine ayırmış. Toplamda 30'a yakın bölüm var. Her bölümde de 5'er görev. 5 X 30 eder 150 görev; fakat bütün görevleri tamamlamanız gerekmiyor. Bazen bir bölümü geçmek için 5 görevden 3'ünü yapmanız bile yeterli sayılıyor. Böylece görev seç-



10 saatlik THUG seansından sonra şehre bakış:

Her tirabzan, her kaldırım kenarı ve köşesi olan her cisim potansiyel birer "grind" noktası olarak gözükcektir.

Bu yapılardan nasıl birbirine aralıksız geçebileceğinizi her an hesaplayacak, çıkmaza düştüğünüzde "manual" a geçebileceğinizi hatırlayıp sevineceksiniz.

Yolda karşıdan karşıya geçmek için alçak arabaların geçmesini bekleyerek, üstlerinden "Boneless" yapıp yapamayacağınızı hesaplayacaksınız.

Kendinizi bir binanın tepesine tırmanırken bulabilirsiniz. Yüksek bir binadan "Acid Drop" yapma isteğinizi dizginlemelisiniz. THUG sadece bir oyun. Aman derim.

Kaykayınızla yolda aniden durup manual'a geçip "Flatland" hareketleri yapabilirsiniz. Hareketten harekete geçip skorunuzu yükseltmeye çalışırken, gerçek hayatta puan olmadığını öğrenince, üzülmeniz kaçınılmaz olacaktır.

Kendi kendinize combo yolları çizmeye çalışacaksınız. Kaldırım kenarından banka, banktan parmaklıklara, oradan da elektrik tellerine! Bunu yapmayın. Yanarsınız (gerçek anlamda).

Belki bunların hiçbirini düşünemezsiniz bile; çünkü Türkiye asla kaykaya müsait bir yapı sergilemiyor. Muhtemelen önünüze çıkan ilk amcadan ya sopa yersiniz, ya da bir arabanın altında kalırsınız. Sanırım bir kaykay parkının açılmasını beklemek en iyisi olacaktır.



me özgürlüğünüz de oluşturulmuş.

Peki görevler neye benziyor? Yine ortalığa serpiştirilmiş, üzerinde kırmızı yıldızlar bulunan kişilerden alıyoruz görevlerimizi. İster seniz oyunu durdurup "View Goals" kısmından da görevler seçilebiliyor. Üstelik görevi size veren kişileri bulmadan da yapabiliyorsunuz bunu.

Görev çeşitleri diyorduk. Standart "şu kadar puan topla", "etrafı yayılmış eşyaları bul" gibi görevler devam ediyor. Farklı olarak, araç kullanma görevleri de oyuna eklenmiş. Bu son derece gereksiz, anlamsız ve sıkıcı bir eklenti olmuş maalesef. Arabayı geçin, bir bölümde çim biçme makinesi, başka bir bölümde de zeplin kullanıyorsunuz. Korkunç!

Zor mu?

THPS 4'ün bazı oyuncular için fazlasıyla zor olduğunu düşünen Neversoft, THUG'a dört zorluk sevi-

yesi eklemiş. Eğer THPS serisiyle hiç alakanız yoksa, en basit seçenekle oyuna başlayın. THPS 4'ün hakkından gelmiş olanlarsa, "Inसानe" derecesiyle oyuna başlayıp yavaş yavaş çıldırabilirler.

Oyunda değişiklik gösteren bir başka unsur da artık kaykayınızı elinize alarak yürüebilmeniz. Bu çeşitli görevleri yerine getirmek için kullanmanın yanı sıra, çeşitli comboları bağlamak için de kullanabiliyorsunuz. Şöyle ki, bir hareketten sonra L1 ve R1 tuşlarına basarak kaykayınızı elinize alıyorsunuz ve ekranda çıkan kronometre dolmadan tekrar kaykayınızı ayağınıza alıp ilerlerseniz o bir combo sayılıyor.

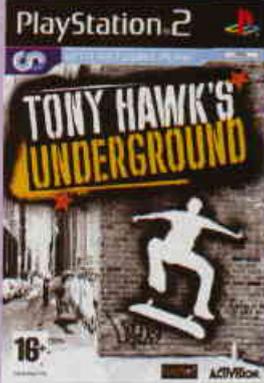
Görevleri aldığınız yerler yine dünyanın çeşitli bölgelerine yayılmış. Hawaii'de binaların tepesinden uçarak Moskova'nın soğuk iklimine geçiş yapıyor, Vancouver'a uğrayarak New Jersey'e geçebiliyorsunuz. Her bölge birbirinden farklı manzaralar sunuyor, ama

pek etkileyici olduklarını söyleyemem.

Son yeniliğimiz "Trick Editor". Burada kendi özel hareketimizi kendimiz yaratabiliyoruz. Çeşitli hareketleri birleştirerek bir süper hareket yapmamıza izin veriliyor, fakat ortaya çıkan hareketin sonunda karakterimiz düz bir şekilde yere inmeli.

Unutmadan son bir değişikliği daha belirtiyim. Artık görevleri tamamlayınca karakterimizi geliştirmek için puanlar kazanmıyoruz. Karakterinizin özelliği, o özelliğe bağlı hareketleri uyguladıkça gelişiyor. Mesela daha fazla "grind" yapabilmek için, "grind" e müsait bir yerde 5 saniye durabilmeniz. İkinci aşama için 10 sn, sonra 20 sn gibi.

Son sözüm şu olacaktır. Tony Hawk hala iyi bir yolda ilerliyor. THPS fanatikleri için devam niteliğinde olan THUG, yeni oyuncular için de hoş bir deneyim olacaktır. ☺



Artılar

Orijinal THPS oynanışı aynı geri dönmüş üstelik yürüme gibi yeniliklerle. Resminizi Neversoft'a yollarsanız, karakterinizde kendi yüzünüzü kullanabilirsiniz. Online oyun seçenekleri.

Eksiler

Araba kullanma görevleri çok gereksiz. Oyun sanki biraz aceleye gelmiş, sendin beklediğimiz kadar yenilik yok.

Level Notu



Kimdir bu Tony Hawk?

Tony Hawk Amerika'nın sakin bir kasabasında doğmuş ve 9 yaşında abisinin ona bir kaykay hediye etmesiyle bu dünyaya adım atmıştır. Bundan tam iki yıl sonra, beysbol hayatına son vermiş, kendini tamamıyla kaykaya adanmış ve kısa sürede ustalaşarak 14 yaşında profesyonel olmuştur. 16 yaşında katıldığı her turnuvayı kazanarak, 17 yaşında, kazandı-

ğı paralarla kendine bir ev almıştır. Kaykay kültürünün hızla inişe geçmesi yüzünden bir süre maddi sıkıntı yaşayan ünlü kaykay ustası, daha sonra açtığı kaykay mağazasıyla yeniden işine döner. 1999'da ilk defa "900" hareketini ortaya çıkarmıştır ve bunun yanında birçok hareketi de kendisi yaratmıştır. Tony Hawk şu anda üç çocuğuyla birlikte California'da yaşıyor ve her gün kaymaya devam ediyor.



SOKAKLARDA SUÇ EKSIK OLMUYORDU...

TRUE CRIME

LEVEL HIT

STREETS OF LA™

Ta ki Nick Kang, adaletin korkusuz bekçisi,
LA sokaklarına inene dekBilgi için: www.elsaminteractive.com Yapım: Luxoflux Corp. Dağıtım: Alisan Interactive Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Orta Fırat Akıldız | firat@level.com.tr

2 gün önceydi. Şehrin az da olsa canlı görünmesini sağlayan güneş karanlık bulutlar tarafından çoktan emilmişti. İşten eve dönüyordum. Arabamı her zamanki gibi evimin önüne park etmeye çalışıyordum ki, geceleri sıradan bir olay haline gelmiş bir sokak kavgası hemen yanı başımda patlak verdi. Kavgayı önlemeye yeltendim, arabam gözümün önünde kaçırıldı. Polisi aramak üzere eve yöneldim, ama bu girişimim de başarısız oldu. Bir market soyguncusu tarafından esir alınmışım! Çaresizce kurtulma çabasıydım. Tam o sırada bir araba önümde acı bir fren yaptı. İçinden sivili bir polis indi. «LAPD» diyordu. Sevinmişim, ama beni rehlin alan suçlu beni bırakmaya niyetli değildi. Sivil polis suçluyu bir kez uyardı. Suçlu dinlemedi. Bir kez daha uyardı. Yine dinlemedi. Polis dikkatlice nişan aldı ve boynumu sıkkan el serbest kaldı. Özgürdüm ve oradan uzaklaşmalıydım. Sevinçle yola fırladım ve son duyduğum ses azrailin ayak sesleriydi (ya da damperli kamyon sesi, halen emin değilim).

Yeterince iyi misiniz?

Artık herkesin Grand Theft Auto'yu bir şekilde gördüğüne ve oynadığına inanıyorum. Eğer şimdi hazırsanız, GTA ve Hollywood filmleri kalitesinde bir oyunu tanıtmak niyetindeyim. True Crime: Streets



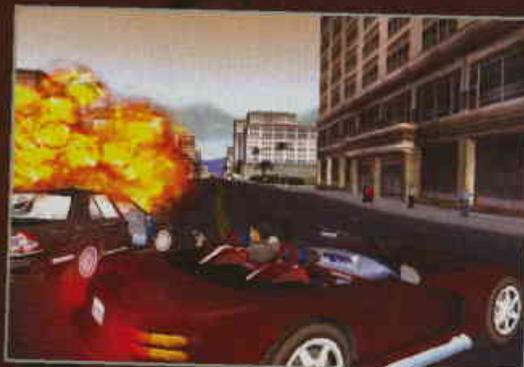
of LA, Los Angeles sokaklarında huzur sağlamanızı gerektiren bir oyun. Nick Kang isimli polis memurunun çeşitli görevlere koşacağı, makineli tüfek ateşinden kaçacağı ve zaman zaman da Kung Fu yapacağı bir macera.

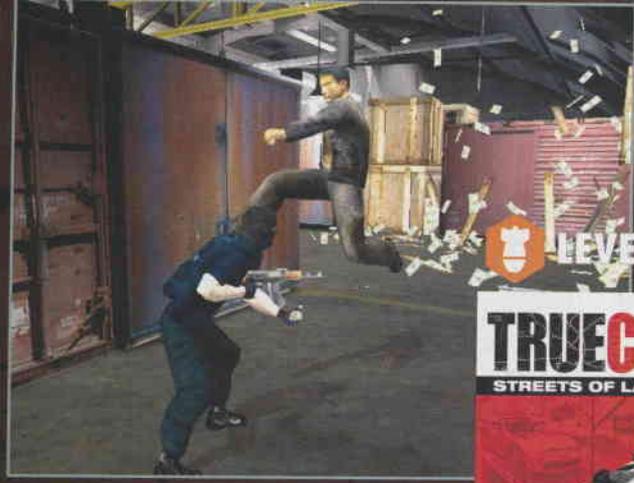
New Game diyerek oyuna başlıyoruz. Kendinize bir plaka ismi belirliyor ve hikayeyi anlama çabasıyla erkana bakıyorsunuz. Burada klasik bir Hollywood polisiye senaryosu var. Nick Kang suçları kendi yoluyla çözen, polis departmanı tarafından sürekli frenlenmesi gereken, ama bunu dinlemeyen, fakat bir o kadar

başarılı bir polis. Uğraşması gereken de bir Rus matıyası bulunuyor. Tabii Los Angeles sokaklarındaki sıradan suçlara da el atmasına dur diyemeyiz.

Oyunun hikaye yapısı bölümlere ayrılmış. Bu bölümler de iki sapaklı bir yol çizecek biçimde size sunuluyor. İsterseñiz oyunu dümdüz oynayarak en iyi sona ulaşabilir veya yerli geldiğinde alt yollardan birine sapıp diğer sonları görüntüleyebilirsiniz.

Üstünde ilerleyeceğiniz her bölüm, 8-9 görev içeriyor. İşin güzel yanı şu ki, her görevi tamamlamak zorunda değilsiniz.





LEVEL HIT

TRUE CRIME
STREETS OF LA



Lola'yı nasıl yensek?

En iyi dövüşçülerin Çin veya Japonya'dan (Kore de diyelim) çıktığını düşünebilirsiniz. Bir Rus'tan olsa olsa sirk cambazı olur da diyebilirsiniz, fakat gelin görün ki hem de dışı bir karakter olan Lola, neredeyse oyundaki en iyi dövüşçü ve dikkat etmezseniz topuklu ayakkabısıyla kafanızı kırabilir. Lola'yı hızlı ve etkili bir biçimde yenmek için onu hiç boş

birakmayın. Kızları boş bırakırsanız kafalarına eseni yapma gibi bir özellikleri var ve Lola da tüm akrobatik hareketlerini sizin üzerinizde deniyor. Ona bu fırsatı vermeden sürekli yumruk ve tekme kombinasyonlarıyla karnına çalışın. Yere düşürebilirseniz bir de üstüne atlayın. Asla boş bırakmayın; asla...

niz. Bir görevi tamamlamayı deniyor deniyor, ama başaramıyor musunuz? Bırakın hikaye diğer görevle devam etsin. Eğer böyle yaparsanız tamamlama oranınız o bölüm için %100'e ulaşmaz, fakat senaryonun geri kalanını daha iyi bir ruh sağlığıyla görebilirsiniz.

Açık otopark

Farklı görev tiplerimiz bulunuyor. Araç kullanımı, yakın dövüş, silahlı mücadele ve keskin nişan tabanlı silah kullanımı. Bunların hepsi kendi içinde güzellikler barındırıyor.

Araç kullanımının esas olduğu görevler aslında en zevkli olanlar. Burada aynı GTA'daki gibi istediğiniz araca binip, istediğiniz Los Angeles sokağına girebiliyorsunuz. Arabalı görevler de aslında ikiye ayrılıyor. Bir tanesinde zamana karşı yarışıyor ve belirtilen yere zamanında varmaya çalışıyor, diğerinde ise zaman sınırlaması olmadan şehirde dilediğinizce dolaşabiliyorsunuz.

Şehirde yapabileceğiniz sınırsız aktivite var. Araçlara dadanmak bunlardan en önemlisi. İsteddiğiniz arabaya, polis olduğunuz için

rahatça binebiliyorsunuz. Arabayla sokakları arşınlarken sol altta yer alan haritada bir kırmızı ibare gördüğünüzde anlayın ki bir suç işleniyor. İster oraya gidip adaleti yerine getirin, isterseniz de yolunuza devam edin. Bu tip görevlerin hepsi isteğe bağlı. Suç mahaline ulaştığınızda (diyelim ki bir sokak kavgası) oraya nasıl yaklaştığınız biraz önemli. Mesela kavgayı gerçekleştirenlerin beyinlerine birer kurşun sıkarsanız yine olayı çözmüş olursunuz, fakat iyi polis, kötü polis hikayesinin aktif olduğu oyunda bunu yapmak isteyeceğiniz pek sanmam (kötü polis olursanız hem kendinizi geliştirmez zor oluyor, hem de iyi sona ulaşamıyorsunuz). Bunun yerine polis rozetinizi göstererek veya havaya ateş ederek suçluların teslim olmasını sağlayın.

Geriye kalan

Nick Kang aracıyla giderken de ateş edebiliyor, ama silahların asıl önemi silahlı çatışma bölümlerinde ortaya çıkıyor. Burada duvarların arkasına gizlenip aniden ortaya çıkma, Max Payne'deki gi-

bi yavaş çekim moduna geçme, yerlerde yuvarlanma gibi birçok hareket yapabiliyorsunuz. Silahsız dövüşlerde de Kang'in ne kadar iyi bir dövüşçü olduğu ortaya sağ üst köşesindeki bar dolduğunda yavaş çekimde gösterilen güçlü bir hareket yapmaya hak kazanıyorsunuz. Bu hareketlerin kombinasyonlarını deneyerek öğrenebileceğiniz gibi, yeni komboları dojo'lardan edinmek de mümkün. Aynı bu şekilde, suçları çözümlenerek elde edeceğiniz polis rozeti simgeleriyle 24/7 dükkanlarına uğrayıp yeni silah, dövüş ve araba hareketleri kazanmanız mümkün. Her rozet bu dükkanlara giriş hakkı demek, fakat kötü polis olup, önünüze geleni öldürürseniz rozetlerinizin hızla eksilmesi kaçınılmaz olabilir.

Son sözüm şu olacaktır ki, en az GTA kadar zevkli bir aksiyon arıyorsanız, Los Angeles'ı PS2'lerinizde hemen taşımaya bakın. ❖

Artılar

Araç kullanımı gayet zevkli ve dengeli. Sadece araç kullanımıyla sınırlı kalmamış ve diğer oyun tipleri de başarıya ulaşmış.

Eksiler

Grafikler daha iyi olabilir. Kontrolere alışmak zorlayabiliyor.

Level Notu



Ejderha!

Gayet mantığa uygun, gerçek hayatın ta kendisi görünümü çizen True Crime (isminden de belli), hikayesini bir bölümünde fantastik bir kurguya bürünüyor. Hani Çin falları vardır. Böyle ufak bir kağıt çıkar çöreklerden (Fortune Cookie denir hatta). Bu falları da yaşlı bir Çin'linin yazdığı söylenir. Oyunun bir bölümünde 350 yılı geride

bırakmış bu Çin'li dedeyle dövüşmek zorunda kalıyorsunuz. Önce onun ateş yaratıklarını silahınızla(!) vuruyorsunuz, daha sonra da üstünüze hoorr!!! diye uçan bir ejderhayı yine tabancanızla yok etmeye uğraşıyorsunuz. Yapımcı firmanın beyin gücü bir noktada bulanmış olacak ki böyle bir olay karşımıza çıkıyor.

FARKLI BİR AVCILIK...

MANHUNT

REC
SAVE

Biraz Splinter Cell, biraz Tenchu ve müthiş bir hayatta kalma mücadelesi



LEVEL HIT

Bilgi için: www.rockstargames.com Yapım: Rockstar North Dağıtım: Rockstar Games Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock, USB Headsel İngilizce Gereksinimi: Yok

Tuna Şentuna | tunetuna@level.com.tr

Küçükken karanlıktan korkmuşumdur hep". "Karanlık olunca içime bir sıkıntı çöker". "Karanlıkta yatmam, ışık lazım biraz".

Bunlar Manhunt'a alışacaksınız, aklınızdan çıkarmanız gereken cümleler. Manhunt bir insan avı. Burada kural yok. Silahlar sınırsız. Amaç hayatta kalmak. Ne çok güçlüsünüz, ne de çok kabiliyetli. Statejinizi iyi belirleyin ve hareketlerinizi doğru uygulayın. Karanlık dostunuz, ışık düşmanınız olacak. Hazırlanın!

Kayıp şehirdeki tek insan

James Earl Cash. Bu ismi aklınızda tutun. Kendi isminizi unutmak istemiyorsanız tabii. Cash öyle suçlar işlemiştir ki, sonunda ölüm cezasına çarptırılmıştır. Kimse onu sevmemektedir... Bir kişi dışında. The Director veya Starkweather ismiyle bilinen bu para babası insan, Cash'in ölüm cezasını kaldırır ve onun Carcer City'ye getirilmesini sağlar. Starkweather babasının hayrına Cash'i kurtarmamıştır elbette. Carcer City'nin

tüm polis gücüne ve kontrol yapısına sahip olan Stark, Cash'i kendi kötü emellerini uygulayacak bir makine olarak kullanmayı planlamaktadır ve bunda da başarılı olur.

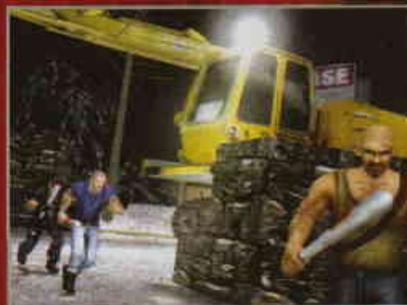
Gördüğünüz gibi ortada bir hikaye var, ama oyun konuya deliller gibi bağlı kalmıyor. Bölümlere başlıyor ve bitiriyor, fakat bunu niye yaptığınızı bilmiyorsunuz zaman zaman. Bunu eksi olarak görmeyin. Oynanış kendi başına oyunu gayet iyi götürüyor.

Tehdit mi ediliyorsunuz?

Manhunt'ta her öge bir tehdit sizin için. İşiklar, yerdeki çakıl taşları, ortalıkta ge-

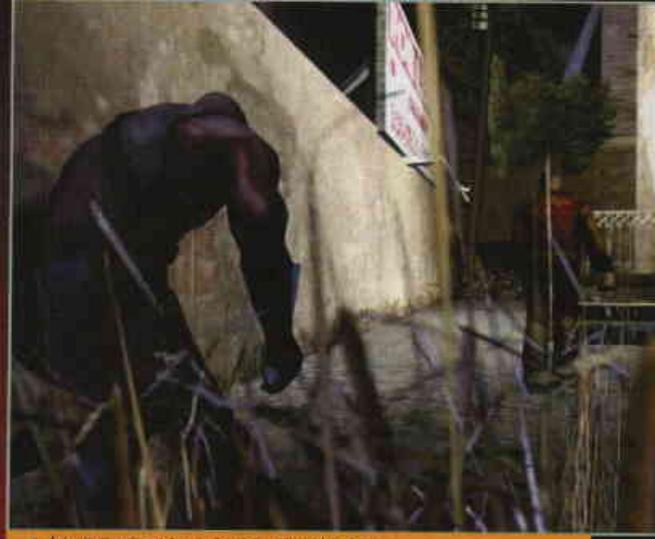
zinen keşler... Oyunun ismine bakınca sanıyorsunuz ki, kaptığınız silahla ortafa dehşet saçacaksınız. Bunu hemen unutun! Manhunt tam anlamıyla gizlilikle stratejinin sinsi buluşması.

İlk bölüme adım attığınız an elinizde silah olmadığını göreceksiniz. Siz silahsızken, önünüze çıkacak olan her karakterin kafanızı dağıtacak sert bir cisime sahip olmasını talihsizlik olarak adlandırabiliriz. Merak etmeyin; kısa bir süre sonra sizin de bir silahınız olması kaçınılmaz. Bu bir buzdolabı poşeti olabilir, cam parçası veya inşaat teli de olabilir. Gülmeyin. Bunları silah olarak kullanabilirsiniz. Filmlerde poşet ve teli işlenen



Killin' with Style

Düşmanlarınızı nasıl öldürdüğünüz çok önemli. Sıradan kavgaya girerseniz, bundan bir stil puanı kazanamazsınız. Rakiplerinizin arkasından yaklaştığınızda, belirli bir mesafeye gelince Cash elini havaya kaldıracak. Buradan anlayın ki rakibinizi idam etmek için tam zamanı. Elinizi X'e basılı tutup 1-2 saniye sonra bırakırsanız, birinci seviye bir idam gerçekleştirirsiniz. Eğer elinizi X'e 3-5 saniye tutmayı başarırsanız (sağdaki bar beyazdan sarıya geçerse), bu ikinci seviye bir idam olur ve sizin daha çok stil puanı kazanmanızı sağlar. Üçüncü seviye ölüm hareketi için X'e 5 saniyeden fazla basmalı ve barın sarıdan kırmızıya geçmesini beklemelisiniz. Bunu yapabilirsiniz hem daha çok stil puanı kazanırsınız, hem de olabilecek en vahşi infaz şeklini görüntülersiniz. Yalnız bunu yapmaya çalışırken yakalanmaya dikkat edin. Düşmanınız, siz onu takip ederken dönerse hemen elinizi X'ten çekin. En azından ikinci seviyeyi yakalarsınız.



▲ İşte üçüncü seviye infaz için güzel bir fırsat...



▲ Silahsız düşmanlarla karşılaştığınızda hayatta kalmaya çalışmanız daha yüksek.



▲ Rakiplerinizde hele ki pompalı tüfek varsa, oradan bir an önce uzaklaşmaya bakın.



LEVEL HIT

cinayetleri hepimiz izledik. Şimdi bunu uygulama zamanı.

Cash eline bir silah aldığı zaman (yakın dövüş silahı) bununla karşısındakine zarar verebiliyor. Cümlenin saçmalığından dolayı beni kutlamanın ardından konuya devam edeceğim... Evet bu silahlarla isterseniz dövüşüyor, isterseniz de düşmanlarınızın arkasından sinsiçe yaklaşarak onları "Instant kill"le öldürebiliyorsunuz. Cesaretinizi toplayıp rakiplerinizin üstüne koşuşturmak anlamsız. Cash çok güçlü birisi değil. Burada aynı Splinter Cell veya Tenchu'daki gibi saklanarak ilerlemeli ve önünüzdekileri de buna bağlı kaldırarak ortadan kaldırmalısınız. Seçti-

ğiniz zorluk seviyesine göre sol alt köşede bir radar göreceksiniz (eğer Hard'ı seçerseniz bu radarı göremeyip, daha da stresli anlar yaşarsınız). Burada çete elemanlarının pozisyonlarını takip edebilirsiniz. Sarı renkterse sizi farketmemişlerdir. Turuncu turuncu yarırlarsa sizi farketmişler, ama ne yapmaya çalıştığını henüz anlayamamışlardır. Kırmızı olduklarındaysa kaçma vakti geldi demektir.

Ses mevzusu

Oyunda yer alan ses konusunu ikiye ayırabiliriz. Eğer elinizde bir USB Headset varsa, bunu kafanıza taktığınızda Starkweather'ın size verdiği komutları direkt olarak kulaklıktan duyacaksınız. Oyuna değişik bir heyecan getirdiği söyleniyor bunun (ben deneyemedim).

Diğer ses olayıysa, sessiz olmanız yolunda. Yani nedir? Etrafta dolaşırken ses çıkarmamalısınız. Radara bakacak olursanız, ses çıkartacak bir davranışınızda karakterinizin etrafında bir ses dalgası oluşacak. Bunu isteyerek de yapabilirsiniz. Bir duvarı yumruklayarak düşmanlarınızı oraya çekebilir ve stratejinizi belki de daha

rahat uygularsınız.

Oldukça yavaş başlayan ve yavaş ilerleyen oyunda ölmekten ve karanlıkta sakince beklemekten sıkılmazsanız, ödülünüzü alabilirsiniz. 9. bölümden sonra ortaya çıkacak olan ateşli silahlarla oyun daha bir hareketleniyor. Cephanizi harcamayıp tutumlu kullanırsanız, sürekli gizlenerek ilerlemek zorunda bile kalmayabilirsiniz.

Gerçekten vahşi

Her ne kadar oyunu Rockstar Games hazırladıysa da, daha önce hazırladıkları oyunlardan alıntılarla bir kopya oyun yaratmadıkları ortada. Cash'in ve diğer karakterlerin hareketleri biraz GTA'yı andırıyor, fakat oyun genel olarak iyi bir görsel tecrübe sunmayı başarmış. Özellikle infaz sahnelerinin varyasyonları bazen gözlerinizi ekrandan kaçırmaya bile neden olabilir. Oyun zaten bu yüzden Mature seviyesinde. 16 yaşından küçüklerin oynaması yasak (dinleyen çıkar mı bilemiyorum).

Sabırınız varsa, zor bir oyun istiyor ve midenize güveniyorsanız, Manhunt kaçırılmamalı. Oyun yaklanmadan arşivinize ekleyin.

PlayStation 2



Artılar

Deneyimli bir oyun. Eğer sürekli ölürseniz, bu sizin hatanızdır. Doğru infaz biçimleri sizi mutlu yaratacak oyun süresi.

Eksiler

Yalnızca ses yok. Herkese uygun bir oyun olmayabilir.

Level Notu



ÇOK DAHA HIZLI, ÇOK DAHA ÖFKELİ NFS UNDERGROUND



LEVEL CLASSIC

Otomobilinizin hayatınız, namınız ve şerefınız olduğu bir dünyaya hoş geldiniz.

Bilgi için: www.eagames.com Yapım: Black Box Games Dağıtım: EA Tür: Yarış Desteklenen: Direksiyon, İnternet üzerinden 4 kişi

Megaemin™ | megaemin@level.com.tr

Daş gibin" hatunlar, "ful gömme" arabalar ve baş döndüren, harddisk formatlayan ve endoplazmik retikulumunuza kadar ters eden bir hız. 1995

Ağustos'unda hayata gözlerini açan serinin uzun zamandır beklediğim onuncu oyunu Need For Speed Underground, çok beğenilen "Hızlı ve Öfkeli" filmlerinin perspektifinden bakılarak hazırlanmış. Oyunda aynı şekilde modifiyeli arabalarla yasa dışı sokak yarışları yapıyor, bu işe çaylak olarak başlıyor ve bir efsane olarak bitiriyorsunuz.

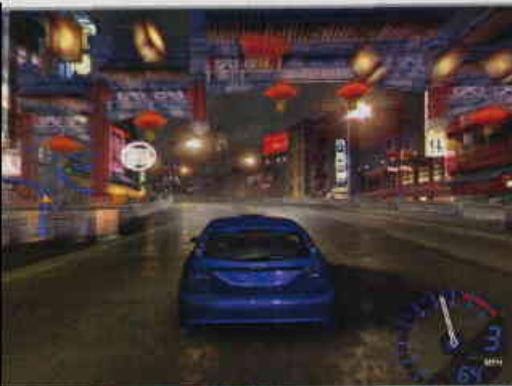
Bana kalırsa Need For Speed Underground'un gerçeklik boyutu diğer oyunlardan çok daha öte. Bildik diğer yarış oyunlarında Ferrari, Porsche veya Aston Martin gibi araçları veya bildiğimiz binek arabalarını özel pistlerde kullanıyoruz (bakınız TOCA). Fakat bu oyunda hemen herkesin sahip olabileceği Civic, Golf veya 206 gibi sokağa

çıktığımızda bin beş yüz adet görebileceğimiz araçları geliştirerek sokaklarda kullanıyoruz. Yani bize pek de uzak bir mevzu değil, bu yüzden çok daha heyecan verici (örneğin "Adana Autobahn Doğan Challenge").

Abi, adrenalin lazım mıydı?

Harika bir video ile başlayan oyunun "underground" isimli hikaye modunda yarışlara girerek para kazanıyor, aracınıza yeni parçalar satın alıyor ve en iyiler listelerinde yukarılara tırmanıyorsunuz. Başarınıza göre ara sıra modifiye ile ilgili dergilere de kapak olup tüm dünyada yavaş yavaş tanınıyorsunuz. Bu dergi işi iyi düşünülmüş, çünkü sürekli aracınızı değiştiriyor, yeniliyor ve görünüşünü değiştiriyorsunuz. Ardından dergilerinizi inceleyerek nereden nereye geldiğinizi görüp yad edebiliyorsunuz. 20 araç kullanabildiğiniz oyunda circuit, sprint, drag, drift, time trial ve lap knockout tarzı yarışlar mevcut.

Oyunda yapmanız gerekenler kolay anlaşılıyor ve parçaları takmak için pek de bu işlerden anlamak gerekmiyor. 111 yarışlık maratonda genelde birbirine benzer pistlerde, gece 2 ila 4 saatleri arasında yarışyorsunuz. Bu kez en büyük düşmanınız polis değil, seyrek bile olsa akan trafik. 250km/h ile giderken 70 metre ötenizde gördüğünüz bir kamyonu patlamanız için bir saniye yetiyor (e mühendis adamız dabi, hesapladık:). Manevra yaptınız yaptınız, yapamadınız, kamyonu çıkartma oldunuz demektir. Yeni arabalar ve aksesuarları açmak stil puanlarınızı arttırmalı, bunun için de yarış esnasında kısa yolları kullanmalı, mümkün olduğu kadar havada asılı kalmalı, aracınızı kaydırmalı ve trafikte seyreden araçlara çok yakın geçmelisiniz (hayır, içlerinden değil). İşli işli bir Çin mahallesi, dar arka sokaklar, açılan köprüler ve su kanalları gibi bölümlere sahip olan yollar harika valia, nefis, nefis. Fakat oyun "birazcık" zor ve işin kötüsü hi-





"86. yarış nasıl kazandım?"

İşte beni tam yedi saat uğraştıran yarış kazanmak için izlediğim yol. Bir Skyline satın aldım ve performans kısmındaki direk motor gücü ile ilgili bü-

tün eklentileri birinci seviyeye geri çektim. NOS' a dokunmadım ama. Böylece rakiplerim de bana ayak uydurdu ve birkaç denemede kabusumu yendim.

kaye modunda hile bile işlemiyor. 86. bölümü en kolayda bile tam yedi saatte geçebildim. O da uyanıklık edip oyunu kandıraçak, hakkıyla değil yani. Zaten yarışın bir yerinden sonra çarpmanız, yarışın bittiği anlamına geliyor. Yani bu oyunu bitirebilmek için usta ve sabırlı bir yarışçı olmanız gerekecek.

Pause, Restart, Yes!

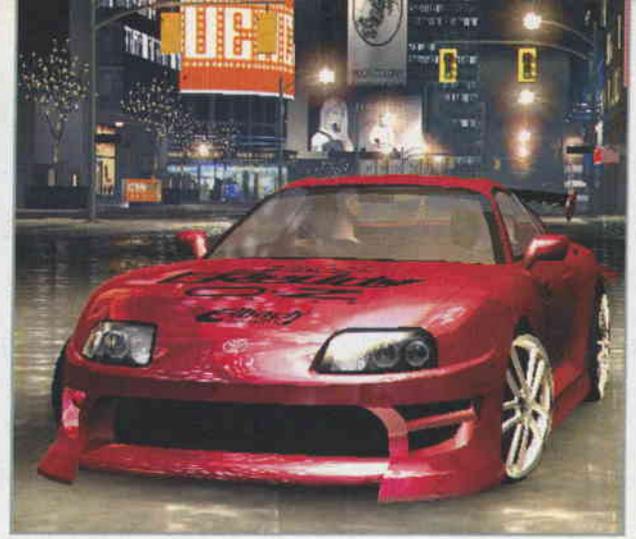
EA ses uzmanları oyunda yer alacak araçları tek tek garaja çekip ses efektlerinden mükemmel bir kütüphane oluşturmuşlar. Çarpma, çizilme, lastik, spor şanzımandan çıkan vites değiştirme sesleri, drag yarışlarındaki turbo ve NOS gibi sesler muhteşem. Her farklı modelin farklı motor sesi olduğu gibi, aynı zamanda taktığınız her farklı performans parçasının da farklı seviyelerde çıkarttıkları seslerin detayına hayran kalmamak elde değil. Bir de bunlar THX desteği ile sunulmuş. Müzikler ise hip-hop, techno ve house tarzında ve Lil' John, Rancid, Static X, Mystikal, Crystal Method ve Rob Zombie gibi isimlerden geliyor.

Işıklandırma, detaylı araba modellemeleri ve tatlı efektler bir yana, oyunun PS2 versiyonu, PC'ye göre biraz daha düşük kaliteli. Bir kere 60 değil 30 fps civarında çalışıyor ve 60Hz desteği de yok. Yine de gece yarışığımız ıslak (ve nedense granit kadar fazla yansımaya sahip) yollar ve çarpışınızda oluşan efektler harika. Bu rengarenk dünyadaki çevre unsurları da ilgi çekici. Siz yarışırken üzerinizden bir uçak inebiliyor veya hemzemin geçitte birden önünüze çıkan trene çarpmamak için bir rampadan atlamak zorunda kalabiliyorsunuz. Kaza yaptığınız-

da veya rampalarda aracınız havalandığında uzak kameradan yavaş çekimde kendinizi izleyebiliyorsunuz. Fakat oyunda replay yok. Ayrıca hasar modellemesi de yok, ama bunun mantıklı bir sebebi var. Çünkü bu oyundaki kazaları gerçeğine yakın yansıtmak için vuran arabaları en az 80 cm kısaltmak gerekirdi. Gerçi Burnout 2 gibi mükemmel bir örnek var elimizde ama şimdi ben ne desem yalan. Belki on birinci oyuna yaparlar aynı.

Online er meydanına davetlisiniz

PlayStation2 versiyonunun en özel özelliklerinden birisi de online kapasitesi. Bağlandığınız lobide çok kolay, kolay, kapışma ve imkansız modları var. İmkansız seçeneğini hiç denemeyin bile. Çünkü karşınızdakinin size birkaç saniye avans vermemesi halinde "hiç" şansınız yok. Diğer seçenekler içinse "view car" özelliğini kullanarak rakiplerinizi tanımanızı öneririm. Tabi öncelikle underground modda iyi bir yerlere gelip sağlam bir araç elde etmelisiniz. Çünkü sıfır bir Civic ile tamamen modifiyeli bir Skyline GT-R' ı geçmek, dikiş ipliği ile balina yakalamaktan daha zor. Tek kişilik modda para için şavaştığınız gibi, online'da da reputation puanları için yarışyorsunuz. Online'da oynanış olarak her şey aynı, sadece trafik yok. Fakat ses veya klavye desteği olmaması iletişimi kısıtlıyor. Tuvalet gitmeniz gerektiğini ekrana çıkan basit bir klavyeyi kullanarak anlatmaya çalışırken salıveriyorsunuz zaten. Oh, gitmeye gerek kalmadı. Bir arkadaş listesi yaratabiliyor olmanız iyi ama odaların şifre korumaları



olmaması özel oyunu engelliyor. Yarışın sonunda da kazananı kutlayamamanız ve yeni bir yarış teklif edememeniz üzücü. Güzel yönü ise Final Fantasy XI'de olduğu gibi bu oyunda da PC'lerle aynı sunucuda oynayabiliyorsunuz. Gösterin gücünüzü.

Sonuç olarak elimizde çok sağlam bir oyun olduğu gerçek. Hatta farklı, yeni bir serinin ilk oyunu olduğunu, ve işe bu yönden bakınca da oldukça başarılı olduğunu düşünüyorum. Bahsettiğim hatalar ve eksiklikler hiç de zor giderecek şeyler değiller. Bu yönden içimden bir ses NFS Underground 2'nin muhteşem bir başyapıt olacağını söylüyor şimdiden. Hepinize iyi eğlenceler diliyorum. Bye&Smile... ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

İnternet üzerinden PC'lere karşı yarışabiliyorsunuz. Motor sesleri bir harika. Tuning meraklıları için bir başyapıt.

Eksiler

Grafikler PC'den kötü, online problemleri giderilmeli, bir de garaj lazım.

Araba Listesi

Acura Integra
Acura RSX
Dodge Neon
Ford Focus ZX3
Honda Civic
Honda S2000
Hyundai Tiburon GT V6
Mazda Miata MX-5
Mazda RX-7
Mitsubishi Eclipse
Mitsubishi Lancer
Nissan 240SX
Nissan 350Z
Nissan Sentra SE R Spec V
Nissan Skyline GT-R
Peugeot 206 GTI
Subaru Impreza WRX
Toyota Celica
Toyota Supra
Wolkswagen Golf GTI

Level Notu



O BİR KARDAN ADAM!

I-NINJA

Veya kardan adama ninja kıyafeti giydirin, I-Ninja olsun...



LEVEL HIT

Bilgi için: www.namco.com Yapım: Argonaut Games Dağıtım: Namco Tür: Aksiyon Platform Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereklinimi: Gerekmiyor Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Ne oluyor anlamadım ben. Bir dönem ortalıkta platform oyunu görmedik, şimdi de en iyi örnekler art arda konsollara inmeğe başladı. Bu tür öyle popüler oldu ki, Tekken, Soul Calibur gibi bambaşka bir türle ünlü olan Namco bile kendi oyunuyla sahneye çıktı. Jak and Daxter 2'yi oynadık, beğendik. Ratchet & Clank 2'yle geleceğin dünyasına baktık, mutlu olduk. Peki I-Ninja'yla ne yapacağız? Ninja olarak platformlar üstünde sekmeyeceğiz herhalde? Yoksa öyle mi olacak? Soruların ardı arkası kesilmez mi? I-Ninja!!!

Ejderha kapanı

Bir ninja, doğuştan ninja değildir. Her ninjayı bir Sensei eğitir. Bizim Ninja'nın da (karakterimizin ismi kısaca Ninja olsun) Sensei'si kaçırılmıştır. Ninja, eğitimini komik görüntüler eşliğinde kur-

tırmayı başarır, fakat dokunduğu büyü- lü bir taş eğitmeninin hayalete dönüş- mesine neden olur. Hayalet eğitmeni artık Ninja'ya daha kolay erişebilmekte ve onu tüm büyü- lü taşları toplaması yönünde cesaretlendirmektedir. Yoksa Emperor O-Dor'u durdurmak imkansız bir hal alacaktır. Bundan sonra da büyük macera başlar.

Gördüğünüz gibi konu lay lay. Zaten oyunun amacı da bu yönde. Sizi hem eğlendirmek, hem de güzel görün- tülerle rahatlatmak. Karmaşık bölüm yapıları, zorlayıcı patronlar veya bulmacalar, I-Ninja'yı oluşturan öğelerden biri değil. Burada amaç kusursuz eğlence.

Ne kadar esneksiniz?

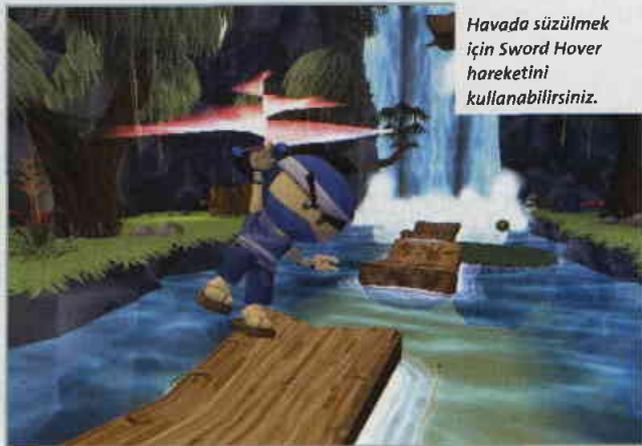
Ufak ve bir o kadar da sevimli olan nin- jamız çok da hareketli. Etrafta hiper aktif bir biçimde koşuşturmasını bırakın, önüne geleni kılıcıyla ikiye bölüp, kombo yaratma adına onları aparkatla ha-

vaya fırlatabiliyor. Bunlar Ninja'nın basit hareketleri. Eğer suya düşerseniz öldüğünüzü düşünmeyin. Ninja yüzebiliyor. Yüksekte bir platforma mı çıkamadınız? Ninja havada iki kez zıplayabilir. İki platform arasında sadece ince bir ray var ve kara kara düşünüyorsunuz. Burada Ninja'nın Tony Hawk yetenekleri devreye giriyor. Raya çevik bir hareketle atlayıp, rahatça öbür tarafa kayabilirsiniz. Shinobi'den hatırlayacağınız üzere, duvarlarda yürüyebilmek (yatay olarak) ninjalara özgüdür. Bizim kerata da bunu rahatlıkla yapabiliyor elbette.

Aynı dövüş oyunlarında olduğu gibi, Ninja düşmanlarına vurduğunda ve hasar aldığı anda güç barı doluyor. Bu bar dolunca Ninja'nın özel güçlerini hareketle geçirebiliyorsunuz. Her özel gücün aktif olma süresi saniyelerle sınırlı, ama bu bile rahatlamayı sağlıyor. Ninja Berserker, isminden de anlaşılacağı gibi aniden saldırı gücünüzü artırıyor.



İşte Ninja Ball. Monkey Ball'u oynadıysanız, bu da onun Ninja versiyonu.

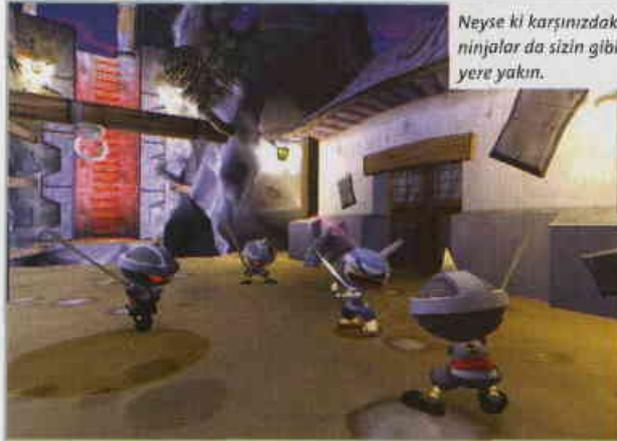


Havada süzülme için Sword Hover hareketini kullanabilirsiniz.

Ninja Hareketleri!

Ninja'nın saldırı hareketleri sayısız, ama bu bilgi kutusuyla en azından anlaşılabilir olacaklar.

- Saldırı x3 - 3 vuruşlu kombo
- Düşman yönü + Saldırı - Hızlı Kılıç Vuruşu
- Zıplama + Saldırı x3 - Havada üç vuruşlu kombo
- Zıplama x2 - Havada çift zıplama
- Zıplama + Ninja Yıldızı fırlatma - Havada Ninja Yıldızı fırlatma
- Zıplama x2 + Saldırı - Yıldırım Kesici
- Zıplama ve ardından Dönen Saldırı - Kılıç Dönüşü
- Zıplama + Dönen Saldırı - Kılıç Aparkatı
- Zum + Daha da zum - Yakın Zum (yok canım!)
- Zum + Saldırı - Dart Atışı (daha yakın zumla da çalışır)
- Zum + Ninja Yıldızı fırlatma - Zum modundayken yıldız fırlatır



Neyse ki karşınızdaki ninjalar da sizin gibi yere yakın.



Oyundaki her karakter aynı bir komik unsur içermekte.

Bunu özellikle patronlara karşı kullanın. Sağlığınız azaldığında kullanacağınız Ninja Revive, sağlık çizginizin bir bölümünü dolduruyor ve Ninja Shuriken ile dev bir ninja yıldızına binip önünüze çıkarak ortadan kaldırılıyorsunuz. Eğer ekrandaki düşman sayısı kalabalığa yol açacak oradaysa, yıldızınıza çekilmeden atlayın. Son olarak da oyunun isminden gelen saldırı biçimi, I-Ninja, siz düşmanlarınıza dokunmasanız bile ekrandaki herhangi bir varlığı yok etmenize yarıyor. Odukcuk güçlü anlayacağınız.

Ufak tefek oyunlar

Eğer oyundan biraz uzaklaşmaya, farklı bir şeyler yapmayı düşler-

seniz, PS2'yi kapatmak yapacağınız en güzel şey olacaktır; ama oyun açıkken bunu yapmak istiyorsanız I-Ninja'nın size sunduğu mini oyunları deneyebilirsiniz.

Mini oyunları oynamak, eğlencenin yanında, seviye atlamanızı sağlama yönünden de önemli. Her dünyanın sonunda (toplamda 5 dünya var) karakterimiz yeni bir kuşak alıyor. Bu kuşakları daha hızlı toplayarak, ulaşamadığınız bölümleri kısa yoldan açmak istiyorsanız, mini oyunlarda başarılı olmaya bakın. Bu oyunlar hiç de zor değil üstelik. Bazıları zaman zaman kontrolörü hızla elinizden en yakın duvara atmanıza neden olabiliyor, ama genel olarak kolaylar. Bazı

bölümlerde akrobatik hareketlerle halkalardan, raylardan atlayarak altınları toplamaya çalışıyor, bazılarındaysa bir tepeden hızlıca aşağı inmeye çalışıyorsunuz. Dev bir topun ardından altın avı gerçekleştirdiğiniz mini bölümler de yok değil. Oyunun genel yapısından bağımsız olarak sunulan oyunları bulmak içinse, belirli bölümlere bakmanız gerekiyor. Yani bölümler arasında size sunulan bir mini-oyun yapısı yok.

Hem grafikleriyle, hem de eğlencesiyle her yaş grubuna hitap edebilecek oyun, bir süre gevşemeye, oyunların şirin yüzünü görmeye müsait herkes için güzel bir seçim. Deneyin; pişman olmayacaksınız. ☺

LEVEL NOTU



Artılar

Hızlı ve eğlenceli. Sinirleriniz gerilmeden platform zevkini yaşayabiliyorsunuz. Mini oyunlarla zenginleştirilmiş oyun yapısı.

Eksiler

Oyun süresi uzun sayılmaz. Bu sıralar platform oyunlarıyla çok zaman geçirdiyse, I-Ninja pek orijinal bir şey sunmuyor.

Level Notu



İmparator O-Dor'u nasıl yensek?

İmparatorla ilk karşılaştığınız zaman klasik bir dürtüyle size bir takım şeyler fırlatacak. Bunlardan zıplayarak kaçın ve O-Dor'un iycene yakınına gelin. Zıplayarak karın bölgesine çalışın. Yeterince hasar verdikten sonra, İmparator sizden uzaklaşacak. Kaçmasına izin vermeyin! Peşinden ko-

şun. Halkalardan atlayın, raylardan kayın ve İmparator size bomba atmaya başladığında yine zıplayarak kaçmaya bakın. Bu bombaların bazıları alan etkili olduğundan dikkatli olmanızı öneriyorum. Bombaları başınızdan atarak, O-Dor'un yanına gelin ve yine karın bölgesine saldırın. Yalnız

yanında fazla durmamaya çalışın. Sizi alanın dışına itmeye çalışacaktır ve bunu başarınca ani bir ölümle karşılaşırsınız. İmparator O-Dor ölmesine yakın bir alev hareketi yapacak. Bundan kurtulmak için de uzakta durun ve hikayenin sonunu izlemeye hazırlanın.

TAK

and the POWER of JUJU

BI` CHUCK ROCK GÖRDÜM SANKİ...

Amiga zamanlarını hatırlatan bir platform oyunu...

Bilgi için: www.thq.co.uk Yapım: Avalanche Dağıtım: THQ Tür: Aksiyon Desteklenenler: Dual Shock.

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr



Artılar

Güzel grafikler ve animasyonlar, basit oynanış

Eksiler

Tekrar eden oynanış, kontrollerin sert olması, ille herhangi bir yenilik getirmemesi.

Level Notu



Oldum olası sevmişimdir platform oyunlarını. Amiga'da da ağırlıklı olarak platform oyunu oynamışım. Superfrog'tan Soccer Kid'e, Yo! Joe!'dan Assassin'a (ah! Team 17!) kadar birçok platformu yakından oynama şansını yakalamışım. Tak and the Power of Juju da Amiga'daki platform oyunlarına bir "eklentisi" (miştir).

Tak!

Hemen oyunun konusundan bahsedeyim: Tak, Pupanunu kabilesinde yaşayan ve büyüdü bir ırk olan Juju'ya saygı duyan bir gençtir. Savaşçı Lok, Tanrıça Moon Juju'yu kötülüklerden korumaktadır. Ama günlerden bir gün, bir şeytan sürgün edildiği yerden döner ve

Tanrıça'ya gücünü veren ay taşlarını çalar. Tak da, Tanrıça'nın gücünü yeniden kazanması için Lok'a ve Pupanunu insanlarına yardım eder. Bu da maceranın başlaması demektir.

Tahmin edeceğimiz gibi kontrol ettiğiniz karakter de Tak. Oyun genel olarak Amiga'daki Chuck Rock'ı hatırlatıyor. Hatta Tak aynı Chuck Rock'inki gibi bir sopa taşıyor elinde. Genel olarak bakınca Tak'ın platform oyunlarına herhangi bir yenilik getirdiği söylenemez. Bir platform oyununda ne varsa Tak'ta da aynısı var, daha fazlası yok. Yani oyunun çoğunu bir platformdan diğerine atlamaya çalışmakla geçiriyorsunuz. Yine de oyun başından sonuna kadar "siyah-beyaz" değil. Oyuna renk katan bazı şeyler var. Mesela hayvanların üstüne atlayıp karşınıza çıkan engelleri kirabiliyorsunuz oyunun belirli yerlerinde. Veya uzak bir yere atarken bir gorilin eğdiği ağaca çıkıp uzun bir atlayış yapabiliyorsunuz. Ama bu ayrıntıların oyunu tamamıyla kurtarmadığı ve "devrim" olmadığı da bir gerçek. Zaten Tak'ın soru-

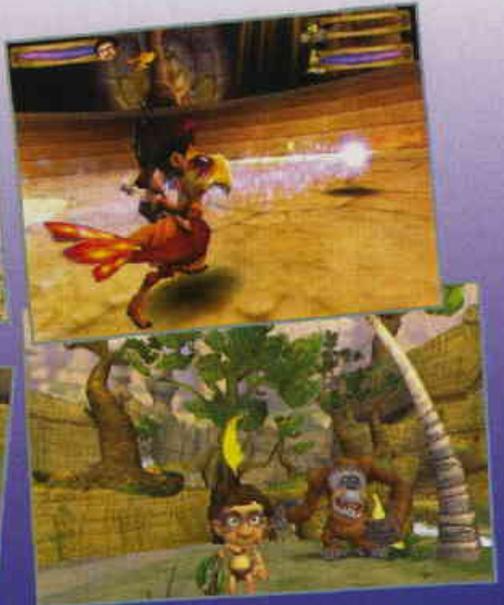
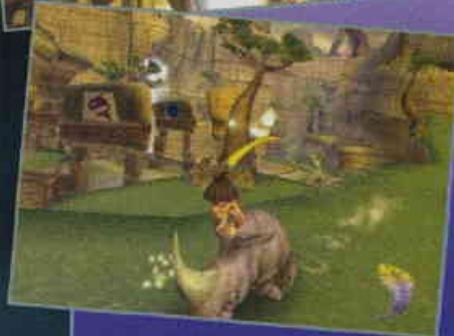
nu tekrar etmesi ve uyuklu bir oynanışa sahip olması.

Oyunun kontrolleri ise basit, ancak sert. En ufak bir dokunuşunuzda Tak hızlı ve keskin bir şekilde hareket ediyor. Bu da bir platform oyununda olmaması gereken bir şey. Özellikle yerden bir şey alıp atmaya kalktığınızda bunu daha çok hissedeceksiniz. Çünkü elinizdekini fırlatırken hedef almazınız gerekiyor.

Animasyonlar ve grafikler için söylenebilecek çok fazla şey yok: Çok güzel! Tak'ın saçlarının sallanışı, çevre tasarımı ve diğer karakter modellemeleri/animasyonları alabildiğine şirin ve yumuşak. Sesler için de aynı şeyler geçerli.

Tuk!

Genel olarak bakınca Tak'ın eğlenceli bir oyun olduğunu görebilirsiniz. Kısa süre için eğlence vaad edebilirim size, ama sonrası platform oyunlarını ne kadar sevdiğinize bağlı. Ancak ufak yaştaki oyunculara rahatlıkla tavsiye edebilirim. Diğerlerinin biraz düşünmesi gerekecek..



KAIN VE RAZIEL AYNI PERDEDE

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Dünyanın hakimi kim olacak? İnsanlar mı, vampirler mi yoksa mor Vadaa'lar mı?

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Genki Dağıtım: Avaturk Tür: Aksiyon İngilizce gereksinimi: Hiç Desteklenenler: Dual Shock

Tuna ŞenTuna | tuna@level.com.tr

Soul Reaver ismiyle kalbimizde yer tutan Raziel, Soul Reaver 2'yle PC'ler olsun, konsollar olsun birçok şekilde yine karşımıza çıktı. En az Raziel kadar yakışıklı bir başka karakter, Kain vampir özellikleriyle kendi dünyasında gezinmeye devam etti bu süre zarfında; fakat artık bu ünlü ikiliyi de bir araya getirmenin vakti gelmişti. LOK: Defiance, Raziel ve Kain'in şahane dostluğunu ekranlara taşıyor.

Ruh dünyası

Soul Reaver ve Kain oyunlarında hızla ilerleyen hikaye, Defiance'da genişliyor ve gizemli kalan birçok yön açığa çıkıyor. Kain Moebius'un peşine takılarak oyuncu adımı atıyor, Raziel ise hizmet ettiği dev hükümdarından kurtul-

maya çalışarak.

Oyunun ilerleyişi şu şekilde: Bir Kain'in kontrolünü alıyorsunuz, bir Raziel'in. Sonra yine Kain, ardından yine Raziel. Bu böyle sürüp gidiyor oyun boyunca. "Canım sıkıldı Select'e basıp Raziel'i kontrol edeyim" deme şansınız yok anlayacağınız.

Kain ve Raziel oynanış olarak farklılıklar gösteriyor. Kain için dövüş kısmıyla daha ilgili. Soul Reaver adlı silahıyla savaşıyor ve düşmanlarının kanlarını içebiliyor, çünkü kendisi bir vampir! Raziel ise ölümsüz. Ölürse ruh dünyasına geçiyor. Ruh dünyasına geçmesi aynı zamanda gerçek dünyada başaramadığı işleri yapmasına da yardımcı oluyor. Bu da Raziel'in dedektif kimliğini ortaya çıkarıyor (bulmacalarla uğraşıp duruyor zavallım). Tabii o da dövüşüyor, ama Kain gibi hırsla değil.

TK gücü

Yavaş, ama bol aksiyon içeren (Soul Reaver'dan daha çok) Defiance'da işleri daha da güzelleştirmek için Telekinesis gücü iki karaktere de eklenmiş. Bu gücünü öncelikli olarak düşmanlarınızı

saf dışı bırakmak için kullanabilirsiniz. Onları havaya kaldırıp köprülerden aşağı atabilir veya kasıtlı olarak duvarlara yerleştirilmiş ucu sivri herhangi bir şeye saplayabilirsiniz. TK gücünün bir diğer fonksiyonu da ortalıktaki büyü gücü isteyen kapıları açabiliyor olması.

Önceki oyunlardan sonra getirilen bir güzellik de oyun boyunca yeni hareketler ve yeni güçler kazanabiliyor olmanız. Daha önce elinizdeki Reaver şekilden şekle giriyordu, fakat yaptığınız hareketler genelde aynıydı. Burada savaştıkça yeni kombolar kazanabiliyorsunuz. Kazandığınız hareketleri de Select tuşuna bastığınızda görüntülenen ekrandan takip edebilirsiniz.

Büyük ölçüde çizgisel ve hikayeye adapte olamazsanız sıkıcı olabilecek bir oyun yapısı olan Defiance'ın bir diğer problemi de grafiklerde. Mekan tasarımları şahane, ama animasyonlar ve modellemeler pek oturmamış. Önceki oyunları sevdiyseniz, aksiyonu daha bol bir oyun da istiyorsanız, LOK: Defiance güzel bir seçim olabilir. 🍷



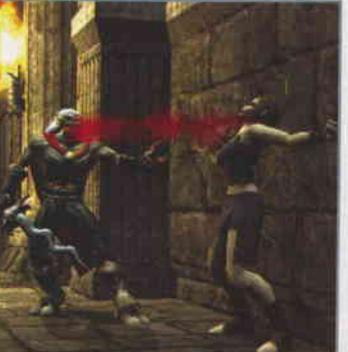
Artılar

Özel hareketler.

Eksiler

Sıkıcı ve tekrar eden bölümler, sıkıcı oynanış, etkisiz grafikler, saçma animasyonlar, sesler.

Level Notu



CHAMPIONSHIP

Bir futbol simülasyonudur Championship Manager serisi. Oynayanlar için ne kadar keyifli ise, izleyici içinde bir o kadar gariptir bu durum. Oynamayan anlayamaz son dakikada yenen bir golle kaybedilen şampiyonluğun ne demek olduğunu.

**Artık, tribünden
kalkıp yedek
kulübesine inmenin
zamanı geldi!**

MANAGER

SEASON 03/04



Bora OYACI | nextlevel5@hotmail.com



En az devam eden hayatlarımızdaki manzaralar kadar gerçekçidir bu oyun. Acısıyla, tatlısıyla biten bir sezonu PC'mizin karşısında vermiş olduğumuz TV demecilerinde değerlendiririz. Çoğumuz sahada yer alan takımımızı izlerken Fatih Terim olup çıkarız. Öyle ya; amacımız zaferdir. Acıması yoktur sanal rakiplerinizin. Biraz ekonomi, bir tutam taktik, kararı kadar antrenman ve saymadığımız pek çok kavramı kapsar, sanal alemin içinde yer alan bu futbol devi. Bu yazımızda sizlere CM'ye ait ip uçları verirken, tecrübe etmemiş tüm okurlarımızı bu dünyaya davet edeceğiz. Gelin şimdi toplam 43 ülkeden 95 ligin yer aldığı bu muhteşem oyunu incelemeye başlayalım.

Oyuna Başlamadan Önce

Uzun ömürlü bir yönetim yapmak amacındaysanız ve ben bir oyunu en az 10 sene oynarım diyorsanız dikkat etmeniz gereken birkaç madde bulunmaktadır. Bun-

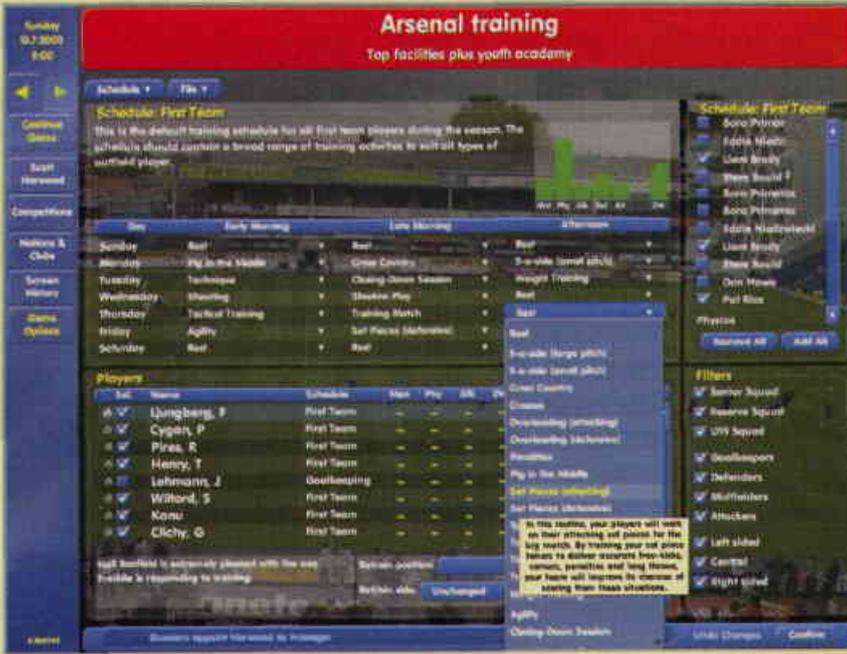
lardan ilki; seçeceğimiz takım çok iyi belirlememiz. Fikrime sorarsanız uzun ömürlü oyunlarda alt liglerden bir takım seçmek ve onu bulunduğunuz ülkedeki en üst düzey lige taşımak en keyiflisi olacaktır. Zorlukları aşmış bir yerlere gelmeyi kim istemez ki? Elbette dünya çapında tanınmış olan kulüpleri tercih edip, istikrarlı bir grafik yakalamak ve rahat sezonlar geçirmekte hiç yabana atılmayacak bir konu. Şimdi iki durum için de birkaç öneri. Önce starlar ile başlayalım;

Türkiye : Fenerbahçe, Galatasaray, Beşiktaş
İngiltere : Manchester United, Arsenal, Chelsea
Fransa : Monaco, Marseille, Paris S.G.
İspanya : Valencia, Real Madrid, Barcelona
İtalya : Juventus, Milan, Roma
Almanya : Dortmund, Leverkusen, Stuttgart
Arjantin : River Plate, Boca Juniors

Şimdi maceraya atılmak isteyen arkadaşlarımız için birkaç öneri

Türkiye : 2.Lig B Kategorisi takımlarından Aydınspor, Sarıyer, Karabükspor
İngiltere : Konferans ligi takımlarından Barnet, Dag&Red, Stevenage
Fransa : National Lig takımlarından Angers SC, Valenciennes, Es Viry
İspanya : Second Division B takımlarından Real Aviles, Corralejo, Zamora
Almanya : Regional Division takımlarından Stuttgarter Kickers, Holstein Kiel, St. Pauli
İtalya : Serie C2 takımlarından Monza, Brescello, Latina

Takımınızı seçtikten sonra unutmadan oyunun ayarlar bölümüne girin ve Database : Large konumuna getirin. Bu uzun yıllar veri saklamanızı, oyun içinde yer alan genç yeteneklerin bilgi ekranlarını görmeyi ve oyuna daha fazla genç oyuncunun çıkmasını sağlayacaktır. Ancak, Large seçeneği oyunu biraz yavaşlatacaktır. Katlanmanız tavsiye olunur. Unutmayın ki sadece, seçtiğiniz ülkelerin



liglerinde yer alan takımlardan transfer teklifi alabilirsiniz.

Oyuna başlıyorsunuz

Takımınızı seçtikten hemen sonra sizden bir adet favori kulüp istenmekte. Bu seçeneği isterseniz yöneteceğiniz takım olarak belirleyin veya ideallerinizde yer alan takımı seçin. Oyun içinde fazla bir etkisi olmasa da, favori kulübünüz ilerleyen yıllarda menajer değişikliğine giderse, listelerine sizi de ekliyorlar. Elbette bu transfer başarılarla dolu bir kariyere sahipseniz gerçekleşiyor. Ülke seçimi de oldukça önemli. Örneğin Türk menajer olarak, İngiltere'de bir takımı yönetiyorsanız, uyruğu Türk olan oyuncuların almanız daha kolay oluyor. Tabii ki bedelini ödediğiniz sürece. Bu konu hakkında bir hatırlatma da lisan problemleri ile ilgili. Oyuncularınız ile aynı dili konuşuyor olmak size avantaj sağlayacaktır. Oyuna başladığınızda deneyimsiz bir çalıştırıcı olduğunuz için taraftarlar hakkınızda olumlu şeyler düşünmeyeceklerdir. Ancak kazandığınız galibiyetler ve lig içinde iyi durumda olarak bu önyargıdan kurtulabilirsiniz.

Kadro

Takımınızı seçtikten sonra elinizdeki kadroyu kısa sürede hatta gün geçirmeden tanımaya çalışın. Elinizdeki oyuncuların mevkilerini, yaşlarını, geçmişte neler yaptıklarını inceleyin. Kafanızda pilot bir takım dizilişi kurun. Bizce olması gerekenlere gelince. Elinizde A takım kadronuz için 25 oyuncu bulundurun. Bundan daha fazla oyuncunuz var ise yaşlı ve özellikleri düşük oyuncuları satmaya çalışın. Ya da genç oyuncularınızı kiralayın veya bir alt takımınıza gönderin. Bunun nedeni, fazla oyunculu kadrolarda pek

çok futbolcu oynama şansı bulamaz. Özellikleri gerilediği gibi mutsuz olup takımınızı olumsuz yönde etkilerler. 25 Kişilik kadronuzu 3 kaleci, 9 savunma oyuncusu; 8 orta saha ve 5 forvet olarak oluşturmaya çalışın. Bu rakamlar uygulayacak olduğunuz kadroya göre değişiklik gösterecektir. Bunun yanında kısaca, mevkilere göre oyuncularımızın önemli özelliklerini tanıyalım.

Kaleciler : Refleks, Elle kontrol, Pozisyon alma, Alan Hakimiyeti, Denge, Cesaret, Yumruklama yeteneği, Önceden sezme ve Zıplama.

Savunma : Top çalma; Pozisyon alma, Hiz, Hızlanma, Zıplama, Kafa Vuruşu, Önsezi, Dayanıklılık, Denge, Markaj, Takım Oyunu

Orta Saha : Pas; Şut, Topsuz alan hakimiyeti, Yararlılık, Hiz, Orta yapabilme becerisi, Takım oyunu, Teknik, Top sürme ve Önsezi

Forvet : Şut, Bitiricilik, Hiz, Hızlanma, Topsuz alan Hakimiyeti, Zıplama, Kafa Vuruşu, Önsezi, Pas yetenekleri.

Gelelim takımındaki eksikleri nasıl kapatacağımıza... Elbette transfer.

Transfer

Yukarıda anlattıklarımızın ışığında yaşlı ve işinize yaramayacağına inandığınız oyuncuları çekinmeden satılık listesine koyabilirsiniz. Ayrıca aynı mevkide oynayan oyuncularınızın sayısı 3'ten fazla ise rekabet yerine mutsuzluklar ile karşılaşmanız olası. Transfer politikanızı belirlerken bunu unutmamalısınız. Eğer oyuncu satmak istemiyorsanız sezon içinde verim alamayacağınıza inandığınız gençleri kiralamaya çalışın. Bu çalışmalarını kulüplere oyuncu önererek daha kolay halledebilirsiniz. Bu transfer politikası için futbolcuyu satılık listesine koymamız gerekmez ve oluşabilecek moral bozukluğunu ortadan kaldırırız. Eğer transfer yapmak istiyorsanız; mevki özelliklerine ba-

karak; yaşı genç, popülerliği yüksek olmayan kulüplerden oyuncu almaya çalışın. Eğer takımınızın transfer bütçeniz az ise, oyuncu almamak en iyisi. Çünkü ilerleyen dönemlerde kulüp oyuncularınızın maaş ödemelerini durdurabilir ve form düşüklüğü yaşayabilirsiniz. Sözleşmesi bulunmayan oyuncuları almak için acele etmeyin. Oyun içinde onlara deneme teklif etme şansınız var. Denedikten ve yeşil sahada gördükten sonra karar vermek iki taraf içinde en iyisi. Eğer düşük seviye bir takımda oynuyorsanız büyük kulüplerin 2. veya 3. takımlarından kiralamaya açık olan oyuncuları kiralayın. Bu politika transfer bütçesi olmayan kulüpler için en avantajlı uygulamadır. Sezon ortasında bir sonraki sezonun transfer hazırlıklarına başlayın ve kulüpler ile görüşün. Anlaştığınız oyuncular ile opsiyonlu sözleşmeler imzalayın. Sezon sonunda ilk olarak sizinle görüşürler ve transferleri gündeme geldiğinde sizinle görüşmeden hiçbir adım atamazlar. Özelliklerini görmediğiniz oyunculara mutlaka çalışanlarınızı gönderin ve oyuncuyu araştırmalarını sağlayın. Transferde mutlaka pazarlık yapın. Bütçeniz için avantajlı konuma geçmeyi istiyorsanız transfer parasını taksitlendirin. Bir sonraki satıştan kulüplere yüzde verin. Bunu yaparken oyuncunun yaşına iyi bakın ve ne kadar gelişebileceğini hesaplayın. Bir sonraki satış mutlaka bugün yaptığınız transferden daha fazla para etmelidir ki siz de para kazanın. Kadronuz içinde yer alan genç oyuncularınızla mutlaka uzun yılları kapsayan sözleşmelere imza atın. Eğer oyuncu sezon içinde form grafiğini çok yüksek düzeyde tutarsa ve sezon sonu sözleşmesi bitiyorsa elinizde tutmakta zorlanabilirsiniz. Çalışanlar kadronuzda yer alan Scout'larınıza genç oyuncuları araştırmalarını söyleyin ve bu oyuncuları listenize ekleyin. İlerleyen dönemlerde çok işinize yarayacaktır. Sezon başında ve sözleşmeler bitmeden 6 ay önce kadronuzun bir raporu haber olarak size iletilecektir. Bu durumda bulunan oyuncularınız ile mutlaka ilgilenin. Aynı zamanda listenizde bulunan ve sözleşmesi bitmek üzere olan oyuncularla ilgili de haber gelecektir. Oyuncuları bedava almak isteyen arkadaşlarımıza duyurulur.

Taktik

Az paranız varsa ve transfer yapmakta zorlanıyorsanız kadronuza göre taktik kurun. Eğer bütçeniz yeterli ise takımı

kafanızdaki taktiğe göre yerleştirin ve boş kalan yerlere genç ve yeni oyuncular alın. CM üzerinde istediğiniz taktik kombinasyonunu uygulayabileceğinizi unutmayın. Şimdi isterseniz taktik hazırlamanın inceliklerine kısaca göz atalım.

Taktik Hazırlamanın İncelikleri

Genel Ayarlar

Bu bölüm takımınızın sahada uygulayacağı genel yaklaşımın oluşacağı bölümdür. Burada yaptığımız ayarların hemen ardından oyuncularımızın ayarlarına da değineceğiz.

Passing (Pas): Mixed (Karışık)

Focus passing (Pas Odağı): Mixed (Karışık)

Tackling (Top Kapma): Hard (Sert)

Closing Down (Kapanma): Own half only (Kendi yarı sahada)

Mentality (Anlayış): Attacking (Hücum)

Offside trap (Ofsayt tuzağı): No (Hayır)

Zonal marking (Alan savunması): Yes (Evet)

Counter attack (Kontra atak): Yes (Evet)

Men behind the ball (Topun gerisinde dur): No (Hayır)

Kornerler : Edge of area (Ceza sahası köşesine)

Frikikler : Aim for best header (En iyi kafa vurana ortala)

Taç atışları : Mixed (Karışık)

Savunma

Bir futbol takımı için belki de en önemli nokta savunmadır. Savunma kurgunuz oyunun kaderini belirler. Şimdi bakalım savunma oyuncularımız için neler yapıyoruz. Bu bölümde birinci seçenek karnatlarda oynayan, ikinci seçenek ise merkezde oynayan oyuncular içindir.

Passing (Pas): Mixed (Karışık)- Direct (Direkt)

Closing Down (Kapanma): Stand off

Tackling (Top Kapma): Hard (Sert)- Normal

Marking (Markaj): Zonal (Alan)- Men (Adam)

Mentality (Anlayış): Normal - Ultra Defansive (Çok defansif)

Cros From (Koşu Yönü): Mixed (Karışık)

Cros Aim (Orta hedefi): Mixed (Karışık)

Cros Ball (Orta Yap): Yes (Evet)- No (Hayır)

Long Shots (Uzun şut): Yes (Evet)

Forvet Runs (İleri çıkışlar): Yes (Evet)- No (Hayır)

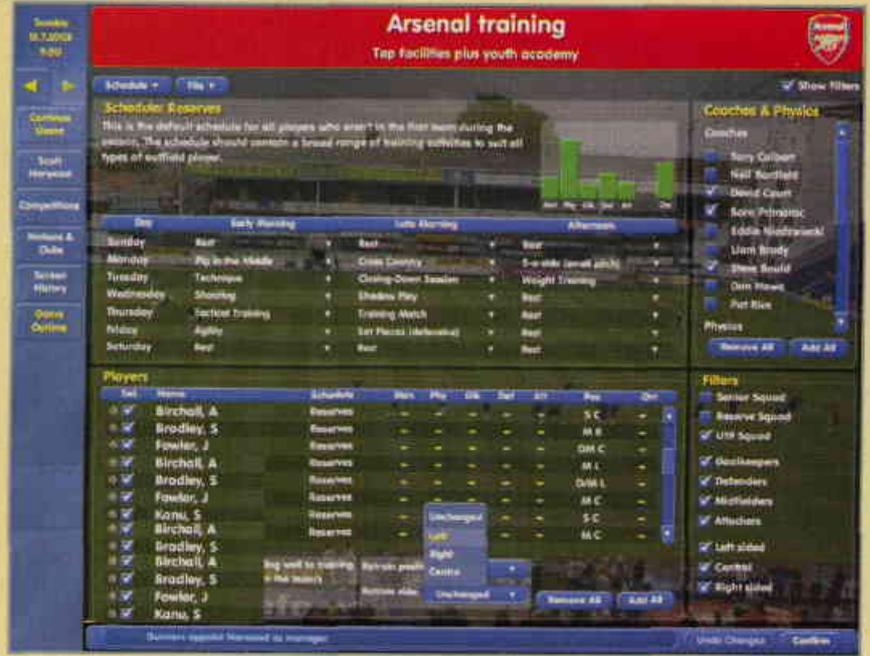
Run With Ball (Topla beraber koş): Yes (Evet)- No (Hayır)

Try Through Balls (Doğrudan toplar dene): No (Hayır)- Yes (Evet)

Free Role (Serbest oyna): No (Hayır)

Hold Up Ball (Topu ayağında tut): No (Hayır)

Duran top ayarlarına gelince, sizin kullandığımız serbest vuruşlarda ve kornerlerde geride kalmalı, rakibin kullandığı serbest vuruşlar ve kornerlerde adam



tut modunda oynamalılar. Oyuncularınızı rakip oyunculara göre paylaştırırken zıplama ve hava topu hakimiyetlerini gözden geçirmeyi unutmayın.

Orta Saha

Bu mevkiide oynayacak olan oyuncular Hız, Pas Dağıtımı, Top Sürme yetenekleri ve Uzun Şut Tekniği yüksek kapasite oyuncularından seçilmelidir.

Passing (Pas): Mixed (Karışık)

Closing Down (Kapanma): Stand off

Tackling (Top Kapma): Hard (Sert)

Marking (Markaj): Zonal (Alan)

Mentality (Anlayış): Attacking (Hücum)

Cros From (Koşu Yönü): Mixed (Karışık)

Cros Aim (Orta hedefi): Mixed (Karışık) Pas yüzdesi yüksek oyuncular için "Man" seçilebilir.

Cros Ball (Orta Yap): Yes (Evet) Merkezde oynayan oyuncu "Hayır"

Long Shots (Uzun şut): Yes (Evet).

Forvet Runs (İleri çıkışlar): Yes (Evet)

Run With Ball (Topla beraber koş): Yes (Evet)

Try Through Balls (Doğrudan toplar dene): No (Hayır) Pas yüzdesi yüksek oyuncular için "Evet"

Free Role (Serbest oyna): No (Hayır) Tekniği çok iyi oyuncular için "Evet"

Hold Up Ball (Topu ayağında tut): No (Hayır) Güçlü ve Tekniği çok iyi oyuncular için "Evet"

Bu oyuncular sizin kullandığınız kornerlerde ceza sahasının dışında, size karşı kullanılan kornerlerde ise ceza sahasının içinde olsunlar. Serbest atışları kullanan oyuncularınızı genelde bu mevkiiden seçmeye çalışın. Eğer oyuncunuz serbest vuruşu kullanmıyorsa ceza alanının içinde beklesin. Aynı zamanda teknik özelliği yüksek oyuncularınız için topu ayağında tutmalarını söylemek yanlış olmaz. Özellikle zaman geçirmek ve rakibe kart çiktirtmek için birebir yöntemdir.

Forvet

Bu mevkide oynayacak olan oyuncularınızın en önemli özelliği bitiriciliklidir. Ayrıca teknik, hava hakimiyeti, hız, hızlanma, çeviklik ve önceden sezme diğer önemli unsurlardır. Bu tip oyuncularınız nasıl ayarlanması gerektiğine bakarsak;

Passing (Pas): Mixed (Karışık) Direkt paslarda tercih edilir.

Closing Down (Kapanma): Stand off

Tackling (Top Kapma): Hard (Sert)

Marking (Markaj): Zonal (Alan) Karamboller için bir forvet rakip kaleciye verilebilir.

Mentality (Anlayış): Gung Ho (Topluca Hücum)

Cros From (Koşu Yönü): Mixed (Karışık)

Cros Aim (Orta hedefi): Mixed (Karışık)

Cros Ball (Orta Yap): No (Hayır)

Long Shots (Uzun şut): Yes (Evet)

Forvet Runs (İleri çıkışlar): No (Hayır)

Run With Ball (Topla beraber koş): Yes (Evet)

Try Through Balls (Doğrudan toplar dene): Yes (Evet)

Free Role (Serbest oyna): No (Hayır)

Hold Up Ball (Topu ayağında tut): No (Hayır)

Size karşı kullanılan atışlarda çok gerekmedikçe geriye dönmelerini istemeyin. Ani atakları bu tip pozisyonlardan dönen toplarla yakalayacağınızı unutmayın. Sizin kullandığımız atışlarda ise kaleye yakın noktalarda bulunsunlar. Bitiriciliği yüksek oyuncular dönen toplarda ve karambollerde çok iş yaparlar.

Antrenman Programları

Bu bölüme küçük hatırlatma tavsiyeler ile başlayıp sonrasında detaylara geçeceğiz. Takımınızı kaleci, savunma, orta saha, forvet ve yedek kadro olarak gruplara ayırın. Yapmış olduğunuz antrenman kombinasyonları için Coach Assignments bölümünden Coach atamayı unutmayın. Sezon öncesi ve ortasında programları



değiştirin. Antrenman ekranını temel olarak 3 ayrı pencerede inceleyeceğiz. Bunlar;

Overview (Genel Görünüm)

Schedules (Program)

Coach Assignments (Antrenör ayarları)

Overview

Bu bölümde yer alan tablo üzerinden oyuncuların antrenman performanslarını takip edebilirsiniz. Yine sol üst tarafta bulunan View menüsünden ayrıntılı antrenman raporlarına ulaşabilirsiniz. Bu bölümde bulunan seçeneklere gelin göz atalım.

Overall : Antrenmanların genel oyuncu özelliklerine etkilerini gösterir.

Physical : Antrenmanların fiziksel oyuncu özelliklerine yaptığı etkileri gösterir

Mental : Antrenmanların zihinsel oyuncu özelliklerine yaptığı etkileri gösterir

Goalkeeping : Antrenmanların kaleci özelliklerine olan etkilerini gösterir.

Defensive : Antrenmanların oyuncu üzerinde defansif özelliklere olan etkilerini gösterir.

Attacking : Antrenmanların oyuncu üzerinde ofansif özelliklere olan etkilerini gösterir.

View menüsünden bu seçenekleri seçtikçe oyuncuların IMP değerlerinden son bir hafta içinde çalışmalarda gösterdiği performansı değerlendirebiliriz. Eğer bir oyuncunun IMP değerine tıklarsanız, ekranın alt bölümünde antrenörlerin oyuncu hakkındaki görüşlerine ulaşabilirsiniz. Overview tablosu üzerindeki oyuncunun çalışma programına tıklayarak programını değiştirebilir, pozisyonuna tıklayarak yeni mevkilerde oynayabilmesi için antrenman programı uygulatabilirsiniz. Aynı menü içinde yer alan Options kısmında önemli ayarlar bulunmakta.

Train on match Day: Bu ikonu tıkladığınızda takımınız maç gününde antrenman yapar. Bu bölümü seçmemek avantajınıza ola-

caktır.

Rest players the day after a match: Maçtan sonraki günü dinlenerek geçirmenizi sağlar. Yoğun maç programı bulunan takımlar için uygun bir sistemdir.

Set training rest period: Bu bölümde belirleyeceğimiz iki tarih arasında oyuncularınız tatil yaparlar. Özellikle ulusal maç dönemlerinde 14 gün lige ara verildiğinde uygulanması gereken sistemdir.

Schedules

Bu bölüm tüm antrenman seçeneklerini sıralandığı bölümdür. Bu bölümde toplam 29 antrenman programı mevcuttur. Bunların dışında "rest" seçeneği dinlenmek anlamına gelir. Antrenman tablosu haftanın yedi günü, gün başına üç periyot olarak sınıflandırılmıştır. Oyuncularınızın dinlenmesi gereken noktalara rest butonunu sürükleyerek götürmeniz yeterlidir. "Activity Color Key" başlığı altında yer alan 4 renk seçeneği, programların uygulanabileceği mevkileri simgeler. Bunlardan "Goalkeepers" ile aynı rengi taşıyan programlar sadece kaleciler için, "Outfield players" kaleciler dışındaki oyuncular için, "Either outfield or goalkeepers" ise tüm futbolcular için uygulanabileceğini gösterir. Son bölüm ise az önce bahsettiğimiz ve dinlenmeyi simgeleyen rest'tir. Antrenman programını günlere göre sıralarken kaleciler dışındaki oyuncuların kondisyonlarını zorlayacak programları en az 1 gün arayla yapın. Şimdi antrenman bölümüne yer alan programların bazılarını bakalım.

Agility (GK): Kalecinin Reflex (Refleks)ve Agility (Çeviklik)özelliklerini artırır.

Distribution: Kalecilerin Throwing (topu oyuna sokma)Command of Area (Alan hakimiyeti)özelliklerini artırır.

Handling: Kalecilerinizin Handling (Elle Kontrol), Positioning (Pozisyon Alma)özelliklerini geliştirdiği gibi

top hakimiyetini kuvvetlendirir.

Shot Stopping: Kalecilerinizin, Bravery (Cesaret), Decisions (Doğru ve Çabuk Karar Verebilme), Determination (Azim), ve Technique (Teknik)özelliklerini artırır. Ancak bazı özellikleri üzerinde olumsuz etkileri vardır.

Agility: Oyuncularınızın Agility (Çeviklik)Acceleration (Hızlanma), Balance (Denge)özellikleri üzerinde olumlu etkileri vardır.

Closing-Down Session: Bu program ağırlıklı olarak savunma oyuncularını için uygulanmalıdır. Oyuncuların savunma özelliklerinden bazıları üzerinde çok etkilidir. Bu özellikler; Stamina (Dayanıklılık), Anticipation (Önceden Sezme Yeteneği), Technique (Top Tekniği), Communication (Saha içi İletişim Yeteneği), Positioning (Pozisyon Alma), Tackling (Top Kapma Becerisi), Creativity (Yaratıcılık)olarak sıralanabilir.

Heading : Bu program ise; Strength (Güç), Heading (Kafayla Top Kontrolü), Jumping (Zıplama)özelliklerini artırır. Tüm genç oyunculara ve forvet elemanlarına uygulanması gerekir.

Shadowplay : Bu çalışma sonunda oyuncularınızın en çok; Off The Ball (Topsuz Oyun Becerisi)özellikli etkilenir. Bunun yanında Teamwork içinde uygun bir programdır.

5-a-side (Large Pitch) : Bu program oyuncularınızı çok fazla yapıldığı için maçlardan 2 gün önce uygulamayı tavsiye ederim. Sezon ortası ve sonunda bol bol uygulayabilirsiniz. Geliştirdiği özelliklere bakarsak; Stamina (Güç), Workrate (Çalışkanlık), Passing (Pas Yeteneği), Pace (Sürat), son olarak Acceleration (Hızlanma)dır.

5-a-side (Small Pitch): Oyuncularınızın az adamlar aralanda topla oynarlar. Oyuncularınızın gelişiminde önemlidir ve Large programı kadar yorucu değildir. Geliştirdiği özellikler Marking, Pace, Acceleration, Decisions, Anticipation, Long Shots, One on One, Dribbling, Reflex, Technique, Bravery, Creativity.

Overloading (Attacking): Orta alan ve forvet oyuncularınız için etkili bir programdır. Takımınızın atak yapma becerisini artırır. Geliştirdiği özellikler ise; Crossing, Finishing, Pace, Acceleration, Agility, Determination, Passing ve Bravery'dir.

Overloading (Defensive): Bu programı sadece savunma ve savunmaya yönelik oynayan orta alan oyunculara uygulayın. Bu program sayesinde oyuncularınızın savunma becerileri artışa geçer. Geliştirdiği özellikler ise; Positioning, Anticipation, Marking, Tackling, Teamwork, Communication, One on Ones'dir.

Crosses : Savunma ve Orta saha oyuncuları ve kaleciler üzerinde etkili bir çalışmadır. Crossing (Orta Yapma Becerisi), Passing, Positioning, ve Technique özelliklerinde oyuncularınızın gelişim gösterirler.

Penalties : Bu antrenmanı yapan oyuncular yüksek yüzdeli penaltı atışına sahip olurlar.

Pig in the Middle : Bu antrenma programını bol bol uygulamanızda avantaj vardır. Geliştirdiği özellikler; Anticipation, One on Ones, Technique, Stamina ve Passing'tir

Sprints : Sezon öncesi hazırlık döneminde kullanılması gereken çalışmadır Oyuncularında; Pace, Acceleration, Stamina ve Balance özelliklerinin gelişiminde önemli rol oynar.

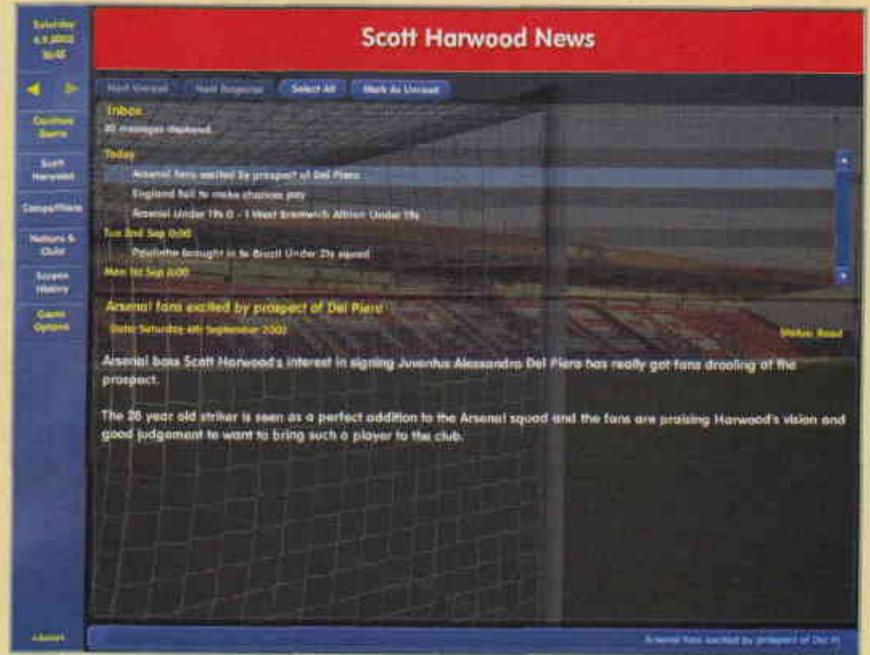
Training Match: Haftada sadece 1 kez uygulamanız yeterlidir. Antrenman maçı yapan oyuncularınız saha içi eksikliklerini giderdikleri gibi, oyuncular arası uyumda artar. Sezon arasında bu programa hazırlık maçları almadıysanız ağırlık verebilirsiniz. Bu maçlarda da oyuncularınızın sakatlanacağını unutmayın. Şimdilik bu kadar antrenman programı sanırım yeterli olacaktır.

Coach Assignments

Bu bölümde uygulamakta olduğumuz antrenman programına koçları atayacağız. Bunu yapmak için istediğiniz bir antrenörün üzerine gelip tutarak programın üzerin sürüklemeniz yeterlidir. Hazırlanmış olduğunuz programlara antrenör ayarlamazsanız çalışmalar hiçbir işe yaramaz buna dikkat etmelisiniz.

Birkaç küçük not;

- Oyuncularınız sezon içinde sakatlıklar yaşayacaklar. Böyle durumlarda oyuncuyu mutlaka fizyoterapiye gönderin. Oyuncunuzdan bir veya iki hafta daha geç istifade etmeye başlırsınız ancak sık sakatlanmalarından kurtulursunuz.
- Maç içi oyuncu değişikliklerini yaparken acele etmeyin. Özellikle kondisyonu % 70'in altına düşen oyuncuları değiştirin. Maç puanı 5 veya altına düşen oyuncunuz varsa çıkarmaktan kaçınmayın.
- Sezon içinde eğer takımınız kötü gidiyor ise yönetimden süre talep etme şansınız var. Bunun yanında kadronuzda ilk onbir şans az bulan ve yaşı genç oyuncular sahaya sürmeniz avantajlı olur. Takım içinde üzgün oyuncuların sayısı fazla ise zor durumdasınız demektir. Bu nedenle üzgün oyuncuları takıma yavaş yavaş adapte edin. Bu tarz oyunculara kızıp satmaya çalışmayın. En azından bir süreliğine. Satışa koyduğunuz oyuncular işleri o zaman daha kötüye götürebilir.
- Güzel geçen maçların hemen ardından maç içinde size göre en iyi oynayan oyuncuya ilişkin övgü dolu demeçler vermekten kaçınmayın. Bunun yanında medyadan gelen tüm mesajlara politik cevaplar verin. Taraftarın sizi medya aracılığı ile takip ettiğini unutmayın. Umutlanan taraftar kötü gidişat başlarsa başınıza bela olabilir.
- Yönetim ilişkilerinde aşırıya kaçmayın. Örneğin her ay stadyumu büyültmelerini istemeyin. İlerleyen bölümlerde size sa-



dece kendi işinizi yapmanızı öğütleyen mesajlar atarlar ve hanenize bir eksi puan yazılır.

- B ve bir alt takımınızı yardımcı hoca'nın hizmetine verin. Yaptıkları tüm maçları ve sezon içi çizmiş oldukları grafiği takip edin. Unutmayın ki takımınızın geleceği bu oyuncular olacaktır.
- Takım içinde yaş ortalamasını düşük tutun. Bir oyuncu ortalama 28 yaşına kadar özelliklerini geliştirebilir. Takımınızda tecrübeli oyunculardan yararlanmayı unutmayın.
- Size transfer teklifi oyunun başında seçmiş olduğunuz alt liglerde yer alan kulüplerden gelecektir. Bu nedenle başlangıç ayarlarınızda daha öncede söylediğimiz gibi sisteminizin kaldıracı olduğu kadar lig seçin. Ulusal takımlar için ise bu durum geçerli değildir. Oyun içinde tüm ulusal takımlara gitme şansınız var. Bunu yaparken aynı zamanda yönetmekte olduğunuz takımla çalışmaya da devam edebilirsiniz.
- Çalışanlarınızı oyuncu aramak için genellikle seçmediğiniz ülkelere ve liglere yönlendirin. Bir çalışmanız mutlaka sıradaki rakip hakkında bilgi toplasın. Çalışanlarınızdan gelen oyuncu listelerini kaydederek saklayın. İlerleyen liglerde oldukça işinize yarayacak.
- Sezon içinde sürekli aynı ilk on bir ile sahaya çıkmayın. Oynamayan oyuncularınızı yavaş yavaş takıma adapte etmeye çalışın. Gerekirse onlar için hazırlık maçları alın.
- Kart gören ve sakatlanan oyuncularınızla ilgili haberleri notlarınıza ekleyin. Dilediğiniz oyunculara hatırlatma notları yazabilirsiniz. Bu özelliği genelde transfer için kullanmak avantajlıdır.
- Kart görmeyi devamlılık haline getirmiş oyuncularınızı önce uyarın. Hemen ceza uygulamak olumsuz sonuçlara ne-

den olabilir. Eğer kart görme alışkanlığı devam ediyorsa o zaman bir yada iki haftalık maaş kesintisine gidebilirsiniz.

- Bazı oyuncular oyun içinde transferleri ile taraftarı mutlu ederler. Transfer yaparken özellikleri hemen hemen diğeri ile aynı ve eşit transfer ücretlerine sahiplerse bu oyuncuları tercih etmelisiniz. Bazı oyuncularda takım için kilit özelliği taşırlar veya uzun zamandır formasını giydiği takımın taraftar ve oyuncuları onu örnek olarak seçmişlerdir. Bu oyuncuların satışı izleri kolay kolay silinmeyecek mutsuzluklara neden olacaktır.

Birkaç Oyuncu Tavsiyesi

Bu oyuncuların özellikleri açtığınız her yeni oyunda değişkenlik gösterecektir. Ancak bu oyuncuların tümü büyük aksilikler olmazsa geleceğin yıldızları olacaktır.

Tarik Jemoumi (Wydad)Kaleci

Pablo Mills (Derby)Defans

John Heitinga (Ajax Yedekleri) Defans / Libero

Ishmail Yakabu (Barnet) Defans / Defansif Orta Saha

Christian Traore (Hammarby) Defans / Defansif Orta Saha

İbrahim Demir (Güngören Bel. Spor) Orta Saha

Eric Skora (Preston)Ofansif Orta Saha

Hamit Altıntop (Schalke 04)Ofansif Orta Saha

Juca (Criciuma)Ofansif Orta Saha

Leo (Guarani)Forvet

Anthony McNamee (Watford)Forvet

Robert Akaruye (Al-Ahly)Forvet

Ben Strevens (Barnet)Santrafor

Yazımın başında belirtmiştim; bir futbol simülasyonudur Championship Manager serisi. Ve sizlere birkaç tavsiye aktarmaya çalıştık bu yazıda. Şimdi kendinizi CM'nin kollarına bırakın ve uykusuz gecelere hazır olun. Unutmayın CM sizleri hayattan koparacaktır. ☺

hilekâr

Çoğu kavramı iyi veya kötü olarak ikiye ayırabiliriz. İyi insan, kötü insan. İyi huy, kötü huy. İyi dergi, kötü dergi gibi; fakat iyi hile, kötü hile diye bir şey olamaz! Hilelerin hepsi kötüdür, hepsi...

Need For Speed Underground

Ana Menü'ye açın. Statics Menü'süne gidin. "Delete" tuşuna basarak geri dönün ve aşağıdaki kodları girin:

gimmesomecircuits	Tüm pistler
gimmesomeprints	Sprint pistlerini açar
gimmesomedrag	Drag pistlerini açar
gimmeppablo	Pety Pablo'yu açar
gotcharozombie	Rob Zombie'yi açar
havymystikal	Mystikal'i açar
needmylostprophets	Lost Prophets'i açar
allmylvlonepartsAll	Birinci seviye parçalar
allmylvl2partsAll	İkinci seviye parçalar
seemylvl2parts	İkinci seviye parçaları gösterir
driftdriftbaby	Drift modu

Aşağıdaki kodları yazdığınızda, hilenin içinde ismi geçen arabayı alırsınız.

119focus	893neon	899eclipse
37impreza	222lancer	922sentra
667tiburon	334mygolf	777rx7
350350z	111skyline	221miata
2000s2000	889civic	228supra
342integra	239celica	973rsx777



Spellforce: The Order of Dawn

Sol alt köşedeki CTRL [tuşu ile] tuşuna basın ve konsolu açın. Aşağıdaki kodları yazın, ENTER'a basın ve ESC ile konsolu kapayın.

Kod	Sonuç
Application:GiveMeGoods(99999)	99999 kaynak
Application:SetGodMode(1)	Tanrı modu
Application:FastHeroCast(1)	Hızlı büyü modu
Application:SetNoManaUsage(1)	Mana'sız büyü
Application:SetFigureTechTreeMode(1)	
Application:SetBuildingTechTreeMode(1)	
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)	Bina yapımı hızlanır



STAR WARS: KOTOR

Oyun klasörüne gidin ve Game Options klasörünün altında swkotor.ini dosyasını bulun. Notepad ile açın ve EnableCheats=1 satırını ekleyin; kaydedin ve dosyayı kapatın. Oyun sırasında ' tuşuna basın ve konsola aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin. (sayı) = 10'dan 999'a kadar istediğiniz bir sayıyı girin.

heal
setcomputeruse (sayı)
setdemolitions (sayı)
setstealth (sayı)
setawareness (sayı)
setpersuade (sayı)
setrepair (sayı)
setsecurity (sayı)
setstrength (sayı)
setdexterity (sayı)
setconstitution (sayı)
setintelligence (sayı)
setwisdom (sayı)
setcharisma (sayı)
addexp (sayı)
turbo
invulnerability
restartminigame
bright
addlightside (sayı)
adddarkside (sayı)
revealmap
givecredits (sayı)
giveitem (item name)
givemed
giverepair
givecomspikes
givesitharmor (sayı)
warp
infiniteuses
whereami
addlevel (sayı)
dancedancemalak



Armed & Dangerous

Options menüsünden "Cheat Menu"ye girin ve aşağıdaki kodları girin:

Kod	Sonuç
DAJIGSUP	Tüm hileleri gösterir
WAAAAAAH	Ekranı alaşağı eder
AMATINEE	İstediğiniz filmi izlersiniz
MISSIONS	İstediğiniz bölümü oynarsınız
PRAYTOME	Tanrı Modu
SHIELDME	Ölümsüzlük
NDMRBLTS	Sonsuz cephane
SHOESIZE	Büyük botlar
EATGRENZ	Büyük eller
VERYHIO	Büyük kafalar
AMBULNCE	Enerjinizi tazeler
SHOOTMOR	Cephane



Urban Freestyle Soccer

Aşağıdaki kodlar hile menüsünden girin:

Kod	Sonuç
SPEEDY01	Sonsuz turbo
MAXSKILL	Yeteneklerinizi en yüksek seviyeye çıkarır
Z26BEXW8	Mikro futbol
EO6J3CT5	Yeni bir item
GM2OPEN8	Tüm oyun modları
A11T3AM5	Tüm takımlar
5Y104D9A	Streetballers takımı
WIMP A.I	Zayıf rakipler



NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

Oyun sırasında ϵ tuşuna basın ve DebugMode 1 yazarak hileleri aktif hale getirin. Bundan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Tecrübe puanı	GiveXP
Altın	dm_givegold
Ölümsüzlük	dm_god
Tam sağlık	dm_heal
Karakter seviyesi belirleme	dm_givelevel
Hobi atı kullanma	dm_mylittlepony
Uçan ölümcül inekler	dm_cowsfromhell
Strength değiştirme	SetSTR
Dexterity değiştirme	SetDEX
Intelligence değiştirme	SetINT
Wisdom değiştirme	SetWIS
Constitution değiştirme	SetCON
Charisma değiştirme	SetCHA
Büyük dayanıklılığını değiştirme	ModSpellResistance
Yaş değiştirme	SetAge
Temel saldırı gücünü değiştirme	SetAttackBase
İrk değiştirme	SetAppearance
Seviye değiştirme	GetLevel
Fortitude Save Modifier'ı değiştirme	ModSaveFort
Reflex Save Modifier'ı değiştirme	ModSaveReflex
Bir vuruşta öldürme	İmleci düşmanınızın üstüne getirin; sol fare tuşuna basılı tutun ve Y'ye basın.
Işınlanma	İmleci ışınlanmak istediğiniz yere götürün, sol fare tuşuna basılı tutun ve numeric pad'den + işaretine basın.



Desert Thunder

Oyun sırasında ϵ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki hileleri girin:

Kod	Sonuç
God	Tanrı modu
Invisible	Görünmezlik
Fly	Uçuş modu
Giveammo	Cephane
Giveweapon #	# yerine istediğiniz silahın ismini yazın



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Oyunun kısayoluna -developer ekini getirin (örnek: C:\Program Files\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe" -developer) ve oyunu başlatın. Artık ϵ tuşuna basarak konsoldan aşağıdaki hileleri girebilirsiniz:

Kod	Sonuç
clear	Konsol ekranını temizler
clr	Konsol ekranını temizler
coder	Tanrı modu, tüm silahlar, sonsuz cephane
god	Tanrı modu
mortal	Tanrı modunu iptal eder
getallweapons	Tüm silahlar
quit	Oyundan çıkış
showfps	Fps oranını gösterir
showextendedfps	Uzatılmış fps oranını gösterir
getberetta	1000 kurşunlu Beretta
getbullettime	Oyuncuyu bullet time moduna sokar
getcoitcommando	Coit Commando silahı ve 1000 kurşun
getdeserteagle	Desert Eagle labancası ve 1000 kurşun
getdragonov	Dragunov silahı ve 1000 kurşun
getgraphicsnovelpart1	Hikayenin ilk bölümü
getgraphicsnovelpart2	Hikayenin ikinci bölümü
getgraphicsnovelpart3	Hikayenin üçüncü bölümü
gethealth	1000 sağlık
getingram	Ingram silahı ve 1000 kurşun
getkalashnikov	Kalashnikov tüfeği ve 1000 kurşun
getmolotov	1000 adet molotov kokteyli
getmp5	MP5 tüfeği ve 1000 kurşun
getpainkillers	1000 adet painkiller
getpumpshotgun	Pump Shotgun ve 1000 kurşun
getsawedshotgun	Sawed-Off Shotgun ve 1000 kurşun
getsniper	Sniper tüfeği ve 1000 kurşun
getstriker	Striker ve 1000 kurşun
jump10	Yükseğe zıplayın
jump20	Daha yükseğe zıplayın
jump30	Sanırım anladınız...
showhud	HUD'ı açar
help	Daha fazla debug komutu

Çıplak Mona

- 1) Oyunun exe dosyasına bir kısayol oluşturun.
- 2) Bu kısayolun sonuna -developerkeys -screenshot ekini getirin.
- 3) Yeni bir oyuna başlayın veya kayıt ettiğiniz bir oyunu yükleyin.
- 4) PAGE UP ve PAGE DOWN tuşlarını kullanarak modeller arasından Mona'yı bulabilirsiniz.



Lords of Everquest

Hileleri aktif hale getirmek için ϵ tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin:

Coinage - +1,000 Platinum	
BlingBling - +10,000 Platinum	
AllIsRevealed	Tüm Campaign görevleri
SuperShopper	Tüm upgrade'ler
Help	Yardım ekranı
LayOnHands	Tüm üniteleri iyileştirir
ManaKing	Bir ünite için sonsuz mana
StaminaKing	Bir ünite için sonsuz stamina
SirKnight	Kingt'lar bir seviye kazanır
LevelLord	Lord'lar bir seviye kazanır
IAmNotTheOne	Oyunu kaybedin
Pause	Oyunu durdurur
Omniscience	Sisi kaldırır
Gamma # - # yerine gama oranı girin	
MaxKnight	Knigh'tları yüksek seviye yapar
KingMe	Lord'ları yüksek seviye yapar
PowerBurst	Askerlerinizi yüksek seviye yapar
ManaBoost	Tüm ünitelerin mana'sı en yüksek seviye olur
StaminaBoost	Tüm ünitelerin Stamina'sı en yüksek seviye olur
MenuBar	Menü bar'ını açıp kapar
LetThemEatCake	Askerler bir seviye yükselir
IAmTheOne	Oyunu kazanın



Railroad Tycoon 3

Aşağıdaki kodları oyun sırasında virgül tuşuna bastıktan sonra girin:

Tüm locolar	trains are in my blood
Tüm trenlere iki kat hız	go go go
Tüm trenler HST 125'e yükselir	upgrade
Binalar kargoları iki kat hızda yapar	double shift
Tüm trenler kaza yapar	oops
1 milyon dolar	fat cat
10 milyon dolar	big dog
Şirketinizin tüm bölgelere giriş izni olur	passport
Şirketinize 1 milyon dolar	subsidy
Şirketinize 10 milyon dolar	bailout
Oyunu kaybetme	all is lost
Trenler kaza yapamaz	safety first
Oyunu kazanın	we have a winner
Oyunu altın, gümüş veya bronz madalyayla kazanın	we have a winner Gold veya we have a winner Silver veya we have a winner Bronze



hilekâr

Soğuk bir kış gecesi idi. Üşüyordu. Ateş yakması gerekiyordu. Bir dergi buldu ve sayfalarını yırtarak yaktığı ufak ateşi beslemeye başladı. Kağıtları yaktı, yaktı... Ateş söndüğünde sadece 2 sayfa orada duruyordu: Hilekâr sayfaları!

Need for Speed Underground

Ekstra stil puanı Yarışa başlarken NOS düğmesine basın ve 150 stil puanı kazanın.

Tüm Tur Pistleri Ana menüye gidin ve R1, R1, R1, R2, R2, R2 ve Kare tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm Drag Pistleri Ana menüye gidin ve Sağ, Kare, Sol, R1, Kare, L1, L2 ve R2 tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm Drift Pistleri Ana menüye gidin ve Sol, Sol, Sol, Sol, Sağ, R2, R1 ve L2 tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm Sprint Pistleri Ana menüye gidin ve Yukarı, R2, R2, R2, R1, Aşağı, Aşağı ve Aşağı tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm yarışlar için Drift fiziğini açma Ana menüye gidin ve R1, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Aşağı ve L1 tuşlarına sırasıyla basın.



Battlestar Galactica

Tüm pilotlar Oyunu normal zorluk derecesinde bitirin.

Mini seri içeriklerini açma Oyun sırasında Sol, Yukarı, Sol, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı'ya sırasıyla basın.

Mini seri resmi 1 Extras menüsünde Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Sol, Sol'a basın.

Mini seri resmi 2 Extras menüsünde Sol, Yukarı, Sol, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı, Aşağı'ya basın.

Mini seri resmi 3 Extras menüsünde Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol'a basın.

Mini seri resmi 4 Extras menüsünde Sağ, Sağ, Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Yukarı'ya basın.

Mini seri resmi 5 Extras menüsünde Sol, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ'a basın.

Mini seri resmi 6 Extras menüsünde Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı'ya basın.

Mini seri resmi 7 Extras menüsünde Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ'a basın.



Legacy of Kain: Defiance

Karton tüpten Reaver Oyunu Kain'ken durdurun ve Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, R2, L2, Üçgen, Aşağı ve Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın.

Her şeyi açma Oyunu bitirin ve Memory Card'ınıza kaydedin. Oyunu yeniden açtığınızda Bonus Materials'a gidin.

Oyunun yapımı Oyunu bitirdikten sonra Bonus Materials'da bulabilirsiniz.



Pro Evolution Soccer 3

Yetenek puanlarını 5 puan artırma Edit Mode'da Enter Code seçeneğini seçin ve aşağıdaki kodları girerek seçtiğiniz ülkenin takımının yetenek puanlarını artırın:

1042 Argentina	1055 Australia
1000 Austria	1001 Belgium
1043 Brazil	1002 Bulgaria
1031 Cameroon	1024 Chile
1050 China	1056 Classic Argentina
1057 Classic Brazil	1058 Classic England
1059 Classic France	1060 Classic Germany
1061 Classic Italy	1062 Classic Netherlands
1045 Colombia	1038 Costa Rica
1003 Croatia	1004 Czech Republic
1005 Denmark	1046 Ecuador
1032 Egypt	1006 England
1007 Finland	1008 France
1009 Germany	1010 Greece
1011 Hungary	1051 Iran
1012 Ireland	1013 Italy
1039 Jamaica	1052 Japan
1040 Mexico	1033 Morocco
1014 Netherlands	1034 Nigeria
1015 Northern Ireland	1016 Norway
1047 Paraguay	1048 Peru
1017 Poland	1018 Portugal
1019 Romania	1020 Russia
1054 Saudi Arabia	1021 Scotland
1035 Senegal	1022 Serbia & Montenegro
1023 Slovakia	1024 Slovenia
1036 South Africa	1053 South Korea
1025 Spain	1026 Sweden
1027 Switzerland	1037 Tunisia
1028 Turkey	1029 Ukraine
1041 USA	1049 Uruguay
1030 Wales	



Spawn: Armageddon

Sonsuz sağlık Oyun sırasında Start'a basın ve ardından X, Sol, Yuvarlak, Sağ, R2, L2, Yukarı ve Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm Silahlar Oyun sırasında Start'a basın ve Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, R1, R2, L1 ve L2 tuşlarına sırasıyla basın.



Medal of Honor: Rising Sun

Şifreler

Achilles kafası modu	MANDARIN
Sürekli tetikçi modu	PUFFER
Büyük kol modu	SPINEFOOT
Kurşun geçirmez mod	TANG
Tüm replay eşyaları	GARIBALDI
Şapka modu	SEAHORSE
Görünmez asker modu	TRIGGER
Perfect modu	HOGFISH
Lastik bomba modu	DAMSEL
Gümüş kurşun modu	TILEFISH
Sonsuz cephane	GOBY
Tüm görevler	BUTTERFLY

Manhunt

Her iki bölümü de 5 yıldızla bitirin ve aşağıdaki kodları ana menüde girin:

Sağlık yenileme R2, Sağ, Yuvarlak, R2, L2, Aşağı, Yuvarlak, Sol

Tüm ekipmanlar R1, R2, L1, L2, Aşağı, Yukarı, Sol, Yukarı

Görünmezlik Kare, Kare, Kare, Aşağı, Kare, Aşağı, Yuvarlak, Yukarı

Maymun görüntüsü Kare, Kare, R2, Aşağı, Üçgen, Kare, Yuvarlak, Aşağı

Sessizlik hilesi R1, L1, R1, L1, Sağ, Sol, Sol, Sol Süper Yumruk L1, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, R1

Helyum Avcılarını açma R1, R1, Üçgen, Yuvarlak, Kare, L2, L1, Aşağı

Domuz görüntüsü Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, R1, R2, L1, L1 Tavşan görüntüsü Sol, R1, R1, Üçgen, R1, R1, Kare, L1

Koşucu R2, R2, L1, R2, Sol, Sağ, Sol, Sağ



DOSYA KONUSU

Kabloları Aşmak

sayfa 108

Haberler

Bu ay bu iki sevimli sayfamızı yine bir dolu haberle doldurduk. Aman efendim bir ADSL açılmış , bir ADSL açılmış ki memleketimizi de gürül gürül, soğuk pınarlar gibi serin. Sonra yeni ekran kartları varmış bir dolu, her aklına esen yapmış vallahi. Asıl bi tane oyun bilgisayarı var, pes yani bu kadar olur. Ama asıl biz şu mini HDD'e inanamadık. O ne öyle yav...

DOSYA KONUSU

Kabloları Aşmak

Şu bilgisayarın içindeki, dışındaki kablolardan kurtulsa. Hatta bilgisayarı atıp bir notebook'a kurulsak. Bütün cihazlarımızı oldukları yerden Bluetooth'lasak ve hatta bilgisayarı bilgisayara Wi-Fi'lerle kavuştursak. Bi de şu ürünlere göz ativerelim tabii...

Belkin Bluetooth PC Card

Belkin Bluetooth PDA Adapter Card

Belkin Bluetooth USB Adapter

Belkin Wireless Network Access Point

Belkin Wireless Notebook Network Card

sf 106 İnceleme

HIS Excalibur ATI

Radeon 9800Pro IceQ

HIS radeon'lara ilk gelişmiş soğutmayı uygulamış. Bakalım soğuttuğumuza değıyor mu?

ABIT A17/AN7

ABIT kendini anakartların Guru'su ilan ediyor. Bakalım bu anakartları Donanım Pazarında tavsiye ettiren özellikleri neler.

HIS VT Book

Dizüstü bilgisayar için PCMCIA ekran kartı. Çok ilginç ama korkarım performans da sorun var.

donanım pazarı

Her ay sonunda sizin için çıkarız pazara. Şöyle bir dolanır ne var ne yok bakarız. Siz 50.000 kişi dolanacağımıza biz bir kişi dolanalım sizin yerinize değıl mi?

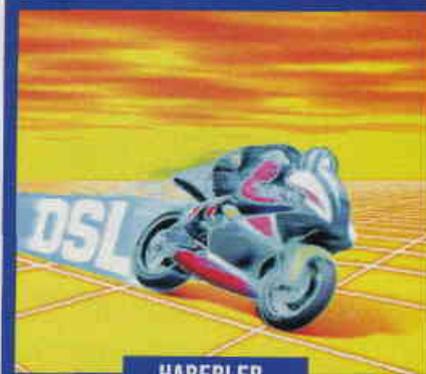
teknik servis

Hasta yatağından Jesuskane derdimize derman olmaya çabalyor. Tuğbek'de biraz didaktik geyik mərəğine kapılmış zirvaliyor.

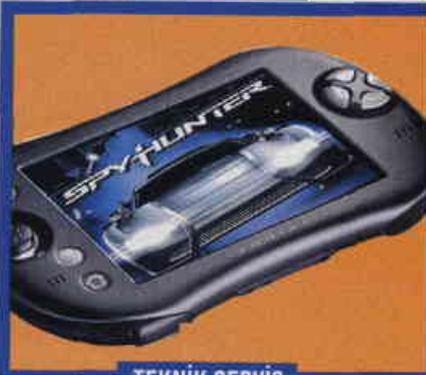
sf 112



HIS EXCALIBUR ATI RADEON 9800PRO ICEQ



HABERLER



TEKNİK SERVİS

Tartıdan İşlemciye

Tam 28 yıl önce bugün... ömrümün ilk donanımı ile karşılaşmıştım. Pek bir şeye benzemeyen, hiçbir dijital yanı olmayan basit bir tartı. O gün ilk defa tek başıma bir ağırlığa sahiptim, tam 3.5 kilo. Bu 28 sene de o 3.5 kiloya bir yetmiş küsür daha eklendi. O zaman o tartının içinde ne olup bitiyor hiç bir fikrim yoktu. Ama şu an bu yazıyı yazdığım PC'nin işlemcisinin içinde ne işler dönüyor bir bir anlatabilirim. Durup düşününce, teknoloji kardeş ne denli baş döndürücü bir hızla ilerlerse ilerlesin, biz de ondan hiç geri kalmıyoruz. Bu 28 senede bilgisayarlar, cep telefonları sıfırdan başlayıp bugün ki üst seviyelerine geldiler. Ama biz de tek başımıza onları ıcık ıcık öğrendik değıl mi?

saldırın açık portlara!

memleketimde adslcoşkusu

İnternet altyapısı Avrupa ve Amerika'ya oranla yerlerde sürünen ülkemizde Türk Telekom nihayet yıllardır vaat edilen ADSL portlarını açtı. ADSL aboneliği açılır açılmaz saldıran kullanıcılar Telekom'u oldukça zorladı. Başta 2 günde açılan hatlar için şu an başvurunun ardından 8-10 gün beklemek gerekiyor. ADSL destek hattını düşürebilmek içinse 20-30 kere numarayı denemeniz lazım. Bu yoğun ilginin bir sebebi de açılan portlarla birlikte Telekom'un ADSL fiyatlarını düşürmüş olması. 30 Haziran 2004 tarihine kadar geçerli olacak fiyatlar şöyle: 128/32 bağlantı ücreti 60 milyon liradan 49 milyon liraya, 256/64 bağlantı ücreti 87 milyon liradan 69 milyon liraya, 512/128 bağlantı ücreti de 141 milyon liradan 109 milyon liraya indirildi. Böylece ADSL, Kablonet'e oranla çok daha cazip hale geldi.

Büyük ADSL hücumunun bir diğer etkisi ise ADSL modem satışlarındaki patlama ile kendini gösterdi ve bütün modemler bir hafta içinde satılıp bitti. Biz bu satırları yazarken birakın sıradan bir kullanıcının, bizzat bu satırları yazan kişinin dahi ADSL modem bulma şansı yoktu. Ancak görüştüğümüz bütün firmalar 27 Aralık, 5 Ocak arasında değişen tarihlerde yüksek miktarlarda ADSL modem getireceklerini söylediler. Yani bu satırları okuyan kişinin hemen hemen her modelde ADSL modem bulabilmesi gerekiyor.

ADSL hattına sahip olmak için öncelikle santralinizde port olup olmadığını öğrenmeniz gerekiyor. Her il ve santralde ADSL bulunmuyor ve biz bu yazıyı yazarken portların yarısından çoğu kapılmıştı. Eğer santralinizde port varsa halen açık olan bir telefon hattı ile başvurmalısınız. Bağlantı için fiyatları 85\$-150\$ arası değişen modemlerden almanız yeterli. Eğer telefon hattınızdan aynı anda hem ADSL kullanmak hem de telefon görüşmesi yapmak istiyorsanız da "splitter" denen ucuz ve küçük bir adaptör almanız gerekiyor.

abitvemsisi'da radeonüretecek

ABIT 2004 senesinde ATI ve XGI firmalarının GPU'larını taşıyan ekran kartlarını da üreteceğini açıkladı. İlk etapta RADEON 9600 XT ve RADEON 9800 XT ekran kartlarını OTES soğutma sistemi ile üretmeye başlayacak.

ABIT gibi bir başka NVIDIA işlemcili ekran kartı üreten firma olan MSI'nin de ileriki bir zamanda ATI işlemcili ekran kartları üreteceği

açımlandı. Böylece

Gigabyte ve

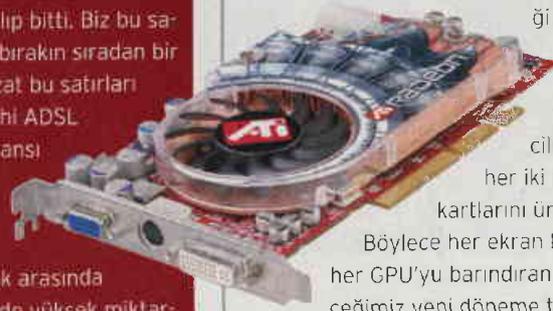
ASUS'un ardından

diğer kart üreticileri de yavaş yavaş

her iki firmaya ait ekran

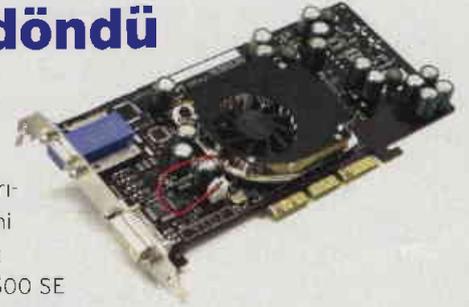
kartlarını üretmeye yönlendiler.

Böylece her ekran kartı üreticisinden her GPU'yu barındıran seçenekler bulabileceğimiz yeni döneme tam olarak girmiş olduk. Ayrıca ABIT gibi üst seviye ürünlerle tanıştığımız bir firmanın XGI GPU'ları kullanacak olması XGI adına daha fazla umutlanmamız için geçerli bir sebep.



3dlabsdöndü

3Dlabs'i satın aldığından beri Creative ve'in kendi çipsetini taşıyan ekran kartlarını piyasaya sürmesini bekliyorduk. Nihayet Creative 3Dlabs VP500 SE GPU'suna sahip Graphic Blaster Picture Perfect'i piyasaya sürdü. AGP 4X hızında ve 64 MB DDR belleğe sahip Picture Perfect 4.96 gigapiksel/s fill rate ve 6.8 GB/s'lik hafıza genişliğine sahip. İlk bakışta düşük seviye bir kart olarak görünüyor. Ama asıl görünen o ki, Creative, Picture Perfect'in ardından 3Dlabs imzasını taşıyan farklı modellerini de duyuracak.



donanımdünyasından kısa haberler

mini mini sabit disk Dizüstü bilgisayarlar için kaliteli sabit diskler üreten Toshiba'nın geliştirdiği yeni minyatür sabit disk sadece 2.1cm çapında. 2-3GB'lık kapasiteye sahip olacak ürünü muhtemelen cep telefonlarında ve PDA'larda kullanılırken göreceğiz. 2005 yılında satışına başlanması planlanan hard disk tahmini fiyatı 270\$. CF kartlar ile karşılaştırılınca hem daha küçük, hem daha fazla kapasiteli ve hem de daha ucuz. Ayrıca Maxtor, çıkardığı MaxBoost yazılımının son sürümü ile kendi sabit diskle-

rinde %60'a varan performans artışı sağladığını açıkladı. Microsoft Windows 2000 ve XP işletim sistemi altında çalışabilen yazılım, Maxtor marka Paralel ATA



ve Serial ATA sabit disklerde etkisini gösteriyor.

amd anakartları değiştirmeyecek

AMD'nin 2004 yılı içerisinde çıkarmayı planladığı 64-bit masaüstü işlemcilerin mevcut olan anakartlar ile uyumlu olacağı açıklandı. Soket 754 ve Soket 940 uyumlu işlemciler geriye dönük olarak ta destek sağladıklarından şu an almayı planladığımız yeni nesil AMD anakartlarınızı kısa bir süre içerisinde değiştirmenize gerek kalmayacak. En azından 2004

kablolardan kurtulmuş
daha küçük, daha
özgür bilgisayarlar

Kabloları Aşmak

Biz oyuncular her ne kadar yeni işlemciler ve ekran kartları ile heyecanlansak da dünyada en önemli gelişme mobil ve kablosuz cihazlarda yaşanıyor. Çünkü PC'lerin performansındaki artışlar bize oyun fizikleri ve grafikleri dışında pek bir değişiklik sağlamıyor. Oysa kablosuz iletişim ve mobil ürünler oyun alışkanlıklarını toptan değiştirecek.

Dizüstü Bilgisayarlara Geçiş

Dizüstü bilgisayarlar, Pocket PC'ler ve Nokia N-Gage sayesinde artık istediğimiz her yerde adam gibi oyun oynayabilme lüksüne sahibiz. Pocket PC ve N-Gage'in bu konuda sağladıkları zaten ortada. Ama dizüstü bilgisayarların getirdiği yenilikler bence fazlasıyla göz ardı ediliyor. Bir dizüstü bilgisayarda oyun oynamak demek, yıllarını PC'nin kurulduğu masanın başında geçiren oyuncuların zincirlerini koparması demek. Mesela artık salonda bir koltuğa yayılarak oyun oynayabilirsiniz. Bunun daha konforlu olması bir yana ailevi ilişkilere faydası çarpıcı. Hele bilgisayarınız başka bir odada ise. Bir düşünün kaç kere sırf ailenizin yanında olmak zorunda hissettiğiniz veya buna zorlandığınız için oyundan uzak kaldınız. Veya kaç kere çok oyun oynadığınız için yüzünüzü unutma hoktasına gelen anneniz veya eşinizle kavga ettiniz. Veya tatile giderken bilgisayarınızı yanınızda götürme-

nin rahatlığını düşünün. Ya da hepimiz dizüstü bilgisayar kullanıyor olsak LAN Party düzenlemek ne denli rahat olurdu?

Her geçen gün hızlanan, grafik performansı artan ve fiyatları düşen dizüstü bilgisayarlar birkaç sene içinde oyuncular içinde de önemli bir kitleye hitap etmeye başlayacak. Ben yaklaşık 4 aydır evde sadece Asus L5C dizüstü bilgisayar kullanıyorum ve açıkçası eve tekrar bir masaüstü bilgisayar sokmak konusunda kararsızım. Elbette benim elimdeki imkanlar pek çok oyuncuda yok. Mesela ben Asus L5C'de Half-Life 2 çalışır mı diye merak etmiyorum. Nasıl olsa ofisteki bilgisayarım Half-Life 2'yi bol bol oynayacağım. Eğer ofiste oyun oynayamıyor olsam evdeki bilgisayar varsın masaüstü olsun ama Half-Life 2'yi çalıştırsın isterdim. Ama dizüstü ile masaüstü sistemler arasındaki performans ve fiyat farkları iyice azaldığı zaman, masaüstü sistemleri tercih etmemizi gerektirecek bir şey kalmayacak. Zaten dünyanın en meşhur oyun PC üreticisi olan Alienware'in uzun süredir oyunculara özel dizüstü sistemler ürettiği olması bunun çok güzel bir göstergesi. Şu an benzer performansla sahip Alienware dizüstü ve masaüstü sistemler arasındaki fiyat farkı %25 seviyesinde. Bir iki sene öncesine kadar bu fark %100'ü buluyordu.

Kablosuz Teknolojiler

Mobil dünyanın getirdiği güzelliklerden yeterince faydalanabilmek için kablosuz dünya kavramını da beraberinde anmalıyız. Ortalıkta dolanan onlarca kablo hayatı çekilmez hale getirir. Hele yazıcı, tarayıcı, web kamerası, 5.1 hoparlör gibi çevrebirimleriniz varsa. Bilgisayarın içindeki kablo karmaşası ile uğraşmak da cabası. Yıllardır bilgisayardaki kablo sayısını azaltmak için verilen çabalar artık meyvelerini verdi ve oldukça hesaplı fiyatlara ortalıktaki pek çok kablodan kurtulabiliyoruz. Her şeyden önce pek çok bileşenin anakarta entegre hale gelmesi ve Serial ATA'ya geçiş ile bilgisayarın içindeki kalabalıktan büyük oranda kurtulduk. Ama bilgisayarın dışındaki kalabalık hala sürüyor.

Wi-Fi

Kablosuz teknolojiler içinde şu an yıldızı en çok parlayanı Wi-Fi. Yıllardır üzerinde çalışılan kablosuz ağlar hem düşük hızları hem de çok sık sorun çıkarması yüzünden bir türlü kullanıma geçemedi. Test ettiğim ilk kablosuz ağ kartını unuttum. Saatlerce uğraşıp iki bilgisayarı birbirine gösterememiştik ve kullanım kılavuzundaki tavsiye edilen çözümleri tek tek deniyorduk. Sıradan işe yarayan her şeyi denedikten sonra son maddede şaşırıp kaldık. Çünkü tavsiye edi-



Ayaklarının dibinde olun yeter ki. Sabah akşam oyun oynasanız da dert etmezler.

len şey bilgisayarların yerini değiştirmektir. Bilgisayarları istediğim yere koyamayacaksam kablosuz ağ bana nasıl bir özgürlük sunuyor ki? Ama bu zor günler geride kaldı ve nihayet Wi-Fi 802.11g ile 54Mbit/sn gibi yeterli bir hıza, uzun menzilli sorunsuz kablosuz ağlara kavuştuk.

Kablosuz ağın en büyük avantajı doğal olarak bizi kablo maliyetinden kurtar-

ması. Network kabloları hem pahalı, hem eziyetli, hem de dayanıksızdır. Özellikle tüm bilgisayarlar aynı katta değilse kabloyu nereden geçireceğinizi bilemezsiniz. Ayrıca bilgisayarların yerini değiştirdiğinizde veya taşındığınızda tekrar kablolama yapmanız gerekebilir. Bundan da önemlisi network sorunlarının pek çoğu kablolarda oluşan sorunlardan kaynaklanır

ve bu da kablo yenileme masrafı doğurur. Halen kablosuz HUB ve Ethernet kartları kablolulara göre hala pahalı. Mesela kablosuz Ethernet kartları 50\$'dan başlarken, 10\$'a normal bir Ethernet kartı alabiliyorsunuz. Ama uzun vadede kablo masrafları bu farkı kapatacaktır. Üstelik kablunun eziyet ve çirkin görüntüsünden kurtulacaksınız. Bunun yanında ASUS gibi büyük anakart üreticileri yeni anakartlarını entegre kablosuz Ethernet ile piyasaya sürmeye başladı. Bu sayede çok daha ucuza kablosuz ağ kurabileceğiz.

Wi-Fi için Gerekenler

Bir kablosuz ağ kurarken ilk dikkat etmeniz Wi-Fi 802.11g standardında olması. Çünkü daha eski olan Wi-Fi 802.11b sadece 11Mbit/sn hızını destekliyor. Bu kesinlikle yeterli değil. Eğer elinizde yeni bir dizüstü bilgisayar varsa büyük ihtimalle entegre Wi-Fi Ethernet kartına sahiptir. Eğer eski bir dizüstü bilgisayarınız varsa PCMCIA kablosuz ethernet kartlarından almanız gerekiyor. PC'ler için ise PCI yuvasını kullanan Ethernet kartları mevcut. Kablosuz ağlarda HUB yerine Wireless Access Point kullanmanız gerekiyor. Şu an için bu cihazlar pahalı. Ancak

hem fiyatları hızla düşüyor hem de henüz ülkemizde rekabet mevcut değil. Yurt dışında hem PCMCIA hem de PCI kablosuz Ethernet kartlarını 40\$'ın altında, Access Point'leri de 80\$'ın altında bulmak mümkün. Talep arttıkça, bu sene içinde bizde de fiyatlar bu seviyelere inecektir.

Mevcut kablosuz ağlar standart bir evin her noktasından sorunsuz olarak çalışabilecek güçte. Mesela Level ofisinin alt ve üst katında Access Point'ler bulunuyor ve farklı katlarda olmasına rağmen her iki Access Point de bizim ofisten mükemmel çekiyor. Hatta yan binamızda yer alan Pargem'in Access Point'ini bile mükemmel alabiliyoruz. Denemek için 2 kat aşağıya bir Access Point kurduğumda radyo kalitesinin azaldığını ama ağın hala çalıştığını gördüm. Bu da demek ki çok katlı evleri veya bir apartmanın farklı dairelerini kolayca kablosuz ağa bağlayabiliriz. Üstelik bu menzili arttırmak için ucuza satılan menzil arttırıcılar da mevcut.

Güvenlik

Elbette Access Point'lerin bu geniş menzili ve evin dışından da erişilebilmesi ciddi güvenlik sorunlarına yol açar-

KABLOSUZ ÜRÜNLER

Bu dosya konumuzla birlikte sizi kablolarınızdan kurtaracak ürünleri de tanıtıyoruz. Bunun için Belkin'in her ürün grubundan bir ürününü inceledik.

Belkin Bluetooth USB Adapter

Bilgisayarınızda Bluetooth kullanabilmemiz için bütün gereken bu küçük cihaz. Önce sürücüyü ve yazılımı kurduktan sonra cihazı USB portundan bilgisayarınıza takıyorsunuz ve kurulumu tamamlanıyor. Artık masaüstünüzde ve System Tray'de Bluetooth ikonlarını görüyor olmanız. İlk iş olarak Bluetooth ayarlarınızı yapın. Bunlar basit ayarlar ve daha çok sizin Bluetooth üzerinden gelen dosyaların nerede saklanacağı, bilgisayarınızın Bluetooth ismi gibi detaylar. Bluetooth USB Adapter'in en büyük özelliği çok yüksek menzile sahip olması. Ürün ortama da bağlı olarak 100 metreye kadar çalışabiliyor. Ufak ve sağlam bir yapısı olan ürünün üzerindeki küçük anten de pek kolay kırılmayacak sağlam yapıda.

Fiyatı: 69\$

www.dijitalcenter.com

Belkin Wireless Notebook Network Card

2.4Ghz'lik 802.11g standardını destekleyen Wireless Notebook Network Card'ın üzerinde 802.11b yazsa da 802.11g desteği 54g olarak ifade edilmiş. Yani kart her iki standardı da destekliyor.

Ancak ürün 54Mbit/sn hızını desteklese bile ancak kısa mesafelerde çalışan ilk 802.11a standardını destekliyor.

Sürücüsünü kurduktan sonra PCMCIA yuvasına takarak kolayca kurulumu tamamlayan Wireless Notebook Network Card'ın en güzel yanlarından biri dışarıda oldukça küçük bir parçasının kalması. Kartın dışarıda kalan kısmında bulunan iki ledden ilki kartın çalışmasını diğeri ise veri transferi olduğunu gösteriyor. Ayrıca üründeki kullanılan düşük güç tüketimli çipset sayesinde dizüstü bilgisayarınızın güç tüketimini daha az artırıyor.

Fiyatı: 99\$

www.dijitalcenter.com



Bluetooth®

Bluetooth ismi 10. yüzyılda İskandinavya'nın dört bir yanına dağılmış küçük grupları bir araya getirerek zafere taşıyan Danimarka kralı Harald Blatand'dan (mavidiş) geliyor. Teknolojinin mimarları da bu yeni standardın kral Blatand gibi birleştirici olmasını umut etmiş. Bluetooth destekli ürünlere bakınca amaçlarına ulaşmış gibiler.



AVANT™ 4000 DIGITAL PULSE OXIMETRY SYSTEM Bu cihaz nabzınızı ölçerek Bluetooth üzerinden ekranına yolluyor.



LOGITECH DINOVO MEDIA DESKTOP Klavye, mouse, MediaPad ve Bluetooth hub'ı birleştiren diNivo'nun sol tarafı ayrılarak PC'niz için uzaktan kumanda olarak kullanılabilir.



SONY AIBO ERS-7 Dünyanın en akıllı robot köpeği AIBO da artık Bluetooth destekli. Mesela cep telefonunuzla AIBO'yu uzaktan kumanda edip bir yerlere yolluyor, burnundaki kamera ile fotoğraf çekiyor, sonra o fotoğrafı Bluetooth ile telefonunuza yollatıyorsunuz.



NOKIA DIGITAL PEN Yazdıklarınızı hafızasında tutan bu ilginç kalemin hafızasına Bluetooth ile ulaşabiliyorsunuz.

bilir. Ancak yeni Access Point'lerin hepsi bu sorun için özel güvenlik önlemlerine sahip. Bunlardan en güvenlisi MAC adreslerini sınırlamak. Kablo lu veya kablosuz her Ethernet kartının MAC adresi olarak anılan özel bir kimlik numarası vardır. Çalıştır'a "cmd" yazıp açılan komut konsoluna "getmac" yazarsanız bilgisayarınızın MAC adresini görebilirsiniz. Eğer ağınıza bağlanmasını istediğiniz bilgisayarların MAC adreslerini Ac-

cess Point'e girip, bu liste haricindeki bilgisayarların bağlanmamasını söyler-seniz güvenliğinizi garantiye almış oluyorsunuz.

Bluetooth

Wi-Fi bilgisayarları birbirine bağlarken Bluetooth'da aklınıza gelebilecek her türlü cihazın birbiri ile iletişim kurmasını sağlıyor. Aslında Bluetooth kullanarak da bilgisayarlarınızı birbirine bağla-

yarak bir ağ kurabilirsiniz. Ancak bu çözüm Wi-Fi'ye göre çok daha yavaş ve masraflı. Bu yüzden Bluetooth'u daha çok çevre birimlerini bilgisayara bağlamak, için kullanıyoruz. Özellikle cep telefonu ve Pocket PC'nizi bilgisayara bağlamak için en iyi yöntem Bluetooth. Henüz oldukça yeni olduğu için destekleyen cihaz sayısı çok fazla değil. Şu an piyasada bulunan bluetooth destekli tüm ürünleri www.bluetooth.com adre-

KABLOSUZ ÜRÜNLER

Belkin Bluetooth PDA Adapter Card

Bluetooth özelliği bulunmayan Pocket PC'ler için tasarlanan Bluetooth PDA Adapter Card'ı, Compact Flash Type II yuvasına takabiliyorsunuz. Yani PDA'niz sadece SD veya Memory Stick yuvasına sahipse bu tip bir ürünü kullanma şansınız yok. Öncelikle Bluetooth PDA Adapter Card'ın beraberinde gelen kurulum CD'sini bilgisayarınıza takip sürücülerini Active Sync kullanarak kurmanız gerekiyor. Senkronizasyon işlemi tamamlandıktan sonra kartı Compact Flash yuvasına takabilirsiniz. Artık Pocket PC'nizi bluetooth üzerinden senkronize edebilir veya cep telefonunuzla birlikte kullanarak İnternete girebilirsiniz. Elbette bunun için bilgisayar ve cep telefonunuzda Bluetooth desteklemeli. Bu ürün de daha az pil tüketecek şekilde üretilmiş. Ancak çalışma menzili cep telefonlarında olduğu gibi 10 metre ile kısıtlı. Fiyatı: 90\$
www.dijitalcenter.com

Belkin Bluetooth PC Card

Dizüstü bilgisayarlar için Bluetooth özelliği sağlayan Bluetooth PC Card da PCMCIA yuvasını kullanıyor. Yine önce sürücüsü yüklenip sonra takılan cihazı kurduktan sonra öncelikle Bluetooth USB Adapter'da olduğu gibi basit ayarları yapmanızda fayda var. Bluetooth PDA Adapter Card gibi 10 metre çalışma menziline sahip olan Bluetooth PC Card aynı anda 7 bağlantı açabiliyor ve 128-bit kodlamaya da sahip. Bluetooth PC Card'ın en güzel yanı dizüstü bilgisayarınıza taktığımızda kasanın sadece 1cm kadar dışında kalması. Böylece güvenli sürekli bilgisayarınız üzerinde kalabilir. Ayrıca önceki ürünler gibi pil tüketimi düşük olacak şekilde tasarlanmıştır. Fiyatı: 90\$
www.dijitalcenter.com

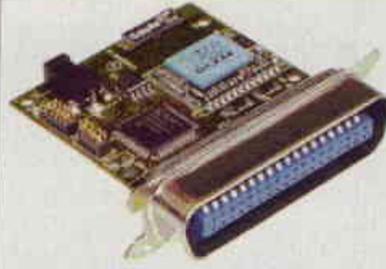




SONY ERICSSON REMOTE CONTROL CAR Bu minik oyuncak arabanın özelliği Sony Ericsson cep telefonları ile Bluetooth kullanarak uzaktan kumanda edilebilmesi.



NOKIA N-GAGE Açıklamaya gerek var mı? Bluetooth üzerinden çok oyunculu mobil oyun.



ADAMYA - PRINTER CABLE REPLACEMENT ADAPTER Paralel porta takılan bu adaptör her türlü Bluetooth cihazdan çıkış alabilmenizi sağlıyor.



TOSHIBA TAM ELEKTRONİK ÇAMAŞIR MAKİNESİ Yeni kumaş tipleri için yıkama talimatlarını Bluetooth ile yükleyen bu süper çamaşır makinesi bozulduğu zaman da yine Bluetooth üzerinden size mesaj yolluyor.



2004 TOYOTA PRIUS Toyota'nın yeni modeli Bluetooth destekli ilk araç. Bluetooth destekli cep telefonunuzu tanıttıktan sonra handsfree özelliğini otomatik olarak kazanıyorsunuz. Üstelik direksiyonun üzerindeki kontrol sayesinde elinizi direksiyondan çekmeden arama yapabiliyorsunuz.

sinden görebilirsiniz. Ama oyuncaktan, çamaşır makinesine, arabadan klavyeye kadar geniş bir yelpazede ürünlerin varlığı Bluetooth'un çok güçlü bir standart haline geleceğini gösteriyor.

Geçtiğimiz aylarda Nokia N-Gage'in çıkışı ve Bluetooth üzerinden oyun oynamayı desteklemesi ile oyun dünyası da Bluetooth ile tanışmış oldu. N-Gage sahibi oyuncuların N-Gage ile bilgisayarlarını bağlama da kullanabilecekleri en pratik yöntem yine Bluetooth.

Dahası 2004 içinde Bluetooth'un yaygınlaşmasında ciddi bir patlama bekleniyor. Muhtemelen gelecek senenin sonunda piyasadaki orta ve üst model tüm cep telefonları ve PDA'lar Bluetooth destekli olarak gelecek. Bunun yanı sıra hoparlörden, web kamerasına, yazıcıdan dijital kameraya kadar her cihazın Bluetooth destekli modelleri piyasada olacak.

Bluetooth için gerekenler

Henüz bilgisayar bileşenlerinde yeterince yaygınlaşmadığı için Bluetooth'a entegre olarak sahip olan çok az anakart var. Ancak USB portuna bağlanan küçük ve kullanışlı Bluetooth adaptörleri ile bilgisayarınıza bu teknolojiyi kolayca getirebilirsiniz. Bluetooth'un menzili ortama da bağlı olarak 100 metreye kadar

çıkabiliyor. Yani ev içindeyken iki cihazın bir birini görmemesi gibi bir sorunuz asla olmuyor. Dizüstü bilgisayarlar için de yine PCMCIA yuvasını kullanan Bluetooth adaptör kartları mevcut. Cep telefonlarında Bluetooth sadece entegre olarak bulunabiliyor. Ancak PDA'lar için CF slotunu kullanan Bluetooth adaptörleri var. Yani her türlü sisteme Bluetooth özelliği sağlamak mümkün. Hatta paralel port kullanan eski yazıcılarınıza takabileceğiniz küçük bir Bluetooth adaptörü ile onları da kablosuz olarak kullanabiliyorsunuz.

Bluetooth destekli bir cihazın bilgisayarınıza kurulumu kablolulu versiyonuna göre önemli bir değişiklik göstermiyor. Bluetooth'u pratik yapan da bu. Mesela Wi-Fi için ekstra Access point ayarlarıyla uğraşmak zorundasınız ama Bluetooth'da böyle bir derdiniz yok.

Elbette elinizdeki bütün bilgisayarlar Bluetooth desteğine sahipse, Wi-Fi'ye para vermeden de kablosuz bir ağ kurabilir-



siniz. Bunun için Bluetooth'a özel Wireless Access Point'lerden almanız gerekiyor. Ama dediğim gibi menzil, güvenilirlik ve performans olarak Wi-Fi'den zayıf.

Kabloları Yakmak

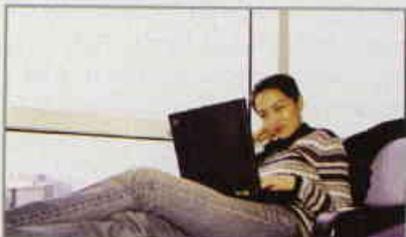
Eskiden ordular sefere giderken, gemileri yakarlarmış, askerler zaferden başka bir kurtuluş yolu olmadığını bilsin diye. Benim de içimden kurtulduğum her kabloyu yakmak geliyor. Bir de şu elektrik kablolarından kurtulsak emin olun dünya çok daha güzel bir hal alacak. Ama bunun için pil teknolojilerinin daha fazla gelişmesini beklemek zorundayız. ☺

KABLOSUZ ÜRÜNLER

Belkin Wireless Network Access Point

802.11b ve 802.11g standartlarını destekleyen Wireless Network Access Point, bir Access Point'den bekleyebileceğiniz tüm özelliklere sahip. 32 kişiye kadar bağlantı imkanı sunuyor, kapalı alanda 100 açık alanda 500 metreye kadar çalışıyor. Üstelik kurulum ve bakımı çok basit. Wireless Network Access Point'i elektriğe ve varsa ana ağa bağladıktan sonra bilgisayarınızdan Internet Explorer'ı kullanarak kolayca ayarlarını yapılabiliyorsunuz. MAC adres filtrelemesi olduğu ve 128-bit şifreleme desteklediği için bağlantınız tamamen güvenli oluyor.

Ön yüzdeki 3 led ile Wireless Network Access Point'in çalışma durumunu takip edebilirsiniz. Ayrıca yatay veya dikey olarak çalışabiliyor. DHCP desteği bulunan ürünü AppleTalk üzerinden Mac'lerde kullanabiliyor. Fiyatı: 175\$.
www.dijitalcenter.com



HIS EXCALIBUR ATI RADEON 9800 PRO ICEQ

FİYATI: 256mb 562+KDV
128mb 462 +KDV
www.hightech.com.hk
İTHALAT: Telliöğlü
www.tellioglu.com.tr

Daha çok NVIDIA GPU'lu kartlarda görmeye alıştığımız alternatif soğutma çözümlerini ATI işlemcili ekran kartlarında da görmeye başladık. Arctic-Coling firmasının ürettiği VGA Slıncer soğutucusunu kullanan IceQ oldukça sessiz ve iyi bir overclock potansiyeline sahip. DHES (Direct Heat Exhaust System) sistemi ile, sıcak hava direkt olarak ekran kartı üzerinden kasa dışına atılıyor. Bu sayede ekran kartı kasanızın içini ısıtmamış oluyor.

Kullanılan kalın ve geniş yapraklı fan ile sessiz ve etkili bir soğutma sağlanmış. Ayrıca kartın arkasında hava çıkışının yanında bulunan bir

anahtar ile fan hızını 1200RPM veya 2400RPM olarak ayarlayabiliyorsunuz. Ekran kartımız serinlemiş, kasanız da serinlemiş; daha ne isteriz değil mi? Oyun performansı tabii ki. Her ne kadar kart reklamlarında "kartları hızlandırmaya yönelik değil, daha serin ortamda çalışmaya yönelik bir soğutma sistemidir" ibaresi bulunsa da Radeon 9800Pro IceQ'yu tercih ederseniz saat hızları ile oynayıp overclock etmeniz de fayda var. Çünkü Radeon 9800 Pro daha basit fanlarla da serin kalabiliyor ve overclock yapmayacaksa DHES'in

bize çok da bir getirisi olmayacaktır. Kartın fiyatı ise tahmin edebileceğiniz üzere biraz yüksek, 450\$+KDV. Ayrıca düz 9800 modeline de bulabilirsiniz bu kartın, aralarındaki fark kullanılan bellekler ve saat hızları. IceQ Radeon 9800 325/580MHz saat hızlarına sahip ve fiyatı ise 370\$+KDV.



ABIT AI7/AN7

FİYATI: AI7/ 155\$ +KDV
AI7/ 159\$ +KDV
www.abit.com.tw
İTHALAT: Dijital Center
www.dijitalcenter.com

ABIT anakartlar için geliştirdiği yeni teknolojilerle sektörün gurusu olmayı hedefliyor. Bunu başarabilmek için geliştirdiği plan ise _Guru isimli yeni çipi. _Guru yeni anakartlarda bulunan ABIT EQ, ABIT FanEQ, ABIT OC Guru, ABIT Flash Menu, ABIT AudioEQ araçlarını kontrol eden özel bir çip ve bu özelliklerin hepsini Windows ortamında ve hepsi için özel bir arayüzde kullanabilmenizi sağlıyor.

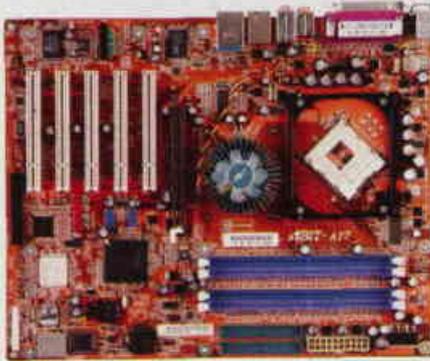
ABIT EQ sisteminizde BIOS tara-

findan kontrol edilebilen fan hızları, sistem voltajları ve sıcaklıkları Windows'da takip edebilmenizi sağlayan bir araç. ABIT OC Guru anakartın voltaj ve FSB ayarlarını gerçek zamanlı olarak değiştirerek anında overclock yapabilmenizi sağlıyor. FanEQ anakart üzerindeki kontrol edilebilen iki fanın hızını ayarlayabileceğinizi bir araç. AudioEQ entegre ses kartının ayarlarını yapabildiğiniz bir araç. FlashMenu ise Windows ortamında

mevcut BIOS'unuzu kaydetmenizi veya yeni versiyona güncellenizi sağlayan bir araç. Yani _Guru'nun üstesinden geldiği bir çok fonksiyon var.

ABIT bu yeni çipi ilk olarak Pentium 4'leri destekleyen i865PE çipsetli AI7 ve Athlon XP'leri destekleyen nForce2 Ultra 400 çipsetli AN7'de kullandı. Her iki anakart da ikişer Serial ATA portu, 5.1 entegre ses kartı, entegre Ethernet, 8 port USB 2.0, 3 port IEEE1394'e sahip. Yani özellik olarak hemen hemen aynılar.

Elbette farklı işlemci ve çipsetlerden kaynaklanan önemli farklar da var. Mesela AI7 4 adet DIMM soketine sahipken AN7'de bu sayı 3. Ayrıca AI7 800MHz FSB desteklerken AN7 diğer tüm nForce2 anakartlar gibi 400MHz'de kalıyor. Elbette her iki anakart da bir ABIT geleneği olan Soft Menu'ye sahip.



HIS VT BOOK

FİYATI: 210+KDV
www.hightech.com.hk
İTHALAT: Telliöğlü
www.tellioglu.com.tr

Çok sık olarak sizden 3D hızlandırıcıya sahip olmayan dizüstü bilgisayarlarınızda nasıl oyun oynayabileceğinize dair sorular geliyor. Maalesef diz üstü bilgisayarların çoğunda ekran kartı değiştirebilmek gibi bir seçeneğe sahip değilsiniz. Bu yüz-

den ilk gün 3D performansınız neyse hep o kalıyor.

Ama HIS'in çıkardığı yeni bir ürün sorunlarımızı çözmese de bizi umutlandırdı. VT Book PCMCIA yuvasını kullanan harici bir ekran kartı. 32MB 266MHz

DDR-RAM'e sahip olan kart özellikle eski model ekran kartlarının performansını arttırabilir. Ayrıca dizüstü bilgisayarınızda monitör bağlama özelliği yoksa buna sahip oluyorsunuz.

Ama 3D performansı oldukça kötü ve denediğim çoğu oyunu çalıştıramadı bile. Yine de bu cihazın şöyle bir entegre Radeon 9600 GPU'lusunun çıktığını düşünmek heyecanlandırıyor.



Donanım Pazarı

Yeni yıla girerken aşağıdaki güzellere birini hediye olarak aldınız mı bilmeyiz? Ama bu sene ekonominin de biraz düzelmesiyle yılbaşı satışları artmış gözüküyor. Ama satışların artışı fiyatları pek aşağı çekmedi. Biz yine de sistemlerimizde izde bir iki ufak değişiklik yaptık. Bu arada kış, yağmur, çamur iyice bozdu havalar. Donanım alıcam diye mağaza mağaza gezip hasta olmayın sakın.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	Athlon XP 1800+ (Box) 67\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box) 105\$	Pentium 4 3.2 GHz 800MHz 466\$
Anakart	MSI KT4V (6712) 64\$	ABIT AN7 nForce2 156\$	Abit A17 I865PE 155\$
Bellek	256 MB DDR-400 Twinmos 38\$	512 MB DDR-400 Twinmos 76\$	512 MB DDR-400 Twinmos x 2 152\$
Sabit-disk	Samsung SpinPoint 7200 73\$	Seagate Barracuda 7200.7 80GB 97\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB 145\$
Ekran Kartı	MSI FX 5200 128 MB 75\$	HIS Radeon 9600 Pro 128 MB 202\$	HIS Radeon 9800 PRO 256 MB 532\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17" 134\$	Samsung 757MB 17" 211\$	Sony G520 21" 902\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 36\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 36\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 36\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 32\$	Sound Blaster Audigy DE 77\$	Sound Blaster Audigy 2 Platinum 194\$
Modem	Apache 56K V90 Internal 33\$	Apache 56K V92 USB 56\$	Apache 56K V92 USB 56\$
Kasa	Aopen QF 50 56\$	Aopen H600 63\$	Chieftec Matrix Big Tower 157\$
Klavye	Microsoft PS2 14\$	MS Multimedia Blue 20\$	Wr. Opt Desktop 53\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 32\$	MS Intelli Explorer 3.0 32\$	Logitech MX700 89\$
Hoparlör	Philips A2.510 54\$	Philips A2.610 77\$	Philips A3.600 142\$
CD/DVD-RW	Samsung 52/24/52 8MB 47\$	Samsung 52/24/52 8MB 47\$	Pextor PX-708A 308\$
Floppy	8\$	8\$	8\$
Toplam	763\$	1263\$	3395\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

Dijital Center Showroom

Çoğu kendi ithal ürettiği ve başka bir yerde pek kolay bulamayacağınız orijinal ürünlerle dolu DijitalCenter.com ilk mağazasını Mecidiyeköy'de açtı. Artık kablosuz ürünlerden, kasa modifikasyon ve overclock ürünlerine kadar farklı ve ilginç donanımları yerinde görerek de alabileceksiniz. Belkin, Vantec, Thermaltake, ABIT, Hercules gibi sağlam markalar sizi bekliyor.

Bu yeni Showroom Ali Samiyen stadının hemen ilerisinde, Oyakbank'ın sokağında. Bir 15-20 metre girince sol taraftaki bu şık mağazayı kaçırmama şansınız yok. Showroom'da ürünleri görmenin yanı sıra uzmanlardan bilgi alabilir hatta bir çoğunu deneyebilirsiniz de. Ama evden çıkmaya üşenenlerdenseniz www.dijitalcenter.com halen cazip fırsatlarıyla hizmete devam ediyor. Yine de bir gidip görmekte fayda var derim ben. Gittiğinizde ben Level okuruyum, Tuğbek Bey yolladı dersiniz ekstra ilgi de gösterirler :)



TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Kışın ortasında cehennem sıcaklarını yaşarken bünyemde, camdan dışarı bakmaya korkuyorum sırf dışarının görüntüsünden üşürüm diye. Nasıl saçma sapan bir durumdur bu anlaşılmaz. Aman neyse... Eritmeden klavyeyi monitörü ateşten, yazalım bitirelim hasta yatağımıza dönelim... (Geçmiş olsun kardeşim -TÖ)

Hatalar Silsilesi

Benim çok büyük sorunun var. Bilgisayarım da AMD Athlon XP 2000+, 128 MB DDR RAM, 64 MB Winfast GeForce4 MX, MSI 6330 K7T Turbo2 anakarta sahibim. İlk başta bilgisayarım çok hata verdiği için format attım (Explorer ve NT Authority hatası internetteyken). Sonra Windows ME yüklerken herhangi bir yerde hata veriyor (kernel.dll ve daha değişik hatalar). Ama yüklemeye devam ediyorum. Yeniden başlattığımda Sistem Kaydı Denetleyicisinde hata penceresi veriyor ve bilgisayarı yeniden başlatıyor. Yeni sistem kaydı yükleyip bütün yüklediğim sürücüler siliniyor. İlk haline geri dönüyor. Format çekip Windows yine yükledim çok kere ama yine aynı sistem kayıt denetleyicisi ve kernel32.dll hataları. Ayrıca oyunları yüklerken veya oyundayken hata veriyor ve oyundan çıkıyor. Oyundan çıkınca, yeniden başlatınca yine sistem kayıt hatası çıkıyor ve beni deli ediyor!!! Farklı HDD denedim yine aynı. Bios güncelledim yine aynı hatalar ve daha bir çoğu. 5 gündür bunu deniyorum. Sizce sorun nerede? Çok uzun oldu kusura bakmayın ama ne yapabilirim bu hatalara karşı? Bilgisayara full format çektim yine aynı! Sizden cevap bekliyorum. Lütfen bir an önce cevap gönderirseniz sevinirim. Kendinize iyi bakın ve her zaman mutlu olmayı bilin.

Semih OKUR

Merhabalar Semih,

Mektubunu ilk okumaya başladığımda aha işte bir Windows ME vakası daha diyecek oldum. Sebep de daha önce bir çok kez söylediğimiz gibi ME'in Microsoft imzalı en çok bug barındıran işletim sistemi oluşu. Başta bu Windows sürümünden vazgeçersen çok iyi edersin. Sorunlarının işletim sisteminden kaynaklanmadığını varsayarsak bahsettiğin hatalara sebep olabilecek donanımın RAM'ler olacaktır. RAM'lerini geçici

olarak değiştirip bir deneme yap. Bir de işletim sistemini değiştir. Bak gül gibi XPlar var, beğenmiyorsan ilk göz ağrısı 98se var di mi ya? (kernel.dll hataları genelde RAM'den gelse de diğer bileşenlerden olma şansı da var tabii. Fırsat buldukça diğer parçaları da geçici olarak değiştirerek dene bence. Ama katılıyorum Jesus'a öncelikle işletim sistemini değiştir. -TÖ) Uzun oldu kısa oldu sen dert etme bunları. Yine bekleriz olmadı. Her zaman mutlu olmayı bilmek noktasında ise ne diyebilirim ki "bunu çok fazla dert etmeyelim". Kal sağlıcakla.

Yeni Sistem'e Tavsiyeler

Selam Tekniker Jesuskane, İki sorum var cevaplırsan sevinirim:

1- Yeni bir sistem topluyorum. İşlemci AMD Athlon XP 2500+, ASUS A7V600 SATA-L anakart, 512 MB DDR-RAM, Radeon 9600 Pro ekran kartı. Bu sistem sence bir oyuncuya yeterli mi. Yanlış bir seçim yapmış mıyım? Birde Serial ATA HDD kullanıyım dedim haklı mıyım ki?

2- Radeon 9600 ile Pro modeli arasındaki fark verdiğimiz paraya değer mi?

Şöyle bir bakışta yanıtılsın sen bunları :) İyi çalışmalar.

Not : Next Level N-Gage programına donanım bölümü lazım bence ve sende donanım bölümü sunucusu....

Emre Özdemir

Selamlar Emre,

Mühendis aslında da neyse. Hemen sorularını cevaplayalım.

1- Toplayacağın sistem bir oyuncu için gayet yeterli. Yanlış bir seçim yapmamışsın. ASUS A7V600 stabilite ve performans bakımından oldukça iyi bir seçim. Serial ATA yeni ve iyi bir teknoloji. Ancak gördük ki teoride olduğu kadar hızlı değil pratikte. Bir oyuncu olarak olsa da olur olmasa da bence (Kablo kalabalığını alması yeter bence. Alınız kullanınız SATA, yeni teknolojileri kullanmak lazım ki eskisinden kurtulalım -TÖ).

2- Verdiğin paraya değerdir. Birincisi 9500 ile 9600 Pro piyasada da hemen hemen aynı fiyata. İkincisi 9600 bulunmuyor pek o yüzden 9500'ü yazdım.

Arada bir iki dolardan biçicik olmaz merak etme.

Not not: Benim ne işim var televizyon programında bilmemne de, Tuğbek "ağabeyiniz" takılsın işte (ağabeye taktığın tırnaklarını yirim kinaye mi yapıyon len? -TÖ).

Ne Kadar İdare Eder

Yazılardan çok memnunuz. Aynı şekilde devam etmeni ve hayatında başarılar diliyorum. Sorularına geçiyorum,

Benim bilgisayarım P4 2.66 GHZ, 2x 256 DDR (333 MHZ), GeForce4 Ti 4200, 120 GB 7200 RPM SG HDD.

1- Ben bu bilgisayarı ne kadar süre kullanabilirim?

2- Ne zaman hangi şekilde güçlendirsem o zaman ne kadar kullanabilirim?

Sevgili Jesuskane işte sorularım bunlar.

Ahiretten Donanım Sorusu

Geçen ay "Ahiretten Donanım Sorularına ne oldu?" başlıklı bir ödev vermiştik sizlere ancak kimseden tek çıkmadı. Allah sonumuzu hayretsin.

Bu ayki talihli okuyucumuz kim bilir ta nereden. Kutuya girmek için özenle hazırlamış yazısını ve sırf bu amaç uğruna posta kutumuza damlamış. Bizde hayal kırıklığına uğratmayalım kendisini, Karşınız da Osman Muslu (Weboski2001).

Jesus Merhaba . Ben sana bir ahiret sorusu attıydım baş felsefesi de klavyemi bilgisayarı yönetir yoksa bilgisayar mı klavyeyi yönetir problemiydi. Şimdi düşünürken fark ettim, anlayacağın jeton geç düşü azıcık... Ben ismimi yazmadım o mektuba. Ben Osman yada rica etsem nick olarak SunRise yazarmısın eğer yayınlanırsa yani tedbir olsun : =) Bu arada mektuplara cevap vermiyorsun danlıyoruz. bye-ee

Bye canım bye bye hatta. Bakın arkadaşlar çok sevdiğiniz Cenk&Erdem ürünü bütün bu insançıklar. Okudukça siz o sayfaları IQ'nuz düşüyor çifter çifter haberiniz yok. Osmancım sen evde tek başına iken yazma böyle mektuplar oldu mu canım kardeşim? Sen de kal sağlıcakla..



Eğer sorularına cevap verirsen çok sevinirim. Sana hayatta başarılar diliyorum.

Görkem ULUSOY

Sevgili Görkem,

Senin aksine ben ise böyle sorulardan hiç memnun değilim. Nasıl soru ki bunlar şimdi yahu. Gelin arkadaşlar hep beraber okuyalım baştan sonra cevaplara bakalım.

Biz de isteriz

Bu sayfalarda yeni ve güzel donanımları tanıttıkça bir çoğunuzun ağzının suyu akarak "Biz de kurcalasak ya şunları biraz" dediğinizi biliyorum. Ama bizim de kurcalayamadığımız bazı donanımlar var. İşte Level editörlerinin en çok kurcalamayacağı 5 ürün.

1) Yeni Alienware Area 51 ve Aruora



2) Toshiba Satellite S25 Serisi



3) MSI Mega PC



4) Tapware Zodiac



5) Apple iPod



1- Sen bu bilgisayarı kullandığın sürece kullanabilirsin. Kullanmaktan vazgeçtiğin an kullanamazsın. Onun dışında bu konfigürasyondaki bir sistem uzun bir süre daha oyuncunun ihtiyaçlarını görecekler.

2- Neresini ne kadar kaç paralık güçlendirdiğine göre değişir bu sorunun cevabı. İki sene sonra tamamını sıfırdan güçlendirirsen bir iki sene daha kullanabilirsin. Bu işlemi her iki yılda bir gerçekleştirirsen hayatını sonuna kadar sistemi güçlendirmek vasıtası ile aynı sistemle idare edebilirsin.

Sana da hayatta başarılar Görkemcim kal sağlıcakla.

FDKJSY Hatası

Selam, ben Özgün.16 yaşındayım, iltifat bölümünü yazmıyorum. Benim çok acil çözülmesi gereken bir problemim var. Geçen Şilent Hill 3'ü aldım yükledim fakat oyuna girerken "The procedure entry point GetRawInputDeviceList could not be located in the dynamic link library USER32.dll." diye bir hata mesajı alıyorum. Diğer oyunlar da aynı hatayı veriyor. Neden olabilir ve nasıl çözerim lütfen yardım et. Sorumun cevabını en kısa zamanda yollarsan çok sevinirim. Bugün olursa daha da çok sevinirim. Çünkü hiç oyun oynayamıyorum. Cevabını bekliyorum.

Ozgün Akalin

Merhaba Özgün,

Yazının bu noktasında sazi Jesus'un elinden alıp birkaç kelime etmek istiyorum. Ama baştan söyleyeyim yazdıklarım direkt sana değil bütün Level okurlarına. Birincisi yukarıdaki başlığımızın Teknik Servis olması Level editörlerinin teknik servis elemanı olarak çalıştığı anlamına gelmez. Elbette elimizden geldiğince sizden gelen mektupları burada cevaplıyor, bu imkanı bulamayanları da direkt e-mail adresinize cevaplıyoruz. Ama buradaki "elden geldiğince" benim için önemli. Çünkü ay geliyor elden 1-2 mektuptan fazlasını cevaplamak gelmiyor. Level'a ilk başladığım dönemde ayda 300-500 mektup bana mısın demezdi, cevapsız mektup kalmasın diye günde 3-4 saat uğraşırdım. Ama artık hem derginin sorumlulukları daha ağır hem de bir yandan TV programı, bir yandan turnuvalar üzerimize geliyor ve o 3-4 saat günde 3-4 dakikalara iniyor. Maalesef bu ülkede oyunculuk adına ciddi iş yapan çok az insan var, bizim cephede ise sadece biz varız ve her şeye yetişemeyiz. Bu yüzden herkesten ricam mektup atarken "Sorumun cevabını en kısa zamanda yollarsan çok sevinirim. Bugün olursa daha da çok sevinirim" gibi isteklerde bulunmayalım. Çünkü herkesin bu isteğinin karşılanabilmesi için ofiste sırf mektup cevaplayan bir editör olması lazım ve şu an böyle bir im-

kanımız yok. Ayrıca aynı soruların sürekli gelip durması bizi başka bir gerçekle yüz yüze bırakıyor. Teknik Servisi okuyup takip etmeyen bir çok insan Teknik Servis'e mektup atıyor. Bence bu hiç adil değil. Çünkü bu bölümü takip etmek mevcut veya gelecekte karşılaşacağınız sorunlarınızı çözebilir. Teknik Servis'i hiç okumadan direkt mektup atmak Level editörlerine tam anlamıyla teknik servis elemanı muamelesi yapmak. Eğer bu dergiyi okuyan 20.000 (x3 omuz üstü - blx) kişinin hepsi aynı şeyi yapsa bırakın beni, burada bütün Level editörleri sabah akşam mektup cevaplasa yine yetişemeyiz.

Şimdi gelelim senin sorununa Özgün. Açıkçası sorunun cevabını bilmiyorum. Gelinde bir sorunun cevabını bilmeniz için ya basit bir soru olmalı ya da o sorunu önceden yaşamış olmalısın. Ben böyle bir hata mesajı ile karşılaşmadığım için ancak mantık yürütebilirim. Hata mesajı giriş cihazları ile ilgili olduğuna göre sorun DirectXInput dolayısıyla da DirectX'den kaynaklanıyor olabilir. Bu yüzden DirectX 9.0b'yi kurmanın faydası olabilir. Veya Başlat > Çalıştır'a gelip dxdiag yazarak DirectX'de bir sorun var mı bakabilirsin. Zaten bu tip durumlarla karşılaştığınızda kimseye sormadan önce DirectX'i kontrol edip ekran kartı sürücülerinizi güncelleyin. Sorunların yüzde yetmiş bu şekilde çözülecektir. Sorunu çözmek için yapabileceğin başka bir şey ise sorunu forumlarda tekrarlamak. Benim başıma gelmiş olmasa da aynı sorun belki forumdaki başka bir okurun başına gelmiştir ve çözümünü biliyordur. Eğer www.level.com.tr/forum adresindeki bizim forumlarımızdan fayda görmezsen www.oyunasana.com da bulunan "Teknik Destek, Bağlantı" forumunu da deneyebilirsiniz. Bir yandan bakman gereken diğer bir yer ekran kartının üreticisinin web sitesindeki "Support" bölümü. Buradaki "FAQ" bölümleri bazen çok faydalı olabiliyor. Ayrıca bazı üreticilerin "Support" bölümlerinde kendi forumları da var ve ben bile bir çok sorunumu bu forumlardan çözdüm. Her şeyi denedin ama sonuç alamadıysan eğer, geriye her derde deva bir çözüm kalıyor: Format!

Bu kadar uzun ve didaktik olduğum için kusura bakmayın ama bazen böylesi hatırlatmalar yapmak gerekiyor. Şimdi esaslı bir kapanış konuşması için sözü yine Jesuskane'e bırakıyorum.

Exit

Çok fena hastayım, demiyorum bir şey, acilen yatağa dönüyorum, mesaj atarsın gelince, bye okurcuğum görüşmek üzere. ☺

FİLM ► ONCE UPON A TIME IN MEXICO

Meksika'da olmak varmış...



Bir terslik çıkmazsa, yılbaşından hemen önce, Robert Rodriguez'in son filmi "Once Upon a Time in Mexico" vizyona girmiş olacak. Tarantino'nun kankası olan Rodriguez'i Desperado, Gün Batımından Şafağa, Fakülte filmlerinden hatırlıyor ve seviyoruz (ama neden Spy Kids diye bir film çektiğini de anlamıyoruz). "Bir Zamanlar Meksika'da", Rodriguez'in Meksika odaklı spagetti western üçlemesinin son ayağı; öncekiler El Mariachi (Gitarist) ve Desperado idi.

Yine ateşli Antonio Banderas gitarıyla ortallığı duman edecek ve yine esmer dilber Salma Hayek seyirciyi terletecek. Ama bu sefer yalnız değiller. Kadroya inanılmaz isimler eklenmiş. Johnny Depp başta olmak üzere Mickey Rourke, Willem Dafoe ve garip ama gerçek Enrique Iglesias filmde arz-ı endam edecekler. Konuya gelince... en iyisi boşverin ve kendinizi havada uçan kurşunlarla yıldız oyuncuların dansına bırakın. Bir Zamanlar Meksika'da adeta yerinde duramayan bir film. Silahlar patlıyor, arabalar havaya uçuyor, cool laflar ediliyor, teki-la shotlar yapılıyor ve sırlıslıkla aşklar yaşanıyor. İyiler çok iyi ve kötüler çok kötü. Erkekler çok yakışıklı ve kadınlar çok güzel. Ortam Meksika, hava çok sıcak ve herkes terli ve silahlı. El Mariachi geri dönmüş ve bela istemiyor ama bela onun peşini bırakmıyor tabii ki. Tam bir görsel şenlik, çatapat-

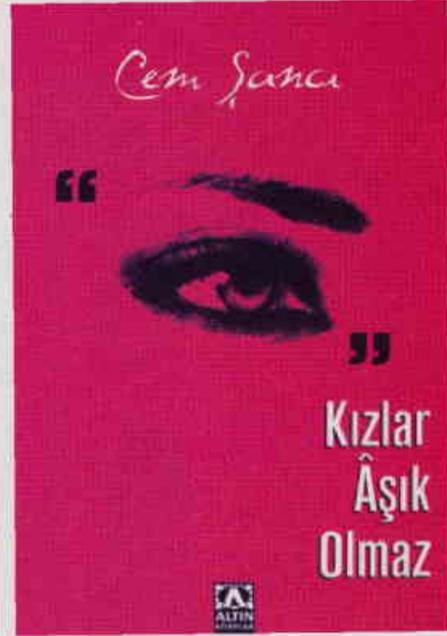
ların hız kesmediği türden.

Üçüncü bir film çekme fikrini aslında Tarantino vermiş Rodriguez'e; tıpkı Sergio Leone'nin Clint Eastwood'lu 'dolar' üçlemesi gibi sen de artık "İyi, Kötü ve Çirkin"ini çek demiş (hatta filmin adını da Tarantino söylemiş). O dönem burun kıvıran Rodriguez, George Lucas'ın Star Wars: Bölüm 2 için kullandığı, Sony'nin saniyede 24 kare çeken dijital kamerasına kavuşunca, hemen Bir Zamanlar Meksika'da projesini raftan indirmiş ve ekibi toplamış. Ekip diyorum ama oyuncular dışında aşağı yukarı her işi kendisi yapmış Rodriguez. Gerçekten Hollywood stüdyo sistemine ancak bu kadar bağımsız direnilebilir. Yönetmen kendisi, görüntü yönetmeni de o. Senaryoyu yazan, kurguyu yapan ve müzikleri besteleyen de yine o. Tam bir sinemacı. Uzun lafın kısısı bu eğlenceyi kaçırmayın.



KİTAP ► KIZLAR AŞIK OLMAZ

Altın Kitaplar



İnsanoğlunun karşı cinse ilgisi ve merakı kendini tanımasıyla başlar. Merak eder ve anlamaya çalışır. Fakat anladıkları onu her zaman mutlu etmez. Kızlar Aşık Olmaz anladıklarından mutlu olmayan ve başkalarının da canı yanmasın diye diğer gençlere de anlatmak amacıyla bir operasyona girişen üç gencin hikayesini anlatıyor.

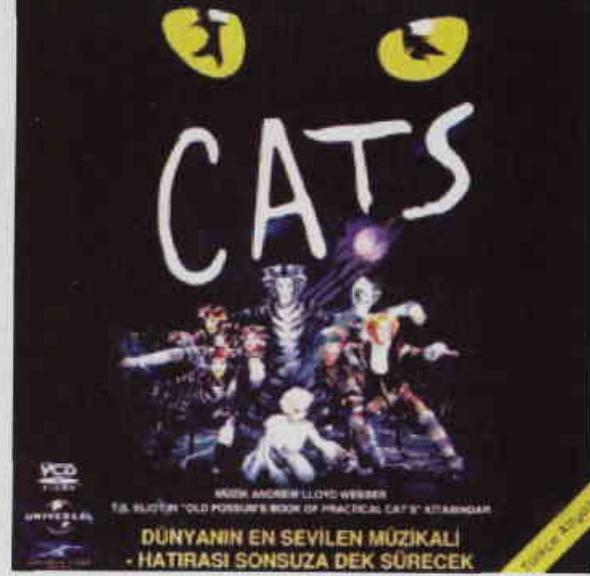
Cem Şancı'yı ve tarzını tanıyanlar kaleminin ikili ilişkilerde ne kadar sivri olabileceğini bilirler. Cem Şancı Kızlar Aşık Olmaz'da "Gerçeğin de içinde bir çok renk saklandığını, her görülene inanılmaması gerektiğini" benzer bir çizgiyle hayata dokundurular, ince eleştirilerle aktarıyor. Kitapta günümüz Türkiye'sine de bir çok gönderme bulacaksınız. Sözün Özü: Kızlar Aşık Olmaz hayatın ve ikili ilişkilerin ne kadar acımasız olabileceğini Cem Şancı'nın bakış açısından aktaran ve kendi hayatınızdan da örnekler bulabileceğiniz hem ciddi hem de komik, keyifli bir kitap.

VCD/DVD ► CATS - UNIVERSAL MÜZİK

Müzikal denildiğinde akla ilk gelenlerden biri 1981'den beri yirmialtı ülkede eli milyon kişiye ulaşan Cats klasiğidir. Nasıl ilklerden olmasın ki? Andrew Lloyd Webber dehası müziklere mükemmel koreografi ve makyaj eklendiğinde tadından yenmez bir şov çıkıyor ortaya. Ünlü İngiliz aktör John Mills ve (onlarca cover'ı bulunan ünlü Memory ile) Elaine Paige gibi ünlü sanatçılar da Cats'in bu orijinal versiyonunda bir araya gelmişlerdi. Böyle bir eseri ölümsüzleştirmenin ve daha çok kişiye ulaştırmanın yolu günümüz medyalarından geçiyordu. Ve nihayet Cats Türkçe alt yazılıyla VCD

formatında güzel ülkemiz raflarını da doldurdu. Parçaları kayırmak zor olsa da Memory, Mr. Mistoffelees ve the Jellicle Ball ilk favorilerim. Yaklaşık iki saat süren eserin DVD versiyonu 5.1 ses desteği ve röportajlar gibi ekstralarla geliyor.

Sözün Özü: Yirmiüçüncü altına giren Cats'e Skyman'ın seçimi diyerek hem göze hem de kulağa hitap eden dört dörtlük bir şov izlemek isteyen herkese tavsiye ediyorum.



FİLM ► BIG FISH

Cehennemden çıkış bileti

Tim Burton. Eleştirmenler ona Hollywood'un fantastik çocuğu diyorlar. Düş kurmakla yetinmeyip, düşleri görselleştirebilen bir yönetmen. Böyle bir dünyada bunu başarabilmek çok zor ama o hiç vazgeçmeden, daldan dala konuyor; masallarını anlatıyor. Onun birçok filmini izlerken, dört köşe olduk, sekizgene dönüştük

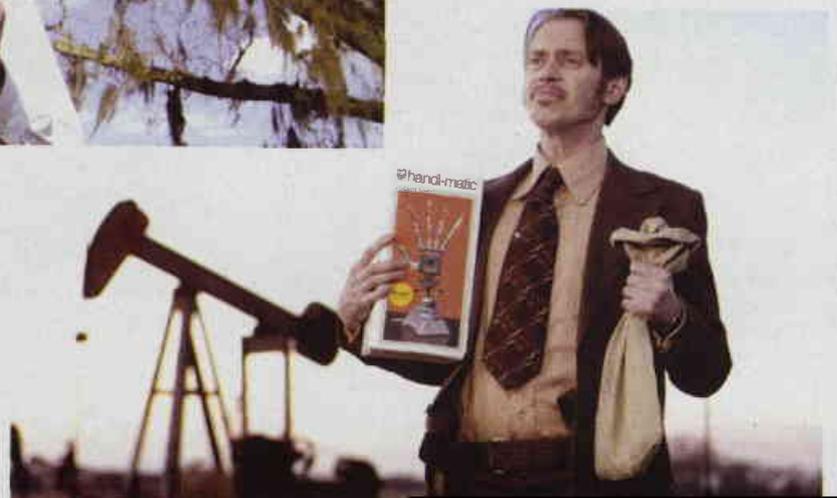
kurtuluş olabilir.

Bu sefer her zamanki başrolü Johnny Depp'in yerini Ewan McGregor almış durumda. Yeni filminde Tim Burton bir baba-oğul öyküsünü anlatıyor. Edward Bloom (McGregor) herkesi uydurduğu masallarla adeta büyülemektedir. Yolculuk onun için bir tutku olduğu için Ala-

bama'daki küçük bir kasabadan yola çıkıp, hemen hemen tüm dünyayı dolaşmış ve dağarcığına bir sürü hikaye depolamıştır. Bitmek bilmeyen bu doğaüstü hikayeler ona çevresinin sevgisini kazandırmıştır. Ama bir kişi için bu durumdan hoşnut değildir. Bu kişi de oğlu William'dan başkası değildir. Big Fish, rengarenk bir Tim Burton filmi. Anlatılan masallar olağanüstü türden ve yönetmenin önceki filmlerinden izler taşıyor. Ewan McGregor'ın yanı sıra Helena Bonham Carter, Steve Buscemi ve Danny DeVito ilginç rollerde karşımıza çıkacak. Big Fish anormal bir film olsa gerek, ne de olsa bir Tim Burton filmi.



ve ağızımız kulaklarımıza vardı. Batman, Beterböcek, Makas Eller, Nightmare Before Christmas ilk aklıma gelenler. Ama en son Maymunlar Cehennemi onun için tam bir fiyasko oldu. Orijinallerin yaratıcısı olmak varken bir yeniden çevrime hiç bulaşmayacaktı. Neyse, yeni yılda (tahminen Şubat ortası) gösterime girecek olan Big Fish, Tim Burton için cehennemden



İşgal

gorcan.abi | gorcanabi@level.com.tr

Bu ay buradan ÖSS'ye hazırlanan arkadaşlara seslenmek istiyorum. Dışinizle tırnağınızla kazıdığınız, girdiğiniz okul da hayattaki herşey gibi yalan! Koca koca adamlar, at gibi kızlar var ama kafa hala aynı. Hala hoca yalakaları, küçük kağıtlara yazılmış kopyalar ve kaçılmalı hocalar varmış. Ben yoktur sanmıştım, yanlışmışım. Şeytan diyor al bi motor kop git! Ama dur bakalım biraz daha zorlayacağız artık...

Neyse bu ayki albümlere geçelim. Yav adam gibi de dinleyemedim. Yine yeni gruplar filan var bir sürü. Okul-ış derken meşgalimizden işgalimize zaman ayıramıyorum.

Nightrage Sweet Vengeance

Hastasıyım İsveç Death Metal'inin! In Flames, Darktranquillity, Kalmah... Melodik, teknik ve hızlı. Daha ne istesin şu deli gönlü :) "Ulver bana gülver" adlı arkadaşım bana Nightrage diye bir grup var dediğinde pek umursamamıştım ama sonradan At the Gates'in vokalı Tomas Lindberg'in yeni grubu olduğunu söylediğinde hemen aldım albümü. Aslında olay şuymuş. Şimdi, eski Exhumation elemanı Marios Iliopoulos gitar ve de vokal olarak Nightrage'i Yunanistan'da kuru-

yor. Sonra İsveç'e taşınan grup ortamın hasına giriyor ve Gothenburg'daki en baba stüdyo olan Studio Fredman'a gidiyorlar. Burada albümü Fredrik Nordström prodüktörlüğünde kaydediyorlar. Sonunda da bizim Tomas da geliyor gruba ve ortam kuruluyor.

Bilmeyen vardır diye yazıyorum. Bilenler okumasın. Bu İsveç Death Metal'i hadisesini başımıza saran elemanlar At the Gates'tir. Onu diğer gruplar takip etmiştir. Şimdi Nightrage'in bir tadına bakalım.

Aman o da ne! Bir başlıyor albüm, çıkaramıyorsun bir daha. The Tremor adlı şarkıyı dinlemeyen ölsün diyorum. Akabinde de "böyle yaşamak olmaz" diyorum :) Albüm öyle öküze bağlamış değil sakın yanlış anlamayın. Parça girişleri mükemmel rifflerle süslü. Bakın yazın şunları bir yere. Hero, Macabre Apparition ve Gloomy Daydreams parçalarını dinlemeyeni çok pis döverim. Mükemmel. In Flames'in eski hali gibi...

Albüm böyle giderken Circle of Pain şarkısına geliyoruz. Ve ne görüyoruz? Dünyanın en güzel vokalinin! Hard Rock gruplarına taş çıkarır yani. Burdaki vokali de Hounted'tan Per M. Jensen abimiz yapmış. Gidin bir aralarını ööün :) Şarkı da mükemmel zaten. Yavaş girip sonradan gazlanan şarkıların ayrıca hastasıyım za-



ten. Oyi! Az dur işte! Son parça da hasta, süper! Glam dinleyen sevgilin varsa dinletip kafalarsın "bak işte ben de dinliyorum" diye :)

Valla sert müzik seven herkese tavsiye ediyorum. Edinin бүdүнүн mümkünse. Hatta ayrı albümü diyorum!

Arch Enemy Anthems of Rebellion

Şimdi şöyle: Ben daha önce dinlemedim Arch Enemy. Adına uyuz oluyordum ondan dinlemedim. Hep aklıma Public Enemy diye bir rap grubunu getiriyordu. Bir de sağdan soldan araklama mevzusu vardı. Metallica, Sepultura filan kaynatıyorlarmış diye duymuştum. Şimdi nasip oldu dinliyorum. İlk dinlediğimde ben bu kadının kadın olduğunu, yani bu böğürtünün bir kadına ait olduğuna inanamadım. Röooaah diye söylüyor hatun. Brutal vokal bir hatun! İkinci kere dinliyorum. Taa yıllar önce Temple of the Absurd diye bir grup dinlemiştim. Hayran kalmıştım ama bulamamıştım o zamanlar kasedini. Malum mahrumiyet yılları. Şimdiki gibi netten-arat indir yok ki...

Albüme gelirsek. Şimdi ben bu grubun diğer albümlerini bilmiyorum ama bu albümü çok sevdim. Sinire kestim ya okul davasında, nasıl dinliyorum röh röh diye!





Tear Down the Wall diye bir introyla giriyor albüm. Ben uyuz olurum introlara. Hemen ikinci şarkıdan başlatıyorum albümü. Of ama nasıl bir başlangıç! Riff'in anasını ağlatmışlar, Gitar davul derken vokal bir giriyor eh yani... Albüm boyunca tüm parçaların temposu yüksek ve süper azdırıyor. Benim hasta olduğum parçalar: Dead Eyes See No Future, Despicable Heroes, Dehumanization ve Leader Of The Rats. Albümdeki ilginç yanlar ise bazı şarkı aralarındaki kısa parçalar. Öküz gibi giderlerken birden Marching On A Dead End Road parçası giriyor. Akustik gitar ve klavye sadece. Bir de Anthem diye bir parça var o da süper atmosfer katıyor aslında albüme. Ben çok beğendim albümü. Eski albümlerini de edineceğim. Dinlemediyseniz dinleyin diyorum.

Dream Theater Train Of Thoughts

"Onun baterisi var çalar mı çalar, o hayvan gibi virtüöz solo atar mı atar, ama ağırı ruhuuuuğu yooooğk!" Abi bir türlü ısınamadım şu gruba. Tamam filarmoni orkestrası karizmasıyla çalışıyorlar da bana mı çalışıyorlar abi? Çok kasiyorlar gibi geliyor bana. "Metal ortamının kralı biziz, bi nota vururum aklını alırım" modundalar sanki. Samimi gelmiyor işte bana. Seveni çok tabii ki. Ben de dinledim. Hatta ilk şarkıda oldukça heveslendim.

Ama o vokal yok mu? Bir girdi... İşte ondan sonrası ızdırıp oldu bana.

Neyse işte son 2 albümün prodüktörlüğünü üstlenen John Petrucci ve Mike Portnoy bu albümü de iki başlarına yapmışlar. Şarkılar direkt Dream Theater... Gitarından davullarına kadar... Tabi bir de o vokal! Neyse sevenler tepeme binmesin şimdi. Çok da kötü değil albüm. Hatta bazı yerlerde şaşırttı beni.

İlk şarkı As I am'in riffleri metal kökenli, ağır riffler. Sonrasındaki parça This Sying Soul'un da giriş süper. Çift krosklar, taramalar filan. Sanki Death Metal grubu. Tabii sonra öze dönüyorlar. Vicarı vicarı dürüdü dürüdü sololar filan. Dur be abiciğim yavaş! N'oluyo ya? Diğer şarkılar da genelde bu formatta. Tüm şarkılar 10 dakikanın üstünde. Ben Endless Sacrifice'ı sevdim, Diğerlerini pek sevmedim. Seveni sever. Gayet efendi albüm aslında. Daha önce dinlemeyenler için de "böyle ben virtüöz dinlemek istiyorum, en iyi gitar nasıl çalınır, davul nasıl çalınır" diyorsanız alın deneyin.

Bu arada 14 Şubat'ta konser var. Geçen konser süperdi. Bu konser de güzel olur sanıyorum. Ama bir handikap var bu seferki konserde. Çok uzakta. Medeniyetten en az 2 saat uzak ve gecenin o saatinde oradan nasıl eve dönülecek bilemiyorum. Cebinize taksit parası koymadan gitmeyin diyorum. ☺

► **Kunilyalı(!) Heavy Metal grubu Helloween** İstanbul'daki bombalama olaylarından tırstıkları için konseri iptal ettiler. İleriki bir tarihe ertelenen konser bu ödele heriflerin zevkine kaldı yani... Biletler de elimizde patladı. Zihni'den aldığım biletin parasını alabilmek için sabah akşam gittim kapılarına ama nafile. Sonunda DVD aldım bilet parası yerine, gel-dim evime.

► **White Zombie** frontman'ı **Rob Zombie**'nin yazıp yönettiği korku filmi **House of 1000 Corpses** şu günlerde ülkemizde de vizyona giriyormuş. Amele filmi gerçi. Klasik iki kişi bir eve taşınıyorlar ve bir bakıyorlar bahçede bir sürü ceset gömülü. Ondan sonra süper korku... Ama gidelim bakalım eleman nasıl yönetmiş diye.

► **Lacuna Coil**'in son albümü olan **Comalies**'daki süper şarkısı **Heaven's A Lie**'a klip çekmişler. Aha adresi: http://mp3.centurymedia.com/videos/lc_heavens.ram

► **Bak sen İtalyanlara yaa! Gods of Metal** festivalinde **Alice Cooper, Twisted Sister, Testament, Motörhead** ve **Judas Priest** sahne alacakmış. Eh be kardeşim!

► **Uzun süredir ses seda gelmiyordu Slipknot**'tan. **Nisan Mayıs** aylarında tam gönül yaylarımızın gevşediği sıralarda bir albümle karşımıza çıkacaklarmış.

► **Ozzy Osbourne** dört tekerli motosikletimsi aletle gezerken düşüp, kafasını gözünü kırmış. Bir dakikadan fazla nefezsiz kalan **Ozzy**, güvenlik görevlisinin yardımıyla kurtarılmış. Köprücük kemiğini, 8 kaburgasını kıran ve omurgasını zedeleyen **Ozzy** hastanede takılıyormuş. (Eh be abi n'aptın sen ya? Ulen otur evinde, fitır fitır çocuk gibi n'abiyon?)

► **King Diamond** yeni albümü **The Puppet Master**'in ardından konser albümünü piyasaya çıkarıyormuş. **Abigail II** turnesi kapsamındaki **Amerika** konserlerinden oluşan albüm çift CD ve DVD olacakmış.

Zakk Wylde'in grubu **Black Label Society**'nin yeni albümü **Hangover Music, Vol 1** piano ve akustik gitar ağırlıklı olacakmış. Tabii **Zakk** varsa solo da olur. Olacakmış da...

► **Lake of Tears** 2002'de çıkardıkları -pek de kulağa hitap etmeyen- **The Naonai** albümünün ardından yeni albümleri **Black Brick Road** için stüdyoya girmişler.

► **Slayer** gitaristi **Kerry King** **KFK Industries** (**Kerry Fucking King**) adı altında 6 yeni **T-Shirt** tasarlamış. Almak istiyorsanız www.kfkindustries.com adresine bakın derim.

gorcan abi'nin 2003 Playlisti

1. **Opeth - Damnation CD**
2. **Megadeth - Rude Awakening DVD**
3. **Kreator - Live Kreation DVD**
4. **Kalmah - Hades CD**
5. **Ozzy Osbourne - Live at Budokan DVD**
6. **Pink Floyd - Pulse DVD**
7. **Pink Floyd - Animals CD**
8. **Amorphis - Elagy CD**
9. **KISS - Alive III CD**
10. **Overkill - The Years of Decay**

HAYAL ALETİ

"fithos lusec wecos vinosec"

Ali Aksöz | aliaksöz@ievet.com.tr

Bir yıl daha geride kaldı. Toplum olarak biraz daha ilerledik şu hayatta, bazı tecrübeler edindik. Ama merak etmeyin muhterem Takipçiler. Burada zitliklardan oluşan o klişe cümleyi kurmayacağım.

Başarısızlıklar, olgun bir şekilde onu karşılayanlara çok şeyler kazandırdı. Yenilgilerini, yeni denemelere yakıt etti bazılarımız. Bazılarımız da haklı başarılarını sefasını sürdürdü.

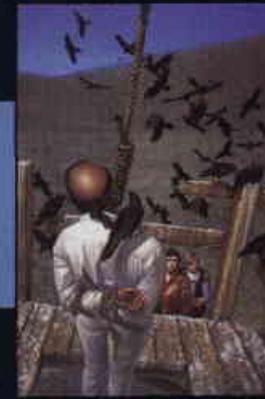
Ben de oturdum ve dedim ki, (İlke

danmaya başlayan fantastik kültür, ilk günlerinde ne büyük bir beklentiyle karşılanmıştı habirleyin. Camiaya yeni girenler, ilk çıkan kitaplara yeni boyband albümüne saldıran genç kızlar gibi saldırmaktaydı. Bugünlerde ise çıkan kitaplar, ZvE'nin çıkışı ve fantastik ürünlerin her çeşidinin ülkemize girişi yapması yerli oyuncuyu - şımarttı demek istemiyorum - biraz nazlandırdı. Elbette birkaç yıl evvel, ayda bir çıkan kitaplara para ayırmak daha kolaydı ama mevzubahis olan şey sadece alım gücü değil. Türk fantazyaya okuyucusu; bazen hatalı eleştirilerle ve kulaktan dolma bilgilerle yargılsa da, piyasaya sürülen materyaller artık yavaş yavaş beğenisini şekillendiriyor.

Gönül verenler

Olgunlaşan camianın talepleri de buna bağlı olarak özellikle geçtiğimiz sene içinde oldukça değişti ve netleşti. Artık önüne geleni başarı yayinevleri değil, ne basacağını daha iyi bilen, işe hakikaten gönül vermiş yayinevleri var. Ankira ve Arkabahçe WoTC üzerinde netleştiler. Zaman geçtikçe baskı, dizgi, çeviri hataları azaldıkça azaldı. Dünyanın en önde gelen RPG firması olan Wizards of the Coast'un toplamda birkaç yüz materyali azar azar da olsa çeviriliyor, şimdiden birçok eser raflarda belirdi. Arkabahçe, Başlangıç Seti ve Zindanlar ve Ejderhalar oyunu ile yabancı dili olmayan - ama Farsça bilen ;) - Türk gençliğine yepyeni bir alemin kapılarını açtı. O kapı hala isteyenler için aralık duruyor, ve kapının arkasında ışık var. **Gelmesi muhtemel onlarca modül, macera ve materyalin** yansıttığı ışık bu. Metis Yayinevi, elindeki serileri başladığı çizgide nihayete ulaştırmak üzere. Bundan sonra bu maceradaki rolü ne olacak bunu zaman gösterecek. İthaki yayinevi hızıyla bir rüzgar yaratmış durumda. Birçok koldan geldiği camiaya etkisi altına aldı bile. **Arkabahçe**, yayınladığı çeşitli çizgi romanlarla **çr severleri de sevindirmeye devam edecek**. İthaki de Hellboy ile girdiği bu alana, roman yayınlamadaki başarısını yansıtmayı bildi.

Böylece önümüzdeki seneyi, bu üç yayinevinin aralarında izole ettiği tatlı bir yayın çekişmesiyle geçireceğimiz neredeyse kesin gibi. Bu hoş çekişme basılan kitapların kalitesini de mutlak suret-



te yükseltecektir.

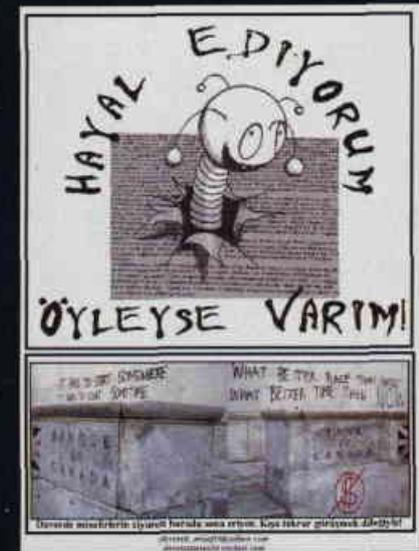
Bunun dışında Karabasan ile yerli çizgi romancılığa yeni bir soluk, bir itiş getiren **Arkabahçe'nin** bu konudaki çalışmalarını hızlandırdığını biliyorum. Üstelik bu yayinevinin yerli çizimlere **Animasyon Çizim Desen Anatomi workshop'ları açtığı** haberini de buradan verelim. Yine **İthaki gibi, Can gibi yayinevleri de yerli yazarlara daha çok yer vermeyi amaçlamakta**. Yerli fantazyadaki bu dalgalanmalar; genç yazarların veya başarılı fantazyaya yaratıcılarının kendilerini ve eserlerini gösterme fırsatı bulmalarına, hırpalanmalarına veya aldatılmalarına engel olmaya, belki de ilerideki günlerde yabancı benzerleriyle uluslararası plat-



KAYA ve Mehmet Ali Deniz YALMAN'a selam ederek ve mektuplarını bir sonraki ay yayınlayacağıma söz vererek bir yıldan uzun süredir Hayalet'lerle haşır neşirsin... Görünen ve görünmeyen, iyi huylu ve habis. Öyleyse bir soluklanıp şu camianın bir analizini yapmanın vaktidir.

Bazı bazı bahsettğim eskilerden. Gözümüz gibi sakındığımız, gıcır yenileri baş köşedeki yerini alsın da korunaklı bir yerde daima saklanacak, fotokopi PhB'lerden ve o eski oyuncuların. Daha doğrusu o eski oyunculuğun zihniyetinden. Düzgün Türkçe'si, "Oyun" ile "Hayal"ı, "Sahte" ile "Gerçek"i birbirinden rahatlıkla ayıran, birbirini kollayan, tanıyan, saygı duyan ve ne yazık ki nesil tükenen o eski oyuncuları.

Lord of the Rings'in romanı ile kipur-





formlarda yarışabilmelerine yol açacak. Bu dalgalardan en çok tanınanı, sevgili Barış Müstecaplıoğlu'nun Perg serisi belki de. 2004 senesi içinde ünlü **Perg serisinin rol yapma oyununun Arkabahçe yayınevinden çıkması planlanıyor**. Bunu takiben, yine **konusunu Barış'ın kaleme alacağı bir Perg çizgi romanı gündemde**.

Yakın geçmişte aynı rotayı Salvatore'un DemonWars serisi ile izlediğini düşünürsek, Barış'ın ve Arkabahçe'nin ne kadar iddali olduğunu bir nebze anlayabiliriz sanıyorum. Yine aynı yörengeden **bir başka proje olan Arkanus var**. 8 seneden fazla bir zamandır üzerinde çalışıp, bugün gerçekten iddali bir noktaya getirdiğimiz **bu proje de çok yakında raflara vuracak**. Orijinal bir yaklaşımın üstüne yerleştirilmiş çok detaylı bir gerçeklik sunacağız sizlere.

Basılı fantazyada hal böyleyken bir başka ilk de sevgili Doğu Yücel'den geliyor. Hemen hepinizin okuduğunu, yakından tanıdığını tahmin ettiğim **Hayalet Kitap'dan uyarlanan** ve birbirinden ünlü isimlerle, yabancı korku sineması örneklerine rakip olabilecek **bir film... Okul**.

Biraz da İnternet'e bakalım

LL uzun zamandır üstünde çalıştığı 4. sürümünü hazırlamakla meşgul, eski sitelerden **Pranga (com)** da yeni tasarım ile okuyucularının karşısına çıkmayı hedefliyor. **Fantastikkurgu (com)** sitesi, yerli okurun romanlara odaklanan gözü olmayı sürdürecektir. Yeni sitelerden **Fantasturk (com)** güzel bir çizgi oturtmaya çalışırken, **Gölge (kanguncesi.com)** edebi olarak ön plana çıkıyor. **Pürüzlü Sınırlar (jt.lightdark.net)** yenilenmekte olan içeriğini okuyucularına sunmaya hazır. **Orta Dünya (com)** da dolu sayfalarıyla Tolkien meraklılarına rehberlik etmeye devam ediyor. **Star Wars Türk (com)**, **Resimli Roman (net)**, **Anime Türkiye (anime.gen.tr)** ve **Çizgi Roman (com)**

gibi siteler de içerdikleri spesifik bilgilerle bu alanların meraklılarını tatmin etmeyi sürdürüyorlar. **RhDergi (com)** de, **Troya Projesi** ile mitolojik çizgi film ortaya çıkartma peşinde hızla yol alıyor ve ortaya gerçekten harika şeyler koyuyor. Anime ve Japon korku filmlerinin sinemalarda gösterime girmeye yavaş yavaş başlaması ayrı bir sevindirici haber. **Önümüzdeki sene, daha çok eseri görmüş perdede izlemeyi umuyoruz**.

Güzide bilimkurgu dergimiz **Davetsiz Misafir (www21.brinkster.com/davetsiz2/)** de dopdoludur bir dergi sunmaya devam ediyor bizlere. Ve gelecek, bu konuda güzel gelişmelere gebe. Kim bilir belki kalitesini ve ciddiyetini ispatlamış insanlardan **Davetsiz Misafir'e bir kardeş gelir**.

Con'larda biraz durgunluk olsa da **MetuCON, BaşkentCON ve İtüCON'lar** eminim bu sene de devam edecek. Yeni CON'lar düzenlemek isteyenler bu gruplarla ve üniversite kulüpleriyle irtibata geçmeli.

Bir başka taraftan da nihayet kurulan **Türk Fantazyaya Topluluğu**.

Yerli fantastik organizasyonları birleştirmeyi, bu birleşen güçlerden daha kalabalık ve kendinden haberdar bir kitle yaratmayı, sansasyonel gazeteciliğe ve önyargıya karşı daha güçlü ve bilinçli bir şekilde durabilmeyi, yeni oluşumlara örnek olup, onları belli standartların üzerine çıkmasına yardım etmeyi, yerli girişimleri ve okuyucu kitlesini, hepsinden önce de anadilimiz olan Türkçe'yi muhafaza etmeyi amaçlayan TFT (www.turk-fantazyaya.com) kuruldu.

TFT'ye üye olmasını istediğiniz site-ri(nizi) bize yazabilir, bireysel olarak da; TFT'yi duyurarak ve prensiplerine sahip çıkarak da bize destek verebilirsiniz. Büyüyen TFT, umuyoruz ki büyüyen camiamızın kalkanı ve kalemi olarak hareket edecektir. Yenileri de dahil olmak üzere, tüm üniversite kulüpleri bizi (TFT) varlık-

larından haberdar etmeli. Böylece onları da dahil edebiliriz oluşuma.

Ve son olarak sizlere geçtiğimiz aylarda sona eren **Lost Library Sanal Gerçeklik Öykü Yarışması** ile aynı dönemde açıklanan **İthaki Jules Verne Öykü Yarışması Bilimkurgu Dalı sonuçlarını** açıklamak istiyorum.

Lost Library Sanal Gerçeklik Öykü Yarışması Dereceleri:

- 1- KUMSAL - Özgür Erk - Hollanda
- 2- YAKIN GELECEKTEN MASALLAR - Murat Güney - İstanbul
- 3- SİLİKON YAPRAKLAR - Ahmet Atasoy - İstanbul

Mansiyonlar GERÇEKLEŞMEYEN GERÇEK - Barış Tarım - Bursa

- KOMA - Salih Kurt - İstanbul
MARS 7 - Akın Başal - İstanbul
Umut vaat eden genç yazar ödülleri:

- KÖLE - M.Furkan Tunalı (16)- İstanbul
SAHTE GERÇEK - Müge Tanfer (18)-İstanbul
İthaki Jules Verne Öykü Yarışması Bilimkurgu Dalı

1. Ayşegül Nergis
2. Murat Güney
3. Ümit Yaşar Özkan

Mojo, gel kızım. Bu ay misafir almadık, kapıda beklemene gerek yok. Gel biz Starbucks'a gidip bir House Blend içelim.

Sürçü lisan ettiyse affola...

Jukebox:

- ▶ 2Pac feat Nas, Method Man & Redman - I Got My Mind Made Up
- ▶ Nelly feat Snoop Dogg - Shake Ya Tailfeather
- ▶ Johnny Cash - We'll Meet Again
- ▶ 50 Cent - Good Die Young
- ▶ Dr.DRE - Big Egos
- ▶ LL Cool J - Ain't No Stoppin' This



DERGİ ÜZERİNE GÜZELLEME

Okur mu Level'dan yoksa Level mı okurdan?

Sadece oyun dergilerine has mıdır bu veya başka hangi dergiler için geçerlidir bilmeyorum... Ama hem bizim eminim ki hem de diğer oyun dergilerinin okurları bir başka fanatik oluyor. Dergiye ve yazarlara olan bağlılık bir yana, dehşet bir dergiye kurcalama isteği seziyorum ben. Özellikle okurların dergi ortamını, dergi içinde olup bitenleri merakı hep had safhada. İtiraf etmek lazım bu bazen sıkıcı olmuyor değil. Özellikle Internet ortamında "O dergi şöyle bu dergi böyle" muhabbetleri döndüğünde veya derginin en hareketli günlerinden birinde içeri 3 okur birden girince canınızın sıkılmaması elde değil. Okurları görmezden gelip işinizi bitirip onları üzecek misiniz, yoksa onlarla ilgilenip işleri mi asacaksınız. "Keşke okurları yazılardan başka bir şey önemsemeyen sıradan bir dergi çıkarıyor olsak" demiyor değilim bu tip durumlarda. Ama sıradan bir dergide çalışma isteği diğer açıdan bakınca düpedüz nankörlük. Çünkü insanların sizi önemsemesi, sizi aileden biri olarak görmesi kadar güzel bir şey de olamaz. Yolda bir okura rastlayıp ayak üstü 5 dakika muhabbet ettiğinizde gözlerinde gördüğünüz parıltının verdiği hissi başka bir şey veremez.

Ya başka bir dergi

Üstelik sıradan bir dergide çalışmanın, çekilmez yanları olsa gerek. Mesela büyük bir medya grubunda çalışıyorsanız yazdığınız her kelimeyi tartmak zorundasınız. Şirket politikaları ve tablolarla çevrilisinizdir. Mesela "Medyada tekelleşme" konusundan bahsedemezsiniz çünkü o tekel bizzat patronunuzdur ve işten adam atma konusunda çok rahattır. Ama çalıştığınız süre

boyunca televizyon, gazete, dergi ve dağıtım firmaları ile her köşeyi kapattığını, başkalarının bu alana girmesine izin vermediğini, ekonomi ve politikayı kolayca yönlendirdiğini, aklına esene şantaj yaptığını bilirsiniz. Ama yine de patrondur ve korkulması biridir. Diğer yandan Level'a bakalım. Derginin işlerine bir parça burununu sokma lüksüne sahip yegane patronumuz, her akşam PES'te tepelediğiniz kişinin ta kendisidir. Şimdi bu satırları okurken "Kimi tepelemişler PES'te, kaç kere yendim!" falan diyecektir. Ama ne de olsa patrondur, yenildiğini kabul etmek istemez. Ama yine de patron olduğunu ay sonunda telaşa odaya girip "Yazılar bitti mi?" diye sorduğunda hissettirir (yarın sabah yapacağı gibi (yapamayacak, çünkü tatile çıktı; lakin ben varım ve ben de sakın bir insan değilim! Saat 01:24 itibarıyla hiç değilim!! -blx). Ama bunun dışında patronunuz değil dostunuzdur.

Şimdi bunları Level ve Vogel mükemmel bir yer demek için yazmıyorum. Elbette bizim de sorunlarımız olur. Bir şirket büyüdükçe kalabalıklaştıkça sorunlar da baş gösterir. Elbette sevmediğiniz, anlamadığınız insanlar vardır. Ama birilerinin altını kazmaya çalışmadığından eminim. Oysa büyük yayın gruplarında özellikle belli mevkideki insanlar sabah akşam rakiplerinin ve kendi iş arkadaşlarının altını oymakla meşguldür. Birbirlerine iş yaptırmamak için çalışır durur.

sıradan bir dergide çalışmanın, çekilmez yanları olsa gerek

Eski kaşar ve Rokforlar

Tabii böyle ortamlarda çalışan editörlerin kaşarlanma katsayıları da çok yüksektir. Minimum eforla en yüksek çalışıyor izlenimini vermek, firma ilişkilerinden maksimum kişisel çıkarı yakalamak, patronların gözüne girmek için en efektif taktıkları atmak ve elbette kendi seviyesindekilere caka satmanın formüllerini keşfetmek başarılı bir medya plaza editörünün has yetenekleridir. Tabii bir de Rokfor misali olduğu yerde küflenip giden salla başını al maaşını editörleri çıkar ortaya. Tek kelimeyle mide bulandırıcı. Böyle kaşar veya Rokfor nevi insanlar yerine Level editörleri ile çalışıyor olmanın değeri anlatmama bile gerek yok herhalde.

Belki bu derginin okurlarını farklı kılan da, onu sıradan dergilerden farklı yapan bunlar. Dergi ortamının yazarlara, onların da yazılarına yansıtacağı rahatlık, okurlardan böyle geri dönüyor. Bir de bunun üzerine genç bir kitlenin okuduğu, eğlenceli bir dergi olduğumuz gerçeğini koyun. Bundan farklı olması zaten beklenemez. Bir de şu dergiye "kurcalama" isteği var tabii. Detaylarına inme, CD'sini, satır aralarını eşeleme. Ama bu da çok normal. Yani hepimiz oyuncu değil

miyiz? Oyuncululuğun ruhunda yok mu bir şeyleri kurcalama ve eşeleme. Yani bu ruha sahip olmadan nasıl adventure oynanır? Tomb Raider'da nasıl yol bulunur? Fifa'da ucuz golün yolu nasıl keşfedilir? ☺



GÖÇ

Hiç rüzgâra karşı koymamayı denediniz mi? Belki de denemelisiniz, kimbilir...



SERBEST ÇAĞRIŞIM

Yumuk gözlerine çarpan sarı bir yaprakla uyandı Vosviddin. Dikkatlice aldı yaprağı, ufak ellerini birleştirerek avucuna koydu. Bir süre elinde tuttu, kendisi gibi yorgun ve uykulu yaprağı, uzun bir yolculuktan gelmiş gibi görünüyordu. Yavaşça kalktı yerinden, yaprağı tozlu masasının üzerine bıraktı ağır ağır. Hâlâ uykusu vardı, ama onunla savaşıyordu, sebebini bilmeden. Belki de bilmek istemiyordu... Bu onu mutlu ediyordu. Sonucunu düşünmeden bir şey yapmak, bir şeyler yapmak... Odası gri gökyüzü gibi soğuktu ve rüzgâr içerideki her şeyi sallıyordu umarsamadan. Üşümüştü... Pencereyi kapattı, bu şekilde kendisini daha iyi hissediyordu, sanki hiçbir şey ona zarar veremeyecekmiş gibi... Buğulanan cama ismini yazmaya çalıştı, sığdıramadı. Kazağının kollarını parmak uçlarına kadar çekti. Dışarıya baktı ıslak camdan... Ağaçlar sallanıyordu rüzgârın etkisiyle. Düşen yapraklar panikle rüzgârdan kaçıyor, karanlığa doğru. Dışarı çıkıp uzaklaşmak istedi kendisinden, soğuk odasından veya sebeplerinden Vosviddin... Ve çok geçmeden "kendisini" dışarıda buldu.



Çevresine baktı şaşkınca, nereye gideceğini bilmiyordu ve buna karar vermek için çok yalnızdı. Karşısındaki karanlık yoldan gitmeye karar verdi çaresizce. Hiçbir şey düşünmeden çıktı yola. Rüzgâr çok şiddetli esiyordu, sanki bir şeye kızmış gibi. Yol kenarındaki ufak taşlar titriyor, çiçekler birbirlerine sarılıyordu topraktan kopmamak için. Uzun bir yolculuk bekliyordu onu ve sonuna kadar gitmek için bir sebebe ihtiyacı yoktu, olmamalıydı da. Biraz daha ilerlediğinde üşümüş ağaçlarla karşılaştı, her yeri saran. Ağaçlardan düşen yapraklar yolun geri kalanını sarıya boyamıştı. Bir an olduğu yerde durdu ve havada uçuşan yaprakları izledi. Rüzgâr yaprakları yolun diğer tarafına taşıyor-



Dışarı çıkıp uzaklaşmak istedi kendisinden, soğuk odasından veya sebeplerinden Vosviddin... Çok geçmeden "kendisini" dışarıda buldu.

du. O da göç eden yapraklarla birlikte savrulmaya başladı. Belki bu ona yardım edebilirdi. Belki de edemezdi... Ama seçim şansı yoktu. Rüzgâr daha güçlüydü ve rüzgârın götürdüğü yere gitmek zorundaydı. Karşı koymaya çalıştı, ipleri yeniden eline almak için. Yapamadı... Her yanında sarı yapraklar vardı, ona eşlik eden. Yapraklar gibi o da nereye gittiğini bilmiyordu, kaçmaya çalışıyordu panikle. Tek istediği şey bunun sona ermesiydi. Bir şeyler eksikmiş gibi hissediyordu... Sarılacak hiçbir şeyi yoktu, yalnızlığından başka. Korkuyordu her şeyin beklediği gibi olmayacağından ve ya aslında beklentisi olmadığını farkına varmaktan... Savrulurken düşüncele-

ri de saçılıyordu çevreye. Her şey daha bulanık görünüyordu olduğundan, her şey daha muğlak olması gerekenden, her şey daha umutsuzdu eskisinden... Gözlerini kapattı sıkıca. Hiçbir şey düşünmemeye çalıştı. Zaten düşünse de çevreye saçılıyordu düşünceleri, hayalleriyle birlikte. Bir süre sonra rüzgâr dindi, sessizliğe gömüldü yaşlı şehir. Yavaşça araladı gözlerini, yapraklarla birlikte yere düşmüştü... Ellerile güç alarak yerden kalkmaya çalıştı. Dizlerinin üstünde durarak çevresine baktı şaşırılmış bir halde...



... Dev bir çukur vardı karşısında, içinde milyonlarca sarı ve yorgun yaprağın olduğu. Göç etmişlerdi rüzgârla birlikte. Hiç hareket etmiyorlardı, sanki uyuyorlarmış gibi. Ve hep öyle kalacaklardı sonsuza kadar. O da çukurun yanına kadar gitti. Kafasını kaldırdı, uzakta ki camı buğulmuş olan eve baktı... Vosviddin'e el salladı, Vosviddin de "o"na... Ve ellerini iki yana açarak yaprakların arasına atladı... •

inbox&outbox

Merhaba sevgili dostlar, bu ay Berker'gil 40 derece ateşle yataklara düştüğü için Inbox'ı Fırat ve ben (Sinan) ele aldık. Berker'e acil şifalar diliyor. Mektuplarınızı kağıt öğütücüye atıyoruz...

FALLOUT KİM?

Merhabalar, Kısa keseceğim, siz kırpmayın... Sorum "FALLOUT"ın yazarı kim? Bir oyun, senaryosunu yazana mı yoksa kodlarını yazana mı aittir? FALLOUT'un sahibi kim?

PLOGIC

"Perk"değerli Plogic, FALLOUT'un görünen sahibi Interplay'dir. Ancak bir oyunun sahibi, yüzdelik hakları ve borsa hisseleri ile birlikte yapımçı şirket ve dağıtımçı şirket(ler) arasındaki sözleşmeye bağlı olarak değişir. Yani yapımçı firma da olabilir, dağıtımçı firma da... Bu aralarında yapılan sözleşmeye bağlıdır. Şu durumda Fallout 1'in sahibi Black Isle Studios veya Interplay'den birisi. Ama hangisi, bana sorma, kendilerine sor. Bu arada, merak ettim, neden bu kadar merak ettin bu konuyu? Hazır firma dağıldı, Fallout ismini satın alıp müthiş bir Fallout 3 mü yapayım diyorsun? Hı?

BTG

Selamlar, Eskiden Level'in iç sayfalarında CD içeriğiyle ilgili bölümde Underground hakkında birkaç satır bahsedildi. Ama artık yapılmıyor nedense. Eskiden BTG yayınında zaman zaman aksamalar oluyordu ama Sinan beyin hazırladığı Underground her zaman CD'de yer alıyordu. Şimdi ise Btg Ağustos ayından beri kesintisiz olarak CD'de kendisine ayrılan bölümde yer alıyor ama gerekli duyurular yeterince yapılmadığından hala birçok okurun Underground ve Beneath The Ground'dan habersiz oluşu çok üzücü. En azından eskiden olduğu gibi cd içeriğiyle ilgili sayfada (şimdi dergiden ayrı olarak basılıyor) Level CD'deki Underground klasörü ile ilgili bir ifade (bu ifadenin içinde Btg de yer alabilirse ne mutlu) yer alabilir.

SIR_NEMESIS

Şşşş, Sir_Nemesis Btg ve LvL_U'nun güzelliği, gizli kalmasında. Sadece çaba sarfedenlerin bulmasını istiyoruz. Aramızdaki bir sır gibi, gizli bir klan gibi. O

yüzden, varsın bilmeyen bilmesin.

DIR/W

Merhaba, Benim bir sorunum var. Yeni oyunları oynayasım gelmiyor. Ve eski DOS oyunlarını oynamak istiyorum. Yani bana şöyle eski adventure'ların bulunduğu bir adres verseniz. Free olsun yalnız ve uğraştırmasın. Indiana Jones Last Crusade, Discworld, Fury of Furies gibi oyunların adresini biliyorsanız bir yardımcı oluverin. Hadi kalın sağlıcakla...

SERKANOS

Serkanos, Bu tür sitelerden zaman zaman bahsettik ama bunlar arasında iki tanesi var ki bunları bilersen bir başkasına gerek kalmaz. Birincisi müthiş Türkçe içeriğiyle bana göre en başarılı emulasyon sitelerinden olan www.anti-koyun.com. Bir diğeri de www.the-underdogs.org. Bu iki siteyi bil ve gerisini unut.

Kâh sizden gelen ve ateş püsküren mail'ler, kâh patronun "Damocles'in kılıcı" versiyonu sözleri bizi yeterince tımarlıyor.

OYUN İSTİYORUM!

Selam. Bilmem okur musunuz ama sizden bir ricam var.

Bana zahmet olmazsa online oyun alabileceğim adresler söyler misiniz? Yurt içi olursa sevinirim. Çünkü yurt dışından kargo parası yüzünden tuzluya çıkar diye düşünüyorum.

Bir de, kardeşim sizin yüzünüzden artık kaçak oyun alınca içim sızlıyor. Ne güzeldi eskiden, çık çık... İyi çalışmalar.

UTKU UYSAL

Devasasever Utku, Yurtiçinden devasa online oyunları satın alabileceğin birkaç site var. Bunlardan oyun almanın haricinde tam tekmil hizmet alabileceğin yer ise www.avaturk.com. Üyelere özel indirimler, kredi kartına ihtiyaç duymadan oyunları alabilme imkanı gibi çok hoş ve tüm dünyada süregelen "bir in-

san kredi kartı emanet edilebilecek düzeye ancak ve ancak 18 yaşına bastığı gün gelir" mantığına karşı, oyunları kredi kartsız alabilme imkanı veriyor.

BASKI HIZI

Bütün Level ailesine selamlar. Özellikle sana Berker abi.Bu size ilk mailim. Fazla konuşmadan sorularıma geçiyorum. 1- Ben Avcılarda oturan en baba Level'cilerden biriyim. Ama dergiler bayilere çok geç ulaşıyor (ayın 6-8'i arası). Belki diyebilirsiniz geç değil ama ben sabredemiyorum Evde internet kullanmama izin ara sıra çıkıyor, bu yüzden siteyi de pek fazla ziyaret edemiyorum. Sorum şu, baskılar biraz daha hızlanamaz mı?

2- 2 seneden beri Level okuyorum ama verdiğiniz poster çok az bu gelecek ay WOW posteri verir misiniz?

3- World of Warcraft ne zaman çıkıyor?

4- Abi dikkatimi çekti TV'ye hiç reklam vermiyorsunuz, neden?

5- Half Life: Natural Selection çok ilginç bir mod, botunu nereden bulabilirim?

6- PC'm P4 2.4, GeForce4 440, 256 RAM, Win 98 ama evde CS oynarken bazen donma oluyor nasıl düzeltebilirim?

Şimdilik sorularım bu kadar. Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

SINAN SAYIN

Berker'in nezdinde selamını aldım sayın adaşım. Fazla konuşmadan, hatta hiç konuşmadan sorulara geçmekten başka bir şey yapamazsın zaten, kağıt üstündeyiz, tsk tsk :)

İtiraf ediyorum şimdi: Bazı aylar hayvanlıktan, bazı aylar hayvanlıktan, bazı aylar da tamamen elimizde olmayan nedenlerden ayın yedisine kadar geciktiğimiz oldu, oluyor... Ama emin ol kâh sizden gelen ve ateş püsküren mailler, kâh patronun "Damocles'in kılıcı" versiyonu sözleri ve hisimleri bizi yeterince tımarlıyor. Bu arada, baskı hızlansa iyi olur ama baskı işin kolay kısmı. Takıyorsun makineye kalıbı, tıkr tıkr basıyor. (Sanırım matbaadan Aytun'un ve bizim Turgay'ın hismine uğrayacağım bu cevap yüzünden).

Elimize geçen herhangi bir resmî olduğu gibi cart diye kağıda basıp, poster

olarak vermek istemediğimizden, posterlerimizi seyrek ama kaliteli olarak hazırlamayı tercih ediyoruz. Bu ay (eğer bir sorun olmadıysa tabii) verdiğimiz poster/takvim combosu buna örnek. Ve geçen verdiğimiz Gamebabes posterinin ne kadar çok bilgisayarının duvarını süslediğini bilsen, şaşarsın. 2004 başında beta test için açılacaktı, ama bugün aldığımız bir haberle bunun ertelendiğini duyduk. Yani şu anda çıkış tarihi belli gözüküyor, ama benim tahminimi soracak olursan, 2004 Eylül-Ekim ayları geldiğinde, Stormwind'de köhne bir tavernada seninle karşılıklı oturup "HANI, BİZE ROM GETİR!" diye bağıyor olacağız.

Televizyon reklamlarının saniyesinin 60 ila 200 dolar arasında değiştiğini düşünürsen, bu çok doğal. Artı, koçlar gibi Next Level programını hazırlıyoruz, daha ne olsun?

www.natural-selection.org , www.readyroom.org , www.nsbrazil.com/download.php adreslerine bakabilirsin. Bu arada adamlar Natural Selection 3.0 üzerinde çalıştıklarını duyurdular. Çıkar çıkmaz CD'mizde verip, bir de üstüne utanmadan geceli gündüzlü oynayacağımıza emin olabilirsin.

Ekran kartından kaynaklanıyor gibi geldi. Tabii işletim sistemindeki bir hata veya modem zıplama sorunu da olabilir.

KRAŞ!!!

Bundan 2,5 yıl önceki bir sayınızı da şimdiki gibi büyük bir heyecanla aldığımızda mektubumun yayınlanacağını hiç tahmin etmiyordum. Heyecan konusunda yıllar boyunca hiçbir şey değişmedi ama alınan dergide ve alan kişide çok değişiklikler oldu.

Mesela o mektubu yazan kişi zamanında hile isteyebilen, oyunda hile yapınca çok büyük bir iş becerdiğini sanan birisiydi. O kişi gitti mesela. Mesela o zamanlarda zaten amatör ruhla profesyonel işler çıkarmayı çok iyi beceren Level kendisini aşarak çok daha güzel oldu. Çok şey değişti yani, dergiyi alanların ve yazarların içlerindeki heyecan dışında...

1- Eski oyunların tadı çok farklı oluyor biliyorsun değil mi? Tabii bir Defender Of The Crown oynamaya ömrümüz yetmedi ama yine de bir Red Alert'in ya da bir Diablo'nun tadını bugünlerde verebilen pek az oyun var.

2- Cem Şancı isimli güzide abimiz son

zamanlarda ne yapıyor? Hiç ismini duymuyoruz bugünlerde (bir ara birisi bana onun Chip'te yazdığını söylemişti ama bakamadım). Ne güzel fotoromanlardı onlar ah...

3- Nostaljinin dibine vurduk ,bari günümüze dönelim. Max Payne 2'yi yükledim. New Game yaptığım zaman Loading'in daha başında "X_Level bilmemne validate common, MT_Diffuse" gibisinden bir hata mesajı vererek Windows'a dönüyor. Sence bunu neye bağlayabilirim? Sistemi de söyleyeyim tam olsun P2-450, 256MB SDRAM, 32MB Sis 305 (Bu arada oyunu biraz önce silişip tekrar yükledim bu sefer girişteki Loading ekranı bittiği anda hata veriyor ve Windows'a çöküyor).

4- Bir soru da Pirates of the Caribbean'dan. Bu oyunu da gayet normal bir şekilde yükleyip New Game yapınca Loading ekranı çıkıyor ve sadece çıkıp beni uzun süreler ona bön bön bakmakla karşı karşıya getiriyor. Bu durumda ne yapmam gerekir? Sisteme bağlı mıdır?

5- Bir yerlerde çıkmış olabilir ama ben duymadığım için Call of Cthulhu'ya ne zaman kavuşabileceğimi sana sormak istiyorum. Aha da sordum zaten.

6- Donanım'dan anlamayan bir insan olarak sana ana kartımın markası-modelini nasıl öğrenebileceğimi sorsam beni küçümsemezsin değil mi :)

Bir yerlerde son vermek lazım bu mek-

Son yıllarda geçmişe olan buruk hasretimin ve açlığımın biraz olsun doymasını sağlıyor.

tuba yoksa gerçekten uzar gider. Bu sayfaların tamamını doldurup diğer mektupların yayınlanmasını engellemek de istemem. Geride bırakılan nice 6 yılları hep beraber görmek ve bugünler hakkında nostalji yapmak dileğiyle... Bu arada her zaman ve her yerde elimdeki minigun'ımla...

ZAUG'NA KHALDUN
YİÇİT ARDA TÜRKOĞLU

"Gedik"li Yiğit, 1- Eski okuyucularla hoş sohbet olmak her zaman için içimi ısıtmıştır. Son yıllarda geçmişe olan buruk hasretimin ve açlığımın biraz olsun doymasını sağlıyor. Bir muhabbete "Eski oyunların tadı..." diye giriyorsan, anla ki büyümüşsün. Çünkü aradığımız as-

lında eski oyunlar değil, onları oynarken hissettiğimiz ilk heyecanlar, masum güllüçükler ve çocukluğun masum cahilliğidir. Kimse yanlış anlamasın, bu cahillikten kastım dünyanın kötülüklerini süzen o masum bilmemezlik. Aaah ah...

2- Cembo Chip'te haber editörlüğü yapıyor. Son kitabı "Kızlar Aşık Olmaz" piyasaya çıktı.

3 ve 4- Her ne kadar bu konuda usta olmasam da bana sorun ekran kartından kaynaklanıyor gibi geldi. İşlemcinin de çok düşük olduğunu söyleyebilirim. Bu iki oyundan Max Payne 2 çok yüksek sistem ihtiyacına sahip olmasa da Caribbean yüklü bir sistem isteyecektir.

5- Call of Cthulhu'nun çıkışı Kasım 2004 olarak gözükse de, benim pek inanasım gelmiyor, gelemiyor.

6- Bilgisayarını ilk açtığı anda çıkan yazılara (klavyeden pause tuşuna basıp dondurarak) bakarak öğrenebilirsin, ama bazı sistemlerde burada da yazmaz. Bu durumda bilgisayarın içini açıp anakartı dikizlemen gerekebilir.

WCG

Derginizde başarılar dilerim çok iyi gidiyor. Niçin bu WCG 'de Türkiye hiçbir dalda başarılı olamadı, biz mi kötü oynuyoruz yoksa onlar mı iyi oynuyor anlamadım. Bende StarCraft'da iddialıyım ama çok uzaklardayım bide üniversite dalgası uğraş dur o yüzden katılamadım. İnşallah ileriki senelerde birşeyler yaparız. İyi yayınlar

ALİ KÖPRÜLÜ - GÜMÜŞŞANE

(ŞİMDİ NE DEMEK İSTEDİĞİMİ ANLARSINIZ)

Bizim kötü oynadığımız söylenemez, ama ciddi anlamda yurtdışı turnuva ve oyun tecrübesi eksikliği çektiğimiz bariz. Her yıl 2-3 uluslararası turnuvaya katılıp, dünyanın her yanından gelen tecrübeli oyuncuların taktiklerini öğrenen yabancı oyuncular, tabii ki daha başarılı oluyor. Ama hem Türkiye içinde birbiriyle, hem de resmi sunucular dan ve ESL (www.esl-europe.net) gibi organizasyonlar sayesinde diğer ülkelerden oyuncularla tecrübe kazanan oyuncularımız başarılı olmaya başlayacak. Ama bana soracak olursan Türkiye'nin en büyük şansı yeni çıkacak ve turnuvalara dahil edilecek oyunlarda. Halo, Counter Strike 2, Age of Mythology gibi.

Bu arada, "Gümüşşaneliyim, şimdi çakarım gözünüzün üstüne cevaplamaz-

sanız" mı demek istedin?

Inbox'ı burada ben devralıyorum izninizle... Adım Fırat. Level dergisinde editörüm, boş zamanlarımd... Öhöm.

Öncelikle başarılarınızın devamını dilemeden geçemeyeceğim soru(ları)ma... Yepyeni, şahane bir PC almama rağmen gözüm doymadı ve bir adet de PS2 edindim, ama asıl sorunun şimdi karşıma çıktığının farkındayım, bu işin içinden çıkamadım ve ciddi bir yardıma ihtiyacım var. Kesinlikle (birçok sebepten dolayı) ne olursa olsun çip taktırma olayına karşıyım. Aynı anda çok fazla oyun alamayacağım, Burdur'da oturduğum ve güzide şehrimde hiç PS2 satıcısı olmadığı için tek dayanağım sizsiniz. PES3'ün PC versiyonunu aldım ve oldukça iyi çalışıyor. PS2 için ilk oyunumun kesinlikle futbol olmasını istiyorum ama WE7 ile PES3 arasında takıldım kaldım. Ayrıca online PS2 oyunu alabileceğim birkaç site tavsiye edebilirsiniz sevinirim.

Çok uzattım biliyorum ama, işin özeti, PES3 mü WE7 mi? Yıllardır FIFA oynamaktan bıktım artık! Başarılar...

CİHAN GÜVEN

Selam Cihan... WE7, PES3'ün Japonya'da çıkan versiyonu. İki oyun arasında herhangi bir fark yok. Ha, "Ama biri Japonca, diğeri İngilizce" dersin, "A evet ya?" derim.

PS2 oyunlarını İnternet'te avaturk.com ve hepsiburada.com gibi adreslerden sipariş edebilirsiniz.

Kendine iyi bak.

Mektup yazmanın vakti geldi artık... Uzun süredir takip ediyorum sizi, düz teyim uzun süredir sizlerle birlikteyim. Bazı dostlar "hava atmak ya da yaranmaya çalışmak" diyebilirler ancak Ocak 98'den beri sizinle olduğumu gururla söylüyorum. Uzun süredir biriktirdiğim şeyler var sizinle paylaşmak istediğim. 23 yaşındayım, hayata dair çok şeyler aldım sizlerden. Hatta birlikteliğimizi güçlendirmek adına BtG bünyesine bile girdim, bunu da gururla söylüyorum. Her gün daha iyi anladım, bu ülkede oyuncu olmak ne demek, bu ülkede bir şeyleri anlatmak ne kadar zor ve zahmetli. İnsanlar inatla sizin iyi niyetinizi anlamaktan yoksun, sanki her şey toz pembeymiş gibi davranmayı çok matak bir şey sanıyorlar. "Neden daha iyisi yok, neden daha çok uğraşmadınız, neden neden...", sürekli soruyorlar, ancak

biri de çıkıp yaptığınız işte iyisiniz gerçekten de, "Çalışmaya devam" demiyor. Çok sevdiğim çizgi-roman karakteri Spider-Man'in de dediği gibi "Neden kimse örümceği anlamıyor?"

Üniversite öğrencisi olduğunuz için bazı statüleri otomatik olarak üzerinize alırsınız ve ne yaparsanız yapın bunlardan kurtulamazsınız. Bu statülerin içinde OYUNCU olmak ne yazık ki yok. Cafe'ye girdiğinizde eğer ki elinizde oyunla ilgili bir şey varsa hemen arkadaş çevreniz sizinle dalga geçmeye başlar. Ama sinemaya gittiğinizde hemen sorular yükselir, "Bu ne, şimdi adam nasıl uçuyor, bu nasıl iş böyle?" diye. Ama onlar bilmezler, oyun oynamak kültür işidir, konsantre olabilmek yeteneği gerektirir, strateji kurabilme yeteneği gerektirir.

Umarım sizi sıkmadan derdimi anlatabilmişimdir. Hazır sizin gibi bir üstadı bulmuşum, soru sormazsam olmaz. S) Sıkı bir Solid Snake hayranıyım ben. GC için çıkmış olan Twin Snake acaba PC için de çıkacak mı? Bilgi verirseniz sevinirim :)

Başarılı yayın hayatınızın devamı dileğiyle... Çizginiz çok güzel, umarım sürekli böyle devam edersiniz. Saygılarımla...

[BTG]LORDARCHER
VIVA LA RESISTANCE

Merhaba Lord... Hep demişimdir, kendini anlatmaya çalışmak, ifade etmeye çalışmak seni yorar. Özellikle Türkiye'de bazı şeyleri başarmak için normalden daha fazla yorulman gerekiyor. Bir de sorun var sanırım. Twin Snake'in PC'ye çıkacağı yolunda hiçbir haber yok şimdilik. Bu arada farketmişsen mail'in eskisi gibi değil artık, çok uzundu, ben de kavga ettim onunla, kestim bıçtım, ama pişman değilim. Sonuç itibarıyla kendine dikkat et Lord, yine mail at arada, hoşçakal.

Peki işin esprisi nerede o zaman... Sanal dünyanın insanlar için gerçekten de çok özel bir yeri var. Bu dünyada da artık bazı şeyler değişiyor, gerçek hayata karşı verdiğimiz mücadeleyi artık sanal dünya için de vermeye başladık. Bizler gerçek hayatta yapamadıklarımızı, bastıramadığımız duygularımızı, hayatın monotonluğundan sıyrılıp ayrı bir duyguyla sarıldığımız sanal ortamlarda açığa vuruyoruz. Ama işler eskisi gibi değil artık. Bir ekran kartının 670\$ olduğu bir dünyada sanal dünyaya karşı

direnmemiz gerekiyor.

Bu anlattıklarımı üç gün önce yaşadığım bir olaydan kaynaklanarak yazdım. Silent Hill 3 aldım ve evime gelip bir keyifle kurdum, tam kendimi de oyuna hazırlamışken bir ekran kartı sorunuyla karşılaştım, hemen oyunun readme dosyasını okudum ve oyunun GeForce MX serisini desteklemediğini anladım. Bu olay beni gerçekten üzdü. Ertesi

Çok sevdiğim çizgi-roman karakteri Spider-Man'in de dediği gibi "Neden kimse örümceği anlamıyor?"

gün gidip bir MSI FX 5200 aldım, ama ya alamayanlar???

Bir de sorularım olacak size...

1. Gerçekten de 670\$'lık bir ekran kartıyla MX 440 ya da FX 5200 kartları arasında gerçek bir fark var mı, yani bir NFS Underground ya da Silent Hill 3 oynarken bariz bir grafik değişikliği yaşıyor mu, "Vay beel!" dedirtecek kadar.

2. Bir oyunu incelemek için herkes gibi oyunu satın mı alıyorsunuz yoksa yapımçı/dağıtımçı mı size gönderiyor?

3. Gerçekten editörlerin, yani sizlerin gerçek hayatlarınızı merak ediyorum, mesala bir oyunu incelemek için kaç gününüzü veriyorsunuz ve bu günler nasıl geçiyor? Siz bir-iki oyun incelemesi için günlerce eve kapanıyorsunuz, peki ama, kız arkadaşlarınız ve arkadaşlarınız sizin hakkınızda ne düşünüyor ya da onları nasıl idare ediyorsunuz (sanırım biraz abarttım).

CİHAN SARIBAŞ

Sevgili 670\$...

Bu işin gerçekten de çığırından çıktığını düşünüyorum. Bir kart alıyorsun, "Oh be en iyisini aldım, 256 MB RAM'i var, Radeon 9900 be şuna bak be, ne kadar mutluyum Allah'ım!!!" diye evden içeri giriyorsun ve annen (?) diyor ki "Oğlum duydun mu, Radeon 9901 FX çıkmış!", sen tam "Ha ne?" diyip sersemlerken ev sahibi de (???) kapıyı çalıp "Radeon 9902 MX 500 çıkmış Cihan evladım, haberin var mı?" diyor. Ee, ne bu şimdi ya? Sen bir kart alıyorsun, aradan bir ay geçmeden yenisi çıkıyor ve yeni çıkan oyunlar da senin tosun gibi kartını desteklemiyor. Sinir bozucu mu? Kesinlikle!

İşin diğer boyutuysa kullanıcılar. Bu bir

arz-talep meselesi. Sen istiyorsun, onlar veriyor. Sen elindeki kartı sonuna kadar kullanmadan yenisini alıyorsan, bu da senin hatandır.

1. Ben bu farkı sadece Voodoo ekran kartına geçişte gördüm. Piksellerin yok olmasına şahit oldum, Quake 2 oynamak için 200 dolar verdim 4MB'lık bir karta, ama hiç pişman olmadım. Bence devrim Voodoo'yla oldu. Ondan sonra çıkan kartların hepsi Voodoo çipsetine bir şeyler ekledi, hızlandırdı. Dediğin gibi MX440'la FX 5200 arasında "inanılmaz" bir fark yok. FX 5200, MX440'tan daha hızlı çalışan bir kart. Ayrıca FX 5200'de Direct X 9 desteği var. Ama şaşırtıcı bir fark yok.

2. Bazen biz alıyoruz, bazen de firmalar gönderiyor.

3. Bir oyunu en az beş saat oynamak gibi bir prensibimiz var. Her zaman günlerce eve veya ofise kapanmıyoruz. Zaten tek yaptığımız iş de oyun oynayıp yazmak değil ki bu dergide. Bunun da farkına varmanız gerekiyor. Derginin yoğun olduğu zamanlarda kız arkadaşlarımızla veya arkadaşlarımızla daha az görüşüyoruz, bu doğru. Ama onlar bizim hakkımızda hiçbir zaman "Vay editör, nasıl da sattı bizi, sorarız biz ona!" demiyor. Ya farkettim de, sen abartmışsın gerçekten!

Sen de kendine iyi bak, karşıdan karşıya geçerken dikkatli ol vs. Hoşçakal.



GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...

Merhaba Level ailesi ve merhaba Mad Berker, Ben Miray. Level'i daha Level toyken okumaya başlamıştım. Şimdi de okuyorum. Aslında eskiyi insan daha çok özleyiyor. Sizdeki toyluk ve yazılarınızda taze heyecan çekmişti beni. Çünkü bu heyecan bize de bulaşıyordu. Ve gelecek ayı sabırsızlıkla bekliyorduk. Şimdi dergi daha "yeni". Okuyoruz ama bazı şeyler kaybolmuş gibi... Yenilikler bunu örtmese okumazdım belki. Geçmişe özlem duymamızı anlıyorsunuzdur İnşallah. Eskiler özeldir. Sinan Abi o zaman yazarlık yarışmasını kazanınca biliyor muydu ki o yazılarıyla bizim de gönlümüzü çaldığını... Onda da o heyecan vardı hem...

Bix'in o olduğunu bilsem de Bix'in de ayrı bir yeri vardı hem. Mad Dog'un da tabii... Onun kim olduğunu buluncaya kadar ne kafa patlatmıştık (ben Tuğbek diydum). Bir de Zindancıbaşı vardı, hatırlıyorum. O benim favorimdi. O kimdi, hâlâ bilmiyorum. Neyse... Geçmiş yad ederken sizi de unutmayayım, bunları sizinle paylaşayım dedim.

Geriimli ve korku dolu oyunların en fanatik oyuncusu olan ben, size Van'dan selamlar yolluyor ve başarılarınızın devamını diliyorum.

İSİM: MİRAY (FELAKET HABERCİSİ)

YAŞI: 18

MEKÂNI: VAN

TEK SIKINTISI: ÖSS'Yİ KAZANDIĞI HALDE İHL MEZUNU OLDUĞU İÇİN BİR YERE YER-LEŞEMEMEK

TESELLİSİ: İHL MEZUNU OLMAK

**Bir kart alıyorsun,
"Radeon 9900 be şuna bak be, ne kadar da mutluym Allah'ım!!!" diye evden içeri giriyorsun ve annen diyor ki "Oğlum duydun mu, Radeon 9901 FX çıkmış!"**

Sana da merhaba Miray... Her şey zamanla değişiyor. "Ben değişmem" diyen ise kendisini kandırır, kendisine çelme takar. Önemli olansa şudur diye düşünüyorum: Değişikliklerden veya yeniliklerden işe yarayanlarını, sevdiğilerini yanına al, gerisini arkada bırak.

Ama dedim ya, değişen sadece dergi değil, Level değil, sen de değiştin o günden bugüne. Artık daha farklı düşünüyorsun. Geçmişin aynı şekilde geri gelmesini bekleme. O zamanlara özlem duyman da bir daha asla geçmişin geri gelmeyeceğini bilmenden, geçmişe bir daha ulaşamayacağından kaynaklanıyor belki de. Bunu bilemezsin, ama "Güzel değil miydi?" diye sorarsan, tabii ki de "Güzeldi" derim. Neden olmasın...

Sevgiler, saygılar...



BU NESİ?

Herkese selamlar. Ben yeni bir Level okuyorum. Lise 2'ye gidiyorum. Seneye ÖSS'ye gireceğim. Okul bitene kadar bilgisayar kapattım, ama derginizi takip ediyorum. Görüşürüz.

S. ORKUN BAĞCI

Peki.

Hoşçakal.



OKURCU İNCELEMESİ

Merhaba Berker Abi, bu size ilk mail'im. Derginizi sürekli okuyorum ve çok başarılı buluyorum. Yani inanın boşa söylemiyorum, diğer dergiler sanki okuyucuyla dalga geçiyormuş gibi geliyor. Neyse, aslında benim size birkaç önerim olacak. Belki alay edersiniz ama yi-

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var? O zaman bize yazın ki biz de

binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkatli Okuyucu İncisi olabilirsiniz...

Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe / İSTANBUL

Mail: inbox@level.com.tr

Lütfen dikkat: Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsini burada yayınlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

ne de söylemek istiyorum. Biliyorum çok yoğun çalışıyorsunuz ama arada bir, mesela üç-dört sayıda bir, bir oyunun incelemesini okurlar yapsın ve size göndersin. Siz de en uygun bulduğunuza yayınlayın. Eğer size bir yük olmayacaksa çok güzel olur ve Türk oyuncusunun bir oyunu nasıl ve hangi unsurlara göre değerlendirdiğini hep beraber görürüz ve forumlarda tartışırız. Daha önce böyle bir fikir veren oldu mu bilemiyorum. Vaktiniz varsa bir denesiniz... Bu öneriden sonra birkaç soru da sormak istiyorum;

1. Xatrix Kingpin 2'yi yapacak mı acaba? Bu arada Xatrix ne alemde?
 2. Ufukta adam gibi Türk oyunu var mı çıkacak?
- Yazacaklarım bu kadar, inşallah yayınlarsın. Kendinize iyi bakın, biz siz olmadan oyun oynayamayız :)

TUNAKS

Muhterem Tunaks (?) Berker abin hasta ama olsun, bu bana da ilk mail'in nasıl olsa. "Okur incelemesi" fikrin için buradan bir şey söylemem zor, bunun için oturup konuşmamız, tartışmamız hatta kavga etmemiz gerekir. Biz bunu hep yapıyoruz (kavgayı).

Bunlar da cevapların, tut bakayım:

1. Ah Kingpin! İyi oyundu gerçekten de. İkincisi için maalesef hiçbir şey yok şu an ortada. Keşke çıksa da oynasak...
2. Şu anda hâlen yapım aşamasında olan Pusu gibi birkaç oyun var. Ancak bunlardan uzun zamandır ses çıkmıyor ve ortada hâlâ tam anlamıyla somut bir şey yok. Son zamanlarda oynadığımız en iyi Türk oyunlardan biriye Kâbus 22'ydi. Onlar da bir dağıtıcı arıyor ve bulur bulmaz oyunu tamamlayacaklar. Sen de dikkat et kendine, bize istediğin zaman mail at, yap et, har vurup harman savur.



müebbet muhabbet

Pat: Cenk Bey Cips: Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TÜYOLARI

- Sola dönerken kafanızı da sola çevirmek zorunda değilsiniz Erdem bey
- Sizi ilgilendirmesiz ister kafamı çeviririm ister ağzımı açarım.
- O organlar sizinmiş gibi de ahkam ahkam konuşmayın.
- Benimkileri takana kadar benimler ama değil mi?
- Onlar halkın başışlarıyla alındı sahiplenemezsiniz. Acil bir ihtiyaç olduğunda gidip hastaya takmamız lazım.
- O kol aylardır sizde ama Cenk bey.
- Bu kol biyonik. Ben yaptım kendim
- Tamam sonuçta bu ağız da şu an sahipsiniz. İsteyen olursa götürür ona takarız ben birşey demiyorum ki...
- En azından size şu bacakları taksak? Böyle sırf kafa ve kollar olunca biraz garip duruyorsunuz Erdem bey.
- O kadın bacaklarını bana tekrar takamazsınız.
- Depoda başka bacak yok şimdilik idare

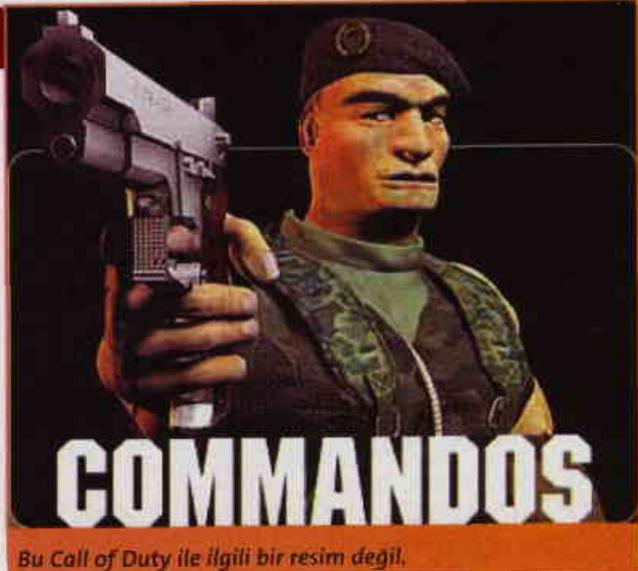
- edin. Haftaya yeni bacaklar gelecek diyorlar onlardan bir tane seçeriz.
- Hayır kadın ve erkek organları birbirine karışmamalı.
- Biraz eski kafalısınız.
- Burnum yepyeni ama.
- Orası öyle
- Neresi
- Hani şurası diyorum yani ne bileyim
- Çok güzel çok güzel diye diye siz taktınız onları Cenk bey
- Neyse çıkartmayalım kalsınlar. Ama kafanızın her tarafı kulaklarla kaplı olunca su altı mayınına benziyorsunuz onu söyleyeyim.
- Cenk bey yukarı bir göz attım da, sizce bir yazıda bu kadar çok takmak kelimesi kullanmak caiz mi?
- Pek değil, sanki kafayı takmış gibi oluyoruz.
- Kafanızı bir kelimeye mi taktınız Cenk bey?

- Evet sonra da cümlelerde kullandım. Sayayım bakiyim. Hmm 9 etmiş.
- Sizin için kafayı dıvvara asmış artık kullanmıyormuş diyorlar doğru mu?
- Eskimesin diye
- Bravo Cenk bey tam sizin kafa yapınıza uyan bir davranış.
- Üstlerden basık böyle dünya gibi değil mi?
- Üstelik de 23 derece yamuk.
- Yamuk değil, eğik diyelim. Bu sayede nezle daha az etki ediyor.
- Sizin mevsimleriniz de vardır şimdi.
- Benim buralarda kulaklar kepçe ve kirli, saçlar da kepekli ve yağlı geçer.
- Of kafam şişti beni bi restart edin de kendime geleyim Cenk bey.
- Ardından güzel bir format, hı?
- Yok ama bi defrag alırım.
- Ooo bacaklarımız da geldiii

CALL OF DUTY TAM ÇÖZÜM

- Görev beni çağırıyor Cenk bey.
- Gitmeyin sonra sopa yiyip geliyorsunuz üzülüyorum.
- Siz de gelin benimle?
- Banane benim görevim mi ki
- Ama kaçtır sizi de çağırıyor gelmiyorsunuz ayıp oluyor.
- Ben çağırıldığımda o geldi mi?
- Hadi kırmayın beni
- Kırayım sonra yerinize yerinizi alırız hı?
- Hadi dedim arş arş!
- Bana uyar komutanım nereden?
- Soldan doğru gidelim buyrun önden. Şu ikisini vurunuz Cenk bey.
- Tamamdır.
- Şuraya doğru bir el bombışı savuralım.
- Savruldu.
- Makinalı tüfeğimiz için şarjör sistemleri hazır hale getirilsin.
- Şarjör sistemleri yeni düşman vurumu için hazır hale getirildi!

- Tüm tüfekler depçik konumuna!
- Depçik modu açık, zırhlar devrede!
- Düşman uçaksavarı tespit işlemleri başlasın!
- Tespit işlemleri en yakın düşman uçaksavarı için başlatıldı!
- Taaruz başlangıcı!
- Komutanım düşman cephesinden bağırışma sinyalleri alıyorum.
- Ay vuruldum!
- Hain düşman al sana bomba!
- Vuruldum diyorum
- Kuzeydeki düşman sığınakları yok edilecek! Et!
- Vuruldum ben Cenk bey alo.
- Tabur! Uygun adım! Almanya'yı al!
- Beni burda bırakmayın
- Korkmayın Erdem bey bakın sizi şuraya koyuyorum, dönerken gelip alcam.
- Dağınık bir insansınız.
- Ama aradığım şeyi hep bulurum. Bakın şöyle üzerinize kır-



Bu Call of Duty ile ilgili bir resim değil.

- mızı boyayla da işaret yaptım mıydı bulmamam gibi bir ihtimal olamaz.
- Aaaa çok güzel oldu.Tam bir hedefe benzedim.
- Biraz yılbaşı süsü havanız da var hani.
- Bana yılbaşı süsü verdiniz.
- İntihar süsü de vermiş oldum. Artık kimse sizi vurmaz.

- Hem belki gelen geçen halime acıyıp bana para filan da verir.
- Bravo Erdem bey, hayata pozitif bakmak lazım.
- Savaşı kazanın Cenk bey
- Valla burda emirleri ben veriyorum Erdem bey.

BOTLARNIZ

- Cenk Bey siz deli misiniz?
- Neli miyim pardon?
- Delil!
- Yoooo! Değilim Erdem Bey onu da nereden çıkardınız?
- Bunu mu? Teyibin içinden çıkardım Cenk Bey Muse ağabeylerimizin cd'si.
- Muse adlı grubun elemanları nereden ağabeylerimiz oluyor Erdem Bey, hepsi birbirinden tıfil çocuklar onlar.
- Öyle mi? O halde kardeşlerimiz diyeyim.
- Demeyin Erdem Bey iğrenç bir gruptur kendileri.
- Kiskançsınız Cenk Bey.
- Hıh! Onları mı kiskanıcam Erdem Bey onlar beni kiskanısın.
- Ne açıdan kiskanabilirler ki sizi?
- Her açıdan, misal olarak asker botları mı kiskanabilirler.
- Aaa çok haklısınız onları ben bile kiskanıyorum Cenk Bey. En son ne zaman bo-

yanmışlardı?

- Altındaki çamurun tahlil sonuçlarına göre 1813'te Erdem Bey.
- Waouw! Peki siz nereden buldunuz onları? Bir daha anlatır mısınız bu güzelim botların hikayesini, noolur hadi!!!
- Olmaz Erdem Bey elli defa anlattım zati artık ezberlemiş olmalısınız.
- Ama her defasında başka bir hikaye anlattınız Cenk bey. Dolayısıyla her seferinde ayrı bir zevk ve heyecanla dinleyebiliyorum.
- Olmaz Erdem Bey şu elimdeki işi erken bitirebilsem belki anlatırım.
- Ne işle meşgulsünüz ki şu an Cenk Bey?
- Görmüyor musunuz Erdem Bey kalori-fer dilimlerine tereyağı sürüyorum.
- Ohooo akşama kadar bitmez o iş.
- Eeee meşakkatlidir kendisi. Hadi siz de tepemde dikilmeyin de alın elinize bir kahvaltı bıçağı bana yardım edin.



Bacaklar extrem durumlar hariç aynı ayaklarımız gibi sağ ve sol teklerden oluşurlar.

- Hmmm mis gibi de tereyağı kokmuştu hiç teklif etmeyeceksiniz sandımdı da diracıdımdı.

ŞÖ NINELERİMİZ

Odun enerjisiyle çalışan duvarlara şömine denir. Şömineler aslında duvarlarımızda açılmış yanan oyuklardır. Kendilerinin yanmak için yine biz insanoğluna ihtiyaçları bulunmaktadır. Şöminelerde yanan odunların mutlak surette ağaçlardan elde edilmesi gerekir. Ormanlardan getirilen kuru, kısa ve kalın odun parçaları, şöminelerin içerisine piramit şeklinde konduktan sonra, aslında kendisi de bir odun parçası olan kibrit adlı cihaz sayesinde tutuşturulur. Tutuşan odunlar, yükselen sıcak nedeniyle mecburen yanmaya başlarlar. Yanma işlemi sönmeye kadar devam eder. Sönme olayı, yanmayı bitirebilen yegane olaydır.

Şöminelerin yakılmasının sebebi, romantik müziklerin dinlenebilirliğini artırma-ktır. Zira delikanlı adam slow veya romantik müzik dinlemez. Ancak yanlarındaki bayan, ben slow müzik dinlemek istiyorum şeklinde tutturuma girince,



Dünyamızda, şöminelerin doğada saf halde bulunduğunu sanıp onları aramaya çıkan saf insanlar bulunmaktadır.

gerçek delikanlı şömineyi yakar ve onu seyrederek müziği unuttur. Sönmeye yüz tutunca tekrar yakmakla falan uğraşırken, müziği dinlemez bile.

Şöminelerin önünde kılıç ve küreği andıran birkaç adet demir sopa vardır. Bunlar, şömineyi yakan erkek adamların, yanan odunu karıştırmasını, közlenmiş parçaları şişlemelerini falan sağlar. Bu



Bazı arkadaşlarımız, şömineyi yakar, slow müziği de verir ve o ortamdan tüyerler. Helal!

sayede slow müziğin, güçlü kuvvetli yiğit adamların üzerinde yarattığı uyusukluk da azaltılmaya çalışılır.

Sonuç olarak şömineler, içten yanalı romantizm gidericilerdir. Onları yakmamızı gerektirecek durumları ortadan kaldıramıyorsak yakalım gitsin. Amaaan fıs.

CENK BEY VE SATRANÇ TAKIMLARI

- Cenk Bey müjde!
- Yine mi sincaplar Erdem Bey?
- Değil Cenk Bey!
- Nedir pekü?
- Bu sizin mi?
- Evet benim Erdem Bey!
- Siz misiniz demedim Cenk Bey.
- Biliyorum duydum Erdem Bey.

- Yani bu sizin öyle mi?
- Evet Erdem Bey ne var yani benim satranç tahtam olamaz mı?
- Olabilir tabi de ne bileyim bunun taşları falan olmalı diye düşünüyorum.
- Güzel düşünüyorsunuz taşları da var zaten kendisinin.
- Öyle mi nerede?
- Size ne Erdem Bey? Söyleye-

- yim de oynayın değil mi?
- Cenk Bey tek başıma oynayamam ki, isterseniz birlikte oynayalım ne dersiniz bu söylememe?
- Eğer becerikli bir insan olsanız satranç oynamak için bana ihtiyacınız olmazdı Erdem Bey.
- Yani siz tek başınıza mı oynuyorsunuz?
- Tabii!

- Nasıl oluyor bu?
- Bunu da söyleyemem Erdem Bey. Kendiniz düşünün ve bulun.
- Bir ipucu alabilir miyim?
- Tabi baş harfi ö.
- Hmmm! Yoksa siz de mi...
- Evet Erdem Bey ben de satranç takımını tutuyorum.
- Çok teşekkür etsem?
- Olmaz!

THE FALL

LAST DAYS OF GAIA



1

The Fall? Fallout 3? Van Buren Project?

Black Isle Studios kapandı. Peki ya şimdi ne olacak? Bilinen tarihin en sevilen Role Playing oyunu Fallout sonsuza kadar yitirdi mi? Kimisine göre öyle, kimisine göre değil. Ama şu anda görünen o ki ne Black Isle'dan ayrılanlar, ne serinin fanatikleri, ne de oyundaki potansiyeli gören diğer oyun yapımcıları Fallout'u ölüme terkedecek değil.. Neler olup bittiğini araştırıyoruz ve gelecek sayımızda çok özel bir dosya içinde Fallout 3'ün geleceğini açıklıyoruz.

2003'ün En İyileri

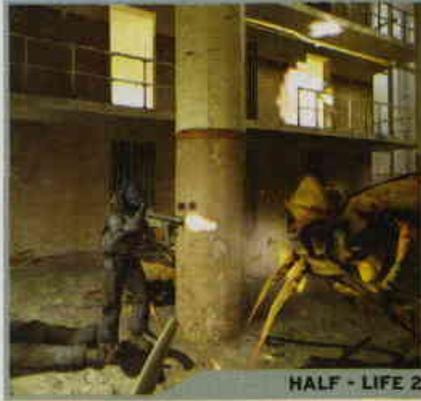
Kopyacılığın Tarihi

3

AYRICA...



DOOM 3



HALF - LIFE 2



HITMAN 2



GRAN TURISMO 4

LEVEL ŞUBAT SAYISI,
1 ŞUBAT'TA TÜM
TÜRKİYE'DE!

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin.
sgokhun@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr
Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek,
tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri Fırat Akyıldız,
firat@level.com.tr
M. Berker Güngör,
gberker@level.com.tr
Serhat Bekdemir
serhat@level.com.tr
LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar Ali Aksoz
aliaksoz@level.com.tr
Ali Cüngör
gali@level.com.tr
Batu Hergünel,
batuher@level.com.tr
Cenk&Erdem,
cenknerdem@level.com.tr
Eser Güven,
eser@level.com.tr
Göker Nurböyle,
gnurbeyler@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu,
gokhab@level.com.tr
Kaan Alkın,
jesuskane@level.com.tr
Korcan Meydan
gorcanabi@level.com.tr
Onur Bayram,
onur@level.com.tr
Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesagır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Ozerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenkler
Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar
Abone Satış Müdürü Asu Bozayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenkler
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Gökhan Sungurtekin
Ltd. Şti. Adına Sahibi

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. 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

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak. No:4
Oto Sanayi
4. Levent - İstanbul
Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı
Dağıtım BIRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: 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

