

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

78 SAYI CD

E3'TEN MÜTHİŞ VİDEOLAR!
HALF LIFE 2 / DOOM 3 / SIMS 2 / JEDI ACADEMY /
MATRIX ONLINE / THIEF 3 ve dahası

MÜKEMMEL DEMOLAR!
RISE OF NATIONS / COLIN MCRAE RALLY 3.0,
NEIGHBOURS FROM HELL ve dahası

LEVEL

TEMmuz 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 07 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL (KDV DAHİL)

HALF-LIFE 2

22 dakikalık oyun içi videosu ve 5 sayfalık ilk bakış yazısıyla oyun hakkındaki tüm sorularınızı cevaplıyoruz



World of Warcraft

İnsanlar, Orc'lar ve gece Elf'leri biraraya gelin!
Artık Azeroth'un içindedeyiz

Ghost Master

4 sayfalık inceleme ve tüm hayaletlerin kurtarıma yollarını anlatan strateji rehberi

PLAYSTATION 2
EN
UCUZA
NEREDEN ALINIR

İlk Bakış: Thief 3 / Unreal Tournament 2004 /
X2 The Threat

İnceleme: ISS 3 / Sims Superstar / The Hulk /
Colin McRae Rally 3.0 / Silent Hill 3 / Midnight Club 2

Tam Çözüm: Ghost Master / Enter The Matrix (Hacking Bölümü)

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.



9 771301 213116

İki kibrit kutusu...

...ve biraz da ip. Alın size internet. (Türk Telekom Atasözü)

Haziran ayında 25 gün süren bir iletişim yokluğu çektik. Cezayir'de yaşanan depremden sonra Akdeniz'den geçen fiber optik kabloları deniz suyu sızması sonucu 7 ülkenin İnternet bağlantıları büyük oranda sekteye uğradı. Ama acı olan şu ki, %80 oranındaki bu bağlantı kaybı, sadece Türkiye'yi 25 gün boyunca etkiledi. Yunanistan, sorunun gerçekleşmesinin ertesi günü yedek hat edinenerek ve uydu çıkışlarıyla eski hızına ulaşırken, Türk Telekom'un bu girişimi 20 gün sonra sonuçlanacaktı. Daha da acısı, internetteki "bu tuhaflığa" karşı gerek basının, gerekse birey olarak kullanıcıların duyarsızlığı idi.

TT'nin atıl kalması yüzünden kullanıcıların uğradığı kayıp veya insanlarımızın ne kadar "kuzu" olduklarını bir kez de buradan anlatmak istemiyorum Ben madalyonun oyunculara bakan, daha iyimser olan yüzünden bahsetmek istiyorum.

Depremden önce 1132 Mps (Megabit per Second) olan yurtdışı çıkışımız, alınan ekstra hatlar ve eski hattın da tamir edilmesiyle 2132 Mps'ye yükseldi. Şimdi bu ne demek? Elbette daha hızlı download veya daha hızlı sörf demek (tabii İSS'lerimiz dahilinde). Ama daha da önemlisi, Devasa Online oyunlar için neredeyse %90 daha fazla bant genişliğine sahip olmamız demek.

Evet, oyun dünyasının geçtiğimiz 5 yıl içinde giderek daha fazla yöneldiği Devasa Online oyunlar, ülkemizin şartları yüzünden hak ettiği yere

gelemedi. Bir kopya oyun 3 milyon iken, bir oyuna aylık 10-13 dolar vermek birçoğumuz için lüks. Öyle de olmaya devam edecek. Ama oynamak isteyen de oynamayanlar için artık Devasa Online oyunlar "birel lüks" olmaktan çıkıp her biri "kaçan birer fırsat" olmaya başladı.

Ultima Online, Everquest gibi şimdiye kadar sadece meraklısına hitap eden oyunların ardından, sıra üçüncü nesil Devasa Online oyunlarda. Star Wars Galaxies, Planetside, World of Warcraft ve Matrix Online gibi oyunları sırf internet altyapısı yetersiz diye oynayamamak gerçekten büyük kayıp olacaktır.

Biz de Level dergisi olarak bundan böyle oyunculuğun geleceği olan "Devasa Online" oyunlara daha fazla yer vermeye, ülkemizde hak ettikleri değere ulaşmalarını sağlamaya karar verdik. Bu ay, tüm zamanların en başarılı D.O. oyunu sayılan (hala da dünyanın en çok oyuncu sayısına sahip olan) Everquest için bir başlangıç rehberi hazırladık. Hem sistem yetersizliği yüzünden yeni nesil oyunları oynayamayanlar, hem de bir yerden ben de bu tür oyunlara bulaşayım diyenler için Everquest hakkındaki yazımız iyi bir başlangıç noktası olacaktır.

Umarız ülkemizdeki internet altyapısının en azından komşumuz Yunanistan'ın seviyesine ulaşması için Türk Telekom bir sonraki depremi beklemez.



Kendime diyalog...

- Hangi oyun?
- Elbette Rise of Nations. Dünyada işlerin nasıl yürüdüğünün en güzel örneği bence...
- Nasıl?
- Dergide yapılan bütün Multiplay oyunlar, herkesin mutlak yenilgisi ve nükleer soykırım ile bitti
- Neden?
- "Hepsi benim olmayacaksa, hiçbirinizin olmayacak!" nidalarıyla kırmızı düğmeye bastık da ondan. Daha detaylı bilgi için herhangi bir insanı karşınıza alıp oynayın RoN'u. "Allah sonumuzu hayır etsin" diyeceksiniz.

ilk bakış

Savaşa Dönüş

Her oyuncuya bir savaş oyunu düşecek!

Bilgisayar oyunlarının tarihini inceleseniz, çok fazla sayıda savaş oyununa rastlarsınız. Bunun asıl nedenini tam olarak bilmiyoruz, ancak en çok aksiyonun savaş oyunlarında olması ve savaş oyunları için çoğunlukla farklı bir konuya ihtiyaç olmaması, konunun Superfresh Bezelye gibi hazır olması, yapımcıları savaş oyunu yapmaya iten nedenler arasında sayılabilir.

Son yıllarda da değişen bir şey olmadı. Onlarca savaş oyunu oynadık, yazdık, bitirdik ve Burak'la aramızda duran dolaba kaldırdık. Bu oyunlar arasından sadece Medal of Honor gibi birkaç oyun kalıcı olabildi. Diğer oyunlarsa unutuldu, gitti.

Baktık ki, gelecek yıl da savaş oyunlarının yılı olacak, elimizdeki savaş oyunlarını derleyip topladık, bir ilk bakış yazısı hazırladık. Listemizde bu yıl ve gelecek yıl çıkacak olan birçok hit savaş oyunu var. İşte yakında çıkacak olan savaş oyunlarının anatomisi...

Medal of Honor: Pacific Assault

Çıkış Tarihi:27 Ocak 2004
Sistem:PC
Yapım/Dağıtım:EA/Electronic Arts

İlk başta sadece PSX için yapılan ve bu sistemde en çok oynanan oyunlardan biri olan Medal of Honor, PC'de de son zamanlarda yapılmış en iyi savaş oyunlarından biri. Bu kalitede bir oyunun de-

vamının yapılması da çok normal. Yapımcılar Pacific Assault'ta da Medal of Honor'ın yolunu izliyor.

Yeni oyunda bu kez Pearl Harbor savaşı konu alınıyor. Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi yeni oyun da etkileyici bir savaş sahnesiyle açılacak. Oyunda Japon İmparatorluğu'na karşı savaşacaksınız.

EA LA, Pacific Assault'ta Medal of Honor serisinden biraz daha farklı bir konsept deniyor. Bunun sebebiyse Medal of Honor serisindeki aksiyonun Pearl Harbor savaşı için çok fazla olmasıymış. Dolayısıyla yeni oyunda aksiyon biraz daha arka planda olacak ve daha fazla taktik yapmak zorunda kalacaksınız.

Pacific Assault, eski Medal of Honor oyunları kadar çizgisel olmayacak. Yani bölümleri farklı farklı yollardan tamamlayabileceksiniz, ancak bir multiplayer oyundaki kadar da tamamen serbest bırakılmayacaksınız. Yine de sonuçta seçim size bırakılacak. Mesela oyunun bir yerinde, Solomon Adası'ndaki bir yerliye saldıran iki Japon askeriyle karşılaşacaksınız. Burada yerliye yardım etmek veya onu es geçmek sizin elinizde olacak, ama onu kurtarırsanız, size bir grup düşmanı atlatmanızı sağlayacak gizli bir yol gösterecek.

Şimdiye kadar hiçbir Medal of Honor oyununda rastlamadığımız bir şey daha: Kontrol ettiğiniz karakter savaş sırasında yaşlanacak! Bu değişimi ara sahnelerden de takip edebileceksiniz.

Pacific Assault'taki grafik motoruysa Quake III'ün geliştirilmiş bir versiyonu olacak.

Allied Assault devam ediyor...

Medal of Honor: Allied Assault için bir de Breakthrough adında bir eklenti geliştiriliyor. TKO Software'in hazırladığı eklentide Liberation adında yeni bir



▲ Lütfen Breakthrough, Spearhead'den daha dolu bir görev paketi olsun.

multiplayer mod'u bulunacak. Bu mod'ta yenilen oyuncular takım arkadaşlarına yardım ederek savaşa devam edebilecek.

Breakthrough'ta; Amerika, İngiltere, İtalya ve Almanya'dan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Bunların dışında elimizde şimdilik bir bilgi yok. Level'in gelecek sayılarında yeni bilgilerle karşınızda olacağız. Esenlikler dileriz.

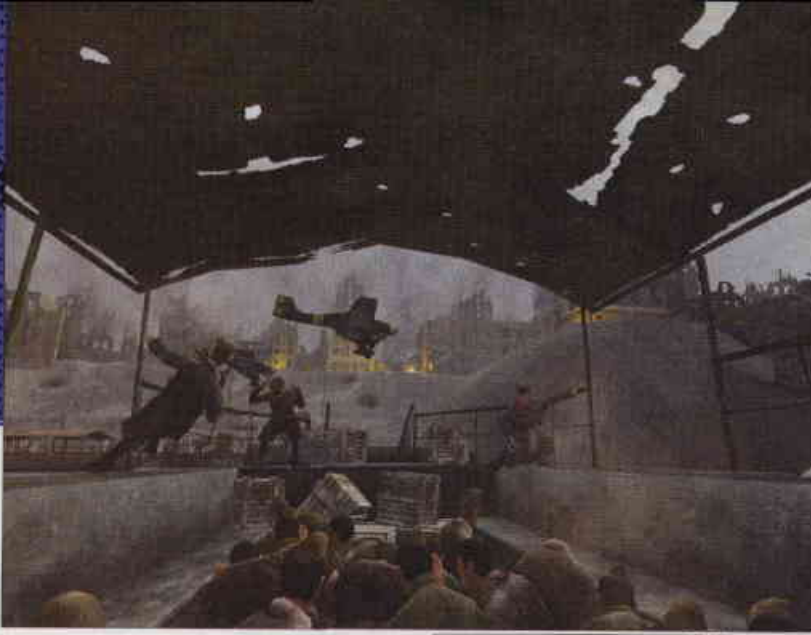
Call of Duty

Çıkış Tarihi:Belli Değil
Sistem:PC
Yapım/Dağıtım:Infinity Ward/Activision

Ufuktaki bir diğer savaş oyunu Call of Duty. Medal of Honor: Allied Assault'un yapımcısı 2015'ten ayrılan 22 kişilik bir grubun kurduğu Infinity Ward adında bir firma tarafından geliştiriliyor. Medal of Honor'ı çok zorlayacağını tahmin ettiğimiz oyun hakkında elimizde yeni bilgiler var.

Call of Duty'de, Medal of Honor'a oranla daha fazla takım oyununa ağırlık veriliyor. Hatta Call of Duty'nin teması bu. Oyunda zaman zaman onlarca askerle aynı anda hareket edecek ve kendinizi tam anlamıyla bir ordunun parçası gibi hissedeceksiniz. Tabii ki çevrenizdeki asker sayısı zaman zaman azalacak. Yalnız başınıza kaldığınız zamanlar da

▲ Pacific Assault, Japon deniz hücumbotlarını gördüğümüz ilk oyun olacak.



▲ Zavallı Rus askerleri Nazi topları tarafından dövülürken nehre atlayıp kaçmaya çalışanları da kendi subayları vuruyor. Call of Duty, bu sayfalarda tanıtılan oyunlar arasında en iddialı olanı.

Call of Duty'de takım arkadaşlarınız yapay zeka tarafından kontrol edilecek



olacak, ama oyunun neredeyse tamamını silah arkadaşlarınızla birlikte oynayacaksınız.

Tabii ki takım oyununun ağırlıkta olduğu bir oyunda yapay zekânın çok iyi olması gerekir. Infinity Ward da, Call of Duty'nin şimdiye kadar oynadığınız en akıllı FPS olacağını iddia ediyor; Siz savaşırken çevrenizdeki aksiyon hiç durmayacak. Takım arkadaşlarınız gerçekçi bir şekilde savaşmaya devam edecekler, bir yere saldırı yaparken sizi koruyacaklar ve savaşırken devamlı saklanacaklar.

Atmosfer, oyunun bir diğer artısı. Yapımcılar oyunda adrenalinizin artacağı konusunda garanti veriyor. İşte oyundan bir sahne... Nazi'lerin ele geçirdiği bir eve girmek zorundasınız. İçerideki Nazi askerleri, ağır makineli silahlarla hiç durmadan ateş ediyor. Eve vurulmadan ulaşmak için, biraz ilerinizdeki ölü ineklerin arkasına doğru atlayıp onları siper olarak kullanıyorsunuz. Diğer yandan, arkadaşınız yaralı bir diğer arkadaşınızı yerde sürükleyerek ateş hattından çıkarmaya çalışıyor. Başınızı mermiler sıyrırken zar zor kendinizi eve atıyorsunuz ve bir bomba koyup kaçıyorsunuz, nefes nefese.

Call of Duty oyun içinde oyunlara ayrılıyor. Oyunda üç ayrı tek kişilik campaign yer alacak ve bu campaign'lerin her birinde farklı bir karakteri, farklı bir senaryo doğrultusunda kontrol edeceksiniz. Karakterler ara-

sındaysa bir İngiliz pilot ve bir Rus tankçı olacak. Ayrıca seçebileceğiniz askerlerin silahları ve eşyaları da birbirlerinden farklı olacak.

Yapımcıların amaçlarından biri de Call of Duty'yi bir oyun olmaktan çıkartmak. Infinity Ward, Call of Duty'yi bir simülasyon haline getirmeye çalışıyor. Yaşayacağınız olayların tarihteki savaşlardan birebir olarak oyuna aktarılacak olması da bunun bir kanıtı (Normandiya Çıkartması, Breccourt Manor Saldırısı, Stalingrad Savaşı).

Oyun grafik açısından da oldukça iddialı. Return to Castle Wolfenstein'in grafik motorunun kullanıldığı oyunda akıcı karakter animasyonları ve etkileyici savaş sahneleri olacak.

Çıkış tarihi şimdilik belli olmayan Call of Duty, en çok merak ettiğimiz ve çok fazla şey beklediğimiz savaş oyunlarından biri.

Men of Valor: Vietnam

Çıkış Tarihi: Belli Değil
Sistem: PC / Xbox
Yapım/Dağıtım: 2015/VU Games

Takımdan tam 22 kişinin ayrılmasıyla sarsılan 2015 de yeni bir savaş oyunu için çalışıyor. 2015'in yeni projesinin ismi Men of Valor: Vietnam.

Men of Valor, Vietnam savaşının konu alındığı bir FPS. Vietnam savaşının Kuzey Cephesi'nin açısından ele alındığı oyunda bir grup askeri kontrol edeceksiniz.

FARK ATIN



9700pro



9800pro



9700gold

Gerçeğe çok yakın,
yüksek performanslı
3 boyutlu oyunlar,
ATI Radeon paketlerinde.

VEGA

VEGA BİLGİSAYAR DIŞ TİC. LTD. ŞTİ
Cemal Sunun Sokak No: 67/A 80303 Mecidiyeköy - İSTANBUL
Tel: (90) (212) 347 01 47 Faks: (90) (212) 272 67 30
www.vega.com.tr e-mail: sales@vega.com.tr



▲ Men of Valor'da telsizle destek çağırabileceksiniz.

Men of Valor: Vietnam da Pacific Assault ve Call of Duty gibi Medal of Honor tadında bir savaş oyunu, ancak oyunu MoH serisinden ayıran birkaç şey var. Bunlardan ilki oyunun MoH'dan daha dramatik olacağı. Bir helikopterin bir köyü bombalaması gibi birçok farklı ve çarpıcı sahneye karşılaşılabileceksiniz. Saving Private Ryan'ın (Er Ryan'ı Kurtarmak) başlarında, Tom Hanks'in çatışma sırasında şoka girdiği, filmin birkaç saniyelik sessizleştiği sahneyi hatırlayın. İşte Vivendi Universal bu çaresizliği size yaşatmak istiyor. Tabii bu oldukça zor bir iş. Eğer 2015 bunu yapabilirse rakipleri arasından sıyrılabilir.

Men of Valor'da, zor durumda kaldığınız zaman telsizinizi kullanarak hava desteği çağırabileceksiniz. Bu da oldukça ilginç bir fikir.

Unreal motorunun geliştirilmiş bir versiyonunun kullanıldığı oyunun ne zaman çıkacağıysa şimdilik belli değil.

Schwarzenberg

Çıkış Tarihi:	Belli Değil
Sistem:	PC / Xbox
Yapım:	Radon Labs

Mayıs ayında haberini yayınladığımız Schwarzenberg (yazmak çok zor), yapım aşamasında olan ve hit olacağını tahmin ettiğimiz savaş oyunlarından biri.

Yine İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen Schwarzenberg'in yapım kadrosunda Urban Assault ve Project Nomads'ı yapan takımda yer alan Bernd Beyreuther bulunuyor.

Third-person kamerasından (Tomb Raider, Hidden&Dangerous vs) oynanacak olan Schwarzenberg'te gizli servis-

te çalışan bir bilim adamını kontrol edeceksiniz.

Schwarzenberg, Metal Gear Solid gibi gizliliğe dayalı bir aksiyon. Oyunu başından sonuna kadar gizlenerek ve devamlı çevrenizi kontrol ederek oynayacaksınız. Schwarzenberg'i asıl ilgi çeken şey ise film tadındaki anlatımı. Oyunda sık sık ara sinematiklerle karşılaşacaksınız, ama bunlar diğer oyunlardaki gibi basit ve sıkıcı diyaloglardan oluşmayacak. Kısacası, Radon Labs oyuncuların kendilerini bir film izliyormuş gibi hissetmelerini istiyor (birkaç satır altta açıklayacağım Retro Shading sisteminin de buna katkıda bulunacağı kesin).

Schwarzenberg'te geçen olayların tamamı gerçek olacak (mesela İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda olan gizemli olaylar... Belki de bu konuyu hiç duymadınız, ama Schwarzenberg'te yaşayacaksınız). Radon Labs oyunun gerçekçi olması için aylarca araştırma yapmış. Sadece olaylar değil, oyunun geçtiği mekânlar da gerçekleriyle tamamen aynı olacak.

Oyunda Nebula Device adlı yeni bir



motor kullanılıyor. Pixel ışıklandırma ve gerçekçi karakter modellemelerini bir yana koyup Retro Shading sisteminden bahsedelim. Bu filtreleme sistemi sayesinde oyun 1940'lı yıllardaki renkli filmlerin havasında olacak. Bu arada unutmadan şu notu da yazalım: www.radonlabs.de adresinden Nebula Device'in kaynak kod'unu indirebilirsiniz.

Schwarzenberg'in şu anda dağıtıcısı belli değil. Çıkış tarihi içinse, 'Bittiğinden' deniliyor. Bilmiyorum bu çıkış tarihi size bir şey hatırlattı mı?

Az sonra... Savaş...

Ve beklemeye başladık. Anlaşılan, savaş temalı oyunlardan sonra, yakında savaş oyunlarının yapımcıları arasında da bir savaş çıkacak. ☺

▼ Schwarzenberg, Project Nomads'den sonra Radon Labs'ın ikinci oyunu



▲ Schwarzenberg'te ateş ederken birinci kişi kamerasına geçiş yapabileceksiniz.

Thief 3

Çıkış Tarihi:Belli Değil
 Tür:Aksiyon
 Sistem:PC, Xbox
 Yapım/Dağıtım:Ion Storm/Eidos Interactive
 Web:www.ionstorm.com

Karanlık Çağ yaklaşıyor Garrett... Bunu yalnızca sen engelleyebilirsin.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

İlk olarak '98 yılında piyasaya çıkan Thief'in gelmiş geçmiş en iyi oyunlar arasında sayılması bir rastlantı değil. Derin bir atmosfer, sessizliğe dayalı bir oynanış ve alışık olmadığımız bir konu, Thief'in klasikler arasına girmesini sağladı. 2000 yılında, serinin yapımcısı Looking Glass Studios'un kapanması yeni bir Thief oyunu için umutlarımızı yitirmize sebep olmuştu. Neyse ki oyunun yeni versiyonunun yapımını Ion Storm devraldı da Thief 3'den mahrum kalmadık. İşte Garrett'tan en son haberler...

Şşş... Gardiyanlar uyuyor...

Yaklaşık iki yıldır yapım aşamasında olan Thief 3'te, serinin diğer oyunlarında olduğu gibi yine hırsız Garrett'ı kontrol edeceksiniz. Amaç, yaklaşan Karanlık Çağ'ı engellemek.

Bir grup gardiyan, Garrett'tan Karanlık Çağ'ı engellemesi için yardım ister. Gardiyanlar, bunun için Garrett'ın ihtiyacı olan her şeyi sağlar (bir kâhin de dahil), ancak Garrett'ın her adımında, çaldığı her yeni hazinede felaket biraz daha yaklaşır. Çok geçmeden, Garrett'ın çabaları eski bir şeytanın uyanmasına sebep olur. Gardiyanlar, bu olaydan Garrett'ı sorumlu tutarlar ve her yerde onu aramaya başlarlar. Bu noktadan sonra Garrett hem gardiyanlarla, hem de uyandırdığı şeytanla başa çıkmak ve Karanlık Çağ'ı engellemek zorundadır.

Thief 3, The Dark Project ve The Metal Age'de de olduğu gibi Ortaçağ ben-

zeri bir zaman diliminde geçiyor. Oyundaki mekânların teması da ilk iki oyunla aşağı yukarı aynı. Bir yanda terk edilmiş kiliseler, soyluların yaşadığı dev konaklar, diğer yanda gecekondular... Garrett da bu gecekondulardan birinde yaşıyor.

Aslına bakarsanız, Thief serisinin her iki oyununu da oynayan oyuncular için Thief 3'te şaşırtıcı bir yenilik yok. Bunun nedeni, Ion Storm'un Looking Glass Studios'un yakaladığı başarıyı devam ettirmek istemesi. Ion Storm, Thief 3'te yapacağı her radikal yenilik için oyunun fanatikleri tarafından acımasızca yargılanacağını farkında. Dolayısıyla, Thief'in son versiyonunda tamamen farklı bir oyun yerine ilginç ve ufak birkaç değişiklik-yenilik bulacağız.

Yeni silahları ve yeni araçları açıklamakla başlayalım. Yeni oyunda; duvara tırmanma eldiveni, yağ şişesi, hançer gibi birkaç yeni silah ve araç bulacaksınız. Duvara tırmanma eldiveniyle, ip okunuz olmadan da duvarlara tırmanabileceksiniz.

Ion Storm oyunun kontrollerini daha sade bir hale getirmek için çalışıyor. Firma, diğer Thief oyunlarına oranla daha az tuş kullanılacağını ve bunun oynanışı daha basit bir hale getireceğini belirtiyor.

Peki ya yapay zekâ?

İlk iki oyunda yapay zekâ konusunda bazı sorunlar vardı. Mesela, karanlıkta olduğunuz zamanlarda, gardiyanlar size



çarparsa bile hiçbir şey farketmeden yollarına devam ederlerdi. Thief 3'te ise, bırakın çarpmayı, çok uzakta olsanız bile gardiyanlar bıraktığınız kanıtları takip ederek sizi bulabilecekler. Bunun yanında, ses konusunda eskisinden çok daha hassas olmanız gerekecek. Gardiyanlar (veya diğerleri) attığınız adımlardan kapattığınız kapılara kadar her şeyi duyabilecekler. Ayrıca gardiyanlar birbirleriyle kavga da edebilecek. Tabii ki bu kavgalar sizin işinizi kolaylaştıracak.

Oyunda bazı gardiyanlar fener taşıyacak ve bu gardiyanlar oynanışı oldukça zorlaştıracığa benziyor. Ne de olsa en iyi dostunuz karanlık...

Thief 3'teki bir diğer yenilikse değiştirilebilen zorluk derecesi. Yeni sistemde oyunu nasıl oynayacağınıza tamamen kendiniz karar vereceksiniz. Serbestlik açısından iyi bir yenilik...

Thief 3'teki en ilginç yenilikse kapıları maymuncukla açma kısmında. Hatırlarsanız, diğer Thief oyunlarında maymuncuğu kapiya doğru tutup mouse'un sol



tuşunda birkaç saniye basılı tutmanız ve takılınca diğer maymuncuğa geçmeniz, kapının açılmasına yetiyordu. Yeni sistemde ise maymuncuğu siz kontrol edeceksiniz! Kamera anahtar deliğine zoom yapacak ve maymuncuğu farklı şekillerde hareket ettirerek kapıyı açmaya çalışacaksınız. Bir hırsız oyunu için yapılabilir en iyi yenilik bu olsa gerek. Kendinizi tam anlamıyla hırsız gibi hissedebilirsiniz kesin.

Yeni oyunda Ion Storm'un yapım

aşamasındaki diğer oyunu olan Deus Ex: Invisible War'da da kullanılan yeni nesil Unreal grafik motoru kullanılıyor. Yani eski Thief motoru rafa kaldırılmış. Kaplamaların ve fizik modellemesinin çok daha gerçekçi olmasını bir yana koyarsak, grafiklerdeki başlıca yenilik kullanılan tonlar. İlk iki oyunda, mekânlarda ve renklerde siyah renk ağırlıktaydı. Thief 3'te ise siyahın tonları yerine mavinin tonları kullanılacak. Firma bu değişikliği grafiklerin daha anlaşılır olması için yapıyor.

Bunların yanında karakter animasyonları da geliştiriliyor. Thief 3'teki karakterler artık daha gerçekçi hareket edecek ve konuşmalar sırasında dudakları gerçekçi bir şekilde hareket edecek. Surat ifadeleri de karşınızdaki karakterin o anda içinde bulunduğu durumu yansıtacak.

Ya çıkış tarihi?

Bunların dışında Thief yine bildiğiniz Thief. Oyunda yine soyluların parasını çalacak, Blackjack kullanarak gardiyanları bayıltacak, onları saklayacak ve devamlı gizlenmek zorunda kalacaksınız. Nereden bakarsanız bakın, Ion Storm'un işi çok zor. Hem yenilik yapmak, hem de Thief'in çizgisini aynı şekilde devam ettirmek zorundalar. Biz de her zamanki gibi umutluyuz ve Unreal'a olanların (Unreal II faciası) Thief'e olmasını istemiyoruz. Olacağını da zannetmiyoruz. ☹

▼ Diğer Thief oyunlarındaki karanlık derecesi oyunun yeni versiyonunda da olacak.

NFS:UNDERGROUND

Need for Speed serisi Underground'la devam ediyor. Underground'da, Mitsubishi, Subaru ve Toyota gibi arabalarla yaşayacağımız oyunda bu kez Street Racing ve Drag Racing gibi mod'lar yer alacak. Street Racing'de ortaya para koyarak yarışlara katılacaksınız. Kazandığınız paralarla arabanızı yenileyebilecek veya değiştirebileceksiniz.

Need for Speed: Underground'un grafikleri de geliştiriliyor. Eskisinden daha detaylı kaplamalar ve geliştirilmiş yansımalar efekti oyunun gerçekçiliğini artıracak, mış. Bekliyoruz.



WHAT IS THE 'ENTER THE MATRIX 2'?

Shiny Entertainment, yeni bir Matrix oyununun çalışmalarına başladığını duyurdu. Oyun hakkında şimdilik herhangi bir bilgi verilmiyor, ama çıkış tarihi için 2004 başı deniliyor. Yeni Matrix oyununun ismiyse belli değil. Ayrıca Shiny Entertainment ve Atari (eski Infogrames) 2006 yılında bir Matrix oyunu daha çıkartmayı planlıyor.

FIFA 2004

FIFA 2004'te yıllardır beklenen bir değişiklik oluyor: Career mod'u! FIFA 2004'te aynı Sensible Soccer'da olduğu gibi alt liglerden bir takım seçip o takımı birinci lige taşıyabileceksiniz. Bunun yanında yine SS'deki gibi parayla yeni oyuncu transfer edebileceksiniz. Bu yenilik, her ne kadar çok geç kalmış olsa da FIFA serisi için bir devrim.

Gelelim oyanansa... EA Sports oyununun eskisinden daha gerçekçi ve daha derin olacağını iddia ediyor. Tabii biz ne yapıyoruz? Oyun çıkmadan hiçbir yorum yapmak istemiyoruz.

FIFA 2004'te, 10000 lisanslı oyuncu, 16 lig ve 350 takım bulunacak.





THE THREAT

Çıkış Tarihi:Belli değil
Sistem:PC
Yapım:Egosoft
Dağıtım:Belli değil
Tür:Uzay Simülasyonu

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

X Evreni'nde macera hiç bitmez!

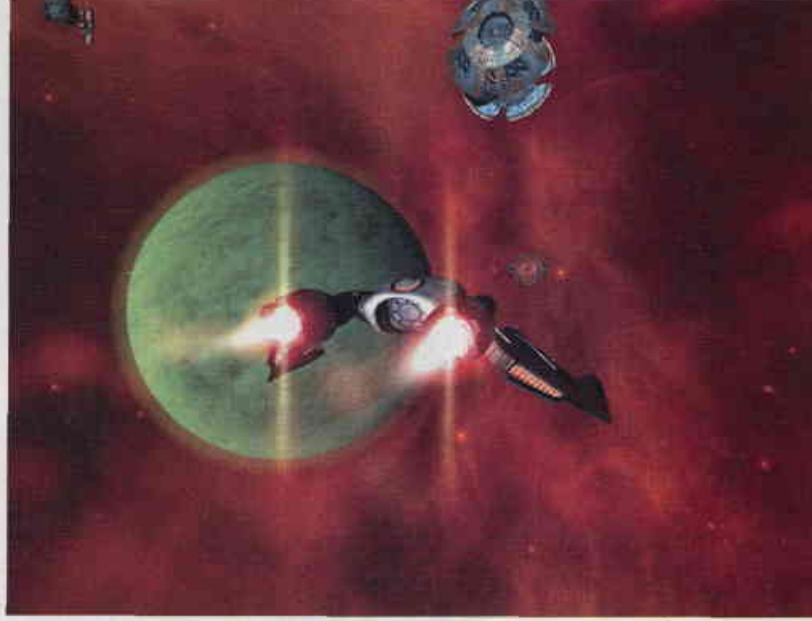
Hayır, bu bir X-Men oyunu değil. Evet, bu soru yoldan çıktığına göre olaya girebiliriz. X: Beyond The Frontier ve onun ek görev pakedi X: Tension oynamış olanlar ellerini kaldırsın. Güzel, demek ki burada uzayın tadını bilen, ekranında kokpit görmeyi sevenlere hitap ediyorum, sevindim, kıvandım. Şimdi hazır olun, X2 geliyor, hem de ne gelmek! İlk oyun çıktığından beri, yani son dört senedir bunun üzerinde çalışmış Egosoft programcıları. Ve eğer adam gibi bir dağıtımci bulabilirlerse bu sene sonunda oyunu çıkarmaya hazır gibi görünüyorlar. Önce Valve, şimdi de Egosoft, ne oluyor bu heriflere yahu? Anlaşılan bir oyunu yüzde doksan bitirmeden çenelerini açmamak gerektiğini öğrenmeye başlıyor ya-

▼ Ah, evim, güzel evim!

pımcılar. Şikayetçi değilim, bir ömre bir Duke Nukem Forever yeterli!

Filomu Toplayın!

X serisinin ilk iki oyunu, ki X: Tension aslında bir ek görev pakedinden çok daha fazla birşeydi benim açımdan, hayli geniş bir oyun evrenine sahiptiler. Ama hikaye sonradan eklenmiş gibi eğreti duruyordu ve oyunlar pek çok açıdan mükemmel olmaktan uzaktı. Ama yine de uzayda süzülüp gitmeyi seven "modern cemiyet" bezginlerine ilaç gibi gelmişti. Kendimden biliyorum. Tabii Egosoft oluşan hayran kitesinden gelen fikir ve önerileri de dikkate alarak yeni oyunu geliştirmeye devam etti. Resimlere bir bakın, bunlar şu ana dek gördüğümüz en güzel grafiklerden bazıları değilse ben de minibüs şoferi olayım! Üstelik uzay ge-



▲ Tüm istediğim bir gemi ve yönümü bulmak için bir yıldız...

mileri de hiç fena görünmüyor değil mi?

Ama bu oyunda sadece fabrika kurmak ya da kısıtlı sayıda görevi kısıtlı sayıda gemiyle uçmak zorunda de-

Battlecruiser Operational!

Oyunda gördüğünüz her gemi ve istasyon canlı, üstelik sizin tarafınızdan bordalana-bilir, kurulabilir, satın alınabilir, yağmalanıp havaya uçurulabilir olarak tasarlanıyor. Tabii hareketlerinizin bedelini ödemeyi göze aldığınız sürece. X Evreni hiç sakın bir yer değil ne de olsa ve uzay da hayli karanlık, tehlikeli bir yer, o rengarenk nebulaların sizi aldatmasına izin vermeyin. Üstelik bir gezegene inmek ya da kendi dev uzay istasyonunuza sığınmak ta postunuzu kurtaramayabilir.



ğilsiniz. Bu defa oyun evreni ELITE efsanesine yakışacak denli büyük, üstelik Freelancer'a rahmet okutacak denli canlı! Ve takip etmek isteyenler için Privateer 2 lezzetinde bir senaryo var! İnsan daha ne ister ki? Ben ne istediğimi biliyorum, dev bir yıldız kruvazörünün kaptan köprüsüne kurulup avcı filolarıma "Öldürün!" emri verebilmek istiyorum! Ve işte bu defa bunu yapabileceğim!

Şimdi, halen tansiyonunuz yükselmediyse, kalbiniz deli gibi atmıyorsa, avuçlarınız terlemiyorsa, gidip bir doktora görünün. Ölmüş olma ihtimaliniz var. Ben de hangi ekran kartına param yetecek, oturup onu bir düşüneyim. Yörüngede görüşürüz.



KILL 'EM ALL VEYA SEEK AND DESTROY!!!

KISS'ten sonra Metallica'nın da oyunu yapıyor. Haziran ayında sən albümünü St. Anger'i çıkartan grubun Metallica (kısmilik belirlenen isim bu adındaki) yeni oyunu, third-person kamerasından oynanan bir aksiyon olacak. Seç-

nana adında yeni bir firmanın geliştirdiği oyunda çeşitli araçları kontrol edebilirsiniz. Oyunun müzikleri ve karakter seslendirmeleri tamamıyla Metallica'ya ait olacak. Çıkış tarihi belli değil.

Unreal Tournament 2004

Çıkış Tarihi:21 Kasım 2003
Sistem:PC
Tür:Multiplayer FPS
Yapım/Dağıtım:Digital Extremes/Atari
Web:www.unrealtournament2004.com

Çok farklı bir Unreal Tournament geliyor

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

21 Kasım'da piyasaya çıkacak olan oyunda ilginç yenilikler bulunuyor. Oyunda Assault ve Onslaught adında iki yeni mod bulunacak. Assault, tek kişilik FPS'ler tadında, bir senaryo doğrultusunda oynanan bir mod. Skaarj'ların gemisine veya Xan Krieger'un (UT'in son boss'u) robot fabrikasına saldırmak Assault'taki senaryolar arasında sayılabilir.

Onslaught'un teması ise araçlar. Bu

mod'da, devasa haritalarda jipten tanka, Buggie'den Hovercraft'a kadar birçok aracı kullanarak haritadaki noktaları kontrol altına almaya çalışacaksınız (mayın da kullanabileceğiniz). Onslaught mod'u oyuna Wing Commander havası katacağa benziyor.

Deathmatch, Capture the Flag, Domination ve Bombing Run modları ise yeni oyunda da yer alacak.

UT 2004'te seçebileceğiniz yeni karakterler (Skaarj, Necris ve Xan Krieger) olacak. Bunun yanında UT 2003'teki diğer karakterlerin tamamı UT 2004'te de olacak.

Unreal Tournament'in yeni versiyonundaki harita sayısı ise 20. Haritaların tamamı yeni.

Tek kişilik oyunlarda bot'ları kontrol etmek için daha fazla seçeneğiniz olacak. Daha farklı taktikler verebileceğiniz ve bot'lar verdiğiniz komutları anında uygulayacak.

Oyunun grafikleri ise, birkaç ufak değişikliğin dışında UT 2003'le aynı olacak. Yani yeni bir grafik motoru kullanılmıyor.

Unreal Tournament motoru isteyen var mı?

Bu arada, Unreal Tournament 2003/2004 için Epic Games bir mod yarışması düzenliyor. Mod yapımcılarının katılabileceği yarışmada toplam 1 milyon dolar dağıtılacak. Bunun yanında, katılımcılar 350.000 dolar değerindeki Unreal Tournament 2004 motoru-



nun lisansına sahip olma şansını da yakalayacaklar.

15 Temmuz'da başlayacak olan yarışmada; en iyi mod, en iyi bölüm, orijinal içerikle en iyi bölüm, en iyi mutator, en iyi model, en iyi ses/en iyi ses modifikasyonu ve en iyi araç gibi kategoriler bulunacak. Yarışma, finalde birlikte toplam beş aşamadan oluşacak ve her aşamada verilen para katlanarak artacak. Finalde ise sadece en iyi mod ve en iyi film kategorisinde finale kalanlar yarışacak.

Epic Games bu yarışmayla mod yapımcılarına kaçırmaması gereken bir fırsat tanıyor. Siz de mod yapımı konusunda iddialıysanız, www.makesomethingunreal.com adresini ziyaret ederek yarışma hakkında daha fazla bilgiye ulaşabilir ve yarışma için başvuruda bulunabilirsiniz. 🗨



NORTHLAND

Cultures serisinin yapımcısı Funatics, Cultures serisini Northland ile devam ettiriyor. Northland, Cultures 2 - The Gates of Asgard'in bittiği yerden, yani kahramanlarımızın Midgard'ı kurtarmasından sonra başlıyor.

Northland de Cultures gibi bir strateji-adventure oyunu olacak. Dolayısıyla oyun oynanış olarak Cultures'dan çok da farklı değil. Oyundaki yenilikler arasında sis gibi yeni hava şartları ve geliştirilmiş yapay zekâ sayılabilir. Ayrıca Northland 6 kişiye kadar multiplayer olarak oynanabilecek.

RIFTRUNNER

Divine Divinity'nin yapımcısı Larian Studios'tan yine Divine Divinity evreninde geçen bir RPG oyunu geliyor. Oyun aynı zamanda ileride çıkartılması planlanan Divine Divinity 2'nin de bir parçası.

Riftrunner'da Divinity'de kullanılan motorun geliştirilmiş bir versiyonu kullanılıyor. Oyunda yeni, sınırsız bir karakter geliştirme sistemi olacak. Bunun yanı sıra savaş sisteminde de ufak değişiklikler yapılıyor. Firma oyunu PC'yle birlikte Mac için de piyasaya çıkartacak. Oyunun PC için bu yılın sonlarında, 25 Kasım'da piyasada olacak.





3 - 2 - 1 Kayıt!

Bora T. Oyacı

Bu sayıdan itibaren zaman zaman Next Level isimli oyun programımızın dergiye taşınan sayfalarında birlikte olacağız. Bildiğiniz gibi her cumartesi günü, saatler 12.20'yi gösterdiği andan itibaren Sky Turk ekranlarında Next Level isimli oyun programımızla evlerinize konuk oluyoruz. Ve tam üç saat boyunca, hazırlanmış olduğumuz yayını akışını elimizden geldiği kadar hatasız olarak sizlere ulaştırmaya çalışıyoruz.

Niçin Next Level ?

Türkiye'de oyun yapımcılarının sayısı giderek artmakta. Artık profesyonel oyuncularımız var ve bizleri dünya çapında temsil etmekte. Yine ülkemizde gerçekleşen oyun turnuvaları da neredeyse Avrupa düzeyini yakaladı. İşte tüm bunlar olurken bizlere düşen görev, oyunları televizyon ve dergi yayıncılığı alanlarındaki tecrübelerimizle ekranlara taşımaktır. İlk olarak özel hafta sonu programları, sonrasında HotTV ekranlarında Hot Level ve şimdi de SkyTurk ekranlarında Next Level...

Hot TV'nin ani bir karar ile kapatılmasının ardından yeni bir kanalda yayın hayatımızı devam ettirmek için çalışmalarına başladık. Bugüne kadar yaptıklarımızın çok daha iyisini yapmak tek amacımızdı. Bizim için önemli olan geç-

miş değildi. Bizler bir sonraki aşamayı bekliyorduk. Bu nedenle programın ismi de Next Level oldu.

İşte Next Level Ekibi !..

Kamera önü ve arkası olarak toplam sekiz kişilik bir ekipten oluşur Next Level. Öncelikle kamera arkasından başlamak isterim.

Sinan Akkol : Dergimizin genel yayın yönetmeni olan Sinan, programın da içerik yönetmenliğini yapmaktadır.

"Hangi oyun oynanmalı?" veya "Hangi haberler verilmeli?" her şey ona danışılarak yapılmaktadır.

Tuğbek Ölek: Donanım konusundaki engin bilgilerini programa taşımış olan Tuğbek aynı zamanda reklam ve halkla ilişkilerden de sorumludur.

Sertan Ünver: Yaklaşık olarak 4 yıldır birçok yerde yönetmenlik yapan Sertan bu program için bizleri kırmamış ve Next Level'in yönetmenliğini üstlenmiştir. Güzel açılar için teşekkürler :)

Bahadır Yılmaz: Hayatını Championship Manager'e adanmış olan ve bu konuda yaptıkları çalışmalar ile CM fanatiklerine hizmet eden fedakar insanlardan biridir. Hot Level'da başladığı program asistanlığı görevini Next Level içinde sürdürmektedir.

Gelelim kamera önündeki Next Level ekibine.

Özen Özgen: Hot TV'de başlamış olduğu ekran kariyerini Sky Turk'e bizimle birlikte taşımıştır. Program içindeki tüm

iletişimden sorumlu olduğu gibi bizleri şaşırtarak Playstation 2'nin başına oturup tüm oyunları oynayabilme becerisini gösterir. Bunların yanında her hafta "Next Level seçimi sinema" köşesinde de karşınızdadır.

Canali Savran: Kendisi kel, şişman, kekeme ve her zaman yanında can simidi taşıyan bir arkadaşımızdır. Nasıl olduğunu anlamasak da bizlerin arasına sızmayı başarmış ve kendini programın bir parçası haline getirmiştir. Her hafta internet sitelerini izleyenlere tanıtır.

Bir de ben yanına geldiğimde terleme-sen Canali :)

Burak Akmenek: Dergi sayfalarından taşıyıp, ekranlarımıza sızan ve yaptığımız her televizyon programında bizleri yalnız bırakmayan Burak; Next Level ekibinin vazgeçilmezlerinden biridir. Program içinde PC oyunlarını tanıttığı gibi, her hafta oyun dünyasının son dakika haberlerini izleyiciye yansıtır.

Bora T. Oyacı: İnsan kendisi ile ilgili ne yazar bilmiyorum. Ancak denemekte fayda var sanırım. Programın genelinde merkez noktada oturup, çok konuşup, Playstation 2 oyunlarını oynar ve tanıtırım. Sertan ile beraber tüm montajlara gider, hemen hemen her gece program için sabahlarım.

İşte Next Level programı ve ekibi... Sanırım haftalar ilerledikçe çok daha oturmuş bir program olacak ve her hafta izlediğinizde yenilenen bir Next Level göreceksiniz. Oyun Dünyasının merkezinde görüşmek üzere... ☺

SkyTurk'ü İzlemek için

Her Cumartesi NextLevel'i seyredebilmek için

Diğer 43. Kanal'dan, Kablolu TV'den ve www.skyturk.tv adresinden izleyebilirsiniz.

CHIP OYUN ÖZEL! 15 Temmuz'da Bütün Bayilerde!

Bütün bir yıl boyunca elimizin altında olmasını isteyeceğiniz özel bir dergi geliyor Chip dergisinden. Level yazarları tarafından hazırlanan, 2003 yılı boyunca oyun hakkındaki tüm sorularınıza cevaplayacak bir kaynak Chip Oyun Özel. Neler mi var içinde?

4 tam sürüm oyun: Wolfenstein: Enemy Territory, America's Army 1.70, Grand Theft Auto ve Fish Fillets
4 CD'ye 2.6 GB dolusu oyun

BYUNCULUĞUN GELECEĞİ: ONLINE OYUNLAR

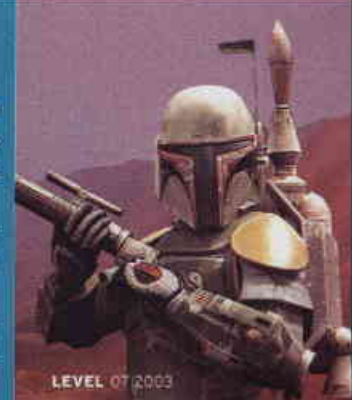
Online oyunlar geleceği nasıl etkileyecek? Devasa Online oyunlara nereden, nasıl ve ne kadara abone olunur? Hangi oyunlar en popüler, hangileri gelecek vaad ediyor?

ÖZEL İNCELEME VE İLK BAKIŞLAR

Oyunlar açısından bütün bir yıla göz atık. 2003'te oynadığımız en iyi oyunların incelemeleri ve yıl sonuna kadar gelecek oyunları ön bakışları. 2003 içinde bir oyunu kaçırdığınız için artık üzülmeceksiniz.

SÜPER OYUN BİLGİSAYARI

Half Life 2 ve Doom 3'ü parmağının ucunda oynatacak bir oyun bilgisayarına sahip olmak ister miydiniz? Donanım editörlerimiz sizler için doğru parçaları bir araya getirdi. Ve dahası, Chip Oyun Özel sayısında, 15 Temmuz'dan itibaren tüm gazete bayilerinde. Ve dahası, Chip Oyun Özel sayısında, 15 Temmuz'dan itibaren tüm gazete bayilerinde.



LEVEL 07 2003

`KÂBUS` GİBİ...

Lastlight adında Türk bir gruptan, Kâbus adında yeni bir oyun geliyor. Yaklaşık birbuçuk yıldır geliştirilme aşamasında olan Kâbus, Resident Evil benzeri bir korku-aksiyon oyunu olacak.

Oyunda Resident Evil'da olduğu gibi sabit arka planlar değil, tamamiyle 3D grafikler kullanılıyor. Ayrıca oyunun kamera sistemi de farklı olacak.

Grup şu sıralarda oyun için

bir dağıtıcı arıyor. Dağıtıcı bulunur bulunmaz oyun birkaç ay içinde tamamlanacak ve piyasaya çıkarılacak. Ayrıca şu anda grubun elinde bitmiş bir demo da var. Bu demoyu gelecek ay Level CD'sinde bulabilirsiniz.

Kâbus için ilk izlenimlerimiz olumlu. Son karar içtense oyunun bitmiş halini bekilemek zorundayız. Umarız her şey yolunda gider...



yükleniyor...

Halo yine belirsiz bir tarihe ertelendi, stop. Gothic III'ün duyurusu yapıldı, stop. Homeworld 2'nin çıkış tarihi açıklandı, stop...

1914: Great War	Strateji	1-Ağustos-2003	
America II	Strateji	23-Eylül-2003	Yeni!
Aquanox 3	Aksiyon	Belli Değil	
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil	
Breed	FPS	26-Ağustos-2003	
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	10-Ekim-2003	
Comandos 3: Destination Berlin	Strateji	23-Eylül-2003	
Conflict: Desert Storm II	Aksiyon	Belli Değil	
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil	Yeni!
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil	Yeni!
FIFA 2004	Spor	28-Kasım-2003	
Fire Warrior	FPS	26-Eylül-2003	Yeni!
Gothic III	RPG	Belli Değil	Yeni!
Halo	FPS	Belli Değil	
Half-Life 2	FPS	30-Eylül-2003	
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	Belli Değil	
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004	
Homeworld 2	Strateji	29-Ağustos-2003	Yeni!
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	3-Ekim-2003	
KnightShift	RPG	Belli Değil	
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	27-Ocak-2004	
Metallia	Aksiyon	Belli Değil	Yeni!
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	14-Kasım-2003	
Riftrunner	RPG	25-Kasım-2003	Yeni!
Sam & Max 2	Adventure	23-Mart-2004	
Schizm 2	Adventure	31-Ekim-2003	
The Sims 2	Simulasyon	Belli Değil	
Silent Hill 3	Aksiyon	Belli Değil	Yeni!
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003	
Thief III	Taktik-aksiyon	Belli Değil	Yeni!
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004	
Tron 2.0	Aksiyon	26-Ağustos-2003	
Unreal Tournament 2004	FPS	21-Kasım-2003	
XIII	FPS	23-Eylül-2003	

Baskıyı Durdurun!

Son anda elimize geçen haberler

► Uzun zamandır gizlenen Max Payne 2'nin ilk ekran görüntüleri basına sızdı. Siz bu iki ekran görüntüsüne bakadurun, biz bu müthiş oyun için bir ilk bakış yazısı hazırlamaya başlayalım.



► Geçtiğimiz aylarda yine burada duyurduğumuz Battlefield: Vietnam'ın ilk ekran görüntüleri yayımlandı. Detaylı bir ilk bakış yazısı için gelecekte sayımızı bekleyin.



► Kesin olmamakla birlikte, Baldur's Gate 3, 2004 yılının Şubat ayında piyasada olacaktır. Hatta bazı online satış siteleri Baldur's Gate 3'ü listelerine çoktan almış. Şu anda yapımcı Black Isle Studios tarafından yapılmış resmi bir açıklama yok. Ama konsollardaki Baldur's Gate: Dark Alliance motoru ile ve komple 3D olarak hazırlanacağı rivayetleri dolaylı olarak...

WORLD OF

Azeroth'da ve dünyada hayat, bu oyun çıkınca aynı olmayacak

Azeroth Warcraft 3'te Burning Legion orduları tarafından ziyaret edilirken online ortamda bambaşka bir sefer hazırlanmaktaydı: World of Warcraft. Binlerce kahraman insan, cüce, ork ve night elf birlikte kıtaları keşfedecek, yerlilere yardım edecek ve tavernalarda yaylı çalgılar eşliğinde çene çalabilecekler.

Bilene ve bilmeyene kolay

Yapımcı Bill Ropers şanslı E3 ziyaretçilerine oyuna başlangıcın ne kadar kolay olduğunu büyü yeteneğine sahip bir cüceyle gösterdi. Gözlerimizi cüce aracılığıyla WoW'a açtığımızda bir iki işporta arabası, küçük bir kamp ateşi ve etrafındaki göz alabildiğince karlı dağları görüyoruz.

İnsanlara göre Azeroth'un kalbi sayılan başkent Stormwind muhteşem kale duvarlarıyla uçsuz bucaksızcasına önümüzde yükseliyor. Siz etrafa hayran hayran bakarken güzel bir büyücü şehrin kapısına doğru geçip gidiyor. Şehre girdikten sonra bir köprüyle muazzam bir alana ulaşıyor ve de ulaşmanızla da dilimiz tutuluyor. Çünkü bizi burada

Warcraft 3'teki kahramanların devasa heykelleri karşılıyor. Ortama alıştıkça ilk görevlerimiz de damlamaya başlıyor. Görev verecek NPC'lerin başının üzerinde bir ünlem işareti görüyoruz ki bu Diablo 2'den aktarılan güzel bir fikir.

Böylece kimle konuşmalıyım, nereye gitmem lazım gibi bir çok soru ortadan kalkıyor.

Gösterilen bu ilk görevde kısıtlı sayıdaki guard'a yardım etmeniz isteniyor ve de silah deposunun etrafından gelen kurtları kesmenizle ilk çarpışmanız başlıyor. Böylece yakın dövüş sistemi ve büyülerini kolayca deneyebiliyor ve kısa zamanda alışıyorsunuz.

Çarpışma sistemi benzerlerinden çok farklı değil Yakın dövüşçüler düşmanı kılıç ve baltalarıyla karşılarken büyücüler ve iyileştiriciler (healer) arka planda sessiz sakin büyülerini tamamlıyorlar. Aslen WoW'un savaş sistemi ilk bakışta fazlasıyla Dark Age of Camelot'u andırıyor: Rakip seçildikten sonra atak moduna geçilir ve düşman pataklamaya başlanır. Oyunda sadece tek tıklamayla özel silahları ve büyülerini harekete geçirebilirsiniz.

Grup kuralım

Bol sayıda ve güçlü düşmanlarla dolu bir dünya da yalnız dolaşmak düşünülmez. WoW'da aynı çizgide ilerleyerek beş karaktere kadar küçük partiler oluşturmanıza izin veriyor. Büyük taarruzlar için bir çok küçük grup birleşerek bölükleri ve orduları oluşturuyor. İşin güzel yanı, düşmanlarınız da öyle yapıyorlar. Blizzard, WoW yaratıklarına hediye ettiği sosyal hiyerarşi ve sağlam yapay zekayla bir yandan da oyuncularını ödüllendirmiş oluyor. Yani artık bir troll üstünüze körlemesine dalmıyor; tam tersine ideal formasyonunu alıyor ve ideal savaş taktiğini kullanıyor. Bu taktik bulunduğu konuma (yüksekte-alçakta, yalnız-kalabalık) göre de değişebiliyor. Alın siz oyunundan sıcakı sıcakına bir sahne:

Goblinler kendilerine saldıran cüce grubuna göre sayıca üstün olmalarına rağmen işler pek de beklendiği gibi gitmemektedir. Birden gözüne cüceleri iyileştiren başka bir cüce çarpar. Şef arkasına döner ve adamlarına o cüceyi gösterir. Goblinlerin ilk hedefi artık değişmiştir.

Taktik derinliğine rağmen (özellikle

▼ WORLD OF WARCRAFT'ta Minator, Orc ve İnsanlara ek olarak Night Elf'ler de oynanabilir karakterler arasında olacak.



WORLD OF WARCRAFT

WARCRAFT

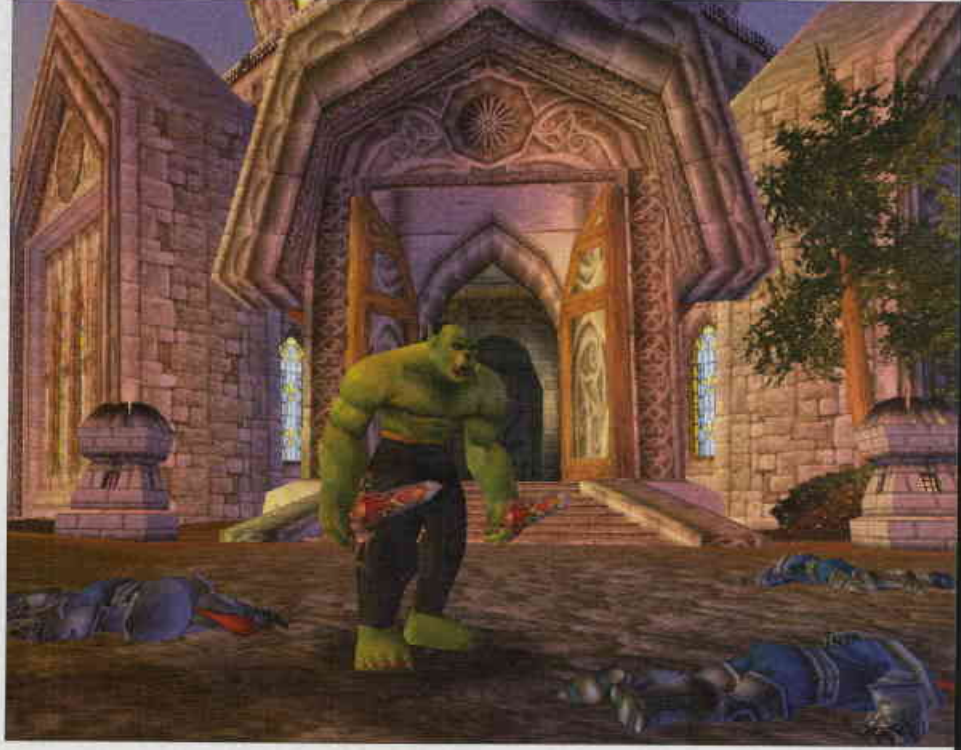
Göker Nurbeylergnurbeyler@level.com.tr

küçük) çarpışmalar çok uzun sürmediğinden Diablo'da olduğu gibi parmak kasi yapmanıza gerek olmayacak.

Yetenek kokteyli

WoW oyuncuların özgür ve kullanımı rahat bir karakter yapmasını mümkün kılıyor. Doğuşunda karakterinizin yalnız ırkı ve görünümünü seçiyorsunuz. Mesleğinizde zamanla ustalaşıyorsunuz. Ayrıca klasik "paladin şu kılıcı kullanır, gücü şudur, necromancer iskelet kaldırır" gibi tanımlara ek olarak Blizzard serbest ve çok seçenekli bir sistem geliştirmiş. Geniş bir ikincil yetenek yelpazesi sizi bekliyor. İkincil yetenekleriniz tamamen sizin oyun yeteneğinize bağlı: Kim hırsla bitki bilimi üzerine yoğunlaşırsa, başarıyla büyü iksirleri hazırlamaya başlıyor. Bir başkasıysa kilit açma ve hırsızlık teknikleri üzerine uzmanlaşıp kanun dışı yaşamayı tercih edebiliyor. Warcraft 3'te olduğu gibi cüceler tüfek ve barut üzerine uzmanlaşabiliyor. Zaten yeteneklerde W3'le tanıdık bir çok nokta görmek mümkün; ne de olsa aynı dünya. Bazı yetenekleriniz ise koskoca kıtada size öğretebilecek ustayı buluncaya ve ustanın verdiği görevi yerine getirinceye kadar kapalı kalıyor.

Blizzard yetenekler konusunda Diablo'da olduğu gibi aynı yetenek ağacı üzerinden ilerleyerek mi geliştireceği-



nize ya da aynı yetenek üzerine devam edip mi yetiştireceğinize henüz karar veremedi; Ropers buna devam eden testlerle karar verileceğini söylüyor. Şu an belli olan bir kahraman sınıfı seçtikten sonra Level atladıkça aldığınız yetenek puanlarınızı yeni saldırı ve savunma metotlarına verebileceğiniz. Bunları kullandıkça zamanla daha iyi kullanmaya başlıyorsunuz.

Diplomatik Çözüm

Blizzard'ın her adımının bu kadar başarılı olmasının nedenlerinden biri de rakip oyun yapımcılarının hatalarından çok iyi ders çıkarmaları. Yapımcı Bill Roper devasa bir online oyun hazırlamadan önce ve de başladıktan sonra uzun süre Everquest, Dark Age Camelot ve türevlerini analiz etmiş ve uzun zamandır bu oyunları oynayanlarla görüşmüş. Sonuç olarak bunlardan bir çok artı yön almış ve eksileri çıkarmış. Bir çok oyuncunun ortak görüşü şöyle bir ekside birleşiyordu: Çoğu oyuncu en iyi silahları ve zırhları hiç bir zaman göremez ve de bir görevi yerine getirebil-

▼ Dikkat edin karşından gelen şey bir akasya ağacı değil!





mek için adeta sıra bekler. WoW'la böyle sorunlardan kurtuluyorsunuz. Önemli görevlerde hazinelerde her karakter ve grubu için o hareket bölgesinin ayrı bir kopyası oluşturuluyor. Bu teknik sayesinde gereksiz geyikler ortadan kalıyor ve bekleme süresinin azalmasıyla çarpışmaya ayırdığınız zaman artıyor.

Bir yaratık olsa, yanında oklava taşına

Bir gün biri çıkıp "oyunlarını en iyi değerlendiren firma kimdir? derse cevabımız Blizzard olacaktır, şaşmamalı. Bilen bilir, eşya avı Diablo'dan beri neredeyse tüm Blizzard oyunlarında temel olmuştur. WoW'da bu bir parça değişmiş. Artık satıcılarda sadece klasik eşyalar bulabiliyorsunuz. Kendi değerli silahınızı ya bulacaksınız ya da yaptıracaksınız. Yalnız bu çok problem olmayacak. Çünkü düşmanlar genelde ihtiyacınız olan şeylerle dolaşiyor. Örneğin, normal bir düşmanın çantalarında alchemistlerin ihtiyacı olan bitkilerle ya da sihirli bir hançer için gereken olan madenle dolaşmak gibi ilginç hobileri var. Şu aralar internette Diablo 2'yi andıran set item'ların WoW da olabileceği gibi dedikodular dolaşiyor. Kesinleşince kuşlarla haber salacağız.

Burası Taksim of Azeroth mu?

Blizzard Diablo 2'de pek önemsenmeyen zaferlerin World of Warcraft'ta önemini artırıyor. Bu nasıl mı olacak: Baba bir senaryo ve sayısız görevle. Her köşe başında farklı görevlerle gözünüzde sizleri bekleyen NPC'ler buluyor. Bunlar arasında çocuğunu arayan bir anneden tutun, yapacağı kılıç için sihirli parçaları arayan bir demirci ve kaybettiği fiçileri arayan taverna sahibi bile bulunuyor. Sakın burun bükmeyin, el-

bette bunların hepsi epik bir çerçeve içerisinde veriliyor. Daha güzel bir noktaysa oyun çıktıktan sonra özel bir ekibin senaryonun devamıyla ilgilenecek olması. Yani bugün geçtiğiniz boş bir sokakta yarın bir büyücünün bir ay sonraysa güzel bir prensesin bekliyor olması işten bile değil. Yıllar sonrasını ise Allah bilir.

Kulağımıza fısıldanan bir bilgiye göre WoW'da Warcraft 3'ten tanıdığımız bazı kahramanları yeniden görebilecek ve hatta omuz omuza çarpışabileceğiz. Yalnız şu kesin ki insanlar ve orklar



arasındaki problemler daha bir çok sorun ve konu oluşturacak; tabii dolayısıyla bolca da görev.

Görev demişken Bill'in cücesi ne oldu? Bill Roper cücesini Stormwind'e bırakıp Dabu adlı bir ork-şamanıyla Westfall tarlalarında devam ediyor. Orkla gözümüze ilk çarpan güneş ışığı, ıslak çayırlar, verimli tarlalar ve üzerindeki korkuluktan kotarılmış golem. Korkuluk golem? Fantezi alemlerinde pek alışık olmadığımız mutasyon geçirmiş "kuş" korkutan" bu sefer kahramanları korkutmaya çalışıyor. Hatta işini büyütmüş de denebilir. Çünkü kuş korkutmak için çelik(!) pençelere gerek yoktur. Allah'a şükür Dabu ona fazla yaklaşmıyor ve uzaklaşıyor. Yol devam ederken ekranın altından bir ork başı çıkıyor ve Duskwood'a girdiğinizi belirtiyor. Bunun avantajı yeni bölüm ve yerlere geçerken kaçırmayacak ve de haritada bulunduğunuz yeri her zaman görebileceksiniz. Blizzard bununla da kalmamış şehirleri semtlere ayırarak kaybolma ihtimalinizi sifıra yaklaştırmış. Sevindirici bir noktaysa bu semtler arasında ne bir yüklenme ne de bir yavaşlama olmaması.

Karda izler, karanlıkta gölgeler

Aranızda bir çok kişinin gözünü bu şartlarla yoracağına hayran hayran resimlere baktığını tahmin ediyorum. World of Warcraft, Warcraft 3'teki gibi çizgi filmsi bir grafikte hazırlanıyor. Sade gözükten grafiklere rağmen Blizzard sizi bir detay cennetine davet ediyor. Tavernalarda tavandan şarap testileri sarkıyor, zanaatkar atölyeleri bol ay-

rınıyla özenle hazırlanmış, çalıllıktaki çiçekler elle yerleştirilmiş gibi özenli. Efektler de gerçekten görülmeye değer. Bir kahramanın ayak izlerini kar- da izleyebilirsiniz. Her adımında donmuş buz parçacıkları ayağı etrafında uçuşuyor. Hele Dabu Duskwood'un ka- ranlık köşelerinde meşalesini yaktığın- da gölgelendirme dudak uçuklatıyor.

Sözün Özü

World of Warcraft Beta testi 2003 so- nunda başlıyor; fakat oyun Blizzard'ın kaliteli ve titiz çalışması nedeniyle an-

cak 2004'te çıkacak. Gerçekten de Blizzard'a çektiği bu acı nedeniyle hesap sorulmalı. Çünkü bir oyun çok ender bu kadar heyecanla beklenir (Yalan, hele Starcraft 2 adı bir duyul- sun o zaman görün beni). Hatta gra- fikleri şimdiden ödülü hak ediyor.

İddia ediyorum ki Blizzard son yıl- ların en iyi devasa online oyununu hazırlıyor. Eski ve yeni oyunların ken- dini kanıtlamış yeteneklerinin kaliteli karışımıyla göz kamaştırır Warcraft dünyasına yakışabilecek için kaliteli olacak. ☺



S&C: Bill Ropers ile Röportaj

Tam yazı bitti derken Bill Ropers'a mail ile attığım soruların cevabı geldi (Starcraft, Diablo, Warcraft gibi serilerin mimarı). Gelin WoW'u Skyman ve Level farkıyla bir de mimarının ağ- zından dinleyelim.

SKY: Sizce WoW'ı diğer Online RPG'lerden ayıran noktalar neler?

BILL: WoW'ın yapısının oyuncular tarafından hızlı ve kolayca anlaşılmasını istiyoruz. Oyuncuların ço- ğu oynadıkları dünyayla il- gili herşeyi kısa zamanda öğrenmek isterler. Fakat istedikleri bilgilere kolayca ulaşamazlar.

WoW'da oyuncuların ilk dakikadan itibaren kendi- lerini oyunun içinde bul- masını ve oyunun her yön- nünü anlamasını istiyoruz. Fakat bu profesyonel oyuncuların sıkılacağı an- lamına gelmiyor. Oyun yapmanın en büyük zorlu- ğu kolay öğrenilebilir ama zor ustalaşılabilir bir oyun ortaya çıkarmaktır.

SKY: Peki WoW sadece ya- ratık kesip tecrübe kazandı- ğımız bir oyun mu olacak?

BILL: Oyuncuları WoW'a

kelepçeleyecek, bir iki ya- ratık öldürmekten çok da- ha fazla şey ekledik. Bazı görevler için bir iki dakika gerekirken bazıları için sa- atler hatta günler harca- yacaksınız.

Bunun dışında WoW'da ti- carette uğraşabilir ya da zanaatkar olarak ustalaşa- bilirsiniz. Oyuncular karak- terlerini en üst noktaya getirinceye kadar çok uzun süre harcayacaklar. Belli bir yere geldikten sonra PvP (Player vs Player) ile devam edebile- cekler. Bunun için hazırla- nan özel PvP meydanları- na da girmeye hak kazan- mış olacaklar. Görevlerin ve senaryonun nasıl geli- şeceği ve devam edeceği oyuncuların yapacaklarına bağlı.

SKY: Oyuncuyu üzen tecrü- be kayıpları; WoW'da nasıl?

BILL: Genelde oyuncu bir yaratık tarafından öldürül- düğünde "keşke bu halayı yapmasaydım" der. Bizim amacımız onun oyununa en kısa zamanda geri dön- mesi ve tekrar denemesi olacak. Şu an ölüm duru- munda eşya, para ya da xp (tecrübe) kaybı yok. Geliştirdiğimiz "Resurrec- tion Sickness" özelliği ile geri dönen karakterin baş- ta güç olmak üzere çeşitli özellikleri bir süreliğine azalacak. Başka şeyler de eklemeyi düşünüyoruz ama bunlar oyuncuyu üz- mekten çok motive ede- cek şeyler olacak.

SKY: Peki WoW'da en yük- sek Level'a uğraşmak yak-

laşık ne kadar sürecek?

BILL: Bunu söylemek şu an imkansız, çünkü bunu henüz başaran olmadı. Oyun daha erken bir saf- hada, bu beta testlerle bir- likte şekillenmeye başla- yacak.

SKY: Birçok online oyunun korkulu rüyası hilekârlardır. WoW'da buna karşı ne gibi önlemler aldınız?

BILL: Yıllardır oturmuş olan sunucularımızın en güzel özelliği neredeyse tüm oyunun onun üzerin- de geçmesi. İlk Client-Ser- ver oyunumuz olan Diab- lo2'den çok şey öğrendik. Artık sadece hilecileri bul- makla kalmıyoruz, onların değişik numaralarını ve güvenlik açıklarından nasıl faydalanabileceklerini de biliyoruz. Bundan dolayı 24 saat oyunu kontrol edecek özel bir takım oluşturduk. Bunu W3 ya da D2 deki gibi Battle.net takımının kontrolü olarak düşünmeyin. WoW için ona özel ve sadece bu ko- nuyla ilgilenip güvenliği sağlayacak özel bir takım kuruyoruz.

SKY: WoW nasıl bir konfi- gürasyon isteyecek?

BILL: Kesin sistem gerek- sinimleri belli olmadı ama şu anki alfa versiyonu bir PIII 800'de sorunsuz çalı- şıyor. Bu sene PC alanla- rın seneye yeni bir taneye para vermemesi için uğra- şıyoruz.

SKY: Son olarak eklemek istediğiniz bir şey var mı?

BILL: Bekleyin ve görün.

İçini serin tuttuk



CODEGEN
Çift fanlı yeni nesil kasalar.



Türkiye distribütörü

VEGA

Teknolojiyle beraber 15 yıl

VEGA BİLGISAYAR DIŞ TIC. LTD. ŞTİ

Cemal Sunur Sokak, No: 67/A, 80303 Mecidiyeköy - İSTANBUL

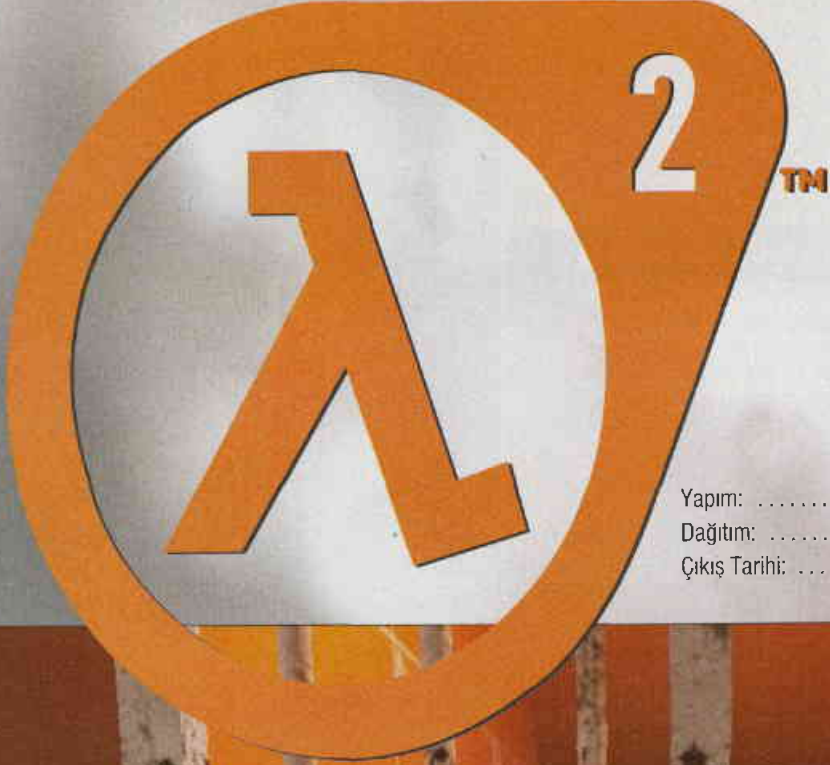
Tel: (90) (212) 347 01 47 Faks: (90) (212) 272 67 30

www.vega.com.tr e-mail: sales@vega.com.tr

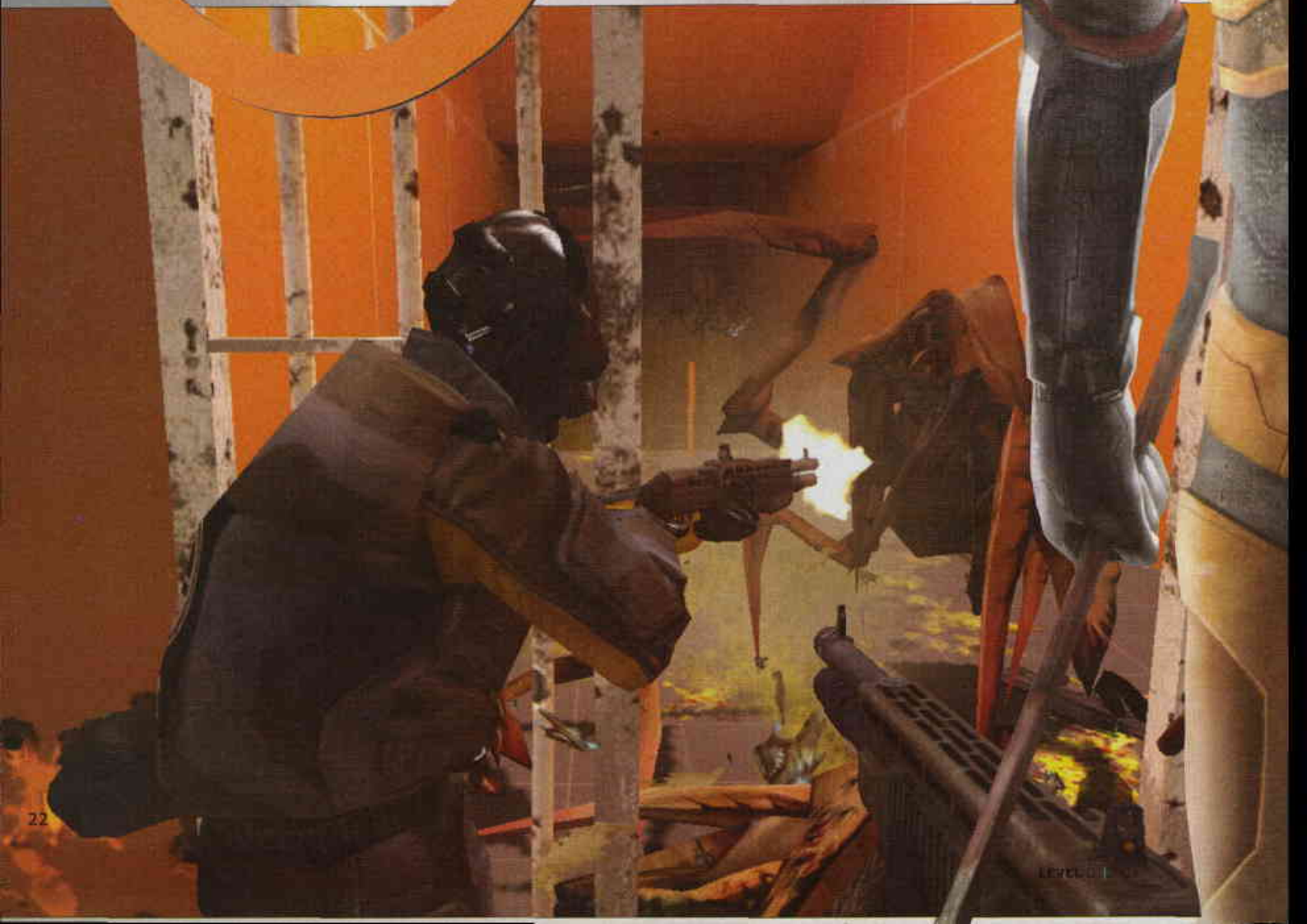
HALF-LIFE 2™

Gordon'u Beklerken...

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



Yapım:Valve
Dağıtım:VU Software
Çıkış Tarihi:30 Eylül 2003





“Oyun yapmak” dünyanın en zor işle-
rinden biridir. İki günde oyun yaparak köşeyi
dönen birini aramayın, bu gezegende öyle
biri yaşamıyor çünkü. Ama öte yandan, mü-
kemmel bir programcı ya da tasarımcı ya da
bu işle ilgili herhangi bir meslek erbabından
olmak ta tek başına yeterli değil. Bugün kal-
kıp en mükemmel oyunu yapabildiğinizi far-
zedin, bu ancak işin yarısıdır. Diğer yarısı ise
o oyunu satabilmektir. Ne var ki bir ürünü
satılmak için onu düzgün tanıtılabilmek ge-
rekir. Bunun için ise en önemli unsur ne
zaman konuşup ne zaman susacağını
bilmek, konuştuğunda ağzından çıkan
lafın kafandan daha büyük ol-
mamasına dikkat etmektir. Ne-
den bahsettiğimi anlamak için
John Romero örneğine baka-
bilirsiniz. Bir zamanların efsa-
nevi Doom ve Quake prog-
ramcısı bugün kenar köşe
oyunları cep telefonları için
port ederek ekme parası
kazanmaya çalışıyor. Bu-
nun tüm sebebi de ağzın-
dan çıkan kulağının duy-
maması. Daikatana üzeri-
ne yıllarca atıp tutuktan
sonra ortaya mekanik
kurbağaları öldürdüğü-
nüz, modası geçmiş, ağ-
zına kadar hata dolu bir
oyun çıkardı. Tabii daha
aşka örnekler de var,
nesela 3DRealms firma-
sı ve efsanevi oyunları
Duke Nukem Forever!
O oyun 1998 yılında çı-
kacaktı, bilmem hatırla-
r mısınız? Tabii piya-

sa bu örneklerle dolu. Çenesine hakim ola-
mayan programcılar ya da pazarlamacılar
yüzünden batan firmaları üst üste yığsak,
herhalde Mars'a gitmek için uzay gemisine
ihtiyacımız kalmazdı!

Peki tüm bunların Valve ve Half-Life 2 ile
ne ilgisi var? Aslında çok ilgisi var. Valve
programcıları yıllarca kendilerine Half-Life
2'yi yapmaları için yağın istekler karşısında
sağır rolü oynadılar. Bazıları bunu onların tı-
kandığına yordu, bazıları ise başka projeleri
olduğuna. İlk oyundan bu yana kaç sene
geçti? Dört? Beş? Çok önemi yok aslında,
önemli olan hemen hemen herkesin oyunları
hakkında atıp tutarken Valve'in çıt bile çı-
karmamasıdır. Ve sonra bu sene E3 fuarında
Half-Life 2'nin 2003 sonbaharında piyasada
olacağını açıklayıverdiler! Üstelik kesin tarih
vermekle kalmayıp, oyunu açık ve net bir şe-
kilde basına gösterdiler de! Eh, anlaşılın
tüm o batan koca çeneli firmalardan sonra
en azından bazıları dersini almışa benziyor.
Elinizde adam gibi bir ürün yoksa hiç zah-
met edip çenenizi yormayın, nasıl olsa balo-
nunuz er ya da geç patlıyor. Keşke herkes
bu kurala uysa.

Siyah giyen adam...

İlk oyunu hatırlıyor musunuz? Ben hatırlıyo-
rum. Doğrusu unutmak pek mümkün değil.
Eksikleri olan bir oyundu şüphesiz, mesela
Xen dünyasında Mario Bros misali platform-
lar arasında atlayıp sıçramak tüm oyun at-
mesterinin canına okuyordu. Ama tüm
FPS'lerin DOOM taklidi harita temizleme
oyunlarından ibaret olduğu bir zamanda
Half-Life pizzat Stephen King tarafından ya-
zılmış senaryosu, üstün grafikleri ve insanı
iyice havaya sokan önceden kurgulanmış
olayları ile tam bir devrim yaratmıştı. Gör-



don Freeman kesinlikle Duke Nukem de-
ğildi, sadece canını kurtarmaya çalışan
sıradan bir bilimadamıydı. Ve zaten oyunu
daha da inanılır kılan unsurlardan biri
buydu. Freeman ismine gizli bir sempati
toplayan da. Ve oyunun sonu. Hiç iyi ni-
yetli görünmeyen, tüm oyun boyunca
ölüm kalım savaşı vermenizi kayıtsızlıkla
izleyen G-Man için çalışmak mı? Yoksa
ölmek mi? Anlaşılan Freeman yaşamayı
seçmiş. Kim seçmezdi ki?

Ve işte Half-Life 2 yıllar sonra G-Man
için çalışan Gordon'un yoluna devam et-
mesini konu alıyor. Arada geçen yıllar
zarfında Gordon neredeydi, neler yap-
mıştı? Neden City 17 adlı bu eski Doğu
Blokü kenti bir savaş alanı gibi görünüy-
yordu? G-Man bu defa neyin peşindeydi?
Ve daha önce gördüğümüz yerde
mıhladığımız bu yaratıklardan bazıları
neden bizimle işbirliği yapıyordu? Tüm
bu soruların cevabı oyunun ana konusunu
oluşturuyor. Ve Valve oyun hakkında
pek çok şey söylese de, senaryo hakkında
da tek bir kelime bile kaçmıyor. O yüzden
oyunu beklemek zorundayız.

Şehir savaşı...

Ama tabii Valve programcılarının sene-
lerdir ne haltla uğraştığını öğrenmek
için oyunu beklemek şart değil, çünkü
şimdi oyunun geneli hakkında hayli
bilgiye sahibiz. Öncelikle söylenen şu
ki, Valve gerçekte Half-Life 2 üzerin-

de çalışmaya ilk oyun piyasaya çıktıktan
bir hafta sonra başlamış! Ve Half-Life 2
sansından gelen kazancın neredeyse ta-
mamı ikinci oyunun yapımına yatırılmış.
Yani ortada inanılmaz bir zaman ve pa-
ra yatırımı söz konusu, ki bu da adamların
ellerindeki projeye ne denli inandığını
gösteriyor.

Çoğu firmanın aksine, Valve programcılarını
oyundaki ana program kodunu hazır alıp
üzerinde çalışmak yerine, oturup kendileri
sıfırdan yazmayı tercih etmişler. Sonuçta
ortaya "Source" adını verdikleri oyun motoru
çıkışmış. Source kendi içinde pek çok alt
program içeriyor. Bunlardan biri oyunun
fiziklerini çalıştıran ünlü "Havoc" fizik motoru.
Unreal 2 gibi oyunlarda da kullanılan bu
fizik motorunun yetenekleri gerçekten
inanılmaz, ama Valve bunu da en baştan
elden geçirmiş. Fizik motorunun işi
oyundaki herşeyin gerçek dünyadaki gibi
davranmasını sağlamak. Ekranda görülebilen
hemen her nesne oyunda tanımlı ve
herşeye karşı doğal bir tepki veriyor.
Mesela üzerinize fırlatılan bir fıçı pompalı
tüfek atışıyla geri sekebiliyor, bir yaratığı
devirip camı kırarak dışarıdaki göle
uçabiliyor. Sonra da içine su dolunca
dibe



ba-
tıyor. İlk baş-
kışta çok anlamlı
gelmeyebilir, ama

oyunun her adımı oyuncuya farklı seçenekler
sunacak biçimde planlandığından, fizik kuralları
heryerde kendini gösteriyor.

Bu da kim?

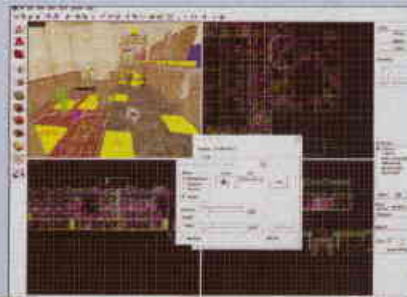
Oyunun bir diğer üstün yanı yapay zekası
olacak. Half-Life'in komandoları kolay kolay
ölmeyen tiplerdi hatırlarsanız. Bu defa işler
oyuncu açısından daha zorlu. Oyundaki her
birim, tamamen kendine has bir yapay zekaya
sahip olacak biçimde tasarlanıyor. Burada
"kendine has" dememin bir sebebi var tabii,
bugüne dek oyunlarda kullanılan yapay zekalar
genellikle pek iyi değildi, duvarlara takılan
ve yolunu bulmaktan aciz dost ya da

MOD YAPIMCILARI GÖREV BAŞINA!

Valve oyunun konusu ve belli özellikleri hakkında halen tam bir sır küpü olabilir, ancak gizlemedikleri bir detay var ki o da Half-Life 2'nin tam an-

lamıyla mod yapımcılarının dostu olacağı. Oyunu kullanarak ister tek bir bölüm, ister tam bir "conversion" yaratmaya kalkın, seçim size kalmış.

Seslerden modellere dek pek çok konu otomatik olarak yerleştiriliyor ve hatta oyunda bunun için tam bir arşiv de bulunuyor.





düşmanlar yüzünden kaç kere sinir krizi geçirmenin eşliğine geldiniz, bir düşünün bakalım? HL 2 ise oyundaki her varlığı ayrıca tanımlıyor ve onlara kendi özelliklerine uygun düşünme yetisi veriyor. Mesela yirmi metre yüksekliğinde bir yaratık etrafta dolaşırken kendini boyuna bosuna göre yönlendiriyor. Oyundaki her varlık için bu söylenebilir, Valve programcıları her varlığa bir karar mekanizması kazandırmış. Oyun içinde her biri kendi öncelikli işini yapıyor, bir yandan da etraftaki değişiklikleri, bunlara sebep olan unsurları gözlüyor ve yetenekleri dahilinde kararlar veriyorlar.

Mesela bir yaratık birden fazla noktadan saldırıya uğradığında, kendisi için en öncelikli tehdidi belirleyip onu ortadan kaldırmaya uğraşıyor. Tabii bunu yaparken etrafla

olan etkileşimini de devamlı kontrol ediyor, çeşitli alternatifler üretiyor. Mesela sizi arayan bir asker önündeki kapıyı açmayı başaramazsa, girmeye çalıştığı odaya başka yollar arıyor, en azından sizin yerinizi tespit etmek ve vurmak için camdan içeri bakıyor. Bu esnada siz bir tepki verirsiniz ve şartları değiştirirseniz, o zaman asker bu duruma uygun olarak yeni bir çözüm geliştirmeyi deniyor. Eğer o verdiğiniz tepki sonucu ortadan kalktıysa, buna şahit olması muhtemel diğer askerler bunu da dikate alıyorlar.

Hayli iddialı gibi görünen bu yaklaşımın oyuna en büyük getirisi ne olabilir? Programcılar önceki

oyunda kullanılan "hazırlanmış olayların" bu oyunda pek kullanılmadığını söylüyorlar. Bilirsiniz, Gordon odaya girer, duvar patlar, yaratıklar içerideki askerlere saldırıp hepsini öldürür, o esnada Gordon kaçar. Bu defa iş biraz farklı. Yine belli bir noktadaki varlığınız belli bir olayı tetikleyecek şüphesiz, ancak ondan sonra olayların gelişimi ağırlıklı olarak yapay zekanın ve fizik kurallarının işleyişine kalıyor. Mesela yaratık tarafından

BU OYUNLAR NEREDE ?

Tabii pek çok firmanın yüksekte atıp mangalda kül bırakmadığını, sonra da vaad ettiklerinin yarısını bile yapamadığını hepimiz biliyoruz. Valve buna bir istisna değil. Team Fortress 2 ya da Condition Zero isimleri size ne hatırlatıyor? Team Fortress 2'den ses seda yok, Condition Zero ise bildiğiniz gibi geçenlerde yine tasarım grubu değiştirdi.

Tabii Counter Strike piyasayı kasıp kavururken Team Fortress 2'nin çıkması anlaşılabilir bir pazarlama taktiği aslında, üstelik zaten o oyun için tasarlanan pek çok şeyin eldeki programla düzgün bir biçimde yapılabilmesi de pek mümkün görülüyordu.

Peki şimdi Half Life 2, hem de tamamen yeni bir program koduyla çıkmak üzere olduğuna göre, diğer iki oyunun kaderi ne olacak? Anlaşılan o ki, Team Fortress 2 için bu yeni grafik motorundan faydalanılması düşünüyor. Condition Zero için ise bu daha zayıf bir olasılık, çünkü ne de olsa oyunun ana özelliklerinden biri geriye uyumlu hazırlanmasıydı. Ancak hiç belli olmaz, Condition Zero bu yeni motorla da çıkabilir. Bana sorarsanız bu gayet mantıklı, çünkü Source grafik motoruyla yapılmış bir Condition Zero bence eski motorla yapılmışından çok daha büyük ilgi çekecek, hayli yüksek satış rakamları yakalayabilecektir.



BENİM MAKİNEMDE...

Valve bu oyun üzerinde aralıksız 4 sene- den uzun bir süredir çalışıyor, hem de hay- li kalabalık bir takımla. Sonuç olarak adam- lar program kodunu optimize etmenin dibi- ne vurmuşlar. Şüphesiz tüm grafik detay- ları açmak ve çok yüksek çözünürlükte oy- namak için şöyle 2 GHz işlemci filan gere- kecektir. Ne var ki eğer çok deli bir bilgisa-

yarınız yoksa paniğe kapılmayın, çünkü oyun 700 MHz işlemcili bir bilgisayarda da gayet akıcı biçimde çalışabiliyormuş. Tabii parlak yüzeyler ya da etkileşimli ışık kay- naklarını unutabilirsiniz, fakat bu demek değildir ki millet harıl harıl Half Life 2 ge- yiği çevirirken siz uzaktan bakmak zorun- da kalacaksınız.



kovalanan askerlerden biri durup ateş etmek yerine dönüp kaçmayı daha akilla- ca bulabilir. Ve bu durumda yaratık baş- ka hedef seçmeyi deneyebilir. Sonuçta tabii ki sizin oyunun sonuna varmanızı imkansız kılmaya çalışmıyor programcı- lar, ama oyunu yeniden oynadığınızda pek çok şeyin aynen hatırladığınız gibi olmaması amaçları. Böylece oyunda ya- pay zekanın ne yapacağını kestirmeniz de pek mümkün olmayacağından de- vamlı diken üstünde oynayacaksınız.

Güzel gözler...

Yıllardır oyunlarla haşır neşir olan bizler iyi biliriz ki bir oyunun ekran görüntüleri insanı kolaylıkla yanlış kanılara varmaya sevkedebilir. Bazen görüntüler firmala- rın bilerek üzerinde oynadığı resimlerdir ve gerçek oyunla alakaları yoktur. Bazen de görüntüler üzerinde bir oynama ya- pılmaz, ancak animasyonlar ve renk pa- letleri o kadar kötüdür ki, oyunu hareket halinde görmek büyük hayalkırıklığı ya- ratır. Half Life 2 için ise bunların tam tersi geçerli, bu sayfalarda gördüğünüz resimlerin hiçbirisi oyunun gerçek kalitesi- ni size anlatmaya yetmez, çünkü ani- masyonlar o derece ileri.

Herşeyden önce her varlık boyutuna ve tasarımına uygun, mantığını zorla- mayacak biçimde hareket ediyor. Mesela yirmibeş metre yüksekliğindeki girtlağı- na kadar zırh ve silah kaplı bir yaratığın animasyonu hareketlerine ve fiziğine ta- mamen uygun düşüyor. Öte yandan as- kerler gibi daha küçük varlıklar kendile- rinden görmeyi beklediğiniz gibi davranı- yolar, hem de yaklaşık her koşulda. Bu-

nun en önemli sebebi oyunda kullanılan animasyon sisteminin kalitesi. Valve kendi karakter animasyon sistemine sa- hip ve bu da şu ana dek gördüklerimizin en iyisi denebilir. Oyun boyunca çok ya- kın etkileşimde olacağınız bazı karakter- ler var, mesela ilk oyundan sağ kurtulan Dr. Eli Vance ve kızı Alyx. Özellikle baş- rol oyuncularının animasyonları dudak uçuklatan cinsten, çünkü sadece "yüzle- rinde" bile konuşurken kullandıkları 40 civarında "kas" bulunuyor. Sonuç olarak sadece doğal biçimde konuşmuyor, bu- nu yaparken mimikleri ile duygularını da belirtebiliyorlar.

Animasyonları geçelim, genel grafik kalitesi nasıl? İlginçtir, HL 2 genel grafik kalitesi olarak ilk bakışta o denli abartılı bir "gerçeklik" hissi vermiyor sanki. Son-

ra durup bakınca bunun pek o kadar da doğru olmadığını farkediyorsunuz. Bu resimlerde insanı yanıltan iki unsur var. Bunlardan ilki dergilere basılacak resim- lerin her zaman daha aydınlık olanların- dan seçilmesi. Oysa HL 2 o denli aydınlık bir oyun değil. İkinci unsur ise, görüntü- lerin o denli sıra dışı olmaması. Demek istediğim, buradaki resimlere bakın, çok "doğal" görünmüyorlar mı? Başka oyun- lar gibi abartılı bir tarz hakim değil genel grafik tasarıma, bu da aslında neye bak-makta olduğunuzu unutturuyor. Tabii animasyonları da göremediğinizi unut- mayın!

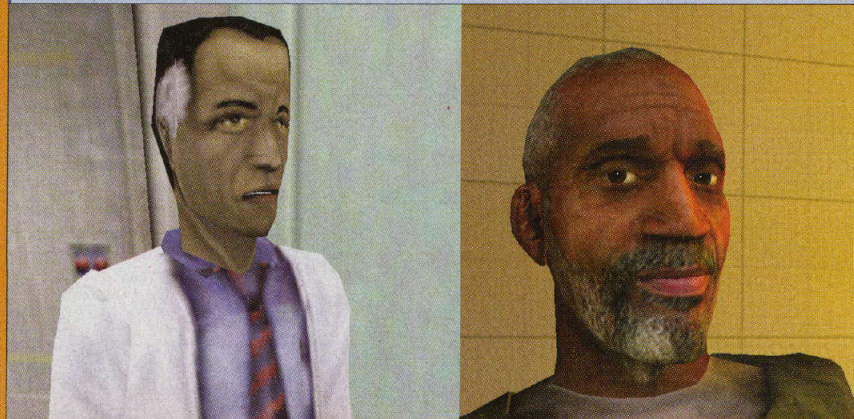
30 Eylül!

Valve uzun süre sessizliğini koruduktan sonra neden şimdi oyunu duyurdu? Ve tabii ki gördüğünüz bu resimler ne den- li gerçek? Şu kadarını söyleyelim, oyun 30 Eylül 2003 tarihinde piyasada ola- cak, şu aralar ciddi bir Beta testi geçiri- yor. Bunun anlamı oyunun neredeyse bitmiş olduğudur. Tabii her zaman çıkış tarihleri duyurulur ve bunlar sonra ip- tal edilir, ancak bu defa Valve hayli kar- rarlı görünüyor. Bu tarihin bir önemli yanı şu an piyasadaki en çok beklenen diğer FPS olan DOOM 3'ün tahmini çıkış tarihinden önceye denk gelmesi. Valve bu konuda da bir hata yapmak ve bu denli güçlü bir isimle aynı anda piyasa- da olarak satış kaybetmek istemiyor ol- sa gerek. Bence gayet mantıklı. Tabii Half Life 2 onun satışlarını ne kadar ke- ser, orası bilinmez. Bence hiçbir PC sa- hibi bu denli beklenen iki oyun arasında seçim yapmayacak, her ikisini de edine- cektir. Allah esas bu iki oyunla aynı za- manlarda piyasaya çıkması planlanan diğer oyunların yardımcısı olsun. Onla- rın bence rekabet şansı hiç yok.

WHAT'S UP DOC?

Burada gördüğünüz resimler geçen yıllar içinde oyunların nereden nereye geldiğini göstermesi açısından hayli iyi bir örnek aslında. Dr. Eli Vance'in ilk oyundaki halini

şimdiki haliyle kıyaslayın, ne demek istediğimi anlayacaksınız. Ya da durun, isterseniz kıyaslamayın. Çünkü henüz onu konuşurken görmediniz! CD'deki videoyu izleyin



Bilen Adam

Hanım, masadan bir tabak daha kaldır...

Eveet, hayırlısıyla güzel yurdumun total internet bağlantısı da iki katına çıktığına göre, artık huzur içinde World of Warcraft'ı bekleyebilirim. Sizi bilmiyorum ama, ben bu mereti bir yıldır deli gibi bekliyorum. Şimdiye kadar dergide her türlü Devasa Online oyuna bulaşan Burak idi. Yanından geçerken "yine mi tavşan kesiyorsun lem?" diye takılınca "yoh valla yılan!" diye kendini savunsa da, Ultima Online'dan Dark Age of Camelot'a kadar oynadığı her oyun grafik olarak o ana dek oynadığımız ortalama bir FPS'nin bile altındaydı. Ayrıca, bir ekmeğe almak için yarım saat klavyeden komut yazmak, saatlerce mouse tıklayıp bir kaya parçasından kazıp çıkan siyah yamru yumru şeyleri götürüp bir ocakta eritmek için yine saatlerce mouse tıklatmak, ne yalan söyleyeyim, benim eğlence anlayışıma uymuyordu.

Taa ki World of Warcraft'ı görünceye kadar...

Artık benim için hiçbir şey aynı değil. Warcraft manyağı olan ben, Arthas'ın ruhunun derinliklerinde hala bir parça insanlık taşıdığını bilen, Illidan'ın acısını yüreğimde hisseden, Grom'un fedakârlığına ağlayan ben, Azeroth toprakları üzerinde gezmek istiyorum! Orc kardeşlerimle, dolunay altında parlayan yapraklarla dolu Elwynn ormanlarında kurduma birmeliyim. Karanlık çöktüğünde parlayan gece elfi gözlerimle şinsice izlemeliyim ormanıma çiren diğer oyuncuları! Ve gerçek dünyada gün ağarırken, bir tavernada yorgun bacaklarımı dinlendirirken uyuklamalıyım!

Siz Half Life 2'yi, Doom 3'ü nasıl bekliyorsanız, ben de WoW'ı öyle bekliyorum. Deli bir meraklar, istekle. Bunun yanında, bazen Star Wars Galaxies'e de kayıyor zihnim. Tatooine'in muhteşem saraylarında gezmek, çölün ortasında bar sahibi ojan kılı bir Wookiee olmak fikri kalbimi çelmiyor değil. Ama benim inandığım bir şey var; bir insanın hayatında sadece bir devasa online oyuna yer olabilir. Vee...

Benim sadık yarım World of Warcraft'dır arkadaşım. Bu oyun geldiği zaman, su içmek, yemek yemek haram bana. Ve tahmin ediyorum ki bu köşe de bitecek o zaman. Çünkü Duskwood'un puslu bir köşesinde, gizli laboratuvarımda yeni bir iksir üzerinde çalışıyor olacağım.

Belki Arthas'ı yeniden insan yapabilirim ümidiyle.

Benim sadık yarım Elwynn ormanlandır

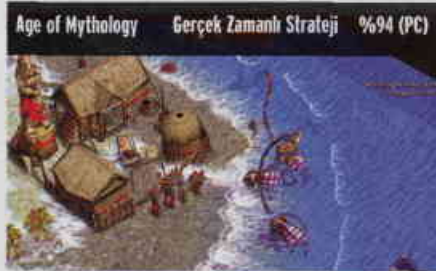


inceleme

ALTIN KLASİKLER



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



Age of Mythology Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)



The Elder Scrolls: Morrowind Role Playing % 94



Gran Turismo 3 Yarış %98 (PS2)



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



IL2 Sturmovik Simulasyon %92 (PC)



Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)

FIRST PERSON SHOOTER



Battlefield 1942 (PC %92)

Onlarca başarılı mod, yüzbinlerce oyuncu ve gerçek savaş. Battlefield 1942 gerçek klasik ödülünü bu ay hak ediyor.

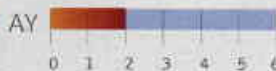


STRATEJİ



Rise of Nations (PC %92)

Yanılmadığımızın göstergesi olarak RoN hala dergide en çok oynanan strateji oyunu. Uzun süre de öyle olacak gibi.

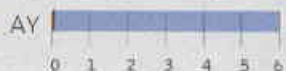


ROLE PLAYING



Hakeden yok

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



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 olacaktır. Bu oyunlara kesinlikle para harcamalısınız.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

Daha gözümüzü bile açmadan 6. ayımıza mı girmişiz? İnanılmaz ama gerçek gibi gözüküyor. Bizi çimdiklemesi için de 10 bine yakın okuyucumuz varmış daha o zamanlar...

Sinan'ı alıp başımıza bela eden o meşhum editörlük yarışması bu ay başlıyordu. Kimin fikriydi bu yarışma bilemiyoruz ama acısı hala sürüyor.

Haberler bölümünde hevesle duyurduğumuz Warcraft Adventures: Lord of the Clans adlı adventure oyunu, kısa süre sonra zamanın teknolojisi yeterli olmadığı için Blizzard tarafından iptal edilecekti. Bu oyunun baş kahramanı Thrall, daha sonra Warcraft 3'te karşımıza çıkıyor. Belki bu oyun için hala şans vardır, kim bilir...



3 yıl önce LEVEL

İncelemeler arasında bir tanesi, Vampire The Masquerade'e Serpil'in verdiği %74 sonradan başımızı ağrıtacaktı, çünkü görünen oydu ki bu oyun hakkında bize mail atanların hepsi, verdiğimiz puanın yetersiz olduğunu düşünüyordu. Saniye 50'nin ortaokullarda bile "geçer not" olduğu, 75'in ise güle oynaya alınan "iyi bir not" görüşü çağlar öncesinde kalmış (bazı oyun dağıtıcıları da bu çağlarda düşünüyorlar hala).

Level tarihinin ilk ve tek Pokemon oyununu inceleyen Batu & Gökhan'ı arada sırada hala toplarından çıkartıp Şişli Demokrasi Parkı'ndaki sincaplara saldırırız. (seni seçtim Batu-Chu!)

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

- 1- The Sims Superstar ★yeni
- 2- Star Trek Elite Force 2 ★yeni
- 3- Championship Manager 4 + aynı
- 4- The Sims + aynı
- 5- Grand Theft Auto Vice City ▼(1)
- 6- Rise of Nations ★yeni
- 7- The Sims: Unleashed + aynı
- 8- Colin McRae Rally 3.0 ★yeni
- 9- Enter The Matrix ▼(2)
- 10- Medieval Total War: Viking Invasion ▼(5)



PLAYSTATION 2

- 1- SOCOM: US Navy Seals ★yeni
- 2- Enter The Matrix ▼(1)
- 3- The Hulk ★yeni
- 4- Def Jam Vendetta ★yeni
- 5- Grand Theft Auto Vice City ▼(4)
- 6- Return to Castle Wolfenstein ★yeni
- 7- Midnight Club 2 ▼(2)
- 8- The Getaway + aynı
- 9- Dancing Stage Megamix ★yeni
- 10- Tom Clancy's Splinter Cell ▼(3)

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR

AKSIYON

ADVENTURE

YARIŞ

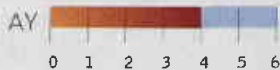
SİMULASYON



Championship Manager 4 (PC %91)
ISS 3 iyi bir oyun olmasına rağmen, spor oyunlarının şahını yerinden kıpırdatamadı bile. CM4 azimle ilerliyor.



Splinter Cell (PC %93)
Splinter Cell bütün konsollarda ve PC'de hala aksiyon türünde ve bir numara. Yerinden kıpırdamaya da pek niyeti yok gibi.



Hakeden yok
Can çekişen Adventure türünde uzun süredir buraya girmeyi hakeden bir oyun çıkmıyor.



Burnout 2 (PS2 %91)
Çok yakında Xbox'a da çıkacak olan Burnout 2, eğlencesi ile Colin McRae Rally 3.0'ü burun farkıyla geçiyor.



Hakeden yok
IL2 Sturmovik'in Forgotten Battles ek görev paketini görünce Combat Flight Sim. 3'ü son ayında indirmek zorunda kaldık.





Ghost Master

Bilinçaltımızdan intikam alma zamanı..



LEVEL CLASSIC



Bölge İcrai: www.ghostmaster.com Yapımcı: Sick Puppies Dağıtım: Empire Interactive Tür: Sim/Strateji Multiplayer: Yok
Minimum Sistem: 450 MHz işlemci, 128MB RAM, 16MB ekran kartı Önerilen Sistem: 700 MHz işlemci, 256MB RAM, 32MB ekran kartı

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

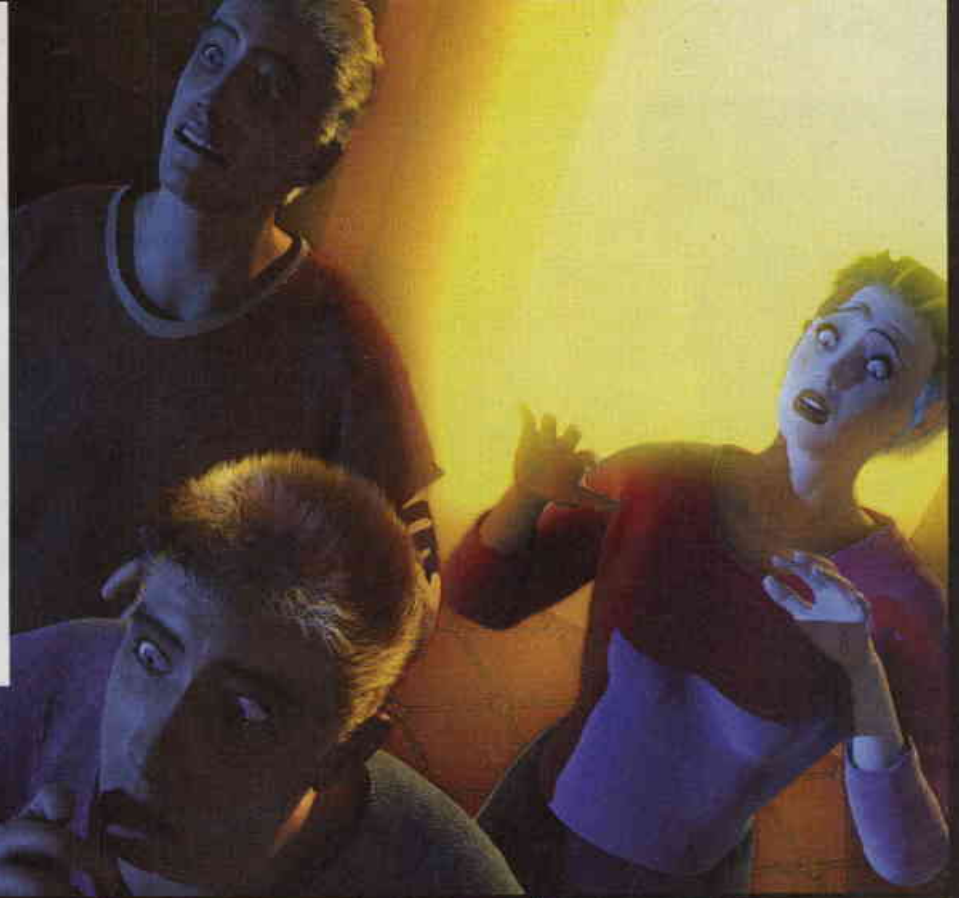
insanların bin türlü korkusu arasında muhtemelen en hastalıklı ve popüler olanı bilinmeyene karşı duyduğu korku. Çocukken dinlediğimiz masallardan başlayarak neredeyse bütün hayatımız boyunca bu gerilimi besleyen şehir efsanelerine, ruh çağırma seanslarına, karanlıkta birbirimize fısıltıyla anlattığımız tuhaf hikâyelere, kötü ruhların cirit attığı filmlere bu kadar ilgi duymamızdan çıkan sonuç bu. Neyse ki, korkularımızı yüceltmeye en müsait olduğumuz yaşlarda Elm Sokağı Kabusu gibi başarısız (tamam, ilk bölümü hariç) seriler izledik, o çok kıymetli hislerimizin Freddy Krueger gibi komik figürlerin elinde paramparça oluşunu gördük de biraz rahatladık. Karabasanlarla, gölgelerle, pe-

riili evlerle falan, hafiften tırsarak da olsa dalga geçmeyi öğrendik. Bu süreci henüz atlatamamış, korkuyu ve onun bilinmez temsilcilerini kutsal sayan arkadaşlar için en baştan söyleyelim, Ghost Master sizi tedavi edebilecek kudrete sahip bir oyun. Pek tabii ki yardıma ihtiyacınız olduğunu kabul etmelisiniz önce...

Kimi çağıracaksınız?

Ghost Master normalde herkesi çok korkutabilecek, rahatsız hayaletlerle dolu bir oyun ama hayır hiç korkunç değil, eğlenceli. Çünkü işiniz söz konusu hayaletlerden kaçmak değil, onları yönetmek (burada derhal Dungeon Keeper'ı hatırlıyoruz). Yani hani filmi, çizgi filmi, oyunu falan olan bir Ghostbusters vardır ya, onlar sizin en azılı düşmanlarınız. İşin

güzel yanı oyun boyunca karşınıza böyle tipler çıkmayacak olması. Tek muhatapınız 'tuhaf bir şeyler olsa da korksak' diye bekleyen masum insanlar. Bu bağlamda ilk göreviniz bir hayaletin bulunmak isteyebileceği en ideal mekanda yani bir kız yurdunda geçiyor. Söz meclisten dışarı, tualete bile yanlarına birini almadan gitmeye çekindiklerini düşünürsek, genç kızlar korku temalı eğlencelerin bir numaralı av malzemesi olmayı bence de hak ediyorlar. Attıkları tiz çığlıklarla insandaki korkutma isteğini daha bir kamçılıdıklarının farkındalar mı acaba? Konuyu dağıtmayalım, oyunda genel olarak amacınız olabildiğince çok puan toplayarak bölümü tamamlamak. Çok puan toplamanın kuralı ise birkaç istisna dışında bütün görevler boyunca aynı.



Önceikle girdiğiniz mekanda sıkışıp kalmış hayaletleri kurtarmanız gerekiyor. Oyundaki her evde hazin hikâyelere sahip birkaç rahatsız ruh var. Bölümü bitirmek için her zaman bunların tümünü kurtarmak zorunda değilsiniz ama kurtarırsanız hem kendi hortlak kadronuzu genişletmiş hem de iyi puan toplamış olacaksınız. Puan toplamının ikinci kuralı ise etrafa saldırdığınız korkunun miktarı. Yani kurbanlarınız attığı her bir çığlık puan hanenize işleniyor. Paranöyaya sebep olursanız daha fazla, herhangi birini çıldırtarsanız daha da fazla puan kazanıyorsunuz. İnsanların çok üstüne giderseniz de zaten evi terk ediyorlar. Ama adam hapisteyse ve siz hücreesine bir hayalet bırakırsanız... Çok feci bir sondu o. İçim ezildi, adamın omzuna tıpışlayıp "şakaydı şakaydı" diyemiş geldi. Ama çok bağırdı yordu yahu!

Senin görevin, Slimy...

Her bölümü bitirmenin koşulu ise o bölüme ait özel görevi tamamlamak. Bu görevler örneğin hayaletlere inanamayan birinin fikrini değiştirmek gibi çok net ve basit bir şey de olabiliyor, mekandaki elemanları korkutup kaçırmadan onlara yardım etmek gibi çok basamaklı ve daha incelikli işler de olabiliyor. Fakat her halükarda bölümler 20-25 dakikada tamamlanabiliyor. Öyle bir genel zorluk düzeyi tutturulmuş. Gelgelelim oyununuzu sadece bölümler arasında kaydedebiliyorsunuz. Bu da biraz can sıkıcı tabii. Tam oyu-



nun ortasındaiken münasebetsizin biri tepenize dikilip konuşmaya başladığında ya da acilen bilgisayardan başka bir şeyler lazım olduğunda oynamaya devam etmek ya da o bölümü baştan almak parasına oyundan çıkmak arasında hayati bir tercih yapmak zorunda kalıyorsunuz. Bazen de oyun sizi hiç yormayıp kendi kendine kapanıveriyor, hoş değil.

Tedirginlik

Oyun boyunca görevlerin giderek çok daha zor bir hale geldiğini söylemek yanlış olur fakat giderek daha büyük ve kafabalık mekanlarda çalışmaya başlayacaksınız. E aslında bu da iyi bir şey. Çünkü ortada sadece birkaç kurban olunca onların peşinde koşturmak zorunda kalıyorsunuz. Zaten bunlar tıpkı birer Sim karakteri gibi tipler. Görünüşlerindeki benzerlik bir yana, hal ve tavırları, yerlerinde durmayışları, kendi başlarına hareket ederken belli bir amaçları olmadan o odadan bu odaya gezinmeleri falan aynen Sims'den tanıdığımız şeyler. Pek zekice davrandıkları söylenemez. Üstlerine dü-



şeni yapmış olmak için korkuyorlar ki orqazm taklidi gibi bir şey bu. Örneğin bir kinesis çakıp odanın altını üstüne getiriyorsunuz, eşyalar havada uçuyor falan ama ev halkı şöyle bir irkilmekte yetiniyor, bazen de lütfedip odayı terk edenter olabiliyor. Ancak bunlar aynı odaya geri döndüklerinde o gerginliği tamamen atmış görünüyorlar. Girsem mi girmesem mi tedirginliğini bile yaşamıyorlar. Belki de duygularını iyi saklıyorlardır, bilemiyorum ama bana daha çok balık hafızasına sahiplermiş gibi göründü.

Sims+

Öte taraftan kurbanlarınıza ayrı ayrı yakından bakar, iyice incelerseniz onları korkutmanız epey kolaylaşıyor. Çünkü her bir karakterin kendine has korkuları var. Bazı karakterler karanlıktan rahatsız olurken bazıları örneğin örümceklerden ya da rüzgar uçuşlarından korkuyor. Hangi karakterin neyden korktuğunun ipuçlarını resmine tıkladığınızda çıkan özet bilgiden alabiliyorsunuz, ayrıca kimin hangi olaya nasıl tepki verdiğine ba-



karak da sonuç çıkarmanız mümkün. Bir de bilinçaltına gizlenmiş korkular var ki bunları ortaya çıkarmak için de zavallıyı uykusunda yakalayıp, bazı hayaletlerini-ze bahşedilmiş olan özel bir gücü kullanmanız gerekiyor. Her kurbanın kendine özel bir karaktere sahip olması, Sims gibi "gerçek hayat simülasyonu" iddiasıyla ortaya çıkan bir oyunda bile yeterince işlenmediği düşünülürse, gerçekten oyunun en takdire şayan yanlarından biri. Bu vesileyle Empire Interactive yetkililerine ve Sick Puppies'e teşekkür ediyor, Will Wright'a ve Maxis'e de dil çıkarıyoruz.

47 farklı hayalet

Deminden beri nasıl anlatacağımı bilemediğim için erteleyip durduğum "hayaletlerimiz ve güçleri" konusuna geldi sıra. Öncelikle oyuna çok az sayıda hayaletle başladığınızı, bölümler ilerledikçe kadronun genişleyeceğini söyleyelim. Bu elemanlar kendi aralarında gruplara ayrılıyorlar. 6 ayrı sınıfa bölünmüş toplam 47 çeşit "haunter"iniz var. Bu hayaletlerin neye göre sınıflandırıldığını merak edenler için cevap veriyorum: "Tükettikleri plazma miktarına göre." Sonra bir daha soruyorsunuz: "Plazma da ne?" Ufff, peki anlatayım. Şimdi bu plazma yakıt gibi bir şey. Her bölüme belli bir miktar plazmayla başlıyorsunuz, bir hayaleti "bind" etmek, ordan oraya taşımak ya da gücünü kullanmak plazmayı tüketmek anlamına geliyor. Aynı zamanda hiçbir şey yapmadan durursanız da plazma yavaş yavaş azalıyor. Yani mana gibi zamanla artan bir şey diye-

düşünmeyin. Plazmayı artırmının tek yolu milleti korkutmak. Bir de bu meret olmadan herhangi bir şey yapma şansınız olmadığını unutmanız gerekiyor. Zaten plazma belli bir seviyenin altına düştüğünde (kaçtı o? Bakmadım valla) nükleer saldırıya uğramışsınız gibi uyarı sinyalleri duymaya başlıyorsunuz. Bu durumda ya birilerini acilen sıkı bir şekilde korkutmanız ya da aynı bölümü baştan oynamanız gerekiyor. Ve genellikle ikincisine mecbur kalıyorsunuz. Çünkü toplam plazma miktarınız belli bir seviyenin altına düştükten sonra hayaletlerinizin en basit numaraları bile yapması zaman alıyor. Daha sert güçlerinizi kullanmanız ise söz konusu bile değil. Bu durumda fanilerin korkması, dolayısıyla plazmanın artması da uzun sürüyor ve ne olduğunu anlamadan oyundan atılmış oluyorsunuz. Fakat birazcık dikkatli davranırsanız eldeki kaynağı tüketmeden her bölümü rahat rahat geçebilirsiniz. Bunun yolu da hayaletlerin güçlerini geliştirmeye izin vermemek. Şöyle ki, bir hayaleti mekanda bir yere bırakıp örneğin üçüncü seviyeden bir gücünü kullandırdınız diyelim. Sonra siz arkanızı dönüp diğer elemanlarınızla ve kurbanlarınızla ilgilenirken o hayalet düzenli olarak 1, 2 ve 3'üncü seviye güçlerini kullanmaya başlıyor. Bulunduğu odada korkutacak hiç kimse olmasa bile kendi başına takılıyor. Ona gerçekten ihtiyacınız olduğunda ise artık bir şey yapacak hal kalmamış oluyor. Bu yüzden mekana saldırdığınız hortlakları tek tek ziyaret edip belli kurallar koyabilirsiniz. Sadece herhangi birini ya da seçtiğinizi



belli birini gördüğü zaman güç kullanmasını ya da örneğin siz söylemeden asla kullanmamasını söyleyebilirsiniz. Oyunda plazmanın hayaletlere tek tek paylaşılması yerine hepsinin aynı keseden yemesi de iyi olmuş. Yoksa oyunda sık sık kilitleyip kalabilirdik.

Hayalet bağlamak

Plazma meselesini çözdüğümüze göre şu 6 sınıfa bölünmüş 47 çeşit hayalet geri dönelim. Bunlar ekonomikten business class'a doğru perilerden başlayıp dehşet saçan ruhlara kadar gidiyor. Önemli bir özellikleri mekana gelişigüzel yerleştirme hakkınızın olmaması. Her biri kendisiyle ilgili noktalarda bulunabiliyor sadece. Yani örneğin elemental sınıfından hayaletleriniz içinde suyla ilgili olanlar sadece su birikintilerinde, mutfak banyo gibi mekamlarda falan takılabilir. Ya da mesela frighteners'lardan bazıları illa ki cinayeti temsil eden bir takım noktalara konuşlanmak zorunda ki örneğin duvardaki bir geyik kafası ya da şömine gibi bazı şeyler buna denk düşüyor. Bir mekanda örneğin hiç ateş yoksa ve siz oraya "fire elemental" sınıfından bir hayaletle girdiyse bu arkadaş elinizde patlayabiliyor. Ama her mekana zaten 4 ya da 5 kişilik bir ekiple girdiğiniz için çok özel bir görevi yoksa dolaşıma sokmadığınız hayaletler bölümü birtirmeye engel değil, diğerleri onun yokluğunu hissettirmiyor.

Her bölüme başlamadan önce görevle ilgili küçük bir bilgi alacak, sonra da nasıl bir ekip oluşturacağınıza karar vereceksiniz. Oyunun yapımcıları sonsuz sayıda çözüme imkan tanıyan bulmacalar hazırladıklarını, herkesin farklı takımlarla, farklı yöntemler kullanarak kendi çözümlerini geliştirebileceğini söylüyor. Yine de takım oluştururken garantili olmasını isteyenler için hayalet seçim ekranında irice bir "recommended" tuşu



LEVEL CLASSIC



Artılar

Yaratıcı fikir, akıcı bir tarz, atmosfere çok yakışan sesler ve görüntüler

Eksiler

Yapay zeka pek yapay, oynanışta ufak tefek pürüzler var.

Level Notu

91

var. Buraya basıyorsunuz ve o bölüm için en ideal ekibi oluşturmuş oluyorsunuz. Ama unutmamak lazım ki her hayaletin kendine özel güçleri var ve biçilmiş kaftan olmasalar da bu güçlerle alakasız bir takım işlerin üstesinden gelebiliyorlar.

Bir hayalet, yapması gerekeni yapmalıdır

Görevler neye benziyor peki? Her birinin kendi hikayesi olan 12 civarında mekanda, özel sorunları olan bir takım ölümlülerin ve hortlakların derdine deva olmak durumundasınız. Hikayeler çok renkli ya da sürükleyici değil ama bulmacaları çözmeye çalışırken bunun pek önemi kalmayacak. Ayrıca bölümler ilerledikçe daha karışık ilişkilerin içine girip adeta dedektif gibi iz sürmeniz gereken isteklerle karşılaşacaksınız. Bazı mekanlarda önce bir durup ortamı koklamanız, kim neyle meşgul dikkatle incelemeniz lazım ki sorunları çözebilirsiniz. Yani oyun sadece ortalığa birkaç hayalet salıp sadistik bir zevkle insanların ruh sağlığının bozulmasını izlemekten ibaret değil. Korkutma işini de belli bir stratejiye bağlı kalarak, yönlendirecek şekilde yapmanız gerekiyor. Bu noktada oyunu bir kez daha taktir ediyorum çünkü gayet basit bir mantığın altına çok güzel detaylar döşenmiş. Bir de oyun ilerledikçe hayaletleri kovma yeteneğine sahip insanların olduğu görevlere de gireceksiniz. Böylece daima avlayan taraf olmanın sıkıcı rahatlığını da atacaksınız. Bölümlere verilen isimler Deadfellas, The Unusual Suspects, Blair Wisp Project örneklerinde olduğu gibi iyi bildiğimiz bazı filmlerin isimlerinden türetilmiş. Ama bölüm içeriklerinde bu filmlere göndermeler bulamayacaksınız. Olsa iyi olurdu.

Başkasının gözlerinden görmek

Ghost Master'ı özel yapan bir başka özelliği de kamera kullanımları. Oyun, 360 derece döndürebildiğiniz istediğiniz kadar yakınlaşıp uzaklaşabildiğiniz, oyun hamuru gibi eği büküğünüz 3D görüntüleriyle aslında gayet iddialı bir iş yapıyor. Hepsini en az üç katlı, bir ton odası ve açık alanı olan koca koca mekanlarda özgürce dolaşabilmek hala bir ton oyunda yapabildiğimiz bir şey değil ne de olsa. Gerçi mekan içinde dolaşmak çok kolay değil, daha doğrusu oynanışın genelinde hissededeceğiniz üzere alışmak için zamana ihtiyacınız olacak ama Ghost Master'ı yapanlar belli ki sadece oyunun kendine özel yaratıcı fikrinin değil imajın da afilli olması için hiçbir şeyden kaçınmamışlar. Kameralarla ilgili bir diğer müthiş fikir de oyunu yönettiğiniz hayaletlerin ya da orada yaşayan insanların gözünden izleyebilmeniz. Being John Malkovich'deki gibi istediğiniz birinin içine girip, onun nefes alışverişlerini de duyarak ortalığa bakmak ilginç bir



deneyim. Özellikle de korkudan çıldırma sınırına ulaşmış birinin bakış açısına geçtiğinizde aynı rahatsızlığı siz de hissedebiliyorsunuz. Hayaletlerin içine girdiğinizde ise görüntü tamamen değişiyor. Renkler, sesler, perspektif filan tamamen başka bir hal alıyor. Oyuna görünürde bir katkısı olmayan ama kesinlikle desteklediğim bir özellik bu. Üç yıl süren tasarım aşamasının gayet verimli geçtiğinin kanıtlarından birisi.

Adını koyamamak

Oynanışta genel olarak adını koyamadığım bir rahatsızlık var. Kamerayı yönetmek, görüş açılarını istediğiniz gibi ayarlamak falan pek kolay değil tamam ama onun dışında da bazı sorunlar yaşıyor oyun. Ekranın sol tarafına o bölümde kullandığınız hayaletlerin resimleri, sağ tarafına ise mekandaki insanların resimleri diziliyor. Oyunun genel akıcı atmosferi içinde bu resimlerle uğraşmak, tıklayıp iş yaptırmak falan çok kolay gelmedi bana. Ama daha başka nasıl yapılabilirdi, fikrim yok. Bir de Ghou Room var. Bölüm aralarında girip aldığınız yeni puanlarla hortlaklarınızı geliştirdiğiniz, yeni güçler satın aldığınız üs gibi bir yer. Burada da hangi gücün ne kadar kayda değer olduğunu, nerelerde faydalı olabileceğini tam kestiremediğinizden bilinçsiz bir tüketici mantığıyla haramak zorunda kalıyorsunuz kıymetli puanlarınızı.

Ghost Master, sadece bir bakıp geçenlerin çok şey kaybedeceği, ilk başta farkedilemeyen bir derinliğe sahip bir oyun. Hayaletlerle içli dışlı olma fikrine sıcak bakmayanlar için bile cazip olabilecek bir zenginliği var. Hem iyi bir adventure gibi, hem bir aksiyon gibi, hem de eğlenceli bir zeka oyunu gibi iş görebiliyor. Fikrin kendisi zaten yaratıcıydı, bir de üstüne görsel ve detay zenginliği eklenince proje tamamlanmış oluyor. Bundan sonra daha fazla mekanın, daha çok hayalet türünün, yeni hikayelerin ekleneceği paketleri bekliyor olacağız. Tek atımlık bir oyun olarak kalmayacağı şimdiden net bir şekilde görülen Ghost Master belli ki önümüzdeki aylarda tekrar gündemimize girecek. Kendi adıma memnurlukla karşılayacağım bir durum. ☺



LEVEL HIT

Colin McRae Rally 3.0

Her bekleyen muradına erer mi acaba?

Bilgi için: www.codemasters.com Yapım: Codemasters Dağıtım: Codemasters Tür: Ralli Multiplay: Yok(!)
Minimum sistem: 800MHz işlemci, GeForce 2MX, 256MB RAM, 3.5GB HDD Önerilen sistem: 1.7GHz işlemci, Ti200 64MB RAM, 512MB RAM, 3.5GB HDD

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Şu saniye aklıma nedense ikinci oyunu ilk oynadığım saatler geliyor. "Bu ralli oyunu iyi olmuş" dediğim saatler. Yavaş yavaş bırakmamışım. Başından kalkmamışım. Daha sonra geçen yaz Level - Intel ortaklığıyla düzenlenen CMR2 turnuvasında bıkmaya ve hayatla ilişkisini kesme seviyelerine gelecek kadar oynadığım saatlerde hiçbir şikayetimin olmayışı. Sonra da deliler gibi üçüncü oyunu beklediğim günler. 2 ay önce CMR2 yüklemeye ve oynama girişimim. Bir hafta öncesinden beri CMR3 demosunun başında geçirdiğim dakikalar. İşte efsane pilot ve derin yardımcılarıyla hazırlanan Colin McRae Rally serisinin üçüncü oyunu.

İnandığım birşey var ama bilgisayar da oyun oynama kavramına biraz ters düşüyor. Bir araba yarışı oyununun araba kullanan birine göre hazırlanıyor ol-

ması. Aslında bir oyun, oyun olmalı herşeyden önce. CMR serisi bunu elindeki teknoloji olanaklarını kullanarak dengeye oturtabilmiş yegane eserlerden biri olarak her zaman oyun tarihinde adı anılacak. CMR3 ile yine bu konseptten şaşmamış olmaları beni en mutlu eden şey oldu. Fakat oyunla ilgili beni hayal kırıklığına uğratan tahminimden fazla unsur olması da biraz can sıkıcı tabiki.

4 GB

Kutuyu ilk açtığımda o üç(3) cd ile karşılaştım. Gayet yeterli bir demonun 120MB yamasının da 20MB olmasından sonra aslında biraz yüksek bir rakam... mı acaba? Asıl yüksek rakamı harddiskimde yer boşaltmaya çalışırken gördüm. 2GB, 3GB, 3.5GB derken anca 4 GB yer olunca oyun kurulmayı kabul etti. Dakikalarca süren bu sabir dolu ağır kurulumun ardından sizi oyun içi görüntülerden olu-

şan sağladığı bir video bekliyor. Aslında önceden yayınlanan videolardan çok farklı değil. Fakat bir arkadaşınıza oyunu göstermek için gayet yeterli.

Ana menünün ve diğer bütün oyun içi, kontrol alt menülerinin dizaynı ikinci oyun gibi ödül alacak kadar iyi. Zaten Codemasters menü dizaynına genel olarak oldukça önem veren bir firma. Menü'nün arkasında yine değişik bir video oynuyor. Burada oyun biraz biraz makinenizi zorlamaya başlıyor. Grafik ayarlarında videoların kalitesini belirleyebiliyorsunuz. Eğer yüksek kaliteyi ayarlarsanız ve makinenizde GeForce2, 4 MX serisi kartlar varsa menüde yavaşlama görmeniz yüksek ihtimal. Grafik ayarlarından çözünürlük ve detay ayarı yapabilmemiz de mümkün. Fakat demin dediğim kartlara sahipseniz bunlarda da çok atıp tutmayın. Menüdeki ekstralarda önceden izlediğiniz videoları da izleyebilirsiniz.

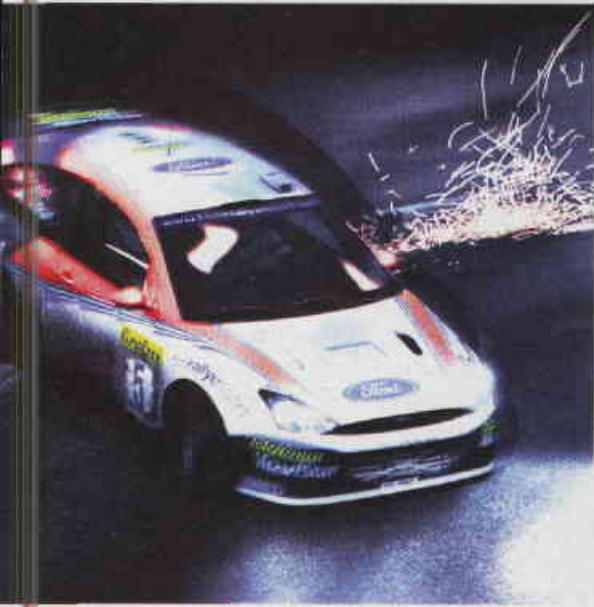


İyi veya kötü ikinci oyunla bir çok yönde farklar taşıyor CMR3. Belki de oyunun puanının düşük olmasının baş sebeplerinden biri, arcade ve multiplay modlarının olmaması. Oyunu yükledikten sonra uzun süre aradım, hatta inanmayıp koltukların, kanepenin altına bile baktım. Ama tek bulabildiğim split screen oldu. Bu devirde bir araba yarışı oyununun çok oyuncuyla oynanamamasının mantığını nasıl kurduklarını merak ediyordum, bu taktik-stratejik hatadan dolayı Codemasters'ı şiddetle kınıyorum. Zaten gördüğüm kadarıyla birçok forumda da oyuncular bu şikayetlerini yeterince dile



lerinin yapıldığı merkezdeyiz. Burda aracın etrafında çalışan ekibi düzgün bir 3D render modunda görebiliyoruz. Artık ayarlar oyun tarafından daha hassas ayarlanıyor ve aslında hiç bir ayar yapmadan yarışa girseniz çok da sorun olmuyor. Ama illaki uğraşırım ben diyorsanız, iki kontrol noktası bulunan, o ülkenin yer şartlarını barındıran bir test parkuru ve en iyi 3 testinizin grafiklerini veren telemetry bölümü hizmetinize sunulmuş. Ayar bölümünde de ufak bir grafiksel at-

Yarışlara başlayınca ekranın solunda parkurun ne kadar tamamlandığını, kontrol noktalarına yaklaştıkça rakipten süre bazında ne kadar ileride veya geride olduğunuzu, sol altta çok şık bir devir kadranını ve içinde hızınız ile vitesleri göreceksiniz. Tabi efsane co-pilot Nicky'nin sesine eşlik eden yön tabelaları da orta üstte arda ardına belirecek. Ekranı da gördüğünüz diğer herşey, kaliteli bir kartla ve yüksek detay ayarlarıyla ağzınızı açık bırakacak cinsten. Hep bah-



Multiplayer dışında beklentilerin hemen hemen tamamının karşılandığı bir oyun olmuş. Teknik açıdan kusursuza yakın. Vazgeçmesi zor.

getirmişler ve belki de Codemasters bir şaka planlıyor olabilir. Arcade modunun olmayışı Stages adlı modla bir derece kapanmış. Oyundaki araçların hepsini bütün açık etaplarda oynayabileceğiniz bir mod. Bir de şampiyona modu var ki köklü değişikliklerin bir başka merkezi de burası.

İlle de Colin

Şampiyonayı sadece Colin McRae ile oynayabiliyorsunuz. Aaaaa, seslerini duyuyorum. Dan! diye söyledim ki zorluk çıkmasın size diye. Belki büyük eksik. Ama farkındasınız ki, oyunun isminden dolayı çok da kusur bulabileceğimiz bir konu değil. Kaldı ki Colin McRae artık Ford Focus takımıyla değil Citroen takımıyla yarışıyor. Bunun da pilot değişiklikleri ve Ford dışındaki takımların lisansları konusunda sorun çıkarabileceği için bu kararda etkisi olduğuna eminim. Aracın ayarlanması konusunda da köklü değişiklikler var. Yarışlar öncesinde aracın tüm ayar-

raksyonla birlikte ince ince bütün ayarları yapabiliyorsunuz. Oyunun daha yeni gelmesinden dolayı bütün ayarların oynama etkilerini tam test etme şansım olmadı ve gerçekten bu konuda dokümantasyona ihtiyaç olacağı görüşündeyim. Tabi oyunla beraber böyle birşey gelmiyor. Örneğin motor için ateşleme kontrolünün devre dışı veya devrede olması oyunu nasıl etkiliyor hiç bir fikrim yok şu anda. Tek çözebildiğim yarı-otomatik şanzımanın otomatik vites değiştirdiği fakat istendiğinde manuel müdahaleye izin verdiği. Bazı modifiyeler oyunun ilerleyen bölümlerinde açılıyor. Örneğin lastik çeşitleri artık 3 tane değil ve sert asfalt lastiği ikinci ülkeye geçince ortaya çıkıyor ve direk orda kullanıyorsunuz. Yalnız buradaki ufak bir ayrıntı, ülkeleri yarıştan çekilerek geçince de bu modifiyelerin açılması olmuş.

settiğimiz 13.000(!) poligonluk araçlarda detayı abartabildikleri kadar abartmışlar. Not edebildiğim tek sorun yandan yenilen darbelerin aynı anda hemen kapıda eziklik yaratmaması. Bu da bir kaç darbeden sonra oluyor. Bunun dışında bir çok darbe anında aracın üzerinde görülebiliyor. Aracın üzerinde hareketli 20'den fazla nokta var. Tek bir tampon bile 4 parça halinde parçalanıyor. Kapılar, kaput ve bagaj açılıyor, camlar çatlıyor ve kırılıyor, lastikler araçtan ayrılana kadar aşama aşama hasar görüyor. Bunların hepsine araç dışında ve içinde cama biriken, çamur, toz, kar ve yağmur damlaları da eklenince bu araçlar oyun dünyasının en detaylı araçları oluyorlar. Detay neredeyse ilk defa sadece araçlar için değil haritalar için de düşünülmüş. Sinan da yağın yağmur ve karın ilk defa bir oyunda gerçekten aracın içindeymiş





hissi verdiğini onayladı. Camdaki su damlaları, süratle beraber geriye kaymaları ve sileceklerle silinmeleri anlatacak kelime bırakmıyor. Orman içinde giderken etrafın gerçekten orman hissi uyandırması, çamurlu yolda sileceklerin yetersiz kalması sonucu yolu göremeyip bir kayaya girmeniz hiç de şaşılacak şeyler değil.

Kaput nerde?!

Aynı güzellikler aracın arkasından çıkan toz bulutu eklenmiş olarak tekrar modunda da var. Fakat tekrar modunda bir kaç hatayı atlamışlar ve bir iki şey eksik kalmış. Tekrarın belli bir limiti var, yani örneğin 6 dakikada bitirilecek yarış 15. dakikadan sonra kaydetmiyor. İleri geri almak ve tekrarları dosya şeklinde sonradan izlenebilecek gibi kaydetmek mümkün değil. Ayrıca komik bir şekilde tekrarlarda ön kaput nedense yarışla aynı yerde uçmuyor. Fakat yine olası mantıklı bir yerde uçuyor. Tek kelimeyle ilginç... Yine bir iki grafiksel hata da gözümünden kaçmadı. Bazı haritalarda araçtan yüksek bir cismin, örneğin kayanın yanından geçerken arabanın normal gölgesine ek olarak sanki aracın altından kayaya doğru ışıklandırma yapmışsınız gibi gölge vuruyor. Aracın arkasından çıkan toz bulutu arkasındaki kaplamanın renklerinden etkileniyor. Su efekti çok hoş duruyor ama bazen kaplaması bozulabiliyor. Uçan kaputta bazen uçmak yerine birden ortadan yokolabiliyor.

Bu kadar hasarı tamir etmek ikinci oyundan daha kolay. Çünkü tamir için hiçbir şey yapamıyorsunuz. Üç etapta bir aracınız bakıma giriyor ve oyun tarafından otomatik olarak belli bir seviyede tamir görüyor. Çok hasarlı yerlerinizin yarı bakımı, az hasarlı yerlerinizin tam bakımı yapılabilir. Fakat genel olarak hasarsız mutlu son iyice zorlaştırılmış. Çünkü pistler güzel ve zorlayıcı oldukları kadar bitirilmesi güç hale getirilmiş. En kolay pistlerde bile birkaç deneme yapmadan ve alışmadan önce harikalar yaratabilmeniz pek mümkün değil.

Araçların önceden açıklananlardan farklı olması beni yine şaşırtan birşey. Gerçi daha gizli araçları açacak kadar vaktim olmadı ve belkide açıklananların bir kısmı gizli araçlardı. Yine de önceden ayrıca gizli araçlar olacağı da söylenmişti. Bir de komik ama geçen senenin şampiyonu Peugeot yok! Araçların 3 görüntüsü mevcut. Bunların biri ön kaput üstü, biri arka yukarıdan biri de araç içinden. Araç içi görüntüler her araçta aynı ayrıntıda değil. Bazı araçların içini saklamışlar gibi duruyor. Fakat tekrarlarda sürücünün vites atışından, co-pilotun kafasını sallamasına kadar herşey görülüyor. Kamera görün-



tülerinde azalma olmuş. En üzüldüğüm şey ise çok kullandığım ön tampon kamerasının kalkması.

Oyunun fiziği yine oldukça gerçekçi. Buna rağmen hiç bizim rallıcı olmadığımız için oyunu oynayabileceğimiz kadar da eğlenceli. Özellikle hasarlar da "aslında ben bunu yolda yapsam şimdiye havada 43 takla atmıştım" diyeceğiniz yerlerde hala pistte oluyorsunuz. Fakat aracın ufak direksiyon hareketleri ve dokunmalara tepkisi de o derece etkili. Örneğin direksiyonu yarı kırdığınızda, yüksek süratlerde artık araç artistik bir yan pozisyon almayı kendi etrafında dönmeye başlıyor. Ya da virajlarda hız, eğim ve yüzeyi doğru hesaplamazsanız çok çabuk yol dışına çıkıyorsunuz. Bu fizik motoruyla belki de CMR ile "simuloarcade" şeklinde yeni bir tür yaratılabilir. İyi bir yarış oyunu için fizik motoruyla seslerinde etkileşimi her zaman önemlidir. Gerçekçi motor sesleri, çarpışmalarda duyulan EAX destekli surround sesler teknik açıdan bu kadar iyi bir oyuna normal bile kalmış. Hatta bazen motor sesleri saçmıyor ve fazla kısık veya fazla yüksek gelebiliyor. Bu da motor dinlemeyi biraz zora sokabiliyor ve sürekli gözü-nüzün ibrede olmasına sebep olabiliyor. Ama yine de unutmayın, iyi bir yarışçı manuel vites araç kullanır ve her zaman motoru dinler.

Herşeye rağmen...

Kapanışa geldik işte. Birçok açıdan puanlarını yükseltip, tepeye vurup, sonra da komik sebeplerden düşüren bir oyun olmuş CMR3. Neden multiplayer yok? Neden sadece Colin McRae ile şampiyona? Neden komik tekrar hataları? Neden motor seslerinde gariplik? Ve neden bu kadar iyi bir görüntü? Belli kalıplar içerisinde inanılmaz olarak değerlendirebileceğim bir oyun. İkinci ile aynı çizgide fakat teknik açıdan çok ileride. İkinci oyundan sonra beklediğiniz özgürlüğü vaat etmiyor ama o kalıpların içerisinde sizi defalarca döndüreceğine garanti verebilirim. ☺

LEVEL HIT

PC 07 NUM



colin mcrae rally 3

3

Colin McRae Rally 3
BEHİNDE BİR PLAN

Artılar

Teknoloji çok iyi. Ses ve görüntü kusursuz. Aracın dengesi ve zorluk derecesi iyi ayarlanmış.

Eksiler

Multiplayer ölümcül eksik. Kamera açıları. Dinama varyasyonları az. Çok yer kaplıyor.

Level Notu



arasında bütün büyük film prodüksiyonlarının yapıldığı bir kompleksten, karaoke barların yer aldığı küçük eğlence merkezlerine kadar 5-6 farklı seçenek var. Bir çömez olarak zaten gidip moda fotoğrafları çekirtmenize ya da albüm kaydetmenize izin verilmediği için ilk yıldızınızı almak için şimdilik tek şansınız bir karaoke barda sahneye fırlamak. Gerçi sizin gibi meşhur olmaya çalışan bir ton başka Sim de ortalarda dolaştığından sahneye çıkmak için sıra beklemek falan fiyakanızı bozabilir ama şimdilik mütevazî davranmak zorundasınız. Her neyse, sizi dinleyecek birkaç insan bulursanız kısa sürede buradan ilk yıldızınızı alabilirsiniz. Zaten Superstar'da başlangıçta işler çok kolay görünüyor ama ününüz arttıkça ilerlemek, hatta o ünü azalmadan saklamak giderek zorlaşıyor.

Meslek: Ünlü

Bu noktada oyunu anlatmayı bırakıp Superstar'ın tüm diğer genişleme paketleri arasındaki özel yerini konuşmak istiyorum. Oyun, The Sims dahil bu seride daha



var ama içlerinden birini seçme şansınız yok. Olay sadece yıldız kazanmak. Karaoke'den kazandığınız ilk yıldızı önce fotoğraf çekirmek sonra pembe dizide oynamak ya da albüm doldurmak için kullanıyorsunuz ve yeni yıldızlar kazanıyorsunuz. Yani her koldan aynı anda gidip sonuçta bir meslekmiş gibi "ünlü" oluyorsunuz. Bu noktada Sim'ler gibi ellerimi kollarımı Maxis'e doğru sallayarak "vaşudouv!" diye seslenmek istiyorum, yani "lütfen biraz daha derinlik.."

Şöhretin yolları taştan

Oyunda eve eklenen yeni eşyalar falan son derece sınırlı. Ama zaten artık ne oyuncuların ne de Sim'lerin yeni eşyaya hevesi kaldığını sanmıyorum. Önceki beş pakette zaten kendimizi tüketim çılgını hissettirecek kadar bol eşya biriktirdik. Bu kez yenilikler daha çok insanlar ve ilişkiler üstüne kurulu. İşinizde ilerlemek için gereken şeylerden biri olan aile dostları şöhret yolunda da



denkleştiremiyorsunuz. Yeri gelmişken, takıntılı hayranları da analım. Birkaç yıldızınız olduğunda ortaya çıkan bu tipler nereye gitseniz peşinizde dolaşan, fotoğraflarınızı çekmeye, konuşmaya uğraşan tipler. Ve haliyle, gayet sinir bozucular ve gündelik hayatınızı zorlaştırıyorlar.

İyi bir kariyer için evdeki düzeni çok sağlam tutmalısınız Superstar'da. Çünkü mood göstergeniz yemyeşil olmadan Studio Town'a gitmek bütünüyle verimsiz bir eylem. Sim'iniz iş peşinde koşturmaya başladığı anda hızla moddan düşmeye başlıyor. Yani "harikayım" diyerek evden çıkmalı, hiç vakit kaybetmeden Studio Town'da biraz çalışmalı ve yine hızla eve dönmelisiniz. Suyun altında nefesinizi tutmak gibi bir şey. Fakat mesela bitap bir halde limo'nuzla atlayıp eve dönmeye çalışırken o takıntılı hayran arabasının önüne dikiliyor ve gitmek bilmiyor. Çok can sıkıcı...

Daha anlatılacak birçok detayı var oyunun ama yazının sonuna geldiğimiz için genel bir değerlendirmeye konuyu toparlayalım. Superstar hiç kuşkusuz şimdiye dek çıkan Sims paketleri arasında en kayda değer olanı ve oyuna bir şeyler katandı. Yine de bu onun gerçek bir "genişleme" yarattığı anlamına gelmiyor. Maxis artık ufak oynamayı bırakmak ve gerçekten hayalî simule eden bir oyun yapmak istiyorsa gerçek karakterler yaratmak gibi işlerle uğraşmak zorunda. Superstar, Sims paketleri üzerine yapışmış gibi duran tozu bir parça silkelemeyi başaran ama oyunu parlatmaya nefesi yetmeyen bir hamle. ☹

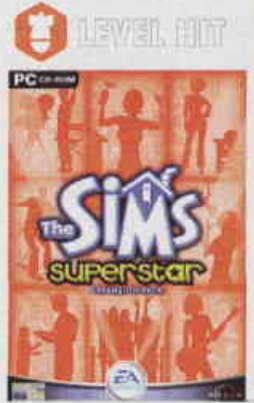
"Mood" göstergeniz yemyeşil olmadan Studio Town'a gitmek bütünüyle verimsiz bir eylem

önce görmediğimiz yeni bir kavram sunuyor: "Amaç". Biliyorsunuz zaten, Sims'i diğer oyunlardan ayıran yanı bir sonu ya da belli bir amacının olmamasıydı. Hangi yolda ilerlerseniz ilerleyin varılacak bir yer yoktu. İlk kez bu pakette ortada bir amaç var; yıldız biriktirmek. İşin güzel yanı, bunun yine belli bir formüle bağlanmaması. Yine önceki Sims'lerdeki gibi kafanıza göre takılmaktan başka bir şey yapmanız gerekmiyor. Elbette ki başarılı bir kariyer grafiği ya da acil şöhret için kendinize kısa yollar yaratabilirsiniz ama nihayetinde nereye kadar ve hangi hızla gideceğiniz size kalıyor.

Superstar'ın bariz bir de hatası var. "Ünlü olmak" işini hiç detaylandırmaması. Aslında görünürde oyunculuk, şarkıcılık ve fotomodellik diye üç farklı alan

şart, üstelik bu kez onların da yıldızlı olması gerekiyor. Ne yazık ki insanların yıldız sayısını dost olmadan göremiyorsunuz. Tek şansınız evdeki dergiden "kimler gündemde" sayfasını takip etmek ve buradakilerden biriyle yakınlasmaya çalışmak. Neyse ki bu oyunda yaşadığınız mahalle Beverly Hills gibi... Ortalıkta meşhur insan bulmak dert değil. Mesele bunları elde etmekte. Komşularınız ünlendikçe daha bir kaprisli, daha bir ulaşılmaz oluyor çünkü.

Artık ünlü olduğunuz için eve bir uşak da alabiliyorsunuz. Evin her türlü işini çekip çeviren bu adam aynı zamanda kapınızın önünden ayrılmayan hayranlarınızı kovmak gibi kutsal işler de yapıyor. Tek kusuru çok pahalı olması. Günde 500 papele çalışıyor ki "halka mal olmuş bir isim" olarak siz bile her gün bu parayı



Artılar

İlk kez amacı olan bir Sims paketi

Eksiler

Eksiler: Yeterince yaratıcı değil. Artık yeni eşya değil yeni hayatlar istiyorsunuz

Level Notu



The Sims™

Superstar

EXPANSION PACK



LEVEL HIT



Gerçekçi ol, imkansızı iste!

Bilgi için: www.thesims.com Yapımcı: Maxis Dağıtım: EA Games Tür: Simülasyon Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 450 MHz işlemci, 128MB RAM, 112GB sabit disk alanı, The Sims Önerilen sistem: 800 MHz işlemci, 256MB RAM

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Ilk karşıma çıktığı günü hatırlıyorum da... İşsiz güçsüz, evsiz barksız, yapayalnız ve beş kurusuz, yani tam anlamıyla süklüm püklüm bir tipti. Önce karını doyurdum. Küçük ama şirin bir evde 56 ekran televizyonu, ara sıra gelip giden arkadaşları ve az kazandıran ama çok da yormayan işiyle mutlu olmayı öğrendi. Sonra bir ton (5 paket) şey oldu, sonra "Tamam, yeter, budur" diyorduk ki hayatının altıncı dönüm noktası da geliverdi. Eski çamların bardak olduğunu, Sim kardeşimizin bizi ezip geçtiğini belgeleyen bu son paketin adı Superstar.

Seninki kaç yıldızlı?

Oyunu daha karşıdan gördüğünüzde niyahet Sims'de bir şeyler değişmiş olabilir diye düşüneceksiniz. İki CD'lik oyunu kurmak için öncelikle hard diskinizde 1GB gibi bir boş alan yaratmanız gereki-

yor. Bir de diğer paketlerle birlikte kurmayı düşünüyorsanız, şöyle bir 2,2GB'ı falan gözden çıkarın. Ama Superstar'ı kurup da oynamaya başladığınızda öyle uzaktan görüldüğü kadar önemli bir şeyler olmadığını da göreceksiniz. Paketi bu kadar ağır yapan meğerse yeni eklenen dış mekânıymış, yani Studio Town.

Peki nereden başlamak gerekiyor bu kariyer işine? Öncelikle yıldız olmanın sigortacı olmaya benzemediğini unutmayın. Yani gazeteyi açıp da "rock yıldızı aranıyor" türünden bir ilan görme ihtimaliniz yok. Yaratıcılık ve karizma gibi özelliklerinizi geliştirmeden ünlü olmaya kalkarsanız Foolish Casanova'yı Avrupa'ya satmaya çalışan Petek

Diñçöz'e dönersiniz. Aslında yapmanız gereken şey çok basit (bunları sen de oku Petekciğim)... Evde mood'u yüksek tutabileceğiniz bir ortam hazırlayın, bir piyano ya da tuval alıp yaratıcılığınızı, ayna karşısında karizmanızı geliştirin. Ayrıca bir de vücut geliştirme aleti ediniş vücutunuzu hizaya sokmanız gerekiyor. Sonra evdeki dergiden kendinize bir ajans bulup anlaşın. Artık Studio Town'a sade bir vatandaş olarak değil bir yıldız aday olarak gideceksiniz. Sizi almak için eve araba bile gönderecekler.

Studio Town denen yer, kariyerinizin hangi basamağında durduğunuza bağlı olarak gidip şansınızı deneyebileceğiniz, mahalle gibi bir yer. Bunlar



The Hulk

Aman dikkat, kızdığında yeşeriyor !

Bilgi için: www.hulkgames.com Yapımcı: Universal Int Studios Dağıtım: Vivendi Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 300Mhz işlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 600Mhz işlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Bruce Banner ismi bir çoğunuza bir şey ifade etmeyebilir. Ama Hulk dediğimde çoğunuz yeşil devi hemen hatırlayacaktır. Marvel'in çizgi romanları maalesef ülkemizde çok bilinmiyor. Küçükken İngilizce'mi geliştirmek bahanesiyle anneme aldırıp sonrada saatlerce resimlerine bakıp dilini çözmeye çalıştığım üç adet Hulk çizgi romanı hala kütüphanemde durur. Benim bu devle tanışmam böyle olmuştu ama Banner ile Hulk arasındaki ilişkiyi kurmak için dönüşüm karelerini yakalamam gerekmişti. Açıkası ben o zamanlar Conan delisi bir adamdım. Merak etmeyin sizlere yarım saat çocukluğumdan bahsetmeyeceğim. The Hulk, film ile birlikte elimize geçti. Oyunu yapan grup filmi yapan grupla ve tabiki Marvel'la iletişim halinde. Oyun boyunca akan senaryoda hem filmde hem de çizgi romandan bir takım parçalar alınarak tek başı-

na bir senaryo hazırlanmış. Zaten oyundaki grafiklerden de anlayacağınız üzere oyunun her sahnesi bir çizgi roman karesini andırıyor.

Ezici

The Hulk son derece basit bir oyun. Tek yapmanız gereken rakiplerinizi parçalamak, ezmek ve sağa sola savurmak. Bunun için üç tuş yetiyor. Rakiplerinize yumruk vurmanın yanında onları tutup sağa sola atabiliyorsunuz. Askerlerden birini yakalayıp ötekini üzerine atmak ya da etraftaki sandık, beton parçası, demir boru gibi şeyleri fırlatmak düşman üzerinden son derece ezici bir etki yaratıyor. Rakiplerinizi ezdikçe onlardan çıkan gamma topları hem sağlığınıza hem-

de gammanızı arttırıyor. Ayrıca yaptığınız kombo vuruşlar kızgınlık derecenizi arttırıyor. Ağar bu sınırınız çok yükselirse verdiğiniz zarar çok daha yüksek oluyor. Rakibinize vururken vuruş tuşunuzu ne kadar çok basılı tutarsanız darbenizde o kadar sert oluyor. Bu efekt özellikle zıplayıp ta havadayken kullandığınızda çok gösterişli oluyor. Rakibiniz aman diler gibi elini yukarı kaldırırken siz bir göktaşı gibi üstüne düşüyorsunuz. Oyunda etraf kırılabilir. Sağı solu, büyük kapıları kırdığınızda rakiplerinize atabileceğiniz ya da onları direkt olarak ezebileceğiniz beton parçaları, demir borular etrafa dağılıyor. Bunları kullanmak size avantaj sağlayacaktır. Ayrıca zıpladığınızda yer kırılıyor. Yani tertemiz bir oda-





ya girip odayı darmadağın edebiliyorsunuz. Oyunda karşınıza çıkan rakipler size tüfekleriyle ateş eden askerler, coplarıyla size şok veren ve elektrik kalkanlarının arkasına saklanan askerler, mutasyona uğramış dev askerler, Anti Hulk robotları, mutasyon köpekler ve tabiki büyük bölümü sonu bosslarından oluşuyor. Her birinin farklı bir taktiği var. Doğal olarak sizinde her biri için farklı bir karşı taktik

yönetiyoruz. Hulk formundayken belli güç alanların yok etmek için jeneratörleri imha ederek yolunuzu açarken, Banner ile kutuları itip çekerek kendimize yol yaratıyor ve bilgisayarları hackliyoruz. Oyundaki hack basit bir el çabukluğundan başka bir şey değil. 20 saniye içinde alttaki rakamların yerlerini değiştirerek üstteki dizeye uygun hale getirmekten başka bir şey yapmıyoruz. Hulk ile etrafı

Eğer Hulk filmi sevdiyseniz ve çizgi romanını okuyorsanız The Hulk sizi eğlendirebilir

kullanmanız gerekiyor. Ama birisini tutup ötekini üzerine atmak tüm oyun boyunca en çok işime yarayan hareket oldu. Bu sayede hem iki rakibiniz birden egale olurken hemde çevreniz biraz açılıyor. Ayrıca sizin ezici gücünüzün de bir sınırı var. Gerektiğinde kaçın. Köşelerde bekleyip rakiplerinizin teker teker gelmesini ve etrafınızın sarılmamasını sağlayın. Mümkün olduğu kadar rakiplerinizi bir arada tutun ki tek darbeyle birden çok düşmanı alt edebilirsiniz.

Sessiz

Hulk aslında bir hilka garibesi. Bu halinden kurtulmaya çalışan Bruce Banner da oyun boyunca bizim kontrolümüze geçiyor. Bruce, Hulk kadar güçlü kuvvetli değil. Her ne kadar düşmanların arkasından yaklaşabildiğinde onları kıştırıp bayılabiliyorsa da yüzü-

ykarken bir anda Bruce Banner'e geçmek tempoyu düşüyor. Bu, hareketi seven oyuncuların canını sıkabilir. Yakalanmamaya çalışmak, oyunun büyük bir bölümünde rakiplerini sinek ezabilen bir dev yönettikten sonra needeysa aşağılayıcı geliyor. Fakat bölümler çok uzun tutulmadığı ve basit çözümlü bulmacalar içerdiği için belli bir denge sağlanmış. Bölümü geçemez gene ezmeye başlamak sıkıcı bölümleri size unutturuyor.

Kare kare

Oyunda kullanılan grafik sistemi çok keyifli. Gölgelendirme ve efektler sayesinde oyunun atmosferini yakalyorsunuz. Efektler kendinizi, Hulk karakteriyle bütünleştirmenizi kolaylaştırıyor. Fakat düşük sistemlerde gölde efektini göremeyebilirsiniz. Bölümlerin tasarımları yer yer birbirine benzi-

yor. Örneğin yeraltı laboratuvarı ile kanalizasyonlar, duvar kaplamaları farklı olsada, neredeyse aynı. Zaten ez, parçala mantığına dayalı bir oyunda devamlı aynı şeyleri yapmak bir süre sonra çok sıkıcı bir hale gelebilir. Sanırım bu yüzden tasarımcılar oyunun süresini kısa tutmayı yeğlemişler. Ortalama bir oyuncu The Hulk'u 8-10 saatte bitirebilir. Oyunun en büyük sorunu kamera açıları. Dövüleceğiniz rakipleri görebilmek için elinizde beton blok koşarken karakterinizi önden gösterdiği için karşınızda kaç kişi ve ne tip düşmanlar olduğunu göremiyorsunuz. Aynı problem köşeleri dönerken bu kez sizi yandan gösterdiği ve kamera köşeyi geç döndüğü için de geçerli. Sessiz ilerlememiz gereken Bruce Banner'ı yönettiğimiz bölümlerde önümüzü görememek büyük bir problem.

Normal senaryo dışında oyunda modlarda mevcut. Bu modlarda belli bir süre içinde rakiplerinizi yok ediyor ya da etrafı dağıtıyor-sunuz. Kısa süreli eğlencelikler olmaktan öteye gitmeyen özellikler. Oyunda yönettiğimiz Hulk'ı filmde yeşil dev oynayan aktör Eric Bana yapmış. Fakat onun dışındaki seslendirmeler tek düze.

Eğer Hulk filmi sevdiyseniz ve çizgi romanını okuyorsanız The Hulk sizi eğlendirebilir. Oyun belli bir kalitenin üstünde. Fakat süper bir yapım olmadığı kesin. Fark ettiğiniz üzere genelde kaliteli oyunlar hakkında iki sayfalık yazılar yazılır. Hakkında çok anlatacak bir şey olmayan oyunlarla ilgili yazılar ise genelde bir sayfadır. Hulk ise tam bir buçuk sayfalık bir oyun. Bilmem anlatabildim mi? ❄



Artılar

Hakika grafikler, basit oynanış,

Eksiler

Sorunlu kamera açıları, az saydaki ses efekti

Level Notu



Restaurant Empire

Bu oyun çok terbiyesiz !

Bilgi için: www.enlight.com Yapım: Enlight Software Dağıtım: Activision
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1 Ghz işlemci, 256 MB RAM

Burak Akmenek burak@level.com.tr

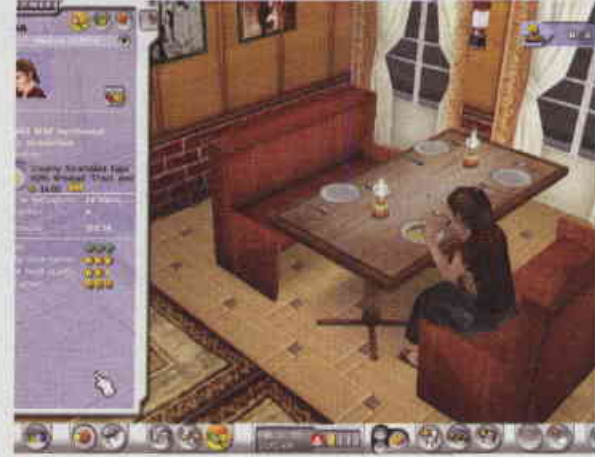
Hepimiz dışarıda yemeğe çıkarız. İster hamburgerci olsun ister sosisçi mutlaka evimizin dışındaki mekanlarda bir şeyler yiyoruz... Sinan şimdi sen yazıları okurken bu kısma geleceksin ve gözlerin 200 sayfayı okumaktan şaşı olduğu için bu kısmı göremeyeceksin. Görmüyorsuuun, görmüyorsuuun ve geçiyorsun. Hain Sinan ! Bir ayda 25 sayfa yazı verip sonra da insan bu kadar sıkıştırılmaz ki! Biz burada yazılar bitsin diye bitki haline geldik. Hani bizi sandalye yerine saksılara oturtsaydın bari de arada suni solunum yapsaydık. Herkes, bu güzel havalarda gezerken Firt'la benim suçum ne hıaraarargrg ggh hisss hissssss..... (peki 230 sayfa Level + Chip Oyun Özel yazısı okuyan, hatalarını ve eksiklerini (hem yazı hem resim olarak) tamamlayan, yazısını 10 gün geç veren editörlerin peşinde sürünen, matbaada büyüğü bir şekilde ortadan kaybolan sayfaların akibetini araştırıran, sonra da "niye geç kaldı bu dergi!" zılgıtı yiyen Sinan'ın suçu ne peki?! Bu arada gördüğün gibi görüyorum, bakalım sen dergi çıktıktan sonra dergiyi okuyor musun Burak?! Şifre: Mendebur. 10 Temmuz Perşembe günü saat 12:00'da bu şifreyi bana söylemezsen maaşının yarısını keser, Level Kahve Fonuna aktarırım! Hatta dur diğer editörleri de deneyelim, bakalım dergi bittikten sonra okuyorlar mı... Şifreler tabii ki bu yazıda değil, köftehorlar siziiii deliren editör)

Eğer yemek yemek için fastfood adı verilen yağ depolarının dışında şöyle doğru düzgün restoranları seçiyorsanız bu oyunu daha iyi oynayacağınıza eminim. Çünkü oyun gerçek hayattaki işlet-

me mantığıyla paralel çalışıyor. Oyunda yönettiğimiz karakterin açlılık okulundan yeni mezun olmuş bir genç. Adı bize biraz komik gelebilir, Armand LeBoeuf (lööböf diye okunuyor). LeBoeuf, amcasının restoranını devir alıp işe başlıyor. Oyundaki amacımız büyük bir restoranlar zincirine sahip olan ve amcınızın da batmasına sebebiyet veren rakip Omni Corp'u yıkmak. Bunun için önce kendinizi geliştirmeniz ve işi öğrenmeniz gerekiyor. Oyunun en güzel yanı, klasik Tychoon oyunlarında olduğu gibi yalnızca bir yazıya dayalı hedefler vererek sizi oyun atmosferinden uzaklaştırmaması. Evet oyundaki bölümleri geçmek için belli hedeflere varmalısınız. Fakat bu hedefler bir senaryonun içine, ara demolar eşliğinde, gayet güzel yerleştirildiği için sizi hiç rahatsız etmiyor. Hatta tam tersine sizi oynadığınız karakterle daha da özleştiriyor.

En lüks, en ucuz, en kaliteli

Oyuna hazır bir restoran ile başlıyoruz fakat işletmenin üst katı henüz servise açılmamış. İşte burayı biz dekore ediyoruz ve bununla beraber mesleğe atılmış oluyoruz. Üst katta ilk yapmamız gereken tabiki masaları yerleştirmek. Bunun için masaları, minibüsüne fazladan koltuk ekleyen şoför mantığında yerleştir-



mememiz lazım (görüyorsun di mi Sinan'ım çok sıkışınca yazıdaki espriler araba camına yapışınca viyk diye ses çıkartan sinek mantığına dönüyor). Aksi taktirde garsonlarımız rahat servis yapamadıkları için yemek geç gidiyor ve bu yüzden sınırlanmış müşteriler kalkıp gidebiliyorlar. Üst kata ilk yerleştirmeniz gereken şey mutfaktan yukarıya uzanacak olan bir servis asansörü. Bu servis hızını %50 arttırıyor. Ayrıca her zaman en kaliteli masaları yerleştirin. Duvarlarınız hiç boş kalmamasın. Mutlaka tablo, afiş, gondol (evet oyunda duvara gondol asabiliyorsunuz) gibi malzemelerle süsleyin. Bunlar işletmenizin dekorasyon ratingini arttırarak restoranınızın kaç yıldızlı olduğunu etkiliyor. Işık yerleştirirken tüm alanın aydınlatıldığından emin olun. Unutmayın, müşteriler sipariş vermek için önce menüyü okuyabilmeliler ve bunun için de ışık lazım :) . Gerekirse masaların üstüne çiçek koymak yerine ışık kaynakları yerleştirerek bu işi çözebilirsiniz. Menü demişken onun tasarımıyla da oynayabiliyorsunuz. Oyunda Amerikan, İtalyan ve Fransız olmak üzere üç mutfak var.

İlk önce Fransa daha sonra ise İtalya ve Amerika da şubeler açıyorsunuz. Amerikada açtığınız şubeler western ya da balık restoranı gibi farklı temalarda kurulabiliyor. Bunun için menünüzün arka planı ve fontlarıyla oynayarak işletmenizin temasına uygun bir hale getirebiliyorsunuz.

Tam Türk işi

Oyunun ana karakteri Fransız mutfağında uzman. Tabii diğer mutfaklardan da anlıyor ama asıl uzmanlığı bu konuda. Diğer konulardaki şefler senaryo ilerledikçe size katılıyorlar. Oyunda mutfağınıza yerleştirdiğiniz eşyalar çok önemli. Çünkü bunlar olmadan bazı yemek türlerini yapamıyorsunuz. Örneğin tatlı yapmak için



Böylelikle hem müşteriler kirli tabaklardan şikayet etmez hemde servis daha hızlanır. Garsonlar hızlı servisin yanında aynı zamanda müşteriye iyi davranmak zorunda. Eğer bir kaç müşteri birden şikayet ederse onları kovmaktan çekinmeyin. Nasılsa yenilerini hemen kiralayabilirsiniz.

Şef garsonlar yalnızca sipariş ve hesap almaktan sorumlu. Resepyonist ise gelenleri karşılayıp ma-



dalya alıyor. Bu sayede yemek daha çok ısmarlanıyor. Ayrıca yemek yarışmaları oyunun en keyifli yerlerinden birisi. Mutlaka hep-sinde birinci gelmeye bakın. Çok aşamalı yarışmalarda takım kurun.

Oyunda yönettiğiniz karakter aşçılık okuulundan yeni mezun olmuş bir genç. Adı bize biraz komik gelebilir, Armand LeBoeuf (Löböf)

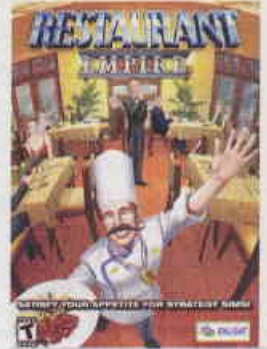
bir mutfak robotu gerekiyor vs. Restorantınıza aldığınız elemanlar dörde ayrılıyor. Şef yemeğin kalitesini ayarlayan eleman. Mutfaktaki yamaklar hem tabakların yıkanması hemde yemeklerin ocaktan alınıp asansöre veya bekleme masalarına götürülmesinden sorumlu. Yıkama işini onlardan alıp, biraz masraflı da olsa, bulaşık makinelerine yıkın.



salara yönlendirmekten sorumlu. Oyunun ilk bölümlerinde çalışanların kabalığından dolayı gelen şikayetlere pek aldırmayın. Bunlar eldeki garsonların kalitesizliğinden kaynaklanıyor. Bölümler ilerledikçe daha kaliteli garsonlar geleceği için onları transfer ederek bu problemi çözebilirsiniz. Menüünüzde az satılan ve restoranınızın kalitesini tutturamayan yemeklerin fiyatını biraz düşürerek daha çok satılmasını sağlayabilirsiniz. Size gelen müşteriler eğer memnun ayrılırsa daha çok müşteri sizi ziyaret etmeye başlıyor. Size daha çok müşteri gelmesinin bir başka yolu ise ilan vermek. Aynı ekrandan ayrıca çalışanlarınıza belli bir eğitim bütçesi ayırarak daha çabuk kaliteli hale gelmesini sağlayabilirsiniz. Çalıştığınız yere insanların gelmesini sağlamanın bir başka yolu ise şefinizin ününü arttırmak. Bunun için oyundaki yemek yarışmalarına katılmalısınız. Yarışmalarda yapmak için en iyi olduğunuz yemeği seçin. Daha sonra minik oyunlarda başarı kazanarak şefinizin performansını arttırın. Birinci olduğunuzda hem şefiniz gelişiyor hem de o yemek ma-

Ufak tefek ipuçları

Masaları müşterilerin paylaşmasını açmak dört kişilik masaların dolmasına sebep oluyor ama restoranın kalitesini düşürüyor. Her müşterinin bir favori yemeği var. Eğer şefiniz o yemeği iyi yapıyorsa o müşteri hep size gelmeye başlıyor. Oyunun başında ilan vermek ve çalışanlarınızı eğitmek konusunu düşünmeyin. Ne zaman Amerikaya atladınız işte o zaman bu konular sizi için daha önemli bir hale geliyor. Oyundaki senaryo ilerledikçe oyun çok daha keyifli bir hal alıyor. Yemeklerinizi yaparken müşteriler tarafından size öğretilen tarifleri de hemen menünüze ekleyin. Zengin bir menü her zaman avantajdır. Özel malzemeleri alabileceğiniz yerleri kaçırmayın. Bunlar yemeğinizin kalitesini arttırır. Restoranınızın kalitesine yakın yemekler her zaman daha çok kar getirir. Dış dekorasyonu ihmal etmeyin. O da kalitenizin çok arttırıyor. Yüksek kalite cebi daha dolu müşteriler demek. Gürültü kaynaklarını müşterilerinizden uzak tutun. Oyunu oynarken GERÇEK-TEN acıyorsunuz. Sakın gecenin bir yarısı kalkıp sosis yemeyin sonra kabus görüyorsunuz. ®



Artılar

Renkli grafikler, ilginç senaryo, sıkımayan ve basit oynanış.

Eksiler

Sıkıcı müzik, ağır ilerleyen bir oyun (ama daha hızlı de olmazdı).

Level Notu





LEVEL 07

International Superstar Soccer 3

Bilgi için: www.konami.com Yapım: Konami Dağıtım: Konami Multiplay: Var
Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 96 MB RAM, 32 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 2.0 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 128 MB ekran kartı

Fırat Akyıldız | firot@level.com.tr

Tarif: Az pişmiş FIFA fanatığı Level okuru, bu sayfaya geçtiği anda farklı el-kol hareketleriyle oyalanır. Bakıldı ki olmuyor, kişi bu sayfayı okumakta ısrar ediyor, dergi okurun elinden saniyede 100 km hızla çekilir. Tam o sırada bir başka kişi tarafından derginin içine uyku hapı koyulur. Birkaç dakika (takribi bir ila iki dakika arası) daha oyalandıktan sonra uyku haplı dergi fiş diye FIFA fanatığı okura iade edilir. Kısık ateşte yirmi dakika daha pişirilen okur hapın da etkisiyle guz diye uyur ve bu sayfaları okuyamaz. Yan etki: Yazar hiçbir baskı altında kalmaksızın yazısını yazmaya koyulur. Bakınız!

Merhaba FIFA!

İtiraf etmeliyim ki, PS2'de Pro Evolution Soccer (PES) serisini oynadıktan sonra futbol oyunlarına bakışım tamamıyla değişti. Eskiden sabah-akşam FIFA oynarken, PES'ten sonra FIFA'yı unuttum. Sol tarafımda PS2 ve PES dururken PC'mde FIFA oynamanın ne kadar anlamsız olduğunu farkettim.

Maalesef PES'in PC versiyonu yok. Dolayısıyla şu anda elimizde iki futbol oyunu var. Bunlardan biri FIFA 2003, biri de ISS 3. Konumuz da ISS 3...

Aslında konsol kullanıcıları ISS ismine yabancı değiller. ISS, konsollarda yıl-

lardır devam eden bir seri (bir kutumuz bile var). Konami bu oyunu PC'ye de çıkartmak isteyince, '95 yılından bu yana ilk defa FIFA'ya çok sağlam bir rakip gelmiş oldu. ISS 3, konsol versiyonundan birer olarak PC'ye aktarılmış.

Oyundaki mod'larımız ise şunlar: Friendly, International Cup, Custom League, World League ve Training.

ISS 3 de FIFA 2003 gibi bir futbol si-

çi. Her şey bir yana, top balon gibi hareket etmiyor (ya FIFA'da?). Yani topun bir ağırlığı var. Attığınız paslar, vurduğunuz şutlar saçma sapan veya 'belirli' yerlere gitmiyor. Oyunun her anında farklı bir şey olabiliyor. FIFA'daki gibi belirlenmiş sınırlar içinde oynamıyorsunuz. Top nereden gelirse gelsin kafaya çıkıp vurabiliyor veya farklı bir hareket yapabiliyorsunuz.

Aralık sayısında Can'ın Fifa 2003'e 89 puan vermesi bence yanlıştı, abartılıydı.

mulasyonu. Buna karşın ISS 3'te arcade futbol oyunlarını hatırlatan birkaç şey var. Close-up da bunlardan biri. Peki nedir bu Close-up? Rakibin ceza alanına yaklaştığımız zaman, genellikle adamınızın yanında bir Q harfi çıkıyor. Eğer harf ekrandan kaybolmadan Q tuşuna basarsanız, bir anda kontrol ettiğiniz adam bir kare içine alınıyor ve kamera adamınıza zoom yapıyor. Daha sonra karşınızdaki adamla yalnız kalıyorsunuz ve ok tuşlarından birine bastığınızda ani bir hareketle rakibinizi geçebiliyorsunuz (tam o anda rakip de dengesini kaybediyor).

Asıl konu şu ki...

Şurası kesin ki, ISS 3'ün oynanışı FIFA 2003'ten veya FIFA serisinin herhangi bir oyunundan en az iki kat daha gerçek-

Oyunda normal pasın yanında, S tuşuyla ara pas da atabiliyorsunuz. Attığınız ara paslara takım arkadaşlarınız hemen koşuyor ve topu alıyor. Sadece ara pas attığınızda değil, top sizdeyken de takım arkadaşlarınız devamlı boşa kaçıyor.

ISS 3'te şutların ve kafa vuruşlarının şiddetini kendiniz belirleyebilirsiniz. Normal pas tuşuna, yani Z'ye bastığınız zaman, PES'teki gibi adamınız topu o anda kendisine en yakın olan arkadaşına atıyor. Şutlarda ve ortalarda ise durum farklı. Kendi yarı sahanızda bile olsanız, topu nereye atmak istiyorsanız o tarafa bakmak zorundasınız. Aynı şey ortalar için de geçerli, ancak sifıra inip orta tuşuna bastığınız zaman, içeriye doğru bakmasanız bile orta istediğiniz yere gi-





diyor. Yine PES'te olduğu gibi... Ayrıca uzaktan çektiğiniz şutlar kaleyi buluyor.

ISS 3'te, top ne şekilde gelirse gelsin seken veya boşta kalan toplara vurabiliyorsunuz (kafayla veya ayakla). Bu da oyunu tam anlamıyla kontrol ettiğinizi hissetmenizi sağlıyor.

Oyunun PS2'den çevrilmesinden kaynaklanan dezavantajlardan biri tuş karmaşası. Default, yani varsayılan tuşların yerleri çok ters. Bu şekilde kontrolle alışmanız uzun zaman alabilir, bu sırada mevsimler değişebilir, kar yağabilir. Ya tuşların yerlerini değiştirmek isterseniz? Buna izin veriliyor, ancak ilginç bir şekilde istediğiniz tuşların birçoğunu kullanamıyorsunuz (Mesela D).

ISS 3'ün çalım sistemi de oldukça iyi işliyor. R'de, yani action tuşunda basılı tutup diğer tuşlara basarak birçok farklı hareket yapabiliyorsunuz. R'de basılı tutarken S'ye basarsanız, adamınız topu iki ayağıyla birden sıkıştırıp zıplıyor ve bu şekilde topu boş alana taşıyabiliyor.

Oyunda falso da verebiliyorsunuz. Şut çektiikten veya pas verdikten hemen sonra W tuşuna basarsanız top falsolu gidiyor. W'ya iki defa basarsanız da bikiklet çalımını atabiliyorsunuz.

Diğer bir sorun grafikler... Tabii ki grafiklerin vasat olması da oyunun PS2'den çevrilmesinden kaynaklanıyor. Çözünürlük ise 640x480 ve değiştirilemiyor. Değiştirebildiğiniz tek şey grafik kalitesi (1'den 3'e kadar). Bu da oyunu bir emulator'de oynuyormuşsunuz gibi hissetmenize neden oluyor. Kameranın zaman zaman ağır kalması da bazı pozisyonları kaçırmaya neden oluyor. Oyunun eksilerinden biri de bu.

SIKÇA SORULACAK SORU!

Sistemim iyi olmasına rağmen oyun çok ağır çalışıyor, ne yapayım, kusayım mı?
Başlat'tan Çalıştır'a tıklayıp 'dxdiag' yazın veya C:\program files\DirectX\Setup yolundan 'dxdiag'ı bulup çift tıklayın. Display sekmesine gelin ve AGP Texture Acceleration'ı Disable konumuna getirin. Daha sonra Exit'e basıp softbeninizi (veya oyunu) normal bir şekilde çalıştırabilirsiniz.

ISS Mİ PES'TEN ÇIKMIŞTIR YOKSA PES Mİ ISS'TEN?

Karışıklığa son veriyoruz! Tutun!



Her şey, NES'teki (Nintendo Entertainment System) Konami Hyper Soccer'la başladı. Bu, aynı zamanda ISS'in de çıkış noktasıydı. Daha sonra 1994 yılında, Japonya'da Perfect Eleven adında bir oyun yayınlandı. Perfect Eleven'in batıda-

ki ismiyse ISS'ti. İşte ilk ISS bu şekilde ortaya çıktı.

Perfect Eleven'in çıktığı yılın sonunda, Japonya'daki ismiyle Fighting Eleven, batıdaki ismiyle ISS Deluxe piyasaya çıktı. '96 yılının sonlarında ise, ISS Deluxe, Megadrive (Genesis) ve Nintendo sistemleri için optimize edildi ve piyasaya çıkarıldı.

Oyunun Nintendo 64'deki (N64) ismi ise ISS 64'tü. Sonradan PlayStation için de ISS Pro adında bir ISS 64 oyunu yapıldı. Seri N64'te ISS Pro 98 ile devam etti.

'97 yılında PlayStation kullanıcıları Winning Eleven 97 ile tanıştı. Bu oyun ISS'in ilk 3D versiyonuydu ve batıda Goal Storm 97 ismiyle piyasaya çıktı.

PlayStation'daki yeni Winning Eleven oyunu Winning Eleven 3 World Cup, Japonya'da piyasaya çıktı. Oyunun Avrupa'daki ismi ise ISS Pro 98'di. Yani Winning Eleven 3, N64'teki ISS Pro 98'in aynısıydı.

2002'in sonundaya PS2 için ilk gerçek ISS oyunu piyasaya çıktı: Pro Evolution Soccer (PES). PES, Winning Eleven 4'in Avrupa versiyonuydu. PES'in devamı olan Pro Evolution Soccer 2 de Winning Eleven 6'nın Avrupa versiyonu.

Sonuçta her şey ISS'le başladı, PES'le sona erdi. İnanmak zor ama, şimdiye kadar Konami farklı sistemler için tam 59 futbol oyunu geliştirdi. Bu oyunların tamamında da ISS'in izleri vardı. Ayrıca şunu da belirtmeliyim: Kafam karıştı!

Grafiklerin tam tersine animasyonlar çok akıcı ve gerçekçi. Futbolcuların; pas verirken veya şut çekenkenki bilek hareketleri, kafa toplarına çıkışları, topa son anda vurup dengelerini kaybetmeleri ve diğer artistik hareketleri çok estetik.

Sadeleştirsem...

İlginç ama, oyunun başından sonuna kadar bir tane bile saçma olaya veya saçma bir pozisyona rastlamadım. Ayrıca oyuna ısınsanız bile bilgisayar sizi zorluyor, ama maçta her zaman bir denge var. Hiçbir zaman FIFA 2003'teki gibi bir maçta dokuz-on gol atamıyorsunuz. Topu alıp on kişiyi birden geçemiyorsunuz ve pas yapmak zorunda kalıyorsunuz.

Nereden bakarsanız bakın, ISS 3, FIFA 2003'ten ve diğer FIFA oyunlarından daha mantıklı, daha gerçekçi ve daha dengeli. Kısacası, ISS 3, FIFA'ya oranla PES'e daha yakın bir oyun. PES kadar iyi değil, ama FIFA'dan daha iyi... Her şeye rağmen oyunun can sıkıcı yanları olduğunu da unutmayın. Grafikler mi? Kimin umurunda...

Not: Aralık ayında Can'ın FIFA 2003'e 89 puan vermesi bence yanıltıcı, abartılıydı. Dolayısıyla ISS 3'ün puanının 80 olması sizi şaşırtmasın. Grafikleri haricinde, oynanış olarak çok daha zayıf olan FIFA 2003'ün asıl puanının 80'den daha az olması gerekirdi.



Artılar

Gerçekçi oynanış, gerçekçi fizik modellemesi, ilginç ve işe yarayan çalımlar, ağır çekim arabilimi, Close-up sistemi.

Eksiler

Grafikler, tuş karmaşası, ses bug'ları, kamera fazla sistem gereksinimi.

Level Notu



Blitzkrieg

İkinci bir emre kadar CDV'nin savaş konulu oyun yapması yasaklanmıştır!



LEVEL HIT

Bilgi için: www.blitzkrieg.de Yapım: Nival Interactive Dağıtım: CDV Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplay: Var
Minimum sistem: 600MHz işlemci, 128MB RAM Önerilen sistem: 1GHz işlemci, 512MB RAM

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Neden böyle bir başlık atmış olabilirim ki bir yazımın başına? Benim haddime mi düşmüş bir firmanın oyun yapıp yapmamasını söylemek?! Açıklayayım; şimdi efenim eğer siz önceleri savaş oyunları konusundaki hassasiyetinizden dolayı tarafımdan ve diğer taraflardan takdir ve teşekkürle layık bir firma olarak, "Hele bak, yeni çıkarıyorum, çıkarıyorum, çıkaaaaardımmmm!" şeklinde duyurduğunuz oyununuzun önceden takdir ettiğim oyundan farkı yoksa, bir şeyleri aşmanız gerekiyor gibi görünmektedir. İnsan daha önce oynadığı bir oyunu tekrar oynamak isteyebilir. Oynadığı bir oyuna genişleme paketi kurmak da isteyebilir. Ama daha önce oynadığı oyunun ufak değişikliklerle ismi değiştirilmiş halini satın almak istemez. Evet, tahmin edeceğiniz gibi Sudden Strike serisinden bahsediyorum. Sudden Strike tamam, onun ikincisi çok benzerdi, hadi bi yere kadar ama burada azıcık sıkıldım.

Blitzkrieg yapımcılarından biri bir röportajında, "Aslında oyun Sudden Strike serisine benzer gibi görülebilir, ama oyunun derinine inince farklar(!) ortaya çıkıyor" şeklinde bir demec vermiş. İşin komik yanı oyunun yapımcı firması Fireglow değil, Nival Interactive. Yani Sudden

Strike'dan farklı olması için her şart uygun. Aslında bırak Onur, ne giriyorsun oyuncu ile firma arasına, insanlar daha da İkinci Dünya Savaşı, daha da ayrıntı istiyorsa, sıkılmıyorsa sanane, di mi! Ben uyarımı yapayım da başlayayım size oyunu anlatmaya.

Agresif oldum

Öncelikle söyleyeyim, yazı ne yazıkki şimdiye kadar olduğu gibi karşılaştırma ağırlıklı gidecek. Konu yine İkinci Dünya Savaşı. Bu sefer tarihi açıdan biraz daha ayrıntılı gidiyor. Ama oynanışta bir fark yok. Allied, German ve Soviet olmak üzere üç senaryo var. Bunlardan önce isterseniz ileri tutorial bölümlerine bir göz atabilirsiniz. Çünkü orda bir kaç aracın nasıl kullanılacağı anlatılıyor ve bunlar öncekilerden biraz farklı. Zaten oyunu en farklı kılan yeri de burası denebilir. Araçların çeşidi fazla ve bazılarının kullanılışları değişik. Her ırk için beşin üzerinde kategoride 15 ila 25 arası ünite var. Ek olarak Ruslarda trenler şeklinde bir kategori ve bu kategoride ray üzerinde gidebilen bir kaç ünite de bulunuyor.

Toplam araç ve ünite sayısı 200 civarında. Araçlar tahmin edebileceğini gibi belli bir benzerlikle yapılmış. Yani birkaç çeşit tankın farklı yanları hızları, ateş güçleri veya zırhları oluyor. Bu üniteleri

yönetirken karşımıza bir kaç yenilik daha çıkıyor. Bunlardan ilki hemen hemen her araçta olan kum torbası yığma işlemi. Tank ve benzeri her araç daha az hasar almak için bulunduğu yere kum torbası koyabiliyor. Bu hareket halinde bozuluyor ve başka yerde tekrar kullanılabilir. Bunun dışındaki değişikliklerin çoğu ateş modlarıyla ilgili. Zaten bir yerden sonra neyin ne olduğunu karıştırıyorsunuz. Çünkü farklı oyunlardaki farklı özellikleri bir arada barındırmaya çalışmışlar. Örneğin bir ünite veya araç için agresif mod, ateş etme modu ve bulunduğu yerde düşman onu farkedene kadar ateş etme modu bulunabiliyor. Ayrıca yayan üniteler için farklı formasyonlar mevcut ama bunlar kare, üçgen şeklinde durma değil. Burada da ayrı bir agresif mod ve defans gibi modlar karşımıza çıkıyor. Bu agresif mod bolluğunun olayını çözemedim ama işin kötüsü agresif modda askerler veya araçlar hedef gösterdiğim yere gidene kadar kimseye dokunmuyorlar. Zaten genel olarak oyunda atış yapmak oldukça zor ve zahmetli.

Bulmaca gibi ateş

Toplar oyunun en eğlenceli kısmı fakat onlar da genel atış sorunlarından nashibini almış gözüküyor. Toplarda normal atak ve agresif mod dışında farklarını





çözemediğim supresif ve düzgün atış modları bulunuyor. Düzgün atışta hedef gösterdiğiniz belli bir alan içerisine daha yüksek vurma oranıyla atış yapıldığı söyleniyor ama ben diğerlerinden pek bi farkını göremedim. Supresif mod da direk haritanın bi ucundan diğer ucuna atış yapabilmek için geçerli. Bunda da gayet isabet almak mümkün. Bu özel atışların menzillerini ayrı ayrı görebilmeniz iyi düşünülmüş. Fakat rakibin haritanın bi ucundan diğer ucuna atmasını nasıl engellersiniz onu bilemiyorum.

Aslında bu iş için de uçaklar devrede olmalı. Yine Sudden Strike'ı anarak uçak filomuza göz atıyoruz. Gözcü, ağır bombardıman, havadan yere ve havadan havaya seçenekleriniz mevcut. Bunlardan en çok kullanılan genelde ağır bombardıman oluyor çünkü rakibi bundan daha kolay bi yöntemle alt etmek her zaman sorun oluyor. Gerçi bombardımanı doğru yere tutturabilene de ayrıca madalya takmaları lazım ya, neyse...

Bir de bunların dışında oyunun zararsız üniteleri var. Örneğin dürbün kullanıp ileriye görebilen gözcü ve çavuşlar, taşıma araçları ve Sudden Strike'dan da iyi hatırladığımız teknikerler. Teknikerler yine köprü yapım ve tamiri ile ve mayın, engel koyup kaldırma işleriyle alakadarlar. Yine araçların belli bir cephane kapasitesi var ve bunları belli depolardan tamamlatabiliyorlar. Yine askerler bina veya hendek ele geçip burayı sığınak olarak kullanabiliyor. Yine senaryolarda ünite ve araçlar tecrübe kazanıp bunu daha iyi savaşmak için kullanıyorlar. Yine araçlar size görevlerin başında ve belli yerlerinde belli sayıda veriliyor. Yine ve yine ve yine...

2D'nin son bulduğu nokta

Oyunun motoru da farklı yapımcı firmalara rağmen Sudden Strike ile oldukça benzeşiyor: Ayrıntılı çizilmiş 2D izometrik grafikler önceleri gözünüze hoş gelirken, oyun içi çözünürlüğü 1280 civarlarına çıkarmanız sonucunda kör olmanıza sebebiyet veriyor. Çünkü bu durumda tek yapılan ekrana sığan alanın

genişlemesi. Harita üzeri efektler biraz daha iyileştirilmiş gibi. Fakat önceden de söylediğim gibi, 2D izometrik grafikli gerçek zamanlı strateji oyunlarında artık uç noktaya varıldı. Bunu CDV yapmıştı, ama hala sütünü almaya çalışıyor. Arabirim, müzik, ses ve videolar bakımından Blitzkrieg'in Sudden Strike'dan daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Ara videoları izlemek eğlenceli. Özellikle de tarihe dayandırıldığı için. Genel olarak "gaz" olarak tabir edebileceğimiz savaş müzikleri oyun boyunca arkadan belli belirsiz bir panik havası yaratıyor. Ses efektleri ise gayet iyi. Örneğin atış, patlama ve kurşun seslerine bayıldım. Ama ekrana yakın uzak ses ayırımında ufak bir hata mevcut.

İkinci Dünya Savaşı zevkini ve eğlencesini yine tam anlamıyla yaşatabilecek bir oyun.

Arabirimler sade ve efektif gözüküyor. Zaten oyun içi tuşlar ve mini harita yine Sudden Strike ile aynı yerlerde duruyor. Aslında saldırı fonksiyonlarının tam anlaşılmasının sebeplerinden biri de tuşların düzgün gruplanmayışı olabilir. Klavye kısa yollarında ise ilk defa karşılaştığım değişik bir yol izlenmiş. Söz konusu aksiyonun içindeki bir harfi kullanmak yerine arabirimin belli tuşları klavyede belli harflere denk getirilmiş. Yani X her zaman aynı yerdeki aksiyonu temsil ediyor. Ama her araçta aksiyonu farklı. Bu yüzden sürekli arabirime bakmanız gerekiyor.

Seviye olarak tabiki yine zor bir oyun olmuş. Bir avantajı oyunun istendiğinde + veya - tuşlarıyla hızlarının oldukça değiştirilebilmesi veya istendiğinde durdurulabilmesi. Ama Sudden Strike'da da olduğu gibi bir zorluk hakim. Aslında Blitzkrieg için kötü demek hiç içimden gelmiyor. Fakat benim aynı şeyleri oynayacak şevkim kalmadı ve bu oyun bana herhangi bir açıdan birşey kazandırmıyor. Size kazandıracaksa durmayın çünkü hala iyi. ☺



Artılar

Çok fazla ünite ve araç. Çok senaryo. Stratejinin değeri diğer oyunlardan daha da fazla.

Eksiler

Sudden Strike serisinin alt yapısını fazlasıyla kullanıyor. Ateş modları ve arabirimi geniş. Zor ve zaman zaman sıkıcı.

Level Notu



Resimlerden hangileri Sudden Strike II'ye, hangileri Blitzkrieg'e ait?





Canınızı sıkan her şeyi süratle unutmak için

LEVEL HIT

Moto GP 2 Ultimate Racing Technology

Bilgi için: www.thq.com Yapım: Climax Dağıtım: THQ

Minimum Sistem: 800MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 2GHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Hayatın hızını iyiden iyiye yitirdiği anlarda sadece hız tutkunları değil, bu yavaşlamadan sıkılanlar için de iyi bir soluk. Geçtiğimiz yılın en iyi yarış oyunu diyebildiğimiz bir oyunun ikincisi çıktı. Doğal olarak ilk oyunla farkları mevcut ama "ilk oyunda bu böyle idi şu şöyle idi" demek istemiyorum. Öyle bir kaptırdım ki oynarken, "ya bir ilk oyuna da göz atsam" demek aklıma bile gelmedi zaten. Bu kadar dırdırdan sonra da kalkıp karşılaştırma yapacağım onu da biliyorum ayrı bir sıkıntı o da neyse.

Bir yarış oyunundan beklenenler zaten sınırlıdır. Olandan fazla birşey beklemek güçtür. Zaten oyunumuzda gerçekleri ile birebir pistler, yarışçılar, motorlar dolu ki bunlara diyecek yok. Türündeki oyunların bir adım önüne geçmesini sağlayan iki özelliği var oyunun. Birincisi grafikleri (ki alışılmış birşey bu), ikincisi ise hız duygusu. Titreşimi, hızı, rüzgarı monitör başında iken asla hissedemeyeceğimiz birçok şeyi inanılmaz başarılı aktarıyor bizlere. Grafiklerden bahsederken döneceğim bu noktaya.

Legend

Oyun modları hemen hemen standart. Quick Race (hemen yarış anında yarış), Career Mode (zamanla yarış uzun uzun yarış), Stunt Mode (her türlü abukluğunu yap, yarış), Time Trials (muntazaman yarış) modları mevcut. Bilinmedik bir şey yok. Ancak birçok açıdan zenginleştirilmiş oyun. Öncelikle Career moda girdiğinizde bir karakter yaratıyorsunuz. Motorun rengi, kostümünüz vs gibi ayarlar yapıyorsunuz. Daha sonra motorunuzla ilgili ayarları yapıyorsunuz.. Hızlanma, frenler, süspansiyon gibi ayarları yapmanız mümkün. Bu noktada aşırı ayrıntıya girilmemiş hoş gerekte yok zaten. Oyunun "ben ağır simülasyonum" diye bir zorlaması olmadığı için oldukça iyi olmuş bence hatta. Bu incik cıncık olmayan gayet sade ayarları yaptıktan sonra paldır küldür yarışa dalıyor muyuz, hayır dalmıyoruz tabi ki. Yarıştan bir önceki ekranda Practease (nyahahaha), Start Race, Qualify ve en güzeli, Challenges diye seçeneğe sahibiz. Isınma turları, sıralama turları bildiğimiz standart olaylar. Asıl güzellik bize ekstra puanlar kazandıracak bu ufak iddalar. Genelde 3 ayrı Challenge oluyor.

En hızlı turu yapmanızı yada kusursuz bir sürüş yapmanızı istiyor. Sürüş yeteneklerinizi geliştirmek istiyorsanız benim size tavsiyem Follow The Leader oynamanız sürekli. Hem bulunduğunuz pistteki en hızlı çizgiyi öğreniyorsunuz, hem piste ısınıyor hem de başarısanız deli puan alıyorsunuz, bir sürü kilitli pist, motor açıyor, kendinizi aşıyor, yere göğe sığamıyorsunuz. Follow The





Leader'ın olayı da bulunduğunuz pistteki en aşmış arkadaş önde siz arkada turalıyorsunuz. Sizden istenen Finish çizgisini rakipten önce ya da maksimum 5 saniye sonra geçmeniz. Bu 5 saniye aralığını kaçırdınız mı al baştan etmeniz gerekiyor. Aslında bunları zaten oyunu aldığımızda göreceksiniz, neden anlatıyorum ki (yaktım devrelerimi). Menülerin tasarımı gayet başarılı. İlk ekranda Pres Any Key yazıyor mesela herhangi bir tuşa basıp geçiyorsunuz filan, çok kolay (çok basitleştirdim)

Canım sikkindi. Hem de çok. Sonuna kadar siktım gazı. Görüntü blurlaştı.

Sıktıkça sıkasım geliyor gazı...

Grafikler neredeyse kusursuz. Detay seviyesi oldukça yüksek. Pistler genelde biraz boş görünse de gökyüzü ve manzaranın geri kalanı yeterli. Hava şartları oyuna oldukça iyi yansıtılmış. Özellikle yağmurlu havalarda oldukça başarılı. Yağmur çamura ek olarak hızınızı pek fazla etkilemiyor. Siz de doğal olarak gazlamaya devam ediyorsunuz. Ancak sadece görsel değil tabii ki olan biten. Siz "aman ne güzel sulak araziler" derken ilk virajda fark ediyorsunuz ki motor artık ne durabiliyor ne de dönebiliyor. Sürüş yeteri kadar gerçekçi. Rookie, Pro, Champion ve Legend olmak üzere 4 ayrı zorluk derecesi mevcut. Seçtiğiniz zorluk derecesine göre gerçekçilik artıyor. Oyunda sizin kontrol edemediğiniz (edebildikleriniz de var tabii ki karıştırmayalım şimdi) sürüş asistanları var. Siz zorluğunu arttırdıkça bu asistanlar bir bir kapanıyor, siz de ne pistte ne de motorun üstünde duramaz oluyorsunuz. Legend oyunun başında kilitli ancak Champion zorluk seviyesinde yarışları tamamla ve sezon sonunda şampiyon olabilirsiniz bu seviyede oynayabiliyorsunuz. Ben henüz Legend zorluk seviyesinde yarış kazanamadım ancak oyundaki video bolluğuna bakınca (bir dünya tanıtım videosu mevcut; pistler, yarışçılar ve motorlar) bu seviyede de bir çok video ile ödüllendirileceğiz sanırım (umarım, hatta isterim).

Grafiklere "oh maşallah!" dedikten hemen sonra seslerden de bahsedelim de asıl konuşmak istediğim mevzuya gelelim. Sesler gayet doyurucu. Menülerde çalan müziklerle oyun içi müzikler aynı. Genelde Rock parçalardan oluşan gayet başarılı bir playlistimiz var. Oyunun temposu ile gayet iyi örtüşüyor. Hele ki motorların uğultusu ile birleşince tadından yenmiyor. Gerçi ben daha sert parçalar se-



çip onları dinledim yarışlarda oyunun müziklerini kapatarak. Oyun içindeki müzikleri değiştirmeniz için yapmanız gerekenler aha buralarda bir kutuda yazıyor işte bakınız.

Grafikler süper, sesler iyi müzikler idare eder, kontroller rahat ama salt araba yarışı oynamış arkadaşlar için alışması zaman alabilir (ön-arka fren, gazlarken kapan, virajlarda dikil vs motor bu fiziği gibi kontrolleride farklı doğal olarak). Yarış boyunca ne yaptınız ne yapamadınız görmek için 12 ayrı replay kamerası var. Ancak oyun anında sadece 9 aktif kameradan oynayabiliyorsunuz. Her şey çok güzel, her şey mis mis! Gelelim esas konuya.

Duygusal yarış oyunu (her nasılsa)

Oyunu kurdum. Başına oturdum. Single'a bakmadan multiplayer oynamak durumunda kaldım. Canım sikkindi. Hem de çok. Sonuna kadar siktım gazı. Görüntü blurlaştı. Ben hızlandıkça her şey yavaşladı. Bunu oynamak için kesinlikle sağlam bir gamepad lazım dedim başka bir şey demedim. Bütün nefretimi kusuverdim oyuna. Anlamadım neden. Gece zaten çıkacaktım motorla dışarı. Eve gittim oyunu oynadım, işe geldim oyunu oynadım. Sadece bir yarış oyunu. Hem de pistte dolanıp duruyorum. Dışarıda değilim, rüzgarı yüzümde hissedemiyorum. Yine de daha iyiyim bilgisayarın başından kalkarken. Bilmem kaç saat oynadım. Aynı bilmem kaç saat ne oyunu ne de başka bir şeyi düşünmedim. Gerçekten iyi geldi bana. Ne kazalar ne de kazanamadığım yarışlar canımı sıkamadı. Gereksiz bir ritim tutturduk oyunla. Ne kadar sürecek önemli değil ama her ne kadar bana yakın bir tür olmasa da iyi geldi işte umarım size gelir. Kalın sağlıcakla. ☺

MotoGP ve Benim Müziklerim

Kendi MP3'lerinizi aynı GTA da olduğu gibi oyuna aktarmanız mümkün. Ancak oyun MP3 formatını desteklemiyor. Mp3 e çok benzeyen OGG formatını kullanıyor. Şimdi yapmanız gerekenler

► http://www.vorbis.com/download_win.psp adresine gereken decoder/encoder ikilisini çekiyorsunuz. Sayfadaki hemen her dosya işinize yarar biri diğerinin bir üstü zaten.

► Daha sonra çektiğiniz programın üstüne WAV dosyalarını çekip bırakıyorsunuz. Yarılan OGG dosyasını oyunun alt klasörlerinden Soundtracks altına Funkymusic adlı bir klasör yaratıp içine kopyaluyorsunuz.

► Oyuna girip Menüden Funkymusic'i seçtiğiniz zaman ta ta aaaa.

► Ben direkt MP3'ten çeviremez miyim diyenlerin cevabı da burada. Önce <http://freshmeat.net/search/?q=convert%20ogg%20mp3> adresine girip zevkinize göre bir Converter çekiyorsunuz. Tut bırak yaparak mp3 ten direkt OGG yapıyorsunuz oluyor bitiyor. Ancak MP3'ten OGG'de biraz ses kalitesi düşebiliyor haberiniz ola.

LEVEL HIT



Artılar

Grafikler, Sesler, Hız, Hız, Hız, Bir daha hız

Eksiler

Keskinlikle iyi bir game pad yada direksiyon lazım illi illi kusurlu animasyon.

Level Notu





LEVEL HIT

Morrowind Bloodmoon

Küçük bir talıdan sonra masaya getirilen, yoğun Danish Pastry aromalı ve taptaze bir kahve gibi...

Bilgi için: www.morrowind.com Yapım: Bethesda Dağıtım: Bethesda Multiplay: Yok Türkiye Dağıtıcısı: Alsan Interactive
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1.4 Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Ali ????? | ali@level.com.tr

Morrowind gibi ödüllü ve çok satan bir RPG'ye genişleme pakedi olmak kolay iş değildir. Zaten kendisi çizgisel olmayan bir konuya sahip, detaylı, grafikleri ve atmosferi başarılı her oyun gibi Morrowind'in devamından da oyuncu kişi çok şey bekler. Daha iyi grafikler, yeni silahlar ve düşmanlar, değişik mekanlar ve elbette yepyeni maceralar.

Tribunal bu açıdan oyuncunun beklentilerini tam olarak karşılayamamış bir genişleme pakedi idi. Genelde iç mekanlarda geçiyordu ve Bloodmoon'un en büyük özelliğine sahip değildi: oyuncuya verdiği başka bir yer hissi. Tribunal, oyuncuya kül tepelerinden uzaklaştığını düşündürmüyordu. Oysa Bloodmoon sizi karlı tepelere, uzaklardaki ışıltılardan medet umacağımız ayaz gecelere ve dolunaya karşı yankılanan ulumaların çınladığı çam ormanlarına götürecekti. Bloodmoon, Morrowind'in geniş oyun alanı ve serbestliğiyle; Tribunal'in bir şehirde geçen, zindanlara odaklanmışlığı arasına oturuyor, ve iyi de yapıyor.

Bloodmoon, Solstheim isimli irak ve soğuk bir adada geçiyor. Ormanlar, donmuş göller, buzdağları ve karla kaplı koruluklarla dolu, İmparatorluğun yeni bir madencilik kolonisi kurmaya karar verdiği bir ada. Kelt ve Kuzey sagalarını andıran Solstheim'a ayak bastığımız andan itibaren tonla yan görev ve İmparatorluk



neferi olmak ile kurtadamlık arasında seçim yapacağımız bir ana görev açılıyor. Bu yan görevler arasında kendi madencilik firmanızı kurup işletmek gibi "single player"lara orjinal gelebilecek şeyler mevcut.

Kurtadamlık... Bloodmoon, Morrowind'de yer alan vampirlik gibi, Daggerfall'dan hatırlayacağımız bir öğreyi tekrar masaya koyuyor. Likantropiyi. Kurtadam olarak oynamanın oyunculara fayda sağlayabileceği birkaç yer var, ancak kurtadam olmak, aslında güçten çok zeka isteyen bir iş (Adada hemen hemen herkesin gümüş bir silahı olduğu ve gümüşün kurtadama ÇOK zarar verdiği düşünülecek olursa). Yabanda yalnız başına

dolaşan bir aptalı bulana kadar gizliliğe sığınmanız gerek. Ayrıca kurtadam olduğunuzu afişe ederseniz ya da sizi form değiştirirken görecektirler, Solstheim'in bu ucundan Vvardenfell'in diğer ucuna kadar herkes, İnternet'ten takip etmişçesine sizin bir likantrop olduğunuzdan haberdar oluyor, bu yüzden gizliliğe ekstra dikkat etmelisiniz. Kurtadam olarak oynamayı seçenler, oyunun gidişatının çok etkilenmediğini ancak oyunun daha fazla zorlaştığını görecekler. Gündüzleri normal biri olarak hayatlarını idame ettirirken, gece bastığında becerilere, büyülere ya da envanterdeki eşyalara ulaşamayacaklar ve sadece güçlenmiş fiziklerine güvenmeleri gere-



kecek. Ayrıca bir likantrop, kana susamışlığını dindirmek ve güçlerini korumak için her gece bir NPC'nin kanını dökmek zorunda.

Bloodmoon'un grafiklerinden devam etmek ister deli gönül. Deyeceğim odur ki, kül fırtınalarından bıkanlara tıpiler; kül tepelerinden bıkanlara kar tepeleri; külle kaplı ölü ağaçlardan bıkanlara, çam ormanları var Bloodmoon'da.

Uçsuz bucaksız Morrowind yalnızlığı ile, daracık Tribunal klostrofobisi arasında bir denge tutturmayı başaran Bloodmoon soğuk bir tecrübe vaadediyor.

Lakin grafik kartınızı sınırlarında zorlayacak kadar atmosferik bir soğuk iklim konjürasyonundan bahsediyor burada. Öyle ki, kar fırtınalarında donmuş gölün üzerinde saklanacak yer ararken geçirdiğiniz saatleri, üşüyerek hatırlayacaksınız idda ediyorum. Böylece Morrowind ile rüştünü ispat etmiş grafik gücü hususunda Bloodmoon da, mirası boşa harcamadığını ispatlıyor.

Müzikler konusunda Bloodmoon grafikler kadar iddali değil. Morrowind'den daha farklı müzikler ve değişik işitsel hazlar beklemeyin bu genişleme pakedinden. Sesler pakedin nispeten yeni tarafları ve gerçekten Solstheim'in at-

mosferi ve yeni yaratıkların sesleri, Bloodmoon'un içeriğini oluşturan başka bir unsur, bazı konuşmalar da öyle.

Elbette Bloodmoon bir çok yeni yaratık içeriyor. Yarı-çıplak çilgınlılar ve cadılar, sprigganlar (Ağaç ruhları) ve Yine de Bloodmoon ile birlikte gelen en büyük tehdit bu yaban domuzları ya da kurtadamlar değil. Asıl tehlike bu

düşmanların gruplar halinde daha çok başınıza üşüşmesi! Bu tarz saldırılar yüksek seviye düşmanları da kapsıyor, böylece evvelce indirmekte zorlanmadığınız düşmandan dört tane ile karşılaşınca ortalarına dalmaktan daha iyi bir yol düşünmeniz gerekecek. Ayrıca Vvardenfell'den bir süre ayrı düşeceğinizi de hemen söyleyeyim. Zira Solstheim'in size sunduğu macera apayrı ve Vvardenfell'i çok ilgilendirmiyor (Birkaç küçük görev dışında) Böylece anakıtadaki üslerinize gidis gelişler için Recall büyülerini hazır tutmanız tavsiye edilir. Yine genişleme pakedimiz, zayıf oyuncular için ani ölüm anlamına gelebi-



lecek güçte hasımlarla ve savaşlarla dolu. Bu yüzden güçlü bir karakterin ömrünün daha uzun olacağını belirtmeden geçmeyelim.

Bloodmoon'un oyuna kattığı (Tribunal'i yüklemiyorsanız tabii) güzelliklerden ikisi, bitirmediğiniz görevleri belli edecek şekilde tasarlanmış yeni defteriniz ve alıntı yapılabilen harita. Bunların dışında çok fazla makyaj bulamıyoruz genişleme pakedinde, üstüne bilinmiş grafikler frame rate'i daha aşağı çekiyor ve Bethesda'nın usulü olduğu üzere anlamsız çakılmaları yenemiyor.

Her ne olursa olsun Bloodmoon, güzel bir genişleme pakedi ve Tribunal'deki iç mekan problemi- ne ferah bir alternatif oluyor. Piyasaya çıkmasından bu yana bir sene geçmiş ama hala süper bir oyun olan Morrowind'in ve Elder Scrolls isminin devamını getirmesi açısından da cazip bir seçim. ☺

LEVEL HIT



Artılar

Güzel atmosfer, yeni maceralar. Devam eden Morrowind eğlencesi

Eksiler

Müzikler, tam randıman alamak için güçlü sistem gereksinimleri

Level Notu





X-Men 2: Wolverine's Revenge

En sonunda X-Men'in de oyunu yapıldı... Ama...

Bilgi için: www.activision.com Yapım: GenePool Software Dağıtım: Activision Multiplay: Yok Türkiye Dağıtıcısı: Alsan Interactive
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1000 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Filmiyle aynı zaman dilimi içinde piyasaya çıkartılan X-Men 2: Wolverine's Revenge'in konusu filminden farklı. Oyun Wolverine'in Weapon X laboratuvarından parmaklıkları pastayla keserek (rapor: pasta keskinin içinde gizlice içeriye sokulmuş) kaçmasıyla başlıyor. Amacınız ise 48 saat içinde Wolverine'in içindeki virüsü temizlemek için gerekli olan panzeri bulmak.

Genel olarak bakacak olursak, Wolverine's Revenge'in karşınıza çıkanları öldürdüğünüz aksiyon oyunlarından biri olduğunu söyleyebiliriz. Wolverine'i kontrol ederek karşınıza çıkan her şeyi yok ediyorsunuz. Bunun dışında çevredeki tuşlara basarak kapıları açıyor veya bazı sistemleri devre dışı bırakıyorsunuz.

Wolverine's Revenge'in belki de en ilginç yanı savaş sistemi. Oyunda PS2'deki The Mark of Kri'dekine yakın bir savaş sistemi kullanılmış (sadece birkaç hareket ve combo sistemi benziyor). Yumruk-tekme atmak, yerde kaymak, eğilmek ve zıplamak (vay be?) yapabileceğiniz hareketler arasında. The Mark of Kri'de olduğu gibi, tuşlara ard arda bastığınız zaman farklı vurular yapabiliyorsunuz. Savaş sırasında ekranda Strike yazısı çıktığı zaman 6 tuşuna basarsanız farklı farklı hareketler yapabiliyorsunuz. Bunların arasında karşınızdakini tutup havaya kaldırdıktan sonra istediğiniz bir yere fırlatmak veya alttan bıçaklamak var. Unutmadan şunu da yazayım: 7 tuşuna basarak bıçaklarınızı geriye çektiğiniz zaman sağlığınız kendiliğinden artıyor, ama saldırı yeteneğiniz azalıyor. Saldırı yete-

neğiniz, enerjinizle ters orantılı. Biri arttığı zaman diğeri azalıyor. Saldırı yeteneğinizi elektrikle artırabiliyorsunuz. Dereceniz dolduğu zaman da karşınızdakine daha fazla zarar verebiliyor ve daha hızlı koşabiliyorsunuz, ama bunun için kısıtlı bir zamana sahipsiniz.

Wolverine's Revenge'de gizliliğe de yer verilmiş. Enter tuşuna basarak Stealth mod'una geçebiliyorsunuz. Bu mod'dayken hem ağır ağır sessizce ilerliyor, hem de yetenekleriniz sayesinde düşmanların nerede olduğunu, ayak izlerini, kokusunu, lazerleri veya mayınları görebiliyorsunuz.

Sıkıcı mı?

Bu savaş sistemi maalesef oyunu kurtarmaya yetmiyor. Wolverine's Revenge'de saatler boyunca karşınıza çıkanlarla aynı şekilde savaşmaktan ve kapıları açmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. Bu da haliyle bir-iki saatten sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Bu tip aksiyon oyunla-

ta... Kar ve patlama gibi efektleri ise saymıyorum bile.

Yapımcı GenePool Software kontrollerde de zoru başarmış. Kamera karakterinizi tam arkasından takip etmiyor. Dolayısıyla devamlı olarak 5 tuşuyla kamerayı ortalamaya çalışıyorsunuz. Bunu yapmadığınız zaman da nereye doğru saldırı yaptığınızı anlayamıyorsunuz.

Sonuç...

Sonuçta X-Men 2: Wolverine's Revenge'in, X-Men'in isminden para kazanmak için yapıldığı bir gerçek. Activision'ın Fantastic Four ve diğer çizgi-roman kahramanlarının oyunlarının nasıl olacağını tahmin bile edemiyorum. ☹

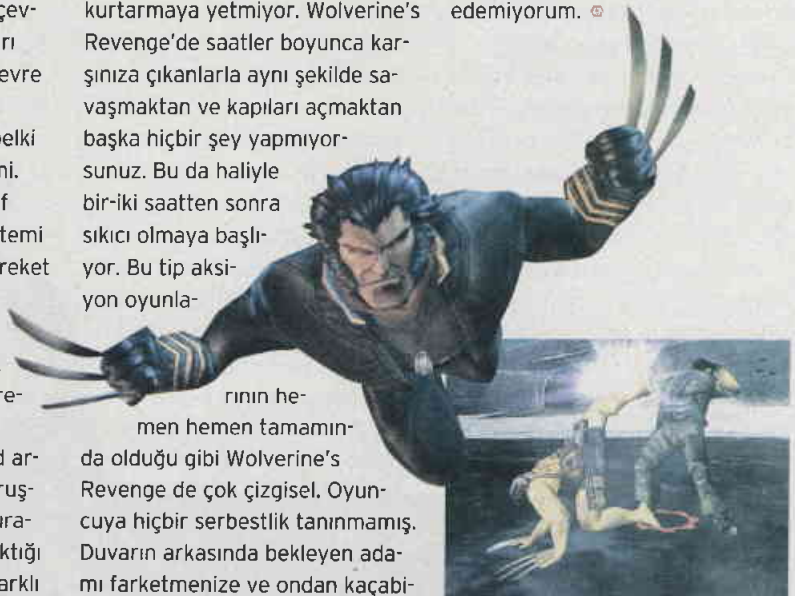


Artılar

İlginç sayılabilecek savaş sistemi

Eksiler

Grafikler, sesler, monotonluk, zor kontroller, yapay zekâ



▲ -Bir şey mi vardı ufaklık? -Yo... Yok.



Level Notu

Gun Metal

Hızlı ve renkli. Ve de robotik.

Bilgi için: <http://www.yetistudios.com/> Yapım: Yeti Studios Dağıtım: Yeti Studios Multiplay: yok
Minimum Sistem: 300 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, Önerilen Sistem: 128 MB RAM.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Gun Metal, özellikle anime sevenler için eğlenceli zaman geçirebileceğiniz bir oyun. Eskiler Robotech çizgi filmi bilirler. İşte Gun Metal de tam böyle bir oyun. Bir robotu yönetiyorsunuz. Robot bir tuş ile dönüşüm geçirip uçakta olabiliyor. Böylelikle uzun mesafeleri daha kısa zamanda kat edebilirsiniz. Aynı zamanda eskiden arcade salonlarında bol bol oynadığımız Afterburner tadında bir aksiyon yaşıyorsunuz. Oyun oldukça basit. Sizin olan üsler var. Bu üslerde enerjinizi doldurup aynı zamanda

cephanenizi tazeleyebiliyorsunuz. Her bölümün başında size bir senaryo veriliyor. Senaryo göreve girdiğinizde değişebiliyor. Mesela göreviniz bir ana üssü yok etmek iken üssü yok ettikten sonra tepenize gelen bir ana gemiyi de yok etmek zorunda kalabiliyorsunuz. Tabii ana gemiden önce içinden çıkan fighter'lar ile uğraşmanız gerekiyor. Bölümler geçtikçe önce silah sayınız artıyor. Tüm silahlar tamamlanınca bu kez de o silahların yenileri geliyor. Böylece görev ve çıkmadan önce robotunuzun üstündeki ekipmanı isteğinize göre ayarlayabiliyorsunuz. Silahlar uçak ve robot halinize göre farklılaşıyor. Ayrıca her silah her hedefe işlemiyor. Örneğin tabancalar hızlı ama çok az zarar veriyor. Ya da bazı füzeler yalnızca havadan yere çalışıyor.

Aksiyon aksiyon

Oyun tamamen aksiyon. Başka hiç bir şey yok. Başından sonuna kadar karşınıza çıkanları yok etmekten başka hiç bir şey yapmıyorsunuz. Ama bu can sıkıcı bir aksiyon değil. Öncelikle hareket hiç durmuyor. Senaryolar iyi ayarlandığı için 5 dakika içinde bir sürü şey yapıyorsunuz. Ama sanki o 5 dakika yarım saat gibi geliyor. Çünkü eğer göreviniz savunmaysa üstünüze bir sürü farklı düşman yaşıyor. Sağa sola koşmaktan zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. Ya da saldırı göreviyse düşmanlar



dayanıklı çıkıyor ve sizi uğraştırıyor. Eğer senaryo dışına çıkmaya çalışırsanız hem bölümü geçemiyorsunuz hem de bölüm gerçekten zorlaşıyor. Üstünüze gelen birimler gayet mantıklı karmalardan oluşuyor. Örneğin uçaklar üstünüze sorti yaparken onların biraz arkasında tanklar eşliğinde topçular geliyor. Tanklarla uğraşırken çıkartma gemileri konup üstünüze piyadeleri yolluyor. Kısacası kendinizi hafif bir bilimkurgu filminin içinde hissediyorsunuz. Gun Metal'in grafikleri harika. Birimler çok renkli ve çizgi filmlerdeki havayı çok iyi yansıtıyor. Ayrıca birimleri görür görmez ne olduğunu anlayabiliyorsunuz. Hiç bir ötekinin biraz değiştirilmiş değil. Her birim ayrı ayrı hazırlanmış. Aynı şey ses efektleri içinde geçerli. Tankların geldiğini mermilerin patlama efektinden anlayabiliyorsunuz. Kullandığınız silahlar öylesine konmuş silahlar değil. Her biri ayrı bir düşman grubuna ateş etmeniz için konmuş. Oyunda ne zaman uçak ne zaman robot olarak savaşacağınız size kalmış. Ama zaten görevin neresinde ne yapmanız gerektiğini ilk üç dört görevden sonra gayet rahatlıkla kavriyorsunuz.

Biraz ter atmak

Bu sıcak havalarda adrenalin düzeyinizin yükseltip klavye başında biraz ter atmak istiyorsanız Gun Metal'i alın. Hem basit kurgusu hem de efektleriyle sizi eğlendirecektir. Yalnız oyun düzenli olarak çökmüyor. Bu hata çok sık yaşanmasa da maalesef dört beş görevde bir oyunu yeniden açmak zorunda kalıyorsunuz. Böyle bir oyundan çok büyük şeyler beklememek gerek. Gun Metal vermesi gerektiği kadarını veriyor ama bir klasik olması imkansız. ☹



Artılar

Renkli grafikler, aralıksız aksiyon

Eksiler

Yaratıcılığı düşük senaryo. Atmosfer daha yoğun olabilirdi.

Level Notu





Kaan: Barbarian's Blade

Adın ne abi diye tutturdunuz!

Bilgi için: Yok kardeşim dağılın dağılın! Yapım: Eko Software Dağıtım: Dreamcatcher
Minimum Sistem: 500Mhz işlemci, 16MB ekran kartı, 64MB Ram Önerilen sistem: Başka oyun alın.

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Oyuna verilen isim cuk diye oturuyor yerine. "Kaan Barbarların Kesici Cismi" oyun boyunca hopluyor, zıplıyor onu kesiyor ve bir de bunu kesiyor. Hatta barbarların ibaresi bile pek gerekli değil. Kendisinde şirin gözüксе de barbar sonuçta. Peki nedir arkadaşımızın zoru onu kes bunu kes.

Şimdi evvel zaman içinden çıkan ayrı bir zamanda (höh) Tot-hum Siptet isimli şeytani güçlere sahip bir büyücü umudun orbunu çalar (ahahah). Oynarken bu kadar gülmedim valla. Neyse, Kaan kardeşimiz de çalınan Orb of Hope'u geri almak için yollara düşer. Bir düşer pir düşer. Ansızın spawn olan (evet yanlış duymadınız) ama üstlerine gitmez de geri giderseniz bir anda geldikleri gibi ortadan kaybolan ıvır zıvır kılıçlı mahlukat ve büyücülere karşı çarpışıyorsunuz. Ya da geri geri gidip çarpışıyorsunuz.

Kaan! Kaaaaan!

Grafikleri oldukça şirin oyunumuzun. Hatta oyunun taşıyamadığı çok başarılı efektler bile var. Taşıyamamaktan kastım sınıyor bunlar genel manzara içinde. Kaan oldukça şirin bir karakter olmasına rağmen hiç konuşmuyor. Oysaki ti-pine bakıp ta bicir bicir bişi sanıyor insan Kaan'ı. Ama hiç de öyle değil. Eğer adı gibi huyu da benziyorsa bana azıcık sayıp sövüyordur kesin, ne işim var benim burada diye. Madem oyun yaptın, e kahraman da benim, bari kamera beni göstere. Hah, gösteriyor, ama neden saçma sapan sabit kalıyor bir söyleyin bana. Kaan çık kardeşim bu oyundan, sen delirirsin val-

la. Ses falan da koymuşlar hayt huyt diye ama nafiye. Bir giriş demosu olsaydı bari hadi geçtim grafiği sesi. Hikayeyi anlatmadan girilir mi dan dun öyle.

OAzıcık ciddi olmayı başarıyım. Başarmadım. Neyse. Oyun aslında çok eğlenceli olabilirmiş. Ancak anlamsız bir şekilde kolaya kaçılmış sanırım. Yani savsaklamış amcalar. Yapmasalarmış da olurmuş neredeyse. Platform tadında çok daha iyi bir sürü oyun var ki yakın tarihli bir kısmı. (bkz mayıs sayısı) Darmadağan ettiğimiz yazıyı toparlarsak. Oyunumuzun grafikleri aslında türü için gayet yeterli. Ama kamera sistemi, kaan'ın objeler arkasında takılıp kalması ve göremeden ezber hareketlerle

Run Awaay!

Oyun ses ve grafik eksikleri yanında bir çokda bug sahibi. Hepsini anlatmayacağım ama belli başlı olanlar bile beni bayılttı. İlk olarak oyuna başlayana kadar kesinlikle Escape tuşunu kullanmamak lazım. Direkt Windows'a dönersiniz. Ayrıca her sürücü ile çalışmıyor oyun. Bir iki kere ekran kartı sürücü mü değiştirmek zorunda kaldım. Girişteki dandini animasyonun akabinde oyun Windows'a dönüyordu. Bazen kutu, duvar gibi şeylere takılıp kalıyorsunuz. Biraz kıvranıp kurtulabilmeniz bile siz kurtulamadan kesiyorlar sizi zaten. Mevcut sesler ve anlatımları da zaman zaman duyamıyorsunuz. Aynı Freelancer'da olan



kurtarmaya çalışmak, oyunda hemen hemen hiç konuşma vs yok. Bölüm başlarında kamera şöyle bir geziniyor ortamda ki nedir yani ne anlatabiliyor bize. Oradan zıpla onu kes bunu kes modunda sürekli ilerliyorsunuz. Yapılabilecek hareketler oldukça sınırlı. Sürekli birbirini tekrarlayan pekte başarılı olmayan dövüş sahnelerine can sıkıyor. Başlarda "ya biz çok oyun oynuyoruz bu sebepten mi bu kadar ucuz geldi" dedim ama yok alakası. Hitap ettiği yaş grubunun da altına çekersek hedef kitleyi iş yapar, ama bence buna da gerek yok pek.

ses codec'leri ile ilgili sorun Kaan'da da mevcut maalesef..

Uzun lafın kısıası ilk 15 dakikadan sonra çekilmez bir oyun. Ancak ve ancak 5 yaş ve altı arkadaşların sıkılmadan bir süre oynaması mümkün görünüyor. Bence pek yanına yaklaşmayın. Yaklaşırsanız da bana bununla ilgili bir şey yazmayın. Bu yazının iki yararı var sanırım okuyana. İlk'i ismi mi sormayacaksınız artık (önemsiz gerçi), ikincisi paranız cebinizde kalacak ve anlamsız bir macera yaşamayacaksınız ekran başında. Kalın sağlıklılıkla... ☺



Artılar

Kısa Kısa'ya girmedi.

Eksiler

Kısa Kısa'ya girmedi.

Level Notu

40

Zoo Tycoon : Marine Mania

Dihidrojenmonooksit. Mucizenin diğer adı.

Bilgi için: www.bluefang.com Yapım: Blue Fang Dağıtım: Microsoft Tür: Tycoon Multiplay: yoktur
Minimum Sistem: 233Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 300Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

Aslında her şey bundan yüzyıllar önce Transport Tycoon adlı bir oyunla başladı. Gerçek hayat işletmeciliği üzerine en gerçekçi simülasyonu yapma yarışı da işte o zamanlarda ortaya çıktı. Sonraki yıllarda lunapark, hastahane, ada, tatil beldesi, kayak merkezi, havaalanı, pizza, üniversite, alışveriş merkezi, hayvanat bahçesi gibi her sektörün işletmeciliğini gördük. Cılkını çıkardılar bu işin aslında ve içerinde

da olmalı ki, bir süre sonra oyunun ilk expansion pack'i olan Dinosaur Digs' i çıkarttı ve oyuna biraz renk getirdi. Aradan 6 ay geçti ki, bu sefer de Marine Mania ile isimlerini unutturmamaya karar vermişler. Vermek istedikleri temiz ve taze bir hava, ama ne yazık ki oyunculara sunabildikleri çok kısa ve pek yetersiz sevgili Level halkı.

Öncelikle Marine Mania, tam bir expansion pack! Ama iyi bir expansion pack değil. Çünkü tam bir "expansion pack" orijinal oyuna yeni birlikler, konular, haritalar, eklentiler getirir; ama iyi bir "expansion pack" bunları zaten yaparken aynı anda oyunu geliştirir, eksiklerini kapatır. O yüzden Marine Mania, Zoo Tycoon'un tüm balından, kaymağından yararlanan; ona hiçbir fayda sağlamayan ve sadece yeni bir yaratık grubunu, su hayvanlarını, dahil eden gerçek ama iyi olmayan bir expansion pack.

Su balesi yapan deniz şeytani

Evet, ne yazık ki oyunumuzda Zoo Tycoon'a ait olan tüm eksiklikler aynen duruyor. Hala grafikler her ne kadar epey renkli ve canlı gözüksün de 2D ve hala yeterince detaylı değil. Zoom seviyesi yine sadece 2 aşamadan oluşuyor ve kameranızı sadece 90 dereceyle döndürebiliyorsunuz Ama karşılığında 20 farklı deniz hayvanı (içlerinde deniz filinden, çekiç kafa köpekbalıklarına, Orca'lardan su yılanlarına bilimün favori deniz canlısını bulmak mümkün) ve 10 yeni senaryo oyunda sizi bekliyor olacak. Aynı orijinal Zoo Tycoon'da ve Dino Digs'de olduğu gibi hayvanlarınız için önce bir barınma yerini (ki burada havuz oluyor), sonra da uygun ot, taş, oyuncak gibi eklentilerle mutlu olacağız



bir ortamı yapıyorsunuz. Ayrıca ek olarak 5-6 hayvan türünün özel şov yapma yetenekleri var; bunlar için normal havuzlarına bitişik özel bir şov havuzu inşa ediyorsunuz ve hayvanlarınıza belli aralıklarla istediğiniz hareketleri yaptırabiliyorsunuz. Bu numaraları para ve zaman karşılığında geliştirebilir repertuarınızı zenginleştirebilirsiniz. Unutmayın ki bu şovlara halkınız para ödüyor ve devamlı aynı numaraları görmekten sıkılabilir. Öte yandan hayvancıklarınız çok kasmak da yorgunluğa, mutsuzluğa ve çöküntüye neden olabiliyor.

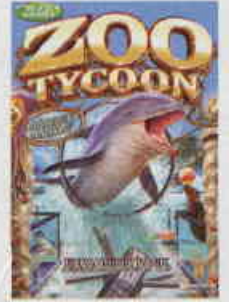
Oyunun sesleri konusunda ilginç bir ikilem var kafamda. Öncelikle hayvan seslerini son derece gerçekçi ve atmosferik buluyorum, ama müzik olmamasını dandik, kalabalık efektini de (özellikle bir hayvan kafesinden kaçtığı anda) ezik ve yetersiz buluyorum.

Gerçekten de söyleyecek çok fazla bir şey yok Marine Mania hakkında, birkaç sevimli eklenti olmuş ortaya çıkan. Sadece Zoo Tycoon hastaları mutlu olabilir. Son olarak eğer Dino Digs'i almadıysanız, Marine Mania'nın içinde bedavaya geldiğini unutmayın ve yine unutmayın ki oyunun orijinali olmadan expansion'leri oynamaya izniniz olmayacak. ☹



gerçekten kaliteli çok az oyun var (bu konuda her yazımda belirtiyorum, en orijinal fikir ve en sürükleyici Tycoon ünvanlarıyla Monopoly Tycoon hala benim için en güzeli). WC Tycoon, Kung-Fu Tycoon,

Zoo Tycoon da geçen sene piyasaya gelen ve dağıtımın Microsoft'un üstlendiği hayvanat bahçesi simülasyonu. Epey güzel bir fikirdi, ama ne yazık ki eksikleri yok değildi ve herkesi uzun süre memnun edecek heyecana ve yaratıcılığa sahip değildi. Hayal gücünün gerçek birer hayranı olan sıkı oyuncularını tatmin etmekten uzak, sakın ve mutlu bir yaşamı vardı kendi içinde. Oyunun yapımcıları Blue Fangs de bunun farkın-



Artılar

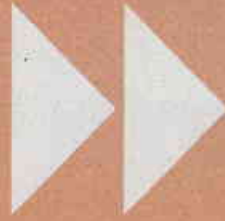
Renkli grafikler Aynı anda su, kara hayvanlarını ve dinazorları barındırabileceğiniz genişlikte parklar yapabilmek. Hayvanların çıkardığı sesler.

Eksiler

Grafiklerin 2D kalması Arabirim ve grafik motorunun eksikleri, müziğin olmaması, kalabalık efektlerinin kötü olması, bir yerden sonra kendini tekrarlama

Level Notu





Fırat Akıldız | firat@level.com.tr

kısa kısa

Annnnnnnnnnn! Bittiiiiiiii!

The Sydney Mystery

Yapım: Twilight Software
Dağıtım: Twilight Software
Minimum Sistem: 400 Mhz işlemci, 64 MB
RAM, 32 MB Ekran kartı



Son yıllarda çok fazla adventure oyunu yapılmıyor. Eskiden neredeyse her hafta yeni bir adventure (macera) oyunu oynarken, şu sıralarda adventure oyunlarını mumla arar olduk. Tabii ki bunun nedenlerini araştırmak, sorgulamak gerekir. İlk olarak adventure oyunlarının sıkıcı olup olmadığından başlayalım. Birçok oyuncu için, saatlerce yazı okumak veya diyalog dinlemek zaman kaybindan başka bir şey değil, ancak şurası kesin ki, bunu sorun yapmayan oyuncular adventure oyunlarından vazgeçemiyor. Sonuçta; MYST, Lighthouse, Monkey Island ve The Longest Journey gibi adventure oyunları birer kla-

sik olmalarına karşın, diğerlerine oranla, oyuncuların çok azı bu oyunlarla ilgileniyor, satın alıyor.

The Sydney Mystery, son zamanlarda çıkan sayılı adventure oyunlarından biri. Oyunda emekli Fred amcanın kuzeni Alice'i kontrol ediyorsunuz. The Sydney Mystery'nin grafikleri video çekimlerinden oluşuyor. Genel olarak grafikler için en fazla vasat kelimesini kulla-



abiliriz. Bu konuda Twilight Software'in yetersiz kaldığını kabul etmek gerekir.

Oyundaki bulmacaların da sizi çok fazla zorlayacağını sanmıyorum. Dikkatli olmak birçok şeyi hallediyor.

Sonuç olarak, The Sydney

Mystery ortalamanın çok altında kalan bir oyun. Yapımcıların daha çok çalışması gerekiyor. (Mini Tam Çözüm: Konservenin arkasındaki bıçağı almak için konserveyi kenara çekmeniz gerekiyor - Blx)



Virtual Skipper 2

Yapım: Duran
Dağıtım: Duran
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 64 MB
RAM, 32 MB Ekran kartı



Sevgili okurcu: Bu satırları sana yazarken ben ytonğ! diye uyuyor olacağım. Eğer bu satırlar ve teflon tavalara eline ulaşmazsa, 0212 2, 0212 5 numaralı telefonları arayıp veya 0212 9'a faks çekip bu yazının yenisini isteyebilirsin. Yazı en kısa zamanda eline ulaş-

acak (Virtual Skipper 2 de bir yelkenli oyunu. Bu oyunda yelkenlileri kontrol ederek bilgisayara, arkadaşınıza veya ebeveynlerinize karşı yarışabiliyorsunuz. Fakat bir sorun var! Yelkenlinizi kontrol etmek çok zor! Yelkenliyi kontrol edebilmek için bir adet klavye, bir

baş soğan ve bir adet de haşlanmış patatese ihtiyacınız var. Bu malzemeleri orta saha ile defans bloğunun arasına koyarsanız her şey Burak (mesut, neşeli, koca kafalı) gibi oluyor. Oyunun grafikleri ise fena sayılmaz. Fakat sesler iyi değil! Değişik noktalamalar işaretleri! Bunların dışında oyunda bir de mavi renkte bir deniz bulunuyor. Bu denizde; çakıllar, yosunlar ve bir de Japon balığı yaşıyor. Bu Japon balıklarının veya yosunların suyunu da değiştirebiliyorsunuz (çok orjinal bir *Fikri!). Dolayısı itibarıyla Virtual Skipper 2 fena bir yelkenli simülasyonu değil. Parantezi de kapatayım ki aşağı yuvarlanıp kafasını çarpmasın).

*Fikri: Fikir



Robocop

... Robocop Can robot arkadaşlarıyla vijiii! vijii! diye top oynuyordu. Her şey yolundaydı. Tam da her şey yolundayken aniden Robocop Can'ın karşısına bir direk çıktı. Demir alaşımli direğe saatte doksan dokuz km/cm hızla ile dongi! diye çarpan Robocop Can kendisini bir anda Cezayir* yayının içinde buldu. Bu olay Robocop Can'ın bir konserve olmasına sebep olmuştu. Artık Konserve Can hayatının geri kalanını buzdolabında geçirecekti. Firk'tı...

Bu kısa hikâyeden çıkartılacak ders şudur: Abur cubur top oynamak top oynamak değildir. Bu da Robocop'ın oyu-



nu. Robocop'ın bu oyunu birinci kişi kafasından oynanan bir Robocop oyunu. Oyunda karşınıza çıkan ve durup dururken, ortada hiçbir neden yokken, barış ve meyva suyu içinde yaşamak varken size doğru ateş eden insanlara karşı sa-

Yapım: Titus
Dağıtım: Titus
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

38



vaşıyorsunuz. Bunların dışında yapay zekâ ise şu şekilde: Ee, bu şekilde işte, bu. Çizemedim! Olamaz! Panik yapayım!

*Cezayir yayı: Ceza yayı

Austerlitz

Savaşma sevişme! Savaş ama terli terli su içme! Su iç ama şey yapma! Hımm! Unuttum! Yeni paragraf açayım ama savaşmaya...

Şu (bu) elimde tutmuş ol-

duğum Austerlitz gerçek zamanlı bir strateji oyunu olup bakkal amcalarda 70 metre-kare Kısa Kısa'da* ise 13 puandır. Bu strateji oyununda Rusyalılar, Avusturyalılar ve

Bangladeşliler gibi farklı farklı ülkeleri seçmek suretiyle savaşa girip uyuyabiliyorsunuz. Diğer birimler de gelip seçtiğiniz birimin yanına yatıp uyuyor.

Austerlitz'in grafikleri ise 99 cm'e 11 cm ebatlarındaki bir kartona ispirotolu kalemle karalanmış (kusulmuş). Bu sayede de ortaya Cin Ali ve Cin Tonik adlarında iki 2D karakter çıkmış. Dolayısıyla grafikler çok başarılı, aferin!

Oyunun oynanışı ise oldukça basit. Bakınız, al, tut, şey: Tombiş işaret parmağınızı kasanızın ortasındaki yuvarlak tuşa beş saniye boyunca basılı tutuyorsunuz. Bu işlem sonrasında oyun coyt diye sona eriyor. Daha sonra da pofuduk kasanıza koca kafanızı (26 inç) koyarak uyuyabiliyo... Guz (parrantez açayım).

*Kısa Kısa: Kusa Kusa



Yapım: Shrapnel Games
Dağıtım: Shrapnel Games
Minimum Sistem: 300 Mhz işlemci, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

13

Mystery of the Mummy



Bu ayki ikinci Mystery içerikli adventure oyunu olan The Mystery of the Mummy'de Sherlock Holmes'u kontrol etmek suretiyle bu kişinin bir yukarı bir aşağıya yuvarlanmasını sağlıyorsunuz. Dolayısıyla şu an itibarıyla (5 Haziran 2003, Perşembe, saat 18:44, klimalı bir yaz akşamı) tozlu ve ekler parçacıklı masamda durmakta olan The Mystery of the Mummy çok korkunç bir oyun. Bu oyunda dolapların arkasında veya merdivenlerin altında saklanmış olan mumyaları toplayıp puan kazan-

maya çalışıyorsunuz. Fakat metre-kare başına denk gelen pixel sayısı bir olduğu için bulmacaları anlayamıyorsunuz. Pekiyi, iyi, orta, eee, neyse, kem, oyunun sesleri nasıl? Oyundaki karakter seslendirmeleri Matrix filmi çekilirken o sular da sette tatil yapan sivr sinekler tarafından yapılmış. Çevre efektleri ise yapılmamış. Ayrıca oyundaki pistler de gerçekleriyle tamamen aynı. Monaco'dan Kutuplar'a kadar birçok yerde yarışıyor ve... Hımm, umm, şey... Uyuyorum tamam.

Yapım: Frogwares
Dağıtım: The Adventure Company
Minimum Sistem: 300 Mhz işlemci, 4 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

30

Fantezilerimizin ve hayallerimizin derinliklerinde, ortaçağın yalıtılmışlığı var. Parlak bir şövalye zırhının içerisinde kişilikten soyutlanmış, romantik bir düşün taşıyıcısı olmuş.

Ali Güngör, gali@level.com.tr

LORDS OF THE REALM

*Orada yaşlı tepenin üzerinde,
Taştan ve taşlaşmış ahşaptan,
Otoritenin ve gücün sembolü...
Bizim bütün gerçekliğimiz burası,
Görebildiğin her yer,
Lord' un toprakları.*



▷ Bilgisayarların bundan çok daha az olduğu bir zamanda ilki birkaç milyon satmıştı. Fakat esas bizi türe çeken Lords Of The Realm 2 oldu. Stronghold 1' i veya 2' yi oynayıp sevenler arasında oynamış olanlar varsa zaten hemen bu oyunu hatırlarlar. Çünkü Stronghold' daki ortaçağ ekonomisi LotR' dan (Lord of The Rings değil tabii ki, başka Lotr) etkilenmiştir. Her işinizi halk yapar. Çalışır, vergi verir ve savaşır. Mutlu ve tok tutarsanız çoğalır, çoğaldıkça da siz onları meydana sürersiniz. Malum eldeki topraklarda dönen 'kapalı' ekonomi ancak belli bir nüfusu ayakta tutabilir.

Halkınızı hayvancılığa, tarıma, madencilığe, odunculuğa v demirciliğe dağıtabilirsiniz. Mesela hayvancılıkta baharda doğumlar olur hayvan sayısı artar, az insan gerektirir ama başlarında hep birileri çobanlık yapmalıdır. Hastalıklar hayvanları kırabilir dahası nüfus çok artarsa doyurmak için hayvan kesmek zorunda kalabilirsiniz. Tarımda ekim

ve hasat mevsimleri önemlidir ve neredeyse bütün nüfusunuz bununla ilgilenmek zorundadır. Hasat mevsiminde savaşmak zorunda kalmak kabustur. Paralı askerler kiralayamazsanız ürünün çoğu onları toplayacak yeterli insan kalmadığında tarlada kalır. Ve kışın açlık başlar, açlık hastalığı hepsi birde yenilgiyi getirir. Ortaçağ insanının başına gelebilecek her türlü felaket mevcut olduğundan oyun aslında oldukça zor ve bir yerden sonra insanı bunaltabiliyor: Fakat kendi yöntemlerinizi bulup işi biraz kaptığınızda oyunun esas zevkli kısmı geliyor: Savaş!

Taş, odun ve metal ve yüzlerce serf ile yıllar süren çabalarınız sonucu bir kale diktiğinizde içine bir de adam doldurabilirsiniz o toprakları garantiye alınız demektir. Yalnız şöyle bir sorun var ki düşman ele geçiremeyeceğini anlarsa tarlaları, köyleri, kuyuları yıkıp sizi ağır bir ölüme mahkum edebilir. Bu yüzden oyunun anahtar noktası kuşatmalar fakat yine de meydan savaşları gerekliliyor.



Toprak için kan, kan için toprak

Ordu oluşturma kısmı çok güzel. Sırf askerlere alıyor ellerine ürettiğiniz veya gezgin kazıkçı tüccarlardan ateş pahasına aldığınız silahları verip bir ordu haline getiriyorsunuz. Şövalyeler pahalı ve yıkıcı iken yabalı köylüler bedava ve elinizde varsa yüzlercesini savaşa sürebilirsiniz. Düşmanı çevrelemek ve taktik uygulamak çok önemli. Fakat güçlü rakipler en etkili taktik olan hilal taktiğini sezip kanmayabiliyorlar. Özellikle doğru birimleri birbirine karşı kullanmak anahtar. Kuşatmalarda ise kaleinizin tipine göre elinizde kaynar yağ dolu kazanlar, hendekler, çift surlu kapılı kaleler, kuleler ve dar merdivenler var. Düşmanı





kaleye sokmamak kadar içeri dar geçitlerden ağır kayıplar vererek girmeye zorlamak ve sıkıştırıp işini bitirmek de

etkili bir yöntem. Kuşatan sizseniz işiniz gerçekten zor olabiliyor. Mevsimler süren kuşatma aletlerinin inşasından sonra bunları bir kazan yağa ya da yağın oklara kaybetmemek için çok dikkatli kullanmanız gerek. Mancınklar, tekerlekli kuleler ve şahmerdanlar. Büyük bir ordu çok daha hızlı bitiriyor tabii ki.

Günümüz RTS' lerinin atalarından, ana haritada tur bazlı savaşlarda gerçek zamanlı Lords Of The Realm zorluğundan bunalmayacaklar için hala oynanacak bir oyun. En güzel yanlarından biri

de o zamanlar için şaşırtıcı 3D ara videoları. Kuşatmalardan ve savaşlardan sonra gördüğümüz küçük sevinç veya üzüntü gösterileri. Bunlar oyuna unutulmaz bir atmosfer katıyor ve insanı oyuna bağlıyor. LotR böylece klasik stratejiler ve derindekiler arasındaki yerini alıyor. Seriyi sevenlere ya da merak edenlere bir de müjdem var. Orijinal yapımcıları Lords Of The Realm 3' ü yapıyor, taptaze grafikler ile o eski atmosferi umarım yeniden soluruz. Şimdiden oldukça umut verici gözüküyor.

DEFENDER OF THE CROWN

Strateji oyunu deyince akla gelen ilk isim

Herhalde bu adı duymayan yoktur? Bir zamanlar bilgisayar oyunu oynamış olan herkes Defender of The Crown efsanesini bilir. Aslında çok basit, çok sade, kaydetme seçeneğiniz bile olmayan ve kazanmanız neredeyse(!) imkansız olan bir oyun bu. Fakat o kadar çok insanın hatıralarını içinde taşıyor ki artık o olduğu oyunu çoktan aşmış bir oyun.

İngiltere Kralı Aslan Yürekli Richard haçlı seferine gitmiş ve dönüşte (Akka' da 2700 kadar müslümanı da kestikten sonra) Avusturya Düküne tutsak düş-



müştür. Ortaçağ ile ilgili her yerde de Richard' a rastlamak bir yerden sonra can sıkıcı oluyor tabii olmuyor değil. Esas olay yokluğunda hazineyi hortumlayan ve halkın da iliğini kemiğini kurtan kralın kardeşine ve bunları ezmesine yardım eden şerefsiz lordlara karşı verilen mücadeledir. Richard' ın adı geçerse de o eski taytlı filmlerden hatırladır-

ğımız gibi Robin Hood' un Sir Wilfred Ivanhoe' nun adı geçmez mi hiç? İşte biz de bu karmaşa ortamında Robin' in gizli desteğini alan, krala sadık ve ülkeyi birleştirip karmaşadan kurtarmak isteyen bir Lorduz. Eh halk tek kişi tarafından sömürülmeye alışık olduğundan birden bire sayı birkaç katına katlanınca bünye kaldırmıyor haliyle.

Robin Hood, Tacın Koruyucusu?

Bütün bu bildiğimiz konuları bir kenara bırakalım. Klasik parçalara bölünmüş ana harita üzerinde ordumuzu hareket ettiriyor güçler aktarıyor ve topladığımız vergileri arttırmaya çalışıyoruz. Tabii o klasik ana haritayı başlatan oyunlardan biri de bu oyunda arada hatırlamak gerekli. Asker, okçu, şövalye ve mancınk dışında ünite olmayan oyunda savaşlarda da 4-5 seçeneğimiz vardı. Fakat savaştan çok daha önemli olan noktalar kuşatmada mancınkların başına geçip nereye ne atacağımıza karar verebilmemiz idi. Bunun da ötesinde bir stratejiye macera öğeleri de katılıyordu. Gidip rakip lordların kalelerini basıyor hazinelerini kılıç dövüşü ile çalıp kaçabiliyorduk. Hatta Robin' den üç kez yardım bile isteyebiliyorduk. Oyunun esas zoru hatta ' Efsanevi İmkansız' kısmı turnuvaları idi. Turnuva düzenlediği-

nizde siz ve rakibiniz atlarınızın üzerinde dört nala eski filmlerdeki gibi mızraklı ve kalkanlı çarpışıyordunuz. Mızrağını rakibe vurup kırarak, onu da atından deviren kazanıyordu. Hem de şan, şöret, para, toprak!

Oyunun unutulmazlarından biri de bu turnuva ekranından önce o zamanın oyunlarında gördüğünüz en güzel resimlerden biri vardı. Trampetçilerin sıra sıra flamaların yanında dikilip doğal olarak trampet çaldığı o resimden bahsediyorum. Çok kişiye o zamanlar bilgisayar aldırın o resim. Her Commodore dergisinde bulabileceğiniz resim.

Lords Of The Realm sevenlere müjdemizi verdik size de verelim Defender Of The Crown' da kendinizi uzun süredir bilgisayardan koparmadıysanız duyduğunuz gibi yeniden yapıldı. Savaşları eskisi gibi basit fakat kale basmak, kız kaçırmak gibi maceralar doğrusu mükemmel gözüküyor. Bir farkı da kahramanın Robin Hood olması, kimisi bu değişikliği severken ben de dahil diğerleri ne gereği vardı demekten kendimizi alamadık. Bu oyun ile ilgili en büyük umudum eski toprak oyuncuları tekrar oyun dünyasına çekmesi. O zamana kadar Defender Of The Crown' u bir kez de olsa şöyle bir yeniden oynayıp hasret gidermek gerek.



Britannia'da çeşitlilik isteyenlere

Ultima Online: Age of Shadows

Bilgi için: www.ultimaonline.com Yapım: Origin Systems Dağıtım: Electronic Arts Tür: Devasa Online

Minimum Sistem: 300 Mhz işlemci, 64MB Bellek, 16MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 600 Mhz işlemci, 256MB Bellek, 32MB Ekran Kartı

Burak Akmenek burak@level.com.tr

1997'de piyasaya çıkan Ultima Online o zaman için bir devrimdi. Oyun o zamandan bu yana bir çok genişleme pakediyle kendini yeniledi. Age of Shadows, Ultima Online için çıkan beşinci genişleme pakedi. Paket belki şimdiye kadar oyun için en uygun değişiklikleri içeren ve oyunun dinamiklerinde temelli değişikliklere giden paket. Ayrıca oyunun genel havasına uygun değişiklikler getirdiği için atmosferi de etkilemiyor ve içeriği zenginleştiriyor.

İdealist oyunculara

Age of Shadows bilgisayarınıza yüklenirken sizden 2 boyutlu ya da 3 boyutlu grafiklerden hangisini kullanmak istediğinize dair bir doru soruyor. 3 boyutlu kurulumda grafikler daha iyi ve oyun içinde daha büyük bir çanta alanı gibi

avantajlar sağlıyor. Fakat 2 boyutlu, eski tip, grafikler düşük kofigürasyonlu sistemlerde daha iyi performans vermekte. Tercih tamamen size kalmış ama 3 boyutlu grafiklerin daha iyi olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Yeni pakette iki farklı sınıf geliyor. Eğer daha önceden yaptığınız bir karakteriniz varsa, gerekli yeteneklerinizi geliştirerek siz de bu sınıflara girebilirsiniz. Sınıflardan birisi Paladin öteki ise Necromancer. Ayrıca yeni sınıflarla beraber Malas isimli, Felucca ve Trammel'a kardeş yeni bir bölge de oyuna dahil ediliyor. Burada da oyuncular arası savaş yasak. Bölgede yeni yaratıklar var ve ev dikmeye uygun. Bölge ev dikilmesine açıldıktan sonra yer kalmadı ama yine de burada satılık, hazır bir ev bulabilirsiniz. Ne de olsa Malas 1500 ev dikilebilecek şekilde yapıldığı için satan birileri mutlaka vardır. Ayrıca Ultima Online'in şimdiye kadar gelmiş geçmiş en büyük zindanı Doom da burada. Eğer pakedi alırsanız bu zindanı atlamamanızı tavsiye ederim. Zindanda karşılaşacağınız bazı problemleri çözmek için birden fazla oyuncu gerekiyor. Bu yüzden içeriye bir grup arkadaşınızla girin. Ev demişken, Electronic Arts The Sims oyununa benzer bir ev tasarım setini de pakete ekledi. Bu paket Ultima için büyük bir devrim. Bu sayede evinizi dikmeden önce tasarımını yapmanız mümkün. Seti kullanmak gayet kolay ve eğlenceli. Evi-

nizi yaparken koyacağınız alanın büyüklüğünü doğru hesap etmenizi tavsiye ederim. Tabiki bütçenizi de kontrol edin.

Yeni sınıflar

Paladin ve Necromancer birbirinin tam zıttı iki sınıf. Zaten kitapçıkta karakterleri incelediğinizde bunu daha iyi göreceksiniz. Paladin hem savaşçı hem de iyileştirme büyülerine hakim bir karakter. Ayrıca recall büyüsüne gerek duymadan kendini teleport edebiliyor. Necromancer ise daha çok summon ağırlıklı çalışan bir büyücü. Aynı zamanda şekil değiştirme büyülerini de var. Aslında bu özellikleri sayesinde oynaması çok keyifli bir sınıf. Yanlış grupça yaratık avına çıktığınızda bu iki karakterin büyülerinin tam tersi etkiler yaratan büyüler olduğu için dengeli davranmak gerek diye düşünüyorum. Oyun boyunca maalesef bu tecrübeyi yaşama imkanım olmadı. Onu da burada belirtiyim.

Oyunun en ilginç yanlarından birisi direnç sistemi olmuş. Eskiden sağlam bir zırh tek bir direnç puanı verirken şimdi zırhlar tiplerine göre direnç veriyorlar. Ayrıca savaşmak ta eskisine göre çok daha keyifli. Öncelikle oyuna 10 adet yeni silah eklenmiş. Bir silaha yeteneğiniz 70 olunca o silahla ilgili farklı yetenekler açılıyor. Örneğin birden çok karaktere aynı anda tek tek vurabiliyorsunuz. Aynı şey bu yeteneğiniz 90 ol-



kablodaki fısıltılar

Online alemlerden en son haberler

Hackerlar bela

Şu aralar hackerların gözü online oyunlarda olsa gerek. Haziran ayının başlarında hacklenen Shadowbane serverları, adminlerin zamanında el koymasıyla düzeltilmişti. Şimdide Ragnarok Online hacklendi. Üstelik hackerlar kullanıcı isimlerini ve şifrelerine ulaşarak karakterlerin özelliklerini değiştirdiler. Bunun üzerine oyunun yapımcısı

Gravity, serverları 24 saat geriye aldı ve zarar gören hesap sahiplerine çeşitli hediyeler verdi. Ayrıca tüm kullanıcılara yeni şifreler yollandı. Hackerlar kredi kartı bilgileri bankalarda saklandığı için bu numaralara ulaşmasa da bu tip zararlar vererek oyun yapımcılarını güvenlik sistemleri konusunda bir kez daha düşünmeye zorluyorlar.

Hiç durmayan oyun

Everquest herhalde pazarlama bölümünde manyakları çalıştırıyor. Oyun için bir sürü genişleme pakeditinden sonra şimdi de Machintosh'lar için çıktı. Daha önce Cep telefonlarına da çıkan oyun 25 milyon Mac kullanıcısına kendi evrenini açarak oyuncu kitlesini daha da genişletiyor. Her çıkarttığı paketle kullanıcılarına yenilikler sunan Sony, sadık oyuncularını daha da arttırmak için daha neler yapacak merakla bekliyoruz.



duğunda da geçerli. Bu sa-
yede karakterinizi istediği-
niz gibi ayarlayabiliyorusu-
nuz. Paketle beraber gelen
Malas ve üzerindeki yaratık-
lar oyunun epik fantazi ha-
vasını bozmuyor. Önceki ya-
zılarımı okuyanlar Lord
Blackthorn's Revenge ile il-
gili eleştirilerimi gayet iyi bi-
lirler. O paketle oyuna ekle-
nen cyborg benzeri yaratık-
lar oyunun havasını mahvet-
miş ve benim Ultima Online'ı
bırakmamdaki en büyük se-
beplerden birisi olmuştu.

Eski dertler

Oyuna yeni gelen özellikler
genede eski sorunları çözmü-
yor. Origin, bu paketle yeni
gelecek olan oyunlara karşı
rekabet etmeye çalışsa da
Ultima Online da hala kor-
kunc bir lag problemi var.
Özellikle yeni açılan bölgele-
re ev koymak için herkesin



oyuna hücum ettiği dönem-
lerde yaşanan server göçme-
leri, hatta hesabına bakmak
isteyen oyuncuların bu sayfa-
larını bile açamamaları her-
kesi çileden çıkartan hatalar.
Ayrıca bağlantısı zayıf olan
oyuncular için oyunu oyna-
mak hala bir işkence. İyi bir
bağlantıyla bile oyun Türki-
ye'den standart olarak 400-
600 arası ping veriyor. Oyunda kaç defa allımda at
varken ekrana girip yanım-
dan koşarak geçen oyuncu
gördüğümü söylemek bile is-
temiyorum. Lag maalesef,
ara yüzü daha cilalı olmasına
karşın 3 boyutlu olarak oyn-
arken daha fazla rastlanan
bir sorun. Savaşları otomatik
olarak değil gerçek zamanlı
olarak yapıldığı bu dünya da
bir Türk'ün diğer oyuncularla
savaşa girmesi bu yüzden
neredeyse imkansız. Üstelik
oyun hala en beklenmedik
anlarda çökebiliyor. Bu lag ve
çökme problemleri, öldüğü-
nüde üzerinizdekileri kaybe-
debileceğiniz bir oyunda, sa-

çınızı başınızı yoldurtabiliyor.
Oyun eğlenceden bir anda
stres kaynağına dönebiliyor.

Ve Ultima devam eder

Oyunun genişleme paketle-
riyle yenilenmesi aynı za-
manda eski oyuncuları oyun-
dan soğutmanın yanında
oyunun dinamiklerini de hayli
karışık bir duruma getirdi. Bu
yeni oyuncuların Ultima Onli-
ne'a alışma süresini uzatıyor.
Sanırım oyunun tasarımcıları
artık yeni bir şeyler üreteme-
menin de kısırlığını yaşıyor-
lar. Tamam, pakettekiler gü-
zel fikirler. Ama oyuna yeni
bir şeyler eklemenin ve her
paketle Ultima'nın dinamikle-
riyle oynamanın oyunu gelişt-
irmek yerine orijinalliğinden
uzaklaştırdığının sanırım far-
kında değiller. Daha da zen-
ginleşen Ultima, Star Wars
Galaxies, World of Warcraft
ve Lord of The Rings gibi
üçüncü nesil oyunların karşı-
sında ne kadar dayanabile-
cek? Bir Ultima Online 2 yap-
manın zamanı gelmedimi art-
tık? Bu sorunun cevabını me-
rakla bekliyorum. Son olarak
merak eden sevgili dostlar
için söyleyeyim. Hesabımı
yalnızca pakedi incelemek
için açtım. İncelemeden son-
ra gene kapattım. Bu yüzden
beni oyunda bulamazsınız.

Ayın Siteleri

www.ultimazone.com

Türkiyedeki Ultima Online serverleri üzerine
hazırlanmış bir site. Aslında içeriği ile tama-
men Ultima evreni üzerine odaklanıyor. Kitap
incelemeleri bile bulabilirsiniz. Mesafeli duru-
şuyla gelecek vaadeden bir adres.

www.shockhaber.com

Yoksa hala duymadınız mı? Birçoğu gerçekten
ünülerin ağızından kaçırıldığı birbirinden komik
gafaları burada bulabilirsiniz. Eğlenmek istiyor-
sanız sakın atlamayın, sakın inanmayın.

www.kriz-online.net

Ülkemizin ilk online oyunu olmaya aday Kriz
oyunuyla ilgili ne olup bittiğini merak ediyor-
sanız siteye mutlaka uğramalısınız. Oyunun
içeriğinden ekran görüntülerine kadar bir çok
ayrıntı ilginizi çekecektir.

www.e3girls.com

Şimdi biraz yaramazlık zamanı. Los Angeles-
taki E3 fuarı ismi kadar standartta çalışan kız-
larıyla da ünlüdür. Bu hanımlarla ilgili nice bel-
gesel çekilmişdir (cidden).

www.stupidvideos.com

Sizce G.A.G gibi programlar tüm malzemele-
rini nereden buluyorlar? Eğer bu tip komik
videoları seviyorsanız adı üzerinde, aptal vi-
deoların sitesi size çok malzeme verecektir.

www.turkhardware.com

Özellikle profesyonel oyuncuların donanımla-
rına ne kadar önem verdiklerini biliyoruz. Do-
lar canavarı PC'lerimizi doyuracak son donā-
nımları bu adreste bulabilirsiniz.

www.coffeefreakarcade.com

Kahve molasında eğlenceli zaman geçirmek
için bir site ararsanız girip eğlenirsiniz diye bu
siteyi yapmışlar. Ama öyle lahmin ediyorduk
siteye kahve molasında girip gece yarısı çıka-
bilirsiniz.

Artılar Ev yapma programı, yeni bir kıta, iki yeni karakter.

Eksiler Oyundaki hataları düzeltmiyor ve eğlence faktörünü artırmıyor.



kablodaki fisiltılar

Online dıgıdık

Şu sıralar Amerikalılar uzak batıyı online
dünyaya sokmak için projeler üretip duru-
yorlar. Frontier 1859'da bunlardan birisi.
Oyunun grafikleri süper olacak, konusu
şöyle güzel, questler böyle iyi gibi bir çok
şey ortalıkta dolaşüyor. Bense uzak batıyı
konu alan oyunların ne kadar iyi olacağı
konusunda büyük şüpheler taşıyorum. Çok
zengin öğeler içermeyen bir konuyu geniş-
letmek için oyunun içine iblisleri taşıyan
oyunlar ya da bunun gibi değişiklikler kula-
ğa hiç iyi gelmiyor. Genede beklemek la-
zım, görmek lazım. Bu arada merak eder-
seniz <http://www.frontier1859.com> adresi-
ne bakabilirsiniz.

Tribes: Vengeance

Bir çok oyuncunun merak edip dene-
dikten sonra tam gaz kaçtığı Tribes hala
ayakta. Fakat Planetside gibi bir rakibe
dayanamayacağı için oyunun devamı
yapılıyor. Vengeance'da tek kişilik oyun,
multiplayer kısmı kadar önem taşıya-
cakmış. Herşeyden önce oyun Unreal
motorunun avantajlarını kullanıyor. Ay-
rıca tek kişilik bölümünde enteresan bir
de senaryoya sahip. Oyunda kullanılabi-
leceğimiz yeni araçlar da geliyor.



İksir yapmak için

Horizons ile ilgili haberler
kulağıma geldiğçe oyuna
olan ilgimiz artmaya başladı.
Oyunda iksir yapmak için iki
saniyede hoop diye sona
ulaşamayacağız. Bunun için
gerekli aletleri yapmak ge-
rekecek. Daha sonra, malzemeleri toplā-
yıp kazanda karıştıracamız ve iksir hazır
olacak. Fakat iksiri koymak için gerekli
şişeleri de yapmamız gerekecek. Bunun
için cam işi öğreneceğiz. Camcılık yapar-
ken de camı şişirip şekil vereceğiz. Tüm
bu işlemler için gerekli alet edevatı oyun
içerisinde görebileceğiz ve kullanacağız.
Horizons'takiler rol yapma konusunu
bayağı ciddiye alıyor gibiler.



Everquest'te ilk 12 saat

400.000 kişinin aynı anda oynadığı Everquest'e başlama rehberi

Merhaba macera severler! İsmim Lilu. Bu, Norrath dünyasında geçen macera dolu günlerimin, karşılaştığım ilginç insanların ve ziyaret ettiğim egzotik yerlerin bir günlüğüdür. Bu günlüğü Norrath dünyasının kendilerine sunacağı heyecanı ve macerayı merak edenler için tutuyorum.



Bölüm 1 : Ben Kimim?

İsmim Lilu. Bir yarı-elfim, yani ebeveynlerimden biri elf diğeri ise bir insan. Annem Liema bir orman elfi maceracıydı ve dünyayı keşfetmeye en az şu an benim olduğum kadar meraklıydı. Elflerin kıtası Faydwer'den gemiye binip bir insan şehri olan Freeport'a ayak bastığı anda babam ile karşılaşmış. Babamın ismi Drako ve o zamanlar paralı askerlik yapan bir savaşçıymış. Aralarındaki aşk şiddetli ancak kısa yaşanmış. Bugün düşündüğümde uzun süre beraber maceralara çıkmış olmalarına rağmen aslında aralarında derin bir aşk yaşamış olmadıklarını anlıyorum. Ben onların tek kızırım. Her ne kadar elf ülkesini küçükken ziyaret etmiş olsam da çoğunlukla asla uyumayan şehir Freeport'un tozlu ve kalabalık sokaklarında yetiştim.

Babam Velious adında karlarla kaplı uzak bir diyara çıktığı seferden dönme-yince annem beni orman elflerinin ağaçları üzerinde kurulu şehri Kelethin'e götürdü. Ancak elflerin arasında asla kendimi evimde gibi hissetmedim. Annemin akrabaları bana iyi ancak hep mesafeli davrandılar. Çok geçmeden annem orman elfleri ve Crushbone orkları arasındaki bir savaşta orklar tarafından öldürüldü. Kelethin'de daha fazla kalamayacağımı hissettim ve hemen ilk gemi ile insan topraklarına ve Freeport'a geri döndüm. Orada saçlarımı kısacık kestirdim çünkü bir elf olarak değil insanların arasında bir insan olarak kabul görmek istiyordum. Ününü çok duyduğum ünlü ozan Marsheart'in ozanlar loncasına başvurudum.

Artık zaman annemin adınımlarını takip

etme zamanıydı. Artık zaman macera ve keşfin zamanıydı...

Bölüm 2 : Kabul

Her şey bir akşam ozan loncası "Marsheart's Chords"tan gelen bir paket ile başladı. Paketin içinden bir kılıç ve Caskin Marsheart'in kendisi tarafından kaleme alınmış bir de not çıktı. Bana loncaya yaptığım başvurunun kabul olduğunu bildiriyor ve bir an önce ozan loncasına gelerek eğitimime başlamamı istiyordu.



Bu haber gerçekten de tüm hayatımı değiştirdi. Hayatımda ilk kez kendimi bir yere ait hissediyordum. Heyecandan tüm gece uyuyamadım ve hemen ertesi sabahın erken saatlerinde şehrin kuzey tarafındaki loncaya doğru yola koyuldum.

Bir süre kapıda bekledim. İçeri giremeyecek kadar heyecanlıydım. Kapıda bekleyen Marus Kemson beni fark etti ve aramızda kısa ve heyecanlı bir konuşma geçti. Ona davetiyeyi gösterdim ve beni hemen yukarı çıkıp Caskin'i ziyaret etmem konusunda cesaretlendirdi.

Caskin Marsheart orta-yaşlı, ciddi görünümlü bir adam. Yanına gittiğimde udu ile çalışıyordu. Beni çok içten karşıladı, mektubumu kabul etti ve bana



ozanlardan ve ozanların yaşamından bahsetti. Daha sonra bana benim yaşımındaki ozanlara uygun renkli bir ozan gömleği verdi. Çok meşgul görüldüğü için daha fazla zamanını almak istemedim. Bana aşağı inip diğer ozanlarla konuşmamı ve loncadakileri tanımamı öğütledi.



Biraz utanarak aşağı indim. Ozanlar için gerekli alet edevatı satan bir kaç kişinin mallarına baktım. Ancak ne yazık ki neredeyse hiç param yoktu ve sadece eşyaları incelemekle yetinebilirdim. Yeni olduğumu fark eden Nashia Lanseb bana çevreyi dolaştırdı. O sırada loncada bulunan diğer ozan adayları ile konuştum ancak o kadar heyecanlıydım ki isimlerini hatırlayamıyorum. Biri bana hazır buradayken bana gönderilen kılıç ile ilgili birkaç basit numara öğrenmemi



öğütledi. Bir diğeri ise beni loncadaki eğitimden Sten Harnak ile tanıştırdı. Sten bana şehir otoritelerine hasere temizlemede yardım ederek hem para kazanabileceğimi hem de Freeport ozanla-



rına özgü bir zırh üretebileceğimi anlattı. Bunun için bana direktifler ve bir de alet çantası verdi.

Uzun süredir Freeport'ta yaşadığım için neden bahsettiğimi biliyordum. Freeport çok uzun süredir büyük boyutlu yarasalar, fareler ve yılanlardan çekiyordu. Ayrıca şehrin kapılarının ötesinde tedbirsiz ziyaretçilere tuzağa düşürmek isteyen genç orklar pusu kurabiliyorlardı. Geceleri daha bile büyük bir tehlike su yüzüne çıkıyordu: iskeletler. Bu ürkütücü yaratıklarla ilgili hikayeler dinlemiş hatta bir keresinde birini uzaktan görmüştüm ancak asla yakınlarına gitmemiştim.

Nasnia'dan bana kılıç ile birkaç numara göstermesini rica ettim ve kendimi hazır hissettiğimde biraz avlanmak için yola koyuldum.

Bölüm 3 : Av Başlıyoruz

Şehrin içinde insanlar kendilerini güvende hissediyor olabilirler ancak çok azının şehrin duvarları dışında küçük çaplı bir savaş yaşadığından haberi var. Ana problem fareler. Bu fareler evlerimizde yaşayan küçük farelerden çok daha büyükler, hem bu laşıcı hastalık tehlikesi taşıyorlar hem de vahşiler. Yılanlar da sayıca fazla olsa da fareler kadar vahşi değiller. Dev yarasalar ise insanlardan korkusuzca çevrede uçuyorlar. Çoğu kişi yarasaları kanatlarını toplamak amacı ile avlıyor. Bu kanatlar bazı büyücülere çok iyi fiyatlara satılabilir; ne için kullandıklarını düşünmek bile istemiyorum.

Farelerden edinebileceğiniz kaynaklar ise sınırlı ancak büyük sayılarda size birkaç gümüş kazandırabiliyorlar. Zaman zaman bazı kişiler fare kulaklarını sizden normal satıcılardan daha yüksek fiyatlara ala-



biliyorlar. Aynı şey yılanlar için de geçerli ancak yılanlardan elde edebileceğiniz yumurtaları satmak yerine saklamak en iyisi, keza bu yumurtalar size maceralarınız sırasında yemek olarak hizmet edebilir.



Gece ise iskeletler ve ateş böcekleri ile savaşabilirsiniz. Eğer öldürdüğünüz iskeletlerin üzerlerinde kemik parçaları toplarsanız bazı büyücüler bunlarla da ilgilenecektir. Bu zombi iskeletler çoğunlukla öldükleri zamanki silahlarını da yanlarında dolaştırıyorlar. Her ne kadar bu canavarların üzerinden bir eşya alıp kullanma fikri mide bulandırıcı olsa da itiraf etmeliyim ki uzun kılıcım bu iskeletlerin birinin üzerinden aldım. Biraz paslı olsa da benim işimi bir süre gördü.

Batı Freeport duvarları çevresinde avlanırken çok ilginç insanlarla karşılaştım.

Örneğin Boomba the Big. Bu... eee... varlığı karşımda görünce yaşadığım şaşkınlığı hayal edin. Batı Freeport'tan çok geçmemiş biri olarak bu oğrenin şehir duvarları içinde ticaret yaptığını görünce çok şaşırdım. Küçükken eğer zamanında uyumazsam annem bana beni bir oğreye vereceği-



Everquest nedir?

Everquest bir devasa online rol yapma oyunudur. Everquest oyununu oynamak için bir İnternet bağlantısına (56K bir modem fazlasıyla yeterlidir) ve Everquest sunucularına bağlanabilmek için bir kullanıcıya sahip olmanız gereklidir. Everquest oyununda fantastik bir maceracı karakter yaratacak ve geniş bir dünyada değişik yaratıklarla, 3D mekanlarda karşılaşacak ve dövüşeceksiniz. Karşılaştığınız her karakter gerçektir ve sizin gibi oyunu oynayan diğer oyuncular tarafından yönetilmektedir. Everquest karakterlerinden, oyun mekanlarına kadar her yerde 3D grafik motoru kullanılmaktadır.

Ben de Everquest oynayabilir miyim?

Everquest oynamak için <http://everquest.avaturk.com> adresinden oyunu edinmelisiniz. Oyun size tüm programı ve bir adet kullanıcı ile gelecektir. Bu kullanıcıyı aktive etmek için bir kredi kartına ihtiyaç duyacaksınız ancak oyununuzun bir aylık oynama süresi aldığınız kutunun içine dahildir. Oyuna devam etmek istediğiniz her ay için aylık bir bedelli kredi kartı üzerinden ödemelisiniz.

Oyunun kutusu ve kullanım kılavuzu Türkçe, arayüzü İngilizce'dir. Keza Everquest evrensel bir oyundur ve oyunda karşınıza çıkabilecek oyuncular her milletten olabilir <http://everquest.avaturk.com> adresinde Türk oyuncuların buluşması, haberleşmesi ve teknik ve oyun ile ilgili sorularına cevap bulması için forumlar ve rehberler bulunmaktadır. Oyun içinde var olan tecrübeli oyunculara da bu site aracılığı ile ulaşabilir ve onlardan oyun içi destek alabilirsiniz.

Bu yazı yazılırken Lilo gerçekten pek çok macera yaşadı ve badire atlattı. Oyun içinde tanıştığım ve yazıda ismi geçen Alnarin (esprî dolu bir İngiliz), Bardajam (Norveçli bir öğrenci), Evlus, Hadrimar ve Rosebud'ı (çok nazik Fransız bir öğretmen) oyunda görürseniz el sallamayın unutmayın!



ni ve onun da beni yiyeceğini söylledi. Küçükliğümden duyduğum bu masaldan olsa gerek Boomba'nın ister istemez biraz uzağından geçtim.

Ganimetlerimi satacak bir yer ararken şehrin biraz dışındaki Ping'in çadırını buldum. Vakit biraz geç olduğu için beni ateşin başına davet etti ve biraz dertleşti. Onun da en büyük derdi etrafta dolaşan ork çapulculardı ve ork çapulcuların üzerlerinden aldığım silah ve zırh parçalarını beni kutlayarak benden satın aldı.

Soylu elfler benim için çok gizemli. Orman elflerinin topraklarında geçirdiğim bunca zaman içinde çok az soylu elf ile karşılaştım. Orman elfi olan akrabalarım bana soylu elflerin hep kendileri ile ilgilendiklerini söylemişti. Bu çift soylu elf başım ork gençleri ile beladayken yardımına geldiler ve teşekkürlerim ile çok ilgilenerek baş başa konuşmaya devam ettiler. İnsan topraklarında ilk



kez gördüğüm bu soylu elflere (Illuen ve Mailin) beni kurtardıkları için teşekkür ediyorum.

Bardajam maceracılık hayatımda edindiğim ilk dostum. Kendisi benden tecrübe olarak biraz yukarıda insan bir ozan. Kendi başıma avlanırken yanıma geldi ve bana ozan şarkılarımı niçin kullanmadığımı sordu. Oldukça şaşırarak ve biraz da utanarak bu konuda bir şey bil-



mediğimi belirttim. En kısa sürede loncama dönerek kazandığım tecrübeye göre ozan şarkıları öğrenmem gerektiğini söyledi ve kendi de bana ozan şarkıları ile ilgili bir gösteri yaptı. Ozan şarkıları gerçekten de çok inanılmaz. Bardajam şarkısı ile büyüü karıştırarak düşmanları ateşler içine alabiliyordu.



Ve günümün kahramanı Evlus... Karanlık elfler, elflerin kötü kuzenleri ve Freeport için çok da garip bir görüntü değiller. Hatta Freeport otoriteleri gün geçtikçe nefrete tapan ve karanlık büyü ile ilgilenen bu ırka daha fazla tolerans gösteriyor. Bu nedenle bir ölü büyücüsünün şehrin içinde dinleniyor olması beni çok da şaşırtmadı. Yine de günümün kahramanı bu kara elflerden biri oldu. Demek ki iyi de kötü de olsalar her ırkın içinde stil sahibi bireyler olabiliyor. Bu zengin görünlü karanlık elf topladığım 10 adet fare kulağına 5 altın ödedi. Bu onun için düşük bir para gibi görünüyor olabilir ancak benim için çok büyük bir paraydı. Parayı alır almaz günümü bitirdim ve ertesi gün bu para ile loncamda alabileceği eğitim ve eşyanın hayali ile uyumaya yönlendim.

Bölüm 4 : Kızlar Avlanıyor!

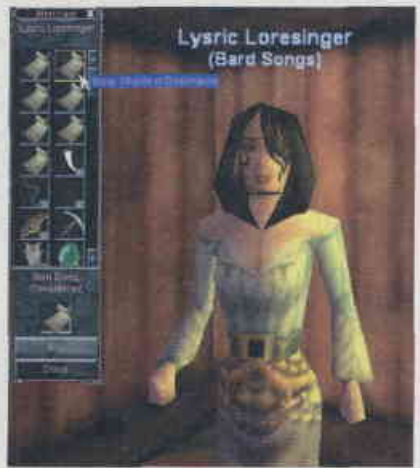
Sanırım Rosebud ile karşılaşmak hayatımda yeni bir dönem açtı ama önce size şarkılarımdan bahsetmeliyim.

Evlus ile yaptığım ticaretin ardından cebimde 5 altınım ile loncama koştum. Bir parça zırh ve belki de bir çanta almayı planlıyordum. Ancak oraya vardığımda 5 altının o kadar da "değerli" bir para



olmadığını üzülerek gördüm, keza bir çanta bile 6 altından satılıyordu. Bir kaç parça kumaş zırh buldum ancak benim için boyutları küçüktü dolayısı ile onları da bırakmak zorunda kaldım. Tam hayal kırıklığı içinde orada uzaklaşacaktım ki Bardajam'ın sözleri aklıma geldi ve Lysric Loresinger'a uğrayarak ozan şarkıları hakkında bilgi almaya çalıştım.

Küçük bir araştırma ve loncadakilerle konuşmanın ardından 2 basit şarkıyı öğrenebileceğimi anladım. Bunlardan biri benim loncaya kabul paketimin içinde bana gelmişti bile (ben ise fark etmemiştim, ne aptallık!). Chant of Battle isimli bu şarkıyı savaşlar sırasında söyleyerek gücümü artırabiliyordum. Diğer şarkının notalarını ve sözlerini ise neredeyse 2 altına satın aldım. Chords of Dissonance isimli bu şarkı söylendiğinde büyüü etkiler yaratıyor ve rakiplerin üzerinde onlara zarar veren alevler oluşmasını sağlı-



yordu. Bardajam bununla ilgili bir gösteri zaten bana yapmıştı. Oradan ayrılırken Lysric sık sık geri dönerek kullanabileceğim yeni şarkılar olup olmadığını kontrol etmemi tembih etti.

Bundan sonra şehir dışında avlanma konusunda kendime daha fazla güvenim vardı. Tam bu sırada Rosebud ile tanıştım. Tam da kendime olan güvenim başımı derde sokacakken yanıma yardıma koştu. Rosebud bir paladin, yani Marr

Tapınağının bir savaşçısı ve tanrı Mithaniel Marr'a tapıyor. Ben Veeshan'ın izinden gitsem de tanrılarımız birbirlerine zıt değildi.



Onunla grup olduktan sonra daha hızlı para ve tecrübe kazanmaya başladım. Bu nedenle şehrin çevresinde biraz vakit geçirdikten sonra beraberce Ro Çölü'ne çıkmaya karar verdik. Burası oldukça büyük bir çöldü. Çölün girişinde kurulmuş bir han çöle gideceklerimize erzak, çölden gelenlere ise su sağlıyordu. Hanın çevresindeki nöbetçilerle bölgedeki tehlikeler hakkında konuştuk ve han çevresinden çok fazla ayrılmamaya karar verdik.

Handa Ainarin ile karşılaştık (ben kısaca ona Aina diyorum). Ainarin bir cüce. Cüce-lerin de anavatani elflerin şehirlerinin bulunduğu Faydwer kıtası. Kendi şehirlerinde dağların eteklerinde yaşamayı tercih ettikleri için o güne kadar çok az cüce görmüştüm. Ainarin cüce tanrısı Brell Serilis'in bir ruhbanı. Kendisinin büyümlü iyileştirme güçleri sayesinde savaşlarda artık daha az risk altındaydık.



Çöle bir kez girdikten sonra daha fazla suya ihtiyaç duymaya başladık. Rosebud bizi çöl sınırında serin bir vahaya götürdü. Bu vaha bizim için mükemmel bir avlanma noktasıydı. Paramızı birleştirerek Rosebud'a bir terzilik kutusu aldık, o da bize terzilik hakkında biraz bilgi verdi. Burada uzun süre küçük örümcekleri ve pumaları avladık ve üzerlerinden çıkan örümcek ağıları ve puma derisi ile terzilik antrenmanı yaptık. Bu konuda deneyimli olan Rosebud



kısa bir av sonrası bize deri zırh diktirebileceğini söyledi.

Burada çok iyi vakit geçirdik. Rosebud terzilik konusunda ustalaştıkça bize örümcek ağı ile ördüğü puma derisinden deri zırh parçaları diktirdi. Ben de kazandığım tecrübe ile arkadaşlarımdan daha hızlı koşmasını sağlayan yeni bir şarkı öğrendim. Ayrıca burada çok ilginç kişilerle de tanıştık.

Hayatımda ilk gördüğüm barbar Hadrimar'dı. Şehirde av malzemelerimizi yenilemeye döndüğüm bir sırada köşeye dönüp adeta küçük bir teppe gibi olan bu adama çarptım. Bu garip insan ırkına barbar diyorlar. Barbarlar çok



uzaklarda karlarla kaplı Everfrost denen bir yerde kurdukları şehirleri Halas'ta yaşıyorlar. O da şehrin büyüklüğü karşısında şaşırılmış gibiydi ve iksir malzemeleri



satan bir yer arıyordu. Ona yardımcı olmaya çalışarak arkadaşlarıma geri döndüm. Acaba yaşadıkları bu karlarla kaplı ülke nasıl bir yer...

Rushka Deklamoor ile Ro çölündeki dağların içindeki bir tünelde karşılaştık. Çölün sıcağından kaçma isteyenler için dağlara oyulmuş bu tünel Freeport şehrinin güney ile kuzey çıkışıyla bağlıyordu. Aina bana bu kişilere Erudit denildiğini anlattı. Onların da derileri kara (ancak kara elfler kadar değil). Rushka'nın şehri Erudin barbarların şehrinden bile uzaktaydı ve oradan getirdiği egzotik malları satıyordu.

Kızlarla başarılı bu av gü-

nünden dönerken neredeyse hayatımızın görüntüsü ile karşılaştık. Şehrin liman tarafında elimizdeki mallara iyi fiyat verecek birini ararken bir sokak arasında garip bir yaratıkla karşılaştık. Bir kertenkele-adam! Çok garip ve alışılmaz bir görüntüsü vardı. O da bizi garip bir kendine güven ile izledi. Hemen o sokaktan ayrılarak gecenin geri kalan kısmında bu garip yaratık hakkında konuştuk. Bu yaratı-

ğa iksar deniyormuş. Okyanusun diğer ucundaki Kunark adında vahşi bir kıtadan geliyorlarmış. Hala bu iksarın buraya kadar nasıl ve daha da önemlisi niye geldiğini merak ediyorum. Böylece maceracılık hayatıma bir soru daha eklenmiş oldu.

Sen de hikayeni anlat!

Avaturk'ten Everquest ile ilgili eğlenceli ve sürprizler dolu bir yarışma. Siz de aldığınız Everquest oyununu <http://everquest.avaturk.com> adresinden kayıt ettirin ve oyundaki ilk 12 saatini ve bu süre içinde yaşadığınız maceralarınızı bize anlatın. Ekran görüntülerinizi de ekleyin ve sitemizdeki "İlk 12 Saat" bölümünde yerinizi alın. Diğer oyuncuların oyları ile birlikte her hafta seçilen hikayeler Everquest ile ilgili sürpriz hediyelere kavuşacaklar.

Unutmayın... Maceralarınızı paylaşarak efsanelere dönüşecektir!



online Mobil Oyun

Cepten cebe atlayıp oyun oynuyoruz

Nokia 6800

Nokia'nın cesur tasarımlarından biriyle daha karşı karşıyayız. Sıradan cep telefonu kullanıcıları için ağırlık, ebat, şekil-şemal bakımından pek de cazip olamayacak bir cihaz görüntüsündeki 6800'in elbette ki bu dezavantajlarının yanında bazı kullanıcıları ihya edecek özellikleri de var. Örneğin cep telefonu taşımak sizin için öncelikle mesajlaşmak anlamına geliyorsa bu telefonu muhtemelen çok seveceksiniz. Çünkü Nokia 6800 bildiğiniz cep telefonu görüntüsünün altında, bir klavye saklıyor. Telefonun ön yüzeyinde, ekranın altında kalan parça, yani rakam tuşlarının olduğu kısım 180 derece döndürüldüğünde altta kalan parçayla birlikte küçük, kullanımı kolay, iki kanatlı bir klavye oluveriyor. Bu şekilde baktığınızda 6800 uçmaya hazırlanan bir kuşa benziyor ama hala uçmak için epey ağır. Klavyeyi aktif hale getirdiğinizde ekran görüntüsü de dik konumdan yataya geçiş yapıyor ve örneğin açma kapama tuşunuzu artık menüde dolaşmak için kul-

lanmaya başlıyorsunuz. Hem görüntüsü hem de kullanım özellikleri tek bir hareketle farklılaşan bu model, iki ayrı cihazın tek bir telefonda buluşmuş halı gibi. Belki eskisi gibi sadece SMS için klavyeye ihtiyaç duyuyor olsaydık bu telefon son derece abartılı görünebilirdi ama artık e-postalarınızı da cep telefonundan göndermeye başladıysanız, not tutmak için küçük defterler yerine telefonunuzu kullanmak istiyorsanız 6800'a iyi bir seçenek gözüyle bakabilirsiniz. 6800'in iddialı olduğu bir özelliği de oyunları. Geçen ay tanıttığımız 3650'nin aksine bu modelde Nokia çok güzel oyunlar seçip koymuş telefona. Örneğin Bounce çok aşamalı, ciddi ciddi uzun bir platform oyunu. Burada sizi, hoplayıp duran kırmızı bir top temsil ediyor ve bir takım halkaların içinden geçerek puan topluyor. Yolculuk sırasında başına bir sürü aksilik ve hoşluk da geliyor tabii. 6800'in bağımlılık yapabilecek oyunu ise



Triple Pop. Bir ara bizde de hastalık yapan Bejewelled isimli, aynı renkte bilyeleri bir araya getirip yok etme oyununun bir başka versiyonu. motosiklet yarışı MotoGP ve daha önce tanıttığımız Battlefly 2 de telefonla birlikte gelen oyunlar arasında. Bunlar dışında Fifa mı istersiniz, Battleship mi, yoksa başka Java oyunları mı, hepsini indirip oynayabiliyorsunuz. Nokia 6800'in bahsetmeden geçemeyeceğim bir özelliği de radyosu. Niyeyse cep telefonu üreticilerinin rağbet göstermediği bir özellik olarak eğlence ağırlıklı bir model olan 6800'a radyo konması yerinde bir hamle olmuş.

Sony Ericsson T 310

Sony Ericsson'un, televizyon reklamlarından anladığımız kadarıyla PlayStation oynayıp elektronik müzik dinleyen, tarz sahibi gençler için yarattığı yeni modellerinden birisi de T 310. cihazın kendine has bir çizgisi olduğu kesin ama bu çizginin yaratılan imajla ne kadar uyumlu olduğu tartışmalı. T 310'un bizce en önemli kusuru yavaşlığı. Tamam sıradan bir cep telefonuna göre çok daha ağır uygulamaları sırtlanıyor ama bir Java oyununu açmak için neredeyse 1 dakika boyunca beklemek garip bir şey. Oyunun açılmasını beklediğiniz o bir dakika boyunca "acaba yanlış mı yaptım bu telefonu almakla?" deme ihtimaliniz kuvvetle muhtemel. Fakat sonra piyasadaki benzer özelliklere sahip diğer telefonların fiyatlarını hatırla-

yıp yine muhtemelen doğru olanı yaptığınıza karar vereceksiniz. Gerçekten de T 310, halihazırdaki en iyi fiyat/performans değerini veren telefonlardan biri. Bunun yanında kullanımı son derece kolay, arayüzü sevimli ve kendi tarzınıza göre şekillendirebileceğiniz esneklikte. Bir de kamerası var ama pek kullanışlı olduğu söylenemez. Bir defa bu kamera telefona entegre değil. Takıp çıkarmak, uzun uzun beklemek sonra da epey düşük kalite fotoğraflar çekmek pek eğlenceli değil. Bütün bu kusurların bir üst Sony Ericsson modeli olan T 610'da fazlasıyla düzeltildiğini bilmekse tek tesellimiz. Sony Ericsson T 310'un oyunla-

rı da telefonun kendisi gibi "minimalist" yaklaşımlar sunuyor. En azından telefonla birlikte gelen oyunlar açısından bakıldığında bunu rahatça söyleyebiliriz. Platform tarzı küçük birkaç oyunu var cihazın. Fakaat, T 310'u T310 yapan esas özelliklerinden biri bu noktada devreye giriyor. Bu modelin kullanıcıları, geçen ay bu sayfada tanıttığımız Tony Hawk's Pro Skater 4'ün özel olarak T 310 için hazırlanmış özel ve çok eğlenceli versiyonunu derhal indirebiliyor ve telefonu gerçekten ayrıcalıklı hale getiriyor.



mobil haberler

Komik içerik; Cominic

"Cep telefonumun duvar kağıdında bir inek karikatürü olsun, hem de bu ineği Selçuk Erdem çizmiş olsun mümkünse?" Mümkün. "Tamam ama ben vazgeçtim, Kötü Kedi Şerafettin istiyorum". O da var. Hatta Kunteper Canavarı da var, Lombak Şehitleri de, Mongollar da, diğerleri de. Bahadır Baruter, Metin Üsütündağ ve Selçuk Erdem ortaklığıyla kurulan Cominic web sitesinde sevdiğiniz birçok çizirin cep telefonunuza kaydedebileceğiniz çalışmalarını yer alıyor. MMS uyumlu ve Turkcell hatlı bir cep telefonu sahibiyse, yapmanız gereken iş www.cominic.com adresine girmek ve bir duvar kağıdı ya da karikatür seçmek. Gerçi tüm MMS'li telefonlar şimdilik desteklenmiyor ama eldeki listenin giderek genişlemesi. Ayrıca amatör çizimler de kendi çalışmalarını yayımlayarak içeriğin bir parçası olma şansına sahip.

Pocket PC 2003

Henüz resmi bir açıklama yapılmış değil ama Microsoft'un avuçiçi bilgisayarı olan Pocket PC için geliştirdiği işletim sistemi Pocket PC'nin, namı diğer Windows CE'nin, 2003 sürümünün Temmuz sonunda çıkacağı haberleri web'de dolaşmaya başladı. Ozone kod isimli 2003 sürümünde birçok yenilik var. Sızan bilgilere göre bunlar arasında en kayda değer olanlar arasında Wi-Fi ve Bluetooth'un entegre olarak bulunması, SMS desteği ve multimedya içeriğinin değiş-tokuşu için MMS desteği gibi şeyler var. Asıl merakla beklenen ise Connection Manager. Her zaman her yerden kesintisiz iletişim vaat eden Microsoft önceki versiyonda bunu pek başaramamıştı. Söylenenlere göre bu kez hem yeni kullanıcıların rahatça kullanabileceği kadar pratik hem de gelişmiş özellikleriyle kıdemlileri de tatmin edecek bir formül bulunmuş. Yazılımın 32 MB'lık tüm avuçiçi cihazlarda kullanılabilirliği belirtiliyor. Bu noktada 16 MB'lık IPAQ'lerin başı kel mi kalacak diye merak etmekteyiz.

Oyunlar

Pizzaboy

Tür: Puzzle Adventure

Yapımcı: Başarı

Bilgi için: www.mobiloyuncu.com

Pizzaboy'da bir grup halının iplerini birbirinden ayırmaya çalışan bir overlokçuyu canlandırabilirsiniz...Hmm, pek değil aslında. İsimden de anlaşıldığı üzere pizzacı bir çocuksunuz ve göreviniz aldığınız pizza siparişini belli bir süre dahilinde alıcısına ulaştırmak. Bu noktada işinizi güçleştiren şey siparişin hayaletli bir şatoya ait olması. Bir sürü odası olan bu evde bir yandan peşinizdeki kötü güçlere yakalanmamaya bir yandan da gizli anahtarları bularak gizli kapıyı açmaya çalışıyorsunuz. İzometrik bir haritada geçen oyunda bol bol aç düşmanla karşılaşacaksınız. Bunlardan birine çarpmanız elinizdeki 6 dilim pizzadan birini kaybetmeniz anlamına geliyor. Neyse ki mekana sizden önce pizza



taşıyıp makus talihiyle yüzleşen bir iskelet pizzacı var da ondan yardım alıyorsunuz. Ayrıca yol bulma konusunda ipucu veren bir cüce ve süre bonusu da işinizi kolaylaştıran diğer şeyler.

Oyunun en güzel yanı gezdiğiniz mekamlarda olan bitenin hafızaya kaydolması ve tekrar oraya döndüğünüzde aynı senaryoyla karşılaşmamanız. Böylece "iskelet bu odadaymış, gerektiğe dönüp ondan yeni dilim alırım" gibi hinliklere giremiyorsunuz. İyi oluyor.

Destekleyen telefonlar: Nokia 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 6800, 3510i, 8890, 7650, 3650

Skor gönderme: Evet

Oyunu kaydetme: Evet

D.E.W.

Tür: Adventure

Yapımcı: Başarı

Bilgi için: www.mobiloyuncu.com

D.E.W.'de irice ve de şirin bir halk kahramanı olarak dağları, denizleri aşan, memleketi kurtarmaya yemin etmiş bir genci oynuyorsunuz. Üç seviyeden oluşan oyunda her seviyenin başında belirtilen silahları karşı kıydan toplamamız isteniyor. Bunun için bir yolunu bulup denizi aşmanız. Evet onlara da yazık ama zafere giden yolda bir takım deniz canlılarının üzerine basarak ya da gemileri kullanarak ilerlemek durumundasınız. Elbette yol boyunca tehlikeli durumlara da düşeceksiniz. Kıydan gelen top ateşlerine karşı uyanık olmanız ve kısıtlı süreyi



doğru kullanmanız gerekiyor. ayrıca tepenizde uçan kartallar da canınızı almaya yemin etmiş tipler. Ama yıkılmak yok, ortamdaki tek dev sizsiniz nihayetinde...

Destekleyen telefonlar: Nokia 7210, 7250, 6800, 3510i, 7650, 3650

Skor gönderme: Evet

Oyunu kaydetme: Evet

Oyun Parkı'ndan nasıl oyun indirilir?

1. GPRS ile wap.oyunparki.com adresine girin.
2. Sizi, telefonunuzla uyumlu oyunların listesi karşılayacak. Bunlar arasından istediğinize tıklayarak o oyunun sayfasına geçin.
3. Oyunun tanıtım sayfası geldiğinde "İndir" seçeneğine tıklayın.
4. İndirme bittikten sonra "Uygulamalar" klasöründen indirdiğiniz programı çalıştırın. Bu, hem oyunu kuracak hem de faturanıza eklenecek olan 1.750.000 TL bedeli tahsil edecek. Böylece indirme sırasında sorun olursa para ödemiş olacaksınız.
5. İyi eğlenceler.



Konsol Ustası

Şu satırları ekranda görüntümeden bir süre önce, hakkımda yazılan, çizilen birkaç paragrafa tanık oldum. Nerede olduğu önemli değil, içerik bağlamında hayli enteresan olan bu düşünce zincirinin başlangıç noktası elbette beni kötülleme yönündeydi. Savunma yapacak veya üstüne duracak değilim; fakat hangi şaşkın insanoğlu bana "Final Fantasy düşmanı" diyebilir onu kesinlikle anlayamamış bulunuyorum.

Geçen ayki "anime" rüzgarının rotası beni Türk-Japon Kültür Vakfı'nda yer alan, Japon Animasyon Günlerinin dördüncüsüne götürdü. Anime tutkunlarının buluşma noktası olan bu güzel festival'in ardından yeniden evdeki anime'lere döndüm ve *Gad Guard* ile *Macross Zero* bu ayın popüler anime'leri olarak belirlendi tarafımdan. Ha bu arada konsollarla ilgili bir şeyler de oluyor, onlar da aşağıda (konsollarla alakasız bu tavrımdan dolayı beni son görüşünüz olabilir).

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

H A B E R L E R

MEGAMAN, YENİDEN...

PC'ler dahil, neredeyse oyun çalıştırabilecek tüm cihazlarda bir versiyonunu gördüğümüz mavi enerji topu geri dönüyor. Üstelik birkaç farklı oyunla birlikte. Bunlardan en çok dikkat çeken, Mega Man X7. PS2'de görülecek olan X7 tamamiyle üç boyutlu bir sisteme yöne-



liyor. Mega Man ve Zero'nun yanında Axl isimli yeni bir karakterin de katıldığı oyun, Kasım 2003'te piyasada olacak. Bunun yanında Mega Man Network Transmission muhtemelen şu an GameCube'de görüldü bile. Game Boy Advance için hazırlanan Mega Man Battle Network 3 ve Mega Man Zero 2 de çok yakında piyasada. Bu yıl içimiz dışımız Mega Man olacakmış gibi görünüyor.



RACCOON CITY'DE AKSİYON HIÇ BİTMEZ

2004'ün herhangi bir zamanında yeniden Resident Evil'larımızın başına geçiyoruz. Bu sefer kod isim olarak Resident Evil Outbreak kullanılıyor. Outbreak'te alışlagelmedik bir tarz kullanılmıyor. Aksine yeniden Raccoon City'den kaçmaya uğraşıyoruz. Yalnız bu sefer Leon veya Claire'i değil, Raccoon City'de hala insan olarak kalmayı başaramamış herhangi birini kontrol ediyoruz. Hem tek kişi, hem de online olarak oynanabilecek Outbreak'te hedef yön online oynanışa doğru bir yay çiziyor. Sıradan insanları kontrol



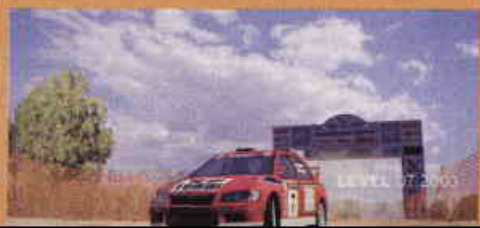
ettiğiniz için birlik ve beraberlik içerisinde savaşmanız gerekecek ve dolayısıyla stratejinizi de bu yönde belirleyeceksiniz. Anlaşılan tek kişilik oyunda pek bir şansımız olmayacak.

PS2 DEĞİL, PS3 DE DEĞİL...

... Pekî nedir bu? Sony'nin bir süredir üstünde çalıştığı, yepyeni özellikler içeren eğlence sistemi PSX, yakında raflardaki PS2'lerin yanında yerini alacak. İsminde ilk PlayStation'ın kısaltma adını kullanılmasına aldanmayın. PSX, PS2'nin işletim sistemini ve "Emotion Engine"ini kullanmanın yanında birçok yeni özellik de barındırıyor. PSX bir oyun konsolu olmaktan öte, aynı zamanda DVD Yazıcı olarak kullanılabilir, 120GB'lık HDD olanağıyla veri kaydedilecek, USB 2.0 ve Ethernet portları içerirken bir adet de Memory Stick (Memory Card değil) girişi bulunduracak. Şu haliyle ev eğlencesinde bir numara gibi görülen PSX, PS2'leri tavan arasına mı kaldıracak, yoksa kendisi mi saklanacak yer arayacak, bunu hep birlikte göreceğiz.

BİR YARIŞ KLASİĞİ

Tüm dünyada en çok beğenilen yarış serisi *Gran Turismo*'nun dördüncü versiyonu, GT4 hakkında elimize yeterince bilgi geçti ve sizden de sakınacak değiliz. GT4 500'e yakın araç içerecek. GT3'ün 150 aracını solda sıfır bırakacak bu rakamın içinde neredeyse tüm GT3 arabaları bulunacak ve kesin olmamakla birlikte GT Concept'te görülen araçlar da barınacak. Oyunda bulunan arabalar arasında eski Amerikan arabaları, Plymouth Barracuda, Lotus Europa Special, Chevrolet Chevelle SS, Chevrolet Corvette Stingray, Pontiac GTO gibi sağlam arabaların yanında, dünyanın dört bir yanında var olan "farklı" arabalar da bulunacak. Bu 500 arabayı GT3'ün zavallı 20 pistine sığdıramayacağımızdan, Polyphony yeni oyuna tam 100 pist ekliyor. Bu pistler arasında GT3'ten aşikar olduğunuz yolların yanında, bazı popüler mekanların aynen dijitle edilmiş versiyonlarında da yarışabileceğiz. GT4 2003'ün sonunda Japonya'da, 2004'ün ilk çeyreğinde de Amerika'da... Türkiye'deyse 2007 ortasında.









EN UCUZ PLAYSTATION2, NEREDEN, KAÇA ALINIR?

Artık bir PlayStation 2 almak için arkadaşlarınızın Avrupa'ya, Amerika'ya gitmesini beklemek, devasa taşımacılık ücretleri ödeyerek sistemi yurtdışından istemek zorunda değilsiniz. Ülkemizde şu anda çoğu noktada rahatça bulunabilecek PS2 sistemleri, her satış noktasında farklı kampanyalar ve farklı fiyatlarla göze çarpıyor. Yakında bir yerlerde göreceğiniz tabloda çeşitli mağazaların size sunduğu olanakları derledik. Bütçenize, kendinize en uygun olanını

seçin ve siz de konsol dünyasına adınızı atın. Tabloda göreceğiniz mağazalardan Hepsiburada, Baskuda ve Estore her aradığınızı bulabileceğiniz dev alışveriş merkezi görüntüsündeler. Buradan alacağınız bir PS2, sizi kargo maliyetinden uzak tutacak ve PS2'nin yan aksesuarlarına da kolayca ulaşmanızı sağlayacaktır. Birçok kredi kartı ve taksit imkanı da sunan bu sitelerin hediye kampanyaları da gayet dikkat çekici. Peşin

ödemedeki indirimler de cabası. Diğer yandan, Antik Oyun, Endem ve Mavi Shop alışveriş merkezi içindeki ufak mağazaları temsil ediyor. Taksit, indirim ve hediye gibi olanaklar içermiyorlar, fakat daha samimi bir yaklaşım bulacağınızdan eminim. Özellikle Antik Oyun'dan satın alacağınız herhangi bir ürün hakkında en ufak bir hatada veya herhangi bir soruda, karşınızda samimi bir yüz göreceğinizden emin olabilirsiniz.

	Peşin Fiyat	Taksit İmkani	Desteklenen Kredi Kartları	Taksit Destekleyen Kredi Kartları	İndirimler	Hediyeler
 www.hepsiburada.com	239\$ + KDV	2-12 Taksit CardFinans sadece 4 taksit, İşbankası 4,6, 12 taksit	Visa, MasterCard, Dimers	İdealKart, CardFinans, Garanti, WorldCard Card, İşbankası	Peşin ödemede 4% Ekolay, 4% Havale indirimi	Bedava PS2 DualShock Gamepad
 www.baskuda.com	239\$ + KDV	4-12 Taksit CardFinans sadece 6 taksit	Visa, MasterCard	WorldCard Card, BonusCard, CardFinans	Peşin ödemede 4% Havale indirim	5 farklı seçenek: 1- DualShock Gamepad, 2- Dikey Stand, 3- DVD Uzaktan Kumandası 4- 8MB Hafıza Kartı 5- 2 Oyun (Fiyat yaklaşık 40 milyon artıyor)
 www.estore.com.tr	227\$ + KDV	2-12 Taksit, CardFinans sadece 4 Taksit	Visa, MasterCard	WorldCard Card, BonusCard, CardFinans	-	4 farklı seçenek: 1- DualShock Gamepad, 2- Dikey Stand, 3- 8MB Hafıza Kartı, 4- 2 Oyun (Fiyat yaklaşık 40 milyon artıyor)
 www.antikoyun.com	350\$	3, 6, 12 ay Taksit	Visa, MasterCard	Maximum Card	-	-
 www.endem.net	340\$	-	-	-	-	-
 www.mavishop.com	521.406.000 TL	-	Visa, MasterCard	-	-	Bedava Datel Klavye ve Datel 8MB Hafıza Kartı

*** Tabloda yer alan tüm bilgiler, her an değişiklik gösterebilir.
Güncel bilgiler almak için, mağazaların sitelerini ziyaret etmenizi öneririz.

BASKIYI DURDURUN!

- Japon film yapımcısı Gaga Communications ve Capcom, Devil May Cry'yı beyaz perdeye taşıyor. 2005'te görülecek olan filme ayrılan bütçe de \$40 milyon.
- 1993'ün en iyi animasyonu The Nightmare Before Christmas sonunda PS2'lere taşıyor. 2004 sonunda dokucağımız oyunda, filmde geçen tüm ünlü karakterleri göreceğiz ve Jack Skellington'ı Oogie Boogie'yi yok etmek üzere kontrol edeceğiz. İmza Capcom.
- Square'in mükemmel RPG'si Final Fantasy'nin açıklanan son basamağı

FFXII, Mart 2004'te Japonya'da piyasaya çıkıyor.

- Dreamcast sahipleri artık online oyunları herhangi bir şekilde internet üzerinden oynayamayacak. Phantasy Star Online ve PSO V2, bu üzücü durumun dışında.
- 16:9 görüntü oranında, kendinden ışıklı, 480 x 272 pixel çözünürlüklü LCD ekrana sahip, DVD diskinin yarısı boyutunda olup 1.8GB veri saklayabilen UMD (Universal Media Disc) disklerini destekleyen PlayStation Portable, 2004'te piyasada olacak ve USB 2.0 bağlantısı da içerecek.

- Hala haberiniz yoksa, Infogrames Entertainment adını Atari, inc. olarak değiştirdi.
- Electronic Arts Mart 2003'te sonlanan bütçe sayımı sonunda \$2.48 milyar gelir elde ederek, bunun \$317 milyonunun net kar olduğunu açıkladı. Böylece bir önceki yıla göre 212%'lik bir artış görüldü.
- PS3'ün DRAM sağlayıcısı açıklandı. Elpida Memory isimli firma, özellikle DRAM hızındaki başarısıyla tanınıyor.
- Final Fantasy'nin online çılgınlığı FFXI'in anlaşılabilir internet sitesi tam şurada yerini aldı: <http://www.playonline.com/ff11us/index.shtml>



WAR OF THE MONSTERS

Canavarlar şehri istila etti!

Bilgi için: www.scea.com Yapım: Incognito Studios Dağıtım: SCEE Tür: Aksiyon Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Uzaylılar dünyayı istila etmiştir. Çok geçmeden dünyalılar süper bir silah geliştirip uzaylıları yok ederler. Fakat kötü şans dünyanın peşini bırakmamıştır. Uzaylıların araçlarından sızan benzin (veya be), boy boy, çeşit çeşit canavarların oluşmasına yol açmıştır. Dünya yeniden tehlike altındadır!

King-Kong!

War of the Monsters, ilk bakışta bir aksiyon oyunu gibi görünse de aslında bir dövüş oyunu. Kontrol edeceğiniz karakterlerse benzin tabanlı bu yaratıklar. 1950'lerin siyah beyaz bilim-kurgu filmlerini izleme şansı bulduysanız, War of the Monsters'ı oynarken yabancılık çekmeyeceksiniz. Çünkü oyundaki yaratıklar o yıllardaki filmlerden alınmış.

Oyunu tek kişiyle veya iki kişiyle oynayabiliyorsunuz. Tek kişilik oyundaki mod'lar; Adventure, Free-for-all ve Endurance. Adventure oyunun asıl mod'u.

Bu mod'da bir senaryo doğrultusunda karşınıza çıkan diğer yaratıklarla savaşıyorsunuz (iki veya daha fazla yaratıkla da aynı anda savaştığınız oluyor). Adventure'da ayrıca oyun aralarında Boss'lar da bulunuyor. Free-for-all ve Endurance ise oyunun iki serbest mod'u. Endurance'da sırayla yaratıkların tamamıyla savaşıyorsunuz. Her iki mod'da da tek amacınız savaş puanı toplamak. Yani adventure'daki gibi ilerlemeye çalışmıyorsunuz. Savaş puanlarınız belirli seviyeye ulaştığı zaman; mini oyunlar (Minigames, birkaç satır aşağıda da ismi ge-

cecek), yeni mekânlar ve yeni karakterlere ulaşabiliyorsunuz.

İki kişilik oyundaki mod'lar ise; Free-for-all, Elimination ve Minigames. Free-for-all, herkesin serbest olarak savaştığı bir mod. Elimination'da ise beş ayrı karakter seçebiliyorsunuz. Bir karakter yenildiği zaman seçtiğiniz diğer karakterle oyuna devam ediyorsunuz. Minigames de diğer oyunlardaki Challenge benzeri, ufak oyunlar oynayabildiğiniz bir mod.

Oyunun multiplayer mod'unun yalnızca iki kişiyle sınırlandırılmış olması bir dezavantaj, ancak iki kişilik oyunda hiçbir sorun yok. Hatta orijinal fikirler bile var. Oyunu iki kişiyle oynarken ekran dikey olarak ortadan ikiye ayrılıyor, ancak karakterler birbirlerine yaklaştığı zaman, oyun tek kişilik oyundaki gibi tek ekran oluyor. Bu da savaş sahnelerinde daha net bir görüş sağlıyor.





▲ War of the Monsters'ın en eğlenceli mod'u iki kişilik oyun.



▲ Taş var mı taş!



War of the Monsters'da ilk başta seçebileceğiniz karakter sayısı sekiz (Togera, Preytor, Congar, Robo-47, Agamo, Ultra-V, Magma, Kineticlops). İki karakterse gizli. Oyunun sonlarına doğru bu iki karakter de seçilebilir hale geliyor. Her karakterin farklı bir özel hareketi bulunuyor. Bazı karakterler uçabiliyor, bazılarıysa binalara tırmanabiliyor. Ayrıca her karakterin kullanabileceği uzun menzilli bir silahı da var, ancak bunların dışında karakterlerin yapabildikleri hareketler birbirlerinden çok da farklı değil. Zaten çok fazla hareket seçeneği de yok.

Vur kır parçala!

War of the Monsters'ı diğer dövüş oyunlarından ayıran şeyse savaştığınız mekânlar ve bu mekânların tamamen etkileşimli olması. Oyundaki arenalar yerleşim alanları ve benzeri yerlerden oluşuyor (şehir merkezleri, fabrikalar vs). Normal evlerden gökdelenlere, müzelerden direklere kadar her şeyi yıkabiliyor ve yıkıntidan arta kalan parçaları silah olarak kullanabiliyorsunuz. Silah olarak kullanabileceğiniz şeyler sadece binaların yıkıntılarından arta kalan beton parçaları değil. Yoldan geçen; arabaları, tırları ve polis araçlarını da yerden alarak düşmanınıza fırlatabiliyorsunuz. Çevrenizdeki her şeyle etkileşime girebilmeniz oyunun en eğlenceli yanı. Bu şekilde oyun devamlı kaos içinde geçiyor ve dinamikliği hiç azalmıyor. Ayrıca elektrik kulelerini düşmanınızın kalbine saplamak veya uzun betonlarla düşmanınızın kafasına kafasına vurmak kesinlikle çok zevkli. Ama şu da var ki, düşmanınız, ona sap! diye sapladığınız elektrik kulesini kalbinden çıkartarak size karşı kullanabiliyor!

Oyun ekranında, enerjinin yanında bir de maviyle belirtilen güç dereceniz var. Gücünüz bittiği zaman özel hareketleri yapamıyorsunuz (Üçgen+Daire veya

Kare+X). Çevredeki mavi toplarla gücünüzü yenileyebiliyorsunuz. Yeşil toplar ise sağlığınıza yenilemeye yarıyor. Adventure mod'unda her bölüm için üç hakkınız bulunuyor. Oyunu da ancak bölüm aralarında kaydedebiliyorsunuz.

War of the Monsters'ın kontrolleri oldukça basit. Hareketleri yapmak için beş-altı tuşa ardarda basmanıza gerek yok. Ne var ki, kontrollerin basit olması oynanışın da aynı şekilde basit olduğu anlamına gelmiyor. Karakterlerin hareketleri oldukça hantal (her ne kadar kontrol ettiğiniz şey normal bir insan olmasa da) ve hassas değil. Karşınızdakiyle savaşırken devamlı, hiç durmadan gamepad'in tuşlarına basmak oldukça yorucu oluyor. Kötü olansa, tuşa otuz saniye boyunca devamlı olarak bassanız bile, karakteriniz sadece birkaç hareket yapabiliyor. Bu hantallık oyundan sıkılmanıza sebep olabilir.

Sorunlar bu kadarla kalmıyor. Oyunun adventure mod'u çok fazla tekrar ediyor. Saatler boyunca, kısıtlı hareketlerle, size saldıran düşmanlarla savaşıyorsunuz. Ve oyunun sonuna kadar değişen hiçbir şey olmuyor. Elbette binaları yıkmak veya çevrenizdeki her şeyi silah olarak kullanmak eğlenceli, ancak bu, oyunun sıkıcı olmasını engelleyemiyor. Ayrıca size vurulurken tam anlamıyla çaresiz kalıyorsunuz. Yani ilk yumruğu yedikten sonra anlayın ki, arkası da gelecek. Bu da çok sinir bozucu.

Ya grafikler? Karakterlerin tasarımı fena sayılmaz, ancak çevre modellemesi çok yavan ve basit kalıyor. Kaplamaların detaysız olması grafiklere baştan savma yapılmış gibi bir his veriyor. Her şeye rağmen şunu da kabul etmek gerekir ki binaların yıkılma animasyonları başarılı olmuş. Keşke grafiklerle biraz daha uğraşılsaydı.

War of the Monsters third-person kamerasından oynanıyor. Buna rağmen kamera açısından sorun yaşamıyorsunuz. Çünkü, önüne geçtiğiniz zaman binalar saydamlaşıyor. Bu kadar çok binanın bulunduğu bir oyunda da bunun yapılması gerekliydi.

Alsak mı?

Tamamen etkileşimli çevrenin War of the Monsters'ı ilgi çekici hale getirdiği bir gerçek. Bu sistemin uygulanışı da oldukça iyi, ancak hepsi o kadar. War of the Monsters; hantal karakterleri, az sayıda hareket yapabilme imkânı ve sinir bozucu tekrarlarıyla eğlenme ihtimalinizin az olduğu bir oyun. Oyunun en iyi yanlarından biri olan iki kişilik mod'sa, oyunun en fazla birkaç gün daha fazla yaşamasını sağlayabilir. ❖



Artılar

Çevreyle tam etkileşim. Şimdiye kadar denenmemiş bir konsept.

Eksiler

Hantal karakterler. Tekrar eden adventure mod'u. Başarısız grafikler.

Level Notu



TIME SPLITTERS 2



Zaman ayırıştırıcılarının muhteşem dönüşü

LEVEL HIT



Bilgi için: www.eidos.com Yapım: Free Radical Design, Ltd. Dağıtım: Eidos Interactive Tür: FPS Desteklenen: 4 oyuncu, Analog Kontrol, Titreşim

P S2'de veya herhangi bir konsol sisteminde FPS denilince akan sular da bir yaşlama hissedilir. Bunun da iki nedeni vardır. Oyun büyük ihtimalle gayet klasiktir, şıktır ve oynaması kesinlikle zevklidir; çünkü konsollara genelde seçmece FPS'ler gelmektedir. Tam bu heyecanı benimsemişken aklı başka bir soru gelip her şeyi altüst eder: Bu mükemmel FPS'yi analog düğmelerle mi oynayacağız? TimeSplitters 2 de, üstüne üstlük hızlı ve adrenalin dolu oynanışıyla, "ben mouse istiyorum" diye haykırıyor adeta. Her neyse. Yayınımız başlıyor...

Zaman karmaşası

Sanmıyorum ki Türkiye'deki PS2 sahipleri TimeSplitters'a göz atmış olsun. Bu oyun da diğer PS2 çıkışı oyunları gibi ülkemize geç uğrayarak, çoğu oyunseveri yarı yolda bırakmıştı. Eidos ve Free Radical Design oyunun başarısını gördükten sonra ikinci bir versiyonun planlarını oluşturdu ve birinci oyuna hiç dokunmanıza bile gerek bırakmayacak güçlü bir FPS hazırladı.

Normalde bu paragrafta, oyunun konusundan girip, geniş geniş hikaye anlatılır; ama TimeSplitters 2 konuya yönelmiyor. PC'ciler için benzetme yapmak

gerekirse, bir Serious Sam havası görülmüyor konuda. Yani konu olsa da olur, olmasa da. Dolayısıyla, sizin oynayıp veya oynama nedeniniz konuya yönelik değil. Anladınız mı efendim? Konu diyorum... yok.

Tamam hepinizi kandırdım; aslında ufak da olsa bir konu oyunda mevcut. TimeSplitters adındaki ırk mı desem, yaratıklar mı desem, işte onlar hem zamanı hem de tarihi değiştirmeye çalışmaktadır ve bunu durduracak tek güç de ufak bir askeri birliktir. Siz de buradaki tek gücü kontrol ediyorsunuz. Nerede zayıf ve zavallı bir güç olur onu size verirler zaten. Hiç şöyle bölüm sonu boss'u olup da etrafi dağıtamadık ki gönlümüzce.

Tarihin içinde

Tam olarak 10 bölümde savaşacaksınız. Bu 10 bölüm isim olarak kısa gelebilir. Neden 40 bölüm değil diyebilirsiniz mesela. O zaman ben araya girerim ve derim ki, "10 bölüm tamamıyla farklı tarihlerde ve değişik mimari görüntülerde geçiyor. Bununla da kalmayıp oyunu oynadığınız zorluk seviyesine göre hiç görmediğiniz alanlara giriş yapabiliyorsunuz".

Oyun konuya yönelik olmadığından, göreve yönelik bir yapı taşıyor. Bu yüzden bir bölümü geçmeye çalışırken çe-

şitli görevleri bitirmeye uğraşıyorsunuz. Bir görevi bitirdikten sonra yenisini görmemiz de her zaman karşılaşılabilecek durumlar arasında. 10 kocaman bölümü görev üstüne vazife olarak bitirdikten sonra, isterseniz çok kişili ortama adım atabilirsiniz. Free Radical Design multiplayer oynanış adına gayet iyi bir iş çıkarmış. Her ne kadar internet üzerinden oynayamamışız da, iLink ile PS2'leri birbirine bağlayarak veya aynı PS2 üzerinden ekranı birkaç parçaya bölerek multiplayer keyfini kesintisiz hissedebiliyorsunuz. Çok kişili oyun şekilleri o kadar fazla ki, hepsini saymaya çalışsam ayrı bir dergi çıkartmak gerekir (abartalım). Bir bölümü arkadaşınızla anlaşmalı olarak oynamanın yanında, binbir çeşit "deathmatch" türü karşılaşma hep multiplayer bölümleri arasında.

Taşla sopayla

Önünüze çıkacak türlü düşmanların üstesinden gelmek için elbette silahlara ihtiyacınız olacak. Biraz önce saydım, tam olarak 26 farklı silah elinize geçecek. Yangın söndürücüyü silah olarak kullanmayı başarılırsanız onu da silah olarak sayabilirsiniz. Kullandığımız silahlar her bölüme uygun olarak değişiyor. Örneğin Wild West bölümünde gidip de Plasma Autorifle kullanamıyorsunuz. TNT, Ga-



▲ Elinizdeki silahın kıymetini bilin. Tam bir ortam dağıtma makinası.



▲ Bazen bu tip dev makinaların ardına geçeceksiniz.



▲ Sniper bile olabiliyorsunuz. Söylemiş miydum?



▲ Eğer elinizdeki füzeyi yakınızdaki bir hedefe yollarsanız, siz de havaya uçarınız.



▲ Zombilerle karşılaşacak, ama panik yapmayacaksınız. Söz verin.



▲ Yaratıkların yanında, bir takım soytarlarla da karşılaşacaksınız.

rett Revolver, Shotgun gibi silahlar bu bölüme özgü sayılabilir. Aynı şekilde 2000 yılından sonrasında geçen bölümler tüm teknolojik silahları içermekte.

Biraz önce oyunun farklı zorluk seviyelerinde farklı yönler sunduğundan bahsetmiştim. Eğer TimeSplitters 2'yi Easy seviyesinde bitirirseniz, oyunun yarısı demeyeyim de, yarısından biraz daha az bir bölümünü kaçıyorsunuz demektir. Eğer bunu yaptıysanız, oyunu bir de Medium'da veya Hard'da bitirmeyi deneyin ve her bölümün yepyeni yerlere açıldığını görün.

Üstünde oturup tartışabileceğiniz veya oyunu bitirdikten sonra aklınızda kalacak herhangi bir görüntü mozaiği çizmeyen TimeSplitters 2, ses departmanında da aynı sıradanlığı içeriyor. Bir Quake, bir Half-Life gibi unutulmaz anlar göremeyeceksiniz maalesef. FPS türünden çok hoşlanıyor ve standart kontrol bana yeter diyorsanız, TimeSplitters 2 piyasada bulabileceğiniz en iyi FPS'lerden bir tanesi. ☺



Neredeyiz, ne yapıyoruz?

- ▶ **1990 Siberia:** Buzlar arasındasınız. Savaş alanının diğer ucunu görmeye imkan yok. Sniper tüfeğinizi alın ve pusuya yatın. Dağ, tepe, gökdelen, medeniyet aramayın. Gözünüz yükseklerde olmasın.
- ▶ **1930 Chicago:** Chicago'nun filmine gittiyerseniz, şimdi de orada olduğunuzu varsayın. Klasik Ford'lar sokakta, sizse avcılık peşinde. Sniper'lık için iyi bir bölüm. Gözükmeden çoğu düşmanınızı avlayabilirsiniz. Karakterinize göre "dağıtım burayı ben" tavrına da bürünebilirsiniz.
- ▶ **1920 Aztec Ruins:** Aztek'lerin kalıntıları arasındasınız. Çeşitli tuzaklar ve kocaman Golem'ler de başınızın belası.
- ▶ **2315 Robot Factory:** 2300'den sonra robotların üretilceğinin belgesi (şimdi üretilmiyor ya). Klasik bilim-kurgu bölümü. Bot'lar, makineler ve metal bir dünya. Bir de sanki ben burda zorlanmış mıydım neydi. Kötü anılarım var.
- ▶ **2401 Space Station:** Robot Fabrikasından kurtulup buraya düştünüz. "Ooh şahane bir istasyonmuş, yan gelip yatayım" demeyin ve buradan çıkmaya bakın. Hatta bir ara kendinizi tutamayıp istasyondan dışarı da adım atıyorsunuz. Sonra Shoot'em Up oluyor bir anda dünya...
- ▶ **1972 Atom Smasher:** Atomlarınıza ayrılacağınız bir bölüm. Yapay zeka bir anda sizden zeki olduğunu kanıtlamaya çalışıyor. Siz de o bombayı sök, şu yangını söndür diye etrafta koşuşturuyorsunuz. Delirtti beni delirtti...
- ▶ **1853 Wild West:** Vaşşi batıya iniş yapıyorsunuz. Madenlere inip asker avlayacak, barut ve kankan dansçılarını bir arada yaşayacaksınız. Kısa ve öz bir zaman dilimi.
- ▶ **2019 NeoTokyo:** Tokyo'yu hacker'lar basmış. Bunlardan birini takip etmek de size kalıyor. Sonra kameraları patlatıyorsunuz. Alarmlar çalınca üstünüzdeki otomatik silahlar size çevriliyor. Daha sonra kapıdan çıkan adamı vuruyor... Tam çözüm olmuş bu ya.
- ▶ **2280 Return to Planet X:** Bir gezegene isim bulamadığınızda ona kısaca X dersiniz. X gezegenlerinin ortak özelliği de UFO'ların geçiş alanı olmasıdır. Yabancı yaşam türleriyle karşılaşacağınız, geleceğin sembolü yepyeni bir gezegen: Planet X.
- ▶ **1895 Notre Dame Cathedral:** Aaah France. Très savoureux. Müthiş grafikler eşliğinde, inanılmaz bir katedralde gezeceğinizi sanmayın. İlk önce kanalizasyondan kurtulmaya bakın. Sonra da Notre Dame'ın kamburuna yardım edin.



Aritlar

Inanılmaz detaylı multiplayer seçenekleri. Çeşit çeşit silah. Harita editörü.

Eksiler

Çok fazla karakter olmasına rağmen aklıda kalıcı yanları yok. Bazı bölümler fazlaıyla sınırlı bozabiliyor.

Level Notu





SILENT HILL 3

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

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Kaybolmuş hatıralar arasında ilerlerken korkuya kapı aralayan olaylar ve görüntüler. Herkes kendisini tanıdığını düşünür, ama zamanı geldiğinde bilmediğiniz bir dünyaya adım atarsınız.

Nelerle karşılaşacağınızı bilemezsiniz. Bazen görürsünüz, ama anlamayı tercih etmezsiniz. Sesler ve görüntüler birbirine karışır. Her duvarın ardında, her köşede bir tehditle yüz yüzesinizdir. Güven seçeneği yapmanıza bile olanak tanınmamıştır bazen. İsteseniz de, istemeseniz de artık %<0>nun bir parçasısınız.

Karanlıktan sizi kurtaracak tek silahınız belki umut olabilir. Refleksleriniz, gücünüz ve aklınızsa sadece birer araç. Şimdi kendinizi çılgınlığın kollarından kurtarmanın vakti. Sisler umut kapılarını kaplamadan önce, buradan uzaklaşmaya bakın...



Korku Parkı

Korku-Macera türü, birkaç önemli firmanın öncülüğünde tıkanmadan, eskimeden ilerlemeye devam ediyor. Bir tarafta zombileri haklıyorsunuz, diğer tarafta da sislerin içinden kurtulmaya çalışıyorsunuz. Olayın sisler altındaki bölümünün başlangıç noktası yıllar önce PsOne'a da-

yanıyor ve ismi de Silent Hill olarak kullandığımızda çınlıyor.

Silent Hill'in beğenilmesi üzerine daha gelişmiş grafiklerle piyasaya sürülen Silent Hill 2, çok yakın bir zamanda PC'lerde de görüldü ve büyük beğeni topladı. Oyunun devamının gelmesi kaçınılmazdı. Olan da oldu zaten ve kabus dolu gecelere geri döndük.

Heather adındaki çelimsiz, kendi halinde bir kıızı kontrol ediyoruz. Heather suratında sürekli ağlamaklı bir ifade taşıyan, her gördüğüne şaşırıp, şaşırıldıkça da merak eden bir karaktere sahip. İlk başta bu kıza ne yapacağınızı bilemezken, ilerledikçe tavırlarına alışılıyorsunuz.

Çoğu oyunun aksine, SH3 sizi aksiyonun ortasına bırakıyor oyunun başında. Nasıl olsa oyunun başı sayıldığı için anlatmaktan çekinmiyorum, altı üstüne getirilmiş bir lunaparkta oyuna adım atıyorsunuz. Çevredeki detay inanılmaz ölçülerde. Sanki birkaç saat önce bulunduğunuz alanda bir katliam gerçekleştirilmiş gibi. Bu ilk alanda aşağıya düşmeden (bulduğunuz çoğu alan yer yer yıkılmış durumda) ilerleyip açabildiğiniz ilk kapıdan girdiğinizde, rüyanızda görseniz psikoloğa gitme girişiminde bulunacağınız yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. %<0> daha oyunun başı, ne oluyoruz? dediğinizi duyar gibiyim. Her neyse, bundan sonrası çorap söküğü gibi geliyor ve rüya gördüğünüzü anlıyorsunuz. Oyunun asıl kısmı bu noktadan sonra başlıyor ve inanın her şey çok daha kötüye gidiyor.

Gaipten sesler

Bir önceki SH'deki gibi, aksiyon ve bulmaca zorluk seviyesini seçerek oyuna başlıyorsunuz. İkisini de en kolaya getirirseniz, oyundan yine zevk alırsınız, ama tercihim normal seviyede oynamanız yönünde. Eğer bulmacayı en zor seviyeye getirirseniz, karşılaştığınız garip bilmeceler hakkında çok az bilgi alıp, çö-



zümleri tamamıyla kendi kabiliyetiniz doğrultusunda bulmaya uğraşacaksınız. Öncelikle aksiyon departmanına uğruyoruz...

Heather çok güçlü bir insan değil. Dolayısıyla devasa silahlar taşıyıp ortalığa dehşet saçamıyor. Senin, benim gibi bir insan. Nasıl bir roket atarı elime tutuşturular bir şey yapamam, Heather da aynı şekilde davranıyor. Basit bir bıçakla oyuna adım atıyorsunuz. Sonra tabanca, uzi, demir çubuk, Katana gibi silahlar buluyorsunuz, ama bunlar da ortalıkta Terminator gibi gezmenizi sağlamıyor. Oyun boyunca karşılaştığınız yaratıklardan kaçabildiğinizce uzaklaşmak





▲ *Yerinizde olsam bu yaratıkla uğraşmazdım.*



▲ *Ve Heather savaştan galip ayrılmıştır.*



▲ *Oyunda birkaç canlı insan göreceksiniz ve bu da onlardan biri. Yoksa değil mi?*



▲ *Aaaa ne şirin köpek. Geh bili bili.*



▲ *Ben size söyleyeyim~ Öldünüz.*

en akıllıcası.

Yaratıkların olmadığı yerde kafanızı dinleyeceğinizi sanmayın. Burada da bulmacalar başınızın belası. Oyunda iki farklı bulmaca çeşidi var. Bunlardan ilki çevreyle interaktivitenize dayanan türde. Yani nedir: Ulaşamayacağınız bir

ler olduğuna dair gizemi çözmeye çalışacaksınız. Bunu zaten tekrarlayıp duruyorum. Önünüzde sizi engellemeye çalışan birçok da düşman olacak. Bunu da biliyordunuz; ama bilmediğiniz bir şey var. Bu yaratıklar çok güçlü! Taa oyunun başında göreceğiniz, çekiç ka-

► Korkudan yatağın altına girecek, titremeye devam edeceksiniz...

yerde tırmanmanız gereken bir merdiven var. Bunu aşağıya çekmeniz gerekiyor ve dolayısıyla işlemi gerçekleştirmek için ucu kancaya benzer ve uzun bir eşyaya gereksinim duyuyorsunuz. İlk önce bunun ne olabileceğini düşünmeniz ve ona göre hareket etmeniz gerekiyor. Bir mağazadaki elbise askısını gördüğünüzde de, "kiş-te bu" diyerek bulmacayı tamamlamış oluyorsunuz. Diğer taraftaysa daha zor ve daha "bilmece" edası taşıyan puzzle'lar görülüyor. Çeşitli kitapları sıraya dizerek rakamlar ortaya çıkarıyor, tarot kartlarından çözümler elde etmeye çalışıyorsunuz. Bazen delirip "ne biçim bulmaca bu" dediğiniz de olmuyor değil.

Grotesk ortamlar

Heather ve siz, bir ekip olarak ortalıkta koşuşturup duracak ve ne-

falı bir yaratık var örneğin. Bu yaratık ağır hareket ediyor, kolunu başını zar zor kaldırıyor; ama size vurmaya başlırsa mahfolumsunuz. Üç kez vurduğundaysa kendinizi öldü bilin. Birçok yaratık aynen bu şekilde yoğun bir güce sahip. Bir de hızlı, ama az hasar veren versiyonları var bunların. Kafası ikiye ayrılmış, zebra çizgilerine sahip köpekler ve üzerinize uçarak gelen, henüz ne olduğunu anlayamamış olduğum başka türlü yaratıklar~ Bunlardan kurtulmak daha zor, fakat kurtulamazsanız da PS2'nizi kapatıp atmanıza gerek yok (neden ki?).

Dengeli bir şekilde ayarlanmış olan yaratık sayısı-cephane oranı-yaşam kaynakları üçlemesi, oyunun ilerleyen kısımlarında düzen kaybına uğruyor. Yaratıklar fazlalaşıyor, silahınızda kurşun kalmıyor ve enerjiniz de yerlerde sürü-



▲ *Bir zamanların cennet mekanının düştüğü hale bakın.*

nüyor. Demek istediğim şudur ki, har vurup harman savurmayın (böyle miydi bu?).

Şekil uyumsuzluğu

Açıkçası SH3 için zevkli, oynarken eğlendiren, eğlendirirken de öğreten bir oyun diyemeyiz. SH3 kısaca ÇOK KORKUNÇ BİR OYUN! Bakın büyük yazdım bunu; çünkü oyun boyunca 83 kez gerildim, 2 kez de bayıldım. Bir de marifetmiş gibi PS2'yi 5+1 ses sistemine bağladım. Böylece zaten korkunç olan

sesleri daha da iyi hissettim. Hayatınızda görebileceğiniz en detaylı ve gerçekçi grafikleri içeren oyunun sesleri hakkında da yapılabilecek tek yorum, bu oyuna ne kadar uyduğuna yönelik olabilir. Silahın çıkardığı efektlerden veya yaratıkların hrrr'lamasından söz etmiyorum. Çevre sesleri ve radyonuzun yaratık frekansı oyuna öyle büyük bir etki yapıyor ki, korkmayacağınız varsa bile geriliyorsunuz. Bunun yanında oyunun sunduğu korku ve gerilim bazı yaratıkların önünüze aniden çıkması veya yüksek desibeldeki ses efektlerinin patlamasıyla yaratılmıyor. Oyun genelinde hissedilen büyük bir stres var.

Benim için hiç sorun yok, zaten korku türüne alışığım diyenler için bulunabilecek en iyi seçenek olan SH3, bu türe yeni adım atanlara da iyi bir ders olacak. ☺



Artılar

Delaydan daha ötesini taşıyan grafikler. Yaratıcı yaratıklar! Mükemmel ses efektleri. Dengeli oynanış.

Eksiler

Çok korkunç bir oyun. Daha az korkunç olabilirdi. Evet, evet, neden olmasın ki...

Level Notu





LEVEL HIT

MIDNIGHT CLUB II

Hızın ve adrenalinin arka sokaklarda dolaştığı o an...

Bilgi için: www.rockstargames.com Yapım: Rockstar San Diego Dağıtım: Rockstar Games Tür: Yarış Desteklenen: 8 oyuncu, Titreşim, Direksiyon kontrolörü

Tuna Şentuna tcentuna@level.com.tr

Mesela elinizde bir adet Subaru Impreza Turbo 2.0 WRX STi var. Sizi kısıtlanıyor olmamı geçelim, bu araçla yapılacak tek şey evinizden çıkıp okulunuza veya işinize gitmek olamaz. Built-in modifiyesi ile gelen araç, açıkçası hız tutkunları için tasarlanmış ve bu amaca yönelik kullanma meraklılarına hizmet etmekte. Dolayısıyla bu arabayı kapam, başka modifiye arabalardan üstünlüğünü görmek istiyor. Diyorlar ki: "Onlarda olanın bende daha iyisi olmalı ve bunu hissetmeliyim". Bunun sonucunda da caddeler bir anda yarış pistine, aracınız da hız canavarına dönüşüyor. Yapılan yarışa "Illegal Street Racing" ismi veriliyor (yasadışı sokak ya-

rak etmeyin; Midnight Club II her şeyin daha fazlasını içeriyor. MCII dünyasına atıldığınız an Career Mode, Arcade Mode, Network Play ve Options gibi seçenekler göreceksiniz. Tavsiyem hemen Career Mode ile ana oyuna başlayıp gerçeklerle yüzleşmeniz yönünde. Zaten Arcade Mode'u adam gibi oynayabilmek için öncelikle Career

taşıyor. Bazılarında 7 araçla birden yarışıyor, bazılarındaysa tek bir araca karşı mücadele ediyorsunuz. Hatta işin içine motorsikletler bile karışabiliyor zaman zaman. Her yarışın sonunda birinci olma gibi bir zorunluluğunuz bulunuyor. Bazen iki aşamalı olan bu yarışların sonundaki kazancınız da rakibini-

▶ Tam anlamıyla "Arcade" türünde bir yarış bombası. Kaçmaz...

Mode'a atılıp, buradaki pistleri ve yarışları açmanız gerekiyor. Kariyer moduna Los Angeles şehrinde ve Cocette isimli uyduruk bir arabayla başlıyorsunuz. Şunu baştan belirteyim, araç isimlerinin tümü uydurma. Araba lisanslarına para yatırmamak adına böyle bir yola başvurulmuş. Pek de önemli değil zaten. Baştan belirtmem gereken ikinci yön, araçların tümünün kendi modifiyesinin olması. Yani araba spesifikasyonlarını değiştirmek gibi bir şansınız hiçbir zaman olmayacak.

Los Angeles sokaklarında maceranızı başladığınızda ortalıkta aylak aylak dolaşan bir yarışçı bulmanız istenecek. Haritada kırmızı kırmızı parlayan sokak yarışçılarından bir tanesini üç boyutlu ortamda gördükten sonra, onlara seçtör yaparak (selektör yapmak diye bir terim olmaz, olmamalı) yarışmak istediğinizi belli ediyorsunuz. Teklifinizi hiç düşünmeden kabul eden rakibiniz kendisini takip etmenizi buyuruyor ve yarış alanına kadar onun peşinden ilerliyorsunuz. "Prepare to Race" ifadesini ekranda gördüğünüz an yarışa hazır olduğunuzu anlamalısınız.

zin arabası. The Fast and the Furious isimli filmi izleyeniniz varsa, oradaki yarışları hatırlayınız (2 Fast 2 Furious da yakında vizyonda).

Tokyo'da bir gece

Paris, Tokyo ve Los Angeles. Yarışların gerçekleştiği üç şehir bu şekilde. "Sadece üç şehir mi?" gibi soru şekilleri yanlış bir tavira doğru sürükler sizi. Belki üç şehir, ama şehirler utanmasalar gerçek bozutlarıyla aynı yüzölçüme ulaşacak derecede geniş bir alana yayılmışlar. Bunu her yarış farklı yollarda olunca kendi gözlemlerinizle de göreceksiniz.

Los Angeles ızgara (grid) şekilli yerleşim planının

rişi). Yani bu yarış denememek en güzel, polislerle başınızı derde sokmamak en akıllıcası ve bu yarış stiline oyunlarda yaşamak en eğlencelisi. Özellikle de Midnight Club II farkıyla...

Champ Elysees sokaklarında

Midnight Club'ı oynayanlar oyunun ikinci versiyonunu görünce yoğun bir heyecan fırtınası yaşamış olmalı (ben yaşayamadım da topu size atıyorum). Bu heyecanın en önemli nedeni, bir önceki oyunun yoğun eğlence taşıyor olması. Me-

Her yarış birbirinden farklı özellikler getirdiği





▲ Motorsikletler ve arabalar aynı anda yarışabiliyor.



▲ Dar sokaklarda "Two Wheel Drive" moduna geçmek hayat kurtarabiliyor.

programla düz ve geniş bir sistem çiziyor. İniş ve çıkışların az olduğu bu şehirde, trafik fazla olsa da kendini pek hissetirmiyor. Üstesinden gelmeniz gereken ilk şehir olan Los Angeles bana kalırsa en sıkıcı şehir. Paris ve Tokyo, L.A.'ın aksine daha dar sokaklar, daha çok trafik ve inanılmaz yüksekliklerden uçuşlar içererek daha eğlenceli bir oynanış sunmakta. Paris'te yeraltı mezarlarına inerek, yeraltındaki tünellerde hız çılgınlığı bile yapabiliyorsunuz. Böylece polisler de sizden uzak duruyor (yalan).

Her yarışta birinci olmanız gerektiğinden, çok dikkatli olmanız da gerekiyor. Bu dikkatinizi önünüze çıkan trafiğe ve sizi kenara atmaya çalışan rakiplerinizde yoğunlaştırmalı ve üstünden geçmeniz gereken "kontrol noktalarına da ulaştırmalısınız. Eğer hızınızı iyi ayarlar, yolu da beyninizde kazırsanız kazanmanızı engelleyecek hiçbir unsur kalmamış olacaktır. Ara ara görülen yağmur ve üstünüze üstünüze süren polisleri saymazsak.

Kariyer modunda ilerlerken çeşitli güçler kazanacak ve sevinçten heyecana doğru sürükleneceksiniz. İlk olarak Nitro eklenecek aracınıza. Sizi bir anda boyut atlamışçasına hızlandıran nitro gücüyle ciddi bir hız artışına kavuşacaksınız. Yalnız bunu dikkatli kullanın, çünkü en ufak hatanızda bir tarafa bindirmeniz işten bile değil. R1 ve analog düğme ile ayarlayacağınız ağırlık dengeleme hareketi "Weight Transfer", arabanızın uzun atlayışlardan sağlıklı olarak yere inmesini kolaylaştıracak. "Slip-Stream Turbo", anlatıldığında bir türlü anlayamadığım, ama oyun içinde uygulayınca bir saniyede kaptığım faydalı bir hareket. Rakip araçlardan bir tanesini takip ederken, ekranın sağ tarafındaki bir bar dolacak ve kırmızı olarak yandığında size ekstra bir nitro kazandıracak. Kırmızı bar yandığı sürece kullanabileceğiniz bu nitro, elinizde var olan nitroyu harcamadan hızlanmanızı sağlayacak. Sıkışık trafikte motorsiklet sürermişcesine ilerlemenizi öne

▼ Yağmur bu oyunda dostunuz değil. Bir eliniz hep frende olsun (el?).



süren "Two Wheel Driving" istediğiniz an arabanızı bir tarafa yatırarak iki teker üstünde gitmenize izin verecek. Kullanması zor, ama kullandıkça vazgeçilemeyen bir uzmanlık alanı. Son hareketimiz de "Burnout". El freni çekiliyken deliler gibi gaza basarsanız ne olur? Arabanızın lastiğinden yanık kokusu, motordan farklı sesler ve çevreden de enteresan bakışlar alırsınız. MCII'deyse hızlı bir kalkış için buna başvurmak zorundasınız.

Network Play modu, PS2'lerini internet üzerinden kullanabilen kitleye hitap ediyor ve iyi bir bağlantıyla çok zevkli yarışlara imza atabiliyorsunuz. Capture the Flag gibi ateşli modları sadece Network Play'de görebiliyoruz.

"Yedek parçasıydı, ciddi yarışıydı, bırakalım bunları. Ben hızlı bir oyun istiyorum" diyorsanız, MCII tam size göre bir seçim. ☺



Hafife Almayın!

- **Trafiği asla hafife almayın.** "Önümdeki şu tıra çarpmamaya imkan yok" diyip de kaç kez çarptığımı hatırlamıyorum.
- **Rakiplerinizi hafife almayın.** Hepsi yolları sizden iyi biliyorlar, araçlarını sizden daha iyi kullanıyorlar ve sizi, siz onlardan nefret etmeden önce sevmemeye başlıyorlar.
- **Yolu hafife almayın.** Yollar virajlar, keskin dönüşler, hiç gözükmeyen kestirmeleri içinde barındırıyor. Bunların hepsini aynı anda görmeli ve en etkili biçimde davranmalısınız.
- **Araç seçimini hafife almayın.** En son elde ettiğiniz araç her zaman önünüzdeki yarış için en iyisi olmayabilir. Bazen motorsiklet kullanmak da bir sanat olabiliyor pist portresi çizirken (efendim?).
- **Yağmuru hafife almayın!** Yağmur, yolları buz pistine dönüştürüyor ve dönemediğiniz her viraj, size bir "Restart Race"e mal olabiliyor.
- **Nitro'ları hafife almayın.** Bitiş çizgisine beş kala, kafa kafaya yarıştığınız o anın sonucunu belirlemede gayet etkili olabiliyor. Her yarış sonuna bir tane elinizde bulunsun derim.
- **Midnight Club II'yi hafife almayın.** Sizi ekran başında uzun saatler tutabileceği gibi, sokağa çıktığımızda gözünüze kestirdiğiniz ilk hız kapasitesi yüksek araca seçtör yaptırma gibi bir de özelliği bulunuyor. Tehlike PS2'lerimizde...

LEVEL UP



Artılar

Büyük eğlence. Geniş şehirler. Farklı araç hareketleri. Beklenmedik uçuşlar. Harika editörü. PS2'deki en iyi online oyunlardan biri.

Eksiler

Kariyer modunun tam ortasına geldiğinizde hafif bir sıkılma belirtisi hissedebilirsiniz. Rakiplerin bazen fazla iyi olabiliyor.

Level Notu



SOS The Final Escape



Bilgi için: www.zettai-zetsumei.com Yapım: Irem Software Dağıtım: BigBen Interactive Tür: Macera Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Deprem felaketi bu sefer de konsollarda...

Yazın ortasında bir de depremden adam kurtarmamıştınız; şimdi de onu yaşayacaksınız. Bilinmeyen bir yerde, bir adada müthiş bir deprem olur (adadaki deprem de gayet sağlam olur söylemedi demeyin). Siz, bir gazeteci olarak o gün işinize gitmek üzere evden çıkmıştınız ki Boğaz Köprüsü tadındaki bir köprüde bu depremle karşılaştınız.

Şimdi oyun başladı. Artçı şoklar hala adayı vurmakta. Dolayısıyla her an, her şey olabilir. Amacınız ilk önce bulunduğunuz köprüden kurtulmak. Normal bir insan olduğunuz için, üstün hareketler sergileyemiyorsunuz. Koşu-

yor, yürüyor, alçak yerlere tırmanabiliyor ve çeşitli eşyaları kullanabiliyorsunuz ancak. Hatta sürekli susuzluğunuz gidermeniz gerekiyor. Ekranında iki adet bar var. Biri enerjiniz, diğeri de su ihtiyacınız. Su barınız biterse yavaş yavaş ölüyor ve oyuna veda ediyorsunuz. Su ihtiyacınızı karşılamak için muslukları bulabiliyorsunuz. Bu musluklar aynı zamanda birer kayııt noktası. Ayrıca yanınızda şişe varsa bunlara da su doldurup, hem kendi su ihtiyacınızı, hem de diğer depremzedelerin ihtiyaçlarını karşılayabiliyorsunuz. Çevreden birçok eşya bulacağınız ve bunlara zaman zaman ihtiyacınız



olacağı içindir ki, çantanızı da organize etmeniz gerekecek. Çantanızın limitsiz bir kapasitesi yok ve karakteriniz bazen yerde bulunduğu "yangın çıkışı" tabelalarını bile yanına almaya çalışabiliyor.

Çeşitli karakterlerin de size katıldığı, hikayenin enteresan yönlerine saptığı oyunun fikri aşında son derece orijinal, ama uygulama da bir o kadar başarısız. Grafikler rezalet. PsOne kalitesinde. Sesler de iki arada bir derede

kaydedilmiş. Oynanışta da sıkıntılı zamanlar her zaman peşinizde. Sonuç elbette ki hüsrandır. ❌

Artılar

Orijinal konsept

Eksiler

Sıkıcı oyun yapısı. Çatının çok gerisinde grafikler. Ses kavramına hakaret. Sayılabilecek ses efektleri.

Level Notu



BMX XXX

Bilgi için: www.acclaim.com Yapım: Z-Axis Dağıtım: Acclaim Tür: Spor Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Atlalım BMX'lerimize, koyulalım yollara...

Aggressive Inline ve Dave Mirra BMX 2. Bunları önceden söyledim, şimdi rahatım. BMX XXX'i oynamadan önce saydığım oyunlara göz attıysanız, XXX'in bu oyunların bir adım ötesinde, bazen de bir adım gerisinde olduğunu göreceksiniz.

Birçok açıdan Tony Hawk's Pro Skater'a benzeyip, onun bisikletli versiyonu portresi çizen XXX, maalesef THPS'nin aksine birçok yönden fire veriyor. Kariyer modu da, Dave Mirra 2'deki aynı problemleri taşıyor. Görevleri çeşitli insanlardan alıyorsa-

nuz, fakat bu görevi nerede gerçekleştireceğinizi anlamadan sayaç kendini sıfırlamış oluyor. Bunu geçelim, asıl problem oynanışta. Puan kazanmak için havada bin takla attığınız oyunda "trick"ler garip yönlerde sapıyor, yere asla doğru düzgün inemiyorsunuz (ben kabiliyetsiz değilim, bisiklette bir sorun var).

BMX XXX'de, yine geniş bir parka salıveriliyorsunuz. Zaman kısıtlamanız yok. Ne zaman ki bir görev aldınız, o zaman zamanla başınız belaya giriyor. Sizi durdurabilecek tek etkense enerjiniz. Enerjiniz her başarısız oldu-

ğunuz noktada azalıyor, ama bunu geri kazanmanın bir yolu da var. O da görevleri düzgünce tamamlamaktan geçiyor.

Her bitirdiğiniz görev size yeni alan, karakterinize yeni özellikler olarak geri dönüyor. Eğer ultra başarılı olursanız, DVD'nin en derin köşelerine gizlenmiş videoları da açabilirsiniz. Bu videolarda da oyunun neden XXX gibi bir takı aldığı anlamış olacaksınız. Bir önceki versiyonundan daha esprili, daha eğlendirici, daha 18+ konular içerdiğinden, oyunun genel yapısında da bu noktaları gö-



rüyorsunuz. Zaten amaçlanan konsept de tamamıyla bu yöne sapmış durumda.

Tony Hawk serisi her oyunuyla daha iyiye giderken, Dave Mirra ve benzerleri sürekli dibe çöküyor ve son basamağını da biraz önce okudunuz. Teşekkürler. ❌

Artılar

Esprilerin havada uçuşluğu, karakterlerin komediyen olduğu bir görüntü.

Eksiler

Tricklerin sınır bozması. Görev yapısındaki aşkinlikler. Bir sonraki bölüme geçme isteğini engelleyecek bir dışı unsur.

Level Notu



Mobile Suit GUNDAM: Federation vs. Zeon

Bilgi için: www.bandai.com Yapım: Bandai Dağıtım: Bandai Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Geleneksel Robot Şenlikleri devam ediyor...

Hemen belirtiyorum. Şu anda incelemesini okuduğunuz oyun, aslında PS2 için tasarlanmış bir Gundam değil. Dreamcast'te uzun zaman önce oynayıp, nedense anlamsız da bir zevk aldığım Gundam, PS2'de de karşımı çikti. DVD'yi PS2'imin içeri girip çıkan, sinir bozucu CD-Tray'ine iteledikten sonra düşündüm. "Acaba oyunda farklılıklar var mı, yoksa birebir kopyası mı?" Sonra gördüm ki, gerçekten yeniliklerle dolu bir versiyon duruyor önüme.

Federasyon'un dünya üzerindeki hakimiyetine sinir olan Zeon, sonunda savaşa kalkışır ve robot savaşları vuku bulur. İki tarafın da elinde güçlü ro-

botlar bulunmaktadır. Siz oyuncu na bir tarafı seçerek, o tarafa özel robotları kontrolünüze geçirecek başlıyorsunuz. İki cephenin de senaryoları birbirinden farklı.

Oyuna başladığınız an koskocaman bir harita göreceksiniz ve burada işaretli olan noktalarla görevlere atılacaksınız. Her görevin belirli bir zorluk derecesi var ve bu renk kodlarıyla belli edilmiş. Göreve başlarken elinizde bulunan robotlardan birini seçiyor ve savaş alanına iniyorsunuz. Robotlarınızın özel atak, yakın saldırı ve silah kullanma gibi kabiliyetleri var. Ayrıca neredeyse hepsi çok yükseklerle jet gücüyle fırlatabiliyor. Savaş ala-



nında genelde düşman robotları yok etmeye, ya da bir konvoyu korumaya yönelik aktiviteler gerçekleştiriyorsunuz. Bu olay, uzay bölümlerinde biraz daha farklı. Gezegen ve dış uzay şeklinde ikiye bölünen görev alanlarının görev yapısı birbirinden büyük farklar taşıyabiliyor.

Aslında konsept gayet güzel. Bir kere Gundam'ı konu almış; fakat bir Z.O.E. veya eskilerden Omega Boost gibi hızlı bir oynanış içermiyor. Ar-

mored Core, Mechwarrior gibi detaylı da sayılmaz. Anlayacağınız oyun biraz ortada kalmış. Bazı bölümler gereğinden kolay, bazılarıysa anlamsızca zor. Ayrıca robotlar yeterli esneklikte hareket etmeyip odun edasıyla kımıldıyor ve bu da ciddi bir gerginliğe yol açıyor üstünüzde. ☹

Artılar

Gundam'ı konu alan en iyi oyunlardan bir tanesi. Bir süre oyalayabilecek oyun yapısı.

Eksiler

Robot kontrolleri zayıf. Görev çeşitliliği az. Grafikler PS2'ye pek yakışmıyor.

Level Notu



Big Mutha Truckers

Bilgi için: www.eutechnyx.com Yapım: Eutechnyx Dağıtım: Empire Interactive Tür: Tır Simülasyonu Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Hızdan uzak, ticarete yakın...

Tır oyunlarıyla ilk karşılaşmam, bir atari salonundaki kamyon şekilli oyun makinesini görmemle olmuştu. Ciddi ciddi tır kullanıyordunuz. Şaşırıştım. Daha sonra aynı oyunu (18-Wheeler Pro Tucker) Dreamcast'te oynama şansını elde ettim, fakat çok da zevk alamadım. Big Mutha Truckers aynı geleneği sürdürmeye çalışan bir başka tır simülasyonu. Bu sefer konu biraz daha ön planda, Arcade unsurlarıysa fonda.

Bir annenin dört oğlundan birini seçiyor ve işleri ele

almak için kıyasıya bir mücadeleye atılıyorsunuz. Önünüze sizi engellemeye çalışan polisler, rakipler, trafik ve birçok zorluk çıkıyor. Aracınız hız canavarı bir Viper da olmadığından, hem dikkatli, hem de olabildiğince hızlı olmalısınız. Aldığınız görevin yerini, yolun gidişini belirleyen bir ok her zaman tepenizde olacak, fakat kaçırmamanız gereken yerleri çok önceden görmemiz icap edecek. Malum aracınız biraz hantal. Biraz değil gayet hantal.

Sega'nın 18-Wheeler ve

Route 66'sından farklı olarak daha uzun bir oyun yapısı sunan Big Mutha Truckers başta gayet eğlenceli, zevkli ve renkli bir oynanış sunsa da, ilerleyen zamanlarda çok can sıkıcı bir hal alabiliyor. Bir checkpoint'i kaçırdığımızı varsayalım. Buna geri döndüğünüzde mahvoldunuz demektir. Yani sürekli bölümlere yeniden başlamanız gerekebiliyor ve bu da kısa zamanda sinir bozuyor. Oyundaki her şeyin paraya bağlı olması, farklı yönler sapmaması da sizi tek bir amaca yönlendiriyor ve eğlenceyi kısıtlıyor. Kar-



maşa yaratın, ama oraya buraya çarpmayın; istediğiniz yoldan gidin, ama kıldığınız, parçaladığınız her şeyin parasını ödeyin... Bunlar güzel herhangi bir tır simülasyonuna göz attıysanız, Big Mutha Truckers'ı rahatlıkla es geçebilirsiniz. Diyeceğim budur. ☹

Artılar

Araba değil, tır kullanıyoruz. Tırımızı modifiye edebiliyoruz. Polis dışarda da engellemiyor.

Eksiler

Sıkıcı derecede uzun bir oyun. Oyun yapısı değişmediğinden ferahlık gelebiliyor.

Level Notu



Ghost Master

Üç yıldır spot yazmayı her ay itinayla unutan Eser'e onur madalyasını takmak için Sayko Hayaleti kürsüye davet ediyoruz

Eser Güven | eser@level.com.tr

Hayaletlerin dünyasına eğlenceli bir yolculuk yapmayı oldukça uzun zaman olmuştu. Arada kaynayıp giden bazı oyunları saymazsam C64'teki Ghostbusters'tan beri (Marshmallow'u yakalayacağız diye az mı basardık B tuşuna) beni bu kadar eğlendiren bir hayalet konusu oyun oynadığımı hatırlamıyorum. Böyle güzel bir oyunun strateji ustasından incelenmeye geçeceğine karar verdikten sonra iş ne yazılacağına karar vermeye kalmıştı. Size bölümler nasıl geçilir, insanlar nasıl korkutulur anlata-

cak değilim. Görevleri gerçekleştirmedi binlerce farklı yol deneyebilirsiniz. Onun yerine oyunun en eğlenceli yanı olan huzur bulamayan ruhları rahata kavuşturma (ve grubunuza ekleme) yollarını yazacağım.

Oyundaki her bölümde kurtarılmayı bekleyen birkaç ruh olduğunu göreceksiniz. Her ne kadar birkaç görevde bazı ruhları kurtarmanız gerekli olsa da, çoğu ruhu kurtarma zorunluluğunuz yok. Ama kurtardığınızda hem oldukça yüksek puan kazanıyorsunuz, hem de haya-

letlerden oluşan grubunuza yeni yetenekler katmış oluyorsunuz. Esir ruhlardan birine tıkladığınızda size hikayesini anlatacağıdır, bu hikayedeki ipuçlarından yola çıkarak onu kurtarma yolunu bulmanız gerekiyor. Bölümleri sırayla oynamanız şart değil, ama benim yazdığım sırayla oynarsanız ve tüm hayaletleri kurtarırsanız, diğer görevlerde önerilen takımlarda da kurtardığınız hayaletler yer alacaktır. Hadi bakalım, esir hayalet kalmasın ortamlarda :)

The Calamityville Horror

Esir Ruhlar



Arclight



Arclight bodrumda bulunuyor ama önünde tuğlalardan örülmüş bir duvar olduğu için oradan dışarı çıkamıyor. Kurtulmasını sağlamak için duvarı yıkmamız gerekli. Bunu yapmak için Stonewall'u yere bağlayın ve Tremor gücünü kullanın. Oluşacak deprem sonucunda Arclight'ın önündeki tuğlalardan biri düşecek. Bu kata birinin de delikten içeri baktığında hem ceset bulunmuş, hem de Arclight özgürlüğüne kavuşmuş oluyor.

Maxine Factor



Maxine Factor'un tek isteği pazarlamaya çalıştığı makyaj malzemelerini bir bayanın denemesi. Bunun için Intrigue gücünü kullanacağız. Bu katta birileri dolaşırken Intrigue kullandığınızda odaya girmeye çalışacaktır. Kapı tahtalarla kapatıldığından açmak için güçlü bir erkek gerekli. Yalnız Maxine'in serbest kalması için içeri birinin girmesi yeterli değil, bir bayanın girip makyaj kutusuna bakması gerekiyor. Aksi halde sadece cesedi bulunmuş oluyor ki bu da görevi bitirmek için yapmanız gereken şeylerden biri.

Static



Static evin çatısında, bacaya bağlı kalmış. Dikkat ederseniz kemiklerinin bacayı tıkamış olduğunu göreceksiniz. Kemikleri aşağı düşürmek için biraz sarıya ihtiyaç var. Stonewall'u yandaki bitkiye bağlayın ve Tremor kullanarak deprem yaratın. Baca açıklığına göre artık Static'i oradan aşağı indirebiliriz. Bunun için birinci katta piyanonun olduğu odaya Boo'yu bağlayın ve Kinesis gücünü kullanın. Telemeknesis sayesinde Static'i bacadan aşağı çekeceksiniz ve hem kemikleri ortaya çıkacak, hem de kurtulmuş olacak.

Weird Seance

Esir Ruhlar



Lucky



Lucky ile konuştuğunuzda tilt makinesinin üzerinde olmaktan memnun olduğunu ama bazen birileri iyi oynadığında yanan ışıklar nedeniyle elektrige çarpıldığını söylüyor. Yani onu oradan kurtarmak için birilerine tilt oynarken yardım etmeliyiz ki başarılı olsunlar. Lucky'nin güçlerine baktığınızda Charm isimli bir güç göreceksiniz. Tilt oynayan biri üzerinde bu gücü kullanmaya başlayın. Oynayan yüksek puan yaptığında Lucky'e elektrik gelecek ve serbest kalacaktır.

Terroreyes



Terroreyes'in hareket edememesinin sebebi cam bir kavanozun içine sıkışıp kalması. Grubumuzda camları kırarak kadar yüksek ses üretebilen biri var mı diye düşünürsek sorunun cevabı da kendiliğinden ortaya çıkacak. Aether'i Terroreyes'in olduğu odanın dışarısına bağlayın ve Shattering Sound gücünü kullanın. Terroreyes'in kavanozu kırılacak ve serbest kalacaktır.

Wendel



Wendel, dernek lideri olan Ted Gabie yüzünden bu duruma düşmüş ve tek istediği onun korkarak kaçtığı görmek. Ted kullandığınız güçlere, hayaletlere vs. diğerlerine oranla daha alışık biri, o yüzden onu korkutmak kolay olmayacak. Yalnız bilinçaltı korkusunu öğrenmek istediğinizde ateşten çok korktuğunu öğreneceksiniz. Şimdilik grubumuzda ateşe dayanan bir hayalet olmadığından, onu korkutmayı beceremezseniz daha sonra gelip tekrar deneyebilirsiniz.

Summoners Not Included

Esir Ruhlar



Raindancer



Raindancer'ı kulübenin dışarısındaki tuvalette, sifona bağlanmış olarak bulacaksınız. Onun tek ihtiyacı birinin sifonu çekmesi ama uzun zamandır tuvalette kimse gelmemiş. Nedeni hemen dışarıdaki bal kovanı olabilir mi acaba? Stonewall'u tuvaletin dışına bağlayarak Tremor ile deprem yaratın. Kovan düşecek ve tuvalet kullanıma açılacaktır. Birkaç dakika sonra biri tuvalete girecek ve Raindancer serbest kalacak.

Whisperwind



Whisperwind kulübenin içindeki antrede bulunuyor. Onun sorunu da kirisi asılı olan düş kapanına bağlı kalmış olması. Elbette artık bu tarz şeyleri nasıl kıracağınızı biliyor olmalısınız. Aether'i Whisperwind'in hemen yanına bağlayın ve Shattering Song gücünü kullanın. Düş kapanı kırıldığında Whisperwind serbest kalacak ve grubunuza katılacaktır. Whisperwind özellikle de profesörü alt katta yalnız başına tutmakta çok işe yarıyor, şimdiden söyleyeyim.

Moonscream



Moonscream kulübenin altında, ayın kitabının olduğu odada bulunuyor. Onunla konuştuğunuzda tek isteğinin ruhani yüzünü ölümlülere göstermek olduğunu göreceksiniz. Bunun için de onun Spooky Surprise gücünü kullanmanız lazım. Ama bu gücü görevi tamamlamanız için ayını gerçekleştirmeleri gereken üç çocuk üzerinde kullanırsanız kaçmalarına ve görevin başarısız olmasına neden olabilirsiniz. O yüzden bu gücü yalnızca sonradan gelen profesörün üzerinde kullanın.

Deadfellas

Esir Ruhlar



Fingers



Fingers yanlış şarkıyı çaldığı için öldürülmüş bir piyanist. O şarkıyı hatırlayamadığından serbest kalamıyor. Dikkat ederse-niz gemide ıslıkla melodi çalan birkaç kişi var, bizim aradığımız kişi ise geminin aş-çısı. Onu piyanonun olduğu odaya götür-meniz lazım ama bu çok zor. Alt katta onu sürekli korkutmalı ve yukarı gitmesi-ni sağlamalısınız. Üst kata çıktığında za-ten büyük ihtimalle odaya girecektir, gir-mezse Weatherwitch'in Siren Song gücü onu etkileyip odaya sokmanıza yardımcı olabilir.

Wavemaster



Wavemaster'ı kurtarmak da pek kolay de-ğil. İlk olarak Lucky (veya başka bir elekt-rik hayaletini) aşağı indirmeli ve Cut Lights gücünü kullanmalısınız. Bir süre sonra ışığı açmak için aşağı birisi inecektir. İşte tam bu anda Raindancer'ın Flood gücünü kullanmanız gerekiyor. Etrafı su bastığına gören kişi suyun gitmesi için pompayı çalıştıracak ve Wavemaster ser-best kalacak. Eğer inen kişi pompayı ça-lıştırmazsa tekrar elektriği kesin ve aynı işlemi bir kez daha tekrarlayın.

Flash Jordan



Flash Jordan'ın serbest kalması için ge-mideki diğer hayaletlerden de birine ihti-yacınız olacak. Eğer Wavemaster'ı kullarıyorsanız bu odada Hallstorm gücünü kul-landığınızda vazo kırılacak ve Flash ser-best kalacaktır. Eğer Wavemaster'ı kurtarıyorsanız Tremor gücüne sahip iki ha-yalet gerekecek. Fingers'ı kurtarıp yatağa bağlayın, diğer Tremor gücüne sahip ha-yaleti de odada bulundurun. İkisiyle de aynı anda deprem yarattığınızda oluşa-cak sarsıntı vazoyu kırmaya yetecektir.

Knuckles



serbest kalması için krupiyenin yenilmesi gerekiyor. Ama oyunları bir süre izlerse-niz krupiyenin hiç kaybetmediğini gö-receksiniz. Şimdi burada yapabileceğiniz iki şey var. İster biri oyun oynarken Lucky'ın Luckstorm gücünü kullanarak şansının inanılmaz derecede artmasını sağlayabi-lir, isterseniz de krupiyeye üzerinde sürekli olarak Jinx gücü kullanarak şansını kötü-ye çevirebilirsiniz. Karşı taraf birkaç el kazandığında Knuckles serbest kalacaktır.

Unusual Suspects

Esir Ruhlar



Banzai



Aslında Banzai'yle bu bölümde değil, daha sonra oynayacağınız Ghostbreakers bölümünde karşı-laşacaksınız. Ama onu erkenden grubumuza kalma imkanı varken neden bekleyelim ki? (Hem sonra almak daha zor oluyor). Grubunuza Stonewall'u ekleyin ve onu resepsiyondaki bitki-ye bağlayın. Kısa bir süre sonra Banzai ortaya çıkacak ve gruba katılacaktır. Banzai, Stone-wall'un çok daha güçlü halı diyebiliriz.

Blue Murder



Blue Murder'ı öldüren polislin kimliğini ortaya çıkar-mak pek de kolay olmayacak. Etraftaki polisleri iz-lerse-niz bir tanesinin sürekli olarak aşağıdaki odaya girmeye çalıştığını ama oradaki nöbetçi tarafından durdurulduğunu göreceksiniz. Nöbetçiyi (Andrew Haid) korkutup kaçırın ve diğer polislin odaya gir-me-sini sağlayın. Gordüğünüz gibi bu polis para kaçır-ıyor, yani aradığımız adam o. Hiç vakit kaybetmeden Blue Murder'in Obsession gücünü kullanın (veya aynı odaya Terroreyes'ı bağlayıp Fascinate gücünü de kullanabilirsiniz.) Amacımız o polislin Blue Murder'in olduğu odaya girmesini sağlamak. Bu gerçekleş-tiği anda Blue Murder serbest kalacaktır.

Electrosasm



Zavalı Electrosasm'ın tek ihtiyacı olan elektrikli sandalyenin adam gibi çalışması. Bunu becermek için grubunuza Cogjammer'ı alabilirsiniz ama tavsi-ye edilen grupta Static olduğundan ve yeterli haya-let puanına da sahip olduğunuzdan Static'e Strange Behaviour gücünü kazandırmanız daha çok işe ya-rayacaktır. Bu güce sahip olan Static'i yandaki elektrik kutusuna bağlayın ve odadaki aletlerin de-lirmesini sağlayın. Ya da isterseniz yeterli plazma toplayana kadar bekleyebilir ve Electrosasm'ın en üst seviyedeki gücünü kullanarak da serbest kalma-sını sağlayabilirsiniz.

Poultrygeist

Esir Ruhlar



Arclight



Maxine Factor



Static



Hard Boiled



Bu bölümde Calamityville Horror bölümünde temizlediğimiz eve geri dönüyoruz. Bu yüzden eğer o bölümde Static, Arclight veya Maxine Factor'u kurtarmadıysanız şansınızı bir kez daha deneyebilirsiniz. Kurtardıysanız bu bölümde onlarla karşılaşmayacaksınız. Hard Boiled'i kurtarmak için evdeki herkesi kaçırmamız lazım. Bir süre sonra eve bir medyum, bir de Ghostbreaker geleceğinden Hard Boiled'in yakalanmaması için onun güçlerini keskinlikle kullanmayın. Fark edilip yakalanırsa görev başarısız olacaktır.

Facepacks & Broomsticks

Esir Ruhlar



Firetail



Hogwash



Tricia



Firetail'in serbest kalmasını sağlamak oldukça kolay. Gördüğünüz gibi çemberin üç tarafında da farklı bir element için bağlanma yeri bulunuyor. Grubunuza üç farklı elementten de bir hayalet alıp bu yerlere bağladığınızda hem Firetail serbest kalmış oluyor, hem de diğer cadılara karşı koruma büyüsü yapmış oluyorsunuz. Eğer gruba başka hayaletler almak ister ve bu yüzden elementleri tamamlayamazsanız gruba alacağınız Raindancer'i Firetail'in yanına bağlayıp Rain gücünü kullanabilirsiniz. Ateşi sönen Firetail grubunuza katılacaktır.



Hogwash'in serbest kalabilmesi için içinde bulunduğu terasa bağlanabileceği bir elektrikli aygıtın girmesi gerekiyor. Elinizle böyle bir aygıtı oraya götürmeyeceğinizde göre başka bir yol bulmalısınız. Bu yollardan biri Tricia ile Ethereal Gift gücünü kullanarak isteyen her hayaletin bağlanabileceği bir hediye yaratmak ve bunu alan birinin terasaya çıkmasını beklemek, ya da kulağında kulaklık olan Tony Tupulo'yu korkutarak terasaya çıkarmak. Tony terasaya çıktığı anda Hogwash kulaklığa bağlanacak ve serbest kalacaktır.



Tricia'nın serbest kalması da oldukça zaman alabilen işlemlerden biri. Tricia taklit edebileceği birini arıyor ama bu konuda biraz seçici davranıyor. Eğer dikkat ederseniz saçı aynı Tricia benzeyen biri var evde: Blair Wheelchel. Eğer Blair'in bu banyoya girmesini sağlayabilirsiniz Tricia serbest kalacaktır. Bunun için alt kattaki banyoya Clatterclaws'u yerleştirin ve sürekli örümcek yaratmasını sağlayın. Alt banyo kullanışsız hale geldiğinde Blair eninde sonunda üst kattaki banyoya girecektir. Dikkat edin de fazla korkup evden kaçmasın, yoksa Tricia'yı asla kurtaramazsınız.

Phantom of the Operating Room

Esir Ruhlar



Harriet



Bu bölümdeki hayaletleri kurtarmak sizi biraz zorlayacak, çünkü üçünü de kurtarmak için gruba kimleri almanız gerektiğini bilmeniz gerekli. Harriet'i kurtarmak için bağlı olduğu çocuğun oyuncuğunu geri getirmeniz gerekli. Oyuncak ise Kevin Caulkin isimli çocukta. Amacınız o çocuğun bu odaya girmesini sağlamak, bunun için Kevin bu kattayken Harriet ile Ethereal Gift yaratın ve Blue Murder'i he-diyye bağlayıp Obsession gücünü kullanın. Etkilenen Kevin odaya girecek ve Harriet kurtulacaktır. Eğer Kevin korkup kaçarsa oyuncuğı yerden alan kişiyi etkileyip odaya sokmanız da yeterli olacaktır.

Daydreamer



Daydreamer'i serbest bırakmak aslında çok kolay ama size önerilen grupla bölüme başlarsanız bunu beceremeyebilirsiniz. Daydreamer'ı uyandırmak için çok yüksek seviyeli bir sese ihtiyacınız olacak. Bu sesi çıkarabilen hayalet ise Moonshadow. Onun Cacophony gücü hem bu bölümdeki bir sürü kişiyi korkutmakta işinize yarayacak, hem de Daydreamer'ı uyandırabilecektir. Bu güç için 200 plazma gerektiğinden öncelikle plazma sayınızı arttırmalı, Daydreamer'ı kurtarmayı ise sona bırakmalısınız.

Brigit



İşte tüm oyundaki en zor hayalet. Brigit'in serbest kalması için kadınlarla arası iyi olan doktorun Brigit'in olduğu kata inmesi (ki orası en alt kat, kimsenin yolu düşmüyor), Brigit'in de ona görünmesi gerekiyor. Etrafta biraz dolaştığınızda hemşirelerle öpüşen bir doktor göreceksiniz. Hedefimiz işte o doktor: Seth Greenwood. Doktoru en alt kata çekmek inanılmaz derecede zor, doktor ilk kattayken Blue Shadow'un Hidden Maze ve Obsession güçlerini kullanarak en alt kata girmesini sağlamalı ve hemen Brigit'in görünür olmasını sağlamalısınız. Ben bunu becerdikten sonra elektrikli kesildi ve hayaleti kaydetme imkanım olmadı. Sonra 3 kez denememe rağmen başarılı olamadım :) Zor yani.

The Blair Wisp Project

Esir Ruhlar



Darkling



Aslında bu bölümün konusu Darkling'in serbest kalmasını sağlamak ama bölümün sonunda henüz grubunuza katamıyorsunuz. Yine de onunla ilgili bilgileri de vereyim. Öncelikle kulübeye giden yarığı geçmek için oradaki ağacın dibine Banza'yı bağlamalı ve Quake gücünü kullanarak ağacı yıkmalısınız. Daha sonra Wisp'i kurtardığınız adaya Terroreyes'i bağlayıp Fascinate, karşı kıyıya Wisp'i bağlayıp Hypnotic Image, kulübenin yanına Weatherwitch'i bağlayıp Siren Song ve Darkling'in Obsession güçlerini kullanarak gezginlere kulübeye kadar çekmeli ve aşağı inmelerini sağlamalısınız. Gerisi kendiliğinden gerçekleşecek.

Sparkle



Sparkle'in ateşi sönmüş, bu yüzden de serbest kalamıyor. Ona bir şekilde ateşi ulaştırmanız gerekiyor. Firetail'i gezginlerden birinin kafasına bağlayın ve dolaşmalarını izleyin. Sparkle'in olduğu yere yaklaştıklarında hemen Bonfire gücünü kullanın ve Sparkle'in serbest kalmasını sağlayın. Eğer gezginler bir türlü oraya doğru gitmiyorsa yukarıdaki ayı tuzaklarının yanına geldiklerinde bu tuzaklardan birine bağladığınız Knuckles ile Ice Breath gücünü kullanın. Bunu bir iki kez tekrarladığınızda üşüyen gezginler Sparkle'a doğru gitmeye başlayacaklar (ateş yakmak için). İşinizi şansa bırakmayın ve gerekli olan ateşi Bonfire ile yakın.

Blair Wisp



Blair Wisp kurtulmak için öncelikle onu lanetten kurtarmanızı istiyor, daha sonra da kendisini ölümlülere göstermesi gerekecek. Lanetin adada dolaşıp duran sis bulutu olduğu belli, bu rüzgardan kurtulmak için iki hayaletin güçlerini birleştirmeniz gerekiyor. Weatherwitch'i ve Aether'i ortaya bağlayın ve aynı anda Gust ve Gathering Winds güçlerini kullanın. Sis dağıldıktan sonra gezginlerin adacığa yaklaşmalarını bekleyin ve Wisp'in Hypnotic Image gücünü kullanarak yanınıza çekin. Artık Strange Vision gücünü kullanarak Wisp'i serbest bırakabilirsiniz.

Spooky Hollow

Esir Ruhlar



Black Crow



Black Crow'u kurtarmak oldukça basit ama bunun için gruba hangi hayaletleri alacağınızı çok iyi bilmeniz lazım. Black Crow'un içinde bulunduğu kulübeyi yıkmanız, onun serbest kalması için yeterli. Bunun için grubunuza Banzai'yi ekleyip kulübenin dışında Quake gücünü kullanabilirsiniz. Ama Banzai'yi eklemek istemiyorsanız işiniz biraz daha zor. Kulübeyi rüzgar gücüyle yıkmak için grubunuzda en az iki tane sağlam rüzgar hayaleti bulunmalı. Rüzgar güçlerinden Gust, Typhoon gibi kuvvetli olanları bir arada kullanırsanız bir süre sonra kulübe yıkılacaktır.



Stormtalon



Oyunun gizli hayaletlerinden birini daha ortaya çıkaracağız. Suyun ortasındaki çürümüş ağaç herhalde dikkatimizi çekmiştir. İşte orada Stormtalon isimli bir hayalet var ama diğerlerinden farklı olarak onunla konuşabilmek için önce ortaya çıkarmanız gerekiyor. Yapmanız gereken ağaca yıldırım düşmesini sağlamak, bunun için de güçlü rüzgarlara ve yağmura ihtiyacınız var. Suyun bir tarafına Windwalker'ı bağlayıp Gather Winds, diğer tarafına Weatherwitch bağlayıp Gusts, ortaya da Raintancer bağlayıp Rain güçlerini kullanın. Bir süre sonra hava iyice elektriklenecek ve ağaca bir yıldırım isabet edecektir. Böylece Stormtalon ortaya çıkacak ve grubunuza katılacaktır.



Scarecrow



Scarecrow'un serbest kalması için kan içmesi gerekiyor. Bunun için de yanında bulunan su havuzcuğunu kan gölüne çevirmemiz gerek. Öncelikle yeterli plazma gücünüze olana kadar bekleyin. Sonra Harriet'i Scarecrow'un hemen yanına bağlayıp Ethereal Gift gücünü kullanın. Böylece Hard Boiled'i bağlayabileceğiniz yeri yaratmış olacaksınız. Hard Boiled'in Gore ve Seeping Blood güçlerini kullanarak havuzu kanla doldurun. Ardından bu havuza Raintancer'ı bağlayın Rain gücünü kullanarak kan yağmuru yağmasını sağlayın. İlik damla düştüğü anda Scarecrow grubunuza katılacaktır.



Dragoon



Bu bölümün ana amacı Dragoon'un serbest kalmasını sağlamak ama bu pek de basit değil. Öncelikle etrafta bir süre gezinin, insanları biraz korkutun ve plazma gücünü toplayın. Ara demo girip de dikkatimizi değiştirmeye çekince hemen değiştirmenin arka tarafına Blue Shadow'u bağlayın ve Obsession gücünü kullanarak insanları değiştirmeye doğru çekin. Weatherwitch'in Siren Song gücü de burada işe yarayabiliyor. İnsanlardan biri değiştirmeye baktığında asıl iş başlıyor, onu Dragoon'dan korumanız lazım. Bunun için de Dragoon'un geçeceği yola Banzai'yi yerleştirin ve Dragoon ekrana girer girmez Quake gücünü kullanın. Şansınız varsa o kişi mezarı gidip Dragoon'un kellesini yerleştirerek ve Dragoon emrinize girecek.

Ghostbreakers

Esir Ruhlar



Banzai



Banzai'yi bu karakolda geçen son bölümde kurtarmıştık. Ama kurtarmadıysanız da Windwalker'la yan



Windwalker

yana hücrelerde olduğundan ikisini de aynı yöntemle kurtarabilirsiniz. Windwalker'ın tutulduğu hücrenin sarı bir kalkanla kaplı olduğunu görürüz ve oraya giden kabloların rengi mavi. Bu kalkanı kurtulmak için, kalkanı oluşturan aygıtın bulunduğu odaya istemek gerekiyor. Bunun için ilk olarak resimdeki şaltere elektrik hayaletlerinden biriyle bağlanıp havalandırmanın yönünü değiştirin. Sonra da binanın dışına çıkın ve havalandırma fanlarının önünde Sparkle'in Inferno gücünü kullanın. Sıcak hava odaya dotacak ve aygıtın olduğu odanın kalkanı kalkacaktır. Artık aygıtı bir elektrik hayaletle bağlanıp sigortalarını patlatabilirsiniz.

Full Mortal Jacket

Esir Ruhlar



Wisakejak



Wisakejak da Harriet gibi iğinc bir hayvan hayalet. Onun serbest kalması için bağlı olduğu tahtanın yanması gerekiyor ama dikkat ederseniz etrafta bir ateş hayaletini bağlayabileceğiniz hiçbir yer yok. Bu iş için Wisakejak'ın Trojan Gift gücünü kullanacağız ama o gücü kullanmak için oldukça fazla plazma gücüne (240) ihtiyaç var. Yeterli güce eriştiğinizde Trojan Gift kullanarak yerde bir hediye yaratın. Bu hediyeye aynı anda dört hayalet bağlayabilirsiniz ama bizim ihtiyacımız olan sadece Arclight'ın (veya Firetail'in) bağlanması. Bonfire gücünü kullandığınız anda Wisakejak kurtulacaktır.

Enter the Matrix

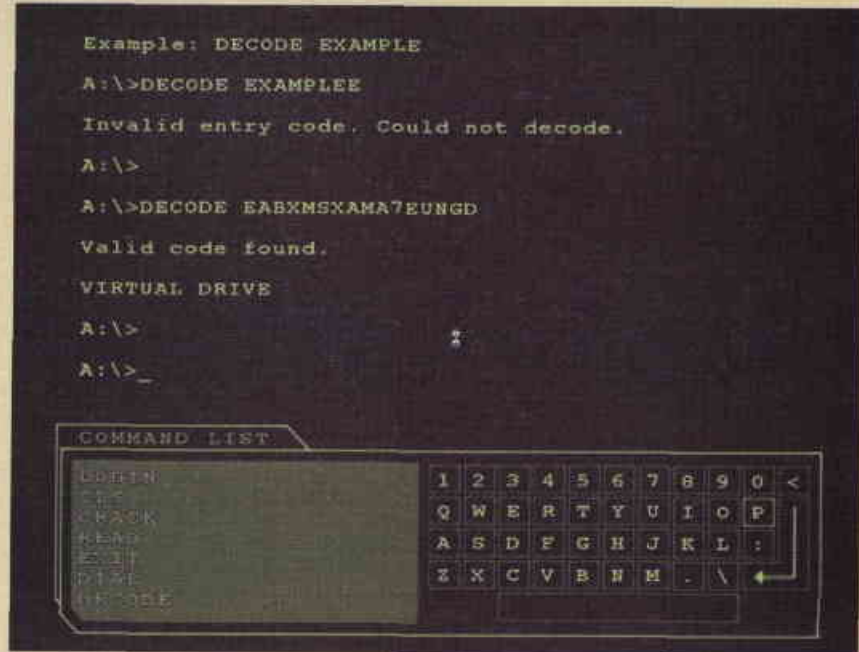
"Hacking" alt oyununun tam çözümü

Eser Güven | eser@level.com.tr

Eminim hepiniz oyunun ana menüsündeki Hacking seçeneğinin ne işe yaradığını merak etmiş ve kurcalamışsınızdır. Hacking seçeneğini seçip de bir kayıt dosyasına tıkladığınızda DOS benzeri bir pencere açılıyor ve burada çeşitli işlemler yapabiliyorsunuz. İlk başta yapabileceğiniz oldukça sınırlı olsa da, hack işleminde ilerledikçe önünüze oyunla ilgili yeni şeyler çıkmaya başlayacak. Bu kısa rehberde size Hacking ile ilgili şu an mevcut olan tüm bilgileri vermeye çalışacağım.

İşe kayıt dosyamızı seçerek başlıyoruz. Karşımıza çıkan ekrana ben benzerlikten dolayı DOS ekranı diyeceğim, yanlış anlamayın :) DOS ekranında ilk olarak A: sürücüsünde bulunuyoruz. Henüz hiçbir komutu bilmediğimizden HELP DIR yazalım. Böylece ilk komut olan DIR, alt kısımdaki bilinen komutlar listesine eklenmiş olacak. Şimdi DIR A:\ yazdığınızda A: sürücüsünün içinde hangi klasörlerin olduğunu göreceksiniz. Bu sürücüde TOOLS, SYSTEM ve TEXT klasörleri bulunuyor. Bu klasörlerin içerisine de DIR komutunu kullanarak bakabiliyoruz. DIR A:\TOOLS yazdığınızda TOOLS klasörünün altındaki programların listesini göreceksiniz: VIBRATION.EXE, CHEAT.EXE ve BEEP.EXE. Bu programları çalıştırdığınızda bilinen komutlar listesine eklenecekler ve çalıştırmak için oradan da seçebileceksiniz. VIBRATION komutu oyun kontrolörünün titreşimini ayarlamak için kullanılıyor ama PC'lerde bir işe yaradığı söylenemez. BEEP komutu yanına yazdığınız sayıları nota olarak çalışıyor, CHEAT komutu ise hile kodları girmenizi sağlıyor. Nette sürekli olarak yeni hile kodları bulunabiliyor ama bunların çoğunun çalışmadığı rapor edilmiş. Çalıştığı bilinen kodlar şunlar:

0034AFF – Tüm silahlar açılır
13D2C77F – Bonus bölüm açılır (Spark's Construct)
1DDF2556 – Sınırsız cephane verir.
69E5D9E4 – Sınırsız Focus sağlar
7867F443 – Logos hızını artırır
7F4DF451 – Sınırsız sağlık verir
D5C55D1E – Multiplayer dövüşlerini açar
FFFFFFF1 – Görünmezlik sağlar



DIR A:\SYSTEM yazdığınızda sistem komutları öğreneceksiniz. Bunlar arasında bize en gerekli olanlar READ, EXIT ve LOGIN komutları. READ komutu bulduğunuz metin dosyalarını okumanızı sağlıyor, EXIT komutu ile DOS ekranından çıkabiliyor ve kaldığınız yeri kaydedebiliyorsunuz, LOGIN komutu ise ikinci sürücüye bağlanmamızı sağlıyor. Şimdi READ komutunu kullanarak

A:\TEXT dizinindeki dosyaları okuyun (ör: READ A:\TEXT\NOTE2.TXT).

LOGIN yazın ve şifre olarak GUEST girin. Böylece B: sürücüsü açılacak. (LOGIN komutuyla birlikte şifre olarak FREEMIND veya COWBOYCURTIS kullanırsanız Morpheus'tan mesaj alabilirsiniz.)

DIR B:\ yazdığınızda göreceğiniz klasörlerden en önemlisi TOOLS klasö-



rü. Diğer klasörlerde oyunla ilgili resimler, videolar vs. bulunuyor. DIR B:\TOOLS yazdığınızda ise size beş haneli bir şifre sorulacak. Bu beş haneli şifre 1 ve 0 sayılarından oluşuyor, herhangi bir şifre girdiğinizde bilgisayar size kaç rakamın yerinin doğru olduğunu söylüyor (klasik sayı tahmin oyunu yani). Doğru şifreyi girince TOOLS klasörünün içeri görebiliyorsunuz. Buradaki önemli komutlar ise şunlar: DROP komutu ile oyunun çeşitli yerlerine silah bırakabiliyorsunuz, DECODE komutu bulmuş olduğunuz şifreli kelimeleri deşifre etmenize yardımcı, VIRTUAL komutu sanal diske girmenizi sağlarken, TRACEKILL komutu sanal diske girerken yakalanırsanız izinizi kaybettirmeye yardımcı. Bilinen DROP şifreleri şunlar:

- DROP JXTRR10 – Kanalizasyon Kanalı
- DROP PNSRZ10 – Kuzey Meydanı
- DROP RKHMS10 – Havaalanı Tüneli
- DROP JDZMT10 – Şatonun 2. Katı
- DROP ZKHBD10 – Şatonun Avlusu
- DROP RHFTQ10 – Gökdelen
- DROP ZSZQH10 – Çin Mahallesindeki Depo
- DROP JDHQL10 – Enerji Santralindeki Trafo
- DROP B1AXXF2 – 2. Kattaki Posta Kutusu

DECODE ile kullanılacak kelimeler ise şimdilik şunlar: IADYSFNVC, DCAYOE7VDSZZCKO, EABXMSXAMA-7EUNGD ve ECHUMXBIAOEF.

VIRTUAL komutunu girdiğinizde ilk olarak FROZENFISH şifresini yazın. Şimdi zaman dolmadan şekil bulmacasını çözmeniz gerekecek. Bulmacayı çözdüğünüzde eğer RED yazarsa bu kısmı geçtiniz demektir. BLUE yazarsa hemen TRACEKILL yazarak izinizi kaybettirin. BLACK yazarsa ekran resetlenecek ve her şeye yeniden başlamanız gerekecek.

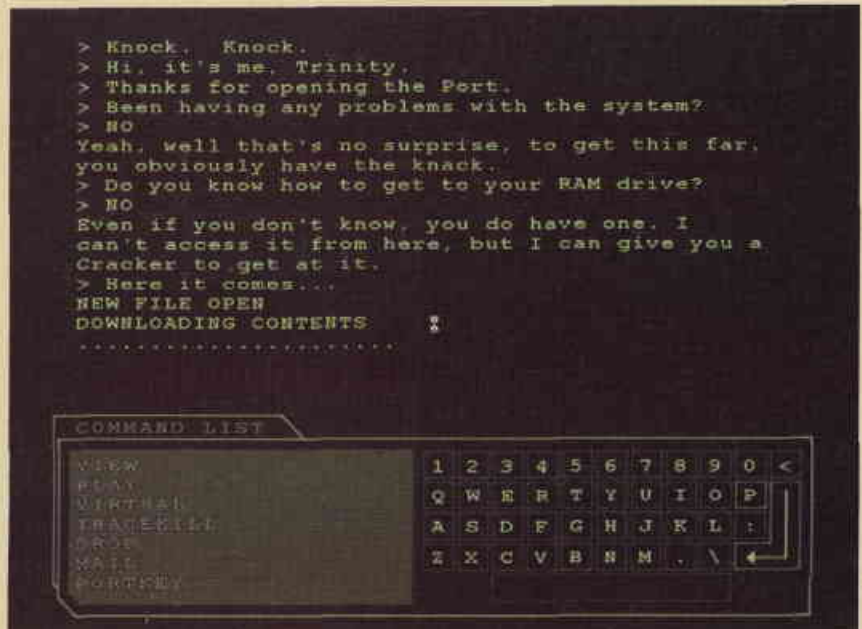
Sanal diske bakmak için DIR V:\ ya-

zın. TOOLS klasöründe iki tane program var: ROOTSEARCH ve DIAL. ROOTSEARCH yazdığınızda yeni bir şifre öğreneceksiniz: THISISNOTREAL. ROOT klasörüne baktığınızda ise MAIL ve PORTKEY komutlarını bulacaksınız. MAIL komutunu girince şifre istenecek, az önce öğrendiğiniz şifreyi yazınca postalarınıza erişeceksiniz. Postada arayabileceğiniz telefon numaraları var, bunları da DIAL komutunu kullanarak arıyorsunuz. Postadaki ilk iki numara bağlanmıyor, üçüncüsünü girince Morpheus'un mesajını, sonuncusunu girince ise Trinity'nin mesajını duyacaksınız ve Trinity size 942 nolu porta bağlanmanızı söyleyecek. DIAL ile birlikte kullanabileceğiniz daha fazla numara olduğu yayılan haberler arasında. Ama bunlar arasında kesinleşmiş tek numara oyun sırasında bir duvarda yazılı gördüğünüz 001-949-555-0101. Bu

numarayı aradığınızda filmde içimizi eriten Persephone'un mesajını alacaksınız :)

PORTKEY 942 yazınca Trinity ile bağlantı kurulacak. Ona verdiğiniz cevaplar önemli değil, rahat olun :) Konuşmanız bitince bilgisayarınıza CRACK komutu yüklenmiş olacak. CRACK 8RAM yazarak RAM sürücüsünü için. DIR RAM:\ yazınca üç klasör göreceksiniz: TRINITY, PROG ve BIO. Eğer Hacking seçeneğine girdiğinizde oyunu bitirdiğiniz kayıt dosyasını seçtiyseniz PROG klasörünün içinde SWORD.DSK isimli bir dosya olacak. TRINITY klasöründeki TRAINING komutuyla bu dosyayı çalıştırabilirsiniz (TRAINING RAM:\TRINITY\PROG\SWORD.DSK). Bunu yaptığınızda oyunda kılıç kullanabiliyorsunuz.

Şimdi TRINITY klasörünün içindeki HANDSHAKE komutunu kullanın. Logos'a bağlanacak ve Spark ile konuşacaksınız. Ona da istediğiniz gibi cevap verebilirsiniz. Konuşmanız bittiğinde DIR LOGOS:\ yazarak onun bilgisayarına bağlanın. SPARK klasörüne geçin ve EMP programını çalıştırın. Yine ufak bir sohbet katılacaksınız ve Neo'nun mesajını dinleyeceksiniz. Böylece Hacking kısmının ana kısmını tamamlamış olacaksınız. Bundan sonra tekrar Hacking kısmına girerseniz önceden öğrendiğiniz komutları kullanarak resimlere, videolara vs. bakabilir, çeşitli hile kodları girebilir ve hatta DECODE komutunun çözebileceği yeni şifreli kelimeler arayabilirsiniz. Bu tür bilgilere ulaştıkça sizlere bildirmeye çalışacağız. Şimdilik söylenecek tek kelime kalıyor: Farewell!



hilekâr

Hile yapmayın dedim!!!

The Hulk

1. Oyun sırasında bir Terminal bulun ve aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
FIFTEEN	Desert Battle filmi
SANFRAN	Hulk Transformed filmi
PITBULL	Hulk vs. Hulk Dogs filmi
JANITOR	Gray Hulk
NANOMED	Hulk Movie FX

2. Kod'ları girmek için Options'tan Code menüsüne gidin. Daha sonra Options-Special Features-Cheats yolundan hileleri aktif hale getirin.

Kod	Sonuç
GMMSKIN	Yenilmezlik
FLSHWND	Sağlığı yenileme
ANGMNGT	Max için Rage Meter
GRNCHTR	Sınırsız devam etme hakkı
HLTHDSE	Çift sağlık paketi
BRNGITN	Düşmanlar için çift sağlık paketi
MMYHLP	Düşmanlar için yarım sağlık paketi
FSTOFRY	Öldürücü yumruk
BRCESTN	Bulmaca çözme
NMBTHIH	Skor listesini sıfırlar
TRUBLVR	Tüm bölümler

3. args.txt adında bir dosya oluşturun ve bu dosyayı oyunu kurduğunuz dizine atın. Daha sonra aşağıdaki parametrelerden birini oluşturduğunuz dosyaya yazın. Daha sonra oyunu normal bir şekilde başlatın.

Parametre	Sonuç
-supersoak	Her şey
-soak	İk bölümden başlama
-fesoak	Özel özellikler

Restaurant Empire

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını oyun sırasında uygulayın:

Sonuç	Tuş kombi.
100000 dolar	ALT + Shift + C
Senaryoyu kazanma	ALT + Shift + M
Dükkan upgrade'i	ALT + Shift + E
Yemek rating'ini %10 artırır	ALT + Shift + F



Enter The Matrix

Hack ekranına gidin ve Cheats ekranına girin. Daha sonra aşağıdaki kod'ları yazın.

Sonuç	Kod
Tüm silahlar ve ateş gücü	0034AFFF
Bonus test bölümü	13D2C77F
İki kat daha fazla hız	FF00001A
Sınırsız cephane	1DDF2556
Sınırsız focus	69E5D9E4
Görünmezlik	1DDF2556
Sınırsız sağlık	4516DF45
Düşük yerçekimi	BB013FFF
Sessiz mod	FFF0020A
Turbo mod	7F4DF451

Silah "Drop Code"ları

Drainage Canal	DROP JXTRR10
North Concourse	DROP PNSRZ10
Airport Tunnel	DROP RKHMS10
2nd Floor West	DROP JDZMT10
Courtyard	DROP ZKHBD10
Skyscraper	DROP RHFTQ10
Warehouse	DROP ZSZQH10
Transformer	DROP JDHQL10



Spy Hunter

Tüm arabalar, tüm yollar, cephane ve sağlık için yeni bir profil yaratıp ismini GDOG57 olarak belirleyin.



Spooky Castle

Oyun sırasında aşağıdaki kod'lardan birini yazın.

KABLOOIE	Devasa patlama
HAMMERSPLEASE	Maksimum güç
ZAPPO	O anki bölümü kazanma
ZOOL	Anahtarları tamamlar
MEDIC	Tem sağlık
AGUA	Suda ve lavda yürüebilme yeteneği
BARRIER	Kalkan

BloodRayne

Options-Cheats'teki kelimeleri aşağıdaki uzun kod'lardan biriyle kombine edin.

TRIASASSINDONTDIE	God mod
LAMEYANKEEDONTFEED	Sağlığı yeniler
ANGRYXXXINSANEHOOKER	Bloodlust'ı doldurur
INSANEGIBSMODEGOOD	Gore mod
DONTFARTONOSCAR	Düşmanları dondurur
JUGGYDANCESQUAD	Juggy mod
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE	Zaman
SHOWMEMYWEAPONS	Silahları gösterir
ONTHELEVEL	Bölüm seçme



GTA: Vice City

Aşağıdaki kod'ları oyun sırasında girin.

Kod	Sonuç
THUGSTOOLS	Serseri silahları
PROFESSIONALTOOLS	Profesyonel silahlar
NUTTERTOOLS	İlginç silahlar
PRECIOUSPROTECTION	Tam zırh
ASPIRINE	Tam sağlık.
YOUWONTTAKEMEALIVE	Aranma derecenizi artırır
LEAVEMEALONE	Arama derecenizi azaltır
APLEASANTDAY	Güzel hava
ALOVELYDAY	Açık hava
ABITDRIEG	Bulutlu hava.
CATSANDDOGS	Yağmurlu hava
CANTSEEATHING	Sisli hava
LIFEISPASSINGMEBY	Zamanı hızlandırır
BIGBANG	Tüm araçları patlatır
FIGHTFIGHTFIGHT	Yayalar isyan çıkarır
NOBODYLIKESME	Yayalar size saldırır
OURGODGIVENRIGHTTOBEARMS	Silahlı yayalar
ONSPEED	Daha hızlı yürüme
BOOOOOORING	Daha yavaş yürüme
COMEFLYWITHME	Uçan arabalar
ICANTTAKEITANYMORE	İntihar
GREENLIGHT	Tüm trafik ışıkları yeşil olur
MIAMITRAFFIC	Hızlı trafik
TRAVELINSTYLE	Uçan arabalar
PANZER	Tank verir.
THELASTRIDE	Ufak bir araba verir
ROCKANDROLLCAR	Limuzin verir
RUBBISHCAR	Çöp kamyonu verir
BETTERTHANWALKING	Caddy verir
LOOKLIKELANCE	Lance skin'i
MYSONISALAWYER	Lawyer skin'i
ILOOKLIKEHILARY	Hilary skin'i
ROCKANDROLLMAN	Rock 'n' roll skin'i
ONEARMEDBANDIT	Haydut skin'i
IDONTHAVETHEMONEYSONNY	Mafiosi skin'i
WELOVEOURDICK	Scottish skin'i
GETTHEREQUICKLY	Arabanız olduğundan daha hızlı hareket eder
GETTHEREVERYFASTINDEED	Arabanız iki kat daha hızlı hareket eder
GETTHEREAMAZINGLYFAST	Arabalar gidebileceği son hızda gider
FANNYMAGNET	Silahınızla birisine hedef alınca herkes hedef aldığınız şeye saldırır
CHEATSHAVEBEENCRACKED	Ricardo Diaz skin'i
CERTAINDEATH	Tommy sigara içmeye başlar
CHICKSWITHGUNS	Bikinili kızlar silahlanır (onları öldürdüğünüz zaman silahlarını alabilirsiniz)
IWANTITPAINTEDBLACK	Kara trafik
MIAMITRAFFIC	Ağır trafik
SEAWAYS	Arabalar denizde yüzer
GRIPSEVERYTHING	Arabaların yer tutuşu artar
AHAIRDRESSERSCAR	Pembe arabalar
CHASESTAT	İstatistikler
DEEPFRIEDMARSBARS	Tommy şişmanlar
LOADSOFLITTLETHINGST	Tekerlek boyutunu değiştirir
PROGRAMMERTommy'nin kolları ve bacakları inceler	
HOPINGIRL	Yayalar sizin arabanıza biner



Tropico 2: Pirate Cove

Oyun sırasında CTRL ve SHIFT tuşlarına aynı anda bastıktan sonra aşağıdaki kod'lerden birini girin.

Kod	Sonuç
booty	2000 altın
timber	Ağır hareketler
britinv	İngiliz saldırısı
frenchinv	Fransa saldırısı
loseit	Oyunu kaybetme
winit	Oyunu kazanma
goape	Çılgın korsanlar
goforit	Tutuklular hapisneden kaçmaya çalışır



Blitzkrieg

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lerden istediğiniz birini girin. Hile mod'unu aktif hale getirmek için @Password("Panzerklein") yazın.

Kod	Sonuç
@God(0,1)	God mod.
@Win(0)	Savaşı kazanma



X2: Wolverine's Revenge

Hileyi aktif hale getirmek için ana ekrana gidip sırasıyla; yumruk, his (Enter), yumruk, his, yumruk, his, yumruk ve yumruk tuşlarına basın. Eğer bu işlemi doğru olarak yaparsanız bir ses efekti duyacaksınız. Tekrar; yumruk, his, yumruk, his, yumruk, yumruk, his, yumruk ve yumruk tuşlarına basın. Bir ses daha duyacaksınız. Bu sesi duyduktan sonra eğilme tuşuna basın. Eğer bu işlemleri doğru bir şekilde yaparsanız, ana ekranda bölümlerin tamamı seçilebilir hale gelecek ve oyunu durdurduğunuz zaman bir hile ekranı açılacak.

Star Trek: Elite Force 2

Oyunu +set ui_console 1 +sv_cheats 1 parametresiyle çalıştırın (Tarfif: Bir kısayol yarattıktan sonra kısayola sağ tıklayın ve Properties'i seçin. Kısayol yolunun sonuna +set ui_console 1 +sv_cheats 1 parametresini ekleyin, mesela C:\Program Files\Activision\Star Trek Elite Force II\EF2.exe +set ui_console 1 +sv_cheats 1)

God mod, cephaneler ve silahlar

Gemi dışındaki görevlerden birinde ` tuşuna basın (1'in sağı). Daha sonra god mod için `god`, cephane ve silahlar içinse `give all` yazın.

Ayrıca;

Hileyi devre dışı bırakmak için... - sv_cheats 0

Hayalet mod'u için... - noclip

Tam zırh ve cephane için... - undying

Düşmanların sizi görmemesi için... - notarget

Yerçekimini değiştirmek için... - g_gravity #

Kendinizi öldürmek için... - kill

... Parametreleriyle oyunu başlatın.



Big Biz Tycoon 2

Çok fazla para için oyunu mo_money parametresiyle başlatın (C:\BigBizTycoon2\BigBiz2.exe mo_money).



hilekâr

Hem hile yapıp hem Caigon kullanmazsanız PS2'nizin rezistansı kireçlenir. -Caigon Sandler, PS2 Bakım Uzmanı

Midnight Club II

Tüm araçlar ve şehirler Options ekranına gidin. Aşağı inip cheat ekranını bulun ve pennyThug yazın (T harfi büyük olmalı)
Zorluğu değiştirme Options ekranına gidin ve Cheat Codes'a girip howhardcanitbe[x] yazın. X yerine 0 ile 9 arasında bir sayı girin.

Çılgın silahlar Arabanızdaki makineli ve roket atarı almak için Cheat Codes ekranına gidin ve savethekids yazın. Daha sonra oyun sırasında yeni silahlarınızı kullanmak için R3 veya L3'e basın.
Hasarı kapatma Cheat Codes ekranında "gladiator" yazın.

Tüm arabalar Arcade mod'undaki tüm arabaları açmak için Cheat Codes ekranında rimbukt yazın.



Time Splitters 1

Bölmeleri belirtilen zamanlarda bitirebilerseniz yeni hileler ve karakterler açılacak.

Tomb

Easy 1 dakika (paintball hilesi)
Normal 2 dakika 35 saniye (priestess)
Hard 2 dakika 20 saniye (mumya)

Chinese

Easy 1 dakika (Çinli garson)
Normal 2 dakika 35 saniye (silah sesi)
Hard 6 dakika 5 saniye (Mr. Big)



Enter The Matrix

1. Dikkat! Bu hile oyunun bazı bölümlerinin kilitlenmesine sebep olabilir! Hack kısmına gidip A> komutuna geçip cheat.exe yazın. Bu işlem, cheat menüsünü aktif hale getirecek. Şimdi aşağıdaki kod'ları kullanabilirsiniz.

Kod	Sonuç
034AFF	Tüm silahlar
13D2C77F	Bonus bölüm
FFFFFFF1	Görünmezlik
7867F443	Hızlı logo'lar
1DDF2556	Sınırsız cephane
69E5D9E4	Sınırsız focus
D5C55D1E	Multiplayer
7F4DF451	Sınırsız sağlık
FFF0020A	Focus'u yeniler
4516DF45	Düşmanlar sizi duymaz
FFFFFFF1	Düşmanlar sizi farkedemez
FF00001A	Turbo mod
BB013FFF	Düşük yerçekimi

2. Hack ekranında LOGIN yazın. Komutlar listelendiği zaman klik'leyin. Daha sonra Morpheus'un konuşmalarını duymak için COWBOYCURTIS veya FREEMIND yazın. Farklı konuşmalar duymak için diğer numaralara basabilirsiniz.

3. The Matrix. Revolutions fragmanı için oyunu bitirin.



The Hulk

PC versiyonu için verdiğimiz kod'lar PS2 versiyonunda da aynen çalışıyor (txt dosyası oluşturma hilesi hariç tabii ki).



Soul Calibur II

1. Sophitia'yla oynamak için Weapon modunda Sophita'nın ufak kardeşine vurun.

2. Bonus karakterler, bölümler ve oyun mod'ları için Weapon Master Mod'u bitirin. Bu mod'da bir karakteri öldürdüğünüz zaman karakterler tüm mod'lar için açılacak. Açabileceğiniz karakterler ise şunlar: Cervantes, Charade, Lizard Man, Seung Mena, Yoshimitsu.



Colin McRae Rally 3

Aşağıdaki kod'lar ancak Bonus kod'uyla (1154) birlikte yazıldığı zaman kullanılabilir.

Sonuç	Kod
Tüm arabalar	WWACNU
Tüm zorluk dereceleri	AUNAMA
Tüm bölümler	UZVLLB
Tüm yollar	XWUDBU
Baja Buggy	PHOUOT
Battle Tank	ZHUUR
Hovercraft	MHXIPE
Jet	LDWWOH
RC arabaları	AQVATU
Süper focus	UYNFVA



ÖZEL İNCELEME

Minima XPC

Daha küçük, daha sessiz, daha şık bir PC ister misiniz? Dezavantajları da var tabii. Biraz zor bir karar. Size yardımcı olmak için bir Mini PC'yi derinlemesine inceledik.



Haberler

İnternetimiz düzeldi, Mac PC'leri geçti, NV40 geliyor, Xbox 2'ye ise daha çok var. Peki Bush nasıl düştü bu Segway'den?

özel inceleme

Minima XPC sf 100

Donanım dünyasının yeni trendi mini PC'lere bir göz attık. Bu sistemler oyunculara gelmez mi, yoksa bizim için yaratılmış harika LAN Party sistemleri mi?

incelemeler

Kodak EasyShare LS443

Kullanımı en pratik kamera ile hem resim çekin hem de hemen paylaşın.

Teac Powermax 1800

Teac'ın yeni 5.1 sistemi hesaplı bir sistem arayanlar için.

inno3D Tornado GeForce FX 5600

Ekran kartı piyasasının yeni isminin iki FX 5600 modelini inceledik.

Onixon DC230

Hem kaliteli hem hesaplı bir dijital kamera.

Codegen MP3 Player

Benzerlerinden farklı ve hesaplı bir MP3 çalar.

Abit IS7-G

Abit'in 1856 çipli yeni anakartı oyuncular için özel olarak hızlandırılmış.

sf 98

Acer C100

Hem dizüstü hem de tablet bilgisayar. Peki bununla oyun oynanır mı?

Beklin USB 2.0 Drive Bay

Dışarıdan bir cihaz bağlamadan USB port sayınızı arttırabilirsiniz.

Hyundai Bluetooth Kulaklık

Telefonun Bluetooth bağlantısı üzerinden kulaklık kullanmak isteyenler için.

Creative PC-Cam 350

Creative'in son modeli daha da gelişmiş.

Microsoft Intelli Explorer 3.0

Oyuncular için ideal bir mouse. Microsoft'un en iyisi.

Thermaltake Blue-Eye

Bilgisayarınızı hem soğutun hem renklendirin.

Vantec Nexus Fan Controller

Fanlarınız çok mu gürültü yapıyor? Gelin seslerini keselim.

sf 102

sf 102

sf 103

sf 103

sf 104

sf 104

ez's zone

Radeon 9500'ü olanlara müjde.

Basit bir iki modifikasyonlar kartınızı Radeon 9700 yapıyoruz.

donanım pazarı

teknik servis

Jesuskane bu ay da dertlerinize derman olabilmek için kendini helak etti.

sf 105

sf 106

sf 106

sf 106

sf 107

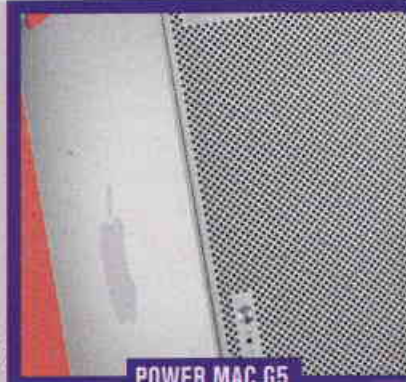
sf 107

sf 107

sf 108

sf 109

sf 110



POWER MAC G5



KODAK EASYSHARE LS443



EZ'S ZONE

Yaz Rehaveti

Nihayet havalar ısındı, sivrisinekler yuvalarından çıkıp vampircilik oynamaya başladı. Artık tatil zamanı. İş gücü bırakıp yayılmalı, işleri yavaşlatmalı, satışlar düşer zaten... Ama hem bizim için hem de donanım üreticileri için durum tam tersi. Yeni ekran kartları, anakartlar, işlemciler... Teknoloji yaz nedir bilmiyor. Ben geçen ay tatil yapın dememiş miydim bunlara? Bak yine bir dolu yeni ürün çıkmış. Nerede benim kızılık sopam, nerede uçurtmam telde takılı?

msnmessenger6.0



MSN Messenger'in yeni sürümü gerçekten çok iyi. Mesajlaşmayı daha keyifli hale getirmenin yanı sıra karşınızdaki kişi ile yeni şeyler paylaşabilmenizi sağlıyor. Mesela karşılıklı Tic Tac Toe veya Bejeweled oynayabiliyorsunuz. Birlikte Web'de sörf yapabiliyorsunuz. Ayrıca Messenger 6 ile mesaj ekranına geri plan koyabiliyor, kendi küçük bir resim veya avatarınızı yerleştirebiliyorsunuz. Mutlaka deneyin seveceksiniz.

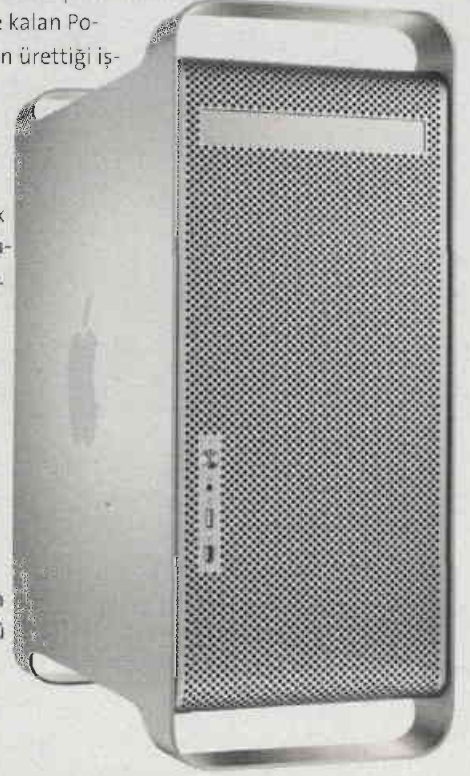
internetimiz düzeldi

Gözümüz aydın

Geçen ay Cezayir premisi ile cehenneme dönen online mevcudiyetimiz, hasarlı fiber hatlarının düzeltilmesi ile 19 Haziran'da normale döndü. Üstelik yurt dışı çıkış kapasitemizde 1.132 Mbps'den 2.132 Mbps'e çıktı. Yani İnternet eskisinden de hızlı. Belki FPS'leri yurtdışı server'larda oynamak hala zor ama Devasa Online oyuncularının yüzü gülmüş gibi.

Yeni sistemler 64-bit en hızlısı mac?

Apple yeni Power Mac G5'leri tanıttı. Uzun süredir Motorola'nın ürettiği işlemcilerle performans olarak PC'lerin gerisinde kalan PowerPC'ler bu sefer IBM'in ürettiği işlemcilerle sıkı bir dönüş yapıyor. 64-bit'lik yeni PowerPC 970 işlemcisi 1.6GHz ila 2GHz hızları arasında çalışıyor. Ancak Apple 2005'de 5GHz'i yakalayacaklarını söylüyor. Power Mac G5 yüksek performans için Serial ATA, 1GHz işlemci veriyolu, 8GB'a kadar RAM desteği gibi özelliklerle donanmış. En yüksek model çift 2GHz 64-bit işlemci ve Radeon 9600'e sahip. Apple'ın iddiasına göre bu sistem şu an dünyanın en güçlü masaüstü bilgisayarı.



yenisamsungtv'ler

Projeksiyon TV'lerde bir numara olan Samsung, LCD teknolojisini de kullandığı yeni TV'leri ile hem projeksiyon TV'lerin ebatlarını küçülttü hem de kalitesini geliştirdi. Normal televizyonlardan daha az yer kaplayan yeni modeller LCD-PRO TV olarak anılıyor. 109 ila 155 ekran arasında değişen ekranlar 120x1024 çözünürlüğü de destekliyor ve kontrast oranları 750:1. Yeni TV'ler hem TV-Out'la hem de Playstation 2 ile kullanmak için mükemmel gözüküyor. Tabii parası olanlara : (

donanımdünyasından kısa haberler

Nokia'nın ilk 3G'si Piyasada

Darısı hatların başına

3G yakın zamanda cep telefonlarında yeni standart haline gelecek. Halen kullandığımız GSM sistemini daha gelişmiş olan WCDMA ile değiştirecek olan 3G'nin kullanılabilmesi için hem operatör alt yapısının hem de telefonların değişmesi gerekiyor. Elbette bu biraz zaman alacak. Ancak cep telefonu üreticileri 3G telefonlarını piyasaya sürmeye başladı bile. NEC ve Motorola'nın ardından Nokia da ilk 3G telefonu 6650'yi Japonya'da piyasaya sürdü (WCDMA orada halen kullanılıyor). 6650

ile küçük video klipler çekip WCDMA sayesinde mesaj olarak yollayabiliyorsunuz.

Maxtor'dan Serial ATA Hem de 250 Gigabyte

Maxtor'da nihayet Serial ATA sabit disklerini piyasaya sürmeye başladı. İlk modeller 80Gb ve 120GB kapasitesinde. Ancak bu ayın ortalarında firma 250GB'lık Serial ATA modellerini de piyasaya sürecek. Serial ATA ayardır anakart üzerinden destekleniyor olmasına karşın Seagate dışındaki firmalar SATA sabit disk üretme konusunda çekingen davranıyorlar.

Athlon 64'ün Yolu

Bakalım hedefleri tuturabilecekler mi? AMD'nin Athlon 64 için hazırladığı yol haritaları İnternete sızdı. Buna göre AMD, 2004'ün 3. çeyreğinde Athlon 64 4300+'ı piyasaya sürmüş olacak. İlk Athlon 64'ler yılbaşından önce 3100+ (1.8GHz) ve 3400+ modellerinde piyasaya çıkıyor. 2004'ün ilk aylarında 64-bit destekli Windows ile birlikte 3700+ (2.4GHz), son aylarında ise 0.09 teknolojisi ile üretilen 2.8GHz hızındaki Athlon 64 çıkmış olacak. Bildiğiniz gibi AMD uzun süredir işlemcilerle saat hızlarına göre değil kendi perfor-

athlonxp iini yeni ipset

VIA KT400 bazı uyum sorunları ve eksik zellikleri yznden VIA, Athlon XP destekli anakart ipsetleri konusunda NVIDIA'nın nForce2'sinin gerisinde kalmıřtı. Yeni KT600 ile VIA reketi kızıřtırıyor. KT600'n KT400'den

farkı Barton'un 400MHz FSB'sini desteklemesi, entegre Serial ATA desteęi, 6 yerine 8 adet USB 2.0 portuna sahip olması ve RAID desteęi. Ayrıca KT600 FastStream64 isimli daha geliřmiř bir hafıza kontrolrne sahip.



Xbox 2 ne zaman?

Kiminle birlikte?

Microsoft'un CEO'su Steve Ballmer geen ay Japonya'da dzenlenen bir basın toplantısında Xbox 2'nin 2006'da piyasada olacaęını sylemiř, Sony'nin 2005'de Playstation 3' piyasaya srmeyi planladığı biliniyor. Ancak PS 3'de kullanılması planlanan Cell ipsetinin 2008'den nce hazır olmayaaęı ortaya ıkınca bu planlar tehlikeye girdi. Microsoft buna

gvenerek Xbox'ı daha uzun sre piyasada tutup zararını kapatmaya alıřıyor olmalı. Bu arada sylentilere gre Xbox 2'de ATI'nin iřlemcileri kullanılacakmıř, ATI Nintendo iinde alıřtığı iin bu kulaęa hoř gelmiyor. Dięer yandan NVIDIA ve MS'un iřbirlięinden karřılıklı olarak memnun olmamaları bu ihtimali glendiriyor.

Kaderi abisine benzemesin

nv40 busene ıkacak

FX5800 ile ATI'nin olduka gerisinde kalan NVIDIA farkı kapatmak iin ok alıřıyor. Bu ay iinde GeForce FX 5900 piyasada olacak. Radeon 9800' geebileceęi gibi gzkmese de aradaki farkı azaltacak. NVIDIA, NV40 kodlu yeni GPU'sunu da bu sene bitmeden ya da Ocak ayı iinde piyasaya srmeyi planlıyor. FX 5800'n bir istisna olduęunu ve 6 aylık rn dngsn bozmadıklarını savunan bir NVIDIA yetkilisi NV40'da mimarinin tamamen deęiřeceęi-



ni ve performansı iki kat artacağını belirtmiř. Bu iki katı muhabbeti pek tanidik deęil mi? Bu arada Detanator srclerinin yeni versiyonu 44.65 ortalıkta gezinmeye bařladı. Muhtemelen bu srcy ay iinde www.nvidia.com'dan ekebilirsiniz. 20MB'lık dosyayı ekemeyenler, eęer yetiřirse srcy gelecek ay CD'mizde bulabilirler.

8X BenQ DVD yazıcı

Kısa sre nce 4X DVD+R yazıcılarını piyasaya sren BenQ, Eyll ayında 8X hızındaki yazıcılarını da piyasaya sreceęini aıkladı. Firmanın DVD yazıcı konusunda nde gelen liderlerden olmadığını dřnnce Eyll ayında pek ok firmanın 8X modeller ile karřımıza ıkacaęını syleyebiliriz. Elbette bu da 4X modellerin ucuzlayıp daha alınabilir seviyelere inmesi demek.

ati ve creative birlikte

Elsa ve Hercules'in ardından ATI, Creative ile de bir anlaşma yaparak pazarını geniřletiyor. Creative'in profesyonel pazar dıřında da kendi GPU'larını reteceęi sylentilerini bořa ıkaran bu haber aynı zamanda Creative'in ekran kartı piyasasına saęlam bir dnř hazırlıęında olduęunu gsteriyor. Creative'in reteceęi Radeon 9800'ler sadece Asya-Pasifik pazarında satılacak. lkemizde bu merkeze baęlı olduęu iinde yakında yeni Creative ekran kartlarını piyasada grebiliriz.



mans deęerlendirmesine gre isim veriyor. Ancak bu performans deęerlendirmesinde bazı deęiřiklikler yaparak tartıřmalara yol atı. nk piyasaya yeni ıkan 3200+, 3000+ modeli ile saat hızı olarak ok az bir farka sahip (FSB'si yksek olsa da) ve bu yzden ok byk bir performans farkı yok. Bu yzden 3200+, 3.2GHz Pentium 4'den de aıka daha yavař.

Intel PCI Express'i Duyuracak

Intel 26 Temmuz'da Londra'da byk bir basın toplantısı ile PCI Express'i duyuracakmıř. Sistemimize taktığımız kartların (ekran kartı dahil) sistem ile ok daha hızlı veri iletiřiminde olmasını saęlayan PCI Express,

ile birlikte bilgisayarlarımızda kullanılan eski teknolojilerden biri olan PCI'a da veda etmiř olacaęız.

ATI'nin Yeni Srprizi: RS300

Kanadalı anakartlara merhaba

ATI'nin uzun sredir bir anakart ipseti reteceęini duyuyorduk. Nihayet firma rnle ilgili bazı bilgileri piyasaya srd. Sadece Pentium 4'ler iin ipset retecek olan ATI'nin Intel ile arasındaki anlaşmaya gre ATI ipsetli anakartların tm entegre grafięe sahip olacak. Yani nForce'larda olduęu gibi on-board ekran kartı olmayan modeller gremeyeceęiz.

ift kanal DDR400, AGP 8X, entegre ses ve

ethernet, gibi standart zelliklerle gelecek olan bu anakart grafik iřlemci olarak Radeon 9200'e sahip olacak. ipsetin ismi ise Radeon 9100 IGP.

Bush Segway'den dřt

Kısa srede Ortadoęu'da savařmadık lke bırakmayacaęından korkulan GWB'nin aslında bir Segway'e bile hakim olmadığı anlařıldı. Kk bir tatil iin baba Bush'un yanına giden Bush Jr, kullanmayı denedięi Segway'in zerine ıkmasıyla ařağı yuvarlanması bir oldu.

Kendi bilgisayar donanımı olan Segway'in zerinde dengenizi kaybetmek iin, bir hayli dengesiz olmak gerekiyor.

RESET POWER

MINIMA XPC

level hit

Fiyatı: **Modeline göre değişiyor**
www.minima-tech.com

Mini PC veya XPC olarak anılan yeni masaüstü sistemler bu aralar çok moda. Bugüne kadar onlarla ilgili bir şeyler yazmış olsak da derinlemesine inceleme şansımız hiç olmamıştı. Bu ay bir Mini PC'yi alıp en ince detayına kadar inceledik. Bu sistemlerin oyuncuların ilgisini çekip çekemeyeceğini değerlendirdik.

Nedir Mini PC?

Mini PC aslında yeni bir Barebone tipi. Bizde henüz yaygınlaşmamış olan Barebone kavramı dünyada oldukça popüler. Barebone'da bilgisayar kısmen toplanmış olarak satılır. Kasaya ek olarak anakart, CD-ROM, mouse, klavye ve hoparlör gibi kimi parçalar bu yarım sisteme dahildir. Alıcı kendi seçtiği işlemci, anakart, sabit disk gibi bileşenlerle sistemi tamamlar. Barebone'un farklı faydaları var. Mesela bilgisayarınız toplama olsa bile markalı bir PC gibi dışarıdan bütün parçaları birbiri ile uyumlu görünebilir. Veya anakart ve kasa birbirine uyumlu olarak üretilerek standart ATX kasalardan farklı çözümler üretilebilir. Bu sayede daha küçük bilgisayarlar üretilebilir ve günümüzdeki Mini PC'lerin gelişmesi de bu şekilde olmuştur.

Mini PC'nin Faydaları

Mini PC'nin açık olarak en büyük faydası az yer kaplayan, kolayca taşınabilen küçük ve şık olması. Ayrıca her Barebone için geçerli olan, kolayca toplanabilme özelliği de var. Bir barebone'u aldığınızda anakart monte edilmiş olduğundan sadece istediğiniz PCI kartları ve sürücülerini takarak kolayca kurabiliyorsunuz. Elbette mini PC'lerin dezavantajları da var. Mesela sadece bir AGP ve bir PCI slotları var, sadece bir sabit disk, bir 5.25" bir de 3.5" sürücü takabiliyorsunuz. Yani genişleme olanakları kısıtlı. Ayrıca güç kaynakları zayıf ve kasa içinde havalandırma güçlü değil. Anakartını upgrade etme şansınız da genelde yok. Alt alta dizince sanki dezavantajlar ağır basıyor gibi. Ama Mini PC'nin içine girdikçe pek de böyle olmadığını göreceksiniz.

Shuttle XPC

Bugün Mini PC diyince akla ilk olarak Shuttle'in XPC'si geliyor. Başka firmalar da Mini PC üretmeye başlamış olsa da bu işin öncülüğünü ve liderliğini en başından beri Shuttle yapıyor. Shuttle geçen ay 11. XPC Piyasaya çıkan son XPC modeli i865 (Spring-

dale) çipsetli. Mesela bu modele (SB61G2) bakarsak her hangi bir i865 sistemde olması gereken entegre ses, AGP portu ve Intel Extreme G2 entegre grafik, 4 USB portu, 2 IEEE1394 Firewire portu, 2 Serial ATA portu, entegre Ethernet, he-



men her şey mevcut. Peki sistemi ufaltmak için neler kırılmış? 5 yerine 1 PCI slotu var, ses kartına 5.1 ses çıkışı verilmemiş, paralel port yok. Bu eksiklikler içinde beni sadece PCI portlarının eksikliği rahatsız eder. Ama diğer yandan toplam 6 yüksek hızlı Plug and Play noktasına sahip

minima			
Model	SN41G2 Barebone	SB51G Barebone	SS51G Barebone
Fiyat	\$355 +KDV	\$310 +KDV	\$265 +KDV
Çipset	NVIDIA nForce 2	Intel 845GE	SIS651
Desteklediği İşlemci	AMD Athlon XP	Intel Pentium 4 HT	Intel Pentium 4 HT
Entegre Grafik	GeForce4 MX /Max 128MB, Çift Çıkış, TV-Out	Intel Extreme Graphics /Max 64MB	SIS315 /Max 64MB
AGP desteği	8X	4X	4X
DIMM slotu	2 x DDR400 (Dual DDR)	2 x DDR333	2 x DDR333 Yuva
PCI slotu	1 adet	1 adet	1 adet
Network	10/100Mbit Ethernet	10/100Mbit Ethernet	10/100Mbit Ethernet
Hızlı bağlantı noktaları	3 x Firewire, 6 x USB 2.0	3 x Firewire, 6 x USB 2.0	3 x Firewire, 6 x USB 2.0
Entegre Ses	6 Kanallı Ses, S/PDIF Çıkış	6 Kanallı Ses, S/PDIF Çıkış	6 Kanallı Ses, S/PDIF Çıkış
Soğutma Sistemi	ICE - Heat Pipe Soğutma	ICE - Heat Pipe Soğutma	ICE - Heat Pipe Soğutma



bir sisteme istediğiniz her şeyi dışarıdan bağlayabilirsiniz. Mesela şu an bu yazıyı yazdığım bilgisayarın 6 PCI portundan sadece bir tanesi dolu. Diğer yandan 8 USB yuvasının 6'sına bir şeyler takılı. Öyleyse kullanmayacağımız PCI slotlarıyla dolu büyük kasalardan neden kurtulmalıyız?

XPC'ler aynı zamanda oldukça da sessizler. Bunun sebebi kasanın içinde hem işlemci hem de kasanın geneli için tek bir fan bulunması. Shuttle bunu I.C.E Heat Pipe isimli özel bir sistem ile başarıyor. I.C.E Heat Pipe'da işlemcinin üzerinde büyük bir pasif soğutucu bulunuyor. Bu soğutucudan çıkan metal borudan yapılmış ısı kanalları ısıyı kasanın arkasındaki 8cm'lik fanın arkasında bulunan ızgaralara taşıyor ve ısı buradan atılıyor. Bu fan aynı zamanda kasanın içinde genel olarak bir hava akımı da yaratıyor. Böylece tek bir fanla hem işlemci hem de kasa sağlıklı bir derecede tutulabiliyor.

Minima XPC

Shuttle XPC hakkında genel bilgiler verdikten sonra gelelim incelediğimiz Minima'nın XPC'sine. Yeni kurulmuş olan Minima daha çok oyuncuları hedefleyen bir firma. Gerçi Minima XPC, ev & ofis kullanımını için tasarlanmış bir sistem. Ancak firma önümüzdeki ay Maxima XPC adında tamamen oyunculara özel bir XPC'yi piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Bizde onlardan performansı oyunlar için yeterli bir Minima XPC prototip hazırlamalarını istedik. Bu tip sistemlerde Barebone sabit olmasına karşın diğer bileşenler kolaylıkla değiştirilebilir. Bu yüzden kendi istediğiniz konfigürasyonda bir XPC sipariş edebilirsiniz.

Minima'nın incelememiz için yolladığı XPC'de Leadtek GeForce4 Ti4600 ekran kartı kullanılmıştı. Bu başta beni oldukça endişelendirdi. Çünkü GeForce4 Ti4600 hem çok güç tüketen hem de çok ısınan bir ekran kartıdır. Ancak sistemi kullan-



duğum sürece bu konuda bir sorun yaşamadım. Bunda ekran kartının kasa kapağının üzerindeki ızgara deliklerinin hemen yanında olması ve kasanın aliminyum olmasının büyük etkisi var.

Sistemde SS51G XPC barebone kullanılmıştı. SIS 651B çipseti kullanan bu model Hyper-Threading teknolojisini destekliyor. Sistemde 2.4Ghz Pentium 4 işlemci ve 512MB PC2700 DDR-RAM vardı. SS51G üzerinde iki adet DDR DIMM slotu olduğu için RAM daha da arttırılabiliyor. Sistemin tek PCI slotunda 56K modem kullanılmıştı. Ancak Internet bağlantısı için Kablonet, ADSL veya LAN kullanıyorsanız üzerinde entegre Ethernet girişi olduğu için bu PCI slotunu başka bir amaçla kullanabilirsiniz. Mesela benim tercihim gerekirse modemi harici USB olarak kullanıp bu PCI slotuna bir Audigy takmak olurdu. Veya entegre ses kartı ile yetinip buraya bir Uydu TV kartı koyabilir XPC'nizi TV'ye bağlayarak komple bir eğlence sistemine çevirebilirsiniz.

Minima XPC'nin içini bir parça dağıtıp inceleyince Shuttle'in ne kadar özenli çalışmış olduğunu görebiliyorsunuz. XPC'nin içindeki her parça her kablo çok ince hesaplanmış. Mesela IDE kablosu Rounded IDE'den dahi ince olacak şekilde kesilip özel bir bant ile gruplanmış. Ön paneldeki USB ve Firewire yuvaları-

nın anakart bağlantılarına giden kablolar ne bir cm kısa ne de bir cm uzun değil, tam iki bağlantı noktası arasına yetecek kadar. Bu titiz çalışmanın sonucunda küçük bir kasaya sığdırılmış olsa da sistem karman çorman değil ve kasanın içinde yeterli hava akımı var.

Ya oyunlar?

Minima XPC'nin içinde işlem bitince sistemi geri topladım ve bir süre kullandım. Masaüstüne standart PC'nizden hiçbir farkı yok XPC'nin. Performans, stabilite... her şey aynı. Üstelik küçük olduğu için masanıza bağlı kalmak zorunda da değil. Bir süre sonra onu kaldırıp TV'nin yanına yerleştirdim. Artık TV-Out için sistemin monitöre de bağlı olması gerekmiyor zaten. Bir de MS Sidewinder Gamepad ve Infrared klavye takınca iyi bir DVD/DivX



çalar ve konsol sistemine dönüştü. Yani Sony'nin yeni çıkaracağı PSX'den bir farkı kalmadı (Tabii PS2 oyunlarının güzelliğini saymazsanız). Koltukta oturduğunuz yerden Colin McRae 3.0 oynamak gerçekten çok keyifli. Fabrika gürültüsü çıkaran bir PC olmadan DivX izlemek de.

XPC masaüstüne bağımlı olmadığı gibi evinize de bağımlı değil. Zaten sistem beraberinde çok şık bir taşıma çantası ile birlikte geliyor. Ağırlığı yaklaşık 5kg olan sistemi çantası ile birlikte istediğiniz yere kolayca götürebiliyorsunuz. Biri LAN parti mi dedi? Bu alet işte tam da bunun için yapılmış. Nec'in yeni katlanıp, ufalan TFT ekranından olsa bir de istediğiniz LAN partiye otobüsle bile gidip gelebilirsiniz. Ayrıca XPC'yi tatilde yazlığa, okullar açılınca yurd'a götürmek de sorun değil. Gerçi benim kaldığım Maçka Abdi Pa'las'a götürseniz ciddi sorun olurdu :)

Son Kararımız mı?

XPC henüz yeni bir kavram ve hem kullanıcıların alışması hem de ürünün yaygınlaşması zaman alacaktır. Ama bana sorarsanız bu trend tutacak ve daha da ilerleyecek. Bir yandan daha büyük, camlı, ışıklı overclock sistemleri, bir yanda XPC'ler... 3-5 seneye normal oyuncu sistemi kalmayacak sanırım.

KODAK EASYSHARE LS443

Fiyat: 539\$ +KDV

www.kodak.com

ithalat: Ufotek

www.ufotek.com.tr

Bana sorarsanız, fotoğraf makineleri konusunda dünyanın en iyilerinden olsa da Kodak dijital fotoğrafçılıkta çok ciddi başarılar elde edememiş ve çoğu rakibinin gerisinde kalmıştır.



level hit

Ancak yeni EasyShare serisini görünce gözümdeki Kodak imajı tamamen değişti. Oldukça ergonomik, hem çektiği resimler hem de ürünün kendisi kaliteli, farklı ve şık... Kısacası eksik yanı pek kolay bulunamayan ürünlere sahip EasyShare ailesi. Ne yazık ki bu ailenin şimdilik sadece iki ferdi var. LS633 OLED modeli adı verilen dünyanın en ileri teknolojisine sahip panel ekran kullanıyor. Üstelik

bu ekran 2.2" gibi dijital kameralar için çok büyük bir boyutta.

Bugün inceleyeceğimiz LS443 ise kelimenin tam anlamıyla ideal bir kamera. Kameranın çözünürlüğü, 2448x1632 yani 4 Megapiksel. Hem normal hem de yarı profesyonel kullanıcılar için fazlasıyla yeterli bir çözünürlük. 3x optik ve 3.3x gelişmiş dijital olmak üzere toplam 10x zoom yapabiliyor ve LS443'ün dijital zoom'u gerçekten iyi, görüntü kaybı pek olmuyor..

Objektifin açıklığı f/2.8, f/9.6 ve lensi 35mm - 105mm. Normal moda 60cm'e kadar odaklanabiliyor, makro modunda ise 13cm ila 70cm arasında çalışabiliyor. Ayrıca düşük ışıkta otomatik odaklanabilme, kısa süreli video çekebilme gibi özellikleri de var.

Kameranın en önemli özelliklerinden biri beraberinde gelen Camera Dock sayesinde kullanımının kolaylaşması. LS443'ü USB üzerinden bilgisayara bağladığınız zaman hem üzerindeki bir tuşla fotoğraflarınızı bilgisayarınıza aktarıyorsunuz hem de kameranın Li-

ion pilini şarj etmiş oluyorsunuz. Yeri gelmişken pili övmeden geçmeyelim. Bir istisnai durum hariç LS443'ün pilinin bittiğini hiç görmedim. Zaten kullanmadığınız zamanlarda Camera Dock'da bıraktığınız için şarj etmeyi unutmak gibi bir seçeneğiniz de pek yok.

LS443'ün dahili 16MB hafızası var. Ancak SD Card ile bunu yükseltebiliyorsunuz. Ayrıca çektiğiniz resimleri bilgisayarınıza bağladıktan sonra kamera üzerinden otomatik olarak e-mail yollayabiliyor veya çıktısını alabiliyorsunuz. Kamerada benim gördüğüm tek eksik çok detaylı menü ayarlarının olmaması. Ayarlar bir ev kullanıcısı için yeterli ama işe biraz hobi gözüyle bakan, amatör fotoğrafçılığa hevesli kişiler ve yarı profesyoneller için bu önemli bir eksi. Ama böyle bir derdi olmayanlar için LS443 ideal bir kamera.

ARTILAR: Resim kalitesi yüksek, kullanımı kolay ve genel üretim kalitesi çok iyi.

EKSİLER: Detaylı ayar ve menülere sahip değil.

TEAC POWERMAX 1800

Fiyat: 109 EUR +KDV

www.teac.de

ithalat: Dijital Center

www.dijitalcenter.com

Optik disklerdeki yüksek kalitesinin aksine hoparlörlerde orta sınıf ürünleriyle tanıttığımız TEAC, PowerMax 1800 ile kalitesini biraz daha yukarı çekmeye çalışıyor.

PowerMax 1800 tamamen PC'ler için üretilmiş. Ses girişleri, hem bağlantı hem de renk kodu olarak Creative ses kartları düşünülerek yapılmış bir ses sistemi.

5.1 sistemin merkez ve her yan hoparlöründe 2 ayrı hoparlör bulunuyor. Bu hoparlörlerin hepsi 2.54cm'lik özel küçük hoparlörler.

Yan hoparlör ve merkez hoparlörün hepsi 10 Watt RMS gücünde. Subwoofer ise 13.4cm'lik bir iri kıyım ve toplam gücü 40 Watt. Alt alta topladığımızda Powermax 1800'ün toplam gücü 90 Watt ediyor. Bir PC hoparlörü için hiç de fena değil.

Teac hoparlörlerin en zayıf olduğu noktalardan biri genelde görünüşüdür. PowerMax 1800'de malesef istisnai yaratamıyor. Kalitesiz plastik hoparlör kasaları ve göze pek hoş gözükmeyen tasarımı ile bu konuda çok zayıf. Teac'ın önceki modelleri iddiasız tasarımları ve siyah renkleri ile durumu idare ediyordu. Ancak PowerMax 1800 gümüş rengi ve iddialı tasarımı ile ben buradayım diye bağırıyor. Aslına bakarsanız subwoofer'ı çok şık gözüküyor, benim derdim daha çok yan hoparlörlerle.

Teac'ın güçlü bir subwoofer'ı olmasına rağmen dinlediğinizde sesler olması gerekenden daha tiz geliyor kulağa. Aslında şöyle söylemek daha doğru; bass ve tizler iyi ama orta sesler kayıp. Bunun sebebi yan hoparlörlerin çok tiz olması ve orta seviye sesleri toparlaması gereken merkez hoparlörün yana yatmış bir yan hoparlörden farkı olmaması. Özellikle Dolby Digital bir film izlerken merkezi hoparlörün zayıflığı kendini daha fazla gösteriyor.

Eksik noktaları olsa da fiyatını hak eden bir ürün PowerMax 1800. Yine de yakın bir fiyata Inspire 5300 varken tercih etmek biraz zor.

ARTILAR: Subwoofer güçlü ve şık.

EKSİLER: Yan hoparlörler biçimsiz, merkez hoparlör çok zayıf.



INN03D TORNADO GEFORCE FX 5600

Geçen iki ayda yaptığımız ekran kartı testlerine ne yazık ki GeForce FX 5600 yetişmemişti. Bu ay hem GeForce FX 5600'e bir göz atalım hem de piyasada adını yeni yeni duyurmaya başlayan inno3D'yi yakından tanıyalım istedim.

İlk olarak NV30 koduyla adını duyduğumuz GeForce FX 5600, FX ailesinin orta seviye temsilcisi. FX 5600 teknolojik özellikler olarak FX

Ayrıca çalıştıkları çekirdek ve hafıza saat hızları çok farklı. Zaten GeForce FX 5800'de kullanılan DDR II hafızaya karşı FX 5600'de DDR kullanılmış. Buna rağmen hafıza kontrolörü hala 128-bit. Bu yüzden performans olarak Radeon 9600'ün biraz gerisinde kalıyor.

128 mi 256 mı?

Gelelim inno3D'ye. Tornado serisi ekran kartları ile dünyada oldukça iyi bilinen inno3D bir Hong-Kong firması. Ses kartı ve anakart da üretse de iddialı olduğu konu

ekran kartları. İncelemeye gelen inno3D Tornado Geforce

FX 5600 aslında 128MB ve 256MB'lık iki ayrı versiyona sahip.

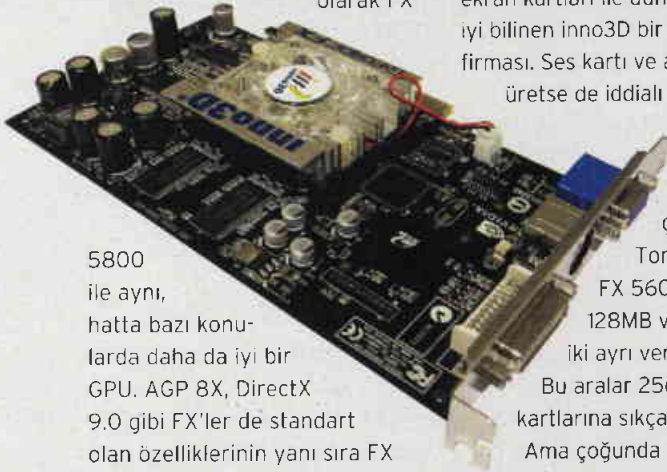
Bu aralar 256MB'lık ekran kartlarına sıkça rastlıyoruz. Ama çoğunda 128MB'lık kartlar piyasaya ilk çıktığında yaşanan sorun var: daha fazla RAM'in daha yavaş çalışması. GeForce FX 5600'e 256MB RAM sığdırmak için daha farklı ve yavaş bir RAM tipi kullanılması gerekiyor. Bu durumda daha fazla RAM performansı artırırken daha yavaş olduğu için aynı zamanda performansı düşürüyor ve bir denge oluyor. Aslına bakarsanız günü-

müz oyunları 256MB RAM'e pek ihtiyaç duymadığı için kayıp kazançtan daha fazla genelde. Öyleyse 256MB'lık modeli almamalı mı? Elbette ki hayır. Sonuçta oyunlar da kullanılan teknolojilerde ekran kartları gibi hızla gelişiyor. Oyunlar 256MB'lık bir ekran kartı gerektirmeye başladığında 256MB'lık model daha avantajlı hale gelecek. Bu durumda kendimize sormamız gereken soru şu. Bu kartı ne kadar kullanmayı düşünüyorsunuz? Eğer seneye tam 256MB'lık kart anlam kazanmaya başlamışken yeni bir modelle değiştirecekseniz 128MB'lık modeli almanız çok daha mantıklı. Yok "Ben ekran kartımı sonuna dek kullanırım, ne zaman ki hiçbir oyun çalışmaz olur o zaman değiştiririm" diyorsanız almanız gereken 256MB'lık model.

İncelediğimiz Tornado GeForce FX 5600, düz yani Ultra olmayan model. Ultra olmadığı için ekstradan güç kaynağına bağlamanız gerekmiyor. Ayrıca GPU'nun üzerinde kullanılmış olan fan da Ultra modellerden farklı. NVIDIA'nın GeForce FX 5600 için geliştirdiği RAM'lerin üzerinden havayı alıp, GPU üzerinde döndürüp diğer taraftaki RAM'lerin üzerinden geri veren fan kullanılmamış. Halbuki bu fan aynı zamanda RAM'leri de bir miktar soğutuyordu.

Fiyatı: 199\$ (128MB) / 229\$ (256MB) +KDV
www.ivmm.com
İthalat: Vektron
Tel: (212) 211 80 65
www.soundblaster.com

ARTILAR: Standart bir FX 5600 pek bir artışı eksisi yok.
EKSİLER: vasat soğutucu fan.



5800 ile aynı, hatta bazı konularda daha da iyi bir GPU. AGP 8X, DirectX 9.0 gibi FX'ler de standart olan özelliklerinin yanı sıra FX 5800'den daha gelişmiş bir hafıza kontrolörüne sahip. Ayrıca Renk ve Z sıkıştırma algoritmaları da daha gelişmiş. Yani teknoloji açısından FX 5800 ile FX 5900 arasında bir yerde olduğunu söyleyebiliriz. Elbette bu FX 5800'den daha hızlı olduğu anlamına gelmiyor. Sonuçta FX 5800, 8 render yoluna sahipken, FX 5600 4 render yoluna sahip.

ONIXON DC 230

Onixon DC 230, sayıları hızla artan dijital kameralara eklenen yeni ve hesaplı modellerden biri. Kullanımının pratik olması ve uygun fiyatı, doğum günlerinin ya da mesela piknik sefalarının belgelenmek istendiği durumlar için ürünü ideal yapıyor. Ama daha artistik projeler için zayıf kalacağı kesin. 3.1 Megapiksel çözünürlük, 4X dijital zoom, 1.5 inç renkli TFT ön izleme ekranı özelliklerine sahip olan DC 230'un 16 MB dahili belleği var. İstendiğinde SD Card ile bel-

lek artırılabilir. Video kaydetme özelliği ve web kamera olarak da kullanılabilmesi ürünün eğlenceli yanları. En can sıkıcı tarafı ise düşük ışıklı ortamlarda kameranın kalitesinin oldukça düşmesi. Ayrıca flaş kullanırken otomatik ışık ayarı pek iyi yapılamıyor ve flaşla çekilen resim çok çığ kalıyor. Ayrıca düşük ışıkta flaş kullanmazsanız bile resimde illa ki gren oluşuyor. Onixon DC 230'u televizyona bağlayarak kaydettiğiniz görüntüleri de izleyebilirsiniz.

Eksik noktaları fazlaca da olsa Onixon DC 230 fiyatına göre iyi bir kamera. İsteğiniz sadece hatıra fotoğrafları çekmekse kolaylıkla işinizi görür. Ama siz elden geldiğince denkleşöre hava kararmadan basmaya bakın.

Fiyatı: 111\$ +KDV
İthalat: Sky
www.sky.com.tr

ARTILAR: Uygun fiyat, web kamerası olarak da kullanılabilir.

EKSİLER: Düşük ışıkta çekim kalitesi düşüyor



CODEGEN MP3 PLAYER

Fazlasıyla standart kasalarıyla tanıdığımız bir firma olan Codegen'in standart dışı bir MP3 çalarını inceliyoruz bu ay. Artı ve eksilerle dolu bir tasarımı var Codegen MP3 Player'ın. İlk eksisini görünüşü ile alıyor. Cihazın dış tasarımı 80'lerden fırlayıp gelmiş gibi görünüyor. Oldukça sağlam üretilmiş olsa da dış görünüş yüzünden ilk bakışta bu pek fark edilmiyor.

Codegen MP3 Player'ın en büyük artısı aynı zamanda USB Disk olarak da kullanılabilmesi. Beraberinde gelen kablo ile USB portundan sisteminize taktığınızda sürücüyü gerek kalmadan kurulu-

yor ve dosyalarınızı istediğiniz gibi kopyalayabiliyorsunuz. 128Mb'lık kapasitesi ile USB disk olarak oldukça başarılı.

MP3 player olarak Codegen MP3 Player biraz daha zayıf. Ses kalitesi pek iyi değil. Sesler fazla tiz. Yüksek Bit Rate'li MP3'lerde dahi yeterince doygun ve temiz bir ses alamıyorsunuz.

Ancak MP3 Player olarak aynı zamanda bugüne kadar gördüğüm en kullanışlı cihazlardan biri Codegen MP3 Player. Öncelikle kendi şarj edilebilir pillerini kullanıyor. Pillerini USB portuna takti-



ğiniz anda doldurmaya başlıyor. İsterse-
niz adaptörü ile de şarj edebiliyorsunuz. Üzerindeki az sayıda tuşla her türlü ayarını yapmak da mümkün. Ayrıca beraberinde gelen kulaklık aynı zamanda boyun askısı olarak da kullanılabilir.

Tüm artılarına rağmen, eksilerini de teraziye koyunca Codegen MP3 Player'ı önermek veya önermemek mümkün değil. Eğer ses kalitesi ve tasarımı düzeltilirse harika bir MP3 çalar olabilir.

ARTILAR: USB Disk olarak da kullanılıyor, USB üzerinden şarj olabiliyor, sürücüyü ihtiyacı yok.
EKSİLER: Ses kalitesi yetersiz, görünüşü kötü

ABIT IS7-G

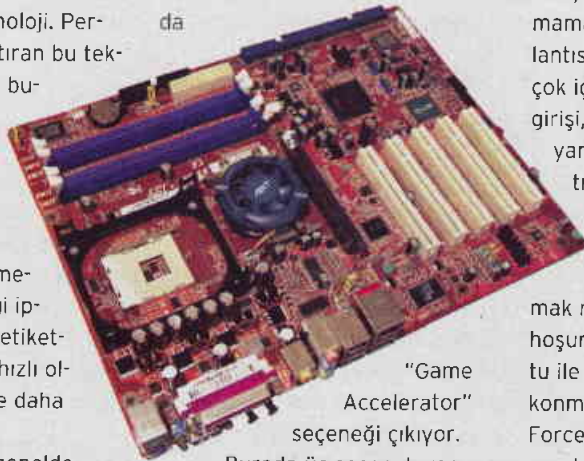
Fiyatı: Firmaya sorunuz
www.abit.com.tw
ithalat: Okyanus
www.abitturk.com

Geçtiğimiz ay içinde Intel'in yeni i875 (Canterwood) ve i865 (Springdale) çipsetlerini kullanan anakartlar piyasaya çıktı. Intel'in uzun süredir beklenen yeni çipsetleri eski modelleri de geçersiz bırakmış oldu. Elbette bir süre daha i845 çipsetini piyasada görebileceğiz. Ancak bu çipseti kullanan anakartları almak bence bu saatten sonra hata olur.

i875 ile i865 aslında aynı çipset. Aralarındaki tek fark PAT (Performance Acceleration Technology) isimli bir teknoloji. Performansı oldukça arttıran bu teknoloji sadece i875'de bulunuyor. Bunun için Intel ürettiği çipsetleri bir teste tabi tutuyor. Testi geçenler i875 olarak piyasaya sürülüyor, testi geçemeyenler ise PAT özelliği iptal edilip i865 olarak etiketleniyor. i875'in daha hızlı olmasına karşın i865 de daha hesaplı.

Piyasaya bakınca genelde i865 anakartların daha da ucuz olması için ek özelliklerden arınmış olduğunu görüyoruz. ABIT'in i865 modeli IS7-G ise çok özel bir anakart. Onu özel kılan, pek

çok i875'te dahi bulunmayan özelliklere ve PAT teknolojisine sahip olması. i865'lerin piyasaya çıkmasının ardından anakart üreticileri PAT'ı tekrar çalıştırmının yollarını keşfettiler. Ancak Intel'in bu duruma hiddetlenmesi üzerine PAT terimini kullanmaktan kaçındılar. ABIT'in, PAT yerine kullandığı terim Game Accelerator. Kartı satın aldıktan sonra v1.3 BIOS'una güncellerseniz "Advanced Chipset Features" sekmesinin altında



"Game Accelerator" seçeneği çıkıyor. Burada üç seçenek var: Auto (Kapalı), Turbo, Street Racer ve F1. Eğer kasanızın ve işlemcinizin soğutmasına ve güç kaynağınıza güveniyorsanız IS7-G'yi rahatça en yüksek olan F1

modunda çalıştırabilirsiniz.

IS7-G, ABIT'in bizi alıstırdığı üzere bir dolu ek bileşen ve özellikle birlikte geliyor. Anakartın üzerinde optik giriş ve çıkışları da olan Realtek ALC650 5.1 ses çipi, 3COM Gigabit Ethernet, 3 tane IEEE1394 Firewire, 8 tane USB 2.0 yuvası, 4 Serial ATA yuvası, 2 ATA 133 yuvası, 1 Floppy yuvası, 4 DDR DIMM slotu, 5 PCI yuvası, 4 fan bağlantısı bulunuyor.

IS7-G'nin beni rahatsız eden tek yanı yerleşiminin pek iyi olmaması. Güç girişi, Floppy bağlantısı ve ilk kasa fanı bağlantısı çok iç içe, aynı şekilde ikinci güç girişi, işlemci fan yuvası da yan yana ve diğer bileşenlerle sıkıştırılmış, ayrıca AGP slotu

RAM yuvalarına yakın olduğundan ekran kartı takılı iken RAM söküp takmak mümkün değil. Yerleşimde hoşuma giden tek nokta AGP slotu ile ilk PCI slotu arasına boşluk konmuş olması. Böylece hem GeForce FX 5800 veya OTES kullanan bir ekran kartı kullandığınızda PCI slotu kaybetmiş oluyorsunuz hem de normal ekran kartlarında kartın altında hava alabilecek kadar bir boşluk olduğunu biliyorsunuz.

level hit



ACER C100 TABLET PC



Teknoloji gelişip önümüze enteresan yenilikler koydukça biz de "oyuncular bunları nasıl kullanır?" diye dertlenmeden duramıyoruz. Son yılların en çok ses getiren teknolojilerinden biri de Tablet PC'ler. Daha çok iş yaşamını kolaylaştıracak bir ürün olarak düşünülen Tablet PC ev kullanıcıları için oldukça uzak bir ürün. Ama Tablet PC, diz üstü bilgisayar karışımı yeni ürünler sayesinde daha yüksek konfigürasyonlu sistemler piyasaya çıkmaya başladı ve bunlarla oyun da oynayabiliyorsunuz.

Tablet PC'nin en büyük özelliği beraberinde gelen kalemi ile defter kullanır gibi ekranına yazı yazıp, çizim yapabilimeniz.

Avuç içi bilgisayarları da stylus adı verilen kalemlerle kullanabiliyorsunuz. Ancak arada önemli bir fark var. Avuç içi bilgisayarların ekranı dokunmatik. Bu yüzden sadece stylus değil ekrana değen her nesne algılanıyor. Ancak Tablet PC'de daha yeni bir teknoloji kullanılmış. Ekran dokunmatik değil sadece özel kalemine duyarlı. Bu yüzden sadece kalemi ekrana değdirdiğinizde algılıyor. Böylece Tablet PC'yi kullanırken aynı bir deftere yazı yazarak gibi elinizi ekranın üzerine koyup destek alabiliyorsunuz.

İncelediğimiz Tablet PC bu konuda şu an bir numara olan Acer'in C100 modeli. Bu modelin özelliği az önce söylediğimiz gibi hem diz üstü bilgisayar hem de Tablet PC olması. İlk başta diz üstü gibi görünen C100'ün ekranını ekseninde çevirip, klavyenin üzerine kapattığınızda Tablet PC haline geliyor.

C100 normal diz üstü bilgisayarlardan çok daha küçük ve ince bir yapıya sahip. Bundan dolayı sistem performansı da biraz zayıf. C100'ün konfigürasyonu şöyle: Pentium III M 800Mhz işlemci, 256MB SDRAM, 8MB SMI Lynx 3DM+ grafik işlemcisi, 20GB sabit

disk. Şöyle bir bakınca yeni 3D oyunları oynamak için pek uygun görünmüyor. Ama zaten bir FPS'yi Tablet PC'de oynamanın esprisini ne olabilir ki? Masaüstü sistem ile çok daha fazla zevk almaz mıyız? Peki size "Ekranda gördüğünüz düşmanların üzerine kalemle tıklayarak, onları vurmaya ne dersiniz" diye sorsam? Böylece çok hızlı ve çok daha isabetli nişan almaz mıyız? Şu an için tablet PC'lerin ekran hassasiyeti ve sistem performansı ne yazık ki bunun için yeterli değil. Ayrıca mouse ile hem bakış hem de nişanımızı

ayarladığımız için Tablet PC'nin kalemi aynı işlevi görmüyor, kalemi ekrana yaklaştırdığınızda ekran fıldır fıldır dönmeye başlıyor. Ama inanın bu bir hayal değil. 1-2 sene sonra bu sistemler daha da gelişince ve oyunlar bakış kontrol etmeden nişan almamızı sağlayacak kontrol seçeneklerini sununca bu şekilde FPS ve RTS oynamak gerçekten çok zevkli olacak.

Hadi Oynayalım!

Peki bugün Tablet PC ile neler oynayabiliriz? Klavyeye gerek kalmadan oynanan ve çok yüksek sistem gereksinimi istemeyen her oyun çok rahat oynanabilir. Ben denemek için Microprose'un Risk II'sini seçtim. Üst üste attığım kötü zarlara saymazsanız harika bir deneyimdi. Bu oldukça küçük aleti kucağınıza alıp yatakta uzandığınız yerden oyun oynamak bambaşka bir keyif. Ortamda masa, kablo, kalve, mouse hiçbir şey yok. Uzatmışsınız ayaklarınızı, ku-

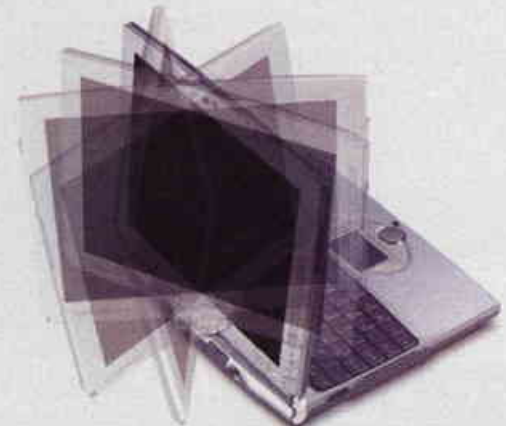
cağınızda ekran ve elinizde kalem oyun oynuyorsunuz. Harika bir his. Risk II'den sıkılınca (sürekli hepyek atıyor olmasının da etkisiyle), Broken Sword'a geçtim. Point-n-Click Adventure oynamak kesinlikle daha zevkli olamaz.

Bu arada ben bu incelemeyi hazırlarken Acer yeni modeli C110'u duyurdu. Centrino mobil teknolojilerini kullanan bu yeni modelde Pentium M 900MHz işlemci kullanılmış. Ayrıca RAM miktarı da 256MB'ın üzerine çıkabiliyor. Yakın zamanda Tablet PC'lerin performansının daha da artmasını umabiliriz.

Her ne kadar Tablet PC ile oyun oynamaktan çok zevk almış ve uzun zamandır unuttuğum oyun türlerine dönmekten mutlu olmuş olsam da 1.999\$'lık bu aleti sırf oyun oynamak için almanızı önermem sağma olur. Ama bu deneyimden çıkardığım iki önemli sonuç var. Birincisi eğer Tablet PC'niz var da oyun oynamıyorsanız

çok şey kaçıyorsunuz. Bu güzel aleti sadece iş için kullanmak ona yapılmış bir haksızlık. İkincisi Tablet PC'ler her türlü kullanım için çok pratik bir dolu özelliğe sahip ve görünen o ki mobil bilgisayarların geleceği Tablet PC'lerde. Tablet PC'ler zamanla gelişip yaygınlaştıkça oyunlar ve oyuncular için de önemli bir yer edinebilecek potansiyele sahipler.

Fiyatı: 1999\$ +KDV
www.acer.com
İthalat: Infronic
www.infronic.com.tr



ARTILAR: Küçük ve kullanımı çok rahat, hem tablet hem dizüstü sistem olarak kullanılabiliyor, kucağınızda tabletle yattığınız yerden oyun oynamak pek keyifli.
EKSİLER: Fiyatı yüksek, genel performansı düşük.

BELKIN USB 2.0 DRIVE BAY

Fiyat: 41\$ + KDV

www.belkin.com

İthalat: Dijital Center

www.dijitalcenter.com

İlginç ve pratik ürünleriyle gönüllerde taht tutan Belkin'in bu ay yine harika bir parçasını yakaladık. Bu küçük şirin parça sayesinde kolayca USB port sayısını arttırabiliyorsunuz.

Belkin USB 2.0 Drive Bay aslında bir USB Hub. Yani USB'den bilgisayara bağlanıp sisteme 4 ekstra (efektif olarak 3) USB yuvası sağlayan bir parça. Onu diğer USB Hub'lardan farklı kılan ise harici değil dahili olması. Standart USB Hub'lar kasanın dışındadır ve ayrıca bir adaptöre ihtiyaçları vardır.

Sonuç kablo karmaşası. Ama Belkin USB 2.0 Drive Bay'i Floppy yuvasına takıyorsunuz. Elektiriği güç kaynağından alıyor ve kasanın içinden geçirdiğiniz veri kablosunu arkadaki USB yuvalarından birine takıyorsunuz. Sonuçta ortalıkta gözükken tek bir kablo bile oluyor. Üstelik kazandığımız yeni USB portları.

Belkin USB 2.0 Drive Bay'in diğer bir güzel yanı adından da anlaşılacağı üzere USB 2.0 destekliyor olması. Pek çok anakart üzerinde USB yuvası bol bulunsa da USB



2.0 destekleyen port sayısı azdır.

Özetlersek Belkin USB 2.0 Drive Bay ucuz, pratik ve kaliteli bir ürün. Piyasada bildiğim kadarıyla benzer başka bir USB Hub da yok. Bu durumda Belkin USB 2.0 Drive Bay'in USB Hub alacaklar için ilk tercih olması gerektiğini söyleyebiliriz rahatça.

level hit

ARTILAR: Kablo kalabalığını engelliyor, ek portları ön panelde kullanıyorsunuz.
EKSİLER: Yok

HYUNDAI BLUETOOTH KULAKLIK

Fiyat: 89\$ +KDV

İthalat: Sky

www.sky.com.tr

Bluetooth'un bir efsane gibi konuşulup duran bir teknoloji olmaktan çıkıp artık iyice hayatımıza girmeye başladığının yeni göstergeleri ortaya çıktıkça seviniyoruz. "Bir alet ne kadar teknolojikse o kadar kablo gerektirir" şeklindeki can sıkıcı önermenin de sonunu

getirecek olan bluetooth teknolojisinin şimdilik en yaygın kullanım alanı mobil iletişim. Ama tüm elektronik cihazların birlikte çalışabileceği ortamlar yaratıldıkça Bluetooth'a olan ihtiyaç da artacak.

Hyundai Bluetooth Kulaklık, yi-

ne cep telefonu kullanıcıları için tasarlanmış şık ve fonksiyonel bir ürün. Radyo frekansı üzerinden çalışan, kullanımı kolay ve 22 gr'lık ağırlığı ile taşınması rahat Hyundai Bluetooth Kulaklık sayesinde cep telefonunuzdan (10 metrelik bir alan dahilinde) kurtuluyorsunuz. Yani sıradan kulaklıklarda olduğu gibi telefonu cebinize sokuşturmak, elinizde taşımak zorunda değilsiniz. Ofis ya da ev içinde hareket halindeyken, araç kullanırken ya da örneğin spor yaparken telefona bağımlı kalmadan konuşmaya imkan veren bu kulaklık için tek şart, doğal olarak bluetooth özelli-

ğine sahip bir telefon kullanıyor olmak. Her iki kulakta da kullanılabilen Hyundai Bluetooth Kulaklık, 2.4 GHz bant genişliğine ve 3 saate kadar konuşma süresine sahip. Ayrıca cihaz fondan gelen gürültüleri de filtreleyerek ses kalitesinde netlik sağlıyor.

Cep telefonunu yeterince mobil bulmayanlar ve araba sürerken konuşmak durumunda olanlar için birebir.

ARTILAR: Kullanımı çok kolay, docking birimi ile şarj edebilirsiniz.

EKSİLER: Kulağa geçen klips biraz rahatsız.



CREATIVE PC-CAM 350

Fiyat: 95\$ +KDV

www.creative.com

İthalat: Kont

www.kont.com.tr

Koyuncu

www.koyuncu.com.tr

Multimedya

www.multimedya.com.tr

Bu ay haberlerimizde duyduğumuz MSN Messenger 6.0'ın bir özelliği de web kamerası kullanımını çok kolaylaştırması. Sohbet ettiğiniz ekrandan kolayca karşılıklı olarak birbirini izleyebiliyor taraflar. Biz de vakit kaybetmeden size bir web kamerası önerelim dedik.

Web kameraları konusunda en iyilerden biri olan Creative'in yeni kamerası daha önceki modeller gibi hem dijital fotoğraf makinesi hem de web kamerası olarak kullanılabilir.

PC-Cam 350'yi web kamerası olarak üst seviye bir model. Işık seviyesi çok yüksek olmasa da oldukça iyi görüntü kalitesi ve kare oranı veriyor. Beraberinde gelen yazılım sayesinde bilgisayarınız bağlıyken video veya fotoğraf çekip direkt olarak bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz.

Dijital fotoğraf makinesi olarak ise PC-Cam 350 alt seviye olarak görülebilir. En fazla 640x480 piksellik resimler çeke-

biliyor ve sadece BMB hafızaya sahip. Üzerinde hiç de fena olmayan bir flaşı var. Ancak LCD ekranı ve detaylı ayarları olmadığı için çektiğiniz resimler her zaman çok başarılı olmuyor.

Creative PC-Cam 350, çok iyi bir web kamerası arayanlar için. Hele yanında basit bir dijital fotoğraf makinesini bedava edinmiş olmak hoşunuza gidecekse kaçırmayın.

ARTILAR: Dijital kamera olarak da kullanılabilir, web kamerası olarak çok kaliteli.

EKSİLER: Fiyatı biraz yüksek



MICROSOFT INTELLIEYE EXPLORER 3.0

Uzun süredir size gönül rahatlığıyla tavsiye edebileceğimiz bir mouse incelememiştik. Zaten piyasada gerçekten oyuncular için üretilmiş çok az mouse var.

Intellimouse Explorer 3.0 gelişmiş optik teknolojisi sayesinde oyunlardaki performansınızı artırıyor.

İlk IntelliMouse Explorer'da bulunan "hızlı hareketle fıldır fıldır dönme" gibi buğlar'dan tamamen kurtulmuş. Eskisi gibi mouse'u kullanırken refleks ile kaldırıp geri koyduğunuzda bir süre kendine gelememesi gibi sorunlarda yaşanmıyor.

Intellimouse Explorer 3.0, saniyede 6000 tarama yapıyor. Daha önceki modeller sadece 1500 tarama yapabiliyordu. Böylece ilk modellerdeki 400dpi çözünürlük 800dpi'a çıkarılmış. Bu özellikle FPS'lerde mouse'un daha iyi tepki

verdiği ve daha hassas, daha isabetli atışlar yapabildiğiniz anlamına geliyor.

IntelliMouse Explorer 3.0'ın benim için tek eksik yönü çok iri olması. Daha küçük yapıdaki mouse'larda hem rahat ediyorum hem de daha seri oynayabiliyorum. Ancak bu oyuncudan oyuncuya çok değişir. Kimileri de büyük mouse'ları daha ergonomik bulur. Eğer siz de böyle düşünüyorsanız IntelliMouse Explorer 3.0 piyasada bulabileceğiniz en iyi mouse.

Fiyat: 29\$

www.microsoft.com.tr

 level hit

ARTILAR: Yüksek performans ve üretim kalitesi, fiyatı uygun.

EKSİLER: Yapısı biraz iri.

THERMALTAKE BLUE EYE

Daha önce bir kasa fanı incelememiştik sanırım. Ama daha önce elimize geçen fanların hiç biri böyle renkli ve özellikli değildi. Kasa modu ve overclock'la uğraşanlar Thermaltake'i yakından tanırlar. Vantec ile birlikte kasa modu ürünlerinde önde gelen isimlerdendir.

Thermaltake'in ürünleri genelde yüksek performanslı overclock fanları olsa da bizim bu ay inceleyeceğimiz ürün biraz farklı. Blue

Eye led ile ışıklandırılmış bir kasa fanı. Maksimum hava akımı 27.8CFM ve gürültü seviyesi 21dBA. Yani performansına göre oldukça sessiz bir fan Blue Eye.

Fanın en güzel yanı sisteminiz çalıştığında kenarlardaki mavi ledlerin yanarak şeffaf pervaneyi renklendirmesi. Bu çok hoş bir görüntü oluşturuyor. Hatta fanın ekstra kablosunun anakartın HDD Led bağlantısına takarsanız sabit diskiniz çalıştığında ekstra bir kır-

mızı fan çalışarak fanın mavi - mor - kırmızı tonlarında renklendirmesini sağlıyor.

Hem iyi hem de şık bir fan olan Blue Eye meraklıları için çok iyi bir seçim.

Fiyat: 11 EUR +KDV

www.thermaltake.com

İthalat: Dijital Center

www.dijitalcenter.com

ARTILAR: Sessiz bir fan ve güzel görünüyor.

EKSİLER: Yok

VANTEC NEXUS FAN CONTROLLER

Bilgisayar kasanın içindeki bileşenler, özellikle de HDD, ekran kartı ve işlemciler daha fazla ısı ürettikçe, bilgisayarlar fan doldurmak da moda haline geliyor. Elbette fanları takarken içeride maksimum hava akımını yaratacak şekilde düşünmeniz gerekiyor. Eğer bütün fanlar içeri üflerse hava akımı oluşmaz ve sistemde düzgün soğumaz.

Ama başka bir gerçek var ki o da bilgisayarlar zorlanmadıklarında çok daha az ısı üretirler. Yani bilgisayarınızda basit işler yaparken fanlarınız boşuna döner. Word'de yazı yazarken, İnternet'de dolaırken fanların gürültü çıkarmak dışında bir fonksiyonu yoktur.

Bu sorunu çözmek için bir fan kontrol ünitesi kullanmaktan geçiyor. Nexus Fan Controller bulabileceğiniz en iyi fan kontrolörlerinden biri. Kurulumu da çok kolay.

Nexus Fan Controller'ı kasanızın ön panelindeki 5.25"lik yuvalardan birine taktıktan sonra beraberinde gelen kablolar ile kasa fanlarınızı tek tek Nexus'a bağlıyorsunuz. Daha sonra cihazı güç kaynağına bağlıyorsunuz. Hepsi bu kadar. Artık fanlarınız hem kontrol altında hem de fanlara giden güç Nexus tarafından tek tek kontrol



ediliyor. Normalde bir dolu fan takınca güç kaynağının yeterli çıkışı olmadığı için bunları 3'lü 4'lü takmak zorunda kalırsınız ve birbirlerinin voltajını düşürdükleri için fanlardan gerçek performansını alamazsınız. Nexus ile bu sorun tamamen çözülmüş oluyor. Cihaza 4 kasa fanı takabiliyorsunuz.

Ayrıca Nexus kasanızın görünümünü de oldukça değiştiriyor. Siyah veya metalik gri olarak iki ayrı renkte satılan Nexus Fan Controller'ın düğmelerin çevresi mavi ışıkla aydınlatılmış. Böylece çok da şık görünüyor.

Fiyat: Fiyat: 35\$ +KDV

www.vantec.com

İthalat: Dijital Center

www.dijitalcenter.com

ARTILAR: Kurulumu kolay, düğme çevresindeki ışıklar çok hoş

EKSİLER: Fan açıp kapama opsiyonu yok.

Çarşıdan aldım 500 eve geldim 700

Radeon 9500'ü 9700'e Çevirmek

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Sahip olduğunuz Radeon 9500 Pro ekran kartını bir iki ufak değişiklikle 9700 Pro ya çevirmeniz mümkün. Alanımız dar anlatacak şey çok bu yüzden hemen konuya girsem iyi olacak sanırım. Öncelikle ekran kartımız üzerinde bir iki değişiklik yapmamız gerekecek. Bu değişiklik için ihtiyacımız olan malzemeler kalınca bir saç teli veya kıl (ahahaha nereden temin edersiniz bilemem ama ahahaha neyse koptum ben), seloteyp (para bandı namı diğer), bir adet pense ve iletken gümüşe (silver plate) ihtiyacımız var. Malzeme tamam ise (kıl dahil ehehhe) başlayalım değişikliklere. 1- Öncelikle ekran kartımızın soğutucusunu söküyoruz (ekran kartının arkasında çengeller var onları dikkatlice sökmeden zorlamayın). 2- Resimde de göreceğiniz direnç grubunu seloteyp ile izole edin (kısa devreleri engellemek için yapıyoruz bunu da) 3- Daha sonra kılınızı gümüş iltekene batırıp, resimde gösterilen yerleri birleştir-

rin. Bir iki saat kadar kuruma ya bırakın. 4 - Daha sonra sağlamlığını kontrol edin. Son olarak da ekran kartınızın soğutucusunu tekrar takın. Bu yaptıklarımız Radeon 9500 de devre dışı bırakılmış olan 4 pipeline'ı çalışır hale getiriyor.

Bu işlemleri başarı ile tamamladıktan sonra bir iki yazılımsal değişiklik ile 9700'ümüze kavuşacağız. Dersimizin bu bölümünde ekran kartımıza bios update yapacağız arkadaşlar. ATI'nın sitesinden ekran kartınıza uygun (64 MB ve 128 MB için ayrı iki dosya var aman dikkat) bios update'i çekin. Çekeceğiniz dosya 9700 Pro için olacak. Zaten kartınızın sahip olduğu bios u çekmenin anlamı yok. Çektiğiniz dosya içinde hem bios güncelleme hem de atiflash.exe yer alacak. Çektiğiniz .zip dosyasını bir klasöre açtıktan sonra sisteminizi açılış disketi ile başlatın. Öncelikle "atiflash.exe -s 0 yedek" satırını yazıp yedek ismi altında mev-

cut bi-osunuzun yedeğini alın. Son olarak "atiflash.exe -u -O -f dosyaadı.bin" yazıp çektiğiniz bios la ekran kartınızı güncelleyin. Windows tekrar başladığında ekran kartınızı tekrar göreceksiniz ve sürücülerini isteyecek. Catalyst sürücülerini tekrar kurduğunuz da ekran kartınızı 9700 olarak tanıyacak. Ekran kartınızın daha hızlı çalıştığını göreceksiniz.

E ben bunları yapamam dersen

Performans artışı oldukça fazla olsa da ekran kartınızın 9700 Pro seviyesine kadar gelebilmesi için bir iki ince ayara ihtiyacı olacak. Bu ince ayarları "RivaTuner" adlı freeware programla yapmanız mümkün. Ayrıca az önce kart üzerinde yaptığımız değişiklikleri yapmadan 4 pipeline'ı da aktif hale getirmemiz mümkün RivaTuner yardımı ile. Kısaca bundan da bahsedelim. Program Catalyst 3.0 sürücüsüne kadar uyumlu. Öncelikle RivaTuner' kuruyoruz. Daha sonra programı çalıştırıp Power User ekranına geçiyoruz. Buradan Open Patch Script' e tıklıyoruz ve \PatchScripts\ATI\SoftR9700 altında yer alan "SoftR9700.w2k" dosyasını seçiyoruz. Daha sonra "continue" diyip yamayı kurmuş

oluyoruz. Son olarak "ati2mtag.sys" dosyasını C:\Program Files\Windows\System32\Drivers altına kopyalıyoruz. Yeni dosya sayesinde Radeon 9500' ümüz 8 pipeline'ı da aktif olarak kullanabilir hale geliyor. Azıcıkta saat hızları ile oynadınız mı % 130'lara varan performans artışları elde etmeniz mümkün. Bu kadar incik cıncık anlattıktan sonra aslında benim kafamı kurcalayan gerçekten bunlar ile uğraşmaya gerek var mı sorusu. Sonuçta Radeon ekran kartları bir çok donanım ile uyum problemleri çıkartabiliyor. Bu tür değişikliklerinden sonra da problemlerin katlanarak çoğalması mümkün. Ama performans artışı da göz ardı edilemeyecek kadar yüksek. Burada anlatılanların hiçbir garantisi yok ve sorumluluğu tamamen size ait. Overclock edilen kartlar sorun çıkartmaları durumunda aldığınız yedek le durumu kurtarabilirsiniz. Aynı şekilde yaptıklarınızı sondan başa doğru takip etmeniz yeterli. Ama unutmamak lazım Overclock = Risk. Kalın sağlıcakla...



Donanım Pazarı

Bu ay ürün ve fiyatları yenilerken ilginç bir şey fark ettim. Nedense bütün ürünleri yenilemeye rağmen Floppy fiyatı değişmiş midir diye bakmak yıllardır aklıma gelmemiştir. Zaten Floppy'nin fiyatı neden düşsün ki? Hem daha ne kadar düşebilir ki? Web sitelerini gezince acı gerçekle karşılaştım, Floppy'ler 2\$ ucuzlamıştı. Ama neden ve hatta nasıl? O kadar uğraşıp, didinip ürettiğiniz Floppy'leri nasıl bu kadar ucuza satarsınız? Sanırım hiçbir zaman bilemeyeceğim.

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	65\$	AMD Athlonxp 2400+Box	100\$	Pentium 4 3.06Ghz (800 Mhz)	471\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	62\$	MSI K7N2 Delta (6570)	98\$	MSI 875P (6758)	182\$
Bellek	512 MB DDR-333 Twinmos	62\$	512MB DDR-400 Twinmos	90\$	512MB DDR-400 Twinmos X2	180\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	67\$	Seagate Baracuda 4 60GB	80\$	Seagate SATA 160GB	214\$
Ekran Kartı	Sparkle GeForce FX 5200	94\$	HIS Radeon 9600 Pro	245\$	HIS Radeon 9800PRO	498\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	143\$	Samsung 757MB 17"	211\$	Sony G520 21"	858\$
DVD-ROM	Samsung 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	35\$	Sound Blaster Audigy DE	74\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum	186\$
Modem	Creative 56K V90 Internal	20\$	APACHE 56k V90 USB	54\$	APACHE 56k V90 USB	54\$
Kasa	Fujitsu P4	41\$	Aopen H600B13	87\$	Chieftec Matrix Big Tower	176\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedia Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	29\$	MS Intelli Explorer 3.0	29\$	MS Intelli Explorer 3.0	29\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	55\$	Creative INSPIRE 5300	105\$	Creative INSPIRE 6600	112\$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	55\$	Samsung 52/24/52 8MB	55\$	Pioneer DVR A05	293\$
Floppy		8\$		8\$		8\$
Toplam		792\$		1298\$		3357\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar arasında en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Ayın Fırsatı Arena'nın Defoluları

Arena'nın sitesi her ay yeni bir şeylerle karşımıza çıkıyor. Şimdi de defolu ürünler bölümü açmışlar. Ama defolu dediysek yanlış anlamayın bütün bu ürünler gayet sağlam çalışıyor. Defoları genelde yırtık kutu, çizilmiş kenar gibi önemsiz şeyler. Arasına göz atmakta fayda var. Ama fiyatları çok da düşük beklemeyin.

Ayın Flaş Ürünü Imation Pop-Out CD

Geçenlerde estore'da gezerken bu güzel CD'lere rastladım. Bu sene Cebit'de bir firmanın tanıtım CD'si bu kutuya konmuştu. Tanıtım CD'sini atıp kutusunu birkaç ay kullanmıştım. Hem CD'yi çok iyi koruyan hem de pratik ve çok ince bir CD kabı bu. Gerçi kabın üzerinde yazı yazacak bir yer falan yok ve daha çok sürekli yanınızda gezdirdiğiniz ıvır zıvır CD'leri için. Ama bence kaçırmayın bir paket alın.



TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Sıcakların artık iyice bastırıldığı bu günlerde sevgili air condition'ımın (bu yazıyı yazarken yanımda oturan arkadaş anlamadığı için şöyle yazayım bir de, KLİMA) ne kadar değerli olduğunu tekrar tekrar anlıyorum. Ne Bizans tan, ne de donanım pazarındaki atılımlarından eser kalmadı. Ancak öyle bir saldırı var ki Level ofisine tarif edilemez. Ekran kartlarının Donanım'a yağmur gibi yağdığı şu günlerde Allah ekran kartı testi yapanlara kolaylık versin demekten başka ne geliyor elimden. (Allah razı olsun hayır duası edenden -TÖ)

DirectX

Selam Jesuskane, Sorularımı yanıtlarsan sevinirim. Benim bilgisayarım da Windows 98 SE ve DirectX 9.0 yüklü. GeForce 4 MX 440 128 MB ekran kartım var. Acaba DirectX oyunları yavaş oynamama sebep olur mu? Eğer öyleyse nasıl 8.1 yükleyebilirim, 9.0'ı direkt silsem bir şey olur mu?

Şimdilik sorularım bu kadar ve teşekkürler. Kendinize iyi bakın.

Özgür Kızıl

Selam Özgür,

DirectX in oyunlarını yavaşlatması gibi bir durum söz konusu değil. Ekran kartının 9.0 versiyonu ile 8.1'le çalıştığı gibi çalışacaktır. Ancak sen yok ben problem yaşıyorum illa 8.1 kuracağım diyorsan bunun iki yolu var. Birincisi her ne kadar sağlıklı olduğuna inanmasam da internetten "directx uninstaller" adlı küçük programcığı bulup çekebilirsin (google dan buluver). Bu program bütün DirectX dosyalarını sisteminden silecektir. Ya da başlat\çalıştır\directxdiag yolunu izleyip sisteminde ki DirectX dosyalarını görebilir ve tek tek silebilirsin. Bunun ardından 8.1 kurman mümkün olacaktır. Cevaplar da sorular kadar olduysa hadi bana bye bye.

Nasıl Zorlanıyorsunuz Bir Anlaşım

Ekran kartı seçiminde biraz zorlandım acaba Radeon 9700 Pro mu, Radeon 9600 Pro mu, yoksa GeForce FX 5600 mü? Sizce hangisi daha iyi (maddi bakımdan ele almayın) bana net ve acele olarak gönderirseniz sevinirim.

Dorukhan Gülöz

Selam Dorukhan,

Ben de zorlanır oldum bu seçimde artık. Sana da bozulduk biraz ama neyse. Ne bu kardeşim ne selam ne sabah paldır küldür dal ortamlara sorum var CEVAPLAYIN modeli. Hadi onu geçtim Aferim Tuğbek kafayı kıracak her ay ekran kartı testi yapmaktan, bir okusanıza yahu şu sayfaları adam sabah akşam ekran kartlarını anlatıyor.

Şu mudur bu mudur o mudur sorunun cevabı Radeon 9800 al (al maddiyatı karıştırmadım). Yada 9500 Pro al akabinde EZ's Zone sayfasını aç beraber overclocklayıp 9700 yapalım onu. Al sana net cevaplar. Cevaplar tamam da sana ne gönderiyoruz onu kavrayamadım neyse. (kötü espirinin de bini bir para peh)

Umuda Yolculuk

Selam Jesuskane, Benim P4 2.4 işlemci, 512 MB RAM, 128 MB GeForce4 Ti 4200 ekran kartı, 80 GB HDD ve bir de olmaz olası LG DVD-ROM var. Sorularına geçiyorum.

1- Bu DVD-ROM kafasına göre istediği CD'yi okuyor istemediğini okumuyor. Neden acaba?

2- Scan Disk'i çalıştırdığım anda hata veriyor. Bilgisayar kilitleniyor, Sence neden oluyor? Format işe yaramıyor.

3- Bir de SB LIVE! Ses kartı var ve 5+1 hoparlör (Creative). Winamp'da müzik dinlerken bütün hoparlörlerden aynı anda ses alamıyorum. Nasıl yapacağım bu işi? Sorularım bu kadar. Şimdiden teşekkürler.

Selam Umut,

Benimde ıvır zıvır parçalardan oluşan bilgisayarım var. Allah seni inandırın hiç böyle şeyler gelmiyor başıma valla.

1- LG benim bu alanda pek tutmadığım bir marka ki zaten pek çok kişi şikayetçi ürünlerinden. Bu soruna çözüm önermek yerine diyeceğim şudur hala garanti kapsamındaysa iade ediver başka bir marka tercih et. (Değil'se de ikinci el satın üstüne biraz koyarak düzgün bir şey al -TÖ)

2- HDD de bir arıza yoksa ki scandisk yapmadığına göre muhtemelen var, sen sistemini bir sistem disketi ile başlat daha sonra Windows CD sinde yer alan Scandisk'i çalıştırıver bakalım neler bulacak arkadaş. Format'da attığına göre bilemiyorum yani. Ha bu arada surface test yaptırmayı da ihmal etme. Yok yine kilitlenir vs olur ise bir eşin dostun sistemine tak diski mevcut Windows tan bir kontrol etmeye çalışın.

3- Driver update diye bağdırdıktan hemen sonra 5+1 sisteminin kitapçığına bir göz atıp akabinde SB Driver paketi ile kurulan AUDIOHQ zimbirtisini da kurcalarsan sorununu gidereceksin. (oh be ne güzelmiş insanları araştırmaya yönlendirmek) (Center'dan ses gelmiyorsa normaldir. Üzülünecek bir şey yok. Yok eğer sol, sağ veya arkalardan birinden ses gelmiyorsa ya kablolarda ya da hoparlörlerde bir arıza vardır. -TÖ)

Cevapların bu kadar teşekkür ettiğin o şimdiden anında rica ederim. (Hö? Çok Tümevarımcı bir yaklaşım olmuş bu -TÖ)

Soru Cevap Geyiği

Selam Jesuskane, Sana bir sorum olacak. Benim P4 1.7 GHz işlemci, 256 MB SDRAM, 64 MB GeForce2 MX 400 ekran kartı ve Windows 98 işletim sistemim var. Oyunları yükledikten sonra ilk iki gün hiç sorunsuz oynayabiliyorum fakat daha sonra oyunlar sürekli donmaya yada hata vermeye başlıyor. Windows'a dönüyor. Bu dediğim oyunların çoğunda oluyor. Her yolu denedim ama düzeltemedim. Bir çözüm önerebilersen çok sevinirim. Bu ara-

Bunları biliyor muydunuz?

Ne biliyim ya bilmiyorum işte ne bilip bilmeyeceğinizi. Zaten çok sıcak herkes perişan bir sebepten. Sıcak abi çok sıcak açın şu klimayı ya..

Bilin bakalım bu ne?

Bu ay sizler için küçük bir oyun, bir yarışma hazırladık. Aşağıda dört ürünün kapakları açılmış resimlerini görüyorsunuz. Size bu dört ürünün ne olduğunu soruyoruz. Sırasıyla ürünlerin isimlerini doğru sıralayarak tugbek@level.com.tr adresine yollayan ilk kişiye sürpriz bir armağanımız olacak. Hatta o kadar sürpriz ki "Bu soruya bu armağan olur mu, haksızlık bu belli!" dedirtecek, hatta o kadar sürpriz ki ben bile şimdiden kestiremiyorum. Ama belli mi olur belki manen, madden sağlam bir şey veririz. Bakarsınız aklımıza eser 2. ve 3.'ye de bir şeyler veririz. Zaten önemli olan yarışmak, oynamak değil mi?



da derginizi 8 aydır aralıksız takip ediyorum ve çok eğlenerek okuyorum. Böyle gitmenizi temenni ederek mail'ime son veriyorum kendinize iyi bakın sağlıklı kalın.

Selam madem bir sorun var benim de sana bir cevabım olacak. Ne güzel sistemin var dedikten sonra yahu kardeşim ne biçim olay o. Oyunlar sistemini mi beğenmiyor bir süre sonra ilginç. Sen bütün sürücülerini bir güncelle önce. Hah tamam. Şimdi oyunların kafalarına göre kilitlenmeleri yada "Yok ben çalışmaycam" diyip de Windows a dönmek gibi bir tercihleri olamaz. RAM yetersiz kalıyor olabilir (Yok yok 256, 98'e iyidir- TÖ). Masaüstünde ki fazla ikonları kaldır, System Tray deki ıvır zıvır programları kapat bakalım değişen bir şey var mı. Sadece software değil donanım sorunu da olabilir bu. Başka bir RAM takıp denersen daha sağlıklı olacaktır. Görmeden bu kadar desem olur mu? Oldu bile. Tuğbekçiğim var mı ekleyeceğin bir şeyler? (Eğer uzun zamandır yapılmamışsa Format, yemezse 256MB daha RAM ekleyerek WinXP'ye geçiş -TÖ)

Acıların Pengueni

Selam Jesuskane, Derginizi büyük bir zevkle takip ediyorum. İster yayınl, ister cevap yaz hatta hiç birşey yapma ama bu soruyu ahiretten donanım sorusu köşesine koyma. Çünkü bütün okul Level'ı okuyor. Aleme rezil oluruz. Alemleri bırak kızla-

ra rezil oluruz, kimse yüzümüze bakmaz. Ben yeni bilgisayar aldım. Şöyle, P4 2.4 GHz, TORNADO GeForce4 MX 440, 256 MB DDR RAM, 40 GB HDD (markasını bilmiyorum kusura bakma) Windows 98. Soru şöyle; bilgisayarı kapatıyorum ve aradan 10 - 15 dakika geçiyor, kendi kendine açılıyor kardeşim. Kafayı yiyeceğim ya. Sırf onun için her kapattığımda bilgisayarın fişini çekiyorum. Bana bir yol gösterirsen sevinirim. Kendine iyi bak kal sağlıklıcakla.

Acıların Pengueni Peyami
Barış Ahmet Yörümez

Selamlar Penguen kardeş, Umarım bu mektuptan sonra da zevkle okumaya devam edebilirsin dergiyi (eheheh). Okulda ki karizmanın Level'a endekli olması garip durum ama neyse. Kimse yüzüne bakmaz ise sen yine de merak etme sık sık yazabilirsin bizlere. Gelelim sorununa. Başta ilginç gelse de sanırım oldukça basit bir sebebi var olan bitenin. Modem yada var ise Ethernet kartından bahsetmemişsin. Öyle yada böyle bu ikisinden biri sisteminde mevcut. Aklına gelen ilk şey, sen bir bios a gir ve oradan modem ve ethernetin sistemi başlatmasını sağlayacak özellikleri disable ediver. Nedir o? "Wake On Lan". Yukarıda kurduğun cümlede anlam bozukluğu yok ise durumumuz ilginçleşecek tabii. Kardeşimin fişini çekiyorum demişsin

özetle ben bir şey demiyim.. (Şimdide Tümden gelim... bir tutarsızlık var bu ay ama... -TÖ)

SON

Daha önce kapalı havalar sıkarken canımızı, şimdi ise sıcakla boğuşmak gerekiyor. O sıkıntılı ağrı yerini boğulma duygusuna bıraktı ki hiç hoş değil şu günlerde. Mailime cevap almadım diyen arkadaşlardan tekrar özür dilerim. Bu konuda eski günlere dönüşü en kısa zaman da yaşayacağız merakta kalmayın. Here I come to save the daaaaay...

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ay alıştığınızın aksine bu kutuda bir soru yer almayacak. Bu ay bu köşemizi utanmayıp (ehehhe) yüzüme olmadık itiraflarda bulunan bir arkadaşımıza ithaf ediyoruz. Sevgili Azerman, sen yaz fake fake maillari sonra da kalk de bana ya Jesus neden hiçbiri giremiyor Ahiretten Donanım Soruları kutusuna? Bak kastın kastın sonunda bunu yaptırdın ya bana! Eee güzel kardeşim ben ne diyim sana şimdi ha. Azermannnnnnn Azerman artık azma ermannnn. Sende kal sağlıcakla... (FAKE MAILERE HAYIR) (Ne oldu ne bitti anlamadım ben. Kim bu Azerman, fake ne mail ne? Jisuscane neler diyor-sun iyi misin? -TÖ)



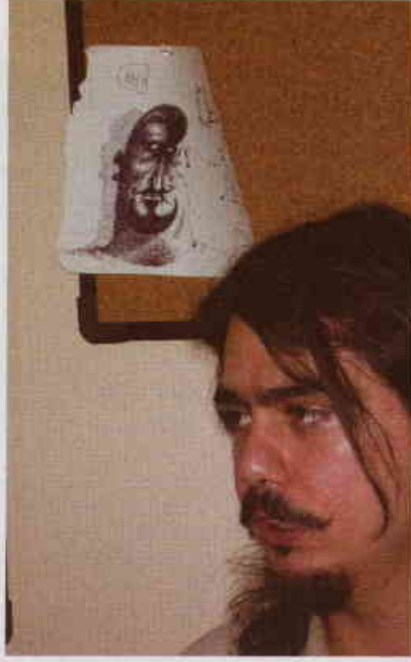
neizliyoruz ne dinliyoruz

► penguen'de söyleşi

Sayın Özgür, neden mizah?!

Perşembe günleri size ne ifade ediyor? Cuma'dan bir önceki gün olmasının getirdiği hafifliği mi duyuyorsunuz? Ya da 2 saat coğrafya dersi var diye hayıflanıyor musunuz mesela? Belki de bir günü değil de sevdiğiniz bir kitabı, örneğin Bay Perşembe'yi hatırlatıyordur? Perşembeler, Level ofisinde Penguen anlamına geliyor. Evveliyatını bilmeye bazılarının yaşı yetmez ama kısa bir özet geçerse, önce Limon'da, D'eli'de, sonra Leman'da, L-Manyak ve Lomбак'ta takip ettiğimiz, çizgilerini de esprilerini de pek bir beğendiğimiz, Metin Üstündağ, Fatih Solmaz, Bahadır Baruter, Kemal Kenan Ergen, Selçuk Erdem, Erdil Yaşaroğlu gibi kıdemli mizahçıların yeni buluşma noktası olan haftalık bir dergi kendisi. Hafta hesabına göre kırkını çıkaralı daha birkaç gün oldu ama bu şehla bakışlı, duble kanatlı hayvan, bizim gibi bir ton insanı kendine çoktan müptela etti, Perşembe'nin anlamına anlam kattı, fenomen oldu, eyyh!

Konuya gelelim, geçenlerde Sinan'la birlikte, Beyoğlu'nun ortasında koca-



man, neşeli bir evde yaşayan Penguen'i ziyaret ettik. Derginin yarattığı yeni mizah çizgisinin bizce en önemli temsilcilerinden biri olan (bu ağdalı lafları bırakıp en çok güldüğümüz çizeri de diyebiliriz tabii) Yiğit Özgür'le oturup uzun uzun konuştuk. Ortamdaki samimiyete aykırı duran tek şey siyah, dikdörtgen şekilli ses kayıt cihazımızdı. O da dayanmayıp bozuldu zaten...

Soru-cevap olayına geçmeden önce Yiğit Özgür'ü kısaca anlatalım. 26 yaşındaki bu genç beyefendi Antalya'lı. Japon animelerini, evindeki sessizliği, sinemayı, Tetris'i, Simpsons'ı, okur mektuplarını seviyor. Arkadaşlarıyla birlikte Taksim'in muhtelif mekanlarında takılıyor. Evinin duvarlarını çeşit çeşit resim-

lerle, posterlerle, donatmak istiyor ama üşeniyor ve "Neden mizah?" sorusunun aslında saçma olmadığını düşünüyor.

Level: Çizmeye ilk başladığın zamanları anlatır mısın biraz?

Yiğit Özgür: Ortaokul sıralarında başladım. O zamanlar sadece kendim için, yanımdaki arkadaşım için yaptığım bir şeydi karikatür çizmek. Sonra çizdiklerimi yurtdışındaki yarışmalara göndermeye başladım. Odamdaki dolapta ödülleri biriktirmeye başlamıştı ve bir gün onlara baktığımda bu durum bana saçma geldi. Bir şeyler çizdiğimi benden ve jüri üyesi olmuş bir takım insanlardan başka bilen yoktu. Liseden sonra Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Grafik okudum ve sadece bu işi yapabilmek için kalkıp İstanbul'a geldim. Bir de çok önceden ablamın getirdiği mizah albümlerini hatırlıyorum. Can Barslan'ın Terelelli Pictures ve Erdil Yaşaroğlu'nun Komikaze albümlerinin ilk sayılarıydı bunlar. Çok zaman olmuş...

L: İstanbul'da nereden başladın?

Y.Ö: Leman dergisine gittim. O zamanlar daha bol taramalı, daha artistik çizimlerim vardı ve beğenildi. Ama kendi karikatürlerimi çizmeye hemen başlamadım. Uzun bir süre başka mizahçıların esprilerini çizdim. İstedğim tam olarak bu değildi. Sonra kendi aklımdakileri de yapabileceğim küçük bir köşem oldu ama çok sağlıklı değildi. Bir hafta oluyordu, birkaç hafta olmuyordu falan. Dergiden ayrılmaya karar verdiğim sırada bu ekip de Penguen'i yapmak için Leman'dan koştular. Ve ben de burada çizmeye başladım.

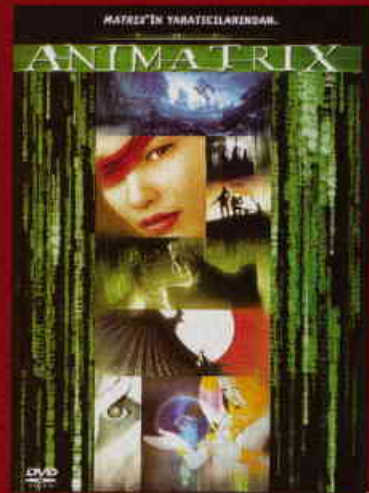


DVD

► Animatrix / Tıqlon

İçiniz dışınız Matrix oldu biliyoruz ama son zamanların en kayda değer DVD'lerinden biri bu, önermeden geçemezdik. Sebep? Birincisi gidip sinemada arka arkaya hepsini izleme şansınız yok. Bazı başka filmlerden önce gösterilenleri de zaten kaçırdınız. İkincisi bu dokuz film en başından beri özel bir proje olarak hazırlandığından yanında bol miktarda ek malzeme var. Üçüncüsü de artık "e peki Zion nasıl kurulmuş yani?" ya da "Acan simitin memleketi nasıl bi yer acaba?" gibi sorulardan kurtulacaksınız. DVD'nin ekstra seçenekleri gerçekten

çok doyurucu. İkinci Rönesans 1 & 2, Program ve Dünya Rekoru bölümlerinin yönetmenleri, bu filmleri hangi düşüncelerle hazırladıklarını kare kare anlatacaklar mesela. Ayrıca anime tarihi ve kültürü konulu, belgesel kıvamında bir bölüm izleyeceksiniz ki özellikle anime kültürüyle yeni tanışanlar için son derece öğretici ve yol gösterici. Ayrıca her bölümün yapım belgeseli de CD'de yer alıyor. Bununla da kalmıyoruz, her bir şeyi izledikten sonra Enter The Matrix'in fragmanını da izliyoruz. Tek cümleyle söylemek gerekirse; tam bir kolleksiyon nesnesi.



ne okuyoruz ne yapıyoruz

L: Peki nasıl oluyor da oluyor? Nereden çıkıyor onca komik şey?

Y.Ö: Bunu ben de bilmiyorum. Çünkü bir matematiği, bir sistemi yok bu işin. Elbette bazı formüller var, konu başlıkları çıkarmak gibi. Ama bunlar bir yere kadar götürebilir, sonuçta oturup çizmek size kalıyor yine. Çoğu zaman masanın başına aklımda bir şey olmadan oturuyorum. Masa lambasının ışığı altında, önümdeki beyaz kağıda bakarak ne yapacağıma karar veriyorum. Biz burda haril haril çalışırken bazen dışardan insanların kahkahaları geliyor. Masaya gömülüp komik bir şeyler bulmaya çalışırken insanların gülme seslerine takılmak tuhaf bir şey. Bırakıp aşağı iniyoruz... Büyük bir sessizlikle işe gömüldüğümüz de oluyor, bir yandan muhab-

bet edip bir yandan çizdiğimiz de. Nereden beslendiğimi sorarsanız, herkes gibi ben de kendimde biriktirdiklerimi anlatıyorum aslında. Sadece anlatma biçimlerimiz farklı.

L: Çizdiklerin genellikle bol balonlu, uzun diyaloglara dayanıyor. Bazı işlerin, özellikle de "Demek ki & Fakat" gibi birkaç hikaye insanların konuşma diline yerleşti... Önceden tahmin edebiliyor musun hangi karikatürün ne kadar beğenileceğini?

Y.Ö: Evet, ben de internette, gelen mail'lerde, gittiğimiz yerlerde falan gördüm bu etkiyi. Ama örneğin "Demek ki & Fakat", çizdikten sonra "evet, işte bu" dediğim bir hikaye değildi. Zaten öyle bir şey yok, bütün çizdiklerimi aynı değerde görüyorum, neye göre öne çı-

kacaklarını da düşünmüyorum. Ama çok güzel tepkiler oluyor, mail'leri okurken bilgisayara bakıp "teşekkür ederim" diyorum bazen. Bir de şu bol balon hadisesi yüzünden "balon mühendisi" gibi bir şey oldum artık. Bir kareye o kadar balonu sığdırmak için ciddi hesap yapmak gerekiyor.

L: Peki hayatından memnun musun?

Y.Ö: Memnunum ya... Bir kere kendim gibi insanların arasında olmaktan, bu dergide çalışmaktan memnunum. Burada sevdiğim şeyi yapıyorum. Kazandığım paradan da memnunum (bunu biz özellikle sorduğumuz için söylüyor, yanlış anlaşılmasın). Sonuçta istediğim yaşam tarzına yetiyor. Gidip Laila'da, Reina'da eğleneyim diye bir hevesim yok.

Sorpi Ulutürk sorpi@level.com.tr



DVD

► X-Men 1.5 / Tığlon

Geçen ay burada X-Men 2'yi anlatmıştık, bu ay da kismette ilk filmin DVD'sini anlatmak varmış. X-Men v1.5'in kutusu da tıpkı yukarıda anlattığımız Animatrix gibi dolu. En sevilen Marvel çizgi romanlarından biri olan X-Men'in koleksiyonerleri için bir DVD versiyonunun çıkması zaten kaçınılmazdı ama kutu tasarımından kamera arkası bölümlerin ve yönetmen Bryan Singer'in yorumlarının da bulunduğu bonus CD'sine kadar böyle iyi bir versiyon X-Men tutkunu olmayanları bile cezbedebilir.

X-Men 1.5 bonus CD'sinde kostüm ta-

sarımlarından makyajlara, dövüş sahnelerinin animasyonlarından cast seçimi sırasında yapılan çalışmalara kadar kamera arkasıyla ilgili merak edebileceğiniz her türlü ayrıntı örneklerle anlatılıyor. Film sonrası yapılan yorumlar, oyuncularla söyleşiler, set görüntüleri, özel sahnelerin farklı kameralardan çekimleri falan gayet ilginç. Toplamda 130 dakika süren bu görüntülere ayrıca Daredevil ve X-Men 2'nin fragmanları da eklenmiş. Bu 1.5 numaralı versiyon, sonundaki buçuğu fazlasıyla hak ediyor.



İşgal

gorcan.abi.gorcanabi@sektor8.com

Bu ayı kin, nefret, intikam, gözyaşı, hatta cinnet, kıl ve de yün ayı ilan ediyorum arkadaşlar ve full Black Metal olayına giriyoruz. ÖSS'ye girmiş bir gorcan abi kişisi olarak ÖSS mi bana girdi yoksa ben mi ona girdim anlayamadım. Tembel karizması, O çalışma katsayısı ve bir o kadar da motivasyonla girdiğim sınavın sonucu n'olur bakacağız. Artık askerden mi yazırım size yoksa okulumun bahçesinden mi bilemiyorum. Burdan beni sınava birakan canım, aşkım, biricik sevgili kişiye de el sallamak istiyorum :p

Neyse... ÖSS kabusundan sonra umarım hepinize bu albümler cila olur :) Yenisini birsürü albümümüz var. Pure'dan Power etkili Black Metal'e kadar çeşitli albümlerin tadına bir bakın bakalım... (Beni de underground'cı yaptın ya helal olsun sana Bleed)

Kalmah Swampsong

Bir kaç aydır bir önceki albümlerini dinlemeye başladım. Swamplord adlı 2002 albümlerini ilk başta mırın kırın ederek dinlemeye başlamıştım ama Hades -albümü takat takmaz direk ordan başlatıyoruz- adlı şarkıyı dinleyince kendimden geçtim. (Bu şarkıyı kesin edinin) Sonra haşirt diye yeni albüm çıkardılar. Onu da edindim. Gümbür gümbür bir albüm. Maximum atraksiyon! Power etkileri görünen albüm

diğer Kalmah albümüne çok benziyor. Teknik ve sağlam bir altyapı mevcut ve şarkılar çok tempolu.

Grup nereli, kaç kişi, elemanları neyin nesi, in midir cin midir bilmiyorum! Üç albümleri var ve her albümde kendilerini yenilemiş/geliştirmişler. Meselağ bu son albümde clean vokal kullanmışlar (ya çok clean değil hafiften ayı vokal ama olsun).

Albümde Bird Of Ill Omen, The Third The Magical, Tordah ve Heroes to Us dinlenesi şarkılar. Alsanız pişman olmazsınız. Adamda dert tasa bırakmıyor!

Darkthrone Hate Them

İşte Black Metal! Saf, ağır ve derinden... İlk dinediğim Black Metal grubuydu kendileri. Ufacıktım miniciktim aç karna dinlemiştim üstelik :) A Blaze in the Northern Sky albümüyle yapmıştım açılışı. Öyle korkmuşum ki sonra bir süre Zeki Müren dinlemek suretiylen dengelemiştim kendimi :) Sonra Transilvanian Hunger ve



Under A Funeral Moon albümleriyle yavaş yavaş 'bilek kası' yapmaya başladık!

Kurulduğunda Thrash Metal yapan grup ilk albümleri olan Soulside Journey'i de Death Metal tarzında yapmışlardı. Sonra bir tarz oturttular ki kült Black Metal dedince akla hemen Darkthrone geliyor. Bundan sonraki her albümleri aynı tarzda diyebiliriz. Kendilerini pek geliştirmeseler de bu safıkları benim ho-



şuma gidiyor doğrusu. Hate Them de yine Fenriz'in besteleriyle -davulcu kişidevam eden bir albüm. Emperor kadar karmaşık olmayan ve Dimmu Borgir kadar hıza abanmayan bir Black Metal...

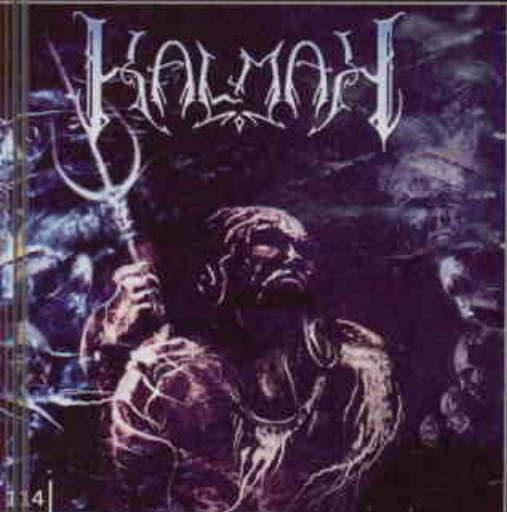
Albümdeki dikkat çeken parçalar ise: Det Svartner Na, Fucked Up and Ready To Die ve In Honour Of Thy Name diyebilirim. Zaten az parça var ve parçaların ortalama uzunlukları 5 dakika kadar... Darkthrone seviyorsanız albüm sizi keser, Black Metal olayına halliyeniz de güzel bir albüm diyebilirim.

Suidakra Signs For The Fallen

İlk defa dinediğim hatta ve hatta adını ilk kez duyduğum bir grup Suidakra. Underground gruplara pek sıcak bakmasam da artık bakacağım kesindir sayın seyirciler :) Albümü takar takmaz coştukça coştum, hop oturdum hop kalktım; tripten tribe girdim. Yine power etkili bir grup ve yine süper tempo...

Borknağar'a benziyor hafiften. Düz vokalleri oldukça başarılı ve bu olaya çok da yer vermişler.

Trails of Gore (gorecan) öncesindeki enstrümantal parçanın ardından ilaç gibi geliyor. Albümdeki şarkılar insanı bir yorup bir dinlendiriyor. Dur kalklı, melodik ve bir o kadar da sert bir albüm. İsrarla tavsiye ediyorum.



BLAY ALET

"fithos lusec wecos vinosec"

Ali Aksöz | aliaksöz@level.com.tr

Rivayetler:

► **Bilimkurgu** severler yaşad! Boğaziçi Üniversitesi Bilim Kulübü ve Siyaset Bilimi öğrencilerinin çıkardığı (bbb- Davetsiz Misafir dergisi nette de yayında! DM'e www.davetsizmisafir.com adresinden ulaşmak mümkün.

► **Elaine Cunningham** (Elfshadow, Evermeet vs- WotC için **bir kara fantazyaya örneği kaleme almayı planlıyor.** Taz olarak WW'a yaklaşacağını düşündüğüm bu eserde vampirlere, elflere, aşka (seks?- ve bol bol korkuya yer verecek.

► The Matrix Reloaded'in sonundaki **The Matrix Revolutions fragmanı**yla yetinemeyenlere müjde! <http://www.mikedingleyjones.btinternet.co.uk/the.matrix.revolutions.mpg>

► Yapımcı Kevin Wallace'ın 8 milyon corç vaşingtna mal ettiği **LOTR Müzikali**, eserin tamamlanışının 50. yılı anısına **2005 yılında Londra'da sahne almayı hazırlanıyor.**

► İthaki yayınevının düzenlediği **Jules Verne Hikaye Yarışması son katılım tarihi 15 Temmuz 2003'e alındı.** Yarışma sonuçları 2003 Tüyp fuarından bir hafta önce gazete, dergi, internet sitesi ve Lost Library'de bulunabilir.

► Blade II'nin senaristi, **Blade III'ün çekimlerinin bu yaz başlayacağını** söylemiş.

► 2004'ün ilk çeyreği, Zinc Entertainment, Marching Band Productions, Sweetpea Entertainment birlikte **Dungeons & Dragons 2'yi** hazırlamaya başlamışlar.

Artemis yayınları fantazyaya meraklılarının yazılarını yayınlamaya hazır! Artemis yayınevinden çıkmış ya da çıkacak kitaplar, bu kitaplarda işlenen konular ve olaylar hakkında, yazar hakkında yazmak istediğiniz yazıları yigitben-gi@alfakitap.com adresine yollayabilirsiniz.

Hayallerde yaşayan ve ancak hayalleri yaşatabilen korkak insanlardan olmamalı.

Bizi diğer insanlardan, üzüntü duyduğumuz insanlardan ayıran becerilerimizi, müspet yolda kullanmayı bilmeli. Doğayı, masumu, zorda olanı, hayvanları, zayıfları savunmanın yollarını bir FRP oyuncusundan daha kolay, daha çabuk ve daha etkili kim bulabilir ki? Biz değil miyiz yıllardır sorun çözmeyi oyun olarak oynayanlar? Peki ya fantastik kurgu, bilimkurgu, korku edebiyatı okuyucuları, çizgi roman takipçileri? Biz değil miyiz problemleri çözmekte ihtisas yapan?

Öyleyse izole olmaktan, anlaşılmadığınızı bahane edip de loş odalarınıza saklanmaktan vazgeçmeli. Dışarı çıkıp bu dünyanın zorluklarına karşı durmalı, mücadele etmeli, göğüs germeli. Kendi hayatımızın kahramanları olmalı. Ve fırsat çıktıkça karşımıza, başka hayatların da kahramanları olmak için çaba sarfetmeli. Kirlî, bakımsız, küstah, alaycı ve tek tip olmamalı. İsrarla alaşağı edilen imajlarımızı bir bir, kişisel çabalarla yüceltmeli.

Bu bir savaş. Kansız, sessiz ve derinden. Bu dünyada kendine bir yer edinme savaşı. Katillerin bile affedildiği ama FRP oyuncusunun affedilmediği bir dünyada bizi affedemeyen, bizi anlamayan cahillerin hayatını daha iyi, daha güzel, daha modern yapmak için vermek zorunda olduğumuz bir savaş. Kendimiz için değil, ama bugün üç-beş yaşında olan fantazyaya meraklısı olacak çocuklar için kazanmak zorunda olduğumuz bir savaş.

Entellektüel bir savaş bu

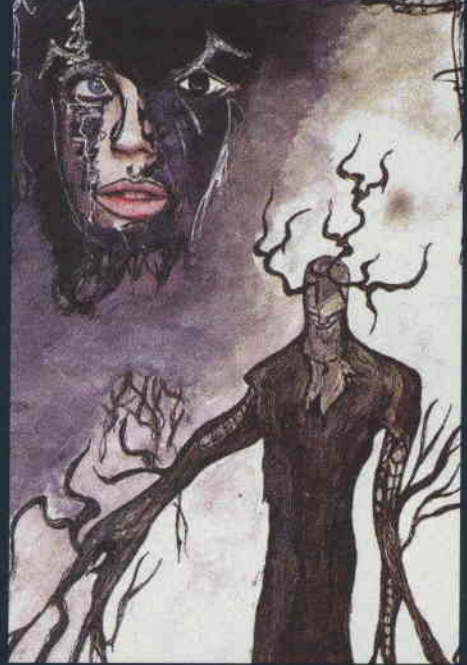
Biz de bunun savaşçıları, komutanları olacağız işte. Kılıcı değil kitabı, büyü yapmayı değil bakmayı ve görmeyi, dinlemeyi, düşünmeyi, aramayı ve bulmayı, hoşgörüyü, yardım ve hep doğru olanı kullanacak savaşçılar olacağız. Ve sonunda ne olacak biliyorsunuz...

Kazanacağız.

Gönül Postası

Gelişmiş diyarlar

Selamlar. Bazı arkadaşlar Türkçe çıkarılan Zindanlar ve Ejderhalar setini alıp oynadıklarını söylüyorlar. Ben de aldım ama henüz oynamışlığım yok. Bir kere oyunun kural kitabındaki bilgiler, setle beraber gelen macera kitabındaki maceraları oynamak için bile



yetersiz. Kaldı ki bu bilgilerle kendi maceralarımızı hazırlayıp oynamak imkansız. Oyununun el kitabı için ise uzun süredir bekliyoruz. Kitapçılara sorduğumda Haziran'da geleceğini söylüyorlar. Benim düşüncem, Zindanlar ve Ejderhalar paketine fazla özenilmemiş. Yazık olmuş. Ayrıca haritanın kullanımı ile ilgili merak ettiğim; internette bulduğum maceraların haritaları, bendekinden çok farklı. Paketin noksanlığı yüzünden daha kafamı kurcalayan bir sürü soru mevcut ama sanırım fazla uzattım. Şimdiden teşekkürler.

-Lure69

N: Türkçe çıkmış ve şu anda piyasada olan set, bir başlangıç seti. Yani "zar nasıl?", "Osman kim?", "Neden buradayız?" gibi sorularla hayatını sürdüren arkadaşlara, "zar bu", "Osman bir büyücü", "FRP oynamak için bu kutsal yerde toplandık" gibi cevaplar sağlamak için var. Daha tecrübeli oyuncuların uzak durması gereken bir eser. Zira onlara pek hitap etmeyecek. Yine de böyle bir yolda atılmış ilk ciddi adım olduğundan, desteklenmek için alınabilir.

Bundan sonra zevklerine göre oyuncular Dragonlance, FR, DarkSun, Cyberpunk, RIFTS vs vs gibi diyar ve sistemlere dağılıp, uzmanlaşacaklar.

Bu tür setlerden çıkan haritalar, minyatür kullanımı için kare kare yapılmıştır. Hayatım boyunca Arcanus playtestindeki meydan sa-

vaşı dışında bir defa bile minyatür kullanmaya gereksinim duymadığım için o haritayı da gözardı ediyorum ben.

Ressam olmalıyım

Merhaba, ben sizin düzenli okuyucularınızdan biriyim falan filan kısmını geçip direk konuya girmek istiyorum ama nereden (bayağı uzun olacak ...)

Benim dünyada en çok sevdiğim şey kitap okumak ve okuduklarımı çizmek, okurken müzik dinlemek, çizerken müzik dinlemek ve bunların hepsini kağıda dökmektir. Ve bunların hepsi DRAGONLANCE ve RAISTLIN hakkındadır. Şimdi ben bunları sana ne diye anlatıyorum:

1- Sadece paylaşmak istediğimden

2- Şimdi bu sorumdan sonra "öhö" diyeceksin ama Dragonlance kitapları okuduysan veya gördüysen bilirsin kapaklarındaki resimlerin ne kadar detaylı olduklarını. Ben de bunun tekniğiyle çizmek istiyorum. Ancak bu tekniği bilmiyorum. Larry Elmore'a mail attım cevap geldi ancak sanırım ne demek istediğimi pek anlamamış neyse ben şimdi bir mail daha attım ama daha cevap gelmedi. Ve de son sayınızda Taşkın Baltacı adlı bir ressamın resimlerini gördüm o belki bilebilir, sizin çevreniz bayağı geniş belki siz öğrenebilirsiniz ...

3- Son sayınızdaki Taşkın Baltacının resminin yanında "illüstratör" yazıyor, onun ressamdan farkı ne?

4- Şimdiki sorum UO hakkında ben bir server arıyorum şu an Ethernass'dayım ancak orada Mage olmadığı için baydım. Bana bir server önerebilir misiniz, bu arada buradan OSI'ye girebilir miyim?

5- Oyuna Mage ile başlayıp nasıl para kazanabilirim?

- Raistlin

N: Merhaba Raist,

2- Sana LL'deki (www.lostlibrary.org) Todd Lockwood röportajını öneriyorum.



Orada üstat çizim tekniklerinden bolca bahsetmiş. İşine yarayacağına eminim.

3- Pek bir fark yok aslında. Ressam deyince akla daha çok tuval üzerine resim yapan kişi akla geliyor.

4- Nebula iyidir. Orayı denemeni tavsiye ederim. Neden OSI'ye girmek istediğini ise anlamadım.

5- Ticaret yapmak her zaman para kazanmanın iyi bir yoludur.

PS: UO cevapları için Burak'ı gözlerinden öperim.

TSR'ı bulmak

Selam Ali abi, Level'ı ve Hayalet'i severek okuyorum. Genç bir Hayalet'in Takipçisi olarak sana sormak istediğim birkaç sorum olacak. Yanıtılsan sevinirim.

1- Yeni TSR romanlarını kim getiriyor şimdi? Distribütör kim oldu? İstanbul'da nereden kitap alabileceğiz?

2- Son çıkan kitaplardan hangilerini okumamızı önerirsin?

Tüm camiaya, Level okur ve yazarlarına, Hayalet'in Takipçileri'ne sevgiler saygılar.

- Yasin "DarkAngel_Jevari" Cevarı

N: Hoşgeldin Yasin,

1-Bu bir muamma. Önce Saklıkent dendi, sonra Gerekli Şeyler'dekiler "ikimiz de getiriyoruz" dediler. Lakin Gerekli'de yeni kitap hiç yok. Ben kitapları Remzi ve Robinson Crusoe kitapevlerinden satın alıyorum, tavsiye ederim. Robinson çok sık olmasa da yeni kitapları getiriyor. Remzi'lerde ise birçok fk-bk romanı bulunabilir.

2-İngilizce olanlardan elbette War of Souls, sonra Dune Preludes ve Butlerian Jihad, Hunter's Swords serisi ilk kitap Thousand Orcs ve eli kulağındaki Dark Tower: The Gunslinger Revised Edition.

Türkçe'lerden en başka Robert Jordan - Zaman Çarkı: Dünyanın Gözü - Phoenix, Raymond E.Feist - Gediksavaşları Serisi - İlhaki, Michael Moorcock - Elric 6 ve Hawkmoon 4 - 6.45, Steven Brust - Vlad Taltos Serisi - Artemis, ve tabii ki unutulmaması gereken Doğu Yücel - Hayalet Kitap ve Barış Müstecaplıoğlu - Perg Efsaneleri I-II - Metis Yayınevi, İhsan Oktay Anar - Puslu Kitalar Atlası - İletişim Yayınevi.

İyi okumalar.

Aman Türkçe olması

Öncelikle dergi, site ve senin bölümün çok iyi gidiyor. Fazla uzatmadan sorulara geçiyorum.

1-Bu "Fithos lusec wecos vinosec" ne demek? Yani merak ettim de açıklarsan sevinirim.



2-FRP oyunlarıyla ilgili başka Türkçeleştirme gelecek mi? (Bence gelecekte en ince noktasına kadar Türkçeleştirmesinizler)

3-Hot Level hakkında mutlaka diğerleriyle konuşmuşsunuzdur. Devamı olacak mı?

- Can

N: Selam Can,

1-Kolaya kaçmak yok, ara bul.

2-Elbette olacak, Arkabahçe yayınevi, ciddi bir çeviri atağına kalktığını duyurmuştu kişin. Sanırım sonbahara doğru onun meyvelerini almaya başlarız. Bir çok modül ve materyal Arkabahçe'den; sürüyle roman da İlhaki, Phoenix, Metis, Altıkırkbeş ve Arkabahçe'den çıkıyor. Şanslı milletiz vesselam.

3- Devamı var zaten. Her Cumartesi 12.20 - 15.00 arası SkyTürk'ü açarsan NextLevel'da bizim çocukları izleyebilirsiniz.

The Matrix Reloaded'ı da izlediniz, hadi artık dağılın. Biraz eğlenin, biraz hayatı ti'ye alın. Gözlerinizi açık tutun. Bakın ve görün. Baktığınız, gördüğünüz şeyin ne olduğunun farkına varın. İyiyi övün, kötüyü eleştirin. Herkese inanmayın, size anlatılanları duyun ve dinleyin ama doğruluğunu da araştırın. Gidin tatil yapın, kızdırmayın beni! Gittiğiniz yerde Level satan bir gazete bayii olmasına dikkat edin yeter...

Hadi kalın sağlıklıla...

(N.) | www.lostlibrary.org

Jukebox:

50 Cent - In da Club (Bikmadan, usanmadan...)
DJ Abdel feat Rohff & Olivier Cheatom - Get Down Samedi Soir
Snoop Dogg - Up Jump Tha Boogie
Snoop Dogg - Snoops Upside Ya Head
Rob Dougan - Furious Angels
Eminem - Superman (Watch the Lyrics)



Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Körler ve sağırlar

"Onlarla akılları miktarınca konuşunuz..."

Bundan dört bin yıl önce, ki her ne kadar insanoğlu için uzun bir zaman gibi görünse de evrenin kendisi için sadece bir iç çekiş miktarı süredir, okullara sınavla değil, gönül vermekle girilirdi. Eğitim ve öğretimin genç bir insana hayatta ihtiyaç duyacağı bilgileri vermek demektir. Ata nasıl binileceği, nasıl kılıç kullanılacağı, nasıl konuşulacağı, nasıl yemek yeneceği öğretilirdi. Bu eğitim asla bitmez, asla diploma veril-

vap çoktur. Cevaplar her zaman elde edilmesi zor, utangaç küçük kaçaklara benzerler. Her zaman daha fazla soru vardır, ve her biri için daha fazla cevap. Alimler bilirdi ki tahta bir rahleye tek bir kitabı koyup sabah akşam aynı sayfayı okumakla sorulara cevap bulunmazdı, olsa olsa geçmek bilmeyen baş ağrıları ve sıkıntılar elde edilirdi. İlim Çin'de bile olsa bulmak gerekirdi, ama bunun için önce Çih'in yerini öğrenmek elzemdi.

Hiç kafanız karıştı mı sizin? Hiç doğru sandıklarınızı yıkmak zorunda kaldınız mı? En kötüsü hayatı boyunca hiç kafası karışmamış olanlardır. Çünkü asla düşünmemiş, asla öğrenmemiş, asla bilmemişlerdir.

Sakın bana "Artık hiçbir şeye şaşır-mıyorum!" palavrasını sıkmaya kalkmayın! Sadece ölümler hiçbir şeye şaşırmazlar. Yaşayan, nefes alan, düşünen her akıl şaşırabilir, korkabilir, heyecana kapılabilir. Ve bunları yapmalıdır da!

Ama bunu okulda bulamazsınız. Karşılaştığım en iyi, en değerli öğretmenler bile bana sadece bir başlangıç noktası verebilmekten öte gidemedi, ki bu aslında onların işlerini ne kadar iyi yaptıklarını gösteriyor. Çünkü yapmaları gereken tam da buydu, bana bir başlangıç noktası vermek.

Babam hâlâ orada, o tepenin üzerinde dikilmiş bana sesleniyor. "Beni geç evlat! Yürü, ilerle, yüksel! Beni geç! Asla durma! Nefesin oldukça durma!" Geçtim mi seni baba? Hayır? Hayır, henüz yanına bile yaklaşamadım, sen hâlâ ileride bir yerdesin. Ama benim daha nefesim var. Karanlık peşim sıra çağlayarak geliyor baba, kitleleri yutup kendine benzeterek, toprağı kanla, ateşle, birbirinin kopyası tunçtan putlarla kaplayarak geliyor. Ama benim daha nefesim var. Daha var... ❁

Cehenneme giden yol altınla kaplıdır.

Ve bugün, insanın uzayda dolaşmakla övündüğü, elektronik dalgaların atmosferin her katmanında yankılandığı, mekanik aygıtların kendi zekalarına kavuşmakta olduğu bugün, ben yeryüzünde durmuş gittikçe yayılan karanlığı seyrediyorum. Sadece kariyer sahibi olmakla, akademik kaygılarla ilgilenmeyen, bilime gönül vermiş her bilim insanının dehşetle işaret ettiği gibi, karanlık büyüyor, güçleniyor, önünde durulması imkansız canlı bir gölgeye dönüşerek değer verdiğimiz her iyi, her güzel şeyi yutmak için geliyor.

Söyleyin bana ölümlüler, ideallerinizin ne anlamı var? Neye inandığınız kimin umurunda? Bildiklerinizin ne değeri var? Tüm bildikleriniz, inandıklarınız, düşünceleriniz kulaktan dolma ise, neden o kulaklarınıza beton döküp her zaman yaptığınız gibi basit, ilkel açıklıklarınızın sesiniz dinlemiyorsunuz?

Söyleyin bana, bir cevaba kavuşmak için hayatınız boyunca yaptığınız en uzun yolculuk ne kadar uzağa idi? Tüm cevaplarınız kitaplardan ezberle bildiklerinizden mi ibaret yoksa? Ya size yalan söylendi ise? Ya o cevaplar başkasına ait ise? Ya başkasının pabuçlarını giyerek yürümeye çalıştığınız için boyuna burun üstü yere yapışıp duruyorsanız?

mezdi, çünkü bu sadece başlangıçtı. Silah kullanmayı öğrendin genç adam, ama o bilgiyi hangi yönde kullanacaksın? Ata binmeyi artık biliyorsun, pek atını kimin yanında sürmeyi seçeceksin? Sana okuma, yazma öğrettik, peki sen okuyacak ve yazacak mısın? Bu soruların cevapları okulda bulunmazdı, hazır bir test anahtarı yoktu, çünkü bunlara her birey ancak kendi cevap bulabilirdi.

Bin yıl önce Buhara'da, Semerkand'da, Kum'da yaşayan biri için "İlim sahibi olmak" sadece en yakın medreseye gitmekle içinden çıkılacak bir iş değildi. İlime gönül verenler kısa sürede anlardı ki insanoğlu için evrende sorulmamış soru yoktur, ama alınmamış ce-



Bir şeyler oluyor !

Televizyon başka bir alem

Hani gazetelerin neşeli köşe yazarları vardır. Bunlar, bir kaç istisna hariç, genelde çok kültürlü kadınlardır. Artık hayatta bazı komplekslerden çoktan sıyrıldıkları için özel hayatlarından ya da toplumdaki diğer konular hakkında yazarken kendilerini hiç kasmazlar. Oldukları gibi, herşeyi yazarlar. Açıkçası bu yazarların yazıları bazen benim için can sıkıcı bazen de çok keyif verici olabiliyor.

Bizim ilk önce Hot TV'de başlayan ve bir süredir Sky Türk'te devam eden programımızda aynen böyle. Hani bazı insanlar vardır ya kamera onlara döndüğünde bambaşka olurlar. Bazıları kızıl derili totemleri gibi rengarenk olup sırtıkan bir şekilde kasılıverir. Bazıları ise iğrenç insanlar olmalarına rağmen kadraja girince bir melek oluverir. Açıkçası Next Level'da program sunarken ekranları başında kaç insan olduğu, bu insanların beni hangi gözle gördüğü falan hiç biri beni ilgilendirmiyor. Bu sert çıkışı sakın ciddiye almamazlık olarak algılayamayın. Yalnızca 100 insan da seyretse 100.000.000 insan da seyretse benim için aynı şey. Çıkarım, konuşturmam, bildiğin kadar anlatırım ve bittiğinde de eve gidip uyurum ya da eğlenmeye akarım (eğlence mi dedim ben? Nasıl bir şeydi acaba?). Ama o program başlayınca kadar bir hafta boyunca neler yapıldığını merak ettiniz mi hiç? Bir televizyon programı nasıl hazırlanıyor biliyor musunuz?

Montaj mı, o da ne?

Öncelikle programda seyrettiğiniz o haber, top 5 vs kasetleri var ya. İşte onlar için bir sürü şey yapılmış aslında. Görüntünün ne kadar kalacağı, sonra hangi efektle nereye geçeceği, görüntünün ekranın neresinde kalacağı, TV'nin logosunun nerede olduğu, herşeyin kaç saniye görüneceği, arkadaki müzik, görsel malzemenin kalitesi, tüm bunları yaparken çalıştığınız makinenin arada bir çökmesi, görüntü renderlanırken çok zaman aldığı için can sıkıntısının

dan neler yapılacağı...Tüm bunlar yalnızca o aradaki 5 dakikalık yada 20 dakikalık kasetler hazırlanırken yapılanlar. Arada boş set için koşuşturma, ses alma (görüntünün üstüne okunan ses ya da tam tersi ses üzerine zamanı oturtulan görüntüler). Ayrıca okunacak metinlerin yazılması ve görsellerin bulunması da ayrı bir uğraşı. Tabiki yayında gördüğünüz set her seferinde baştan kuruluyor. Çünkü o stüdyoda bir hafta boyunca bir sürü program çekiliyor. Tüm bunlar arka plan. Birde sizin görmediğiniz bir sürü şey var. Mesela haber spikerleri yalnızca üst kısımları görüldüğü için altına eşofman ya da şort ve spor ayakkabı bile giymiş olabiliyor. Üstelik bir makine gibi haber okuduğunu gördüğünüz o insanlar aslında birer insan. Ama onlarla bir araya gelmeden

ra başkasını çekiyorken stüdyoda teknik elemanlardan birisi bozulan bir mikrofonu değiştirmek için anında diye yayına girmek zorunda kalabiliyor. Ya da dekordan pat diye bir şey düşebiliyor. Kamera arkasında millet eğleniyor olabiliyor. Tüm bunlar olurken siz sanki bir şey yokmuş gibi bozmadan programı yürütüyorsunuz. Oysa etraf yıkılıyor !

Büyülü mü ?

Evet büyü. Televizyon, eğer bu işi birde seviyorsanız, gerçekten büyü. Çalışma ortamı harika, herkes genç, yaratıcılığın sonu yok, arada sırada yolda sizi tanıyanlar çıkabiliyor. Bir sürü ünlü insanla tanışıyorunuz. Sağda solda sizinle ilgili haberler ya da görüntüler yer alabiliyor. Herşeyin ötesinde sizi yolda çeviren, hiç tanımadığınız ama bilinçli

Tüm bunlar olurken siz sanki bir şey yokmuş gibi bozmadan programı yürütüyorsunuz



sanki bunu hiç düşünmüyorsunuz ve bunu düşünmemiş olmanız sizi şaşırtıyor.

Bir de kamera arkası var ki evlere şenlik. Mesela programda sizin fark ettiğiniz ya da etmediğiniz hatalar olduğunda bir görmelisiniz. Bir sürü el hareketleriyle anlaşmaya çalışan ve komik komik hallere giren insan. Arada kame-

gazlayıp da salak magazin dergilerine girmedim sürecede öyle bir hissi hiç yaşamayacağım. Ha girsek o zaman gene bir şey değişeceğini sanmıyorum. Çünkü illaki de bilinip tanınayım gibi bir düşüncem hiç olmadı. Bir tek dergiye ve programımıza, Türkiye'de varolmayan bir sektörden reklam almamız daha kolaylaşır sanırım o kadar. ☺



Burak Akmenek | burak@level.com.tr

EJDERHANININI



Tuğbük Ötek | tuqbuk@level.com.tr

The Sims Süpersıkar

Sıkıldım ben bu Sim'den, yenisi yok mu?

Artık zamanı geldi... Will Amca doğru yolda olmadığını söylemeli. Altıncı ek paket ile satış rekorlarını daha da ileri götürdüğü, herkesten takdir topladığı bugünlerde Mr. Wright'a olan inancım git gide azalıyor.

Halbuki ilk çıktığında The Sims'e hayran kalmıştım. Hatta reklamı ofisteki dolabımın kapağında yıllarca asılı kaldı. Livin' Large'la gelen yeni eşyalar beni heyecanlandırmıştı. House Party ile Sim'lerimiz sosyalleşti, Hot Date ile evlerinden dışarı çıktı, aşk hayatları gelişti. Ama Vacation ile birlikte aslında oyunun çok da gelişmediğini düşünmeye başladım. Çünkü eklentiler ne getirirse getirsin The Sims aynı özünde gelişmiyordu. Unleashed sadece ev hayvanları ekledi. En iyi eklenti paketi olduğu su götürmez Superstar'ın yükselttiği heyecan ise bende pek uzun süreli bir etki bırakmadı (2 gün). Zaten Sims Online'ın Beta'sını uzun süre oynamama rağmen hayal kırıklığına kapılan büyük çoğunluk içindeydim. Kısacası bu kadar eklenti paketi Sims'ten sıkılmamı engelleyememişti.

Yanılıp yanılmadığımı görmek için bu ay önce orijinal Sims'i sonra da altı paket birden yüklenmiş halini oynadım bir süre. Bir kere fark, altı pakete ödenen parayı hak etmekten çok uzak geldi bana. Ayrıca aynı şeylerin tekrarlanıp durduğunu görmek sıkıcıydı. Mesela içimden şehir merkezine veya tatile gitmek hiç gelmedi. Stüdyolardaki 3x3 seçeneği tahmin oyunu Sims Online'ın Pizza oyunundan bile sıkıcıydı. Takıntılı fanlarımız, her ev partisine musallat olan pandomimciden farksızdı.

Superstar'ın hoşuma giden tek yanı, sizden daha ünlü olan simlerin ilişkiye girmek konusunda işi daha da yokuşa sürüyor olmalarıydı. Yani karşılaştığımız diğer simlerden bazıları gerçekten farklı bir karakterde gibi hissettiriyordu. Ama bu özellik, bu mücadele de otomatikçe başladığınız "Talk about interest - Compliment - Talk about interest" ve ardından gelen "Talk about interest - Hug



Ne iş yaptığı bile belli olmayan Siminiz, Andy'nin yanında çok sönük kalacak.

friendly" serileri ile kolayca aşılabilirdi. Zaten bunun dışında gelen yeniliklerin tümü anlamsız ve eskilerinden farksız geldi bana.

Ben Will Olsam

Peki eleştirmeyi bir yana bırakıp alternatiflerini koyalım. Ben altıncı eklenti paketine gelen bir oyunda neleri görmek isterdim. Mesela insan yapısının ve karakterinin daha fazla ön plana çıkmasını. Bilmem farkında mısınız ama dünya üzerindeki biz milyonlarca The Sims oyuncusu aynı Sim'i yapmaya çalışıp duruyoruz. Daha fazla yetenek, daha iyi iş, daha fazla arkadaş, daha fazla para ve daha güzel bir ev. Aslında simlerimizin karakteri falan yok. Mesela herhangi biri özgürlüğüne daha düşkün değil. Yalnızlığı sevmek veya insansız yapamamak gibi dertleri yok. En azından oyunun başında seçtiğimiz karakter özellikleri daha keskinleştirilip, bunların oynanışı gerçekten

etkilemesi sağlanabilirdi. Veya Sim'inizin karakteri bizim oynama tarzımıza göre değişebilirdi. Tüm özellikleri kırmızı olana kadar simi koşturup sonra hepsini birden yeşertenlerin simleri dağınık ve sorunlu, sürekli düşen ihtiyacı karşılayanların simleri daha düzenli ve mutlu olabilirdi. Veya yemek ihtiyacını sürekli yeşil tutarak simimizi şişko ve obur, sosyal ihtiyacını sürekli düşük tutarak içine kapalı ve pek başkalarıyla görüşmek istemeyen bir sim yapabilirdik.

Nasıl Bir Yıldız?

Mesela Superstar'da nasıl bir ünlü olacağımızı seçmek isterdim. Bir Marilyn Manson mı yaratmak istiyorum Robert De

Altıncı ek paketine rağmen bana sorarsanız The Sims hala yerinde sayıyor.

Niro mu seçebilmeliydim. Üstelik bu onun karakterini ve tüm yaşam tarzını etkilemeliydi. Rock yıldızı yaptığım sim, kahverengi antika koltuklara oturmayı reddetmeli, Frank Sinatra modeli beyefendi sanatçım ise yatak odasına koyduğum paslı metal fabrika kapısından nefret edip o kapıdan geçmemeliydi. Böylece hepimizin yarattığı sim değerlerinden farklı olurdu. Bizim için çok daha farklı bir anlam içerirdi.

Superstar ne kadar sevilsin, ne kadar başarılı olursa olsun, bir yandan da "Sim konsepti tükendi!!!" diye haykırıyor. Oyunun aşırı fanatikleri hariç çoğu oyuncu Superstar'ın hatırına Sims'i bir iki hafta daha oynar en fazla. Zaten Vacation'ın çoktan unutulduğundan eminim. Artık acilen ciddi, gerçek bir yenilik gerekiyor. Sim'lerimiz canlanmalı bir karaktere bürünmeli artık. Acilen adam gibi bir The Sims 2 gerekiyor. Her ne kadar ilk izlenimler çok iyi olsa da The Sims 2 daha iyi grafikler ve daha çok eşya şeklinde karşımıza çıkarsa, CD'nin üzerine kusacağım korkuyorum. ☹

"Şehrin insanı"

Tatil ihtiyacının anlamsız yansımaları

Bir süredir havada bir öfke bulutu dolaşiyor. Nereden ve ne diye çıkmış olabileceğini bilmiyorum, o kısmı kaçırmışım diyelim. Ama sanki sırayla insanların tepesinde dolaşıp elektriğini insan, mağdurlarını öfkeyle dolduran bir bulut bu. Bir durup düşünmek lazım, en son ne için, ne kadar sinirlendiniz? Gerçekten bu kızgınlığı hak edecek bir şey var mıydı ortada ve de öfkenizi nereden çıkardınız? Pekala, aslında diğer insanlarda var mı böyle bir genel rahatsızlık bilmiyorum ama kendi adıma, bir dolu-

Ahtapotun kollarından birini söküp çıkarırsanız biğeriyle saldırıyor

nay hadisesi gibi görünen yarı gerçek, yarı hurafe kılıklı bir öfke bulutunun mağduru gibi hissediyorum. Sanırım sonra da sırf bu konuda yalnız hissetmemek için çevredeki herkesi de aynı rahatsızlığın kurbanları gibi görmeye çalışıyorum. Ya da ortalığa kötücül tohumlar yayan ben olduğumdan sadece çevremdeki insanlarda var olan bir derttir diyeceğim ama mesele de biraz buradan çıkıyor zaten. Yani benim derdim insanlarla değilmiş gibi geliyor. O yüzden de onların durumu farkedebileceğini bile sanmıyorum, olumsuz etkilenmeleri daha da zor haliyle. Daha başka ihtimaller de var. Ama şimdi bu ihtimaller yokmuş gibi davranıp, hatta konuyu da dağıtarak, gayet subjektif bir yazı döşenmek niyetindeyim...

Dediğim gibi ortalığa yaydığımı düşündüğüm kötü enerjinin esas mağ-

durları diğer insanlar değil. Onları olabildiğince dışarda tutmaya çalışıyorum zira. Ben daha çok eşyalara sinir oluyorum ve onlarla kavga ediyorum sanırım.

Armudun sapı, üzümün çöpü

Neyse, şunun gibi şeyler oluyor mesele... Önümden geçen arabanın kornası gürültüyle ortalığı inlettiğinde ve kendi halinde yürümekte olan dalgın ben'i zıplattığında niyeyse o kornaya bir insanın bastığı aklıma gelmiyor da çıkan sese, o sesi üreten otomobile sinirleniyorum. Kafamı çevirip pis bir bakış fırlatacaksam bunu direksiyondaki kişiye değil de arabanın farlarına doğru yapıyorum mesele. Saçma değil mi? Bir örnek daha... Hani bazen telefonu açsınız yoktur, ya da banyodasınızdır, ya da henüz uykuya dalmışsınızdır, ya da işte o anda telefonla konuşacak durumda olmayabileceğiniz yüzlerce olasılıktan birinin ortasındasınızdır. Bir başka insan evladının da sizi arayacağı tutar. Arayanın kim olduğuna bile bakmazsınız, açmayacaksınız. Zamanla karşınızdaki insanın ne kadar inatçı, ne kadar kararlı, hırslı ve yaratıcı (çünkü değişik taktikler dener mesele, iki defa çaldırır, kapatır, beş defa

çaldırır, sonra kısa bir bip yaptırır telefona ve tekrar iki defa..) bir vaka olduğunu anlarsınız. İşte normalde dayanamayıp telefonu cevapladığınız noktada karşınızdakine bozuk bir iki cümle edersiniz ya, işte benim derdim artık arayan insanlarla değil, telefonun kendisiyle. Öyle bir sinir bozukluğu yaratıyor ki bu tip zamanlarda, cihazı elime alıp kapatmak bile istemiyorum.

İncirin çekirdeği

Bir de bilgisayara özel öfkelendirme efektleri var tabii ama o konuda bir örnek vermeye bile gerek duymuyorum. Artık onsuz devam etmek mümkün olmadığı için bile nefret kusabilirim. Ki daha bir ton handikapı var aletin.

Yani işte sevgili okurcuğum böyle bir arıza yaptı benim bünye. Eşyalara, özellikle de çipi olanlara karşı müthiş bir sevgisizlik duymaya başladım. Bütün bu yakınmanın bizi götüreceği yer neresi peki? Şehirdışı sanırım. Yani tatil. Yani mis gibi bir orman. Yemyeşil bir köy. Serin sular.. Vesaire. Kimseye ahkam kesip "durmayın buralarda, toplayın sırt çantanızı, gidin dinlenin azıcık" diyecek durumda olamamak da çok kötü. Çünkü şimdilik ben de bir yere kıpırdayamıyorum. Ahtapotun kollarından birini söküp çıkarırsanız diğeriyle sarılıyor. Her zaman sizi şehirde tutacak bir zorunluluk, yapılması gereken bir iş, bir şeyler var. O yüzden de bir noktadan sonra çaresizce alakasız şeylere saldırıyorsunuz. Depresyona girilemeyecek kadar güzel bir havada sırf hava güzel diye depresyona giriyorsunuz. Herkesi hiçbir sorunları yokmuş gibi eğlenirken görüp kendinize sinir oluyorsunuz. Araba kornası değil bisiklet klaksonu duymak istediğinizden oluyor bu işte. Ardi arkası kesilmeyen gündelik dertlere sırtınızı dönüp gidemediğinizden oluyor. Aman, hadi gidelim artık... ❁



OYUNGEZER

inbox&outbox

Merhaba dostlar,

Eeee, nasıl gidiyor bakalım? Üniversite sınavları filan da geçti hayırlısıyla. İyidir, kötüdür, şu dakikadan sonra sıkmayın canınızı artık, boşaltın kafayı dinlenin biraz. Zaten hava sıcak, işlemciyi yakmayın!

MOO 3 RULES?

Selamlar, Uzun süredir Level dergisi okuruyum. Yazdıklarınızda katılmadığım noktalar elbet oldu ama genel olarak beğendiğim bir oyun dergisi oldunuz bugüne kadar. Yıllardır grafikerlik yapıyorum ayrıca bir dönem part time programcılık da yaptım ve oyun yapımı üstüne bir çok kaynak tükettim ve bu işe yıllarını vermiş arkadaşlarım oldu.

Neden bunları anlattığımı merak ediyorsunuzdur. Ben oyun yapmanın ne kadar zor bir şey olduğunu yıllar önce fark ettim ve yapanlara en azından saygı duyuyorum. Bu ayki Master of Orion 3 yazısının olduğu sayfayı çevirir çevirmez beynimden vurulmuşa döndüm, yoksa bu başka bir oyun muydu isim benzerliği mi bir an anlayamadım. Verilen puana inanın hala da anlam verebilmiş değilim.

Master of Orion 3 yazısının olduğu sayfayı çevirir çevirmez beynimden vurulmuşa döndüm.

Evet Gamespot gibi önemli siteler de çok yüksek olmayan puanlar verdiler. (6.7 gibi) Evet, serinin eski adaylarının isminin hakkını tam olarak veremiyordu ama Level Shit ve 25 puan vermek? Bunu açıklamanız biraz zor ve bence büyük bir hata, siz arkadaşlarınız arasında tartışmıyorsunuz bunu onbinlerce kişi okuyor ve bence son kararların çok daha mantıklı olması gerekirdi. Bu kadar duygusal kararlar olmamalı bu işte. Umarım eleştirilerimi dikkate alırsınız. Saygılar;

MERT ERVERDİ

Merhaba Mert,

Şu mektubu okuduğum zaman doğrusu dehşete düştüm. Çok mu duygusalız? Profesyonel değil miyiz? Yaptığımız işleri, verdiğimiz notları ve daha pek çok şeyi aramızda devamlı tartışırız. Buradaki

insanlar birbirinden kopuk bütün gün oyun oynamıyor, zaten oyun oynamak oyun dergisi çıkarmanın sadece küçük bir parçasıdır.

Öte yandan, yabancı oyun sitelerinin hangi oyuna kaç puan verdiği bizi pek ilgilendirmiyor. Çoğu site yaşamak için doğrudan reklam gelirine muhtaçtır, oysa basılı yayın reklam alamamayı bir dereceye kadar göze alabilir. Oyun sitelerinin üçüncü sınıf oyunlara 80-90 arası notlar verdiklerini çok gördük.

Duygusal olmaya gelince, haklısın, oyunları incelerken çok duygusal davranırsınız bizler. Ve bu da en doğru olanıdır. Çünkü incelediğimiz yazılımlar muhasebe ya da stok kontrol programları değil, doğrudan eğlenmeye, iyi vakit geçirmeye yönelik bir sektöre dahildirler. Gerçekten de bir firmanın ne kadar vakit harcadığı umurumda bile değil, yıllarca atıp tuttuktan sonra Master Of Orion ismiyle kesinlikle alakası olmayan, Excel'den bile daha sıkıcı bir yazılım üreten insanlar ya dalga geçiyordur, ya da oyun yapmakla alakaları bile yoktur. Yaklaşımından Master of Orion 3 oynamadığın fikrine kapılıyorum, haklı mıyım? İstersen o oyunu bir al, kur, birkaç saat oynayıp eğlenmeye çalış. Sonra tekrar düşün. Bu arada, içten ve yapıcı eleştirilerin için de çok teşekkürler.



MATRIX RE-RELOADED

Merhabalar Level halkı, Sizi 2,5 yıldan beri takip eden binlerce okurunuzdan biriyim. Sizi okumak artık hobi oldu bende. Görüşlerinize, eleştirilerinize saygı duyuyor ve katılıyorum da. Çok iyisiniz çocuklar. Yazılarınızla, değişimlerinize, içeriğinizle hep böyle devam edin. Geçelim sorulara:

- 1- Half-Life 2 de sadece multiplayer mı olacak? Ayrıca ilk oyunda olduğu gibi tek kişilik az süren bölüm olacak mı?
- 2- The Matrix Online projesini biliyoruz ama Shiny The Matrix Revolutions'ın oyununu yapacak mı? The Matrix Online'da kullanıcının alışabilmesi için single senaryo koyarlar mı sence?
- 3- Hit gibi gösterilen oyunlar neden fos çıkıyor? (Örn: Enter the Matrix) Artık oyun yapımcıları da mı ruhsuzlaştı?
- 4- Bu soru biraz Teknik Servis'e girecek

ama olsun. ATI Radeon 9500 Pro'nun performansı 9600 Pro'ya göre daha mı iyi?

5- Online oyunlar CD'cilerde satılır mı? Yoksa sadece internet üzerinden mi indirilir? Yani Matrix Online bizim Buradaki CD satan yerlerde gelecek mi gelececek mi?

Sorularım bu kadar umarım cevaplarsınız. Bi de bu ilk mailim umarım dergide yayınlarsınız. Benim gibi 14 yaşındaki kardeşinizin bu küçük dileğini kırmazsınız umarım.

MATRIX OĞUZ

Merhaba Oğuz,

Bizi okumayı sevdiğini duymak bizim için en iyi övgü, zaten bu tür bir işte en büyük keyif bunu duymaktır. Neyse, geçelim sorularına;

1- Half-Life 2 sadece multiplayer olmayacak. Nasıl olacağını anlatmama imkan yok, aşmış bir oyun olacak. Ya da bir dakika, neden imkan olmasın, aç oku bu sayıdaki ilk bakışı da gözün efsane görsün. Heh heh...

2- Şu an için Revolutions hakkında pek bilgimiz yok. Oyunu yapılacak mı, yapılmayacak mı, bu biraz da Enter The Matrix ne kadar satacak, ne kadar dikkat çekecek, ona bağlı. Sonuçta bu bir endüstri ve her endüstride olduğu gibi burada da işler getirdiği kâr ile değerlendirilir. Ama şu anda Matrix Online haricinde 2 yeni Matrix oyununun daha yapım aşamasında olduğu kulağımıza çalınanlar arasında.

3- Enter The Matrix o kadar da fos çıkmadı aslında. O oyunun yapılış amacı hem ikinci filmi tamamlamak, hem de bu arada biraz para kazanmaktı. Bana sorarsan Enter The Matrix şu ana dek yapılmış film bazlı oyunlar arasında en başarılı olanlardan biri. Bu da Hollywood ve oyun endüstrisi arasındaki iletişimin kurulmaya başlandığı ve zaman içinde abuk subuk film oyunları ya da oyun filmleri ile uğraşmak zorunda kalmayabileceğimiz anlamına gelebilir. Doğrusu bir başka Mario Bros filmine ya da baştan savma Terminator oyununa da katlanacak hali kalmadı insanların.

4- Bak sana işin özünü söyleyeyim, paran neye yetiyorsa, elinde ne varsa senin için en iyisi odur. Benim açımdan bu

hep böyle olmuştur. Sonuçta zaten parmanın yetmediği ürünlerin hangisi iyidir diye düşünüp durmanın bana bir faydası yok, var mı?

5- Online oyun oynamak için 4 şeye ihtiyacın var. Orijinal oyun, hızlı internet bağlantısı, güçlü bir bilgisayar ve bir de kredi kartı. Ve tabii bolca da zaman. Beş şey oldu ama, ne yapalım. Hadi kal sağlıklılıkla.

UNHOLY KNIGHT

Merhaba sevgili Level çalışanları, Ben derginizi zevkle 98 sonundan beri okumaktayım. Yani ilerleyişinizi, bu olmayan sektörü destekleyip, kopya yazımlara açtığınız (açtığımız) savaşı hep destekledim. Pişman da değilim. Tabii bu demek değil ki ben hep orijinal oyun alıyorum. Neyse batırdım bari soru sorup düzeltelim durumumu:

1- Şimdi ben Rise of Nations'ı aldım Berker abi bende Voodoo3 2000(16MB) var. Ben bu kartla ne oyunlar ne 3Dler oynadım ama bu 2D oyunu çalıştıramıyor ben de dellendim her türlü sürücüyü yükledim olmuyor. Microsoft'tan nefret ettim bu yüzden. Voodoo'yu es geçmeleri olacak iş değil yahu. Helé minimum sistem gereksinimlerinde 16MB ekran kartı varken.

2- Linkin Park sever misin Berker abi seven var mı o diyarda?

3- Ben yeni kablo-net aldım sizce iyi yapmış mıyım? Hız düşük diye ucuzladı ama yine artar mı hızı merak içindeyim. Şu an yabancı sitelerde dial-uptan yavaş.

4- Ben Dungeon Keeper hastasıyım hala yüklü oyun PC'de. Sence Vampire mi, Black Knight mı?

Neyse fazla makara bi mail oldu yayın-larsanız sevinirim, herkese kolay gele.

DREAD KNIGHT

Merhaba Dready,

Biz de bu dergiyi senelerdir siz zevkle okuyun diye. Orijinal oyun meselesine gelince, biz diyeceğimizi demişiz, gerisi sana kalmış. Neyse, işte cevapların;

1- Oh-hooooo, Voodoo mu kaldı gezegende? O kartlar antika ötesi oldu artık, en yeni sürücüleri bile antik çağlardan kalma. Sen üç beş kuruş harca da değiş-tir o kartı. Gidip elden düşme bir TNT 2 bile alsan upgrade etmiş sayılırsın o karttan sonra. Muhtemelen Voodoo 3 DirectX 9.0'ı desteklemediği için Rise of Nations (ve ondan sonra çıkacak birçok oyunu) oynayamayacağını. Gayri resmi Direct X 9.0 sürücülerine de pek güven olacağını sanmıyorum.

2- Linkin Park ne ya? Yeni nesil müzisyenleri pek tanımıyorum, kusura bakma.

Ben yeşil saten göynek giydikleri gün Metallica'yı defterden silmişim, senin sorduğun soruya bak!

3- E haliyle dandik modem bağlantısıyla uğraşmaktan bin kat iyidir, özellikle fiyatı açısından. Sen halinden memnunsan sorun yok zaten, var mı? Ayrıca sen bu maili yazdığın sırada muhtemelen Türkiye'nin yurtdışı çıkış sorunu devam ediyordu, yabancı siteler o yüzden yavaştı. Ama bu problem halloldu.

4- Her zaman, her yerde, her durumda Black Knight! Adam hem Knight, hem de Black, daha naapsin? Bunun üstüne karakter mi olur?

SERT ERKEKLER DANSETMEZ

Merhabalar Level ailesi, Ben Haziran ayında cevap yazdığınız arkadaş gibi dergideki cevalara 'vitrenden bakar gibi' bakıyorum. FPS hastasıyım ama sistemim yeni olan hiçbir FPS'yi kaldıramıyorum. Yine Haziran'da verdiğiniz Uplink beni biraz oyaladı o kadar. Tüm karnem 5 ama annemler yeni bilgisayar almama izin vermiyor! En azından RAM'i artırayım veya ekran kartını değiştireyim diyorum o da yok. Onun için birkaç sorum olacaktı:

1. Sistemim şöyle (gülmeyin lütfen): Pentium Celeron 667Mhz, 64Mb RAM (iğrenç biliyorum), 32Mb Ekran kartı ve 52xCdrom. Bu sistemde çalışabilecek 2 FPS adı verebilir misiniz? (eski de olur)

2. Benim bilgisayar CS'yi çalıştırmıyor! HL'nin üstüne kuruyorum (HL var bilgisayarda), botunu indiriyorum ama hep dosya eksiği veriyor. Sizce ne olabilir?

3. Madem doğru düzgün oyun alamayacağım Flash'ta kendi oyunumu yapayım diyorum. Bir arkadaşım oyun yapabilmek için program kodlama tecrübesine sahip olmam gerektiğini söyledi. Flash'ı nereden indirebilirim? Program kodlama ile ilgili bir kaynak biliyor musunuz? Beni dergide rezil etmezseniz sevinirim. Sorularına da (tabii ki) cevap vermek zorunda değilsiniz ama cevap verirseniz en son çalıştırdığı oyun World Cup 2002 olan bilgisayarım ile birşeyler yapabilirim. İyi çalışmalar.

ONUR SERT

Merhaba Onur, Ne dalga geçicem yavrum sisteminle, ben kendim de son 3,5 senedir aynı makineyi kullanıyordum evde, daha bir ay evvel üç beş kuruş bulup ucuz yollu bir upgrade yapabildim. Merak etme, Level editörü olunca kafandan aşağı ekran kartı, hafıza modülü, işlemci, dansçı kızlar, bol şampanya, altın kaplama Harley filan yağmıyor. En azından benim yağmı-

yor. Lan? Yoksa ortamın kerizi yerine konuluyor olmayayım sakın? Dur bi, şimdi işin rengi değişti! Şu senin soruları cevaplayayım da gidip milletin ağzını bir arayayım!

1- Eh, azıcık daha hafızan olsa o kadar kötü demezdim ama, 64 MB RAM olayı berbat ediyor. Hmmm, bakalım. Red Faction 2'yi çalıştırmayı deneyebilirsin belki. Ama cidden, işlemci felan neyse de, bu kadarlık hafızayla çalışacak FPS pek gelmiyor aklıma. Aslında çok çok da kötü durumda değil bilgisayarın. Quake 3 motoru kullanan oyunları en düşük de-tay ve çözünürlükte oynayabilirsin (Elite Force 2 mesela)

2- CS'nin en son sürümünü kurmaya çalışıyorsan eğer, önce HL'nin yamalarını kurman gerekir. Bunları bir ara vermiş-tik, ama hangi sayılar hatırlamıyorum. Eski CD'leri bir kurcala bakalım.

3- Flash ile birşeyler yapmak için Flash MX programına ve bunu nasıl kullanaca-

Doğrusu bir başka Mario Bros filmine ya da baştan savma Terminator oyununa da katlanacak hali kalmadı insanların.

ğını öğrenmeye ihtiyacın var. Programcılık ise kendi içinde apayrı bir evren, en bol kaynağı internet üzerinde bulursun, ama deli zaman ve emek gerektiren bir uğraştır, ona göre.

Bu arada, gördüğün gibi seni rezil filan etmedik, di mi? Bu dergide kimseyi rezil filan etmiyoruz biz. Huyumuz değil. Cık.

FIRTINA KUŞU

Selamlar LEVEL halkı, 1) Star Wars Galaxies ne zaman çıkıyor? Beklemekten ölüceem! Söyleyin ne zaman çıkacak? 2) Benim daha önce GeForce MX vardı. Onun yerine Asus V9520 Geforce Fx 5200 128MB with TV Out la değiştirdim iyi mi yaptım? (Gerçi ben bilgisayarçıma Geforce 4Ti 4600 istedim adam bana GeForce FX getirip bu GeForce 4 dedi) Aslında ben ilk HIS Excalibur Radeon 9600 Pro alacaktım toptancıların elinde kalmadığı için yurt dışından getirtmelerini söyledim ama gümrük yüzünden 1 hafta gecikeceğini söylediler bende sabırsız davranıp GeForce 4 dedim ama adam bana GeForce FXx verip bu GeForce 4 dedí. Sonuçta iyi yaptım mı? 3) Gta 3 Vice City de eskiden bende hiçbir sorun olmadan çalışıyordu. Yeni ekran kartı olunca oynadıktan 1-2 dakika sonra grafikler birbirine karışıyor binalar

yola kayıyor ve araçlar ise parça parça gözükmüyor. Ne yapıp sorunu gidermeliyim?

4) Tomb Raider: Angel of Darkness, Star Trek Elite Force II ne zaman çıkacak yoksa çıktı mı?
Sorularım bu kadar. Herkese selamlar.

THUNDERBIRD

Merhaba Thundy,

Hemen cevaplarını vereyim de sıkılma bari. Bu ne acele yahu, yangından mal mı kaçırıyoruz?

1- Galaxies'in ABD çıkış tarihi 26 Haziran olarak belirlenmişti. Tabii Türkiye'de ne zaman piyasaya çıkacağını kesin olarak bilemiyorum. Üstelik orijinal olarak gelecek kesinlikle.

2- Adam sana GeForce FX satıp bunu GeForce 4 olarak mı sundu yani? FX bir sonraki model de çünkü. Bu arada, artık kartı almışsın, tabii kaçta bilemiyorum,

Kişinin kendi sahip olduğu orijinal oyun CD'sini kopyalama hakkı var mı?

ama memnunsan benim ya da başkasının ne düşündüğünün ne önemi var?

3- Yeni ekran kartını kurduktan sonra uygun sürücülerini yükleyip yüklediğini sormayacağım. Bu kadar senedir dilimizde tüy bitti ekran kartı sürücülerini her daim güncel tutun demekten, herhalde boşa gitmemiştir o kadar laf?

4- Tomb Raider Temmuz başında çıkacak. Elite Force 2'ye gelince, ben şu satırları yazarken Sinan dibimde Borg'larla boğuşup duruyor. Elite Force 2 ve Angel of Darkness incelemelerini bir sonraki sayıda okuyacaksınız demektir bu. Cevaplar bu kadar, selamları da aramızda bölüştük. Hadi bakalım.

İlgili kişi

Tüm Level çalışanlarına selamlar;
Benim sizlere birkaç sorum olacak. İlgile-

nirseniz sevinirim, ilgilenmezseniz canınız sağolsun. İşte sorular:

1. Doom 3'ün tam olarak (resmi) çıkış tarihini biliyor musunuz?

2. Sizce Half-Life 2 mi Doom 3 mü? (Daha başarılı olacak diyeyim. Öbür türlü pek anlaşılmıyor.)

3. Doom 3'ün ve Half-Life 2'nin sistem gereksinimleri ne olabilir? (Kasacağı kesin ama...)

Şimdiden teşekkürler, Bye&Smile (iyi hırsızlık yaparım, umarım MegaEmin bana kızmaz!)

CeMoSH

Merhaba Cem,

İlgileniriz, neden ilgilenmeyelim, bu kadar mektuba cevap veriyoruz, senin başın kel mi? Sahi kel mi? Aman ya, aha cevaplar:

1- DOOM 3'ün resmi çıkış tarihi henüz açıklanmadı. Ama herhalde yeni yıla hazır olur, kaç senedir yapıyorlar oyunu.

2- Bu aslında çok yanlış bir karşılaştırma olacak gibime geliyor. Her ne kadar daha iki oyunun da bitmiş halini görmesek te, haklarında hayli bilgimiz var. Kanatımca DOOM 3 hayli rafine ve yoğun bir FPS olacak. Öte yandan Half-Life 2 ise sadece FPS türünde değil, tüm oyun dünyasında devrimsel bir oyun olacak gibi görünüyor. Şahsen benim için öncelik HL 2'de.

3- DOOM 3 büyük ihtimalle gerçekten de sistemleri "kasacak" hatta büyük kısmında pek çalışmayacaktır da. John Carmack ve ID bu oyunla teknolojik bir görevde gösterisi daha yapmayı planlıyor sanki. Valve ise tam tersine, Half-Life 2'yi mümkün olan her PC sahibine satmak istiyor. Bunun için de oyunu dibine kadar optimize ettiklerini, 700 MHz işlemcili bir bilgisayarda düzgün çalışacağını iddia ediyorlar. Tabii o zaman tüm grafik detaylar olmayacakmış, ama herhalde hiç çalışmamasından iyidir.

Bir şey değil. Ama kendinize böyle "hırsızlık, uğursuzluk" yakıştırmayın be güzelim. Memleketin daha fazla hırsıza, na-

mussuza değil, düzgün adama ihtiyacı var.

SYSTEM ERROR

Merhaba Berker abi, Benim sana çok kısa 3 sorum var. Cevaplarsan sevinirim. 1) GTA 3: Vice City ve IL 2: Forgotten Battles ek görev oyunları olduklarından çalışmak için ilk oyunun (yani GTA 3 ve IL 2) kurulu olmasını gerektirir mi ?

2) DeltaForce: Black Hawk Down oyununu açip göreve başladıktan birkaç saniye sonra oyun kilitleniyor ve "Program Error: SYSDUMP.TXT Saved" diye bir mesaj çıkıyor. Tamam deyince oyunu kapatıyor. Başka birşey yapamıyorum niye ?

3) Televizyonu bilgisayara bağlayıp, çıkan programları kaydedebilir miyim? Gerçi TV kartı var, oradan da olabilir. Nasıl kayıt yaparım, neler gerekir? Mail biraz uzun oldu. Cevaplarsan sevinirim. İster dergide yayınla, ister cevap yaz farketmez ama mutlaka lazım. Şimdiden çok teşekkürler.

PROFESSIONAL

Merhaba Prof,

Kısa sorulara kısa cevaplar geliyor. Yakala!

1- Adını verdiğin oyunlar aslında pek ek görev paketi sayılmazlar. Her ek görev paketi onlar kadar sağlam olsaydı keşke. Ama merak etme, ikisi de ilk oyun olmadan kurulup çalışıyorlar.

2- O hata mesajı sana oyunun çökmesiyle ilgili hata kodunun bir kenara not alındığını söylüyor sadece. Ama oyun neden çakılıyor, orasını benim bu kadarlık veriyle anlamama imkan yok. Oyun bozuk olabilir, sistemde bir sürücü uyumsuzluğu filan olabilir, olabilir oğlu olabilir senin anlayacağın.

3- TV kartının görüntü yakalama özelliği varsa sorun yok. Tüm yapman gereken uygun yazılımı kurup çalıştırmak. Genellikle bu gibi yazılımlar TV kartıyla beraber verilir, kutusundan CD filan çıktıysa onun içine bir bak bakalım neler var. Olmadı kartın firmasının web sitesini bir

OFİSTE BU AY

YAZAN VE DE ÇİZEN: FIRAT KİŞİSİ



LEVEL 07|2003

kontrol et.
Şimdiden bir şey değil.



KARARSIZ KAZIM

Selam Level, Selam Berker abi, bu benim sana ilk mektubum. Derginizi 2001'den beri aralıklarla alıyordum. Ama 2003'ün bütün sayılarını aldım. Aldığım Ocak sayısı (Doom 3 için almıştım) beni Level hastası yaptı. Neyse ben sorularıma geçiyim diyeceğim ama sizinle konuşmak istiyorum. Neyse ben sorularıma geçiyim:
1-Sence Motoracer'ımı yoksa MotoGP'mi daha iyi?
2-Yaw NBA Street VOL2 bilgisayar için çıkmaz mı? Haziran sayısında okudum, üç gün rüyama girdi.
3-Bir daha CsPack vercekmişiniz?
4-Daha ne kadar ekran kartı çıkacak? Vizyona film girer gibi ekran kartı çıkıyor.
Sorularım bu kadar. Başka sorum (sorunum) yok. Şimdiden çok sağol. Haa bir de geçen Çek Level dergisine baktım 3 CD veriyor. Bu ülkenin durumundan mı kaynaklanıyor?
Kal sağlıklıcakla.

OKAN GENÇOĞLU

Merhaba Okan,
Nedir abicim bu kararsızlık böyle? Sohbete mi edeyim, soru mu sorayım derken ruhunu teslim edecekmişsin neredeyse! Sıkmayın kendinizi bu kadar, devlet dairelerine dilekçe yazmıyorsunuz sonuçta. Aha cevaplarını!
1- İkisi de motorsiklet oyunu, ikisi de güzel, ikisini de severim. Ama tabii Moto GP her açıdan çok daha üstün bir oyun. Hele ki MotoGP2.
2- Bilemem, her oyun PC'ye çıkacak diye

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var?

O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu İncisi olabilirsiniz...

Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayın 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!

bir kural yok. Bir açıdan buna sevinmediğimi söyleyemem. Öyle abidik gubidik oyunlar var ki konsollarda, midem kaldırmıyor o kadar aksiyonu.

3- Çıkarsa veririz tabii, niye vermeyelim?

4- İyi de ekran kartı vs çıkmazsa donanım üreticileri nasıl para kazanacak? Bitmez bu macera, hiç bekleme boşuna. Eh, tabii ki Çek Level'in maddi durumu daha iyi. Ve tabii ki bunun sebebi ülkenin durumunun nispeten iyi olması, insanların daha çok okuyor olması ve bizim neredeyse üç katımız satmaları. Başka ne olacaktı?



NO COPY!

Selam tüm Level ailesi ve Berker Bey. Size bir kaç sorum olacaktı:

1) Kişinin kendi sahip olduğu orijinal oyun CD'sini kopyalama hakkı (satış amaçlı değil!) var mı? Eğer varsa (ki tahmin ediyorum var) ben Warcraft 3 orijinal oyununa sahibim. CD zarar görmesin diye orijinal cd'yi birebir kopyalayıp onu kullanacaktım, fakat oyun kopya cd'yi tanımadı. Bu nasıl oldu ve Blizzard'ın yaptığı bu uygulama yasal mı?
2) TV programınızı ulusal yayın yapan bir kanalda da yapmayı neden düşünmüyorsunuz? Böylece daha fazla kişiye ulaşabileceğinizi tahmin ediyorum. Unutmadan poster vermeye devam edin lütfen. Sorularım bu kadar. Umarım cevaplarınız. Kendinize iyi bakın. Çünkü SİZE İHTİYACIMIZ VAAAAARRRRR!!!

GANDALF55

Merhaba Gandalf55,
Güzelim daha kendine has bir takma ad bulamıyor musunuz ya? Nedir bu, Gandalf55, plaka gibi! Elin kır saçlı büyücüsüne neden özeniyorsunuz, anlamıyorum ki? O adam Gandalf olana dek başına neler geldi bilmiyor musunuz? Gandalf olmak o kadar kolay mı? Dağın ule-
eeen! Öhöm, bir an gaza geldim. Neyse, geçelim sorulara:

1- Aslında var tabii öyle bir hakkın, ama öte yandan firmaların da yazılımlarını koruma hakkı var. Onlar da ne yapıyorlar, bir ton koruma önlemi alıyorlar. Haliyle arada senin hakkın azıcık güme gitmiş oluyor. Ama elindeki gerçekten oyunun orijinali ise ve oyunun kullanım amaçlı kopyasını çıkarttıysan eğer www.gamecopyworld.com adresine gidip bir bak istersen.

2- Ulusal kanallar maalesef politikacımanken-futbolcu üçgenine takılmış durumdadır. Tabii böyle önemli, memleketin bekâsi için elzem konular dururken belgeseldir, eğitimidir, oyun programdır

filan yer kalmıyor. Ne yapsın adamlar, onlar da haklı.
İşte cevapladım sorularını, kal sağlıklıcakla.



GANDALF BİTER, ARAGORN BAŞLAR

Selam Level halkı. Size birkaç sorum olacak yanıtlarsanız sevinirim.

1- Uzun zamandır Baldur's Gate den haber çıkmadı. Oyunun bir ek paketi falan hazırlanıyor mu yoksa direkt 3 çalışmaları mı var?

2- Thief III hakkında daha detaylı bilgi veremez misiniz? Yüksek sistem gereksinimi var mı?

3- Commandos III yine ertelendi; galiba Eidos bu konuda ince eleyip sık dokuyor, bu konuda neler düşünüyorsunuz? Yanıtlarsanız sevinirim; başarılarınızın devamını diliyorum.

BURAK GÜLEN (ARAGORN)

Selam Burak,
Tam bir önceki mektuba cevap yazmayı bitirdim, sen çıktın karşıma "Aragorn" diye. Neyse, aha cevaplar:
1- Baldur's Gate 3 hakkında söylentiler dolaşüyor. Hatta bazı yabancı web siteleri oyun için ön sipariş almaya başlamış bile. Derin bir bilgi elde eder etmez dergide tirtik tirtik ederiz, merak etme.

Her üç ayda bir ekran kartı çıkıyor demek senin her çıkan kartı almak zorunda olman demek değildir.

2- Şunu biliyoruz ki Thief 3 temelinde Unreal 2 grafik motoru kullanıyor, ve grafikleri de hayli etkileyici, o yüzden eli yüzü düzgün bir sistem isteyeceği ortada. Bu arada, neden ilk bakış yazımızı okumuyorsun?

3- Commandos 3 üzerindeki çalışmalar devam ediyor bildiğim kadarıyla, fena bir oyun da olmayacak gibi. Oyunun genel yapısı serinin ilk ikisine nazaran hayli ilginç yenilikler içeriyor, tabii bu yüzden bitmesi de biraz zaman alıyor.

Neyse, bu aylık da okur mektuplarının da dibini gördük. Unutmayın, bize gelen her maili okuyoruz. Ama her maille cevap vermemiz mümkün olmuyor. Hele bazı mailler var ki, doğrusu onlara cevap vermek de gelmiyor içimizden. Dışarıda çok acaip insanlar var ya, çok korkuyoruz. Dergiye bitirip eve kapanacağız. Ya da belki deniz kenarına kaçacağız, belli mi olur?

LEVEL CD



ayın demoları

Rise of Nations

Civilization 2 ve Alpha Centauri gibi klasiklerin yapımcılarından olan Brian Reynolds'un kurduğu Big Huge Games'in ilk oyunu olan Rise of Nations tarihi bir gerçek zamanlı strateji. Sınır savaşları, destek birlikleri ve şehir gelişmelerinin çok önemli olduğu, yılın en iyi strateji oyunlarından birisi Rise of Nations.



Colin McRae Rally 3.0

Önce PS2 için piyasaya çıkan CMR3, en sonunda PC'lerimize de geldi. Ama ne gelmiş! Demo versiyonunda 3 farklı pistte, 1 arabayı deneme ve müthiş grafiklere/oyanışa hayran kalma şansınız var.



Neighbours from Hell

Cehennem Kackini Komsular" televizyon sovuuna hoş geldiniz. Muzur komşu Woody olarak, kötü komşularınızdan intikam almak ve sovuun ratingini yüksek tutmak göreviniz. Komsunun evinde gizlice dolaşip aklını basına getirecek tuzaklar kurarken bir de uyuz köpekle uğrasacaksınız. Çok eğlenceli bir oyun.

TÜRKİYE'NİN BİR KÜLTÜREL OYUN BİRLİĞİ

LEVEL TEMMUZ/2003



VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

LEVEL

Rise Of Nations

TEMMUZ 2003

Colin McRae Rally 3.0

Galactic Civilizations

Neighbours from Hell

LEVEL 07/2003

AYIN DEMOSU: Rise of Nations

TEMMUZ 2003

Rise Of Nations

LEVEL

Bu CD Kapakı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladuktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Galactic Civilization

Galactic Civilization, insanlığın kaderini yönettiğiniz tek kişilik bir sıra tabanlı strateji oyunu. United Earth'ün lideri olarak yeni teknolojiler araştırmalı, ekonominizi oturtmalı, güçlü bir ordu kurmalısınız. Bu sırada politik, diplomatik ve ticari yeteneklerinize fazlasıyla ihtiyacınız olacak.



Beach Head Desert War

Commodore 64 zamanından beri varolan aksiyon oyununun pek de değişikliğe uğramadan cöl savaşlarına uyarlanmış hali. Üstünüze gelen herkesi ve herseyi yoketmeniz gerekiyor.



X önemli not

Bu ay ve büyük ihtimalle Ağustos CD'sinde Level Underground olmayacak ama merak etmeyin Eylül sayısında aynen geri dönecek

X oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'nizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

X videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilerek Media Player'a entegre edilecektir.

Demolar / Demos

Beach Head \beachheaddesertwar.exe
Colin McRae Rally 3.0 \Colin McRae Rally 3.0\mrt3-pc-demo.exe
Galactic Civilizations \Galactic Civilizations\galicivdemo\03.exe
Neighbours from Hell \Neighbours from Hell\nth_demo.exe
Next Generation Tennis 2003 \Next Generation Tennis 2003\SetUp.exe
Rise of Nations \Rise of Nations\ RiseOfNations\Trial.exe

Extralar / Extra

Agent Sokoban\agent\sokoban_demo.exe
Fallout 2 ED\fo2mapper.exe
Flash Bowling\bowling.exe
UT2003\Superbots.exe
Vertasm!\Vertasm.exe
Warcraft 3\Senaryo.exe

Modlar / Mods

Anno 1503 Metropoli \Anno 1503 Metropoli\1503ad_scenario.exe
Half Life IOS \Half Life IOS\ios.exe
Unreal 2 \Unreal 2\Alien Shadows.exe

Videolar / Movies

BTF942 Secret Weapons\Secret Weapons 1.avi
Doom 3\Doom3.avi
FIFA 2004\FIFA 2004.avi
HL2\HL2.wmv
Jedi Academy\Jedi Academy.avi
Kabus 22\Kabus22.avi
Kriz\Kriz.trailer.mov
Lord of the Rings ROTR\Return of King.avi
Matrix Online\Matrix Online.wmv
Matrix Revolutions\Matrix Revolutions.wmv
The Sims 2\The Sims 2.avi
Thief 3\Thief 3.wmv

OYUN DEMOLARI

Rise of Nations
Colin McRae Rally 3.0
Neighbours from Hell
Next Generation Tennis 2003
Galactic Civilization
Beach Head Desert War

MODLAR

Unreal 2 Alien Shadows
Half Life: International Online Soccer

EXTRALAR

Unreal Tournament 2003
Superbots
Fallout 2 Editor
Warcraft 3 Senaryoları
Flash Bowling
Agent Sokoban
Vertasm!

YAMALAR

Chessmaster 9000 1.02
New World Order 1.34
Post Mortem SP1
Rise of Nations 1.02
Sim City 4 Update 2

VIDEOLAR

Kriz: Kayıp Topraklarda Savaş
Kâbus 22
Half Life 2 E3 Özel Video
Doom 3
Jedi Academy: Jedi Knight 3
LOTR: Return of the King
Matrix Online
The Sims 2
Thief 3
World of Warcraft

PROGRAMLAR

DFX for Winamp2,3,WM9
K-Lite Codec
nVHardPage
Quick Time 6.02
Restore Desktop v2.0
Tray Saver b10

Half Life 2'nin 22 dakikalık oyun içi videosu ve E3 videolarından seçmeler!
Kriz: Kayıp Topraklarda Savaş ve Kâbus 22'nin tanıtım filmleri!

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.



Yayın Koordinatörü: Gökhan Sungurtekin, sgokhan@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni: Siran Akkol, yakkol@level.com.tr (sorumlu)

Yazı İşleri Müdürü: Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri: Burak Akmenek, burak@level.com.tr

Firat Akyıldız, firat@level.com.tr

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

LEVEL Web Sitesi: Selçuk İslamoğlu, islamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar: Ali Aksöz, aliaksoz@level.com.tr

Ali Güngör, gali@level.com.tr

Batu Hergünse, baher@level.com.tr

Cenk Erdem, cenkenerdem@level.com.tr

Eser Cüven, eser@level.com.tr

Gökber Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr

Jesuskane, jesuskane@level.com.tr

Onur Bayram, onur@level.com.tr

Serhat Bekdemir, serhat@level.com.tr

Serpil Uluhür, serpil@level.com.tr

Tuna Şentuna, tbsentuna@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar: secan sergin, sercan@avaturk.com

Grafik Tasarım: Didem İnceşahin, didem@level.com.tr

Genel Müdür: Herrmann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerdem

Finans Müdürü: Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü: Özlem Çenker

Pazarlama Sorumlusu: Ayten Çar

Abone Satış Müdürü: Asu Bozayla

Abone Servisi: Ayten Akgüre, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü: Cem Çenker

Dağıtım Asistanı: Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü: Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayıncılık: Gökhan Sungurtekin

A.Ş. Adına Sahibi

VOGEL MEDYA YAYINCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü: Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü: Güler Okumus, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü: Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri: Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Renk Ayırımı: Film ve Baskı: ASİR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283 84 38

Dağıtım: BİRYAY A.Ş.

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:

Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

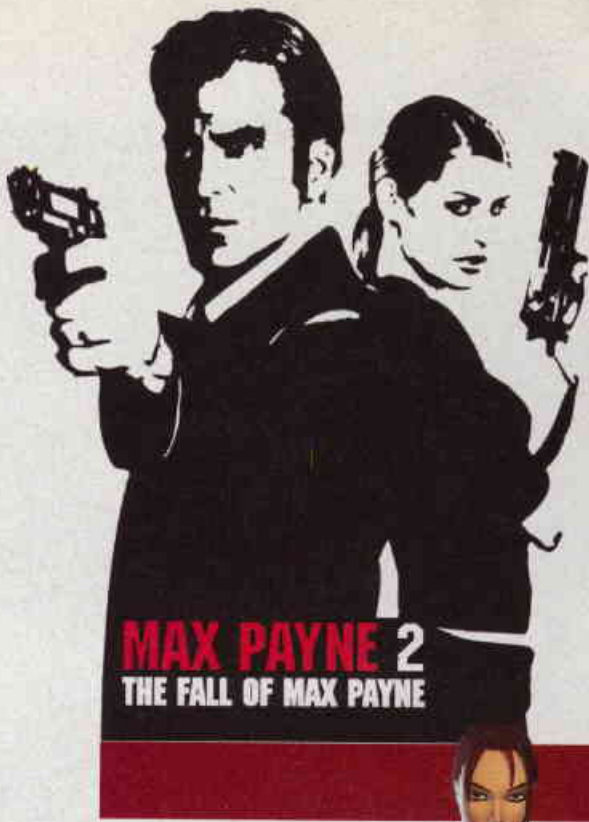
Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26



MAX PAYNE'İN DÜŞÜŞÜ

"Kır saçlarının arasında dolaştırdı kanlı ellerini... Yıllar önce kaybettiği karısı ve bebeğinin intikamını almıştı, ama ya o? Yokolan hayatının acısını kimden çıkartacaktı? Gelecek sayımızda anlatacağız hepsini, infiale gerek yok :)"

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

Arthas'ın elini dokunduğu her şey gibi, yüce kralın tahtı da donmuştu. Buz soğukluğunda, muhteşem strateji oyununun görev paketini inceliyoruz.



TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Ölümden dönen Lara, karanlık güçlerin peşinde... Yıllardır merakla beklediğiniz oyunun incelemesi ve tabii ki tam çözümü Ağustos sayısında.



mini müebbet&muhabbet

cenkenerdem@level.com.tr

- Müjde Cenk Bey, benzinimiz bitti
- Ne? Ne yapacağız şimdi Erdem Bey? Yolda mı kaldık yani?
- İner yürürüz.
- Yürüyebilir miyiz?
- Yürüyemez miyiz?
- Bilmem?
- Bence yürüyebiliriz.
- Bence de!
- Yürürüz tabii canım ne ki, azıcık yol, hava da güzel.
- Haklısınız Erdem Bey.
- Aaaa, benzinimiz bitmemiş Cenk Bey ben yanlış görmüşüm.
- Yani yürümemize gerek kalmadı mı?
- Pek kalmadı ama ben yine de kendimizi bu kadar moralman hazırlamışken yürüyelim derim Cenk Bey.
- Kasmaz mı şimdi o kadar yol?
- Kasar mı?

- Bilmem?
- Bence kasar!
- Bence de!
- Amaaan fıs gidiyoruz işte ne güzel Cenk Bey boş verelim yürümeyi en iyisi hı?
- Doğru söylüyorsunuz Erdem Bey. Başka zaman salim kafayla yürürüz.
- Aaaaa!
- Nooldu Erdem Bey niye durduk?
- Benzinimiz bitti Cenk Bey.
- Ciddi olamazsınız!
- Olabilirim.

C&E beyler turnede olduğu için, bu ay kısacık yazabildiler. Utanmaz herifler, gelecek ay yine yazacaklar uzun uzun!

Gelecek sayının içeriği değişebilir, sonra infial yapmayın diye söyleyelim peşin peşin...