

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

812 CD

DOPDOLU 8 DEMO

CALL OF DUTY / HOMeworld 2 / NHL 2004

WORMS 3D / LOTR: RETURN OF THE KING

YÜREK YAKAN 5 VIDEO

SPLINTER CELL 2 / CS: CONDITION ZERO

MAX PAYNE 2 / SILENT HILL 3 / SIMS 2

# LEVEL

EKİM 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 10 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 5.250.000 TL(KDV DAHİL)

# TRON<sup>®</sup>

Alıştıklarımızdan çok farklı bir oyunda, ışıkta bir dünyaya adım atmaya hazırlın!

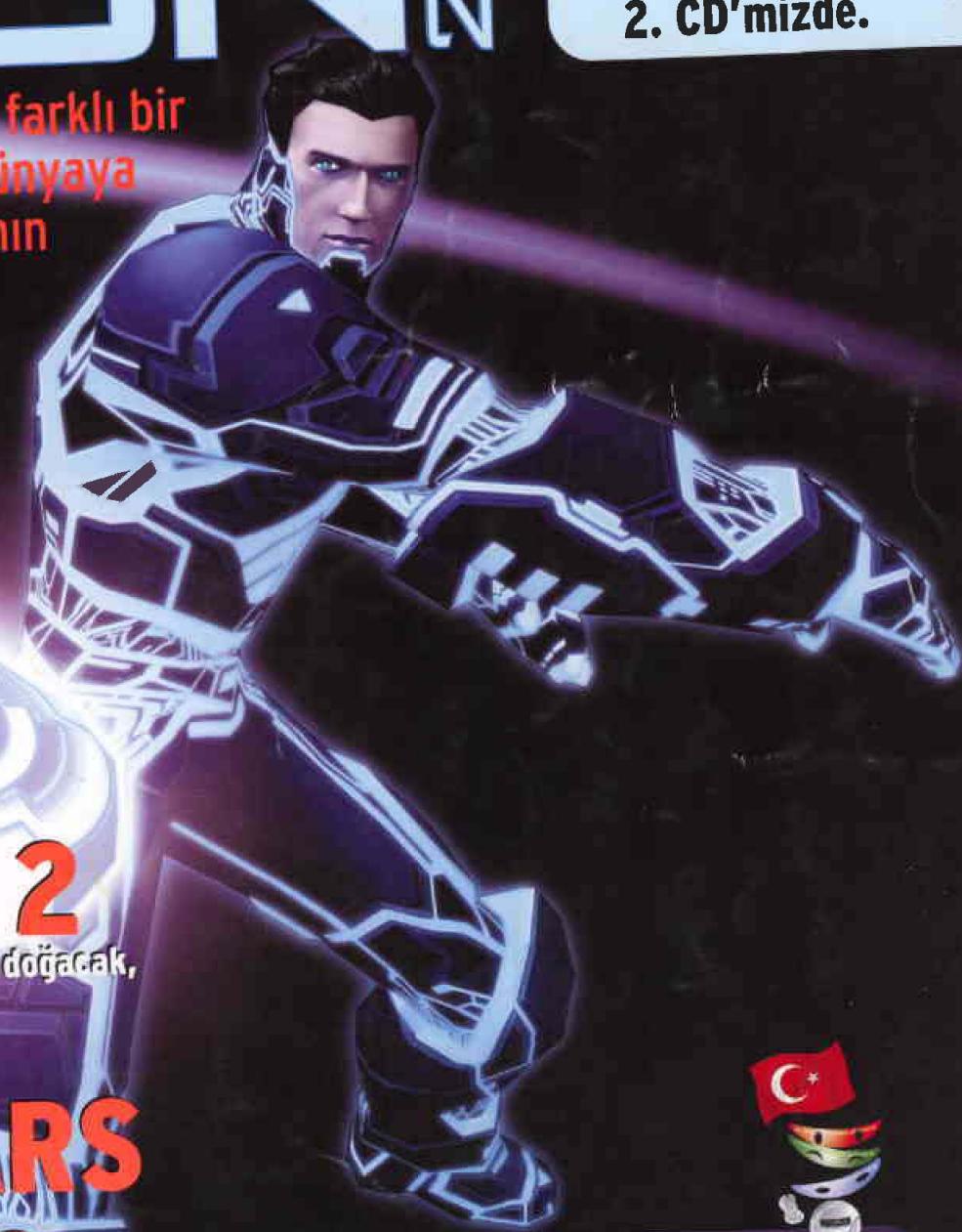
COUNTER STRIKE 1.6  
Half Life Update'i  
ile birlikte  
2. CD'mizde.

## THE SIMS 2

Dünyayı esir eden oyunda artık doğacak,  
büyüyecek, yaşanacak ve  
çocuklarımıza yaşayacağız

## STAR WARS GALAXIES

Müthiş devasa online oyunun özel  
incelemesi Online sayfalarımızda



WCG 2003  
TÜRKİYE ELEMESİ  
Kore'deki 350.000 dolar  
ödüllü finalere katılacak  
Türk takımı belli oldu

KIBRIS FİYATI: 6.250.000 TL

İlk Bakış Cossacks 2 / Battlefield Vietnam / Evil Genius

Inceleme Republic The Revolution / Tony Hawk's Pro Skater 4 / Gothic 2: Night of the Raven

İnceleme Star Wars Galaxies / StarCraft / Warcraft III: Reign of Chaos / Final Fantasy XI: A Realm Reborn / Lionheart: Legacy Of The Crusader

# editörden

10|2003

## 850 > 700

Oyun demolarında son noktayı Greyhawk: Temple of Elemental Evil koydu. Demo nerede derseniz, CD'den uzak, internete yakın olsun derim; çünkü haytanın boyutu 835 megabaytlı. İnsaniyet namına birileri şu oyun yapımcılarına bir CD'nin boyutunu, basit bir matematiğle anlatabilir mi?

Durum böyle olunca bir CD'ye adam gibi 4 demoyu zor sıyrırlır hale gelmişlik ki, en sonunda yukarıda birileri sesimi duydü (yok canım, o kadar yukarıda değil :). Bu aydan itibaren Level 2 CD'li, çok daha zengin bir içerikle karşınızda olacak. Sanırım Greyhawk gibi ipin ucunu kaçırmış oyuncular olmazsa, hiçbir demoyu es geçmemize gerek kalmayacak.

Dergiyi bayiden aldığından (abone iseniz kapınıza teslim edildiğinde) simsiyah, karizmatik ka-

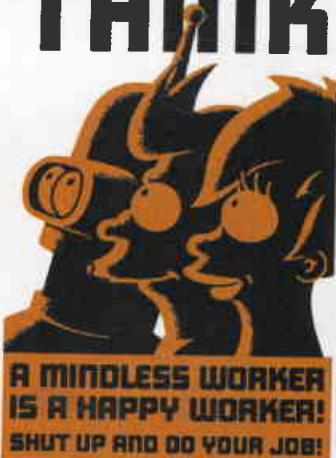
paklı N-Gage eki dikkatiniz çekmiştir. Nokia'nın katkılarıyla hazırlanan özel ekimizde, bu mahnî ufaklık hakkında merak ettiğiniz her türlü bilgiyi bulacaksınız. Nokia N-Gage Türkiye'deki oyunculuk için de önemli bir noktada. İlk defa bir oyun konsolu bu kadar ciddi bir şekilde tanıtılarak piyasaya giriyor. Ciddiye alınması gereken özellikleri arasında başı Bluetooth aracılığıyla istediğiniz yerde çok oyunculu oyunları oynamayılmıştır. Ama hepsi bu değil, Nokia N-Gage hakkında bilmek isteyeceğiniz çok şey var, buna emin olabilirsiniz. N-Gage oyunlarının videolarını da Bonus CD'mizde bulabilirsiniz.

Siz bu yazıyı okurken sevgili okurlar, ben çok ama çok uzakta olacağım. Kasım sayısına başladığımız şu dakikalarda öyle oyunlar geldi ki üst üste, çıldırmamak elde değil. Ama böylesi çılgınlığa kim hayır diyebilir? Veya der mi?



**Sinan Akkol**

## YOU'RE NOT PAID TO THINK



### Kendime diyalog...

- Demek donduruldum ha? -Evet  
Fry, 30. yüzyıldasin! -Vay canına!  
Tam 1 milyon yıl! -???

- Ne diyorsun abi?
- Ne diyeyim. Kainatın en komik çizgi filmini seyretmekten gayrı yoktur bir olayım.
- Hankisi?
- Futurama, Simpsons'ın arkasındaki dehânin eseri. Bu kadar komik, bu kadar zekice hazırlanmış ve bu kadar bağımlılık yapıcı bir şey görmedim.
- N'apiyorsun?!!
- Akılda bir televizyon kanalı alıp göstersin Futurama'yı. Şu "Suicide Booth"un kapısını kapatır misin güzelim? Cereyan yapıyor.

# ilk bakış

Bir halk ölü, başka halklara eğlence olsun diye...



**Son zamanlarda** ikinci Dünya Savaşı konulu oyunlarda bariz bir patlama var, herhalde gözünüzden kaçmamıştır. Aynı şekilde Vietnam savaşı da inceden ince den oyun dünyasındaki yerini almaya başlıyor gibi. Hollywood çok işledi o konuya tabii, suyunu çıkarıp üçüncü sınıf aksiyon filmlerine meze bile yaptılar, o kadar ayağa düşürdüler. Ama bilgisayar oyunlarında Vietnam konusu daha yeni popüler oluyor. Neden? Kimbilir, belki de

Amerikan halkı, çocukların seneler önce yedikleri herzeleri duymasını istemiyordu. Sonuçta çok savaş var Amerika'nın son yüzüyilini iyice kirleten, ama Vietnam kadar eşeledikçe daha beter kokanı yoktur herhalde.

Ama tabii zaman gittikçe daha hızlı akıyor. Artık bir savaştan eğlence sektörüne malzeme çıkarmak için çeyrek asır bile beklemiyor popüler kültürümüzün yaratıcıları, haliyle o denli eski bir sava-

Tür: ..... FPS  
Platform: ..... PC  
Yapım/Dağıtım: ..... Digital Illusions/Electronic Arts  
Çıkış Tarihi: ..... Mart 2004  
Web: <http://www.eagames.com/official/battlefield1942/>



şın da oyunlara konu olması kaçınılmazdır şu saatten sonra. Vietnam? Hiç duymadım şeker, Alaska'nın oralarda mı? Pöh!

## Charlie...

Electronic Arts aslında Battlefield 1942 ile iyi bir damar yakaladı oyun piyasasında. Her ne kadar ülkemizde henüz insanlar CS olayından bir türlü kapamamış olsalar da, dünya pazarında BF 1942 ve onun için çıkan modlar hayli ilgi topluyor. Akla gelebilecek her türlü savaş aracının kullanıldığı, farklı asker tiplerine yer veren ve 64 kişiyi destekleyen bir multi FPS yapmak ilk kimin fikriymiş bilmemiyorum ama EA'ya eşek gibi para kazandırdığı kesin.

Haliyle EA bu işin peşini bırakmaya pek niyetli değil, çünkü şimdi de Battlefield Vietnam üzerinde çalışıyorlar. Kimbilir, belki Battlefield serisi de yakında FFA gibi her yıl yenilenen bir spor serisine dönüşüverir, belli mi olur? Ne de olsa



## HALF-LIFE 2D

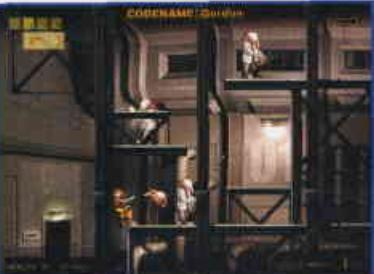
Half-Life 3D (üç boyutlu) ve klasik bir FPS'dir... Half-Life 2 de Half-Life'in devamıdır ve kuşkusuz 3D olacaktır. Peki ya Codename: Gordon nedir? İşte cevap...

Codename: Gordon, bir grup

Half-Life fanatığının geliştirdiği 2D bir Half-Life 2. Eski platform oyunları tâdındaki oyunun programlaması Flash'la yapılmıştır ve grafikler içinse Photoshop (Telefona dâilde: Photoshop) kullanılıyor. Warbeast adındaki grup

Half-Life 2'nin çıkışını sabırsızlıkla bekliyormus. [www.half-life2d.com](http://www.half-life2d.com) adresinden daha fazla bilgiye ulaşabileceğiniz oyuncu, tamamlandıktan yine aynı adresden bedava olarak indirilebilecek. Anlaşıla-

cağı gibi yapımcıların amacı bu isten para kazanmak değil. Sonuçta, yakın bir zamanda Duke Nukem: Manhattan Project tadında, ama tamamıyla 2D, şirin bir Half-Life 2 oynayacağız. Bekliyoruz...





aynı formül Unreal Tournament için işe yarıyor! Ama şimdilik tek belli olan Vietnam'ın 1942'den çok daha gelişmiş olacağı. Nasıl mı? Şöyle ki EA Vietnam için 1942 program kodunu kullanmamış, aksine oturup yeni bir kod yazmışlar. Doğrusu 1942 grafik açıdan o denli "aşmiş" bir yapılmıştı, ama öyle pek väsat değildi. Ne var ki Vietnam konulu bir oyun yapıyorsanız, bolca ağaç ve yeşilliği inandırıcı biçimde görüntüleyecek bir grafik motoruna ihtiyacınız olacak demektir. Hmmm, bak aklıma bir komplot teorisi geldi. Sakın Amerika oyunu daha kolay yapılsın diye yeşili az ülkelere saldırıyor olmasın? Ne de olsa çöl grafikleri daha kolay!

### Huey Huey Yayalar!

Yeni nesil savaş oyunları programcılar tarafından geneelikle ne denli gerçekçi olduklarından falaan bahsedilerek piyasaya sürürlüler. İlginç bir şekilde Battlefield Vietnam için bu durum geçerli değil. Tasarımcılar oyun alanlarının geniş ve insanı bezdirmeyecek denli açık olacağını vurguluyor. Üstelik sırıf yeşillik değil, eski tapınaklardan askeri üslere dek Hollywood filmlerinde görmeye alışan her tür dekora da sahip olacakları. Genel harita yapılarında klasik olmuş Hollywood filmlerinin izlerini bolca bulacağın anlaşılan, hem görsel hem de işitsel olarak üstelik! Çünkü yapımcılar aynı zamanda bu tür filmlerde ün kazanmış müzik parçalarını da oyuna koymak için çabaliyorlar. Üstelik bu parçaların hari-

cinde isteyenler kendi müziklerini de oyunda çalabilecekler. Şimdi bunun neresi orijinal? Şurası, siz helikopterde kendi müziğinizi çalarak geçerken, aşağıdakiler de mermi yağmuru altında bunu dinleme fırsatı bulabilecekler mesela!

Herhalde anlamaya başlamışsınızdır, DI programcıları bu oyunda "gerçekçilik" değil, "eğlence" faktörünü ön plana çıkarıyor. Bunu oyunun fizik motorunun olabileceğiinden daha "gevşek" tasarlıyor olmasından da anlayabilirsiniz. Hoş, 1942 de çok ciddi bir oyun yapılmazdı ve zaten eğlencenin bir kısmı da buradan geliyordu. Zaten çok gerçekçi bir savaşın neresi eğlenceli ki? Bu defa Vietnam üzerinde tankları Huey helikopterle taşıyabileceksiniz, tabii o esnada tanklar etrafa ateş açabilecek! Gerçek hayatı böyle bir şeyi teklif eden pilotu herhalde timarhaneye tikarlar!

### Dengesiz!

Vietnam'ın bir diğer özelliği savaşa katılan taraflar arasındaki dengesizlik olacak. Bundan kasıt her tarafın kendine has üstünlük ve zayıflıkları olacağı tabii ki. Amerikan ordusu jetleri, tankları ve napalm'ine güvenirken, Viet Cong güçleri ise hafif silahlarını basit ama etkili belli tuzakları, tünel sistemleri, gerilla savaş takikleri ile dengelemeye çalışacak. Yani iki tarafta da sırf kapılmasını değişim ama gücü aynı tanklarla oynamak yok artık. Tabii becerebilirseniz karşı tarafın aracını çalabilirsiniz, buna kim engel olabilir?

Kim engel olur size söyleyeyim, üssünüzüne görebine inen bir grup asker! Bu da nereden çıktı demeyin, çünkü Vietnam oynanış modlarına büyük değişiklik getirecek. 1942 çıkış noktalarının ele geçirilmesine dayalı bir sistemle takım oyununu geliştirmeyi amaçlamıştı, Vietnam ise bunu daha da ileri götürüyor. Her şeyden önce Amerikalılar helikopterle ileri hatlara götürülebilen bir "çıkış noktasına" sahipler, yani cephenin şekli asla sabit olmayacağı. Aynı şeyi VC askerlerinin bir tünel sistemiyle yapması planlanıyor. Bu tek başına büyük bir etki yaratmayabilir, ancak haritadaki sabit çıkış noktalarını ele geçirmek için tek elemen yeterli olmayacağı. Vietnam oynarken bir çıkış noktasını kontrol edebilmek için etrafına belli sayıda elemen getirmeniz gerekecek, bu da özellikle çok ileri hatları tutmayı daha zor, daha zevkli kılacaktır. Tabii oyunda daha başka oyunanış şekilleri de olacak, mesela bir düzenleme savaş alanındaki hasarın her sonraki maça aktarılmasını sağlayacak, böylece gittikçe değişen bir alanda, değişen şartlara adapte olmak gerekecek. İtiraf etmek lazım ki cidden ilgi çekici firırlar bunlar.

Peki Battlefield Vietnam ne zaman piyasada olacak? Büyük ihtimalle 2004 baharından önce değil, çünkü oyun hayli ilerlemiş olsa da bitmekten çok uzak. Peki sizce bu oyunun gelirinden konuya katkılarından dolayı Vietnam halkına telif hakkı ödenecek mi? Büyük ihtimalle 2004 baharından önce değil. ☺

## ACI MI ÇEKİYORSUNUZ? PAINKILLER'İ DENEYİN...

People Can Fly'ı duyduğunuz mu? Painkiller'i? Tamam... 26 Mart 2004'te piyasaya olacak olan Painkiller bir FPS. Bir çok benzeri gibi Painkiller'da düşmanlarınız haritanın herhangi bir yerinde bir anda ortaya çıkmayacak. Düşmanlarınız devriye halinde gezecik ve onları pusuya düş-

sürmek için farklı yollar izlemek zorunda kalacaksınız. Oyunda ayrıca düşmanlarınızın ruhunu toplayabilecek ve bu ruhları bir silahla kopardı, parçalayabileceksiniz. Painkiller detaylı grafikleri ve etkileyici atmosferi de ilgi çekiceğe benziyor.



Küçümen generalin neşe dolu maceraları...

# COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS



**Napoleon Bonaparte**, sıfırdan başlayıp Fransa'nın en ünlü tarihi kişiliği olmayı başarmış kısa boylu, dev ihtiwasları olan bir adam. Fransız ordularını tarihlerinin en büyük zaferlerine ve de en acı bozgunlarına sürüklemeyi başarmış, sürgünde sefalet içinde ölmesine rağmen adını en büyük mirası olarak geride bırakabilmisti.

Yaşadığı çağ da ilginçtir, ne var ki çok ara bir dönem olarak PC oyunlarında pek yer verilmemiştir. Tabii bu durum GSC Gameworld'un sayesinde yakında değişecek, çünkü Cossacks 2 özellikle tarihi senaryolarında 1793-1815 arasını konu alıyor ve hayli de iddialı görünüyor. İlk Cossacks'in kazandığı başarıdan güç alan yapımcı firma serinin ikinci oyununda beklenilerin ötesinde bir proje ortaya koyuyor. Bu defa karşımızdaki "hoş bir Age of çeşit-

leme" değil, aksine en sağlam strateji oyuncularına ter döktürecek ciddiyette bir savaş oyunu.

## Akka Kalesi

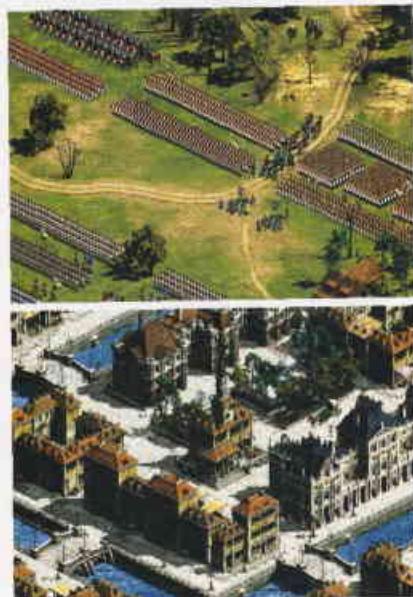
Cossacks 2'nin en önemli özelliği tamamen yeni grafik motoru, ancak şimdilerde moda olduğu gibi 3D grafikler kullanılmıyor. Ağırlıklı olarak 2D grafikler kullanan bu yeni motor görsel açıdan son derece tatmin edici, ancak daha da önemlisi savaş alanında aynı anda 32,000 kadar birimi rahatlıkla görüntüleyebilecek yapıda olması. Bu son derece büyük ve gerçekçi çarpışmaların yaşanmasına imkan tanıyacak, özellikle tarihi senaryolar söz konusu olduğunda.

Dönem olarak 16 ve 19. yüzyıllar arası işleyen oyunda 10 Avrupa devleti bulunuyor. Bunların o dönemdeki bina, teknoloji ve birimlerini aynen kullanan oyun, kendini kaynak toplamaktan ziyade savaş alanındaki detayla önde plana sürüyor. Birlik dizilimleri, zemin ve havayı şartları, lojistik desteğin kullanımı, moral, tecrübe, yorgunluk gibi koşulların hesaba katıldığı oyunda zaferin anahtarı doğru stratejinin uygulanmasında yatacak. Daha az kuvvetle manevra yaparak daha büyük güçleri yenecek mümkün olabilecek, çünkü çoğu oyundakinin aksine burada birlikler son adama dek çarpışmıyor, ya da general-

Tür: ..... Strateji  
Platform: ..... PC  
Yapım/Dağıtım: ..... GSC Gameworld/CDV  
Çıkış Tarihi: ..... 2004  
Web: ..... <http://www.cdv.de/>

leri düştüğünde umursamamazlık etmiyorlar. Mesela lojistik desteğin kesilmesi topları sustururken, ordu karargahının yok edilmesi anında bozgun anlamına geliyor.

Cossacks 2 aslında adından çok sık söz edilmese bile 2004'ün en bomba strateji oyunu olacakmış gibi görünüyor. Çünkü henüz bu boyuttaavaşları, bu denli gerçekçi ama aynı zamanda



akıcı biçimde oynatabilen bir oyun yapılmadı. GSC Gameworld programcıları bu defa gerçek zamanlı stratejilerin temposunu son derece detaylı bir savaş oyunu ile birleştirmeyi, böylece şimdiden dek imkansız gibi görüneni başarmayı amaçlıyorlar. Eğer başarabilirlerse strateji oyunları pazarına yeni bir boyut katabilirler, hem de sadece bit-map grafiklerle! ☺



## FULL SPECTRUM WARRIOR

Xbox'ın en iyi taktik-aksiyon oyunu olan Full Spectrum Warrior PC'ye de geliyor. Orta Doğu'da geçen Full Spectrum Warrior, savaş hissini en gerçekçi şekilde yansıtması sayesinde Xbox'ta çok tutulmuştu. Oyunu geliştiren Pandemic Studios,

yapay zekâya da ağırlık veriyor. Adamlarınız çevreye hemen uyum sağlayabilecek. Bu nasıl olacak? Adamlarınız bir duvarla veya benzeri bir engelle karşılaşıldıkları zaman bunu bir barikat olarak kullanabilecekler. Hem de duvarın kapatıldığı

alanı en iyi şekilde yayarlar... Buların dışında, Full Spectrum Warrior, Xbox versiyonuyla hemen hemen aynı olacak. Eğer bir terslik olmazsa, 2004 yılının başlarında çok iyi bir taktik aksiyon oyunu oynayacağız.



Dungeon Keeper'ı hatırlayan var mı?

# EVIL GENIOUS

**Hep iyi adamı** oynamaktan sıkıldınız mı? Anti kahraman olduğumuz oyunlar en güzelidir böyle durumlarda. Ama bazen anti kahraman olmak bile kesmez insanı, öyle sıkılırsınız ki. İşte böyle bir sıkıntı anında biz size 100 milyon doları altın olarak veriyoruz. Ayrıca tropik bir ada, araba ve bedava alışve-

riş kuponları!

E bütün bu imkânlarla sahip biri olarak yan gelip yatacak mıyız yanı? Memleketimizde ve dünyanın çeşitli yerlerinde insanlar imkânsızlıkta yakınırken, akıllarına gelen dahice fikirleri uygulayamaz iken bu bize yakışır mı şimdidi? Nice dahiler böyle harcanıp gidiyor

Çıkış tarihi: ..... Belirsiz  
Tür: ..... Strateji  
Sistem: ..... PC  
Yapım/Dağıtım: ..... Elixir/Vivendi  
Web: ..... <http://www.elixir-studios.co.uk/>

efendiler! İşte bu yüzden biz elimizdeki olanakları en iyi şekilde kullanmalı, hataları gittikçe yuvarlaklaşan bu dünyanın global bir vatandaş olarak bir kıyamet günü silah yapmak üzere canla ve başla çalışmalıyız.

## Peki bir kıyamet günü silahı nasıl yapılır?

Ne yazık ki silahı yapmaya başladıkten sonra anlıyoruz ki biz bu silahı tek başına biraz zor bitiririz. Bu yüzden elimizde bulunan Tropik adada öncelikle güzelce bir yer seçiyoruz. Seçtiğimiz yer sönümüş bir volkanın içi, ormanın derinliklerinde ya da toprağın altında bir yererde olmalıdır.

Daha sonra gerekli şekilde bu üssün üstünü yapay göl, yapay orman ve hatta yapay lav ile örtüp birkaç gizli giriş çıkış bırakıyoruz. Yalnız yaparken dikkat etmemiz gereken hısus üssün üstünün dışarı dev bir çanak anten çıkartabilecek kadar açılabilir mesidir. Aynı şekilde buradan gerektiğinde aya roket ya da kaçış podu gibi sürüle ivrî zivarı yollayabilmeliyiz.

Üssü saklamak için bunlar da yeterli değil tabii ki. Yüzeye turistik oteller, gazzinolar, diskolar ve alışveriş merkezleri yapmamızı dikkat çekmeyeşim. Bu kadar yeri yaptıktan sonra düşmememiz gereken önemli bir ha-

## Elixir söyle bana, editörsem günahım ne?

**ELIXIR STUDIOS**  
Şimdi gelin siz söylevin, bana böyle cesitilik arz eden bir oyunun türünü siz nedersiniz? Kötü adam rol yapma oyunu mu? Simülasyon mu yok-

sa strateji mi? Ben uzun bir başından sonra strateji demeye karar verdim ama aynı zamanda Elixir oyunlarının türlerini belirlemeye de tövbe ettim. Republic zaten saçılık dö-

sürdü tur olayından! Sonuçta bu oyunun güzel olmasını bekleyenin hatta bu oyunun Dungeon Keeper'i tadi almak arzusu ile dolup tasıyor.





## Çok işlevli üsler

En yaratıcı fikirlerden biri de bence üsteki çeşitli bölgelerin yakaladığımız ajanlar için ışkence bölümü olarak ta kullanılabiliyor olması. Böylece İssünüz ne kadar gelişmiş ise ve hizmetinizdeki baş kötüler ne

kadar yaratıcı ise o kadar çeşitli eğlence biçimleriniz oluyor. Normalde araştırma yapılan laboratuvarlar bir senenin bir senenin kırılsın mı sormayın. En ilginç bulduğum görüntülerden biri kapalı havuzda denizaltı id ama henüz onun ile ilgili bir bilgi yok.



ta var. Üs çalışanı çıkışip dışında içmeli gezmemeli hatunlarla 'hick güzelleşlim dünyayı yok edeceğiz nasıl olsa, gel şu ikramiyeyi ezelim' gibi diyaloglara girmemeli. Bunun için çalışanlarınızın ihtiyaç duyacağı her türlü tesisi üste bulundurmalıyız.

Onlarla ilişkilerimiz de çok önemli, gerektiğinde ödüllendirmeli gerektiğin-

de ise evcil canavarımıza birkaç tanesini yedirip yüksek sesle gülmeliyiz. İşin raconu böyle. Gel gelelim var varalım esir tuttuğumuz ya da parasını bastırıp çalıştırduğumuz bilim adamlarının projeleri meyve verdikçe küçük kötüükler ile biraz para kazanıp daha büyük projeleri desteklemeliyiz. Misal Eyfel kulesini küçültüp çalmalı, şantaj yapıp parayı götürmeli fakat kuleyi vermemeyip hatira diye saklayarak ünümüze ün katmalyız.

## Bond, Charlie'nin Melekleri ve daha niceyi

Elbette ki biz böyle şen kahkahalar atarken iyi adamlar da boş durmuyor. Nasıl ki kalifiye kötüler bizim ünümüzü duydukça gelip yanımızda çalışmak istiyorsa iyiler de bizi haklamak istiyorlar. Konsept ve lezzet No One Lives Forever'da da gördüğümüz renkli 60-70'lı yılların soğuk savaş casusçuluğu filmleri. Hatta daha ziyade Avangers, ki ülkemizde Tatlı Sert olarak bilinir, Bond

filmleri, Charlie'nin Melekleri. Tabii Charlie'nin Meleklerinin eski hali, şimdi ki hali biraz şey eee ömm, neyse.

Başta küçük devlet ajanları geliyor, bunları sadık çalışanlarımız kendilerini mermilerini önüne atarak ve bir kısmı telef olarak bazen de hiç kayıp vermeden ele geçiriyor. Ajanlar geri gelmedikçe daha kalabalık ve daha güçlü ajanlar gelmeye başlıyor, öyle ki niyet Bond tadında ve normal personelin tırnağını kırmayaçağı adamlar bile geliyor. İşte bu sağlam ajanlara karşı biz de güçlü kötüleri kullanıyoruz. Akrobat kadınlar, kambur devler, Thompson kullanan mafya fedaileri, kötü, manyak, sadist feksi hatunlar gibi gibi. Tabii biz kötü dahı olduğumuzdan bunları yolluyoruz ama genelde üssümüzde dünyayı yok etme planlarımızın dev bir ekranada görüldüğü özel ofisimizden izliyoruz olayları.

## "Evet Bond, bakalım lazer işinli saatin olmadan bundan nasıl kurtulacaksın"

Peki burada ne yapacaksınız? Karar tamamen sizin, ister sen hemen öldürüp ondan sonsuza kadar kurtulun, ister senin karşısına geçip bütün planlarınızı anlattıktan sonra onun için ağır ve acılı bir ölüm tuzağı hazırlayın! "Niye bunu yapayım, manyak mıymış?" diyorsanız bir daha düşünün, çünkü bir ajanın sizden kurtulup bu planları yayması demek çok güçlü düşmanların yanı sıra çok güçlü kötülerin "Abi biz arkadaşla planına hayran kaldık, sana katılmaya geldik" demesi demek. Anladığınız üzere kötü bir adam olarak en büyük güllerimizden biri de üzümüz. Ve ün artımanın yolu da filmlerdeki gibi rol yapmaktan geçiyor. Ama dikkat edin, ün kazanacağım derken planlarınız bozulabilir ve siz de kendi evcil canavarınıza yem olabilirsiniz. En iyisi siz üstən daima birkaç gizli kaçış yolu bulundurun, ne olur ne olmaz. ☺



Tekrar düşman hatlarının gerisinde

# HIDDEN & DANGEROUS 2

**Oyunun İlkinde** 2. Dünya Savaşı sırasında düşman hatlarının gerisinde özel görevler yapan bir grup askere kendi gözümüzden kumanda ediyor. Grup elemanları arasında geçiş yapabildiğimiz, envanterleri kontrol edebildiğimiz ve plan yapıp takım olarak hareket edebildiğimiz oyun, Commandos ile Rainbow serilerinin bir karışımı idi. Her ne kadar bazı teknik problemleri olsa da, kendine has bir oyun olarak oldukça ilgi gördü.

23 görev boyunca Kuzey Afrika'nın çöllerinden Çekoslovakya sokaklarına,



buzlarla kaplı kuzeyden Burma ormanlarına kadar görev peşindegiz. Ayrıca 32 kişiye kadar arkadaşımızla internetten ya da Lan üzerinden de oynayabileceğiz. Önune geleni vur tadında görevler açabileceğimiz gibi, multiplayer'da Battlefield 1942'deki gibi bir feth haritası oynamak da mümkün.

H & D 2 için Commandos ile Rainbow karışımı dedik ya, bunun esas sebebi oyunda önüne geleni vurmaktan ziade amacınızı gerçekleştirmenin önemli olması. Üssé sızmak için üniforma ve Jeep çalmak, farklı takım elemanlarının patlayıcı, kilit açma gibi çeşitli yeteneklerini kullanmak da gereklidir. Ayrıca artık grup dışından kimselerde de konuşup yardımlaşmak gerekebiliyor.

Mafia'nın LS3D oyun motoru sayesinde grafiklerin İlkinde alakası yok. Ayrıca İlkindeki rahatsız edici hatalar bunda yok. Oyundaki fizik kuralları oldukça ince elenmiş, atışlarımızın kumda, suda, tahtada, çeşitli kalınlıklardaki metal, beton vs yüzeylerdeki etkileri

Sistem: ..... PC  
Tür: ..... Taktik FPS  
Çıkış Tarihi: ..... Belli Değil  
Yapım/Dağıtım: ..... Illusion Softworks / GodGames  
Web: ..... [www.hidden-and-dangerous.com](http://www.hidden-and-dangerous.com)



oldukça gerçekçi bir şekilde oyuna yansitılmış. Seslerin gerçekçi olduğunu da önüne alırsak, oyunun atmosferi oldukça sağlam olacağa benziyor.

Tabii ki yapay zeka da oldukça geliştirilmiş. Saldırganlık gibi pek çok ayarlarını yapınca takım her elemanı tek tek yönetmeden de oldukça etkili ve hızlı hale getiriyor. İlk oyundaki, takım taktiklerini ayarladığımız 2D ekran ise artık yok. Onun yerine görüntü ekranından biraz uzaklaşıyor ve üçüncü kişi modunda oynadığımızdan biraz daha uzaktan, oyundaki her türlü ayarlamayı yapıyoruz.

Görev öncelerinde alıştığımız ve sevdigimiz gibi, ekipmanı enince ayrıntısına kadar ayarlayabiliyoruz. Ama bütün bunlar ile uğraşmayı sevmeyip harekete geçmek için sabırsızlananlara, ya da doğru ekipman dengesini bulamayanlara da hazır takımlar bırakılmış. Yani oyun her türlü oyuncuya hitap etmenin bir yolunu buluyor ve bunu denge bir şekilde yapıyor. ☺



## LARA'NIN YARATICILARI NEREDE?

Core Design'in kurucuları ve Tomb Raider'in yaratıcıları Adrian Smith ile Jeremy Heath-Smith yeni bir oyun firması kuruyor. Core Design'dan ayrılmışının asıl nedeninin kardeşiyle birlikte yeni bir firma kurmak olduğu iddia edilen Adrian Smith, Core Design'dan da birkaç çalışanı yeni kadrosuna dahil etti.

Diger yandan Core Design'in durumu hâlâ belirsizliğini koruyor, Fighting Force'un online versiyonu gibi birkaç proje su anda askıda.

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES!!!

Takımı yeniden topluyoruz arkadaşlar... Leonardo, Michelangelo, Donatello ve Raphael geri geliyor. Tabii ki Splinter Usta da...

Tahmin edebileceğiniz gibi Ninja Kaplumbağaların oyunu bir aksiyon olacak. Yine Shredder'a karşı savaşacağınız oyunda Ninja Kaplumbağalar dan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Yeri geldiğinde yumruklanıza ve tekmelerinizi, yeri geldiğinde de sıhalarımızı kullanacağınız.

Kaçınılmaz olarak 3D tasarılanan Ninja Turtles'in grafikleri ise beklenenleri karşılayacakmış. Bekleyelim, beklerken de pizza yiye lim, tombileselim vs.

## CHAOS ENGINE ONLINE!!!

Bitmap Brothers ve Nicely Crafted (Online RTS Time of Defiance' ten hatırlayacağınız), Amiga'nnı efsane oyunu Chaos Engine'in online bir versiyonunu yapmak için birleşti. Chaos Engine Online'ın multiplayer oyundada bir devrim gerçeklestireceği iddia ediliyor. Bunun yanında Bitmap Brothers'in bir diğer oyunu olan Frontline Command'ın da sadece online oynanacak olan bir versiyonu için çalışmalar devam ediyor.

**BİZDEN HABERLER...** Türkiye oyun piyesesinde neler oluyor?

# OYUN GELİŞTİRİCİLERİNE FIRSAT

**EYLÜL'ÜN İLK HAFTASI** boyunca devam eden Bilişim Haftası etkinlikleri süresince Türkiye Bilişim Derneği tarafından düzenlenen 20. Bilişim Kurultayı'nda oyun konusuna da değinildi. Bilişim ve oyun başlığında düzenlenen panelde oyuncuların eğitimi de kullanılmış, Türk oyun geliştiricilerinin durumu ve dünya ekonomisinde oyun sektörünün önemi konularında üniversitelerden ve Milli Eğitim Bakanlığı'ndan konu ile ilgili konuşmacılar yer aldı. Level editörlerinden

Serhat Bekdemir'in de konuşmacı olarak katıldığı panelde Türk oyun sektörünün kalkındırılması amacı ile yürütülen çalışmalarla değinildi. Kurultay sonrasında bir araya gelen konuşmacılar Türk Bilişim Derneği çatısı altında bir çalışma grubu oluşturarak Türk oyun geliştiricilerine yol göstermek amacıyla bir dizi çalışma başlattı. ODTÜ'den Doç. Dr. Kürşat Çağiltay'ın başkanlığında toplanan çalışma grubu hakkında bilgi almak için serhat@level.com.tr ve e-oyun@tbd.org.tr adresine mail yolu ile ulaşarak bilgi alabilirsiniz. ☺



## yükleniyor...

Kurtuklar 31 Ekim'de geliyor!

Beyond Good & Evil	Aksiyon	11-Kasım-2003
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	24-Ekim-2003
Call of Duty	FPS	4-Kasım-2003 Yeni!
Championship Manager 03/04	Menajerlik	28-Kasım-2003 Yeni!
Delta Force: BHD - Team Sabre	Taktik-FPS	23-Mart-2004 Yeni!
Deus Ex: Invisible War	FPS	28-Ocak-2004
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil
Dungeon Siege: Legends of Aranna	RPG	25-Kasım-2003
Doom III	FPS	15-Mart-2004
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil
FIFA 2004	Spor	24-Ekim-2003
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	14-Ocak-2004 Yeni!
Half-Life 2	FPS	13-Kasım-2003
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	21-Ekim-2003
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	10-Ekim-2003
Max Payne 2	Aksiyon	15-Ekim-2003
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004
Metallica	Aksiyon	Belli Değil
Need for Speed: Underground	Yarış	25-Kasım-2003
Neighbours from Hell 2	Strateji	31-Ekim-2003 Yeni!
N.O.L.F. Contract J.A.C.K.	Aksiyon	11-Kasım-2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	18-Kasım-2003
Pro Evolution Soccer 3	Spor	28-Kasım-2003
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004
Silent Hill 3	Aksiyon	14-Ekim-2003
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003
The Sims 2	Simülasyon	Belli Değil
Thief III	Taktik-aksiyon	Belli Değil
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Unreal Tournament 2004	FPS	21-Kasım-2003
Worms 3D	Strateji	31-Ekim-2003 Yeni!
XIII	FPS	9-Ekim-2003

## Baskıcı Durdurun!

Son anda elimize geçen haberler

### ► HALF-LIFE 2 BBC'DE

BBC televizyonu geçtiğimiz ay Half-Life 2 hakkında bir haber yayınladı. Haberde Valve'nin pazarlama menajeri Doug Lombardi'nin konuşmalarına yer verildi. Lombardi, "Half-Life 2'nin, onlarca ödül kazanan ve beş milyondan fazla satılan orijinali kadar iyi olması için çabalıyoruz. Geçen beş yılın bosa gitmeyeceğinden eminiz" dedi. Ayrıca oyun geçikme söylemlerine rağmen Eylül sonunda tamamen bitmiş olacakmış. Piyasaya çıkış tarihi ise 13 Kasım...

### ► ATARI ATAKTA...

Atari, ilk olarak Microsoft tarafından yayınlanan bazı oyunların dağıtım hakkını, 16 Eylül'de yapılan bir anlaşmaya satın aldı. Bu oyunlar arasında, Age of Empires, Combat Flight Simulator, Links LS 2000 ve Microsoft Flight Simulator 98 var.

### ► SILENT HILL DE FILM OLUYOR...

Resident Evil'dan sonra Silent Hill'in da film yapılıyor. Konami'yle anlaşılan yapımcı David Films, filmin hazırlıklarına başladı. Silent Hill'in filminde Samuel Hadida gibi oyuncular rol alacak.

### ► DISCIPLES'A EK PAKET...

Strategy First'un strateji oyunu Disciples'a bir ekendi geliyor. The Rise of the Elves adındaki ekendi; Elder, Noble ve vahşî Elven gibiırkları seçebileceksiniz. Oyunundaki ilkler için toplam 35'ten fazla yeni birim bulunacak. Ayrıca The Rise of the Elves'te Elven'ler için sekiz yeni Quest yer alacak.

Eklenenin çıkış tarihi ise belli değil.

Rus mali Unreal neye benzer dersiniz?

# THE KREED



Tür: ..... FPS  
Platform: ..... PC  
Yapım/Dağıtım: Burut Creative Team/Russabit-M Company  
Çıkış Tarihi: ..... Belli Değil  
Web: ..... <http://www.kreed3d.com>



**Bu aslında ilginç** bir girişim, çünkü Burut Creative Team yeni bir firma ve çok az sayıda oyunları var. Ancak buna rağmen hayli detaylı bir proje, çünkü grafik teknolojisi olarak Doom 3 gibi oyunlarda görmeyi beklediğimiz bazı yenilikleri şimdiden bünyesinde barındırıyor.

Tabii Level bünyesindeki FPS hastası olarak, bize gönderilen Beta sürümüne bir göz atmak zevki de bana nasip oldu. Bu oyuncun v1.0 sürümü ve her ne kadar oyun hayli oynanabilir durumda olsa da, sanırım piyasaya çıkacak olan bu sürüm değil.

## Karanlık Bölge

Oyuna adını veren Kreed aslında uzayın hayli tehlikeli ve keşfedilmemiş bir bölgesi. Biz de zaten oyuna bu bölgeye sürüklendi, başı belada olan bir askeri geminin personeli olarak giriyoruz. Genel yaklaşım olarak oyunda hayli derin bir Unreal tadi var dersem yanlış olmaz. Oyunun grafik teknolojisi hayli etkileyici, dokulardan efektlerle kadar kalite kendini hemen her yerde gösteriyor.

Silahlardan gemilere dek her şeyin

tasarımında ise hafif bir Giger tadi almak mümkün. Sanat tasarımını yapan elemanlar çoğu oyundakinin aksine yuvarlak, akıcı, neredeyse dünya dışı denibilecek çizgiler kullanmayı tercih etmişler. Bence bu durum oyuna hayli karakter kazandırmış. Oyunun geneline karanlık, gerilimli bir atmosfer hakim. Ancak bölümlerin bazen biraz aşırı karanlık olması gibi can sıkıcı bir dengesizlik de gözüme çarpmadı değil.

Oyun EAX ses desteğine sahip ve bunu iyi de kullanıyor. Ancak sanırım buradaki ses efektleri ve seslendirme yerler henüz son halini almamış. Müzikler ise bu tür bir oyun için fena sayılmaz, bana yine Unreal ve Quake serilerini hatırlattılar.

## Yavaş yavaş...

Oyunun incelediğim sürümünün hayli dengeli ve sorunsuz çalıştığını söyleyebilirim, bir defa bile çökmedi. Ancak senaryoya ara verip bir Multiplayer oyun açmaya kalktımda bu durum değişti ve oyun aynen göctü. Doğrusu buna benim bilgisayar mı sebep oldu bilemiyorum, ancak şurası kesin ki Multiplayer oyun kodu çok da düzgün çalışmıyor ve elden geçmesi gereklidir.

Elden geçmesi gereken bir diğer nokta ise oyuncuların karakterleri. Oyunu bir GeForce FX 5200 ve en son Detonator sürücüler ile oynadım. Gördüğüm kadarıyla karakterlerin grafikleri çevre dokularıyla tezat oluşturacak denli yapay kalkıyorlar. Özellikle belirli mesafelerde karakterlerin etrafında tuhaf bozulmalar oluşabiliyor.

Yapay zeka genel olarak fena sayıl-

maz, düşmanlar farklı davranış biçimleri gösterebiliyorlar, ancak bunları belirli kalıplara oturtamadım. Yani duruma göre karar verip vermediklerine pek emin değilim, ancak şurası kesin ki yapay zeka şu haliyle asla Unreal seviyesine yaklaşamaz, ki kanımcı sınırı belirleyen oyun da odur.

Bir diğer can sıkıcı unsurla ise kontrollerin yeterince duyarlı olmaması, sanırım burada halledilmesi gereken bir hata mevcut. Kontroller çoğunlukla düşmanla çarpışmayı gereğinden fazla güçlendirerek denli yavaş tepki veriyorlar, özellikle de fare pek tepkisiz.

## Koridorlar...

Doğrusu oyunu sonuna kadar oynamadım, çünkü Beta elime geç ulaştı. Ve factat Kreed gördüğüm kadarıyla genel harita tasarımları olarak pek büyük bir yenilik getirmiyor. Çokunlukla karanlık, dar koridorlar mevcut, pek fazla şapka uçuracak cinsten mimari tasarım yok. Aynı durum oynanış için de geçerli, oyun alışılmış FPS geleneginden çıkmayıp olabildiğince düzayak gidiyor, kارتı bul, kapıyı aç tadından pek kurtulamıyor.

Tabii dediğim gibi incelediğim en son sürüm değil, o yüzden pek çok unsur değişebilir. Ve hatta bana kalırsa karakter animasyonları ile bazı silahların efektleri üzerinde daha çalışmak da gereklidir. Ancak kanımcı The Kreed şu hâlinde pek fazla değişiklik olmadan piyasaya çıkacaktır. O zaman da Doom 3 ya da Half Life 2 değil de, daha ziyade Chaser gibi oyuncularla aynı kulvarı paylaşacaktır. ©

# The Sims™ 2

**Simlerimiz hem güzelleşti hem de akıllandı. Artık DNA'ları bile var!**

Sims gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri. Çıktığı günden bu yana satış listelerinde üst sıralardan hiç inmeyen, onlarca ekleni paketi ile birlikte başarılı mı, yoksa fenomen mi olduğuna bir türlü karar verilemeyen The Sims'in ikinci versiyonu; yeni 3D motoru, geliştirilmiş grafikleri ve yapay zekası ile Simleri daha gerçek yapıyor.

■ ■ ■ Şimdi gelecek neslin bir numaralı oyunu olarak tanımlanan The Sims 2, şu sıralar Maxis stüdyolarında bitirilmek üzere. Sim'inizi doğumundan ölümüne kadar kontrol edebileceğiniz oyunda, Sim'inizin yapacağı seçimler hayatını olumlu ya da olumsuz yönde etkileyecak. Anlaşılan o ki, şaşırtıcı gerçeklikteki üç boyutlu dünyada yenilenen oyun yapısı, genetik özelliklerin de eklenmesiyle daha inandırıcı, daha gerçekçi ve daha derin bir The Sims deneyimi sizleri bekliyor.

Grafik motorunun tamamen değiştirildiği oyunda; 360 derece hareket edebilen kamera, zoom özelliği, yakın plan çekimler ve karakter modellemelerindeki poligon sayılarının fazlalığı The Sims 2'yi rengarenk ve gıcırlı yapıyor. Karakterinizi oluşturken yüz hatlarındaki detaylara kadar seçebileceğiniz "Create-a-Sim" sistemi görsel olarak yapılan geliştirmelere son noktayı koymuş.

## Mükemmel Sim'i oluşturmak

The Sims 2'de yeni bir Sim yaratmak sadece kafa ve vücutu seçmekten çok farklı olacak. The Sims 2'de cinsiyet, yaş, ten rengi, saç stili, sakal, bıyık, saç rengi, göz rengi, boy, kilo, gözlük, şapka, aksesuar, elbise ve çok daha fazlasını seçebilirsiniz. Bu yeni "Create-a-Sim" sistemi eski yöntem olan Siminizi giydirmeyi tamamen değiştirecek ve hiç bir Sim birbirine benzemeceğek. Sim'inizi yapma ya "Archetypes" denilen şablonlardan seçerek başlayacaksınız. (Beyaz, Afro Amerikan, Çinli, İranlı ve Elf) Ayrıca bunların da birçok alt kategorisi bulunduğundan farklı varyasyonlar oluşturabileceksiniz. Daha sonra daha belirleyici özelliklerle her Sim'i farklı hale ge-

Editörümüz Serhat Bekdemir ilkinin inanılmaz başarısını devam ettirecek gibi gözüken The Sims 2'deki yenilikleri araştırdı.



► Dede sen ne yapın ya?!

**"Simler kendilerini daha iyi ifade edecek, daha ilginç ve daha canlı olacaklar ama hala ilk oyundaki gibi eğlenceliler."**

**Will Wright  
Sims'in yaratıcısı**

tirebilirsiniz. Tabi bunları yaparken Sim'inizin DNA zinciri de oluşturuluyor ve görsel olarak gerçeğe yaklaşan Sim'leriniz elektronik yaşam formuna bürünüyor.

## Yaşlanma, değişme ve DNA

Evet Sim'lerinizin artık DNA'ları var! Fiziksel özellikleri ve davranışları gerçekle olduğu gibi çocuklarına geçecek ve Simleriniz anne babalarına benzeyecek, onlar gibi hareket edecekler. Yaşamın devrelerinden bebek, çocuk, yetişkin ve yaşlı sırasıyla geçecek olan Sim'leriniz vakitleri dolunca da rahn-





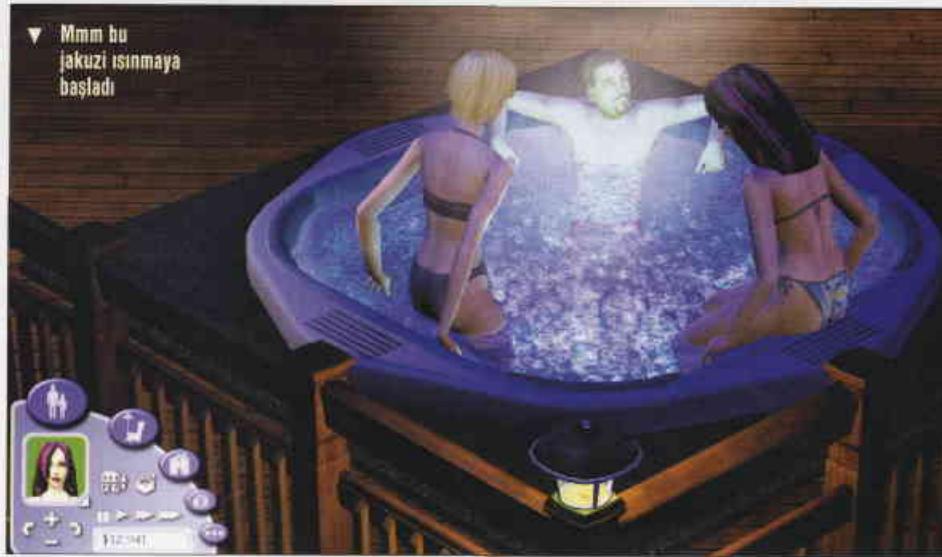
▲ Yeni 3D motoru ile oyunun görünümü harika

mete kavuşturacaklar. Simlerinin ölmesini ya da yaşlanmasını istemeyenler için ilk oyunda olduğu gibi bu özellik kapatılabiliyor. Dış görünüş özelliklerinde de değişiklikler var, eğer Sim'iniz sürekli televizyon başında abur cuburiyorsa bir süre sonra göbek salmaya başlayacak. Sürekli çalışan ve egzersiz yapan Sim'lerin ise harika vücutları olacak. İlişki kurma özellikleri de yenilenen Simler, sosyalleşirken daha etkili hareket edecekler.

### Capcanlı Simler

Yapay zekada yapılan geliştirmeler, Sim'lere çevrenin daha çok farkında olmalarını sağlamış. Artık karmaşık sosyal ilişkileri ayırt edebiliyor, aile ve arkadaşları, platonik ve romantik aşkları birbirinden ayırbiliyorlar. Diğer Sim'lere de daha fazla karşılık verebilen yeni Simler, duygularını ve ruh hallerini ifade ederken, gerçekçi vücut hareketleri kullanıyorlar ve ilk defa yüz animasyonları ile resmen canlıyorlar. Ayrıca tasarımcılar Sim'lerin karşılaşabileceği olasılıkları daha karmaşık yaparken, oyunu daha kolay idare edilebilir hale getirmiştir. Örnek olarak birbiri ardına gelen istekleri göz önüne alalım; mutlaka uyumanız, kitap okumanız ya da TV seyretmeniz gerektiğini düşünün. O sırada karnı zil çalan Sim'inize yiyecek bir şeyler almaya gitmesi için bir önceki hareketi iptal etmeniz, daha sonra da tekrar seçmeniz gerekiyordu. Birbiri ile ilişkilendirilebilen hareketler sayesinde; televizyon seyreden Sim'inizi buzdolabına gönderirseniz, artık otomatik

▼ The Sims 2'de yüz hatlarının detayları inanılmaz



olarak kalkacak, gidip yiyecek bir şeyler alacak ve kanepeye geri dönüp en sevdığı diziyi seymeye devam edecek.

### Benim de bir ruhum var

The Sims 2 yeni oyuncu ara yüzü, yeni grafikler ve yeni yapay zeka Simleri gerçeğe daha da yaklaşıtmayı. Oyunun ara yüzü neredeyse orijinalindeki gibi ama "motive" (dörtü) denilen Sim'lerinizin hayatına devam etmesini sağlayan istatistiklere bir çok yeni eklenmiştir. Sosyal ilişkilerinizi gösteren "Social", ruh halini duруmu aile ve arkadaşlar olarak ikiye ayrılmış. Bir de Sim'inizin ruh sağlığını gösteren "Mind" dürtüsü eklenmiş. Sürekli TV seyretmek

**"Maxis,  
yaşam skoru  
kavramını**

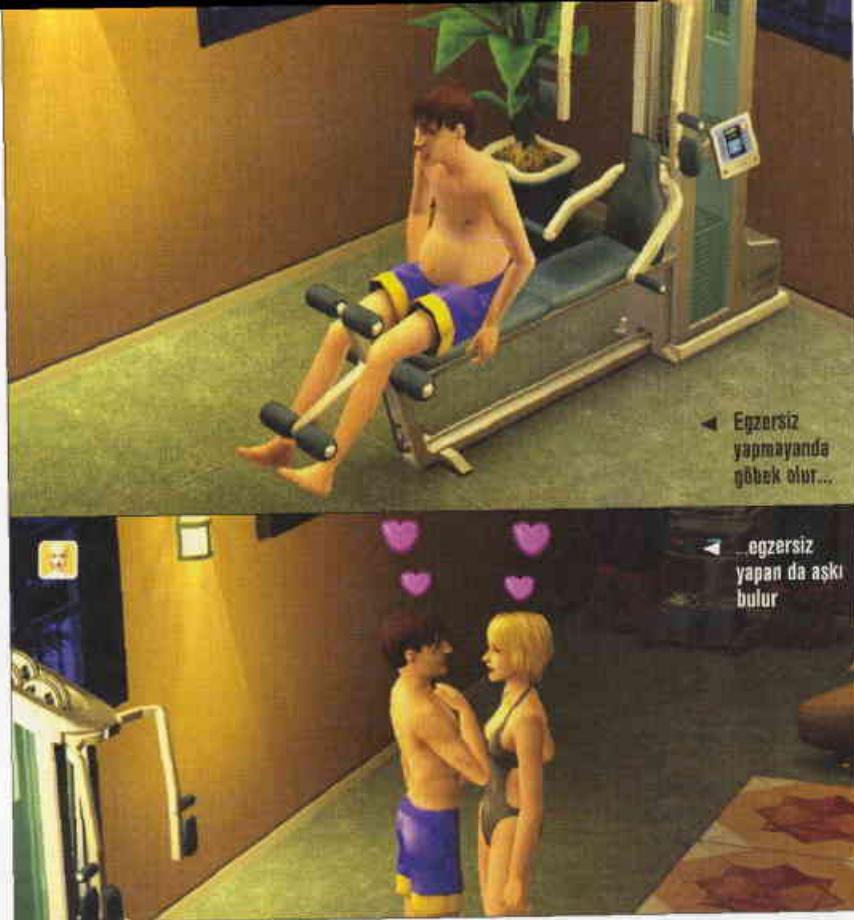
**The Sims 2'ye  
ekleyerek  
oyuncuların  
daha deneyimli  
oynamalarını  
ve daha fazla  
eğlenmelerini  
hedefliyor."**

Sim'inizi aptallaştırıracak ama okumak onun gelişimine faydalı olacaktır. Ayrıca açlığın yanında bir de Sim'inizin susuzluğunu ilgilendirmek zorunda kalacaksınız.

### Sim'inizi gözünden tanıyın

Ruh halinin yüz hareketleri ile anlatılması oyunda büyük yer tutuyor. Simler aşk, öfke, yalan, şehev, melankoli ve memnuniyetlerini yüz ifadeleri ile belli ediyorlar. Simlerin karakterlerine göre sahip olacakları yüz mimikleri onları daha insan gibi ve hikayelerini daha gerçekçi yapacak. The Sims 2 ilk oyuna göre daha çok "hayat hikayesi" oyunu olmuş. Yapıcı Will Wright uzun zamandır görsel hikaye anlatımı teknikleri üzerine çalışmalar yapıyormuş. Tabii ki bunun etkilerini de The Sims 2'de göreceksiniz. Yakın planlar, kararan ekranlar ve kullanılan diğer sinema teknikleri ile Simlerinin görsel hayat hikayesine dahil olacaksınız. Mesela, ilk aşından ret cevabı alan Sminize kamerasının yakın





plan yapması ve mutsuzluğunu yüz ifadelerinden görür olmak, size şimdiki oyunun veremediği tüm duygusal etkiyi yaşatacak.

### **Sanal yaşamın önemli anları**

The Sims 2'de "Life's Big Moments" daha da önem kazanıyor ve oyuncuların her Sim'i nasıl oynadıklarına göre yaşam skoru belirleniyor. Oyunun amacı, Sim'in hayatından beklenenleri gerçekleştirmek en yüksek yaşam skorunu (Life Score) almak. Bu Maxis'in oyuncuları kesin bir şeý için zorlaması değil, belki de "bir şeý" yapmaya zorlaması. Yaşam skoruna etki eden olaylar, evlilik olabilir, işinizden kovulmanız olabilir ya da korku içinde büyükannenizin boş havuzu atlamasını seyretemek olabilir. Oyuncuların yaşam boyunca yaptıkları seçimler Sim'lerin uzun zamana yayılan başarı ya da hüsranıyla sonuçlanacak. Emeklerken yapılan bir seçim gençliğe, oradan da yetişkin dönemine etki edebilecek. Oyunda evlilik, cenaze ve doğum gibi olayları yaşayacaksınız. The Sims oyunlarındaki en önemli özelliğin oyunun doğru oynamama yönteminin olmamasını bilen Maxis, yaşam skoru kavramını The Sims 2'ye ekleyerek sadece oyuncuları daha deneyimsel oynamaya ve daha fazla eğlencemeye cesaretlendirmiştir. Bebekler de bir anda ortaya çıkmayacak, doğum öncesi anne acele ile hastaneye gidecek ve bir iki gün içinde bebekle birlikte mutlu yuvasına geri dönecek. Yine ilk oyundaki gibi yaşamın önemli anlarından fotoğraf albümü oluşturabileceksiniz. Burada yeni bir özellik oyuna ekleni-

yor. Artık sadece fotoğraflarla sınırlı kalmadan önemli anların video ve ses kayıtlarını da arşivleyebileceksiniz.

### **Hayallerinizin evini yapın**

The Sims 2'de artık evinizi dizayn etmenin dışında bir de evleriniz arasında koordinasyonu sağlayacaksınız. Dizayn özelliklerinin zenginleştirildiği oyunda kullanacağınız bir çok yeni mobilya, ışık ve ev eşyaları bulunuyor. Artık kapılara ve pencerelerin üzerine de eşyalar koyalıyorsunuz, hatta köşegen duvarlara bile süsleme yapabiliyorsunuz. Merdivenler de artık sıradan düz merdiven yerine güzel gözükmesi için kıvrılabilen yapıya sahipler. Artı olarak Sim aileleriniz ilk defa farklı evlere de sahip olabilecekler. Yönetebileceğiniz farklı ailelerinizin, 50 hektarlık yeni Sim kasabasında bir den çok evlerinin olması mümkün.

### **Materyalist Sim dünyası**

The Sims 2 Will Wright'a göre daha materyalist bir oyun. Oyunda kullanabileceğiniz 500'den fazla nesne bulunuyor ki ilk oyunda sadece 125 tane vardı. Eskitapidik eşyalara da rastlayacağınız oyuna, TV oyuncu konsolu gibi yeni nesneler de eklenmiş. Tüm ev eşyaları da zevkinize göre değiştirilebiliyor. Örnek olarak eğer bir oturma takımı alırsanız daha sonra rengini ve fabrika desenini değiştirebilirsiniz. Oyunda sadece Simler yaşlanmıyor, nesneler de yaşlıyor. Mesela yeni ve pırıl pırıl bir duş alıyorsunuz ve bir kaç sene sonra kirli, paslı ve çalışmaz hale geliyor.



### **iş, okul ve zaman kavramı**

The Sims 2, her birinde 10 seviye olan 18 kariyer yolu içeriyor. Bu işler tüm yetişkin Simler için geçerli. Ayrıca gençlerde farklı kariyer yollarından ilerleyebiliyor. Bunlarda her birinde 3 derece olan 7 yol var. Yaşıtlarsa emekli oluyor ve emekli maaşlarını alarak artık çalışmak zorunda kalmıyorlar. Eğer Sim kariyer yolunda hızlı ilerlerse, çabuk terfi ediyor ve yeteneklerini farklı alanlarda geliştirmeye devam ediyor. Ayrıca yenilik olarak oyunda çalışma günleri ve hafta sonları var ve Sim'leriniz bir çalışma planı oluşturacaklar. Haftalık olarak belirlenen takvimde ise kesin tarihler olmayacağı. Özel günlerin belirlenmesini ise oyun kendi yapacak, mesela "Önümüzdeki pazartesi kızınızın doğum günü" gibi mesajlar alacaksınız.

### **Yağmur yağacak, seller akacak**

Oyun ayrıca yeni hava durumu eklentileri içeriyor. Her gün güneşin batıp doğmasından başka yağmur, fırtına, şimşek gibi hava durumu olayları eklenmiştir. Farklı hava durumu sadece oyunun nasıl görüneğini değil ayrıca Siminizin ruh halini ve hareketlerini de değiştirecek. Dikkatli olun. Şimşeklerin çıktıığı bir fırtına da Simınızı havuza sokmak onun için yaptığınız en son şey olabilir.

### **Peki ya ekleni paketleri?**

The Sims 2 tamamen ev yaşıntısına konsantre olmuş gözükyor. Oyunda ev dışında gidilebilecek yerler yok. Ayrıca ev hayvanları da bulunmuyor. Bunların eksiksliği ilk oyunda olduğu gibi ilerleyen zamanlarda ekleni paketlerine bogulacağı anlamına çıkıyor. Yapıcı Will Wright büyük altından The Sims 2 ekleni paketlerinin de yolda olduğunu fısıldıyor.

Oyunun açıklanan yeni özellikleri oldukça heyecan verici, "Hardcore Gamer" camiasında pek yer edinemese de, oyun oynamayı sevenlerin satış liste琳inde üst sıralara taşıdığı The Sims'in, ikinci versiyonu ile aynı başarıya tekrar ulaşacağına kesin gözüyle bakılıyor. ☺



## Bol şans çocuklar

Dünya bilgisayar oyun olimpiyatları olarak bilinen World Cyber Games'in Türkiye finaleri geçtiğimiz ay İstanbul'da düzenlendi. Ülkemizi bu ay Güney Kore'nin başkenti Seoul'da düzenlenecek finalerde temsil edecek 11 oyuncu belli oldu ve millî takımımız 10 Ekim'de İstanbul'dan ayrılıyor.

Samsung'un ana sponsorluğunda bu yıl ikincisi düzenlenen World Cyber Ga-



mes 2003 Türkiye Elemeleri 8-12 Eylül tarihleri arasında Maslak Princess Otel'de düzenlenen finaller ile tamamlandı. Türkiye genelinde 12 şehirde yapılan ön elemelere 4 bine yakın oyuncu katıldı ve içlerinden en başarılı 320 oyuncu finalerde kıyasıya bir mücadeleye girdi.

### Üç gün boyunca

Turnuvanın ilk iki gününde Counter-Strike elemeleri yapıldı ve final günü mücadele edecek takımlar belirlendi. İlk iki

gün elemeleri sonucunda kazananlar grubundan Vndtt, Vnc, DD ve Dgth kaybedenler grubundan ise Dark.pssg, Cdc, Trk ve tg takımları bir üst tura çıkmayı başardılar. Kazananlar grubu ilk maçında VNC'ye yenilen Vendetta, kaybedenler grubunda oynadığı ikinci maçında da TRK'ya yenildi ve turnuvaya ikinci turda veda etti. İlk grup maçlarında hızlı çıkış yapan ve el vermeden maç kazanan Vendetta takımı da sürpriz gelişmeyi çok içinde karşıladı. Geçen senenin şampiyonu ve bu yılın favori takımı Vendetta "ilk maçı kaybettikten sonra kaybedenler grup maçını hemen oynadık. Moral bozukluğuna motivasyon eksikliği de eklenince hiç beklememişiz bir şekilde yenildik" dedi. Ancak turnuvanın son gününde Sennheiser Communications ile bir sponsorluk sözleşmesi imzalandılar ve Türk Klanları arasında ilk resmi sponsorluk anlaşmasına sahip klan oldular. İkinci günün sonunda biten maçlardan sonra turnuvanın son günü final oynayacak olan takımlar ise Vnc, DD, Dgth ve TRK oldu.

Turnuvanın üçüncü günü ise diğer oyunların finalerine ayrılmıştı. Erken saatlerde başlayan elemeler sonucunda Fifa 2003, Unreal Tournament 2003, Starcraft, Warcraft ve Age of Mythology'de son gün finalerine kalan oyuncular belli oldu. Fifa 2003'de geçen senenin birincisi olan ve bu senenin de favorilerinden Fatih Ensari fi-

nalistler arasındaydı. Unreal Tournament 2003'de ise son turnuvada ilk 3'e kalan Serdar Demirci, Emre Birinci ve Nadir Nuri Çağlar da finalistler arasındaydı.

Kısaçısı CS'da olduğu gibi büyük sürprizler yaşanmadı.

### FIFA 2003

Diğerlerine göre daha kısa süren ve ilk olarak tamamlanan tamamlanan FIFA 2003 finalerinde geçen yılın şampiyonu Fatih Ensari finalde rakibi Utku Çelik'i yenerek bu sene de turnuva birincisi oldu. Attığı muhteşem gollerle herkesi hayran bırakan Fatih açık konuşmak gerekirse turnuva boyunca pek zorlanmadı. Geçen seneden bu yana oldukça antreman yaptığı ve kendini geliştirdiği her halinden belliyydi. Fatih'den bu sene mutlaka derece bekliyoruz. Elbette geçen seneki gibi saçma sapan hakem kararlarıyla öne kesilmezse. Zaten öyle bir şey olursa yıkız Seul'ü :)

### UT2K3

Unreal Tournament 2003 finali ise teknik bir aksaklıktan dolayı tamamlanmadı.

Finalde mücadele edecek iki oyuncumuz Emre Birinci ve Serdar

Demir bu oyunda zaten iki kişi Kore'ye gitceği için birincilik kürsüsünü paylaştılar. Kore'deki finalerde Uluslar Kupası olarak adlandırılan "Nations





"Cup" da ikiye iki mücadele edecek olan oyuncularımız formallite olarak gerçekleştirdikleri final maçını kendi aralarında oynadılar (Hayta arkadaşlarımız bize sonucu halen bildirdikleri için kim birinci oldu halen bileyimiz. Ama bu çok yakın iki arkadaş için pek de fark etmiyor gibiydi).

Turnuva sonrası Emre Birinci'den al- diğimiz yorumlar şöyle. "Türkiye finaleri yorucu geçti ama turnuva ortamı güzel- di. Kore'ye gittiğimizde önemli olan ön- celiğle gruptan çıkmak. Amerikalılar sa- şlam rakipler, Ayrıca Avusturyalılar da özellikle UT'de ön plandalar. Elimden ge- lenin en iyisini yapacağımı inanıyorum. Türkiye'de oyunculuk sürekli gelişim gösteriyor, daha iyi olacak ama biz görür müyüz bilmiyorum. Internet hızımız arttıkça oyunculuk da gelişecek, yurtdışındaki oyuncularla daha çok oynadıkça



▲ Kocaman "Jenga" kulesi hayatı tehlike arz ediyordu.

Kanada'nın da oldukça şansı var. Profesyonel oyunculuk adına bir çok Avrupa ülkesine göre pek imkanımız yok gibi. Geleceği parlak olan oyuncular da gerek- ken ilgisi göremiyorlar. Burada da bir çok oyuncu var ve Avrupa'da olsalar- da şansları çok daha fazla olacaktı. Bazıları oyunlara önem vermiyorlar ama haya- tin da bir oyun olduğunun farkına varılma- sı gerekiyor." Hazım'ın sözlerine ka- tilmamak elde değil ama bizde profes- yonel oyunculuk henüz emekleme ca-

geleceğinden eminiz.

İki oyunda birden dereceye girerek dikkatleri üzerine toplayan Serdar De- mir de turnuva sonrası ofisimizdeydi. Bakın Serdar turnuva ile ilgili neler söy- ledi. "İstanbul'daki turnuva geçen sene- ye oranla 2 kat daha büyütü ve her oyuncunun turnuvasının olması çok iyi- di. Sistemler de gayet iyiidi. Kore'de şansı- mız pek yok demek istemiyorum ama gruplara bağlı. Amerika'da çok iyi oyna- yanlar var, Japonya ve Yeni Zelan- da'dan da sağlam rakipler var. Gruptan ilk 16'ya girebilirsem ilk 8'e düşmeye ca- lişacağım. Türkiye'de oyunculuk yeni gelişiyor, ama CS dışında pek bir şey yok, diğer oyunlara biraz özen gösteri- lirse onlar da gelecektir".

## AoM

Diğer oyunlara göre daha düşük katılım gerçekleşen Age Of Mythology turnuva- sında ise yine iki kategoride yarışmaya katılan Eren Memişoğlu, Starcraft'ta elendi ama AoM turnuvasında finale ka- dar gelmeyi başardı. Finalde Hakan Göz- tepe ile karşılaşan Eren Memişoğlu bu maçı da kazanarak turnuva birincisi ol- du. Üçüncülik maçını ise Ertekin Başsoy kazandı. Kore'de bizi temsil edecek olan Eren'in aslında Starcraft'ta iddialı old- uğu ve AoM'e sırf denemis olmak için ka- tildiğini duymak bizleri şaşırttı. Demek ki insan içindeki gerçek yeteneği geç de olsa yakalıyor. Eren'e tavsiyemiz Star- craft'ı bir an önce unutması. Çünkü Ko- re'de onu bekleyen sıkı maçlar var.

## CS

Counter-Stri- ke'da ise, kaza- nanlar grubu fi- nalinde VNC, DD'yi 13-4'lük skorla ge- çerken, kaybe- denler finalinde de Dgth, DD'ye



▲ Hersey başlamadan önce ortalık ne kadar da sakin

gelişim gösterecek. Ben FPS'ler ile oyun oynamaya başladım. WCG'de artık Q3 oynanmadığından UT2003 oynuyorum."

## Starcraft

Starcraft oyuncularının yoğun ilgi gös- terdiği turnuva çok çekici maçlara sahne oldu. Hazım Enver Yalçın ve Emir Coşkun'un oynadıkları finali Hazım Yal- çın kazanarak turnuva birincisi oldu. Üçüncülik maçını ise Sefa Pepe kazandı. Turnuva sonrası Level dergisini ziyaret eden Hazım ile turnuva ve Seoul heyeca- ni hakkında sohbet ettik. Bakın neler dedi. "İstanbul'daki turnuvanın SC ayağı ol- dukça çekiciydi. Sanal ortam dışında oyuncuların bir araya gelmesi de oldukça eğlenceliydi. Kore'de şansımız elbette var ama grupta Koreliler olursa bizi zor- layacaktır. Gruptan çıktıktan sonraki he- defim ilk 5'e girmek. Polonya, Fransa ve

ğında. Bir iki sene içinde uluslararası standarı yakalayacağımıza eminiz.

## Warcraft 3

Warcraft finalerinde ise bir sürpriz ya- şındı. Turnuvaya iki kategoride birden katılan Serdar Demir, hem UT 2003'de hem de Warcraft 3'te finale kalan tek oyuncu oldu. Hatta UT 2003 elemelerinde Emre'ye yenilince Serdar için War- craft oynamaktan UT'yi unutmuş söyle- tileri bile çıktı. Ancak UT 2003'de ilk 2'yi garantiyeip Kore vizesini asılı iddialı ol- duğu oyundan alınca Serdar final ma- çından çekildi ve turnuvanın birincisi Şa- fak Saçlam oldu. Turnuva üçüncüüğünü ise Kerem Pulat aldı. Bizi Kore'de temsil edecek olan Şafak, BattleNet'de kendini kanıtlamış ve Avrupa'nın en iyi oyuncularına kök sökülmüş genç bir yetenek. Şafak'ın da Kore'den iyi bir dereceyle



karşı 13-6 üstünlük sağladı. Heyecanla beklenen CS turnuvası final maçı ödül töreni başladığında hala devam ediyordu. Sonunda maç sonucu geldi ve DgTh'13-6'lık skorla geçen VNC takımı turnuva şampiyonu olarak Kore'deki finallere katılmaya hak kazandı. Böylelikle World Cyber Games Türkiye'nin ikinci yılı da Ankara'lı ekiplerin galibiyeti ile son buldu.

Counter-Strike finallerinde dikkatimizi çeken çok önemli noktalar vardı. Birincisi DgTh takımının üçüncü kez üst üste önemli bir turnuvada ikinci olmasıydı. Şeytanın bacagını bir türlü kıramayan DgTh buna rağmen genel klasmandaki ikinciliğini korudu. Ancak turnuva sonunda ikinciliklerden sıkıldıkları yüzlerinden okunuyordu.

Turnuva birincisi olarak büyük bir



▲ Vendetta takımı Sennheiser'dan kulaklık sponsorluğu aldı.

sürpriz yapan VNC takımı, Vendetta'nın kötü performans gösterdiği turnuvada Ankara bayrağını sırtlamış oldu. Yaptığı haşarlıklarla tanınan (kısaca turnuva hakemlerinin baş belası diyelim) takım kapitanı Mert'in final maçını kazandıkları an sandalyesinden "İşte Kore!!! İşte Kore!!!!" diye haykırarak fırlaması hoş bir sahneydi. Bakın Mert duygularını Level'a nasıl da açtı. "WCG 2003 Türkiye elemesi çok profesyonelce hazırlanmış bir turnuvaydı. Hem hakemler hem de organizatörler

▼ Turnuvaya ve Tuğbek'e basının ilgisini çaktı.



## İşte Türk Milli Takımı

Şampiyonları tanıyalım. Bizi Kore'de temsil edecek olan 11 arkadaşımız kimdir, nerede okumaktadır, en sevdikleri oyuncular hangileridir...

### Counter Strike: VNC Ankara



- Mert "M3nt" Kabadayı  
17/01/1984 Ankara  
Başkent Uni. İstatistik ve Bilg. Bil. 3. sınıf  
CS, Unreal, WCIII
- Tayfun "slay" Baydar  
31/10/1984 Ankara  
Üniversiteye hazırlanıyor CS
- Cengiz "insanity" Çelik  
13/02/1982 Ankara  
Açık öğretim işletme 1. sınıf  
CS, Ultima Online, Team Fortress



- Ozan "requiem" Arıcı  
25/08/1986 Ankara  
Sokulu Lisesi Son sınıf öğrencisi CS
- Oğuz "handful" Tuğrul  
20.11.1987 Ankara  
Yüce Fen Lisesi 2. sınıf

### Age of Mythology



- Eren "oyman" Memişoğlu  
11/07/1984 İstanbul  
Bahçeşehir Üniversitesi Elektronik 2. sınıf  
AOM, StarCraft, Raise of Nations, Imperialism, Close Combat, Red Alert

### Starcraft



- Hazım "piceyyuz" Yalçın  
13/05/1981 İstanbul  
Galatasaray Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği son sınıf SC, BF 1942, Tekken

### Fifa 2003



- Fatih "neo" Ensarı  
02/07/1981 Ankara  
Ankara Üniversitesi, Fen Fak. Biyoloji Son sınıf  
Fifa 2003, MC 2, Hitman 2, Mafia

### Warcraft III



- Şafak "gravedigger" Sağılam  
20/10/1987 İstanbul  
Kabataş Erkek Lisesi 2. sınıf WC3, Quake 3

### UT 2003



- Emre "blazer" Birinci  
28/05/1983 İstanbul  
Mersin Uni. Çevre Mühendisliği 1. sınıf  
UT 2003, Quake 3



- Serdar "squee" Demir  
28/05/1982 İstanbul  
İşık Üniversitesi, Bilgisayar mühendisliği 1.sınıf UT 2003, Warcraft, Q3

herkes çok ilgiliydi, Grup maçlarından sonra kendimize daha çok güvenirdik. Turnuvayı yenilgisiz bitirdik, Kore'de şansımızı çok görmüyorum açıkçası, daha arada dağlar kadar fark var ama kim bilir oraya gidince belki işler değişir, Rakipleri çok yakından olmasa da tanıyorum SK, Ocrana, Team3D bunların başıcaları.. Hedefimiz tabii ki ilk etapta gruptan çıkmak. Gruptan çıkışsak daha da iyisini yapabileceğimizi düşünüyorum. Türkiye'de oyunculuk daha gelişmemiş, daha yeni yeni profesyonel sponsorluk anlaşmaları yapılmıyor. Bunlar gelişmemeli ki oyuncular da gelişsin."

### Ödüller

Tüm oyuların finalerini tamamlandıktan sonra ödül törenine geçildi. Turnuvanın birincileri Samsung'dan monitor, Sennheiser kulaklık ve 1 yıllık Avaturk aboneli-

ği, ikinciler Samsung sabit disk ve Microsoft Mouse, üçüncüler Samsung Combo drive (CD Writer ve DVD-ROM) ile Microsoft Klavye seti kazandılar. Ayrıca dereceye giren bütün oyuncular Microsoft'dan bir oyun ve Siberlig'den Küçük bir hediye paketi aldı. Turnuvanın "En Değerli Oyuncusu" seçilen DgTh takımından Timuçin "Xylm" Argılı'ya ise Samsung Laser Printer hediye edildi.

İşte bir WCG daha böyle gelip geçti. Çok yorulduk, çok eğlendik ve açıkçası oyular adına böyle bir organizasyonda yer almaktan gurur duyduk. Turnuvaya destek veren tüm sponsor firmalarına ve gece gündüz, canıyla díşileyle organizasyon için çalışan fedakar hakemlerimize sonsuz teşekkürler. Şimdi top milli takımımızda. Oraya gidin çocukların ve bütün Dünya'ya bu ülkede nasıl oyun oynadığını gösterin! ☺

# inceleme



## AŞAĞIDAKİ İKİ EKRAN GÖRÜNTÜSÜNÜ DİKKATLICE İNCELEYİN. HÖRİZON ADLI DEVASA ONLINE OYUNDAN ALINMIŞ BU GÖRÜNTÜLER İLK BAKIŞTA ÖZEL DEĞİL GİBİ. BİR OYUNCUYA SALDIRAN BİR SÜRÜ YAŞAYAN ÖLÜ VAR. TUHAF BİR ŞEY YOK GİBİ.

# Bilen Adam

## Ak kaşık, kara kaşık

Aşağıdaki iki ekran görüntüsünü dikkatlice inceleyin. Horizons adlı devasa online oyundan alınmış bu görüntüler ilk bakışta özel değil gibi. Bir oyuncuya saldırın bir sürü yaşayan ölü var. Tuhaf bir şey yok gibi.



Ama aslında, bu iki resim başarısız bir sahtekârlığın delili. Dikkatli bir göz (2.25 astigmat da olsa :) bu iki resmin oyun içi değil, herhangi bir 3D program ile yapılmış bir render olduğunu anlayabilir. İşkeletleri boşverin, ortadaki cüce resimleri ele veriyor. Dikkat ederkeniz iki resimde

acı farkı, ama havaya zıplamış cücenin duruş tipatip aynı. Gün ışığının gerçek zamanlı değiştiği bir oyunda, aynı yerde, aynı düşmanlarla, farklı iki zamanda aynı ekran görüntüyü alınamayacağına göre, bu iki resim oyun içi görüntüler değil, insanların kandırmak için üretilmiş "3D sahneler"dir. (Resimlerden bir fanesi daha sonra oyunun resmi web sitesinden sessiz sedasız kaldırıldı).

Birçok oyun firması daha önce bu "sahte oyun içi görüntü" numarasını yaptı ama oyunu kurana kadar dergilerde ve hatta oyunun kultüsünden görülen efektlerin oyuna alakası olmadığını anlayamadık. Peki neden böyle bir yola başvurur oyun yapıcısı? Dağıtıcı firmaların baskıları, modellerin yetişmemesi veya oyun içinde düzgün gözükmemesi ilk akılma gelen sebepler. Ama hiçbirini bu tur bir sahtekârlığın geçerli sebebi olamaz. Sonuçta birçok insan bu oyunu daha dergiler incelemeden öni sipariş (pre-order) ederek alacak. Buntarın oyun içi görüntüsü olduğunu zannederek hem de.

Bir başka şok edici olay da Duke Nukem ile ilgili. Duke 3D'den önceki iki boyutlu platform Duke oyununun grafiklerinin büyük ölçüde Amiga'daki Turrican ve Savage oyunlarından çalıntı olduğu ortaya çıktı. Bunca sene sonra kim ilgilenir bilmiyorum ama ben Duke Nukem'den iyiye soğudum bunu öğrenince (resimler içi: <http://www.nemmeliheim.de/turrican/news/duke>)

Ne diyelim, kimse sütten çıkmış ak kaşık değil.

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.

**Battlefield 1942** First Person Shooter %92 (PC)



**Age of Mythology** Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)



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



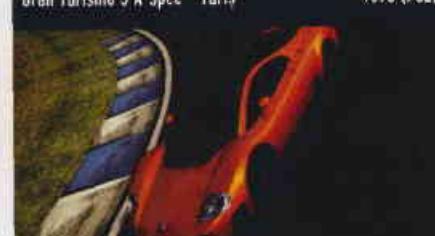
**Burnout 2** Yarış %91 (PS2)



**IL2 Sturmovik** Simülasyon %92 (PC)



**Gran Turismo 3 A-Spec** Yarış %98 (PS2)



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



**Pro Evolution Soccer** Spor %96 (PS2)



**Tom Clancy's Splinter Cell** Aksiyon %93 (PC) %92 (PS2)



### FIRST PERSON SHOOTER



Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)  
Jedi Academy'nin inceleme versiyonu hala elimize geçmediğinden, Jedi Outcast yoluna devam ediyor

### STRATEJİ



Rise of Nations (PC %92)  
Bazilarınız RoN'u buraya yakıştıramıyorum diye duydum?  
Hmm? HIMMM? Bu seferlik affettim, olmasın bir daha!

### ROLE PLAYING



Final Fantasy X (PS2 %92)  
Lionheart ilginç bir Diablo-Rollama oyunu karışımı çıkışında, FFX yoluna devam etti.



## LEVEL ÖDÜLLERİ



### LEVEL CLASSIC

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



### LEVEL HIT

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



### LEVEL SHIT

Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyular Level Shit paisesi olacaktır. Bu oyulara kesinlikle para harcamamalısınız.



## zamanda yolculuk

### 6 yıl önce LEVEL

İşte bu sayı Sinan belasını başımıza aldığımdı sayıydı. 3 ay önce başlayan editörler yarışmasından birinci çıktıığını iddia eden bu yüzşüz, ödül bilgisayarı aldığı gibi ertesi pazartesi ofise gelip "Evet, benim masam hangisi?" diye pişkin pişkin sorduğunda hepimiz şok olmuşduk. Ama bu kadar da ileri gidebileceğini nerden bileyebildik kardeşim?!? Bu sayının bombası tartışmasız Birthright idi. Lakin Betrayal at Antara ve Shadows Over Riva da iyi rol yapma oyularydı.



### 3 yıl önce LEVEL

LEVEL, tarihinde ilk ve son defa bir oyuna, ana karakteri kocaman göğüsleri olan bir hatun diye fazla verdi. Evet, buradan itiraf ediyoruz, bunu yaptık. Eski bir editörümüz duygularının esiri oldu ve aşık olduğu Heavy Metal F.A.K.K.2'nin Julie'sine kıyak geçti. Hala bunun vicdan azabını çekiyor kendisi.)

Bu güz sayımızın kapağı Black & White idi. Pembe bir maymun ile kambur bir kaplano güzel bir kapak olabileceği kimin fikriydi, ayağısı bilemiyorum. Ama kesin olan bir şey var ki Fallout 2 gibi bir şaheseri Türk oyuncularına tam sürüm orijinal olarak ulaşımak, uzun zamandan beri yapmak istediğimiz bir şeydi ve bunu başardık. Evet, başardık!

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

- |                                     |        |
|-------------------------------------|--------|
| 1- Battlefield 1942: Secret Weapons | ● yeni |
| 2- The Sims: Superstar              | ▼ (1)  |
| 3- Championship Manager 4           | ▲ (4)  |
| 4- The Sims                         | ▼ (3)  |
| 5- Medieval: Total War              | ● aynı |
| 6- Medal of Honor: Allied Assault   | ● aynı |
| 7- MS Flight Sim 2004               | ▼ (2)  |
| 8- The Sims On Holiday              | ▲ (10) |
| 9- Grand Theft Auto Vice City       | ▼ (6)  |
| 10- Warcraft 3 Frozen Throne        | ▼ (7)  |

## PLAYSTATION 2



- |                                     |        |
|-------------------------------------|--------|
| 1- Eye Toy: Play                    | ● aynı |
| 2- The Great Escape                 | ● yeni |
| 3- Dark Chronicle                   | ● yeni |
| 4- SOCOM: US Navy Seals             | ● aynı |
| 5- Madden NFL 2004                  | ● yeni |
| 6- Tomb Raider: Angel of Darkness   | ▼ (2)  |
| 7- Grand Theft Auto: Vice City      | ● aynı |
| 8- The Italian Job: L.A. Heist      | ● yeni |
| 9- Indiana Jones and Emperor's Tomb | ● aynı |
| 10- Tony Hawk's Pro Skater 4        | ● aynı |

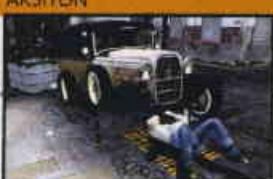
Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

## SPOR



Championship Manager 4 (PC %91)  
Ve iç kulvarda, açık ara farkla  
Championship Manager 4 birinci... İkinciyi ufukta göremiyorum sayın okuyucular...

## AKSIYON



Mafia (PC %92)  
Mafia'yı dördüncü ayında bırakmıştık. Kaldığı yerden devam ediyor Altın Klasiklere doğru

## ADVENTURE



Ghost Master (PC %91)  
İlginc bir oyun Ghost Master. The Sims'in macera türü ile birleşimi olan oyun, herkesin harci değil.

## YARIŞ



Hakeden Yok  
CMR3 ve Midnight Club 2 çok iyi oyular, ama klasik olmayı bir iki puanla kaçırınca, bu hane bu ay boş kalyor.

## SİMULASYON



Operation Flashpoint (PC %91)  
Savaş ve sivil uçak simülasyonları arasında sıyrılmeyi başaran Flashpoint, 3. ayında...

## AY



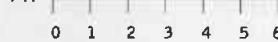
## AY



## AY



## AY



## AY



İşte gerçek Matrix, sadece siyah gözlükler eksik

# TRON 2.0

Son zamanların en drijital oyunlarından birisi gume gitmesin diye şekilde giriyoruz



**LEVEL HIT**

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Bilgi için: [www.tron20.net](http://www.tron20.net) Yapım: Monolith Dağıtım: Buena Vista Entertainment Multiplay: Vr. İngilizce gereklilik: Dfa.

Minimum Sistem: 500MHz İşlemci, 256MB Bellek, 2.4GB Sabit Disk, 128MB Ekran Kartı (TSL Destekli) Önerilen Sistem: 1 Ghz İşlemci, 512MB RAM, 2.4GB Sabit Disk, 64MB Ekran Kartı

**C**ok küçükken televizyonun içinde gerçekten yaşayan insanlar olduğunu sanmadım. Bir şekilde, anlamadığım bir şekilde bu insanların çok uzaklarda olduğunu "sezer", öyle seyreddim televizyonu. Ama "aaa o da neymiş?" diyerek bulaştığım o lanet günden beri bilgisayarların en temeldeki işleyiş mantığını çözebilmemiş değilim. Yoo gülmeyin, ciddiyim. "Bus"ları, "Port"ları, "C++"'i değil, nasıl olup da bir voltlu elektriğin bir yoldan "geçip" (1) "geçmemesinin" (O) bütün bu sanal dünyayı oluşturabildiğini anlamıyorum. Evet, yüzyıllardır oyun oynayıp dururum, ama iki gidim elektronun nasıl olup da bütün ömrümüzü bizden çalan şeyler silişesi haline dönüştüğünü anlayamadım bir türlü.

Tron 2.0, 1983'te gösterime giren Tron adlı Disney filmi hikayesini devam ettiren bir First Person Shooter (FPS). Bir bilgisayar programcısının "dijitize" edilerek bilgisayar içine

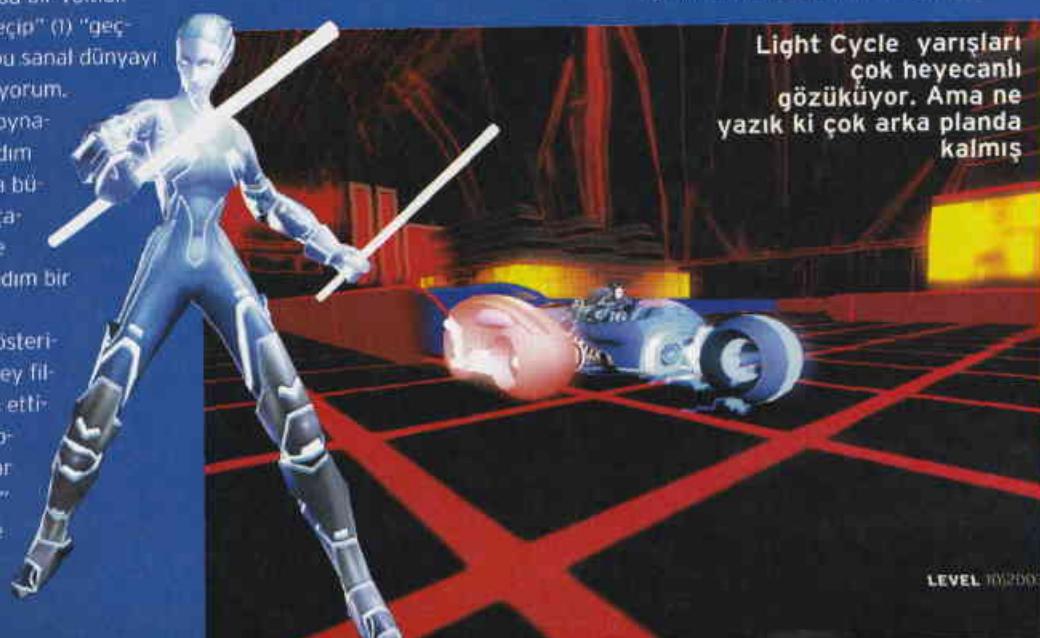
girmesi ve zorba bir yapay zeka tarafında köleleştirilen programları kurtarma ya çalışması konu alıyordu filmde. Disney deyince akliniza çocuk filmi gelmesin sakın, sisteme başkaldırı konu almıştı filmde. Zamanında görülmemiş dercede bilgisayar efekti (ve neon lamba kullanılan Tron, gerçekten kült bir filmdi. Tron 2.0 ise filmin hikayesini devam ettirmesinin yanı sıra, 1983'te olmayan ortamlara sokuyor bizi.

### Tasarım harikası

Yapımcıların "bilgisayarın içinde olma" fikrini bu kadar iyi verebilmek için çok uğraştıkları belli. Tamamen ışıkta oluşan bir dünyada bulacaksınız kendinizi. Her şey, dokular, silahlar, hatta siz bile ışıkta oluşuyorsunuz. Oldukça değişik göründüğü kesin. Ama oyunun FPS türüne getirdiği tek yenilik, grafikleri değil.

Görüyorsunuz ya, bilgisayar ortamında bir program olmanın birçok avantajı var. Bir yerden bir yere gitmek 5

**Light Cycle yarışları çok heyecanlı gözüküyor. Ama ne yazık ki çok arka planda kalmış**



## BENİM ENERJİ SİLAHIM

Silahlar da orijinallik olarak bölüm fikirlerinden geri kalmıyor. Dört kategori altında Üçerden toplam 12 silahınız var ve bunların en azından yarısı çok ilginç. Şimdi hangi silaha ne kadar önem vermeniz gerektiğini bildiriyorum. Parantez içindeki bilgiler "silahi ne kadar upgrade etseniz iyi olur" sorusuna cevaptır. Code Optimizer'lar ağaçta yetişmiyor.

### Diskler



**Disc:** Standart disk. Hiç enerji harcamaz. Havada falso verebilir, size atılan diskleri sektirebilir, yakın mesafede kullanabilirsiniz.

**Sequencer (Gold):** Arka arkaya 4 disk atabilir.

**Cluster (Alpha):** Diski havada veya çarpma anında patlatabilirisiniz

### Enerji Silahları



**Prod:** Kapı kenarında saklanıp her geleni bunulla çarparsanız, çok etkili bir silah. Ama çok enerji yer.

**Suffusion (Alpha):** Shotgun etkisi yapar, ama yakın mesafede etkili olduğu için pek kullanmayın. Disk varden ne gerek var.

**LOL (Gold):** Diğer adıyla keskin nişancı tüfeği. Kesinlikle kullanın, kafadan vuruşlar ölümcüldür.

### Virüs Silahları



**Ball:** ICP ve Datawraith'lere karşı mükemmel bir silah. Ama serseri mayın gibi hareket ediyor. Bu arada duvara tutturabilirisiniz gerçekten mayın görevi görüyor.

**Ball Launcher (Beta):** Yine ICP ve Datawraith'le karşı birebir.

**Drunken Dims (Alpha):** Açıkçası bir kere bile kullanmadım. Elinizden çıkip çoğalarak giden virus topları atıyor. Oldukça güclü görünüyor, ama dediğim gibi, gerek duymadım.

### Mesh Silahları



**Blaster:** Standart Datawraith silahı, özellikle virüsü programlara çok etkili. Oyunun son yaratığının üzerinde deneyin.

**Energy Claw (Gold):** Çok yakın mesafede, çok ölümcül. Düşmanın sağlığını emip size enerji olarak aktarır. Kesinlikle kullanın.

**Prankster Bit (Beta):** Minik bir kara delik yapıcı. Yakındaki tüm düşmanların enerjisini emip yok eder. Gold yapmayın, çünkü zaten çok güclü bir silah.

mikro saniye sürmüyor (zaten daha uzun sürese sizi söküp "upgrade" yapıyorsalar : Tron 2.0 bilgisayar içinde olma hissini verebiliyor ve bunu birbirinden ilginç bölümler ile başarıyor. Bir bölümde kullanıcısının e-posta şifresini vermek istemeyen sinir bir avuçlu bilgisayarın pilini bitirmeye çalışırken (solitarie, ekran ışığı

gibi gereksiz uygulamaları başlatarak), bir diğer bölümde sistem arkanızdan formattanırken kaçmaya çalışıyor, bir başkasında eski bir sisteme yapay zeka yükleyebilmek için içерiden "overclock" ediyorsunuz. Yanlışlıkla masum bir programı vurdugunuza "Illegal Program Termination" mesajı ile karşı-

laşıp oyunu kaybediyor, anımsız zamanlarda çöken bilgisayarınıza bakıp "demek ki böyle oluyormuş" diyeorsunuz:

### Sadece bölümler değil

Tron 2.0'a harcanan orijinal fikirler sadece bölümlerle kalıyor, oyunun oynanışında da kendini gösteriyor. Tipki filmdeki gibi yanlışlıkla dijitize edildiğine girdiğimiz sistem bir virüs saldırısı altında ve sistem koruması olan Kernel, dışarıdan müdahale edenin biz olduğumuzu zannedip üstümüze geliyor. Yani sadece virüsü programlara karşı değil, sistem koruma programlarına karşı da savasıyoruz.

Temel silahımız filmdeki disk. Ama bu diskin 3 farklı versiyonu olduğu gibi, enerjiinden yilen 9 başka silahımız da var. Diski kullanmak ilk başlarda biraz zor gelebilir, çünkü bu disk hem saldırmak hem de savunma amacıyla kul-



lanabiliyor ve havada yönünü değiştirebiliyoruz. Ustalasınca ise bir ICP'nin kafasından diskı sektirip bir diğerine kafadan gömmek oldukça zevk vermeye başlıyor.

Oyuna eklenen kendınızı geliştirmeye imkanları Tron 2.0'ı klasik, basit bir FPS olmaktan iyice uzaklaştırıyor. Sağda solda bulacağınız Archive Bin'ler içinde göreceğiniz üç çeşit nesne var: E-Postalar -ki oyunun hikayesi bunlar sayesinde açılıyor, Permission'lar (çeşitli kapı ve arşivlere girmenizi sağlayan anahtarlar) ve en önemli kendi kendini geliştirmekte kullanılacak Sub-Routine'ler. Sub-Routine kullanımı kafanızı karıştırırsa buralarda bir yerde bir kutu olacak, bakanımlı Didem hanım nereye kaçacak?

### Neon, neon üstüne

Filmdeki "bilgisayar içi" hissyatını fazlaıyla başarılı şekilde sürdürdü Tron 2.0'ının sırrı, arkasındaki Lithtech Jupiter grafik motorunda yatıyor. Özellikle ışık ve parlama efektlerinin yoğun oyunlarda kullanılması için hazırlanıldığı belii. Tamamen ışıkta oluşan bir dünyanın bir süre sonra kafa karıştıracağını zannetmemeye rağmen, oyunda bir kere olsun kaybolmamış olmam benim yeteneğimi değil, bölüm tasarımcılarının başarısını gösteriyor.

Müzikler için pek iyi not veremeyeceğim, oyun bilgisayar içinde geçtiğinden midir nedir, sürekli olarak "mi-





## AHŞU ANLAŞILMAZ ALT RUTİNLER

ciri cicin" bir şeyler çaldi durdu. Herhalde bilgisayar içine dijitize olduğunda insan efsanevi bir orkestra müziği duymayı beklemez ama kulaklarında hep bir şeyler eksik kaldı gibi.

Ses efektleri ise bölüm ve silahlarda olduğu gibi ilginç ve beklenenin dışında kullanılmış. Enerji havuzuna girdiğinizde su sesi değil de, ilginç, dijital bir ses duymak yürüken kulağınızda gelen ufak elektrik çizirtisi hep hoş ayrıntılar.

### Lightcycle ve Maddog

Oyunun tek kişilik modunda bazı bölümlerde karşınıza çıkan Light Cycle yarışları, ayrı bir tek kişilik oyun olarak da oynanabiliyor. Giderek zorlaşan devasa arenalarda, giderek daha iyi sürücülere karşı yarışıyorsunuz. Kurallar basit, duvarlara veya rakibin arkasında bıraktığı ışıkta kuyruğa çarpmanız, diğerlerinin ise çarpması lazımdır. Bölüm geçtikçe artan sayıda güçlendiricileri arenalarda bulabiliyorsunuz. Çok oyunculu oynamak eğlenceli olan Light Cycle yarışı, tek başına oynamak için fazla yavan. Sadece iki motor tipi olmasını açabilirsiniz, motor renkleriyle ortbas etmişler ki, aksı turuncu bir motor açmak için Light Cycle bölümünü oynamak istemedim.

Çok oyunculu modlarından bah-

**Data Wraight'lere karşı kendi silahlarını kullanın.**

Sub-Routine'ler silah, defans ve araç olmak üzere üç çeşit. Her rutin hafızanızda belli miktar yer kapıyor. Rutinlerin 3 versiyonu var: Alpha en zayıf, Beta orta, Gold ise en güçlü versiyonları. Düşük versiyonlar hafızada daha çok yer kaplırlar, Gold versiyonlar daha fazla enerji tüketiyor. Yani hafızadan tasarruf etmek için rutinleriniz gelişikçe enerjinizi de geliştirmeniz gerekiyor.

Memory Block'unuzdaki siyah bölgelere istediğiniz rutinleri koyabilirsiniz. Ama bölüm geçince hafıza gereksiniminiz de değiştiği için rutinlerini yeniden ayarlamanz gerekiyor.

Bu yüzden en çok kullandığınız programları çok seyrek bulunan "Code Optimizer"lar ile bir üst versiyona upgrade edin, diğerlerini ise arşiv kutularından bulmaya çalışın.

Bu üç daire sırasıyla uyumsuz rutinleri kullanılacak hale getirmenize, virüslerden temizlemenize ve fragmanter olmuş hafıza bloklarını düzenlemenize yardımcı. Yani Türkçe'si, bulduğunuz yamuk yumuk rutinleri sola, virüs bulan rutinleri sağa, kutu kutu bir şeyler görürseniz de aşağıya koyn ve oyuna devam edin. Bir süre sonra her şey çok güzel olacak :)

Ekranın ortasında görmüş olduğunuz efendi beşli ise, görevleri başarıyla ve altın altigenleri toplayınca artan versiyon numaranız bir sonraki seviyeye çıktığında geliştireceğiniz özellikleriniz. Yukarıdan aşağıya sağlık, enerji, silah etkinliği (beta ve gold versiyon silahların daha az enerji harcamasını sağlar), aktarım hızı (arsiv kutularından dosya indirme hızınız) ve işlemci hızınız (yükarıda anlatıldığım çevrim, virüs temizleme ve defrag prosedürlerinin hızı). Size tavsiyem, başta sağlık ve enerjiye ağırlık verin, 4.0 versiyonu olduktan sonra ise Weapon\_Efficiency'yi de artırmaya başlayın. Transfer\_Rate ve Processor tamamen gereksiz, hiçbir şey harcamayın onlara.



setmeden geçmek olmaz, çünkü alıştığımız hiçbir şey yok oyunda. Deathmatch, Capture The Flag gibi klasik modların yerine Light Cycle yarışı ve Disc maçları çok oyunculu modları. Özellikle Disc maçları ve turnuvaları inanılmaz eğlenceli. Sadece 2 kişinin karşılaşacağı bir arena düşünün. Amacınız rakibi diskinizle vurmak. Ama onu sadece vurarak değil, ayağının altındaki altigenleri vurarak da aşağıya düşürebiliyorsunuz. Diski geri sectirmek, duvardan sectirip arkadan vurmak, renkli altigenleri birden yok eden paneler gibi ekstraları da eklerseniz, Tron 2.0'nın Disc modu için uzun zamanı oynadığımız en değişik ve eğlenceli çok oyuncu modu demek yanlış olmaz.

### Ama tabii her şey...

Şimdide kadar Tron 2.0 hakkında hep olumlu yazdım ama oyunun çok büyük bir handikapı da var: Herkese hitap etmesi mümkün değil. Tıpkı film gibi, Tron'un oyunu da birçok kişi tarafından tuhaf ve anlaşılmaz bulunacak. Ama oyunundan kaynaklanan bir şey değil bu, özgün bir oyun yaratılabilmek için ancak belli derecede bilgisayarlardan anlayılanların hoşuna gidebilecek bir dünya yaratılmış.

Madalyonun diğer tarafındaki kiler için de uzun zamandır oynadıkları en ilginç oyunlardan birisini oynamaya imkanı var. Başnaz bir FPS oyuncusu değilseniz, yeni birşeyler arıyorsanız, buyurun Tron'a! ■

## LEVEL HIT



### Artılar

Büyük, sechtar ve tıkkılar çok eğitici ve yarlılıktır. Oyunları çok seviyor. Kendinizi geliştirmeye imkân oyuyla derinlik kazıyor.

### Eksiler

Her oyuncuya hitap etmez. Light Cycle'lar her yerde çok az bulunuyor.

### Level Notu



İlk ve gerçek Amerikan futbolu deneyimim...

# MADDEN NFL 2004

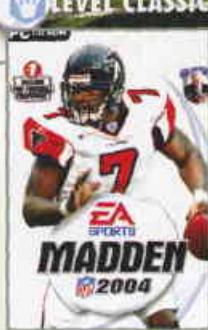


LEVEL CLASSIC

NHL 2004 nerede kaldı derken NFL Madden 2004 çıktıverdi şapkasından Sinan'ın...

Bilgi için: <http://www.easports.com> Yapım: EA Sports Dağıtım: Aral İthalat TÜR: Spor Multiplayer: Var İngilizce gereklilik: Normal Minimum Sistem: 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 700 MHZ İşlemci, 600 MB HDD Önerilen Sistem: 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı, 1 GHZ İşlemci

jesuskane | jesuskane@level.com.tr



## Artılar

Owner ve karakter geliştirme sistemleri çok başarılı. Kendi stadyum, takım ve oyuncularınızı yaratabiliyorsunuz. Grafikleri, müziki ve heyecan ile multimedya.

## Eksiler

Seyirciler bu sene de karton ama ne öneği var. Tuş takımlarına alışmak her şeye rağmen zahmetli sayılır.

## Level Notu



**E**A Sports ne yapacak ne ekleyeceğin spor oyunları serisine diye meraktaydım açıkçası. Madden serisinden yıldır hep uzak dururdum. Pek oynamayı beceremediğimden ve bu spora pek ilgi duymadığımdan bu biraz da. Son zamanlarda izlediğim filmlerin etkisinden midir yoksa ultra pozitif mi oldum ne, anlamsız bir heyecanla kurdum oyunu.

20 dakika geçtikten sonra "EA eli öpülesidir" dedim kısaca. Grafikler diğer serilerde olduğu gibi inanılmaz. Hakemler nedense iğrenç modellenmiş. Seyirciler de bazı açılarda oldukça sahte duruyor. Bunlar dışında grafiklere ağızımı açıp bir tek kelime söyleyemem kötü olan. Sesler gayet başarılı. Oyundaki müziki ise hemen hemen her kulağa hitap edebilecek nitelikte ve oyunun atmosferine her an katkıda bulunuyor. Sizi gaz-

laması bir yana, oyunu açıp radyo dinler gibi dinleyesiniz geliyor. Atmosfer demişken, bir Madden oyunundan bu kadar zevk alacağımı aklimın ucundan bile geçirmezdim.

## Oyun iyi diyorum da, peki neden?

Pek anlamadığım bu spor hakkında her şeyi öğrenmem yaklaşık 20 dakikamı aldı. Taktiklerin yumuk yumuk çiziktirildiği tablolara boş boş bakarken başta, bu sürenin sonunda kendi taktiklerimi çiziktirir oldum kağıt üstünde. Defans ve atak takımları için yaklaşık 15 farklı tuş olması ve bu tuşların her takımda farklı işlere yarıyor olmasına rağmen alışma süresinin inanılmaz kısa olması ve rahatlığı beni şaşırttı. Oyun içindeki tekrarlar taktik seçtiğiniz ekranın ortasında veriliyor ve kesinlikle oyunu bölmüyor. Madden amca'nın yaptığı ya da uygulayacağı taktikleri sebebiliyorsunuz. Hep yanınızda hep sizinle... Oyuna Owner sistemi eklenmiş. Bu sistem yeni sezona başladığınızda aktif hale geliyor. Sadece sahada topla koşturmak yerine, bir futbol takımının sahibi olsanız ne yapabilirseniz, onları gerçekleştirmenize imkân tanıyor. Ayrıca kendin stadyumu-

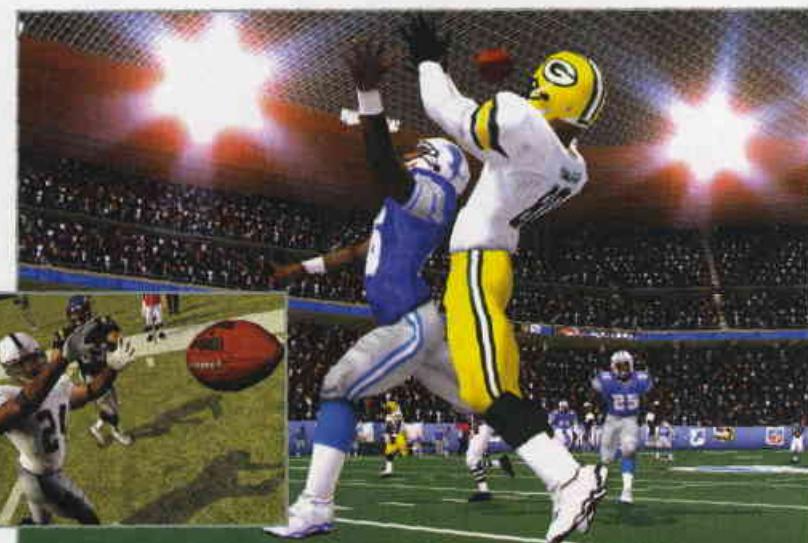
nuzu sıfırdan inşa etmenize bile izin veriliyor. Bu da oyuna menajerlik havası katıyor. Bu derinliği oldukça hoşuma gitti oyunun. İyi bir koç tutup bütün taktikleri ona yaptırabiliyor, maça sadece verilen taktikler doğrultusunda oynayıp koç saçmalıdiği zaman tek-meyi basabiliyorsunuz.

## Daha daha...

Bunlar yetmezmiş gibi (işortacı ağızı oldu biraz ama neyse) oyuna bir de karakter geliştirme sistemi eklenmiş. Sezon başlamadan önce her alandan bir oyuncunu seçip onlara antreman yaptırabiliyorsunuz. Antreman sonucunda toplanan puanlara göre oyuncunuzun belli özelliklerini artıtabiliyorsunuz. Bu sayede oyuncunuz da takımınızın da değeri artırıyor tabii.

## Daha ne daha? Sayfa bitti!

Gerçekten üzüldüm böyle sıkıştıkış yazmak zorunda kaldığım için bu güzelim oyunu. Bu sporun ve serinin takipçileri kesinlikle kaçırmasın. Gözü biraz korkmuş olan arkadaşlar da derin bir nefesin ardından oyunu alınsın. Oynadığınıza kesinlikle pişman olmayacaksınız diyorum. ☺





Bilgi için: [www.elixir-studios.co.uk](http://www.elixir-studios.co.uk) Yapım: Elixir Studios Dağıtım: Avia İhracat Multiplay: Yok Tanımlanmadı İngilizce gereksinimi: Çok  
En düşük sistem ihtiyacı: 800MHz Cpu, 512 Mb RAM, 32 MB ekran kartı 17GB HDD Önerilen sistem: 2 GHz işlemci, 128 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

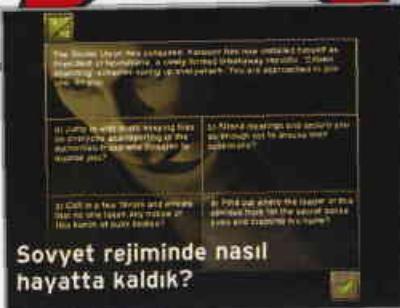
Ali Güngör  
gali@level.com.tr

**I**şte daha önce ön incelemelerini okuduğunuz, yeni bir fikir üzerine kurulu yepyeni bir oyun. Republic The Revolution'da amacınız partinizi güçlendirip iktidara geçmek. Fakat olaylar alışık olduğumuz Tycoon ve Sim serilerinden çok farklı. Çok farklı, çünkü olaylar umduğunuz gibi öyle pek şirin ve komik gelişmiyor.

Olaylar eski bir Sovyetler Birliği ülkesinde geçiyor ve iktidardaki başkan da pislik bir Sovyet. Sovyet zamanında, fazla etliye sütlüye karışan birçok insan (!) gözaltında kaybediyor. İşkence, rüşvet, göz altında kaybolmalar, eylem ve düşünce özgürlüğünün olmaması, baskı, eğitimde beyin yıkama gibi sayısız suç bizzat devlet tarafından halkın iyiliği adına yapılmakta ve cezalandırılmamaktadır. Evet, Sovyetler yıkılmıştır ve bu ülke bir Cumhuriyettir artık, ama söylevin bana, iktidar aynı olduktan sonra, devletin her kademesinde aynı adamlar biraz daha şırgan olarak oturduktan sonra ne değişmiştir?

### Ve böylece eve döndük

Oyuna başladığınızda sizi orkestra tarafından hazırlanan hüzünlü ve karanlık müziksiz karşılaşılıyor. Yeni oyuna başladığımızda da CRPG'lerden, mesela Dag-gerfall ve Mor-



Sovyet rejiminde nasıl hayatımda kaldık?

rowind gibi oyunlardan alışık olduğumuzu benzer bir karakter yaratma aşaması var. Mesela aileniz sizden alındıktan sonra hayatına nasıl devam ettiniz? Okudunuz mu? Çıplak elle boks yapmaya mı başladınız? Hırsızlık ve kaçakçılık mı? Nasıl hayatımda kaldınız? Bu nı gibi sorulara yanıt veriyor ve karakterinizi yaratmış oluyorsunuz. Buna göre karizmanız, kontrol gücünüz ve özellikleriniz, ama en önemli ideolojiniz belirleniyor. İşte orijinal bir özellik, ideolojiniz alışık olduğunuz şekilde değil. Bir yarı çember düşünün. Bunda; güç, nüfus ve zenginlik var, yani politik düşünceniz bunlara verdiğiniz önemeye göre belirleniyor. Oyun içindeki karakteriniz de politik düşüncenizi ve yanınızda kilerin partiye bağlılığını belirliyor. İktidarı ele geçirmeye çalışırken kapı kapı gezip insanları davanaza kazandırmaya çalışmak kadar, duvarlara yazı yazmaya, etrafı kolaçan edip şantaj malzemesi aramaya kadar öyle çok seçenek var ki...

Oyuna başlayınca öncelikle eski



İşte karakter yaratımı sonrası siyaset görüşümüzün tek cümlede özeti...



dostlarınızı ziyaret edip headhunt özelliğini kullanarak konuşuyor ve birini has adamınız, bir başkasını da yan adamınız yapıyorsunuz. Birine bir görüşü kabul ettirmek için kullanılan sistem ilginç. Hareketleri sıralayıp puan dağıtıyorsunuz, sonra onun sıraladıkları ile sizin sıraladıklarınız karşılaştırıyor ve doğru oynayan konuşmayı kazanmış oluyor. Bu tartışmalarda karakterleriniz Rusça konuşuyor, yani sadece "blablabla" diye laf geveliyorlar ve siz olayı, sondaki İngilizce özetten ve mimiklerden takip edebiliyorsunuz. Zaman ilerleyip günler geçtikçe, ki günler oyun süresi olarak biraz uzun sürüyor, arada etrafta olup biten olaylara dair oyun için görüntüler çıkıyor. Örneğin önce başkanın bazı partileri kapattığını gazeteneden öğreniyoruz. Birkaç gün sonra başkan bir basın toplantısı düzenliyor ve biz de izliyoruz. Toplantı bitince bir öğreniyoruz ki bütün partiler yasası ilan edilmiş! Başka bir görüntüde iktidara en güçlü rakip partinin, özel askeri kuvvetlerce basılıp temizlenişini görüyoruz. Sonra tabii ki yasalara göre bunların hepsine kılıf bulunu-





yor. Bu olaylar aynı zamanda bizim de yapmamız gerekenleri (mesela parti merkezini, bizi destekleyen saklı ve güvenli bir yere taşımak gibi) anlatıyor.

### Oyun burada, peki ben neredeyim?

Yalnız canımı sıkın ve oyuna başlar başlamaz beni hayâl kırıklığına uğratan şey oyunun oynanış biçimimi oldu. Oyun ilk başladığında arabirim zaten bana büyük çaplı bir dumur yaştı, çünkü tamamen oyuna has ve karmaşık idi. Bu tabii ki hayâl kırıklığının esas sebebi değildi. Haydi uzun bir süreden sonra arabirime de alışır insan, ama karakterimi direkt olarak kumanda edemiyorum! Programımı yapıyor, yapılacak işler listesinden seçip eğer bedelini ödeyebilirsem hareketi yaptırabiliyordum. Fakat bundan sonra yapılacak tek şey, oturup karakterin yürümesini, gezmesini, konuşup anlaşmasını, fala soru sorduğu yerden atılmasını vs. izlemek idi. Hakkını yemek istemem, oyunu gerçekten bir klasik yapabilecek özellikler vardı. Her bina, yolda yürüyen her adam gerçekten şehir içinde bir işlevle, bir tarihe sahipti. Adamın birine tıklayınca adının Boris bil-



Kendimize bir sağ kol adamı bulmak için eski dostları ziyaret ediyoruz.

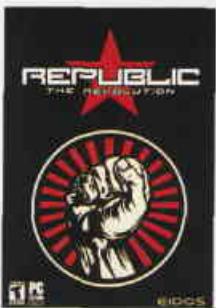
memne olduğunu, şu caddede oturan bir çiftçi olduğunu, altı evlat babası koyu bir Katolik olduğunu ve daha çoğunu öğrenebiliyordum. Ve arabalar ilerliyor, trafik akıyor, insanlar gerçekten de günlük işlerini yapıyor, yani yaşıyor! Bu inanılmaz bir emek, bu inanılmaz bir detay demekti ve bugüne kadar gördüğüm en "gerçek" şehirdi. Hiçbir şey dekor değildi yalnızca, ama ben direkt etkileşime geçemiyordum, karakterim verilen işi yaparken bazen geçiyor bazen de geçmiyordu. Mesela komut verirken, adımıma önemli biriyle saklılık derecesi düşük bir kafede yanlış bilgilendirme amaçlı konuşmasını söyleyebiliyorum. Ama gelin görün ki benim olayla alakam burada bitiyor, en fazla izleyebiliyorum bundan sonra. Kendimi hiçbir şekilde politikanın içinde hissetmediğim gibi, karakterimi Sims'de olduğu kadar bile kontrol edemiyorum.

### İnsanların birbirinden ayrıldığı nokta

Çok sağlam sistem ihtiyaçları, sağlam grafikler ve yaşayan bir şehir, aşmiş yapay zekâ için ga-



yet doğal. Ne de olsa şehrin tarihinden ve mimarisinden, sosyal yaşamından keyif alabileceğiniz kadar ince düşünülmüş bir oyun. Müzikleri desek aynı şekilde atmosferi mükemmelleştiriyor. Orijinal bir oyun, her ne kadar bazı noktalarda biraz Sims'e benzese kendine has bir oyun. Ama işte bu noktada oyuncular birbirinden ayrılacak. Republic kendisini, onu keşfetmek isteyenlere çok ağır ve çok nazlı bir şekilde açıyor. Bu oyun öğrenilmesi, tanınması ve sevilmesi çok zaman alan, ama bir kez sevilinearde tekrar tekrar ve mütemadiyen oynanacak bir oyun. Almadan önce iyi düşünün, kendinizi bir oyuncu gibi hissetmeden önce gelecek o çok ama çok uzun süre dayanabilecek misiniz? Ve dayansanız bife politik ayak oyunları üzerine kurulu bir oyun size ne derece uygun? Kısacası Republic: The Revolution sınırlı bir kitleye hitap eden, güzel, ama... "Ama"larla dolu bir oyun. ®



### Artılar

Aşmış detay ve yaşadığını hissettiren şehirler, bunları gayet güzel size aktaran grafikler. Karanlık ve hüzünlü bir atmosfer ve renkler. Orijinal ve farklı bir tecrübe.

### Eksiler

Oyuncuya kendisini sadece bir izleyici gibi hissetirmesi, kötü arabirim tasarımı, uzun ve sıkıcı öğrenme aşaması, oyuncu olarak sabır taşı, sistem olarak yarı atı istemesi.

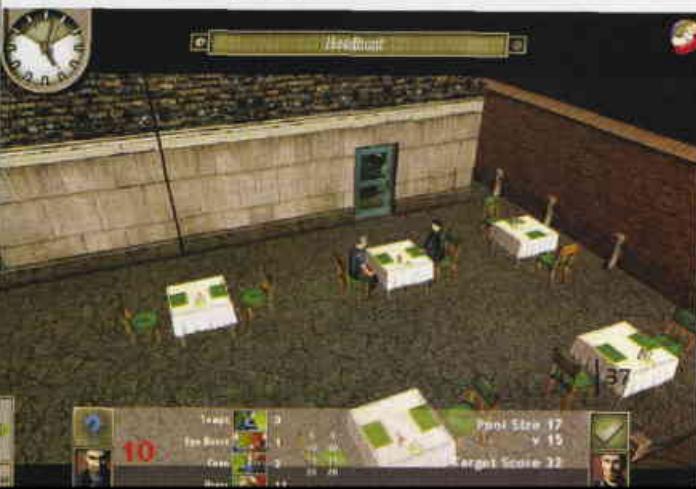
### Levef Notu

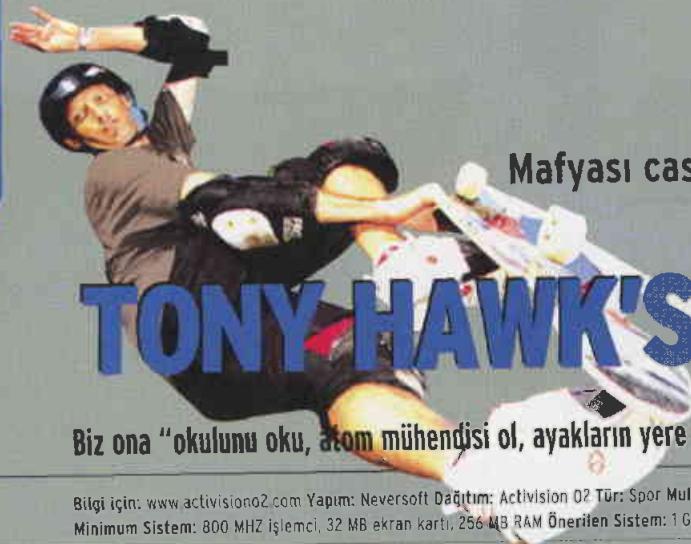


**Şehirde gezerken dikkatli olup iş uçlarını değerlendirmek gerekiyor.**



Tartışma sistemi gizlice puan dağıtıp sonra karşılaşmaya dayanıyor.





Mafyası casusu amma çok, Tony sardı etrafımızı be!

# TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Biz ona "okulunu oku, atom mühendisi ol, ayakların yere bassın" dedik...

Bilgi için: www.activisiono2.com Yapım: Neversoft Dağıtım: Activision O2 Tür: Spor Multiplayer: Var İngilizce gereksinimi: Hiç Minimum Sistem: 800 MHZ İşlemci, 32 MB ekran kartı, 256 MB RAM Önerilen Sistem: 1 GHZ İşlemci, 64 MB ekran kartı, 512 MB RAM

jesuskane | jesuskane@level.com.tr

**T**ony bak yavrum, bırak bu işleri dedikçe iyice sardırdı Tony olaya. Anası babası firça atarken Tony hem kendisini ve arkadaşlarını eğlendirdi, hem de Activision sayesinde 600 milyon dolarlık bir pasta yapmıştı. O paraları duvar kağıdı yaparken biz de sanal evrenimizde kafa göz yarar oldu.

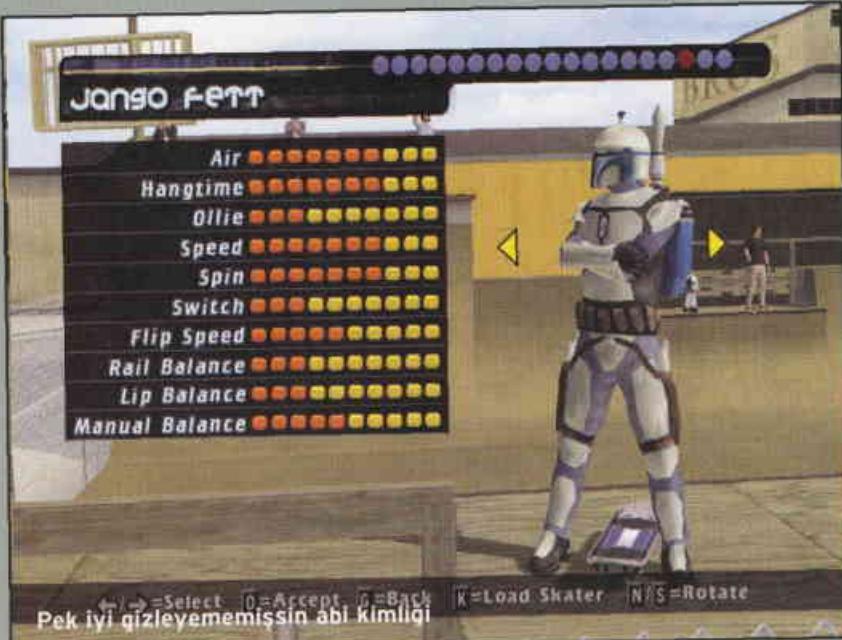
2000 yılında THPS 2'nin konsolların PC'lere sıçraması ile başlayan hastalığımız bu yıl da devam edecek gibi. Ancak oyun konsolda tutulduğu kadar PC'lerde tutulmuyor olsa gerek. Bu yıl oyunun tanıtımı ve yayımı Aspyr Media'ya verilmiş. "Kim onlar?" sorusunun cevabı: Tutulan PC oyunlarının MAC versiyonlarını yapan bir firma kendileri. Gerçi bu bölüm bizleri çok ilgilendirmiyor. Sonuçta oyun elimizde. Grafik, ses, oynanabilirlik olarak yine tavana vurup kutulmuşlar oyunu.

## Kayar düşersin dikkat et

Grafik ivr zivarı ve efectlerden bahsetmeye pek gerek yok ilk etapta. Bünlarla ilgili tüm değişiklikler artı yönde hep. Asıl olay alıştığımız oyun sisteminin değişmiş olması. Kontroller vs. aynı, panik yapmayın. Daha önce kullanılan iki dakikalık oynama zırvası kısmen de olsa ortadan kaldırılmış. Artık oynadığımız haritada bazı tipler var. Haritada bulunan "Goal"ları, bu tipi birbirinden bozuk heriflerden alıyoruz. Bu amcalar haritaların olmadık yerlerinde dikiliyorlar. Biz ise bir zaman sınırlaması olmadan trrrr dolanıyoruz. "Hadi bir görevi tamamlayalım" dediğimizde, amcalardan birinin önünde durup Glide tuşumuza basıyoruz. Amca bize görevi anlatıyor. Ancak bundan sonra iki dakikalık süre başlıyor. Verilen sürede görevi tamamlayamasa bile dolanmaya devam edebiliyoruz. Bu değişiklik bana oldukça iyi geldi. Hem haritayı öğrenmek için bol

bol vaktiniz oluyor, hem de iki dakikada bir aynı noktadan başlamak zorunda kalmıyoruz. Sistem her ne kadar daha rahat olsa da zaman zaman bu tipi bozuk arkadaşları bulmak oldukça zor olabiliyor. Özellikle Alcatraz'da (evet şu hapishane) görevler ile buluşmak oldukça zahmetli olabiliyor. Daha da kötüsü bazı görevleri her gittiğimizde alamıyoruz. Açılımasını yeni sağladığınız

isteniyor. Zaman zaman da en zorlu görevde COMBO kelimesinin harflerini tek bir komboda toplamanız... Fakat ne yapıp edip zirvalıyorsunuz bunu yaparken. Toplam 9 bölüm ve 190 görev var. Görevlerden 90'ını tamamladığınızda Pro Challenges açılıyor. Pro Challenge her kaykayçı için farklı. Örneğin Tony Hawk ile oynuyorsanız iki bina çatısına kurulu rampalardan atlarken özel hare-



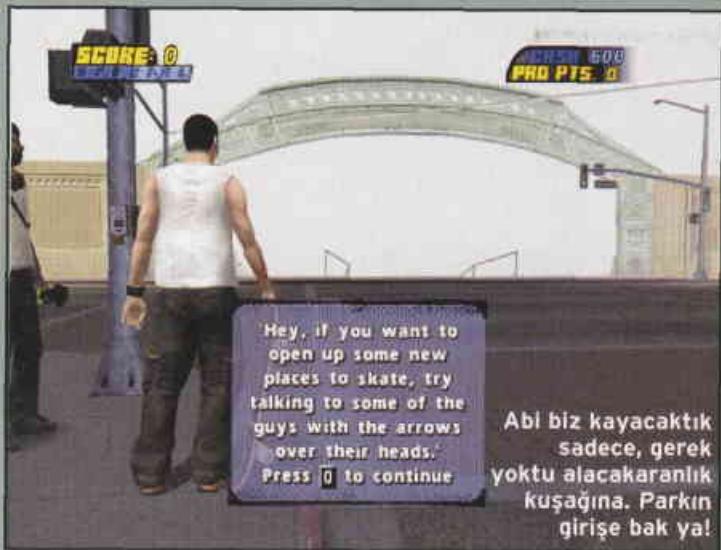
bir haritada belli görevleri tamamlamadan "şunu bunu yapamazsan" gibi bir durum söz konusu kısaca. Zaman zaman oyunun bu geriye dönük mantığı insanı çıldırtabiliyor. Saatlerce dolandığınız bir yerden tam kurtuldum derken, zibidinin biri kalkıp "yok, bak sen şurada hoplayıp ziplamamışsun, git yap gel" demesi çok sinir bozucu olabiliyor.

Görev çeşitleri hemen hemen aynı. Yine gizli saklı videoları arıyoruz veya SKATE kelimesinin harflerini toplayıyoruz. O rampadan buradakine uçup/uçamayıp kafamızı gözümüzü kırıyoruz. Yenilik olarak bazı kombolar yapmanız

kötelerinizi yapmanız gerekiyor. Adı üstünde Pro, zorlu yani. Güzel olan başka bir yenilik ise sürekli başladığınız kaykayçı (nefret ederim böyle "ci" ekli mevkizlardan) ile oynamak zorunda değilsiniz.

## Ka Ching

Görevleri tamamladıkça puan ve para miktarı artıyor. Bu puan ve para ile yeni hareket, kaykay, kıyafet vs. alabiliyoruz. Zaten alışveriş çılgınlığının sonu yok gibi. Bu noktada ne demek istedigim oyunda anlayacağınız. Görevlere başlamadan antreman yapmanız da mümkün. Antreman haritasında sadece



**Abi biz kayacaktık**  
sadece, gerek  
yoktu alacakaranlık  
kuşağına. Parkın  
girişe bak ya!

half-pipe var. Bu biraz abes olmuş aslında. Çünkü haritaların çoğunluğunda grind/slide için daha uygun parkurlar var. Burada havada asılı duran toplam 800 dolar var. Yani antremandan çok, "oyuna cebiniz boş başlamayın, bir-iki şey alın da öyle girin olaya" demek istiyorlar. Para sadece yeni kaykay ve kıyafet için kullanılmıyor bu arada. Gizli dört kaykayçı ve iki harita var. Bu kaykaycılardan üçünü ve level'ları ücretini ödemek kaydıyla açmanız mümkün. Gizli karakterler Iron Maiden'in Edi'si, Bounty Hunter gibi olmadık tipler. Hepsini söylemeye elim, ama para ile açamayacağınız kaykayçı ise ahahaha.... Jenna Jameson'ın seslendirmesini yaptığı bir bayan

kendisi (hatta ta kendisi de, neyse). 100.000\$ toplayıp, 190 görevi de tamamlarsanız açabiliyorsunuz. Porno yıldızlarının oyun sektörüne bu merakını anlayamıyorum ama neyse. Gizli level'lardan bir diğeri ise Activision'in Matt Hoffman's Pro BMX 2 adlı konsol oyunundan Chicago.

#### MutiKafayaran

THPS 4 daha önceki oyunlardan biraz daha hızlı. Zaman zaman zorlamasına rağmen gayet iyi olmuş. Görev sayısı ve haritaların büyüklüğünü düşününce oldukça mantıklı bir değişiklik.

Multiplayer desteği dört oyuncudan sekize çıkartılmış. Daha önceki THPS oyunlarındaki modlar dışında üç yeni mod daha

eklenmiş. Belli bir skor elde etmeye ya da tek kişilik oyundaki görevleri tamamlamaya çalışıyoruz. Kaç kişi multiplayer oynadı veya oynayacak bilmiyorum, ama hâlâ favorim Capture the Flag. Oyunun orasına burasına bir şeyle eklerken multiplayer'ı da unutmamaları iyi olmuş. Ekleme derken, artık her haritada eskiinden çok daha fazla hareket var. Şehirde bir sürü araba dolanıyor mesela. Alcatraz'da da turistler var gevrede.

#### Kırılan kolumuzu bacağımizi,

Toparlarsak, THPS yine aynı oyun, aynı eğlence. Daha iyi grafikler, daha iyi kafa göz yarma efektleri, bir dünya yeni videosu, yeni görev sistemi uzun oynama süresi ile göz ardı edilemeyecek bir oyun. Bir-iki haretetle oyunu bitirmeniz imkânsız hale getirilmiş. Oyun siz hem oynamaya, hem de kendisi hakkında incik cincik ne varsa öğrenmeye zorluyor. İlgiilenmediniz mi de unutuyorsunuz falan da filan. Bir kere bulaştınız mı yenişti gelene kadar hard disk'teki yerini koruyacaktır. Gerçi caiz mi oyun artık bilemiyorum. Jenna, Vice City'den sonra buraya da sokmuş burnunu. Koşun alın tepe tepe oynayın, canınızı hiçbir şeye sıkmayın, mutlu oln mutlu kalın (haber bülteni kapattık mübarek)...



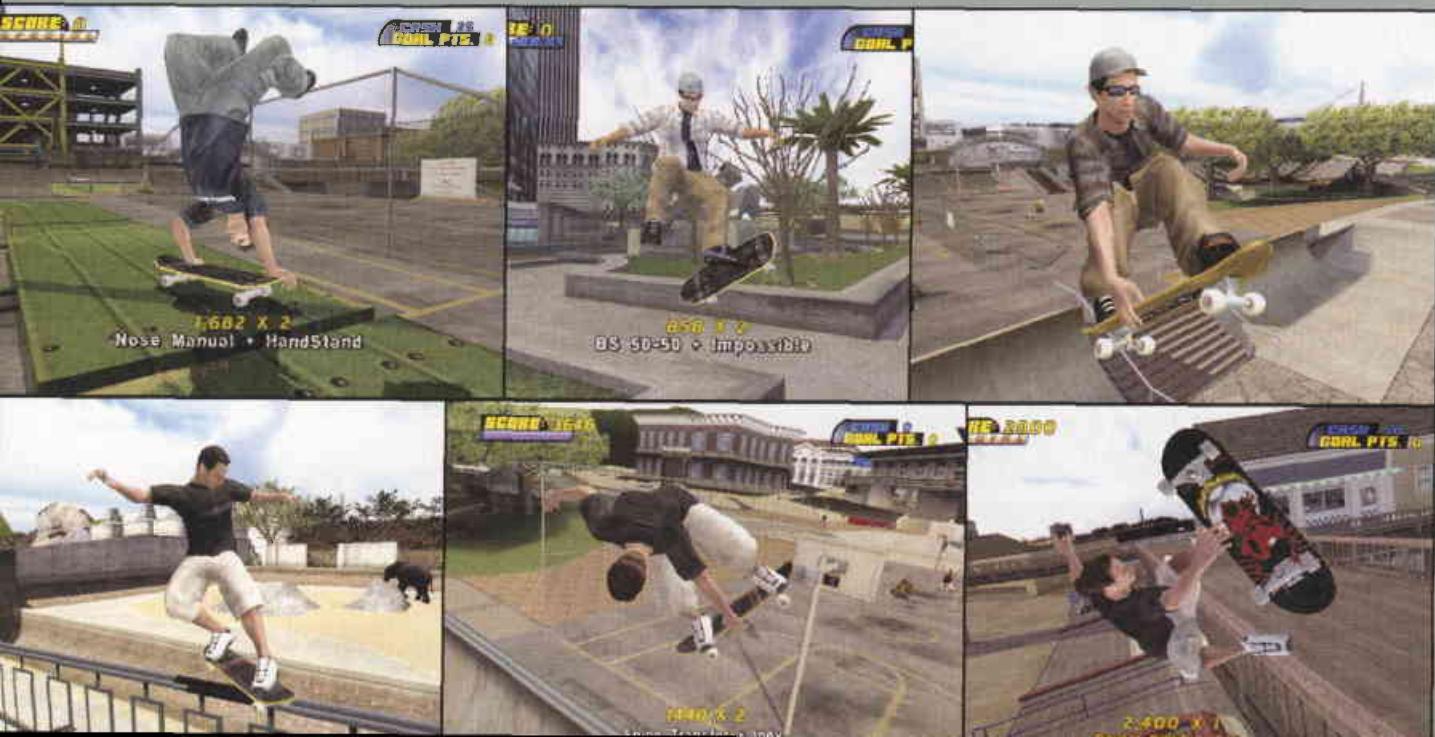
#### Artılar

Oynamaklığı ve oynama süresini artırarak bir sürü yenilik var.

#### Eksiler

Zaman zaman fazla zorlu olabiliyor.

#### Level Notu





**Meltan. Şeyek.**

# HEAVEN AND HELL

Üst yönetim(!) üzerine denemeler...

Bilgi için: [www.cdv.de](http://www.cdv.de) Yapım: Madcat Interactive Dağıtım: CDV software Tür: Strateji Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden 8 kişi İngilizce Gereksinimi: Ortalama 100MB HD alanı Önerilen Sistem: 800MHz İşlemci, 64MB RAM, 4MB Ekran Kartı, 950MB HD alanı Önerilen Sistem: 1.4GHz İşlemci, 256MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 1.5GB HD alanı

Gökhan&Batu  
gokhab@level.com.tr

Tanrıcılık oyunlarını bilirsiniz. Black&White, Populous hatta büyük klasiklerden Lemmings bile bir nevi bu kategoriye aittir. Hani gözünüzün önündeki dünyada birinci dereceden bir değişiklik hakkınız olmaz. Hani güçlerinizi kullanarak, yaptıklarınızın önündeki halk üzerinde ne gibi değişikliklere neden olduğunu

görürsünüz. Özgür iradeye müdahale çok olmaz, ama dolaylı bir etkileme de söz konusudur (tamam Lemmings'de durum biraz daha farklı); işte oyun dünyasının tanrıclarıdır bunlar.

Heaven&Hell 0-9 yaş arası hariç hemen her oyuncunun antalyabileceği gibi safkan bir Tanrıcılık oyunu. (diğerleri için: Cennet ve cehennem)

nemi konu alıyor.) Bu tarzdaki oyunların üstün bir eğlence yönü vardır. Kararlarınızın sonuçları diğer tüm oyunlardan daha "vurgulu" görülür. Böylece basit bir ordu mensubundan, bir bölükten veya bir belediye başkanından çok daha öte, önündeki dünyanın tamamından dolaylı olarak siz sorumlu olursunuz. Ve unutmayın, buradaki "dolaylı" bu sefer cümlede değer katıyor.

## Kudretli güçsüzlik

Bence bu konuya çok da ciddi yaklaşmaktan kaçınan MadCat Interactive Software oyunu, özellikle de demoları epey şopar yapmış. Öyle ya tanrıcılık oynayıp, peygamberler yolladığınız bir oyun epey dikkatli hazırlanmalı (ve açıklanmalı). Zaman kötü, at gözlükleri de epey iyi satıyor, öyle değil mi?

Dedik ya, safkan bir tanrıcılık oyunu diye; insanları aynen "iyi" ya da "kötü" yapmaya çalışmamıza şahmamalı. Oyunla başladığınızda sol alta göreceğiniz gibi harita boyunca bir grup küçük kasabada bir grup sizden bağımsız yaşıttısını sürdürden insan yığınları vardır. Nihaî ve tek amacınız size verilen güçleri kullanarak onları alleme edip kaleme edip kendi tarafınıza çekmek. Mucize menüüz çok zengin değil belki ama bu dünyanın insanları için fazla bile. Birkaç gök kuşağı veya etrafta koştururan cinler tüm isteklerinize ulaşmanızına neden



## ŞEYTAN CAMPAIGN'NI NİYE SEÇEMİYORUM?

Cok anlamsız ama, her iki taraf da birbirinin tipikisinin aynısına olmasını rağmen önce iyi tarafı bitirmeniz mecburi kılınmış. Yoksa bölgülerin daha çetrefilli olduğundan veya sizin oyundan etkilenip kedi keseceğinizden fasan değil.



Son bağırsağına kadar "özgürlük" diye bağıracak adamlarınızın olması önemli.

olacaktır.

İnsanlara bakarsanız diğer tüm gerçek zamanlı strateji oyunlarındakinin aksine herhangi bir sağlık ibaresi olmadığını görürsünüz (dolayısıyla oyunda "ölmek" diye bir kavram da yok). Onun yerine herkesin bir inancı var. Oyunun başından sonuna yapacağınız en önemli şey devamlı gözünüzü önünde olması gereken bu inanç seviyesini değiştirmeye çalışmak. Bunu üç farklı şekilde yapabilirsiniz. Eğer bir kasaba sizin inancınıza ait değilse (kasabaların ana binanın üzerinde oradaki insanların inanç ortalamasını kaç kişinin hangi tarafa inandiği gibi ayrıntıları görebilirsiniz.) kutsal temsilcilerinizden bir kaç mucize göstermesini isteyerek, o mucizelerin menzilindeki herkesin etkilenip size daha çok inanmasını saplayabilirsiniz. Ya da, kendi elinizi kullanarak (mouse ikonu oluyor) insanların kafasını okşayabilir ya da şapık atabilirsiniz (hangi tarafta olduğunuza göre değişiyor elbet). Hem uzun süreden hem de sadece bir kişiyle ilgilenebileceğinden bu pek tavsiye edilmez. Eğer olur da insanların inanç seviyesi belli bir seviyenin üstüne çıkarsa (hani inanç barının iki uç noktası na yakın birer çizgi var ya, onlar) artık tamamen kıvama gelmişlerdir ve son bir vaaz dinlemesi gerekiyor. Böylece "görevli kişi" -yine komik- bir vaaz verdikten sonra yakındaki insanların hepsi ni tamamen kendi dininize çevirir. O insanların evleri ve görünümleri de haliyle değişir ve artık her birinin evini kendi işleriniz için kullanabilir hale gelirsiniz. Si-



ze inanan bir bireyin evi iki amaç için kullanabilir. Biri oyundaki tek güç kaynağınız olan "mana"nın daha hızlı artmasını sağlamak amacıyla bir mana fabrikası haline dönüştürmek (normalde size inananların miktarı oranında yavaş yavaş yükselir), diğer de kasabada herkesin inancını belli bir seviyede tutmak için inanç fabrikası kurmak.

### Kutsal kişilikler

Normalde biri sizin dininize inansa bile, bir süre sonra inanç seviyesi düşer ve normale gelir, dolayısıyla rakip din tarafından etkiye maruz kalabilir. Hem bundan korumak daha da önemlidisi "extremist"lerin olması için bu inanç fabrikaları çok önemli. Eğer size inanan birinin inanç seviyesi belli bir seviyeye gelirse kafasının üzerinde bir ışılıt belirir (şeytan takımı için boynuz) ve artık o dininizin koyu bir savunucusu haline gelir. Ola ki karşı dinden biri kasabınıza yaklaşır, hemen taş yağımru içinde bırakır onu, istemez, hiç sevmez diğer dinleri. Kasabanızı savunmak için adeta farzdır bu tipler.

Elbette tek yönettiğiniz kişi vaazler veren, mucizeler yaratılan kutsal kişilik değil. Yaratabileceğiniz toplam 7 tipte adam var (bunlar size inanan insanları yükü manayı harcayarak atamanız sa-



İnsanlarınızı etkilemek için istediğiniz zaman yukarıdan yardım alabilirsiniz.

yesinde oluşuyorlar). Bunlardan kimileri sizin için karşı tarafı etkilemeye yönelik ve sizin dinin ne kadar muhteşem olduğunu kanıtlamaya yönelik binalar yaparken, kimileri casusluk yaparak karşı dinden mana çalacaklardır.



### Artılar

Eğlenceli yapılmaya çalışılmış bir alt yapı, güzel müzickler, şirin demolar, farklı bir tür.

### Eksiler

Kötü yapay zeka, seçeneklerin az olması ve oyunun kendini tekrar etmesi. Her iki tarafın da birbirine fazla benzemesi.

### Level Notu



### Eksiler...eksiler...

Oyun az yapılan bir türe aitt. Ama keşke bunu yeterince iyi kullanıbilseydi... Ne yazık ki bazı ciddi eksiklikleri var. En basitinden, kutsal kişiliklerin bazıları çok gereksiz (yol yapımı, casus); size inananların binalarının kullanım alanı çok dar; yapay zeka bazı durumlarda olağanüstü kötü; oyunun savaş kısmı yetersiz, kısır ve dandık; ve bir süre sonra oyun kendini tekrarlamaya başlıyor. Ama elbette para vermenize neden olabilecek güzellikleri de var oyunun. Eğlenceli sayılabilen demoları, konusu, güzel müzikleri var. Animasyonlar ve grafikler en az birkaç sene öncesine ait olabilirler belki ama oyunu ayakta tutabiliyorlar. Zorluk seviyesi ise başlangıçta birkaç hızlı tıklamadan ibaret olsa da ilerki bölümlerde beni hayal kırıklığına uğratmayacak kadar zorladı.

Genel olarak zevkli ve kısır bir oyun her zamanki gibi önmüzdé duruyor. Güzel, işlenesi ama gelecek vaat edemeyen çürük uygulamalar...

Biri artık bu işe dur demeli. ☺

### ÖTEKİ DÜNYANIN VİZESİ

Sağ alt tarafta bir geçit göreceksiniz. Cennete veya cehenneme açılan kapı. Ola ki, size inanan bir kişiliği taşış bu kapıldan geçirirseniz, bir miktar mana hazine sandığınıza eklenirken, kaybolan sahşiyetin yerini de bir çocuk alacaktır. Çocuklar ancak büyütükleri zaman inanç konusunda bir karar alabileceklerinden onları etkilememişi başaramazsınız.



Cultures geri dönüyor!

# NORTHLAND

Ah Loki! Asgard'dan atıldığın yetmiyor, bir de bu dünyayı kaosa sürükleyeceksin, değil mi...

Bilgi için: <http://www.funatics.de/> Yapım: Funatics development Dağıtım: GMX media Tür: Gerçek zamanlı strateji Multiplayer: Ağ ve internet. 6 kişi  
Minimum Sistem: 500MHz İşlemci, 128MB Bellek, 8MB Ekran Kartı, 350MB Sabit Disk Alanı Önerilen Sistem: 1GHz İşlemci, 256MB Bellek, 32MB Ekran Kartı

Gökhan&Batu  
gokhab@level.com.tr

**R**TS dünyasının çok özel kralıçesidir Cultures. Hiç bir RTS'de olmadığı kadar özel bir micromanagement'i, ayrıntılı karakterleri ve derin bir yönetimi vardır. Cultures 2 aynı geleneği daha güzel grafikler ve daha büyük ayrıntıyla yoğurmuştu. Northland ise Cultures 2'nin tam olarak kaldığı yerden alıyor bayrağı.

### Eski dostlar

Cultures 2'de Midguard'ın yılannı yok ettiğten ve dünyayı kurtardıktan sonra dört kahramanımız Ülkelerine geri yollanmıştır. Hatschi kasabasına dönmüş, Sigurd Franconia'ya varmış, Bjarni ve Cyra da Byzantium'a gelecekte doğacak çocuklarına isim bulma heyecanı içinde gelmişlerdir. Hayat mutluluk tozlarına bulanmışken Viking Tanrılarından Loki bu duruma müdahale edip, ortalığa biraz hareket getirme düşüncesine kapılır. Ana Tanrı Odin onu Asgard'dan atıp dünyaya yolladığından beri zaten inti-

kam ateşiyle çayır çayır yanıyor. Durum ortadadır, yapılacak çok fazla seçenek yoktur.

Dolayısıyla bir süre sonra Hatschi'nin anavatanında esrarengiz ve epey ateşli bir grup yaratık belirir ve Ülkeye yıkım sözcüğünü hissettirmeye başlar. Hatschi eski dostlarından acıl yardım istter, macera çok yakındır.

Böylece nihayetinde yüce Odin'in taht odasında sonlanacak uzun bir maceraya başlarsınız. Macera diyorum, çünkü oyunumuz diğer tüm RTS'lerin aksine kısmen macera oyunu (adventure) nosyonu barındırıyor bünyesinde. Her karakterin çok özel olmasının yanında, görevler, bulunacak eşyalar ve hafif konuşmalar farklı bir tat getirmiştir.

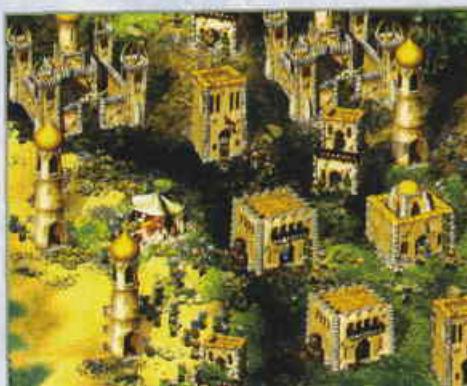
### Evcilik oyunu

Her ne kadar bu bahsettiğim süslemeler oyuna renk getirse de odaklanmamız gereken yer oyunun oynanışı. İlk başta kor-

kutacak kadar ayrıntılı, derin ve bol seçenekli bir yönetimi var oyunumuzun. Oyunda göreceğiniz her bireyin kendine has bir sürü özelliği, mesleği, ruh hali ve statüsü var. Öncelikle her birey açılık, suzuşluk, yorgunluk gibi fiziksel ihtiyaçlara tabi. Her birinin bir medeni hali, mesleği ve o meslekte uzmanlaşma puanı var. Eğer siz adamınızı çiftçi diye atarsanız ve bir süre çalıştırırsanız, buğdayları ekip biçen basit bir çiftçiden bunlardan un yapabilecek bir değirmenciye dönüştür. Eğer yeterince buğday ezip un yapabilirse de fırını statüsüne ulaşıyor ve artık ekmek pişirebiliyor. Ve uzman bir ekmeğci de nihayetinde bira yapımına başlayabiliyor. Aynı doğadaki beslenme zinciri gibi üslere çıktıça yapılabilecek işler karmaşıklaşırsın, bunu yapabilenler de azalıyor. Elbette bir adamınız mesleğini geliştirdiğinde ona gerekli binayı da yapmanız gerekiyor, değirmen otomatik manufatura dönüştürülmüyor. Tüm bunlar için de odun, taş gibi malzemelere ihtiyacınız olacak, ki onları bulmak da diğer adamlarınızın görevi. Ekmek için gerekli fırını yapacak adamların da açılmamak için yine ekmeğe ihtiyacı olacak. Nasıl hassas bir denge görüyorsunuz... Aynısı geri kalan tüm meslekler için de geçerli. Avcı biri ilk olarak bir odun toplayıcısına sonra da marangoza dönüşmek isteyecek. Taşçı, zamanla onlardan bloklar yapmak isteyecek ve savunma binaları açıacak.

### KİMDİR BU FUNATICS?

Ekipteki birçok kişinin oyun programcılığında 10 yıllık tecrübelere sahip olduğu düşünülsürse ekibe karşı güven katsayımlı artırıyor. Settlers 2, Battle Isle, Extreme Assault, Incubation, Jimmy Connors Pro Tennis Tour ve Zanzarah İrmanının parmağının bulunduğu diğer oyunlardan...





Lego'dan evlerin üzerine kar efekti fena gitmiyor hanı ama ortam sizce de çok allak bulak değil mi?

Ve tüm bunları sadece o kişiyi o meslekte yeterince çalıştırarak ya da okul yapıp eğiterek elde edebilirsiniz (tabii oyunun başlarında sadece birincisini tercih edeceksizez).

### Mutlu bir evlilik

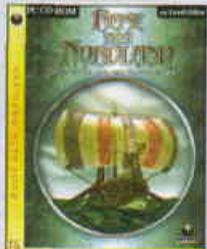
Viking'ciklerinizin mutluluğu ve özel yaşantısı da sizin epey bir ilgi alanınızda olacak. Bir Viking'i Üzerine basıp "evlen" komutuyla çok daha verimli ve neşeli bir hale getirebilirsiniz. Erkek Viking gidecek ve kendine uygun gördüğü bir kişiye evlenme teklif edecek. Sonrasında eğer onlara bir de ev yapar ve verirseniz tam bir Viking ailesi kurulmuş demektir. Böyle bir durumda erkek Viking çok daha iyi bir yaşam seviyesine geçer, sizin verdiği işi yaparken yorulduğunda veya açıldığından diğer Viking'ler gibi dağda bayırda yatıp yiyecek aramayacak; doğruca güzel evine gidip orada dinlenecek ve sıcak çorbasını içecektir. Tabii bütün yemekleri de tüm vaktini ev işleriyle uğraşmakla geçiren evin dışısı hazırlayacaktır (Lütfen demokrat yaklaşmayın, o zamanlar durum böyledi, kısa ve öz). Ola ki, nüfusunuza artırmak isterseñiz hemen evli dişilerinize tıklayarak erkek veya kız çocuk doğur-

Batan geminin mallarına sahilde açık artırma seansları düzenleyemediğini biliyor musunuz?



### GRAFİK EFEKTLERİNİN ETKİSİ...

Bir kaç güzel efekt var. Sis ve hayalet birikileri hoş olmuş. Arada anden bastırın yağmur ve kar da ortama süper ambiyans katmış; ama gel gör ki Viking insanları bu hava durumlarından hiç etkilenmeyip, işini hiç bozmadı. Gönül isterdi ki, yağmurdan kaçın, ağaç altına saklanın, karda işsün, evi olanlara sığının... Çok mu?



Artılar

Çok aynıbir oyun yapısı var. Etkiler şirin ve güzel. Grafikler parlaklıktır. Zorluk ve sezonluk sistemini edindir.

### Eksiler

Adapt olmak ve alışmak başlangıçta biraz zaman alıyor. Daha sık ve güzel demo lar yapılmıştı.

### Level Notu



ker teker ilgilendirmekte fayda var. Askerlerinizi artırıkça bölüm içeriinde çokça bulunan küçük görevleri de üstelenebilirsiniz.

Aslında farkındaysanız oyunda geçirdiğiniz zamanın yaklaşık yarısında bir nevi bebek bakıcılığı yapıyorsunuz. Kasabadaki herkesin ne zaman yiyeceğine, dua edeceğini, dinieneğine karar vermek, başlangıçta zevkli olsa da nüfus kirlarla ulaşılığında biraz karışık ve zaman yiyeçili hale gelüyor. Cultures 2'de de durum böyleydi, dolayısıyla Northland'de bu zorluk seviyesi ayarlanabilir bir hale getirerek düzeltildi. Eğer zorluğu kolaylaştırırsanız adamlarınız hakkında en çok yapacağınız iş meslekleri atamak ve bomboş kalmalarını engellemek olacak.

### Son karar

Oyunun genel oynanışında Cultures 2'den bu yana hiç bir büyük değişiklik olmamış. Cultures serisini sevdiyiseniz hiç düşünmeden gönüller rahatlığıyla alabileceğiniz bir oyun Northland. Bir sürü yeni görev ve ortam olarak da bakabilişiniz oyuna tabii. Daha önce hiç benzeri bir oyunu oynamamış gençlik için de, eğer başlarda biraz sabırlı olacaklarsa epey keyif alacaklarını söyleyebilirim. ☺

Narin Alesmeus karşısına alamadığı aşkına zehirli okla son vermeye hazırlanırken.



Güneş uzakta; zaman kuzgunun gecesi...



## LEVEL HIT GOTHIC 2: NACHT DES RABEN

"Bir RPG olsa da sınırlarımızı zorlasak" mı dediniz?

Bilgi için: <http://www.piranha-bytes.com> Yapım: Piranha Bytes Dağıtım: Jowood Tür: CRPG Multiplayer: Yok Almanca Gereksinimi: Çok iyi Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 128MB RAM (WinXP ile 256), 32MB Ekran Kartı, 2.8GB HD Alanı Önerilen Sistem: 1.4GHz İşlemci, 256MB RAM (XP ile 512), 64MB Ekran Kartı

Göker Nurbeyler |  
gnurbeyler@level.com.tr

**S**oğuğ bir kiş gecesinde evde yapılabilecek sayısız güzel şey var diye başlamıştım Gothic 2 tanıtımına. Birbirini taklit etmeyen çözüm yollarıyla, hoş grafikleri, sağlam senaryo ve hikaye yapısıyla klasik olmayı gerçekten de kıl payı kaçırmış bir oyunu Gothic 2. Avrupa'da çok iyi satış rakamları yakaladı, kendi türünde en iyilerden olan bir oyunun devamının gelmemesi mi? Şaka yapıyorsunuz.

### Başa Dönüyoruz

Alman yapımcıları aynı Gothic 1-2'de yaptıkları gibi NdR'yi de ilk önce Almanca olarak piyasaya sürdüler. Kendilerine sadık oyuncularına yaptıkları bu jestler onlara artı puan ve iyi satış rakamları olarak dönerken İngilizce versiyonları da herhangi bir değişiklik olmaksızın birkaç ay sonra piyasaya çıktı. Hatırlarsınız Gothic 2'nin Almanca'sını tanıtırken Level oyunu tanıtan ilk dergilerden biri olmuştu (Şubat 2003). Şimdi bununla olacağı gibi...

Gothic 2'nin resmi ek paketi Nacht des Raben'da (Kuzgunun Gecesi) tehlike altındaki Yeni Dünya'ya yeniden kurtarıcı olarak daliyorsunuz. Peki bu kurtarıcılık karşılığında size önerilenler o kadar cazip mi? Yapımcı Piranha Bytes'in oyuna yeni yaratıklar, bol bol görev, eski düşmanlar ve kayıp bir medeniyet içerisinde geçen bir dev bir alanla başlıyor. Savaşlar artık silahşörlerin de size

katılabilecekleri eskisine oranla daha büyük çarpışmalar şeklinde gerçekleşiyor. Teknik bilgi vermek gerekirse yepeni 5 özel zırh, 10 yaratık, 30 kadim eser (artifact) ve 100 yeni karakter sizi bekliyor. Yenilik sayısının tatmin edici olmasına rağmen Gothic 2 muhareplerini kurulum sonrası kötü bir sürpriz bekliyor: Eski karakterinizi artık kullanamıyor ve oyuna ilk başladığınızda kadar zügürt biriyle başlıyorsunuz. Fakat Allah'a şükür aynı görevleri tekrar yapmak zorunda değilsiniz. Bu nedenle hemen Khorinis şehrine koşuyor ve Cavalorn'u (ilk bölümde eski bir dost) buluyorsunuz. Onu bulduğu nuzda size uzak diyarlarında uzun süre önce depremle kaybolmuş bir bölgeden söz edecek. Burada insanlar iz bırakmadan kaybolmuş. Ek pakette asıl göreviniz bu esrarı aralamak olacak. Fakat bu vadiye girmeden önce Gothic 2'den tanıdığınız topraklarda bir çok görev sizi bekliyor.

### Vadiye açılan kapı midden geçer

Bu görevleri bitirdikten (4-5 saat) sonra büyülü bir kapı aracılığıyla lanetli bir vadiye geçiyorsunuz. Orjinal oyunun Üste biri büyüğündeki olan alanda dev peygamber develeri (mantis), zehirli bataklık yaratıkları gibi bir çok düşmanınızı bekliyor. Özellikle Aztek'leri andıran taş figürler granit kollarıyla çok başınızı ağıritacak. Yeni zırhlarınız ve silahlارınızdan aldığınız maddi manevi destekle bu tehlikelere hazır olacaksınız. NdR ile üç

tanıdık ioncanın (milis, esnaf, ateş büyüğü) yanı sıra dört yeni birlik geliyor. Su büyütücüleri haricinde hepsi de sırayla ringe çıkarıyorlar. Özellikle de korsanlar ve haydutlar... Tabii buraya gelinceye dek iyi sayıda görev çözmek zorundasınız. Bu görevler Gothic 2'nin orjinal havasında gidiyor: A kişi B eşyasını C kişisine ulaştırmanız için verir ya da büyük yaratık kitlelerini aşarak kurtardığınız kadim bir eşayı sapasağlam şekilde D'ye teslim eder ve ondan yeni görevler, yeni bilgiler edinirsiniz. Sakın oyun tarihinin klişesi olan bu getir götür görevlerine burun kıvırmayın. Çünkü görevler senaryoya öyle iyi yedirilmiş ki sıkılmaya fırsat bulamıyorsunuz. Yan görevleri atlayarak kaybedecekleriniz sadece eşya değil size



Yüksektillerin size vereceği avantajları atlamayın.



Ek paket grafiklere ek yapmıyor ama hala gücü yerinde.



Böceklerin boyun altları çabuk yüksabilmeniz için anahtar bölgeler...



yardımcı olacak askerler de olabiliyor; hem de bazen birden fazlası. Görevler içinde kuralı bozan istisnalar da mevcut: Bazı yerlerde bu yeni medeniyetle ilgili parçaları birleştirirmeli ve soruları cevaplanırmız gerekiyor. Buralarda oyunun adventure yönü ağır basıyor. Gothic 2'den kalan birden fazla çözüm yolu olayı burada da devam ediyor. Şehirde nuh niyen peygamber demeyen bir asker mi var? Namussuz adam rüşvensiz hiç bir bilgi vermiyor yani. Peki şöyle bir oradan uzaklaşıp onun gericik olduğu bir diğeriyle konuşup geri gelseniz? Kim bilir, belki kışkançlık paradan daha lezzetlidir.

### Baldur's Gate'teki karakterimi burada kullanabilir miyim?

Gerçekten sizi zorlayacak bir oyun istiyorsanız NdR bunun için ideal. Orjinalini oynamadan kesinlikle buna geçmenizi önermiyorum. İlk oyuna da zor demiştim ama NdR bazen abisini bile kıskandıracak yerlere gelebiliyor. Dolayısıyla sizi deliribilecek yerlere de... Kurucuların Kayıp Vadisi'ne geldiğimde en yakın refakatçımın erken gelen ölümü sınırlarımı zıplamıştı. Gerçi

sık save yapılması ve sağlık iksirleri yardım ediyor ama, oyunun birçok anında ölümü ensenizde hissediyorsunuz. Senaryo bu kadar değişken ve eğlenceli olmasa uzun süren zor savaşlara tolerans göstermeyebilirdim. Senaryo sayesinde sık sık yaptığınız uzun koştururlar heyecan dolu yürüyüşlere ve harika bir fantezi dünyasına dönüştürülmüş. Bu arada oyuna yeni karakterlerle başlama fikri kiminse huzurunuzda onu kınıyorum: Kını kını kını! Black Isle gibi güçlü rakipler oyunlardaki ka-

rakterleri neredeysse iki paket sonra bile destekleyerek oyuncuya oyununa hapsediyor. İsteseler oyuncular zaten yeni bir karakter ve meslek grubıyla başlarlardı.

-Abi bir ses sistemim var kulağın uçuklayacak -Dudak olmasın o?

Genelde ek paketlerde olduğu gibi NdR'in de grafik yapısına bir ek yapılmamış. Buna rağmen duvarlarda kaybolabilen karakterler gibi önemli hatalar düzeltilmiş. NdR sağlam bir ses sistemine sahip olanlara kıyak geçerek ses desteğini EAX'dan Dolby 5.1 ve 7.1'e yükselmiş. Böylece zaten iyi olan sesleriyle atmosfere daha iyi giriyorsunuz. Ne demek istedigimi granit savaşçıların yeri göğü titreten ayak seslerini duyunca iyi anlayacaksınız.

Sistem iyi hoş da, oyunun yönetimi öncekinde olduğu gibi hâlâ karmaşık. Yapımcılarının neden inatla faresiz bir menü sistemini devam ettiklerini anlamıyorum. Peki bu oyunu kimler oynasın? İlk oyundan memnun kalmış, zorluğu yüzünü ekşitmemiş, çok çeşitli çözüm yollarından hoşlanan "deneylimli" CRPG oyuncuları... ☺

LEVEL HIT



### Artılar

Almoserik oyun dünyası, göz aliciografi yapıflar, farklı çözüm yollarına sahip bol sayıda görev, mantıklı senaryo

### Eksiler

Türün profesyonellermi terleterilen zorluk, karmaşık yönetim şekli, eski oyun karakterlerinin kullanılamaması

### Level Notu



Belki bir ateş topu kadar zarar almadır ama hareket edemeyen biri sizin vuramaz.

Thorgal

# ODIN'S CURSE

Meğerse Vikingler uzaydan geliyormuş...

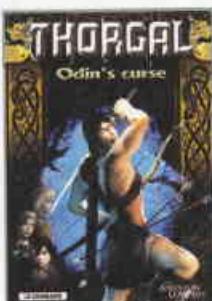
Bilgi için: thorgal.dcegames.com Yapım: Le Lombard Dağıtım: The Adventure Company Tür: Adventure Multiplay: Yok  
Minimum Sistem: 1450MHz işlemci, 64MB RAM, 16MB ekran kartı Önerilen Sistem: 733MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

Güven Çatak  
guyen@level.com.tr



**V**ikingler hakkında söyle bir bildiklerimizi tazelemek gerekirse: İskandinavya'nın gözü pek denizcileri ve savaşçılarıdır onlar. Birçok efsane vardır, onlar ve tanrıları Odin hakkında. Elinde tokmağıyla süper kahraman Thor'un çizgi romanı ve "Vikingler geliyor!" şarkısıyla çocukluk dönemiminin, adını hatırlayamadığım çizgi filmi ("Vikingler" olmasın sakın? - Blx), aklımdaki diğer Viking kırıntıları...

mak artık onun için ölümcül bir sınavdır. Sihirli aynada görünen, Thorgal'ın kendi oğlunu öldürdügüdür. Büyücü, ona olacakları de-



Artılar

Viking teması: Sağlam arka plan grafikleri ve arka planlar

Eksiler

Absürd hikaye. Anlamsız bulmacalar. Kötü seslendirme. Kısa oyun süresi

Level Notu

niz. Yapmanız gereken ilk şey adanın diğer ucuna ulaşmak için aradaki ormanı geçmek. Oyun ilerledikçe ilginçleşiyor, daha doğrusu absürdleşiyor. Özellikle yarı uzayılı olduğunuzu öğrenmeniz çok şaşırmaya yol açıyor.

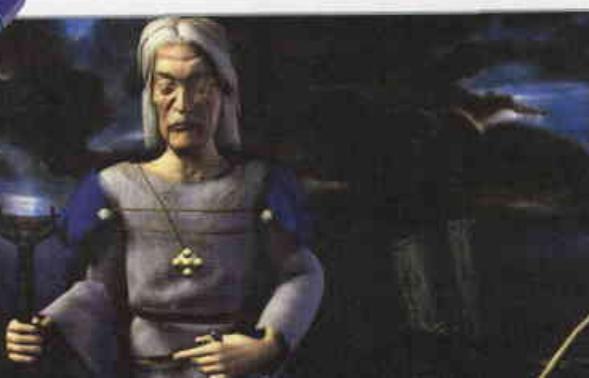
Üçüncü şahıs perspektifinden oynanan Thorgal, standart adventure prosedürü uyguluyor; karakterlerle konuşuyor, objeler topluyor ve topladığınız objeleri bulmacaları çözmek için kullanıyorsunuz. Arada okalarınızı konusurmanız gereken birtakım aksiyon sahneleri çıkıyor ama onları da birkaç denemeye gecebiliyorsunuz. Bulmacaların pek de orijinal oldukları söylememez.

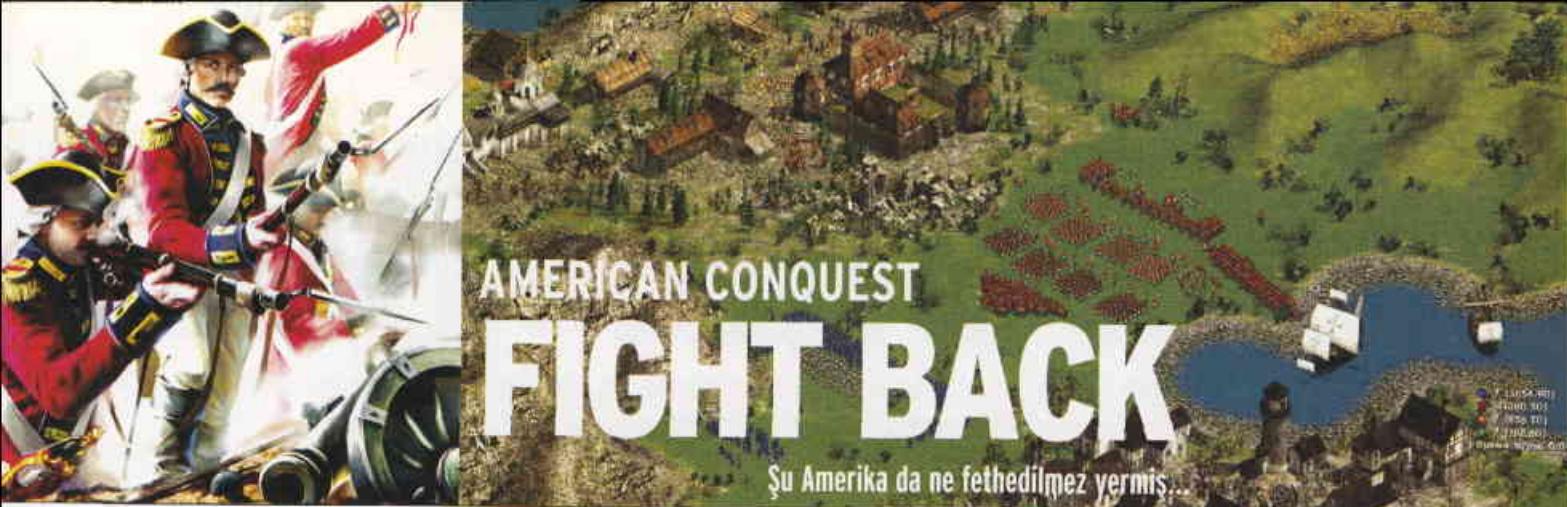
## Çizgiler modellenince...

Thorgal bir çizgi roman uyarlaması olduğundan, grafikler üç boyutlu olsa da belirli bir iki boyut anlayışına sahip. Zaten oyunda ilerledikçe dolan bir çizgi albümünüz var. Albümün sayfalarını karıştırıp daha önce neler olduğunu görebilirsiniz.

Seslendirmelerse pek başarılı değil. Thorgal sanki teneke bir huniden konuşuyormuş gibi. Diğer karakterler de ondan pek farklı değil.

Thorgal, Atlantis gibi uçuk esanelere el atmaya çalışmış ama biraz yüzüne gözüne bulaştırmış bir oyuncu. Yine de sağlam grafikleri ve yer yer etkili bulmacalarıyla yeni adventure oyuncuları için eğlenceli olabilir. ☺





# AMERICAN CONQUEST FIGHT BACK

Şu Amerika da ne fethedilmez yermiş...

Bilgi için: <http://www.american-conquest.net> Yapım: GSC Game World Dağıtım: CDV Tür: RTS Multiplayer: Internet, Lan İngilizce Gereksinimi: İyi Minimum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 1.2GB HDD Önerilen Sistem: 800 Mhz İşlemci, 256 MB RAM

Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr

**O**rta seviyede gürültü yapabilmiş American Conquest'in ilk resmi ek paketi raflara vurdu. Peki gerçek zamanlı strateji kumandanlarına bir takviye mi, yoksa dizdığınız CD kutularına atacağınız bowling topu mu?

## Fethetmeyeceksen annemin evine dönüyorum

Öncelikle bakalım Fight Back'le neler geliyor: Beş yeni halk, 53 birim ve 40 yeni bina ve yeni bir oyun modu. Bu sayıları dunca gözünüz o kadar da parlasın. Çünkü Warcraft 3'de olduğu gibi tamamen farklılaşmış birimler ve grafikler beklemeyin. Ne de olsa hemen hepsi gibi bellı başlı birimlerin birkaç farklılaşmaya tüm ırklara monte edilmişsiyle oluşuyor. Ek paket sekiz ana bölümle geliyor. Bu görevler boyunca almanlarla efsanevi Eldorado'ya ilerliyor; ruslarla Katharina önderliğinde Alaska'yı fethediyorsunuz. Bunlara Portekiz, Hol-

landa ve yerileri de ekleyince yirmibeş görevlik bir maraton ortaya çıkıyor. Bu maratonun yanına yeni bir oyun modu eklenmesi de enteresan gözüküyor ama akıl her şey dışarıdan gözüküğü gibi mi diye soruyor. Orjinaliyle kıyaslandığında aslında pekte bir şeyin değişmediği göze çarpıyor. Hala yazı ve seslendirmeyeyle gerçek tarihsel bağlantılar eşliğinde sunulan görev yapısıyla oyuna başlanıyor. Görevler bir gece baskınıyla yakalanan yerileri köleleştirmeden büyük bir orduyla önüne gelene bin tekme yapmaya kadar değişiyor.

## Bekle ya, sadece 20 saatlik kaldı

Tamam kulağa hoş geliyor ama oyun ısrarla tuzsuz bir çorba tadı veriyor. Peki nedir eksik olan tuz? Bir kere yeni ırklar yeterince farklılaştırılmış hissi uyandırıyor. Görevlerde heyecanlı Portekiz ve Hollanda maceraları arıyor gözlerimiz.

"Savaş alanı yapı işleriyle uğraşmam, ben komutanım" diyenle-

rin yüzünü güldürecek, on yeni haritaya gelen bir mod. Güncellemeler için sahip olduğunuz kısıtlı süre dolar dolmaz rakibin binasını ele geçirmeye veya düşman işgaline karşı koymaya çalışıyorsunuz. Oyuncunun motivasyyonunu korumak için bu haritalar tek kişilik görevlerde ilerleyerek açıncaya kadar kapalı kalıyor. Oyunu yemiş hatmetmiş oyuncular için düşünülen bu mod özellikle multiplayer'da eğlenceli dakikalar sunabiliyor. Ama yine de bir klasik olmaktan uzak. Ayrıca ya ben tek başına oynamayacaksam?

## Sözün Özü

Dönüp baktığında birçok yeni ırk, birim ve görev görüyorum ama nerede teknik düzeltmeler? Tamam bir ek görev paketinden yeni bir grafik motoru beklemiyorum ama yeni bir soluk olarak çırkıardin oyuna birkaç animasyon ekle ki ilgi çexsin. Sonuç olarak eğer amansız bir American Conquest hayranısanız ve yirmi saatlik bir soluk daha istiyorsanız, buyrun. ☺



## Artılar

Tarihsel senaryo ve görevler, yeni birimler, yeni oyun modu

## Eksiler

Saçmalayabilen yapay zeka, donuk erka plan, yetersiz yenilikler

## Level Notu

70

Totemlere bak ya,  
gâvur yapmış valla



Mechwarrior Lite!

# Battle Engine Aquila

Mech'lerin kafalarını ayrı vücutlarını ayrı yöne çevirebilmelerini anlamasız bulan Onur Bayram, düz ve sade ateş edebilen bu Mech'leri çok sevdi.

Bilgi için: <http://www.battleengine.com> | Yapım: Lost Toys Dağıtım: Infogrames Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Hiç Minimum Sistem: 500MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı Önerilen sistem: 800MHz İşlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Onur Bayram | onur@level.com.tr

**S**eyretilmiş simülasyon piyasasında her zaman iş vardır. Yalnız bu tip aksiyonu bol uçak oyunu çok yapılıyor. Mech simülasyon ise çok az ve hepsi de oldukça zorlar. Böyle bir ortamda aslında Battle Engine Aquila tipi oyulara oldukça ihtiyaç var. Hem Aquila'nın diğer Mech oyularından farklı bir özelliği de bulunuyor. Her yerde görebileceğiniz türden bir Mech değil. Sadece bir prototip. Zaten ortalıkta başka Mech de yok.

Gelecekte geçen hikayede kütüplardaki buzulların erimesiyle tüm gezegeni su basıyor. Kalanlar da ufak tefek kara parçaları için savaşıyor. Siz de Forseti ordusunun özel savaş gemisi Aquila'yı kullanan Hawk olarak Muspell'lere karşı mücadele veriyorsunuz. Klasik gibi görünen konunun içinde açıkçası tek parlayan yer Aquila.

Şekle dönüşüyorsunuz. Havada kalabilme süreniz enerjinizle sınırlı. Bu da ekrandaki hedef dairesinin solunda gözükyor ve yere inince hızlı bir şekilde doluyor. Çok yükseklerde motorlarınız durduğu zaman yere külçe gibi çakılmıyorsunuz çünkü hava freni adında bir tuşunuz var ve paraşütle sürüfür gibi yere inmenizi sağlıyor. Geriye kalan son tuş da silah değiştirmenize olanak sağlıyor. Çok fazla silahınız yok. Yerde kullandığınız silahların hepsini havada kullanamıyorsunuz. Zaten havada bir F-16'dan pek farkınız yok. Klasik "çok ateş edersen silah isınır, silahın vurulursa ateş edemezsin" davaları burada da geçerli. Yalnız bu kadar özellik içinde Aquila'nın suya dokunamaması konu itibariyle biraz ters geldi. Her yer sadece su iken miknik kaplama parçalarının üzerinde

enerjinizi doldurmaya çalışmak komik gözüküyor.

Ortamda tek Mech olmasından başka söylemeyecek bir özellik de savaş alanlarının alışıldıktan geniş olması. Öyle ki sadece karambol içinde başlayıp kimi vurdugunuza anlamadan biten görevler var. Savaş alanlarının karışık olması beraberinde yavaşlık sorununu getirmemiş. Çünkü grafik motoru da oyun gibi oldukça "lite" tasarlanmıştır. En düşük özelliklerde oyunu bir TNT2 ile oynayabiliyorsunuz. Buna rağmen efektler idare edebiliyor gözüküyor. Yalnız oyunun birinci şahıs gözünden olması ve bütün oyun boyunca bunun değişmemesi kötü. Aracı dışarıdan görmenin yok gibi bir şey.

Biz oyuncuların daha iyi şeyle re lâyık olduğu kesin. Fakat Aquila size beklediğiniz eğlenceli kısa süreli de olsa verebilir. ☺



## Artılar

Oynanışı kolay. Aksiyonu bol.

## Eksiler

Dış kamera yok. Karambol çok.

## Level Notu

71

Havadayken enerjinize dikkat!!!

"Suya dokunamıyorsunuz" demiştim, değil mi?



# Bridge

# CONSTRUCTION SET

Köprü inşa etmek ne kadar eğlenceli olabilir?

Bilgi için: [www.garagegames.com](http://www.garagegames.com) Yapım: Chronic Logic Dağıtım: Chronic Logic Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Hiç Minimum Sistem: 500MHz işlemci, 64 MB RAM Önerilen Sistem: 1.3 Ghz işlemci, 128 MB RAM



LEVEL HIT

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

**K**öprü inşa etmenin nesi eğlenceli olabilir ki? Birkaç metal parçası bir araya getirmek ve dengeyi sağlamaya çalışmak... Gerçekten de ilk bakışta pek ilgi çekici gelmiyor, peki ya Bridge Construction Set'i oynadıktan sonra? Asıl konumuz da bu değil mi zaten sevgili okuyucular...

### Bunu buraya...

Bridge Construction Set, ilk başta 2D olarak ortaya çıkan Pontifex serisinin sonucusu. Aslında Pontifex'e oyun değil, gerçek fizik kurallarının uygulandığı bir inşa simülasyonu demek daha doğru olur. Bu arada şunu da belirteyim; Bridge Construction Set, Pontifex'in ikinci versiyonunun biraz daha geliştirilmiş hali. Yani devamı...

Bridge Construction Set'i biraz daha açmak gerekirse... Oyun; Easy, Medium, Hard, Complex ve Extra olarak beş farklı zorluk derecesi içeriyor. Her zorluk derecesinde farklı haritalarla karşılaşorsunuz. Yapmanız gereken şeye şu: Elinizdeki kısıtlı parayla sağlam, yıkılmayacak bir köprü yapmak. Köprüyü tamamladığınız zaman "Run Test" tuşuna basıysa-

nuz ve köprünün üzerinden bir tren veya başka bir araç geçiyor. Eğer köprü yıkılmazsa seçtiğiniz zorluk derecesinin diğer haritalara gecebiliyorsunuz. Eğer yıkılırsa köprüyü daha dikkatli ve daha sağlam inşa etmeniz gerekiyor.

İnşaat için elinizde; kablo, ağırlı-hafif demir ve ağır-hafif çelik gibi birkaç parça bulunuyor. Bunları hem köprünün dengesini bozmak isteyen şekilde, hem de çok para harcamadan kullanmalısınız. İşte oyunun zorluğu da burada ortaya çıkıyor. Sınırı parayla ne kadar sağlam bir köprü yapabilirisiniz? Ve yaptığınız köprü bir treni kaldırabilir mi?

Oyunun 3D olması sayesinde çevreyi trenin veya diğer araçların içinden de görebiliyorsunuz. Bu nın yanında 3D'nin getirdiği dezavantajlar da yok değil. Mesela oynamış, Pontifex'e, yani serinin ilk oyununa oranla biraz daha zor. Daha anlaşılır bir görüntü elde etmek için kamerası devamlı çevirmek zorunda kalıyorsunuz ve ba-

zen neyin nerede olduğunu karıştırıyorsunuz.

Yeni oyunda sabit parçaların yanında kapanıp açılan parçalar da kullanabiliyorsunuz. Bunlar, denizden gemi geçen haritalarda işinize yarıyor. Tabii bunun inşası biraz daha zor.

### Bunu da buraya...

Bridge Construction Set (veya Pontifex serisi), en az Lemmings kadar yaratıcı ve orjinal bir fikir. Oyun bir şekilde sizi içine çekiyor ve saatlerce başına hapsediyor. Mimarlar için vazgeçilemez... Ne var ki 2D versiyonunun Bridge Construction Set'ten daha iyi olduğu da bir gerçek. Oyunu satın almak için [www.garagegames.com](http://www.garagegames.com) adresini kullanabilirsiniz. ☺



### Artılar

Yaratıcı fikir, tamamen gerçek fizik modellemesi, basit oynamış.

### Eksiler

3D grafiklerden oynamanın zorluğunu.

### Level Notu



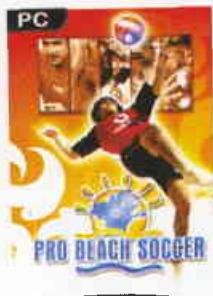
**İlk plaj futbolu oyunumuz...**

# PRO BEACH SOCCER

Kızgın kumlardan meşin yuvarlağa... Veya her neyse işte...

Bilgi için: [www.pamdev.com](http://www.pamdev.com) Yapım: Pam Development Dağıtım: Wanadoo Edition Multiplay: Var İngilizce gereksinimi: Hiç Minimum Sistem: PIII 650, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 1400 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)



## Artılar

Eğlence, kolay oynanış, estetik animasyonlar, fazla sayıda hareket, harika goller.

## Eksiler

Topun allama sorunları, az sayıda kamera.

## Level Notu

78



**I**nşanların ve deniz kabuklarının plaja farklı farklı amaçlarla gitmişlikleri vardır. Bunların arasında; denize girmek, boğulmak, kumdan kız yapmak, kızı isırmak ve top oynamayı açık mak gibi eylemler sayılabilir. İşte oyunumuz da tam bu noktada başlıyor: Pro Beach Soccer noktasında... (toparılayamadım ama olsun).

## Plaj futbolu mu?

Yurt dışında plaj futbolu oldukça seviliyor. Buna rağmen Pro Beach Soccer yapılan ilk plaj futbolu oyunu.

Friendly, Pro Beach Soccer Tour, Custom ve Arcade oyundaki modlarımız. Bu tip bir oyunda Arcade adında bir modun olması aslında ilginç. Ne de olsa Pro Beach Soccer zaten arcade, yani eğlence ağırlıklı bir oyun. Yine de oyunda gerçekçilik payı da yok değil, var. Arcade modundaki fark ise oyunun kuralsız oynanması. Yalnız şunu da belirtmekten hiç çekinmem: Oyun en zor derecede bile eğlencesinden ve kolaylığın dan hiçbir şey kaybetmiyor.

Dediğim gibi Pro Beach Soccer arcade bir oyun, ancak bu, devamlı gerçek dışı şeylerle karşı-

laşacağınız anlamına gelmiyor. Oyunu arcade yapan şeyler; çok kolay artistik hareketler yapabilmeniz, kolay gol olması ve topladığınız puanlarla adamlarınızın bir anda değişmesi (bu konuda birazdan bir basın açıklaması yapacağım). Bunların dışında oyun oldukça gerçekçi. Futbolcu animasyonları (kesinlikle çok iyi) ve fazla detaylı olmasına rağmen grafikler çok hoş.

Merak etmeyin, oyunun çok fazla negatif yanı yok. Pro Beach Soccer bekleneni fazlasıyla veriyor. Peki nedir bu bekleni? Eğlence. Her şey bir yana, oyun çok hızlı ve dinamik. Her an artistik bir harekete rastlayabiliyorsunuz ve yukarıda da belirttiğim gibi bu hareketleri yapmak sizi hiç yormuyor. Voleler, uçan kafalar, uzaktan goller ve daha birçok hareket...

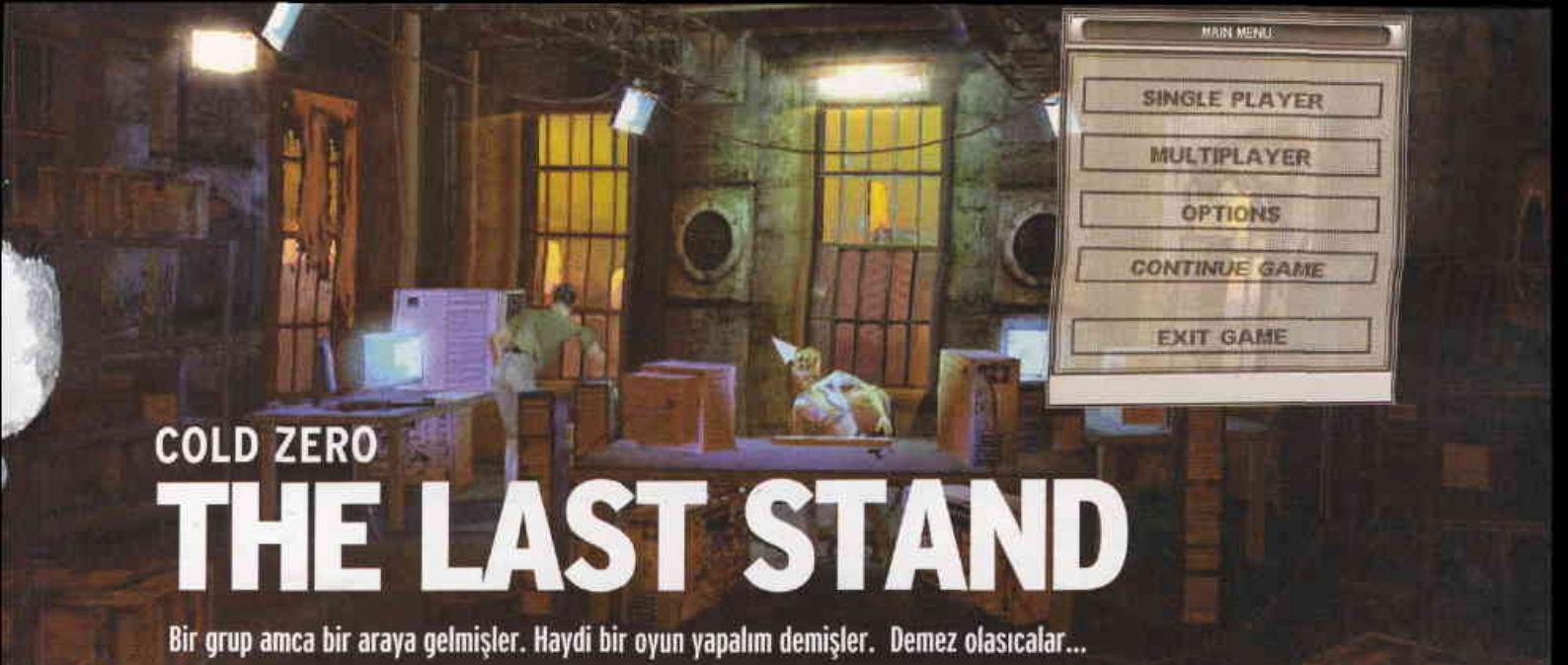
Geleyim basın açıklamasına... Oyunda yaptığınız her olumlu harekette ve attığınız her golde pu-

an toplayorsunuz. Ve her puan alığınızda ekranın yukarıındaki sarı derece biraz daha doluyor. Tamamen dolduğunda ise adamlarınız sahanın ortasında toplanıyor ve bir anda işil işil oluyorlar. Derece bitene kadar da neredeyse her pozisyonda, mesela şut çektığınızda kamera admanızı arkasından çekiyor ve topta bir ateş efekti oluşuyor. Bu durumda çektiğiniz şutlar da olduğundan daha hızlı gidiyor.

## Plaj futbolu elbet!

Pro Beach Soccer kesinlikle çok eğlenceli bir oyun. Her an her yerden pozisyon'a girebiliyor ve her an farklı bir hareket yapabiliyorsunuz. Eksi olarak, zaman zaman topun normalden fazla atlamasını sayabılırım. Bunun dışında grafikler de daha iyi olabilirdi, fakat animasyonlar bu açığı kapatıyor. Animasyonlar daha iyi olabilirdi, fakat oynanışındaki eğlence bu açığı kapa... ☺





# COLD ZERO

# THE LAST STAND

Bir grup amca bir araya gelmişler. Haydi bir oyun yapalım demışlar. Demez olasıcalar...

Bilgi için: [www.coldzero-game.com](http://www.coldzero-game.com) Yapım: Drago Entertainment Dağıtım: Jowood Tür: Aksiyon-Strateji Multiplayer: Var İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 650 MHZ işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM Önerilen Sistem: 1 GHZ işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM

[jesuskane@level.com.tr](mailto:jesuskane@level.com.tr)

**A**mcalar iyi hoş girişimler olaya. Klişe bir hikâye almışlar. Klişe karakterler yaratmışlar. Bir de karakter geliştirme sistemi yapmışlar ki sormayın. Sözde 3D olan oyuna izometrik bakalım demışlar. "Gerçek zamanlı oynar iken oyuncular kamerasa küfür bile edebilsin" demışlar. Onu bunu şunu da ekleyince bir tek isim bulmak kalmış. Belki de yapımcıların oyundaki tek başarısı da bu. Oyunumuzun adı Cold Zero...

## Hem Cold hem Zero

Oyunumuz donuk mu donuk. Oyunun herhangi bir karesinde bir canlılık görmek mümkün değil. İlk başta başarısız senaryomuzun başarısız giriş bölümünde "eh belki" diyoruz. Keskin nişancı amca üslerinin emrine uymayıp kötü adama ateş eder ancak rehineyi şişler. O rehineyi şişleyin-

ce keskin nişancı amca hapsi boylar. Hapisten çıkışınca elinin ekmek tutması için size gelir. Ama siz oyunu oynamazsınız, o da aç bilaç ortada kalır. Oyunu oynamaya başladığımız noktaya kadar idare edebiliyor her şey. Ancak tam bu noktada başlığın yarısı neden Cold (soğuk) anlıyorsunuz. Giriş videosu dışında video yok maalesef. Bütün ara sahneler oyun içi grafik motoru ile hazırlanmış. Oyun içi grafik motoru da Zero'yu (sıfır) temsil ettiğinden atmosfer namına pek bir şey yok.

## Süper oyun yaptık sanıyorlar, uyandırmayıñ

Yeni bir göreve başlamadan önce kasabada dolanabileğiniz var. Kasabada işinize yarayacak dükkanlar var. Bara gidip iki tek atabiliyor ya da rehine dükkanına gidiip envanterinizde gerek-

siz yer tutan her şeyi satabiliyorsunuz. Ancak haritanız sizi gayet iyi yönlendirse bile kasabada dolanmak gayet can sıkıcı ve gereksiz. Gerçi oyuna ilk girdiğinizde arabirimini denemek için uygun olabilir.

Oyunu oynadıkça özelliklerimiz gelişiyor ve level atlıyoruz. Oyun bu kadar kötü olmasına rağmen oldukça dallı budaklı bir yetenek ağaçına sahip. Hoş bulanız bizi ilgilendirmiyor zaten. Yani atış menzilimin ve taşıyabildiğim ağırlığın artması dışında bir yararını görmedim ben bu sistemin. Amcaya "sneak" diyorum, sessizce yürüsun falan diye, o çöküyor. Bir yere gitmesi için tıklıyorum, "Yürüyemem fazla yüküm var" deyip koşmaya başlıyor. Ben de gülerken ağlıyorum.

Yapımcılar bir de Commandos gibi "düşmanın görüş alamı şeysi" koymuş, koymaz olsalar mı keşke, neye.

## Yer bitti beee...

Sesler eh, grafikler geçtiğimiz asırdan kalma. Oynamabilirlik Cold, Atmosfer ise Zero. Yer kalmadı diyeye başlık attım. Yanlış anlamayan yer olsa daha da kötüleyeceğim oyunu. Son zamanlarda yaşadığım en kötü oyun deneyimlerimden biri. Uzak durun... ☺



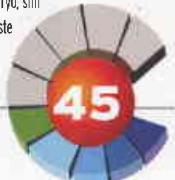
## Artılar

İsminin cuk oturması ve yetenek ağaçları artı olarak sayılabilir. 100 farklı silah da var...

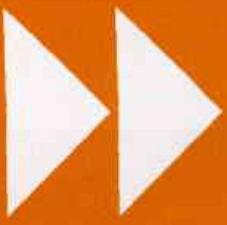
## Eksiler

Grafikler, kişi senaryo, sıfır atmosfer diye bir liste yapabiliriz.

## Level Notu



45



-Pembe panjurlu bir Kısa Kısa'ız olacak Nalan, bahçede Kısa Kısa çocuklar, kusa kusa oynayacak -Kısa kes Ferit! "Mutluluğun Resmi" filminden bir çalıntı (1960)

# kısa kısa

Efrat Akyıldız | Efrat@Level.com.tr

## Premier Manager 2003

Yapım: Runecraft  
Dağıtım: Infogrames  
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Dan! Dun! (Ekrana çarpayılm!) Menajerlik oyunlarında son nokta! Fijit! (Ekrandan kaybolayım!) Premier Manager 2003 işte... Okuyun veya

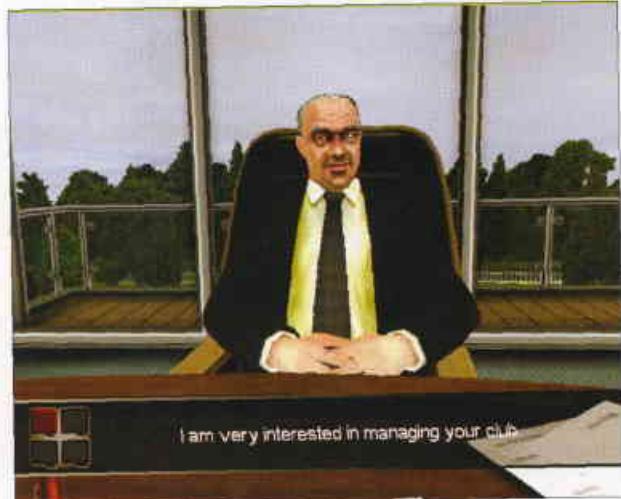
uyuyun, ne bileyim... (dengesizliğimden asla taviz vermem)

Premier Manager 2003 bir menajerlik oyunu sevgili

okurcu... Bu oyunda yapacaklarınız ise şunlar şunlar: Metinleri okumak (mir mir mir), taktik vermek (3-5-2, 1-2-3, 0-0-10), mouse'la ekranın sağındaki çubuğu aşağıya çekmek (fijit, fiyjt) ve de başkanla konuşmak (mir mir ve de mir). Peki bu konuşmalar nasıl yapılıyor? İçeriğine? Kaç kaşık şeker koyacağım? Kaç dakika pişireceğim? Bakınız!

Başkan size "Neden toplantılar katılmadın, neden onları es geçtin, neden kafama tık'ladın, burası Dingó'nun ahırı mı?" diye sorular soruyor ve siz de "Bana kimse karışamaz! Yaparımcı ederim!" diye cevaplıyorsunuz. Başkan bu fevri tutu-

munuz karşısında sınırleniyor, sizi tutup ısıtıyor, takımından atıyor ve arkanızdan "vay menenjit!" diyor. Daha sonra da "Taş yok mu taş!" seçeneğini seçip...



## FIM Speedway Grand Prix

Yapım: Big City Games  
Dağıtım: Big City Games  
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 500 MB HDD



Pek okurcu okur: FIM Speedway Grand Prix diye bir oyun bulduk ve belki inanmayacaksınız ama, bu oyunu yazacağım, inceleyeceğim, sonra da frizbi oynamayaçağım (işbu ki frizbi iki kişisinin birbirlerine dairesel bir tanımlanamayan uçan objeyi fırlatmasıyla oynanır. Tarafından biri 10 sayısına ulaşlığı zaman yenik taraf saldırıyla geçer ve karşısındaki burnunu isırır. İşte biz bu işlemeye meteorolojide Frizomaniyak diyoruz).

Gelelim bu oyunun incelemesine... FIM Speedway

Grand Prix de Premier Manager 2003 gibi bir motosiklet oyunu (dengesizlik de

neymiş!). Şaşkıncı olarak bu oyunda da birkaç mod bulunuyor. Mesela Championship

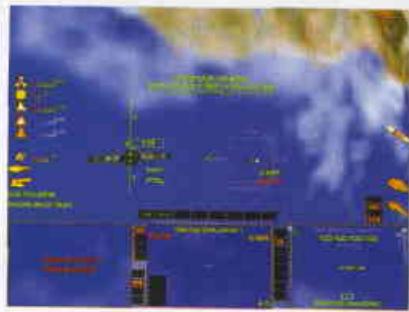


Season, mesela Time Race, mesela karnıyarık... Bunun dışında oyunda 10 ayrı yol var. Mesela birinci yol, mesela ikinci yol, mesel... Hı, daldım... Neyse...

Fakat bu oyunda da bir sorun var! Motosikletiniz tutarsız davranışlar sergiliyor! Sanki kontrol ettiğiniz şey bir motosiklet değil (sayıyla değil), bir firkateyn! (Roma rakamıyla firkateyn). Dolayısıyla, sonuç itibariyle, ve, ve ya, ki, ile, değişik bağlaçlar, FIM Speedway Grand Prix şıkkı ve kıskanç oyunun teknisi. Peh...

# Battlecruiser Millenium Gold

Battlecruiser'ı hatırlayanlar mouse'larını isırsın! Tamam, sen koca kafalı olan, sen yamuk kafalı olan ve de sen normal olan! Şimdi de Battlecruiser'ı sevenler uysun! Tamam! Sen, sen bir de sen! Hah! Şimdi yazımı yazıyorum: Mir mir mir, mir mir... Hi??? Yazı



sırásında uyumak ha?!?!? Bingo'nun ahırı mı burası be!!! Dur bakayım sen, şimdi geliyor! Dur! Pugh!!! (denge...)

Biliyorum, çok şaşırtıcı ama, Battlecruiser Millenium Gold, Battlecruiser Millenium'un eklenisi. Dolayısıyla bu oyunda bir uzay gemisini kontrol etmek



Yapım: 3000 A.D.  
Dağıtım: 3000 A.D.  
Minimum Sistem: 350 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



suretiyle karşınızda gemileri vurmaya, yıkisma, patlatma-ya, kanlarını akıtma-ya (durun siz savaşmazsınız, kardeşiniz veya savaşın, banane...) çalışıyorsunuz. Burada ilk ayla gelen soru ise şu: Gemiden kan akar mı? İşte sorun da burada ortaya çıkarıyor sevgili Level... Hi? Sevgili Level mi? Mektup yazıyorum... Sevgili Level: Bu saatları sana yazarken ne kadar uykum var bilemezsin. Aynı zamanda bu oyunun grafiklerinin ne kadar menemen olduğunu da bilemezsin. Sen de hiçbir şey bilmiyorsun... Ne bu bel! Ama sana şiir yazdım, tut. Level çıkışınca neşe doluyor insan... Sen bir amca, sen bir kuzen, her şey olsun artık bana...

## Heath

Diablo'yu hatırlayanlar bu yazıyı okusun, hatırlamayanlar ise bunaktır. Hah! İyi oldu bu! Paragraf açıymış: Ytong!

Heath, Diablo benzeri, sosyal, sorun-



suz, hobileri arasında oyun olmak olan bir oyun. Arkadaşları dışında top oynayıp açırken, Heath derslerine çalışır ve de... Bu da olmadı. Yeni paragraf açıymış: Dongi!

Heath için Diablo tadında, fakat daha az pişirilmiş bir oyun diyebilirim. Oyundaki sorunlar arasında; grafiklerin olmaması, mouse'un normalden çok daha hızlı, saniyede 400 km/patates hızında hareket etmesi, karakter animasyonlarının fit, fiti, fit ve fit olması... Bunların dışında ise Heath klişe, sıkıcı ve de asosyal bir oyun. Fakat bu tutarsız eylemlerim sizi oyunu almakta vazgeçirmesin. Oyunu alın, sonra da CD'yle tek pota su topu oynayın. Bunun

Yapım: GMX Media  
Dağıtım: GMX Media  
Minimum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



içinse bir adet tek'e, bir adet suya ve bir adet de topa ihtiyacınız var. Fakat bu paragraf da olmadı! En iyisi yeni paragraf açı... Neyse!

## Antz Racing



Karıncalar kendi aralarında ikiye falan ayrılmaz. Karınca karıncadır ve sıyahıdır. Kahverengi karıncalar ise isırgan oturur, ısırlırlar, makas alırlar falan! Gereksiz sa-mimiyet falan! Hiç gerek yok fal...

İşte şu sularda saçmamakta olduğum oyunda da karıncaların sosyal ya-

şamları (?), ne taşıdıkları, neden koloniler halinde dolaştıkları, neden insanlarla hiç konuşmadıkları (???) ve arkadaş ilişkileri (!!!) ele alınmış. Bu baş yapitta aslında karıncaların karınca değil, birer Mika Hakkinen veya Michael Schumacher oldukları da anlatılmaya çalışılmış. Peki ya



Yapım: Vivendi Universal  
Dağıtım: Vivendi Universal  
Minimum Sistem: PII 400, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



sonuç? Sonuç şu ki sevgili dergi tutacıkları, daha oyunun başından, genç bir karınca kask takmaya çalışırken kaskın altında kalıyor ve hayatı kaybediyor. Bu ne sorumsuzluk!!! (Yok! Kızmadım!!!)

Tamam işe bir de iyi yanından baka-lım. Serhat'çım şuradan şu yanı uzatır misin? Hah... İşte şu elimde tutmuş olduğum iyi yan... Hi? Bu ne ya! Ice-Tea istemedim ki ben!

İyi yan ise, iyi yan ise... şey, yok. Evet bulamadım. Fakat pişman değilim. Yine olsa yine bulmam! Yaparım ede-rim!!!

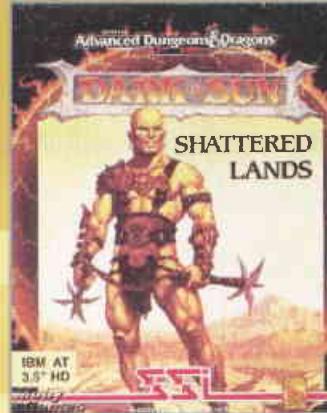
Büyü yapmadan önce bir kez daha düşünün

# Darksun: Shattered Lands Volume 1

Ali Gündör, gali@level.com.tr

TSR'in basımını çoktan durdurduğu, eski, fakat kendine has bir diyardır Darksun. Adını duyduysanız, büyük olasılıkla bunu eski den bu diyardan yazılırlar okurlarını büyüleyen Muhammet 'Ninerde' Dabiri'ye borçlusunuz. Kiminiz ilk defa burada öğreniyor, kiminiz de benim gibi bir bilgisayar oyunu aracılığı ile tanışınız bu diyar ile. Yerim çok kısıtlı olduğu için sadece oyundan bahsetmek durumundayım fakat gelecek aylarda başlayacak olan Cüce Craddamerin'in CRPG rehberi ile (adı değişebilir) siz de bu değişik lezzeti keşfedeceksiniz. Hatta ufkunuz açılacak, hatta varoluşun farklı bir boyutunun ve seviyesinin farkına varacaksınız. Hatta rrnn rrn ara gazı. Ola ki Allah tad alma tomurcularınıza zevl vermeye! (fen derslerimizi hatırlayalım: Evet dil üzerinde bulunan tad alma tomurcuları...)

Eski oyunları hafızamıza kazyan temel unsur nedir dostlar? Tabii ki öncelikle grafikler. Şimdi hemen içeriği savunmaya başlayın, çünkü insanda bir şeylere karşı merakın temel başlama sebebi dış görünüştür. Darksun'un da kendi zamanına göre kaliteli grafikleri var, eh yılların SSI tecrübe. Belki kullanılan renk ve ayrıntı az ama etrafta gördüğünüz hemen hemen her şeyin ne olduğunu ilk görüşte anlayıp uygun tepki verebiliyorsunuz. Ayrica pek çok yerde böyle basit grafikler ile nasıl böyle sizi içine çekebilen bir atmosfer yaratıldığı şaşırtıyor. Doğrusu bunca yıl aradan sonra oturup kendimi kaptırdım ve gözlerim yorulmadı bile. Ama oyuna taze başladığında kolayca ilerlerken ilerde bazı görevlerde takıldığımı inkar edemem. Fakat arada bir kafa dinlendirince çözülemeyecek bir bulmaca yok, ancak bazı gizli ha-



zineleri ve olayları bulmanız birkaç oyun alabilir.

Bilgisayar için yapılmış bir fantastik rol yapma oyunu olarak Darksun'da sizi uzun zaman tatmin edecek kadar çok görev, kendine has ve oyun dünyasına özgü egzotik hazineler, eşyalar ve gidilebilecek farklı çözüm yolları var. Yani tam anlamlı ideal bir bilgisayar FRP'si. Dört kişilik gruba kumanda etmek gayet kolay ve zaten arabirim varlığını hissettirmiyor bile. Bazı oyuncuların canını karakterlerin seviye limitinin dokuz olması sıkabilir, ama bana güvenin, oyunun ilerleyen bölümlerinde sahip olduğunuz gücün tadını çıkartabiliyorsunuz. Zorluk ayarı ile Darksun her seviye oyuncuya hitap

## Fantastik Gurmeden Tavsiyeler!

### Darksun için:

Prism Pentad: Troy Denning'den diyalin bütün atmosferini size yaşatan, kapaklarını Brom'un hazırladığı klasik bir kitap serisi. Bu seriyi okuduktan sonra büyük olasılıkla diyarada geçen maceralara atılmak isteyeceksiniz. Geçer bilgisayarda gerek masaüstüne... Müzikler: Oyunun kendi müzikleri ve ses efektleri tek zayıf yanı, daha yumuşak ve akıcı bir oyun keyfi için bunları kapayın ve arka planda Rise of Nations'ın müziklerini çalın. İnanın tam bir çöl atmosferi yaşayacaksınız. Ayrıca Diablo 2'nin de özellikle çöl müzikleri çok iyi sonuç veriyor.

### Dune için:

Çok basit, filmini izleyin, film özel çizgi romanını okuyun (hazine değerindedir kimse de ödünç vermez), roman serilerini okuyun. Esas seri çok iyidir, devam serileri ortalamadır fakat önemli tavsiyem şudur ki, orijinalini okuyun. Özellikle esas serinin çevirisi oldukça kötü.

ediyor. Yegane sorun, bu türde alışık olan oyuncuların bile eski bir oyun sistemi olan AD&D ile ilgili problemler yaşayabilecek olması. Dediğim gibi CRPG rehberinde bunlardan bahsedeceğim. SSI RPG'si bağımlılarını şimdilik baş başa bırakıyorum. ☺



Vücutunuzdaki suyun en değerli şey olduğu dünya

# Dune 2: The Battle for Arrakis

**D**une evreni kolay kolay unutulamaz. Para kaynağıza canım hasatçılarını yutan yüzlerce metreklik kum solucanları, kanat çırparak uçan Atreides ailesi uçakları Ornitopter'ler, acımasız Harkonnen'ler, düzenbaz Ordoslar. Klasik üçleme iyi, kötü ve çirkin işte ve onların bir çöl gezegeni için çarpışması. İyi de neden böyle bir çöl için savaşıyorlar? Bharat, gaz olarak solunduğunda kişiye uzayı ve zamanı büüküp gerçekliği değiştirebilecek zihinsel güçleri kazandıran bir madde. Ve koca evrende sadece bu gezegende, çöldeki o dev solucanlar tarafından salgınıyor. Bharatı kontrol eden evreni kontrol eder. Bir imparatorluk var ama bu imparatorluğun en güçlü üç ailesi arasında sürüyor bu savaş ve kötlere gizlice imparator, iyilere gezegenin yerli halkı freemen (özgür adamlar) ve nötrlere de kaçakçılardır yardım ediyor.

Kendinden sonra neredeyse hiç değişmeyen bu oyuncunun getirdiği ünite ve binaların dengesi idi. Önünde ne varsa yanık sonic tank, düşmanı sizden yana çeviren sınır gazları, gatling'li ve zırhlı Harkonnen piyadeleri, her tarafından si-



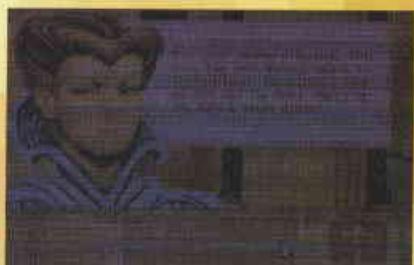
lah fışkıran dev Harkonnen Devastator tankı ve yasak nükleer teknolojiyi kullanan Death Hand füzesi. Oyunun genelinde taraflar arası bir denge varsa o da son bölümde bu füzeyi kullanan Harkonnen'lerin lehine bozuluyordu, haliyle Atreides oynayanların da sınırları bu bölümde bozuluyordu.

Ana stratejik haritada görev secebiliyor ve filmden etkilenmiş güzel görev öncesi briefingleri alıyordu ki Westwood bu formülü Command& Conquer serilerinde de bozmadı. Hatta C&C'de mükemmel video görüntüleri ile o zamanlar şaşkınlığa uğrattı. Görevlerde aslında her ne kadar ünitelerin kullanımlarında takтик çeşitlilik olsa da ana stratejimiz gayet basitti. Kaynak toplayıp sağlam bir üs kuruyor, az bir kuvvet ile koruyup düşmanımızın ypratma stratejisine dayanıyordu. Yeterli kaynak birikip de çöl düşmanınızın başta bizim için fazla olan gücünü kırdığında toþekün bir saldırısı ile üssünü yerle bir ediyorduk. Üs savunmalarını uzun menzilli havan topları ve füze baryalarıyla ile indirip içerisindeki piyadeleri tanklar ile eziyorduk. Zaten bu oyun ile



ilgili anılarının çoğu görev sonunda tükenmiş bir şekilde son düşman piyadesini harvester'ım ile kovalayıp ezmek üzerindedir. Ucu ucuna biten görevler bir başka zevklidir doğrusu.

Oynadığınızda eski keyfini verebilen bir oyun fakat birden fazla ünite seçmemek ve eski usul fare kullanımı yeni nesil stratejilerde tembelleşenlere biraz fala zahmetli gelebilir. Ne diyelim ki daha, bir bilimkurgu-gerçek zamanlı strateji klasiği. ☺



## BİLGİNİZE

### Pek hatırlanmayan bir ilk oyun, Dune

Neden hep Dune 2 denir? Nasıl bir hayvandır bu oyunun birincisi hiç merak ettiniz mi? İlk Dune bir strateji değil de strateji öğeleri de içeren bir macera oyunuydu. Olaylar romandakine 'benzer' şekilde gelişiyordu fakat biz Paul Atreides olarak fremen'i işe alıyoð, bharat çıkartıyoð, ornitopter kullanıp çölde dolaşıyorduk. Oyun güzel grafiklerine rağmen tekdüzeligi yüzünden bir süre sonra sıkıcı hale geliyordu. Bazı görevlerin çözümünü görmek oyunun bakış açısı içerisinde sorun olabiliyordu. Ve bu nedenle Dune pek de hatırlanmayan ortalama bir oyun olarak kaldı. Ama Westwood esas yapmak istediği oyuna bir nevi ön çalışma yapmış oldu, bazı şeyleri dedi. Güzel buludlarını Dune 2'ye kattı ve sonuç gerçek zamanlı unutulmaz bir ilk! Bir strateji oldu. İşte Dune bu yüzden önemlidir ve sıkıcı olabilse de arada vakit geçirmek için oynayabilirsiniz.

# AYAĞINIZI YERDEN KESİN!

## BÖLÜM 2

### Şimdi sıra bulutlara kafa atmaya geldi!

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

Geçen ay İkinci Dünya Savaşı konulu uçuş simülasyonlarında karşınıza sıkça çıkabilecek havacılık terimlerini vererek konuya giriş yapmıştık. Bu ay ise uçak nasıl uçurulur, nasıl indirilir gibi başlıklarla muhabbet devam edeceğiz. Öncelikle şunu söyleyeyim, burada okuyacaklarınız ille de her oyun için geçerli olmamayı, sonuçta her programcının farklı bir yoğurt yiyeşi vardır. Ama bazı temel kurallar vardır ki onlar pek değişmez, işte biz de konuya o noktadan yaklaşacağız.

Burada hatırlatmak istedigim bir hısus daha var, yazarken ucuz bile

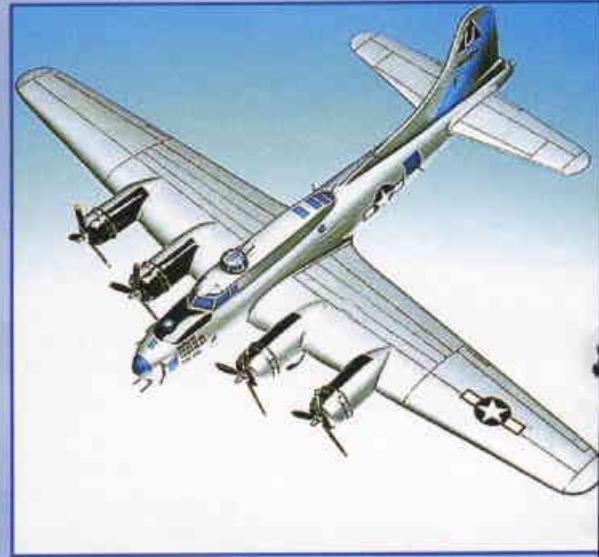
#### Menüde ne var?

Yeni bir uçuş simülasyonu alıp bilgisayarınıza kurduğunuz zaman ilk yapmanız gereken şey öncelikle oyunu sisteminize göre ayarlamaktır. Gerçekte pek az insan yeni bir simülasyonu hiç takılmadan çalıştırabilecek kadar güçlü bir sisteme sahiptir, biz geri kalanlar ise elde olanla yetinmek ve grafikleri kısmak zorundayız. Ancak iş bununla bitmiyor, ikinci adımda "Options" seçeneği altında bulunan "Controls" şıkkından joystick vb ayarınızı yapmalısınız. Hazır budayken klavyede hangi tuş ne işe atanmış bakmayı da ihmal etmeyin. Tuş bolluğu gözünüzü korkutmasın, çoğu kombinasyon uçuş boyunca pek az kullanılır ve bunlara alışmak sanıldığı kadar da zor değildir.

Gelelim diğer menü seçeneklerine, bu tür oyunlarda genellikle birkaç uçuş seçeneği olur. "Instant Action" çoğunlukla sizi brifingle falan boşşturmadan bol düşmanlı bir it dalaşının ortasına atar, oldukça da keyiflidir. "Single Mission" seçeneği ise kendi belirleyeceğiniz şartlar altında tek görev uçmanıza imkan verir ki, burada genellikle harita ya hiç düşman koymadan "Free Flight" tarzı alıştırma uçuşları yapabilirsiniz. "Tutorial" bölümü her oyunda bulunmaz, varsa kesinlikle oynanın derim çünkü bunlar eğitim görevleridir. "Campaign" ise bir dizi görevden oluşan seferberlik senaryolarıdır ki, oyunun esasını bunlar teşkil eder.

#### İnce ayar

Şimdi gelin sizinle bir "Single Mission" uçağım. Öncelikle varsa "Free Flight" şıkkını seçin, "Starting Position" yani başlangıç noktası olarak "On The Ground" yani pistte başlamayı seçin. Hava açık, uçuş saatı de gündüz vakti olsun. Pist seçimi çok önemli sayılmaz, her-



hangi bir hava üssü uyar. Uçak olarak ise tek motorlu bir avcı uçağı seçin, mesela Luftwaffe'den BF-109'u kendimize konu mankeni yapalım. "Wingman", yani kanat adamı almayın, şimdilik ihtiyacınız olmayacak. Bu noktada sizden uçak için "Armament", yani cepheye yükü seçmeniz istenebilir. Bomba ya da atılabilir yakıt tankı gibi ağırlık edecek şeylerleri almayın, gövde ve kanat depolarını doldurun yeterlidir.

Genellikle bir sonraki durak briefing haritasıdır. Bu haritada uçuş planı, hedefler, dost ve düşman kuvvetler gibi unsurlar görülebilir, ancak tabii her za-



olsa bir analog kontrol edinmiş olduğunuzu farzedeceğim. Gerçekten bu oyunların tadını çıkarmak istiyorsanız sadece klavye ile uçmaya çalışmaktan kaçınmalısınız, yoksa çok çabuk bunalırsınız. Belki dikey dümen kontrolü klavyeden rahatça yapılabılır, ancak işin geri kalanı için en ucuzundan bile olsa analog joystick lazımdır. Tabii kafayı kırıp Force Feedback destekli bir şeyler edinirseniz tadından yemez ama bunun için ille de bütçenizi kasmayın.

man için bu bilgi "yaklaşık" bir bilgidir. Ama şimdî siz serbest uçuş yapacağınızdan haritada pek fazla bir unsur olmayacaktır. Yine de haritayı bir inceleyin, özellikle uçuş bölgesinde bulunan dağ, kasaba, nehir, demiryolu vs unsurlara mim koyun. Her ne kadar uçuşta haritaya bakma imkanınız olacaksa da, yerden kesilirken etrafı bilmek lazımdır. Unutmayın ki sene 1942 ve çoğunlukla "görerek uçmak" zorundayız. Eh, artık hazırlıksız piste gidelim ve yükleme ekranının keyfini beklerken bir kahve içelim!

### Üç fincan kahve sonra...

Yavaş yükseliyor değil mi? Bence 256 MB RAM kesinlikle yeterli değil, ama şimdîlik dikkatimizi Gustav'a, yani BF-109 Model G'ye verelim istersemiz. Motorunu durmuş olarak pistin başında duruyorsunuz, doğru mu? Acele etmeyin,

önce kamera tuşlarını kullanıp etrafa bakın, uçağınız dışarıdan bir inceleyin.

Şimdi yapacağımız işlemlerin tümüne "kalkış" (Take Off) denir. Çok basit gibi görünse de en berbat kazalar kalkış ve iniş (Landing) esnasında olurlar, bu yüzden en tecrübeli pilotlar bile bundan tırsar. Bu iki aşama yere en yakın olduğunuz sahhalardır, hızınız da düşüktür, bu yüzden bir şeyler yanlış giderse ayvayı yediniz demektir. İşte bu sebeple aceleye getirmemek, düzgün yapmak gereklidir.

Şu noktada oynadığınız oyuncunun hangi iş için hangi tuşu kullandığını bildiğinizi varsayıyorum, bu yüzden şu tuşa basın falań demeyeceğim. Zaten bunlar oyundan oyuna değişir. Pekala, eğer pistin başında iseniz sorun yok, ama hangardan ya da park alanından başlı-

yorsanız pistin başına dek gitmeniz gereklidir. Buna havacılıkta "taxi" denir, ben bunu da işe katarak anlatacağım.

Şu noktada motor çalıştırılmak için gereken karmaşık prosedürden uzak kalmayı seçin, onun yerine otomatik çalışma seçeneğini kullanın. Önce varsa kumandanızdaki gaz kolunun kapalı durumda olduğundan emin olun. Ardından frenleri devreye sokun ve sonra da motoru çalıştırın. Şimdi pistin başına gitmeniz gerekiyor, frenleri salın ve hafifçe gaz verin, kolu aniden açmaktan ya da benzeri aşırı hareketlerden kaçının! Hiçbir araç macera filmlerinde gördüğünüz biçimde kullanılmaz, her zaman için yumuşak ve kontrollü hareket etmeniz gereklidir.

Uçağınız kuyruk iniş takımına sahip olduğundan önungü görmeniz zor olacaktır, burada dış kameraya geçebilir, ya da aracın burnunu sağa sola çevirecek kokpit içinden yönünü tespit edebilirsiniz. Yerdeyken aracı döndürmek için dikey dümeni kullanmanız gerektiğini unutmayın, gaza fazla abanmadan hafif manevralarla pistin başına kadar gelin. Pistin başında burnunuza pistin doğrultusuna verin ve gazı kesip durun. Şimdi sıra kalkışta...

### Alo kule? Ben kaçar!

Özellikle sivil havacılık oyuntarında kalkış öncesi safha insanı hayatından bezdirecek denli çok telsiz trafiğine sahne olur. Hava durum, pistin etrafındaki trafik şudur budur derken insanın genesi





ağır. Tabii bunlar lüzumsuz bilgiler değil, her şeyden önce kalkışta rüzgarın yönünü bilmek elzemdir, ters bir rüzgar sizi yere rahatlıkla yapıştırabilir.

Ancak bizim durumumuzda pek fazla konuşma olmayacağı, rüzgarın yönünü ve hızını öğrenmenin en kolay yolu ise varsa pistin yakınındaki "ruzgar çorabına" bir göz atmak, ama zaten biz havayı sakin olacak biçimde ayarlamıştık. Şimdi eğer piste düzgün yerleştiyseniz sıra kalkışa geldi. Burundan ve kuyrukta tekerli uçaklarda kalkış işlemi farklılık gösterir. Şimdi altımızda Gustav var ve üçüncü teker kuyruğumuzda bulunuyor, bu yüzden Lightning gibi üçüncü tekeri burunda bulunan bir uçakla kalkarken belli şeyleri farklı yapmanız gerekecek.

Öncelikle piste paralel olduğunuzu eminseniz kuyruk tekerini kilitleyerek işe başlayın, böylece sapma olmayacağı. Sonra ki adım ise flapları açmak. Flaplar farklı miktarlarda açılabilirler, ancak bu her oyunda bulunmaz. Eğer yeterli uzunlukta bir pistten, fazla yükü olmadan ve iyi bir havada kalkiyorsak flapları yarı açmak yetecektir, daha fazla lüzumsuz direnç ve sürükleme etkisi yaratır. Flapları açtıktan sonra pervane pale açısını tamamen düz konuma getirin, böylece kalkışta azami pervane süratini alabilirsiniz. Bundan sonra frenleriniz açıkken gazı yavaşça bir çeyrek açın. Uçak ileri doğru sürüklene eğilimine girince frenleri salın. Bundan sonra gazı yavaşça açmaya devam edin. Bir yandan gözünüz sürat

göstergesinde olmalıdır. Gaz kontrolü alışkanlığı kazanılır, bu yüzden ilk seferde olmasa pes etmeyin.

Gustav pistte hızla koşmaya başladığında kumanda kolunu nazikçe ileri doğru itin, bunu burnunuz düzeliş pisti rahatça görecek hale gelene dek yapın, böylece kuyruğunu yerden kaldırılmış olacaksınız. Burundan tekerli bir uçakta ise tam tersini yapmak, kolu geri çekerek önce burnu tekerini yerden kesmek gerekir. Neyse, kuyruk tekeri yerden kesilince hızınız daha da artacak, Gustav iki tekeri üzerinde pistte ilerlemeye devam edecektir.

Bu noktada uçağınızın yerden kesilme süratını biliyor olmanız lazım, çünkü bu sürat aşmadan levyeyi çekerseniz işler sarpa sarabilir. Bu sürat her uçakta ve değişen koşullara göre farklıdır. Yanlış hatırlıyor olabilirim tabii, ama çoğu eski pirpir 200 km/h civarın bir süratte rahatça yerden kalkabilen. Zaten sürat kalkış hızına yaklaşık olarak uçağın yerden kesilmeye başladığını hissedebilirsiniz. Bu noktada levyeyi hafifçe geri çekin ve burnunuzu ufku biraz üstüne doğrultun. Anı hareketlerden kaçının, çünkü en kritik safhadasınız. Bu noktada levyeyi geride tutarak tırmanmaya devam edin. İlk fırsattha iniş takımlarını çekin, hızınız 300 km/h civarını geçince de flapları kapalı konuma getirin.

Tabii tüm bunları yaparken hatırla-

manız gereken küçük bir detay var. Gustav asimetrik kapanan iniş takımları yüzünden kalkışta saçmalamaya müsait bir uçaktı. Bu yüzden çoğu acemi pilot daha ilk uçuşunda parçalanmıştı. Zaten hemen her uçağın, otomobilin, motosikletin "huyu" kendine hastır. İşte bu yüzden insanlar simülatörleri icat etmek zorunda kaldılar!

### **Yol açık kaptan!**

Artık yukarıdınız. Peki iş bitti mi? Tabii ki hayır! Şimdi biraz irtifa kazanın ve Gustav için iyi bir irtifa olan 10,000 feet civarına tırmanın. Yükseldikçe motor sesine ve ısısına kulak vermeyi unutmayın. Geçen ay ne demişti? irtifa değişikçe hava-yakıt karışımını uygun biçimde ayarlamak zorundasınız! Yukselirken burnunuzu çok dik-

meyin, tatlı bir eğimle kontrollü biçimde tırmanın, gazi da köklemeyin ki motoru yakmayısunız!

Şimdi yukarıda olduğunuzu göre kontrollerle biraz oynayın ve uçağın hangi eksende nasıl hareket ettiğine alışın. Unutmayın, bu bir simülasyon, bu yüzden gerçekçi davranış malı, sert ve kontrollsüz hareketlerden kaçınmalınız. Çok oyuncu uçağı "shoot-em-up" oynar gibi kullanmaya çalıştığın havada tutamaz, sonra da çabucak soğular. Oysa gerçek dünyada (ya da gerçek bir simülasyonda) başarının sırrı yumuşak, kontrollü hareket etmektir. Siz aracınızın sınırlarını bilip dikkatli davranışlarınız, sürat ve manevra kabiliyeti kendiliğinden kazanılacaktır. Ama tabii bu konuya daha sonra degegneceğim, uzun hikaye çünkü.

Havada dönmek için sadece dikey dümeni kullanmak yetmez, bu sadece sınırlı bir dönüş safları. Doğru dönenbilme için uçağı motosiklet kullanır gibi, yatırarak uçurmak gereklidir. Sağda ya da sola keskin dönüşler için önce levyeyi yana çekerek uçağı egin, sonra da levyeyi geri çekerek burnu kaldırın. Yatık olduğunuzdan uçak tırmanmaya kalkışında dönmuş olacaksınız. Güvenli bir yükseklikte uçağın hareket tarzına alışana kadar egzersiz yapın. Gözünüzü ara-

da yapay ufuk göstergesine kaydırın, böylece uçağın hareketlerini daha iyi anlayabilirsiniz.

Şimdi, ekranada bir sürü gösterge var ve tabii bir sürü sayı. Bu sayılar kokpitteki göstergelerin ekrana yansımış halidir aslında, çünkü iki boyutlu bir ekranada her şeyi aynı anda görmek pek mümkün değildir. Burada önemli olanlar sırasıyla feet ya da metre cinsinden gösterilen irtifa, üç basamaklı bir sayı olarak gösterilen yön ve km/h ya da mp/h cinsinden gösterilen sürattir. irtifa ve süratın önemini herhalde anlatmama gerek yoktur? Ancak yön göstergesi alıkh olmayanlar için izahat gerektirir. Bu üç haneli numara en az "000" ve en fazla "359" olur, yani aslında baktığınız şey toplamı 360 derece olan bir dairedir. Bu dairede "000" sayısı kuzeyi, "180" ise güneyi işaret eder. Yani eğer kule iniş pistini karşılamak için "090" a dönmeliyorsa, pist doğuda demektir. Eğer size bu söylendiğinde kadranda "000" sayısını okuyorsanız kuzeye gitmeyiniz, o halde ne yapacaksınız? Sancak, yani sağ kanadınızın olduğu yöne doğru doksan derecelik bir dönüş yapacaksınız. İşte yukarıda yol bulmak basit olarak böyledir. Tabii aslında rota

çizmek çok karmaşık bir işlemidir ama çoğu oyun size fazla angarya bindirmez. Düşman araçlarının yeri bildirilirken ise sadece size göre yönleri değil, aynı zamanda irtifaları ve ne yöne ilerledikleri de bildirilir, bunu da söyleyelim.

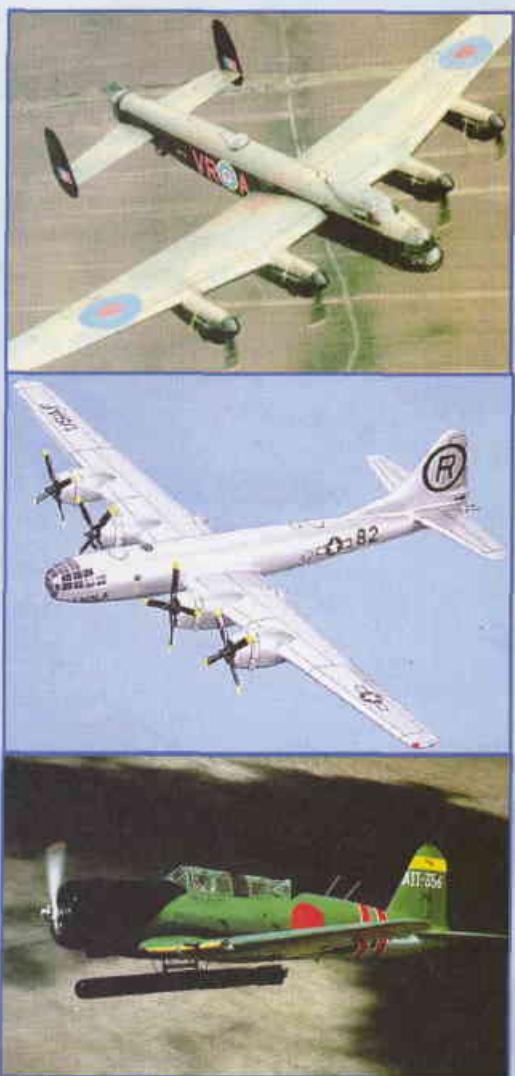
### Pisti nereye koyduk yahu?

Yukarıda bir müddet dolandığınızı ve toprağa yapışmadan kumandalara alışığınızı umuyorum. Ama küçük bir detay daha var halletmemiz gereken, o da üzerinize zimmetli olan ordunun malını tek parça halinde geri getirmek. Haritadan bakarak ya da kuleden yönlendirme alarak kendinizi havalandanına döndürün ve irtifanızı uygun biçimde düşünün. Tabii bu durum indiginiz pist'e göre değişir, ama diyelim ki siz deniz seviyesinde, etrafında dağ olmayan, ovalık bir alandasınız. Bu durumda ilk ayakta yaklaşık 3000 feet ya da 1000 metre seviyesine inin, yarım gazla alana doğru uçun. Alan gördüğünde pistin sonu ters tarafta kalıyorsa pisti sol tarafınıza paralel alarak açığından geçin. Pisti arka sol çaprazınızda ve yeterince uzakta gördüğünüzde bir U dönüşü yaparak pisti karşınıza alın. Bu dönüş esnasında da her seferinde olduğu gibi biraz irtifa kaybedeceksiniz, paniklemeyin.

Pist tam karşınızda ve ileride ise doğru yoldasınız, şimdi flaplarınızı açma zamanı, ancak hava hızınızın çok yüksek olmamasına dikkat edin. Bu son yaklaşmada hızı 200 km/h'nin üstünde tutun, ama çok fazla üstünde değil. Burada amaç burnu yere dikmeden yere yaklaşmaktr. Bunu "hissetmek" için şöyle bir kriter var. Eğer piste yaklaşırken, burnunuz ufka paralel olduğu halde, ufuk çizgisi "göze yükseliyormuş" gibi görünüyorsa çok dik iniyorsunuz demektir, biraz gaz verin. Öte yandan eğer tersi oluyor, ufuk çizgisi "yere batıyormuş" gibi görünyorsa, o vakit yüksektен gitmeyiniz demektir, hafif gaz kesin.

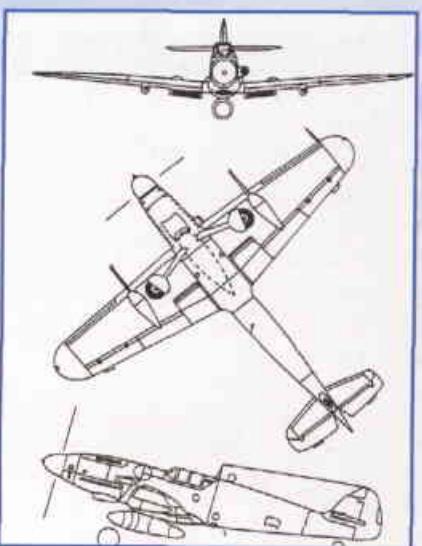
Burada bir ana nokta var ki hep unutulur. Bir uçağınız ve eğer burnu yere dikerseniz hızlanırsınız, kaldırırsınız yavaşlırsınız. Yani süratınızı kontrol etmek için sadece gaz kolundan değil, uçağın yere açısından da faydalamanız gereklidir, ama sert davranışlardan kaçının!

Yere 300 metre kala iniş takımlarınızi açın. Bu esnada dış kameralardan yere olan konumunuzu takip edebilirsiniz. Pek gerçekçi değildir tabii, ama acemili-



gi atmak için iyi bir yardımcıdır. Yere öncelikle ana iniş takımları değimel, kuyruk kesinlikle ilk anda temas etmemelidir. Tabii uçak gemisine iniyorsanız durum farklıdır, ama zaten o bambaşa bir kabustur. Yere teker koyduğunuz anda yavaşça gazı kapatın ve sakın fren sıkmayın yoksa parçalanırsınız! Bırakın uçak kendi ağırlığı ile yavaşlasın ve kuyruğunu yere koysun, siz gazı kesince yavaşlayan pervane zaten paraşüt etkisi yaratmaktadır. Uçak pistin sonuna doğru yüreme hızına yaklaşlığında kuyruk tekerinin kilidini açın ve gerekiyorsa hafif gazla taxi yaparak parka girin. Durmak için frenleri açın, motoru kapatın.

Önemli bir nokta, eğer aracınız burundan tekerliyse, burnu tekeri yere en son temas etmelidir. Inişte üç tekeri aynı anda yere koymaya kalkarsanız uçak zıplayacak ve kontrolden çıkabilecektir. Unutmayın ki her zaman için yere ilk değmesi gereken kanatlardaki ana iniş takımlarıdır. ☺



# STAR WARS<sup>®</sup> GALAXIES

"Ya şu Level

Online editörü de  
ne ballı adam. Kabul,

benim de Star Wars hastası arkadaşlarım var ama hiçbirini ön siparişle Star Wars: Galaxies getirtmiyor." Bu az sonra SWG tanıtımına dalacak bir okuyucunun aklından geçebilecek potansiyel bir cümle. Ben de bu durumda herhangi bir oyuncunun yapabileceğini yaptım ve arkadaşımla birlikte Ası bir karakter yapabilmek ve Ewok'ları Endor'da ziyaret edebilmek için birkaç haftalıkna günde harcama ve oyuncuların kendi yönetecekleri bir ekonomik döngü... Bu arada baştan berittem: Bir çoğunuz doğal olarak daha çok Star Wars'u Star Wars yapan değerler olan jedi ve sith'ler üzerine bilgi isteyeciksiz. Burada söylemeye gönülüm el vermiyor. Sizi şöyle bilgi kutularına alayım.

## Online dünya yetmez; bana "Galaksiler" lazım

Tüm dünyadaki Star Wars hayranları Anakin Skywalker'ın üçüncü filmde Darth Vader'a dönüşmesini beklerken SWG serpilip büyüyor. Star Wars'un babası Lucas Arts ve en deneyimli online oyuncularından Verant'in (Everquest) elinde rakiplerine göre çok daha iyi bir oyun ortaya koymak için her şey vardı. Fakat daha da önce berİrttiğim gibi devasa online olan bir oyunu sattıran farklılıklarızdır. SWG ortaya çıkmışken hangi farkları öne sürümüştü: Ne-

Herkes "güç" sahibi olmak ister...

Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr

redeye tamamen serbest bir sınıf seçimi, ilginç ve heyecanlı bir dövüş sistemi, yüksek seviye karakterlere ulaşmak için daha az zaman harcama ve oyuncuların kendi yönetecekleri bir ekonomik döngü... Bu arada baştan berittem: Bir çoğunuz doğal olarak daha çok Star Wars'u Star Wars yapan değerler olan jedi ve sith'ler üzerine bilgi isteyeciksiz. Burada söylemeye gönülüm el vermiyor. Sizi şöyle bilgi kutularına alayım.

## "Ne oldum" değil "ne olacağım" dedim

Oyun bir online klasiği olan karakter oluşumuyla başlıyor. SWG içinde insanların, Wookie'lerin ve boynuzlu Zabrak'ların da bulunduğu sekiz ana Star Wars irki bulunuyor. Irki seçiktiken sonra altı ana meslekten birini seçiyorsunuz. Bunların içinde silahlar ve değişik el aletleri yapan zanaatkarlar, gününü yaratık avlayarak geçiren scout'lar (öncüler), yakın ve uzak dövüş ustaları, arka planda savaşın kaderini değiştiren şifacılar ve sanatkarlar bulunuyor. En eğlenceli kombinasyonları sorarsanız, Wookie-şifacı, Zabrak-keskin nişancı, Bothan-kafa avcısı ilk akla gelenler oluyor. Bu



karakterler özellikle yüksek level'lara ulaşıkça çok daha eğlenceli hale geliyor. Bunları oynatanların çoğu gerçek Power Gamer'ları. Bu arada sanatkar deyince devlet (imparatorluk?) sanatçısı ünvanı alabilecek şarkıcılar gelmesin gözünüzün önüne. Bunlar film serisinin son iki basamağından da hatırlayabileceğiniz çalgıcılar ve şarkıcılarından oluşuyor. Gündün stresini tavernalarda atan kahramanlar için gerçek bir enerji kaynağı. SWG'de kahramanlar yeteneklerini benzer oyunlara nazaran daha değişik bir şekilde geliştiriyorlar: Tamam, savaşçılar yine savaşla tecrübe kazanıyorlar buraya kadar problem yok. Fakat iyi bir silah yapan başarılı bir zanaatkar da bir vu-

Bilgi için: starwarsgalaxies.station.sony.com Yapım: Verant - Lucas Arts Dağıtım: Electronic Arts Tür: Devasa Online RPG Multiplayer: Sadece Internet üzerinden İngilizce Gerekstirimi: İyi Minimum Sistem: 1GHz İşlemci, 128MB RAM, GeForce 2 ekran kartı, 2GB HD Alanı, ISDN Internet bağlantısı Önerilen Sistem: 1.6GHz İşlemci, 512MB RAM, GeForce 3 ekran kartı, DSL Internet bağlantısı

## kablodaki fisiltılar

### Undead ve Tauren; Warcraft Dünyasına hoş geldiniz

Online diyaloglarda neler oluyor?

Gün geçmeyen ki World of Warcraft için yeni karakterler yayınlanmasın. Yeni eklenen ikimiz Tauren'lar. Kalimdor'un merkezinde kabileler halinde yaşayan Tauren'lar devasa görünüşlerine rağmen son derece barışçıl ve yumuşak başlı bir irk. Ana amaçları vahşi doğada huzuru ve dengeyi korumak ki, buna karşı çıkan olduğunda neler yapabileceklerini Warcraft'dan biliyorsunuz. Reisleri Cairne Blood-

hoof önderliğinde Burning Legion'ı istilasına karşı Ork'larla işbirliği yapan Tauren'lar aynı ortakları gibi onurlu ve geleneklerine bağlı bir irk. Avci, druid, savaşçı ve şaman, Tauren'in seçebileceği meslekler.



Tauren olarak oyuna başlama noktalarıyla Redrock Mesa ve Mulgore olacak.

WoW için açıklanan irklardan bir diğeri ise uzun zamanır beklenen Undead'dır. Lich King'in katı yönetiminin yıkılmasıyla kaçan bir grup undead özgürlüğünü kazanmıştır, hem de karşı çıkan her şeyi yok ederek.. Bu undead grubu, yeni İlderleri, bir zamanlar onurlu Elf'ı ama şimdinin undead kraliçesi olan Sylvana-

nas Windrunner önderliğinde lanetli Tirifal Glades'in (Lordaeron'un yıkıntıları civarı) derinliklerinde gizli bir kalede barınıyor. Fakat sakin onları Lich King'in undead'leriyle karıştırmayı. Çünkü o ve onun grubundan da en az insanlardan olduğu kadar nefret ediyorlar.

Undead irkini seçerseniz savaşçı, büyücü, hırsız, rahip veya warlock olarak Tirifal Glades'de başlıyorsunuz.



ruşta kafa uçuran bir savaşçı kadar iyi deneyim puanı alabiliyor. Oyunu başlayan her karakter alışincaya kadar alıştırma havasındaki bir staj evresinden geçiyor. Stajdan sonra SWG birçok farklı kariyer yolları sunuyor.

Kimileri sınıflarında yalnız belli bir daldı uzmanlaşmayı seçeceklərdir; aynı bir aşçı başı gibi. Ne de olsa meslek hayatının zirvesinde olan aşçımızın yaptığı leziz yemekler diğer karakterlerin özelliklerini artırıyor. Bazı mesleklerde uzmanlaşabilmək üçün farklı bilgi dallarına da el atmak gerekiyor. Örneğin kafa avcısı olmak isteyen biri için keskin nişancılık ve scout yetenekleri olmazsa olmazlardan. Meslekler gerçekten çeşitli. Oyunda şu an en popüler meslek hayvan taciri. Bu kişiler Rancor ve Bantha gibi yaratıkları evcilleştirerek kendileri için savaşmalarını sağlayabiliyorlar.

### Ekmek büğünü kaptıktan sonra

SWG digər devasa online oyuntarıyla aynı savaş sistemini kullanıyor: Düşmana tıklarınız ve karakteriniz hedefe saldırır. SWG'in farkı tüm savaşçı sınıfların kariyerlerine göre ister mouse ister klavyeyle aktif hale getirebildikleri özel atak yeteneklerine sahip olmaları. Bu yetenekler arzuya bağlı olarak bir liste haline getirilip arada kombolar halinde de kullanılabiliyor. Silah rəflarında kılıçların, mızrakların ve baltaların yanında klasikleşmiş lazerli silahlar, elektrikli ve zehirli silahlar da bulunuyor. Tamam belki ekmek bir çığı değil ama bunlar da gayet yeterli.



Oyunda karakterlerin sağlıklarını baş, gövde ve ayaklar olarak üç ayrı kademe həlinde göstərirler. Savaşlarda bu üç bölgeden biri hedef alınabiliyor. Bunun bir avantajı deneyimli dövüşçülerin bu üç bölgeden birini vurarak gruplarının işini kolaylaşdırması oluyor. Örneğin herkesin lazer silahlarıyla bacaklarını hedeflediği rakip üzerine çullanılmışcasına yıkılıyor. Oyunda gruplaşmalar da mümkün. Fakat ekibin üye sayısı arttıkça oturmuş taktikler kullanılmaması acı sonuçlar doğurabiliyor. Maksimum sayı olan yirmi kişilik grupparda ortak taktikler belirlenmezse bir anda kaos oluşuyor.

### Denge benimle olsun; en azından bu oyunda olsun

Strateji ya da CRPG farketmez; bir oyunda ilk aranan özelliklerden biri dengedir. Dengenin olmadığı oyunlar kişiye soğutur ve dolayısıyla kısa ömürlü olur. Bunu söylemek içimi acıtıyorum ama İmparatorluk ve Asiler arasındaki PvP karşılaşmalarda her türlü dengesizlik mevcut. Bir kafatası avcısı, düşmanları teteje dokunmadan iki göz atışıyla düşmanların çوغunu halledebiliyor. Yakın dövüşülerin keskin nişancılar karşısında hiçbir şansı yok. "Lay lay Iom SWG'deyim" dedikten bir süre sonra bir kafa avcısına kurban olmanız isten bile değil. Hayvan taciri çok popüler demiştim, sizce neden? Yaratıklar rakip üzerine salınınca tek kalan ev hayvancılarının (!) düşmanı boğazmasını izlemek oluyor da öndən. Bu nedenle PvP vermesi gereken gerçek eğ-

## kablodaki fısıltılar

### Unreal 2 - XMP

Unreal 2 yapımcılarından Scott Dalton Ücretsiz Multiplayer eklientisiyle ilgili ilk bilgileri açıkladı: Adı XMP olacak eklienti sınıf bazlı bir taktik oyunu olacak (ör: Team Fortress). Her takımın kendi enerji merkezlerini korumasının gerekeceği oyun üç sınıf içeriyor:

Ranger (vurucular ve medic), Gunner (Malkoçlu, ağır silahlar) ve Tech (zırh tamiri ve oyundan tanıldıınız sabit saldırıcılarını yerleştirme). Bunun dışında: Raptor, Harbinger ve Juggernaut gibi farklı artı ve eksilere sahip araçları kullanabileceğiz.

Paket için henüz resmi bir çıkış tarihi verilmemi.



### Kısa-Kısa

Bakalım geçtiğimiz şu bir ayda Online dünyasında neler olmuş:

- World of Warcraft'ın üç aylık beta testini Ekim-Aralık arasına çekti.
- En sevilen Quake3 modlarından Rocket Arena'nın 1.70 versiyonu çıktı. Bununla birlikte küçük hata düzeltiliyor ve iki yeni harita ekleniyor. (120MB)
- Geçen ay tanıtılmış Motor City Online'a nazarımız değişti galiba. EA yetkilileri anı bir açıklamaya yaptıkları ilk nedeniyle çok gürurlu olduğunu söyleyerek oyunculara çok teşekkür ettiler ve MCO'nun hayatına son verdiler. Bunun nedeni online ekibinin tüm vaktini Sims Online'a ayırmaya istediği kaynaklanıyor.

## Ayın Siteleri

### <http://www.classic-trash.com/>

Ölümsüz klasikler ilginizi çekiyorsa boş geçmemeniz gereken bir site. Tanıtımlar, resimler ve download seçenekleri siz bekliyor.

### <http://www.rpgdot.com>

Tanıtımlar, röportajlar, resim galerileri ve oyun müzikleriyle RPG ve oyun severlerin kesintiksiz atlamaması gereken bir site.

### <http://www.kmmproductions.com/>

Sacrifice, Vampire gibi oyuların ve Scream, Resident Evil gibi filmlerin müziklerinin arasında yatan kişiyi ve mp3'lerini bulabileceğiniz güzel bir site.

### <http://world.altavista.com/>

On ayrı dilekte parçaları birbirine çevirebileceğiniz hızla gelişen bir site. Tam bir simultane çeviri beklemeyin ama anlamadığınız birkaç cümleyi hemen çevirmek isterseniz ideal.

### <http://www.koeri.boun.edu.tr/scripts/sonde-premier.asp>

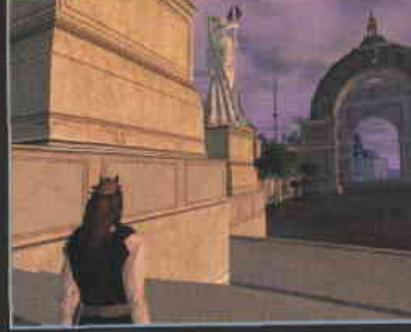
Türkiye'de olan depremleri saniye saniye ve tam yer olarak gözlemeleyebileceğiniz ve harita üzerinde görebileceğiniz resmi site.

### <http://melaman2.com/midi.html>

Hâlâ birçok kişi için vazgeçilmezdir midiler. Web sitenizde kullanılabilirsiniz geniş bir yelpaze siz bekliyor.

### <http://theatre-musical.com>

The Phantom of the Opera'dan Dr Jekyll&Mr Hyde'a kadar dünyaca ünlü birçok klasik için her türlü bilgi ve müzikleri.



## Oyun ve Filmler

Star Wars Galaxies, Episode 4-5 arası arasında geçiyor. Zaman, Ölüm Yıldızının yok edilmesinden sonra Asiler ve İmparatorluk arasında lycée alevlenen savaş zamanı. Galaxies oyuncular Asi ya da İmparatorluk askerlerine katılabildiği gibi tarafla kalmakta da özgürlük. Oyun sırasında filmlerden tanınan Han Solo, Prenses Leia ve Jabba gibi karakterlere de rastlanabiliyor. Örneğin Darth Vader'la yüzüze gelmek isteyen biri İmparator'un Naboo daki sarayına gidebilir. Fakat RPG öğelerini göz önüne aldigımızda karşısına çıkabileceğimiz ne derece mümkün, siz düşünün. Görebilem bir arkadaşa Darth Vader'in sözü suyu: "You display much audacity by stepping before me. This is... Amusing."

### Galaxies Çalışma

#### Bakanlığı'ndan Uyarı

Gelelim kötü habere: Serinin en önemli karakterleri olan Jedi'lar henüz oyunda bulunmuyor. Yapımcılar bunu ortaklıktan adam başı Jedi'a çarpılmamak için planlamışlar ve "oyuncular eşrarengiz ve şimdide kadar bilinmeyen, görülmemiş şekilde" güçle tanzacadalar. Bu sinyal aldıktan sonra eger gücünü yoluma başlayıp izleyebilirseniz, başarınız karşılığında size ekstra bir karakter slotu veriliyor ve onunuzda Padawan'dan Jedi Master'liga uzanan bir yol açıyor. Fakat bu şimdide kadar hiçbir oyuncu tarafından basarılamadı. Yapımcılar nasıl olacağı hakkındaki bilgi vermeyecek, fakat tahminime göre sistemin oturuma ya basılmışsa hediye özelliklerle ve yeneklere kavuşmuş oyunculara gelecek NPC'ler aracılığıyla kendileri seçecekler. Buna sith'ler için de geçerli.

lenceden henüz uzak. Fakat bunu oyunun yeniliğine veriyorum. Sistemin tam olarak oturmasıyla sorun kalacağımı sanıyorum. Daha sonra oyuncu şehirleri, binek hayvanları ve araçlar da var. Bir



online oyunda yapılması gereken hemen atlamak yerine bir süre oturmasını beklemek zaten. Oyun ülkemize tam anlamıyla gelene kadar bu adımların aşılacağına inanıyorum.

#### Allah rızası için bir işin kişi parası, ahhh vurma abi şakayı!

Diğer Online oyunlarında NPC tüccarlar sayesinde oyun bir online alış-veriş pazarına dönerek SWG'de oyuncular tarafından yönetilen bir ticari sistem benimsenmiş.

Bu aslında pek de garanti bir sistem olarak görülmüyor. Çünkü savaşlarda kullanılan silahlar gibi hammaddeler ve

tüm diğer aletler oyuncular tarafından alınıp satılıyor. Satıcılar mallarını sanal pazar yerinde satıyor ve diğer oyuncunun malı almasıyla para alıyorlar. Bu bazen binlerce sürebiliyor. Belki gerçek hayatı da alışveriş bu kadar zor olabiliyor ama sanal alım bakalım hazır mı buna? Şayet online kahramanlar bir iki garnimi acil olarak paraya çevirmek isterlerse bunun için pek şansları olmadığı göreceler. Zanaatkar olarak çalışmayan biri ekmeğini öyle veya böyle görevlerden çıkarır mak zorunda. NPC'ler terminalerde, sitelerde nakit karşılığında oyunculara çeşitli görevler vermek için bulunuyor. Yalnız iyi şifacılar ve sanatkârlar bu sıkıcı (?) görevlerle uğraşmak zorunda değiller.

Ne de olsa onlar kendi görevleri için yeterince bahşılıyor. Özet olarak, birçok online oyunda olduğu gibi burada da anahtar kelime "para".

#### Sözün Özü

SWG sistem olarak son nesil makinelerden birini istiyor. Bunun dışında Dolby Surro-

und ve Advanced HD'ye kadar tüm EAX versiyonlarını destekliyor. Lucas Arts'ın "güçünü" burada da görebiliyor. Yapılan açıklamalara göre sanal Star Wars evreni hali hazırda 275.000 oyuncuya en hızlı gelişen devasa online ünvanını Dark Age of Camelot'tan çekip alıyor. Bu na rağmen ne yazık ki Lucas henüz Avrupa ülkeleri için resmi bir versiyon ve sunucu düşünmüyor. Dolayısıyla SWG hem bağlantı hızı hem de fiyat olarak (yaklaşık 55\$+taklif 15\$) biraz tuzlu. Sonuç olarak SWG, hem sistemin hem de sunucuların oturmasını beklememiz gereken ve bu şekilde on puan daha ekleyeceğimiz bir evren. Fakat şundan eminim ki benim gibi SW hastalının dayanması zor olacak.

#### Artular

Güzel yaratılan Star Wars evreni, üçüncü karakter yaratımı, ilginç karakter sınıfları, gelişen gezegenlerde doğuştan, görevlerde tim ligleri, aynı zamanda seviyeler

#### Eksiler

Eksiler: Dengez PVP, kapalı Jedi sınıfı, içaret sistemi, herhangi olumayan görev ve güvenlik sistemleri

#### Level Notu



# dört klasik, dört mod

Sizi oyunun bittiği yerden alan mod'lar sınırsız eğlence vaat ediyor

## UT2003: Deathball

Yıllar önce aklına takılan bir fikir vardı: Bir futbol oyunu birincil sahistan oynansa ve silah kullanmak mümkün olsa nasıl olurdu? En eğlenceli UT 2003 modlarından olan Deathball bunu büyük ölçüde gerçekleştiriyor. Deathball: Amerikan Futbolu, basketbol ve biraz da buz hokeyi karışımı bir oyun şeklinde oynanıyor. Kurallar basit: İki takım savaş alanında (daha doğrusu sahasında) karşılaşır ve çeşitli takımlar ve pas sistemiyle topu karşı takımın kaleşine atmaya çalışırlar. Oyundaki tek silah olan Shield Gun rakipleri uzaklaştırma yararken, ka-

lecinin elinde farklı bir silah var (bu nedenle kaleciye foul yapmak gerçekten zor). Yağmurlu bir havada futbol sahasında ya da sızı izleyen iskeletlerin bakışları altında bir bilardo masasında (!) Deathball oynamanız mümkün. Denemeden geçmeyin. (<http://www.deathball.net>)



## Battlefield 1942: Siege

Siege'in yapımcıları bizi 1942 den daha gerilere. Orta Çağ'a götürerek mod dünyasında çok az denenmiş bir şeyi gündeme getiriyor: 1000-1500 yılları arasındaki bir dilliği göz önüne alan Siege gerçeklik yerine yoğun kuşama havasını her iki tarafta da aynı şekilde vermeye çalışıyor. Mod'da ok, kılıç ve gürz gibi çeşitli silahlar kullanılır, farklı görevler alabiliyoruz. Mod: katapult, bellista, kusatma kuleleri kullanılabilişi ve parçalanabilen kale kapılılarıyla 3D oynanan bir Stronghold'u andırıyor. Hazır bir İngiliz-Fransız görevi de cabası. Kısa süre



sonra çıkacak yeni versiyonuna, atlilar, yanın oklar ve barutun da eklenmesiyle tadından yemeyecek bir halde gelecek. Özellikle Osmanlı-Bizans kışkırtmasını merakla bekliyorum. (<http://www.planetbattlefield.com/siege>)

# ULTIMA X: ODYSSEY

## Ultima kelimesi size ne ifade ediyor?



Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

**Dokuz oyunuyla** oyun tarihine kazınmış bir imza? Cilt cilt romanlara konu olan bir fantazi dünyası? Bu sayfaların tiryakileri elbette ömrülerinin hatrı sayılır bir kısmını paylaştıkları Ultima Online'ı hatırlayacaktır. Ne de olsa ikincisinin iptalinde parmağı olan yayıncı EA'daki kulaklar az çınlatılmamıştı. Zaman hızla akarken kapalı kapılar arasında bir şeyler dönüyor. Nihayet kapılar açıldı ve Origin yeni Devasa Multiplayer RPG'sini açıkladı: Ultima X Online: Odyssey (UXO), İsmen UO 2 değil de Ultima X olmasının sebebi basit: Önceki dokuz tek kişilik oyuna olan saygı.

Modifiye edilmiş bir Unreal grafik motoru üzerine oturtulan UXO, önceki tek kişilik oyunlarını baz alarak hazırlanıyor. Çünkü özellikle Avrupa'da çok tutan Ulti-

ma IX'da atmosfer oyuncuya çok iyi aktarılıyor ve onu dış dünyadan çekip alıyordu. Peki ortağı silip süpurecek birçok potansiyel rakibi varken UXO ne vadedyor? Sadece grafik mi? Hiç sanmıyorum.

### Yeni sistem yeni umutlar...

UXO gücünü adında da geçen "Odyssey Adventure System"dan alıyor. Bu sisteme oyun oyunculara göre özelleştirilmiş görevler oluşturuyor. Sadece oyuncu gruplarına özel bu görev alanlarına gruptan başkası giremiyor ve böylece eğlenceye biber olamıyor (Özel görev alanları? World of Warcraft mı dediniz?)

UXO'da karakter gelişimi sekiz ana daldan oluşuyor. Bu dallardan birinde uzmanlaştığınızda başkalarını da eğitebilmeye başlayacaksınız. Bu karakterler

sizi izleyecek, yardımcı olacak ve Avatar statüsüne erişmeniz için uğraşacaklar. İşte bu rakip oyunlara karşı gerçek bir altın anahtar. Çünkü bu anahtar, oyunculara karakterlerini, envanterlerini ve londalarını istediğiniz kadar kişiselleştirebilme özgürlüğünü veriyor. Örneğin oyuncular silahlarına ve zırhlarına yetenekleri doğrultusunda büyülü özellikler katabilecekler. UXO'nun bir başka ilki ise tam burada devreye giriyor: Bazı büyülü eşyalar da kullanıldıkça aynı oyuncuda olduğu gibi güçlenecek, seviye atlayacak ve yetenekler kazanacaklar. Çamurlu bir patlıkada attığınız bir balta yarın bir gün önüne çıkar ve "Bir zamanlar fakir ama gururlu bir balta vardı." derse şaşırmayın.

### Avatarım, Avatarsın, Avatar...

Gençliğinin en güzel zamanlarını tüm dallarda en üst seviyeye ulaşmaya haramacak oyuncular başarılı olabilirlerse Avatar olmaya hak kazanacak ve korunç bir güç elde edecekler. Tabii bu gerçekten yoğun bir zaman ve ilgi gerektirdiğinden adım başı Avatar'lar görmeyeceğiz ama iki Avatar'ın karşılaşması gerçekten oturulup izlenmesi olacak.

Sözün Özü: Henüz resmi çıkış tarihi yayınlanmamasına rağmen yapımcılar "2004'ün ilk çeyreği" şeklinde fısıldıyorlar. Özet olarak Origin halkı yemiyor içmiyor, yeni bir hastalık üretebilmek için çalışıyor. Ama rakip panzehirler çok güçlü. Sonucu bekleyip göreceğiz.



## Warcraft 3: Ner'Zhul's Return

Warcraft 3 + FT bitti ama hâlâ tek kişilik oyunlara doyamadınız. Gidiyor bir W3 mod'u çekiyor ve oynuyorsunuz. Mesela NZR: Zaman Archimond'un büyük yıkımından sonra Arthas'ı yöneterek, planlarını gerçekleştirmek için iyi



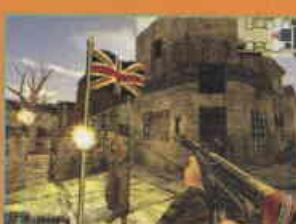
bir fırsat yakalayan Ner'Zhul'a doğru yol alacaksınız. (<http://pattonc-rew.warcraftiii.net/nerzhul.html>)

## Half-Life: Day of Defeat

Day of Defeat, Half-Life için yapılmış en başarılı mod'lardan biri. CS yapımcılarının ürünü olan Day of Defeat bizi ikinci Dünya Savaşına götürüyor ve Alman ya da Müttefikler olarak bir takım savaşının tarafları yapıyor. Bu taraflarda inzibat, astsubayı ya da keskin nişancı olarak çarpışmanız mümkün. Böylece sistem gereksinimleri nedeniyle Battlefield: 1942'nin sıcak çarpışmalarından uzak kalanlara ilaç oluyor. Aslında Day of

Defeat, Level sayesinde çok da yabancı olduğunuz bir mod değil. Bu nedenle yeni versiyonunun artısına bakalım: Yeni versiyonda üç ayrı bölüm şeklinde eklenen Para (Paratrooper) mod'unda paraşütlü kuvvetleri oynayabiliyor veya onlarla çarpışabiliyorsunuz. Bu tabii ki yeni modellemeler anlamına da geliyor. CS'de olduğu gibi para mod'unda da her turda sadece bir canınız var ve öldüğünüzde sonraki tura kadar bekliyorsunuz. Çok güzel ara sahnelerle başlayan bu görevlerde uçaksavarların yok edilmesi ya da radyo istasyonlarının korunması için mücadele edebiliyorsunuz. Bunu kolaylaştırmak

icin mod'a altri yeni silah eklenmiş. Alman tarafında FG42, K43-Karabiner ve müttefiklerde Grease Gun, yeni bir makineli tüfek ilk göze çarpanlardan. Son versiyonda oyun zevkini frenleyen animasyon hataları da büyük oranda düzeltildi. (<http://www.dayofdefeat-mod.com>)



# STEAM 2.0 & COUNTER STRIKE 1.6

Ben severdim bu oyunu bir zamanlar...

Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

**Uzun zamandır beklenen Counter Strike'in yeni sürümü sonunda bilgisayarlarımızda yerini aldı. Aldımasına ama bu yeri uzun süre koruyabilecekmiş gibi görünmüyör. En azından benim sistemimde şu yazı bitene kadar ömrü var diyebiliriz. Nedenine gelince az sonra anlayacaksınız zaten eheheh.**

## Nasıl Oynarım? (bkz. Nasıl Çile Çekerim)

Öncelikle ikinci LevelCD'den Steam 2.0 tam sürümünü kuruyoruz (kurmaz olağım). Kurduktan sonra masaüstümüzde Steam'in o muhteşem simgesi ile karşılaşıyoruz. Kurulumu alıştığımız yollardan tamamladıkten sonra alışmadığımız yollara girişiyoruz. Steam'ı ilk çalıştırduğumda öncelikle kendini internetten güncelliyor. Steam hesabımız olmadığı için yeni hesap almamız gerekiyor. Zaten "Create New Account" şeysi küt diye karşımıza çıkıyor. E-posta adresi, kullanıcı adı, ad ve soyad bilgilerini girdikten hemen sonra biz de krize giriyoruz. "Communicating with Steam" ibaresi çıkmıyor ve hesabımız açılıyor. Bu süreç içinde yemek yiyor, üstüne çayınızı sigaranızı içiyor, hatta bir de duş alıyorsunuz. Çiçekleri sulayıp köpeğinizi de doğruduktan sonra sistemin başına dönüyor ve işlemin hemen hemen tamamlanmakta olduğunu görüyorsunuz. Hesabımız açıldıktan sonra sistemimizde daha önce kurulu olan Half-Life ve modları aranıyor ve bunları Steam'e aktarıp aktarmak isteyip istemediğiniz soruluyor. Aynı ekranda "Steam My Games" (Steam My As\*) ekranında görmek istediğiniz oyunları da seçmeniz isteniyor.

**Çok lazımmış gibi elektrik tesisatı döşemiş amcalar bir de.**



## Ne Kadar Eğlениyoruz Ne Kaddar?

Asıl eğlence bütün bunları yaptıktan sonra başlıyor, çünkü acı gerçekleri bu noktadan sonra anlamaya başlıyorsunuz. Oyunları da seçtiğinden sonra Steam kullanımına hazır hale geliyor sanıyorsunuz ama gelemedi. Son bir gün celleme yapıyor, "hah tamam şimdi" diyorsunuz. Ama öyle değil maalesef. Eğer daha önceki "Config" dosyalarınızda değişmiş bir şey var ise sorunlar başlıyor. Örneğin ben kendi hazırladığım "Buy Script"leri (satın alma komutları) kullanıyorum. Sırf bunlar yüzünden CS 1.6 sunucularının hiçbirine bağlanamadım. Ayrıca "Read-Only Config" dosyaları da sorun yaratıyor. Benim size tavsiyem, tabii eğer "ben 1.6 oynayacağım bundan sonra" diyorsanız, daha önceki CS sürümlerini sisteminizden kaldırmanız ve kurulumu bundan sonra yapmanız. Tabi illa kaldırmanız gerekmıyor; sadece Half-Life altındaki "Cstrike" klasörünün adını değiştirmeniz de yeterli. Ama neme lazım, Steam bu, arar bulur valla. Bunun dışında Natural Selection gibi diğer modlar varsa, bunları da Steam klasöründe aktarıyor dengesizanyak şey. Bir de utanmadan "bak ben bunları kendi altımda toplayacağım, eskilerine gerek yok artık, sileyim mi bunları?" diye size soruyor. Dosyaları taşıırken kurulumdakının 3 katı sabit disk alanı harcıyor ki o da aynı bir olay. Bu noktada seçim size kalmış. Lafın biraz başına dönersek, eğer "ben uğraşırım config muhabbeti ile" derseniz buyurun bu yolu izleyerek CS klasörünüzü ulaşabilirsiniz; C:\Program Files\Steam\SteamApps\ mailadresiniz@ihatesteam.com.tr\counter-stri-

ke\cstrike. Ha unutmadan ekliyim, maşaüstüñüzde mevcut bütün HL ve modların kısayıları Steam tarafından değiştiriliyor. Yani CS 1.5 oynamak için tıkladığınızda Steam açılırsa şaşırmayın boşuna. Half-Life klasörüne gidip yeni bir kısayol yaratmanız gereklidir.

## Allah Valve'm...

Bu seçim size kalmasının yanında aslında oldukça belli ne olacağı seçimiminizin. Steam, Valve'in dağıtıçılardan kurtulmak için yarattığı bir sistem, ki hiç de



**Bıçak skin'i yapacaklarına adam gibi mod yapsalırmış keşke.**

gerekli değildi bence. CPL, WCG, EPS gibi organizasyonlar, turnuvalarında Counter Strike 1.6 sürümünü kesin bir şekilde kullanamayacaklarını belirtiyorlar. Zaten şu anda 1.6 sürümünü internet bağlantısı olmaksızın ağıda oynamak mümkün değil (aslında mümkün de ne dokuz takla atıcam?). Internet bağlantısı varken de ağıda açtığınız oyuna netten bağlıyorsunuz ki o da ayrı bir komedi.



**Yerlere atıp üstünde tepinesim gelen Tactical Shield 2200 dolarcık artık**

Ağda açtığımız oyuna dalmışken sunucuya giren vatandaşın kalkıp Felemenke bir şeyler zırvalayıp gitmesi oldukça ilginçti. Ağ olaylarının yalan olması can sıkıcı diyelim, kısaca kalsın öyle.

Oyunada daha önce CS1.6 beta'da görümediğimiz bir şey yok. Modifiye edilmiş inferno ve aztec haritalarının dışında iki yeni silahımız ve kalkanımız mevcut. Ama oyundaki hata sayısı göz önüne alınınca bir önemi kalmıyor. Örneğin kalkan sahibi oyuncu, olmadık bir yerde çöktüğü zaman ölümsüz takılabiliyor. Daha önceki versiyonlarda yaşanan ve 1.5 versiyonunda kısmen de olsa ortadan kaldırılan hitbox (kesin vuruş noktaları) problemi burada da fazlası ile mevcut. Daha da ilginci bir şarjör boşaltıp da yıkmadığınız bir şahsi, Desert Eagle ile tek kurşunda indirebiliyorsunuz. Bu da kalkan olayının hala oldukça sorunlu olduğunu gösteriyor. Bu arada cbble haritasında da bir iki değişiklik var. Elektrik direkleri kabloları vs. eklenmiş ama, boş verin.

### Müstahakum Versin...

Valve belirli belirsiz bazı sebeplerden bütür yeni bir fikirle çıkıyor karşımıza. Fikir kendilerine göre iyi olabilir ama düşünmedikleri milyonlarca oyuncu da onlarla aynı fikirde olacak mı? Bunun cevabını çok uzun süre beklememize gerek kalacağımı sanmıyorum. Yani her oyuna bağlanmaya kalktığında eziyet çekiyorsam nereye kadar?

Bu arada laf sokmaktan mevzuyu anlatmayı unuttuk. Steam kuruldu, kısayollar atıldı. E hadi oyuna girelim. E girin bakalım girebiliyorsanız. Steam menüsünden Counter Strike'a çift tık yapısınız. Daha önce CS de hiç sorun yaşatmayan bilgisayarınız kasila kasila CS

yüklüyor. Daha önce olduğunun aksine menü ekranı oyun için seçili olan çözünürlüğü kullanıyor. Bu arada arka plan olarak Valve'in seçimi bir rezalet. Burada "Options" bölümüne girip daha önceden bildiğimiz ayarları (kontroller, ses ve video) sözde daha derli toplu bir menüde yapabiliyoruz. Find Servers'a tıklayıp net oyuncularından birine bağlanabiliyoruz. Yada "e" tuşu ile konsolu açıp connect komutu ile server'a bağlanmadız Allah'a şükür ki hala mümkün. Oldu da bağlanabilirseniz ne hoş. Ama genelde "svc bad" ya da benzer hatalar yüzünden sunucudan düşmek olası. Sunucular ekranında güzel gelişmeler var. Sanırım oyunu yerin dibine sokmayacağım tek nokta bu. Listededen o anda dolu olan bir sunucuya tıkladığı-

nızda karşınıza yeni bir menü çıkarıyor. Burada "Auto-Retry" seçeneği mevcut. Sunucuya sürekli kontrol edip, bir oyuncu çıktıığında otomatik olarak sunucuya bağlanmanızı sağlıyor. Yani otomatik retry çekiyor oyun. Bir Auto Retry için Steam çilesi çekilir mi çekilmez.

### Ben Daha Ne Diyim...

Sanırım biraz fazla uzattım. Toparlayalım ve huzurunuzdan çekiliyim acilen. Steam ve CS 1.6 versiyonu için bu oyunun geleceği diye başlıklar atılmış birçok yabancı sitede. Belki evet geleceğii. Ama şunun altını çizmem lazım ki bu gelecek kesinlikle çok parlak değil. Won't sisteminin ortadan kalkmasına 1 haftadan (ben bu yazıyı yazarken en azından) az zaman kaldı. Ortalık ya kırılmış sunucularla dolup taşacak, ya da insanlar başka oyuncular oynamaya başlayacak. Neyse bana yol gözüktü.

Size, bana ve herkese Steam'siz günler. Allah Valve'a akıl fikir versin. Jesuskane out...



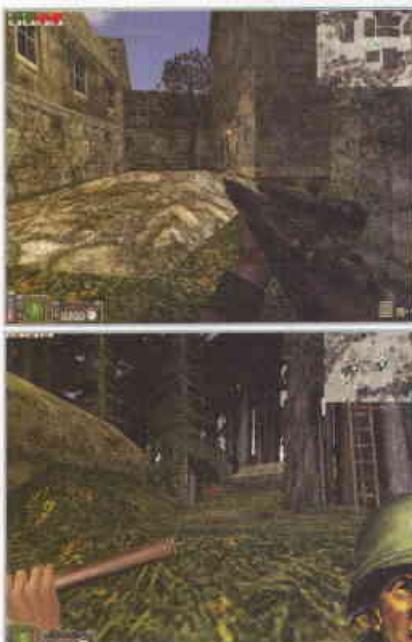
# DAY OF DEFEAT 1.0

## Hem parayla, hem bedava alabilirsiniz



jesuskane@level.com.tr

**Yurdumda eli yüzü düzgün**  
server'ı olmasa da sonunda elime ulaştı kendisi. Kutusundan çıkartıp kuruverdim pırıl pırıl, dur bakanım ne yapmışlar diye. Bahsettiğim DoD'un retail versiyonu tabii ki. Kurulum için 532 MB sabit disk alanı istiyor utanmadan. Half-Life ihtiiva etmemesine rağmen modların çalışması gerek, her şey oyunla birlikte kuruluyor. Diğer HL modlarını üstüne kurarak oynamanız mümkün. "Internet'ten bedava indirebileceğim bir şeye neden para vereyim?" diyor olmanız da mümkün. Ancak oldukça bü-



yük dosyalar çekmek zorunda kalmanın yanında orjinal Half-Life edinme zorunluluğu buna cevap olabilir sanırım.

### Dodod

DoD benzerleri kadar zorlu bir İkinci Dünya Savaşı oyunu değil. Burada bahsettiğimiz oyuncunun zorluk seviyesi değil tabii ki. BF1942'deki gibi araçlar kullanmıyoruz ya da çok ağır silahlar mevcut değil oyunda. Zaten DoD'un yoğunlaştiği alan piyade savaşları, ki bunda da gayet başarılı. Amerikan ya da İngiliz askerleri olarak Alman askerlerine karşı çarpışığınız haritalarda silahlar arası güç dağılımı oldukça iyi ayarlanmış. Tek tip askerler ile kazanmak her zaman



pek mümkün değil. Gerçekliği artıran unsurlar biraz daha elden geçmiş. Örneğin koşarken ya da ziplarken ateş edemiyorsunuz. Bunları yaparken silahınızı otomatik olarak aşağıya indiriyorsunuz. Makineli tüfekli askerler daha isabetli atışlar yapabilmek için yere uzanıp tüfeğin ayaklarını kurmak zorundayken, piyadeler ayakta ve sabit dururken daha isabetli atışlar yapabiliyorlar. Stamina sistemi hala yerli yerinde. Çok koşup zıplarsanız dalağınız şişiyor, kafanızda kurşun isabet ediyor. Büttün bunlar gerçekçiliği besler ve takım oyununa zorlarken abuk sabık işler de olmuyor değil. Yüksek bir yere sniper yatırıp onun koru-

masında ilerlemeye çalışırken, gidenler neden gelmiyor diye düşünüyor insan.

### Spawn Kill

Oynanabilirlikte (ve oyuncu zihniyetinde) pek bir değişiklik yok kısacası. Grafik motoru modifiye edile edile fazlaca süslü Kartal-Pendik minibüslerine benzedi gerçi ama, azıcık bahsedelim. 32 bit desteği resmen mevcut artık. Video ayarlarından 16 ya da 32'yi seçebiliyoruz. Oyunun menü ekranı da artık oyunun çözünürlüğünde. DoD'nin CS 1.6'dan daha iyi olan yanı ise oynamak için Steam'e ihtiyacınızın olmaması.

### Olursun Kill

Yüksek ping'le test imkânı bulabilmış olsam bile bana biraz daha "doygun" geldi oyun. Yani ateş edip birini vurdugunuzda, bunu hissediyorsunuz. İlk çıktığı zamanki o donuk havadan sıyrılmış oyun. Grafikler çok daha iyi ve renkli. Bu renkliliğine rağmen dünya savaşının karanlığını da vermemi başarıyor. BF1942 ya da Enemy Territory değil kesinlikle. Daha çok CS'den sıkılmaya başlayan CS severlerin tercihi olabilir. Amma çok CS dedim ya...

Umarım kısa sürede bir-iki server açılır. Yakın tarihte server'dan server'a geçerken şimdi server bulamıyoruz. Online Gaming'e uzanan eller kırılsın! (kehkekeh sabahın 5'inde yazarsan böyle olur işte)

### Artılar

CS severler için İkinci Dünya Savaşı alternatif sunuyor

### Eksiler

Yerli server yok.

### Level Notu



# BATTLEFIELD™

## 1942 ★ ★ ★ SECRET WEAPONS OF WWII



LEVEL BIT

jesuskane@level.com.tr

Demosu ile oyalandığınızda çalışırken sonunda çıktı geldi, kuruldu sistemlere. SW ile 8 yeni harita, 16 araç ve 6 yeni silah eklenen BF dünyamıza. Kısalmalar cümbüşü oldu ama idare edin artık. Haritalar savaşın daha çok sonlarına doğru olayların cereyan ettiği bölgeler. Manyak bilim adamları ve savaşın içine ettiğleri başlığımız zaten. Eklenen araçlar çeşitli ve biraz da uçuk kaçık. Öncelikle artık bir de motosikletimiz var. Yanında da sepeti. Oldukça hızlı bir araç ve düşman hatlarını hızla geçmek için birebir. Hele patladığında sepetteki elemanın uçuşunu izlemek ve gülmek istiyorsanız birebir. Yeni silahlar biraz gereksiz geldi bana. Gerçi dengelenmiş kısmen iki taraf. Engineer (mühendis) sınıfı için yeni bir shotgun eklenmiş. Yeni yarı otomatik bir sniper tüfeğimiz de var artık. Eğer sniper sa-

lam bir yere yatarsa kolay kolay ölmüyordur. Hem kurşun sayısı, hem silahın verdiği hasar, hem de menzili can sıkıcı. Jet motorlu kanat, yeni uçaklar, ağıroğlu ağır tank gibi bir sürü yeni aracı var artık. Bütün yenilikler içinde en ucuk kaçıcı ise Axis'in Rocket Pack'i. Artık askerler Rocketeer filmindeki gibi sırtlarındaki roket ile istediklere yere ulaşabiliyorlar oyunda. 50'lerin bilim-kurgu filmlerinden fırlamış gibi dolanabiliyorsunuz ortamda. Gerçi yeni minik jet uçaklarına yem olmak işten bile değil. Bir kalp atışı süresinde ölürsünüz Allah korusun. Allied için taşıma uçağı gelmiş. Seyyar spawn noktası olan bu uçak oldukça iyi düşünülmüş. "Spawn kill" yapılması yine de mümkün, uçak oldukça ağır hareket ediyor. Bütün uçuk kaçık dengesiz eklentilerin aksine atmosfere katkısı büyük bence.



Uçan mı? Kacan mı?



Hangi dönyanın ikinci savaşı bu ya?

Dünya Savaşı güle eğlene sürüyor...

### Düşene Gürmek

Dice bu eklenti paketi ile, BF1942'yi belli belirsiz barındırdığı komedi unsuru (savaş oyundan ne komedyi demeyin, döverim) taşıyabildiği kadar ileri taşıyor. Eğer ciddi bir İkinci Dünya Savaşı oyunu istiyorsanız (ki kim ister) bu paketten uzak durun, elinizde patlamanasın.

Oyuna bir de görev sistemi eklenmiş. Objective modunda oynuyorsanız işler çok değişiyor. Yani Axis bütün noktaları hızla ele geçirirken, bir anda savaşçı kaybedebiliyor Allied görevleri tamamlayınca. Sıcak çalışmaların sayısı iyice artmış. Zaten yeni haritaların tamamında piyade savaşına da, araçlarla savaşmaya da uygun belli noktalar var. İster istemez buralara yoğunlaşıyorsunuz. Haritaların tamamı çok hoş. Özellikle bir gece haritamız var ki burada bir Nazi araştırma merkezine baskın yapıyoruz, tadından yenmiyor (yok öyle bir ihtimal zaten).

Son olarak iki çift lafım var, ya Sinan, olmuyor işte, boşluklu 2500'e siğınıyor iyi oyuncular falan da filan. Sinan'a kalkıp bunu diyorsam bu oyun için, kalkın alın arkadaşlar. Avatürk server'larında buluşalım, eğlenelim çalışalım.

### Artılar

Yeni görev tipleri ve araçlar oyunu büyük ölçüde canlandırıyor. Gerçekten mükemmel bir oyun.

### Eksiler

Fazla bilimkurgu olmuş.

### Level Notu





# Konsol Ustası

## Ne Nedir?

PS2: Siyah, karanlık bir kutudur. Eskilerin Atari sistemlerine veya televizyon yükselticilerine benzer. 2001: Uzay Efsanesi'ndeki Tektas'a benzerliğiyle göz boyar.

Xbox: Arabanız kaygan zeminde kalkamıyor ve arkasına ağırlık mı koymak gerekiyor? Ya da yolda kalırsınız takoz falan gereklidir. Xbox cüssesiyle her daim yanınızda...

GameCube: "Gitmesek de, görmesek de o köy bizim köyümüzdür" deki köy GC'dür aslında sevgili okurlar. Efsane gibi sistem. Her dokunan 40 gün, 40 gece anlatır durur.

Game Boy Advance: "Önce ekranı görünmeyenini yapalım, sonra görünenini yapıp daha çok para kazanızı hihili" diye düşünen bir zihniyetin ürünü, kısaca cep şeytanıdır.

Tuna Şentuna: Yukarıdaki cisimlerin esiri, ruhani bir varlıktır. PS2, Xbox, GC ve GBA'nızı daire şekline getirdikten sonra ortasına geçip büyülü sözleri söyleşerseniz yanınızda belirebilir. Şimdi de "Ateşlemeye 2" diyor. Ne demek istedi ki? (2 ay sonra Tunaaaa... Neyse - Fırat)

Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

## H A B E R L E R

### YENİ SHINOBI'YLE TANIŞIN

Aylar önce Amerika'nın bir köşesinde yer alan E3 fuarında, elbette SEGA da birbirinden farklı oyun projeleriyle oradaydı. Bunların arasında herkesin Shinobi 2 olduğunu sandığı bir oyun vardı ki, aslında o bambaşka bir şeydi. Kunoichi adlı yeni Shinobi benzeri oyun, grafik motoru olsun, oynanış olsun Shinobi'yle birçok alanda benzerlik gösterecek. Bunun yanında elbette yenilikler de var. Bu sefer karakterimiz gayet güzel bir bayan ninja. Shinobi'nin saldırısı hareketlerinin çok daha fazlasını sergileyebiliyor üstelik.

Kunoichi'nin oyun yapısındaki değişimlerden biri ise oyunun Shinobi'ye göre daha kolay olacak olması. Ayrıca Shinobi'nin çizgisel yapısının yerini daha özgür bir oynanış alacak. Üstünüğe saldıran zebaniler de ye-

rini kılıçlı kalkanlı normal insanlara bırakacak. Modifiye edilmiş bir Shinobi grafik motoru kullanacak Kunoichi'ye bu yılın sonunda ulaşabileceğiz (PS2'de).



### CASTLEVANIA 3D

İlk defa N64'te Castlevania'nın üçüncü boyutlu tasındığını gördük. Ardından Dreamcast için bir Castlevania duyuruldu, fakat sisteme yetiştiremezdı. PS2 için Konami tarafından hazırlanan ve Kasım ayında piyasaya sunulacak Castlevania: Lament of Innocence tamamıyla üç boyutlu grafikler içerecek. Leon Belmont'un sevgilisini Dracula'nın elinden kurtarmaya çalışacağımız oyunda, Leon yine vazgeçilmez kırbacını yanında taşıyacak. Oyunda ilerde de değişik kombolar kazanarak daha etkili biçimde kullanacağınız kırbacın yanında Leon'un alt güç-

leri de bulunacak. Beş farklı alt silahın yedi farklı küreyle kombinasyona sokulmasıyla oluşan 40 değişik silah sizi bir nevi cep haneli yapacak gibi görünüyor.

Symphony of the Night'dan daha çizgisel ve daha az RPG özelliği taşıyacak oyun nereden baksanız yeni bir Castlevania. Hemen heyecanıann!



### TONY HAWK DÖNÜYOR

Hayır, o anlamda değil. THPS 4'ün çıkışından hemen sonra çalışmalarına başlanan THUG, yani Tony Hawk's Underground yine Xbox ve PS2 için hazırlanıyor ve bu ayın sonunda piyasada olması bekleniyor. Bu sefer oyunumuz biraz farklı. Artık her beğendiğiniz kayak ustanından birini seçemeyeceksiniz.

Kariyer modunda bir gencin usta bir kaykacı olmasını sağlayacaksınız. İsterseniz bir resminizi yapımı firmaya yollayıp kaykacınızı suratı olarak oyunda kullanma imkanınız bile olacak. Diğer bir yenilik de artistik hareketlere geliyor. Oyun da sergilediğiniz hareketleri bir hareket editörüyle birleştirip farklı kombolar ortaya çıkarabileceksiniz. Önceli oyunların belki birilerine zor gelmiş olabileceğini düşünün Neversoft.

THUG'a; Too Easy, Beginner, Normal ve Sick şeklinde dört zorluk seviyesi ekliyor. Tony Hawk yeniden klasik olmaya aday.



## COUNTER-STRIKE KONSOLLarda

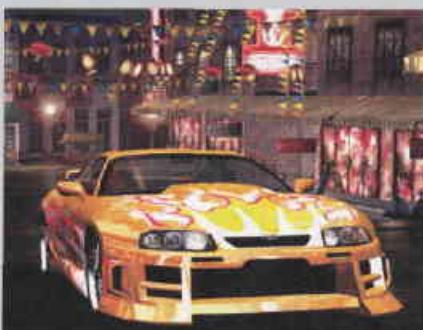
PC'lerde insanları esir alan online delilik Counter-Strike şimdi de Xbox'a sıçrıyor. Xbox'ın "Xbox Live" sistemiyle online olarak oynanabilecek oyunda yine teröristler ve anti-teröristler (bu miydi bu) karşı karşıya gelecek. 15 adet haritaya birlikte gelecek oyuna daha sonra yeni haritaları Internet'ten indirebileceksiniz. Counter-Strike sadece online oyun sunmuyor öylelik. PC'ler için hala hazırlık aşamasında olan Condition Zero'nun tek kişilik oyun yapısı Xbox versiyonunda da olacak. Valve'ın oyuna getirdiği bir diğer büyük yenilik de grafiklerde. Xbox'ın gücünü yüksek oranda kullanacak oyuncular, ışıklardırma lardan kaplamalarla ve animasyonlara kadar her alanda yenilik gösterecek.

Yalnız aklıma şu geldi. Xbox'a klavye bağlayabiliyor muydu? 2003'ün son ayını bekleyin.

## ELECTRONIC ARTS ONLINE

EA PS2 ile birlikte online dünyaya adım atıyor. Bunu da dört değişik oyunla gerçekleştiriyormuş. LOTR: The Return of the King, Sims Bustin' Out, NFS: Underground ve Medal of Honor: Rising Sun. Bu oyunların hepsi online oyun desteği içerecek. LOTR'de iki kişi anlaşmalı bir oyun oynayabilirsiniz. Oyunun tam 15 bölümünü sırt sırt savaşarak bitirmeniz mümkün. Sims Bustin' Out'ta bir partner seçip onunla beraber Sims dünyasında yaşamanız, başka oyuncularla hareket veya eşya değişim-tokuşu yapma şansınız bulunacak. Tam 18 oyuncunun savaş ortamına atılıp birbirile mücadele edeceği Rising Sun'da bir takım oyuncu tipleri de

görülecek. NFS: Underground'daysa dört kişi online olarak yarışabilecek. Üstelik tüm bu oyunlar USB girişinden takılan bir headset'le ses desteği de sunacak. Böylece istediğiniz gibi gevezelik yapabileceksiniz.



## BİRİSİ EVERQUEST Mİ DEDİ?

EverQuest'in sadece PC'ler için geliştirilmiş devasa online RPG olduğunu düşünenler, bir de bu ay içinde PS2'ye çıkacak olan Champions of Norrath: Realms of EverQuest'e göz atınlar. EverQuest gibi online oyun seçeneklerinin yanında aslında tek kişilik oyun macerasına yoğunlaşan CoN, Snowblinds Studios tarafından hazırlanıyor. Snowblinds'ı hatırlamayanınız yoktur. PS2'de büyük beğeni toplayan Baldur's Gate: Dark Alliance'in yapımcısıdır kendişi. CoN da Dark Alliance'la aynı grafik motorunu kullanacak ve tahmin edeceğiniz gibi görüntüler de bu yönde benzer-

lik gösterecek. Yalnız CoN'ı bir Dark Alliance kopyası olarak düşünmek yanlış olur.

Oyunda beş farklı ırk bulunacak. Bunlar Barbarian Warrior, High Elf Cleric, Wood Elf Ranger, Erudite Wizard ve Dark Elf Shadow Knight (herkesin bunu seçeceğini eminim). Her karakter birçok silah taşıabilecek ve bunları istediği gibi ayarlayabilecek. İsmi olmayan bir kılıcı, Rusted

Sword of Flame haline getirmek sizin elinizde. Her oynayışınızda rast gele düzenlenen zindanlar ve Multitap ile dört oyuncu desteği yine EverQuest'te görülecek.



## BASKIYI DURDURUN!

- Mükemmel RPG Sulkoden III'den sonra, Genso Suikoden IV'ün yapımına başlandığı Konami tarafından açıklandı.
- Daha önce PS3'ün PsOne oyunlarıyla uyumsuz olacağını duymuş olabilirsiniz, fakat bu yanlış. Sony'den gelen resmi bir açıklamaya göre PS3 hem PS2, hem de PsOne oyunlarını çalıştırabilecek.
- PlayStation Portable bir oyun makinesi olmanın yanında bir müzik çalar, bir film oynatıcı. Ken Kutaragi PSP'ının yakında bir cep telefonu ve dijital kamerasını da açıklıyor.
- Valve'ın yönetici Doug Lombardi Half-Life 2'nin yakın bir gelecekte (2004) PS2, Xbox ve GameCube'ye de çıkışını duyurdu.
- THQ ve SEGA çeşitli GBA oyunlarının dağıtım için anlaşma imzaladı. Sonic Pinball Party, Sonic Battle ve Sonic Advance 3 THQ sayesinde rahatça Japonya dışında da dağıtılabilecek.
- GBA iki yeni renk seçenek sunmasıyla

la birlikte Amerika'da 15 milyon satış rakamına ulaştı.

- Sony de aynı Nintendo gibi şampanya patlatma peşindeydi. PS2 çıktığı günden şu zamana kadar dünya çapında tam 60 milyon adet satıldı.
- Activision Marvel'ın ünlü ismi Stan Lee'yle anlaşarak, onu kalite danışmanı olarak ortak aldı. Ayrıca Spiderman, X-Men, Iron Man ve Fantastic Four'u ilgilili oyunların telif hakkı 2009'a kadar Activision'da kalacak.
- Nokia Electronic Arts ile anlaştı. Böylece birçok kaliteli EA oyununu N-Gage'de görebileceğiz.
- Mart 2004'te piyasada olacağımdır bir PS2 paketi var. Bu pakette bir FFXI ve 40GB'lık bir HD bulunuyor. Fiyatıysa \$99.
- EA bu yıl içerisinde piyasaya sürecek James Bond: Everything or Nothing'in çıkışını Mart 2004'e erteledi.
- Eğer Gundam: Federation vs. Zeon'i çok seviyorsanız (saçmamamın), Gun-

dam Z: AEUG vs. Titans'ı da heyecanla bekleyebilirsiniz. Sistem: PS2, Çıkış: Aralık 2003.

► Namco boş durmuyor. Gelecek yıl PS2'ye iniş yapacak olan Nina, tahmin edeceğiniz gibi Tekken'deki Nina'yı temsil ediyor. Nina tek başına birçok düşmanın hakkından gelebilecek mi? Belki ► 1100'lü yılların Japonya'sında geçecek bir korku oyununa hazırlanan From Software tarafından hazırlanan Kuon'u bekleyin. Kuon 2004 baharında PS2'lerimizde

► Bomberman, Castlevania, Beyblade, Bloody Roar, Transformers'daki karakterlerin bir dövüş oyununda bulunduğu DreamMix TV: World Fighters Aralık'ta PS2 ve GC'lerde. Oyun, Hudson, Konami ve Takara'nın ortak yapımı.

► Radica Games isimli firma, GBA'ya öyle bir aksesuar geliştirmeye çalışıp, bu cihazla tek tuşa basarak üç kartuş arasında geçiş yapabileceksiniz. Aynı CD'lerdeki CD değiştirme mantığında...

# DARK CHRONICLE



LEVEL

HIT



Lord Griffon'un çirkin tavrusunu yer yüzünden silmenin vakti gelmişti...

Bilgi için: [www.us.playstation.com/games/scus-97213](http://www.us.playstation.com/games/scus-97213) / Yapım: Level-5 Dağıtım: SCEU Tür: RPG Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Orta

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

**K**aliteli bir RPG'de neler olmalı diye düşünüp bunları maddelemeye çalışırsak işimiz uzun demektir. Onun yerine sağlam bir konusu, bundan da öte, iyi bir oynanışı olması bir RPG'yi kaliteye hızla yönlendirebilir. Peki Dark Chronicle bu tanımın neresinde? Bunu öğrenmek için yazımı okumaya devam edin.



▲ Spider Lady zaman zaman zararlı olabiliyor. Mümkünse uzaktan temizleyin.

▼ Donny'yi yanınızda seyyar satıcı olarak dolaştırlırsınız.



## Max ve Monica

Süslü bir oyun bu Dark Cloud. Menülerinden anlatımına, yardım bölümünden animasyonlarına kadar her alanda görsellik ön planda. Bu görsellik oyunun kendine has bir teması olmasında etkili olmuş. Oyuna bir süre göz attıktan sonra bunu daha iyi anlayacağınızdan eminim.

Masalsı bir konuya sahip olan oyunda Maximilian isimli çocuğun boynundan taşıdığı kolye (kolyenin üstündeki taş açısından) yüzünden başının belaya girmesine tanık oluyoruz. Tabii her zaman olduğu gibi hikâye genişliyor. İşin içine daha da kötü güçler giriyor, yardımcı karakterler ekleniyor ve uzun sürecek bir maceraya balıkrama dalıyorsunuz.

Hikaye Max'in şehirden ayrılma mücadeleyle başlıyor. Bu sırada yaşı bir mucit olan Cedric savaşlarda kullanmanız için Ridebot adındaki robotu size sunuyor. Çok zaman geçmeden Monica isimli yarı büyüğün kız da ekibinize katılıyor ve partinizi tamamliyorsunuz.

## Genel yapı

Oyunu rahatlıkla iki bölüme ayıralım: Macera kısmı ve savaş kısmı. Macera kısmında öünüze düşman çıkma olasılığı sıfır olan mekânlarda dolaşıyorsunuz. Bu alanlar genelde şehirler veya konaklama yerlerinden oluşuyor. Alışveriş yapmanız, durup dinlenmenize izin verecek yerler. Savaş kısmı tamamıyla ayrı bir konu. Yaratıklarla karşılaşıp karşılaşmayacağınızı net bir şekilde görebiliyorsunuz. Sa-



vaşmak için öncelikle belirli yerlere gitmeniz gerekmekte. "Ben şurada durayım, yaratıklar ayağıma gelsin" tembelliliğini yapamazsınız. Tüm savaşlar gerçek zamanlı. Bir savaşta başarısız mı oldunuz? Bu belki de silahınızın veya enerjinizin suçu değil. Yaratıklara nasıl yaklaşmanız gerektiğini iyi bileyeksiniz. Suratlar baka baka üstlerine ilerlerseniz, onlar da sizden haberdar olacaktır. Arkadan ve sinsice yaklaşmak bazen en mantıklısı.

Max silah olarak bir İngiliz anahtarı, Monica'ya hoş bir kılıç kullanıyor. İkinci silah olarak da sırasıyla bir tabanca ve büyük bileklikleri kullanıyorlar. Her silahın bir dayanma gücü var. Eğer siz sürekli silahınızla dalga geçer, onu küçümserneniz size küsüp yuvalarına çekilebiliyorlar. Sağ üst köşede silahınızın dayanma gücünü göreceksiniz. Bir süre kullandıkten sonra eğer tamir edilmezlerse düşmanlarınız etki edemiyorlar ve öylece kalıyorsunuz yapayalnız (gerçekten de duygusal bir yapım -Fırat).

Her yok ettiğiniz düşmandan birtakım ivir zivir dökülecek. Mavi olanlar si-

## Şunu yapmamalı, bunu etmeyecek, ama bunu mutlaka düşünelim

Savaşlara yanınızda "Repair Powder" ve enerjinizi yenileyebilecek eşyalar olmadan gitmeyin. Savaşlığınızın sonunda ölseniz bile, o bölüme yeniden başlamamanız gerekebilir. Gezdiğiniz mekanları iyice araştırın. Belki çok yararlı bir icat için gereken eşyaların listesini bulabilirsiniz. Fotoğraf makineniz hep yanınızda ol-

sun. Donny'nin karşısında size oldukça seyrek bulunan eşyalar vereceği yaratık fotoğraflarını her an çekmeniz gerekebilir.

Silahınızın bir sonraki aşamaya geçmesi için belirli alanlarda gelişmesi gerekiyor. Bunu silahınızın "Build Up" menüsünden takip edin.

Savaş sırasında gard almayı ihmal et-

meyin. Bazı yaratıklar sizi bir, bilemediniz iki vuruşta öldürür. Her savaş bölümü arasında oyunu kaybet edin. Bir sonraki bölümde sizi neyin bekleyeceğini bilmek istersiniz (kazulet gibi bir Boss sizi yok ettiğinde bu maddeyi hatırlayacaksınız).



lahınızın seviye atlamasını sağlayacak güçlendiriciler (oyunda sadece silahlar seviye atlıyor, siz neyseñiz öyle kalmışsınızdır). Eğer Ridebot'a biniyorsanız, bu mavi toplar Ridebot'un tecrübe kazanmasını sağlayacak. Ridebot da bu kazandığı tecrübelerle kendisine yeni parçalar takabilecek. Yaratıklardan dökülen bir diğer eşyaya parıldır sevgili okurlar. Gilda isimli bu altınları toplamanızı ve akabinde de eşya, sıhhi malzeme satın almak üzere kullanmanızı öneririm.



### Synthesize hususu

Silahlarınızı güçlendirmeye çalışırken hangi özelliğin ne anlamına geldiğini bilmekte fayda var.

#### Özellik

Attack

Durability

Flame

Chill

Lightning

Wind

Crush

Exorcism

Beast

Scale

#### Anlamı

Silahınızın saldırıcı gücü.

Silahın dayanma gücü. Ne kadar yüksek olursa, silahınız o derece elinizde duracaktır.

Ateşten hoşlanmayan düşmanlara karşı bir numara. Dondurucu soğukta palto üstüne mont giyen yaratıkları başınızdan def eder.

Elektrikle arası iyi olmayan düşmanların amansız rakibi. Rüzgar esince ürperen kötü güçlere yoğun hasar vermek için. Silahınızın zırhlı düşmanlara daha çok hasar vermesini sağlar. Yaşayan ölülere daha çok hasar verirsiniz.

Dağdan inmiş vahşi yaratıklara karşı hazırlıklı olmanızı sağlar. Başınızın belası ejderhalarla savaşmak niyetindeyseniz bu özelliği artıtabildiğiniz kadar arttırın.



yor mesela. Yeni icatlar geliştirmek tamamıyla sizin meraklısına ve araştırmanızı kılıyor anlayacağınız.

Georama, eğer üstünde durursanız sizi ana oyundan daha fazla oyalayabilecek bir başka oyun türü. Burada Max'in dünyasını yenilemeye çalışıyorsunuz. Savaş alanlarında bulacağınız Geostone isimli taşlar, size yeni bir bina veya yeni bir doğal örtünün sinyallerini veriyor. O taşın neyi simgelediğini öyledikten sonra gereken malzemeleri bularak yapıyı inşa edebiliyorsunuz. Bir nevi Sim City. Şehir oluşturmak da ilerde size yarar olarak dönenebilir. Bence biraz üstünde durun.

Baştan sona cell-shading (çizgi-film tarzı grafikler) teknolojisiyle resimlenmiş Dark Chronicle, görsel ve müzikal anlamda da tatmin edici. Masalsı, rahat ve uzun bir RPG macerası arayanlar için ideal.

### LEVEL HIT



#### Artılar

Sağlamlı oyuncuslu. Farklı mini oyunlar. Kaliteli grafikler ve animasyonlar.

#### Eksiler

Oyunun her yenisini çözmek çok zor. Bazi savaşlar öngözetilebilir. Silahlarınıza kurulması çok sıkılıktır.

#### Level Notu



Resident Evil evrim geçirdi!

# RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Bir oyun ne kadar değişimdir? İşte bu kadar...

Bilgi için: [www.capcom.com](http://www.capcom.com) Yapım: Capcom Dağıtım: Aral İthalat Tür: Aksiyon İngilizce gereksinimi: Az Desteklenenler: Dual Shock, G-Con

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

**R**esident Evil gerçekten de gerillili bir oyndu. Olur olmadık yerlerde ortaya çıkan zombiler, hırıltılar, sınırlı cephe ve o çıldırtan, tabancadan çıkan 'klik' sesleri... Resident Evil'in aslında Alone in the Dark'tan aşırıma olduğu yadsınamaz, ancak Capcom bu işin altından o kadar iyi kalktı ki, kimseňin ruh bile duymadı. Alone in the Dark unutuldu, Resident Evil "yeni kral" oldu. Hatta Alone in the Dark'in (4) son versiyonunda bile yapımcılar kendi kopyasını, yani Resident Evil'i kopyaladı. İlginç değil mi?



Sonra, Resident Evil PS2'de devam etti. Yeni oyunlar yapıldı, PC'ye birerbir olarak aktarıldı vs. Son olarak da Capcom, Resident Evil'i değiştirmeye karar verdi. Bu defa da ortaya hedefli,ambaşka bir oyun çıktı: Dead Aim.

## Ya hedef al, ya da...

Dead Aim'in silahla hedef alma kısmının PS2'deki diğer silahlı-hedefli oyunlardan hiçbir farkı yok. R1 tuşuna bastığınız zaman ekranda bir hedef, kalan mermi ve sağlık derecesi beliriyor. Burada yine R1 tuşuna basarak ateş edebiliyor, sağ joystick ile de hedef alabiliyorsunuz. Kapatma tuşuna basarak da PS2'yi kapatabiliyorsunuz (...)

Oyunun diğer aşamasında ise pek bir değişiklik yok. Yani yine eski Resident Evil (RE) oyunlarında olduğu gibi çevreyi araştırıyor, anahtar arıyor, basit bulmacalarla karşılaşıyorsunuz. Yeniliklerse oyunun artık tamamen 3D olması, dolayısıyla Tomb Raider gibi hareketli bir kameralayla oynanması ve eskisinden biraz daha az bulmaca içermesi. Zaten Dead Aim'in tarzı da eski Resident Evil oyunlarından daha farklı. Yani yeni oyunda daha fazla aksiyon var. Bu da oyunda bulmacaların geri planda kalmasının sebebiyi açıklıyor. Aksiyonun ağır bulmacalarla kesilmesi oyunun temposunu sekteye uğratabilirdi.

Bunların sonunda TPS (Third Person Shooter) ve FPS karışımı bir oyunla karşılaşıyoruz. Aynı zamanda da sorunlarla... Araştırma aşamasındaki (TPS) sorun, anahtar bulup kapı açmak ve devamlı birbirinin benzeri mekânlarda dolasıp kafayı isırmak dışında hiçbir şey yapmamanız. Ve yeni, açılabilir bir kapı bulduğunuzda arkasından ne çıkacağınızı çok kolay tahmin edebiliyorsunuz: Zombi, zombi ve zombi... Çizgisellik mi? Kesinlikle. Eğer çok heyecanlı biri değilseniz, bir-iki saat sonra zombilerle dalga geçebilirsiniz. Burada şunu da belirtmekte fayda var: Oyun klasik RE'lara benzemediği için devamlı olarak zombilerin akınına uğruyorsunuz ve bunlar zaman zaman sizi çok zorluyor. Mesela bir odaya pompalayı almak için girdim. Çıkıştaysa en az 10 zombi beni bekliyordu. İyi ki bir silah verdiler ya...



FPS, yani hedef alma modunda da çizgisellik devam ediyor. Zombilerin animasyonları çok az sayıda ve varolanlar da çok sıradan. Mesela bu tip hedefli bir oyunda olması gereken kafa patlatma, bacak koparma ve benzeri şeyler Dead Aim'de yok. Bunlar aynı zamanda vuruş hissini de etkiliyor. Tam anlayıla zombileri vurdugunu hissedemiyorsunuz. Tamam, belki zombilerin kafasının patlaması oyunu daha vahşi bir hale getirebilir, ama Dead Aim'de zaten yeterince kan var. Bu da olsaymış o zaman...

Evet bu gerçekten de zorluyor, zaman zaman geriyor ve heyecanlanmanıza sebep oluyor. Ama dedim ya, RE'daki o sessiz gerginliği Dead Aim'de bulamıyorsunuz. Diğer RE oyunlarında ise bir yerlerden zombi fırlayacak diye nefesini tutardınız, kıpkırmızı, tosus gibi olurdunuz.

## Şemsiye Kuruluşu...

Oyunumun (egoistlik de neymiş...) konusu ise şu şekilde: Morpheus D. Duval adında biri, Umbrella Corporation'a ait bir gezi gemisini kaçırmıştır. Bruce McGovern de Morpheus'u kovalamaya başlamıştır. İşte oyun da bu noktada başlıyor. Kontrol ettiğiniz karakter de Bruce McGovern...

Dead Aim her ne kadar farklı bir tarza sahip olsa da atmosfer olarak diğer RE oyunlarından çok farklı değil. Sonuçta her zamanki gibi yapacağınız şey anahtar bulup kapı açmak ve zombi patlatmak. Bahsetmek istediğim bir diğer





## 4 RESİM ARASINDAKİ 2 FARK...

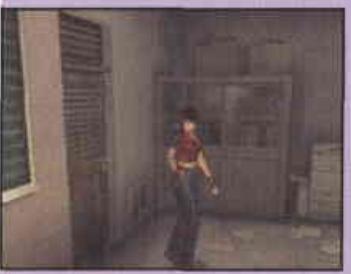
Dead Aim'le PlayStation 2'deki son Code Veronica X arasındaki farklar. Hem de resimli ve açıklamalı!



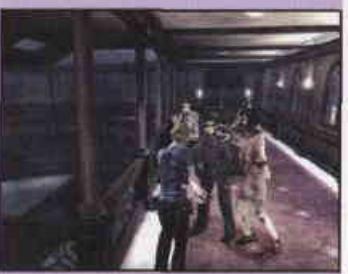
Code Veronica X'te otomatik hedef alma sistemi vardı. Dolayısıyla hedef alırken hiçbir etkinliğiniz yoktu... Bakınız!



Dead Aim'da ise R1 tuşuna bastığınız zaman oyun FP kamerasına geçiyor ve hedefi siz kontrol ediyorsunuz...



Code Veronica X'te her oda için farklı ve sabit bir kamera kullanılıyordu. Dead Aim'de ise...



... Araştırma modunda kamera, adamınızı aynı Silent Hill'da olduğu gibi tam arkasından takip ediyor ve adamınızın hareketleriyle değişiyor. Bu da Dead Aim'in tam anlamıyla 3D bir oyun olduğu anlamına geliyor.



şey arabirim. Dead Aim'deki envanter (inventory) ekranı, diğer RE'lara oranla çok daha hızlı ve kullanışlı. Envanter ekranını açtığınız anda her şeyi bir arada buluyor ve hızlı bir şekilde kullanabiliyorsunuz.

Oyunun kayıt sistemi ise ko-

runmuş. Yine bazı odalardaki daktiolar aracıyla oyunu kaydedebiliyorsunuz. Bu arada unutmadan... Oyunda çok fazla mermi giyor.Çoğu zaman da mermi bulamıyor ve zombilerle Amerikan Futbolu oynamak zorunda kalırsınız. Yani aralarından koşarak sıyrılmamanız gerekiyor. Dolayısıyla oyun için biraz zor diyebilirim. Zor, ama kısa...

Kontrol açısından çok fazla problem yaşamıyorsunuz. Konsol daki diğer FPS oyunlarından daha rahat bir kontrol sistemi kullanı-

mış. Hedef almaktan pek zorlanmıyorsunuz, ancak TPS modundayken admanız biraz hantal kalıyor. Özellikle dönüşlerde çok ağır kalıyor ve eğer duruyorsanız, kaçmakta zorlanıyorsunuz.

Grafik ve ses... Grafiklerde etkileyici bir detay yok. Buna rağmen grafikler hoş. Rahatsız edici herhangi bir şey yok. Tabii ki animasyonlarla çok fazla uğraşılmasına bir eksiz.

Eee...

Dead Aim, RE fanatiklerinin beklenelerini karşılayamıyor, ama bu tip hedefli oyunları sevenler için aynı şey geçerli değil. Yani RE serisini oynayanlar ve sevenler bu oyuna karşı tavırlarını koysunlar, gerekirse almasınlar. RE oynamayanlar içinse pek sorun yok. Alsinlar, oynasınlar, hoşça vakit geçirsinler, gerekirse esen kalsınlar...

Not da yazıyorum: G-Con veya G-Cone 2, yani silaha sahip olanlar için oyunun notu birkaç puan daha fazla. ☺



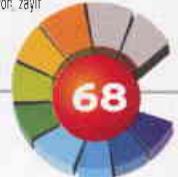
**Artılar**

Hızlı ve kullanışlı envanter ekranı, yeni ve hızlı oynanış.

**Eksiler**

Daha az gerilim, çizgisel ve boğucu oynanış, az sayıda animasyon, zayıf vuruş hissi.

**Level Notu**





LEVEL HIT

Bu dağın tepesinden inmemiz lazım...

# DOWNHILL DOMINATION

Karlar eridi, snowboard şansınızı yitirdiniz. Peki o zirveden inmek için bisikletlerinizi kullanmaya ne dersiniz?

Bilgi için: [www.us.playstation.com/games/scus-97177/](http://www.us.playstation.com/games/scus-97177/) / Yapım: Incog Inc. Entertainment Dağıtım: SCEE Tür: Yarış-Aksiyon Desteklenenler: 4 Oyuncu İngilizce Gereksinimi: Hiç Tuna Şentuna | [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)



## Artılar

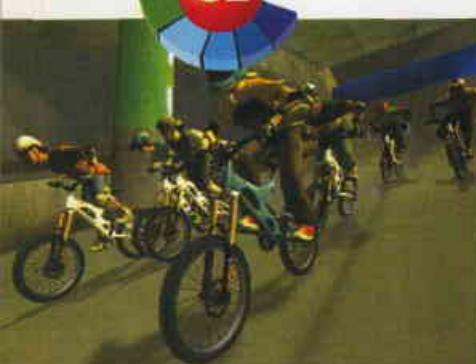
Hız ve keyifli bir yarış. Diğer bisiklet oyularından oldukça farklı. 4 oyuncu desteği.

## Eksiler

Zaman zaman anlamsız zorlayabiliyor. Ufak tefek grafik hataları. Bisiklet geliştirme bölümü biraz zayıf.

## Level Notu

**82**



Ayalar bu oyunda düşmanınız.



76

**C**oğumuz kişi aylarını ve öncesini SSX'in başında geçirdik. Kah güldük, kah eğlendik, fakat SSX 3'ü bekleme zamanı geldi çatı. Sonra Downhill Domination geldi. Oyunun başına ilk oturanlar "SSX bu ya" dediler. Kimileriye "Mat Hoffman nerde şimdidi?" diyerek konuyu başka yöne saptırdılar. Sonuçta öümüzde hızlı ve sürükleyici bir bisiklet aksiyonu bulunuyor.

## Hız ve tutku

Farklı oyun tiplerinden birini seçerek oyuna adım atabilirsiniz. Free Ride pistleri öğrenmek için iyi bir seçenek. Serbestçe süzülebilirsiniz dağın eteğinden. Technical Downhill isminden de anlaşılaçağınız gibi bir takım görevler, rakipler ve en-

geller sunuyor. Oyuna biraz alıştıktan sonra adım atın bu bölüme. Mountain Cross belki de oyundaki en zevkli modlardan biri. Daha fazla yükseklik, daha hızlı bir yarış sunuyor. Career Mode da artık alışığınız üzere ana oyunu temsil ediyor.

Uzun ve aslında hayli zor bir oyun olan Downhill Domination sadece yarışmanın yanında savasmayı da öğretiyor. Jet hızıyla aşağı inerken sizin rahatsız eden rakiplerinize önce tekme tokat, daha sonra bisiklet arkası, ardından sopa ve sonunda da şişelerle saldırlabiliyorsunuz. Şişeyi rakibinizin kafasına fırlattıktan sonra "Astalavista Baby" diyerek (vazgeçtim demeyin) yanından geçebiliyorsunuz.

Her yarış sonunda belirli bir puanınız oluyor. Bu puanı kazanmanızdaki etkenler de sırasıyla şöyle: Savaşlarınız, ilk

üç girişiniz, yarış sırasında topladığınız bayraklar ve sergilediğiniz akrobatic hareketler size puan olarak geri dönecek. Bu puanlarla da bisikletinizi, yeteneklerinizi ve akrobasisinizi geliştirebilirsiniz. Bisiklet parçaları tamamıyla gerçek markalardan alınmış. Eğer bu konuya ilginiz varsa hoşunuza gideceğinden eminim.

## Pist bulmacası

Tam 14 bisikletçi ve 27 farklı pist seçeneği sunan oyuncunun türü için tam anlamlı arcade diyebiliriz. Sürekli bir iniş hali yaşadığınız için yapacağınız artistik hareketleri çok önceden planlama şansınız yok. Aynı şekilde ne zaman sizin bir uçurum bekliyor, ne zaman rakibiniz kafanıza bir şىşe uygun görücek bunları da gerçekleşmeden birkaç saniye önce anlıyorsunuz.

Uzun oyun yapısı, iyi ayarlanmış zorluk derecesi ve kesintiksiz eğlenceli oynanışıyla Downhill Domination arşivinize bir şekilde girmeli. ☺



"Yihuu bakın ellerimi bırakabiliyorum..."



Fazlaıyla çılgın bir yarış

# FREAKY FLYERS

Yerlerde Go-Kart'larla sürünmekten sıkıldığınız, artık havalandırma vakti geldi demektir

Bilgi için: [www.midway.com](http://www.midway.com) Yapım: Midway Dağıtım: Midway Tür: Uçak yarışı Desteklenenler: 2 oyuncu İngilizce Gereksinimi: Az

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

**C**iddi araba yarışlarını, cell-shade teknolojili çizgi film görünümü yarışları veya komikleştirilmeye çalışılıp bir şeye benzetilemeyen yarış oyunlarını bir kenara bırakmak için çok uygun bir zaman. Midway tamamıyla kendisinin hazırlayıp sunduğu Freaky Flyers ile eğlenceyi ve heyecanı bir araya getiriyor.

## İlginç karakterler

Freaky Flyers dünyasına bir şekilde adım attıktan sonra ilk dikkatınızı çekenek olan şey karakterler olacak. Oyunun genel tasarımından kaynaklanan görüntünün dolayısı tüm karakterler biraz uçuk kaçık. Uzaydan gelenini misersiniz, uçan halisi olan bir petrol zenginini mi, yoksa deha bir ufkaklı mı? Her karakter kendine has bir tasarım içerirken, aynı zamanda farklı özellikler de

**Manzaraya mı bakarsınız, yarışır misiniz, ben karişmam.**



Aman önungüzdeki rokete dikkat edin.

sergiliyor. Bazıları güç olarak diğerlerinden üstünken, bazı yarışçılar daha hızlı olabiliyor. Hangi alanda kendinizi daha rahat hissederseniz, seçiminizi ona göre yapın.

## Dağ, taş, orman

Oyunun karakterlerinden daha da güzel olan bir kısmı varsa o da bölmeleri. Her bölüm bir dolu etkileşim içermenin yanında, farklı görevler ve değişik yollar da barındırıyor. Yarışacağınız pistler o kadar geniş ki, tek kelimeyle kendi yolunuzu kendiniz seçiyorsunuz (dört kelime oldu farkındayım). Üstelik gizliliklere ulaşmak gibi bir tutkunuz varsa burada amacınız sadece yarışmak olmayacak. Birçok farklı alt görevi de yarışırken tamamlamaya çalışacaksınız.

Kontroller her zamanki gibi çok basit. Hızlanma, fren, ateş, engellerden ve saldırılardan korunmak için akrobatic hareket tuşları oyuna bir anda alışmanızı kolaylaştıracak. Sizi kovalayan, ateşe boğan ve peşinizi bırakma-

yan bir rakibiniz mi var? Freaky Flyers size arkaya ateş etme olağanlığı da sunuyor.

## Gökkuşağı

Kuşkusuz ki oyunun eğlencesini tamamlayan en büyük öğe grafikler... Çizgi film yapısı taşıyan animasyonlar ve efektler her alanda kendini belli ediyor ve oyunun atmosferini kuvvetlendiriyor. Yarışığınız bölmelerde olan biten o kadar çok olay görüntüleyeceksiniz ki, yarıştan kopma olasılığınız artacak.

Hızlı, farklı ve eğlenceli bir uçak yarışına varsanız, Freaky Flyers da sizin için burada dostlar (amanın).



## Artılar

Tasarım ve animasyonlar çok iyi. Farklı görevler ve bölmelerin çizgisel olmaması yeniden oynanabilirliği artırıyor.

## Eksiler

Görev sistemi bazen sıkıcı olabiliyor. Hikaye modu yerince iyi işlenmemiş.

## Level Notu



## Arka planda olanlar...

Sürekli hareket halinde olan çevre, size sadece görsel bir şölen sunmuyor. Devrilen bir ağaç, yerinden oynayan bir kaya yeni yollar açabiliyor. Üstelik bunları tetiklemek bazen size kalıyor. Kısaca Freaky Flyers belirlenmiş, çizgisel bir yoldan daha ötesini hedefliyor.



Seçebileceğiniz o kadar çok karakter var ki...



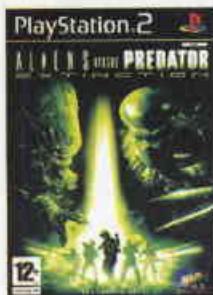
Film gibi oyun...

# ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

Aliens vs Predator strateji olursa ne olur?

Bilgi içeriği: www.zono.com Yapım: Zono Dağıtım: Aral İthalat Tür: Strateji İngilizce gereklisini: Orta Destekeklentiler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | [fırat@level.com.tr](mailto:fırat@level.com.tr)



## Artılar

Üç farklı ırkı seçebilme imkanı, basit oynanış

## Eksiler

Kamera çevrilemiyor, keşfet kısmı sıkıcı, oyun çok renksiz, grafikler iyi değil.

## Level Notu



**P**layStation 2'nin strateji oyunları için çok kullanışlı bir sistem olmadığını kabul etmek gerekir. Bunun farkında olan firmalar da PS2'ye yaptıkları strateji oyunlarını daha basit bir şekilde yapıyorlar. Extinction da bu oylardan biri. Bakınız...

## Hızlı strateji...

Aliens vs Predator'in aslında bir FPS oyunu. Buna benzer mutasyonlar, yani bir FPS oyununun stratejiye çevrilmesi genellikle hatalı kırılgılıyla sonuçlanır. Extinction'da ise...

Toplam 21 campaign'ın yer aldığı oyunda; Marine, Predator ve Alien ırklarından birini seçebiliyorsunuz. Dolayısıyla her ırk için yedi ayrı campaign bulunuyor.

Oyunun genel oynanışı da oldukça basit. Strateji oyunlarıyla arası pek iyi olmayan oyuncular da bu sayede çok fazla zorluk çekmeyecek. Diyalim ki Predator'ları seçtiniz...

Oyna birkaç Predator'le başlıyorsunuz. Takımınızı haritada ilerletecek sisi kaldırıyor ve çevreyi keşfetiyorsunuz. Bu sırada karşınıza çıkan Marine'lerle de sa-

vaşıyorsunuz. Her Marine veya başka bir yaratık (haritada sadece marine'ler yok, enerjinizi artıran ilginç hayvanlar da var) öldürügünüzde puan kazanıyorsunuz. İşte bu puanlarla da yeni adamlar veya saldırı-savunma araçları alabiliyorsunuz (Shrine'i, yani ana biriminizi kullanarak -R1 tuşıyla-). Anlayacağınız, oyunun bu kısmı klasik strateji oyunlarından farklıdır. Bu arada adamlarınızı da geliştirebiliyorsunuz. Bunun için de Vision Mod gibi seçeneklere sahipsiniz.

Oyunun oynanışı genel olarak bu şekilde. Adamlarınızı geliştiriyor, birim kuruyor ve haritada bir sağa bir sola ilerliyorsunuz. Bu kısmı, yani keşfetme aşaması çok monoton. Sürekliliği sağlayacak ve bir sonraki bölümde merak etmenizi sağlayabilecek hiçbir şey yok.

Extinction'in arabirimini alabileğine basit. Pek zorluk çekenizini sanmıyorum, ancak kontrollerde bazı sorunlar var. Buna neden olan şey de kamera. 3D tasarılanan oyun Diablo gibi izometrik bir açıdan oynanıyor. Ne var ki ilginç bir şekilde kamerayı çevirmenize izin verilmiyor. Sadece sağ analog'a basarak üç kat demeli zoom yapabiliyorsunuz. Oyunda fazla sayıda derenin telenin bulunduğu da düşünürsek, kamerayı çevirememeniz af-



fedilemez bir hata. En azından adamlarınız önden geçen mekanlar şeffaf olabilirdi. Olmayı da...

## Yavaş sonuç...

Akıççası Extinction vasat bir oyundan başka bir şey değil. Strateji oyunlarını sevenler bu oyundan beklediklerini alamayacak. Ve işin kötüsü, aksiyon oyunlarını sevenler de öyle... Çünkü oyun her iki şekilde de sıkıcı. Buna bir de grafiklerin basitliği ve kamera problemi eklenince iş bitiyor. ☺



## Dinazor kasabı Tal'Set'in son macerası

# TUROK EVOLUTION

Turok serilerini birleştiren Evolution'da kan gövdeyi götürüyor.

Bilgi için: <http://www.turok.com> Yapım: Acclaim Dağıtım: Alsan Interactive Tür: FPS Desteklenenler: 1-2 İngilizce gereksinimi: Az

Serhat Bekdemir | serhat@level.com.tr

**T**urok'un hikâyesi Amerikan iç savaşsı sırasında Yüzbaşı Tobias Buckner ve kabile üyesi Tal'Set'in esrarengiz bir şekilde başka bir dünyaya açılan giriş kapısının içinden geçmesi ile başlıyor. "Lost Land" dünyasına sert iniş yapan Tal'Set, nehir yakınında yaşayan insanlar tarafından bulunur ve Kahin Tarkeen tarafından iyileştirilir. Artık Tal'Set'in amacı "Lost Lands"e huzuru geri getirmektir. Sleg adı verilen Dinosoid (insan gibi davranışları dinozor) ordusunu yöneten "Lord Tyrannus", kendisine boyun eğmeyen her canlıyı katletmektedir. Diğer yandan Tal'Set, yüzbaşı ile olan savaşını da tamamlamak zorundadır.

### Üç Tal'Set uç

Tamam hikâye bu işte, gerisi size kalmış. Oyun, her biri kendi içinde iki veya üç farklı mekânda geçen 15 bölümden oluşuyor. Oyunda bir de yenilik var, Quetzalcoatlus'un (hani şu uzun suratlı geniş kanatlı eski çağ dinokusu) sırtında uçacığınız bölgüler eklenmiş. Uçuşunuz bölgülerde fazla aksiyon yok, çünkü bir kere alıştıktan sonra oraya git, dağa dikkat et, bir yere çarpmaya, şunu vur, bunu vur diye

devam ediyor. Kontroller ve kameraları siz zorlayacak kadar kötü olduğundan bu bölgülerden çok fazla zevk almanız maalesef pek mümkün olmayacak. Yer bölgüleri genelde orman ve mağara gibi mekânlarda geçiyor. Temel olarak bölüm boyunca ilerlemeniz, her bölümde bir kapayı açan anaharı bulmanız ve o bölümün "boss"unu öldürmeniz gerekiyor. Büyük patron bir T-Rex olabilir, ya da onlarca vahşi maymunun aynı anda saldırması...

### Kan revan karnavalı

Turok serilerindeki en önemli özellik güçlü silahlar ve bol vahşet. Kızılderili dinozor kasabı Tal'Set'in temel silahı balta. Daha sonra da farklı oklar atabilen yaylar ve tabancadan roketatarla kadar Dinosoid'lerin de kullandığı ateşli silahlar, "kan revan" karnaval boyunca yanından ayırmaya cağı aksesuarları ilerleyen bölgelerde alacağınız "Gravity Disruptor" favori silahlardan biri. Ürettiği sismik dalgalıyla ne varsa oradan oraya fırlatıyor. Kontrollerin yeterince iyi olmaması oldukça sıkıntı yaratabilir. Uzaktan avlanarak ilerlemenizi tavsiye ederim. Ayrıca Dinosoid'lerin yapay zekâsı beklediğimden de iyi çıktı,

yakın mesafede taktik uyguluyorlar. Ancak siz "kafasına tek kurşun" kuralını uyguladığınızda da hastanelerin günlük kan ihtiyacını karşılayacak kadar sıvıyı vücutlarından dışarıya atıyorlar. Turok Evolution sağlam silahları ve bol kanlı animasyonları ile en iyi (?) puanı alıyor.

### Grafikler orijinalini aratmıyor

Elbetteki oyunun Halo ya da Wolfenstein gibi oyunlarla rekabet etme gibi bir amacı yok. Grafikler oldukça kötü çunku... Altı yıl önceki ilk oyunun havasını yakalamaya çalışmışlar. Hatta karakter modelleri neredeyse ilk oyundaki kadar az poligona sahip. Oyunda birçok bölümü ormanlık arazide oynuyorsunuz. Grafik kalitesi yüksek olmasa da oldukça detaylı hizırlanan ormandan gelen seslere, tamamlar, diğer yaratıkların ve Sleg'lerin bağırmaları da eklemince, cümbüse dönen karnavalın sonuna geliyoruz.

Turok Evolution, eğer seride yabancı değilseniz ve hikâye devam etmek istiyorsanız alıp oynayabileceğiniz türden bir oyun. İlk defa oynayacaklar için artı olabilecek tek yönü "multiplayer" desteği, ancak PS2 sadece iki kişiye izin veriyor. ☺



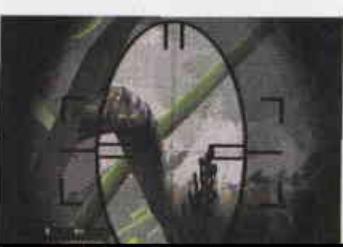
### Artılar

Sağlam silahları dinozor kesmeye

### Eksiler

Kötü grafikler, uzun yüklemeler, zayıf görüş  
agus ve kontroller

### Level Notu



# Karanlık bir savaş

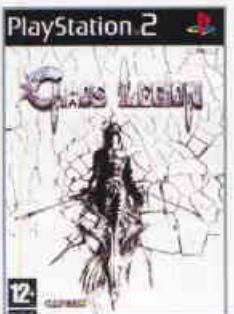
# CHAOS LEGION



"Ve Dante yeniden kötü güçlerin peşinde" Dante mi dedim? Devil May Cry da diyebilirim hazırlıklı olun!

LEVEL HIT

Bilgi için: [www.capcom.com](http://www.capcom.com) Yapım: Capcom Production Studio 6 Dağıtım: Capcom Entertainment Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Hiç Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr



## Artılar

Kaliteli bir aksiyon. Lejyon komuta etme Özelliği. Nitelikli grafikler.

## Eksiler

DMC'a fazla benziyor. Yine sadece yankı taşıyoruz.

## Level Notu



**S**unu her PS2 kullanıcısı bilir ki, şu ana kadar bu sistemde görülen en başarılı aksiyonlardan biri Devil May Cry'dır. Devil May Cry 2 hiçbir şekilde iyi değildir, birbirimizi kandırmayalım lütfen. Peki ya Chaos Legion? Capcom bir şekilde Dante ve maceralarına kendisini kaptırmış olacak ki, neredeyse DMC'nin ikizi olacak bir oyun tasarlamış. Başrole de Sieg'i koymuş. Uzun paltosu, saç şekli ve kılıcıyla sanki bir yerlerden gözünüz isıracak onu da.

### Sieg in, Dante out

Her ne kadar DMC ile yakın bir benzerlik içinde olsa da, Chaos Legion kendisine has bir takım güzellikler içeriyor. Oyunun kütusunda aksiyonun yanında, RPG ve strateji unsurları da göreceğimiz söyleniliyor. Bunların uygunlana şekli ise hayli garip (alt bölüme yönelik).

Sieg, lejyonları komuta eden bir lider, fakat önce bu lejyonları toplaması gerekiyor. Oyunun ilk bölgelerinde

Lejyonlarınızı sizi konumak Üzerde görevlendirilebilirsiniz.



Kuşları avlayayım derken aşağılara düşmeyin.



Düşmanlarınız genelde sizden iki boy büyük oluyor.



Oyunun ismine yaraşır bir görüntü: Kaos.

isim. Anlamsız...

Ortalıkta çılgınca yaratık avlarken bir takım güçlendiriciler de bulacaksınız. Bunlar enerjinizi yenileme, ruh gücü edinme, Thanatos'u tamamlama gibi işlerde size yardımcı olacak. Daha önceki bölgeleri daha iyi birliklerle oynamak isterseniz, sadece bunun için tasarlanmış bir eşya da oyunda görülüyor.

Görüntü konusunda DMC neyse, Chaos Legion da o. Etraftaki yapılar, yaratıkların kaplamaları, efektler, ışıklandırma... Hepsi yüksek kalitede, 60fps hızında ve DMC'ye çok benziyor.

Emin olduğum bir şey var ki, DMC hayranları bu oyunu da beğeneyecektir. Birkaç yeniliği olan yeni bir Dante simulasyonu.

"Dante'yi bu sefer de lejyon komuta ederken görmek istiyorum" diyenler için iyi bir seçim. "Bambaşka dün-yalar, yepyeni düşünüler ve bir aksiyondan fazlası" düşüncesiyle hareket edenler: Yürümeye devam edin. ☺



### Aşk, para ve strateji

Oyunun sunduğu strateji konusu aslında sadece lejyon yönetimini simgeleyen. Hangi bölüm için hangi lejyon daha uygun diye düşünmeye strateji diyoruz. RPG özellikleri de lejyonunuza güç katma, hava-da iki kez zıplama gibi özellikler geliştirmeye verilen





## THE TERMINATOR DAWN OF FATE

Nedir bu makinelerden çektiğimiz?

Bilgi için: [www.terminator-game.com](http://www.terminator-game.com) Yapım: Paradigm Dağıtım: Atari Tür: Aksiyon Platform: PlayStation 2, X-Box Oyuncu sayısı: 1

MegaEmin™  
[megaemin@level.com.tr](mailto:megaemin@level.com.tr)

**1** 1984 yılında çekilen Terminator isimli film, hem James Cameron, hem de Arnold Schwarzenegger'ı bir günde şöhrete taşımıştı. Kurgu ve çekimi mükemmel olan film, beni de bugüne kadar koltuğa en fazla yaptığından film olmuştur. Dawn Of Fate de zannettiğinizin aksine T3 ile değil, bu film ile ilgili.

Hatırlarsınız film 2029 yılında Los Angeles yıkıntıları arasında başlıyordu. SkyNet



isimli süper bilgisayar dünyayı ele geçirmiştir ve insanırkıni yok etmek için taş üstünde taş bırakmıyordu. Ardından Tech Com adlı insan direnişçilerinin lideri General John Connor'ı tarihten silmek için geçmiş bir robot olan T-800 gönderiliyordu. Buna karşılık General Connor da sağ kolu (ve babası) olan Kyle Reese'i aynı tarihe gönderip annesinin öldürülmesini engellemeye çalışıyordu.

Oyunumuz filmin iki yıl önceden

başlayıp filme kadar giden periyodu içeriyor. Amaçımız Kyle Reese olarak SkyNet'e mümkün olduğu kadar zarar vermek ve zamanı gelince geçmişe gidebilmek.

Filmdeki mekanlar, karakterler ve savaş sahneleri oyuna başarıyla taşınmış ve harika bir atmosfer oluşturulmuş. Birbirlerinden pek de farklı olmayan üç karakter ile oynayabildiğiniz on bir bölümlük oyunda roket atar ve robotların kafasına vurdugunuz şok batonu da dahil 20 silah kullanabiliyorsunuz. Oyunda hikayenin hiç önemi

yok, paso aksiyon. Ne bulmaca var, ne uzun konuşmalar, ne de takılacağınız bir yer. Bir de yapay zeka kontrolündeki askerler size yardım edince, size sadece arada bir tetik çekmek kalıyor. Oyunda birinci kişi moduna geçip ateş edebileceğiniz gibi otomatik nişan özelliğini de kullanabilirsiniz. Bence Terminator lisansı ile bundan çok daha fazlası da yapılabılmış. Bye&Smile... ☺



### Artılar

Harika atmosfer

### Eksiler

Oyun çok basit

### Level Notu



## CHARLIE'S ANGELS

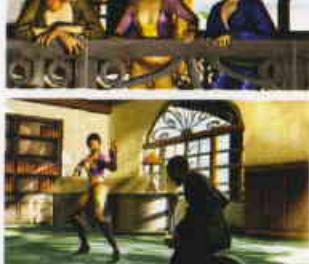
Good morning Angels...

Bilgi için: [www.ubi.com/UK/Games/charliesangelsps2/](http://www.ubi.com/UK/Games/charliesangelsps2/) Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Tür: 3D Aksiyon Platform: PlayStation 2, GameCube Oyuncu: 1 İngilizce gereksinimi: Hiç

MegaEmin™  
[megaemin@level.com.tr](mailto:megaemin@level.com.tr)

**B**en bu Çarlı denilen adamın olayını anlayamadım baba. Nedir oyle onlarca yıldır yüzünü kimseleré göstermemeyerek mistik bir durum yaratma çabalı... Artist misin sen Çarlı?! Senin havan kime? Ayrıca kafa da çalışmıyor, böyle "41 x maşallah" melekler bende olacak var ya; kralını tanımam, bırakırım direk işi. Banana ne elalemden, kim kimin boğazını sıkarsa sıkınsın, keyfimi bilirim ben :)

Sakalım yok tabii lafım dirlensin. Yine bir gün Bosley topluyor taş bebekleri ofise, Çarlı abiyle canlı telgraf bağ-



lantısı kuruluyor. Mesele şu ki, bütün New York'un elektrikleri bir an için kesiliyor, geri geldiğinde ise özgürlük heykelinin calındığı (!?) ortaya çıkıyor. Yuh artık, geçenlerde gerçekten elektrikleriniz patladı ama o koca heykel de kaldırırsınız terk edin Amerika'yı ve kendinize başka bir gezegen bulun! Neyse, kızlar da buna benzer bir çok ünlü yapıyı da çalan adamı yakalamak için kolları sıvıyorlar.

Önemli not: o Japon var ya, hani şu beton kekleri pişiren, Alex midir nedir, hah işte, hastayım ona.

Oyunda seksi kıyafetler giyip karşınıza çıkan zavallıları döverek ilerlemeye çalışırsınız. Bir nevi Final Fight'in üç boyutlu. Arada sırada kızlar arasında geçiş yapıyorsunuz. Ama dövüş sistemi çok keyifsiz ve aptalca. Biraz filme uydurmuşlar



iste, karakterler ve çekim teknikleri filmi andırıyor. Başka da anlatacak önemli bir şey yok.

Bu oyunu almak yerine elinize Tetris alıp 0900'lü hatları arasanız hem daha az para ödemiş, hem de daha fazla eğlenmiş olursunuz. (Konuşmayı fazla uzatmayın ama :) Bye&Smile... ☺

### Artılar

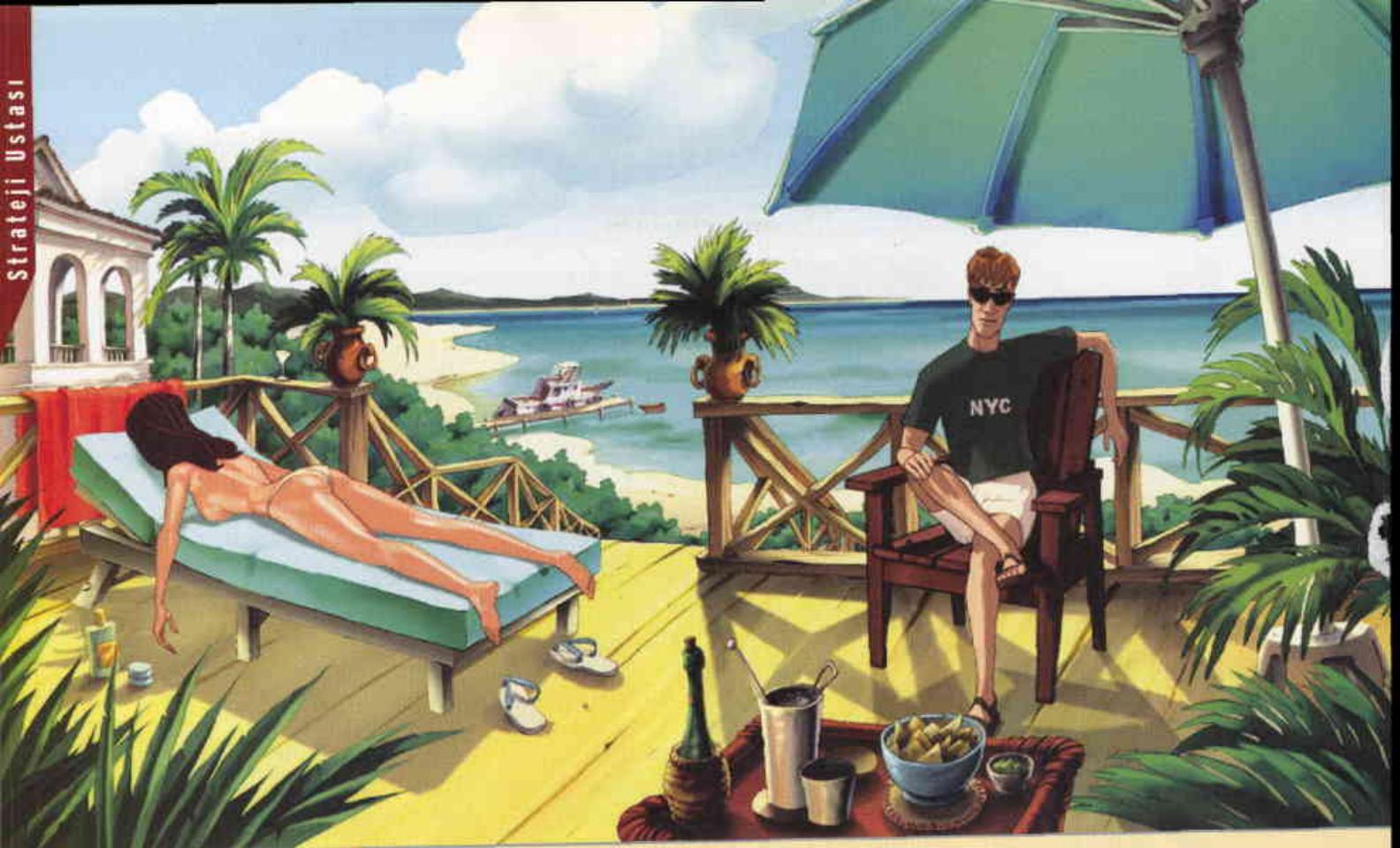
Videolar

### Eksiler

Tek oyuncu modu

### Level Notu





# Runaway

## A Road Adventure

En sonunda adam gibi bir ikon adventure çıktı işte. Düşünsenize, ne kadar uzun zamandır ağız tadıyla bir ikon adventure oynamamıştık, değil mi? Her ne kadar bir Lucas Arts oyununun tadını veremese de (bunda biraz daha bizim seçiciliğimizin etkisi var), oyunun sonuna kadar çok keyifli anlar geçireceğiniz garanti. Hani olur da takıldığınız bir yer olur, keyifli anlarınız yarında bölünürse hemen bu çözümü okuyacak ve keyfinize devam edeceksiniz. Hazır mısın Brian, otur bakalım şu koltuğa...

**Not:** Oyunda alabileceğiniz objelerin isimlerini İngilizce yazacağım (oyun ekranında objelerin İngilizce isimlerini göreceğinizden böylesi daha mantıklı olacak çünkü) ve parantez içinde Türkçe anımlarını vereceğim. Aynı objeden ikinci kez bahsederken ise sadece Türkçe anlamını kullanacağım.

Not 2: Burada okuduklarınız benim

yaptıklarımın toparlanmış halidir. Bire bir yazmış olsaydım yazı iki katına çıkardı herhalde (şuradan bir şey al, başka yerde kullan, tekrar geri dön vs. uzun iş)

### Bölüm 1 - Wake Me Before Dying

(Beni Ölmeden Uyandır)

Oyuna Gina'nın hastanedeki odasında başlıyoruz. İlk olarak odada alabileceğimiz ne varsa alıyoruz. Sol taraftaki ya-taşının üzerinden Sheet (çarşaf), dolabın üzerinden Gina's Bag (çanta) ve Gina'nın yatağının başucundaki komidinin üzerinden Package of Pills (ilaç kutusu) ve Glass (bardak) alın. Gina'nın çantasını incelediğinizde içinden Matchbox (kibrit) çıkaracak. Çantayı bir kere daha inceleyince bu sefer de Wig (peruk) bulacaksınız.

Banyoya girin ve raftan Alcohol Bottle (alkol şişesi) alın. Çöp kutusunu incelediğinizde içinde bir Marker Pen

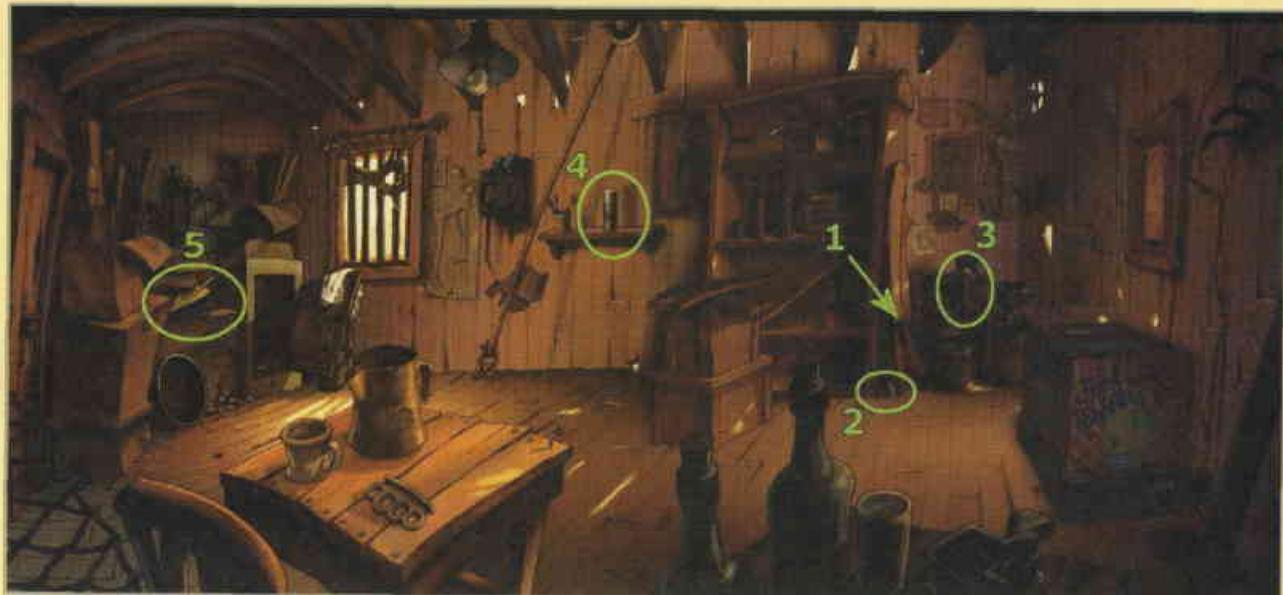
Eser, yağarım ben! Bütün oyunları çözer ama hep spot yazmayı unuturum ben! Çünkü, Strateji ustasıyım ben!

Eser Güven | eser@level.com.tr

(cam kalemi) bulacaksınız. Artık banyo ile işiniz bitti diyebilirim. Dışarı çıkin ve banyonun kapısında asılı olan haritayı inceleyin. Buradan depo odasının yerini öğrenmiş olduk. Haritaya bakmadan camdan çıkışın mümkün değil, ama deponun yerini öğrendikten sonra Brian camdan çıkmaya cesaret edebiliyor.

Depo odası oldukça karmaşık görünen bir oda ve buradan bir sürü şey almanız gerekiyor. Bu objelerin bazıları çok iyi saklanmış ama hepsinin yerini resimde görebilirsiniz. RESİM 1. Tüm objeleri bulmadan geri dönüp bulmacayı çözmeye çalıştığınızda çok kötü takılıyorsunuz, yine de siz bu çözüm sayesinde benim gibi tekrar tekrar depo odasına dönmek zorunda kalmayacaksınız :)

Depo odasından çıktıktan sonra elinizde şu objeler bulunmalı: 1. Pillows (yastık), 2. Syringe (şırınga), 3. Spray Bottle (sprey şişesi), 4. Vademecum



(Vademecum kitabı), 5.Medical Chart (durum tablosu) ve 6.Head (kafatası).

Burada yapmamız gereken şey Gina'nın kimliğini değiştirmek ve yan yatağa sahte bir Gina yapmak. Böylece onu gelebilecek tehlikelerden koruyacağız. İlk olarak kafatasıyla peruşu birleştirin. Nasıl Gina'ya benzedi mi yüzü? Şimdi kafayı boş yatağa koyn. Bunu yaptığınız anda Brian otomatik olarak yastıkları, çarşafı vs. kullanarak sahte bir Gina yaratacak. Sahte Gina'mız hazır ama hastaların durum tablolarından Gina'nın hangisi olduğu belli oluyor. Hemen düzeltelim. Şırıngayı alkol şısesiyle birlikte kullanın. Alkollü şırıngayı cam kalemi üzerinde kullanın. Şimdi de kalemi boş durum tablosu üzerinde kullanarak sahte bir tablo yaratın. Sahte tabloyla, Gina'nın tablosunun yerini değiştirdikten sonra Gina'nın tablosunu yanındaki yatağına örüne koyn. Banyoya gir-

dığinizde ara demo girecek ve Gina ölümünden kurtulacak.

Bu bölümü bitirmek için yapmamız gereken son şey Gina'yı uyandırmak. Önce ilaçları inceleyip, ardından Vademecum'u okursanız Gina'yı uyandırmak için soğuk bir duş gerektiğini göreceksiniz. Sprey şısesini tavandaki yangın alarmı üzerinde kullandığınızda aradığınız duşu bulmuş olacaksınız.

## Bölüm 2 : The Mysterious Crucifix (Gizemli Haç)

Kontrol size geçtiğinizde Dr. Olivaw ile restorasyon odasında olacaksınız. Olivaw ile illa konuşmanız gereklidir, ne de olsa demodan ne yapmanız gereğini öğrenmiş olmalısınız. İlk iş olarak elinizdeki Crucifix (haç) ile rafa tıklayın, böylece Strange Mayan Object (Maya objesi) alacak ve haçı rafa koysanız. Yani şu anda ilk restore edilecek şey

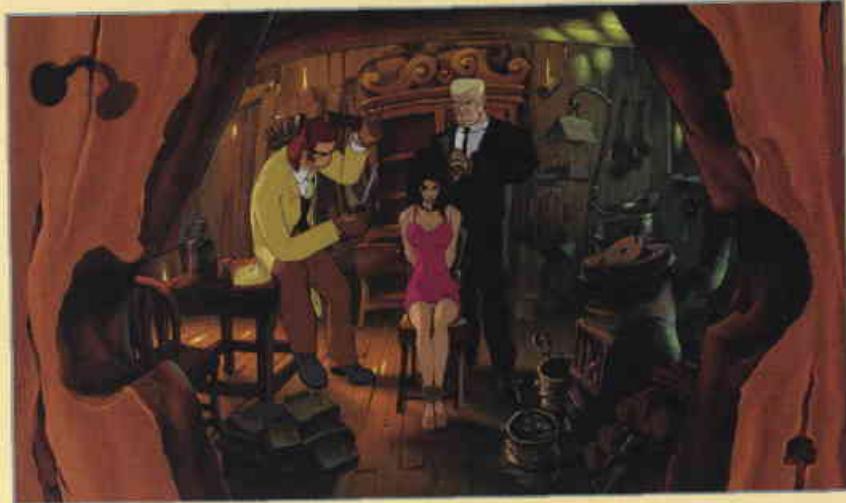
haç görünüyor ama önce Olivaw'ın elindeki işi bitirmesi gereklidir.

Odanın sağ tarafına yürüyün ve Talcum Powder Brush (toz fırçası) ve Colorless Varnish (oje) alın. Buradaki işiniyi şimdilik bu kadar, dışarı çıkmayı istersiniz.

Alt tarafta inin ve Willy ile konuşun. Willy size kartını verecek. Anladığımız kadarıyla Willy analiz odasından maş karıştırıyor ama biz o odaya girmeye kalkıtığımızda odanın kapısında şifre olduğunu görüyoruz. Odaya girmek için Willy'i kandırmak lazımdır, ama nasıl?

Analiz odasına çıkış ve klavyeye oje sürünen. Eğer Willy'nin odaya bir daha girmesini sağlarsak parmak izlerinden şifreyi çözülebiliriz. Koridorun sağ taraftaki telefonu kullanarak Willy'i arayın. Willy verdiği sipariş için analiz odasına girecek, siz de herhangi bir odaya girip çıkış (ki Willy tekrar yerine dönsün). Şimdi toz fırçasını klavye üzerine kullanın. Willy'nin basmış olduğu dört tuş ortaya çıkacak: 1, 3, 7, 8. Burada Brian'ın sesini tarif ettiği şekliyle şifreyi bulmanız gerekiyor. Doğru şifre 8137. Bu sayede analiz odasına gireceksiniz.

Yangın söndürmenin altından Golden Object (anahtar) aldıktan sonra maskeyi almak için termal kasanın düğmesine basın. Gördüğünüz gibi bunu açmak için ses kaydına ihtiyacınız var. Dışarı çıkip Clive'in ofisine girin. Masanın üstündeki kitapları kaldırıldığınızda bir anahtar deliği göreceksiniz. Az önce aldığınız anahtarları deliğin üzerinde kullanarak gizli bölmeyi açın. Bölmede işinize yarayacak tek şey Voice Recorder (ses kayıt cihazı). Dışarı çıkmadan önce



bölmeyi kapatmayı unutmayın.

Restorasyon odasına girip ses kayıt cihazını Oliwaw üzerinde kullanın. Artık sesi de kaydettiğinize göre maskeyi kapabileceğini düşünüyorsunuz değil mi? O kadar da kolay değil çünkü cihazı termal kasada kullandığınızda piller yanında bitecek. Odanın sağ tarafına gidin ve Ladle (kepçe) alın. Kepçe ile pili tutun ve nitrojen tankına daldırın. Soğuk sayesinde piller şarj olacak. Pilleri tekrar ses kayıt cihazına takın ve bu sefer termal kasayı başarıyla açın. İçeriden Mayan Mask (maske) aldıktan sonra elinizdeki Maya objesini maskenin üzerinde kullanarak Ruby (yakut) sahibi olun. İstikamet restorasyon odası!

Dikkat ettiyseniz Oliwaw düzenli olarak sağ tarafa gidip heykelci lazerle düzeltmeye çalışıyor. Bu işlemi kısa kesmemiz lazım. Yakutu lazere taktırın ve Olivaw'ın lazeri kullanmasını bekleyin. Oliwaw olanlardan hiç hoşlanmayacak ve sinir krizine girecek. Onu sakinleştirmeden haçı restore ettirebilmemiz mümkün değil. Olivaw'ın ihtiyacı olan şey kahve.

Koridordaki kahve makinesini baktığınızda kahve kalmadığını göreceksiniz. Willy de bununla pek ilgilenenek gibi görünmüyor. Sağ taraftaki Mayan Exhibition (Maya sergisi) alanına gidin ve girişteki heykelin dibinden Bowl of Coffee Beans (kahve çekirdeği) alın. Bunları Willy'e götürdüğünüzde sizden çekirdek değil, toz kahve isteyecek. Restorasyon odasına girin ve eskiden Olivaw'ın kullandığı Lathe (torna) sayesinde kahveleri öğütün. Willy bunları da kabul etmeyecek, neymiş, onun kullandığı marka değilmiş. Son olarak yine üst kata çıkışın ve çöp kutusundan Package of Coffee (kahve paketi) alın. Daha önce çöp ku-

tusunu incelemenize rağmen bu paketi alamıydınız, oyundaki bazı şeylelere zamanı gelmeden müdahale etmeniz mümkün olmuyor. Bu da oyunu zorlaştıran etkenlerden biri.

Elinizdeki kahveleri pakete dökün ve paketi Willy'e verin. Kahve makinesi dolduktan sonra yukarı çıkmak ve makineden bir bardak kahve alın. Kahveyi Olivaw'a verince tekrar işinin başına dönecek. Restore edilmiş haçı alın ve analiz odasındaki bilgisayarda inceleyin. Liginç bilgilere ulaştıktan sonra ara demo gitrecek ve bu bölüm bitecek.

### Bölüm 3 : The Great Escape

#### (Müthiş Kaçış)

3. bölüme bir kulübenin içinde başlıyoruz. Bu kulübe de ilk bölümdeki depo odası gibi gerekli olan birçok eşya barındırıyor ve bunlardan birini bile gözden kaçırmanız işinizi çok zorlaştıracı. Alınabilecek objelerin yerlerini resimde görebilirsiniz. RESİM 2. Yine de ben de söyleyim: 1.Crowbar (levye), 2.Coat Rack Peg (tipa), 3.Rag (bez), 4.Bottle Cleaner (temizleyici) ve 5.Bellows (körük). Tüm bunları topladıktan sonra ilk olarak kulübeden çıkışın yolunu bulalım.

Temizleyiciyi bez üzerinde kullanın ve bu bez ile sağ taraftaki pencereyi temizleyin. İçeri gelen güneş ışığından bir şekilde faydalananızı lazımlı. Dondurucunun kapağını açıp içine bakın, ardından fişini çekin. Bir süre sonra içindeki buzlar eriyebilecek. Alt kısımdaki boşaltma kapağını açarak suyun boşalmasını sağlayın. Hafiflemiş olan dondurucuya artık rahatça itebilirsiniz. Ortaya çıkan kapağı levyeyi kullanarak açın ve özgürlüğe doğru adımınızı atın.

O da ne? Kendimizi bir anda travestilerin arasında buluyoruz. Özellikle Ma-

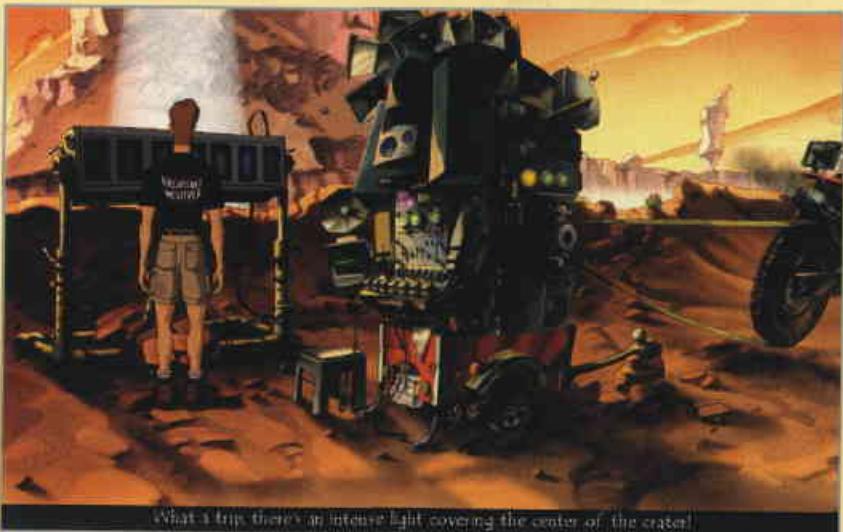
riola süper bir tip ve konuşması çok komik, seslendirmesi müthiş başarılı yani. İlk iş olarak otobüse girin. Sağ taraftaki kutunun içinden bir Lipstick (ruj) alın. Rafın oradaki Sunglasses (güneş gözlüğü) ve sol taraftaki yatağın altındaki Vacuum (süpürge) da aldıktan sonra otobüsün arka kısmına gidin ve buz dolabını açmaya çalışın. Üzerinde çizmeleinin olduğu masanın üzerindeki Needle and Thread (iğne, iplik) aldıktan sonra Carla ile konuşun. İlaçlarından birini izgaraya düşürügünüzü öğreneceksiniz. Eliniz izgaraya girmedidine göre süpürgeyi kullanmanızda bir sakınca yok. Otobüsten ayrılmadan önce kapının yanındaki Axle (aks) kontrol etmemi unutmayın.

Otobüsün yanındaki sandığın içinden Basketball (basket topu) alacaksınız. İğne ipliği kullanarak topu tamir edin ve körüğü kullanarak şışırın. Yenisinden farkı kalmadı artık topun. Sırf eğlenmek için Mariola ile konuşun, sonra da sağa doğru giderek harita ekranına çıkmak.

İlk olarak uçak mezarlığını gidin. Helmet (miğfer) ve Bullet Belt (kurşun kemeri) burada alabileceğiniz iki şey. Planın ikinci safhası için önce makineli tüfeği yaşılamamız (ipucu Mariola), sonra da kemeri kurşunla doldurmamız lazımdır (ipucu ruj). Harita ekranına çıkmak ve petrol kuyusuna doğru gidin. Yerdeki yağ birikintisinde güneş gözlüğünü kullanın. Otobüsün yanına dönün ve Mariola gözlüğünü çıkardığında, yağılı gözlükle onunkini değiştirin. Mariola bronzlaşmasını sanacak ve onunla konuşup güneş yağını alabileceksiniz.

Kurtulduğunuz kulubeye gidin ve kulübenin alt tarafından Bucket (kova) alın. Harita ekranına dönün ve tren vagonuna gidin. Dışarıdaki patlayıcı sandığını ve kapıyı inceleyin. Şimdilik bunu açmak için gerekli bilgiye sahip değiliz. Vagona girin ve yerdeki kovadan bir Screw (vidalı) alın. Elinizdeki tipaya viDAYI birleştirerek tırbuşon elde edin. Ekranın gerisindeki barut fişisi üzerinde önce kovayı, ardından tırbuşonu kullanarak barut toplayın. Ortadaki fişleri incelediğinizde birinin kapalı olduğunu göreceksiniz. Levyeyi kullanarak onu açın ve içinden Peanut Bag (fıstık torbası) alın.

Ruju barut kovası üzerinde kullandığınızda kurşun yaptığınızı göreceksiniz. Bir tane kurşun size yetmeyeceğine göre gitmeniz gereken yeri biliyorsunuz.



*What a pity there's an intense light covering the center of the crater!*

Otobüse binin ve daha fazla ruj alarak barutla birleştirin. Artık dolu bir kurşun kemerine sahipsiniz. Uçak mezarlığına gidin, Mariola'nın yanını makineli tüfek üzerinde kullanın, ardından kemeri tüfeğe takın. Planın ikinci kısmını bu şekilde hazırlamış olacaksınız.

Haritaya çıkışın ve hangara gidin. Kapıdan içeri baktığınızda bir helikopter göreceksiniz. Bu planın üçüncü parçası için gerekli. Sol taraftaki nöbetçiyi kontrol etmek istediginizde Brian hangarin arkasından dolaşmayı tercih edecek. Nöbetçinin hareketlerine dikkat edin, nasıl bira tükettiğini gördünüz değil mi? Carla'dan aldığımız ilaç içiyle karışınca çok kötü etki ediyor, benden söylemesi. Bunu yapmak için öncelikle otobüse dönen ve Lula ile konuşun. Onun basketçi olduğunu fark ediyorsunuz ama bunu itiraf etmeye yanaşmıyor. Topu Lula üzerinde kullanın ve içindeki basketçi ortaya çıkarın. Onunla konuşarak nöbetçiyo oyalarken siz yine hangarin arkasından geçip berasına ilaç karıştırın. Böylece planın üçüncü kısmını hazırlamış oldun.

Nöbetçinin bize karışacak hali kalmadığından yanına gelip yan tarafından Peanut Butter Jar (fıstık ezmesi kavanozu) alın ve levyeyi motor üzerinde kullanarak Foot Rest (pedal) çıkartın. Bu pedali otobüsün girişindeki aks üzerinde kullandığınızda kapı kapanacak ve kapının üzerindeki cepte Refrigerator Key (buzdolabı anahtarı) alacaksınız. Anahtarı kullanarak dolabı açın ve içinden Butter (yağ) alın. Yağı miğferin içine koyn, ardından fıstıkları içine yerleştirin. Bunu eritmek için ısıya ihtiyacımız var. Bölümün başında ısıyı nereden

bulduğumuzu hatırlıyorsunuzdur sanırım. Doğruca kulübe gidin ve miğferi dondurucunun üzerine yerleştirin. Fıstık ezmesi yaptığınızda göre vagonun oradaki kilitli kulübe gidebilir ve üzerinde ezmeye kullanabilirsiniz. Karıncalar saniyeler içinde kulübe yiyp bitirecekler. Explosives (patlayıcı) aldıktan sonra petrol kuyusuna gidin ve patlayıcıyı kullanın. Planı tamamen hazırlamış oldunuz, böylece uzun bir demonun ardından üçüncü bölümünü bitirmiş olacaksınız.

#### Bölüm 4 : Close Encounters of the Fourth Kind

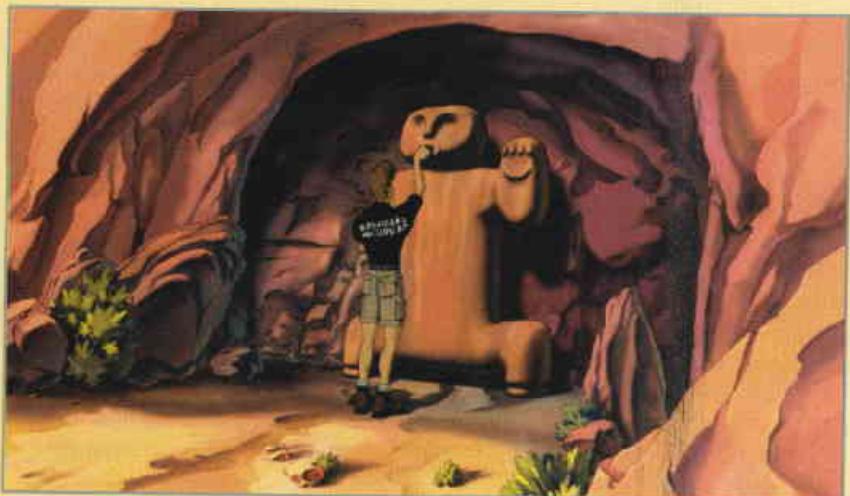
(Dördüncü Türden Yakın İlişkiler)

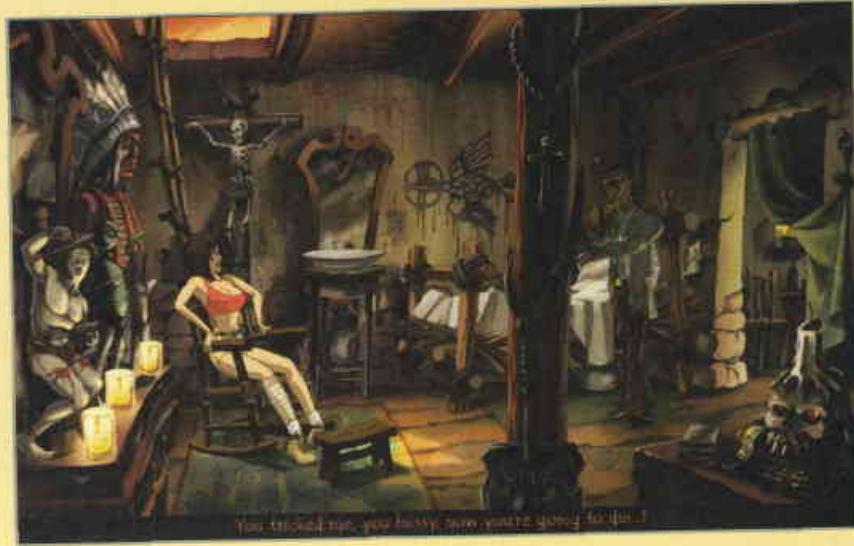
İlk olarak haritanın sağ tarafındaki eve gidin (Mama Dorita'nın evi). Eve yaklaşın ve sol taraftaki merdivenin yanından Vessel (çanak) alın. Evden uzaklaşın ve kuyunun yanından Stone (taş) alın. Haritaya dönün ve madene gidin (Gina'nın düştüğü). Burada da Oil Can (gaz tenekesi) bulacaksınız. Bunları topladıktan sonra Douglasville'e gidebilirsiniz.

İlk olarak sol taraftaki otele girin. Şimdi otelin içinde duramıyorsunuz, burada yapabileceğiniz tek şey Sushi ile konuşmak. Ama ondan Douglasville ve Hopi hakkında ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. İşiniz bitince dışarı çıkin ve otelin tam karşısındaki bara gidin. Kapının önünde durduğunuzda yalağı inceleyin. Bara girince ilk olarak merdivenin altından Flower Pot (saksı) alın. Merdivenin yanında görünmeyen odaya girin ve içeriden Pruning Shears (budama makası) alın. Bu makası otelin yanındaki vagon üzerinde kullanarak Strap (kayış) sahibi olun. Binalara sırayla bakmaya devam edin. Önce şerifin ofisine girin ve şöminenin yanından Firewood (odun) alın. Buradan çıkışın ve bankaya girin. Masaının üzerinde Bank Stamp (damga) ve rafta da Ancient Stampler (zımba) bulacaksınız. Tekrar harita ekranına dönün.

Haritanın sağ üst tarafında bir krater bulunuyor. Burada Joshua ile tanışacaksınız. Joshua'nın yapmış olduğu alethin çalışabilmesi için enerjiye ihtiyaç var ve siz o enerjiyi motosikleti kullanarak üretebilirsiniz. Envanter ekranına geçin ve zımba ile kayışı birleştirin. Birleştirmiş olduğunuz kayışı motosiklet üzerinde kullanın. Zaman geçirmek için harita ekranına çıkışın ve tekrar geri dönün. Joshua lastiği sökmek için #10 Wrench (İngiliz anahtarı) isteyecek. Bu tür aletleri bulabileceğiniz adres barın üst katı.

Öncelikle mancınıği inceleyin ve düşmesine basarak boya tenekesini fırlatın. Dışarı çıktıığınızda boyanın bankaya gitliğini göreceksiniz, bu daha sonrası için bir ipucu. Tekrar barın üst katına dönün ve sol tarafta duvarda bulunan alet panosunu inceleyin. Brian, Saturn'e sormadan bir şey almak istemiyor. Saturn ile konuşun ve anahtarın balkondan





aşağı uçuşunu seyredin. Hemen balkona çıkışın ve kapının yanından Sanding Block (zımpara) alın. Anahtar aşağıdaki yalaşa düşmüş olmalı ve Brian çamurun içine elini sokmaya pek gönüllü değil. O halde yapabileceğiniz en iyi şey elinizde saksıyı aşağı atmak olacaktır. Bardan çıkışın ve çamurdan çıkışın anahtarı alın. Joshua'nın yanına dönen ve anahtarları verin. Elbette tahmin edeceğiniz gibi yine eksik bir şeyler var. Bu sefer ihtiyacımız olan şey benzin. Yine Saturn'ün yanına gidin ve ondan benzinini kullanmak için izin isteyin. Saturn sizden benzin karşılığında bir sanat eseri isteyecek. Bakalım elimizde ne varmış. Önce kuyunun yanında bulduğunuz taşı ona verin bakalım. Eksik olduğunu söyleyorum. Hemen zımparayı kullanarak parlatın taşı ve tekrar verin. Hala eksik bir şeyler var. Emektar amber parçanızı da taşıla birleştirdiğinizde gerçekten güzel bir eser üretmiş olacaksınız. Saturn bunu kabul edecek ve benzini almanızı izin verecek. Ancak şöyle bir durum var. Buradaki benzin konsantre, yani asıl benzini elde etmek için 40cc benzini 1 litre su ile karıştırmanız gerekiyor. Su tankının altındaki tüpleri alın ve tenekevi tank üzerinde kullanarak su doldurun. Tenekeyi de 1 litrelilik şişe üzerinde kullanarak suyu şişeye boşaltın.

Elimizde 30cc ve 50cc'lik iki tüp var. Klasik bir bulmaca aslında bu, iki tüpü kullanarak nasıl 40cc elde ederiz düşünün bakalım. Bulmadınız mı? Şöyle elde ederiz: Benzini önce 30'luk tüpe boşaltırız. 30'luk tüpü 50'lük tüpe boşaltırız. 30'luk tüpe tekrar benzin boşaltırız. 30'luk tüpü tekrar 50'lük tüpe boşaltırız, böylece elimizde 10cc benzin kalır.

50'lük tüpü benzin bidonuna geri boşaltırız. 10cc benzini 50'lük tüpe boşaltırız. 30'luk tüpü son bir kez doldurup 10cc'nin üzerine boşaltırız. İşte size 40cc benzin! Su dolu 1 litre şişesine elde ettiğimiz benzini döktüğümüzde gerçek benzin yaratmış oluyoruz. Tekrar Joshua'nın yanına gidelim. Benzinin motora boşaltınca aletin çalışması için hiçbir engel kalmıyor. Burada yine basit bir bilmeceyle karşı karşıya kalacağız. Yapmanız gereken yedi düğmeden beş tanesine basmak, Joshua size kaç düşmenin doğru ve kaçının yerinin de doğru olduğunu söyleyecek. Sıkıldığınız derslerde arkadaşlarınızla oynadığınızın sayı tahmin oyuncunun aynısı yani. Bir süre oynayın ve bulmaya çalışın çünkü sıkıcı bir oyun değil. Ama yine de bulamazsanız basmanız gereken düğmelere karşılık gelen notalar şöyle: C, G, E, B, A. Joshua ortadan kaybolduğuuna göre kraterin içinden Telepathic Helmet (telepati kaskı), çadırın içinden de Miner's Light (el feneri) ve Climbing Rope (ip) alın.

Bulduğumuz kask tam da Saturn'ün istediği şey. Hemen ona gidin ve kaskı verin. Ortamdan ayrılinca yerdeki Blow Torch (kaynak aleti) sizin olacak.

Lokomotifin olduğu ekrana gidin ve kontrol odasına girin. Elinizdeki odunları kazana atın. Odadan çıkışın ve su dolu tenekeyi su tankı bölümune boşaltın. Bu işlemi 5 kere daha yapmanız gerekiyor, her seferinde Saturn'ün odasına gidip su doldurmali ve buraya boşaltmalısınız. Suyu tamamen doldurduktan sonra kontrol odasına girin ve kaynak aletini kazan üzerinde kullanarak kazanı yakın. Üst taraftaki basınç vanasını çevirerek

basıncı artırın ve buhar (Steam) kolunu çekin. Odadan dışarı çıkin ve buhar sayesinde dışarı çıkmış olan anahtarı alın.

Madene gidip kapıyı tıkanmış olan kawayı inceleyin. Mama Dorita'nın evine gidin ve Oscar ile konuşun. Naneli tüten çok sevdigini ve tüten getirenle arkadaş olacağını öğreneceksiniz. O zaman bir şekilde tüten üretmemiz lazım. Şerifin ofisine girin ve anahtarı kullanarak hücreyi açın. Çantayı karıştırın ve içinden Bottle of Liniment (naneli ilaç) alın. Bardaki merdiven yan odasına girdiğinizde tüten yapraklı bulacaksınız. Nane ilacını yaprakların üzerine dökün. Damgayı, çanağın üzerinde kullanarak havan elde edin. Son olarak yapraklı havan üzerinde kullanarak Chewing Tobacco (çiğneme tüteni) sahibi olun. Bunu Oscar'a verin ve kayadan kurtulmasını isteyin. Kaya yolundan çekildikten sonra mağaraya girmeyi denediğinizde Brian harita olmadan girmeyeceğini söyleyecek.

Sushi'nin yanına gidin ve onunla konuşun. Bankada eskiden harita olduğunu öğreneceksiniz, bankaya gidip etrafa baktığınızda harita falan bulamayacaksınız elbette. Sushi ile tekrar konuşunca haritanın bankanın alt katındaki kasada olduğunu öğreniyorsunuz. Alt kata girmenin tek yolu var, mancınıği kullanmak.

Saturn'ün odasına girin ve vinç kontrollerini kullanarak heykeli mancınığa yerleştirin. Mancınığın düğmesine bastığınızda heykel fırlayacak ve bankanın zeminini kıracak. Açılan delikten aşağı inin ve kasayı inceleyin. Bu kasaların nasıl açılacağını filmlerden biliyoruz, peki stetoskopu nereden bulacağız? Elbette hücredeki doktorun çantasından. Stetoskopu kasa üzerinde kullanın ve şifreyi çözün. Kolaya kaçmak istiyorsanız şifre 85 sağ, 29 sol ve 54 sağ. Kasadan haritayı alın. Artık mağaraya girebilir ve bu bölümü bitirebilirsiniz.

## Bölüm 5 : Gifts from the Crypt

### (Mezardan Hediye)

İlk olarak mağaranın girişinde yerden Long Piece of Wood (tahta) alın. Bunu aldığınızda altında metal bir obje göreceksiniz, Head of Mining Tool (kazma kafası) isimli bu objeyi de cebinize atın. Yerdeki iskeleti inceleyin ve üzerinden Femur (kemik) alın. Bu kemiği kazma kafasıyla birleştirdiğinizde tahmin edin bakalım ne elde edeceksiniz? Evet, bir kazma! Sol taraftaki ağaçtan fırlamış

olan bir çivi var, kazmayı onun üzerinde kullanarak çıkarın. Çiviyi sağ tarafta, uşurumun kenarına çakın ve ipi bu çiviye bağlayın.

O da nesi? Gina yaşıyor ama bacağı kırılmış. Bir an önce bacağını bir şeylerle sabitlememiz lazım. Arka plandaki mağaraya girin ve yerden Tomahawk (balta) alın. Bu baltayı elinizdeki tahtanın üzerinde kullanarak iki tahta parçası elde edin. Ana ekrana dönün ve iyice sola gidip haritaya çıkm. Haritadan mezarla ulaşacaksınız. Elinizdeki haçı, helenin ağızında kullanın. Aşın içindeki kumlar yüzünden anahtarları çeviremeyeceksiniz. Yan taraftaki çalılıktan bir dal koparin ve aşın içini kumlardan temizleyin. Şimdi anahtarları çevirin ve...

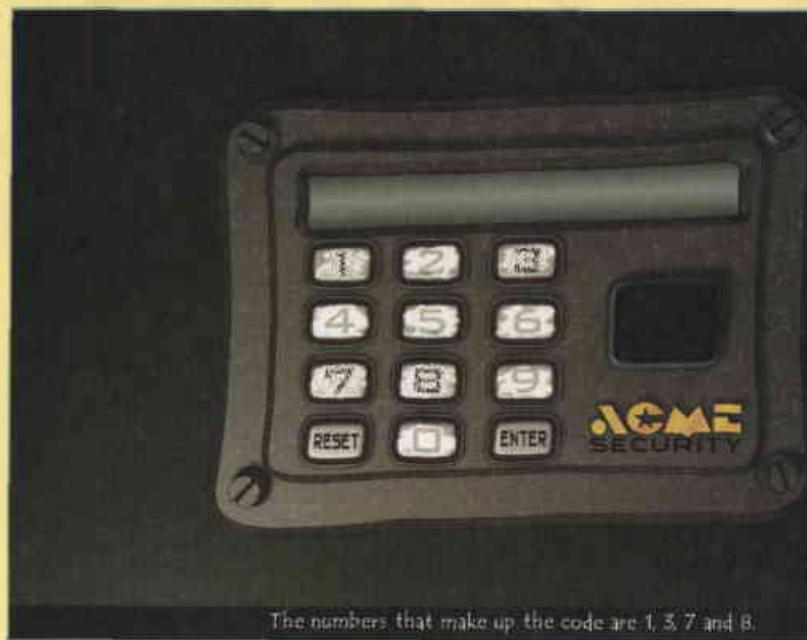
Demonun ardından Gina'nın bulunduğu ekrana gelin. Burada en sol tarafta girebileceğiniz bir kapı var. Burada kapılardan geçe geçe ipin yanına ulaşacaksınız. Yalnız dikkat edin, ikinci katta ki üç kapıdan ortadaki sizi başladığınıza kapıya geri döndürecek tır, ondan sakın. İpin yanına ulaştığınızda baltayı kullanarak ipi kesin. İpialdiktan sonra tatlaları Gina'nın bacağına bağlayın ve bu bölümü bitirin.

## Bölüm 6 : The Indian, the Nun and the Finger

(Yerli, Rahibe ve Parmak)

Mama Dorita ihtiyacımız olan bilgiye ulaşmamız için bir medyum bulmamız gerektiğini söylüyor ama tarif ettiği medyum bize çok uzak. O halde bir şekilde medyum olarak kullanılabilecek duruma gelmemiz lazım. Dikkat ettiyiniz Mama bunun için gözlerimize bakıyor, demek ki keyif verici bir şeyler bulmamız gerek :) Douglasville'ye gidin ve bara girin. Burada Rutger ile tanışacaksınız (bir başka güzel seslendirme de Rutger'in). Onuna konuşun ve kafa yapıcı bir şeylerinin olup olmadığını sorun. O da Saturn gibi takas yoluyla mal verenlerden ve böyle bir adama verilebilecek en güzel şey balta-duman çubuğu kombosu olan Tomahawk'dır arkadaşlar.

Dumanı yuttuktan sonra Mama'ya gittiğimizde gözlerimize bakacak ve yeterli olmadığını söyleyecek. Rutger'a daha güçlü bir şeylerinin olup olmadığını sorunca size bir bitkiden bahsedebilir. Şansa bakın ki o bitki şu anda elinizde. Bitkiyi inceleyerek kabuklarını dışarı çıkarın. Kabukları açmaya çalışığınızda bu-



The numbers that make up the code are 1, 3, 7 and 8.

nu biceremeyeceksiniz. Kesici bir şeye ihtiyacımız var. Nasıl desem, neşter gibi bir şeye. Peki nereden bulacağım neşteri? Hücreye gidin ve doktorun çantasını karıştırarak Scalpel (neşter) bulun. Ama denediğimizde bunun da kabukları açmak için tek başına yeterli olmadığını görüyoruz.

Otele gidin ve sol tarafa yürüyün. Şöminenin sağ tarafından Poker (ocak demiri) alın. Neşteri şömine üzerinde kullanıp ıstin ve kabukları bununla kesin. Artık tohumlar elinizde. Tohumları Rutger'e götürünce sizde oldukça güçlü bir madde yapacak ve siz o halde Mama'ya gidip medyumluk görevini yerine getireceksiniz.

Demonun ardından Douglasville'ye gidin ve Sushi ile olan konuşmanın ardından Saturn'e giderek karavanın yerini sorun. Harita ekranına çıktıığınızda karanvanı göreceksiniz. Oraya gidin ve karanvanın kapısı üzerinde ocak demirini kullanarak içeri girin. İçerideki her şeyi inceledikten sonra dışarı çıkm ve kapının cephen Bank Advertisement (banka ilanı) alın. Sushi'nin yanına gidin ve ondan ilanı Internet'te araştırmasını isteyin. Otelden çıkış harita ekranına geçin (ki zaman geçsin), sonra tekrar Sushi'nin yanına dönerken ilan hakkında bilgi alın.

Karavana geri dönün ve duvardan Nun's Habit (rahibe kıyafeti) alın. Bu sırada peşimizdeki adamlar ortaya çıkacak ve siz de saklanarak onları izleyecesiniz. Sushi ile konuştugunuzda onlardan kurtulmak için bir plan yapmanız gerektiğini öğreniyorsunuz.

Lokomotife gidin ve kontrol odasına girin. Buhar salma şalterini bir kez daha çektiğinizde bacadan bu sefer de Sheriff's Badge (şerif yıldızı) çıkacak. Onu alın ve doğrudan Oscar'a götürün. Oscar şerif olmanın da verdiği gazla iki hayduyu yakalayacak ve hücreye tıkaçak. Şerifin ofisine gidin ve masanın üzerinden Bag (torba) alın. Torbanın içine baktıktan sonra torbayı Sushi'ye götürün ve yine araştırma yapmasını isteyin. Dışarı çıkış biraz dolaştıktan sonra Sushi size sinema hakkında sorular sormaya başlayacak. Eğer doğru cevabı bulamazsanız aynı konuşmayı tekrar yapıyorsunuz hepsi bu. İlk sorunun doğru cevabı "Woody Allen", ikinci sorunun doğru cevabı ise "Manhattan Murder Mystery". Konuşmanız bittikten sonra masanın üzerinden MP3 Recorder (kayıt cihazı) alın ve hücreye gidin. Kayıt cihazını elemanlar üzerinde kullanarak seslerini kaydedin. Ardından Gina'nın yanına gidin ve onun da sesini kaydedin. Cihazı Sushi'ye götürdüğünüzde planı hayatı geçirmeye başlayacak ve oldukça uzun bir oyun sonu demosu seyredeceksiniz. Her güzel adventure oyununda olduğu gibi bunda da Credits ekranından sonrası beklemeyi unutmayın ;)

Tadi damağınızda kaldı biliyorum, cüntü bana da aynısı oldu. Umarım üzerrinden çok da uzun süre geçmeden Runaway'in devam oyunu çıkar. O çıkışmabale başka ikon adventure'lar çıksın ki Broken Sword 3'ü bitirdikten sonra boş kalmayalım. ☺

# Lionheart

## Legacy of the Crusader

Ben buraya birşey yazacaktım ama neydi? Du bakalım...

Eser Güven | eser@level.com.tr

**İlk şunu söyleyeyim,** Lionheart çok fazla görev içeren bir oyun. Yani bu yanında yer vermediğim görevlerle de karşılaşacaksınız. Yine de mümkün olduğunca çok görevde yer vermek istedimden ve oyundaki görevlerin büyük kısmı Barcelona ve çevresinde bulunduğundan size Barcelona'da karşılaşacaklarınıza açıklayacağım. Burada gördüğünüz tüm görevleri yaptığınızda zaten ekipman ve exp yönünden oldukça güçlenmiş olacaksınız ve oyunun kalan kısmında çok büyük bir zorluk yaşamaya caksınız (umarım). Olmadı gelecek aya kadar sabredin.

Oyunu her tür karakterle zevkle oynayabilirsiniz ama zevk almanız oyunun kolaylaşacağı anlamına gelmez :) Eğer karakterinizi dengeli yaratmazsanız ilelide çok zorlanabilirsiniz. Yardımcı olmak açısından kendi yarattığım karakterin özelliklerini vereyim:

### Frost - Sylvant Male, Demonic Spirit

ST 4, PE 5, EN 5, CH 8, IN 8, AG 5, LK 6

Traits: Fiery Ancestry, Ascetic

Tags: Fighting - One Handed Melee, Divine Magic - Fortitude, Thought Magic - Fire

### Oyunun ilk görevi : Bir gruba katılmak

Da Vinci'nin size vereceği ilk görev Barcelona'da merkezi bulunan üç gruptan birisine katılmanız olacak. Bu grupları, Morrowind'deki üç büyük eve benzetmek mümkün. Birisine katıldığınız zaman diğerlerine katılmanız mümkün olmuyor (ilk test görevlerini geçtikten sonra gruba para bağışi yapmadan katılmış olmuyorsunuz, yani tüm grupların test görevlerini yapabilirsiniz). Üç grubun dışında bir de Order of Saladin var, ama ona katılmanız diğerlerini etkilemeyeceğinden güçlenmek için görevlerini yapmanız öneririm.

Bu grupların dışında bir de savaş haliinde olan hırsızlar ve dilenciler lontaları bulunuyor. Knights Templar grubuna katıldığınızda hırsızlara, Inquisition'da

ise dilencilere saldırmanız gerekecek. Yani dilenci veya hırsız görevlerini yapmak isterseniz, bu gruplara katılmadan önce Sewers haritasına inerek seçiminizi yapın. Sewers haritasının açıklamasını Barcelona Sewers başlığı altında bulabilirsiniz.

### Knights Templar

Knights Templar daha çok savaşçı karakterlerin tercih etmesi gereken bir grup. Temple District'in sol üst tarafında bulunan karargahlarına girip Sir Auric ile konuşarak KT görevlerine adınızı atabilirsiniz.

**Görev 1:** Port District'teki Benito'dan kurtulmak. Benito bir hırsız ve onunla haritanın sol alt kısmında karşılaşacaksınız. Oyundaki neredeyse tüm görevlerde olduğu gibi konuşma yeteneğinize bağlı olarak bu görevi de konuşarak veya zor kullanarak halledebilirsiniz. Bu gibi durumlarda vicdanınızın sesini dinleyin :) Benito'dan kurtulup Sir Auric'e döndüğünüzde test görevini bitirmiş olacaksınız.

**Görev 2:** Katedraldeki Lord Javier grubu 1000 altın bağışlamayı isteyecek ve bu davranış sizi bu gruba üye yapacak. Bunun karşılığında Squire unvanı kazanacaksınız.

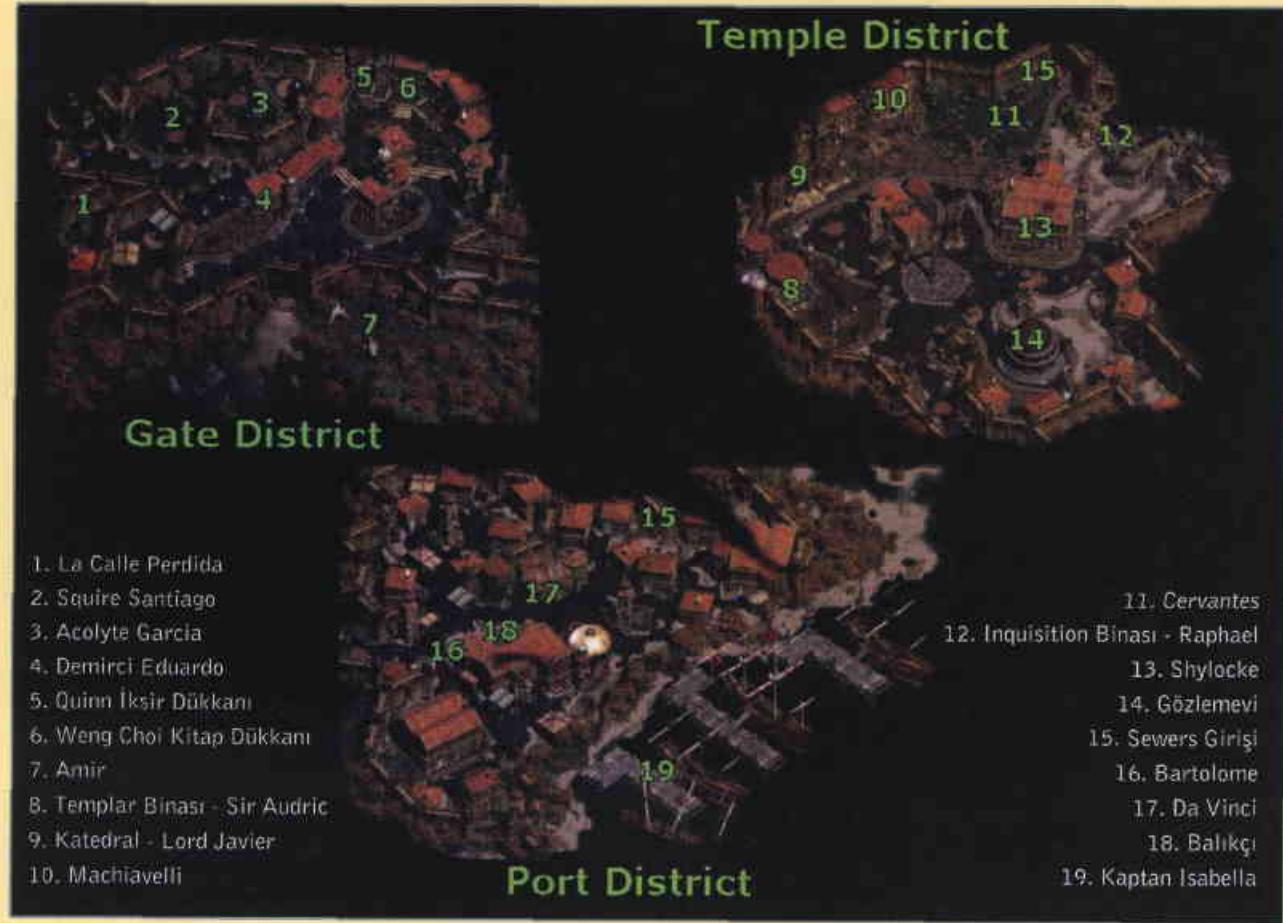
**Görev 3:** Crossroads haritasındaki Sir Esteban'a eskortluk etmek. Onun yanına gidip yolda karşılaşacığınız basit yaratıkları öldürdükten sonra Lord Javi-

er'in yanına geri dönen. Sizden tekrar Sir Auric ile konuşmanız isteyecek.

**Görev 4:** Sewers haritasındaki yaralı şövalyeyi bulmak. Şövalyeyi Sewers'in Thieves Congregation bölümünde bulacaksınız. O zamana kadar hırsızları aranız iyi olsa bile, bu şövalye grubunuza girdiği anda tüm hırsızlara saldırıyla başlayacak. Bu da dilencilerle aranızı iyi tutmak için bir bahane olabilir. Sewers'tan çıktıığınız zaman şövalye gruptan ayrılacak. Sir Auric ile konuşup görevi tamamlayın, ardından Lord Javier'in yanına gidin.

**Görev 5:** Lion Shield yaptırmak. Bunun için Gate District'teki demirci Eduardo ile konuşun. Sizden öncelikle Sewers'ta jii Felgnash'tan kılıcını almanız isteyecek. Felgnash'ı Sewers'in Hall of Beagars kısmında bulacaksınız ama imleci üzerine götürdüğünüzde Felgnash değil, diğerleri gibi Wererat yazacak. Yani gördüğünüz tüm Wererat'lere tıkmamanız gerekebilir. Yalnız unutmayın, Felgnash bir dilenci ve konuşma yeteneğiniz yüksek değilse onunla savaşmanız gerekebilir. Bu yüzden istiyorsanız dilenci görevlerini bitirmeden bu görevde buluşmayın. Felgnash'tan kılıcı aldıktan sonra Eduardo'ya geri dönen. Şimdi de gümüş bulmanız gereklidir. Aradığınız gümüşü Scar Ravine haritasında, goblin'ler tarafından korunur halde bulacaksınız. Mağaranın içindeki sandıklardan birinden çıkan gümüşü Eduardo'ya götürdüğün-





nüzde Lion Shield sizin olacak. Lord Javier'e geri dönün.

**Görev 6:** Köle tacirlerinden kurtulmak. Köle tacirlerini Slave Pit Exterior haritasında bulacaksınız. Görevin başarılı olması için yalnızca Slaver Captain'ın ölümesi yeterli. Bunu yapıp Lord Javier'e döndüğünüzde Warden Knight unvanını kazanacak ve oyunun ana görevinin bir parçası olan Montserrat'taki kutsal emanetin korunması görevini alacaksınız. Hangi gruba katılırsanız katılıln bu görev karşınıza çıkacak.

#### Bonuslar:

**Squire :** +5 HP, +4 one-handed melee, +4 two-handed melee, +4 ranged weapons

**Warden Knight:** +5 HP, +1 endurance, +1 healing rate, +8 one-handed, +8 two handed ve +8 ranged (Squire bonusu silinir)

**Lion Shield :** +10 AC, +10 crushing resistance, +10 slashing resistance, +15 piercing resistance, +1 crushing damage threshold, +1 slashing damage threshold, +1 piercing damage threshold, -7% attack speed, -10 unarmed

#### Inquisition

Inquisition grubu bana çok soğuk geldi açıkçası, büyü kullanıcılarını potansiyel suçu olarak gören bu grubu eğer kimseňin gözünün yaþına baktam diyorsanız seþebilirsiniz :) Inquisition karargahı Temple District'in sağ üst tarafında bulunuyor. Buradaki Rapha-

el'den ilk görevi alabilirsiniz.

**Görev 1:** Dominguez'e eskortluk yapmak. Onu bu haritadaki Observatory'nin sağ tarafında bulacaksınız. Sizde etrafındaki 10 mana ruhunu temizlemenizi isteyecek, çok kolay bir görev yani. İşiniz bitince Raphael'e geri dönün.

**Görev 2:** Gruba 1000 altın baþış yapmak. Böylece Acolyte unvanını alacak ve resmen Inquisition'a katılmış olacaksınız.

**Görev 3:** Sewers'taki dilencileri temizlemek. Ana Sewers haritası ve Hall of Beggars dışında dilenci yok, bu yüzden çok fazla aramak zorunda kalmayacaksınız. Tüm dilencileri öldürdüğünüzde bu size belirtilecek, Raphael'e geri dönebilirsiniz.

**Görev 4:** Rod of the Inquisitor yaptırmak. Bunun ilk aşamasında Darkwood bulmanız gerekiyor. El Bosque haritasındaki oduncu ile konuştuðunuzda mahzenini undead'lerin bastığını söyleyecek. Aþaþının ve tüm undead'leri öldürerek Darkwood'u alın. Raphael'e dönünce aziz saç bulmanız gerektiğini öðreneceksiniz. Katedrale gidin ve koridorun sonunda kapıya girin. Eğer nöbetçiler sizi durdurmaya çalıþırsa onlara Inquisition tarafından görevlendirdiðinizi söyleyin. Mezarda bulunan tabutu açınca (dikkat edin, tuzak var) aradığınız saç bulacaksınız. Tekrar Raphael'e dönün ve görevin son adımını öðrenin. Grand Inquisitor Torquemada'yi bulmak için Inquisition binasına girin ve bir kat alta

inip sağ tarafa gidin. Torquemada parçaları alıp Rod'u yaratacak. Raphael'e geri dönün.

**Görev 5:** Inquisitor Darsh'ı kurtarmak. Darsh, Mongol Camp haritasının sol tarafında bulunuyor. Eğer daha önce goblin'leri kızdırdıysanız Darsh'ı gruba katmadan önce geri dönüş yolunu mümkün olduğunda temizlemeye çalışın. Eğer henüz goblin'lere saldırmadiysanız Darsh ile konuşarak yolda goblin'lere saldırmamasını söyleyin, yoksa boşu boşuna başınız derde girecektir. Darsh ile birlikte Barcelona'ya dönerek görevi bitirin ve Raphael ile konuşun.

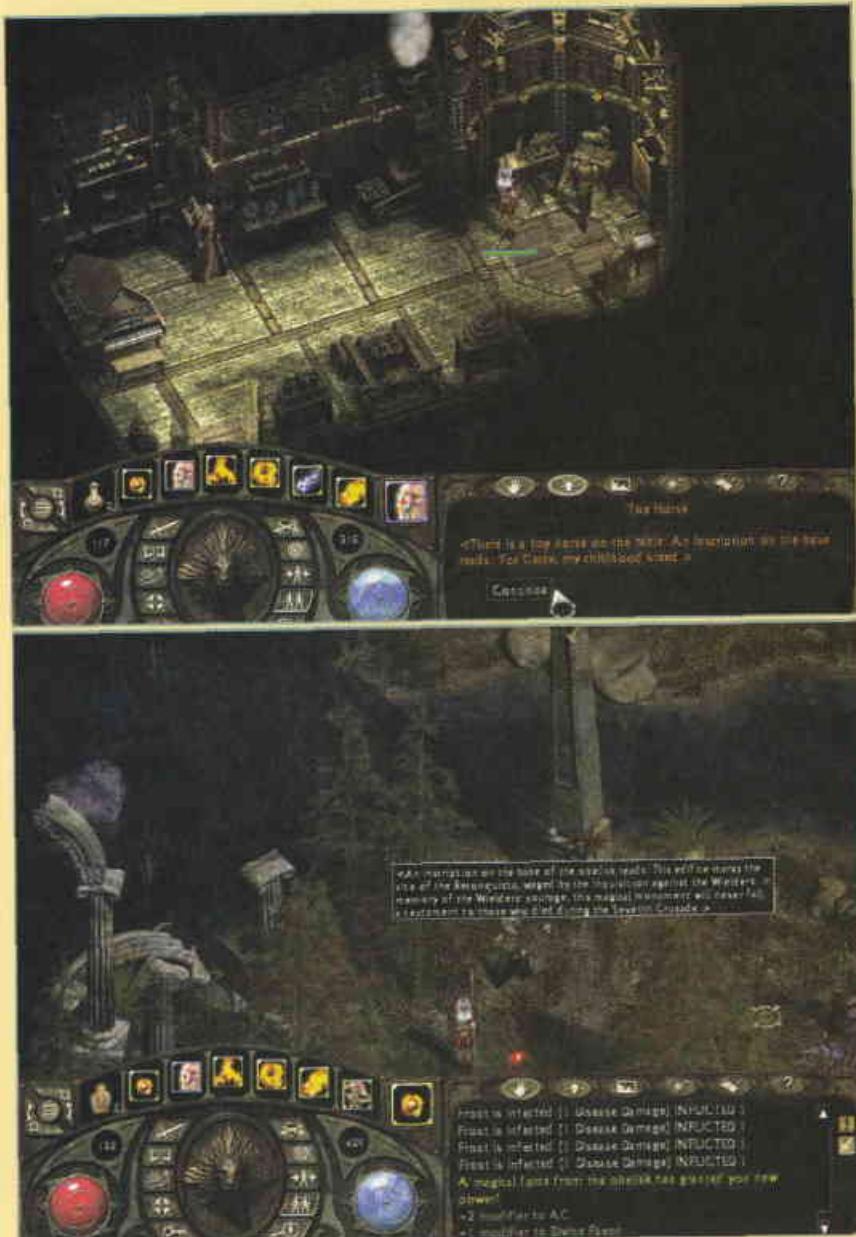
**Görev 6:** La Calle Perdida'nın yerini bulun. Bu yerin nasıl bulunduğuunu açıklamasını Wielders kısmında bulacaksınız, çünkü orası Wielders karargahı. Yeri bulduktan ve Raphael'e döndükten sonra yalan söyleme seçeneğine sahipsiniz. Eğer doğrulu söyleyerseniz oradaki tüm Wielder'lar ortadan kaybolacak ve yarınları Iþınlanma geçitlerinden olan Way Gate'i kullanamayacaksınız. Bu görevi de tamamlayınca Inquisitor unvanına sahip oluyorsunuz.

#### Bonuslar:

**Acolyte:** +5 HP, +5 unarmed, +5 cold / fire / electrical resistance

**Inquisitor:** +1 perception, +10 unarmed, +1 skill point per level, +10 fire / cold / electrical resistance (Acolyte bonusu silinir)

**Rod of the Inquisitor:** +1 perception,



+10 to the Divine Favor branch, +1 healing rate (bu bonuslar için Rod'un envanterinizde olması yeterli, elinize almanız gereklidir)

### Wielders

Eğer büyüğünüzü bir karakteriniz varsa size Wielders'a katılmanızı öneririm. Büyücüler bu dünyada pek hoş karşılanmadıklarından Wielders grubu kendilerini gizli tutmayı tercih ediyorlar. Yerlerini bulmak için önce Da Vinci ile konuşun ve ona "Barcelona", "facticons", "small groups" ve "wizards" hakkında soru sorun. En sonunda size Quinn ile konuşmanızı söyleyecektir. Quinn'ın Gate District'in yukarı kısmında bir dükkanı var, ona Da Vinci'den aldığı bilgileri söyleyin. Sandalyedeki kitabı okuyarak büyüğünüzü kanıtlamanızı istediğiinde bunu yapın, size vereceği muska sayesinde La Calle Perdida'nın girişini görebileceksiniz. Gate District'in sol tarafında iki tane satıcıyı geçince

normalde sokak bir duvarla bitiyor. Ama muska envanterinizdeyken duvar siliklesecek ve içeri girebileceksiniz. Cedric ile konuşarak Wielder görevlerine başlayabilirsiniz.

**Görev 1:** Wand of Spirits yapmak. Cedric ilk olarak Darkwood bulmanızı söyleyecek (ki bununla ilgili açıklamayı Inquisition Görev 4 kısmında bulabilirsiniz). Darkwood'u bulup Cedric ile konuşmuşuzda Apprentice Wielder unvanını kazanacaksınız. Bu Wielders'in katılma göreviydi, yanı artık diğer gruplara katılmayacaksınız.

**Görev 2:** Asaya ruh bağlamak. Bunun için ilk olarak Galileo ile konuşmanız lazımdır, ama o Inquisition zindanında mahkum olarak tutuluyor. Inquisition binası hakkında bilgileri Temple District kısmında bulacaksınız. Galileo ile konuşmuşuzda size gözlemevindeki ruhtan bahsedeecektir. Gözlemevine gidin (Temple District) ve ortadaki küreye tıklayarak ruhu alın. Artık elinizde Wand of Spirits

var. Cedric'e dönerek görevi bitirebilirsiniz.

**Görev 3:** Relican'ı öldürmek. Relican bir Arch Necromancer, yani büyünün içine kötü yanını tercih etmiş. Onu Slave Pit Exterior haritasının sol tarafında bulacaksınız. Onunla konuşłużda size Dark Wielders grubundan bahsedecek, eğer ona katılmayı kabul ederseniz La Calle Perdida'yı ele geçiriyor ve size iki görev veriyor. Sonuçta Dark Wielder olarak kazandığınız bonuslar, normal Wielder ile aynı olduğundan kötü olmaya gerek yok diyorum kendi adıma. Relican'ı öldürüp Cedric'e döndüğünüzde Wielder unvanını kazanacaksınız.

### Bonuslar:

**Apprentice Wielder:** +5 HP, +4% cold / fire / electrical damage

**Wielder:** +10 HP, +1 intelligence, +4 AC, +8% cold / fire / electrical damage  
(Apprentice Wielder bonusu silinir)

**Wand of Spirits:** +2 to all Divine and Thought magic branches, +25 mana (bu bonuslar için Wand'ın envanterinizde olması yeterli, elinize almanız gereklidir)

### Order of Saladin

Barcelona Gate District'e girmeden hemen sağ tarafta görceğiniz Amir ile konuşursanız size Favored One olmanız için gereken görevleri verecek. Bu görevler diğer grplardan bağımsızlar ve güçlenmek açısından bence yapılması gereken görevler.

**Görev 1:** Ali Huban'ı bulmak. Ali Huban'ı Amir'in yanında dövüşen Farshid veya Farshad'a sorun. Size Ali'nın Port District'te olabileceğini ama bir kılık değiştirmeye uzman olduğunu söyleyecekler. Port District'e gidin ve bara girerek Consuela ile konuşun. Onu Ali Huban hakkında sıkıştırdığınızda Ali'nin kendisi olduğunu söyleyecek ve Amir'e götürmeniz için bir mektup verecek. Mektubu Amir'e götürün ve görevi tamamlayın.

**Görev 2:** Köle tacılarından Shard of Dreams'i geri almak. Bu görev, Knight Templar Görev 6 ile aynı. Tek farkı Slave Captain'ı öldürdükten sonra üzerinden çıkan Shard'ı Amir'e vermek.

**Görev 3:** Bir mücevher bulmak. Dream Djinn ile konuşabilmek için elinizde bir mücevher olması lazımdır. Kullanabileceğiniz üç mücevher var. Green Gem, Sewers girişinin yanındaki kilitli evde bulacağınız Gomes'un üzerinde ve size satabiliyor (100 altın), River Pearl için Lago Del Rio Ebro haritasındaki Dryad'ın görevini tamamlamanız lazımdır (şimdilik çok zor bir görev), Tear of Kwan Yin ise Ga-

te District'teki Weng Choi tarafından satılıyor. Ucuz olduğu için Amir'e Green Gem vermenizi öneririm.

**Görev 4:** Dream Djinn ile konuştuğunuzda size zekanızı mı, yoksa gücünüzü mü test etmek isterseniz diye soracak. Güç testini seçerseniz önce üç goblin shaman, ardından iki ghoul ve iki zombie, sonra dört ogre ve son olarak da bir nightmare ile savaşacaksınız. Eğer karakteriniz yeterince güçlü değilse denemeyin bile. Güç testini tamamlaysanız ödül olarak Dervish of the Crescent perk (+5 to all combat skills) ve Sacred Scimitar'ınız olacak (2-11+3 damage, +5 critical chance, +10 pierce resistance). Zeka testinde ise cin size üç bilmece soracak. Bilmecelerin cevapları çok basit olduğu için yazmama gerek yok. Bu testi geçerseniz Scholar of the Crescent perk (+1 intelligence, +10 speech) kazanacaksınız. Testin ardından Amir ile konusunca Favored One olacaksınız.

### Barcelona Gate District

#### Weng Choi'nin Kitap Koleksiyonu

Weng Choi ile kitap koleksiyonu hakkında konuşuktan sonra bulduğunuz kitapları ona götüreceğinizi söyleyin. Bu görevi tamamlamak için Weng Choi'ye 8 kitap satmanız gerekiyor. Görev tamamlandıında ise Weng Choi's Shaolin Secret perk (+20 unarmed, +20 evasion) kazanırsınız. Oyun dünyasında toplam 11 kitap bulunuyor ama bunların üçü okuduğunuzda size bonus sağlayan cinsten, o yüzden bu üç kitabı kendiniz okuyup kalanları satın.

**1. Tome of Geomancy:** La Calle Perdida'da Brambles'in yanındaki sandıkta bulunuyor. Sandığı açmak için gizlenmenize gerek yok.

**2. History of the Dragons:** Da Vinci'nin Port District'teki evinde, sol taraf taki rafa tıklarsanız bu kitap yere düşecek.

**3. History of the Inquisition:** Templar karargahında, Sir Auric'in yanındaki sandıkta. Eğer Knight Templar'a katıldıysanız bu sandığı hiç sorun olmadan açabilirsiniz. Ama eğer Knight Templar'la alakanız yoksa sandığın yanına gizlice (sneaking) gitmeni ve kilidi açmanız gerekiyor. Denemeden önce kaydedin, yakalanırsanız tekrar deneme şansınız olsun.

**4. Centurles:** Bu kitap için önce Inquisition binasında Torquemada'nın odasına girmeniz gerek. Odanın güney kısmında gizli bir kapı bulacaksınız (detect doors), içerideki sandıkta bu kitap bulunuyor. Burada da gizlilik kullanmanız öneririm.

**5. History of the Crusades:** Bu kitap Temple District'te Shylocke'nin evinde bulunuyor. Sandığı açarken mutlaka gizlilik kullanmanız gerekiyor, aksi halde Shylocke size düşman olacaktır. Bu kitabı Shylocke ile Shakespeare arasındaki görevleri tamamlandıktan sonra almaya çalışın.

**6. History of the Fell Spirits:** Bu kitap Slave Pit Exterior haritasındaki kurtadam mağarasındaki sandıkta çıkıyor.

**7. History of the Necromancers:** Bu kitabı El Bosque haritasındaki ormancının mahzeninde. Mahzene girebilmek için Wielders veya Inquisition görevlerindeki Darkwood kısmına gelmiş olmanız ve ormancının mahzeni açmış olması lazım. Bununla ilgili Wielders görevi test görevi olduğu için başka bir grupta ilgilensiniz bile sır mahzeni açmak için bu görevi Wielders'tan alabilirsiniz.

**8. Poetry Book:** Mongol Camp'tan ulaşacağınız Goblin Khan'ın arkasındaki gizli odada bulunuyor bu kitabı.

**9. Eloquent Works:** Port District'teki Shakespeare'nin müzik görevini tamamlaysanız size bu kitabı verecek. Okuyarak +15 speech kazanabilirsiniz.

**10. Art of Barter:** Shylocke'nin Shakespeare'den parasını almasını sağladığınızda size bu kitabı verecek. Okuyarak +15 barter kazanabilirsiniz.

**11. Book of Death:** Cortes'in hazine mağarasındaki sandıklarından birinden çıkan bu kitabı okuyarak +15 Tribal Necromancy kazanabilirsiniz. Cortes'i Port District'te bulacaksınız.

### Daeva Kurbanları

Aslında bu bir görev sayılmaz ama sonrasında çok yararını göreceğiniz için bu bilgiyi de vermek istedim. Barcelona'da çeşitli yerlerde toplam dört tane ceset bulacaksınız, bunların tümü kanları vücutlarından tamamen çekilerek öldürmüştür. Bir süre sonra bu cinayetlerin ardından bir Daeva olduğunu anlayacaksınız.

nız, tam adıyla Nanghaithya (Montailou haritasında karşılaşacaksınız). Bu cesetlerden birisi Amir'in arka tarafından ormana doğru ilerlediğinizde karşınıza çıkacak. Amir'e bu durumu anlatırsanız size Amulet of the Prophet isimli kolyeyi veriyor. Bu kolye sayesinde Nanghaithya ile karşılaşlığında şekil değiştirmesini önyeleceksiniz.

### Ağaç Brambles

Brambles, La Calle Perdida'da bulunuyor. Böyle biri yok demeyin, ağaça tıklamayı deneyin :) Brambles'in sorunu Relican isimli Necromancer'in onu büyülüp ağaç dönüştürmiş olması. Relican ile ilgili bilgiyi Wielders Görev 3'te bulabilirsiniz. Relican'ın üzerinden çıkan Potion of Transformation'ı Brambles üzerinde kullandığınızda Brambles' Patience perk (+5 lockpick, +5 sneak, +6 HP, +1 critical chance) sahibi olacaksınız.

### Five Ways Crystals

La Calle Perdida'da tanışacağınız Jorge Vandorga, yanındaki yeşil kristale dokunduğunuzda çeşitli özelliklerinize bonus alacağınızı ve bunun gibi dört tane daha kristal olduğunu söylüyor. Bu kristalleri bulmak hiç de kolay olmayacak, şimdiden söyleyeyim. Zaten son ikisini İngiltere ile İspanya savaşı girdikten sonra bulabileceksiniz. Tüm kristalleri bulursanız (Wielder için geçerli ama diğer gruplar için tam emin değilim) Wielder bonusunuz siliniyor ve yerine +10 HP, +1 intelligence, +1 charisma, +4 AC, +12% cold / fire / electrical damage bonusu ekleniyor. Kristallerin yerleri ise şöyle:

1. La Calle Perdida
2. Bounty Hunter Camp haritası
3. Heart of Fire Entrance haritası (Montailou'dan sonra)
4. İngiltere'de Crystal Room'da
5. İkinci Desert haritasının doğusunda. ☺

Not: Devamı gelecek sayıda.



# hilekâr

Bir oyun yüzünden sürekli kabuslar görüyor ve sıkıntılı anılar yaşıyorsanız, lütfen hilekâr destek hattını arayınız.

## Hot Rod: American Street Drag

Yeni bir oyuncu yaratın ve isimleri aşağıdaki gibi verin:

İsim	Sonuç
SheBeast	She Beast aracı
Brain	Brain aracı
MOISDNE	Tüm araçları ve para
Reptomicus	Repto aracı
Invader	Invader aracı

En iyi araç: Sumpter Town'a gidin ve istasyondaki patronla konuşun. Bunun ardından dışarı çıkmak ve "T" ye basın. Trixie yazın ve Hot Rod'a sahip olun.



## Tony Hawk's Pro Skater 4

Practice alanını terk etme: Practice mode'da oyuna başlayın. Rampanın sonundaki çite gelin ve eğilebilirliğiniz kadar eğilin. Eğer zamanlamayı tutturursanız yolda kaymaya devam edebilirsiniz (gerçekleştirmeşi hayatı zor, fakat yapılmıyor).

Hileler: Aşağıdaki kodları hile menüsüne yazın

Kod	Sonuç
I'MYELLOW	Special çizgisi her zaman dolu olur
FBIAGENT	Matrix modu
MOONSHOT	Yerçekimi azalır
FREEWHEELIE	Manual'larda denge kaybı olmaz
BELIKEERIC	Rail'larda denge kaybı olmaz
Watch_me_Xplode	Tüm bölümleri açma



## World War II: Frontline Command

Aşağıda yer alan hileleri aktif hale getirmek için Ctrl'e basılı tutarken ENTER'a basın. Böylece hile ekranını göreceksiniz. Hileleri aktif hale getirdiğinizde, hile bölümde başladığınız yerde gerçekleşecektir.  
**Tüm üniteleri iyileştirme:** strong man  
**Tüm ünitelere sınırsız cephane:** keep ammo  
**Shermon tankı:** get sherman tank  
**Mortal Infantry:** get mortel infantry  
**Recon Infantry:** get recon infantry  
**Rifle Infantry:** get HMG infantry  
**Ammo Supply Truck:** get ammo supply truck  
**Half Track:** get half track  
**Horwitzer Half Track:** get horwitzer half track  
**Field Gun:** get field gun



## Heaven & Hell

Sınırsız Mana Heaven & Hell kayıt klasörünü bulun ve MissionData.save dosyasını notepad ile açın. Eğer iyi tarafta, yani Heaven tarafında oynuyorsanız, "BaseSate = hbsGood" Eğer kötü tarafta, yani Hell tarafında oynuyorsanız, "BaseSate = hbsBad" kısımlarını bulun ve aşağısında "EnergyCount = " yazan satırın ettiğinden sonraki bölümne yüksek bir sayı girin. Böylece istediğiniz kadar büyüğe gücüne sahip olacaksınız.



## Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Oyun sırasında Shift ve é tuşlarına basın ve devmapallı yazın. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
god	Ölümüslük
notarget	Düşmanlarınız sizi hedeflemez
noclip	Duvarlardan geçme
kill	İntihar
give health	Enerjinizi 100% yapar
give all	Silahlar, zırh ve enerji 100% olur
give ammo	Cephaneniz dolar
give armor	Zırhınız 100% olur
undying	999 enerji ve zırh
quit	Oyundan çıkışınız
devmap	Bir haritayı hileler açık yükler
timescale #	# yerine .5, 1 veya 2 yazın. .5 hızı yarıya indirir, 1 normal hızı döndürür, 2 oyunu iki kat hızına çıkarır.
levelshot	Konsol gözükmeden ekran görüntüsü almanızı sağlar
where	İşinlanma
setviewpos	Görüntü noktaları oluşturur
force_heal	Jedi gücü ile iyileşirsiniz
taunt	Kyle alayçı bir tavır takınır
victory	Bölümü bitirir
fly_xwing	X-Wing'e binersiniz
drive_atst	ATST kullanırsınız
screenshot	Ekrان görüntüsü alır
theresinospoon	Bullet-Time efekti verir
map坑	Pit bölümüne gidersiniz
npc_spawn	Aşağıdaki karakterlerden birini canlandırır
cultist	
cultist_grip	
cultist_saber	
cultist_saber_strong_throw	
cultist_saber_strong_throw2	
human_merc	
human_merc2	
kyle	

luke	
player	
reborn_dual	
reborn_new	
reborn_new2	
reborn_staff	
npc_kil_all	Tüm NPC'ler ölü
d_npc_freeze_1	NPC'leri dondurur
d_npc_freeze_0	NPC'leri eski haline getirir
give	Eşya verir
give_inventory	Envanterinizi doldurur
setsaberall <1-10>	İşin kılıcı özellikleri alırsınız
g_saberrealisticcombat_9	Vahşi mod

#### Jedi gücü hileleri

setForceJump (seviye) (1 - 3)  
 setForceHeal (seviye) (1 - 3)  
 setForcePush (seviye) (1 - 3)  
 setForcePull (seviye) (1 - 3)  
 setForceSpeed (seviye) (1 - 3)  
 setForceGrip (seviye) (1 - 3)  
 setForceLightning (seviye) (1 - 3)  
 setForceAll (seviye) (1 - 3) - Tüm güçlerin seviyelerini aynı anda değiştirir  
 setSaberThrow (seviye) (1 - 3)  
 setSaberOffense (seviye) (1 - 3)  
 setSaberDefense (seviye) (1 - 3)

### Colin McRae Rally 3.0

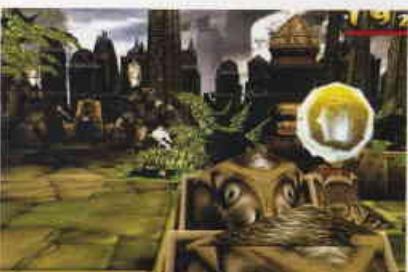
Options'dan Secrets'a, oradan da Enter Code'a gidin ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
AERCNU	Baja Buggy aracı
NPDATU	Jet Fighter aracı
FHILLB	Hovercraft aracı
WFDBBU	Tank tipi araç
NEWUOT	Tüm araçlar
UYNUUR	Tüm pistler
AUNIPE	Tüm parçalar
UZVKFB	Tüm zorluk dereceleri



### Nexagon: Deathmatch

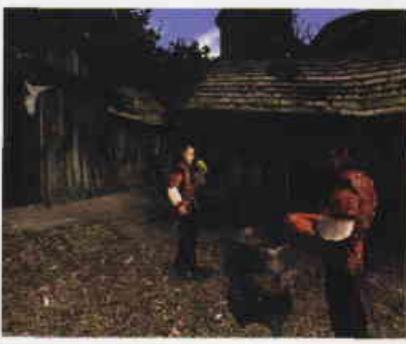
Her şeyi açma Oyunun klasörüne gidin ve player.ini dosyasını notepad ile açın. Aşağıdaki satırı dosyaya ekleyin: unlockItems = 'all'



### Gothic II

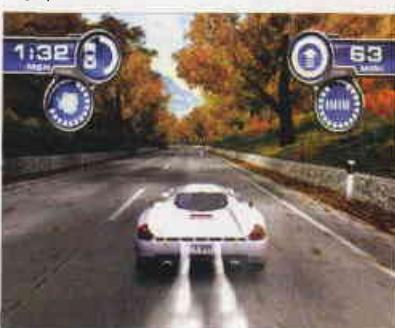
Oyun sırasında C'ye basın ve marvin yazın. C'ye tekrar basıp menüyü kapayın ve F2'ye basarak yapımcı konsolunu açın. Şimdi aşağıdaki kodları gibilsiniz.

Cheat Full	Karakteriniz iyileşir
Cheat God	Tanrı modu
Cheat God od	Tanrı modunu kapar
Edit Abilities	Bir menü açılacak. Buraya önce yeteneği sonra da değer girin
Goto Waypoint[alan]	Alan yerine yazdığımız yere gidersiniz
Toggle Time	Oyun zamanını açar
Toggle Inertarge	Oyuncunun tembelliğini ortaya çıkarır
First Person	Birinci kişi modu



### SpyHunter

Her şeyi açma: Oyuna profil ismini GDOG57 girerek başlayın.



### TRON 2.0

Aşağıdaki kodları konuşma tuşuna (Talk) bastıktan sonra yazın.

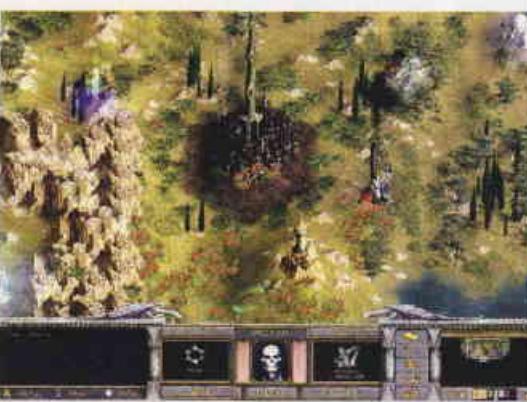
Kod	Sonuç
mptears	Tüm silahlar, tam sağlık, tam enerji (sadece o bölümdeki silahları verir)
mpkfa	Tüm silahlar, tam sağlık, tam enerji
mpammo	Tam enerji
mphealth	Tam sağlık
mpmaphole	Bölüm atlama
mpgod	Ölümsüzlük



### Age of Wonders: Shadow Magic

CTRL + Shift + S tuşlarına basarak hileleri aktif hale getirin. Aşağıdaki kodları oyun sırasında yazın.

mana	1000 mana
gold	1000 altın
win	Bölümü kazanın
lose	Bölümü kaybedin
research	Tüm büyür araştırmaları tamamla
fog	Sis açık/kapalı
explore	Harita
instantprod	Ani üretim
ai	Yapay zeka açık/kapalı
freemove	Serbest hareket modu
spells	Bedava büyüler
instantres	Ani araştırma
upgradehero	Kahramanız terfi eder
towns	Haritada şehirleri gösterir
cityspy	Düşman şehri rahatça görüşünüz



### Savage: The Battle for Newerth

Aşağıdaki kodları oyun sırasında ' tuşuna bastıktan sonra girin. ENTER'a basın ve hileleri aktif hale getirin.

Kod	Sonuç
callvote	Oy için çağrı yapar
kill	İntihar
destroy [eşya]	Eşya yerine belirttiğiniz cismi yok eder
getgameinfo	Oyun bilgisi verir
enterbuilding	Binaya girer
giveexp	Ekstra tecrübe
givemoney	Daha çok para
giveplayermoney	Player yerine oyuncu ismi yazın ve ona para kazandırın
giveselectedplayermoney	Seçilmiş olan oyuncuya para verir
giveresource	Ekstra kaynak
kick	Oyundan atılırsınız
endgame	Oyundan çıkışsınız
screenshot	Ekran görüntüsü alırsınız
give [eşya adı]	Eşya adı yerine istediğiniz eşyanın ismini yazın



# hilekâr

Hile yaparak üstesinden geldiğiniz düşmanların bir gün karşınıza daha da güçlenerek çıktığını biliyor muydunuz? Ben de bilmiyordum.

## Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Cemetery Arena'yi açma ikinci bölümü Slayer derecesiyle bitirin.

Willow'un büyülerı

Shockwave X

Sun Spell X, X, Kare

Homing Missile X, Kare, X

Initiative Arena'yi açma Sekizinci bölümü Slayer derecesinde bitirin.

Quarry Arena'yi açma Onbirinci bölümü Slayer derecesinde bitirin.

Karakterleri açma Aşağıdaki karakterleri, bölümleri belirli derecelerde bitirerek açabilirsiniz:

Bölüm Derece Karakter

1 Professional Male Vampire

1 Slayer Female Vampire

2 Professional Zombie Skeleton

3 Professional Zombie Demon

3 Slayer Tara

4 Professional Bat Beast

4 Slayer Zombie Devil

5 Professional Materani

6 Professional Psycho Patient

6 Slayer Sid the Dummy

7 Professional S&M Slave

7 Slayer S&M Mistress

8 Professional Faith

9 Professional Zombie Soldier

9 Slayer Kakistos

10 Professional Abominator

10 Slayer Chainz

11 Professional Zombie Gorilla

12 Professional Joss Whedon

12 Slayer Chris

## Virtua Fighter 4 Evolution

SEGA Sesi Oyun demosu sırasında ekranın görünüşünden önce Daire tuşunda elinizi basılı tutun. Böylece eski nostaljik SEGA sesini duyacaksınız. Dural'ı Quest Mode'da Sega Area Uptown'a ulaşın. Buradan Dural'ı satın alabilirsiniz.

Dural'ı parlak gözlü yapma Arcade Mode'da Dural'ın bölümune gidin ve buraya geldiğinizde kazanma sayınızı son basamağı 9 olsun (örn: 19, 29")

Saydam Dural'la dövüşme Dural'a 6 dakikadan önce ulaşın.

Farklı kazanma pozları Oyundaki mağazadan pozları satın aldıktan sonra Replay ekranında, yumruk, gard veya yumruk, gard ve yön tuşlarında elinizi basılı tutun.

Orijinal Virtua Fighter bölümleri Quest Mode'da Sega Are Upton'a ulaşın ve gizli bölümleri açın. Daha sonra Versus mode'da bir arena seçerken elinizi Start'a basılı tutun. Böylece o bölümün orijinal haline ulaşacaksınız.

Çalışma bölümleri Training Stage isimli bu bölümleri açmak için aşağıdaki yerlere Quest Mode'da ulaşın. Daha sonra Versus Mode'da sağ ve sol yön tuşlarıyla bu bölümlerde oynayabilirsiniz.

Training Stage 1 - Club Sega Bay Area'ya ulaşın.  
Training Stage 2 - Sega World South'a ulaşın.

Training Stage 3 - Club Sega Plant Area'ya ulaşın.

Training Stage 4 - Sega Area Midtown'a ulaşın.

Battle Mode'u açma Bu modu açmak için şu yer altı turnuvalarını bitirin: AM2 Cup, Combo Contest, Combo Maniax, Counter Challenge, Hyper Action Battle, Iron Fight, Knockdown Clash, Mirror Match, Seesaw Game, Survival Tournament, Ultimate Battle, Venus Cup, Wall Death Match ve Wrestler's Battle.



## Soul Calibur 2

Yoshimitsu olarak oynaması Weapon Master Mode'da Chapter 2'yi bitirin. Son bölümde Yoshimitsu'yu yenin.

Cervantes olarak oynaması Weapon Master Mode'da Chapter 3'ü bitirin. Son bölümde Cervantes'i yenin. Charde olarak oynaması Weapon Master Mode'da Chapter 2'yi bitirin. İlk arena'da Charde'i ringden dışarı atmanız gerekiyor.

Sophitia olarak oynaması Weapon Master Mode'da Chapter 4'ü bitirin. Son bölümde Sophitia'yı yenin.

Seung Mina olarak oynaması Weapon Master Mode'da Chapter 6'yi bitirin. Seung Mina'yı "Palace Icon" arenasında yenin.

Farklı bir Practice Mode Weapon Master Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Arcade Mode Arcade Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Vs. Mode Extra Arcade Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Vs. Team Battle Mode Extra Team Battle Mode'u bitirin.

Farklı bir Survival Mode Survival Mode'u 10 veya daha fazla galibiyetle bitirin.

Arcade versiyonu açılış demosu Extra Time Attack modunu Extreme zorluk seviyesinde 4 kez bitirin.

Karakter biyografileri ve Demo tiyatrosu Arcade veya Extra Arcade Mode'u istediğiniz karakterle bitirin.



## Batman: Rise of Sin Tzu

Yoshimitsu olarak oynaması Aşağıdaki kodları oyunu durdurduktan sonra uygulayın

Bonusları açma L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sol, Sağ'a basın.

Sonsuz kombo çizgisi L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı'ya basın.

Sonsuz yaşam L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağı'ya basın.

Sonsuz upgrade L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Sağ, Sağ, Aşağı, Aşağı'ya basın.

Dark Knight zorluk seviyesi L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarında basılı tutun ve Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı'ya basın.



# ÖZEL İNCELEME

## LOGITECH MX SERİSİ

Mouse ve klavye dünyasının en önemli isimlerinden Logitech nihayet üst seviye modelleriyle de ülkemizde. Profesyonel oyuncular arasında salgın haline gelen MX serisi ile ilgili bütün detaylar çok özel incelememizde.

**sayfa 102**

### Haberler

Yeni bir GPU üreticisi geliyor! İşler bir kat daha karışacak, ortam kızışacak, kıymetler kopacak!... Mi acaba, hepsi haberlerde açıklanıyor.

### Incelemeler

#### Logitech MX SERİSİ

Mouse ve klavye dünyasının en önemli isimlerinden Logitech nihayet üst seviye modelleriyle de ülkemizde. Profesyonel oyuncular arasında salgın haline gelen MX serisi ile ilgili bütün detaylar çok özel incelememizde.

#### HIS Excalibur Radeon 9800 PRO 256MB

Güçlü makinenizi, ihtiyacınız yakacak! 256MB belleğe sahip olan bir ekran kartı Ihn yanıp tutuşuyorsanız, cebinizde kaşımıyorsa, neden olmasın?

#### Creative 3D Blaster 5 RX 9200 SE

GeForce FX5200'lere rakip olarak çıkartılan bu "azaltılmış enerjili" light ATI modelleri oyuncular için ne kadar uygun? Düşük fiyatına bakarak bir şeylere karar vermeden önce, incelememizizi okuyun.

### teknik servis

Jesus allermize alt dağılmış! Bu acı gerçekliği fark edip bizi de uyardıran okuyucumuzu sonsuz teşekkürler!

**sf 100**

**sf 102**

**sf 102**

**sf 103**

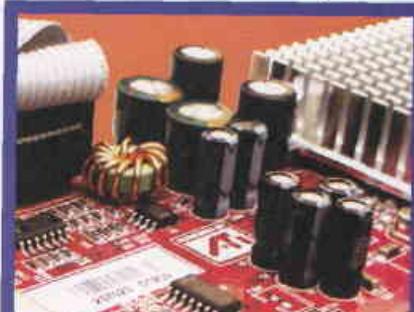
**sf 103**

**sf 104**

## TEKNİK SERVİS

Tuğbek ve Jesus en çetrefilli donanım sorunlarınıza yanıt buluyor.

**sayfa 104**



Creative 3D Blaster 5 RX 9200 SE



HIS EXCALIBUR RADEON 9800 PRO 256 MB



Çernobil - 26 Nisan 1986

### Kazalar Olabiliyor

Bu her zaman başımıza gelir. En yoğun olduğunuz zamanlarda gerçekleşen en olumsuz şeylere alılmıştık, ama donanım editörümüz Tuğbek'in başına gelenler bardağı taşıran son damla oldu. Bu yüzden bu ay donanım sayfalarımızda bir açıklık hissedeceksiniz. Bu açığı gelecek ay kapatmaya şahsen söz veren Tuğbek efendiyeye geçmiş olsun diyoruz.



HABERLER

# sennheiser turkiye'de

Cebit Bilişim Eurasia'da, dünyanın önde gelen kulaklık üreticilerinden Sennheiser Communications'ı görmek bizim için büyük bir sürpriz oldu. Birçom tarafından piyasaya sürülen Sennheiser'in oyunculara yönelik yeni modelleri olduğunu da dikkatimizi çekti.

PC 130, 140 ve 150 isimli bu yeni modellerden özellikle PC 150 ilk bakışta benimizi kazandı. Bir aksilik olmazsa gelecek ay bu ürünlerin incelemesini Level Donanım'da bulabileceksiniz.

Sennheiser Communications'ın Türkiye temsilcisi Bircom'un ilk faaliyetlerinden biri de oyun sektörüne önemle bakmak oldu. World Cyber Games 2003'in yan sponsorları arasında yer

alan firma, ayrıca WCG 2002 Türkiye birincisi Vendetta ile bir sponsorluk anlaşması imzaladı. Oyunculara ürün satan bir çok distribütör firmanın oyun sektörünü ve oyuncuların görmesinden geldiği ülkeyizde Sennheiser'in piyasaya bu şekilde girmesi bizleri gerçekten sevindirdi.



# Pentium 4'ler ucuzluyor!



Geçen ay duyurduğumuz yeni nesil Pentium 4 Prescott işlemelerin fiyatı bir miktar tuzlu olacak. Ancak Intel 26 Ekim ve Şubat ortasında çok ciddi fiyat indirimlerine gidecek. Mesela 15 Şubat itibarıyle 2.8GHz Prescott'ın fiyatının

178\$ olacağı söylüyor. Bu fiyatlar elbette 1000'lük paketlerin uluslararası fiyatları. Yani bizim alış fiyatlarımız bunun üzerinde olacaktır. Yeni bir PC alma planı olanlar için bakalım Pentium 4 fiyatları nasıl değişecek.

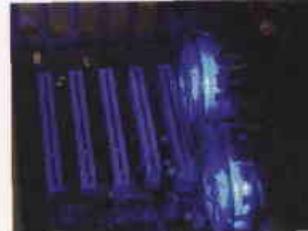
## Intel Masaüstü İşlemcileri Fiyat Listesi

Model	Fiyatlar	26 Ekim	Cıkış Fiyatı	15 Şubat
P4 Prescott 3.40GHz	-	\$637	\$417	
P4 Prescott 3.20GHz	-	\$417	\$278	
Pentium 4 3.20GHz	\$417	-	\$278	
P4 Prescott 3.00GHz	-	\$278	\$218	
Pentium 4 3.00GHz	\$278	-	\$218	
Pentium 4 3.06GHz (533MHz QPB)	\$262	-	\$218	
P4 Prescott 2.80GHz	-	\$218	\$178	
Pentium 4 2.80GHz (800MHz QPB)	\$218	-	\$178	
Pentium 4 2.80GHz (533MHz QPB)	\$193	-	\$163	

## XGI atıvenvidia'ya rakip geliyor

Uzun süredir aralarında çekişip duran ATI ve NVIDIA'nın karşısına nihayet yeni rakipler çıkmıyor: XGI (Extreme Graphics Innovation) ve SiS Graphics. Zamanında SiS tarafından kurulan XGI'nın piyasaya süreceği GPU'nun adı Volari. Bu

GPU'yu kullanacak ekran kartlarının en büyük özelliği üzerlerinde bu GPU'dan 2 tane bulunması. Aynı rahmetli 3dfx'in Voodoo 4'ü gibi, DirectX 9.0 destegine de sahip olan Volari Duo V8 Ultra ve Volari Duo V5 Ultra dikkatleri üzerinde toplayırlar. Resmi olmayan haberlere göre ise



ASUS, ABIT, Gigabyte gibi kart üreticileri XGI'ın bu yeni grafik çipi kullanılarak kartlar üretmeye planlıyorlar. Ancak halen ATI ve NVIDIA ile sözleşmesi olan bu firmaların gerçekten XGI kullanıp kullanmayacağı belli değil.

VIA'nın grafik çipi üretimini yapan SiS'ün yeni GPU'su ise Cebit'de duyurulan Delta Chrome. 0.13 mikron teknolojisiyle üretilen DeltaChrome'lar da DirectX 9.0 destekli. Bakalım bu iddialı iki yeni ürün ile SiS ve VIA devlerin pastasından ne kılabilir.

## donanım dünyasından kısa haberler

### NV38, a.k.a. GeForce FX

**5950** NV 35'in gelişmiş bir versiyonu olarak piyasaya çıkması planlanan NV38'in resmi adı GeForce 5950 olacak. GeForce FX 5950 Ultra yaklaşık %25'lik bir performans artışı vaat ediyor. GeForce FX5950'nin saat hızları GeForce FX 5800 Ultra ile aynı (500/1000 MHz). Kullanacağı bellek DDR mi yoksa DDR-II mi henüz belli değil, ancak DDR-II'den bir kere ağızı yanayan NVIDIA'nın kısa süre sonra DDR-II'yi tekrar denemesi pek akla yatkın gelmiyor. Soğutma için NV30'un kullandığından daha büyük bir fan tasarlanmış ancak dönüş hızı biraz

düşürülmüş ses seviyesi düşürülmeye çalışılmış. NV38'in, NV30'dan daha fazla ısı ürettiğini düşününce daha sessiz olup olmadığını şimdiden bilmek zor.

**74 GB'lık Raptor'lar** Western Digital, daha önceki modellere göre % 30 performans artışı getiren 74 GB kapasiteli yeni sabit disklerini duyurdu. Raptor serisi Serial ATA sabit diskler, Ultra/150 Command Queuing (Ultra/150 CQ) teknolojisi, 10.000 rpm motoru ve Rotary Accelerometer Feed Forward (RAFF) teknolojisi ile çok yüksek performans sunuyorlar. Ayrıca firma, Fluid Dynamic Bearings (FDB) motor sistemi-



ni kullanarak uzun ömürlü ve daha sessiz bir sabit disk üretmeyi başarmış. 2003 Kasım'ında piyasada olması beklenen ürünün tek dezavantajı yüksek fiyatı olacak. 36 GB'lık Raptor'ların fiyatı Western Dijital'in sitesinde 170\$ olarak görülmektedir. Ağabey Raptor'ların fiyatı ne olur, onu düşünmek bile istemiyorum doğrusu.

**Creative'den yeni ürünler** Creative, 7.1 ses sistemi uyumlu ilk hoparlör olan Creative Inspire T7700'ü piyasaya sundu. Özellikle EAX ADVANCED HD destekli bir bilgisayar oyunu oynarken veya Dolby Digital EX/DTS ES destekli bir DVD film iz-

# Intel'den AMD'ye sürpriz cevap

AMD merakla beklenen 64-bitlik işlemcilerinin tanıtımını nihayet gerçekleştirdi AMD'nin yeni işlemcileri. Athlon 64 3200+ ve Athlon FX-51 olarak adlandırılıyor. Athlon 64 3200+ yaklaşık 460\$; Athlon FX-51 ise 800\$'lık fiyatlarla Amerika ve Japonya'da satışa sunuldu bile. AMD Athlon 64 3200+, 1MB L2 ön belleğe ve tek kanal bellek kontrolörüne sahip, 2.0GHz saat hızında çalışıyor ve Soket 754 uyumlu. AMD Athlon 64 FX-51 de 1 MB L2 ön belleğe sahip; çift kanal hafıza kontrolörü kullanıyor,



2.20GHz saat hızında ve Soket 940 uyumlu. Bu da demek ki gelecek aylarda çok sayıda Soket 754 ve 940 anakart piyasada görmek mümkün olacak. Rakibi AMD'nin 64 bit işlemcilerini tanıtmışının ardından Intel de sürpriz bir hamle yaptı. 64-bit işlemcilere geçmek için erken olduğunu açıklayan Intel

yetkilileri, AMD'nin 64-bitlik işlemcilerine karşı pazar payını koruyabilmek için Intel Pentium 4 Extreme Edition işlemcisini iki ay içerisinde piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Özellikle oyuncuları hedef alan Pentium 4 EE 800MHz FSB, 3,2GHz saat hızı ve 178 milyon transistöre sahip. Ayrıca soket 478 anakartlarla da uyumlu. Ama asıl önemli işlemci 512KB L2 ön belleğine ek olarak 2MB L3 ön belleğe sahip ki, bu sayede işlemci performansı hissedildir derecede artmış. Çıkış fiyatı ise 700 ila 800\$ arası

olarak öngörlüyor. Intel performans olarak şu an onde gözükmekle beraber 64-bit uyumlu yazılımların geliştirilmesiyle biraberibre biraz daha AMD tarafına kayabilir. İlk çıkış fiyatlarıyla el yakan bu işlemcileri almak pek mümkün olmasa da yeni teknolojilerin eskilerini ucuztattığı ve biraz süre geçer geçmez fiyatlarında büyük düşüşler olduğu bir gerçek. Bakkal bu mücadelenin galibi kim olacak. AMD'nin 64-bit teknolojisi mi yoksa Intel'in devasa L3 önbeliği mi?

## asus ve abit'ten mini pc'ler

Mini PC'ler günümüzün en önemli trendlerinden biri. Shuttle'in büyük oranda söz sahibi olduğu bu pazara girebilmek için MSI, ASUS ve ABIT gibi büyük firmalar yeni stratejiler peşinde. MSI Cebit'de ev elektroniki ürünlerin yeteneklerine sahip Mega PC adında bir model duyurmuştu. ASUS'un DiGiMatrix'i ve ABIT'in DigiDice'i bu akımın son halkaları.

DigiDice, Abit'in ilk hazır sistemi. Uzaktan bakıldığından sık bir DVD oynatıcı veya müzik sistemi gibi duruyor. Ürünün en dikkat çekici özelliği ise overclock potansiyeli. Üzerindeki ses ayar düğmesini andıran düğme asında sistemi overclock ediyor. Tek yapmanız gereken istediğiniz düğmeyi overclock düzeyine getirmek. Elbette ABIT Soft Menu kullanarak da klasik ve uzun yoldan overclock uygulayabiliyorsunuz.



DigiDice'in üzerinde bulunan dört düğmeyi istediğiniz gibi programlayarak tek bir tuş ile istediğiniz programı çalıştırabilirsiniz. LCD ekrandan ise ısı ve fan hızlarını takip edebiliyoruz. i865 çipsetli bir anakarta sahip olan DigiDice'in üzerinde AGP yuvası da var. Yani yüksek hızlı bir Pentium 4 işlemci ve sağlam bir ekran kartı takarak piyasadaki (ve yakın za-

mada çıkacak) tüm oyunları da oynayabiliyorsunuz. 2 adet 400MHz DIMM yuvası olan DigiDice'a iki optik sürücü ve iki sabit disk (SATA) takabiliyorsunuz ki bu da onu diğer Mini PC'lerden ayıran bir özellik. DigiDice'in üzerinde entegre 6.1 ses, 2 USB, 1 Firewire portu, ve Ethernet bulunuyor. Ayrıca ön panelinde bir kart okuyucu var (CF ve MS).

ASUS'un DiGiMatrix'i ise daha ince hatlara ve daha fazla multimedya özelliklerine sahip. Mesela Audio DJ özelliğine sayesinde işletim sisteminden bağımsız olarak radyo, CD ve mp3 dinleyebilirsiniz. Ayrıca üzerinde 802.11b Wi-Fi kablosuz ağ bağlantısı var. Ancak hatları daha ince olduğu için soğutması da biraz daha zayıf ve bu kullanabildiğiniz işlemci hızı sınırlı. Ayrıca AGP slotu bulunmuyor.

lerken mükemmel bir ses kalitesi ve gerçekçilik sunuyor. Creative Multi-Speaker System (CMSS) teknolojisi sayesinde 5.1 ve 6.1 ses kartlarıyla bile 7.1 ses elde etmeniz mümkün kılınmış. Inspire T7700, 6 adet 8W'lik yan hoparlör, 20W'lik bir merkez hoparlör ve bir adet 24W Subwoofer'dan oluşuyor. Yaklaşık fiyatı ise 150\$. Creative'in ürettiği bir başka yeni ürün de, dizüstü bilgisayarı olanlara ve bilgisayarlarında boş PCI slotu olmayan kullanıcılarla yönelik olarak tasarlanan yeni harici ses kartı; Sound Blaster Audigy 2 NX. Kart, aslında Sound Blaster Audigy Extigy geleneğinden geliyor ama sürpriz bir kararla firma "Extigy" ismini bu modelde kullanma-



mış ve neyse ki USB2.0 ve bir çok yeni ileri ses teknolojisini destekleyen bir kart yaratmayı başarmış. Kart 5.1 ve 7.1 ses sistemlerini destekliyor ve EAX ADVANCED HD destekli oyunlardan daha gerçekçi ses efektleri almamızı sağlıyor. Fiyatı ise 130\$ olarak belirlenmiş.

**HIS'ten alternatif soğutma** Daha çok NVIDIA GPU'lu ekran kartlarında görmeye alıştığımız alternatif soğutma çözümlerini bu defa da ATI GPU'lu ekran kartlarında görmeye başladık. HIS, Excalibur Radeon IceQ9800 Serisi ekran kartlarında Direct Heat Exhaust



System (DHES) adını verdikleri soğutma sistemini uygulamış. Bu sistem sayesinde kasa içerisinde alınan havayı ekran kartı üzerinden geçiktense sonra doğrudan kasa dışına atılıyor. Böylece hem ekran kartı etkili bir şekilde soğutulmuş oluyor, hem de kasa içerisindeki ısı artmamış oluyor. Ayrıca ayarlanabilir fan hızı sayesinde ses miktarını düşürmemiz de mümkün kılınmış. Sonuç olarak bu sistem sayesinde HIS'in ürettiği ekran kartları, üzerinde standart bir soğutucu sistemi bulunduran kartlara göre daha sessiz ve daha etkili bir şekilde soğutulabiliyorlar. Bu kartı anakartınıza taktığınız zaman soğutucunun ekstra bir PCI slotunun yerini işgal edeceğini de hatırlatalım.

# LOGITECH MX300 / MX500 / MX700 / MX CORDLESS SET

Fiyatı:

MX 300 49\$ +KDV  
MX 500 59\$ +KDV  
MX 700 90\$ +KDV  
**MX Cordless Set 149\$ +KDV**  
[www.logitech.com](http://www.logitech.com)  
İthalat: **Hızlı Sistem**  
[www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr)



MX 700

**level hit**



Türkiye piyasasında değeri en az bilinen donanım markası hângisidir diye sorsanız hiç tereddüt etmeden Logitech derim. Hem tasarım, hem performans, hem de ürün kalitesi olarak en üst seviyeyi daima yakalamaş bir firma olmasına rağmen ülkemizde unutulmaya yüz tuttu. Bugüne dek Türkiye'de temsilciliğini yapan firmaların elliindeki marka ve ürünün bilincinde olmaması sonucu hep geri planda kaldı. Önemli olan ürünler ithal edilmedi, en düşük modeller yıllarca raflarda tozlandı. Şimdi Logitech yeni bir temsilci ile piyasaya iyi bir giriş yapıyor.

Ancak oyuncular için Logitech hiç de yabancı bir isim değil. Bugüne dek turnuvalara katılmış veya izlemeye gelmiş herkes Türkiye'nin en iyi oyuncularının Logitech fare kullandığını bilir. Hatta bu farelerin nasıl özenle taşıındığını ve oyuncuların farelerine ne denli düşkünlüklerini görmüş olmalısınız. Donanım sayfalarında defalarca söylediğimiz bir şey var. Artık bizim için oyun kontrol cihazı dendiginde aklı fare ve klavye geliyor. Joystick, direksiyon, gamepad gibi ürünler artık geri plandalar. Çünkü değişen oyun türleri ve yapıları yüzünden artık oyunların yüzde doksanı sadece klavye ve fare ile oynanıyor, geriye kalan yüzde onu da joystick veya direksiyon ile oynamak şart değil. Bu yüzden her oyuncunun iyi bir klavye ve fareye sahip olması şart. Klavye konusunda biraz daha rahatız, çünkü ortalama bir klavye iş görebiliyor. Ancak kullandığınız fare ile oyuniardaki

## MX Cordless Set

performansınız -özellikle FPS'lerde- bir birine çok bağlı. Profesyonel oyuncuların mouse'larına bu denli önem vermesinin sebebi de bu. Kritik bir karşılaşmada maçı kimin kazanacağını farenizin kalitesi belirleyebilir.

### Yeni MX Serisi

İşin geçmişini ve teorisini fazla uzatmadan uzun süredir inceleyebilmek için beklediğimiz Logitech MX serisi ile ilgilenelim. Bu seri üç fare ve bir fare-klavye setinden oluşuyor. Farelerimizin isimleri MX 300, MX 500 ve MX 700. Her üç modelde aynı optik teknoloji ile donanmış. Yani oyuncılardaki performansınız açısından bir farkları yok. Ancak farklı ergonomi ve ek fonksiyonlara sahip. Serinin en küçüğü MX 300, gerçekten ebat ve özellikler olarak da ufak. Hem sağ, hem sol elle kullanılabilen modelin üzerinde standart 2 tuş ve bir tekerleğe ek olarak bir fonksiyon tuşu var. MX 500 sadece sağ elle kullanılabilecek yapıya sahip. Ele oturan bir yapısı var ve üzerinde standart tuşlara ek olarak 5 fonksiyon tuşuna sahip. MX 700'de aslında yapı ve tuşlar olarak MX 500 ile aynı. Ancak kablosuz iletişim sahip. Ek bir kaide ile geliyor ve kullanmadığınız zamanlarda MX 700'ü kaidesinde bırakarak şarj edebiliyorsunuz. Cordless Desktop MX ise MX 700 ile Logitech'in klasikleşmiş Internet Navigator klavyesini bir araya getiren sık bir set.

### Üstün Optik Algılama

Her üç modelde de aynı optik algılama teknolojisinin kullanıldığı söylemişlik. Farelerin üzerindeki optik algılayıcı 30x30 piksellik bir tarama yeteneğine sahip. Ve saniyede 5250 tarama yapıyor. Yani optik algılayıcı fareyi nasıl hareket ettirdiğinizi algılamak için her saniye 5250 tane

30x30 piksellik resim inceliyor. Bu saniyede 4.7 megapiksel yapar. Çarpıcı değil mi?

Bu 4.7 megapiksel'in diğer bir anlamlı 800dpi hassasiyet. Yani elinizin en ufak hareketinin bile ekranı yansımı.

Bir saniye içinde farenin 1 metrelük hareketini algılayabiliyor bu optik algılayıcı.

Microsoft'un IntelliMouse Explorer 3.0'ının saniyede 6000 resimlik tarama yeteneği ile karşılaşırınca, Logitech'in 5250 karelük taraması biraz daha güçsüz gibi. Ama her iki fareyi kullandığında Logitech'ler banan daha hassas ve net sonuç veriyor gibi geldi.

### Fast RF Teknolojisi

MX serisinde teknolojik açıdan en şaşırtıcı olan ürün benzersiz radyo iletişim hızı ile MX 700. Logitech'in Fast RF olarak adlandırdığı bu teknoloji sayesinde fare ile bilgisayarınız saniyede 125 kez iletişim kuruyor. Bu USB farelerin veri transfer frekansı ile aynı. Yani

**MX 500** MX 700 kullanırken kablolı bir farenin performansını birebir yakalayorsunuz. MX 700 bu hızla ulaşan ilk kablosuz fare. Bugüne kadarki kablosuz fareler karşılaşamayacak kadar düşük tazeleme oranlarına sahipti. Bu yüzden bugüne kadar kablosuz bir fareyi oyunculara tavsiye etmemiştik.

### Ergonomi

Logitech'in yillardır liderliği elden bırakmadığı bir konu ergonomi. MX serisinde de Logitech tasarım gücünü gösteriyor. MX 300'ün tasarımını alıştılagelen Pilot serisi ile aynı. Sadece tekerleğin hemen altına bir tuş eklenmiş. Bu küçük tuşa istediğiniz bir fonksiyonu ekleyebilirsiniz. Ama en mantıklı "Quick Switch". Bu fonksiyonda tuşa basınca açılan küçük bir me-



MX 300



MX 500



nü sayesinde açık pencereler arasında dolaşabiliyorsunuz.

MX 500 ve MX 700'de kullanılan ortak tasarım ise bu seride özel ve bugüne kadar Logitech'in çıkardığı en iyi işlerden biri. Tekerleğin önünde ve arkasına yerleştirilen küçük tuşlar hem ulaşılması kolay bir yerde hem de yanlışlıkla basamayacağınız yapıda. Sol tarafta baş parmağınızın tam olarak oturabileceği geniş bir oyuk var. Pek çok farede bulunan ileri - geri tuşları bu oyuncanın üzerine yerleşmiş. Bu tuşlara da yanlışlıkla basmak mümkün değil.

Kablosuz olan MX 700'ün önemli bir özelliği şarj edilebilir olması. MX 700'ün alıcısı aynı zamanda farenin şarj cihazı.

Kullanmadığınız zamanlarda fareyi alıcıya yerleştiriyorsunuz ve o kendi kendine şarj oluyor. Ne pil parası ne de ters zamanda pil bitmesi derdi var. Bu yazında çok fazla deşinmeyeceğimiz Cordless Desktop MX'in avantajı ise hem klavye, hem de farenin aynı alıcıyı kullanması.

#### Hangisi Uygun?

Her üç model fare içinde sade yapısıyla benim en rahat ettiğim model MX 300 oldu. Ayrıca solaklar ve bütçesini düşünen durumunda olanlar için de MX 300 tek seçenek gibi görünüyor. Ancak ele oturan bir model ve bolca tuş istiyorsanız MX 500 veya MX 700'i tercih

etmelisiniz. Kablosuz MX 700'ün rahatlığına karşın MX 500 biraz daha hafif ve daha ucuz. MX 700'ü piyasada bulabileceğiniz en iyi klavye ile birlikte kullanmak isterseniz de elbette Cordless Desktop MX'i tercih etmelisiniz.

Bu dört üründen hiç birinin fiyatı ucuz değil. Hem performans hem de üretim kaliteleri en üst noktada. Ama fiyatları sanki biraz daha üst noktadaymış gibi bir his yaratır bende.

**ARTILAR:** Mükemmel optik performans, üretim kalitesi, Fast RF teknolojisi (MX 700)

**EKSİLER:** Yüksek fiyat

## HIS EXCALIBUR RADEON 9800 PRO 256MB

Hem rüya hem de kabus gibi bir ekran kartı. ATI 9800 gibi muhteşem bir GPU'ya sahip olması bir yana bir de üzerinde 256MB RAM var. Bu onu rüya yapan özellikleri. Kâbus kısmı ise elbette kartı satın almaya kalktığınızda cebinizden çıkacak para.

Bu kartı değerlendirdirirken kendimize sormamız gereken soru şu: Bir ekran kartında 256MB belleğe gerek var mı? Bana sorarsanız yok. Çünkü günümüz oyunları bu kadar beldeye ihtiyaç duymuyor. Evet yanında Doom III ve Half-Life 2 geliyor ama büyük ihtimalle onlar da ihtiyaç duymayacak. 256MB'lık ver-

sion ile 128MB'lık versiyonu karşılaştırın benchmark skorları vermek isterdim. Ama her iki kart arasında da kayda değer bir performans farkı yok. 256MB'ın bir parça olsun öne geçmesi için testi 1600x1200, 4x Anti-Aliasing ve 8x Anisotropic Filtering ile test etmek gerekiyor. Bu ayarlarında oyun oynayanız varsa 256MB'lık bir karta değil sağlam bir nasihate ihtiyacı var.

Peki bu kart hiç kimseyin işine yaramaz mı? Eğer ekran kartı almışken bir kere alan kulanicılardan siz işinize yarar elbet. Bir ekran kartını 3-4 seneye kullanmak istiyorsanız 2 sene

sonra 256MB'ın ekran kartları için standart bir değer olacağını bilmek bir parça olsun içinzizi rahatlatacaktır sanırım. Ama ekran kartı teknolojilerinin bu kadar hızla değiştiği bir zamanda 2 yıl sonra aynı kartı kullanmak istemezsiniz, emin olun.

Uzun sözün kısası çok para olan ama bunu ekran kartına sadece bir kere harcamak isteyenler için ideal bir kart. Ama ekran kartına verdiği parayı iyi hesap etmesi gerekenler ve teknolojiyi sürekli takip etmekten yana olanlar için uzak durulması gereken bir ürün.

Fiyat: 550\$ + KDV

www.hitech.com.hk

İthalat: Tellioğlu

www.tellioğlu.com.tr

**ARTILAR:** Uzak gelecekte performans avantajı olacak.

**EKSİLER:** Yakın zamanda 128MB'dan hızlı değil

## CREATIVE 3D BLASTER 5 RX 9200 SE

Geçen aylarda size Radeon'ların yeni SE versiyonlarının geleceğini duyurmuştık. Bu modellerin daha çok OEM sistemlerle gelmesini bekliyorduk ama karşımıza pek çok üretici ile çıktılar. DirectX 9.0 desteği olmayan, hafıza denetçi 64-bit'e düşürülmüş, oldukça zayıf kartlar Radeon 9200 SE'ler. Kartın üzerinde 128MB

RAM olsa bile 64-bit'lik bir denetçi ile performans beklemek pek mümkün değil.

RX 9200 SE, Radeon ailesinden bir GPU'ya ve bir dolu RAM'e sahip olsa da bu kar-

tin oyunculara uygun olduğunu söylemek zor. Eğer gerçekten çok ucuz bir kart almak zorundaysanız GeForce FX 5200'e yönelikmeniz en iyisi.

Fiyat: 85 \$ + KDV

www.creative.com

İthalat: Kont

www.kont.com.tr

Koyuncu

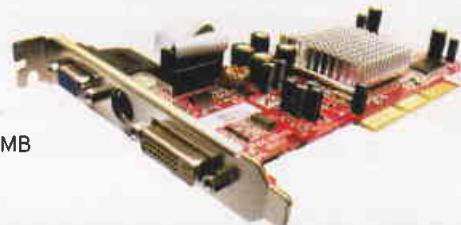
www.koyuncu.com.tr

Multimedya

www.multimedya.com

**ARTILAR:** Düşük fiyat

**EKSİLER:** DirectX 9.0 desteği yok. Olağanüstü düşük performans.



# TEKNİK SERVİS

## Sürücü Sürümü

Merhaba Jesuskane. Sana bir iki tane sorum olacak.

1 Benim kasamda bildigim kadar ile dört tane fan var. Ama oyun oynarken bilgisayar kendini resetliyor. Bunu özellikle Tony Hawks Pro Skater 4'de yapıyor.

2 GTA Vice City'de belirli bir süreden sonra grafikler birbirine giriyor. Simge durumuna küçültüp tekrar girdigimde düzeliyor ama sonra tekrar aynısı oluyor. Eski-den sürüm 43.00 iken düzgün çalışıyordu. Ama sürüm 44.03 yapınca bu probleme karşılaştım. Ayrıca ekran kartım GeForce FX 5200. Sizce neden olabilir?

Arda Karaatlı

## Selamlar Arda,

"Al sana bir iki cevap" diyeceğim ama bir cevabım olacak iki soruna. Bundan sonra böyle kardeşim, iki sorudan birine cevap var sadece. Sorundan benim anladığım iki problem de ekran kartı sürücülerini yeniledikten sonra baş göstermiş. Bu durumda sen Detonator'ün 43.00 sürümünü kur. Yani illa son çıkan sürümü kullanıcağınız diye bir kural kaide yok. Varsa da benim haberim yok (Valla adettendir son sürüm kullanmak). Eğer kartınız eski ise bu tip sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Ama GeForce FX için son sürümü takip etmekte fayda var. 44.03 ile sorun yaşıyorsan öncelikle 45.23 sürümünü denemelisin. Eğer bu sorununu çözemezse 43.00'a dön -TÖ) Sisteminde en iyi performansı ve stabilitiyi hangi sürücü ile yakalıyorsan onu kullanacaksın. Yok reset olayı ayrı diyorsan, belleklerini değiştirmeyi dene, bir de lütfen anakart sürücülerini yükle.

## Devasa Nedir?

Sistemim P2 350Mhz İşlemci, 192MB Bel-lek, 64 MB NVidia GeForce2 MX 400 ekran kartı (ikinci el), Windows 98 işletim sistemi.

Sorunumda bilgisayar geç başlıyor. Oyun oynarken ekran kararlıyor ama kasa çalışıyor. (hani işlem yapmayıncı monitör kendini kapatır ya, ona benzıyor). Bu problemin çözümü nedir cevap yollarsanız sevinirim.

Ali Özefe

Oyun oynarken mi kararlıyor, yoksa oyunu başlatlığında mı? Oyunlar masaüstü çözünürlüğünde çalıştırılmıyor genelde senin de bildiğin gibi. Bu geçiş esnasında monitörünün kaldırılamayacağı bir tazeleme oranı seçili ise bu sorun ile karşılaş-

man doğal. Eğer NVIDIA'nın tazeleme oranı ayarlarında kaybolmak istemiyorsan ekran kartı sürücülerini kaldır ve tekrar kur. Bir güncelleme de sorununu çözebilir. Bunların hiçbiri kâr etmediyse, monitörün oyunlar sırasında mı yoksa isındıktan sonra mı kilitleniyor? Monitöründe de bir sorun olması muhtemel, bu sayede bunu da anlarsın.

## Jesus Out!

Ben 3-4 gün önce yeni bir bilgisayar topladım ama bilgisayardan istediği performansı alamıyorum. Mesela oyunların bilgisayar için önerdiği çözünürlük ve detay seviyelerinin altında açabiliyorum oyunları. Bu da normal olarak sınırlarımı bozuyor. Sence bunun nedeni uyumsuzluk olabilir mi? Yoksa XP kullanmam mı sorun yaratıyor? Ya da sürücülerini yenilemekle üstesinden gelebilir miyim bu sorunu? Sistemim, P4 2.4 HT 400MHz, ASUS P4S800 Anakart, 512 DDR 400MHz Kingston RAM, ASUS V9520 128MB (GeForce 5200) ekran kartı.

Geri kalan parçaların bir sorun çıkaracağıni zannetmiyorum. Bu bilgisayardan tam performans elde etmek için ne yapmalıyım? Yardım ederseniz çok sevinirim. Yatkında kafayı sıyıracığım yoksa bu performansla. Şimdi de teşekkürler.

Yigitcan "Nomad" Aksar

South Park – Turk

Not : Kısa zamanda cevap gönderirseniz sevinirim. Bilgisayarıyla parça konusunda muhatap olabilirim bu sayede.

## Selamlar Yigitcan,

Sınırların bozulmasına. Bak hem neden olabileceğiz psikolojini. Sen şimdi o bilgisayacı amcaya muhatap olma hiç. En azından şimdilik. Öncelikle donanımlarının güncel sürücülerini çek ve kur. Şu ana kadar bunu yapmışsınır sanırım. Intel anakartının sürücülerini mutlaka kur ("inf drivers" -TÖ). "Intel Application Accelerator" programını da Intel sitesinden çek kur. Hah şimdi bir daha bak bakalım durum nedir. Asus GeForce çipli ekran kartları her zaman "Detonator" sürücülerile düzgün çalışmıyor. Asus sitesinden güncel bir sürücü bak bakalım bulabilecek misin. Bulamaz isen ekran kartın ile gelen sürücülerini yükle. Hala bir sorunun var ise BIOS'tan "Load High Performance Settings" ve "Load Bios Defaults" seçenekleri ni dene sırayla. Sorunun hala devam ediyorsa sistemini aldıgın servisin teknik ser-

visine bir mehmet deyiver. (Bence düzeltin düzemesin performans sorunun, hazır yokken bu işlemciyi değiştirelim. Madem anakartın 800Mhz FSB destegine sahip, madem 400MHz Kingston da takın, neden 400MHz'lik bir işlemci alıysın? Onu geri verip 800MHz destekli bir işlemci almak en iyisi -TÖ)

## Tımarhane Dergisi - Kimeryali

Selam Level Ailesi (siz bir ailesiniz değil mi?) ve Jesuskane. Derginizi israrla takip ediyorum ve de beğeniyorum. Sorularım şöyle.

1 AMD Athlon XP 1800+, 256MB RAM, GeForce4 MX 440 64MB ekran kartı ve Windows XP işletim sistemim var. Fakat eski sayılabilen oyular dahil oyuna başladıkten 10 dakika sonra bilgisayar yeniden başlıyor ve açıldıktan sonra sisteme ciddi bir hatadan kurtarıldı diyor. Neden?

2 Internette sohbet odalarına girdiğim zaman Java sanal makinesini yüklemem gerektiğini yazıyor. Nedir bu? Sorularım bu kadar. Dergide yayınlamak zorunluğunu yoktur. Mail atsan yeter. Sevgilerimle.

Erdo\_kan

## Selam,

Selam da yahu güzel kardeşim Level bir aile de Jesuskane ne? Ayrı yazmışsun. Değiliz aile falan. Aile ısek de değilim bir parçası falan falan da falan. Bu ne ya? Yaaaa! Seri cevaplara mahkumsun.

1 Bellek, bellek, belleklerini bir değiştir dene bakalım ne olacak. Temiz Windows kur sonra dene ama.

2 Java'dan git sanal makine al. Bill Gates dörtgözü dönmüşü Java Sun heredötörü ile anlaşamayınca Windows XP'de Java desteği yer alamadı. Java nedir diye sana anlatmayacağım burada. Sen gir <http://java.sun.com/applets/> adresinden çekip kuruver, anlayana kadar da bakişınız artı.

Bizi bu mektubu dergide yayınlama zorunluğunu altında ezip yok etmediğiniz için teşekkür ederiz. Yok sana mail falan. Sen de kal sağlıcakla. (Demek Jesus kardeş buna bozulmuş. Ama bunda ne var bozulacak, arkadaş sifir sana ayrıca özel bir sevgi vermek istemiş. Ne var alınganlık yapacak. Yok yok yakıştıramadım - T.O.).

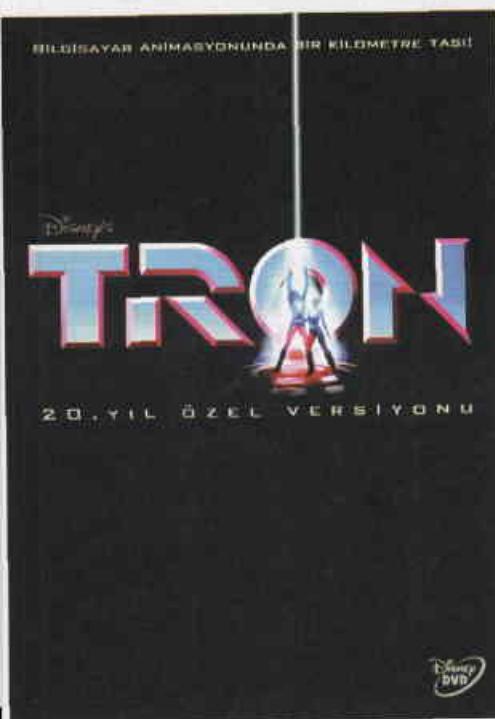
Level Ailesi ve Jesuskane ha. Sorarım ben size NYAHHAHAHAHA



jesuskane | jesuskane@level.com.tr



## DVD ► TRON



Flynn (Jeff Bridges), eski patronunun başka bir yönetici tarafından çalındığını kanıtlamak için onun bilgisayarının veri tabanına izinsiz girdiğinde, kendisini çok daha büyük bir maceranın içinde bulur. Güce susamış bir Ana Kontrol Programı tarafından bilgisayarın içine işinlanınca ölümcül bir oyun sahasında, yüksek hızlı "Işık Motorları" ve Tron (Bruce Boxleitner) isimli özel bir güvenlik programı olan bilgisayar gladyatörlerinin yanına katılır.

Oyununu oynamadan önce filmini seyrederek Tron'un alt yapısına daha bir aşina olmak isteyebilirsiniz. 20. yıldönümü şerefine yenilenmiş grafiklerle izleyebileceğiniz Tron, yurtdışında 2 DVD set olarak çıkmışken Türkiye'de bütün ek özelliklerden yoksun olarak piyasaya sürülmüş. Film güzel, geliştirilmiş grafikler için alınıp izlenebilir ama ek özellikleriyle birlikte izlemek istiyorsanız iki DVD'lük seti beklemeniz gerekiyor.

### FİLM



### DVD



## DVD ► ADALET TAKIMI

Martin Manhunter yabancı istilasına karşı uyarı göreviyle dünyaya gelir. O sırada yabancılar dünyayı yavaş yavaş istila etmeye başlamışlardır. Amerika Başkanı, nükleer silahsızlandırma programını başlatmış, dünyayı koruma görevini Superman'e bırakmıştır. Ama işler göründüğü gibi değildir ve dünya savunması kalmışlardır. Batman de bu istilanın kaynağının peşindedir. Ama iki süper kahramanla olacak bir iş olmadığını anlımlardır. Dünyayı korumak için diğer süper kahramanlar; Wonder Woman, The Flash, Hawkgirl ve Green Lantern çok zorlu bir mücadeleye girerler.

DC Comics'in tüm kahramanlarını bir araya getiren film, Emmy Ödüllü The New Batman ve Superman Adventures filmlerinin yaratıcı ekip tarafından hazırlanmış. 57 dakikalık film hemen her sahnesinde tüm DC Comics kahramanlarını bir araya getirerek hayranlarını tatmin edecek kadar heyecan içerde ve DVD'nin her ne kadar görünü kalitesi iyi olsa da içinde sadece altyazı, dil ve sahne seçimi bulunuyor.

### FİLM



### DVD

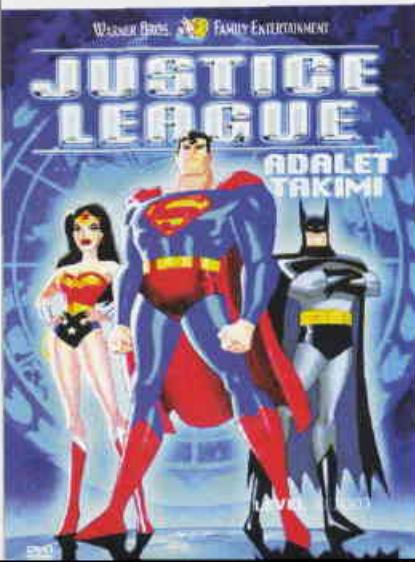
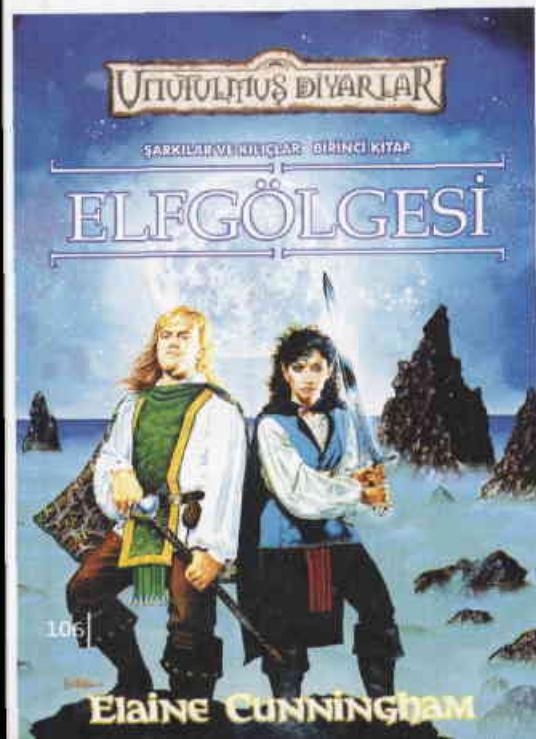


## KİTAP ► UNUTULMUŞ DİYARLAR: ELF GÖLGESİ

**Elaine Cunningham / Ankara Yayınevi**

Şarkılar&Kılıçlar Serisi'nin ilk kitabı Elf Gölgesi, FK tarihine usta kaleme E. Cunningham'ın adını, Salvatore ve We-

is&Hickman'ın da bulunduğu devler liginde yazdırdığı eser olarak geçer. Kitap yarı-Elf Arilyn Moonblade'in hikayesini anlatıyor. Olaylar, Diyarlar için çalışan yarı gizli bir birlik olan Arpçıların bir katil tarafından teker teker hedef alınmasıyla başlıyor. Katil kurbanını aldıktan sonra olay yerine simgesini bırakmaktadır. Bu gizemi çözmek için yola çıkan Arilyn Moonblade bir arpçı ajanı olan Danilo Thann'la tanışarak kolları sıvar. Buradan itibaren vereceğim her bilgi okuma zevkinize balta indirecektir. Açıkçası kitabı sevdim. Bir Unutulmuş Diyarlar severiyseniz eminim siz de seveceksiniz. Kitaptaki karakter ve çevre tasvirleri hayalinizdeki Faerun'un heykeltraşları olacak. Sonuç olarak kimler okusun: Faerun severler, Elf fanları, tutarlı ve eğlenceli bir seri okumak isteyenler. Diyarlar'ı seven biri bunu atlarsa kendisini cezalandırmış olur.



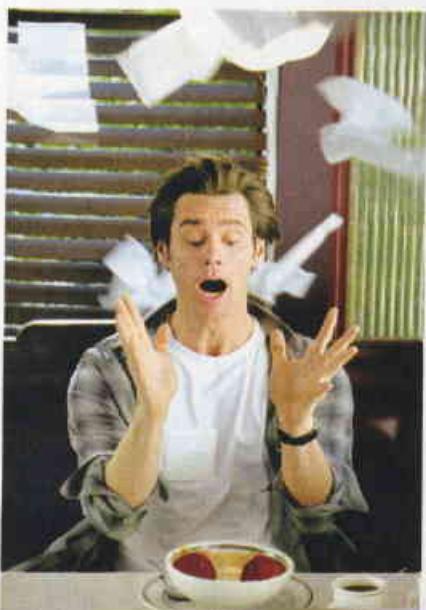


## FİLM ▶ AMAN TANRIM

Kurcalayacağım film gayet eğlencelik olan ama aynı zamanda dinsel içeriği bakımdan tartışmalar yaratan, hatta bazı ülkelerde gösterime sokulmayan "Aman Tanrı" (Bruce Almighty). Jim Carrey'nin başı çektüğü filmin yönetmeni Tom Shadyac (Liar Liar).

Filmin konusuna gelince, Bruce Nolan (Jim Carrey), ikinci sınıf bir TV kanalında çalışan ikinci sınıf bir habercidir. Her şeyin ters gittiği bir günün sonunda, önce işini kaybeder, ardından bir dilenciye yardım edeyim derken sokak serserileri tarafından tartaklanır, sevgilisiyle (Jennifer Aniston) kavga eder ve en sonunda da trafik kazası yapar. Her işi ters gittiği için Tanrı'ya serzenişte bulunurken, aldığı bir mesajı takip ederek kendisini Tanrı'nın (Morgan Freeman) karşısında bulur. Tanrı biraz kafa dinlemek için, bir haftalığına güçlerini Bruce'a geçirmemi teklif eder. Bu teklife hemen atlayan Bruce, hayatını rayına oturtmak için sonsuz güçlerini kullanmaya başlar. Tabii Tanrı'nın güçleriyle beraber sorumlulukları da Bruce'a geçmiştir ve ayrıca özgür irade tam bir baş belasidir...

Aman Tanrı! İlginç efektleri ve göndermeleriyle komik bir Jim Carrey filmi. Öyle kahkahalarla güldürmeyecek, ama eğlendiren bir film. Tanrı'yı Morgan Freeman'in oynaması yerinde bir seçim ve tanrısal güçlerin bir medya mensubuna verilmesi de dikkat çeken bir nokta. Eğer Jim Carrey ve mimiklerine katlanabiliyorsanız, tavsiye edilir.



## KONSER ▶ EYLÜL'ÜN ARDINDAN...

Geçtiğimiz ay kulaklarınımızın pasını bir hayli attık, kurtlarınımız bir güzel döktük ve "artık bizimkiler de bu organizasyon işini kıvırıyor" dedik. Tabii ki Rock'n Coke rock festivalinden ve Jamiroquai konserinden bahsediyorum. Tüm iyi niyetine rağmen fiyaskolardan kurtulamayan H2000'den sonra açıkçası Rock'n Coke hakkında da şüphelerim yok değildi. Özellikle yağmur intimali endişe vericiydi. Neyse ki girişteki kontrol lerden çıkıştaki trafiğe ka-



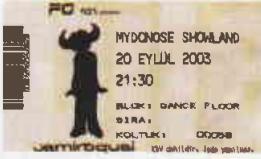
dar her şey yolunda gitti. Yağmur da sadece Pazar sabaha karşı yağarak kim senin canını sıkmadı. İki gün boyunca, ana sahne doyurucu miktarda yerli ve yabancı grubu ağırladı; club çadırında ise birçok ünlü DJ setlerini konuturdu. Bir çırıplıda aklında kalanlar: Suede, Cardigans, MFÖ, Mercan Dede, Daddy G, Guano Apes, Hooverphonic, Dead Kennedys, Duman, Nil Karaibrahimgil ve Felix Da Housecat. Başta Mercan Dede olmak üzere tüm gruplar pozitif mesajlar vermemi ihmal etmedi. Mazar Alanson herkesi AB vatandaşlığı ilan etti ve çi-

karken yeni pasaportlarınımızı almamızı söyledi. Dead Kennedys, festivalin sponsoru ve ülkesi hakkında lafını esirgemedi.

Nil'in balonları sahnenin çatısına takıldı. Guano Apes pek coşturamadı. Athena sırtını Mercan Dede'ye dayadı. Cardigans ve Suede, festivalin yıldızlarıydı...

Organizasyon gerçekten iyi işliyordu (gerci yağmur yaşısa ne yapardık bilmiyorum). Ne ararsanız vardı. Otopark, çadır, yemek, WC alanları çok iyi düzenlenmişti. Tüm harcamalarınızı akbil benzeri bir sisteme yapıyordunuz. Ses sistemi inanılmaz sağlandı. Servisler haril haril gidip geldi Hezарfen ve İstanbul arasında. Sabaha karşı havanın acayıp soğuması ve ufak tefek pürüzler dışında, Rock'n Coke memleketimizde şu ana kadar yapılmış en düzgün müzik olaylarından biri. Bir başka süper müzik olayı ise gelmez dediğimiz gruplar arasında yer alan Jamiroquai'nın İstanbul çıkartması oldu.

Jay Kay'ı canlı izleyecek olmak, 65 milyondan başlayan bilet fiyatları kadar inanılmazdı. Mydonose Showland'de sahne alan grup, zaten dans etmeye dünden razi olan seyircileri bir güzel ateşledi. Jay Kay, tükenmek bilmeyen enerjisile havalarda uça-



rak parçalarını arka arkaya sıraladı. Beyaz Adidas takımı, kafasındaki gümüş tüylerle donatılmış Kızıl derili şapkası ve ismini söyleyebi "O-kay" deyişyle oldukça iyidi Jay Kay. Canned Heat ile başlayıp, Godzilla'nın her an çatıdan dalabilecegi Deeper Underground ile biten konserde, Little L, All Right, Cosmic Girl, Love Philosophy gibi Jamiroquai hitleri peşi sıra çalınırken, Virtual Insanity gibi sağlam parçaların pas geçilmesi, en az Jay Kay'in finalde ayakkabılarını fırlatması kadar ilginçti (tekini tam yakalıyorum ki kafama inen dirseği görüründe vazgeçtim). Konserin 1 saat 15 dakika süresi de tatları damakta bırakmadı değil. Her şeye rağmen Jamiroquai buradaydı, canlıydı ve harikaydı. Kaçıranların bir on yıl daha beklemesi gerekecek galiba.

Eylül ayının diğer bombaları Placebo ve Skin oldu. Gönül onlara da gitmek istirdi ama olmadığı işte. Yine de geride bıraktığımız yazın olay konserini soğrarsanız "Massive Attack" derim. Çünkü o sadece bir konser değil, tam anlaşıyla bir deneyimdi.



# Sıçray!

gorcan abi | gorcanabi@level.com.tr

## Ozzy Osbourne **Live at Budokan DVD**

Cök heyecanlıyım sayın okuyucularım. Çünkü ilk defa bir DVD izliyorum :) Bir de ilk defa yazıyorum.

Şimdi söyle bir durum söz konusu. MTV'deki Osbournes'daki denyo gibi duran, mir mir mir diye konuşan herif konserlerde bir aslan parçasına dönüşüyor! Sesi hala mükemmel, hala seyirci ateşliyor ve sahneye hakim oluyor. Gerçi seyirci de seyirci olsa. Memur gibi hepsi. Arkadaşım bir tane bile uzun saçlı adam olmaz mı Ozzy konserinde ya! Neyse rüya takımını almış arkasına Ozzy. Davulda Faith No More'un eski davulcusu Mike Bordin, bas'ta Robert Trujillo -artık

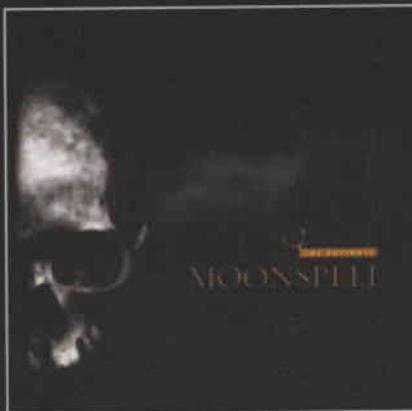
Zakk'in konserde şarkıyı nasıl çaldığını bakın diyorum. Müptelasi olacaksınız. Konserdeki bomba parçalara örnek olarak Mr.Crowley, No More Tears, Crazy Train ve bir Black Sabbath şarkısı olan Paranoid'i verebilirim. DVD'de toplam 14 parça bulunuyor ve bir de Zakk Wylde'in oldukça uzun bir gitar solosu var. Kesinlikle zoom yapın diyorum. Adam sanki gitarda seviyor. Düzden, tersten, ağızıyla, diliyle çalışıyor gitarı. Kivilcimler çıkıyor artık gitardan. Zaten her şarkı bitikten sonra gitar çürüye çıkıyor nereye deyse. Eriyor, hamur gibi oluyor gitar :) Ama bu soloda bir de hayvanlık söz konusu. Ona dikkatinizi çekeceğim. Solo'nun sonunda Amerikan milli marşını çalıyor. Tabii o ana kadar eğlenen Caponlar birden tutuluyor. Adamlar napsın sevinsin mi üzülsün mü? Sen git Japonya'da Amerikan milli marş çal. Olacak iş mi kardeşim? Zakk Wylde biraz milliyetçi bir arkadaşımızdır ama bu kadarını da beklemiyordum ben doğrusu!

DVD'nin bonus özellikleri de bulunuyor. Biography bölümünde Ozzy'nin Black Sabbath'tan MTV'deki Osbournes'una kadar hayatı anlatılıyor. Discography ve Videography'de şimdide kadar çıkardığı tüm albüm ve videolar yer alıyor. Ozzy DVD'si olur da Osbournes olmaz mı? Yarım saat uzunluğunda bir Osbournes Budokan Özel bölümde yer alıyor. Budokan'a gelişlerinden konserin bitimine kadar sahne arkası ve konser hazırlıkları dahil birçok eğlenceli görüntü yer alıyor.

Ben 10 kere izledim konseri, daha da izlerim gibi geliyor. Kesin edinilmeli.

## Moonspell **The Antidote**

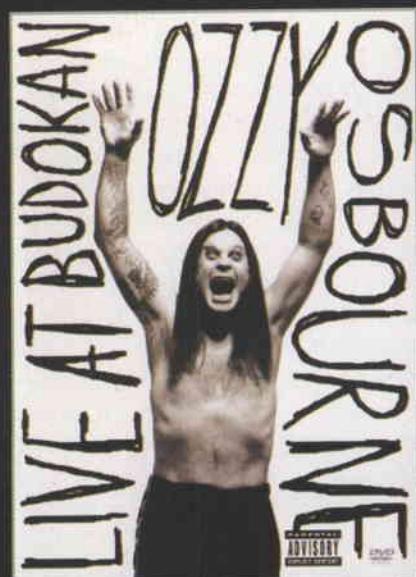
Bu ayın en bomba albümü! Sevdigimiz bir grup olan Moonspell efendi mi efenidi, güzel mı güzel, süper mi süper bir albüm yapmış. Son üç albümdür aynı tarzda giden grup sonunda sound'unu oturttu ve benim de gönlümü aldı :)



Şimdi söyle: Ben ilk Wolfheart ile başladığım Moonspell hayatımı Irreligion'la devam ettim. Hadi bu iki albüm birbirine benzeyordu ama sonra SIN -Pecado'yı çıkardılar ve bu albümle büyük risk girdiler. Etkilendikleri Depeche Mode'a yakın müzik yapan grup bu yeni tarzıyla yeni fanlar kazanmasına rağmen bir o kadar da eskileri küstürdü. Bilivorusunuz metalci adam hafiften Nato kafa-Nato mermer olduğu için çabuk küber : ) Ben o albümü çok severim. Hatta Moonspell diyince akıma direkman o albüm gelir, yumurtayı kızın yaşa atarcasına- içim cız eder :P Sonra Butterfly FX ve Darkness and Hope albümleri çıktı ve ben bu albümlere bir türlü isinamamışım. Adamların sağı solu belli olmuş ki. Bu albümler de hafiften sert gelmişti bana. Neyse ki artık son albümle iyice oturttular da artık tarz karmaşası yaşamayacağız.

The Antidote, ilk parçadan itibaren dinleyiciyi sürükleyen bir albüm. Özellikle ilk şarkiya feci takıldım ben. Yavaş gitaren şarkısı sonradan çift krosslarla, taramalarla, abanmalarla coşturuyor. Ayrıca Fernando'nun "Above Men" derkenki vokaline hasta oldum. İlk şarkıyla ikinci şarkısı From Lowering Skies birleşik gibi. Davul ağırlıklı bir şarkı bu da. Ağırda gitren vokaller ve yine azmalar...

The Southern Deathstyle, Lunar Still



yok yerine Jason Newsted geçti. Gitaristi söylemem gereklidir mi bilmiyorum ama yine de söyleyeyim. Zakk Wylde! Benim en sevdiğim gitarist. Gitar çalmak için doğmuş sanki.

I don't know ile başlayan konser Zakk'ın da vokal yaptığı That I Never Had ile devam ediyor. Son albümden Junkie, ve Gets Me Through'a dikkat etmenizi öneriyorum. Klipini izlemişsinizdir albümü dinlemediyseniz bile. Bir de

ve As We Eternally Sleep On It de süper şarkılar. Albümü almadan önce bunları bir deneyebilirsiniz.

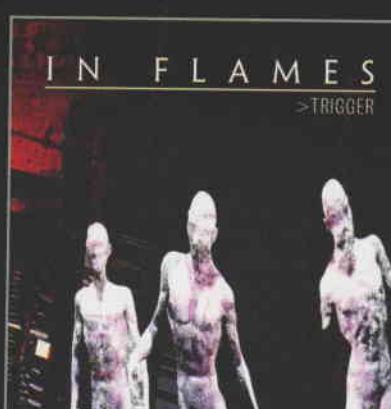
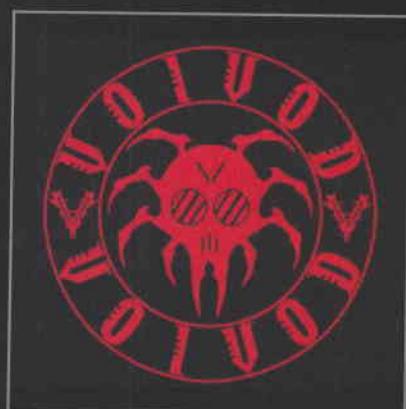
Sin'den sonra çıkan 3 albüm içinde en sert bu ve bence mükemmel bir albüm. Almayan ölsün diyorum.

### Voivod Voivod

Valla bizde yalan yok kardeşim. Bu yaşına kadar bir şarkısı bile dinlemediğim Voivod. Şimdi Jason Metallica'dan ayrıldıktan sonra Voivod'a geçti ya işte o yüzden bir dinleyeyim dedim. Zaten bu albüm satarsa o yüzden satacak. Yoksa 2003 yılında kimsenin Voivod

her albümde kendisini biraz daha güçlendiren ve yenileyen bir grup.

Reroute to Remain albümünden çikardığı ilk single olan Cloud Connected biraz boş bir single'dır. İçinde sadece Cloud Connected'in videosu ve Colony'nin konser versiyonu var. Trigger EP'si ise ilginç materyallere sahip. Trigger ile başlayan EP, Watch them Feed adlı yeni bir şarkıyla devam ediyor. Bu şarkısı biraz eski In Flames tarağına benzeyen. Bunu da beğenmezseniz ne diyim arkadaşım artık ben size! Gerçi yine clean vokal kullanmışlar şarkında ama oldukça sert ve güzel bir



dinlemeye hevesi olacağını sanmıyorum. Ama yine de albüm hakkında hissettiklerimi söyleyeyim. Müzik oldukça sert ve Heavy Metal. 2000'li yılların müziği değil ama bu tarzı sevenler diller herhalde. Hele ki Voivod dinleyenler zaten denemislerdir albümü (eşşek değil ya) Eski albümlerini dinlemedim dedim ya; bir şeye takıldım ben bu albümde. Müzik hızlı, şarkılar güzel tamam da vokal biraz tırtılgı bana. Yani sanki grup geçen sene kurulmuş da yeni albüm çıkarmış gibi. Vokal çok çıktı. Şimdi sevenleri kızmasın ama bence albümün en kötü yanı vokal, yoksa müzik süper...

Albümden kulağıma takılan, hatta ve hatta çok sevdigim şarkılar var. Blame Us, Real Again? ve Strange And Ironic.

### In Flames Trigger EP

Geçen aylarda Reroute to Remain albümünü tanıtmışım In Flames'in. Milli "In Flames değişmiş ağbie" de mesine kulak asmayanlardanım ve bu çok sevdigim grubun ilk albümünden de zevk alırım son albümünden de... In Flames -yaşa doğru orantılı olarak-

şarkı. Sonra albümdeki sürprizlere gelirsek; Genesis'ten Land of Confusion cover'i var. Süper bir cover. Gerçi orijinalini dinlemediğim ama böyle de değildir herhalde. Oldukça deformeli parçayı ve nakarat kısmı çok başarılı bence. 4. parça Cloud Connected şarkısının remix versiyonu. Neresi remix pek anlamadım. Birazlık efekt dayamışlar şarkıya şaplamışlar gitmiş. Zaten güzel şarkıydı, hala da güzel. Son olarak bomba şarkısı ise The Jester Race albümünün açılış parçası olan Moonshield. Tabi neresi sürpriz diye sunuz ama Commodore 64 karaoke versiyon diyorum ve hala anlamayanlar için açıklyorum. Abıcığım şarkısı o eski C64 oyularının müzikleri gibi yapılmış işte! Süper eğlenceli :)

Valla paraniza kıyarsanız alın diyorum EP'yi. ☺

### Playlist:

1. Tiamat - A Pocket Size Sun
2. Moonspell - Can't be
3. Faith No More - Just a Man
4. A Perfect Circle - Weak and the Powerless
5. Ozzy Osbourne - Crazy Train

► Hypocrisy Frontman'ı ve baba prodütör Peter Tägtgren, Abyss stüdyolarında yeni albümleri için kayda girmiştir. Nuclear Blast'tan çıkacak olan albümün tarzı 1996 tarihli albümleri Hypocrisy ve Abducted'deki gitar soundu kadar da sert olacakmış.

► Tiamat ilk Single'ları Cain için video klip çekmiş. Dimmu Borgir, Within Temptation ve Passenger'in videolarını çekten yönetmen Patric Ullaeus ile çalışan grubun albümü de yakında elimizde olacakmış.

► Kadıf rockçular Deep Purple Bananas albümü yakında çıkarıyorlar. 40'ından sonra azanı teneşir paketmiş. Ee 60'ından sonrasında n'olacak?

► Slayer gitaristi Kerry King'e Metallica'nın son albümünü dinletmişler ve nefret etmiş. Sonra "ulan harbiden bu kadar kötü olamaz bir daha dinleyeyim" demiş ve son kararını vermiş. REZLET!

► Judas Priest eski vokalistleri Rob Halford'u tekrar kazanınca hayvan gibi bir DVD ile geri dönüyor. DVD'de 13 tane video, 19 parçalık Tekسان Konseri ve BBC Televizyon programındaki 7 tane canlı performansları olacakmış. Judas fanları için mükemmel bir olay bence. Kaçırmaların...

► Alice Cooper'in yeni albümü The Eyes of Alice Cooper, 4 ayrı renkte basılacakmış. Mavi, mor, yeşil ve kırmızı renkteki kapaklı albümlerden herkesin birer tane alacağına da ihtimal vermiş! Bu arada albümün kaydını canlı isteyen Alice Cooper; eski günlerdeki gibi garaj ortamında hückum kayıt yapmak istemiş. Buna en yakın sound'u yakalayan albüm bir aydan kısa bir sürede kaydedilmiş.

► Cradle of Filth vokalisti Dani Filth Dominator adı çizgi film için seslendirme yapmış. İlgi leniyorsanız rengamedia.com adresinden çizgi filmin detaylarına bakabilirsiniz.

► Iron Maiden vokalisti Bruce Dickinson yeni Limp Bizkit şarkısı Eat You Alive için çok kötü demiş ve Fred Durst'in saçmaladığını ve söyle bir şıagina soluna bakmasını söylemiş.

► Deftones plak şirketine sormadan web sitesine kaydodu 40 tane bootleg'i -korsan kayıt- patrondan azar işitince siteden kaldırılmak zorunda kaldımiş :)

► Slayer davulcusu Dave Lombardo, yan grubu Grip Inc.'in son albümü için davul bölümlerini bitirmiştir. Bu arada Seasons in the Abyss'ten beri Slayer'da çalışmayan Lombardo'nun web sitesinde -davelombardo.com- Slayer ile verdikleri son konserden iki parça mpg formatında indirmeye hazır.

► Anathema Kasım'da 7. stüdyo albümleri A Natural Disaster'ı piyasaya çıkaracaklar.

► California valiliğine aday olan Arnold Schwarzenegger için meydanlarda fanları Twisted Sister'in "We're Not Gonna Take it" şarkısını söylüyorlar.

► Son olarak Overkill ve New Model Army gelecekmiş diye geyikler duydum, ne kadar doğru bilmiyorum...

Ali Aksöz | aliaksoz@level.com.tr

## Rivayetler:

► **Red Eagle** adındaki firma bundan bir süre önce WoT'un film ve televizyon haklarını satın almıştı. Şimdi de ünlü fantastik kurgu serisinin televizyon dizisi için projelerini başlattıklarını duyurdular. Ayrıca Dragonmount.com Robert Jordan ile birlikte çalışarak 5-7 dakika uzunluğunda, tamamı bilgisayar ortamında hazırlanacak bir filmi tamamlamak üzere olduğunu açıkladı.

► **WW'den Aralık ayında:** Dark Ages: British Isles, Dark Ages: Toreador (Roman), Demon: Days of Fire, Brujah Trilogy 3: Puppet Masters, The Ventrule Chronicle, Orpheus Shadow Games, Tribebook: Uktene, Tribebook: Wendigo, Tradition Book: Virtual Adepts

► [www.motionzoo.com/animation/mithril.mov](http://www.motionzoo.com/animation/mithril.mov) Drizzt hayranları, bu kısa animeciği MUTLAKA izleyin!

► **The Matrix Revolutions** yeni fragman! [http://pdl.warner-bros.com/thematrix/us/med/revolutions\\_640\\_di.mov](http://pdl.warner-bros.com/thematrix/us/med/revolutions_640_di.mov)

► Todd McFarlane, Steve Niles ve Hans Rodioff, **Spawn 2** senaryosu üzerinde çalışıklarını açıkladılar.

► **Roaring Studios**, Hasbro ile Dragonlance çizgi romanı için anlaşmış. Konu Legend of Huma. Sakın sakın...



110

# HAYALET

"fithos lusec wecos vinosec"

O sıcak gündüzlerin yerini gece aldıında, ve gittiğinde güneş dünyanın bir başka suretini aydınlatmaya; artık serin esiyor rüzgarlar. Bir zamanlar unutulmuş şarkıları taşıyan yaz esintileri, şimdi kavrulmuş ve dökülen yaprakları savuruyor dört bir yana.

Denize bir kez daha uzaktan bakmak zorunda olacağımız günler geliyor. Tatilde giden dostların döndüğü; bir hayal gibi başlayıp, asla sürmeyecek yaz aşklarının anısına bir kadeh içkilerin içileceği ve mezarlardan üstüne son bir kürek toprak daha atılacağı o sonbahar ayları geliyor bu kez de.

Dizginleyemediğiniz şeyleri koca bir kişimevimi boyunca uyutmadan evvel; gönlünüzce yaşamak için bazı şeylerin son şansınız.

Hayalet size deneyin der. Hayalet size gidin der. Yapın. Yaşayın. Söyleyin. Yakalayın.

Emin olun ki günün birinde evinizin avlusundaki sandalyede oturan, elleri mor damarlı bir ihtiyar olduğunuzda geriye dönüp bakarsanız, işte o vakit yaptığınız şeylerden çok, yapmadığınız şeyler için pişman olacaksınız.



## Gönül Postası

### Nereden olduğu belirsiz BlackRose

Öncelikle Saygılar, Tatilde bizi okuyanlara selam olsun demişiniz, bunun için sağol, okumamak elimizde değil :) Ben bu ay Samet Taşı arkadaşımın sorduğu bir soru hakkında fikrimi söylemek istiyorum.

1. Drizzt'in kitaplarından benim de en sevdigim Homeland (Anayurt)'dur çok başarılıydı ne de olsa kahramanımızın doğusu.
2. Kitaplardaki en iyi karakter Zaknafain'dı, fakat isminden de belli olacağı gibi kötüleri seven bir şövalyeyim bu nedenle Artemis yönünde de oynamak istiyorum. Artemis nedeni olmadan öldürmezdi ancak kendisi kadar, hatta kendisinden iyi kılıç kullanan kahramanımız Drizzt'i bulunca bütün disiplinini bir hiç uğruna harcıyor ve hayatı kalma sebebi Drizzt oluyor gibi bir şey.

3. Lloth güçlü, fakat Evermeet'de ismi şuan da akıma gelmiyor, Lloth'un eski sevgilisi kendileri ve Lloth da bir şey tanrıçası olduğu zamanlarda ihaneti yüzünden cehenneme tıkılıyor, onun için ünlü Lloth'a tanışmadık :D

4. (bu benim sorum) Wizards'in sitesinde geziyordum ve bir de ne görevim! Buzyeli

Vadisi'nin çıkış Anayurt'tan daha önce (bunu belki bilmem lazım ama bilmiyorum). Açıklama lütfen...

5. Raistlin geçmiş konuda, ben de Kara Güldiyeyim, yani ben :)

Kara Güldün Sithicus'da geçen iki kitabı okudum ve şu kanya vardım, adam ailesinden nefret ediyor. Belki de hala Isolde'nin onu aldattığını sanıyor ve Vistan'ı koruması bence, içinde çıkarın yanında sevgi değil, ama büyük bir onurun var olduğunu gösteriyor. Aslında bunu söylemem gereksiz çünkü ölse bile onuruna dikkat ediyor, yani bunu birinci kitapta Tanis ile kışmasından sonra Tanis'in kaçmasından anlıyoruz. Lütfen bunlar hakkında bana fikirlerini söyle, saygılar.

N: Selam BlackRose,  
4-Icewind Dale üclemesi, Salvatore'un Wizards için yazdığı ilk seri. Drizzt de ilk defa bu seride görünüyor. Hatta aslında Bob'un kafasında kahraman olarak Wulfgar var. Drizzt ise sadece bir yardımcı, Batman'ın Robin'i gibi. Ama daha ilk sayfalarda Drizzt'in karakter olarak gücü kendisini öyle çok hissettiyor ki, Salvatore hadiseyi biricik drow korucumuza yöneltiyor. Bundan sonra da Dark Elf Trilogy'yi kaleme alıyor.

*Lord Soth hakkında söylemeyecek fazla bir şey yok. Çürümuş bir şövalye. Ama şövalyelik günlerinin gölgesini yaşarken o eski yeminini, düsturu hatırlıyor, buna hala bağlı. Tanis'in kaçışını korkaklıkla, başka bir şey olarak görmesine de olanak yok. Atet'in vuku bulmasına sebep olan o kibri gözlerini her daim kör etmiş durumda.*

### Lorian'den Eldor

Selam dostlarım, Bu aralar, bu sayfalarda Raistlin hakkında çok konuşuldu. Kimileri onu kötüledi, kimileri anlamadı, kimileri ise delicesine savundu. Bu konuda ben de bir şeyler demek istedim. Ben Raistlin den nefret ediyorum.

Onun güc için, bilgi için deli gibi çalışmasını kışkırtıyorum. Onun gibi olabilseydim diyorum. Tabii hiçbir zaman güç için ya da herhangi bir şey için arkadaşlarımlı bırakmam onun gibi. Ondan nefret ediyorum çünkü o çalıştığı, istediği şeyler hayatı boyunca kullanıyor, onlara ihtiyaç duyuyor. Fakat bizlere bu lanet dünyada başarıya ulaşmanın yolunu gösterebilecek bir insan, cüce ya da Elf bulunmuyor (belki birkaç tane :)) Elf ruhumun bu insan bedenine sıkışmış olarak yaşaması bir yana, ruhumun ve bedenimin bu lanet dünyadaki aptalca kurallara ve mantıksız düzene uygun olarak yaşamak zorunda olmasından dolayı Raistlin'i kışkırtıyorum. Onun gibi istediğim yolda, delicesine çalışarak gidememekten dolayı onu kışkırtır, nefret ediyorum. Belki de bu yüzden bilgisayar oyunlarına başladım. Coğu varlık bunu sadece eğlence için yapşa da ben çoğu zaman bir kaçış olarak gördüm.

Ben Eldor, Raistlin'i seviyorum benti uyandırdığı için. Tanis'i ve Laurana'yı



seviyorum bana iki arada kalmanın ne kadar acı bir şey olduğunu gösterdiğim için, Nehiryeli ve Altınay'ı seviyorum bana aşkı gösterdikleri için, Sturm'u seviyorum bana şerefin ve cesaretin ne kadar yüce olduğunu gösterdiği için. Tas'ı seviyorum eğlenmeyi gösterdiği için, Aragorn, Legolas, Gimli'yi seviyorum dostluğu gösterdikleri için. Ve Drizzt'i seviyorum, benim ruhumu ve düşüncelerimi yansittığı için. Ve zamanı geldiğinde sizleri Lorian ormanlarında bekliyor olacağım.

N: Peki.

### Antalya'dan Rage & Underdog & Zebani & Onur & Cumhur & Efe

Sevgili Ali abi ve Level Okurlarının dikkatine!!!

Başlamadan önce, bu dergiyi binbir zahmete katlanıp, hazırlayıp, bizlere gecikmeden (!) ulaştırdığınız için bütün LEVEL okurları adına emeği geçen herkese teşekkür ediyoruz.

Biz 3 arkadaş sana (Hayalet'e) ve LEVEL okurlarına biraz eleştiri yapmak istedik. Eleştiriler ağır olabilir ama yapmak zorundaydık.

Bizce Hayalet sayfası artık amacından uzaklaşıp lycé forum havası kazanmaya başladı. İnsanlar birbirleriyle sürekli tartışır oldular (Gülben Ergen - Hülya Avşar gibiler). Birbirlerine laf yestirmeyi bırakıp bilgilerini okurlarla paylaşsalar bizce daha iyi olur. Artık Hayalet sayfasını açtığımızda daha güzel şeyler okumak istiyoruz. Şu güzelmiz ülkemizde sayımız zaten az ve biz hala kendi içimizde Raistlin tartışması yapıyoruz. Üstelik FRP devince insanların aklına sadece Dragonlance ve Forgotten Realms'in gelmesi bizi gerçekten üzüyor. Biraz daha sağduyu olalım lütfen.

Ali abi burada sana da bir eleştirimiz var: Tartışmaya zemin hazırlayacak mail'leri yayımlamal (Gerci bizimki de

öyle ama). Bize söyle oyun sistemlerinden bahsetsen (genel olarak), yeni çıkan kitapların incelemelerine yer versen, oyun içi güzel (geyik) diáloglara yer versen, ünlü yazarlarla konuşma şansınız var, onlarla yaptığınız röportajları yayınlasanız fena mı olur? Daha birçok şey var. Bizler Hayalet'in FRP'ciler için bir bilgi kaynağı olmasını istiyoruz (bizim gibi düşünen LEVEL okurlarıyla), tartışma platformu olmasını değil. Biraz uzun oldu ama ne yapalım, içimizi döktük. Sağlıklı, barış içinde kalın, FRP'siz kalmayı!

N: 2 sayfa ve yaklaşık 10.000 vuruşla hangi sistemin hangi diyarının hangi sınıfının yüzde kaçıni açıklamamız mümkün arkadaşlar? Ya da söyle sormam, piyasada Türkçe satılan Oyuncunun El Kitabı varken (Bilyorum, Namıvt falan... Neyse) neden bir de ben, buradaki kısıtlı sayfa sayımızı zaten varolan bir şeye, geyige harcamayım? Yapmayın arkadaşlar, kural mı istiyorsunuz? Aşın neti kardeşim, zıbil gibi kural bulursunuz. Bizi duraksatan şeyler detaylar, bizi bızkılayan şeyler ufak soru(n)lar... Anlamadığımız şeyler. Bu detayları soracak birinin varlığı daha etkili değil mi?

FRP'nin özü fikir değil midir arkadaşlar? Bu fikirleri medeni bir şekilde çarşıtmaktan daha iyi bir amaç olabilir mi bizim için? Buraya gerçekten hangi büyünde kaçılık zar atılır bunu yazmamı istiyorsunuz? Hiç sanmıyorum. Ama sayfa sayımız artarsa bu istediklerinizden bazıları, olması gereği şekilde yer bulacak, söz size.

Önümüzde bir yaz var demiştim. O yaz bitti bitiyor. Tadını çıkarmaya başın. Bugün, bilgisayarınızı, sizi dışarı çağırın arkadaşlarınıza tercih ettiğiniz için üzülmeyebilirsiniz; ama kara kişip ya da dayanıp camın hemen dışında deliller gibi tepinirken üzülmemeniz çok muhtemel.

Cadde'de Starbucks'da oturmuş kitap okuyan, bir şeyler yazan birini görürseniz o benim. Gelip de selam etmekten çekinmeyin.

Mojo...

(N.) | [www.lostlibrary.org](http://www.lostlibrary.org)

#### Jukebox:

- 50 Cent - If I Can't
- Beyoncé feat Jay-Z - Crazy in Love
- Busta Rhymes - You Ain't F\*\*\*\*n With Me
- Delinquent Habits - Tres Delinquentes
- Dr. DRE - Big Ego



1984



Berkay Gürkaynak | gberker@invel.com.tr

# Pis Çağ

Suyu çıktı...

**S**abah kalkıyorum, bir de ne göreyim? Daha dün ensemble ter boşanırken, şimdi dışarıda hava yirmi derece birden soğumuş, gökten yağmur boşanıyor! Yarın öbür gün gene ısracın canına yandığım, bilmez miyim? Ama şimdi kafam nal gibi, ne kahve fayda ediyor, ne nikotin, ne de ağrı kesici. Bomboş bakiyorum camdan dışarı, yağmur damlaları şehrin havasından süzüp topladıkları

dan, burayı gübreyle kaplamazsa bütün pisliklerimiz açığa çıkacak korkarımlı. Öyleyse hadi insanoğulları, yemeğe gidelim! Daha fazla yemeğe, patlayana kadar yemeğe gidelim!

Bir yerlerde bir çocuk daha öldü. Sırf birileri daha pahali, daha lüks bir arabaya binsin diye açıktan öldü. Yanakları çökmüş, kemikleri çıkmış, peşinde bir akbaba. Dayanamadı öldü, ne yapsın? Sen ve ben şu lokmadan biraz feragat etsey-

beklerim, askercilik oynamak ağır mı geldi? Sizin iki gün tahammül edemediğiniz çöllerde binlerce yıldır yaşıyoruz bizler. O çöllerde medeniyetler kurduk. O çöllerde benim dedelerimin, ninelerimin kemikleri gömülü. Tipki pek çok başka yerde olduğu gibi. Atalarınız mağaralarda, kendi pislikleri içinde yuvarlanırken dün yanın bu tarafında bizler büyük şehirler kuruyor, büyük eserler yaratıyoruz. Bırazcık güneş canınızı mı siktı a teknolojik Ebu Cehil soyları? Sakın ola "vicdanın sesi" olmasın sizi delirten? Yok canım, hiç sanmam.

Dünya doğudan batıya doğru döner ya, güneşin ışığı da tabii ki öyle aydınlatıyor halkları. Ama ne aydınlatmak, bin yılda olmayacak bilimsel gelişmeyi ellî yıla sıyrırdılar! Sıyrırdılar da, küçük bir sorun var be yavrus, hangi mideyle hazmedilecek şimdi tüm o gelişme? Parayı bastır, medeniyeti al, bozulursa servisi göndeririz! Oh ne alâ! Pardon bilader, sizden hidrojen bombası almıştık ama patlak çıktı, ne yapacağız biz bunu? Vallahi garantimiz kullanıcı hatalarını kapsıyor kardeşim, fazla abanıp patlatmışsınız, biz ne yapalım?! Zaten ölmüşüz de galiba biz o arada? E doğaldır, o bombanın öyle de bir etkisi var!

Hadi okula gidin, öğrenmekle alakınız olmadan. Hadi milliyetçilikten bahsedin, ülkenizden nefret ederek, ilk fırsatsta başka bir ülkeye kaçmayı düşünerek. Hadi evlenen, birbirinize "mal" gözüyle, "gelir kapısı" gözüyle bakarak. Hadi çocuk yapın, doğduğu güne lanet ederek. Bizim için sorun yok bilader, biz de kurşun bol biliyor musun? Bunun fabrikasını komple otomatik yaptık biz, boyuna mermi çekirdeği döküyor robotlar. Hani belki işi, aşi, bilgiyi, aklı, sağlığı hatta ve hatta onurlarıyla ölmeyi bile garanti edemiyoruz çocuklarınıza, olur ya insanlık hali! Ama doğurduğunuz her bebeyi mihlayacak bir kurşunuz var garanti! Olmadı basarız hidrojeni tepenize, köküne kibrıt suyu! Tohumunuza para mı saydık, nedir yanı?! ☺



**Biryerlerde  
bir çocuk  
daha öldü.  
Birkaç aylık  
bir bebek,  
maddenin ve  
enerjinin saf  
hali.**

bolca asitle beraber sokaktaki ağaçların son yapraklarını da asfalta dökerken.

Bir yerlerde bir çocuk daha öldü. Birkaç aylık bir bebek, bir insan yavrusu, maddenin ve enerjinin saf hali. Altına da etmesse hanı, al mücevher diye sergile vitrine, öylesine mükemmel, öylesine işil işil bir güllüsü vardı. Manyağın biri öldürdü onu. Sırf hayat ona her istedigini vermedi diye, sırf televizyonda gördüğü her üstü cilali içi pistik dolu hırdavata sahip olamadı diye balatayı yakan yaratığın tekli öldürdü onu. İnsan hakları mı? Ben alev makinesi ne faydalı bir buluştur diyorum, sen ne diyorsun?

Yemek yemekten bile baydım şu saat itibarıyle, senelerdir hep aynı terane, açtık, ne yemeli? Ben bu gezegeni gübrelmek için mi geldim buraya? Öte yan-

dik ölü müdü? Büyük ihtimalle evet, çünkü benim kenara koyduğum lokmalar ona asla ulaşamazdı. Etrafta öyle çok akbabası var ki peşimizden sekerek gelen. Üstelik çoğu zaman ölmemizi bile beklemek ağır geliyor onlara kemiklerimizi sırvırmak için.

Sokağa çık, insanları gör. Bön bakışlarını, salyalar akan ağızlarını gör. Gör bak, bunlar senin türünden işte. Sen bunlardansın, kendini inkar mı edeceksin? Bizi inkar edemezsün, biz senin etin ve kaniñiz! Bu da çok sık kullanılan bir repliktir. İnkar etmek? Benim tüm istedigim hepini yok etmek oysa. Belki gübre yerine kemik kaplamalı bu gezegeni?

Bir yerlerde sürüyle çocuk ölüyor. Çünkü tırnağına kadar silahlı, parası kıymetli bir imparatorluğun şımarık askerlerinin kafasına güneş geçti. Ne oldu be-

# MAVİ

Yaşamınız ne kadar renkli olabilir? Belki de sadece "istediğiniz kadar" ...



Pirat Akyıldız | Piratlevel.com.tr

Rengârenk bir yerde uyandı Vosviddin. Yumuk gözleriyle çevresine baktı merakla. Bir anlam veremedi. Neden evinde olmadığı hakkında hiçbir fikri yoktu ve hiçbir şey hatırlamıyordu. Yavaşça yerinden kalktı. Kendisini çok yorgun hissediyordu. Üstünü başını silkeledi. Yeniden çevresine baktı. Uçsuz bucaksız bir yerdeydi. Daha da ileriye görmek için parmak uçlarında yükseldi, ama bu işe yaramadı. Her yerde mavi mavi ağaçlar ve kırmızı taşlar vardı. Kafasını kaldırıldığından turuncu bir gökyüzüyle, siyah bulutlarla karşılaştı. Ufak ellerini uzattı, çiseleyen yağmurun damllarına dokundu. Gülmüşti...

\*\*\*

Ellerini indirdi ve renklere basarak ilerlemeye başladı Vosviddin. Nereye giteceğini bilmiyordu, tedirgindi. Mavi ağaçların içinden patika gibi bir yola girdi. Girişte durup yolu sonuna baktı, bir şey göremedi. Yürümeye başladı, ufak adımlarıyla. Hava hâlâ bulutluysa. Birkaç dakika sonra yolu ilerisinde bir karaltı gördü Vosviddin. Yaklaşlığında, karaltıının dev, ürkütücü bir duvarın gölgesi olduğunu anladı. Eliyle duvara dokundu, soğuktu. Yerden siyah bir taş aldı ve duvara bir kapı çizdi, yumuk çizgilerle. Bitirdiğinde taş elinden bırakıldı. Çizdiği kapıya yavaşça dokundu... Kapı ağır ağır açıldı. Kapıdan geçti Vosviddin. Kapattı... Duvarın diğer tarafından farklı değildi geldiği yer. Tam karşısında göğü delen, masmavi bir ağaç vardı. Ağaçın yanından ve sarı bir nehir akıyordu. Nehrin kenarına gidip yansımmasına baktı, uzun uzun. Elini kaldırıldı... Nehir de aynı şekilde karşılık verdi. Vosviddin yeniden gökyüzüne baktı, hâlâ turuncuydu ve yağmur çiselemeye devam ediyordu. Vosviddin nehrin kenarından ayrılp ağaçın diğer yanından aşağıya doğru yürümeye başladı. Yine uzun, yılan gibi kıvrılan bir yol vardı karşısında... Ve mavi, sarı ağaçlar; kırmızı, mor taşlar; rengârenk kuşlar... Her şey büyüleyici güzellikteydi... Yaşamın aslında sandığı gibi flu, soluk ol-

mayabileceğini düşündü Vosviddin. Bulaların nasıl olabileceğini, nasıl gerçek olabileceğini...

\*\*\*

Vosviddin bu büyülü dünyada olmaktan mutluydu... Havayı içine çekti. Toprağın kokusu geldi burnuna. Onu sakladı. Yılan gibi kıvrılan yolda ilerlemeye başladı, acele etmeden. Yorulmuştu, ama bunu o kocaman kafasına takmıyordu. Çok geçmeden, biraz ileride bir karaltı daha gördü. Bunu beklemiyordu, şaşırıldı. Durup kafasını kaldırıldı... Yine bir duvar vardı karşısında, neredeyse her yeri karanlığa gömecek kadar büyük olan. Vosviddin etrafına baktı. Biraz uzağında bir siyah bir taş gördü. Oraya gidip taşı aldı ve duvarın yanına geldi. Bir yol çizmeye

başladı duvara, uzun, sonu görünmeyen. Bitirdi... Taşı yavaşça elinden bıraktı. Çizdiği yola doğru bir adım attı. Sonra bir adım daha... Artık yoldaydı. Arkasına bakmadı, "yoluna" devam etti. Burası da o büyülü dünyanın bir parçasıydı. Her yerde bir "renk" vardı. Çizdiği yolu da geçtiğinde Vosviddin, kısa, ama derin yeri bir yolun ortasında buldu kendisini...

\*\*\*

Yolun kenarına ve dışına baktığında bazı ağaçların ve taşların rensiz olduğunu gördü. Şaşırıldı, morali bozuldu. Beklemediği bir şeyle karşılaşmıştı. Neden böyle olduğuna bir anlam yükleyemedi, belki de yüklemeye gücü yetmedi. Umutsuzca çevresine bakarken, yolun dışında bir şeylerin olduğunu gördü. Ko-



**Kafasını kaldırıldığından turuncu bir gökyüzüyle, siyah bulutlarla karşılaştı. Ufak ellerini uzattı, çiseleyen yağmurun damllarına dokundu.**

şarak oraya doğru gitti... Her renkte boya kutuları vardı. Mavi, kırmızı, sarı, mor, siyah... Her renkte... Bir de boya fırçası. Mavi boyayı ve fırçayı aldı. Renksiz ağaçın yanına gitti ve fırçayı boya kutusuna soktu. AĞACI BOYAMAYA BAŞLADI... Bitirdi. Bu defa da kırmızı boya kutusunu alıp renksiz taşları kırmızıya boyadı... Çok yorulmuştu. Olduğu yerde uyuyakaldı... Yeniden uyandığında hiçbir şey hatırlamıyordu... ☺

# inbox&outbox

Nasilsınız bakalım beyler, nasıl yapıyor? Hani artık oturup adam gibi mektuplar yazsanız diyorum? LG5'dir. OSS'dir, tatlidir derken salladınız iyiye bura'yı! Sonra kalkıp Inox'in tempusu döştü diye laf etmeyi billyorsunuz ama şurada burada! Hadi bakalım, önce dergili bitirin, sonra da oturup adam gibi içinden gelen her konuya ilgili yazın. Kasmayın ama, yayınılayacağım varsa yayınlarım zaten.

## ROOKIES AT SIX O'CLOCK!

Selam kolay gelsin. Berker abi sen bu simülasyonların pırısın. Sana bir şey sormak istiyorum, ben bu Sturmovik'in Forgotten Battles olanını aldım. Yalnız oyun çok yavaş açılıyor, yanı sırf beş dakika ön yükleme için bekliyorum, uçağı biraz uçuruyorum sonra ölüyorum (tabii her simülasyona alışırken olan şeyler) ama yeniden load ederken beş dakika bekliyorum. Bir de bilgisayarında 256 RAM olmasına rağmen "RAM yetmiyor" diyor PC. Bu işe çözüm nedir, "hafızaya o bö-

## Eğer PC insan olsaydı South Park'taki Eric Cartman'ın annesi olurdu.

"lümü kalıcı yükleme" diye bir seçenek var mı? Her指导意见de yeniden başlıyor. Ya gerçekten bu oyun nasıl klasik seçildi anlamadım, bende devamlı sorun çıkarıyor, Rus bölümlerini açamıyorum, dosya hatası veriyor. Neyse, sorularımı cevaplarsan sevinirim. Bir de eğer sorularımı dergide cevaplayacak olursan, dergide yayınlamadan önce bana cevabını atarsan sevinirim çünkü malum okullar başlayacak, ben de yatlı gideceğim. Oyun oynama fırsatı bulamayacağım.

CAPTAIN BLACK

Merhaba Black,

Estaşfurullah, pırlık bize düşmez, ucundan azıcık oynuyoruz işte o oyundur, bu oyundur. Sturmovik olayına gelince, Forgotten Battles tam bir sistem canavarıdır, bilmış ol. 256 MB RAM ile Windows XP zar zar çalışır, sen bir de üstüne oyun çalışıtmaktan bahsediyor sun. Hem de Sturmovik gibi bir simülasyonu çalışıtmaktan! Kop da gel! Öte yandan "kalıcı yükleme" ile ne kastettiğini tahmin edebiliyorum, ama senin ka-

fandan geçen olay bilgisayar denen cihazın temel çalışma prensiplerine aykırı, yok yani öyle bir şey. Oyunun klasik seçilmesine gelince, evet, Sturmovik serisi klasik olmayı hak ediyor. Sende devamlı sorun çıkarması oyunun sorunu olduğu anlamına gelmez. Sendeki "kopyalar" düzgün mü bakalım? Uzun lafin kısası, düzgün oyun oynamak için yeterli bir PC ve düzgün bir program gereklidir. Korkarım sendekilerin ikisi de pek yeterli değil.

## NEREYİ GEÇEBİLDİLER Kİ?

Merhaba. Sorum çok kısa hemen konuya gireceğim, ben geçenlerde History Channel'ı izliyordum. Zaten hep 2. Dünya Savaşı'nı gösterirlerdi, ama ne şans 1. Dünya Savaşı çıktı. Hemen daldım, biz de varız ya, baktım baktım, resmen saçmalık! Niye mi? Boğazlardan geçememeleri kendi salaklıklarıymış, yoksa bizi dünden ezerlermiş, operasyon yanlışmış, çok bitkinmişler, ondan boğazları geçememişler. Ya sevdığım kanal, ama facia. Benim bildiğim, tam donanımlı müttefikleri kendi alın terimizle yendik. Değil mi? Yoksa onlar hakikaten salaklık ettilerinden mi yenilmiştir. Bir de bunun yanında Atatürk'ten hiç laf etmemeleri daha da sinirlendirdi beni. Sence gerçek ne Berker abi?

RECEP ERDEN

Merhaba Recep,

Doğrudur, kendi salaklılarından geçemediler, tipki diğer cepheerde olduğu gibi orada da Osmanlı ordusunu küçümseriler çunkü 600 senedir içini tekmeleyen bir imparatorluğun ordusunu neden küçümserin ki? Çünkü kendini eşekler gibi gaza getirmiştir, dereyi görmeden paçayı sıvamışındır da ondan. Sonra ne olur? Ne olacak, Gelibolu tepelerine yarısı bizden, yarısı onlardan yarı milyondan fazla genç birkaç ayda gömer, kuyruğunu kıstırıp gidersin. Atatürk'e o programda yer verilmemesine gelince, aslında doğaldır. Mustafa Kemal Paşa oavaşlarda henüz ün yayılmaya başlayan bir Osmanlı subayı idi, bunu unutma. Gelibolu'da dövüşen Osmanlı ordusunun resmi komandanı ise Liman Von Sanders idi. Evet, Osmanlı'nın başında bir Alman komutanı. Eh, tabii ki gözünü kirpmadan Türk'ü ateşe sürecek

elin Alman'ı, ya ne olacaktı? Bu kimin dangalaklılığıdır, onun kararını vermeyi de sana bırakıyorum. Açıktır oku, neler olmuş görüşün.



## DİŞİ? ERKEK? CİHAZ?

Merhaba ey Levei insanları; Okullar açılıyor... Bilgisayarlar kapanıyor... Önümüzdeki aylarda oynamaya çok zaman bulamayacak olsam da benim PC'nin bir sorunu var. Bir size danişayım dedim. Çok uzun yazarsam kusura bakmayın, aslında çok gevezeye söylemeyeceğim ama parmaklarım düşünce de durdurması zor olur. Mail'im kısa olsun ki diğerlerine de zaman kalsın... Zaten Inbox'ınızdaki okunmamış mail sayısını batık banka mağdurlarının sayısını geçiyordur herhalde :)

Neyse, ben oyun oynamayı pek sevmekle beraber PC konusunda -özellikle ekran kartı- biraz şanssızıyım. Hani bir araştırmada var ya, duymuşsunuzdur. Amerika'da bir okulda "PC dışı midir, yoksa erkek mi?" sorusunu dişi ve erkekler sormuşlar. Kızlar "erkektir, çünkü PC'yi hayatınızı kolaylaştırarak için alırsınız, ama tam tersi size sorun yaratır" demiş. Erkeklerse "dişidir, çünkü bir kere almak yetmez, devamlı yeni şeyler ister sizden" demiş. Aslına bakarsak ikisi de doğru, tabii bu PC'yi tanımlamak için "bilgisayar" gibi bir terim kullanabiliriz anlamına gelmez. "Bütün bunların ne alakası var konyula?" derseniz... Ben geçtiğimiz Mayıs ayına kadar 3,5-4 senedir aynı bilgisayarı kullanıyorum. "Tamam, normal" diyeceksiniz ama aynı işletim sistemiyle :) Yani bilgisayarı aldık, içinden çıkan orijinal Windows 98 sistemi 3,5-4 sene kadar hiç çökmedi. Tabii alırken zamanın en iyi bilgisayarlarından emektar. Sonra bir gün bu çöktü. Ben de bilgisayarımın erkeksi yönünden çok dişi yönünün ağır bastığına karar verdim. Çünkü 8MB'lık ekran kartım artık yeni oyunları çalıştırılamıyordu, hatta bazı eski oyunları bile çalıştırılamıyordu, yeni işletim sistemiyle uyumsuzluğundan dolayı (ME). Neyse işte, bazı kaynaklardan topladığım parayla bunu upgrade ettim. Şimdi Celeron 1700, 256 MB DDR RAM, 40 GB HDD, 128 MB GeForce 4 MX 440SE... Dışılığı tatmin

## AYIN OKUR İNCİSİ

Selamlar ola Berker abi; Nasılsın nasıl gidiyor hayat demeyeceğim, şu an nasıl hissediyorsun diye soracağım Berker abi, Berker abi, az evvel TV seyrederken akıma sana yapılabilecek en kötü işkence geldi Berker abi (yok, ya-hu deli değilim, ama arada...) Bak şimdü Berker abi, seni böyle, TV programları var ya hanı Huysuz Virjin, Uygur Kardeşler falan, hah işte oraya çıkartacaklar abi. Orada böyle elemanlara dalga geçiyorlar ya güya, böyle traş ediyorlar, yok rezil ediyorlar işte. Hah sana da öyle yapacaklar Berker abi ve herkes böyle çok komikmiş gibi gülerek böyle katıla katıla. Sonra o jenerik olarak Televol'e de kullanılacak Berker abi, Berker abi daha da yazmıyorum, çok saçılı oldu be Berker abi!

Kal sağlıcakla be Berker abi (Berker abi senin ilk adın ne abi???)

RAMAZAN BOLAT

### Sevgili okurlar,

Eh, aranızda bu mektubu gördükten sonra halen benim isime özenen insan yavrusu varsa dışında onun da aklına şaşarılm. Şu kadarını söyleyeyim ki, bu arkadaş nispeten aklı başında bir kişilik, biz nelerini gördük be abi! Eeeee, ama zaten ömrümde nerede bir deli, manyak, kaçık, sarhoş, keş, soronlu insan evlidi varsa münkânis gibi çekmişimdir etrafıma. Demek ki bende bir hıyarlık var, Ramazan napsın?

olmuş durumda, ama hâlâ erkeklik var.

Evet sorun ekran kartı... Bazı oyunlar da sorun yaratıyor. Örneğin Freelancer, Raven Shield gibi hit'leri, sistemim iyi olmasına rağmen oynayamıyorum. Kullandırmam problem yok. Oyunu giriyorum, menüler çalışıyor çok güzel. Ama oyuna başlayınca sadece tek renkli bir fondan oluşan ekran görüyorum. Açık kavun içi gibi bir şey (bak rengi iyi ki belirttim, şimdî sorunun kaynağını daha iyi anlaysınız :) Sorun sürücüden mi dedim, 41.09 vardi, 43.45 ve son olarak 45.23'ü yükledim. Birincisi etki etmedi, ikincisini yükleyince monitör bile açılmadı, sistemi yeniden yüklemek zorunda kaldım. Bu arada bende Directx 9 kurulu. Biliyorum nVIDIA, FX'ler hariç bunu desleklemiyor, ama bu halde çalışıyor başka oyunlar. Mesela Vice City, GTA3, Splinter Cell... Akıma gelmişken, Real GTA çok güzel,

ama bende GTA3 de load edilmıyor. Oyun save ediliyor, ama load olmuyor. Splintercell'i bitirdim ama işi gözlüğü çalisıyor. Halbuki millet GeForce 2'de çalıştırıyor. Yani işte böyle bir durum benimkisi. Hatasız kul, kusursuz PC olmaz...

Uff, çok konuşmayacağım diye başladım ama şöyle bir bakınca bir sayfa dolmuş, umarım başınızı ağırtmadım. Bir de siz söyleyin şimdî bakalım, PC canlı olsaydı dişi mi olurdu erkek mi... Ben düşündüm ve dişi erkek ayrimı olmayan bir canlı olabileceğine hükmü verdim. Yani bir eğretili otu olabilir, ya da bir zombi... Tamam işin kolayına kaçmış olabilirim :) Eğer PC insan olsayıdı South Park'taki Eric Cartman'ın annesi olurdu. Çünkü Cartman'ın annesi bir terimvardı unutum - hem dişi hem erkek. Yani Cartman'ın babası yok :) Bu daha saçma geldi dimi :)

Şimdiden yardımlarınız için teşekkür eder, Burak abi'nin askerde dikkatli olmasının, öyle "görüntülenemeyen toplu yıkım silahları" ile uğraşip başına bela almamasını temenni ederim. Peace...

NUR YILDIRIM

Merhaba Nur,

Öncelikle şunu diyeyim ki, bize ulaşır da "okunmayan" mektup yok. Ve fakat tabii ki her gelen mektubu buraya da koymayız, değil mi? Bu arada "kısa mektup" anlayışın da bambaşa imiş! Ama hakkını yememek lazımdır, gördüğüm en uzun mektup bu değil tabii. Bilgisayarın cinsiyetine gelince, doğrusu her tür alet edevata bir cinsiyet atama saplantısı da Batı kültürünün beni koparan bir unsurdur. Bir insan neden önüne gelen her halta "cinsel" gözle bakar ki? Sonuçta bilgisayar ne ise odur benim için. Ne sabah düğmesine bastığında kafasını toplamak için bir sigara yakıp bir fincan kahve döktüğünü gördüm, ne de beni gece yarısı uyandırıp çileğe aşerdiğini söylemesine şahit oldum! Aynı şey motorum için de geçerli. E o halde? Nedir ki olay? Hikâyeye yani.

Oyunlardaki görüntü problemine gelince, kavuniçi renk olayı cidden iyiymiş. Benzer bir probleme daha önce hiç karşılaşmadım... Diye yazacaktım ki buraya, sevimli freelancer, yani serbest yazar dostumuz Batu dergiye geldi. Ve üzerinde Radeon 9800 ekran kartı olan bir bilgisayara sırf dokunmak suretiyle kavuniçi renkli bir sistem çöküşü yaratmayı başardı! Demek ki ille de ekran kartı ya da sürücü problemi olması gerekmeymiş.

Hmmm, sen yine de sürücüler, kart ayarlarını falan biraz kurcalı, buradan tam bir şey demem mümkün değil. Tabii halen Windows 98 kullanıyorsan ilk iş XP'ye geçmeni tavsiye ederim. Neyse, yine yaz.

## STUKA ATTACK

Sayın Güngör, Eylül sayısı Level dergisinde yazdığınız yazıyı okudum ve bu konuya ilgili bazı sorularım olacak. Ben IL-2 Sturmovik oyununu aldım ve genellikle Alman uçaklarıyla oynuyorum. Aslında çok acemi olduğum için genelde otomatik pilottan çıkışmıyorum. Sorum şu, veri-

**Pek çok insan bir "sürüye" dahil olmayı sever, sürü hayatı kolaydır.**

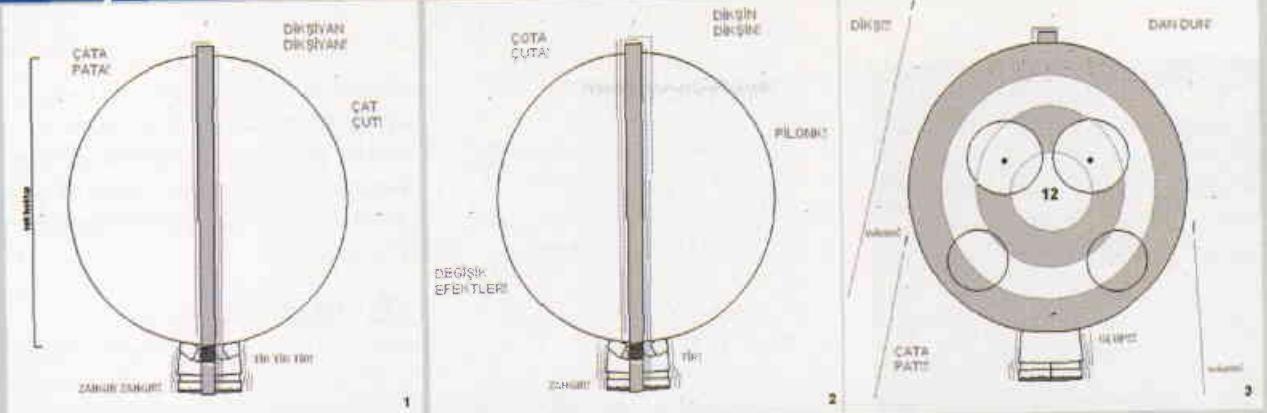
len koordinatlara göre (BF 109 kullanıyorum genelde) nasıl yön bulacağım ya da vurduğum zaman nasıl paraşütle atlayacağım? Bu arada bir Stuka kullanmak bana çok zor geldi, normal midir yoksa gerçekten de bu uçakların kontrolü ya da saldırısında dalış yapılması diğer uçaklara göre daha mı zordur?

Cevap verirseniz çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler.

BUĞRA ÖZBEK

Merhaba Buğra,

Bu ay simülasyonlarla ilgili devam eden yazı serisinde bu tür oyunlarda yönünü nasıl bulacağına da kısaca değindim, umarım yardımcı olur. Tabii eksiksiz bir dizi olamıyor bu, ama elimden geleni yapmaya çalışıyorum. Kontrollerle ilgili sorun yaşamana gelince, bu tür bir oyuna alışana dek yapabileceğin en iyi yöntem, temel tuş kombinasyonlarını menüden bakıp bir kağıda kaydetmen, oynarken klavyenin yanına koymandır. Kontrolleri genellikle seçeneklerin altında bulabilirsin. Stuka olayına gelince, bu uçak Blitzkrieg doktrini doğrultusunda, hızla ilerleyen zırhlı birliklerle kombine kullanıldığından işe yaranan bir araçtı. Düşük silah ve bomba yükü yüzünden ancak çok sayıda ve nokta saldıruları yaparken etkili olabiliyordu. Zırhlı bir uçak olmadığından yer ateşine karşı hassastı. Öte yandan sürücünün ve manevra kabiliyetinin düşük olması yüzünden de düşman avcılarına karşı hemen hiçbir şansı olamıyordu. Bu yüzden savaşın ilerleyen yıllarda yavaş yavaş servisten çekildi.



Mir mir mir mir...

... Sonra da mir mir mir olmuş Purak da ona mir mir demiş...

(Cepheden görünüm) Aaaaaaaaal  
N'apmışlar sana Purak'çım! O kadar mı  
Aykut Kocaman senin kafan be! Canım  
canım!!!

### BARİŞ'A EVET!

Merhaba sevgili Level ailesi, Hepinize selamlar, fazla başını ağırtmadan sorulara geleceğim istiyorum.

1-Ya ben bu sene ÖSS'ye hazırlanıyorum sizce bu sene ne yapmam gerek, bir taraf "sıkı ders çalış, televizyon bile izleme" derken, diğer taraf "fazla kasma" diyor. Valla iki arada bir derede kaldım, ne yapayım. Sizin de görüşünüzü alayım diye düşündüm, çünkü ben üniversitede iletişim veya gazetecilik okumak istiyorum.

### Firmaların geçmiş performanslarına bakarak inceleme yapma fikrin kesinlikle mantıklı değil.

rum (gazetecilik okumamadaki en önemli etken sizsiniz, akliniza olsun).

2-Neden bütün beklediğim oyunlar benim sınava gireceğim tarihte çıkyor ya (Rome Total War, Half-Life 2, Doom 3)

3-Half-Life 2 için fazla sistem gereklimi olmayacak diyorlar ama demoda maşallah her şey etkileşimli, nereye ateş etsen bir şeyler oluyor. Sence GeForce 4 MX 440, 512 MB, P4 2.0'da oynayabilir miyim? (çalışır mı değil, oynayabilir miyim).

4-Valla bunu bilesiniz istedim, bizim kuşak sizin izinizden gidiyor haberiniz ola, bu bayağı gurur verici bir şey olsa gerek.

Neyse işte sorular bu kadar, inşallah kafanı ağırtmamışdım Berker Abi. Hadi hepiniz sağlıcakla kalın.

BARİŞ DİLAYER

Merhaba Barış,

Merak etme, başım zaten ağırmış ağrıyağı kadar, bir senin mektubunla da-

ha fazla bir şey olmaz. Ama ben de uzatmayayım, geçeyim cevaplarına;

1-Valla bence kafana nasıl esiyorsa öyle yap, senin hayatını da ben yöneteceğim değilim ya. Zaten kimse de senin hayatını yönetemez, er ya da geç tek başına kalacağın, kendi yolunu çizmek zorunda olacağı zamanlar gelecektir. O yüzden bence ona buna akıl danışmak tansa kendi kendini idare etmeye alış. Bağımsızlık en güzelidir. Ayrıca en zorudur da. Bu yüzden pek çok insan bir "sürüye" dahil olmayı sever. Süre hayatı kolaydır.

2-Güzel kardeşim, oyunlar rasgele zamanlarda çıkyor, ama sen öğrenci olduğun için hayatın sınavla geçiyor. Olay bu kadar basit yani. Ne yapacaksın? Alırsın oyunu, koyarsın kenara, sınavlar geçince de zevkle oyunun dibine vurursun.

3-Çıkmamış oyunu sormayın bana ya aa, ne bileyim çalışır mı abi? Müneccim miyim ben?

4-Bizim izimizden mi giyiyorsunuz? Edesene tümenden battık o vakıt? Biz kendine faydası olmayan adamlarız yavrum, örnek alacak doğru düzgün adamlar bulun kendinize yahu!

### ZAMANE İNSANLARI

Başlık biraz garip gelebilir ama durumuma daha uygununu bulamadım. Bazıları kendi haline bakmadan beni eleştirmeye kalkıyor. Bari hakkında bir şey bilsem... Bilgisayar oyunlarını çizgi-filmle karıştıran kişiler tarafından oyun oynuyorum diye eleştiriliyorum, bu da sınırlımlı daha çok bozuyor. Burada çizgi film de kötülemek istemem. Ama bu kadar cahil (bu konu hakkında) kişiler arasında insan ne yapacağını şaşırıyor.

Bu arada kaç defa mail attım. Doom 3 oyunu hakkında. Oyunun hikâyesi Half-Life'in birebir kopyası diye, tabii bu

fikri sizin Doom 3 dosyanızdaki oyun hikâyesi bölümünden edindim. Eğer öyle ise grafikler ve sesi ne denli gelişmiş olursa olsun Doom 3 yerine 20 kere Half-Life oynarım. Eğer hikâye farklı da, hata sizden ya da teknik bir olaydan kaynaklanıyorsa bunu belirtseniz iyi olur.

Yaklaşık iki yıldır derginizi takip ediyorum, çok başarılı yayınlarınız oldu, özellikle yeni gelecek oyular hakkında yaptığınız dosya çalışmaları ufukumuza genişletti. Ama bazen üretici firmaların iddiyalı sözlerini aynen almanız ve oyunun fos çıkması birçok defalar hevesimizi kursağımıza tıktı. Bu çıkacak oyunların firmalarının fikirlerini doğrudan alacağınızda o firmaların geçmişte yaptığı oyulara ve katıldığı projelerdeki başarılarına göre bir değerlendirme yapmanız daha gerçekçi olur. Oyuncuların büyük umutlarla beklediği ve aldığı oyunda hayal kırıklığına uğrama ihtimali kalmasa da, bayağı azalır.

Yayın hayatınızda başarılar dilerim ve oyun yazarlığını yozlaşmadan koruyan birkaç yazar olduğunu hatırlatarak işinizin zorluğunu belirtmek isterim. Eğer bu yazıyı okuyan dergi okurları olursa onlara da söyleyecek tek bir şey var, derginize sahip olın ve bu işin kârlı ve kolay olduğunu düşünmeyin. Kendinize ve oyunlara dikkat edin.

MUHAMMED ASLANTÜRK

**ÖNEMLİ DUYURU!**  
Geçen ay mektubunu cevapladığım MAGE-HOUND bey biraderim, bu satırları okursan bir zahmet bizimle irtibata geçiver. Seni yeteneklerinden faydalananmak isteyen bireylerine yönlendirebiliyoruz sanıyoruz.

Devamı 119. sayfada...

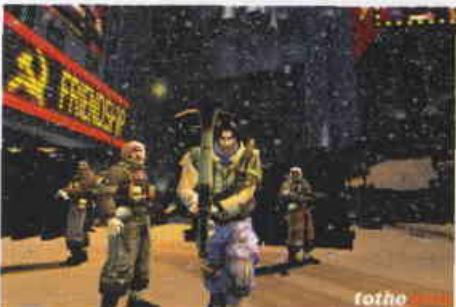
# LEVEL CD

## ayın demoları



### Alien Flux

Galaksiyi beşinci boyuttan gelen uzaylı istilacılara karşı savundunuz klasik bir "shoot-em-up" oyunu.



### Freedom Fighters

Sovyetler Birliği'nin Soğuk Savaş'ın galibi olduğu alternatif bir zaman boyutunda geçen bu oyunda, Amerika'nın sokaklarında cereyan eden kanlı bir çarpışmaya katılıyorsunuz. Karakteriniz işgal altındaki New York şehrindeki direnişi örgütlemekle görevli ve işiniz hiç kolay olmayacak.



### Call of Duty

2. Dünya Savaşını mükemmel bir gerçeklikte yansıtan, sürekli olarak savaşın içinde hissetmenizi sağlayan bir oyun. Medal of Honor: Allied Assault'un yapım ekibinden ayrılanların kurduğu yeni bir firmadan.

LEVEL EKİM / 2003

CALL OF DUTY

VOCIEL ENRON COMMUNICATIONS

LEVEL EKİM 2003

Lord of the Rings: Return of the King

Call of Duty

NHL 2004

Freedom Fighters

LEVEL 10 / 2003

AYIN DEMOSU: Call of Duty

Call of Duty EKIM 2003

LEVEL EKİM 2003 Call of Duty

! Bu CD Kapaklı sertipi içaretli verilmeden kullanılabilir. Kullanıktan sonra CD'nin kuyruğunu bir plastik CD kılıfı ile ve arka yüzeyine parafüstürmeli bir LEVEL plastik etiketle tozluya sahip olursanız, telefonnumuzla iletişime geçerek bilgi alabilirsiniz.

**Demolar \ Demos \**

- Alien Flux ..... \ Alien Flux\Setup\AlienFlux.exe
- Call of Duty ..... \ Call of Duty\Call\_of\_Duty\_Demo.exe
- Freedom Fighters ..... \ Freedom Fighters\Freedom\_Fighters.exe
- NHL 2004 ..... \ NHL 2004\Nhl2004demo.exe
- Space Colony ..... \ Space Colony\Space\_Colony\_demo\_us\_uk.exe
- Return of the King ..... \ Return of the King\Lord\_Rotk\_demo.exe

**Extralar \ Freegames \**

- Boom Volley ..... \ Boom Volley\volleyball.exe
- Truck Dismount ..... \ Truck Dismount\truckdismount.exe

**Extralar \ Extra \**

- Colin McRae Rally 3 MP MOD ..... \ Colin McRae Rally 3 MP MOD\MPM\_Beta3\_public.exe
- W3 Frozen Throne ..... \ W3 Frozen Throne\Hanta.exe

**Videolar \ Trailers \**

- Condition Zero\CZ.avi
- Max Payne 2\max\_payne\_2.avi
- Silent Hill 3\SH3.wmv
- The Sims 2 Gameplay.wmv
- Splinter Cell 2\Pandora.wmv

#### OYUN DEMOLARI

Call of Duty

Homeworld 2

NHL 2004

Freedom Fighters

Lord of the Rings: Return of the King

Space Colony

Alien Flux

#### EXTRALAR

Colin McRae Rally 3.0 Multiplayer

Warcraft 3 Frozen Throne Map

Boom Volley

Truck Dismount

#### VIDEOLAR

Silent Hill 3

The Sims 2

Sacred

Lineage 2 The Chaotic Chronicle

#### PROGRAMLAR

AntiVirus Personal Edition

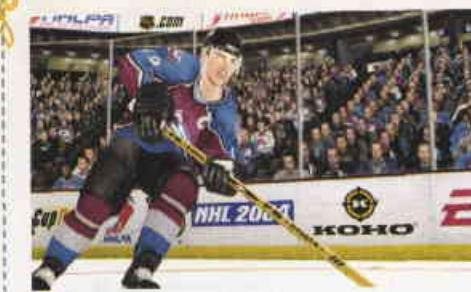
Froggy

Monitor Test

TV Tool

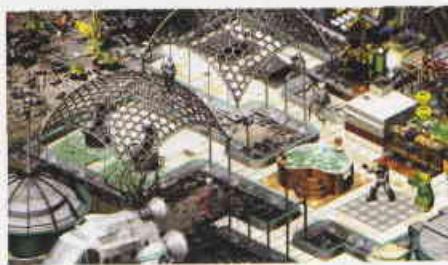
XN View

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuza levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.



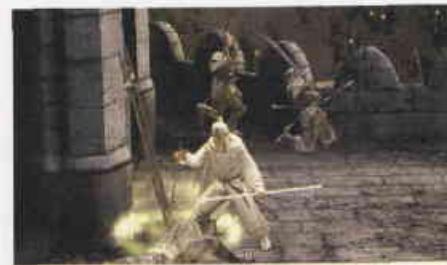
## NHL 2004

EA Sports'un tartışmalı olarak en iyi serisi olan NHL'in 2004 versiyonu, FIFA ve NBA'den önce geliyor.



## Space Colony

İssiz bir gezegende yaşanabilir bir Üs kurmaya çalışmak ne kadar zor olabilir ki? Birbirinden karışılı 20 insanı daracık bir fanusa tıksanız, cehennem kadar zor... Gelin de çıkin işin içinden...



## Lord of the Rings: Return of the King

### the King

Son dakika gollerini severim. Özellikle de bana atıldıysa! CD sırtı, kapak ve hatta CD'nin kendisi bittikten sonra yayınlanan Lord of the Rings: Return of the King demosu için herşey yeni baştan yapmak gereki. Yani bir iki gün gecikebiliriz :), ama bu demo için de değil.

## X oyunlar

Demolar kuzundan, Level CD'sindeki oyun demolarına kurabın, kalibrabıl veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayın oyunun resimlerinin büyük hallerini bakabiliyiniz. Resmin hemde altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarının sahip olması gereken minimum configürasyonunu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkış veya çıkacak olan oyunların tamamı videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttakı açıklamada belirtilicektir. program Shareware bölümünden kurdan, videoyu görünenin mümkün değildir.

Holshots bölümünde zaman zaman yeni duymulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğinizde ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerinin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsınız.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

## X videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu ayer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldırmadan, bu videoları seyredebilmek 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'ın 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 çalıştırılmalıdır. Böylece gerekilen codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilip Media Player'a entegre edilecektir.



Merhaba Muhammed,  
Her zaman derim, bırak herkes kendi bildiği yolda yürüsün, herkes kendi cehenneminde yansın, diye. Herkesin etrafında vardır böyle boşboğaz, ne dediğini bilmeyen gevezeler, onlara kulak asma ya değil bile. Tıka kulaklarını, bırak böğürsünler, zaten bir süre sonra bıkıp giderler, sen içinde bak.

Doom 3'ün konusu orijinal bir şey değil, bu zaten ilk Doom çıktıından beri defalarca söylediğimiz bir şey. Ama ona bakarsan Half-Life'in senaryosu da orijinal deşildir ki! Senaryosu gerçekten daha önce hiç ama hiç işlenmemiş kaç oyun gördün bu güne dek? Doğrusu ben bir tane bile hatırlıyorum. Zaten öyle çok sıra dışı bir konu olsa, bu defa kafası belirli kalıplara alışmış kitleler ondan bir halt anlamazlar. O zaman da oyunu, kitabı, filmi ya da ürettiğin her neye işte, onu satamazsin.

Firmaların geçmiş performanslarına bakarak inceleme yapma fikrin ise kesinlikle mantıklı değil. Söyle bakalım, öyle yapsak ilk oyununu çikaran bir firmayı neye göre yargılacak? Ayrıca eski başarılar ya da başarısızlıklar asla bir sonraki proje hakkında bir yorumda bulunmaya yeterli değildir. Öyle olsa Lucas Arts gibi oyun dünyasını şekillendiren bir firma kalkıp Super Bombard Racing gibi akla zarar cevherler yumurtlamazdı!

Neyse, sen de kendine iyi bak. Ve sakin Doom 3'ü de bir kenara iteyim deme, bence o oyun berbat bile olsa eski günlerin hatırlına oynanıp bitirilir.

#### IRON MOON

Selam Berker abi, Bütün mailleri okumaktan umarım başın ağrımıyordur ki benim sorularıma cevap verebilesin. Neyse lafı uzatmadan sorulara geçelim:

1- GTA Vice City'nin bende çalışması için gereken en ucuz ekran kartı nedir?

2- Neden ekran kartları bu kadar pahalı?

3- Online oyuncuları oynamak için o oyunun bilgisayarında yüklü olmasından başka ne yapmam gereklidir. Mesela Dark Age of Camelot veya Everquest...

4- Bildiğin CS turnuvası var mı?

5- Burak abi ile neden bu kadar dalgı geçiyorsunuz?

6- FPS türünden en iyi beş oyunu sayar misin?

Level dergisi bir harika. Hazırlayanlara helal olsun. İerde ben de size katılırim umarım (yaş 15) Eyvallah :)

MUSTAFA DEMİRAY

Merhaba Mustafa,

Siz de söz birliği mi ettiniz kardeşim,

nedir bu? Diye diye zorla ağırtacaksınız en sonunda başımı ha! Neyse, aha cevaplarınız;

1-Sanırımlı ekran kartını yenileme niyetin var, doğru mu? En iyisi bir GeForce 5200 FX al, kurtul. Kötü bir kart değil, fiyatı fena sayılmaz, üstelik DirectX 9 desteği olduğundan yeni oyunlarda başın ağrımaz. Ama tabii işlemci 300 MHz falan ise hiç kasma, eski sisteme hangi kartı taksan hikâye oluyor.

2-Ekran kartları pahalı, çünkü kullanılan teknoloji pahalı. Yeni nesil kartların üzerindeki grafik işlemci ve hafiza modüllerinin maliyetleri çok yüksek. Bunun bir nedeni de araştırma-geliştirme masrafları. Biliyorsun yeni teknolojiler ağaçta yetişmiyor, bunlar için sayısız bilim adamı ve teknisyen yıllarca ter döküyor. Tabii ülkemizde yok böyle şeyler, ama zaten ne var ki?

3-Bu hangi oyunu oynadığına bağlı tabii ki. Everquest ya da Galaxies oynayacaksan o zaman aylık abone ücreti ödemen gerekiyor. Tabii bu da genellikle kredi kartıyla oluyor. Öte yandan herhangi bir ücret ödemeden de oynayabileceğin bir sürü oyun var. Bunlar genellikle grafik açıdan pek parlak değiller, ancak bu eğlenceli olmadıkları anlamına da gelmiyor. Gir Internet'te bir arama motoruna, bir sürü böyle oyun bulursun.

4-Yilda dört-beş kere oluyor turnuvalar, bu kişi da illa ki yapılır. Bizim web sitesini takip et, olduğu zaman orada duyuruyoruz.

5-İnsan sevdigine takılır, biz de Burak'ı çok seviyoruz. O yüzden ona takılıyoruz. O da bize bir sürü kulp takıyor tabii, çok güzel dalga geçtiği zamanlar oluyor. Her ortamda dönen geyikler yanı.

6-Önümüzdeki ay bir sürü yeni FPS geliyor, doyacaksınız oyuna. O yüzden gözünü bizden ayırmaya. Okuyanlara da helal olsun! Hadi bakalım.

#### HEART OF DARKNESS

Merhaba sevgili LeVeL ekibi, Derginiz çok güzel, çok beğeniyorum ve bu başarılarınızın devamını diliyorum. Sormak istedim ilk şey acaba bu Heart of Darkness'in ikincisi yapılacak mı? İlk oyun çok güzel ve üzerinde altı senelik bir emek vardı, adamların uğraştığı hayatı belliymi yani. İkinci sorum ise...

Elimde çok sağlam bir senaryo var ("nereden biliyorsun sağlam olduğunu?" diyeceksiniz ama gören bazı arkadaşlarım gerçekten çok beğendiler) bunu bir oyun şirketine nasıl götürürebilirim (satabilirim). Üçüncü ve son sorum söyle, TV programınızı izleyemiyorum çünkü nor-

mal antene bağlı bir televizyonumuz var. Programınızı izlememin başka bir yolu yok mu? Sorularım bu kadar, şimdiden teşekkür eder başarılarınızın devamını dilerim.

SEMIH HAŞHAŞ

Merhaba Semih,

Sağol, biz de başarılarımızın devamını diliyoruz, yoksa yandık demektir! Neyse, Heart of Darkness 2 gibi bir proje duymadık doğrusu ve bana sorarsan kimse-nin böyle bir projeye kalkışacağını da sanmıyorum. Oyun iyiydi hoştu, ama doğrusu 2D platform oyunlarının moda geçeli çok oldu. Ayrıca şu zamanda bir tek projeye altı sene zaman ve para aktıtmak her babayıdının harcı da değil.

"Elindeki müthiş senaryo" olayı ise cidden beni sıkılmış bir konudur. Hiçbir oyun firması, televizyon şirketi vs. böyle bir yaklaşımı ciddi bakmaz, çoğunlukla

## Ecran kartları pahalı, çünkü kullanılan teknoloji pahalı.

cevap bile vermezler. Eh ülkemizde zaten oyun firması yok ki seninle ilgilensin. Uzun lafın kısası, bu işler öyle basit yükümüyor güzel kardeşim, o yüzden lütfen bana böyle şeylerle gelmeyin yaaaa!

TV programı olayına gelince, maalesef kanal değişmedikçe bunun başka yolu yok. Yayınlandığımız kanal hangi yoldan yayın yapıyorsa ancak o şekilde takip edebilirsin. İşte cevapların, kendine iyi bak.

Eveet, işte bu aylık yerimiz de doldu, artık eve gidip devrilebilirim, ki yarın kalkıp yine aynı şeyleri yeni baştan yapabileyim. Ne sıkıcı gezegen utan büsü böyle!

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 incisi olabilirsiniz...

Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad.

Vefa Bayını 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 yayımlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lütmek yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!



# müebbet muhabbet

Turp: Cenk Bey Gibi: Erdem Bey  
cenknenerdem@level.com.tr

## EVERQUEST SEVENLER İÇİN TAM TEŞEKKÜLLÜ BÜYÜ REHBERİ

Ecinni büçünnülerle uğraşmaya büyü denir. Bütün gün cinleriyle konuşan kişilerde büyülü adı verilir. Büyücüler sizin adının birkaç harfini hemen bilirler.

Büyü skili olmayıp büyünden tarif alarak büyü yapanları cin çarpar. Ayrıca büyünün başarısız olması durumunda sevap puanlarınızın büyük bir kısmını kaybedersiniz.

En bilindik büyü kapı arkasına, su dolu bir kapta sabun koymaktır. Kap büyü yapılmak için evinde olmalı, sabunun üzerine iğneyle kurbanın adı yazılmalıdır. Eğer tüm sülalenin erimesi isteniyorsa sabuna soyadı yazılır.

Sevilen bir diğer büyü sevenleri birlesirmek için yapılır. Aşıkları temsil eden iki adet kemik gelinlik bezile sarılır ve bir mezara gömülüür. "Mezara dek ayrılma"nın anlamı taşırlar.

İksirler de büyü dünyamızın vazgeçilmez parçalarıdır:

Aynı haftalarda doğum yapan anne ve kız bulunur, sütleri doğum yapamayan kadına içirilir. Hamilelik garantidir.

Nice kadının derdine deva olan bu ikisir gibi sizler de güzel tarifler uydurabilir eğlenceli dakikalar yaşayabilirsiniz.

Devamı sonra...

### ÜNLÜ BİR YAZARLA ASKERLİK SOHBETİ

- Aaa Erdem beye bakın!
- Gerçekten ilginç, nasıl koydunuz onu oraya Cenk bey?
- Sen de kimsin?
- Ben Burak

**Ünlü yazarımızla görüşmeye askeri helikopterimiz Remzi-2 ile gittik.**



- Şu üzerinde ak menekleri olan mı?
- Evet vatanı hizmetini yanın söndürücü olarak yapan hanı...
- Hatırlamadım ama olsun
- Ama olur mu kaç kere konuştu sohbet ettik
- Sus dedim sana sefil yanın hortumu
- Özür dilerim komutanım
- Yanına yanın merdiveni arkadaşını da al, gidin Erdem komutanı indirin ordan.
- Ama şu an nöbetteyim
- Olabilir. Askerde herkesin sık sık nöbeti tutar, nevri döner. Alış artık.
- Beni deniz tutardı şimdî de nöbet tutuyor Cenk bey. Hah hah hah
- Seni yanın köpüğüyle doldurmamı istersin? Böylece boş boş gezmemiş olursun.
- Özür dilerim komutanım hemen hazırla geçiyorum.
- Ne kadarlıktı senin askerlik?
- Bilmem 6 ay filandır herhalde
- 6 yıl yaptım onu keyfini çıkar. Sivilde bu kadar rahat olamazsun.
- Bütün gün keyfim çıkıyor ama benim burda
- Kinayeli erleri ne yaparım ben bilir misin?
- Kesip kesip kafiye mi yaparsınız?
- Bak sen şuna hele, sanki kendi yazmış gibi bi havalar bi kelime oyuncuları.
- Ben yazmadım mı?
- Sen nereye ne yaziyosun, mintikanı temizlersin anca.
- Oooo mintika mintika, parolası içitma içitmaaaa. Mastika melodisinde söylenecek.
- Şarkı filan söylemeyecek. Tüfek çatılaçak. Tüfeeeğyk çaaağıtt.
- Ama öyle bütün gün tüfekleriniz çatık oturmayan üzülüyorum.
- Hiçbir yerde yapamadığım bütün içrenç kelime oyuncularını sana yaptırıyorum ondan üzülüyorsundur.
- Yani benim yokluğunumu fırsat bilerek beni kullanıyor musunuz?
- Aynen öyle.
- Olsun bu bile beni mutlu etti. Biliyor musunuz dergide adımı bile anmıyorumlar



*En başarılı büyücüler,  
tariflerini sırr gibi  
saklar.*

mış. Bilgisayarı parçalayıp çingenelere satmışlar. Benim accountumla online oyumlara girip etrafta çırılıplak koşup "I am Christina Aguilera" diye bağırlırmış.

- Müstahak.
- Evime girip herşeyi darmadağın etmişler. Annemden gizlice para istemişler. Kız arkadaşına askere değil televizyonda tanıştığım bir mankenle Bahama'lara gitmişimi ispiyonlamışlar.
- Vay ispiyoncular. Zaten ben sordum, dedim bu çocuk askerde necidir piyade midir top mudur tüfek midir dedim, bilmiyoruz dediler.
- Ühüüü
- Zırlama.

### EVERQUEST FAQ

#### Everquest nedir?

Binlerce oyuncusu bulunan dev bir mace-ra dünyası.

#### Güzel mi?

Everquest, oyuncularını güzellik dahil her anlamda memnun etmek için her tür çabayı sarfetmektedir.

#### Aliyim mi yani?

Yüzlerce farklı quest için binlerce farklı eşyayı bulmak birleştirip yeni eşyalar yaratmak daha da önemli unutulmayacak dostluklar kurmak için Everquest biçilmiş kaftandır.

#### Yani?

Al

#### Güzel yani?

Günümüzde pek çok devasa online oyun var. Hangisinin daha güzel olduğuna karar vermek için onları da deneyebilirsin.

#### Ben deneme tahtası mıyım?

Bu oyunların ilk ayı bedavadır. Yani alınır, oynanır, bedavaya deneyim arttırlır.

#### Internet lazımlı mı?

56'lık bir modemle Everquest'i lag sorunu yaşamadan oynayabilirsin.

## Yalancının?

Kalabalık olmayan bir server yani sunucu seçmek böylesi ve olası bir sorunu çözecektir.

## Internet parasını da oyun mu ödüyo?

Oyuna bağlanmak için gerekli donanım ve yazılım giderlerine Everquest karışmamaktadır.

## Vay uyanık vay!

Everquest yüzlerce çalışanı ile oyuncuların oyun içindeki her türlü ihtiyaç ve rahatını sağlamakla yükümlüdür.

## Başka ne var oyun?

Everquest diğer pek çok benzeri gibi oyundan çok bir sanal yaşama alanıdır. Kendi seçtiğiniz karakterinizle yaşayacağınız bir dünyadır.

## Half Life 2 var mı?

Everquest'te Half Life 2 yoktur.

## Kaçta kapatıyoşunuz?

Everquest'in dünya çapındaki sunucuları 24 saat açıktır.

## İyi ben bi başka yerlere de baksam gece üçte gelsem kredi kartı geçer mi?

Everquest'te tüm ödemeler kredi kartı ile yapılır.

## KARLAR

Havalaların sıcak olmadığı mevsime kiş adı verilir. Sıcak olmayan havaların olmak için bir tek seçenekleri vardır ki buna da soğuk denir. Şu halde havaların soğuk olduğu mevsime kiş denir demek pek de yanlış olmayacağındır. Soğuk havalarda insanlar hafiften üzürler ama olsun. Kişi yine de kısırtır. Kişi mevsimi insanlar üşüyecekmiş filan anlamaz. Biraz inatçı bir mevsimdir.

Kişi soğuk havanın yanı sıra kar adı verilen bir de hava olayı vardır. Kişi olayı da budur. Taneler halinde yanmış kara kar taneleri denir. Kar taneleri de tipki kişi gibi soğukturlar. Ama kar başka şemdir, kişi başka şemdir. İkisini karıştırmamak gerekdir. Zaten karla kişi asla karışmazlar.

Kişi çok fazla kar yağarsa kara kişi denir. Ancak bu da tamamen yanlıştır. Kara kişi denmemelidir. Kar kardır. Kara kişi diyen beni karşısında bulur. Karlı havalarda oynanan topa kar topu denir. Aslında karlı havalarda top oynamamalıdır ama kime söyleyorsunuz.

Karlarla kaplı zeminlere kaygan zemin denir. Esasen bu da çok saçmadır. Karlarla kaplı zemine karlı zemin denebilir ancak. Bir zemin kesinlikle karlarla kaplamamalıdır. Karlar zeminleri kaplamak için değildir. Ama işte laf anlatamıyoruz ki.

Kar üzerinde yapılan spora kayak denir. Kayak sporunu yapabilmek için ayağa takılan sopalara da kayak denir. Bu yüzden kayak sporuyla kayak sopası sürekli birbirine karıştırılmaktadır. Sanki birine başka bir isim verseler olmaz. İlla prob-

lem çıkaracaklar ya. Zaten kar üzerinde spor da yapılmaz.

Karlarla ilgili bir anısını anlatarak şarkılara getiren şarkıcılar Kayahan denir. Kayahanlar, şarklarında "kara saplandı" diyerek başlarından geçen kötü bir anılarını anlatırlar. Karlarla ilgili başka şarkılarda vardır ama onları söyleyen şarkıcılar nedense Kayahan denmez. Bu da ayrı bir saçmalıktr. "Karlar yağar düşer düşer kalkarım" diye şarkı mı olur Alia aşkına!

Kısaca kar kardır, o kadar. Elli saat karlarla ilgili yazı yazılmaz. Dökerim dillerinizi!

*Karda böyle yan gelip yatılmaz.  
Herşeyden önce ayıptır, yanında  
büyükün var. Terbiyesiz.*



*Karla kaplı  
kelebeklere kar  
kelebeği denir.  
Aslında kelebekler  
karla kaplanma-  
malıdır. Çürümüş  
bu toplum.*

## KELLİM KELLİM LAYANFA

### Bu ne Cenk Bey?

- Ben ne bileyim Erdem Bey kendisine sorun.
- Sen nesin? Sordum Cenk Bey.
- Neymiş?
- Bilmem!
- Sormadınız mı?
- Sordum!
- Ne dediniz?
- Sen nesin dedim kısaca.
- Evet, doğru soruyu sormuşsunuz. Allah Allah hala ne olduğunu bilmiyorsunuz öyle mi?
- Aynen öyle.
- Hayret.
- Neyse canım neyse ne banane!
- Tabii canım Erdem Bey, siz de bazen çok meraklı oluyorsunuz.
- Hayır, aslında o kadar da çok merak etmemıştim. Ne olduğunu öğrenmek istemiştim o kadar.
- Öğrenseniz ne olacak ki Erdem Bey, elinize ne geçecek yani koca bir hiç dışında?
- Bazen gerçekten haklı olduğunuzu düşünüyorum Cenk Bey.
- Ben her zaman haklıyım Erdem Bey.
- Haklısınız!
- Bakın ben dememiş miydim.
- Aaaa yine haklısınız.
- Susun Erdem Bey gözlerimi yakıyorum...

## FİRÇALAMYUS

- Aaaa! Bu bir mucize Cenk Bey!
- Şapşurdunuz değil mi Erdem Bey.
- Beni şapşurtmayı bazen o kadar iyi biceriyorsunuz ki yani helal olsun size doğrusu.
- Eee! Bu işlerden biraz anlarız.
- Yani rüyamda görsem dişlerinizi firçaladığınıza inanmazdım.
- Her zaman olan bir şey değil Erdem Bey, sadece yılın belirli gün ve haftalarında firçalarım dişlerimi.
- O da bana denk geldi ha? Bugün çok şanslı olmalıyım. Bir otobüs biletini alayım.
- Sağolun Erdem Bey!
- Fakat yine de ağızınızda macun varken konuşmasanız daha iyi olur sanki Cenk Bey, ne dersiniz?
- Siz karışamazsınız Erdem Bey!
- Nereden biliyorsunuz, belki de karışabılırim?

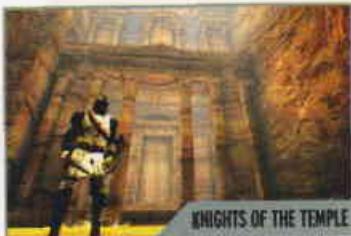
- Zannetmem ama bir deneyin isterseniz.
- Hmm! Yok, sanırım haklısınız Cenk Bey karışamıyor.
- Ben size bütün bu olacakları taa en başında söylemiştim ama beni dinlememiştiniz hatırlarsanız.
- Hatırlayamıyorum. Aman Tanrımda hiçbir şey hatırlayamıyorum. Bana yardım edin Cenk Bey!
- Sizinle uğraşamam şimdi Erdem Bey. Dişlerimi firçalıyorum. Bugün başka hiç bir iş yapamam kusura bakmıyorum.
- Bütün gün mü sürüyor bu firçalama işlemi?
- Yaklaşık 7 saat 22 dakika sürüyor Erdem Bey. Yani kalan süre 6 saat 54 dakika.
- Yooo! Olamaz! Bunu yapamazsınız Cenk bey! HAAYIIIIIR!
- Apti!

**TAM SÜRÜM: Beneath a Steel Sky**

Broken Sword 1-2 ve Ekim'de çıkacak olan Broken Sword: Sleeping Dragon'un yapımcıları, Revolution Studios'dan müthiş bir macera.

**OYUN, BITMEMELİYDİ**

"Thrall'un, insanlar tarafından kaçırılıp esir edilmiş bir Orc'un Azeroth'da gerçek geçmişini aradığı mükemmel bir macera oyunu Warcraft Adventures." Veya en azından, bitirilip piyasaya çıksayı öyle olacaktı. Peki Blizzard Warcraft Adventures: Lord of the Clans'i neden iptal etti? Peki ya Leisure Suit Larry 4? SimsVille? Full Throttle 2? Ultima Online 2? XCom Alliance? Bu oyunların başına ne geldi? Bu müthiş projelerin ve daha fazlasının ortadan kaybolduşlarının üstündeki esrar perdesini Kasım ayında kaldırıyoruz.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

KNIGHTS OF THE TEMPLE

**İlk Bakış**

HOMELAND 2

GREYHAWK

MAX PAYNE 2



MEDAL OF HONOR BREAKTHROUGH

UFO AFTERMATH

SAVAGE

**Inceleme**

**LEVEL KASIM SAYISI, 1 KASIM'DA TÜM TÜRKİYE'DE!**

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

**LEVEL**Yayın Koordinatörü: Gökhan Sungurtekin,  
sgokhun@chip.com.trSorumlu Yazı İşleri Müdürü: Şinan Akkol,  
sakkol@level.com.trYayın Yönetmeni: Tugbek Olek,  
tugbek@level.com.trYazı İşleri: Fırat Akyıldız,  
fırat@level.com.tr  
M. Berkay Güngör,  
gberker@level.com.trLEVEL Web Sitesi: Selçuk İslamoğlu,  
sislamoglu@level.com.trSerbest Yazarlar: Ali Aksöz  
aliaksöz@level.com.trAli Güngör  
ali@level.com.tr

Batu Hergünel, batuh@level.com.tr

Cenk & Entem:  
cenknenerdem@level.com.trEser Güven,  
eser@level.com.trGöker Nurbeylər,  
gnurbeyler@level.com.trGöktan Habiboglu,  
gokhab@level.com.trKaan Alkan,  
jesuskan@level.com.trKorcan Meydan,  
gorcanabi@level.com.trOnur Bayram,  
onur@level.com.trSerhat Bekdemir,  
serhat@level.com.trTuna Şentuna,  
tsentuna@level.com.trGrafik Tasarımcı: Didem Inceşar,  
didem@level.com.tr

Genel Müdür: Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özderem

Finans Müdürü: Aylin Aldemir

Hakka İlişkiler Müdürü: Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu: Ayten Car

Abone Satış Müdürü: Aslı İcozyaya

Abone Servisi: Ayten Akgür, Ebru Cinek

Distribütör Müdürü: Cem Cenker

Distribütör Asistanı: Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü: Turgut Tekatahan

VOGEL Yayıncı: Gökhan Sungurtekin  
Ltd. Şti. Adına Sahibi

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü: Gülgan Bayraktar,  
gulganbil@vogel.com.trPazarlama Müdürü: Güler Okurmus,  
oguler@vogel.com.trReklam Müdürü: Yeliz Koyun,  
kyeliz@vogel.com.trReklam Trafikeri: Aynur Kına,  
aynur@vogel.com.trMatbaa Adresi: ASR Matbaacılık Ltd. Şti.  
Demirbaş Sokak, No:4Oto Sanayi  
4 Levent - İstanbul  
Tel: (0212) 283 84 38

Distribütör: BİRVAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: Mevlüt Periliyan Cad.,  
Vefa Bayan Sok. Gayrettepe İy  
Merkezi B Blok 34348  
Gayrettepe/Istanbul

Telefon: (0212) 217 93 71,

Faks: (0212) 217 95 32

Abone Faks: (0212) 217 94 23

Abone web:  
<http://abone.vogel.com.tr>

Yazılış Faks: (0212) 238 73 26

