

MAYIS 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 05 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL (KDV DAHİL)

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

► İnceleme + Tam Çözüm

Kojima-San
tahminimizden
önce, tahminimizin
çok üstünde bir oyun
ile karşımıza çıktı.

SACRED

Diablo 3'ün pabucu
dama atılmak üzere.

JEDI KNIGHT 3 JEDI ACADEMY

Hep kendi işin kılıçımızı
yapmak istemişti

Online oyunlarda TÜRK DEVİRİMİ

Büyük oluşumu açıklıyoruz!

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

En sonunda geldi.

► DİKKAT! ◄

Battlefield 1942
Desert Combat ve
Battlefield 1942
1.31 yaması
LEVEL CD'sinde

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.



05

9 771301 213116

GeForce FX Testte!

nVidia'nın yeni ekran kartı
diğer kartların karşısında
ne kadar başarılı?



Sıcak... Soğuk... Sıcak

İstanbul'un kendini şaşırduğu bu bahar/kış/yaz karması günlerde yeniden sizlerle birlikte olmak ne mutlu. Yazımı okuduğunuz sırada nasıl olur bilmiyorum ama, bu yazımı yazdığınımda hava 15 dakikalık periyodlarla açıyor, kapıyor, esiyor, duruyor, yağıyor, kuruyordu. 10 gün önce dergiye gelirken kar yağığını gördüğümde baksılarımı göze kaldırıp "Nisan ayındayız..." demişim, elinde olmadan... Sonradan öğrendim ki aynı anda, ofisteki herkes benzer bir ritüel içerisindeydi. "4 mevsimi bir arada yaşayan" ülkede olacağım söylendiğinde, bunu kastettiklerini sanmıyorum. Kıştan kopup yaza geçemeyen meteorolojiye inat, Level ekibi olarak biz yaza geçiş yaptık. Derinin bitmesi gereken gün, alındı başımızı, gittik Şişli Demokrasi Parkı'na. Çaylarımız yudumlarken bir yandan da "yazlık" muhabbetlere daldık. İnsanın biraz da yaşamayı bilmesi gerekiyor, hep iş hep okul, nereye kadar?

E3 öncesi bombaların patladığı ay olan Mayıs, özellikle haber bölümünü hazırlarken öyle bir zorladı ki bizi... İlk Bakış sayfalarını her bitirdiği mizi sandığımızda, bir başka "olmazsa olmaz" oyun açıkladı. Öyle ki, mutlaka kapağa girmesi gereken bir oyunu "surpriz" olarak içeriye yazmak zorunda kaldık. Dikkat edin küçük dilinizi yatabilirsiniz.

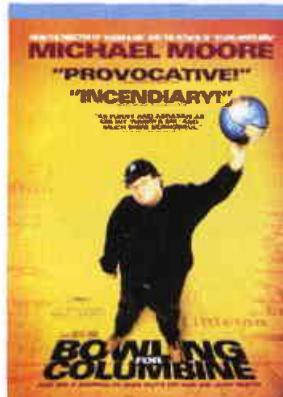
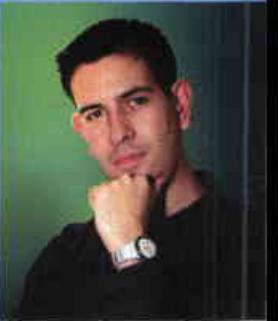
Playstation 2 incelemelerinde inanılmaz bir kalite artışı var bu ay. Kısa incelemeleri saymazsak, en düşük Level Notu yüz üzerinden 86. PC'de incelenen oyunların yarısı ise Level Hit ödülü alırken, bu sayından 2 tane Level Klasik ödülü alan oyun çıktı. Uzun zamanдан beri ilk kez bu kadar çok kaliteli oyun ardı ardına geliyor, ama Haziran ayının çok daha bereketli geleceğini şimdiden söyleyebilirim.

Bu arada, size minik bir haber. E-Oyun 2003 ile ilgili bir ön hazırlık toplantısı yapıldı geçtiğimiz ay. Fuarı düzenleyen Semor yetkilileri bizimle birlikte Türkiye'de oyunculuk adına önemli olan herkesi davet etti. Tabii orijinal oyun distribütörlerini de. Birkaç dağıtıçı firma toplantıya gelemeyeceklerini ve haklı sebeplerini belirtme nezaketini gösterdi. Geriye kalanlardan toplantıya katılan firma sayısı ise... Sıfır idi. Haliyle, oyunla birinci elden ilgili olması gerekenlerin bu ilgisizliğini görünce, bir sonraki E-Oyun fuarı belirsiz bir tarihe ertelendi.

Sıcağa aşerdiğimiz şu günlerde, son zamanlarda duyduğum ve çok hoşuma giden bir söz bitireyim isterim...

Dünyanın en iyi rapçisi bir beyaz, dünyanın en iyi golf oyuncusu bir zenci ise ve Almanlar savaşa karşıysa;

Dünyanın çivisi olmuş demektir...



Kendime diyalog...

- Gel buraya, kaçma dedim!
- Yine ne var?
- Tüm zamanların en iyi dokümanteri Benim Cici Silahim' (Bowling for Columbine) seyrettin mi bakayım?
- 3 hafta önce seyrettik ya, bunak herif!
- Doğru ya... Ama seyretmeye vardır mutlaka... Hey sen! Gel buraya, kaçma dedim!

ilk bakış

World Cyber Games'e Doğru

Dünyanın en büyük oyun turnuvasına sıkı hazırlanıyoruz

Geçen sene Eylül ayında düzenlenen World Cyber Games Türkiye Elemeleri ile büyük sponsorlar ve sağlam bir bütçe ile ülkemizde de büyük ve başarılı turnuvalar yapılabileceğini görmüştük. Bu çapta düzenlenen ilk organizasyon olduğu için elbette bir çok aksaklı da olmuştu. Bu sene hem organizatör hem de oyuncular daha deneyimli olduğu için, daha zevkli ve başarılı bir WCG bekliyor bizi.

Ama ülkemizde profesyonel oyunculuğun yeni yeni gelişmeye başladığı bu dönemde daha iyisini hedefleyerek dünya çapındaki rakiplerimizi kolayca yakalayamayacağımız açık. Eğer farkı süratle kapayıp başarılırlara imza atmak istiyorsak en iyisini hedeflemeliyiz. Bu yüzden WCG öncesi bir turnuva düzenlerek hem oyuncuların hem de organizasyonun kendini test edip biraz daha deneyim kazanması sağlandı. 12-13 Nisan günleri İstanbul Swiss Otel'de finaleri düzenlenen WCG Counter-Strike Hazırlık Turnuvası'nın bu amaca ulaştığını söyleyebiliriz.

Türkiye'nin Her Yerinde Turnuva

Bu sene WCG Türkiye Elemeleri Siberlig tarafından düzenleniyor. 16 ilden 18 internet kafesinin üyesi olduğu Siberlig Birliği tamamen turnuva ve ligler düzenlemek için kurulmuş bir organizasyon. Oldukça yeni olan bu oluşum için WCG Counter-Strike Hazırlık Turnuvası ciddi bir sınavdı. Siberlig'e üye 16 ilden 12'sinin finalist yolları organizasyon bu özellikleyle de bugüne dek düzenlenen turnuvalar içinde en geniş ulusal katılıma sahip oluyordu. Mart ayı içinde gerçekleşen ön elemelerden sonra finalere İstanbul'dan 5, Ankara'dan 4, İzmir'den 2 ve Adana, Antalya, Balıkesir, Bursa, Eskişehir, Gaziantep, Kayseri, Kıbrıs ve Samsun'dan birer takım katıldı. Hangi ilden kaç takım katılacağı o ilde ön elemeye katılan takım sayısına göre belirlendi.

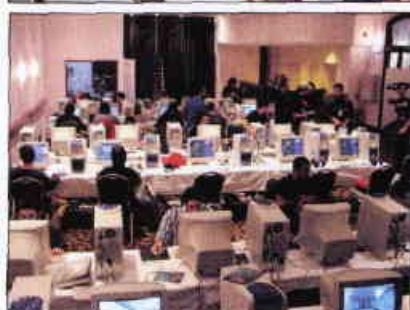
Her ilden ön elemeye katılan 8 takım için bir finalist kabul edildi.

Bu turnuvada da aynı WCG 2002'de olduğu gibi oldukça iyi bir sponsor desteği vardı. Ana sponsorluğu yine Samsung yaptı. Diğer bir sponsor Intel'di ve turnuvada kullanılan tüm bilgisayarlar Pentium4 3.06GHz işlemciye sahipti. Bilgisayarların ekran kartları MSI'di ve diğer hemen hemen tüm bileşenler yine Samsung ürünlerdi. Network alt yapısını 3COM, elektrik alt yapısını ise APC hazırladı. Sistemlerin tümünde kullanılan işletim sistemi ise Microsoft Windows XP idi. IT sektörünün kendi dalında bir numara olan bu altı firması ile çalışıp, onların ürünlerini kullanınca elbette işler beklenenden çok daha kolay ve sorunsuz gitti. Finalerde kullanılan 50 PC, bir iki mouse sürücüsü sorununu saymazsanız hemen hiç sorun çıkarmadı.

Finaller

Turnuva finalinin organizasyonunda elbette önceki organizasyonlarda kendini

Maçlarını bekleyen oyuncular devam eden karşılaşmaları izliyor.



İlk üç giren takımlar toplu halde. Sol tarafta DgTH ortada trk.ank ve solda RhR.

Kanıtlanmış olan Level vardı. Turnuvanın hem medya hem de organizasyon konusunda sponsorluğunu yapan Level maçların yönetiminden sorumluydu.

Sonuç olarak 12 Nisan sabahı Türkiye'nin dört bir yanından gelen 100 oyuncu ve onları zaptetmekle yükümlü 14 hakem hazırlandı. Turnuva direktörlüğünü ben üstlenirken turnuvanın baş hakemi Zoltan nick'i ile tanıtan Harun'du. Cuma akşamı şehir dışından gelen oyuncuların konakladığı Kervansaray otelinde oyuncuların önünde yapılan kura çekimlerine göre finalist 20 takım 5 takımlık 4 gruba ayrılmıştı.

Turnuva finaleri Cumartesi günü grup maçları ile başladı. Daha ilk grup maçlarından İstanbul, Ankara ve İzmir ekipleri güçlerini gösteriyordu. Her grubun ilk ikisi direkt kazananlar grubuna yükseltirken üçüncüler kaybedenler grubuna yükseleceği için ilk ikiye girme mücadelesi çok çetin geçiyordu.

Birinci grupta Ankara'dan RhR (Eski adıyla GO3P) tüm maçları kazanarak birinci olurken Rt 3 galibiyet bir malibiyetle ikinci oluyordu. Bu gruptan çıkan son takım Antalya temsilcisi mt'ydı. Bu gruptaki Adana ekibi tg ve Balıkesir ekibi LORD, gruptan çıkamayarakeleniyordu.

İkinci grupta İstanbul'dan Squad.tr (eski adıyla FT) hiç yenilgisiz birinci, İzmir'den Req ikinci, Ankara'dan massacre

ise üçüncü oluyordu. Kayseri ekibi OoO ve Eskişehir ekibi Jaj ise eleniyordu.

En çekişmeli grup olan Üçüncü grupta birincilik iki puan farkla İzmirliler de crew klanındaydı, Ankaradan VNC ikinci, İstanbul'dan WoL bir puan farkla Üçüncü oluyordu. Grubun Kıbrıs ekibi 4im ve Samsun ekibi cats gruptan çıkmıyordu.

Son grupta birinciliği geçen sene WCG'i kazanan trk.ank (eski adıyla vendetta) hiç yenilgisiz alırken, İstanbul'dan DgTh ikinci ve yine İstanbul'dan dd üçüncü oluyordu. Bursa'dan noex ve Gaziantep'ten 7z ise eleniyordu.

Çifte Eleme

Turnuvanın ikinci gününde çifte eleme sistemi uygulanan finaller oynandı. Kazananlar grubunda 8, kaybedenler grubunda 4 takım bulunan finallerde ilk turlar sonunda DgTh, VNC, crew ve Rt kaybedenler grubuna düşüyor, Rt bir maç daha kaybedip elenirken kaybedenler grubundan finalere giren üç ekip massacre, mt ve dd ile birlikte elenmiş oluyordu.

İkinci turda bir Ankara ekibi olan RhR'ye yenilip kaybedenler grubuna düşen DgTh bunun acısını almak istercesine diğer bir Ankara ekibi olan VNC'yi eleyerek bir üst tura çıktı. Bu arada finalere kaybedenler grubundan girip ayakta kalmayı başaran tek takım olan WoL, grup maçlarında yenildiği crew'i yenerek yoluna devam etti.

Kazananlar grubunda RhR diğer bir İstanbul ekibi Squad.tr', trk.ank ise Req'i kaybedenler grubuna yolluyordu. Kaybedenler grubuna düşen Squad.tr, DgTh tarafından elenirken Req ise WoL'e yenilerek aynı hızla turnuvadan eleniyordu. Oldukça çekişmeli geçen ve üç kez uzatmaya giden toplam 40-round oynanan WoL - Req maçı turnuvanın en heyecanlı maçı olarak hafızalar da kaldı. Böylece turnuvanın ilk dört takımını WoL, DgTh, RhR ve trk.ank belirlenmiş oluyordu.

Kaybedenler grubunda Ankara takımlarının başına bela olan DgTh ile İzmir takımlarını eleyen WoL karşılaşıyor



Turnuva boyunca aynı anda 4 maç yapıldı.

ve aynı zamanda en iyi İstanbul ekibi olma mücadelesi anlamına gelen maçı DgTh kazanıyordu. Bu sırada kazananlar grubunun finalinde oynayan iki Ankara ekibinden trk.ank maçı kazanarak turnuvanın ilk finalistini oluşturdu.

Artık heyecan doruktaydı ve turnuvanın sonuçlanmasına sadece iki maç kalmıştı. İkinci finalistin yanı trk.ank'in rakibini belirleyecek maçta DgTh ve RhR kiyasiya bir mücadeleye giriyor maçı 13-10 DgTh kazanarak bir Ankara takımını daha elemiş oluyordu.

Artık sadece final vardı. O ana dek üç Ankara takımını eleyen DgTh geriye kalan son Ankara ekibini yenebilecek miydi? Yoksa trk.ank hiç yenilgisiz turnuva şampiyonu mu olacaktı. Her iki takımın seçtiği birer haritada oynamak olacak olan maçta ilk önce trk.ank'in seçtiği de_inferno oynanacak eğer DgTh bu haritada kazanırsa onların seçtiği de_dust2 oynanacaktı. Yani DgTh iki haritada birden kazanmaliydı. trk.ank'in ise WCG finallerinde de seçtiği de_inferno'da kazanması yeterliydi. İlk yarida DgTh'a karşı bariz bir üstünlük sağlayan trk.ank maçı garantilemiş gibi görünyordu. Ancak DgTh ikinci yarida toplandı ve farkı kapamaya başladı. 23. round'da trk.ank 13. roundu alarak maçı 13-10 kazanmış ve WCG'den sonra bir başka büyük turnuvası da kazanmış oldu.

Turnuvanın sonunda trk.ank birincilik ödülünü olan 1500\$'ı kazanırken takımın oyuncularından bL en iyi oyuncu seçilerek 250\$'lık para ödülünü kazandı. İkinci olan takım DgTh 500\$, üçüncü takım RhR ise 250\$'lık para ödüllerini kazandı. Tüm takımları başarılarından dolayı kutluyoruz.

DIGITAL ILLUSIONS'DA YOL AYRIMI

Digital Illusions, proje sorumlusu Gary Coriveau ile yolları ayrdı. Coriveau, geçtiğimiz yılın en berbat oyulardan arasında sayılan Prism ve Shrek'in basındaki adamı, Amiga'daki Pinball Fantasy ve Pinball Dreams gibi çok kaliteli tilt oyulannın yapımcısı Digital Illusions, Battlefield 1942 ile çok büyük bir başarı elde etti.

GÜNEŞ İŞİĞİYLE OYUN!

Metal Gear Solid'in yaratıcısı Hideo Kojima, şu sıralar şaşkıncı bir proje için çalışıyor. Bu defa projesi GameBoy Advance ile ilgili. Kojima, sınırlı çıkış tarihini vermediği Bokura No Taiyou (Our Sun) adında bir oyun tasarlıyor. Buraya kadar her şey normal. Normal olmayan şey-

se oyunun güneş ışığıyla çalışacak olması! Yeni oyun için GBA ile uyumlu ve güneş ışığını algılayan bir kart yapıyor. Kart, güneş ışığını algılayarak oyuna aktaracak ve bu sistem oynanışı etkileyecik. Kojima yeni projesile, oyuncuların evlerinden kurtarıp "gerçek"le daha çok içe olmalarını sağlamayı amaçlıyor.

Kojima'nın bundan sonraki projesinin ne olacağını ise meraklı bekliyoruz. Mesela ton balığı yiyince daha optimize çalışan bir aksiyon oyunu olabilir.



UT 2003 TURNUVASI

Unreal Tournament 2003 oyuncularına güzel bir haberimiz var. WCG için düzenlenen Counter-Strike turnuvasını duydunuz, içiniz buruldu yine: "Hep CS turnuvası mı olacak?" diye. Ama üzülmeyin. Sıra UT2003'te. Aldığımız duyumlara göre Siberlig, Intel sponsorlığında WCG öncesi bir turnuva daha düzenleyecek. Mayıs ayının ortasında başlayacak olan turnuva hem WCG standartlarında hem de para ödülü olacak. Üstelik bu turnuva çok daha geniş katılım imkanlarına sahip olacak. Detayları ilgili olarak www.siberlig.com adresini takip edebilirsiniz.

Tomb Raider: Angel of Darkness

Lara Hanım'ın en son ve en büyük macerası

Bu kaçını Tomb Raider oyunu olacak? Beş? On? Onbir? Oniki? Yatık seki? (sonsuz) Anlaşılan o ki Core Design ve Eidos Interactive, Lara'nın peşini bırakacağa benzemiyor. Zaten Lara'nın yeni bir macerasını veya sadece Lara'yı bekleyen bu kadar çok oyuncu varken Tomb Raider'in yeni bir versiyonunu yapmamak mantıksızlık olur. Fakat Core Design'in Tomb Raider 2'den sonra hiçbir yeniliğe gitmemesinin ve devam oyunlarını kopyala+yapıştır yoluya yapmasının hiçbir mantıklı açıklaması yok.

Serinin son oyunu Angel of Darkness'in devamlı ertelenmesinden de anlayabileceğiniz gibi bu defa Core Design daha ciddi çalışıyor ve The Last Revelation'in aynısını çıkartarak yine bir hayal

kırıklığı yaratmak istemiyor. Gerçekten de, Tomb Raider ve Lara Croft ilk defa gerçek anlamda yeniliklerle karşımıza çıkacak. Peki bu yenilikler neler? Bakalım...

Karanlığın Meleği

Tomb Raider: Angel of Darkness'ta, The Last Revelation'dan Angel of Darkness'a kadar olan zaman diliminde neler olup bittiğini anlayacaksınız. Haliyle, Core Design, şimdilik Great Pyramid'de yıkıntıların altında kalan Lara'nın oradan nasıl kurtulduğu hakkında herhangi bir bilgi vermiyor.

Angel of Darkness, Lara'nın, akl hocası Van Croy'u Paris'te ziyaret etmeyle başlıyor. Lara, Croy'un evine vardığında onu ölü halde buluyor ve katili aramak için yola çıkarıyor.

Angel of Darkness'taki asıl yenilik oynanışın baştan sona değişmiş olması. Artık Tomb Raider, sadece karşınıza çıkanı vuracağınız ve devamlı sağa sola koşturacağınız bir aksiyon oyunu değil. Yeni oyun eskisinden daha fazla adventure ağırlıklı olacak. Bu, yalnızca oyunda daha fazla bulmaca yer alacağı anlamına gelmiyor. Aynı bir adventure oyunduda olduğu gibi karakterlerle etkileşime gireceksiniz ve yaptığınız konuşmalar oyunun gidişatını etkileyecik. Dolayısıyla karşınızda çok dikkatli konuşmak zorunda kalacaksınız. Ayrıca, NPC'lerle Dark Earth'te olduğu gibi iki farklı şekilde diyaloga girebileceksiniz: Agresif ve pasif. Agresif konuşursanız karşınızda karakter istedığınızı yapmayıp ablecek. Tabii ki bunun tam tersi de olabilir. Yani kesin konuşmazsanız istedığınızı alamayabilirsiniz. Mesela oyu-

Çıkış tarihi: 23 Mayıs 2003

Tür: Aksiyon

Yapım: Core Design

Dağıtım: Eidos Interactive

Web: www.eidosinteractive.com

nun bir kısmında Van Croy'un meslektaşısı Madam Carvier ile konuşmak zorundasınız. Eğer Carvier'la agresif bir şekilde, kesin bir tavırla konuşmazsanız, size Croy'un defterini (mutlak suretle alınması gereklili) vermeyecek. Bu da defteri farklı yollardan almanızı gerektirecek. Yeni sistem, aynı zamanda oyunun farklı yollardan bitirilmesine de olanak sağlıyor. Sonuçta, ulaşacağınız bir B noktası olacak, ama oraya nasıl gideceğinize tamamen siz karar vereceksiniz.

Oynanıştaki bir diğer yenilik gizlilik teması. Angel of Darkness'i, aynı Metal



Angel of Darkness
ekibinden Andy Smith

Gear Solid'de olduğu gibi gizlenerek oynayacaksınız. Yani oynanış, serinin diğer oyunlarındaki gibi boşlukta olmayacağı. Eskiden tek yapmanız gereken, sağınızda solunuza bakmadan silahınızı çekip karşınızda kalmayı vurmaktı. Yeni oyun daysa düşmanlarınıza arkadan sessizce yaklaşıp onları etkisiz hale getirebileceksiniz. Buna benzer durumlarda boyuna vurmak gibi değişik hareketler yapabileceksiniz.

Oyunun savaş sistemi de yenileniyor. İlk olarak: Hedef alma sisteminin



PRO EVOLUTION SOCCER 3!

Level olarak sabah akşam ve akşam sabah aralıksız oynadığımız Pro Evolution Soccer'in yeni versiyonu geliyor! Kesin olmamakla birlikte, Pro Evolution Soccer 3 bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak. Yeni oyunda, bu defa oyuncuların tamamı gerçek isimleriyle yer alacak ve spiker eskisinden daha iyi olacak. Yine kesin olmamakla birlikte oyunda yeni bir grafik motoru kullanılacak ve bu grafik motoru sayesinde çok daha gerçekçi futbolcu animasyonlarıyla karşılaşacağız.

Oyundaki yapay zeka da geliştirilecek. Konami ayrıca PES3 için online mod'u da planlıyor, ancak bunun tam anlamıyla çalışıp çalışmadığını emin olmadan online oyun seçenekini oyuna eklemeyecek. Asıl haberi unutuyorduk: Konami, Pro Evolution Soccer 3'ün diğer platformlara da çabukça salınmasını verdi. Firma bu oyunun PS2 ile sınırlı kalmasını istemiyormuş. 'Diğer platformlar' kategorisine PC de girdiği için, umutlu oldukluyoruz.

DAY OF DEFEAT

Activision, Day of Defeat'in ve Valve'nin diğer yapım aşamasında olan oyunlarının yayın haklarını satın aldı. En çok tutulan Half-Life mod'ları arasında yer alan Day of Defeat eskisi gibi bir mod değil, başlı başına bir oyun olarak piyasaya çıkacak. Oyunda 1944 yılında İkinci Dünya Savaşı sırasında olaylar konu alıyor.

Day of Defeat bu ayın ortalarında satışa sunulacak.



Resident Evil'da olduğu gibi otomatik mi yoksa manuel mi olacağın kendiniz karar verebileceksiniz. Bunun yanında, silahınız olmadığı zamanlarda artık yumruklarınızı ve tekmelerinizi de kullanabileceksiniz. Oyunca, yakın savaşlar-kavgalar için bir de yeni kamera açısı ekleniyor. Yeni kamera açısı oyunun daha sinematik olmasını sağlayacak. Bu da kendinizi oyuna kaptırmanız için bir neden.

Angel of Darkness'ta hiç beklemediniz bir yenilikle daha karşılaş-

rol edeceksiniz. Lara gibi katilin peşinde olan Kurtis Trent'in (erkek) kendine has hareketleri ve silahları bulunacak. Kurtis'i sadece oyunun belirli bir kısmında kullanacaksınız. Zaten Tomb Raider fanatikleri de oyunda kontrol edebilecekleri yeni bir karakter istiyorlar. Yanı Lara'nın sanal sevgilileri de buna izin veriyor.

Oyunun grafikleri ve animasyonları da geliştiriliyor. Sadece Lara'da kullanılan poligon sayısı 5000'e yakın. Bunun yanında, Angel of Darkness'ta ipe farklı şekillerde tırmanma gibi birçok yeni animasyon bulunacak. Ayrıca Lara'nın silah kullanırken veya bir yerden bir yere ziplarken yaptığı hareketler eskisinden çok daha yumuşak ve akıcı olacak. Aynı şeyler Kurtis için de geçerli.

Angel of Darkness, Paris'in arkasından Prag'a kadar birçok farklı mekânda geçecek ve bu mekânlarından bir kısmı gerçeklikle birebir olarak aynı olacak. Bu da oyunun grafik olarak bir diğer artısı.

Biraz da Core Design'in konuşmalarına bakalım: 'Tomb Raider serisinin herhangi bir oyununda eğlenen birisi, Angel of Darkness'ta çok daha fazla eğlenecek. Oyunun hikâyesini yazdığımızda aynı zamanda sanat bir kitap yaz-

dik. Bu hikâye her şeye açık ve birçok soru işaretçi içeriyor'.

Anlaşılan o ki, Angel of Darkness'tan sonra yeni Tomb Raider

caksınız. Oyna RPG unsurları da ekleniyor. Bu sayede, bulacağınız 'secret'lerle Lara'nın yeteneklerini geliştirebileceksiniz.

Serinin son oyununda Lara Croft'un dışında bir karakteri daha kont-



En iyi Tomb Raider oyunu hangisi?

Tabii ki de Tomb Raider 1! CD-ROM'ların yeni yeniliğin yayılmasıyla birlikte piyasaya çıkan Tomb Raider 1; oyunlara getirdiği yeni kamera sistemi (third-person), detaylı-ekileyici grafikleri, tamamen yeni oynanış, silahları ve inanılmaz gerilimli atmosferi ile tartışmasız serinin en iyi oyunu. Devasa bir ormanda yalnız başına saf saf dolasırken, yerin sallanmasıyla birlikte bir anda olduğunuz yere çakılıp, kafanızı yavaş yavaş arkaya çevirdiğinizde karşılaşığınız dev T-Rex'i ve o anda yaşadığınız korkuyu unutmuş olamazsınız. Olmamalısınız...



oyunları da sıradı olabilir.

Oyunun sistem ihtiyaçları ise çok fazla değil. Şu anda standart sayılabilecek; 733 hızında bir işlemci, 128 MB RAM ve 64 MB RAM'lık bir ekran kartı oyunu oynamanız için yeterli olacak. Yine de hiç belli olmaz. Oyun çıktıktı zaman ak koyun, kara yolları (!) anlaşılmış.

Az sonra...

Level Spor Camiası (LSC) olarak uzun aradan sonra ilk kez Tomb Raider ve Lara Croft'tan bu kadar umutluyuz. Tamamen yenilenen oynanış (Metal Gear Solid tarzında), adventure-RPG unsurları ve yeni bir grafik motoru, Core Design'in bizim ve Tomb Raider fanatiklerinin karşısına çok farklı bir şekilde çıkacağını kanıtlıyor. Umarız yalnızmıyoruzuzdur...

LORDS OF EVERQUEST

En çok oynanan MMORPG'lerden biri olan Everquest evreninde geçen bir RTS oyunu yapılıyor. Lords of Everquest'te, Everquest'in hikâyesi devam ettiyor.

Oyunda kontrol edebileceğiniz 16 ayrı lord bulunacak ve lordlarınızın level'larını artırabileceksiniz. Lords of Everquest hakkında daha fazla bilgiyi Level'in gelecek sayılarında bulabilirsiniz.



NEVERWINTER NIGHTS'A YENİ EKLENTİ

Bioware ve yayıncı Infogrames, Neverwinter Nights için Shadows of Undertide'in dışında yeni bir ekleninin daha duyurusunu yaptı. Yeni ekleninin ismi ve içeriği hakkında bilgi verilmeyip. Böylelikle, daha ilki çıkmadan ikinci bir ek paketin duyurusunu yapmış oldu. Neverwinter Nights fanatikleri simiden beklemeye başlayabilir.

Lord of the Rings: WAR OF THE RING

Orta Dünya'nın ordularını yönetin!

Gondorlu savaşçılar ve Rohan'ın at beyleri, Sauron'un karanlık orduları ve Saruman'ın Uruk-Hai'leri, Orta Dünya'nın kaderini belirleyen savaşlarda kontrol artık bizim. War of the Ring, yapımcıların anlatıldığı ve bizim hayal ettiğimiz gibi ufukta gelecek büyük savaşların bulutları gözükmekte.



Kendine has ırkları, bu ırkların dilleri ve tarihleriyle Orta Dünya, şu ana kadar yaratılmış en etkileyici fantezi diyarıdır. Eh böyle oturaklı bir diyar nasıl olur da günümüzde işlenmez, bu dünyadan savaşları biz bilgisayar oyuncuları için etkileşimli hale getirilmez. Yani kısaca nasıl olur da bunun aksiyonu yapılır da strateji oyunu yapılmaz kardeşim!

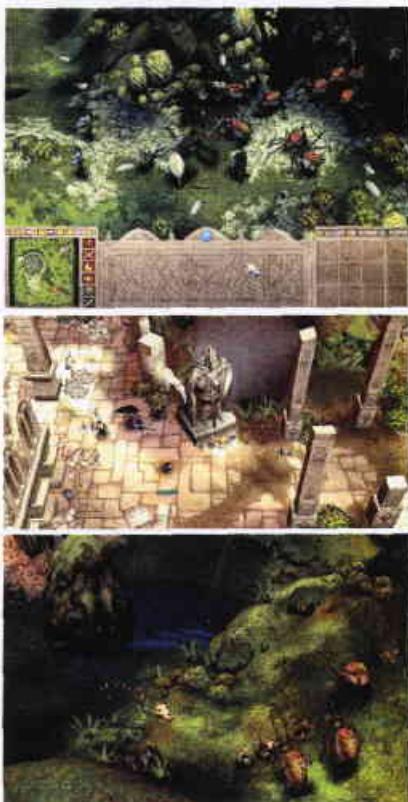
İşte正在被制作，henüz tamamlanmadan uzak fakat üzerinde haril haril çalışıyorlar. Yapanlar da Liquid Software,

Battle Realms'ı yapan elemanlar. Gerçek zamanlı strateji konusunda tecrübeli olmaları ve Battle Realms gibi bir oyunu yapmış olmaları onlar için çok önemli bir artı puan. Konsept sanatına ve stilizasyona verdikleri önem oyuncuların takdirini kazanmıştır. Özellikle Battle Realms'ı yaptıklarında görselliğe veavaşlardaki akıcılığa verdikleri önemi, pek çok konuda oyuna katılmış olan orijinal fikirleri de LotR: WotR'a katabilirlerse oyun güzel olacaktır. Tabi oyunun adının kısaltması oldukça komik duruyor o ayrı mesele.

Fakat gel gelelim bu sefer işleri Battle Realms'daki kadar kolay değil. Yaptıkları oyun bir Orta Dünya oyunu ve onları takip eden dev bir hayran kitlesi var. Beklentiler önceki LotR oyunlarındaki hayal kırıklıklarına rağmen büyük. Yegane kuvvet alacakları nokta önceden yaptıkları oyundan kazandıkları güvenilirlikleri. Hem diğer LotR oyularında yapılan hatalardan ders almaları gerek hem kendi oyularından. Görsel bir şölen olacağının şüphem olmasa da doğrusu karşımıza nasıl bir strateji çıkacağını ben de çok merak ediyorum. Aksiyon bazlı, kaynak kontrolü çok sınırlı bir oyun olması oyunu daha geniş bir kitleye yayacaktır. Ben, bize o Orta Dünya yıllarında olmanın, bir ordu toplamanın zorluunu ve kırılığı hissetti-recek bir oyunu yeğlerim doğrusu. Kitaplarda hep savaşların zorluğu ve getirdiği yıkım vurgulanmıştır. Umarım War of The Ring gerçekten Heroes serisinin lezzetini bize gerçek zamanlı olarak Orta Dünya'da yaşatır. Aragorn, Saruman, Gandalf gibi çeşitli karakterlerin nasıl kullanılacağı, birer komutan olarak mı karşımıza çıkacakları bir merak konusu da!

Yapımcılar Tolkien girişimciliğin sundukları fikirleri şartsızca derecede desteklediğini söylüyor. Bu yapımcılar

Çıkış Tarihi: 2004'ün ilk çeyreği
Tür: Gerçek zamanlı Strateji
Yapım: Liquid Entertainment
Distributor: Vivendi Universal Games



açısından çok iyi fakat "Tolkien girişimcilik" bana şu son çikan kötü LotR oyularından sonra pek güven vermiyor. Fakat, Liquid'dekilere Balrog kesebilecek miyiz diye sorular sorulduğunda "böyle şeyler kutsaldır, dokunulmalıdır" demeleri beni bir Orta Dünyalı olarak memnun etti doğrusu. Büyü konusunda da etrafta ateş toplarının uçuşmayacağını fakat büyünün önemli bir yer olacağını duymak güzel. Büyük olasılıkla Saruman'ın Caradhras'ta yaptığı gibi az ama öz büyüler göreceğiz. Bir de özellikle de bu oyun için ayrılan ekipleki herkesin Tolkien hayrancılarından seçilmiş olması da güzel, eh ellerindeki kaynakları değerlendirensinler sonuça bu hayatlarının projesi.

Sonuçta elimizdeki bilgiler yapımcıların açıklamalarından ibaret olduğuna ve oyunun çıkışmasına da çok vakit olduğuna göre yapılabilecek tek şey hayal kurmak ve beklemek.

DRIVER 3

Uzun zamandır beklediğimiz Driver 3 hakkında yeni birkaç bilgiye ulaştık. Driver 3'te Miami gibi şehirlerin yanında İstanbul sokaklarında da dolasacağınızdan zaten bahsetmiştim. Elimizdeki yeni bilgi ise, Driver 3'ün The Getaway ve GTA 3'ün ortasında bir

oyun olacağı. Yani oyunun yeni versiyonunda arabazdan çıkip insanların öldürüleceksiniz. Diğer yandan Driver 3'ün çıkış tarihi belirli olmayan bir zamana erteleendi. Umarız bu is de Unreal 2'ye veya Max Payne'e benzemez.



Half Life 2

"Sabırsızlıkla bekliyoruz" demek zayıf kalıyor!

Hadi hadi, kapatın o açık kalan ağızlarınızı! Yukarıdaki ismi gördüğünüzde travma geçirip şoka girdiğinizi biliyorum, ben de bir gün önce "Half Life 2 duyuruldu!" haberıyla benzer bir şoka uğramıştım. Level.com.tr'dan sürekli olarak oyun hakkında bilgileri duyuyorduk ve ilk bakışı da gelecek aylara saklamayı düşünüyorduk çünkü hikaye ve teknik detaylar 15 Mayıs'taki E3'ten önce duyurulmayacak demişti Valve. Ama yine uzun parmaklarımız uzandı ve en beklenmedik yerden, en olmayacak bilgileri çıkardı sizler için. Unutmayın, bu 1 sayfalık ilk bakış sadece bir başlangıç. Half Life 2larındaki detaylı bilgilerle E3'ten sonraki sayılarımıza sizi boğacağız!

İkinci oyunun hikayesi, ilk oyun bittiğinden kısa süre sonra City 17 adlı bir Doğu Avrupa şehrinde (İstanbul?) geçiyor. Dünyalar Savaşı filmindeki benzer üç ayaklı yaratıkların ve robotların istila ettiği bu şehir... hakkında başka bir bilgi yok. Hatta oyunun hikayesi hakkında bir şey bilmiyoruz diyebilirim, henüz.

Ama oyunda yine Gordon Freeman'ı yöneteceğiz. Görünüşe göre ilk oyunun sonunda G-Man'ın sunduğu iş teklifini, bilmediği bir boyutta yüzlerce yaratık tarafından parçalanarak ölmeye tercih etmişiz. Ayrıca Alyx Vance adında, bizim kontrolümüzde olmayan bayan bir karakter de yanımızda olacakmış.

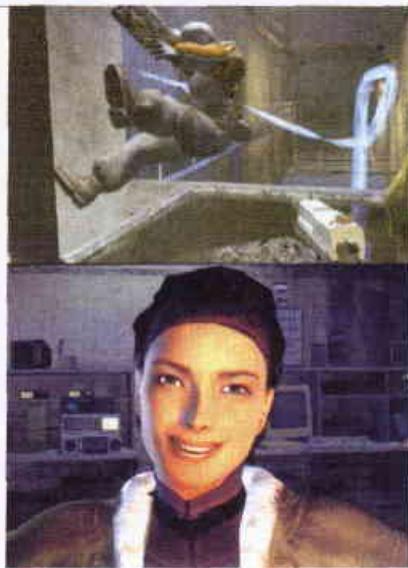
Aynı ekip

Oyunu yapan ekip, ilk oyunu yapan ekip ile tamamen aynı. Oyundaki hikaye akışı ve olayların dizaynını yine Mark Laidlaw yapıyor. Oyunun birçok yerinde bir korku filminin içinde hissetmenize sebep olan olaylar (scripted events) bu kez çok daha geliştirilmiş. Mesela, ilk oyunun başında düşen asansörü hatırlarsanız, o düğmeye her başınızda hep aynı şekilde düşeceğini biliyoruz. Gelişen teknolojinin de yardımıyla Half Life 2'de bu tür olaylarda sürekli bir değişiklik olacak, özellikle de gerçek fizik kurallarının da eklenmesiyle her olay her başınıza geldiğinde ufak da olsa farklılıklar içerecek. Tamamen lineer Half Life 1'i 24 kez baştan sona oynayıp bitirmiş olanlar bu kez vasiyetini yapıp başucuna şimdiden koyalar çok iyi olur.

Farklı Motor

İlk oyun yüzyıllık Quake 1 grafik moturuyla yapılmıştı. Half Life 2 ise tamamen yeni ve Valve tarafından geliştirilmiş olan "Source" grafik motoru ile hazırlanıyor. Size artık baktığınız "şöyledi" ışık efekti, böyle gerçekçi gölgeler" martavalı okumayacağım, çünkü efektin ve grafiğin alâsi olacak oyunda. Ama hepimiz için daha önemli olan bir bilgi veriyorum: Karakterler bu grafik motoru sayesinde üzerlerinde doku değil de gerçekten "et" kaplımış gibi görünecek. İlk defa Doom 3'te gördüğümüz "et dokusu" kavramı (şisman zombilerin yağlı göbeklerinin her adımda zıplaması) Half Life 2'de de olacak. Ayrıca,

Yapım:Valve
Dağıtım:Activision
Tür:First Person Shooter
Çıkış Tarihi:30 Eylül 2003



oyundaki her nesnenin bir fiziksel özelliği olacak ve buna göre hareket edecek. İşin güzel yanı, bu sadece vurdugunuz kutuların gerçekçi bir şekilde yuvarlanması anlamına da gelmiyor. Vurdugunuz kutunun gerçekçi bir şekilde yuvarlanıp, eğer kafanızda düşerse size hasar da vereceği anlamına geliyor. Ayrıca, Red Faction'da denenen ama başarılı olmaya Geo-Mod teknolojisine benzer bir yapı da olacak (duvarları vs. delebilmek) Half Life 2'de. Tabii Valve çok daha iyisini yapıyor. Sadece duvarları delip geçmek için kullanmayacaksınız bu özellişi, çelik boruları tutan bir ahşap desteği kırıp, alttaki düşmanları ezbilecek, merdivenden üstünüze gelen 4 düşmanın üzerine atacağınız kutu ile düşüp boyunlarını kırmalarını sağlayabileceksiniz.

Bekleyemiyorum

Şimdilik bu kadar. Daha detaylı bilgiler için önmüzdeki iki aydan birisinde Level'da çokok geniş bir dosya konusu bulacaksınız. Bu arada, Valve'ı da takdir etmek lazımdır. Neredeyse 3 yıldır üzerinde çalışıkları halde zerre çaktırmadılar Half Life 2'yi ve tam zamanında duyurdular. Üstelik çıkış tarihi de kesin olarak belli şu anda: 30 Eylül. Tam bu noktada "Eğer Valve söz verdikleri şeyleri yapabilirse..." gibi klasik bir ilk bakış bitisi cümlesi kullanacağımı zannetmeyin. İlk Half Life'da söz vermedikleri şeyleri yaparak PC aksiyon oyunlarının tüm kaderini değiştirdiler. Bu kez de öyle olacağına adım gibi eminim.



EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Empire Earth'un yapımcısı Stainless Steel'den yeni bir RTS oyunu daha geliyor. Empires: Dawn of the Modern World'de efsanevi uygarlıklar kontrol ederek imparatorluklara karşı yaşam savaşını vereceksiniz. Oyunda ikinci

Dünya Savaşından kara ve deniz savaşları da yer alacak. Kullanacağınız araçlar arasında denizaltı da olacak. Dawn of the Modern World için şimdilik herhangi bir çıkış tarihi verilmiyor.



Jedi Knight 3: Jedi Academy

Kaliteli bir bilim kurgu aksiyonun başrolü her zaman nasip olmaz

"Etrafım karanlığın dört askeri tarafından sarılmış durumdaydı. Onlar yavaşça yaklaşırken ben çoktan hazırladım. Hızla saldırımı başlarken bir el hareketleriyle birini öteye fırlattım. O yere uğarken bir diğerinin boşluğun dan faydalananmak isteyeceğini tahmin etmek zor değildi. Kılıcımın birini ona fırlattım. Kılıç onu bıçık ahenkle elime geri uçarken diğer kılıcımıla Üçüncü rakibi de ekarte ettim. Önümde yalnız biri kalmıştı. Gözü korkmuş olacak ki uzaktan lazerle saldırdı. Ne yazık ki kılıçlarımın çoktan önumde kenetlendiğinden haberi yoktu. Şu korkaklar da hep keyifli finaleri mahvederler."

Bu okuduğunuz ne Star Wars Episode 3'ten bir sahne ya da çizgi romanından bir yaprak. Sadece ikincisine hala modlar hazırlanan Jedi Knight serisinin üçünden bir an. Bir çok sağlam oyunun devamlarını beklemek ömrümüzden seneler yer; fakat bu sefer daha işin kılıçlarımızı yeni kaldırılmışken yapımcılar boş durmadılar.

Hatıralar sarmış dört bir yanımi

Şöyledir bir hafızamızı yoklayalım: Endor Savaşı ve İmparator'un ölümünden



(Star Wars 6) sekiz sene sonra Dark Forces'da bir isyancı olarak alıp kılıç ustasına çevirdiğimiz Kyle Katarn'la Jedi Knight 2'de son büyük maceramıza çıkmıştık. Onunla Jedi güçlerini geri kazanmış Desann'dan öcümüzü almış ve süper silah Doomgiver'dan son anda yırtmıştık. JK3 bu olaydan bir kaç sene sonra başlıyor. Kyle Luke Skywalker ile birlikte Yavin'de Jedi Akademisi'nde Padawan'lar yetiştirmektedir. İşte yönlendireceğimiz karakterimiz de bunlardan biri. Onunla beraber olacağımız 30 oyun saatini içinde Star Wars evreninden tanındık bir çok yerde yepyeni maceralara atılacağız. Yepyeni doğru kelime çünüğü yenilik oyunun her yerinden damlıyor. Yenilikler gardırobumuza aç-

Çıkış Tarihi: 2003 4. çeyreği
Yapım: Raven
Dağıtım: Activision
Tür: First Person Shooter

mamızla başlıyor. Yani öğrencimizi haftanın sıkı yapmak artık size bağlı. Bilimum pantolon, üniforma, ceket, ip bikini (ohaa) vs. den seçeceğiniz kıyafetler oyun boyunca size eşlik edecek. Sadece kıyafet değil karakterinizi de seçebileceksiniz. Beş Irkın içinden alacağınız karakteri baş, gövde ve uzuvaları üzerinde oynayarak istediğiniz forma sokmanız mümkün. Şu anda sadece insan ve Twi'lek irki (kafasında iki uzantısı olan sıvri kulaklı tip) kesinleşmiş durumda. Hangisini seçeceğiniz sadece görsel açıdan değişiklik oluşturacak, oyunsal bir değişiklik yok.

Film gibi dövüşler

Seçimleriniz arasında en keyifli ise işin kılıcınız olacak. Renginden kullanış tarzınıza kadar geniş bir yelpaze emrinizde. JK3'de kılıç kullanma modeliniz üçe ayrılıyor: Klasik tek elde kılıç, Episode 2'de Anakin Skywalker'ın yaptığı gibi iki elde iki işin kılıcı ve Episode 1'deki Dart Maul'un meşhur çift taraflı işin kılıcı. Yalnız öyle hót diye çift taraflıyla başlayamayorsunuz oyna; tek kılıçla başlıyor görevlerde başarılı oldukça önce ikinci kılıca sonra çift taraflıya kavuşuyorsunuz. Kılıçlarda çarpıcı bir nokta ise yerinde kullanmadıktan sonra en baba kılıçın elma bıçağından farkı kalmaması (kabul bir parça abartım.) Kılıçla yapabileceğiniz hareketler model ve kullanışınıza göre kendi içinde çeşitlilik gösteriyor. Mesela iki elinizde de kılıç varken birini düşmana



VULTURES

Grin şu sırada yeni bir dövüş oyunu için çalışıyor. Vultures'ta Mortal Kombat'ta olduğu gibi her karakter için bir senaryo yer alacak ve seçebileceğiniz karakter sayısı 16 olacak. Kullanabileceğiniz silahlar arasında hancer ve dev kılıçlar bulunacak. Vultures'ta rakibinizin el, bacak ve kafa gibi belirli noktalarına hedef alıp bu noktalardan vuruşlar yapabileceksiniz. Vuruşınızı tam anlamıyla kendiniz kontrol edeceksiniz.



UBI SOFT ÇALIŞIYOR

Splinter Cell: Shadow Front, Ghost Recon 2 UbiSoft'un bu yıl E3'te duyuracağı iki yeni bomba. SC: Shadow Front ek görev paketi değil, bizzat Splinter Cell 2. Şu anda detay yok, ama E3'ten itibaren akacağının emin olabilirsiniz.

Ayrıca Rainbow 6: Raven Shield için ilk görev paketi erken duyuruldu. Athena Sword adlı bu paket Temmuz'da piyasada olacak. Şu anda bu görev paketiyle ilgili de pek fazla bilgi yok elimizde. Sanırım herseyi E3'e saklıyorlar.



fırlatacak diğeriyle de yandan gelen saldırıyı savuşturabileceksiniz. Hatta yapımcılar bazı matrixvari hareketleri de görebileceğimizi söylüyorlar (hayır duvarda yürüme değil).

Kılıç mücadeleleri oyundan çok filmi andırıyor. Örnek vermek gerekirse Episode 1'deki Dart Maul-Qui Gon Jinn tarzı çarpışmalar sık sık başımıza gelebilicek olaylardan. Sorti yaparak kılıç sallayacak, yeri geldiğinde yerden gelen saldırılara karşı koyacak, bir düşmana kılıcı hızla savururken diğerini "güç"le uzaklaştıracaksınız. Oyun kontrol sistemiz önceliye aynı. Manevra sayısı da ikiye katlanmış durumda. Savunma hala otomatik olarak işliyor; yanı düşman pozisyonuna uyararak otomatik savunma modelini kendi seçiyor. Hatırlarsınız abi Jedi Knight'da kılıcınıza kavuşana kadar az ter dökmüyordunuz. O zamana kadar diğer silahlarınız size eşlik ediyordu. Kardeş JK'de hız metinizde on iki silah var. Oyun sırasında sık sık cephe problemleriyle de karşılaşabileceksiniz. Tabii kılıcımız sayesinde bu sorun olmayacak. (bu nedenle oyunun %70'inde üçüncü şahıs açısından yönlendiriliyorsunuz.) Zaten böyle karizma timsali bir silaha sahipken kim başka silah kullanır ki?

Özgürüm, nihayet özgürlüğüm!

JK3'ün en büyük yeniliği single görevlerde ortaya çıkıyor. Artık doğrusal

görev yapısına paydos; çünkü oyun doğrusal olarak değil sizin belirleyebileceğiniz şekilde ilerliyor. Oyun da hemen her yerde bir sonraki adımıza siz karar veriyorsunuz. Buna rağmen senaryo görevleri öncekindeki gibi dramatik ve heyecanlı olarak birbirini takip ediyor. Raven yapımcıları sistemin nasıl kurulduğu ve nasıl yüryüyeceği hakkında en ufak bilgi vermiyorlar. Konu hakkındaki tek cümle proje lideri Steve Raffel'e ait: "Senaryoyu sürükleyen görevlere sahipsin, hayatın ise bu görevleri vermene bağlı." Steve'in sözü ne kadar tatmin edici tartışılır ama Raven sözünü tutar ve bu oyun türünü doğrusallıktan kurtarırsa oyun tarihine bir kez daha geber. Gerçi tarihe bakınca insanın çokta şüphelenesi gelmiyor.

Ben üstüme rahat birşeyler alıp geliyorum

JK2'yi oynayanlar bilirler oyunun en sinir noktası yer yer en zor adventureları kıskandıracak bilmecelere sahip olmasıydı. Hatta oyunu bitiremeden pes edip multiplayera bel bağlayan çok kişi tanıyorum. Kardeş JK ile bütün bunlar uzay çöplüğünde yerini alıyor. Çünkü Raven yeni oyunda tamamen aksiyon üzerine yoğunlaşıyor. Ara görevlerde ve geçiş görevlerinde karşılaşacağınız boss'larla bunu iyice hissedeeceksiniz. Bu yolda bazen Tatooine'de Jawaların yanında kayıp sıvilleri arıyacak, bazen bir sivil aç bir Rancor'dan (resimdeki kahverengi, dev tırnaklı kocaoğlan) kurtaracaksınız. Ayrıca JK2 deki gibi Luke Skywalker'ın yanında tek silahınız işin kılıcıyla çıkışığınız görevler de var. Zaten JK2'de en eğlenceli çarpışmalar Luke'la beraber yaptığınız 2v2 çarpışmalardı.

Görevlerin geçtiği iç ve dış mekanlar dengeli olarak ayrılmış. Geçiş görevi demişken oyunu bir Star Wars filmi



haline getiren geçiş videolarından bahsetmesek olmazdı. Sahne-1; Rancor'la ilk karşılaşma: Tapınakta sıkı bir mücadelenin ardından çıkıştı. Felli felli çıkışını arıysınız. Aniden yer sallanmaya başlıyor. Dev iki parmağın karşı duvarın köşesini kavradığını farkediyorsunuz. Bu da ne diyemeden hayvanın haykırışı kulaklarınızda çınlıyor ve de önüne boyunuzun iki katı olan kocaoğlan çıkyor. Bu anlatışına bakmayın sahneyi yaşadığınızda "and the oscar goes to" diye haykıracaksınız.

"Güç seninle olsun demekle olmaz, gücünne sahip çıkacaksın arkadaş"- Ermən Hoca

Eğer bahsedilen oyun Star Wars evreninde geçiyorsa sadece işin kılıçını değil "güç"ü de iyi kullanmak gereklidir. JK3'de güç kullanımı da gelişmelerden nasibini almış.

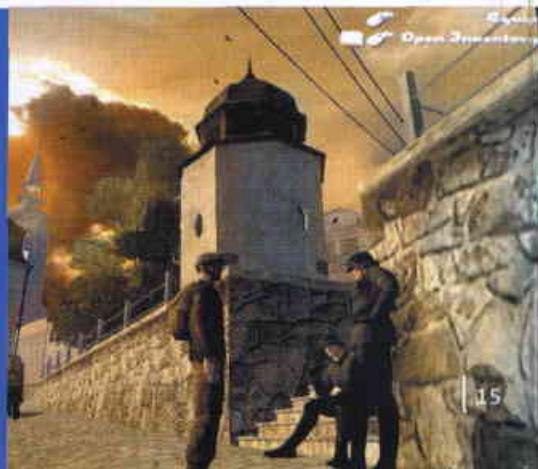
Önceki oyunda sadece multiplayer da kullanabildiğimiz bir çok yetenek artık tek kişilik görevlerde de emrimize amade. Hatırlarsınız JK2'de görevlerde size hangi güçlerin verileceğine yapay zeka karar veriyordu. Artık bu seçim de size aittir. Oynadıkça ve ilerledikçe istedığınız güçlerle kombine ataklar oluşturabilmeniz mümkün olacak.

Hayal edin: Uçurum kenarında rakip tarafından çok kötü sıkıştırılmış durumdasınız. Enerjiniz çok sınırlı. Tam üstünde son darbe inerken sıçrama ve hızı aynı anda kullanıyor ve o dev yarıgin

SCHWARZENBERG

İkinci Dünya Savaşı konulu oyular oynamaktan PES2 oynamamak duruma gelmemiz isten bile değil. Schwarzenberg 1945 yılında ve İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen yeni bir aksiyon oyunu. Schwarzenberg'te gizli serviste çalışan bir bilim adamını kontrol ederek Nazi rejimine karşı savaşacaksınız. Oyunun başında Half-Life takine benzer bir iş verilecek, ancak bu iş sanıldığı kadar kolay tamamlanmayacak ve bir anda kendinizi tam bir kabusun ortasında bulacaksınız. Oyun oynanış olarak Thief veya Metal Gear Solid

gibi gizliliğe dayanacak. Third-person kamerasından oynanacak olan oyunda The Nebula Device adında gerçekçi hava şartları ve fizik modellemeleri sağlayan yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Ayrıca oyun sırasında gerçek zamanlı olarak hava kararları aydınlatanacak. Oyunda eski alman motosikletleri ve tanklar gibi birçok farklı araç kullanabileceksiniz. Yaptımcı Radon Labs su sızıntılarında oyun için bir yarıcı arıyor. Çıkış tarihi olursa "Bittiğinde" deniliyor... Ne? Bittiğinde mi? Duke? Nukem? Olamaz!





karşı tarafına geçiyorsunuz. Oyunda sık sık bu tür kombinasyonlar kullanacaksınız. Tabi aynı şey karşı taraf için de geçerli. Yapay zekâ da neler yapabileceğini çok iyi bilecek ve yerinde kullanabilecek. Mesela biri sizi havada asılı tutuyorken diğerisi leziz bir yıldırım gönderip çifte etki yapabilecek; aynı Star Wars 6 finalinde imparatorun yaptığı gibi. Far kettiğiniz düşmandan bahsedерken Sith ya da Dark Side benzeri tanımlar kullanmadım. Çünkü oyunda artık sadece iyi taraf için çarpmak zorunda değiliz. Hangi tarafta kılıç sallayacağınızı da siz karar veriyorsunuz ve senaryo da bu bu çizgide oluşuyor. Oyunu bir tarafta bitirince diğer tarafta da oynayabiliyorsunuz. Bu nedenle Raven oyun iki ayrı oyun sonu hazırladı.

Jedi turizm sezonu açılıyor

Oyun abisi olduğu gibi geliştirilmiş bir Quake3 motoru kullanıyor. Fakat ortak yönü bu kadar, çünkü Raven "Curved Surfaces" ve "Specular Mapping" teknolojileri sayesinde Unreal motoruna baş tutabilecek bir grafik oluşturuyor. Dış mekanlarda ise Soldier of Fortune 2'de kullanılan teknoloji den faydalaniyor. Raven zaten uzun süredir Q3 motoruyla içi dışlı olduğundan gücünü çok iyi biliyor ve sonuna kadar kullanıyor. Bölüm tasarımları filmler, çizgi roman, kitaptaki sahneler ile yapımcıların hayal gücünün karışımı.

TIGLON VE CODEMASTERS İŞBİRLİĞİ

Ülkemizdeki VCD ve DVD film sektörünün öncü kuruluşlarından birisi olan Tiglon, İngiltere'nin en büyük oyun geliştiricilerinden Codemasters'in Türkiye dağıtımını aldı. İlk olarak Codemasters'in Playstation 2 oyunlarını getirecek olan firma, daha sonra PC oyunlarını getirmeye de başlayacak. Üstelik D&R, Rakso-tek, Megavizyon, Remzi Kit-

mından oluşuyor. JK2'de bölüm dizaynı sadece 3-4 bölümde bir değişirken burada hemen her bölümde görülecek yeni yerler sizi bekliyor. JK2 bölümle rinde büyük haritalar bazen sorun olabiliyordu. Durum buyken JK3'de buzul Hoth gezegenindeki gibi devasa buz çöllerinde üşütüp hasta olmanız olasıydı. Neyseki yapımcı amcalar bizim için bir çok ulaşım yolu hazırlamışlar. Bunalardan en eğlenceli heralde Tatooine'de genç Luke gibi Speeder kullanabilecek olmamız.

Abi bu kılıçın şarji bitmiş

Oyunun %60'ı hazırlanmış durumda. Tek kişilik senaryo (script görüntüleri dahil) bölümleri bitti denebilir. Yapımcılar şu aralar yapay zeka üzerinde yoğunlaşıyorlar.

Başta No One Lives Forever 2'deki gibi tek kişilik görevlerin de multiplayer oynanması düşünülürken büyük olasılıkla çıkarılmış. Yazık, çok eğlenceli olabilirdi.

Sözün Özü: Yoda bugün aramızda olsa Raven'la gurur duyardı. Kılıç düelloları ile Dart Maul'u ile kiskandıracak JK3'de yapımcılar sözlerini aksiyon türü yeniden tanımlanacak. Özellikle serbest görev seçimi gerçekleşirse bir oyunun değil filmin başrolünde olacağız. Bu arada bennim işin kılıcım nerede yaw? Anne kaç defa söledim işin kılıcımın tozunu temizlikçiye aldırma diye...

TIGLON®

Manager 2003 ve TOCA Race Driver

MORTYR 2

99 yılında piyasaya çıkan Mortyr'ı sevdiləniz iyili bir haberimiz var. Eğer sevmediyseniz yapacak bir şey yok. Dergi basıldı, haber çıktı, artık her şey için çok gec.

Aslına bakarsanız Mortyr 2, oynanış olarak ilk versiyonundan çok da farklı olmayacağı. Bunun nedeni de Mirage Interactive'in ilk oyundaki eğlence-gerçeklik oranını yeterli bulması. Firma oyunun bir simulasyon gibi gerçekçi ve sıkıcı olmasını istemiyor. Bunu yerine daha eğlenceli bir oyunu seçiyor ve aksiyona ağırlık veriyor.

Mortyr 2'nin ilk oyunda olduğu gibi yine Nazi kolu bir senaryosu olacak. Oyunda, 1944 yılında Avrupa'ya seyahat ederek bilgiler toplayıp Nazi'leri durdurmayı çalışacağınız. Kontrol edeceğiniz karakter ise Sven Mortyr.

Oyunda köprüleri ve Nazi'lerin güç kaynaklarını patlatmak gibi zorlu görevler bulunacak. Mortyr 2'nin atmosferi Er Ryan'ı Kurtarmak filmindekine benzer olacak. Haritalar ise genellikle kapalı alanlardan oluşacak. Yapımcılar oyunun Wolfenstein havasında olmasını istedikleri için bu yola başvuruyorlar.



FULL THROTTLE 2

Full Throttle 2'nin ilk oyundan daha fazla aksiyon olacağı açıklandı. Motorcular cenneti olan küçük bir kasabayı kurtarmaya çalışığınız yeni oyun umarız fazla aksiyon yüzünden lüle sulanıp ilk oyunun atmosferinin yanında sönükkalmaz.



OPERATION FLASHPOINT 2

Codemasters, Operation Flashpoint 2 için çalışmalarla başladıktan sonra duyurdu. 14-16 Mayıs tarihleri arasında E3 fuarında detayları açıklayacak oyunun çıkış tarihi 2004 olarak belirlendi. Yapımcı Bohemia Interactive Studio'nun proje sorumlusu Marek Spaniel, ilk oyunda yakaladıkları başarı devamlı ettiğeceklerini belirtti.

Sacred

Yeni neslin Action RPG'si sizi kalbinizden vuracak.

Action RPG gerçekten çok ilginç oyun türüdür. Ne tam anlamıyla action, ne de rpg olabilmiş, arada kalmış ve hatta birçoğunun küçümsemiği bir türdür. Fakat oyuncularının bundan rahatsız olduğunu sanmıyorum. Bunu Action RPG denince akla ilk gelen serinin, Diablo'nun başarısından okuyabiliriz. Bilmem başarılı ve kendi türününbabası sayılan oyunun kaderinde yazdı gibi Diablo da defalarca taklit edildi. Binaya bir tuyla ekleylebilen de oldu, gökdelen yapayı derken gecekondu'lara dönü-

mak gezip toz mak varken bilgisayara kilitlenen bizzlere kılıyor.

Oyun 30 ana görev dışında 200 de yan görev içeriyor. Bunlar arasında sizi cızbız etmeye niyetli bir ejder de olabilir, içip ormanda sızan kocasını geri getirmenizi isteyen bir köylü kadın da. Hemen burun kıvırın; bu köylü kadın sizi denemek isteyen bir büyüğün olmadığı ve sonunda sihirli bir eşyanın sizi beklememiğini kim bilebilir.

Görevlerinizde dev haritalarda kaybolmamak için bir gözünüz kontrol panelinin ortasında yer alan pusula da olacak. Çünkü görevinizde bir sonraki admınızı o gösterecek ve buradaki en fazla dört işaretle görev listemizdeki (hatira defterimiz) yan görevleri işaret edecek.

Altı er çıktı meydane hepsi birbirinden...

Oyun başında seçebileceğiniz altı kahraman olacak. Karakter yönetiminin Diablo'nun fare yönetiminden farkı yok. Alacağınız tecrübe puanları (Exp.) ile neredeyse acıncak halde bulduğunuz bu vatandaşlar zamanla birer savaş makinasına dönüşeceklər. Exp'leri dağıtanızın özellikleriniz klasikleşmiş durumda: Str., Dex. ve Magic. Karakterlerinizin yeteneklerinde ilk dikkatimi çeken Diablo taklı olmamak için alınan bir çok yeteneğin sadece isimlerini değiştirmekle kalmayıp üzerinde oynanarak değişik karakterlere dağıtılmış olmuş. Gerçi her içinde kılıç ve firewall geçen oyun taklit olsaydı bugün her oynadığımıza Daggerfall diyebilirdik. Öyle veya böyle barbar ve büyülünlere bu kadar aşina olduktan sonra bir Dark Elf ya da Vampire Lady ile oynamak ilginç bir deneyim olacak.

Bir başka enteresan noktaya at sırtında savaşabilmek. Bunun sadece görsel bir yön olmadığını söylemem gerek yok herhalde. At üstünde okalarınız daha

Çıkış Tarihi: 2003 3. Çeyreği
Yapım: Ascaron
Web: www.ascaron.de

isabetli, vuruşlarınız daha sert olacak. Kullandığınız hayvan da bir miktar siz andırıyor (ahhh vurmaya lafım bitmedi!) Yani başlangıçta kullandığınız at, gücü ve yeteneği ile bir sütçü beygirini andırıyor. Kabul, atınız ateş topu atamayaçk ama bu halde bir yarış atı gibi de koşamayacak. Fakat oyun ilerledikçe zırhlı, siyah tüyleri güneşte parlayan atik kırskrlara kavuşacaksınız. Savaşçılarımız silahlarını sadece tek şekilde kullanmayacak. Örneğin Dark Elf elindeki bıçakları hep aynı şekilde saplamaya-



cak, rakibini hoş efektlere eşliğinde değişik kombolarla ekarte edecek, aynı şekilde gladyatörümüz baltayla düşmanın kafasını ayıabileceğim gibi ters tarafını geçirip sersemletebilecek ya da "Ya Allah" nidalarıyla düşmanın üstüne atlayabilecek. Her rakibin gerçekten hoş komboları var. Karakteriniz gelişikçe silahını daha iyi kullandığına şahit olacaksınız. Şimdi sizi altı kişiyle tanıştıracağım şöyle buyrun:

Gladiator: İlk teklifimiz bildiğiniz izban dut. Adamımız hemen her silahı kullanabilmesinin yanısıra pazu gücünden ga yet iyi faydalıyor. Düşmanı fırlatıp atabiliyor, sertçe iterek sersemletebiliyor veya güzel bir dirsek geçirebiliyor. Fırlatmalar da aralarında ayrılmış durumda. Kafasından tutup 5-7 m. Öteye fırlatabileceği gibi etrafınızda bir iki tur çevirip hızla yol verebilirsınız. Fırlatılan

şen de. Öyle veya böyle oyuncular Diablo (Empire) State'lerine geri döndüler. Bugün Blizzard'in başını kaşıyacak vakti olmadığından aşıkları Lord of Destruction ile idare etmek zorundalar; peki ya oyundan bayanlar? Bu çığlığı duyan Alman oyun yapımcısı Ascaron (Port Royal, Patrizier, Anstoss serisi) Sacred için kolları sıvamış durumda. Bakalım Sacred'in tuşları neymiş. Baştan uyarın bol bol Diablo adı duyacaksınız, ona özel bir gıcılığınız varsa sayfa çeviriniz.

Tamamen(?) orjinal senaryo: Dünya yaratık dolu, git temizle!

Senaryo Shaddar adlı bir büyünün güç ve içinde yanın hükmüne arzusuya süper güçlü şeytanlar çağırıp sonra bunlar üzerinde kontrolünü kaybetmeyle başlıyor. Büyücumüz çıldırdığından bu cehennem yaratıklarını geri postala-

HEROES OF M & M 5

3DO, Heroes of Might and Magic için çalışmalarla başladığını duyurdu. Firma oyun hakkında sınırlı herhangi bir ipucu vermiyor. Buna rağmen oyunun çıkış tarihi 2004 olarak belirlendi. İyisi mi beklemeye kalalım.

SERIOUS SAM VE STARCRAFT!!!

Inanılmaz ama Serious Sam için bir Starcraft mod'unun yapımına başlandı. Şu sıralarda Starcraft, Serious Sam için optimize ediliyor. Yani yakın zamanda Serious Sam motoruyla Starcraft oynayabileceğiz

MORROWIND'E MIDDLE EARTH MOD'U

Morrowind için bir Middle Earth mod'u yapılıyor. Sıradık ismi belirlenmemen mod'la Orta Dünya'yı ziyaret etme şansını yakalayacağız. Modda Hobbitler büyük de kullanabileceklermiş. Eh, Morrowind'e de iyil gider...



düşman sizin gücünüze ve kendi durumuna göre hasar alıyor. Sonuç yerde bir süre bayın yatmasına veya boynu kırılıp sonsuza dek bayın kalmasına kadar değişebiliyor. Rakibi fırlatmak işe yaramazsa koşarak kendini de savurabiliyor. Unutmadan, aynı anda birçok yarıtığa saldırabildiğiniz Hand of God'in Paladin'in Fist of Heaven'in



eski adı olduğunu biliyor muydunuz? Peki aynı saniye içinde hızla darbeler vurma yeteneğinizin adının Fist of Gods olduğunu?

Woodelf: Güzel elf kızımız kullanabildiği bilimum ok-yayla attığını on ikiden vuruyor (aynı anda çok hedefi vurma, düşmanı gerilettirme vs.) Bunun dışında savunmaya yönelik büyüler kullanıyor. Yardımına hayvanlar çağrıma, hızlı heal ve tabiat güçlerini bunlardan sayabiliriz. Özellikle çağırıldığınız hayalet atın hızıyla büyük bir avantaj yakalayabileceksiniz.

Battlemage: RPG olur da büyüğüsüz olur mu? Amcamız ateş topları, meteorlar fırlatıyor, ve depremler oluşturuyor. Ateş, elektrik içeren klasik büyülere zaten aşısanız. Bunlar dışında yeni büyümüzle kısa süreliğine suya dönüşebilecek, asitle yakacak ve ani rüzgarlarla düşmanı fırlabileceksiniz. Yani her eve lazım.

Dark Elf: Şu karakteri bir Action RPG'de oynatmak hep uhde olmuştu içimde. Kara Elf'ımızın savaş stili küçük ama güçlü silahlara yaptığı özel ataklara dayanıyor; çift taraflı bir mızrağı sa-

lı sollu saldırılarla kullanma, ani öfke patlamasıyla düşmanı anında bıçma, rakibi sersemleten ya da olay yerinden uzaklaştıran ani tekmeler vs.

Bunlar dışında gizlenebileceği duzman bombaları kullanabiliyor, gölgelerde saklanabiliyor ve hayvanların bazı özelliklerini taklit edebiliyor; örneğin ayı gibi güçlü vuruş, tavşan gibi hızlı kaçış.

Seraphim: Gizemli ve bir o kadar güzel büyüğü-savaşçı. Çok iyi paña (scimitar, falshion vs.) kullanabiliyor (Drizzt'in kılıkları çınlasın) ve iki elinde iki silahla çarpışabiliyor. Peki kızımız başka neler yapabiliyor: Silahını bumerang gibi kullanabilmesi, kasırga gibi dönen kılıclarla bir kaç düşmanı birden biçebilme, her vuruşda şarj olup son hamle de yıldırım ve alevler dağıtan kılıçlar (biri

Assassin mi dedi?), düşmanın kendi tarafına geçirebilme, yıldırım saldırısı içeren bilimum atraksiyon.

Vampiress: İşte oynaması en eğlenceli olacak karakterlerden biri. Karakter gün ışığında kılıcı ve yayıyla savaşan bir atlı olabiliyorken gün çokluğunca güçlü ve son derece hızlı bir gece yaratığına dönüşüyor.

Yaratımıza parçalayıcı dış-tırnak ikilisi de eşlik ediyor.

Vampir kızımızın gece görüşünü iyice olmasının yanı sıra isırıldığı düşmanlar sayesinde kendini iyileştirebiliyor. Bir vampir yardımına kurt çağırmasa olmazdı değil mi? Bunlar yanına isırarak kendi tarafınıza geçirdiğiniz rakipleri ekleyin, üstüne panik olup siz iskalayanları ekin. Ayrıca düşmana "Ben vampirim sen de kumpirsin" gibi iğrenç bir esprî yaparak da hasar verebiliyor.

Ekmek arası ejderha

Bu kadar adamı pişti oynasın diye toplamadık heralde. Kesebileceğiniz bilimum yaşam formu arasında zombiler, iskeletler ve haydutların yanı sıra ejderhalar ve gözük takan Beholder'lar da var (yoksa lens mi takıyorlardı?). Bizim kadar düşmanların da hoş komboları ve bitiş hareketleri var. Örneğin bir ejderhakibini nefesiyle ateşlere boğabileceği gibi nefesini harcamadan sağlam bir pençeye halledebiliyor.

Sacred'da düşmanlar dışında bol bol NPC de olacak. Bu kişiler görevlerinizi vermenin yanı sıra bilimum alım satım



ini görecek, bazıları ise eşyalarını büyülü özellikler ekleyebilecekler. Gerçek kendiniz gelişmişçe sizde silahınıza ek özellikler katabilmeye başlayacağınız. Oyun dünyasını %70'i oyuna

başladığınızdan itibaren açık olacak, yani şu görevi geçmeden buradan geçmemesin olay yok. Kalan %30 siz görevleri bitirdikçe açılacak. Doğrusal gitmesi ve oynanabilirliğin artması bakımından hoş bir adım.

Sacred haritası ormanlar, çayırlar, ve sınır kalelerine sahip orta çağ şehirlerinden oluşuyor. Oyun ormanlar, koruluklar ve bozkırlar dışında dağ, çöl ve mağaralar gibi yirmi ayrı bölgede geçiyor. Yapımcılar "Sacred Dünyası'nın gerçekten yaşadığını hissedeciksiz." diyorlar. Yani orkların aşık attığı topraklar nisbe-

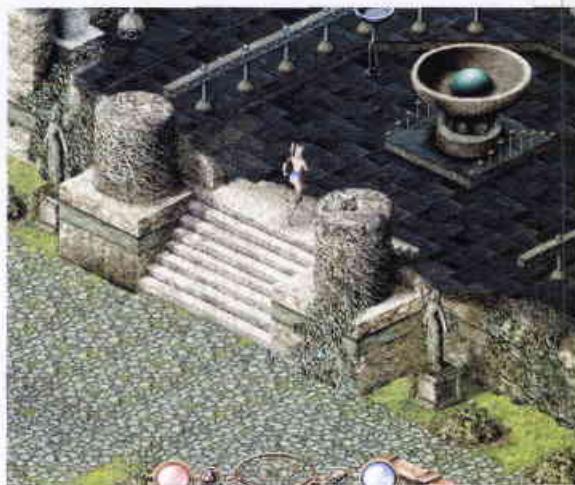


ten boşken Sheerwood'u andıran orta çağ şehirlerinde devamlı bir hareketlilik bir canlılık olacak. Güney bozkırları devamlı savaşa hazır göçeve askerler ve orklara yaptıkları vurkaçlar sayesinde devamlı ateş altında bulunuyor.

İşin kılıçını aldıktan sonra...

Sacred çok yetenekli bir 3D motoruyla hazırlanıyor. Buna rağmen oyundaki kamerası sabit. Fakat bunun yerine zoom'la ma yeteneği emrimize verilmiş, çok da iyi olmuş. Su efektinden alevlere, karakter modellemelerinden büyülere kadar her şey "ben kaliteliyim" diye bağıriyor.

Grafiklerde en ilginç noktaya Ascaron'un karakterler için yaklaşık 500 (yaşıyla beş yüz) hareket şekli oluşturması ve bu hareketleri EA'nın FIFA serilerine benzer bir yöntem kullanarak gerçek profesyonel dövüş sporcularıyla hazırlaması. Örneğin Gladiator'un direk atma ve düşmanı fırlatması için profesyonel bir güreşçi, Seraphim'in kılıç hareketleri için eskrimci ve Woodelf içinse bir okuyayla çalışılmış. Vampire Lady'in motion capture'u için bayağı uğraşmış olmalılar J. Bu sayede çok daha yumuşak ve gerçekçi hareketler görebileceğiz. Aslında bu olay Action RPG'ler için geç kalınmış bir ilk. Haa yukarıdaki başlık mı? Uyuyan okuyucuya uyandırmak için tarafımdan sıkılmış bir palavra. Ahhh vurmayın, BLX kurtar beni!



Eğlenceli ve kıskırıcı(?) bir oyuncu

Peki bunca oyuncu hayatı yapacak o kadar şey varken neden Diablo'ya ömürlerini veriyorlardı: Kesilecek binlerce yaratık ve farklı kahramanlar mı? Yoksa sağlam atmosfer ve göz okşayan grafikler mi? Cevap hepsi; yanı eğlence. İşte Ascaron Sacred ile bize bunu

vadediyor. Ne kadar doğru söylüyor bekleyip göreceğiz. Beklerken boş durmayıp Final Fight oynamam bari.

BASKIYI DURDURUN!

Son anda elimize geçen haberler

► Battlefield 1942'nin inanılmaz derecede beğenilmesi yapımcı Digital Illusions'a yeni kapılar açıyor. Kesinleşmeyen rivayete göre, şu anda üzerinde çalışılan projenin adı Battlefield Vietnam.

► 2004'te piyasaya çıkacak olan yeni Medal of Honor oyunu Pacific Assault'u beklerken, Medal of Honor: AA için ikinci görev paketi duyuruldu: Breakthrough. Sonbaharda çıkacak olan görev paketi Kuzey Afrika ve İtalya'da geçecek onlarca görev içeriyor. İyi haber ise, bu görev paketini bitirmenin Spearhead'den çok daha uzun sürecegi.

► Impossible Creatures için Insect Invasion adında bir eklenti hazırlanıyor. Yoğun olarak böceklerin güçlerini getirecek olan pakette 15 yeni hayvan, 9 özellik ve yeni multiplayer seçenekler olacak. Üstelik, bu paket internetten bedava dağıtılacek.

► Mitsubishi Pencil'in dünya markası olan Uni'nin kursun kalemi uçları olan Uni Mini'yi kullananlar, 10 tane Playstation 2 kazanma şansına sahip. 15 Temmuz 2003'e kadar 2 tane boş Uni Min tupunu P.K. 213, 34361 Şişli / İSTANBUL adresine, velinizin adı, adres ve telefonunu yazarak gönderirseniz, 10 tane giçir giçir PS2'dan birisine sahip olabileceğinizi yakalayacağınız. (www.uniyazi.com.tr)

► Ensemble Studios, Age of Mythology için bir eklenti hazırlıyor. The Titans adlı ek görev paketiyle ilgili detaylar elimize geçtiğe sizlere ileteceğiz.

yükleniyor...

Bu ay duyurusu yapılan, ancak çıkış tarihleri açıklanmayan, boy boy, bomba gibi oyunlarımız var: FIFA 2004, Hitman 3, Aquanox 3, ve Lord of the Rings: Return of the King...

1914: Great War	Strateji	1-Mayis-2003
BloodRayne	Aksiyon	25-Nisan-2003
Breed	FPS	27-Mayis-2003
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	10-Ekim-2003
Colin McRae Rally 3	Yarış	27-Haziran-2003
Commandos 3: Destination Berlin	Strateji	27-Haziran-2003
Egypt 3	Adventure	28-Kasim-2003 Yeni!
Enter the Matrix	Aksiyon	13-Mayis-2003
Ghost Master	Strateji	23-Mayis-2003
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	13-Mayis-2003
Half Life 2	FPS	30-Eylül-2003 Yeni!
Halo	FPS	10-Haziran-2003
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	27-Temmuz-2004
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004 Yeni!
International Superstar Soccer 3	Spor	30-Mayis-2003
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	27-Ocak-2004 Yeni!
Medieval Total War: Viking Invasion	Strateji	9-Mayis-2003
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	RPG	27-Mayis-2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	25-Kasim-2003 Yeni!
Republic the Revolution	Strateji	10-Haziran-2003
Rise of the Nations	Strateji	20-Mayis-2003
Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Star Trek Elite Force II	FPS	24-Temmuz-2003
Star Wars Knights of the Old Republic	FRP	14-Haziran-2003
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003
The Sims Superstar	Simülasyon	13-Mayis-2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	23-Mayis-2003
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasim-2004
Tron 2.0	Aksiyon	26-Ağustos-2003
Warcraft 3 The Frozen Throne	Strateji	24-Haziran-2003
XIII	FPS	23-Eylül-2003



Avatar+Türk = AvaTurk

Türkiye'de Devasa Online Oyunlar için büyük bir adım. Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Türkiye'de böyle bir yazılımı yazmaktan en çok mutlu olabilecek insan herhalde ben olmamışım. Zaten Sinan'ın bu dosya konusunu bana vermiş olmasının sebebi de bu olsa gerek. Size anlatacağım konu ülkemizde Devasa Online oyun oynamak isteyip de maddi bakımdan olanaklarını zorlayamayan oyuncular için gerçekten iyi bir fırsat. Ayrıca Devasa Online oyunlar için bir toplanma merkezi, bir lonca bile diyebilirim. Sıradan oyuncularla kıyaslandığında Devasa Online oyuncuları biraz daha farklı bir konumdadırlar. Oyuncu profili, yaş

ve hayat tarzı olarak diğer oyuncuların ayrılan bu grubun en büyük problemi hep birden aynı çatı altında toplanamamaktı. Herşeyden önce Avaturk bunu gerçekleştirecek bir oluşum.

Ülkemizde oyun yapımının dünyaya göre ne durumda olduğu malum. Henüz mevcut standartlarla boy ölçüsecek herhangi bir ürün ortaya koymuş değiliz. Oysa hemen hemen tüm firmalar tek kişilik oyun devrini çoktan astı. Artık yanına çok kişilik bölümü de eklenmeyecek oyun yok gibi. Büyük firmalar ve bir grup girişimci ise oyuncularınvardığı en son çağda yaşıyor, Devasa Online Çağı. Peki biz bu çağın neresindeyiz? Açıkçası şu anda büyük ümitlerle beklediğimiz "Kriz" oyunıyla bir yerlere gelmeyi ümit ediyoruz. Fakat onun dışında ülkemizde PC için gördüğümüz ürünler gerçekten çağının çok gerisinde. Avaturk bizi yeni oyun çağına götürürecek olan yol. Çünkü bize bu yolu açmanın yanında yolda de-

vam etmemiz için gerekli desteği de vermeye de vaad ediyor.

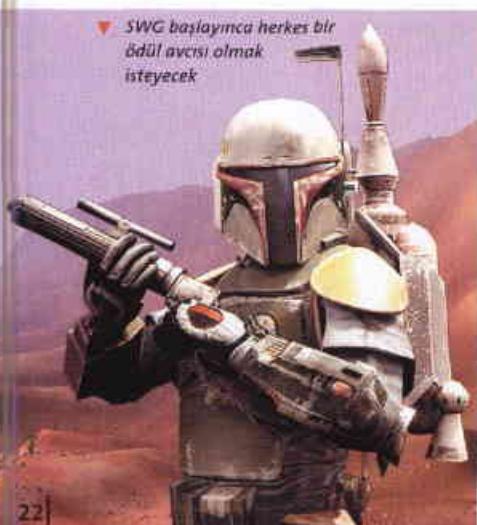


Avaturk nedir?

Avaturk aslında oyun getiren bir oyun klubü. Fakat oyuncuları toplu olarak getirdiği için sizi yol masrafından kurtarıyor. Aynı zamanda sitenin arkasındaki ekip çok sıkı Devasa Online oyuncuları olduğu için oyuncuların ihtiyaçlarını çok iyi biliyorlar ve buna göre davranışlıyorlar. Avaturk'ün portföyünde akılınız gelebilecek tüm oyunlar var: Shadowbane, Everquest ve tüm genişleme paketleri, Anarchy Online ve oyunun genişleme paketi NotumWars, Eve Online, Dark Age of Camelot ve oyunun genişleme paketi Shrouded Isles, Asheron's Call 2, Star Wars Galaxies ve Project Entropia şu anda satmayı planlanan oyunlar. Diğer tüm oyuncular içinde yapıcı ve dağıtımcı firmalarla görüşmek teler veya çıkışmasını beklemek teler.

Avaturk'ün amacı aynı zamanda oyuncuların bir araya geldiği bir toplanma noktası, bir klüp oluşturmak olduğundan oyuncuların ihtiyacına yönelik her şeyi bünyelerinde barındırmayı planlıyorlar. Planlarının hepsini bilmemezi karşın bir bölümünü açıklamamızı izin verdiler. Avaturk'ün önceliği oyuncuların ihtiyaçlarını karşılamak. Bunun için típki stratics benzeri bir yapılanma içerisinde deler. Oyu-

▼ SWG başlayınca herkes bir ödüllü avcısı olmak isteyecik



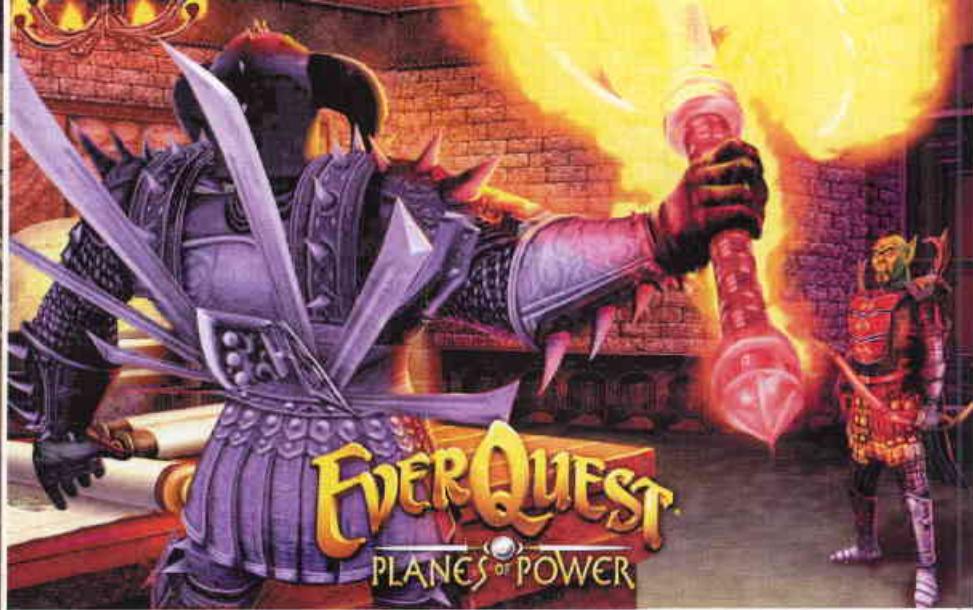


▲ Everquest'in logosu, bu bayanın ta kendisidir.

nu oynamadan önce yapısıyla ilgili herşeyi siteden öğrenmeniz, oyunu oynayanların yazıştığı forumlara bakmanız ve ilk elden bilgi edinmeniz mümkün olacak. Böylelikle bir ürün almadan önce iyice düşünüp karar vermeniz ve bilinçli hareket etmeniz sağlanacak. Oyna girdikten sonra ise amaç Türk oyuncularını aynı server altında toplayarak beraber oynamalarını sağlamak. Böylelikle oyuncuları beraber hareket etmesi ve oyundan keyif alması sağlanacak.

Game Card

Oyunları taksitle satın ama imkanınız olacak. Ayrıca Avaturk Türkiye'de bir ilki başlatarak kredi kartı problemi yaşayanları bu dertten kurtaracak bir sistemi de getiriyor. Game Card adıyla tanımlayabileceğimiz bu düzende tipki hazır kart alır gibi gazete bayileri vs. yerlerden bir kart alacaksınız. Bu kartta özel bir şifre bulunacak ve oyun için hesap açarken kredi kartı numarası yerine bu numarayı giracaksınız. Böylece hem güvenli bir şekilde, kredi kartı numaranızın çalınmasından korkmadan oyun oynayabilecek hemde kredi kartı almak için illaki 18 yaşından büyük olma ve bir işe çalışma şartından da kurtulmuş olacaksınız. Böylelikle Online oyunların dünyasına girmek isteyen bir çok oyuncunun da bu



▲ Tam 5 adet genişleme paketinden biri olan Planes of Power.

konudaki problemi çözülecek. Aynı zamanda bütçenizi dengelemek açısından size büyük bir kolaylık sağlayacak. Dövizdeki dalgalanmalardan da etkilenmemiş olacaksınız.

Avaturk nasıl işliyor?

Site üyelik aracılığıyla çalışıyor. Bu üyelerin belli dereceleri var ve buna göre üyelerin avantajları korkunç derecede artabiliyor. Bu üyelik tiplerinden özel bir paket olan Avaturk Avatar paketini sizlere anlatalım. Öncelikle site-deki temel paketlerden birisine kayıt yaptırıyorsunuz. Daha sonra bu paket için başvuruda bulunuyorsunuz ve Avaturk takımının siz kabul etmesiyle sisteme dahil oluyorsunuz. Paketle beraber site için bir içerik üreticisi haline geliyorsunuz. Yapmanız gereken oyun içinde ve oyun dışında sorunu olan Türk oyunculara yardımcı olmak. Yani bir nevi Game Masterlik yapmak denedir. Oyun içinde yardımcı olmanın yanında forumları da takip ediyorsunuz. Aynı zamanda site için her ay 20.000 karakterlik yazı yazmak ta yükümlülükleriniz içinde. Eğer bu pakede dahil olursanız bir adet orijinal oyunu %50 indirimli alıyorsunuz ve aldığıınız oyunun bundan sonra çıkacak olan tüm genişleme paketleri de size bedava olarak geliyor. Eğer üç ay boyunca tüm yükümlüleri tam olarak yerine getirirseniz oyununuzun aylık masrafları da Avaturk tarafından karşılanıyor. Aynı zamanda Avaturk'un açmayı planladığı oyun sunucularından faydalananlıyor, özel Internet bağlantısı alıyor, 7 gün 24 saat 0822'li hatlardan Internete sınırsız erişim hakkı kazanıyor, 5 adet email ve 50 MB web alanına sahip oluyorsunuz. Ayrıca tüm orijinal oyunları %15 daha ucuz alabiliyorsunuz. Devasa Online oyunların Türkiye'de açılan serverlerinden kurucu oyuncu olma hakkınızda olu-

yor. Yani oyuna diğer oyunculardan 2 hafta önce girip diğer oyuncular gelmeden önce daha kuvvetli bir karaktere sahip olabiliyorsunuz. Oyunlarla ilgili yan ürünleri de %15 indirimli alabiliyorsunuz. Son olaraka Avaturk'ün yapmayı planladığı yarışma ve turnuvalara ücretsiz olarak katılma imkanınız da oluyor.

Yukarıda açıkladığımız üyelik sisteminin yanında site daha farklı bir çok üyelik pakedi de sunuyor ki hepsi kapsam ve içerik olarak birbirinden çok farklı. Yani herşey bu paketteki gibi yalnızca oyuncularla sınırlı kalmayabiliyor. Donanım da içerebiliyor. Bunları öğrenmek için maalesef biraz daha beklemek zorundasınız.

Şimdi gelelim Avaturk'ün getireceği oyunlara:





▲ Asheron's Call 2'de buırkı yönetebiliyoruz.

Everquest ve Tüm Genişleme Paketleri

Herhalde Everquest'i bilmeyen Devasa Online oyuncusu kalmamıştır. Sony'nin Everquest'i şu anda tüm dünyada en çok oynanan Devasa Online oyunu. Oyunun Ruins of Kunark, Scars of Velious, Shadow of Luclin, Planes of Power ve Legacy of Ykesha adlı 5 adet genişleme pakedi var ve 400.000 civarındaki bir oyuncu kitlesi tarafından oynanıyor. Oyunda karakter geliştirmek çok zor olduğundan yüksek levelli karakterler 1000\$ gibi fiyatlarla Internetteki alışveriş sitelerinden satılıyor. Oyun cep telefonlarında ve el bilgisayarlarının da bile mevcut. Eğer tecrübe etmediyseniz mutlaka deneyin. <http://everquest.station.sony.com>

Everquest 2

Şu anda yapım aşamasında olan Everquest 2, Everquest'i grafiksel olarak bir üst düzeye taşımayı amaçlıyor. Everquest her ne kadar sistem olarak oturmuş bir oyun olsa da grafik olarak çağının

gerisinde kalmış durumda. Özellikle Asheron's Call 2, Dark Age of Camelot gibi grafik olarak çok üstün oyunların piyasaya çıkışlarıyla Sony bu oyunun çalışmasına hız vermiş durumda. Tabik oyunun içeriğinde de temel değişiklikler yapılacak. <http://everquest2.station.sony.com>

Planetside

Başlamışken Sony'nin oyunlarıyla devam ediyoruz. Planetside bir bilimkurgu oyunu. Aynı zamanda ilk Devasa Online FPS olacak. Yani oyunda karakterimizi geliştirirken aynı zamanda FPS'de oynayacağız. Bu ise aklımıza büyük bir soruşturma getiriyor. FPS'ler için hızlı bir sunucu olması son derece önemlidir. Ahaba oyunu yapan Verant Interactive bu sorunu nasıl aşacak? <http://planetside.station.sony.com>

Star Wars Galaxies

Herhalde tüm dünyada en çok beklenen Devasa Online oyun bu olsa gerek. George Lucas'ın ünlü serisi Star Wars'ın oyunu çok şey vaadeviyor. Lucas Arts tarafından şimdije kadar yapılmış oyunlara baktığımızda StarWars Galaxies'in çok iyi olacağını düşünüyoruz. Oyunda StarWars evrenindeki bir çokırkı ve sınıfı kullanabileceğiz. [www.starwarsgalaxies.com](http://starwarsgalaxies.com)

Anarchy Online ve Notum Wars

Anarchy Online şu anda dünyada en çok oynanan Devasa Online bilim kurgu oyunu. Notum Wars ise oyunun genişleme pakedi. Anarchy Online gerek sunduğu evren gerekse sistem olarak çok iyi bir oyun. Oyunda uçan araçlar kullanarak gezegen üzerinde dolaşmanız mümkün. [www.anarchyonline.com](http://anarchyonline.com)



Eve Online

Tipki Earth & Beyond'da olduğu gibi bu oyunda da uzayda gemilerimizle dolaşarak para kazanmaya ve rakiplerimizle başa çıkmaya çalışacağız. Eve Online'ın yapımcıları Alien Film serisine hayran olduklarından oyunun grafikleri muhtemel olmuş. Son derece gerçekçi bir atmosfere sahip olan oyunda bir çok şey oyuncular tarafından üretilecek. www.eve-online.com

Shadowbane

Shadowbane tamamen oyuncular arasındaki savaşlara dayanan bir oyun. Oyunda kendi krallığımızı kurup dünyayı ele geçirmeye çalışıyoruz. Her şey savaş üzerine kurulduğundan oyularla tüccar olmayı sevenler başka bir başlığı okumalı. Çünkü burası savaşmayı sevenlerin bölgesi. Oyun piyasaya yeni çıktı. www.shadowbane.com

Dark Age of Camelot ve Shrouded Isles

Dark Age of Camelot yeni çıkışına karşın son derece ilgi çeken ve sadık oyunculara sahip bir oyun oldu. Oyunda krallıklar arası bitmeyen bir savaş var. Dark Age of Camelot yeni genişleme paketleriyle güncellini koruyor. Oyunda yakında evinizi satın almanız mümkün olacak. [www.darkageofcamerlot.com](http://darkageofcamerlot.com)

Horizons: Empire of Istaria

Senaryo olarak fantastik bir dünya da gece de yapı olarak diğerlerinden farklı bir oyun. Oyuncular dünyayı keşfettikçe genişleyecek olan evren aynı zamanda yeni düşmanları ve farklı sınıfları ile bize yeni bir tecrübe yaşatabilir. Şu anda yapım aşamasında. www.istaria.com

► Dark Age of Camelot ve Horizons grafik olarak birbirine ne kadar çok benziyor değil mi?





Lienage 2

Ultima Online'ın babası Richard Garriott tarafından yapılan oyunun ikincisi. Birinci oyun yanlışca Kore için yapılmış ve orada epeyi tutmuştur. Yapı ve grafik olarak Ultima Online'dan farklı olan Lienage 2 diğer oyunların yanında sessiz sedasız görünse de aslında epeyi iddiyalı olabilir. www.lienage-us.com

City of Heroes

Süpermen, Örümcek Adam gibi kahramanları sevenler için yapılmış bir oyun. Kendi kahramanınızı yarattıktan sonra Batman'deki Gotham Şehri benzeri bir şehirde düzeni sağlamaya çalışıyoılar. Level atladiıkça özel etenekler ekleyerek karakterinizi daha da geliştirebiliyorsunuz. www.cityofheroes.com

Asherons Call 2

Dünyada en çok oynanan ikinci oyun Asherons Call'dur. Asherons Call 2 ise bu oyunun grafik olarak ÇOK geliştirilmiş hali. Oyunun sistemi mükemmel değil fakat grafikleri o kadar güzel ki herşeyi bırakıp etrafı seyretilgınız oluyor. Ayrıca her ay oyuna büyük bir quest ekleniyor. Oyun yeni çıktı ve ilerde daha da iyi bir duruma gelebi-

<http://microsoftgamesinsider.com/AC2>

Project Entropia

Fantastik bir dünyada geçen Project Entropia'nın en önemli özelliği oyunun bedava olması. Fakat oyun içerisinde kullanacağınız parayı gerçek paraya gerçek parayı ise oyun parasına çevirebileceksiniz. Bu şimdije kadar hiç denenmemiş bir oynamış. Şu anda oynayabilirsiniz ama biz oyunu henüz test edemedik. www.project-entropia.com

Dragon Empires

Dragon Empires oyun yapısı olarak Shadowbane'i andırıyor. Tüm dünya üzerinde egemenlik kurmak için gerçek oyuncuların kurduğu şehirler arası çatışmaların yaşandığı bir dünyada geçen oyun grafik olarak gelişmiş görünüyor. www.dragonempires.com

Hepsi bu mu?

Eğer yazılı buraya kadar okumuşsanız sanırım akınızdza az çok bir fikir olmuşmuştur.

- ▶ Avaturk Devasa Online oyunları getiren bir firma.
- ▶ Oyunları satın almak isteyen oyunculara her türlü kolaylığı sağlama ve aradaki engelleri kaldırmayı amaçlıyor.
- ▶ Kesinlikle korsanlar tarafından kırılamayacak bir sistem olduğu için online oyunları tercih ediyor.
- ▶ Oyun satışı yanında bu işi saf ticaret olarak görmüyor. Aynı zamanda oyuncuları bir çatı altında toplayarak online oyun kültürünü oluşturmuy amaçlıyor.
- ▶ Oyuncuların iletişim halinde bulunacakları ve oyunlar hakkında Türkçe olarak içerik bulabilecek-



leri bir bilgi kaynağı haline gelmeye amaçlıyor.

- ▶ Dünyada hemen hemen çıkan tüm kaliteli Devasa Online oyunları bünyesinde barındırıyor.

Ülkemizde darmadağın ve yasadışı olan korsan oyun piyasasına karşı, ele geçirilmesi ve ayakta tutulması en sağlam kale olan online oyunlar ile böyle bir oluşumun başlatılması çok sevinçlili. Dileriz ki Avaturk bu oluşumunu ilerde Ülkemizde resmi Devasa Online oyun serverlarının açılmasına kadar götürebilir. Bu oluşum sayesinde oyun fiyatları daha da ucuzlar. Online oyunları oynayan kitle daha da bilinçli hale gelir ve hep beraber oynamanın keyfini doya doya çıkartırız.

Ülkemizde online oyun oynayan kitlenin bir bölüm son derece sayısız, cahil ve bilincsiz kişilerden oluşuyor. Sanal ortamda bulundukları için karşısındaki digital karakerlerin gerçek oyuncular tarafından yönetildiğini düşünmeyen bu gürültü dilerim Avaturk ile gerçek online oyunculuğun nasıl olması gerektiğini öğrenir. ..

Avaturk'ün resmi sitesi şu anda yayında. Gerekli bütün bilgileri alabileceğiniz bu sitenin adresi www.avaturk.com. Eğer Avaturk ile ilgili detaylı sorularınız varsa bunları da webmaster@avaturk.com adresine email göndererek sorabilirsiniz.



Bilen Adam

Kızlar aramızda!

IDSA (Interactive Digital Software Association) adlı kuruluşun yaptığı bir araştırma, çok ilginç sonuçlara gelebilir.

Oyun oynayanların yüzde kaçının bayan olduğunu tahmin edin... Yüzde 5 mi? Yüzde 10? Hadi siz fazla yormayalım, oyun oynayanların %43'ü bayan, Yani neredeyse oyuncuların yarısı. Tabii bu oran, power ve pro-oyuncuları düşündürmektedir, ama soranım size: Masa başında çalışan veya ödevini bilgisayarda yapmak zorunda olan bir hanım (yani lise ve üniversite öğrencilerinin hepsi) günde en az bir kez Solitaire veya Mayın Tarlası oynamaz mı? Bu hanımlar The Sims, Thief gibi ağır işleyen, ama zihinsel çalışma gerektiren oyunları sevmeler mi? Ve ya Sims Online, Everquest gibi diğer oyuncularla sürekli iletişim halinde olduğunuz oyunları? Tabii ki severler, ama önce birilerinin onları oyunları tanıtmaması lazımdır. Şu da bir gerçek ki, özellikle bayanların da ilgisini çekerek şekilde tasarılanmış oyunlar En İyi 10 listelerinden uzunca bir süre inmiyor. Bkz. The Sims ve mahmudları.

Bayan oyuncular gizli kalmış, ama oyunculuk için çok önemli bir potansiyel. Hemen her konuda olduğu gibi, bilgisayar oyunlarında da erkeklerin egemen olduğunu zannettiğimiz için onları gözardı edemeyiz. Sadece kızlardan oluşan ve oldukça başarılı olan Girlz klanı, editörlüğünü sadece kızların yaptığı ve özellikle kızlara hitap edecek şekilde hazırlanan Game Girl Advance sitesi (<http://www.gamegirladvance.com>) bu saklı potansiyele örnek.

Türkiye'de de kızlar arasında oyunculuk hızla yayılıyor. Siberlig'in düzenlediği son Counter Strike turnuvasına sadece kızlardan oluşan bir takımın da katıldığını biliyor muydunuz? Gerçek pek başarılı olamasalar da, tebrik etmemek elde değil.

Türkiye'deki bayan oyuncu potansiyelini anlamak için Marmara Ün. Sosyal Bilimler Öğretmenliği Bölümü tarafından hazırlanan bir çalışmaya bakalım. Lise düzeyinde yapılan çalışmada çıkan sonuçlara göre:

- ▶ Oyuncularımızın %30'u bayan,
- ▶ Bu oyuncu hanımların %60'i haftada en az 2 gün oyun oynuyor
- ▶ Oynadıkları her oyuna ortalama 2.5 saat süre ayırıyorlar
- ▶ %13'ü oyun oynamayı sinema, tiyatro ve müziğe tercih ediyor
- ▶ Başta Adventure, strateji, spor türlerinde ve yoğun eğlence içeren oyunları tercih ederken, savaş ve bilim kurgu içerenlerden uzak duruyorlar
- ▶ En çok oynadıkları üç oyun ise The Sims, FIFA ve Tomb Raider serileri

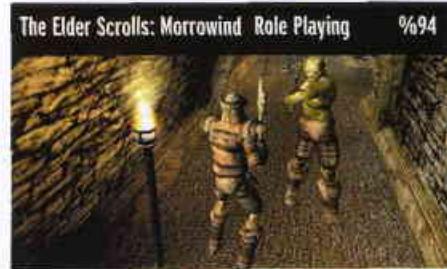
Bundan sonra kız arkadaşınızla, ablanızla veya annenizle "oyunlarınıza" laf ediyor diye kavgaya etmek yerine, onları da sizinle birlikte oynamaya davet edin. Sakın ha Counter Strike veya Postal 2 olmasın bu oyun. Ama Syberia veya Sims'in bir ek görev paketi sizin karşı cinsle özleğiniz iletişime geçirecek anahtar olabilir.

inceleme



ALTIN KLASİKLER

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



Gran Turismo 3 Yarış %98 (PS2)



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



IL2 Sturmovik Simülasyon %92 (PC)



Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)



FIRST PERSON SHOOTER



Battlefield 1942 (PC %92)

STRATEJİ



Age of Mythology (PC %94)

ROLE PLAYING



Hakeden yok

AY



AY



AY



AY



AY



LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübe yaratıcı kesindir.



LEVEL HIT

Sağın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değerektir.



LEVEL SHIT

Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalarıdır.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

"Bu sayıda ne yapmışız bakalım" diye bakınken, haber sayfasında "Counterstrike" başlığını görünce az daha küçük dilimi yutuyordum. E tabii, ne de olsa daha Half Life duyurulmamıştı bile. Haberi okuyunca anladım ki Red Alert'e çıkacak olan Counterstrike adlı bir görev paketinden bahsediyoruz.

Krush, Kill'n Destroy (KKND), G-Name ve Emperor of the Fading Suns gibi oyunlar incelediğimiz oyunlar arasındaydı.

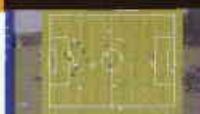


3 yıl önce LEVEL

Oyunculuğun geleceği o zamandan belli idi. Binterce oyuncuya bir araya getirecek Devasa Online oyunları. Bu yüzden biz de ileri görüşlülük edip online diyarlardaki geleceği parlak gördüğümüz 8 oyuna bakmıştık. Bu oyunlardan Ultima Online, Everquest ve Asheron's Call'un hala yüzbinlerce oyuncu tarafından oynadığını düşününce, Devasa Online oyunların farkını ve önemini anlıyor insan. Yapımından 3 (ÜÜ söz konusu olunca, 5) yıl sonra hala oynanan kaç oyun biliyorsunuz ki?

Hayal kırıklıklarıyla dolu bir sayıydı incelemeler açısından. Umutla beklediğimiz Might & Magic 8 ve Messiah çıktı. Ama Soldier of Fortune inanılmazdı doğrusu; FPS arenasında yeni bir gladyatör.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

**PC**

- | | |
|---|-------|
| 1- Championship Manager 4 | yeni |
| 2- Delta Force Black Hawk Down | yeni |
| 3- Command And Conquer: Generals | ▼ (1) |
| 4- The Sims | ▼ (3) |
| 5- Tom Clancy's Splinter Cell | ▼ (2) |
| 6- The Sims: Unleashed | ▼ (4) |
| 7- Tom Clancy's Raven Shield | yeni |
| 8- TOCA Race Driver | yeni |
| 9- Sim City 4 | ▼ (4) |
| 10- I.G.I. 2: Covert Strike | ▼ (6) |



PLAYSTATION 2

- | | |
|--|--------|
| 1- Tom Clancy's Splinter Cell | yeni |
| 2- Devil May Cry 2 | yeni |
| 3- The Getaway | ▼ (2) |
| 4- The Sims | ▼ (1) |
| 5- Grand Theft Auto: Vice City | ▼ (5) |
| 6- Metal Gear Solid 2 Substance | yeni |
| 7- Tenchu 3: Wrath of Heaven | yeni |
| 8- Grand Theft Auto 3 | + aynı |
| 9- FIFA 2003 | ▼ (5) |
| 10- Rayman 3 | yeni |

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR

Championship Manager 4 (PC %91)
Şaşkıncı bir şey değil. Tüm zamanların en iyi menejerlik oyununun devamının bu liste ye gireceği çoktan belliymi.

AKSİYON

Splinter Cell (PC %93)
MGS2: Substance çok iyi olabilir, ama Splinter Cell hala türünde bir numara

ADVENTURE

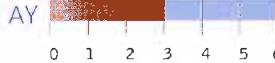
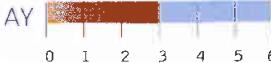
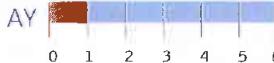
Post Mortem (PC %92)
Paris'te işlenen bir cinayetin peşisine gireceğiniz bu macera, son zamanların en iyi adventure'ı.

YARIŞ

Burnout 2 (PS2 %91)
Şimdilik sadece PS2'de. Keşke PC'ye de çıkışa dediğimiz, ama bu pek muhtemel gözüküyor.

SIMULASYON

Combat Flight Simulator 3 (PC %87)
Ve yine beklediğimiz oldu. CFS3, çok az sayıda çıkan simulasyon oyunları arasında gerçek bir inci.



Metal Gear Solid 2: Substance

Snake'ın hayatı kitap, çevir çevir oku maaşallah.

Bilgi içeriği: www.konamipr.com Yapan: Konami Dağıtım: Konami Europe Tür: Aksiyon Multiplayer: yok
Minimum Sistem: 800MHz CPU, 256MB Ram, 32MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 18Ghz CPU, 256MB Ram, 64MB Ekran Kartı

MegaEmin | megaemin@level.com.tr



M

etal Gear So-
lid'in tüm za-
manların bir
numaralı

PlayStation oyunu oldu-
ğunu çoğunuz bilirsiniz.
Hatta PSX versiyonundan
bir sene sonra da PC versiyo-
nu yapılmış ve Tuğbek'ten de
tonla ödül almıştı. Serinin devamı
olan Metal Gear Solid 2: Sons Of Li-
berty ise, PlayStation 2 için yapılması
nın yine bir sene ardından PC platformu-
na geldi. Fakat bu sefer durum biraz de-
ğişik. Oyuna yeni özellik ve bölümler eklendi,
hatta adı da değiştirildi. Ayrıca bu daha üs-
tün versiyon, PC'nin yanında X-Box ve PS2
platformlarında da sunuldu. Bu detaylara az
sonra değineceğim, önce biraz oyundan bahsedey-
yim.

Tüm Metal Gear oyunlarında olduğu gibi,
bu oyunda da gizli bir askeri görevde verilen üs-
tün yeteneklere sahip bir ajanı kontrol ediyor, ve
onu yoğun korunan düşman bölgelerine gizlice sız-
dırıyorsunuz. Ajanınız, yanı efsanevi savaşçı Solid
Snake, kendisine verilen görevleri yerine getirmek
için her yolu deniyor, Codec isimli kulağının içine
yerleştirilmiş cihaz ile de sürekli izleme merkezi
ve uzmanlarla bağlantıda oluyor, onlardan yar-
dim alıyor. Oyun daha çok bir film havasında geçi-
yor denebilir. Dahice yazılmış bir senaryo ve usta-
lıkla yönetilmiş ara videolar oyunu çok sürükleyici ve
heyecan verici hale getiriyor. Sürekli tetkikte beklenen müzikler ve dik-
kat edilmesi gereken ince detaylar ile yüksek adrenalini deneyimi su-
nan oyunda, dikkat çektığınız zaman düşman askerlerinden oluşan
timler "hurra" üzerinize çüllanıyorlar. Genel hatlarıyla oyun böy-
le. Biraz da özele girelim.

Substance: Asıl anlam, önemli bölüm, öz

Daha önceki oyunda olduğu gibi bu oyuna da kahramanımız Solid Snake ile başladık, fakat ilk bölümün sonundan itibaren Raiden kod adlı bir çaylak ile devam etmek zorunda kaldık. Ben ve diğer MGS sevenleri şoka uğratın bu durum karşısında olsa gerek, Konami ayalar önce yeni hazırlayacakları bu oyunda Raiden'ın bölgelerinin Snake tarafından oynanabileceğini ima eden videolar hazırladı. Hatta işi abartmıştı, Snake "kay-kay" bile kullanıyordu. Daha ne olsundu? Snake istenmişti ve fazlasıyla ola-
caktı, saçmalama riskine rağmen. Videoda gösterilen ilginç öğelerden birisi de Matrixvari yok olan teröristler ve gerçekliğin sorgulanması idi. Yani açık-



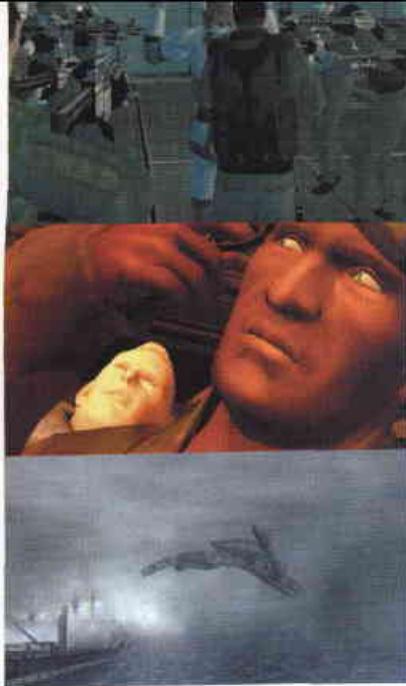
çası tanıtım videosunu izlediğim günden beri Metal Gear Solid 2: Substance'ı büyük bir merakla bekliyordum. Peki umduklarımı bulabildim mi? Az sonra...

Videoyu izlediniz mi bilmiyorum ama en ilginç bölümünü teşkil eden 'Snake'ın kaykay kullanma kısmı, son anda oyundan kaldırılmış. Basın bültentinde bu bölümün sadece PS2 versiyonunda mevcut olduğu yazılıydı, ben onun yalancısıyım, oyunun PS2 versiyonunu görmedim (yalan yok). Hatta sanki PS2'ye biraz kıyak geçmişler bile di-

yebiliyoruz. Oyunun sadece PS2 versiyonu ile birlikte verilen "The Document of Metal Gear Solid 2" DVD'sinde oyunun yapılışını görebilecek ve orijinal soundtrack'ını dinleyebileceksiniz. E konsol farkı tabii:) 150 alternatif görev ve 350 sanal gerçeklik görevi gibi diğer yenilikler bütün formatlarda bulunuyor. İyice telehole gibi olacak ama bu konulara da birazdan devam etmek istiyorum, siz de uygun görürseniz efem. Şimdi bana daha garip gelen konulara el atıyorum.

PC tarihinin en başarılı X-Box emülatyonu

Oyunun PC versiyonu doğrudan X-Box versiyonundan emüle edilmiş. Öyle ki tuş kombinasyonları X-Box pad'ine göre, ve oyunda arada bir titreşimden fazla bahsediliyor. Hatta bu yüzden sistemi gerektiğiinden çok daha fazla kastırıyor. Örneğin oyunun başındaki ve ortalarındaki bazı videolarda atlamalar oluyor. İlk bölümdeki tankerin başında; yani yağmur yağan dış bölgede yavaşlama oluyor. Bu dediğim sağlam bir konfigürasyonda oluyor hem de. Zaten oyun iyi bir sistem ve kesinlikle bir NVIDIA ekran kartı istiyor. ATI'nın Radeon'ları şimdilik desteklenmiyor ve bu yazı yazıldığı zaman da sitesinde sadece yamasının hazırlandığı yazıyordu.



Bir diğer bomba da oyunun boyutu ile ilgili. Oyun aslında DVD formatında geliyor ama piyasada parçalanmış ve ACE ile sıkıştırılmış beş CD halinde ola var. Tek avantajı DVD-ROM gerektirmemesi, ama CD'lerdeki en ufak bir pürüz bile oyununuzun kesinlikle çalışmaması anlamına geliyor. Onun dışında her iki şekilde de minimum kurulum 3.9 GB, maksimum kurulum ise 7.7 GB sabit disk boşluğu gerektiriyor. Yani oyunu hala oynamaya niyetli iseniz, diskinizde bayağı bir temizlik yapmanız gerekebilir. Bunu da başarıysanız sıradaki sorunuz oyunun kontrolleri ile ilgili. Oyunu bazen üçüncü, bazen de birinci



Dünden bu güne Metal Gear...

► Metal Gear

The Outer Haven Uprising (1987)

Bir oyunun sadece ateş etmek ve birilerini öldürmekten ibare olmaması gerektiğini, gizlilik ve taktik öğelerine sahip olmasının şart olduğunu düşünen Hideo-san, Metal Gear isimli oyunu piyasaya sürdüğüünde firtınalar koparacağına tahmin etmemiştir. Metal Gear, aksiyon oyunlarının şeklini değiştirmiştir.

Yıl 1995. Fox Hound ajanı Solid Snake, Güney Afrika'nın kalbindeki Outer Heaven'a gizlice sızıp hazırladıkları prototip silahı, nükleer kapasiteli yürüyen bir tank olan Metal Gear'ı yok etti. Bu işlem sırasında Outer Heaven'in liderinin Fox Hound'un eski üstün komutanı Big Boss'ın başkası olmadığı da ortaya çıktı. Snake de eski yoldaşının çevirdiği entrikalara son verdi.

► Metal Gear 2: Solid Snake

The Zanzibar Land Disturbance (1990)

Başarısını daha yolan başı olarak yorumlayan Hideo-san, bu kez kahramanı Solid Snake'ı iyice öne plana çıkartan yeni bir oyun tasarladı.

Yıl 1999. Outer Heaven olayından kurtulmayı başaran Big Boss, Zanzibar Land' e kaçtı ve orada dünyayı cehenneme çevirmeye hazır bir askeri rejim kurdu. Fox Hound'un ricasıyla Solid Snake bu kez de Zanzibar Land' e sızdı ve Outer Heaven'ın çökmesinin ardından Zanzibar' a getirilen Metal Gear'ı yok etti. Bu kez finalde karşılaştığı Big Boss'u öldürmeye başardı. Snake artık bir efsane olmuştu.

► Metal Gear Solid

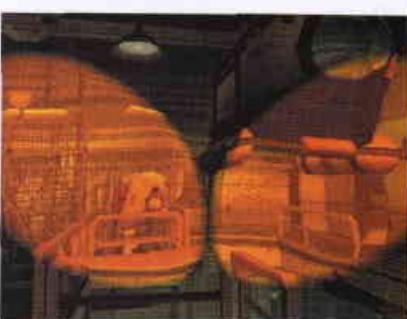
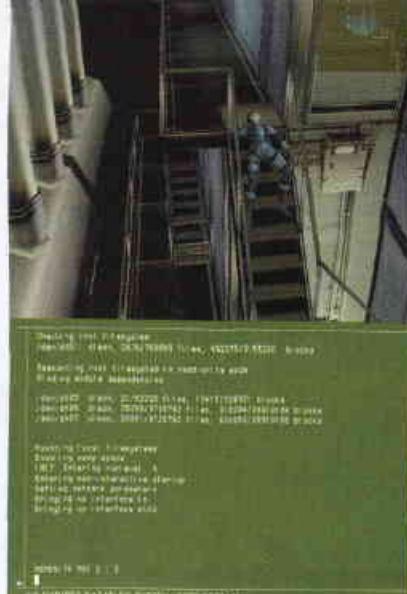
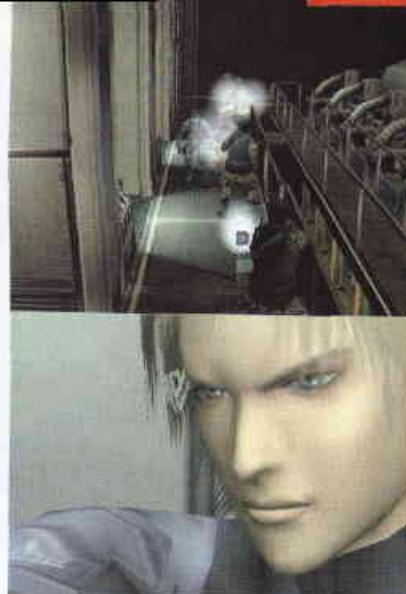
The Shadow Moses Island Incident (1998)

Limitlere dayanan Hideo'nun yardımına üstün teknolojisi ile PlayStation yetişti. Artık Hideo Kojima, kafasındaki Metal Gear dünyasını üç boyutlu olarak kurabilecek ve o konsolda yapılan tüm zamanların en iyi oyunu yaratabilecekti.

Yıl 2005. Alaska'nın sahil kesiminde yer alan Shadow Moses Adası'nda terörizm tarihinin en büyük eylemi yapılmıştı. Bu kez kontrolden çıkan Fox Hound' un liderleri terörist oldu ve ayaklanan yeni prototip olan Metal Gear REX'ı ele geçirtiler. Hükümetin ricası ile eski bir Fox Hound ko-

mutanı olan Albay Roy Campbell, artık bu işleri birakan Solid Snake'ı celp etti ve onu bu kez de Shadow Moses Adasına sızması için yolladı. Bir nükleer silah deposunun kalbine sızmak zorunda olan Snake' e bu görevde Dr. Hal Emmerich ve Albay'ın yiğeni Meryl el uzattı. Snake, Fox Hound üyeleriyle olan savaşının ortasında işi gücü dövüşmek olan bir Cyborg Ninja ile karşılaştı. Bu gizemli ninjanın gerçek kimliğinin Grey Fox olduğu ortaya çıktı. Grey Fox, Zanzibar'da düşman tarafına geçip Snake' e karşı savaşan eski bir Fox Hound komutanı idi. Snake, Metal Gear REX'ı yok ettikten sonra teröristlerin lideri olan Liquid Snake ile yüzleşti. Hem Liquid, hem de Solid Snake' in, 20. yüzyılın en büyük askeri olan Big Boss' un genlerini taşıdıklarını ortaya çıktı. Cyborg ninjanın da desteği ile Solid Snake, Liquid ile başarılı bir savaş yaptı. Uzun ve sancılı dakikaların ardından Liquid' i yendi ve Shadow Moses mirasını da arkasında bıraktı.

Hideo, 2000 yılında Gameboy Color için Metal Gear: Ghost Babel adında bir oyunun tasarılandığını duyurmuştu ama bu oyundan başka bir haber çıkmadı.



kişi görüşünde oynadığınızı düşünürsek mouse'un kullanılmadığını bilmek çok da hoşunuza gitmeyecektir, çünkü birinci kişi modu mouse olmadan bir faciaya dönüşecektir. Klavye ile oynamak yahut da tuşları yeniden konfigüre etmek de pek sancılı olacağından, çekmecenizde



tozlanan en az on tuşlu gamepad'ınızı çıkartmanızın zamanı geldi demektir. Tabii oyunun kılavuzunda bile tuş isimleri X-Box'a göre yazdırıldığından ve bunu düzeltmek kimsenin aklına gelmediğinden açık ugraşacaksınız. Yani açıkçası PC kullanıcılarına birazcık "bizde böle kardeş, yerse" durumu yapılmış sanki. Yine de bütün bu anlamsızlıklar geçiyor ve konsol tarihinin en önemli oyunlarından birisinin yeni versiyonunu oynadığımız düşüncesine dönerek ciddiyeti bozmuyoruz. Evet, arka sıra konuşma yawrum, bishi anlatıyoruz burada baki.

Oyunun çekirdeği, yani daha önce Sons Of Liberty'de bulunan kısmı iki bölümden oluşuyor. İlk çok kısa; bir tankere Solid Snake ile sızıp Metal Gear Ray'in fotoğrafını çekmeye çalışıyorsunuz. Esas bölüm olan ikinci kısmı, yani Plant'de Raiden ile oynuyor ve yine deli teröristleri etkisiz hale getirmeye çalışı-

yorsunuz. Daha önce de belirttiğim gibi oyun değil sinema filmi sanki, sık sık oyunun kendi 3D motorunu kullanan ara ekranlar ve codec bağlantıları devreye girerek hikayeyi taze tutuyor. En az oynadığınız kadarını da arkanızda yaşlıarak izliyorsunuz. MGS2'nin renkli dünyasında çok eğleneceğiniz kesin. Oyunda her türlü sinsilik yapabilir, envai çeşitli silahı da istediğiniz gibi kullanabilirsiniz. Sayısız ufak ama akıllıca detayın yanı sıra, her biri farklı kişilikteki bosslar havayı kremali pasta üzerindeki çilek dilimleri gibi süslüyor (nası toparladım ama). Oyundaki aksiyon öğeleri ve düşman davranışları çok gerçekçi, yapay zeka mükemmel. MGS2: Substance, PC'deki bir numaralı gizli ajan oyunu olmaya aday gibi görünse de, özünde hala

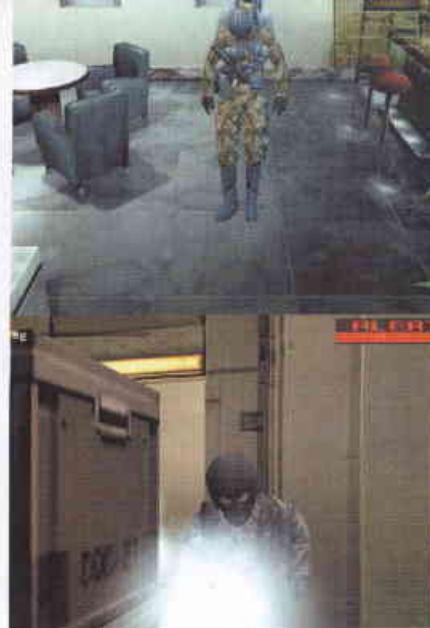
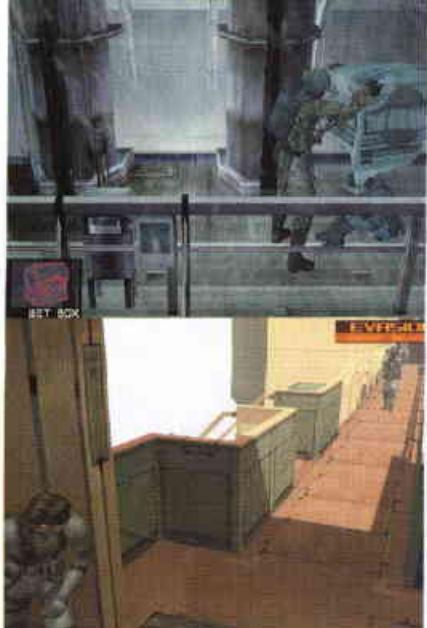
bir aksiyon oyunu. Yani ölümeden önce fazla vurulmanız gerekiyor ve kaybedilen canınız için ration yiyerek eski halinize dönebilirsiniz. Düşmanın askerleri 20 metre öplerini göremiyorlar ve siz tabana kuvvet koşsunız bile sesi duymuyor inekler. Adamların dikkatini dağıtmak için boş şarjör fırlatabiliyor ya da yere ayıçı dergiler bırakabiliyorsunuz. Lazer tuzaklarını anlayabilme için Snake siğarasinin dumanını kullanıyor. Yani aslında Substance için biraz fantastik denenebilir; tam bir gizli ajan oyunu değil. Daha gerçekçi bishi arıyorsanız Tom Clancy's Splinter Cell'i deneyebilirsiniz.

Kaykay nanay, Tony Hawk alın

Hideo Kojima-san, Substance'a 500'den fazla sanal gerçeklik görevi eklemiştir. Bahsettiğim videodaki matrikisvari birden yok olan askerler de sanal gerçeklik ortamında zaten. Bir nevi ilk oyundaki ekstra VR missions disk gibi. Burada Raiden VR, Raiden Alternative, Snake VR, ve Snake Alternative seçenekleri sunuluyor. Belirli yüzdeler tamamlandıça ise gizli setler açılıyor. VR missions giderek daha zorlayıcı bir hal alıyor ve doğru takтиkları uygulamanızı gerektiriyor. Raiden'in VR Training'inden sıkça referans alındığı için daha yapmadan ne yapmamız gerektiğini bilmiyoruz. Bu senaryolarla oyunun değişik silahlarını kullanmakta ustalaşacak, sayısız zor durumdan gizlice kurtulabilecek, ve olayları istediğiniz şekilde geliştirebileceksiniz. Daha fazla görev bitirdikçe gizli karakterlere ve onların kendilerine has VR görevlerine erişebileceksiniz. Genel olarak her karakter için en iyi görev tipleri "alternatif görevler". Basit görevler bitikçe açılan bu alternatif görevler gerçekten yaratıcı ve eğlendirici. Örneğin birisi içinde düşmanla dolu bir bölümde koşmanız ve herkesi öldürmeniz bekleniyor, silahınız ise ninjia kılıcı. Ayrıca bazı eleme görevleri de çok eğlenceli. Çünkü size sayısız silah sahibi oluyorlar ama cephaneniz sınırlı. Böylesi bir avuç düşmanı sessiz, isabetli ve stratejik öldürmeniz sağlanıyor.

Raiden ile tamamlanan kısımların





Snake ile oynaması gibi bir durum ise söz konusu değil, üzgündüm. Fakat bunun yerine "Snake Tales - Snake hikayeleri" denen bir bölüm eklenmiş oyuna. Mekan Plant bölümü, lakin hikayeler uydurma. Aralarda sinematikler yok, bütün durum bilgileri ekrana yazı olarak geliyor, üzerinde

onları kurşunlara karşı kalkan olarak kullanabiliyorsunuz. Gizlice düşmana yaklaşıp eller yukarı çekebiliyor, bu şekilde isimlerinin yazılı olduğu kolyelerini toplayabiliyorsunuz, bir nevi kulak kesmenin kibarcası. Yumruk, tekme kombinasyonları, sürünen ve koşup tıka atarak rakiplere vurma,

Oyunun sesleri daha da iyi. MGS2'nin seslendirmeleri ve tema müzikleri çok sağlam. Besteci Harry Gregson-Williams, The Rock, Spy Game, Shrek 2(geliyor) gibi büyük bütçeli aksiyon filmlerine de müzik sağlamış bir şahsiyet. Eğer oyunun ara sahneleri destansı heyecanlı bir hikayenin içinde olduğunu hissettiremiyorsa, müziksleri kesinlikle hissettirecektir. Duruma göre değişen müziksler heyecanı zirveye çıkarırken geri kalan sesler de üzerine düşenleri fazlasıyla yapıyorlar. Martı seslerinden yere düşen mermi kovanlarına kadar özenle çalışılmışlar.

Oyun sonunda alacağınız bitirme kodunu kaydedip, www.konamijpn.com'a gidebilir, hatta Metal Gear Solid 2 kısmında girebilir ve hatta hatta dünyadaki diğer oyuncular arasındaki yerinizi görebilirsiniz. Yaklaşık 15 saatlik oynanışa sahip ana hikayenin tam çözümünü bu ayki Level CD'de bulabilirsiniz. Büyük bir ihtiyatla bu E3' de tanse edilecek MGS3 bilgileri de derginizin ilerki sayılarda yer alacaktır, hatırlatıyorum. Bye&Smile... ☺

bir seslendirme bile yok. Bomba imha, boss maçları falan yapısınız. Fakat biraz daha profesyonellik istiyor, örneğin radarinız yok. Peki Snake Tales'i bitirince ne oluyor? Hiçbir şey olmuyor! Snake Tales de daha deneyimli oyuncular için dizayn edilmiş ve istenilen sırada oynamabiliyor. Ama esas oyunla karşılaşıldığında bu yeni görevler biraz hayal kırıklığı yaratıyor. Sonuçta bu yeni görevler hiç de doğal duruyor. Yine de oyunu Solid Snake tarafından oynamayı bildiğimize sevinebiliriz... mi?

Kontrollere alışığınızda kendinizi olaya kaptırıcasınız çünkü kahramanlığınızın uzmanlaşabileceğiniz hareketleri var. Cesetleri dolaplara saklayabiliyor veya



yüksek bir yerden düşmanın kafasına atlama gibi atraksiyonlar oyunda en fazla yapacağınız hareketler. Tabii ki ısı dörbünü ve uzun menzilli mikrofon gibi teçhizat ve çok çeşitli silahları da hikayyla kullanacaksınız.

Piyasaya çıktığında MGS2 tüm zamanların en iyi grafikli video oyunlarının birisi olarak anıldı. Titiz detaylara verilen önem, mükemmel hareket yakalama animasyonları PC'ye de bozulmadan aktarılmış. Ama bazı durumlarda grafik yavaşlama ve atlamlar oynanışa biraz darbe vuruyor. Yavaş makinelerde fazla aksiyon olan sinematiklerde ve etrafınız düşmanın sarıldığında eziyet çekebilirsiniz. Yine de hala çok iyi bir oyun demek yanlış olmaz. İnanılmaz ışıklandırma, parlama ve partikül efektlerine ise söyleyecek bir söz bulamıyorum, nefis nefis.

LEVEL HIT



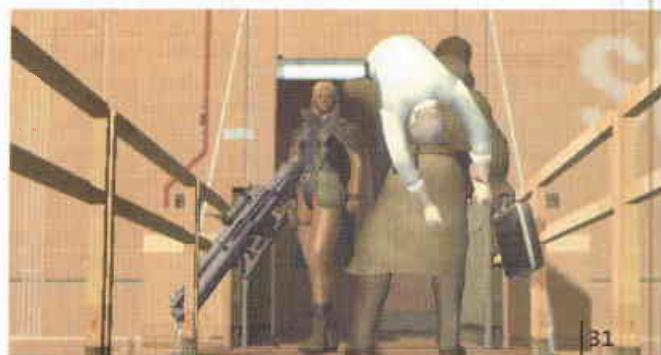
Artılar

Öz alıcı grafiker, yapey zeka ve gerçekçi aksiyon.

Eksiler

Yüksek sistem gerekliliği ve acılı kontroller.

Level Notu





Taktik hazırlayarak geçireceğiniz dersleri evde çalışmayı unutmayın, tabi evde de CM oynamazsanız.

Bilgi için: www.sigames.com Yapım: SI Games Dağıtıcı: Eidos Interactive Tür: Spor / Menejerlik Multiplay: Var
Minimum sistem: 450Mhz İşlemci, 64MB Ram, 800MB HardDisk Alanı Önerilen sistem: 1GHz İşlemci, 128MB Ram, 800MB HardDisk Alanı

Can Kori | can@level.com.tr

Her başarılı erkeğin arkasında bir kadın vardır. Her başarılı öğrencinin arkasında bir öğretmen vardır. Her başarılı futbol takımının arkasında da bir teknik direktör vardır. Zaten bu girişten sonra hangi oyunu yazacağımı anlamadıysanız, yazının geri kalanını da lütfen okumayınız. Evet tabii ki Championship Manager'dan bahsediyorum. Hem de çıkışları iki kere ertelenen, bütün tutkunlarının deli gibi her gün internet sitesine tıkladığı ve daha erken çıkışları için dua ettiği CM4. Ancak açıkçası da bu kadar beklemeye tam anlayımla değilken bir oyun, aman sahın yanlış anlamayın, kendileri hala bir klasik, sadece eski versiyonlarda var olmayan ufak tefek (gerçi çok büyükleri de var ama) sorunları var.

Oyunun fanlarının canını hafif sıkıcı bir girişten sonra yavaş yavaş oyunu anlatmaya başlayalım. Ama önce tabii ki, oyun hakkında hiç bir bilgisi olmayanları, yakında kendilerini köle edecek oyunla tanıştırmamız gerekiyor. (CM'nin daha

önceki versiyonlarıyla hazır neşir olanlar 1 paragraf atlayarak devam etsinler)

CM4 bir menajerlik oyunu, bir futbol takımının kontrolünü elinize alıp, o takımın başarısı için elinizden geleni ardına koymuyorsunuz. Elinizde olan bir sürü imkan var: Transfer yapmak, taktiklerini düzenlemek (taktiklerdeki detaya aşırılıklarda deinceyeceğim), antrenman progra-

rası sizin için artık tam anlayımla gerçek bir teknik direktörlük sınavı.

Oyun değil, simülasyon

Bir kere daha yinelememde fayda var, dikkat, bu bir oyun değildir. Championship Manager serilerinin her biri tam anlayımla birer futbol menejerliği simülasyonudur. Yaptığınız en ufak değişiklik

Maçları 90 dakika, özeti pozisyonlar, önemli pozisyonlar ve goller şeklinde seyredebiliyorsunuz

ramını düzenlemek, başka ülkelerdeki futbolcuları araştırmak, oyuncularla çok detaylı kontratlar imzalamak gibi. Oyun da istediğiniz 39 ligdeki, istediğiniz seviyede bir takımı (ister 1. lig, ister amatör küme) seçtiyorsunuz, bu kulübün sizi reddetme gibi bir şansı yok. Anlayacağınız oyuna ister Real Madrid, ister Yimpas Yozgatspor olarak başlayabilirsiniz. Ardından bu kulübün yönetiminin beklenilerini öğreniyorsunuz ve teknik direktör olarak maceranız başlıyor. Buradan son-

(ister hata ister başarılı bir hareket), oyundaki gelişatınızı etkiler. Örneğin kırmızı kartla attılan bir oyuncunuza "Ceza olarak 1 haftalık ödemeni keseceğim" derseniz ve o oyuncu, o kartı haksız yere gördüğünde veya son derece gerekli bir pozisyonda golü engellediğini düşünüyorsa, mutsuz olur. "Eh bana ne mutsuz olursa olsun" mu diyorsunuz? Maalesef büyük bir yanlış içerisindeyiniz, yavaş yavaş bu mutsuzluğun bütün takımı etkilediğini göreceksiniz ve mutsuz



oyuncuların da pek de başarılı oynamadıklarını hatırlatmama gerek yok zannedersem.

Her zamanki gibi oyunun grafiklerinden başlayacağım. Bugüne kadar ki hiç bir Championship Manager versiyonunda grafiksel olarak beğeneceğiniz bir tarafl yoktu. Maçları izlemek yerine, sadece spikerin sözleriyle takip ediyoruz ama bu çok detaylı olduğu için adeta maçı yaşıyoruz. SI Games, yeni CM için radikal bir karar aldı ve de fanlarından gelecek tepkileri de göz önüne alarak maçları 2D olarak bizlere izlettirmeyi planladı. Bu beni oldukça heyecanlandırmıştı ve yeni CM'yi dört gözle beklememin tek sebebi yeni maç motoruydu.

Oyunda toplam olarak 450 (maçları 90 dakika, özet pozisyonlar, önemli pozisyonlar ve goller şeklinde 4 farklı uzunlukta izleyebiliyorsunuz, ben genelde özet pozisyonları tercih ediyorum) maç izledim ve doğruyu söylemek gerekiyor yalnızca bu yeni motoru bile CM4'ü uzunca süre oynamanız için yeterli olacaktır. Neden mi? Çok basit, maça gitmiş ve de tribünün üst katlarında oturmuş herhangi bir kişi maçta top herhangi bir taraftayken, takımın sahaya dağılışını çok rahat analiz edebilir. Ben de sık sık maça giden biri olarak şunu söyleyebilirim ki: 2D maç motoru gerçek ile neredeyse birebir yapılmış. Tabii ki ufak tefek hataları var, bunlar da çıkacak yamalarla düzeltilebilecek şeyler. Örneğin takımınız yarı sahaya çok yakın bir yerden taç atışı kullanıyor ise, sanki korner atıyouşsunuz gibi çok fazla

oyuncunuz ileri çıkıyor ve taçtan eğer topu direk kaptırırsanız (ki bu çok sık olan bir durum) gol yemeniz işten bile değil (aynı durum bilgisayar için de geçerli). Bir başka sorun ise, bazen oyuncular topu súrerken ayaklarından çok açıyorlar ve yakınlarındaki rakipler bu uzağa giden topu alabilecek durumdayken geri çekiliyorlar ve topu sanki bileyrek(!) almıyorlar. Motordaki bir başka eksiklik ise kaleci ile karşı karşıya kalınan pozisyonlarda futbolcular çok nadiren çalımı tercih ediyorlar.

Yeni maç motorunda göze hoş gelen olaylar da var. Mesela ara pasların ger-

(vay hırgıslı-blx)). Son olarak maç motorunun başarılı olduğunu kanıtlayan bir örnek vermek istiyorum. Eski CM versiyonlarında sol, orta ve sağ tarafta olmak üzere 3 defans ile oynardım. Gerçek hayatı ortada tek stoperle bu işin olmayacağı bile bile denemiştüm ve başarıya ulaşmıştım. Yeni CM'de ilk 10 maç boyunca taktığımı denedim ve de tahmin edin ne oldu? Benim tek stoperime karşı rakip takımlar çok rahat pozisyonlar buldular ve 10 maçta sadece 3 galibiyet, 2 beraberlik ve 5 yenilgi aldım. Üstelik tek stoperim oyundaki en iyi stoper olan Samuel'di, takımım da Roma.

"Her başarılı erkeğin arkasında bir kadın vardır. Her başarılı futbol takımının arkasında da bir menejer vardır"

çekçiliği. Gerçek hayatı havadan veya yerden nasıl ara paslar veriliyor ise aynılarını bu oyunda görebilirsiniz. Hava toplarını uzun boylu oyuncuların yakınlarındaki arkadaşlarına indirmeleri de çok güzel yapılmış. Bunların hepsi tabii ki takımın sahaya çok gerçekçi yayılmaları ile oluyor. Bu konuda SI Games'i kutluyorum ve büyük saygı duyuyorum. Sahaya yayılmakla ilgisi olmayan ince ayrıntılara da değinmek lazım, oyuncular kafa topuna çöküp iskalayabiliyorlar veya topu ayaklarının altından kaçıracılıkları. Bunlar yine küçük ayrıntılar gibi geliyor ama yazıldığında sık sık kullandığım bir tabir vardır: "Ayrıntılar birşeyi mükemmel yapar" (he he, zamanında Sinan'ın bir yazısında görüp çalışmışım

Gerçekçilik, çiftçilik, marangozluk

Grafiklerden gerçekçiliğe atladık, öyleyse bu konuda devam edelim. Oyundaki yapay zeka bazı yönlerden gelişmiş fakat bazı yönlerden ise oldukça sönükkalmış. Birinci olarak SI Games eski versiyonlarda adeta bir hileye dönüşen 24 ay taksitle ödemeyi düzgün bir hale sokmuş. Hiç peşin para vermezseniz sadece 24 ay taksit önerirseniz, hiç bir transfer teklifiniz kabul edilmıyor. Ayrıca futbol dünyasındaki ekonomik kriz de mümkün olduğunda oyuna yansıtılmış durumda. Dünyaca ünlü futbolcular oldukça pahalılar ve takımları onları normal fiyatlarına da satmıyor. Dünyaca ünlü klubler ise transfere maksimum 40 milyon dolar ayırabiliyorlar. Bu da demektir ki, büyük bir kulübe teknik direktör olsanız bile, ilk sezon içinde büyük bir transfer için çok ümitli olmayın. Öte yandan, transfer demişken aklına geldi, başıma gelen salak, ufak bir olayı anlatıyorum: 1 sezon öncesinde Ortega'ya teklif götürdüm, Fenerbahçe kabul etmedi (oyunda Ortega Fenerbahçe'de başlıyor), ardından 1 sezon geçti ve Fenerbahçe bana Ortega'yı almadam için teklif getirdi (bkz: oyundaki yenilikler, ilerleyen paragraflar) benim de





artık ihtiyacım olmadığı için reddettim. Aradan 1 hafta geçti Fenerbahçe bir daha geldi, yine reddettim. Üstünden henüz 4 gün geçti bir daha teklif ettiler bana Ortega'yı. Bir daha teklif getirmesinler diye Ortega'yı shortlist'imden (ilgilendiğiniz oyuncuların listesi) silmek zorunda kaldım. Bir başka yapay zeka salaklısı (lafa gel lafa) örneği daha: Lucio'ya 30 milyon dolar teklif ediyorum (gerçek değeri 18 milyon dolar), Bayer Leverkusen kabul etmiyor, Lucio'cum benim canım, Bayern Münih'e çok gelmek istediği için mutsuz oluyor. Ardından şansımı denemek için 8 milyon dolar teklif ediyorum ve Leverku-

oyuncularınızın kalitesi her zaman iyi olamaz (sonuçta hep Real Madrid gibi takımlara menajer olmak insanı sıkıştırır, biraz küçük takımlarla da başarı yakalamak gereklili), işte bu noktada devreye sizin uygulayacağınız taktikler giriyor. Üstelik bu taktikler o kadar detaylı ki, içinde kaybolabilir, ciddi anlamda başarılı bir taktik yaratmak için 15 dakika civarı bir zaman harcayabilirsiniz. Bu detayları mı merak ediyorsunuz, hemen sıralayayım. Tabii ki en başta, takımınızın sahaya hangi dizilişle çıkacağını belirleyeceksiniz. Bunu belirlediğinizde başınızı döndürecek detayları geçiyorum: Efendim şimdi sol taraftan

sin ki, takım daha rahat tehlike yaratabilsin. Kaleci Oliver Kahn de topu oyuna sokarken defans elemanlarına kısa pas olarak versin ama zaman zaman da degaj yapsın. Ön liberolardan Jeremies defansif oynarken, Karhan oyuna katılın, hatta oyunu kursun. Defansın ortasında oynayan Lucio defansif bir anlayış sergilesin ama kornerlerde de ileri çıkmayı ihmal etmesin. 1-0 öne geçtiğimize göre ne ofansif ne defansif, ortada bir oyun sergileyip kontra ataklarla rakibimizi yıktıracız, bunun için daha çok sağ ve sol kanatlardan akınlarımızı geliştirmemiz gereklidir.

Ne kadar çok şey yazdım değil mi?

Hepsini bir çırıpladı yazdım, emin olsun bu taktik detaylarında arada unuttuklarım da olmuştur. Varın, hesaplayın ne kadar taktik detay var ve bunların kombinasyonları ne kadar büyük rakamlar veriyor. Durun daha detaylar bitmedi, zaten bitemez.

Taktikler tabii ki son derece önemli, ancak en az taktikler kadar önemli bir şey daha var oyunda: Antrenmanlar, gerçekten çok önemlidir. Örneğin sezon öncesi takımınıza kondisyon ağırlıklı antrenman yerine teknik, taktik antrenmanları yaptırırsanız, yeni sezonda takımınız sahada yürüyeceği için ve oyuncular çabuk yorulacağı için, pek iyi bir sezon geçirmeyeceğiniz aşikardır. Sakın bunu "Kondisyon çalıştırırsam bütün kupaları alırım" diye algılamayın, bu bir gerekliğitir, ekstra bir iş değil.

Eski Championship Manager versiyonlarına göre en çok değişim gösteren kısım antrenman bölümü, oldukça detaylı hale getirilmiş. Örneğin, takımınızın verdığınız taktiği kusursuz uygulaması için taktik idmanı yaptırımsınız, eğer tercihiniz kontra atak futboluya sadece buna yönelik antrenman çeşitleri de var. Mesele takımınızın kondisyonuna güvenecseniz, buna yönelik antrenman çeşitlerini

Sol taraftan korner kullanılırken Ballack ön direkte dursun, Elber penaltı noktasına civarında gezinsin...

sen birden kabul ediveriyor. Ben zevkten 4 köşeyim ama oyundaki salaklık yüzünden de üzülmüyor değilim. Oyuncu mutsuz bile olsa, gerçek değerine satmaları gerekliliği diye düşünüyorum. Bunu düşünmemin sebebi de daha Lucio'nun 2007 yılına kadar kontratının devam ediyor olmasıdır. Eğer kontratı 1-2 sene içinde bitecek durumda olsaydı Bayer Leverkusen'in bu davranışını son derece normal bulurdum.

Taktik, takmadık

İyi ki küçük bir enstantaneyi anlatacaktım, koskoca paragraf yazdım. Biraz gerçekçiliği bırakalım başka konulara geçelim diyeceğim, ancak CM 4'te hersey (tamam hersey değil 2-3 paragraf sonra ögreneneceksiniz) inanılmaz gerçekçi olduğundan, gerçekçilik kavramı içinde tıklılı kaldık. Neyse tıklılı da kalsak, tıklılı da kalsak bunlar doğrular. Tam gaz devam ediyoruz gerçek bir futbol menajerliği simülasyonunu anlatmaya. Bir takımın başarısı için en önemli şey nedir? İyi oyuncular mı dediniz? Tamam doğru olabilir ama

kazanılan kornerleri kim kullansın? Bu kornerleri ön direğe mi, arka direğe mi, penaltı noktasına mı yoksa ceza sahası dışına doğru mu kullansın? Sol taraftan korner kullanılırken Ballack ön direkte dursun, Elber penaltı noktasına civarlarında gezinsin, ceza sahası dışında da topa iyi vuran oyuncular Ze Roberto ve Hargreaves hazırda beklesinler. Takım topluca pres yapsın ama ilerdeki Elber çabuk yorulduğu için pres yapmasın. Ballack ara pasları denesin, arada sırada uzaktan şut da çeksin. Elber sağa sola deplase olsun. Ze Roberto ve Mehmet Scholl topla beraber kanatlara ilerlesinler, orta yapsınlar bol bol. Ama bu ortaları ön direğe veya arka direğe değil, sadece içerde Elber'i görüp ona doğru yapsınlar, ne de olsa tek forvet oynuyoruz. Defansta da kornerlerde Ballack ön direkte dursun kenteşikleri öntesin, veya karşı taraf frikik kullanıysa Ballack uzun boylu olduğu için barajda dursun ve topun geçme ihtimalini azaltınsın. Taç atışlarını da Roberto Carlos (biliyorsunuz çok uzun mesafeli taç atışları kullanıyor kendisi) kullan-



yapıracaksınız (mesela ağırlık kaldırma, koşu vs).

Sıra geldi bir menejer olarak uğraşmak (bazılarınızın) istemeceğiniz işlere: Alt yapı takımını çalıştmak, alt yapıdaki oyuncuların kontratlarıyla ilgilenmek, antrenman programı yapmak. Bu gibi uğraşmak istemeyeceğiniz işleri yardımcı koçunuza devredilebilrsiniz, böylece bütün bir sezon boyunca sadece devraldığınız takıma konsantr olursunuz. Yine de benim tavsiyem mümkün olduğunda fazla işi kendiniz yapmaya çalışın.

Artı, eksİ, çarpı, bölü

Bu son bölümde oyunun artı ve eksilerini yazmayı düşünüyorum, bunların içinde oyundaki yenilikler de olacak. Bir kere bu oyunun ismi Championship Manager 4, yani kıscası alınmayı ve oynanmayı kesinlikle hak ediyor, o yüzden ne kadar eksisi olsa da şimdiden yazının sonuna gelmeden, koşun bilgisayarcına tükenmeden alın. Yukarıda oyunun gerçekçiliğinden bahsederken, bazı kısımların da aslında saçma olduğunu belirtmiştim, işte geldik o kısıma. Oyunda iyi bir takım seçerseniz (Real Madrid, Barcelona, Bayern Münih, Man Utd gibi), oyun saçma derecede kolay oluyor. Bunu size ufak istatistikler vererek kanıtlayayım. Ben 4 sezondur Bayern Münih'i çalıştırıyorum, bu süre zarfında 121 maç oynadım, 102'sini kazandım, 13'ünde berabere kaldım ve sadece 6 maç kaybettim. 306 gol atıp 37 gol yedim (yani maç başına 2.5 gol atıp, 0.33 gol yiyorum). Bu istatistiklerin saçılık kat sayısını da, tek forvet olarak oynattığım, gerçek hayatı da taptığım forvet Elber arttırıyor. Çocukcağız son sezonda 51 maçta 92 gol atıp, 12

asist yaptı ve 20 maçta, maçın adamı seçildi (Her sezon lig ve Şamp Lig'i kazandığımı söylemeye gerek yok herhalde). Samsunspor'u seçtiğimde ise Türkiye Ligi'nde ancak 1 puan farkla 3. olabildim.

Eksilerle devam ediyoruz ne yazık ki, SI Games'in oyunun maç motorunda düzeltermediği bir bug var: Pasif ofsayt. Attığınız gollerin en az 4'te 1'i kadarı bu pasif ofsayt yüzünden güme gidiyor. Meşela sol kanada Ze Roberto'ya doğru bir pas açıldı, sağ kanatta Mehmet Scholl ofsayt pozisyonunda ise yardımcı hakem bayrak kaldırıyor. Halbuki o sırada Ze Roberto ortasını yapmış ve Elber de golü atmış oluyor. Çok sinir bozucu bir durum.

Şimdi artı ve eksiler karışık pi de yapıyoruz. Efendime söyleyeyim, artık sizin de bir kontratınız var kulübünüzle. "Ohaa" gibi sesler duydum, çok ayıp. Ama şimdî hevesiniz sönecek, çünkü kontratınız bitince otomatik olarak uzatılıyor ve sizin bundan haberiniz bile olmuyor. Ya ne kötü değil mi? Sizsin oyuncular gibi istatistikleriniz var (tabii ki teknik direktör bilgisi üzerine) ama şu işe bakın ki, ne kadar başarı elde ederseniz edin bunlar değişmiyor. Üstüne üstlük bir de profilinizde tercih ettiğiniz taktik hiç bir zaman değiş-

miyor. Bir başka hoşuma giden arası ise artık kulübünüzle her istediğiniz an ultimatomda bulunamı yorsunuz, en az 4-5 sene çalışmış olmanız gerekiyor (duyduğum kadarıyla, çünkü ben oyunu 3 ayrı takımla 4'er sene oynamadı ama henüz ultimatom opsiyonu çıkmadı).

Son olarak maalesef büyük bir eksî tarafla bitiriyorum, oyunda inanılmaz fazla sakatlık oluyor, size şöyle bir garanti verebilirim. Sezon başından sonuna kadar 1 maça bile tam kadro çıkamayacaksınız. Ancak bu bir bug, yani yeni çıkacak yamada (Enhancement Pack 2 çıktı, 3'te düzeltilecek (ki kendisini CD'de bulabilirsiniz)) düzeltilecek. Bunun gibi bir sürü oyunun hatası var ama moralinizi bozmamak için söylemiyorum. (Tutamadım kendimi, Şamp Lig'de oynayacağınız 2. grup maçlarının bir tanesinde, bütün takımıñ milli maça giderse şaşırmayın).

"Bu kadar eksisi olan bir oyun alınır mı?" demeyin. Alınır, çünkü dediğim gibi oyunun adı CM4 ve ayrıca 2D maç motoru yeter. Üstelik çikan yamalar bir sürü problemi giderdi, daha çıkacak olan en az 2 yama daha var. Kıscası SI Games yetkilileri de bu oyunu en az bizim kadar seviyor ve en az bizim istediğim kadar mükemmel olmasını istiyorlar. ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

Yeni maç motoru, eski versiyonlara göre bir sürü düzeltilen eksiklik, ismi yeter

Eksiler

Yazılı okusunuz daha iyi olur, çünkü buraya sağlam (ama belirtmem lazı) SI Games her ay birer patch çıkarıyor eksikleri gidermek için

Level Notu



Championship Manager Dergisi

► İngiltere'de yayınlanan Official Championship Manager Magazine, Eidos ve SI Games tarafından hazırlandığı için CM serisi hakkında hiçbir yerde bulamayacağınız bilgiler içeriyor. "Takip edilesi 100 süper oyuncu", "CM4'te görme şansı" gibi kapak konuları ve CM Quiz ve CM Season 00/01'in tam sürümü vermesiyle, tam CM manyaklarına göre bir dergi. Ama bu tür spesifik dergilerin hayatının çok uzun olmadığını daha önce görmüştük. Umarız bu da öyle olmaz





Nihayet şapkalı kahramanımız geri döndü!

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Bilgi için: www.collectivestudios.com Yapım: The Collective Dağıtım: Lucasarts Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 500MHz işlemci, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1000MHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Indiana Jones yapmak için bir adet kamçı, bir adet şapka ve bir adet de timsaha gereksinimiz vardır. Kamçı ve şapkayı Indiana Jones kartonunun kafasına gulp! diye yapıştırıp timsahı da eline tutturduğunuz zaman bir Indiana Jones'unuz olur. Bilemiyorum tam!

1999 yılında çıkan Indiana Jones and the Infernal Machine'in yarattığı hayal kırıklığını hatırlıyor olmalısınız. En azından ben hala hatırlıyorum. Lucasarts'ın Tomb Raider'a rakip olarak çıkardığı oyun her açıdan çok kalitesiz ve sıkıcıydı. Sonuçta kazanan yine Core Design ve Lara Croft olmuştu. Şimdiye Lucasarts, Tomb Raider'in yeni versiyonunun çıkışmasına yakın Indiana Jones ile bir kez daha şansını deniyor. Bakalım bu defa neler değişmiş...

Macera...

Indiana Jones'un yeni macerası 1935 yılında geçiyor. Oyundaki amacınız, eski bir Çin eşyasının iyi olmayan amaçlar için kullanılmasını engellemek. Bu yolda Nazi'lerle ve Asyalı'larla karşı karşıya geleceksiniz. Şunu da hemen belirtreyim: Oyunun bir kısmı da İstanbul'da geçiyor! Burada 'Yakalayın onu!' gibi seslendirmeler duyuyoruz.

Oyundaki zorluk dereceleri Easy, Medium ve Hard. Medium en dengeli zorluk derecesi. Easy ve Hard'ı aşırı kolay ve aşırı zor oldukları için tavsiye etmiyorum.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb'un Infernal Machine'den bu yana çok fazla değiştiği bir gerçek. Oynanış, kontroller, grafikler ve daha birçok şey eskisinden daha farklı. Buna rağmen yapımcılar hâlâ Tomb Raider'in etkisinden kurtulamamışlar. Oyun her şeyiyle Tomb Raider'a fazlasıyla benzeyen. Oynanış da Tomb Raider mantığına dayanıyor: Platformdan platforma atla-tuşlara basarak veya kolları çekerek kapıları aç-karşına çıkan adamlarla savaş. Bunun dışında devamlı olarak nereden ıkıcağını bulmak için çevrenize bakmak zorunda kalıyorsunuz (C tuşu ile).

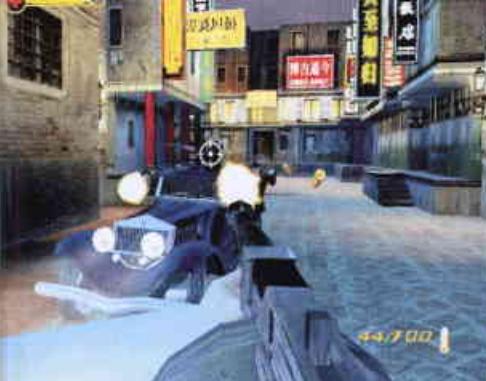
Elbette Emperor's Tomb'un Tomb Raider'dan ayrıldığı noktalar var. Binalardan ilki tamamen yenilenen savaş sistemi. Oyunda kavga sırasında sadece silahlarınızı değil; yumruğunuza, kafanızı ve tekmelelerinizi de kullan-



biliyorsunuz. Mouse'un sol ve sağ tuşlarına değişmeli olarak bastığınızda seri halde yumruklar atıyorsunuz. Mouse'un iki tuşunda birden basılı tutarsanız karşınızdaki adamı tutabiliyorsunuz. Bu fevri eylemden sonra onu yumruklayabiliyor veya havaya kaldırıp istediğiniz tarafa doğru fırlatabiliyorsunuz (kontrol tuşlarıyla adamı havada çevirebiliyorsunuz). Eğer fırlattığınız yerde bir duvar varsa adam olduğu yerde kalıyor ve duvarda onu yumruklamaya veya tekmelemeye devam edebiliyorsunuz. Bu arada dizinizi ve kafanızı da kullanabiliyorsunuz.

Karşınızdakini çok hırpalarsanız silahını düşürüyor. Düşen silahları E tuşıyla yerden alarak kullanabiliyorsunuz. Karşınızdakının silahını düşürmenin bir diğer yoluysa kamçıyı kullanmak. Kamçıyla adamları kendinize çekip yumruk da atabiliyorsunuz. Toparlamak gerekirse: Kavga sistemi oldukça sağlam ve eğlenceli. Karşınızdakine vurduğunuzu hissedebiliyorsunuz (adamları arkalarından gizlice yaklaşarak tutup yüksek yerlerden aşağıda





atabiliyorsunuz, ama yazmayı unuttum, artık çok geç, fırkkk).

Şılapk!

Tabii ki oyunda yapabildiğiniz tek şey adam pataklamak değil. Kamçınızı kullanıp normalde ulaşamayacağınız yerbeler atlayabiliyor, sarımsıklardan tırmanabiliyor, E tuşuna basıp duvarlara sırtınızı vererek yavaş yavaş gibebiliyor ve Tomb Raider'daki gibi duvarlara tutunabiliyorsunuz. Oyunda tabanca, pompalı, makineli ve bıçak gibi silahlar yer alıyor. Bunun yanında çevredeki sandalye veya koltuk takımı gibi objeleri de silah olarak kullanabiliyorsunuz.

Yukarıda da belirttiğim gibi oyunun oynanış olarak Tomb Raider'dan farkı yok. Zamanınızın çoğunu kolları çekip kapıları açmak ve adamlarla savaşmak için harciyorsunuz. Kavga sisteminin eğlenceli olması oyunun bu kısımlarını eğlenceli hale getiriyor, ancak yine de bir sorun var: Çizgisellik. Oyunda size neredeyse hiç serbestlik tanınmamış. Gideceğiniz yerlerden yapacağınız şeylere kadar her şey belirlenmiş. Bu da olayların sizin dışınızda gelişmesine sebep oluyor. Ceylon'daki tahta geçiti ele alalım. Geçitte boşluklar var ve alttan bir nehir akıyor. Yapmanız gereken şey sağlam yerbeler basarak karşı tarafa geçmek. Eğer aşağı düşerseniz en son kaldığınız yerden yeniden başlıyorsunuz. Buraya kadar her şey normal. İlginç olan şeyse şu: Üçüncü

sağlam tahtaya bastıktan sonra araya bir sinematik giriyor, geçit kırılıyor ve aşağıya, yani nehre düşüp oyuna devam ediyorsunuz. Yani nehire düşmek için üçüncü tahtaya basmanız gerekiyormuş! Peki o zaman, yaptığından diğer denemelerde aşağıya düştüğünüzde, neden aynı yeri defalarca oynamak zorunda kalıyorsunuz? Nehir üçüncü sağlam tahtadan sonra mı başlıyor?

Ayrıca oyun içinde kayıt etme imkânı olmaması işinizi hem zorlaştırıyor, hem de zaman zaman oyundan sıkılmanızı neden oluyor. En ufak bir hatada aynı yerleri baştan oynamak zorunda olmanız çok can sıkıcı.

Gelelim kontrollere... Açıkaçı, kontroller, Tomb Raider gibi third-person kamerasından oynanan bir oyun için çok kullanışız. Oyunu mouse ve klavye kombinasyonuyla oynuyorsunuz. Mouse'la kameralınızı ayarlıyor, W, A, S ve D tuşlarıyla da Indiana'yı kontrol ediyorsunuz, ancak kamera hangi durumda olursa olsun; W yukarıya, A sola, S aşağıya ve D de sağa gitmenizi sağlıyor. Yani Tomb Raider'daki gibi kafanızı çevirdiğiniz tarafa gideyeceğinizden emin olmanız gereken, adamınızı çeviridiğinizde kameralı da sizi takip etmesiydi. Bu şekilde ne yapacağınızı şaşıriyorsunuz. Bunun yanında adamınızı hareketleri çok sert. Hassasiyet gerektiren yerlerde çok zorlanıyorsunuz. Sonuçta bu kontrol sistemine alışmak için zamana ihtiyacınız olduğu kesin.

Yapay zekâ oyunun bir diğer sorunu. Düşmanlarınız sese duyarlı değiller. Bu bir yere kadar affedilebilir, ama

adamların yanlarından fit fit diye geçip giderken buna duyarsız kalmaları çok ilginç. Birçok düşman çok çok yakınlarına yaklaşmadırınız zaman sizi farkedemiyor. Düşmanlarınızın ara sıra sizden saklanmaları oldukça hoş, ama burada da bazı sorunlar var: Bazen bilek boyunda bir taş parçasına sırtlarını verip sizden saklandıklarını sanıyorlar. Neyse ki kavga sırasındaki davranışları gerçekçi (eşilme, geriye çekilme vs).

Peki ya grafikler? Çok ilginç ama, grafiklerin Tomb Raider 4'ten hiçbir farkı yok! Tabii ki Indiana Jones and the Infernal Machine'den çok daha iyi, ancak yetersiz. Kaplamalarda hiç detay yok (pompalı tüfek hariç), ortamlar etkileyicilikten uzak, ışıklandırma efekti diye bir şey neredeyse yok ve çevredeki objelerin tasarnımı rezalet. Tamam, bunlar grafik motorunun eski olmasından kaynaklanıyor, ama neden daha yeni bir motor kullanılmadı? Grafiklerin tek artısı Indiana Jones'un tasarımı. O da ancak ortalamayı gecebiliyor. Bu arada, bir bölümde karşınıza çıkan düşmanların hepsinin birbirile ikitiz kardeş olması da çok ilginç! Hepsinin aynı ya! Bir tek silahları farklı.

Sonuç?

Şimdi elimizdekilere bir bakalım: Eski bir grafik motoru, anlamsız yapay zekâ, zor kontroller, iyi bir kavga sistemi ve değişik silahlar kullanabilece olanağı. Ve yeni bir Indy macerası yaşama şansı. Aslında bu şartlar altında oyunu almamanız gerekiyor, ancak sorunlarına rağmen Indiana Jones eğlenceli bir oyun. Anlaşılmaz bir şekilde sizi oyalıyor. Sanırım bunda kavga sisteminin payı çok fazla. Bunun dışında, yapımcı The Collective, Indiana Jones and the Emperor's Tomb ile oyunlara herhangi bir yenilik getirmemiş. Aksine birçok konuda geri kalmış.



Artılar

Kavga sistemi, sürükleyici oynamış.

Eksiler

Zor kontroller, yapay zekâ, çizgisellik, grafikler.

Level Notu



toca race driver

Kişisel sorunları direksiyonla birleştirince neden hep kötü şeyler oluyor?

Bilgi için: www.codemasters.com Yapım: Codemasters Dağıtım: Codemasters Tür: Yarış CaRPG Multiplay: Var Minimum sistem: 700MHz İşlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı Önerilen sistem: 2GHz İşlemci, 512MB RAM, 15GB HDD, 32MB Ekran Kartı

Onur Bayram | onur@level.com.tr

LEVEL HIT



Araba ile yarışmak güvenli koşullar içinde eğlenceli birşey. İstisnalar dışında bunu inkar edecek birinin bayan olmaması ihtimali, aynı bayanın arabasının bir buçuk katı büyülükteki bir yere bir buçuk dakikadan az bir sürede park edebilmesi ihtimalıyla, ne yazık ki, aynı. Eyvah eyvah, bunu okuyan bayan mı var? Üzgünüm ben de isterdim böyle olma-masını ama sanırım elde değil. Aslına ister seniz 5000 devirin üstünde giden bir bayan her açıdan kabuldür benim için, yani hemen hemen...

Küçük Ryan'a olanlar

Eğlenceli ama sonuçta şu arkadaş ortamında kullanılan meşhur kelimenin de çoğu zaman büyük anlamı olabiliyor yarış konusunda; "Gaz!". Çoğu kaza da bu "gaza gelmek" yüzünden oluyor zaten. Bir araba yarışı efsanesi olarak niteleyebileceğim Codemasters (hayır, yemin ediyorum Colin McRae ile alakası yok! En azından bire bir..) Colin McRae 3'ü acı içinde beklediğim şu günlerde TOCA se-risine bir oyun ekledi. Ana tema da aslında daha önce araba yarışı oyunlarında kullanılmayan "gaz". Piyasanın ilk CaRPG (Car Role Playing Game - Araba yarışında karakter yönetme anlamına geliyor) oyunu olarak nitelendirilen Race

▼ Hasar modellemesi ve kazalar şimdiye kadar gördüklerimizin en iyisi



Driver'a bir senaryo yazılmış. Oyunda Ryan McKane'in hikayesine ortak oluyorsunuz. 15 yıl önce Ryan çocukken babası bir yarış kazasında ölmüş. Abisi ile birlikte babasının izinden yürüyen Ryan da yarış pistlerine atlamp ve şimdi de babasının nasıl ve kim tarafından öldürüldüğünü bulma umuduyla yarışıyor. Yani bu görev size düşüyor. Aslında okuduğunuz gibi senaryo oldukça klasik. Fakat yarış oyunları için bir ilk. Hikaye size yarışlar arasındaki render demolarda ve kısmen bilgisayarınıza aldığı e-mail'larda veriliyor. Derseniz ki ne hikayesi, yarışının hikayesi mi olur, o zaman enter tuşuna basmak suretiyle ara demolari geçerek sadece yarışlarla da ilgilenebilirsınız.

Oyun içine geçmeden önce ufak bir iki hatırlatma; Avrupa'da Toca Race Driver adıyla piyasaya sürülen oyun Amerika'da Pro Race Driver olarak bulunuyor. Internette yama, materyal vs. ararsanız ikisinin de aynı oyun olduğunu kuşkusuz olmasın. Ayrıca oyunun aslı tabiki PS2 için çıktı. Bu yüzden menülerde klasik konsol stili sizi bekliyor. Mouse'a dokunmak yasak!

CaRPG?

Gelelim bir CaRPG oyununda neler olabileceğine. Öncelikle karakter bazlı oyun diyorsak haliyle karakterimizi yönetebi-

▼ Tekrar izlerken sol alta şırın bir kumanda çıkyor. Ama mouse yassaah!



leceğimiz bir ekran olmalı. Oyun da zaten baştaki konuya dair fikirler veren demolardan sonra böyle bir ekranla açılıyor. Ryan'a takma isim verebiliyoruz. Örneğin Ryan 'BruSh' McKane. Bu hem oyunda sabit isim kullanma açısından hem de istediğiniz ismi kullanma açısından tatmin edici olmuş. Karakter ekranı aslında interaktif bir oyun menüsü. Ryan'ın oturduğu bir masa, masasında bir bilgisayar, odanın çeşitli yerlerinde takvim, dolap gibi unsurlar ve bunların her birine atanmış bir alt menü var. ıstırseniz serbest yarışlar yapabiliyor, aracınızı performansını değerlendirebiliyor, sezon takvimine bakabiliyorsunuz. İstırseniz de bilgisayarınıza göz atarak size gelen yeni yarış tekliflerini değerlendiriyor, o an bulunduğu turnuvalara devam edebiliyorsunuz.

Yarış teklifleri e-mail yoluyla size ulaşıyor. İstedığınızı kabul etmeyeceğiniz. Senaryoya bir etkisi yok. Bir teklifi kabul ettikten sonra çoğunlukla test sürüsüne alınıyorsunuz. Oyun yarış konusundaki opsiyonlar açısından çok yeterli. Yani pistin durumu, arabanın durumu gibi özellikleri oldukça üzerinde oynanabilir yapmışlar. En ufak test sırasında turnuva yarışlarına kadar size farklı detaylarda opsiyonlar sunuluyor. Aslında hiç biri daha önceki oyunlarda görmediğiniz şeyler değil. Ama belki de

▼ Eski araçlar da kullanabiliyorsunuz. Ama söyle bir sahne bol sabır lazım





▲ Arkadaşın kollarında bir sorun var gibi



▲ Modeller bazı araçlarda çok sık



▲ Günümüzden bir kesit



▲ Bu araçtan hiç göremedim bile



▲ Başka bir tekrar



▲ Pist kalitesi standartlarının üzerinde



▲ Ağaçlar komik ama olacak o kadar

bu konuda bir kaç oyunu birleştirmişler diyebilirim.

Araç ayarları ve fizигine ayrıca girmek istiyorum çünkü bir yarış oyununu simülasyona çeviren bölüm genelde burası oluyor. Araç ayarları, güzel, ama etkisi nasıldır? Bir çok açıdan beğendiğim bu oyunu bu açıdan biraz ekşi yönde eleştirmek istiyorum. Çünkü oyunda araç fizигi ne yazık ki Codemasters'in alışkanlık edindiği gibi tasarılmamış. Arabalar san-

ki şu minik elektrikli arabaların altlarındaki temas eden çıktıının yoldaki raya oturtularak yarıştırıldığı oyuncaklardakiler gibi gidiyor. Hatta içinden "kütük" gibi demek de geldi. Diyeceksiniz ki, bu arada oyunu. Bu biraz fazla arcade'e kaçmış. Yani Race Driver her açıdan Buggy Race gibi bir oyundan çok farklı yapılmış, araç fizигi dışında. Dolayısıyla aracın özelliklerini de araca çok doğrusal etki ediyor. Yani bazı ayarları değiştirmek aracı fazlasıyla etkilerken bazıları etkisiz kalıyor. Örneğin arka spoiler açısı araca sıvrisinek etkisi yaparken, vites aralıklarıyla bilincsizce oynamanız aşağı yukarı bir bisikletle aynı performansta gitmenize sebep oluyor. Bu sebeple modifikasiyon bölümünde çok daha profesyonel düşünmeniz gerekecek.

Daha ne olsun

Race Driver'da toplam 42 adet araç var. Bunların bazlarını yolların veya diğer oyunlardan tanıyoruz. Bu araçlar toplam 38 adet pistte yarışabiliyor. Bunlar da dünyanın çeşitli yerlerindeki orjinallerinden hazırlanmış pistler. Grafiksel olarak oyunda kötü gözüken bir noktaya karşılaşmadım. Zaten araçlar olabilecek en yüksek polygon sayısına dayandırılmış. Hatta biraz fazla bile kaçırımlar çünkü yarılığın kim anlarında ekranda 12 araç varken 4 spf (bir karenin ekranda durduğu saniye sayısı!) ile ekranı izliyorsunuz. Şaka bir yana oyun grafiksel açıdan oldukça iyi fakat oldukça ağır tasarlanmıştır.

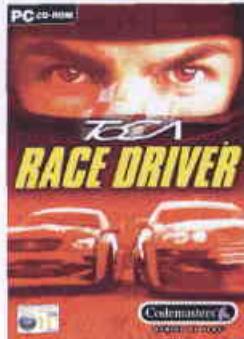
Oyuna girmeden seçtiğiniz grafik özelliklerinde biraz cırmı davranışlarınız oyunu oynayamadan bir kenara atmak zorunda kalırsınız. Araç içinden veya tekrar izleme arasında hayatı bir zorlanma farkı var. Yani aracın içini güzel oynayabiliyorsanız tekrar seyretmeden geçmek zorunda kalırsınız ki asıl eğlence tekrarlarda. Çünkü araçların hasar modelleri oldukça iyi. Kopup ayrılabilen, ezilen, yamulan-

parçalar var. Aynı iyi şeyleri pistler ve ara demolar için de söylemek istiyorum, pistler de zamanına göre yeterince iyi süslenmiş ve göze hoş gözüküyor. Senaryonun geçtiği ara demolar ise piyasadaki diğer iyi demolarla karşılaştırınca bir eksiki olmayan görüntülerden oluşuyor.

Bir de tabi rakiplerin olacak. İşte Codemasters burada da size gülümşüyor ve peşinize psikopat rakipler takıyor. Oyunu hızlı ve net oynamak istiyorsunuz. O zaman ekranda rakip olmaması için çok uğraşacaksınız. Çünkü peşinizden sadece size çarpmak için gelen bir kaç araç olacak. Öyle ki rakipleri geçmeye uğraşmaktan pistte zamanla karşı yarışmaya vaktiniz kalmayacak. Neyse sağlık olsun. Rakiptir, geçirilir. Eğer diyorsanız rakiplerim gerçek olsun, buyrun arkadaşlarınızla oynayın. Ama benzeyen tek kişi zevki çıkar bu oyundan.

Race Driver tabii simülasyon severlere tavsiye edilemez. Ama üstüne basarak söyleyorum, ilk ve tek olsa da, senaryosu var diye alınacak bir oyun da değil. İkisine de güvenmeyin. Ortaköy'deki tekneler gezisi yapan amcaların da dediği gibi: Hoşça vakit geçirmek isteyenler için. ☺

LEVEL HIT



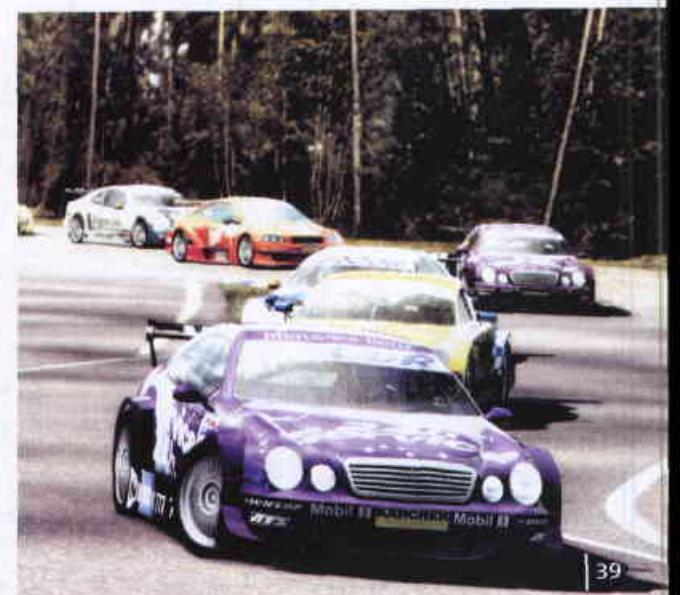
Artılar

Çok iyi araç modelleri, bol araç ve pist çeşidi, takip edilebilecek bir senaryo, uzun oynama süresi.

Eksiler

Aynı arcade oyun fizигi, yüksek sistem gereklimi, bir lütfen teknik hata.

Level Notu



Riddle of the Sphinx II

The Omega Stone

Birkaç günde devr-i alemler...

Bilgi için: www.theomegastone.com Yapım: Omni Adventures Dağıtım: The Adventure Company Tür: Adventure Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 366 MHz İşlemci, 64 MB RAM, 824 MB HDD Önerilen Sistem: 500 MHz İşlemci, 128 MB RAM, 2,60 GB HDD

Serpil Uluturk | serpil@level.com.tr

Bırkaç yıl öncesinin Riddle of the Sphinx'ini hatırlıyor musunuz? Peki oyunu sonuna kadar oynamış mıydınız? Oynadığınızsa son sahnedede "bu kadar mıydı" diye sormuş muydunuz? Üç soruyu da net bir 'evet' ile yanıtlayanlar bizden bir Riddle of the Sphinx II: The Omega Stone incelemesi kazandılar. Bitmedi! Ayrıca, o meş'um 'ne olacak şimdii' sorusuna da 3 yıl sonra bir yanıt bulmuş olacaklar. Daha ilk sorudan ipleri bırakıp "yok be abla, hiç duymamış sifens falan" diyenleri de boş göndermemiyor fakat. Onlara da tescilliarmağanı niyetine, geç de olsa bu acayıp oyuna bir giriş şansı, bir cesaret aşısı vereceğiz, Zira adventure sevenler The Omega Stone'u her halükarda hak ediyor.

Nerede kalmıştır?

İlk oyunun sonu kaç kişinin aklına takılıp kalmış olabilir biliyoruz ama, The Omega Stone tam olarak o sahnenin sonundan başlayıp gitüyor. Müthiş bir sadakat örneği.. Neyse ki derhal yeni bir başlangıç yapılıyor ve bir arkeolog abimiz tarafından ne çeşit bir macera ya atılacağımız konusunda aydınlatıldı-

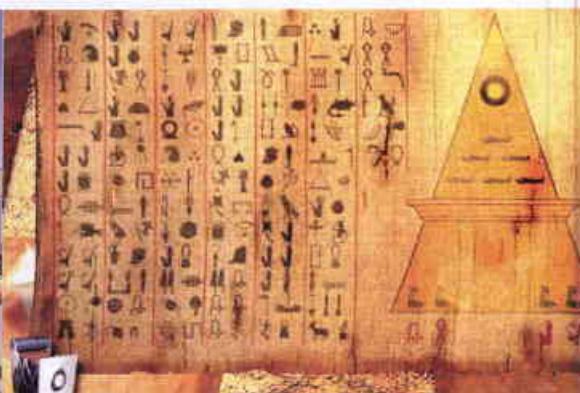
yoruz. Uzun uzun anlatacağı ve çok da çarpıcı olmayan hikayenin özeti şu; yakın zaman içinde dünyaya büyük yük getirecek bir kuyrukluvizidiz felaketini haber veren şifreli yazıtlardan biri çözülmüştür ve bu kehanete göre size 3 vakte kadar, Maya takvimine göre tabii, uzun uzun yollar görülmektedir. Bundan sonrası piramitler, bin yıllık mezarlardır, antik kentik sırlar, dünyanın gidilip görülesi, üzerinde düşünülüp taşınması mekanlarla dolu bir macera. Evet, hikayenin çıkış noktası çok yaratıcı ya da sürükleyici görünmüyordu ama oyunun içine girdikçe bu kötü başlangıcı unuturacak bir ton yeni hikayeyle karşılaşacaksınız. Ayrıca şimdii bile sırrı çözülememiş bu esrarengiz mekanlar her durumda iyi bir malzeme. Ne tür bir hikayeyle çevrelenirse çevrelensin İngiltere'nin Stonehenge'i, Meksika'nın Chichen Itza'sı, Şili'nin Paskalya Adası (Easter Island) ve en meşhur kayıp uygarlık Atlantis gibi fenomenler her daim ilgi çekmeye ve kafa karıştırmaya devam edecek. Oyunumuz da işte bu ön kabule dayanarak kendi imkanlarını çok zorlamadan, hali hazırda var olan sırlarının bi köşesine tutunup oyuncu için böyle heyecanlı bir tur programı hazırlamış. Kendisi de bir an-

lamda, tur otobüsünün içinde, elinde mikrofonuyla bir sürü hikaye anlatan tur rehberi rolünde.

Bu rehber benzetmesini boşuna yapmadım, gerçekten de oyun boyunca böyle esrarlı mekanlar hakkında önceki bilginiz olsa da bir sürü yeni detay öğreniyorsunuz. Çünkü, tíkta ilk oyun gibi, hatta onu da aşarak, The Omega Stone neredeyse bir okul dönemi boyunca biriktirdiğiniz kadar ders notu yapıyor önünüze. Okumak konusunda sabrınız yoksa bu oyunda çok fazla ilerleyemeyeceğinizi, ilerleseniz de bunun biraz körlemesine bir yolculuk olacağını üzüerek bildirmek durumundayım. Bu bağlamda 'ders notu' benzetmesini de boşuna yapmadığımızın, 'herhalde bir bildiğimiz var ki konuşuyoruz'un, tembellerin sınıf geçmesinin tesadüfi bir başarı olduğunu ama tesadüflerin zorlama gerçeklerden daha eğlenceli geldiğinin altın çizmek isterim.

Önce merak et

Bulmacalara gelelim. Sağdan soldan topladığınız eşyaları, ki sayıları çok fazla değil, McGayver edalarında kullanacağınız bir oyun değil, diyaloga dayalı bir oyun hiç değil, maalesef işiniz biraz daha karışık... Bir defa bulmacalar tek





aşamada çözüp gelebileceğiniz türden değil. Genellikle birkaç adımından oluşuyorlar, bir parçasını çözüp başka yerlerde başka işleri hallettikten sonra oralardan elde ettiğiniz bir sonucu getirip eski bulmacanızda uygulamanız gerekiyor mesela. Anlatması bile karışık...

Zaten görsel verilerden, iletişim yeteneğinden veya dikkatten çok okuma hırsına dayalı olduğundan The Omega Stone'da elde edeceğiniz verilerin çoğu somut şeyler değil. Bir takım günlükleri, sizden önce orada araştırma yapmış arkeologların notlarını, hatta bir bilim-kurgu romanını iyice çalışıp sonra da bilginizi sınayan problemlerle yüzleşeceksiniz. Tabii her zaman ikinci bir seçenek olarak 'tam çözüm' teknolojisinin nimetlerine başvurma şansınız var, ki bu oyunda çözüme baktığınız için ben dahil kimse sizi kınamayacaktır, rahat olun.

Oyunun en kayda değer kusuru, baştan sona estirdiği soğuk havası. Öyle bir tek başınasınız, öyle bir yabancısınız ki gittiğiniz her yerde, bir noktadan sonra sır sosyalşmek adına turist kafilerine katılıp, örneğin koskoca El Castillo piramidine falan sarılıp aptal anı fotoğrafları çektiğiniz geliyor. Neyse ki meslek ahlakınız ve oyunun kendisi böyle Japon tarzı şoparlıklara izin vermiyor. Ama bu sefer de zaten küflü sayfalar arasında ve yer altında, mahzenlerde falan geçen bir hikayeniz olduğu için fazlaıyla ka-

sılıyorsunuz. Oyunun genel atmosferi, evet peşine düşüğü gizem için gayet uygun ama son derece uzun süren bir macera boyunca kaşları çatıp belge okumak insanın 'oyun' yaklaşımıyla iletiyor. En azından beni kasti.

Bir de sürekli yolculuk yapmak zorunda kalmanın yarattığı rahatsızlık var. Önceden gittiğiniz mekanlara, eksik kalan işleri tamamlamak için defalarca kez daha uğramanız gerektiğinden, tıhammül sınırlarınızın zorlanmaya başladığı aşamadan itibaren baygınlıklar geçiresiniz geliyor. Melele sadece Meksika'dan Misir'a gidip gelmek zorunda kalmak değil, oyunu 'full install' yapmadıysanız CD değiştirip durmaktan da

Belki de asla gidip göremeyeceğiniz sırlarla dolu gerçek mekanlara, gerçek dışı bir yolculuk

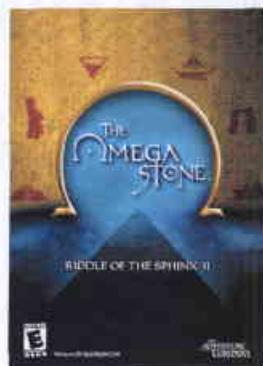
bitap düşeceksiniz. Unutmayın; dört CD'lik kallavi bir oyundan bahsediyoruz. Bu yüzden, iyisi mi siz en baştan hard diskinizden 3 GB'lık bir alanı feda etmeye hazır olun ve oyunu tam yükleyin.

Sonra keşfet

Öte taraftan gündelik gerçeklerle mistik olanların iç içे geçtiği bir oyun olarak The Omega Stone'un gerçek görüntülerle çizimleri bir arada kullanması bence çok isabetli olmuş. Oyunun gidişatı ge-reği ihtiyaç duyulan temiz görünümler konusunda hiçbir bir sıkıntı yok. Gerçek mekanlarda geçen maceranızı olanca netliğiyle yan-

sitan ayrıca da kendinden bir şeyler katan sahneler arasında ilerlemek, yeni bir yere gittiğinizde etrafı keşfetmek filan gayet leziz. Bulduğunuz her ipucunun size yeni kapılar açmasının oyunda çok koldan ilerlemenize izin verdiği de hatırlatalım. Bazı yerlere hiç uğramadan da oyunu tamamlamanız mümkün olduğu halde sır keşfetmenin keyfi için yolculuğu uzatmak isteyebilirsiniz. Bu da oyunun görsel iddiasının boş olmadığını gösteriyor.

The Omega Stone'un sesler ve müzikler konusunda da ortalamanın üstünde bir çizgisi var. Efektler çok çarpıcı değil ama müzikler peşine düşüğünüz ayrintıları tamamlayan birer ipucu



Artılar

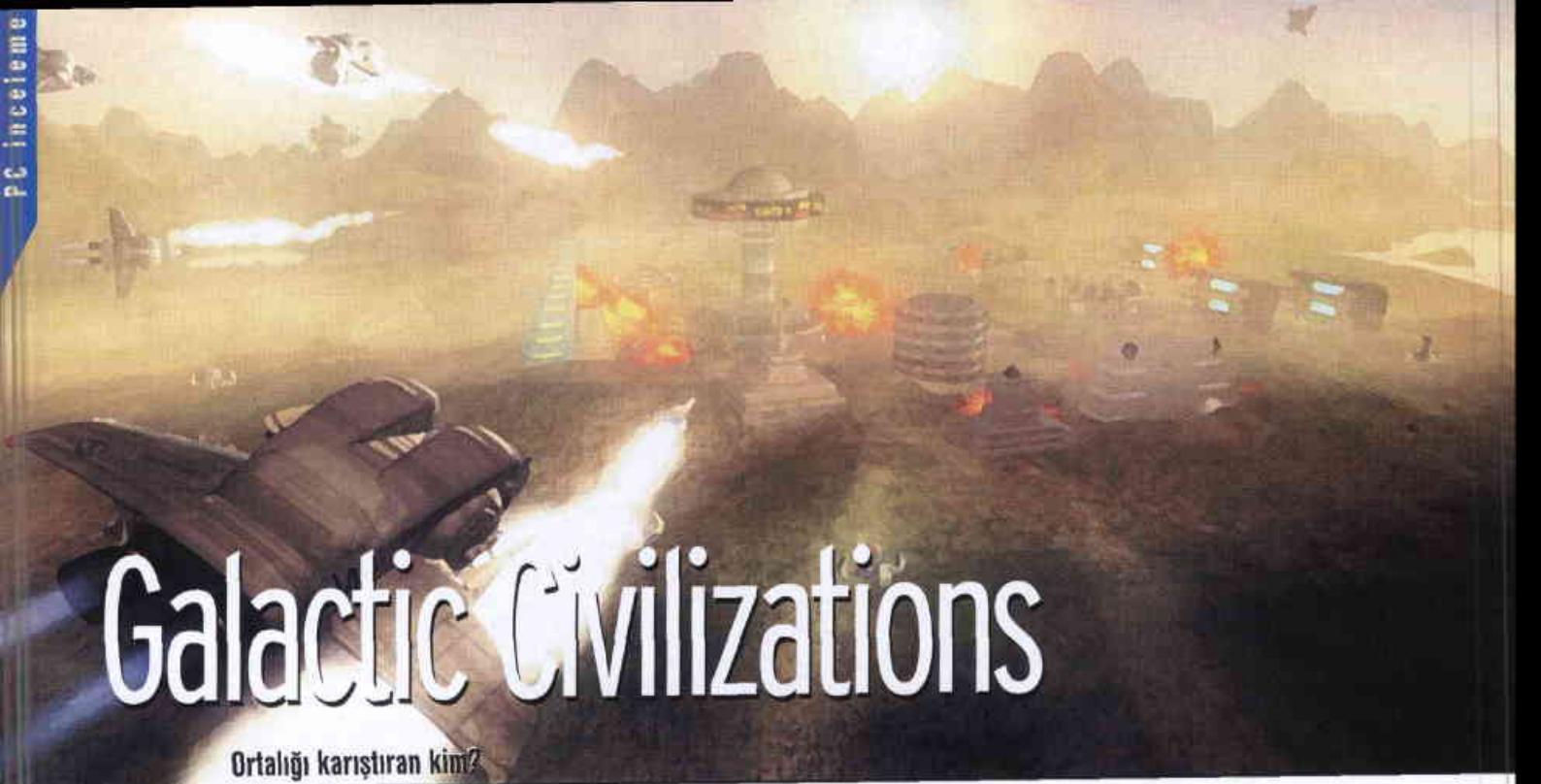
Misir'dan Meksika'ya mekan zenginliği, bulmaca çeşitliliği, grafikler.

Eksiler

Oyun her girdiğinizde kütüphaneye girmiş gibi oluyorsunuz, çiçeklerin yasak.

Level Notu





Galactic Civilizations

Ortالىگى karıştıran kim?

Bilgi için: <http://www.strategyfirst.com> Yapım: Stardock Systems Dağıtım: Strategy First Tür: 4X strateji Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 600MHz CPU, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı. Önerilen Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 16 MB grafik kartı.

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

Aslında binlerce yıldır her şey yolunda sayılırdı. Galaksideki birkaç gelişmiş ırk birbirleriyle tüm eski düşmanlıklarına rağmen iyi geçiniyor, çağlar sessiz sedasız akıp gidiyordu. Aslında birazda kendileri böyle olmasını istemişlerdi, çünkü bitmek bilmeyen savaşlardan bıkmış usanmışlardı. Tabii yine de birbirleyle olan bağlarını tamamen koparmak, ticareti bitirmek istemiyorlardı. Ve fakat savaşları da önlemeleri gerekiyordu, bu durumda ne yapacaklardı? Sonunda çareyi kendilerini birkaç yıldız sistemiyle sınırlamaya karar verdiler. Bu yıldız sistemleri arasındaki erişimi sağlamak için ise sadece çok eski çağlarda geçmiş bir uygarlıktan kalan yıldız kapılarını kullanacaklardı. Bu kapılar sistemleri birbirine bağlayan dev yıldız geçitleri açmaya yarıyordu. Ancak her ırk kendi sistemindeki kapı üzerinde tam bir hakimiyete sahip olacağından, diğerlerinden gelecek bir sürpriz saldırından korkmasına pek gerek yoktu. Zaten yıldızlar arasında serbestçe dolaşabilmeyi sağlayan antik teknolojiler de çok uzun zaman önce pek çok diğer bilgiyle beraber unutulup gitmişti.

Tabii bu güvenliğin bir de bedeli olacaktır. "Eskilerin" ilmini unutan ama yine de hayli güçlü olan bu birkaç ırk alındıkları kararla kendilerini galaksinin kalanından da soyutlamış oluyorlardı. Yeni yıldız sistemlerini keşfetmek ya da kolonileştirmek artık söz konusu değildi. Böylece eskilerin çocukları sayılan bu ırklar uzun bir uykuya dönemece gireceklerken, sa-

vaşlar ve fetihlerden kurtulan ilkel ırklar da kendi dünyalarında gelişme fırsatı bulacaklardı. Ne var ki bir süre sonra kimsenin pek ummadığı bir şey oldu. Galaksinin kenarında köşesinde gelişimi sürdürün ırklardan bir tanesi yüz-yıllar süren çabalarının meyvesini aldı ve "Hyper-Drive" denen haltı icad etti. Bu aslında kayıp ırkların unutulmuş teknolojilerinin yanında çok çokucu kalıyordu, ancak yine de etkili bir teknolojiydi. Çünkü bu teknolojiyle donanmış Terran gemileri yıldız kapılarına ihtiyaç duymadan Sol sisteminden yola çıkararak galaksinin her köşesine ulaşabiliyorlardı. İnsan denen varlık sonunda çağlardır yaşıdığı gezegenden dışarı çıksamıştı.



Ancak bu gelişmeler Terran ırkının hiç ummadığı bir dizi olayı da tetikledi. Etrafta gönlünde gezinen Terran gemilerini gören daha yaşlı ırklar bir anda artık yıldız kapılarının ve eski anlaşmaların kendilerini koruyamayacağını fark ettiler. Paranoya bir anda tüm halkları sardı, ya kendileri evlerinde otururken diğer ırklar galakside yayılıp daha da güçlenirlerse ne olacaktı? Bir anda tüm eski düşmanlıklar hatırlandı, liderler

tüm kaynakları yeni teknolojilerin geliştirilmesine ve etraflarındaki sistemlerin kolonileştirilmesine harcamaya başladılar. Bundan sonra galaksi eskisi kadar güvenli olmayacağından.

Yıldız Işıği...

Galactic Civilizations aslında ilk bakışta Master of Orion ekolünden gelme bir 4X strateji gibi görünse de, aslında Civilization gibi bir klasikle de büyük benzerlikler gösteren, kendine has bir yapım. Tabii burada alışılmış 4X strateji öğelerinin büyük kısmı aynen mevcut, uzaya koloniler kurmak, yeni teknolojiler araştırmak, uzayı sizinle paylaşan diğer ırklara ekonomik, politik ve askeri açıdan üstünlük sağlamak en temel amaçlarınız. Oyun sira tabanlı olarak tasarlanmıştır, ancak yapay zeka kontrolündeki uygarlıklar da hareketlerini sizinle aynı zamanda planladıklarından, diğerlerinin sırasını beklemek söz konusu değil, tüm hareketler aynı anda yapılmaktır. Burada oyunun bir zayıf noktası gözüme çarptı, o da sıra geçişleri arasında bir uyarı bulunmamasıdır. Siz bir uzay geminizi yürütürken de zaman otomatik olarak geçebiliyor, bu yüzden dalgınlıkla oyunda ilginizi bekleyen diğer unsurları gözden kaçırılabilsiniz. Ancak biraz alışınca bu pek sorun olmuyor.

Galactic Civilizations kaçınılmaz olarak yakın zamanda çıkan ve büyük hayal kırıklığı yaratılan Master Of Orion 3 ile kıyaslanacaktır, ne de olsa aynı türde giriyorlar. Ne var ki Galactic Civilizations tam bir klasik olacak kadar üstün olmasa da, rakibinden çok daha derli



toplu bir yapım. Her şeyden önce oyunda gereksiz istatistik bilgilerle dolu, içinden çıkışması mümkün olmayan bir sürü ekrana yer verilmemiş. Arabirim ana galaksi ekranı etrafına kurulmuş, buradan koloniler, filolar, diploması ve benzeri konularla ilgili alt pencerelere rahatça ulaşabilmek mümkün oluyor. Bu pencereler ihtiyacınız olan hemen her tür bilgiyi size kafanızı karıştırmadan sağlıyorlar ki bu türden çoğu oyun için aynı şeyi söylemek genellikle pek mümkün değildir.

İnsanoğlu...

Galactic Civilizations her defasında yeni baştan oluşturululan ve boyutları dahil pek çok özelliğine sizin karar verdığınız bir galaksi haritası üzerinde oynanıyor. Fakat benzer oyunların aksine haritadaki ırk sayısına ve hangi ırkı

tanımlayabileceğimiz üç farklı politik tavır mevcut, ancak siz hangisini seçeceğinize oyunun başında karar vermiyorsunuz. Bu seçim oyun ilerledikçe aldığınız kararlar doğrultusunda yapılmıyor. Zaman zaman çeşitli olaylar meydana geliyor ve yönetici olarak bunlara belirli biçimlerde müdahale etmeniz gerekiyor. Genellikle en kارlı seçenekler sizi hayatı "kötü" bir yöne doğru çekiyor denebilir, öyle ki gittiğiniz yöne doğru bir zaman sonra arabirim görüntüsü ve oyun müzikleri de değişiyor. Hayli ilginç ve renkli bir detay olmuş bence.

Boşluktaki hazine...

Her yıldız sistemi koloni kurabileceğiniz çok sayıdaki gezegene ev sahipliği ediyor, ancak oyundaki en önemli stratejik unsurlar bunlar değil. Uzayın derinlikleri çeşitli

alesef kendi gemilerinizi tasarıma şansınız yok. Geliştirdiğiniz yeni teknolojiler doğrultusunda farklı gemi sınıfları üretmeye hazır hale geliyor ve bunlar elde olan en yeni cihazlarla donatılarak üretiliyorlar. Uzay savaşları ana galaksi haritasında, Civilization tarzında gerçekleşiyor. Taraflar birbirlerine ateş açıyorlar ve zayıf olan taraf yok oluyor. Doğrusu pek fazla taktik seçenek yok ve iş çoğunlukla hem sayısal, hem de teknolojik üstünlüğe bakıyor. Koloni işgal ise ilk Master Of Orion'daki gibi, başka gezegen'e gönderilen kolonicilerin oradakileri yemesi ile mümkün oluyor. Yani işgal ve asimilasyon gibi çok daha detaylı unsurlar oyuna konmuş, oysa bunlar çok eski oyunlarda bile yer alıyordu.

Galactic Civilizations pek çok ilginç, hoş detaya sahip bir yapım. Ne var ki büyük eksiklikleri var. Her şeyden önce grafikleri temiz olmasına karşın, çok ilkel kalıyor, bana ilk Civilization'ı hatırlattı dersem yalan olmaz. Ses efektleri de bundan farklı değil. Oyun dünyasının, ırkların ve gemi tasarımının sabit olması da oyun atmosferinden çok şey götürüyor. Ayrıca uzay savaşlarının da son derece basit tasarlanmış olması oyunun zevkini hayli kaçırıyor. Detay manyağı değilim, ama şeytanın detayda gizli olduğunu da unutmamak gerekiyor. Sonuç olarak bu oyun MOO 3'ten çok daha başarılı şüphesiz, ancak beklediğimiz "yeni nesil 4X şaheseri" değil kesinlikle.

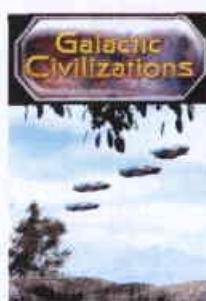
Galactic Civilizations pek çok ilginç, hoş detaya sahip bir yapım. Ancak büyük eksiklikleri var

seçebileceğinize karar veremiyorsunuz, bu açıdan hayli kısıtlı. Oyunu sadece "insan" olarak oynamayı seçiliyorsunuz, ne var ki farklı yeteneklere ağırlık vererek her seferinde değişik bir oynanış elde edebilmek mümkün. Bunun dışında oyun evrenindeki diğer ırkların da yapay zeka ve politik yaklaşımını değiştirebilirsiniz. Ancak ırklarla ilgili olarak yapabileceğiniz yegane seçenekler bununla sınırlı denebilir.

Tabii diğer ırkların politik yaklaşımlarını baştan belirlemenize rağmen, oyun esnasında size olan tavırları hareketlerinize bağlı olarak değiştiliyor. Burada hemen belirtiyim ki, galakside iki farklı sınıfta uygarlık mevcut, bunlardan ilki çok daha güçlü olan galaksinin yaşlı uygarlıkları. Diğer ise daha zayıf olan ve genellikle pek yayılma çabasına girmeyen genç uygarlıklar. Burada insanlar nispeten genç ama yayılmacı bir halk olarak galaksideki yerlerini almaya çalışıyorlar. Oyunda iyi, kötü ya da nispeten nötr olarak

kaynaklar barındırıyor ve bunların yakınına uzay üsleri kurarak gelir elde edebiliyorsunuz. Bu üsler gelişmeye açıklar ve sadece kaynak toplamıyor, aksine bulundukları sektördeki hemen her unsuru doğrudan etkileyebiliyorlar. Bunlar sayesinde savaş, üretim ya da kültürel propaganda çalışmalarınızı hayli destekleyebilirsiniz. Ayrıca uzaydaki çeşitli anomaliler ve kalıntıları araştırmak tamaño hayli büyük kazanç getirebiliyor. Zaman zaman bu kalıntılarla ya da gezegenlerin üzerinde Precursor denilen efsanevi ırktan kalan teknolojileri, hatta çalışır durumda gemileri bile bulabilmek mümkün oluyor. Ancak tabii ki etraftan bulacağınız teknoloji ve kaynaklar asla yeterli değil, oturup kendi kaynaklarınızı da değerlendirmeniz gerekiyor. Bunun için de yeni koloniler kurmak ve gerekli alt yapıyı oluşturmak lâzım tabii ki.

İmparatorluğunuzun bir diğer önemli unsuru da uzay gemileriniz tabii ki, ancak bu oyunda ma-



Artılar

Kullanışlı arabirim, yüksek oynamabilirlik, ilginç oyun unsurları.

Eksiler

Zayıf grafikler, kısıtlı oyun tasarım, düşük atmosfer, multiplayer desteği yok.

Level Notu





Warrior Kings: Battles

Sen böyle savaş gördün mü efendii? Görmemiş abi. Sen? Ben de görmedim valla...

Bilgi için: www.warriorkingsbattles.com Yapım: Black Cactus Dağıtım: Empire Interactive Tür: RTS Multiplay: Ağ, Internet 8 Kişi
Minimum Sistem: 733 MHZ İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1.7 GHZ İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

Jesuskane'ím Ben! jesuskane@level.com.tr

RTS de RTS arkadaşlar. Öyle kalabalık gözükmelerel de son zamanlarda çıkan kayda değer RTS türü oyunlarda ciddi bir artış var. Bu ay da kutumuzu açtılar, içinden Battles: Warrior Kings çıktı. Geçen ay ilk bakış attığımız WK bakalım umduğumu zu verebiliyor mu?

Sağlam grafiklerine rağmen tanıtımında daha çok yapay zekanın becerileri ile öne çıkmaya çalışan bir yapım oyunumuz. Gerçek birçok özelliği ile öne çıkmayı başarıyor. Her şeyden önce iyi yada kötü olmak size kalmış. İster melek olun ister karanlığın bekçisi tamamen sizin seçiminiz. Bu seçim ise hem birimlerinizi hem de oyuncunun gidişatını oldukça etkiliyor. Oyunu asıl hit kılan da bu özelliği benim gözümde. Bunun dışında bir RTS'nin bütün karakteristik özelliklerini taşımakta. Ekonomi, kaynak yönetimi, binalar ve birim üretimi bildiğimiz temel kurallar dahilinde. Ama kurallar dahilinde olması sizin Tutorial'ı oynamaktan alıkoynasın. Özellikle binaların bazı değişik huyları var. Her binayı her yere inşa edemiyorsunuz. Bunun ötesinde her binayı kale duvarlarınızın herhangi bir yanına atamıyorsunuz. Kalenizin etrafı tatta kazıklar ile çevrili iken bir süre sonra etrafına inşa edilen binalarla birlikte otomatik olarak çitler genişlemeye başlıyor. Aslında bu benim canımı yaktı bir keke. Kapıya gayet iyi savunurken inşaatına başladığım bir ek yapı yüzünden düşman oluşan açıklıktan dalıverdi içeri. Ama benim hatam koca birlik kaleye gelmiş ben hala uyuyorum ayakta.

Abi ya nedir bu kaç oyundur odun kesiyorum....

İnşa ettiğimiz binaların tamamına yakını garnizon sınırları içinde bulunmak zo-

runda. Dışarıda kalan binalar ise köylülerin evleri oluyor genelde. İnşa ettiğimiz binaların pek bir upgrade seçeneği yok. Özellikle duvarların böyle bir özelliğe sahip olmaması kötü gibi geliyor bana. Ancak bir süre oynadıktan sonra fark ettim ki binaların hit pointleri oldukça yüksek. Kullandığımız silahlar ise alışığımızdan oldukça zayıfmiş gibi geliyor. Ancak burada sağlanan denge çok önemli ve birçok saçılığın önüne geçiyor. En azından kılıçlar ile taş duvarları yıkamı yorsunuz ki benim bir çok RTS'de sinir olduğum bir konu bu. Bu sizi rakiplerinize karşısında avantajlı hale getirmese de oyun içindeki zaman faktörünü oldukça etkiliyor. Kalenize bir saldırı olduğunda bir yandan birim üretme şansınız oluyor mesela. Ama bir binayı yıkmaya kalktığınızda perişan oluyorsunuz ve peygamber sabrı diye tabir edilen sabır çeşidi ile tanışıyorsunuz.

Bir türlü giremediğim yapay zeka konusuna dönenk iyi olacak sanırım. Birincisi yapay zeka ile oyuncunun şartları tamamen eşit. Siz nasıl düşman köyü, orduları, gözcüler vs nerede bilmiyorsanız o da sizin nerede olduğunuzu bilmiyor. Bizim yaptığımızı yapıp haritanın sağına soluna Scout gönderip o da harmayı yavaş yavaş açıyor. Yani Red Alert oynarken sürekli tekrarlanan ve nereden geldiği bilinmeyen dalga dalga ataklar söz

konusu değil. Düşmanın Scout birimi sizi görebilecek kadar yaklaştığında doğal olarak siz de onu görebiliyorsunuz. Böylece düşmanın artık yerinizi bildiğinden haberiniz oluyor ve stratejilerinizi buna göre belirleyebiliyorsunuz. Harita yapısı gayet başarılı oyunun genelinde. Haritadaki hemen her şey oyunu ve stratejileri etkiliyor. Aradaki tepeler yüzünden düşmanı görememe, yüksekteki okcuların daha uzağa ok atabilmesi, tepeden aşağıya doğru saldırıyla geçen tarafın daha avantajlı olması gibi durumlar söz konusu yine. Medieval Total War kadar olmasa da benzer bir strateji ağırlığı var oyunda yani. Çok birim yaptım asaram keserim imkansız zaten oyunda. Kağıt, taş, makas olayı tam anlayımla var oyunda. Hatta geçen incelediğim Preatorians oyunu sırif savaş stratejilerine yükleniyor olmasına rağmen WK kadar başarılı değil kesinlikle bu konuda. Tamam onda da genel mantık çerçevesinde her şey, atılırlara karşı mızraklılar modeli ama WK da çok daha rahat hissettim ben birimlerin birbirlerine karşı olan üstünlüklerini. MTW ile ikinci bir benzerlik ise strateji haritası. Gerçi MTW deki gibi burada ekonomik, diplomatik vb kararlar almadığınız. Kim neye sahip, ne yöne ilerleyeceksiniz, katliam sonrası cesetleri nerden toplayacaksınız gibi basit bir iki işlevi var haritanın. "Aha burayı ele geçi-





ricem, hah ele geçirdim hehehe” derken elinize mutluluktan başka şeyle de geçiyor tabi. Şan, şöhret, yat, kat, yeni teknolojiler...

Sus, işleyen demir işıldar!

Aslında bu sayfalar biraz az geldi bana oyunu anlatmak için. Biraz Age of Mythology, biraz Warcraft 3, bir tutam Black&White, bir tutam da Medieval Total War koyalım kazana, kısık ateşte kaynatılmış hep sini. RTS türüne devrim denilebilecek pek bir şey katmıyor ancak eldekiler ile yapılabileceklerin hemen hemen en iyisini bizlere sunuyor.

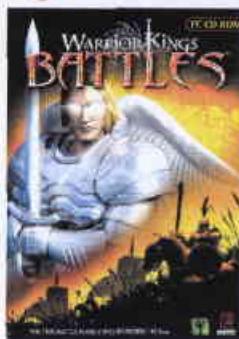
Ses ve grafik konularında da oldukça yeterli WK. Sesler klasik ağaç kesen amca, maden çıkarılan teyze (yuuh biliyorum da oyun bu) şıklık sıkır dereler, fışır fışır yapraklı ağaçların rüzgarda, her birimin kendine has sesleri vs çok özel bir şey yok. Özel bir şey olmaması yanında her ses yerli yerinde kullanılmış ve rahatsız etmiyor oyuncuya. Müziklere bir şey demiyorum artık. Baydım çünkü RTS ve müzik konusundan. Ya hiç tutturamıyorlar ayarını yada kendini sürekli tekrarlayan muhteşem parçalar koyuyorlar oyna. No comment kısaca (ya var comment var, idare eder.) Grafiklere ise söylemeyecek söz yok. Gerçi sağlam bir sisteminiz yoksa söylenenek bir iki söz bulacağınızdan kesinlikle eminim. Hava şartlarının değişmesi, gündüz gece geçişleri, geçen bulutların gölgесinin yere düşüşü, rüzgarda sallanan ağaçlar, kızın tavşanlar ve uçuşan bildircinler (salladım biraz) her şey çok hoş. Ekran sürekli dolu dolu. Anımsız bir kalabalık yapmıyorlar



Nedir? Ne değildir?

- Age of oyuncuları için alışma süresi 30 sn. desem de tutorial’ı oynayın.
- Create Peasant Farmer’ı kullanarak ürettiğiniz peasantları otomatik olarak tarla yapmalarını ve yiyecek toplamalarını sağlayabilirsiniz.
- Tradeing Cart nedir mutlaka öğrenin. Peasant’lara beraber köy de üretebiliyorsunuz. Tutorial’ı kaçırmayın aman.
- Bazi birimleriniz Battering Ram, Catapult, Siege Tower Ladder gibi kuşatma silah ve araçlarını haritanın herhangi bir yerinde inşa edebiliyor. Savaş alanına kadar yavaş gelmelerini beklemek yerine savasa girmeden inşa edin.
- Savaşlarda bütün düşman birliklerini göz önünde tutmaya bakın. Atlı birliklerle arkadan kuşattığınız düşmanın adı “zavallı”dır.
- Yapay zekanın yapaklısına güvenmeyin. Yapay ama salak değil. Çok fena saldırıyor baze...
- Her savaştan en az zararla çıkmaya bakın. Zira bu sizin oyundaki karakterinizi etkilediği gibi ilerli bölgelerde sorun yaratacaktır. Gerektiğinde çok zayıf verilen savaşları baştan yapmaktan çekinmeyin. (Load yani. Çok fena ama napiyim)
- Tuğbek’e atacağınız maiları Tuğbek’e, Sinan'a atacağınız maiları Sinan'a, Burak'a atacağınız mal..... atın.
- Sigaraya özenmeyin, sağılıklı günlere koşun.
- Erken yatan, erken kalkın.

LEVEL HIT



Artılar

Grafikleri, başanlı yapay zekası, yüksek oynanabilirlik.

Eksiler

Yüksek sistem ihtiyaçları, sesler

Level Notu



karşınızda. Sadece manzarayı tamamlıyorlar usulca. Binalar ve birimlerin boyutları oldukça orantılı. Ayrıca grafikleri de inanılmaz derede (aslında inanılır ama bir RTS’de ne gerek buna, ama var bir nedeni azzz sonraa) ayrıntılı. Kameramız oldukça esnek. Herhangi bir noktaya yada birime ekranı kaplayacağı noktaya kadar zoom yapabiliyoruz. Bu kadar zoom yapınca kameramızın adı izometrik değil third person oluyor tabi. Hoş bu şekilde oyunu oynamaya imkanı yok pek, kamera doğal olarak takip etmiyor seçili birimi ensesinden. Ama herkesin birbirine girdiği ve işin artık sizden çıktıği noktada karambolün arasında gezinip savaşanları izlemek oldukça zevkli. Hele ki yıldırım efektleri ve onun ışığı bunun dumanı diye grafiklerin büyüsüne kapılırsanız vay halinize. Böyle dolanıp çok ezildim savaşta çooook.

Ne demiri abi, kazma sapı gibi hissediyorum kendimi

Multiplayer olayı da diğer RTS’lerden farklı değil. Alışıldığı üzere maksimum 8 oyuncu destekleniyor. Ancak diğer RTS’lerden (diğer RTS dediğim daha çok Age of serisi) farkı, Single Player da bulunan iyi kötü hikayesi multiplayer’da

da taşınmış. Oyuna başladığınızda nötrsiniz. İyi yada kötü olarak değerlendirilmeyorsunuz. Diğer oyunculara, müttefiklerinize ve ele geçirdiğiniz bölgedeki hareketlerinize göre yolunuza yavaş yavaş çiziyorsunuz. Sonuçta iyi kötü savaşına dönüşüyor her şart altında. Gerçi skirmish dışında multiplayer’ı deneme şansım olamadı maalesef.

Kazma değil balta o

Yapay zeka olayına hayran kaldım. Ben ne yaparsam bilgisayar da yapmak zorunda. Kös kös odun kesiyor o da, yazık. Ayrıca savaşlarda yapay zeka çok radikal hareketlerde bulunup bir avuç askeri ile savaşın kaderini değiştirebiliyor ki bir script olayından söz etmek oldukça zor. Yapay zekanın savaş taktikleri belli kalıplar dahilinde değil. Grafikler göz alıcı, görrebildiğiniz görebileceğiniz her şey 3D. Sesler ortalamadan üstün de, daha doğrusu oyunu baltalayacak kadar iyi. Her RTS oyucusunun mutlaka kenarından köşesinden bulaşması gerektiğini düşünüyorum. RTS ye küsen arkadaşlar için de iyi bir dönüş olacaktır. Sonuna kadar oynanmadan rafa kaldırılmayacak kaliteli bir yapım... ☺



Bilgi için: www.starbreeze.com Yapım: Starbreeze Değitir: Swing Entertainment Tür: RPG Multiplayer: Yok
Minimum Sistem: 500MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Görün. Kartı Onerilen Sistem: 800MHz İşlemci, 256 MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Burak Akmenek, burak@level.com.tr

Vikinglerin tüm torunları fantastik oyunların atmosferini çok iyi yapıyorlar. Kendi mitlerinden aldığı esinle çok güzel senaryolar üretiyorlar.

Enclave de aynı kaliteyi atmosferine taşımayı başarmış bir oyun. Özettelemek gerekiyor, büyük bir savaştan sonra büyümeye sonucu ortaya çıkan derin bir yarıklık ikiye ayrılan bir ülkede geçiyor. Tabii ki ülkenin bir tarafında kötüler öteki tarafında ise iyiler yer almış durumda ve kötüler inatla iyilerin elindeki kralılığı ele geçirip yakıp yıkma çalıyor.

Oyun tipik bir kes-biç (hack'n slash) oyunu. Açıkçası oyunu görmeden önce bir önyargıya sahiptim. Oyunun demo'sunu oynadığında ise iyi bir çalışma çıraklığını fark etmiştim. Enclave'deki menüler özellikle sizi hayran bırakacak. Ben hiç bir oyunda böyle bir menü duzeni görmemiştim. Bir yerdən sonra sey-

retmeden atlamaya başlasanız da bir açıdan oyun dünyasına bir yenilik getirdiğini rahatlıkla söyleyebilirim.

Oyuna iyi veya kötü taraftan birisini seçerek maceraya atılıyoruz. Bölümü geçtikçe ilk baştaki karakterinizin yanı sıra kullanabileceğiniz başka karakterler de ekleniyor. Hatta onları senaryonun içerisinde siz kurtarıyorsunuz. Böylelikle oyundan farklı tadlar alabiliyorsunuz. Eğer bir bölümü geçmek için karakterinizin zayıf kaldığını düşünürseniz diğerlerini kullanabilirsiniz. Diğer karakterler okçu, büyüğücü ya da şövalye gibi sınıflar. Bu sınıfları açtıktan sonra oyunu onlarla oynayarak devam edip etmemek size kalmış. Özellikle oyunun arena bölümünde iyiler için büyüğücü ve kötüler için goblin son derece kullanışlı oluyor. Ama ben bazı LEVEL'lar hariç genelde her iki tarafta da oyunu ilk karakterime bağlı kalarak bitirdim. Oyunda topladığınız sağlık iksirlerini karakterinizi iyileştirmek için kullanırken altınları ise biriktiriyorsunuz.



Altınların iki işlevi var. Birincisi bölümde belli bir yere kadar gelerek aktive ettiğiniz spawn (ölünce yeniden oyna başladığınız yer) noktalarını ölüncé kullanabilmek için harcamak. İkincisi ise bölüm sonrasında karakterinizin üstünü başını donatmak. Yeni karakterlerinizde aynı bütçeyi kullanarak malzeme alıyorsunuz. Onlar kendi altınlarıyla geliyorlar. Ekipman ekranında zırhın daha çok güçlü silahlara ağırlık vermenizi tavsiye ederim. Çünkü zırh çok büyük



bir koruma sağlama. Ama yakın dövüşü tercih eden bir karakter kullanacaksanız mutlaka kalkan alın.

Spawn noktaları aynı zamanda oyununuzu kaydettiğiniz yerler. Bu sistem sayesinde özellikle büyük savaşlar öncesi kayıt almayı garantilemiş oluyorsunuz. Aynı zamanda çok önceden kayıt almayı unutup bir sürü yol təmek zorunda da kalmıyorsunuz.

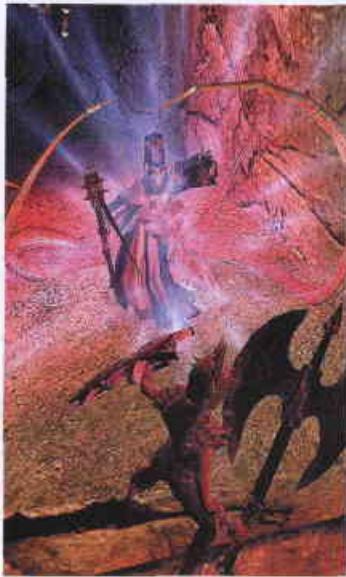
Balta, ok, kama, kalkan

Enclave göğüs göğüse çarpışmayı en iyi yansitan oyunlardan birisi. Mouse'u ve klavyeyi kullanarak pozisyonunuza alıyorsunuz ve düşmanınızın salınmasına göre onun açığını yakalayıp vuruysunuz. Özellikle kalkan kullanan düşmanlarınızda hiç bırakmadan arka arkaya yaptığıniz seri vuruşlar sizin kısa sürede zaferi ulaşacaktır. Kalkan demisen, size ok yağıdırın düşmanlarınızın oklarını kalkanınızla tutabiliyorsunuz. Eğer ekran kartınız iyi ise okçularla yaptığınız çarpışmalardan ya da Assassin ile attığınız oklardan çok keyif alabilirsiniz. Eğer taşa çarpmışsa kıvılcım çıkartıyor ya da ahşabin üstünde saplı duruyor. Ayrıca ok kullanıyorsanız çeşit çeşit oklarınızı 8 adete kadar demet yaparak rakibinize yelpaze gibi açılır bir şekilde atabiliyorsunuz. Özellikle düşmanınız çok yakındayken bu atışı yaparsanız sekizi birden rakiye saplıyor ki, bu en fazla zararı veren atış. Hefe bir de o oklar yanıyorsa, ya da ucuna bomba takılmış bir oksa...

Onu kap getir köle!

Oyunun senaryosu tekdüze gidiyor. Aynı zamanda iyi ve kötü senaryoları birbirine paralel. Bu bir yerden sonra size sıkıcı gelebilir. Hatta oyun aynı dövüş tarzına bağlılığı için bir yerden sonra ara vermek istiyorsunuz. Bunu engellemek için oyunun bir yerine arena benzeri bir bölüm kılınmış. Burada giderek artan zorluklardaki rakiplerle karşılaşıyorsunuz.

Açıkçası oyunda iyi tarafı oynamak bana daha zor ve sıkıcı



geldi. Oyunu görev gereği her iki tarafta da oynadım ama son bölümde kötü tarafta oynayarak bittirdim ki ben oyunlarda çok nadir kötü tarafı oynarım. Ama Assassin o kadar güzel uyarlanmış, oklarıni o kadar güzel kullanan bir karakter ki benim okçuluk damarımı fena halde kabarttı.

Enclave'de grafikler ve atmosfer çok hoş yaratılmış. Sis efekti, bölüm tasarımları, ufak sürprizler, düşmanların çeşitliliği ve farklı tarzlarda dövüşmeleri yeteri kadar eğlenceli olmuş. Özellikle bazı bölümlerde, gece ışıkları kapatarak oynamanın etkisiyle birden karanlıktan çalışma çıkan yaratıklar beni panikletti. Oyunun bölüm sonu canavarı diye tanımladığımız bir kaç büyük canavarıyla yapılan savaşlar çok zor değil. Özellikle büyüğün karakteri kullanırken veya ok atarken oyunun bir FPS tadı olması sizin işinizi çok kolaylaştırıyor.

Grafik kartınız iyi ise (ben Radeon 9700 de oynadım) zırhların ayrıntısı ve büyü efepleri oldukça hoşunuza gidecektir. Oyunun müziği ise tam fantezi severlere hitap ediyor. Ne olur eğer bu müziği bulabilirseniz bana da gönderin.

Getiririm ama üstünde de kullanırıım

Oyun 27 bölümünden oluşuyor. Hem iyi hem de kötü taraftan toplam 12 farklı karakteri kullanıyorsunuz. Bölümler hazırlanır-

ken kullanılan mimari tarzı sizin gerçekten de başka bir evrene götürüyor. Bir bölümde kendinizi eski ve hastalığın dolaştığı bir kasabada hissedersen bir başkasında kirletilmiş kutsal ve kadim bir tapınağın nemli havasını solurken bulunuyorsunuz. Kullandığınız silahlar yalnızca sizin cephaneliğinizde bulunmuyor. Aynı silahları düşmanlarınız da size karşı kullanıyor. (Bu arada ne hikmetse Fırat yanına gelip sizlere selam söylememi isted. Deli midir nedir konsantrasyonumu da mahvetti. Kel, biber burunlu Fırat ne olacak).

Enclave Xbox'ta da çıktı fakat gereken ilgiyi görmedi. Bunu o platformda karşısına çıkan rakiplerin gücüne bağlıyorum. Fakat aynı rekabet PC'de söz konusu değil çünkü bu oyunun pek rakibi yok. PC'de bu oyun için çok kişilik bir mod yapılmamış olması bence büyük bir eksik. Eğer aksiyonu ve fantastik dünyaları seviyorsanız Enclave tam size göre bir oyun. Her şeyiyle sizin tatmin edecektir. Zaten oynanış açısından belli sınırlara sahip olan bir oyunda yapılabilecek tüm zenginleştirilmeler bu oyun için yapılmış. Ses, müzik, atmosfer, grafikler, efekler, oynamabilirlik hepsi belli bir standardın üzerinde. Yalnız iyi bir ekran kartınız yoksa oyun size biraz sıkıcı gelebilir. Çünkü grafiksel zenginlik bu oyuna çok şey katıyor. ☺



Artılar

Grafikler, atmosfer, müzik ve ses efekleri, farklı menu sistemi

Eksiler

Kritik oynanış, teknigue senaryo, çok kişilik oynamıyor

Level Notu





Bilgi için: <http://www.il2sturmovik.com/> Yapım: 1C: Maddox Games Dağıtım: Ubi Soft Tür: Uçuş Simülasyonu Multiplay: Aş ve Ubi.com üzerinden Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 256MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 1.1GB HDD Önerilen Sistem: 2GHz İşlemci, 512MB RAM, 64MB Ekran Kartı

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

LEVEL HIT

Dünya tarihi aslında orta okul kitaplarında yazılınlardan çok daha karmaşık, çok daha detaylıdır. Tabii bizim okullarda pek dünya tarihi okutulduğumu görmedim ya, orası başka. Ne diydum, ah evet, dünya tarihi. Çoğu tarih kitabı olayları belli bir görüş açısından anlatır, bunu yaparken de pek çok önemli kısım atlanır. Mesela Osmanlı tarihini yazanlar çoğunlukla imparatorluğun gidişatında kendilerince önemli göründükleri sultanları detaylı biçimde ele alır, ancak nispeten silik yöneticilerin yaptıklarını ise neredeyse hiç umursamazlar. Sonuç olarak "Deli" İakaplı Sultan İbrahim'in Osmanlı'yı adam etmek için yaptıkları anlatılmaz ama sakalına boncuk örmesi ağızlarla sakız edilir. Oysa tarihi anlamak geleceğe bakabilemek için elzemdir. Ve tarihi anlamaya çalışan bir adam kafasına göre bölüm atlıyorsa sonuçta hiçbir halt anlamayacaktır.

Ve önemli bir nokta daha, çoğu insan "tarih" denince falanca zaferi ya da filanca sultanın tahta çıkışını hatırlar, oysa "tarih" o kadar sıçrıklaşmıştır. Zaman içinde insanoğlunun yapmış olduğu her tür aktivitenin bir tarihçesi vardır, ekmeğin, silahın, bilgisayarın, uçağın, ma-

tematiğin, akla gelebilecek her şeyin! Bu yüzden belirli bir konuya yoğunlaşan insanın olup biteni anlamak için o konunun tarihine de bakması gereklidir. Özellikle de gizli kalmış, ya da unutulmuş yanlarına. İşte 1C: Maddox Games programcılar da Forgotten Battles ile bunu yapıyorlar. Onlar ilk oyunla IL-2 gibi pek adı duyulmamış ama büyük işler başarılmış bir uçağı simülasyon severlere ka-

cephesi Almanya için çok önemlidir, çünkü Alman ordusunun ihtiyacı olan petrolün büyük kısmı buradaki rafinerilerden geliyordu. Haliyle İngiliz ve Sovyet güçleri için bu bölge çok önemli bir hedef haline gelmişti. Aynı şekilde Finlandiya cephesi de olayların gelişimi açısından hayli önemlidir. Almanya komşularına saldırmaya başladığında Sovyetler de geleceğe yönelik genişleme plan-



zandırmakla yetinememiş olacaklar ki, bu defa da bir ilke imza atarak Finlandiya, Macaristan, Ukrayna ve Polonya cephelerinde yapılan hava savaşlarını ekranlarımıza getiriyorlar.

Bu dört cephe İkinci Dünya Savaşı'nın daha büyük ve adını duyurmuş cepheleri yanında şüphesiz çok ömensiz gibi görünmektedir, ne var ki gerçek aslında hiç öyle değil. Mesela Macaristan

larını devreye sokmuş ve minik Finlandiya'ya savaş ilan etmişlerdi. Ne var ki bu savaştaki ilk büyük hazırlığı de Finlilerin elinden tatmiş, büyük olmanın ille de zaferi garanti etmeyeceğini öğrenmişlerdi.

İstikbal göklerdedir...

Artık hemen tüm iyi uçuş simülasyonlarında görmeye alıştığımız üzere, Forget-



ten Battles değişken bir görev yapısına sahip olarak tasarlanmıştır. Her görevde yaptıklarınız cephe de olanları aynen etkiliyor ve olayların gidişatı farklılık gösteriyor, tabii sonuçlar sonraki görevlere de yansıyor. Fakat burada önemli bir detay var, bu cepheler genellikle İkinci Dünya Savaşı standartlarıyla bile eski sayılabilen uçakların bolca kullanıldığı yerler, yani savaşların çok kolay olmasını beklemeyin. Maddox bu defa da çoğu uçuş simülasyonunda adı bile geçmeyen uçak modellerini oyuna koymuş, tabii ki bunlar o cephelerde bulunmuş araçlar arasından seçilmiş. Bu oyunda İngiliz, Alman ve Sovyet tasarımları yaklaşık 30 kadar uçurabileceğiniz uçak mevcut, bunların arasında ağır bombardıman uçakları da var. Oyunun bir diğer yeniliği de burada ortaya çıkıyor, yeni uçaklarda pilot kokpitinin dışında kalan makineli tüfek yuvalarına da girebiliyor, uçak otomatik pilotta uçarken buralardaki silahları kullanabiliyorsunuz. Tabii bu ilk defa bu oyunda yapılan bir şey değil, ama seçeneklerin çok olması tabii ki hoş.

Bu noktada söz edilmesi gereken bir başka unsur ise simülasyonun gerçeklik seviyesi. Forgotten Battles sanal pilotluk oyununu ilk oyundan bir adım daha öteye götürüyor ve oyunculara hava-yakit karışımından tutun da pervane pali açısına dek pek çok ayarı yapabilme imkanı veriyor. Uçuş dinamiklerinin ise gerçeklerine hayli yakın olduğu söylenilir, çünkü buradaki çoğu eski uçak gerçekten de tarihte bahsedildiği kadar kapaklı ya da sakat aletler! Doğrusu o dönemde pilotlarının bunlarla bırakın savaşmayı, nasıl havada kaldıklarını anlamak bile

güç, eğitim zayıflarının pek yüksek olmasına şaşmamak gereklidir.

Ve oyunda siz tek zorlayacak olan şey karmaşık ve gerçekçi uçuş dinamikleri de değil. Çoklu uçuş simülasyonundakilerin aksine Forgotten Battles'da karşınıza çıkan düşmanların yapay zekası hiç yabana atılır türden değil. Hem dost, hem de düşman pilotların gerek uça, gerekse de nişancılık yetenekleri en iddialı sanal pilotlara bile ter döktürebilecek denli iyi. Üstelik çoğu oyunda pek takmayacağınız yer ateşinde bu oyunda hayli can yakabiliyor, özellikle alçak irtifa görevlerinde avuçlarınız hayli terleyecek. Üstüne üstlük oyunda uçuş teknikleri ya da uçakların karakteristikleri ile ilgili pek fazla bilgi de yok, bu yüzden bu meretleri uçurmaya alışana kadar hayli çabaşamanız gerekecek.

Kurşun delikleri...

Forgotten Battles daha önceki oyunda alıştığımız görsel zerafeti bir adım daha öteye götürüyor, oyuncunun grafik açısından şuna dek yapılmış en güzel simülasyon olduğu rahatlıkla söylenebilir. Dış dünya en düşük irtifalarda bile oldukça detaylı ve gerçekçi görünüyor. Araç modellimelerine gelinice, bunlara da pek kusur bulmak mümkün değil. Üstelik grafikler alınan ve verilen hasarın anlaşılmasımda büyük bir rol oynuyorlar, eh ne de olsa o zamanlar uçuş bilgisayarları daha icat edilmemişti.

Müzikler hakkında söylenecek pek fazla bir şey yok, çünkü oyunda pek öyle kayda değer bir müzik olduğu söylenemez. Ne var ki bana sorarsanız bu oyunda müziğe ihtiyaç ta yok, çünkü zaten uçakları seven oyunculara o büyük motorlarının sesi müzik gibi ge-

lecektir. Burada ses efektlerinin ciddi iyi kotarıldığını söylemem lazımdır, üstelik bunlar olup biteni ve uçağınızın durumunu anlamamız açısından kritik önem taşımaktadır. Bu yüzden müzikleri süper olsaydı bile kapatmanız önerirdim.

Tabii bütün bu ses ve grafik mükemmelliğin oldukça ağır bir bedeli var. Forgotten Battles düzgün çalışabilmek için ilk oyundan çok daha güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor. İşin doğrusu kelimenin tam anlamıyla canavar bir sistemizin yoksa bu oyunu oynamak hayatı zor olabilir. Çünkü grafik detayı kısmak zorunda kalmak oynamaları için de ödünlü vermek anlamına gelebiliyor. Bunun dışında oyuncunun en kötü yanlarından biri de uzun yükleme süreleri, hele yavaş bir sisteme sahipseniz bu süreler rahatsızlıkla su ısıtıp poşet çay demleyebilecek kadar abarabiliyor. Bilgisayarın yavaşlığı yüzünden düşürüldüğünüz bir görevi tekrar yükleyip yeniden oynamak ciddi bir işkence haline gelebilir. Bu yüzden her açıdan güçlü bir sisteme sahip olmak bu oyunu ağız tadıyla oynayabilmek için şart, tabii kaliteli bir joystick ve pedal takımını hesaba katmıyorum bile, bu sırif klavyeyle oynanabilecek bir oyundan değil çünkü.

Uzun lafın dibini bağlamak gerekirse, Forgotten Battles her ne kadar ilkinin yaptığı kültür şokuna sahip değilse de, işin meraklısı sanal pilotlar için kesinlikle alınıp oynanması bir oyun. Ancak çok güçlü bir sistem istediğini ve acemilere karşı sabırlı bir yapımlı olmadığını tekrar hatırlatmakta faydalı var. Yani "Bu neymiş ya?" diye alıp "hoşça vakit geçirmeyi" beklemeyin. Ama ekranda kokpit görünce kendinizi evinizde hissediyorsanız da sakin kaçırmayın. ☺

LEVEL HIT



Artılar

Her açıdan rafine ve gelişmiş bir uçuş simülasyonu.

Eksiler

Çok yüksek sistem ihtiyacı, yüksek zarar seviyesi, uzun yükleme süreleri.

Level Notu





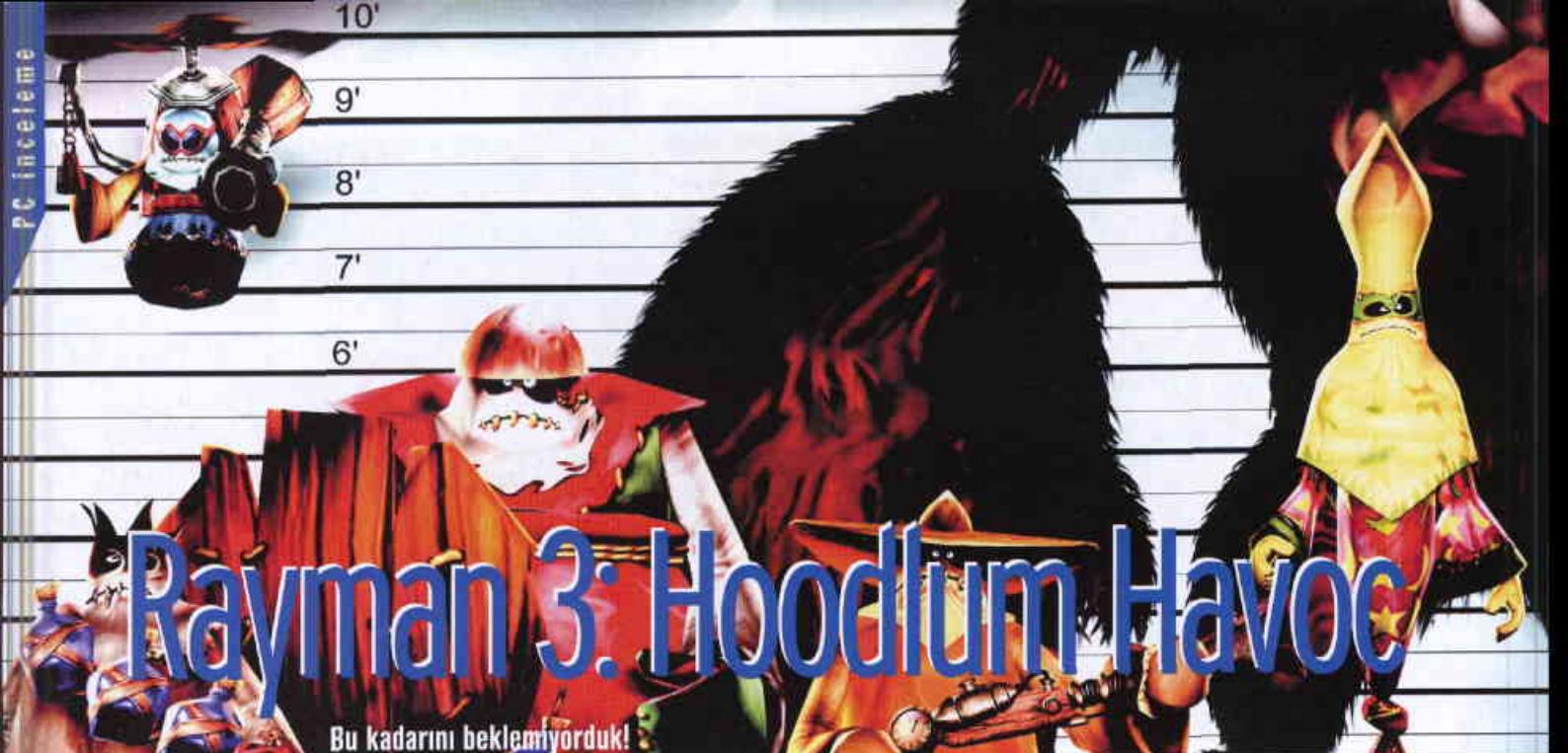
10'

9'

8'

7'

6'



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Bu kadarını beklemiyorduk!

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Multiplay: Yok

Minimum Sistem: 500MHz işlemci, 32MB RAM, 16MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1GHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

1

5. yy'da, İkinci Kutadgu Bilge zamanında ilk defa 2D'den 3D'ye geçirilen platform oyunlarında oynanış ve kamera açısından bazı sorunlar yaşandı. İlk 3D platform oyunlarından biri olan ve zamanının mimari tasarımını yansitan Croc'ta pek sorun çıkmamış olsa da, Beşinci Mungan zamanında 2D olarak ortaya çıkan, ancak devamı 3D olarak yapılan Rayman'de birçok zorlukla karşılaşıldı. Rayman 2, 3D'ye tam olarak adapte edilemeyecek oynaması zor ve çekilmek bir oyun halini almıştı. 2008 yılına giremediğimiz şu yıllarda, yeni nesil platform oyunları hâlen istenen geometrik şekli alamamıştır.

Amiga'dan sonra platform oyunları hiçbir zaman eskisi gibi olmadı. Yo! Joe!, Superfrog, Arabian Nights, Turrican ve Magic Pocket gibi oyunların yerini hiçbir 3D platform oyunu alamadı. Rayman de bu oyunlar arasında. Ubi Soft, Rayman 2'yle Croc'u unutturmaktı, ama olmadı. Şimdiye Ubi Soft, kolsuz ve bacaksız kahraman Rayman için bir girişimde daha bulundu: Hoodlum Havoc. Ama bu defa her şey çok farklı.

Canım canım!

Hoodlum Havoc'un konusu şu şekilde: Rayman'in en iyi arkadaşı mavi kurbağa Globox, Dark Lums'un lideri Andre'yi kazayla yutmuştur ve bu iki sorunun ortaya çıkmasına neden olmuştur: Bir, Andre'nin yan-

daşları Hoodlum'lar bu olaya çok kızmışlardır. İki, Andre, Globox'ın karnından kurtulursa her şeyi yerle bir edecektir. Hoodlum'lar liderlerini kurtarmak için Globox'ın peşindedir ve Rayman can dostu, mavi kurbağı, çift kaşarlı tostu Globox'a yardım edecektir. Bu, aynı yola kollarını (fakat Rayman'in kolu yok) koymuş iki arkadaşın duygusal hikâyeleridir.

Maceramız, Murfy'nin (Rayman'in diğer arkadaşı) Rayman'i, Globox'ın başına gelenleri haber vermek için uyandırma-

rol etmeniz gerekiyor (bunun için bir tıshunuz da var: X).

Rayman 3: Hoodlum Havoc tam üç CD'den oluşuyor. Bunun nedeni ise ara sinematikler. Oyun sık sık ara sahnelerle kesiliyor. Bu sahnelerde genellikle Rayman'ın ve Globox'ın komik diyaloglarını izliyorsunuz. Bu diyaloglar oyunun atmosferini çok iyi tamamlıyor. Zaten oyun başından sonuna kadar inanılmaz eğlenceli geçiyor. Globox'ın hareketlerinden Murfy'nin konuşmalarına kadar her

Bir oyun bu kadar şirin ve bu kadar eğlenceli olamaz!

şıyla başlıyor. Murfy, Rayman'ı ellerinden tutarak kaldırırmaya çalışıyor ama bu sırada Rayman'ın elli kopuyor. Daha sonra Murfy ile Rayman uçarak Hoodlum'lardan kaçmaya başlıyor. Oyunun ilk birkaç dakikasını da eliniz olmadan, sadece tek melerinizi kullanarak oynuyorsunuz.

Rayman 3'le Rayman 2 arasındaki en belirgin fark oyunun biraz daha ağır ve eskisinden daha fazla adventure ağırlığı olması. Tabii ki adventure'dan kastettiğim şey karmaşık bulmacalar ve derin diyaloglar değil. Rayman 2, sadece bir platformdan diğer

platforma atladığınız ve karşınıza çıkanları vurdugunuz klasik bir platform oyunuydu.

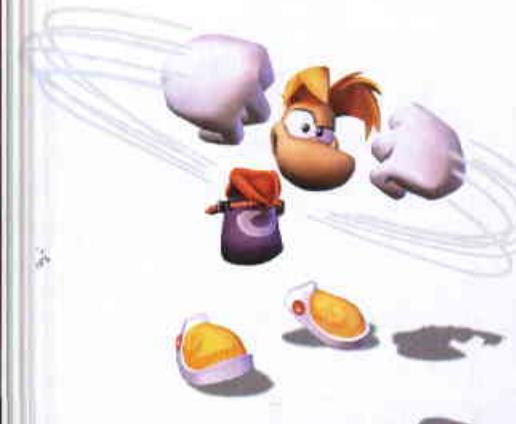
Rayman 3'te ise kapıları açmak veya olduğunuz yerden çıkmak için çok az da olsa kafa yormanız, çevrenizi kont-

şey alabildiğine şirin (Sinan da oyunu o kadar çok sevdi ki, sabah-akşam beni telefon, faks ve duman kanalıyla uyandırıp 'Rayman 3 oyna da dinleyelim, ni, ho ve ha!' şeklinde pek de hoş olmayan ifadelerde bulundu) (Sinan'ın parantez içi için boşluk da bırakıyorum: ...) (beni mi summon ettin? -blx).

Rayman 3'te, oyunun başında Murfy'nin de anlattığı gibi puanlama sisteminde ilginç bir değişiklik yapılmış. Yeni puanlama sistemi combo mantığıyla işliyor. Bir kristal aldıktan hemen sonra zaman kaybetmeden bir kristal daha alırsanız, puanınız ikiye çarpılıyor. Aynı şey düşmanlarınızı öldürürken de geçerli: Bir düşmanı öldürdükten bir-iki saniye sonra bir düşman daha öldürerseniz, Quake 3'teki gibi ekranda 'Great!', 'Excellent!' gibi yazılar çıkıyor ve daha fazla puan kazanıyorsunuz. Ayrıca topladığınız puanlar bölüm sonunda aldığıınız yıldızlara da etki ediyor. Eğer çok puan toplarsanız bonus bölümler açılıyor.

Dediğim gibi Rayman 3 oynanış açı-





sinden serinin ilk iki oyunundan çok farklı. Artık daha ağır ilerliyor ve daha az düşman öldürürsünüz, ancak oynanışındaki asıl yenilik şu: Bir dakika sonrasında ne olacağını tahmin edemiyorsunuz. Oyun devamlı yenileniyor ve devamlı karşınıza yeni bir şey çıkıyor. Her yeni bölümde hiç beklemediğiniz bir şeyle karşılaşıyorsunuz. Mesela, ikinci bölümde kendinizi bir anda Globox'ın sırında denizde yüzerken buluyorsunuz. Burada Globox'ı kontrol ederek arkanızdan gelen piranaların kaçmaya çalışıyorsunuz. Tabii bu kısım normal oyundan tamamen farklı bir şekilde oynanıyor. Yapmanız gereken tek şey tuşlara hızlıca basmak. Bunun gibi birçok şeyle hiç beklemediğiniz anlarda karşılaşabiliyorsunuz. Aralardaki bonus bölümler de oyundan tamamen farklı. Bonus'larda aynı bir müzik oyundaki gibi aşağı doğru kayıyorsunuz ve kaykayla kristal toplayıp puan kazanmaya çalışıyorsunuz. Bu bölümler de epey eğlenceli.

Rayman 3'te şimdide kadar bir platform oyununda rastlamadığınız ilginç ve orjinal boss'lara da karşılaşacaksınız. Ve bu boss'lar

sadece bölüm sonrasında değil, oyunun tam ortasında da ortaya çıkabiliyor. Oyundaki ikinci boss siz dev ve ayaklı bir makineyle karşılaşıyor. Bunu patlattıktan sonra yoluza devam etmeye beklerken Rayman makineyi ele geçiriyor ve bu defa siz makineyi kullanarak gelen düşmanları ezmeye çalışıyorsunuz. Gerçekten de çok orjinal ve şaşırtıcı bir fikir.

Oyundaki diğer çarpıcı yenilikse Rayman'ın yeni power-up'ları ve hareketleri. Eskisi gibi yine yumruk atabiliyor ve kulağınıza kullanarak havada birkaç saniyeliğine asılı kalabiliyorsunuz, ama aldiğiniz power-up'larla inanılmaz şeyler yapabiliyorsunuz. Power-up'ların hepsi zamanlı ve Rayman bu power-up'ları eline takarak kullanıyor. Peki bunların arasında neler var? Uzak yerlere ulaşmak için kancalara takabileceğiniz zincir, kapalı kapıları açmak için demir yumruk, normalde yumrukla kırmadığınız şeylerin kırmaya yarayan horlum, havada daha uzun zaman kalmak için pervane ve daha fazlası... Her yeni bölüm beraberinde yeni bir power-up getiriyor. Bu da oyunun devamlı dinamik olmasını sağlıyor. Rayman'de ve Rayman 2'de bu kadar çok power-up yoktu.

Sanat?

Rayman'ın grafikleri de geçen zaman içinde geliştirilmiş. Artık grafikler daha detaylı ve daha kaliteli. Üçüncü boyut bu defa daha profesyonelce uygulanmış. Fakat grafiklerin büyülüyici olmasını sağla-



ŞU POWER-UP BU POWER-UP!

Rayman 3'te birçok power-up bulunuyor. İşte bunlardan birkaçı:

YEŞİL KONSERVE-HORTUM: Normalde kıramadığınız 'dikit'leri kırmaya yarıyor. Dikitiyi kırdığınız zaman platformlar çan çin diye aşağı iniyor ve daha yukarılara ulaşabiliyorsunuz.

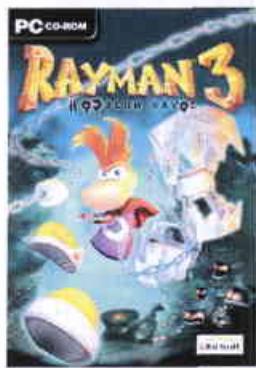


KIRMIZI KONSERVE-KAPI AÇACAĞI: Kırmızı kapıları kırmaya yarıyor. Kapıların arkasında genellikle puan ve enerji gibi şeyler bulunuyor. Tabii bir çıkış...

MAVİ KONSERVE-ZİNCİR: Bu power-up'ı aldığınız zaman zincir atabilme kapasitesine sahip oluyorsunuz. Zinciri çevredeki kancalara takarak kullanabiliyorsunuz.

SARI KONSERVE-PERVANE: Havada olduğunuzdan daha fazla asılı kalmanızı sağlıyor, ama çok çabuk bitiyor. Hızlı kullanın.

LEVEL HIT



Artılar

Grafikler, sesler, müzikler, eğlenceli oyunlar, power-up'lar ve daha fazla.

Eksiler

Oynanış zaman zaman zorlaştıran kamera.

Level Notu



Vietcong

İlk ateşi yemeden kimseyi göremeyeceksiniz

Bilgi İçin: www.vietcong-game.com Yapım: Illusion Softworks Dağıtım: GoD Games Tür: FPS Multiplayer: Var

Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 128 MB RAM, 32MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1GHz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

LEVEL HIT



Vietnam artık hepimizin kafasına en az kendi tarihimize kadar işlenmiş bir konu. Sağolsun Amerikan film endüstrisi küçüklüğüne müzden bu yana herşeyi bize en ince ayrıntısına kadar işleyip durdu. Ülkenin dünyanın neresinde bulunduğundan devrin Amerikan Başkanı'nın adı ve hayatına kadar herşeyi biliyoruz. Tam farklı bir Vietnam'ın yansındığı bugünkü arka arkaya bir kaç

Vietnam konulu oyu-

nun çıkması ise son derece ilginç bir rastlantı



(komplot teorisi yaptırm (ahaha, buralar da o işlere biz bakıyoruz güzelim! - blix)).

Vietcong Mafia'yı yapan Gathering of Developers'in yeni bir ürünü. Hala ödül almaktan oyunun yapımcılarından yüksek kaliteli bir oyun çıkması bizi şaşırtmadı. Fakat oyunda öyle ayrıntılar yer verilmiş ki Vietcong'u arşivinizin en nadide FPS parçalarından birisi ola-

Göreve çıktığınızda

Oyundaki ilk görev yakınlardaki bir köye ziyaretten ibarett. Fakat bu ziyaret sırasında bir keskin nişancı ateşine maruz kalmışsunuz ve eğlence başlıyor. Oyunun en çekici yanlarından birisi de burası zaten. Çünkü hiçbir görev tekde gitmiyor. Görevlere çıkarken aldığıınız bri핑le görev sırasında olanlar birbirinden tamamen farklı olabiliyor. Sa-

Oyunun müzikleri muhteşem!

rak katmanız şart. Eğer oyunda belli bir senaryo izlemek yerine Operation Flashpoint'teki özgürlükte olsayıd belki de senenin en iyi oyunlarından birisi olarak kapak bile yapabilirdik.

Oyunda cepheye transfer olan bir istihbarat subayını oynuyoruz. Helikopterle üssümüze gelirken üssü şöyle bir havadan turluyoruz. İşte bu andan itibaren kendinizi Platoon filminin içinde hissediyorsunuz. Siperlerle birbirine bağlanmış toprak altı kulübelelerinden oluşmuş üssünüzde size bir oda veriliyor ve kısa bir atış taliminden sonra oyuna giriyorsunuz. Her görevde size belli bir silah kiti veriliyor fakat isterseniz cephaneliğe gelip kendi silahınızı seçebilir ve talimgahta denedikten sonra harekata çıkabilirsiniz. Oyun ilerledikçe bu cephaneliğe düşmandan ele geçirdiğiniz silahlar da ekleniyor ve böyleslikle silah çeşitliliği 20'ye kadar çıkabiliyor. Silahları biriktiremiyorsunuz. Yani yenisini aldığınızda eskisini bırakmak zorundasınız.

vaş şartlarına göre değişen harekat planları oyuncunun can sıkıcı olmamasını sağlayan en önemli etken. Harekâta çıktığınızda sizinle beraber 5 kişilik bir timde geliyor. Ana harekat üssünüz Nui Pek özel birliklere ayrılmış bir karargah. Bu yüzden özel harekâtlar sizin işiniz. Timinizde bir sağlıkçı, bir cephe eri, bir ağır destek elemanı, telsizci ve bir adet keşif eri bulunuyor. Keşif eriniz bir Vietnamlı. Eğer karışık haritalarda gitmeniz gereken yönü bulamazsanız o size yolu gösteriyor. Bunun için yapmanız gereken tek şey ona bir emir vermek. Takımınızdaki tüm elemanlara ayrı ayrı veya toplu halde emirler verebiliyorsunuz. Oyunda gerçekçiliğe önem verildiğinden bu emirler takımınızın hayatını kurtarıbiliyor. Ayrıca takımınızdan bir tek kişi bile öldüğünde görev bitiyor ki görevlerin yapısı gereği her birine tek tek ihtiyacınız olduğundan bu doğru bir hareket şekli. Oyunu kolay modda oynarken takım elemanlarınızın ölümesi neredeyse imkansız. Fakat diğer zorluk seviyelerinde oyun gerçekten



zorlaştılarından bir takım olarak oynadığınız asla unutmamanız lazımdır.

Yapay zeka gerçekten başarı II. Düşmanlarınızın ve takım arkadaşlarınızın davranışları gerçek savaş şartlarına son derece uygun. Düşman sizinle çatışırken super alıyor. Çok sıkırsa kaçıyor ya da deli gibi üstünüze saldırıyor. Düşmanınızın da mermisi bitebiliyor. Bu denge o kadar güzel sağlanmış ki kısa süreli bir çatışmada Vietkongluların üzerinden bir sürü cephane çıkarken uzun süreli çatışmalarda öldürdüklerinizden yalnızca silahını alabiliyorsunuz. Çünkü geri kalanları sizin üzerinde harcamış oluyor.

Çatışma sonrasında adamlarınız dağılarak düşmanların üstünü arıyor. Eğer çatışma uzun sürmüştü sınırları gerilmiş olan adamlarınız düşmanların cesetle-

rine ateş ediyorlar. Eğer merminiz azalmışsa ya da bitmişse cephaneyi taşıyan adamınız Bronson'dan temin etmeniz mümkün. Aynı zamanda düşmandan ele geçirdiğiniz silahları da kullanabilirsiniz.

Göz gözü görmüyor

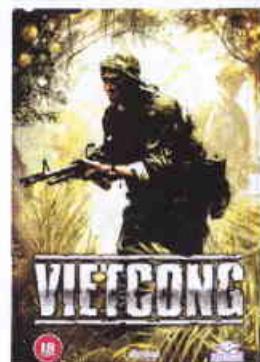
Oyundaki haritalar çok iyi hazırlanmış. Ormanda ya da bataklıkta dolaşırken genelde düşman size ateş etmeden onu göremiyorsunuz. Zaten yoğun bitki ortusundan genelde burnunuzun ucunu zor görüyorsunuz. Bu da haritayı yavaş yavaş dolaşmanıza neden oluyor. Eğer deli gibi koşarsanız tüm düşmanları vurmanız bile bu bı tuzaklarına düşüyorsunuz. Tuzaklar filmlerde gördüğümüz her türden cinliği içeriyor. İki yanında el bombası bağlanmış gergin iplerden bir çalının arkasına gizlenmiş kazıklı kapanlara ve kazıklı çukurlara kadar daha bir çok tuzak mevcut. Üstelik kamuflajları o kadar güzel yapılmış ki fak etmeniz için ya çok dikkatli olmanız ya da keşif erinizin sizi uyarması gerekiyor. Çatışmalarda yanınızda el bombası düşmesi durumunda kulaklarınız geçici olarak sağır oluyor. Harekat sırasında bir telsiz işaretini yanıp sönmeye başladığında telsiz erinizin yanına gitip telsizi kullanmanız gerekiyor ki harekat sırasında oyuncunun senaryosu da genelde bu emirlere göre değişiyor. Çatışma sırasında sağlığınız sizi iyileştirirken hareket edemiyorsunuz. Yere yatarak, çömelerek veya ayaktayken çatışmanız mümkün. Tabiki en isabetli atışları yere yattığınızda yapabiliyorsunuz. Gece harekatalarında ise bir gece görüş dürbübü takma ihtiyacı hissediyorsunuz.

nuz. Çünkü gece harekatlarında düşmanı görmenzin gerçekten çok zor. Ben oyuna girinde iç güdüsel olarak N tuşuna bastım. Vietcong'da görevler çok iyi hazırlanmış. Her senaryo sanki başka bir filmde alınmış gibi. Ayrıca benim özellikle aradığım yer altı tünel görevleri de oyuna konulmuş ki bu görevler son derece gerçekçi. Yeraltı görevlerini oynarken oyundan soğumamak için sınırsız cephane hilesini kullanmanız tavsiye ederim. Böylelikle ışıklı çubukları kullanarak önünüze görevliliyorsunuz. Yoksa toslamanda bir Vietkoglu fark etmeniz çok kolay olmuyor. O zamanda inanılmaz bir panik yaşıyorsunuz :) Tabiki el fenerinizi de açabiliyorsunuz ama bu gelişinizi ilan etmekle aynı şey.

Grafik ve müzik

Oyunun müzikleri muhteşem. Müziği yanlışca kampinizdaki radyoda dinleyebilirsiniz. Fakat oyunda sırif keyfine bu radyoyu oturup dinlediğim oldu. Ayrıca her görevden döndüğünüzde barakada masanız değişiyor. Bu da oranın yaşanan bir yer olduğu havasını yansıtıyor. Ses efektleri ve grefiklerde oyuncunun atmosferini tam olarak yansitan bir bütünlük içerisinde. Yanlız Direct X9 uyumu olamayan ekran kartlarında problem çıktıığını duydum. Vietcong son zamanlarda çıkan oyunlar içerisinde en üst sıralarda yer almazı gereken bir çalışma. En kısası 45 dakika süren 20 görevi, silah çeşitliliği, görevlerindeki esneklik, başarılı yapay zekası ve atmosferiyle size uzun süre keyifli saatler geçirtecektir. ☺

LEVEL HIT



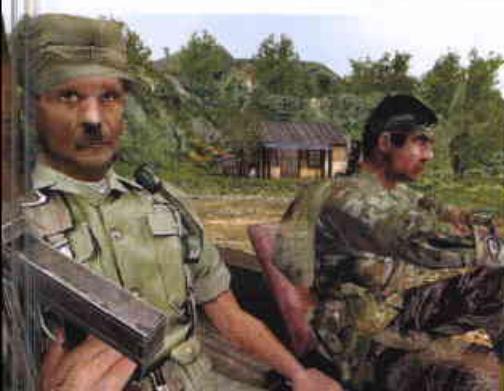
Artılar

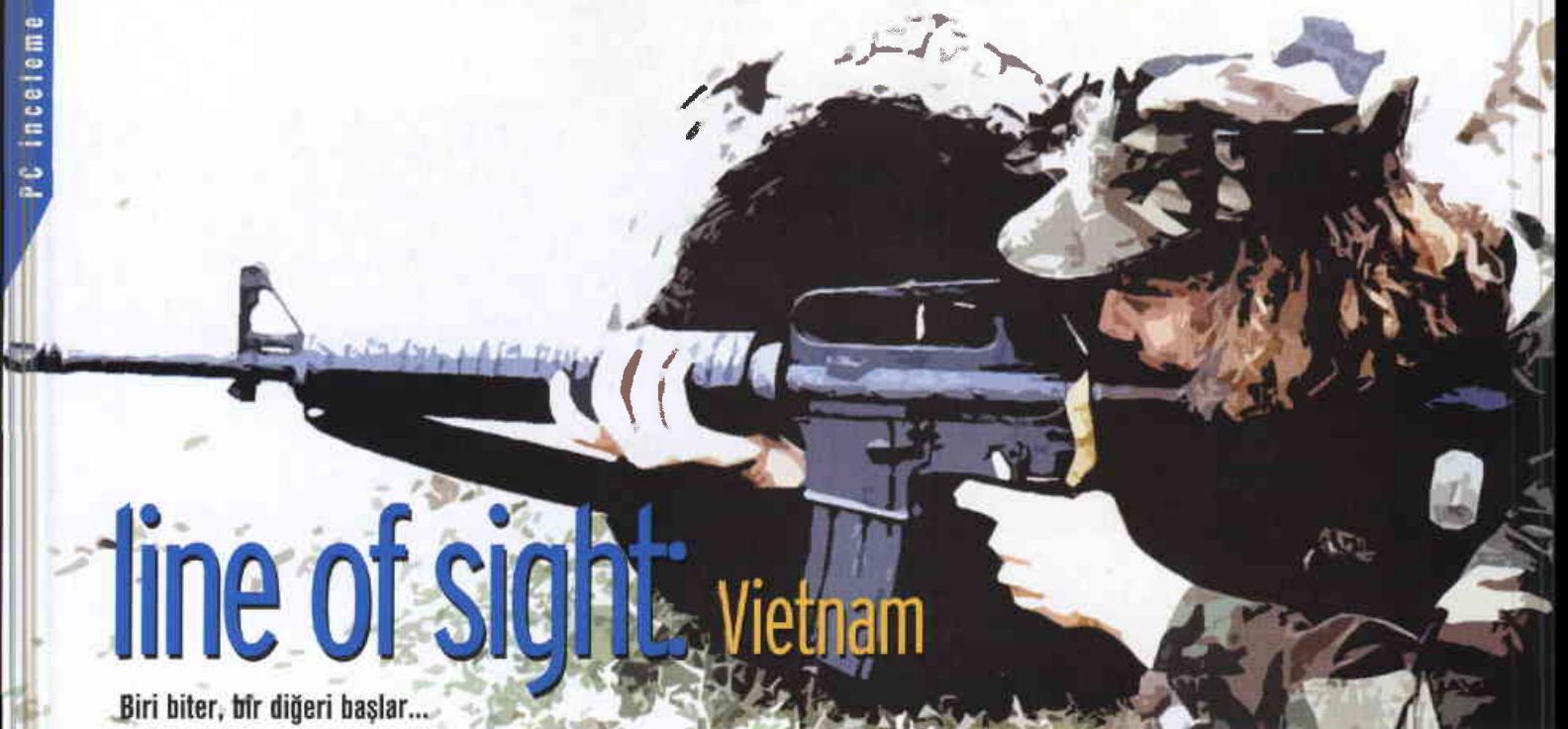
Grafikler, deejşken görevler, atmosfer.

Eksiler

Dışlık bir baş kahramanı oynamamız. Belli bir senaryoya bağlı kalması.

Level Notu





line of sight: Vietnam

Biri biter, bir diğerini başlar...

Bilgi için: <http://www.us.infogrames.com/> Yapım: Infusion Interactive Dağıtım: Infogrames Tür: FPS Multiplay: Ağ ve Internet Minimum Sistem: 550MHz CPU, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 500MB HDD Önerilen Sistem: 1GHz CPU, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

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

Hani bazıları neden boyuna savaş konulu bilgisayar oyunlarının yapıldığıını sorup duruyor ya, işte o elemenler dünyadan habersiz kişiler aslında. Sordukları sorunun cevabı o kadar basit, o kadar açık ki, görmemek için bakmıyor olmak lazım. Neden bu kadar çok savaş oyunu var? Buna cevap verebilmek için öncelikle oyun endüstrisinin en büyük pazarının Amerika Birleşik Devletleri olduğunu hatırlamak lazım. Amerikalılar ülkelerini kurdukları günden beri silah üretmekten ve savaşmaktan bıkmamış insanlardır. Özellikle Birinci Dünya Savaşı sonrasında iyice güçlenmeye niyet eden ABD, dünyanın dört bir yanındaki oylara burnunu sokmaktan bir türlü vaz geçmemiştir. Şimdi Irak'ı bombalıyorlar ve tabii bu hayli tepki çekiyor, ama aslında bunda bu kadar şaşılacak ne var, pek anlamak mümkün değil. ABD bu savaşı başlattığı gün, Dünya üzerinde halen 40'tan fazla bölgede irili ufaklı savaşlar yaşanmaktadır ve bunların en az yarısında ABD'nin açıktan açığa parmağı vardır. Tabii özellikle üçüncü dünya ülkelerinde habire yapılan darbeler, suikastler, iç çatışmalardan beh-

setmiyorum bile! Eh, durum böyle olunca, bu türden bir milletin kalkıp barış, sevgi, çiçekler, böcekler falan felan üzere oyun yapmasını beklemek saflik olur bence. Yapılmış bu kadar çok savaş varken, neden kalkıp bir de tüm gezege-ne bunların oyunlarını satmasınlar ki? Ben de olsam farklı davranışmadım. Üstelik bilinen Türk tarihi neredeyse 10,000 yıllık bir periyodu kapsar, düşünün size bir, Amerikalılar 200 yıllık geçmişlerinden bu kadar çok savaş oyunu çıkarırken, bizim tarihimizden ne biçim oyun, film, kitap malzemesi çıkar! Üfff, ne para kazanılır ama ha! O paralarla kaç motosiklet alınır! Ehem, delirmeyip konuya döneyim en iyisi ben.

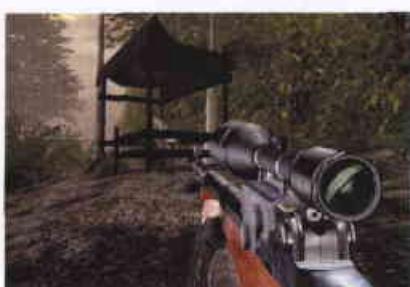
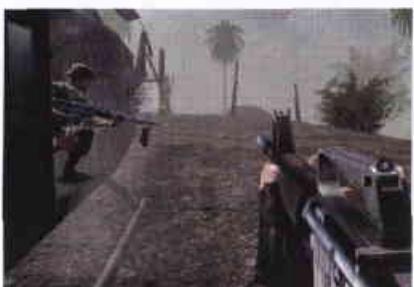
Ateş hattı...

Line Of Sight aslında hiç öyle beklediğimiz bir oyun değildi, çünkü hakkında hemen hiçbir haber çarpmamıştı gözümüze. Pek çok firmanın Vietnam konulu oyunlar yapmakta olduğunu biliyorduk, ama Nfusion Interactive'den çıkan son oyun Deadly Dozen: Pacific Theater'in üzerinden pek fazla zaman geçmemiştir, haliyle bu firmanın apar topar yeni bir oyun çıkarması pek beklenemezdi. Ancak Pacific Theater'in aldığı pozitif eleş-

tirilerden cesaretlenmiş olacaklar ki, Nfusion tasarımcıları aynı grafik motorunu kullanarak kısa sürede benzer bir oyun daha yaparak, küplerini akarken doldurmak istemişler. Tabii burada küçük bir problem vardı, o da Pacific Theater için hazırlanan grafik motorunun çeşitli teknik kısıtlamalar nedeniyle sadece yağmur ormanlarında geçen oyulara uygun olabilmesiydi! Motor iyiidi, hoştu, ama belli bir mesafeden sonrasında sis efekti kullanmak zorunda kalıyordu, çünkü etkili render mesafesi pek yüksek değildi. Haliyle bu grafik motoruyla çölde geçen bir oyun yapmak pek iyi olmuyordu, nitekim ilk Deadly Dozen oyunu da bunun canlı isbatı sayılırdı. Peki Amerika'nın karıştığı ve yağmur ormanlarında geçen başka hangi ünlü savaşvardı? Tabii ki Vietnam! Tabii yakın zamana kadar Vietnam özellikle Amerika içinde pek sevilmeyen, hatırlanmak istenmeyen bir isimdi, ama zaman geçiyor ve yeni savaşlar yapılıyor, haliyle eskilerin pek o kadar hükmü kalmıyor. O yüzden Nfusion böyle bir oyun yapmakta pek sakınca görmemiş.

Pasifik'te röveşata...

Line of Sight aslında tam anlamıyla yeni bir oyun sayılmaz, çünkü aynı firmanın bir önceki oyunu Pacific Theater ile ne redeye aynı yapıya sahip. Burada sadece grafiklerden bahsetmiyorum, oynanışta aşağı yukarı önceki oyunla aynı. Ancak bu defa ilk oyuna çeşni katan pek çok seçenek oyunda bulunmuyor. Pacific Theater size her görevde çıkmadan önce oniki kişi arasından bir takım kurabilmeye ve bunları farklı biçimde donata-





bilme imkanı tanıyordu. Bu defa aynı şey geçerli değil, oyunun esas kahramanı olan eleman her görevde var ve yanında en fazla bir kişi daha bulunuyor. Tabii bazen görev esnasında size katılanlar da oluyor, ancak bu elemanları kontrol edemiyorsunuz. Bunun yanısıra görev aralarında elemanları istediğiniz biçimde donatmanız da mümkün değil, ancak savaş alanında bulduğunuz ekipmanları alabiliyorsunuz tabii. Tıpkı önceki oyunda olduğu gibi burada da adamların belirli bir taşıma kapasitesi var ve bir noktadan sonra tek nefes olmaya başlıyorlar.

Line of Sight pek çok açıdan Pacific Theater ile büyük benzerlik gösteriyor, ne var ki maalesef ne onun kadar heyecanlı ne de onun kadar çekici bir oyun değil. Bunun en büyük sebebi oyun haritalarının istisnásız birbirine benzeyen ormanlıklardan oluşuyor olması. Oniki görev boyunca devamlı ormanların içinde dolaşır duruyorsunuz ki bu da bir zaman sonra tüm heyecanı bitiriyor. Pacific Theater insanı sadece or-

manlarda dolaştırmıyor, bombardlanmış sahillerden tutun da yanmakta olan Manila'nın sokaklarına dek pek çok yere götürüyor. Oysa burada bir süre sonra orman görmekten ottan böcekten tıksınır hale geliyor insan. Buna ek olarak oyunda arada bir tepe den geçen helikopterler ya da karşınıza çıkan birkaç kamyon dışında hiçbir araç bulunmuyor. Halbuki Pacific Theater çeşitli araçları kullanmanıza izin verip olaya tad katıyordu. Oyun haritalarının ve haliyle görevlerin bu kadar teknede, bu kadar lezzetsiz olması bana tek bir şey anlatıyor, o da bu oyuncunun apar topar hazırlayıp piyasaya sürdügüünü.

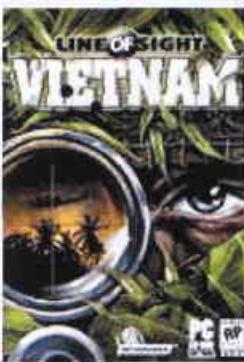
Yaprak kimildamaz...

Line of Sight birkaç açıdan hiç fena değil, öncelikle grafikler biraz daha detaylı hale getirilmiş, ancak öyle Pacific Theater'a rahmet okutacak cinsten bir gelişme yok. Ne var ki grafiklerin oyuna olan etkisi açısından aynı şeyi söylemek çok mümkün değil. Önceli oyunda bitki örtüsünü kendi avantajınıza kullanabilmeniz ga-



yet mümkündu, bu defa ise düşmanlarınız sizin neredeyse sisin ötesinden bile görüp indirebiliyorlar. Ses efektleri ve müzikler için söylenecek fazla bir şey yok, bunlar da çoğunlukla önceki oyundan toplanıp yeniden kullanılmışlar. Ancak zaten çatışma yoğunluğunu uzun menzilli gerçekleştirden ses efektlerinin oynanışa pek fazla etkisi olduğu söylenenemez. Oyunun Multiplayer kısmı öncekine oranla biraz daha gelişmiş gibi, ne var ki burada büyük haritalara sahip her oyundaki sorunun yaşanması kaçınılmaz. Eğer oyuncu sayısı çok déjile oyun kısa sürede bayılıyor.

Line of Sight aslında daha önce de söylediğim gibi, apar topar yapıp çıkarılmış bir oyun olmuş ve bence yazık edilmiş. Helikopter ve tank desteği içinde gidilen operasyonlar, gece karanlığında sızma görevleri, pırıltı tarlalarında girilen yoğun, bunaltıcı çatışmalar bulmayı bekliyordum. Ama oyun bitmeyen bir "keskin nişancı seni görmeden, sen onu gör!" tadına sahip ve insan kısa sürede bayılıyor. Buna bir de düşmanların bazen kafadan mermi yiyp de ölmeleri gibi abidik qubidik unsurları ekleyince, bir eliniz Load tuşunda oynar hale geliyorsunuz ki hiç çekilmiyor yani. Eğer çok vaktiniz varsa ve FPS hastası bir kişilikseniz belki grafiklerin hatırlına oynarsınız, ama oynamadıysanız bunun yerine Pacific Theater oynayın derim. ☺



Artılar

İyi grafikler, bol Multiplayer seçenekleri.

Eksiler

Tekdize görevler, sonlu yapay zeka, düşük atmosfer.

Level Notu



AK-47 vs M-16

Vietnam savaşı aynı zamanda yeni nesil silahlارın ilk ortaya çıkışına başladığı dönemdir.

ABD ve Doğu Bloğu silahları bu talihsiz halkın sayesinde denenmiş, bugün kullanılan bıyojik silahlardan piyade tüfeklerine dek pek çok silahın ilk modelleri bu savaşta ortaya çıkmıştır. Bunların şüphesiz en akılda kalanları bugün de kullanılan Sovyet tasarımlı AK-47 ve ABD tasarımlı M-16 tüfekleridir. AK-47 ucuz, kolay kullanılır, her şartta güvenilir etkili bir silah olarak kendini burada ispat etmiştir. M-16'nın ilk modelleri ise AK-47 kadar ucuz ya da güvenilir olmasa da, yüksek isabet oranları ve hasar gücüyle yapılan yatırıma deðdiğini ispat etmiştir. Tabii ki milyonlarca insanın hayatı karþılığında!

Crime Scene Investigator

Daima bir ipucu var (m)dir?

Bilgi için: <http://cslubi.com> Yapım: 369 Interactive Dağıtım: Ubi Soft Tür: Adventure Multiplay: Yok
Minimum sistem: 300 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen sistem: 500 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Batu&Gökhanlı batuher@level.com.tr

Agatha Christie tarzı detektif romanlarıyla Sir Arthur Conan Doyle'un yazdıklar arasında biraz fark vardır. Agatha Christie'nin detektiflerine, örneğin şu yumurta kafalı, ukala Belçikalı'ya bakın. Neydi adı, Hercules Poirot, değil mi?.. Sakın adını yanlış okuyayım demeyin, Poyer değil, Puaro olacak, bu konuda çok hassastır.. Poirot'nun incelediği olaylarda tüm deliller okuyucunun gözleri öündedir, Poirot'nun bildikleriyle sizin bildikleriniz üç aşağı beş yukarı aynıdır. O yalnızca bazı adlı makamlarla sizin haberiniz olmadan görüşür, yanlış anlamayı, yalnızca bilgileri doğrulatmak için. Sonra da tamamını bildiğimiz delilleri, olayları ve sorgulamaları birleştirerek size "Nasıl oldu da ben bunu düşünemedim?" dediğten bir çözüm sunar.

Conan Doyle'un Sherlock Holmes'u ise pipo içmekten, keman çalmaktan ve dostu Dr. Watson'la sohbet etmekten arda kalan zamanlarında sizin göremedikleriniizi görmekle uğraşır. Ne yazık ki okuyucu olarak Sherlock Holmes'e karşı pek şansınız yoktur çünkü onun farkına vardığı deliller size sunulmayacaktır bile.. Siz Holmes ile uzun boylu sarışın bir adamın konuşuklarını okursunuz ama Holmes aynı zamanda o adamın gözlük taktığını da anlamıştır. Sonra da açıklar: "Burnunun Üzerinde bir çift küçük pembe iz vardı.". Tabii kimse size "küçük pembe izlerden" bahsetme zahmetine katlanmamıştır!..

Günümüz detektifleri ise biraz Poirot, biraz da Holmes'dan oluşuyorlar. Hem olaylar ve ifadelerden doğru bir olay örgüsü kurmak, hem de suç mahalindeki delilleri çok dikkatli bir şekilde toplayıp değerlendirmek zorundalar. Tabii Poirot ve Holmes'den bir adım ileriye geçmelerini sağlayan bir yardımcıları da var: Adli tıp ve kriminoloji laboratuarları.. Parmak izi ve DNA analizi gibi tekniklerin desteğiyle "mükemmel suç yoktur" tezini gerçekleştirmeye her geçen gün daha çok yaklaşıyorlar. Bu tekniklerin nasıl iyi bir sorgulamayla birleştirildiğini merak eden (ve uygulamak isteyenler) için CSI çok uygun bir fırsat gibi görünüyor..

Küçük gri hücrelerini çalıstır Hastings!

CSI, ya da açılımıyla Crime Scene Investigation (Suç Mahali Soruşturması), CBS kanalının aynı adı taşıyan ünlü TV dizisinden uyarlama bir oyun. Dizi bize de Cumartesi geceleri saat 22.45'de TRT 1'de "Kanıt Paşında" adı altında gösteriliyor. Oyunda dizideki çeşitli karakterlerle birlikte Las Vegas'ta işlenmiş cinayetleri çözmeye çalışan çaylak bir detektifi canlandıryorsunuz.

CSI son derece basit ama aynı derecede kullanışlı bir arayüze sahip bir adventure oyunu. Oyun beş ayrı senaryoдан, yanı beş ayrı suç olayından oluşuyor ve her senaryoda suç mahalinde incelemlerinize başlayarak çözüme ulaşmaya çalışıyorsunuz. Oyundaki tüm me-

kanlar ya tek bir ekrandan ya da 360 derece dönebileceğiniz iki boyutlu panoramic alanlardan oluşuyorlar. Aynı ekran içinde ileri ya da geri gidemiyorsunuz; bunun yerine başka bir odaya geçmek ya da belli bir alana daha yakından bakmak istediğinizde yeni bir ekrana geçiyorsunuz. Zaten ana ekranada mavi olan kursör, böyle daha yakın inceleme gerektiren bölümlerde yeşile dönüşerek size haber veriyor. Merak etmeyin, bölgelerin sınırları geniş tutulduğu için kursörü her bir pikselin üzerinde gezdirmek gibi bir eziyet çekmiyorsunuz. Yakın inceleme ekranlarında ise yoğunlukla elinizdeki araç gereçleri kullanarak delilleri bulmanız gerekiyor.

Parmak izi tozuyla büyütücü birleştirince..

Peşinen söyleyeyim, CSI eşit değildir Monkey Island! Bunun anlamı oyunda hiçbir yerde çapayla ipi birleştirerek, sonra bununla duvara tırmanmak gibi hamleler yapmıyorsunuz. Asıl yapmanız gereken elinizdeki araçları doğru yerde ve doğru şekilde kullanmak. Kullanacağınız araçlar menüde inceleme(detection) ve toplama(collection) adlı iki ayrı başlık altında yer alıyorlar. Delil inceleme cihazları büyütçe, UV lambası, parmak izi fırçası, luminol spreyi (kandaki hemoglobinle etkileşime girerek kana mavi-yeşil bir parıltı veren kimyasal madde) gibi eğlenceli "oyuncaklardan" oluşuyor. Toplama araçları da plastik eldiven, cimbiz, kulak temizleme çubuğu (kan vb. Örnekleri toplamak için) türünden nesneleri içeriyor. Bunların kullanımı da çok basit. Örneğin parmak izi fırçasının üzerine tıkladığınızda kursör fırçaya dönüyor ve kullanmak istediğiniz alanın üzerinde birkaç kez tıkladığınızda parmak izlerinin oluştuşunu görüyorsunuz. Aynı şekilde UV lambasını da yara yeri vb. Bölgelerin üzerinde gezdirerek çıplak gözle gör-

▼ Hercules Poirot rolünde Albert Finney ve David Suchet

▼ Sinemanın ünlü Holmes'larından Basil Rathbone ve William Gillette

▼ CSI ekibi olanca haşmetiyle karşınızda



56





▲ Pardon beyfendi, biz çelik tencere pazarlıyoruz da.. -Başa kapiya canım!

▲ Afedersiniz laboratuarlar için tüp satıyoruz biz.. -Hamfendi tüpüm var benim.

▲ Aaa! Yine mi siz, yeter ama! Macit bi şey söyle şunlara!



mediğiniz yara bere izlerini görünür hale getirebiliyorsunuz.

Şimdi ben olayı çözdüm ama yine de bir size sorayım dedim ?

Topladığınız her delil, üç ayrı kategoride (dökümanlar, eşyalar ve parmak izi, kan benzeri örnekler) saklanıyor. İstedığınız zaman bir delilin üzerine çift tıklayarak açacağınız menüden daha detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Tabii senaryo boyunca yaptığıınız -ya da yaptırdığınız- incelemelerle birlikte deliller de güncelliyor. Bu konuda size en büyük yardımcı laboratuardaki Greg ve mordaki adli tıp uzmanı Doktor Robbins veriyorlar. Eğer bir şüphelinin sorgulanması gerekişse bu işi de merkezden Yüzbaşı Brass üstleniyor. Merkezdeki bu üç birim dışında bir de soruşturmayı sizle yürüten detektife delillerle ilgili sorular sorabiliyorsunuz, bu seçenek de oyuna bir nevi "help" menüsü özelliği kazandırıyor. Ama bu şekilde ne kadar yardım alırsanız oyun sonunda size verilen toplam skoru o kadar düşmüş oluyorsunuz.

▼ Stradan bir kola kutusu...



CSI'da seslendirmelerin çok başarılı olduğunu söylemem gerekiyor. Özellikle diziye severek takip edenler oyundan kat be kat daha fazla zevk alacaklardır, çünkü karşılaşığınız tüm karakterler dizinin oyuncularından oluşuyor ve tamamı orjinal sesleriyle canlandırılıyorlar. Pek çok diyalogda da diziye göndermelerde bulunulduğunu fark ediyorsunuz. Tabii dizi bizde dublajlı olarak gösterildiği için bu ince esprilerin ne kadarını yakalıyoruz, orası meşhul!

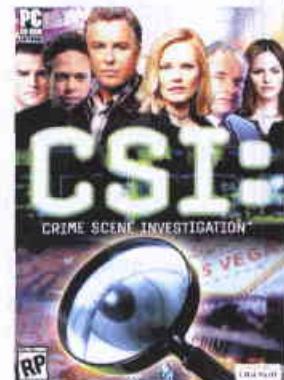
Mekanların ve grafik animasyonlarının muhteşem oldukları söylemeye nemez ama başarılı bir oyunculukla süslendiği için karakterler oldukça gerçekçi görünüyorlar. Benim gördüğüm en önemli eksik, ağız hareketlerindeki senkronizasyon üzerine yeteri kadar uşşaklaşmaması oldu. Bir de suç anını size tekrar yaşıtan ya da otopsi bulgularını gösteren animasyonlar var ki, çok ağır olmamakla birlikte bazı hassas midelere iyi gelmeyeceğini söyleyebilirim. Yurt dışında oyunun "mature-erişkinler için"

▼ Parmak izi tozu kullanımından sonra bu hale geliyor.

kategorisinde olduğunu da animatsıtmam gerekiyor.

Dava kapanmıştır!

CSI, bir yönyle diğer adventure oyunlarından ayrılan bir oyun: Bu kez yaratıcı düşünme ve olur olmaz her türlü kombinasyonu denemek yerine tamamen rasyonel düşünme ve akıl yürütmeye dayalı bir oyun anlayışı geliştirmek durumundasınız. Elinizdeki araçların ve yöntemlerin gerçek kriminoloji uzmanlarının elindeki araçlar olduğunu bilmek, her ne kadar kurgusal bir senaryo, dahası TV dizisinden uyarlanmış bir senaryo içinde bile olsanız size gerçekçilik duygusunu yaşatmayı başarıyor. Tüm bunlara karşın CSI'nin bir zayıflığı çözümlerin kolay ve oyun süresinin az olması. Özellikle üç CD'den oluşan ve tam kurulum yaparsanız 1,5 GB yer kaplayan bir oyunun birkaç saatten daha uzun sürmesini bekliyorsunuz. Özellikle -af buyrun- "kaşarlanmış" adventure oyuncularının çözümlere ulaşmakta hiç zorlanmayacaklarını ve bu durumun oyundan aldıkları tadı biraz azaltacağını düşünüyorum. Ama yeni oyuncular, dizi izleyicileri ya da farklı, daha gerçekçi bir adventure arayanlar için de çok keyifli bir seçenek oluşturduğunu söyleyebilirim. Eğer alıp almamak arasında hala şüpheleriniz varsa, bu cumartesi ekrana karşısına bir geçin bakalım, ben gececeğim de! ☺



Artılar

Seslendirmeler, gerçekçe şigmoid

Eksiler

Kolay çözümler, oyuncusunun kisalığı

Level Notu



Postal 2

Şuraya bir imza lütfen!

Bilgi için: <http://www.postal2.com/> Yapım: Running With Scissors Dağıtım: Whiptail Interactive Tür: FPS Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 256MB RAM, 32MB grafik kartı, 1,2 GB HDD Önerilen Sistem: 1,4GHz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.



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

Dünya tuhaf bir yerdir. Televizyonlarda canlı yayınla savaşlar verilir, yayık ağızlı dolar maaşlı spikerler düşen dev bombaların yarattığı alev sütunlarına ve etrafa saçılan insan parçalarına bakarak "Ayyyy, ne sekerrrrr!" gibisinden yorumlar yaparlar. Demokrasi adına barbar çağlarda kaldığı sanılan yağmacılık ve sömürgecilik hortlatılır, kadınlar ve çocukların açlık ya da kurşun arasında seçim yapmaya zorlanır. Diktatörler başka diktatörlere "özgürlük ve insan hakları" konularında söylevler çekerler. Ve tüm bunlar olurken eğer ben kalkıp size "Postal 2 oynayın, çok eğlenceli oyun!" dersem kabahatli olurum! Neden? Çünkü bilgisayar oyuncuları kötüdür, sizi manvak eder. Ama gerçek hayat etmez. Demek ki? Bilgisayarı kapatıp televizyonda haber seyretmeniz gerekiyormuş! Fakat? Siz tabii ki bildiğinizi yapacak, Postal 2 ve bilumum "dehşet verici" oyunu oynayacaksınız!

Bu girişten hemen sonra şunu açık ve net bir biçimde ifade edeyim ki, Postal 2 bekendiği ya da söylendiği kadar kanlı, vahşi bir oyun felan değil. Doğrusu ilk de o denli kopuk sayılırmazdı, ancak içeriği şiddetin miktarından ziyade türü ve yeri nedeniyle çok tepki çekmişti. Sonuçta Amerikalılar genel olarak her sorunu silahlı çözmeye çalışan barbar bir kavim sayılır, kalkıp ta onlara bir bilgisayar oyundan bile olsa yeni fikirler vermenin bir anlamı yok, değil mi? Mesela geçit töreni yapan okul bandosunun üzerine molotof kokteyli atmak gibi! Fa-

kat Postal 2 bu kadar bile büyük bir yenislik getirmiyor, ne de olsa son birkaç senedir özellikle FPS türünde oyundarda hemen her türden "özel efekt" kullanıldı denebilir. Mesela bir Soldier of Fortune 2 kadar bol "efektli" oyunun yanına bile sokulamaz Postal 2. Ne var ki yine de bazı rahatsız edici yanları yok değil bu oyunun. Mesela ben tüm hayvanları, özellikle de kedileri çok severim, bu yüzden oyunda kedilerle yapabildiğiniz "pompalı tüfek susturucusu" canımı sıkmadı değil. Sırf nasıl bir şeymış görmek, sizlere inceleme yazabilmek için bu sııntınlara katlandım. Yerseniz tabii...

Politik sebepler...

Postal 2 bir FPS olarak belli açılardan türün biraz gerisinde kalmış bir oyun kârîmcâ. Herşeyden önce diğer FPS'lerde yaşadığınız geriliyi ve heyecanlı silahlı çatışmaları bu oyunda pek bulamayacağınız. Bunun birkaç sebebi var, ilk olarak oyundaki hasar modellemesi cidden ayırsız olmuş. Shotgun ve Sniper Rifle harici "headshot" olayı sökmüyor. Ancak öte yandan bazı silahlarda vuruşun yapıldığı bölgeye göre etkiler değişebiliyor da. Fakat daha da önemsi hangi zorlukta oynarsanız oynayın, karşınızda herkes attığını kesinlikle vuran keskin birer nişancı. Eli silahlı birinden mermi yememek için iki şey yapabilirsiniz, ya ona hiç bulaşmazsınız, ya da aranızda bina gibi büyükçe bir engel koyarsınız. Bunun haricinde diğer oyundarda uyguladığınız tüm çalışma taktikleriniz unutun. Herkes kazık gibi dikiliip her attığını vuruyor ve bu da çatışmalarda hiç

zevk bırakmıyor.

Ancak öte yandan oyundaki hemen herkesin silahlı olması, üstelik ipe sapa gelmez sebeplerle inanılmaz boyutlarda çatışmaların çıkabiliyor olmasının üstü hafifçe örtülü bir diğer anlamı var. Amerikan halkı çılgıncasına silahlanan, "silah budalası" diyebileceğiniz kadar kendinden geçmişcesine etrafa ateş açmayı seven, uyguraklıktan kesinlikle nasibini almamış bir güruh. Tabii bunu ben değil oyun ortaya koyuyor. Kılısedeki rahiplerin bile ortam biraz kızıştı mı pompalı tüfek çekip saydırırmaya başlamaları başka nasıl yorumlanır bilemiyorum ki! Ancak Postal 2'yi çoğunlukla eğlenceli yapan şey de bu "politik ve toplumsal eleştiri" yönü zaten. Oyun açılış mesajından finaline dek Amerikan halkın yaşam tarzına, inanışlarına, politik fikirlerine,ırkıçılığına ve daha pek çok unsuru giydirmeye devam ediyor. Bu giydirmelerden özellikle halkın büyük kısmını oluşturan orta ve alt tabaka payını alıyor. Anlaşılan Running With Scissors programcıları cidden hayatlarından bezmişler!

Postal Dude...

Oyunun adındaki "postal" kelimesini anlamayanlar için biraz açayım. Bu aslında günlük Amerikan argosundan bir kelime ve cinnet geçirmek ya da benzeri aktiviteler için kullanılıyor. Oyunun kahramanı olan Postal Dude ilk oyundaki karakterin ta kendisi. Aradan geçen yıllarda akıl hastanesinden taburcu edilen dostumuz evlenmiş ve karısıyla beraber yeni bulduğu iş için Paradise kasabasına taşınmasıyla oyun başlıyor. Bulduğu iş ise





Running With Scissors firmasında, ancak ilk günden kendisini bir sürpriz bekliyor. Oyun haftanın beş iş günü içinde geçiyor ve adamımız her gün karısının ya da kendisinin hazırladığı "yapılacak işler listesi" doğrultusunda basit görevleri yerine getirmeye çalışıyor. Ama gelin görün ki Paradise gibi ağızına kadar süzme Amerikan denyosu dolu bir kasabada en basit işler bile kaçınılmaz olarak adamımızın burnuna kadar belta gömülmesine sebep oluyor. Maaş çekini almak için işyerine giden adamımız önce işinden kovuluyor, sonra da kendini ofisten dışarı bi-

yabiliyor, özellikle yavaş bir sistem kullanıyorsanız ve grafik detayları da alabildiğine açmışsanız bu süre hayli uzayabiliyor. Belirli bir haritayı keşfederken bu sorun yaratmıyor, ancak görevleri bitirmek için gitmeniz gereken yerler genellikle kasabanın hep aksi yönlerinde olduğundan, birkaç harita yi hızla geçmeniz gerektiğinde yükleme süreleri can sıkıcı olmaya başlıyor. Bir de hiç gitmesiniz de oyunu bitirebileceğiniz pek çok bölge var, ama buraları gezmemek pek çok ilginç oyun detayını kaçırmamıza sebep oluyor. O yandan etrafi keşfetmeye vakit ayır-

kazanmak mümkün.

Postal 2'nin en büyük eksikliklerinden biri de Multiplayer desteğinin olmaması. Her ne kadar sonradan bir yamaya bunun da oyuna katılacağı söyleniyorsa da, Unreal motoru kullanan bir oyunda baştan bu seçeneğin olmaması hayli tuhaf bence. Ve fakat oyunun bundan daha büyük bir sorunu var. Postal 2 eğer İngilizce bilirseniz ve Amerikan pop kültüründen haberdarsanız size gerçekten bir şeyler ifade edebilecek bir kara mizah katarı. Doğrusu o kültürün takipçi olmadığım halde yine de pek çok olayın kökündeki espriyi anlayabildim, ne de olsa bugünlerde Amerika dünyasının her yerine parmak atıyor, haliyle çoğu olaya o kadar istesek de yabancı kalamıyoruz. Ancak bu kara mizah faktörünü çıkardığınızda oyun sadece çok vasat bir FPS statüsüne düşüyor. Öte yandan bu mizah faktörü sayesinde uzun zamandır olmadığı kadar kahkahalarla güldük Level taifesi olarak. Hele Jesuskane'in dilekçe için imza toplarken yaptıkları boydan boyanı attı ortamı. Eh, bir oyun insanı bu kadar güdürebiliyorsa hayli yüksek eğlence faktörüne sahip demektir ki bu da iyi bir şey. Sonuçta hiçbirimiz Amerikalı değiliz ki bu kara mizahtan alınalım! Amerikalılar düşünün! ☺

Hic birimiz Amerikalı değiliz ki bu kara mizahtan alınalım. Amerikalılar düşünün!

le atamadan şirket binası silahlı saldırıyla uğruyor. Tabii saldıranlar da RWS'nin yaptığı şiddet dolu oyunları tasvip etmeyen sorumluluk sahibi ailelerden başkası değil ve her ne hikmetse hepsi de silahlı! Yani beş gün boyunca gittikçe daha da abaran, ancak temelini gerçek olaylardan alan bir kabusun içinde debelenip duruyorsunuz. Tabii teoride iyi bir vatandaş olabilir ve oyunu bir kişiyi bile öldürmeden bitirebilirsizsiniz, ama programcılar bunu imkansız kılmak için gereken herşeyi yapmışlar. Hele son gün olan vakalar işin tuzu biberi oluyor, ama henüz oyunu bitirmemiş kişileri düşüne-rek çenemi kapatacağım tabii.

Only my weapon understands me!

Postal 2 hayli geniş bir haritada geçiyor, ancak bu alan aslında bir-birine bağlı pek çok daha küçük haritadan oluşuyor. Haritalar arasındaki geçiş bölgelere trafik levhalarıyla belirtilmiş ve gideceğiniz yeri bulmak genellikle pek sorun oluşturmuyor. Ne var ki bölüm arası yükleme süreleri hayli uza-

mak lazımdır.

Postal 2 grafik açıdan değişen bir kaliteye sahip, kimi zaman Unreal motorunun tüm kapasitesinin kullanıldığını hissederek, kimi yerlerde de grafiklerin üstünüğü hazırlandığı hissine kapılıbiliyorsunuz. Özellikle binaların içleri grafik açıdan çok sönükk, çok rensiz kalıyor. Oyunda kullanılan Karma fizik motoru nesnelerin hareketlerine belirli bir canlılık katmış, ancak bütün oyunda gerçekten de etkileşimli olan pek az unsur var. Mesela araçları patlatabiliyorsunuz, ancak onları kullanamıyorsunuz.

Öte yandan silah ve envanter malzemelerinin birden fazla kullanım şekli bulunabiliyor. Tabii silahlarda alternatif atış sisteminin bulunması pek yeni bir şey değil, ancak envanter malzemelerindeki minik detaylar hayli hoş. Mesela köpek bisküvilerini yerseniz az miktar sağlık kazanıyorsunuz, ancak bunları kulanarak bekçi köpeklerini dost edinebilmek de mümkün. Öte yandan çörekler daha fazla sağlık kazandırıyor, fakat bunlarla da polislerin dostluğunu



Artılar

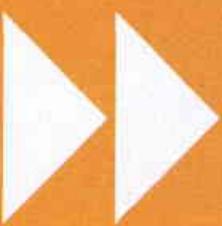
Sıradışı bir oyun teması, yüksek mizah faktörü.

Eksiler

Üzüm yükleme süreleri, vasat oyun yapısı, multiplayer desteğinin olmaması.

Level Notu





kısa kısa

Çocuğum şu piyasaların Kısa Kısa olanlarından vor. -Ne Kısa Kısa'sı ya
amcağılçım, gil işin! Çat çut pat çotank çot! Bastonlu vur! -bu, al
amcağılçım, Kısa Kısa'larından saçılım. -Aferin!

Fırat Akyıldız | frat@level.com.tr

3D Snowboard Resort

Yukarı sokaktaki bakkal amcayı kafasına bayat ekmek atmak suretiyle etkisiz hale getirdikten sonra niyazı* şarjla satın aldığı 3D Snowboard Resort Designer'i yazmak için Sinan manzaralı klavyeyemiş başına oturup guzzz diye uydum. Kendime geldiğimdeyse kendimi yazı yazıyorumken buldum. Bir an itibariyle



panikleyip kafama bakkal amcanın kafasına attığım bayat ekmeklerden attım. Fakat bir sonuç alamadım. Bu defa x ile y'nin yerini değiştirerek x'in yerine 3D Snowboard Resort Designer koymayı denedim. 3D Snowboard Resort Designer da kendi kayak sahanızı yapıp kendi kedinizle veya hırsızınızla kayıp ne-



Yapım: Tri Synergy
Dağıtım: Tri Synergy Inc.
Minimum Sistem: 300Mhz CPU, 32 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı



şenize menteşe katabildiğiniz tosun gibi bir oyun (yazmadım). Peki, iyi, fakat, lâkin, ama, ancak, ayrıca, araba, tekerlek, icat, taş devri, bunu nasıl yapıyorsunuz. Soru işaretü. Bunun için ekranın altında bulunan ve icon adını verdigimiz az pişmiş tavuklara tombik çeneniz kanalıyla rastgele basıyorsunuz (yazdım). Bu basım işlemi sonrasında da farklı farklı parçalar elde etmiş oluyorsunuz. Elinize geçen bu parçaları en yakın kar sahasına sap diye sopalayarak kendinize panjurlu ve kat kalariferli bir kayak pisti yapabiliyorsunuz. Yazı bitti. Fakat ben hâlâ yazmaya devam ediyorum. Boynum altında kalıyorum.

*niyazı: Nizami

Yapım: Blackstar
Dağıtım: Blackstar
Minimum Sistem: 300Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı



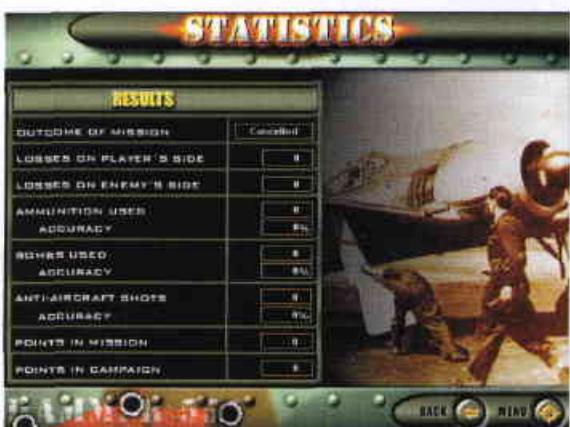
nışı meyva suyu gibi çok sakin ve fevri davranışları içeriyor. Karşınıza çıkan uçakları vurup uçabilip kusabilip ekler yemek dışında yapabileceğiniz başka hiçbir eylem yok. Lay lom lay...

*Yanı masa: Yanı sıra

Jagdverband 44

Simülasyon oyunları klavyedeki 105 milyon dolar tuşun 232 metre karesinin kullanılması sebebiyle alabildiğine zor bir yapıya sahiptir. Kuzey Sibirya'da yetişen bu tropik bitkiler kış aylarında çiğleşirler. Çiğleşme, dişi simülasyonun gagasıyla çıkardığı fit fit efektivile başlar. Simülasyonlar kendi araların-

da Boz Sumo ve Toz Şeker olarak ikiye ayrılmış birbirlerine 180 MB'lık CD kapağı atmak suretiyle kavga ederler. Bu olay sonrasında da Jagdverband 44 Screaming Eagles diye bir oyun buldum (parantez açıymış). Screaming Eagles, uçan tanımlanamayan uçakları vurma ya çalışığınız Boz Sumo cinsinde bir simülasyon oyunu. Bu oyunda roket ve ay çekirdeği gibi farklı farklı teknolojik silahlar kullanabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra* Jagdgerbanjj'ın grafikleri iki adet kare, bir adet yuvarlak ve bir adet de yeşil renkten oluşuyor. Bu sayede ortaya çok gerçekçi savaş ve savasma (savaşmayıyorum) sahneleri çıkıyor. Ayrıca Jagvereyimband'ın oyna-



Demolition Champions

ValuSoft oyunları kusmuk olmaları sebebiyle alabildiğine kusmuk ve yeşil bir yapıya sahiptir. Level CD kutusunda yetişen bu kusmuk kusmuklar kış ayında çitleşirler. Bu sebeple mir mir olur. Himm. Umm. Demolition Champions, Single ve Career gibi mod'lar içeren bir (sayıyla iki) yarış oyunu. Bu yarış oyundan yarışmanın yanında yapmanız gereken şeysse arabalara saatşmak ve çelme takmak. Bu dolayla arabalar sola veya Kuzey Batu'ya savrulup kafalarını pistin kenarındaki rekolam panolarına çarpıyor. Sonra olay yerine gelen toktorlar (yanlış yazıyorum)

arabaları isırmak suretiyle tamir ediyor. Daha sonra sandviç* arabalar kaldıkları yerden yuvarlanmaya devam ediyor. Bunların dışında Demolition Champions'da yirmiden fazla araba yer alıyor ve oyun on altı kediye kadar multiplayer olarak oynanabiliyor. Fakat kedilerin en bir az 1 mbit hızında İran kedileri olması gerekiyor. Eğer İran kedisi bulamazsanız, evde kendi imkân-

Yapım: Aaa! ValuSoft!
Dağıtım: ValuSoft ya!
Minimum Sistem: 350Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



larınızla tahtadan veya mutfak robotundan bir Tekirdağ kedisi imal edebilirsiniz. Eğer imal edemezseniz... Umm.

*Sandviç: Sandviç, kanepe, tost



Destroyer Command

Sevgili okurcu: Strateji, simulasyon ve tam ekmek arası karışıklı tost karışımı Ultimation yapımı yepiek bir oyuna daha karşı karışıyım. Bu karşı karşıya oyunda İkinci Mars Savaşı'ndaki bir deniz birliğini kontrol ediyorsunuz. Peki, fakat, bu nasıl oluyor? Bakınız: Oyunda, elinizde bir adet harita bulunuyor. Bu harita kanalıyla birimlerinizi çan çin çon* diye hareket ettirip bir kareden bir diğer kareye gitmelerini sağlayabiliyorsunuz. Bu sağlaması sonucunda beş ile altının toplamının ellidokuzbinaltı olduğunu kimyasal deneylerle kanıtlanmış olu-

yorsunuz. Sonra da; F1, F2 ve benzeri F16 tuşlarına basarak oyunun simulasyon aşamasına geçiyorsunuz. Bu ekranдан da geminiz için gerekli olan ayarları yapabiliyorsunuz. Geminiz için gerekli olmayan ayarları da bu ekranдан yapmayıabiliyorsunuz (vay be). Oyun boyunca bir o ekran'a, iki bu ekran'a, eksi bir de (-1) şu ekran'a yatay geçiş yapıp duruyorsunuz. Destroyer Command'de bir adet de grafik bulunuyor. Lâkin bu grafiğin burnu ve kafası yara bereveyahut atkı çorap içinde. Dolayısıyla bu oyundan grafik açısından hiçbir ayakkap beklemeye-

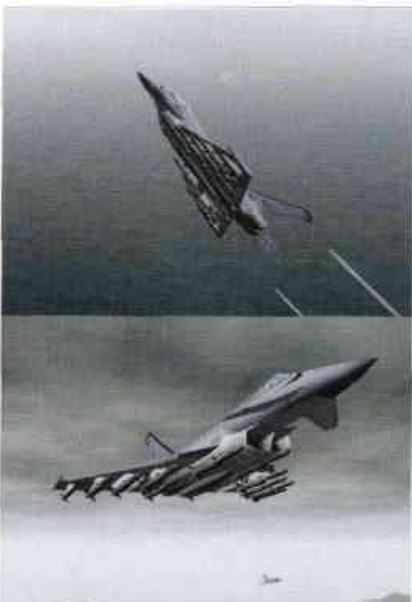
meniz gerekiyor. Peki, ve, veya, ama, şey, bu oyun alınmayı hak ediyor mu? Haa, orasını ben bilemem. Kendiniz oynayın, kendiniz karar verin. Oyun dergisi miyiz biz be! Banane! Cık cık...

Çan çin çon*: Çince'de çan çin çon

Yapım: Ultimation
Dağıtım: Ubisoft
Minimum Sistem: PII-350, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker



Aynı ay sınırları içinde incelemiş olduğum onikibinbeşbinaltıncı simulasyon oyunum olan Avropa Dövüşüsü Hortumu: Operasyon Buzkırıcı yeni ve Erikson Level Kısa Kısa listemize son sıradan giren bir buz kırmış oyunu. Boz Sumo cinsi simulasyonlardan olan Operasyon Buzkırıcı'da birbirinden farklı uçakları kullanarak istenilen şeyleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bu şeyler arasında; eskortluk, bombalamaya, taşımacılık, beyaz eşya taşıma ve kolileme gibi işlemler bulunuyor. Bunun yanında oyunun kontrolleri de tomateli (domates yazıyorum) salata vari bir şekilde ol-

dukça karışık. Tabii ki bu durumda ne oluyor? Oyunun oynanışı zorlaşıyor, kişiler soğuk ve kurak yazılar Burak ve yağışlı geçiyor, devamlı kaza oluyor ve fareniz bitkisel hayatı giriyor. Sonuç itibarıyle kontrollerdeki ufak, tefek, tefeci zorluklara rağmen Eurofighter Typhoon: Operasyon Buzkırıcı için fena bir Boz Sumo simulasyonu değil diyebilirim.

Yapım: Rage
Dağıtım: Rage
Minimum Sistem: PII-350, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı





Fallout Serisi

Güneş ışığını ilk kez görmek...

Ali Gündör, gali@level.com.tr

 Gözlerinizi metalden bir evde açtığını düşünün. Bir dağın köklerinde tonlarca metalden bir kasada. Bütün evreniniz burası ve buradaki bilgi bankalarından ulaşabileceklerinden ibaret. Geçmiş, sizin hiç görmediğiniz, sadece resimlerden, ses kayıtlarından ve yazılarından tanıdığınız bir mekan. Korku, merak, çelişki...

Derler ki bir savaş olmuş dünyanın üzerinde ve o zamana kadar olan savaşların en büyüğü, en korkuncuymuş bu. Korkulan nihayet olmuş ve denizler karaları yutmuş, gökler kararmış ve ateş yaşamı kavurmuş. Mantar bulutu şeklinde ağaçlar yeşermiş bin yılların üzerinde.

Pek az insan, pek az sayıdaki sıçınakta sağ kalabilmiş. Dağların altına inşa edilen özel sıçınaklarda, ancak her alanda en iyiler, insanların şekillendirdiği ırgarılık kültürel ve genetik olarak yaşatabilecek en seçme insanlar kurtulmuş. Birbirlerinden habersiz, dış dünya sessiz.

13 Numaralı Vault'ta yaşam bir nesil boyunca sürmüşt. Taa ki dağın dibindeki kaynakların suyunu temizleyip buraya hayat veren sistem bozulana dek. 150 günü kalan Vault 13 böylece kapısını açıp, bir su çipi bulmamız için bizi gündereyor. Ne olduğu belirsiz ve dipsiz çöllere, hayatımızda ilk kez güneş ışığını görmeye.

Ya hızlısin ya da ölü...

Üzerimizde Vault giysimiz, biraz su, bir tabanca ve bir avuç mermi. Arayışımız bizi 'Wasteland'de, çöllerde sürüklüyor, ölümün eşiğinde akıp gittikçe değişiyoruz. Dışarıda neler olup bittiğini acı yoldan öğreniyoruz.

Vault'ta yaşam tedüze sürüp giderken dışında kalanlar o kadar şanslı de-



ğıldı. Doğa neredeyse tamamen öldü. Ölmeyeen, direnen her şey ise sonuçta kendileri ölüme dönüştüler. Yavaş yavaş ve içten kemiren bir acıyla radyoaktivite onları değiştirdi. Sonsuz düzlükler, tek bir bitki olmadan uzanan çöller. Ne yiyecek ne içecek, hepsi radyoaktif, hepsi zehirli. Yavaş bir ölüm tek seçenek. Fakat başka Vault'lardan bazıları zamanla açılmış. İçindekiler dışında yeni uygarlığı kurmak için didinmeye başlamışlar. Doğanın ve dışında bırakılmış da çok güçlü olarak sağ kalmayı başaranların öfkesiyle bunların çoğu ölmüş. Kurmaya çalışıkları her şey tozlarla karışıp çöl tarafından yutulmuş.

Şimdi bunlardan sağ kabilmeyi ucuucuna başarmış ancak bir kaç tanesi var. Paronayak ve içe kapalı, kanunun silah olduğu, hızlı ya da ölü olunan kabalalar. Çölü av sahası ilan etmiş deli mutantlar ve bir bilgisayarla bütünleşmiş bin farklı sesi ve sayısız yüzüyle efendi. Gelecekte, nükleer savaş sonrasında Amerika'da bir vahşi batı! 50'lerin ve 60'ların atmosferi ve 30'ların müzikleri ile mükemmelleştirilmiş, yapılmış bütün bilim kurgularından aroma içeren fakat tamamen kendine özgü, orijinal ve insan içine çeken bir rol yapma oyunu! Yeri doldurulamaz bir tecrübe, bilgisayarda insana ilk defa bu kadar geniş karar verme özgürlüğünü veren RPG. 2D Grafikler ile doğru renk paletleri kullanırsa ne kadar mükemmel bir atmosfer yaratılabilceğinin bir kanıtı. Daha ne denebilir ki çok da eski olmamasına rağmen o artık bir klasik, rüyalarında en çok oynadığım oyun.

Fallout 2

Hava ne kadar hoş, değil mi?
Sadece serin bir gece meletemi





Ve hafif radyasyon serpintisi...

*Mutant inekler otluyor şurada, burada
Ve kaldırımdan kalanların kenarlarında
Parıldayan Ghoul'lar, gecemizi aydınlatıyor...*

Fallout Ve İstanbul

İstanbul'un sayısız güzelliklerinden biri olsa gerek, yürüken hep aklına Fallout gelir. Paramparça kaldırımlar, yıkılmak üzere, ayakta zor duran binalar. Kendinizi güvende hissetmek düşülebilecek en büyük hatadır. Çevrenizde sosyal mutasyon geçirmiş türlü canlı ile uygarlık kısıtlı caddelere ve alanlar mahsus bir göz aldanmasıdır sadece. Geçmişten kopup gelen bir sanatkârın göz yaşlarıyla, ucuza betona uygarlık adını veren zevksizlerin dikkigi estetiğin mezar taşları bir aradadır. Tabii onları kapitalist odunlar diye nitelemek de mümkün.

Uyumsuzluktan doğan tatlı bir uyum vardır yani. Hani derler ya yemeyen tadını bilmez diye, hah İstanbul tam da böyle bir şehirdir insanı kendine bağlar, atmosferinin hastası eder. Yeter artık bırakıcam şu illeti, kırlara kaçıp kurtarıcam kendimi dersiniz ama nafile. İşte Fallout dünyası aynen İstanbul gibidir, o radyoaktivite kaynayan çöller yok mu! Kopalımasınız. Hele Fallout 2 de aradan geçen yıllarda öyle pis bir uygarlık kurulur ki çölde...

New Reno ve Kamasutra Ustası

Fallout 2'de dünya ilkinden yıllar sonra, ilkinde yaptıklarımızın da etkisinde değişmiş, gelişmiş ve büyümüştür. Çöldeki o ufacık kasabalarдан, ölüm kalım savaşına destek olup, yardım ettiklerimiz artık diğer büyüyen ve hayatı kalan şehirlerle ticaret yapıyor. Kendi içlerinde güç dengeleri var, kanunları güçlü olanlar koyuyor ve zayıflar her çağda olduğu

gibi son kez toprağı öpüyor. Akıllı ve hızlı olanlar ise bir günü daha ayakta geçirir. Kumar, fuhuş, kölecilik,ırkçılık, yani uygarlıkta(!) olması gereken her şey artık çok daha yerleşmiş ve pis bir şekilde mevcut.

Radyoaktivite yüzünden tamamen değişmiş ve artık etkilenmeyeen insanlar yani ghoulular kendilerine eski bir nükleer santrali yuva edinmişler.

FEV'in (Forced Evolution Virus) evlatları mutantlar ve süper mutantlar Master'in ölümyle etrafa dağılmışlar. Fakat bir kısmı insanlarla ve ghoulularla eski bir uranyum madeninin çevresine bir kasaba kurmuşlardır.

Çöl eskisinden daha oturaklı ve garip yaratıklarla dolu, öyle ki dev akrepler artık bunların yanında zayıf kalıyor.

"Çelik Kardeşliği" isimli, ataları asker olan bir grup teknolojiyi din haline getirmiş şövalye, geçen sürede yayılmış fakat yeni olaylarla birlikte artık daha sessiz. Parlak zırhlarını kuşanıp ellerinde Gatling'leriyle adalet dağıtan bu manşaklar benim her zaman favorimdir. Bilmeyenlere giydikleri zırhın özelliğini söyleyeyim: İçindeki yaşam destek sistemleri ve sizi kat kat güçlü hale getiren hidrolik sistemleri, titanyum alaşım zırhiyla 'Power Armor' giyilebilen bir tanktır.

Bu sefer bir Vault sakini değil, hastalık ve kitiliktan kırılmak üzere olan bir kabilenin kurtarıcısı ve seçilmiş olarak yol-



lara düşüyoruz. Halkımızı kurtarmak için genetik olarak bu koşullar için tasarlanmış bitki tohumlarını içeren Vault kitini bulmamız gereklidir. İlkinden kat kat büyük topraklarda keşfedelecek çok daha fazla şey var bu sefer.

Keşke çöl hiç bitmese...

İnsanın, rüyalarında oynamaya devam ettiği nadir oyunlardan olan Fallout 1 ve 2, aradan geçen uzun zamana rağmen hala yeni oyunları kıyasladığım bir seridir. Müzikleri, görselliği, gizemli noktalıyla keşfedecek derin bir dünyası ve bu dünyaya olan etkileşimimiz... Mad Max serisinde hoşuma giden nükleer savaş sonrası dünyasının, 1950'li yılların Amerikan kültürünün ve daha pek çok yerden esinlenilen sayısız noktanın birleşimi. Fallout 1'in çok daha büyük ve çok daha zengin hali. İnsana bütünlük hissi veren nadide bir oyun tecrübe ve kararlarımıza dünyanın kaderini belirlediği, bize seçim şansları veren gerçek bir rol yapma oyunu.

Fallout Hakkında Birkaç Bir şey

- ▶ Fallout 1 ve 2'yi okuyucularımızaオリジナル olarak hediye etmiştim. (Elimizde hiç kalmadı, benden söylemesi - Sinan)
- ▶ Fallout serisini oynayan herkes giriş demolarındaki müzicklerine bayılır. "Maybe" dilinize dolansa da söylemenesi zor bir parcadır.
- ▶ Fallout 2'nin giriş parçası Louis Armstrong ustannın "A Kiss to Build a Dream" on isimli klasiğidir.
- ▶ Fallout 2'den sonra Interplay'ın internet anketlerinde Fallout Tactics mı yapılsın Fallout 3 mü diye sorulmuştu ve yanıt ezici çoğunlukla Fallout 3 çıkışmasına rağmen yapılan oyun Tactics olmuştu. Tactics umulduğu kadar iyi bir oyun olmadı. Fakat internet üzerinde Tactics'ın konsept sanatları duvar kağıdı olarak oldukça popüler.
- ▶ Yapımcılarından Tim Cain ve iki kişi firmadan ayrıldı daha sonra Troika Games'i kurmuş ve Arcanum'u yapmıştır. (Şu anda da Lionheart adlı alternatif bir

ortaçağda geçen oldukça başarılı olacağını tahmin ettiğim bir oyun üzerinde çalışıyorlar - Sinan)

- ▶ Playstation 2 için Brotherhood of Steel isimli bir aksiyon oyunu yapılıyor. Power Armor giyip modifiyeli seçme silahlar kullanacağımız bir oyun olacak. Her ne kadar Fallout ruhuna aykırı da olsa eğlenceli olabilir.
- ▶ Fallout'ta kullanılan S.P.E.C.I.A.L. isimli sistem masa üstü rol yapma oyunlarını sevenlerin de beğenisini kazanmıştır. Hatta D&D 3. Edition'da, citteden Special sistemindeki Perk ve Skill'lerden etkilenererek Feats & Skills sisteminin oturtulduğunu düşünüyorum. Her üç seviyede bir alınan özel yetenekler size de biraz tanındık değil mi?
- ▶ Fallout Tactics'ın sınırlı miktarda hazırlanan özel baskısında, oyun sisteminin masa üstü versiyonu yanında hediye edilmiştir.

online Shadowbane

Arkadaşlarınızla kendi krallığınızı kurmak istermisiniz?

Shadowbane gelişen Devasa Online oyunların yeni bir basamağı. Tasarımcılar oyuncuların ihtiyaçlarını gidermek için herşeyi aynı oyunun içine tıkmaya çalışırken Wolf-pack daha farklı bir yol izleyerek PvP ağırlıklı (oyuncu oyuncuya karşı) yani oyuncuların birbirini öldürerek amacına ulaşabileceğii bir dünya yaratmış. Tüccarların ve zanaatkarların burada işi yok. Bu dünya savaşmayı ve ele geçirmeyi sevenlerin dünyası.

Oyunda karakterinizi yaratık öldürecek geliştirirken belli bir seviyeden sonra muhakkak bir londcaya (guild) girmek ve dünyayı ele geçirmek için, yani güç için savaşmak zorundasınız.

Karakter yaratmak

Oyunun karakter yaratma ekranı pek bir eğlenceli. Burada Human, Elf, Aefilborn, Minotaur, İrekei vs gibi big sürü ırk var. Eğer oyunun bir senelik parasını baştan vermezseniz bu ırklardan Minotaur, Aracoix ve Centaur kapalı olarak geliyor. Bu



ırkları oyunu paralı olarak oynadığınız her ay başına göre sırayla açılıyor. İlk ay bedava oynadığınızı düşünürsek dört ay sonra bu ırkların tamamına kavuşabiliyorsunuz. Özellikle kartal başlı insan vücutlu Aracoix oyundaki ucabilen tek ırk olduğundan sizin epeyi ilginizi çekebilir. Karakter yaratmadan önce yöneleceğiniz sınıfa uygun bir yol izlemek için kitapçıkta veya Internet sitelerinden oyunla ilgili bilgiler toplamanızı ve karakterinizi buna göre yaratmanızı tavsiye ederim. Tipik olarak özelliklerinize puanlar dağıttığınız bu bölümde traits kısmından rune'lar alarak karakterinize

farklı özellikler de katabilirsiniz ki bunları almak karakterinize puanları dağıtmaktan daha karlı olabilir. Son önerim karakterinize KESİNLİKLE Türkçe karakter içeren bir isim vermemeniz. İngilizce klavye kullanan oyuncularla beraber oynamacağınız Shadowbane'de sizin isminizin başkaları tarafından yazılmaması başınıza büyük sorunlar açabilir.

Oyuna giriş

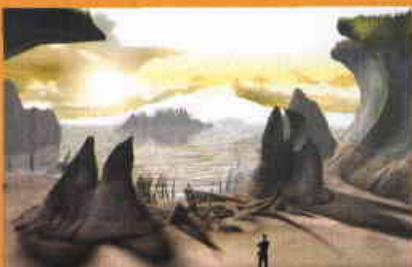
Oyuna başlarken oynamak istediğiniz sunucuyu seçiyorsunuz. Türk oyuncularının hepsi Fear sunucusunda. Tabii ki siz isterken başka bir sunucuda da oynayabilirsiniz. Daha sonra bir başlangıç kasabası seçiyorsunuz ve oyuna giriyorsunuz. Tree of Life sizin öldüğünüzde tekrar canlanacağınız yer ve her kasabada Rune Master'in bulunduğu yer Tree of Life'in yanıdır. Rune Master'lar size hem çevreyle ilgili bilgi verir, hem de sizi başka kasabalara gönderebilirler. Ayrıca alışveriş yapabileceğiniz tüccarlar da buradadır. Oyuna girdiğiniz anda fark ede-



kablodaki fısıltılar

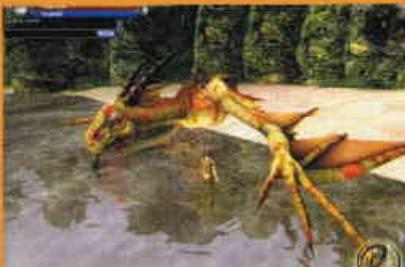
Myst Online

Myst ve devam oyunları olan Riven ve Myst 3'ü sevdilyseniz, kitapların içindeki bu evrenin online bir dünya haline geldiği haberini sizleri mest edecektir. Mükemmel grafikler, yazıyla ve sesle iletişim, sürekli güncellenen bir dünya ve hiç devasa online tecrübe olmayanların bile kolayca başlayacağı yapıya sahip Uru: Ages Beyond Myst.



Asheron's Call 2

Asheron's Call 2 de şimdide kadar devasa Online oyunlarında görmediğimiz bir yenilik geliyor. Fırlatılabilen silahları kullanan karakterler aynı zamanda kalkan da kullanabilecekler. Bu yenilik karakterlere hem menzilli silah kullanma avantajını, hem de göğüs göğüse çarpışmada kendini savunabilme imkanını sağlayacak.



Avaturk'den sonra Online oyunculuk

Middle Earth Online

Oyun ile ilgili ufak tefek haberler gelmeye devam ediyor. Gelenler arasında en önemli ise oyunda büyüğün sınırının olmayacağı. Yani Gandalf olmayı planlayanların hayalleri suya düşecek. Ayrıca Hobbitler de büyüğ kullanamayacaklarmiş. Yapıcı firma kitaptaki dengeleri oyuna en iyi şekilde uyarlamak için elinden geleni yapıyor gibi görünüyor.



Ayın Siteleri

www.futbolmenajer.com

Dinç Interaktif'in ürünü olan bir futbol menajerlik oyunu. Oyunu isterseniz cep telefonunuzdan da oynayabilirsiniz.

www.tfturk.com

Eğer Team Fortress oynamayı seviyorsanız bu siteyi zaten biliyorsunuzdur. Fakat haberiniz yoksa tamamen Türkçe olan bu adresi kaçırmayın.

fun.from.hell.pl

Bir sürü karikatürün ve eğlenceli fotoğrafın bulunduğu bir dosya arşiv. Eğer hoş zaman geçirmek istiyorsanız ideal bir adres. Yanlış site Polonya dilinde dikkat :)

www.stupidvideos.com

Hanlı şu Gag işlenli TV programında seyyitliğiniz reklamlar var ya. İşte o reklamlar ve daha bir çok komik videoyu bu siteden edinebilirisiniz.

www.tcmturkey.com

Championship manager'in olurda Total Club Manager'in sitesi olmaz mı? İşte bu sitede tamamen Türkçe içerikli ve resmi TCM sitesi.

www.spturk.com

Tek kelimeyle muhteşem bir Southpark sitesi. Üstelik Türkçe! Sitenin tasarımından içeriğine kadar herşey bir başka güzel bir başka harika. Mutlaka bakın.

www.neostream.com

Eğer site yapmakla uğraşıyorsanız ya da değişik site tasarımları ilginizi çekiyorsa bu adresde bir bakın. Görebileceğiniz en güzel sitelerden birisi.

www.abundantsoft.com

Kick Off'u yapan Dino Dini'nin firması. Yeni bir çalışmanın içinde olan Dino amca'nın neler yapıp ettiğine bir bakanmak isterseniz adres burası.

ceğiniz üzere Shadowbane çok güzel grafikle sahip değil. Oyunun grafik yapısı daha çok size Dungeon Siege'ı anımsatıyor. Kasabamızdan biraz uzaklaştığımızda ilk yaratıklarla karşılaşıyoruz. Burası başlangıç karakterlerine ait bir bölge olduğundan yaratıklara tabiri caizse omuz atsanız bile size saldırmıyorlar. Ancak siz saldırısınız tek tek tepki veriyorlar. İlk levellarınızı burada alırken aynı zamanda oyunun dönamiklerine de alışıyorsunuz. Oyunda önemli olan üç şey var. Birincisi sağlığını gösteren kırmızı bar, ikincisi büyü yapmak için harcayacağınız ve mavi ile gösterilen mana ve üçüncü ise hem koşarken hem de savaşırken tükenen stamina. Sağlığınından sonra en önemli şey stamina'nız çünkü mananız biterse gene savaşabilirsiniz ya da kaçabilirsiniz ama Stamina'nız biterse ne savaşabilir ne de kaçabilirsiniz. Rakibiniz için bir korkuluktan farkınız kalmaz.

Gruba gerek var mı?

İlk seviyelerde kimseye ihtiyaç duymadan yükseltirken 10. seviyeye doğru tek başınıza savaşmakta iyice zorlanırsınız. Çünkü oyundaki renk kodlamasına göre size gösterilen yaratıklar hem daha az tecrübe puanı vermeye başlıyor hem de daha küçük eşyalar düşürüyorlar. Ayrıca seviye atladiğça kullanıminiza açılan özel hareketler sizi grup savaşına itiyor. Ama kesinlikle bir grubun içinde bulunma zorunluluğunu yok. Grupla beraber savaşırken tek başınıza aldığıınız tecrübe puanınızın biraz daha azını alırsınız ama daha güçlü yaratıkları daha kolay öldürdüğünüzden bu bir ölçü oluyor. Ama ölügünüzde ekipmanınız üzerinde kalırken topladığınız her şey cesedinizin üstünde kalıyor ya da bir bölümü yaratıklar tarafından yağmalanır.

yor. Aynı zamanda biriktirdiğiniz tecrübe puanından kaybediyorsunuz ve Üzerinizdeki ekipman bir miktar zarar görüyor. Tree of Life'nizin bulunduğu kasabadan koşarak geri gelip cesedinizin yerinde duran kuru kafalı kazık işaretini çift tıklayarak kaybettiklerinizi toplama şansınız var. Fakat genelde, grubunuzun içinde sizin yerinize eşyalarınızı toplamış bir arkadaşınız yoksa, her şeyinizi kaybediyorsunuz. Bu çok kötü bir özellik ve güvenilmez grub arkadaşlarınız varsa size çok şeyle mal oluyor.

Oyunda henüz bir binek hayvani yok. Fakat kuşatmalarda kullanmak üzere bazı araçlar yapabiliyorsunuz. Oyunda kendi ioncanızı kurup büyük bir şehir inşa etmeniz mümkün. Böylelikle ioncanıza sabit bir gelir sağlayabiliyorsunuz. Fakat diğer guildler gelip sizin şehrini yıkabiliyor. Zaten oyunun dayandığı en eğlenceli noktada burası. Oyunda guildler arası antlaşmalar, politika ve savaşlar dünyanın asıl keyifli kısmını oluşturuyor. Guild yönetimi bu yazıya sığmayacak kadar ayrıntılı bir bölüm.

Shadowbane son derece eğlenceli bir oyun. Fakat asıl eğlence Türk arkadaşlarınız ile oynadığınız zaman ortaya çıkıyor. Oyunla ilgili bilgi almak isterseniz www.stratics.com,

www.sb.warcry.com, www.ubi.com gibi bellİ başlı adreslere bakabiliyorsunuz. Ayrıca oyunu yol parası vermeden www.avaturk.com adresinden de temin etmeniz mümkün. Fuar'da görüşmek üzere.

Shadow Bane'deki karakterlerim:

Koroğlu The Hun 14th Lvl Half Giant Barbarian
Bolu Beyi The Hun Elf Ranger
Viper Radiance Elf Wizard
Aksakal The Hun Dwarf Healer
Hashashi The Hun Irekei Assassin

Burak Akmenek burak@level.com.tr

kablodaki fisiltilar

Online korsanlık ?

Karayıp adaları özellikle ticaret ve korsan oyunları için iyi bir kaynak olmuştur. Sanırım eski oyuncular içerisinde Pirates! Oynamamış olanız yoktur. Pirates of the Burning Sea bize online olarak korsan



olma imkanı sağlıyor. www.bringingsea.com adresinden ulaşabileceğiniz oyunda 1700'lerde Karayıplerde nasıl bir karakter oynayacağınızı siz karar vereceksiniz. İsteseniz korsanlık yapmak yerine bir devlete bağlı olarak savaşlara girebilir, korsan avcılığı yapabilir ya da tüm savaşlardan uzakta ticaretle uğraşabiliyorsınız. Oyunu bir şekilde büyüt de eklenecektir. Ayrıca kendi evimizi almak, gemimizi yapmak, flamamızı çizmek gibi eğlencelerde de uğraşabileceğiz. Oyun yaza kadar hazır olacak.

Lineage

Lineage'da sanal evlilik, artık ev kurar gibi yapabileceksiniz. Bunun için evlenmek istediğiniz karakterle beraber önce gidip evlilik yüzüklerini alırsınız. Daha sonra Aden Katedraline gidip tanrıça Agata'nın önünde duruyorsunuz. Burada bir karakter ötekine evlenme teklifi ediyor ve kabul edilmesiyle birlikte karakterler evlenmiş sayılıyorlar. Taktikleri yüzükler aynı zamanda bir aktarma büyüsü içerecek. Bu büyü sayesinde çiftler eşlerinin bulunduğu yere işinlanelenebilirler. Tabii ki yüzüklerin şartları kısıtlı olacak. Fakat bu şart tanrıça Arile'e para ödeyerek yeniden doldurulabilecek.





Konsol Ustası

Bu ay gerçekten çok yoğun geçti. Gördüğünüz gibi tüm hit konsol oyunlarını inceleme görevi bana kaldı ve hangi oyunu oynamalıym derken, zaman da geçti gitti ve bitti. Yine bu ay, hit PS2 oyunlarının yanında dünyada başka önemli bir gelişme daha oluyor. E3 fuarı buralardan çok uzak bir yerde oyunlara seslenecek ve ünlü firmaların, ağızımızı sulandıracak yeni oyunları açıklanacak. Bazen sönük geçen, bazen de sarsıcı açıklamaların yer aldığı bu fuarın sonuçlarına hazırlanırken siz de en son konsol haberlerine göz atın.

Tuna Sentuna

tsentuna@level.com.tr

H A B E R L E R

ONIMUSHIA 3'E HAZIR OLUN!

Ünlü serinin son basamağı Onimusha 3 için geri sayım başladı. Gerçi neredeyse gelecek yıl bu zamanlar çıkması bekleniyor, ama gün saymaktan zarar gelmez. Dergilerden ve internet sitelerinden yüksek puanlar alan seri, nedense Avrupa'da inanılmaz kötü saatlere imza atmıştı. Hem bu durumu düzeltmek, hem de oyuna yeni bir hava katmak için uğraşan Capcom, oyuncun üçüncü versiyonuna Samanosuke'nin yanında Jean Reno'yú da ekliyor. Bununla birlikte oyuncun 16.

yy.'da geçen konusu da aynen şimdiki zamanın Paris'ine taşıyor. Hemen paniçe kapılmayın. Oyun tamamıyla farklı bir yöne sapmış sayılımaz. Hong Kong'un ünlü yönetmeni Takashi Yamazaki CG sahnelerini yönetecek; Donnie Yen (Jet Li'yle beraber Wushu çalışmışlığı vardır) ise dövüş ko-reografilerini oluşturacak. Oynanışının yanında, kontrollerde ve grafiklerde de birtakım değişiklikler görülmeyecek. Grafikler artık tamamıyla üç boyutlu olacak. Önceki oyunlardaki gibi önceden hazırlanmış arka plan grafikleri kullanılmayacak. Biraz da buna bağlı olarak, Resident Evil tarzı kontroller de rafa kaldırılıyor. Daha hızlı ve çabuk cevap veren kontroller oyuna eklenecek. İki karakterin de birbirinden farklı silahları, güçleri ve oynanışı olacağını da belirtir. Capcom, her an yayınladığı ekran görüntüleriley de PS2 sahiplerini Onimusha 3'e hazırlıyor.



VAMPİRLER GERİ DÖNDÜ...

İsmi pek duyulmamış bir firma olan HotHead Studios, yepyeni bir vampir şöleniyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Shadow of the Sun adını taşıyan yeni FPS tamamıyla farklı bir evrende ve zamanda geçecek. Bir zamanlar çok güçlü olan, ama bir şekilde hapse mahkum edilmiş bir vampiri kontrol edeceğiniz oyunun ilerleyen safhalarında aşk, acı, intikam gibi klişelerle karşılaşacağız. Vampir güçlerinizi geliştirebileceğiniz



ve yeni güçler kazanabileceğiniz Shadow of the Sun hakkında elimize bilgi ulaşıkça size de ileteceğiz. FPS seviyor ve vampirlerden hoşlanıyorsanız, PS2 için hazırlanan bu oyunu beklemeye başlayabilirsiniz.

TENCHU: BİR OYUNDAN FAZLASI

Bu ay dergi sayfaları arasında açıklamasını okuyacağınız Tenchu: Wrath of Heaven'dan esinlenerék hazırlanmış "Tenchu Reel Ninja Film" yarışmasının sonuçları açıklandı. Yarışma üç ila beş dakikalık kısa filmleri konu alıyordu ve bu çalışmaların amatör olması gerekiyordu. Birincilik ödülü "The Ninja Film" isimli çalışmasıyla Pennsylvania Üniversitesi'nden Joshua Gorin'e verildi. \$15.000'luk çeki hemen kabul eden Gorin'in çalışmasını, ünlü yönetmen John Woo ve Lion Productions'dan Terence Chang değerlendirdi. \$5000'luk ödülü ise Florida State Üniversitesi'nden Lee Cipolla kaptı. 6000 film arasından seçilen bu iki kısa film izlemek ve daha fazla bilgiye ulaşmak için, <http://www.tenchu.com> adresini ziyaret edebilirsiniz.

HALO'YU EN FAZLA NE KADAR SEVEBİLİRSİNİZ?

Tenchu'dan sonra yepyeni bir yarışma da, Microsoft ve Halo'nun yapımcısı Bungie Studios'dan geliyor. Yarışmanın konusu oldukça ilginç. Halo'nun en büyük hayranı olduğunu kanıtlamanız gerekiyor. Bunu da, yaratıcı ve farklı kişi videolarla kanıtlamanız şart koşulmuş. Microsoft ve Bungie Studios yetkilileri tarafından seçilecek en iyi üç video değerlendirmeye koyulacakken, bu videolarдан sadece bir tanesinin sahibi büyük ödülü kazanacak. Büyük ödül, tüm masrafları karşılanmış bir Los Angeles seyahati, Halo'nun PC versiyonunu ilk defa oynamma fırsatı ve Halo 2'nin çalışmalarını takip etme imkanından oluşuyor. Bu şanslı kişi aynı zamanda imzalı bir Halo posteri ve Halo'nun PC versiyonunun bir kopyasının da sahibi olacak. 25 Nisan tarihinde biraz önce bahsettiğim üç galip açıklanmış oldu, fakat gerçek birinci büyük ihtimalle siz bu yazımı okurken belirlenmiş olmayıacak. Daha fazla bilgi için: <http://www.bungie.net> 'e göz atabilirsiniz. Belki kazanan videolara bile şimdiden yer vermişlerdir.

DEAD OR ALIVE BEYAZ PERDEDE

Oyunların filme dönüşmesine hepimiz alışmıştık; fakat içinde birçok güzel bayanın bulunduğu bir oyunun sinema salonuna taşınması biraz daha fazla adrenalini taşıyor. Tecmo ve Impact Pictures'in planlarına göre 2004'ün sonunda ekranlarda görülmeye düşünülen Dead or Alive: The Movie, oyundaki altı karakteri konu alacak. Dört güzel bayanın ilk Dead or Alive turnuvasına davet edilmesiyle başlayacak olan filmin devamı tamamiyle farklı bir senaryoya

oturtulacak. Xbox'ın ünlü voleybol oyunundan alıntı yaparak, bir takım "hoş" voleybol sahneleri içerecek olan filmin sorumluluğu şu an Resident Evil'in yönetmeni Paul Anderson'ın üstünde. 2004'ün sonunda görülecek tek DoA, film değil. Dead or Alive 4 de aynı zamanda piyasada olacak. Her ne kadar Tecmo tarafından bir açıklama yapılmış olmasa da, 2003'ün sonlarına doğru Dead or Alive: Code Chronus isminde başka bir DoA oyunu daha göreceğimiz söyletiler arasında.

GABE LOGAN'I HERKES ÖZLEMİŞİ...

Yapım: Sega Tür: Simülasyon Çıkış Tarihi: Aralık 2003

Birkaç yıl önce PsOne'larımıza şenlendiren, ismi konusunda şüphe uyandıran mükemmel aksiyon Syphon Filter, yep; yeni bir devam oyunuyla PS2'lerimize geliyor. Gabe Logan'la yeniden karşılaşacağımız; ama ajansın en tepesine tırmanmaya artık büro işleri yapmasından dolayı kontrol edemeyeceğimiz



oyunda başka bir elit askeri kontrol edeceğiz. Karakterinizin giyim-kuşam, aksesuar ve görüntüsünü değiştirebile-



ceğimiz gibi, tam 100 değişik silaha da el atacağız. Yalnız oyunda sadece dört ateşli silahı ve bir yakın dövüş silahını aynı anda taşıyabiliyoruz. Moskova'ya yapılacak olan yeni bir virüs saldırısını durdurmaya çalışacak ve isterseniz bunu başarmana çalışırken dört kişi online olarak savaşabileceksiniz. SOCOM headset'ini veya USB girişinden takılan herhangi bir headset'i destekleyecek olan Syphon Filter: Omega Strain'de, takım arkadaşlarınızla sesli diyaloglara girebileceksiniz. Yapay zekanın geliştiği, bölümülerin birkaç yoldan geçilebildiği bu yeni fırtına 2004 kışında kapımızda olacak.

TALES SERİSİ GAMECUBE'DA DEVAM EDİYOR

PsOne'da Tales of Destiny olarak başlayan Tales serisi, PS2'de oyunun ikinci versiyonuyla 600bin kopya satmıştır. Namco'nun yegane başarılı RPG'sinin devam oyunu Tales of Symphonia çok yakında sadece GameCube'da görülecek. Tamamıyla üç boyutlu bir görüntüye geçen serinin yeni oyununda Lloyd Irving adlı karakteri Ülkesi Silvalant'ı kurtarmak üzere yöneteceksiniz. Serinin ünlü tasarımcısı Kosuke Fujishima, Symphonia'da yeni karakter dizaynlarını sunacak ve Linear Motion Battle sistemini geri getirecek. 2003 sonunda görülmeye planlanan oyunu tüm RPG severler beklemeli.



BASKIYI DURDURUN!

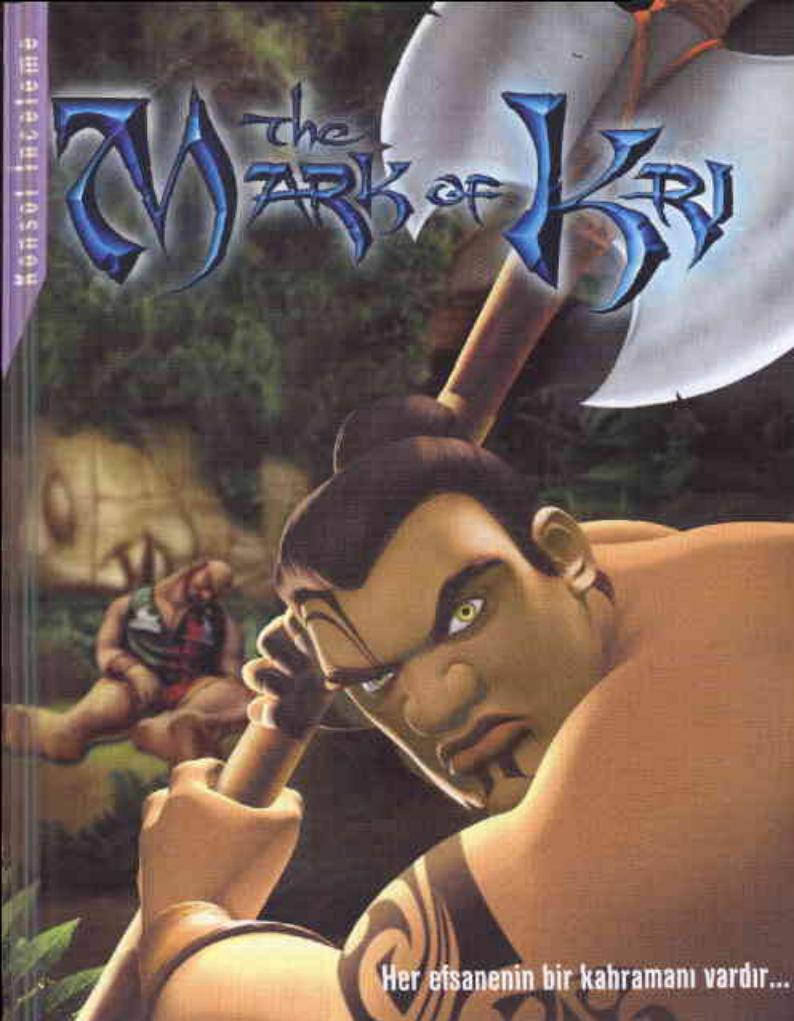
- Capcom sadece GameCube'e özel hazırladığı oyunlar hakkında yeni bir karar aldı. Satışları yeterli bulmayan Capcom, sadece GC'de görülmüş olan bazı oyunları diğer konsol sistemlerine de uyarlayacak.
- Gran Turismo 4'ün PS2'de görülmeyeceği, Fiat Punto özel gösteriminde kesinlik kazandı. GT4 PS2'ye gelecek, ama zamanı halen belirsiz.
- PS2'de yeni görmüş olduğumuz Shinobi'nin devam oyunu hazırlanıyor. Hangi konsol için ve ne zaman çıkacağı belirsiz, ama hazırlanıyor olduğu bir gerçek.
- Yepyeni bir SNK vs. Capcom geliyor. SVC Chaos: SNK vs. Capcom ismini taşıyan dövüş çılgınlığı 2003 sonlarında

Japonya'da görülecek.

- İki yeni Sonic oyunu Sega tarafından hazırlanıyor. Detaylar Mayıs ayında E3 fuarında açıklanacak.
- THQ ünlü oyunu Red Faction'ı Nokia N-Gage için hazırlıyor.
- İngiliz TTPCom şirketi, B'ngo ismindeki telefon-el oyun sistemi cihazını piyasaya sürmeye hazırlanıyor. N-Gage ve GBA'ya rakip gibi görünen sistem, \$200 civarında olacak.
- Raziel, kutuları itmek, aynaları döndürmek ve benzeri gereksiz bulmacaları çözerken düşmanlarının ruhunu emmek üzere geri dönüyor. PS2 için Soul Reaver 3'ü sabırsızlıkla bekleyin.
- Reservoir Dogs da oyun oluyor. Ünlü filmin, ünlü olması beklenen oyunu Sci Games Ltd. tarafından hazırlanacak ve

PS2 ile Xbox'da görülecek.

- Sadece PsOne için hazırlanan Final Fantasy Origins piyasada, FF ve FF II'nin geliştirilmiş versiyonlarını içeren oyun, yenilenmiş müzikler ve ara sahneler de içeriyor.
- Sega GT Online, çok kişili oyun zevki için Xbox'a hazırlanıyor. 160 araba ve bir dolu pist içerecek oyun, Xbox Live üzerinden oynanacak.
- Metal Gear Solid serisinin mimarı Konami firmasının aynı zamanda bir Fitness kulübü zincirine de sahip olduğunu biliyor muydunuz? Peki sırı bu Fitness salonlarının zarar etmesiyle firmayı milyonlarca dolar kaybettiğini?
- İsmi cismi belirsiz bir Metal Gear oyunu GameCube'e geliyor. Detaylar E3 fuarında açıklanacak.



Her eisanenin bir kahramanı vardır...

Bilgi: www.playstation.com Yapım: SCEI Dağıtım: SCEE Tür: Aksiyon Desteklenenler: Titreşim

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

The Mark of Kri isminden de anlayamayacağınız gibi klasik bir aksiyon oyunu. Sony'nin yeni oyununu diğerlerinden ayıran çok fazla şey var. Diğer bir deyişle, The Mark of Kri her şeyle çok orijinal bir yapım.

Oyunda, babası Baumusu tarafından eğitilen Rau adındaki tombik ve sınırlı bir savaşçıyı kontrol ediyorsunuz.

The Mark of Kri'nin giriş ekranında sadece New Game ve Load seçenekleri yer alıyor. Bunların dışında herhangi bir mod seçeneğiniz yok. New Game'i seçtikten hemen sonraya kendinizi bir hanada buluyorsunuz. Burada, size ne yapmanız gerektiğini anlatan babanız Baumusu ile konuştuktan sonra tahtadan imâl edilmiş metal kapıdan çıkararak oyna başlıyorsunuz. Eğer training, yani alıştırma yapmak isterseniz handaki bir içen adamla konuşmanız gerekiyor.

Oyuna başladığınızda elinizde sadece eliniz ve kılıçınız bulunuyor. Yapmanız gereken tek şey karşısına çıkan her şeyi yok etmek ve arada sırada biraz araştırma yapıp kapılı kapıları nasıl açacağınızı bulmak. Bunun dışında koca kafanızı (Burak?) yormanız gereken çok fazla şey yok. Oynaması tamamen etkileyen ve The Mark of Kri'nin orijinal bir oyun olmasını sağlayan yenilik ise Focus

Combat adı verilen savaş sistemi (Die by the Sword'dan sonra ilk defa kılıç içeren bir oyunda tam anlamlı farklı bir savaş sistemi deneniyor). Peki, bu sistem nasıl işliyor?

Focus Combat, aynı anda birden fazla düşmanla kontrollü bir şekilde savaşmanızı sağlıyor. Karşınıza birden fazla sayıda düşman çıktıgı zaman, ilk olarak,

bir tuşa bastığınız zaman da, çok hızlı bir şekilde diğer düşmana saldırıyor. Ard arda Kare, Daire ve X tuşlarına basarsanız da sırasıyla düşmanların tamamına birer vuruş yapıyor. Odaklanabileceğiniz düşman sayısında en fazla üç. İsterseniz iki veya bir düşmanı da odaklanabilirsiniz, ama Focus Combat'ı en iyi üç düşmanın test edebilirsiniz. Bu sistem hem oynanı-

Son zamanlarda PS2'de bu kadar eğlenceli bir aksiyon oyunu oynadığımızı sanmıyorum.

sağ D-pad'i kullanarak onlara odaklanıyorsunuz (bunun için düşmanlarla arasında mesafenin kısa olması gerekiyor). Bu işlem, odaklandığınız düşmanların her birine bir tuş atıyor (Kare, Daire veya X). Bu noktadan sonra, odaklandığınız düşmanların tamamını aynı anda kontrol edebiliyorsunuz. Vurmak istediğiniz düşmanın kafasındaki işaret'e bastığınızda Rau o adama saldırıyor. Başka

şı kolaylaştırıyor, hem de oyunu daha eğlenceli bir hale getiriyor. Unutmadan belirtiyim: R3 tuşıyla (sağ D-pad'e bir defa basarak) normal, odaksız halinize geri dönebiliyorsunuz.

Tosun Rau

Öldürme tekniklerinizin sayısı gerçekten de çok fazla. Mesela X tuşuna bastıktan hemen sonra Kare tuşuna basarsanız





farklı bir vuruş gerçekleştiriyorsunuz. Tabii combo'lar bu kadarla sınırlı değil. Dört defa üst Üste Kare'ye veya bir defa Kare'ye bastıktan sonra üç defa üst Üste Daire'ye bastığınız zaman düşmanlarınızı inanılmaz şekillerde öldürübiliyorsunuz. Mesela bu combo'lardan biri, düşmanının kalbine kılıcı soktuktan sonra, onu havada birkaç defa ileriye ve geriye sallamanızı sağlıyor (yayınımız DRTÜK kararıyla durdurulabilir, sayfaları siyah siyah basabiliyor). Bir diğeri ise, çok basit olacak ama, kafa uçurmaya yarıyor.

Düşmanlarınızı öldürdüktən sonra, onlar yerde son nefeslerini verirken kılıçınızı sırtlarına saplamayı ve içerisinde kalan kılıcı ayağınızla kafalarına bastıracak çekip çıkartmanızı savuyorum bile. Bu arada, combo'ların listesine Start tuşuna basarak Combo List seçeneğinden ulaşabiliyorsunuz.

Gizlilik?

Elinizdeki silahlar oyun boyunca aynı kalmıyor. İlerleyen bölümlerde ok ve balta gibi değişik silahlar da kullanabiliyorsunuz. Tabii ki bu silahlara gerçekleştirdiğiniz combo'lar da farklı oluyor. İlerleyen bölümlerde değişen tek şey silahlarınız değil. İkinci bölümden sonra oyuna gizlilik teması da ekleniyor. Bu da oyunun bazı yerlerini, Metal Gear Solid'de olduğu gibi gizlenerek oynamanızı gerektiriyor. Diyelim ki ileride başka tarafa doğru bakan bir düşmanın olduğunu fark ettiniz. Kılıçınızı R2 tuşıyla yerine koyarak arkadan sessize düşmanınıza yaklaşıp X tuşuna basarsanız, Rau İlginç öldürme tekniklerinden birini uygulayarak düşmanı öldürüyor, ancak burada dikkat etmeniz gereken iki nokta var. Bunlardan birincisi, sol D-pad'le yavaş yavaş yürümek, ikincisi düşmanınızın kafasındaki X'in yanıp sönmeye olduğuna emin olmak. Ayrıca düşmanların sese karşı olan duyarlılığı inanılmaz. Öyle ki, kılıçınızı yerinden çıkardığınız zaman düşmanınız hemen sizi fark ediyor. Bunun yanında, kafalarında boru işaretini olan düşmanlar (ki bunu sadece Kuzo tespit edebiliyor, Kuzo'dan bir razıdan bahsedeceğim), onları sessiz bir şekilde öldüremediğiniz zaman boyunlarındaki boruyu çalıp arkadaşlarını çağırıyorlar. Bu da bir anda çevrenize onlarca adamın toplanmasına ve dolayısıyla işinizin zorlaşmasına neden oluyor.

Oyunda Kuzo adında bir kuşunuz (kuzgun) da var. Kuzo sizin için; çevreden eşya topluyor, etrafi gözetliyor ve ulaşamayacağınız yerbere girip gizli kapıları açıyor, etraftaki hayvanları korkutup düşmanların dikkatini dağıttırıyor. Kuzo için çevrede kuş icon'ları bulunuyor. Bu icon'lardan birine baktığınız zaman, o anda baktığınız icon seçili hale geliyor ve L2 tuşuna basarak Kuzo'yu o noktaya yollayabiliyorsunuz. Ku-

zo'nun gittiği noktadan sol D-pad'i kullanarak çevreyi izleyebiliyorsunuz (kameraya benziyor). Bu durumdayken, başka bir kuş iconunun olduğu yere bakıp yeniden L2 tuşuna basarsanız, Kuzo yine belirttiğiniz yere gidiyor.

Gizli...

Oyunda her bölüm için bir Challenge bulunuyor. Challenge'i, ancak combo yaparak kazanabiliyorsunuz. İstenilen combo oyunun herhangi bir anında, ağır çekimde yazılarla belirtiliyor. Eğer o anda belirtilen combo'yı yapabiliyorsanız o bölümün Challenge'ını kazanıyorsunuz. Bu da arenaların veya diğer 'secret'ların açılmasını sağlıyor. Arenalarda da Challenge başlığı altında ufak oyunlar oynuyorsunuz.

Gelelim grafiklere... Çevre ve karakterlerde çok fazla detay yok. Dolayısıyla grafikler için 'ortalama' diyebiliriz, ancak animasyonlar gerçekten de çok başarılı. Rau'nun ve diğer karakterlerin hareketleri de çok yumuşak. Bu aynı zamanda oyuna çizgi-film havası da katıyor. Sesler ve seslendirmeler de aynı şekilde oldukça eğlenceli.

Save sisteminden de kısaca bahsedeyim. Oyunu çevreden topladığınız Save Scroll'ı larla kaydedebiliyorsunuz. Yanınızda en fazla dört Save Scroll taşıyabiliyorsunuz ve istediğiniz zaman istediginiz yerde oyunu kaydedebiliyorsunuz.

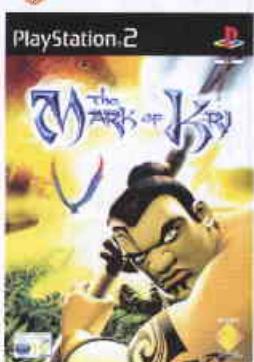
Demek ki...

Orijinal fikirleri ve oynanışı anlatmaktan The Mark of Kri'yi eleştirecek yerim kalmadı. Zaten oyunda eleştirilecek çok fazla şey de yok. Yeni ve çok başarılı uygulanan bir savaş sistemi, zaman zaman gizlilik ve sessizlikte dayalı bir oynanış, bunun aksiyonla birleşimi, eğlenceli animasyonlar, eğlenceli bir oyun... Ufak bir ihtimal, belirli bir zaman sonra oyundan sıklıkla bilirsiniz, ama; combo'ların, 'secret'lerin ve yeni silahların buna izin vereceğini sanmıyorum.

Dipçık not: Dikkat dikkat! Bu oyun içerdiği şiddet sebebiyle 18 yaşından ufaklar için sakın calıdır! Ayrıca damsız girilmez... Ne?! ☺



LEVEL HIT



Artılar

Cok fazla hareket alternatif, gizlilik-sessizlik ve aksiyonun başarısıyla uygunlaşmas. Focus Combat sistemi, yumuşak animasyonlar, dövüş hissini çok iyi vermiş olmas.

Eksiler

Kamera bazen duvarları arkasında kalmıyor. Grafikler dana iyi olabildi.

Level Notu





Bilgi: www.activision.com Yapım: K2 Dağıtım: Activision Tür: Aksiyon Desteklenen: 2 oyuncu Titreşim, Analog Kontrol

LEVEL HIT

Yıllar önce PsOne'da gizlilik konusuyla tanışmamız, kuşkusuz ki Metal Gear Solid ile olmuştu. Bu oyun dan hemen sonra ortaya çıkan Tenchu, aynı gizlilik konseptini Japon kurallarına uygulayarak, işin içine ninjaları karıştırmıştı. Tenchu'yu hepimiz sevmiştik. İyi oynadu. Dergilerden ve internet sitelerinden yüksek puanlar aldı. Bunu gören Activision, oyunun hemen devamını çek.. hazırlamaya başladı. Bu aslında bir devam oyunu değildi. Tenchu: Birth of Assassins, orijinal Tenchu'nun öncesinde geçen olayları konu alıyordu.

Tenchu'nun sonunda, oyunun baş kahramanı Rikimaru'yu kaybetmiştık. Siz gidin her şeyi başarın, bir kez bile olmeyin, oyunun son demosunda taşlar altında kalarak can verin. Bu hem oyuncular için, hem de oyunun potansiyel devamı için büyük bir hatayı. Wrath of Heaven'da durumun nasıl düzeltileceği ni beklerken gördük ki, aslında ölen Rikimaru'nun gölgesiymiş. Ninjaların derin uykuya yatarak, sadece beyin gücüyle kontrol sağlama gibi bir kabiliyetleri olduğunu da görmüş olduk böylece.

Lord Gohda'nın hizmetinde olan Rikimaru ve Ayame'nin bu seferki görevleri, kötü güç Mei-Oh'u tamamıyla ortadan kaldırmak ve büyüğü Tenrai'nın saltanatına son vermek.

Dosya Konusu: Gizlilik

Beklenmeyecek derecede sık bir de- moyla oyuna başlıyoruz. Story Mode dedikten sonra, karakter seçimi gelir. Rikimaru ve Ayame ekranda beliren karakterlerden ikisi. Arkada duran gizemli kişiye Tesshu. Tesshu, Tenchu: Birth of Assassins'deki (s harfi sayısına dikkat) Tatsumaru'ya eşdeğer düşünülmüş. Rikimaru ve Ayame'yle oyunu bittirdikten sonra seçebileceğiniz Tesshu,



▲ İki kişilik kooperatif modu mutlaka oynamalısınız.



▲ Zehirli silahlarınız düşmanınıza olduğu gibi, size de zarar verebiliyor.



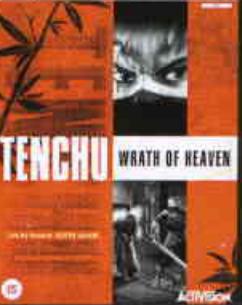
▲ Profilden her zaman daha güzel gözüküğümü düşünüyorum ve saatlerdir bu aralıktan düşmanımı bakyorum. Çok güzelim, çok"

düşündüğünüzün aksine çok üstün bir karakter değil. Sadece hikayenini belirli yerlerinde yer aldığından onunla da oynamanıza izin verilmiş. Karakter seçiminin asıl amacı, senaryoyu her karakterin bakış açısından yakalamanız. Her karakter, farklı bölgelerde, farklı düşmanlarla karşılaşıyor ve bitirdiğiniz bölümde farklı bir şemada tekrar oynayabilirsiniz. Bir karakterin ortalama on bölüm olduğunu düşünüp, bunu üç farklı şemayla çarpıp her karaktere uygularsak... eee, elinizde 90 değişik bölüm bulunuyor olacak. Gördüğünüz gibi, oyunu tam anlamıyla bitirmek için ömrünüzün yarısını buraya dökmeniz gereklidir. Usta bir ninja olmak için hiç de uzun bir süre değil, değil mi arkadaşlar (gereklişiz samimiyyete hayır!).

Karakter seçiminden sonra, bölüm kismini atlarsak sıra eşya seçimi gelir. Oyunun başında birkaç adet olan bu yardımcı ekipmanlar, başınızda göre daha da artıyor. Tüm karakterlerin toplamda 40'a yakın aksesuarı var. Enerji içeceği, ninja yıldızı, gaz ve patlayıcı bombalar ile zehirli dardlar ilk karşılaşacağınız eşyalar. Ateş ve görünmezlik büyüleri, ninja zırhi, size yaklaşanları fetç eden koruma büyüsü, dikkat dağıtmaya yarıyan hava fişekler ve her karakter için farklı özellikler taşıyan ekstra kılıçlarsa oyunda ilerledikçe göreviniz yararlı aksesuarlardan. Bunlardan bazlarını ancak oynadığınız bölümde Grand Master statüsüne ulaşarak elde ediyorsunuz. Yani bölümleri sadece ilerlemek amacıyla değil, iyi silahlara ulaşmak için daha dikkatli oynamak şart.

Nihayet menüleri bitirdikten sonra oyuna başlayabiliyoruz. Ekranda ilk gözüne çarpacak olan karakteriniz, üçüncü şahıs görüntüsünü kullanıyor. Aşağıda, solda kıpkırmızı parlayan çizgi enerji barınız. Eğer kırmızı rengini kay-





Tenchu'da başarılı olmanın birkaç yolu:

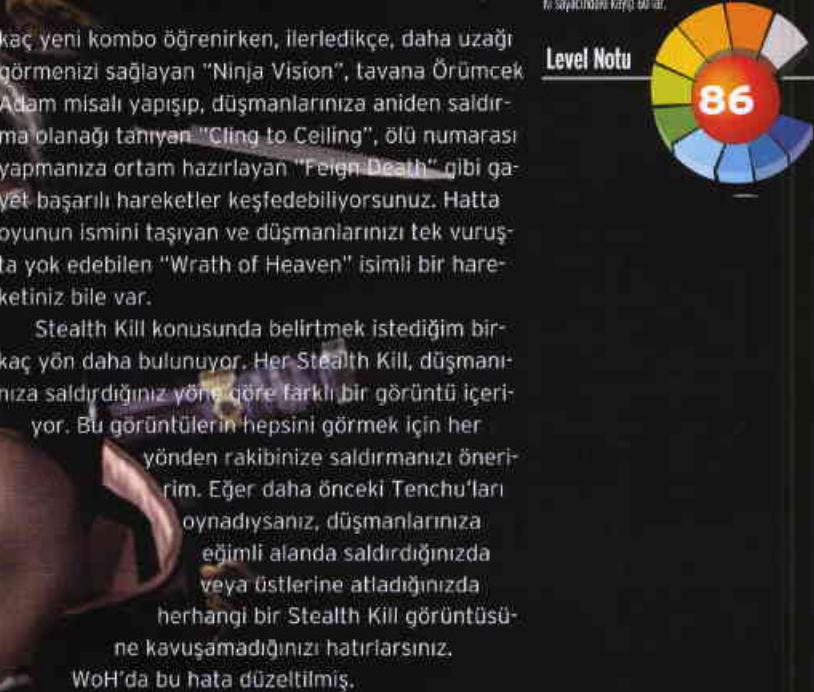
- Grappling Hook'u sürekli kullanın ve yükseklerde gezinmeye bakın. Düşmanlarınız sizi orada daha zor görecektir.
- Kayboldığınızda mu düşündürünüz? Haritanızı bakın! Hala mı çözemediniz? Gizli geçitleri arayın.
- Kedilerden uzak durun. Onları korkutursanız, ses çıkarıp düşmanı ayaklandırmayı başarıyorlar.
- Rakiplerinize olan mücadelede kamera anlamsız yönelere sinyal, siz de bir türlü düşmanınızı göremiyorsunuz. R2'ye basılı tutarak kamerası düşmanınızda tutabilirsiniz.
- Önünüzdeki çukur atlayamayacağınız kadar geniş mi? Grappling Hook'unuzu çukurun ötesindeki bir çıkışına yöneltin ve kendinizi oraya çekin.
- Ki sayacı 59'dan sonra 70'e mi geçiyor? Acaba elinizdeki oyun mu bozuk, yapımcılarda mı bir sorun var? Bunun nedeninin hiç bilemeyeceğimiz gibi, bu maddenin burada hiçbir anlamı olmadığı.
- Zehirli oklarını düşman "I" veya "!!" modundayken atın ki, düşmanınizi ani bir ölüm getirebilin.
- Siz siz olun, Ninja Rebirth ekipmanını hep yanınızda bulundurun. Bir anlık dikkatsizliğinden kaynaklanan hatalarla kaç boşluğa ativedim kendimi (kontrolörü de en yakın camdan aşağı).



bederse anlayın ki ölüyorsunuz. O barın hemen solunda yer alan yuvarlak arabirimin adı "Ki Meter". Ki metresi iki kilodan... Meter kelimesi türkçeye metre diye çevrilmemeli, Ki sayacı, şekildekile girebiliyor. Sadece soru işaretçi ve bir sayı gördüğünüzde, kimse siz'i farketmemiş demektir. O sayı artık düşmanınıza yaklaşır, azaldıkça uzaklaşırırsınız. Sayı değişmezse oyununuz kitlenmiştir, reset tuşuna basıverin. "!" işaretini görürseniz, düşman varlığınızın farkında, ama siz'i göremiyor. Tek bir ünlem gördüğünüzde düşman direkt olarak size bakmaka, fakat ne olduğunuzu henüz çözmemiş. Ünlümler ikiye çıktıığında kaçmanın veya sa-vaşma-nın vakti gelmiştir; çünkü düşman en-sizdedir artık.

Ninja stili

Tenchu'da asıl amaç düşmanlarınıza dümdüz saldırınmak değil. Rakiplerinizi onlar siz'i farketmeden ortadan kaldırmanız gereklidir. Her düşman belirli bir desen çizerek nobetçilik yapıyor. Yürüyor, etrafında dönüyor ve bunu tekrar tekrar uyguluyor. Siz bu deseni görüp, düşmanın size bakmadığı anda ona saldırmalısınız. Eğer bunu yaparken fark edilmezseniz bir "Stealth Kill"e imza atmış olacaksınız. Stealth Kill yaptığınızda, düşmanınız tek bir vuruşla ölmüş oluyor ve Kanji sayacınıza bir kanji ekleniyor. Kanji sayacı Wrath of Heaven'a has bir özellik. On Stealth Kill yapıp, on kanjılı tamamlarsanız karakteriniz yepyeni bir hareket öğreniyor. Bu hareketlerin ileriye giden safları gerçekten çok orijinal. Başlarında bir



kaç yeni combo öğrenirken, ilerledikçe, daha uzağı görenmenizi sağlayan "Ninja Vision", tavana Örümcek Adam misali yapışıp, düşmanlarınıza aniden saldırma olanağı tahiyan "Cling to Ceiling", ölü numarası yapmanızı ortam hazırlayan "Feign Death" gibi ga-yet başarılı hareketler keşfedebiliyorsunuz. Hatta oyunun ismini taşıyan ve düşmanlarınızı tek vuruşta yok edebilen "Wrath of Heaven" isimli bir hareketiniz bile var.

Stealth Kill konusunda belirtmek istediğim bir kaç yön daha bulunuyor. Her Stealth Kill, düşmanınıza saldırıldığınız yöne göre farklı bir görüntü içeriyor. Bu görüntülerin hepsini görmek için her yoldan rakibinize saldırmanız önerim. Eğer daha önceki Tenchu'ları oynadıysanız, düşmanlarınıza eğimli alanda saldırıldığınızda veya üstlerine attığınızda herhangi bir Stealth Kill görüntüsüne kavuşmadığınızı hatırlarsınız. WoH'da bu hata düzelttilmiş.

Uyku zamanı

Şu ana kadar yapılan Tenchu'lar içinde en başarılı savaş sistemini kullanan WoH, grafiksel olarak da PS2'ye yakışır bir performans sergiliyor. Her ne kadar grafik, efekt gibi amaçları olmasa da, Tenchu bu yönlerden de bir devam oyunu için hayli yeterli. Gizlilik, ninja, kılıç, Japonya gibi kelimelerden biriyle ilgileniyorsanız, kesinlikle

Tenchu: Wrath of Heaven'a göz atmalısınız.

Son Söz: Tenchu serisi ve ninja konseptli oyunlar arasında en iyisi. Uzun bir maceraya hazırlısanız, Wrath of Heaven kaçmaz. ☺

Artılar

Ölçüle uygun bir oyun. Mikrometal onarımı, İki farklı kuguları mix. Her karakterin üç farklı sevraları ve Stealth Kill.

Eksiler

Amfi oyunu neden olabilecek beşinci, Ki sayacındaki her 60'lardır.

Level Notu



86



Japon işi robotlar ve muhteşem bir mücadele.

Bilgi için: www.konami.com Yapım: Konami Japan Ltd. Dağıtım: Konami Tür: Aksiyon Desteklenen: 2 Oyuncu, Tıtreşim

ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

LEVEL HIT



Gelecekte bizleri nelerin beklediğine bazı firmalar çoktan karar vermiş. Buna bir tanesi de Konami. Onlara göre, 2174 yılında uygarlığımız birçok gezegeni sıçrayacak, kötü güçler ortaya çıkacak, bu kötü güçleri durduracak robotlar inşa edilecek. Bahsi geçen robotlardan iki tanesi çok önemli olacak. Anubis ve Jehuty ismini taşıyan robotlar, evrenin geleceğini değiştirebilecek bir güce sahip olacaklar. Bu hikayenin adına Z.O.E: The 2nd Runner denilecek. Bir DVD kutusunda tüm insanlığa sunulacak.

Mısır büyüsü

2nd Runner, ilk oyunun kaldığı yerden devam etmiyor. O yerin iki yıl sonrasıını

konu alıyor. Sahnede yine ünlü Orbital Frame robotu Jehuty bulunmaktadır. Yalnız bu sefer kullanıcısı farklı bir kişi. Callisto'da Metatron madenciliği yapan Dingo Egret, bir takım kötü güçlerin saldırısından kurtulmaya çalışırken, terk edilmiş bir robot'a süprüne ve tesadüfe bakın ki bu robot Jehuty'den başkası değildir. Jehuty'yi sahip lenen Dingo, gelişen hikaye örgüsünün getirdiği zorluklardan dolayı Jehuty'den ayrılmaz ve onun bir parçası olur.

Dingo, Jehuty'yi aslında tek başına yönetmemektedir. Neredeyse her robotun bir yapay zeka

kontrolü olduğu gibi, Jehuty'yi de aslında ADA isimli bir yapay zeka kontrol etmektedir. Kısaca, son söz ADA'dır.

Hikayemiz bu şekilde başlıyor. İlk başta sadece kötü güçler ve onu yok edebilecek tek robot Jehuty gibi bir klişe görülse de, bölüm aralarında ve oyun içinde de ilerleyen ve git gide karmaşıklaşan hikaye, sizi oyunun kurgusuna ragazzo bağılayabiliyor.

Anubis Kapıları

Gelecekte bir zamanda bulunduğumuzdan, tüm robotlar havada. Yerde ilerleyen araçları görmek pek mümkün değil. Bu nedenle, Jehuty de sürekli uşuyor. R2 tuşuna basarak Jehuty'yi hızla ilerletip "Dash" hareketini uyguluyorsunuz. Dash oldukça önemli bir hareket. Düşmanlardan hızla kaçmak ve istediğiniz yöne hızla ilerlemek için tek şansınız (başlangıç için). R2'ye yalnız olarak basarsanız, "Burst" moduna geçersiniz. Burst modundayken, Jehuty olduğu yerde çakılı kalır ve enerji toplamaya başlar. Bu sırada kare tuşyla isterseniz uzun menzilli bir enerji topu atabilir, eğer düşmanla yakın temas halindeyseniz gardırıcı bir kılıç hareketi sergileyebilirsiniz. R2 tuşunun işlevi asla bitmez. Ortalıkta çalışmınca Dash yaparken, kare tuşuna pit pit diye aralıklı olarak basarsanız, gerçekten anlamsız bir lazer atışı yapmış olursunuz. Eğer kare'ye elinizi basılı tutup hedefi etrafı gezdirirseniz, üstünden geçtiğiniz düşmanlara kilitlenerek



takip eden bir lazer atışı gerçekleştirebilirsiniz. Bunu aynı zamanda tek düşmana da uygulayabiliyorsunuz. Yakın temasda geçtiğinizde işler farklılaşıyor. 2nd Runner aslında hızlı bir oyun. Dolayısıyla, ortalıkta leyla leyla uçarak düşmanlarınızı uzaktan dart oynarmışcasına vurmuyacak, yakınlarına gidip onlardan kılıçınızla kurtulmaya çalışacaksınız. Tüm düşmanlarınızın gard alma gibi bir alışkanlıklarınız var. Bu yüzden, yakınlarına girdiğinizde kılıçınızla "Slash" hareketini uygulamak pek bir işe yaramaz. Dash yaparak düşmanlarınızın etrafında dönmeli ve açık verdiklerinde onlara saldırılmalısınız. "Ben bunu biceremem, yok





mu daha kolay yolu" diyorsanız, sizin için geliştirilmiş bir hareket de oyunumuzda mevcut. Üstüne kilitlendiğiniz düşmanla yakın teması geçtiinizde, yuvarlak tuşuna basarak o an elinizin altında seçili bulunan "Subweapon"ı harekete geçirereksize. Oyunun başında bu otomatik olarak "Grab", yani tutma olarak ayarlanmış durumda. Oyun boyunca neredeyse tüm düşmanlarınızı tutma hakkı size tanınmış. Hatta bazı Boss'ları bile yakalayabiliyorsunuz. Rakibinizi yakaladıktan sonra, eğer onu uzun süre bırakmazsanız elinizden kurtulabiliyor. Yuvarlak tuşuna basılı tutarsanız, Jehuty düşmanını bırka tur çevirip fırlatıyor ve bu döndürme işlemi sırasında çevredeki düşmanlara

nunla yakınınzaki düşmanları felç edip, hemen ardından saldırabiliyorsunuz. Gauntlet, dar mekanlar için hayatı kullanışlı. Rakiplerinizin gardını dağıtip onları duvarlara çarptırabilirsiniz. Phalanx gerçekten gereksiz bir silah. Kesilmeyen bir lazer atışı sunuyor. Oldukça güçlü olan Comet, Subgauge'ınızı yuttuğu için kullanışız, ama düşmanlarınızın gardını indirmekte bir numara (subgauge, subweapon'ların enerji kaynağı). Kendinizi klonlayıp, düşmanların şuursuzca hologramınıza saldırması hoşunuza gidiyorsa, Decoy bir süre sonra elinizde olacak. Hikayedebahsi geçen Vector Cannon'ın elinize geleceğini tahmin etmezdiniz değil mi? Yüklemesi uzun süre de, rakibinize



Her saniyesi aksiyon dolu olan bu oyunu kaçırma! kaçırılanları uyarın.

da zarar verebiliyor. Size şöyle söyleyeyim; oyunda en çok kullandığım hareketlerden biri bu tutma harketiydi.

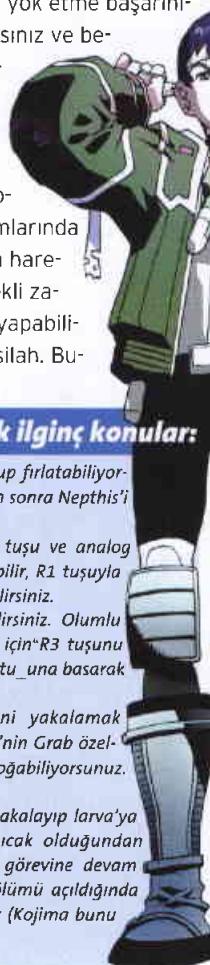
Silah mezarlığı

Hikaye ilerledikçe, düşmanlarınızı yok etme başarınızı göre tecrübe puanı kazanacaksınız veбелirli puanlarda Jehuty seviye atlayacak. Seviye attamanın yegane güzellik, daha güçlü ataklar yapabilmeniz. Asıl önemli olan gelişme, biraz önce bahsettiğim Subweapon'larda. Oyunun belirli kısımlarında elde edeceğiniz bu silahlar, tutma harenetinin yerine geçebiliyor ve gerekli zamanlarda silahlar arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Geyser ilk bulacağınız silah. Bu-

ulaştırmayı başarısanız o düşmanın ölü olduğundan emin olabilirsiniz. Düşmanlarınızı uzaktan yakalamak istediğinizde yardımınıza koşacak olan Wisp'i, onları uzaktan yoğun lazer işiniyle yok etmeye yaranan Halberd takip ediyor. Enerjinizi yenilemeye yarayacak olan tek silah Mummy, takip eden füzeler, yanı Homming Missiles ve yakınınlarda patlayan Floating Mines ile ne redeyse aynı zamanda ortaya çıkıyor. Tüm silahları açıkladığımı inanıyorum. Son silahınız Zero-Shift, subgauge kullanmayan ve en çok işe yarayan özellikiniz. Zero-Shift ile inanılmaz hızlı hareket edebiliyor ve her hareketinizi daha hızlı yapabiliyorsunuz. Böylece düşmanlarınız şaşkınbakınırken, siz onları yok edip geçiyorsunuz.

Z.O.E'de karşılaşabilecek ilginç konular:

- Bazi Boss savaşlarında, Boss'ları tutup fırlatabiliyorsunuz. Özellikle Naked Jehuty'yi alındıktan sonra Nepthys'i yakalamayı deneyin.
- Bölüm aralarındaki sahnelerde, R2 tuşu ve analog düğme kombinasyonuyla çevreye bakabilir, R1 tuşuya da Dingo'nun yüzünün yerini değiştirebilirsiniz.
- ADA'nın yorumlarına cevap verebilirisiniz. Olumlu yanıt vermek için L3, ADA'yı terslemek için R3 tuşunu kullanın. Size silah seçimi öneriyorsa, L3 tu_una basarak o silaha kolay ge_ile_ bile yapabiliyorsunuz.
- Naked Jehuty ile neden birilerini yakalamak isteyeciniz söylüyor. Naked Jehuty'nin Grab özelliği ile düşmanlarınızı öldürdürüne kadar boğabiliyorsunuz. Sadistçe, ama işe yarıyor.
- Al silme savaşından sonra, Ardjet'i yakalayıp larva'ya götürün. Ardjet larva'nın ne kadar sıcak olduğundan yakınacak. Bunun ardından kurtarma görevine devam edip, Ardjet'i çektirin. Video iletişim bölümünden Ken'in yarı çıplak olduğunu göreceksiniz (Kojima bunu MGS'de yapmıştı hatırlarsınız).



Kalkıyoruz

Bazı zamanlar oldukça hızlanan oyun yapısını kameralar çok iyi takip ediyor. Çok üç boyutlu oyunda görülen kamera hatalarına rastlamadım. Aynı şekilde, modellemeler, efektler ve tasarımlar da yerli yerinde ve oyunun bütünlüğünde katkıda bulunuyor. Sanki bir Japon çizgi filminde (anime) rol almışsınız da, onu izliyormuş havasına bürünebiliyorsunuz ilk saniyeden itibaren. Her açıdan sağlam olan bu aksiyonu kaçırma!, hemen arşivinize ekleyin. ☺

LEVEL HIT

PlayStation 2

ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

Produced by Kojima Productions

Arıalar

Anime tarzı görüntüler. Hızlı oynanış. Dengeli oyun yapısı. Orijinal lasarları ve silahlar.

Eksiler

Ara ara görülen grafik yavaşlamaları. Çiğden çkarabilecek Boss savaşları ve silahlar.

Level Notu





Xenosaga efsanesi devam ediyor...

Bilgi için: www.namco.com Yapım: Monolith Soft Dağıtım: Namco Tür: RPG Desteklenen: Analog Kontrol, Tırtılış

XENOSAGA EPISODE I DER VILLE ZUR MACHT

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

LEVEL HIT

Her dili bildiğimi bir kena-
ra bırakın, Almanca'nın
a'sından anlamam, anla-
mayı da düşünmedim.
Dolayısıyla, Xenosa-
ga'nın bu ilk bölümünün
başlığını anlamını size iletemeyece-
ğim. Bir takım güçler ve villalardan
bahsediyor, ama cümle olarak hiçbir
şeye benzemiyor.

Şimdi bırakalım onu da (her şeyi bir
yılere bırakıyoruz farkındaysınız), Xeno-
saga'nın nereden geldiğine bir baka-
lim. Seneler önce PsOne'da Squaresoft
imzalı bir RPG görmüştük. Final Fantasy
değildi, zıplamayalım hemen. Square'in
sessiz sedasız piyasaya sürdüğü Xeno-
gears, pek fark edilmedi. Dergilerden, si-
telerden iyi puanlar aldı, ama bir FF gibi
de ünlenmedi. Oysa ki, japon anime çiz-
iminin en güzel örneklerini ve mükemmel
bir oynanışı birlikte getiriyordu. Square-
soft'tan ayrılan Xenogears yapımcıları,
Monolith Soft kılığına bürünerek gizliden
gizliye bu seriyi devam ettirmeye karar
verdiler ve serinin ilk bölümünü ortaya
çıkardılar. Bunu aslında bir yıl önce ba-
şardılar, fakat çevirmenlerin gevşek ta-
vırları yüzünden oyunun İngilizce ver-
sionunu daha yeni görebiliyoruz.

Bir RPG şaheseriyle karşı karşıyalız

Hikayeye adım attığınız andan itibaren
sürekli gelişmeler olacak; sürekli yeni in-
sanlarla karşılaşacak, ama bir türlü ne
yapmaya çalıştığını anlayamayacaksı-
mız. Bu, oyunun ilk iki büyük saatlik dilimi
için geçerli bir durumdu. Asıl konuya şu
şekilde:

Zamanımızdan 6000 yıl sonrasında,
insanoğlu dünyayı terk etmiştir ve bilim,
keşif derken tüm insanlık bilim adamı
olup çıkmıştır. Uzayda da sonsuz özgürlükte
ilerleyebilen insanlar, antik bir cisi-
me raslarlar. Buna da Zohar derler. Son-

ra da Zohar'ın büyük bir değişime yol
açabileceğine inanırlar. Her oyunda, fi-
limde ve bilimkurgu aksiyonunda olduğu
gibi, burada da kötü uzaylılar insanların
peşini bırakmamaktadır. Gnosis ırkı ken-
di evrenlerinde yaşamaktadır, ama iste-
dikleri zaman insanlara saldırıp hiç zarar
almadan geri kaçabilmektedir. Gnosis ır-
kındı durdurup, Zohar'ın gizemini çözmek
de oyunun baş kahramanı Shion
Uzuki'ye kalmıştır. Tüm paragrafin geniş
zaman formatında yazılmış olması sınır
bozmaktadır, paragraf sonlandırılmalıdır
(oh be).

Oyna başladığınız an, uzunca bir
demo kesitiyle karşılaşacaksınız. Bu ke-
sitlere alışmaya çalışın, çünkü Metal Ge-
ar Solid 2'den iyi olmasınlar, genelde
hayli uzunlar. Başlardaki ara sahneler si-
kıntıdan bunaltıya doğru geniş bir yay çi-
zerken, ilerleyen zamanlarda hikayeyi
tamamladıkları için hayli gerekli olacak-
lar. Demoyu atlattıktan sonra kontrol
Shion'a geçiyor. Shion ana karakteriniz
(söylediğim değil mi?). Shion'un koru-
ması gibi duran androidse KOS-MOS.
KOS-MOS hayli güçlü ve azimli bir and-
roid olmanın yanında, üstelik dişi. Karak-
terler bu iki kişiyle sınırlı kalmıyor. Zig-
gurat-8, Chaos, MOMO gibi yaratıcı isim-
lere sahip bir takım yan karakterler de
grubunuza katılacak ve bir de onların hi-
kayeleriyle uğraşacaksınız (Chaos çok
karizmatik yalnız; onu seviyoruz).

Deme ki...

Eğer PlayStation RPG'lerine aşıkarsanız,
sistemlerini az çok bilirsınız. Savaşlar
genelde turn bazlı olur; düşmanlarla ya
rastgele ya da üstlerine yürüdüğunüz-
de karşılaşırsınız gibi standart bölümle-
ri görür. Xenosaga'da da savaşlar
turn temelli. Karşışmalar da, Breath
of Fire: Dragon Quarter'daki gibi düş-
manlarınızın üstüne yürüdüğünüzde
meydana geliyor. İsterseniz onlarla hiç

uşlaşmadan da ilerleyebiliyorsunuz
(böyle yaparsanız bir seviye bile atlaya-
mazsınız orası başka). Tüm konuları at-
layıp savaş kısmasına girmemin nedeni,
oyunun bu noktada baskın olması. O
yüzden devam ediyorum.

Grubunuza bir savaşa sürüklediniz.
Şimdi ekranда göreceğiniz birtakım gra-
fikler var. Karakterlerinizin resimlerinin
yanında enerjileri, ether (büyük) güçleri
yer alıyor. Sağ alta sıranın hangi karak-
terde olacağını belirten bir gösterge gö-
receksizez. Bunun yanında da her sıra
geçişinde değişen bir kutucuk bulunu-
yor. Kutucukta ne mi var? Hi-Critical,
Bonus Points gibi işinize yarayabilecek
güçler. Eğer sıra sizdeyken başarılı atak-
larda bulunursanız, bu bonusları yakala-
yabiliyorsunuz. Başarılı saldırıların size
kazandırdığı bir diğer, anlatması kompl-
eks özellikse Boost gücü. Bunu nasıl kul-
lanacağınızı tutorial size zaten anlata-
cak, o yüzden ben yorumlamayım burada.
Boost çizgisi dolu olan bir karakter,



▲ Karakter tasarımları inanılmaz olmasa da
hayli iyi.



istediğiniz takdirde, biraz önce bahsettiğim karakter sırasındaki karakterin hemen önüne geçebiliyor. Böylece ekstra ataklar ve stratejiler uygulayabiliyorsunuz.

Atak sistemi, Breath of Fire ile aynı, Final Fantasy ile tamamıyla ters. Her karakterin belirli bir AP'si (Ability Point) var. Bu AP'ler sayesinde kaç değişik davranışta bulunabileceğiniz belirleniyor. Mesela bir karakterin 10 AP'si olsun. Bunun 6'sıyla güçlü bir kombo yapabilir, 2'siyle bir eşya kullanabilir ve kalan 2'siyle de işe yarar bir büyütü gerçekleştirebilir. Her hareketiniz bir AP isittir gördüğünüz gibi. Turn sonrasında arta kalan

Savaş konusunu unutup, macera kısmına yönelelim biraz da. Shion'u maceranın kontrol ederken yapabileceğiniz birkaç önemli hareket var. Menüye girip, Unus Mundus Network'e bağlanmak bunlardan biri.

UMN, o devrin bilgi sağlayıcı servisi. UMN'ye bağlanarak birçok şey yapabiliyorsunuz. E-Mail alma, düşman bilgileri toplama, diyaloglarda geçen kelimeleri aratma gibi birçok fonksiyonu olan bu servis, yardıma ihtiyacınız olduğunda her zaman yanında. Ortalıkta gezinirken, Shion'a bir anda e-mail gelebilir. Bu iletiye hemen baktanızda fayda var, çünkü bazıları sizden acil cevap iste-



Xenosaga ile macera dolu dakikaları yeniden yaşayacaksınız...

AP'lerinizi değişik stratejiler uygulamak için saklayabilirsiniz. Böylece sıra yeniden size geldiğinde daha güçlü ataklar yapabilirsiniz.

Saldırı hareketleri, Kare, Yuvarlak ve Üçgen türüyle yapılmıyor. Her tuş belirli bir atak uyguluyor ve farklı kombinasyonlarla bu atakları güçlendiriliyorsunuz. Atakların uzun menzilli ve yakın teması yönelik olma gibi durumları da var. O turn'de saldırımı istemiyorsanız, yan menüye geçerek diğer aksiyonları harekete geçirilebilirsiniz. Burada Ether, Item, A.G.W.S. gibi seçenekler göreceksiniz. Ether'in büyüğü olduğunu söylemiştim. Item'a bir şey söylememeye gerek yok. A.G.W.S'yi Xenogears'ı oynamış olanlar çok yakından tanıyacak. Karakterlerinizden birini pilot olarak belirlediğinizde, o karakter büyükçe bir robota binebiliyor. Bu robotların birçok parçasını değiştirebiliyor, yeni parçalar ekleyerek özelliklerine özellik katılabiliyorsunuz. A.G.W.S'lerin en büyük özelliği, yüksek enerjileri olması ve güçlü ataklar yapabilmeleri. Yalnız şöyle de bir durum var ki, A.G.W.S olmadan da oyunda rahatça ilerleyebiliyorsunuz. Anlayacağınız, Xenogears'daki robot gerekliliği bu oyuńda o kadar sıkı değil.

yebiliyor ve yanıtlamazsanız önemli silahları veya olayları kaçırabiliyorsunuz. UMN alıcı cihazınıza çeşitli plug-in'ler yükleyerek UMN'nin size sunduğu fırsatları da yakalama imkanınız da var üstelik. Hem de tahmin edemeyeceğiniz fiyatlar...

Shion aynı zamanda, elindeki işe yarar silahla çevresindeki bazı objeleri yok edebiliyor. Bu objeleri yok ederek gizli alanlara ulaşabiliyor, kutulara saklanmış item'ları bulabiliyor veya çevrede gezinen düşmanlara zarar verebiliyorsunuz.

Fakat...

Her yönü artılarla dolu olan oyunun üzücü olabilecek tek özelliği grafikleri. Tam bir yıl öncen teknolojisile yaratılmış görsüntüler, haliyle şu anda biraz sönük kalıyor. Yine de bunu fazla dert edecek değilim, çünkü oyunun diğer iyi yönleri bunu örtmeyi çok iyi başarıyor. Mükemmel müziklerle de donatılmış Xenosaga efsanesinin ilk bölümünün sonuna geldik. Yepyeni bölümlerle, yepyeni maceralarla yine karşınızda olacağız. Transmission closed... ☺

LEVEL HIT

PlayStation.2



Artılar

İniş çıkışlı senaryo. Dengeli savaş sistemi. Farklı mini oyunlar. A.G.W.S sistemi. Bir RPG'den beklediğiniz her şey

Eksiler

Grafikler günümüz standartının gerisinde

Level Notu



SILENT SCOPE 3

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

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Sadece basit bir gamepad ile Sniper olunabilir mi?

Konami'yi kuşkusuz ki duymayanınız kalma- mistır. Konami, MGS serisi dışında da konularla ilgi- leniyor. Yine bu sayıda göre- ceğiniz Z.O.E: 2nd Runner'ın yanında, Konami bir de Silent Scope serisiyle gündeme gel-meye çalışır durur. Arcade platformunda tetikçi tüfeği aksesuariyla oldukça popüler olan bu oyun, konsollarda hiç- bir şeye benzeyememiştir. İlk önce Dreamcast'te denenen Silent Scope, ikinci oyunu



Dark Silhouette ile PS2'ye uyarlanmış ve üçüncü oyun da yine aynı sisteme aktarmıştır.

Lafı bu kadar uzatmamın tek bir nedeni var; o da SS3'ün önceki iki oyunla nere- deyse tamamen aynı olması. Terörist avcısı bir sniper olarak çeşitli mekanlara giriyor, gökdelenlerin tepesine çıkyor, hatta uçaklara, kamyon- lara binip teröristlerin peşini bırakmıyoruz.

Yeni oyunun iki de yeni oyun modu bulunuyor. Silent Scope 3, konsol için düzenlenmiş olan, gittikçe zorlaşarak ilerleyen, bölüm bölüm ilerle- modu. Silent Scope EX ise ay- enen Arcade versiyonunda a- tarılmış ve oyunun hikaye mo- dunu sunuyor. Yeni modların yanında, yeni düşmanlar ve



yeni bölümlerimiz de mevcut. Düşmanlarınız artık daha fazla. Her yerden çıkma gibi bir alışkanlıklar var. Boss'larda çok daha hareketli. Yerlerinde durmuyorlar ve işinizi her an daha da zorlaştırmalar. Bu kadar çok düşman ve bu ka- dar çok hareketin de getirdiği en saçma nokta, sizin bir sniper'dan çok makinalı tüfek kullanmış havasına bü- rünmeniz. Bir noktadan sonra "eh yeter" diyerek gamepad'i

atıveriyorsunuz.

Grafik ve ses açısından da vasatın altında geziyoruz. Mo- dellerimeler poligon eksikliğinden yakınırken, sesler de tek- rarlamanın getirdiği sıkılılığı anlatıyor. Daha önce bu seride söyle bir göz attıysanız bile bu oyunu almanız gereklidir. Çok canınız isterse bir arcade salonuna uğrayın ve kârlı çı- kin.

SON SÖZ: Git gide dibe batan serinin, en kötü oyunu. ☺

Artılar

Sniper olma keyfi

Eksiler

Sıkıcı oynanır. Poligon ve anti-aliasing yüzü- günmenin grafikler. Önceliği oyunun hemline geçerek herhangi bir konumun etrafında.

Level Notu



NHL FACEOFF 2003

Bilgi için: www.989studios.com Yapım: 989 Sports Dağıtım: SCE Tür: Spor Desteklenen: 8 oyuncu, Analog Kontrol

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Buz üstünde kaymak her zaman kolay değildir...

Biraz sonra inceleyece- ğimiz oyun NHL serisi- nin değil, NHL FaceOff serisinin devamı olduğunu bilmelisiniz öncelikle.

Şunu peşin peşin belirte- yim. NHL serisi her bakımdan FaceOff serisinden daha ba- şarılı ve FaceOff 2003 de se- riyi ileri götürürecek hiçbir ye- nilik içermiyor. Daha önce görmediğimiz birkaç konu eklenmiş. Bunlardan bir ta- nesi kariyer modu. Güzel bir takım yaratıp, bu takımı ma- çtan maça koşturup bir şeyle- r başlıyor hissini yakalayı- liyorsunuz. Takımınızdaki oyuncular yaşlandıkça takı- mandan ayrıılıyor, çömezler daha güçsüz olabiliyor ve bunun gibi gerçekçi ögelerle karşıla-

şabiliyoruz. Diğer bir gelişme de grafiklerde. Karakter ani- masyonları bence rezalet olsa da, önceki oyundan daha iyi oldukları kesin.

Bu oyunu neden beğen- miyoruz? Bunun asıl nedeni



oyanışıta. Puck çoğu zaman kendi kafasına göre hareket ediyor. Yakalamak istediğinizde yakalayamıyor, puck'a arkanız dönükken sopanızın ucunda buluveriyorsunuz. Bir de hata edip vuruş yapmayı mı denediniz? İşte o zaman gerçek benliğini görüyorum ve saçma sapan yerlere gitmesi- ne tanık oluyorsunuz. Sorun sadece puck'ta olsa yine iyi sayı okurlar. Rookie seviye- sine, oyun kolaylıktan çıldırırken, Veteran seviyesine geçtiğinizde rakip takım 10 NHL takımı gücüne ulaşıyor. Sizin oyuncularınızsa bazen önlere duran puck'a 5-6 saniye kadar boş boş bakabiliyorlar.

Oynadıkça sinir bozan, si-

nir bozdukça buz hokeyinden soğutan bu oyundan uzak durmanızı ve diğer NHL oyunlarına yönelmenizi şiddetle tavsiye ediyorum.

Son Söz: Buz hokeyi denilince hatırlamak is- temeyeceğiniz türde bir oyun. ☺

Artılar

Kefi de olsa, oyun oyundur! ☺

Eksiler

Fizik kurallarını hiçe sayan puck. İkileş yapay zeka: "Ben çalışmam daha iyi olacak" diyeboleceğim grafikler.

Level Notu





Bilgi için: www.encoresoftware.com Yapım: Encore Dağıtım: THQ Tür: Yarış/Aksiyon Desteklenen: 2 oyuncu, Analog Kontrol

CIRCUS MAXIMUS

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Tré, Due, Una... Start verildi ve koşu başladı.

Roma devriyle ilgili tür-lü strateji ve aksiyon oyunlarından sonra, bir de yarış oyunu görmediğimiz kalımıştı; o da oldu, artık rahatlayabiliriz. Roma devri yarışları, aslında yarış olmaktan öteydi. Hem savaş, hem de yarış söz konusu. Atlı arabalarla yapılan bu yarışın gözünüzde daha iyi bir camlanması için hemen Gladyatör filmini hatırlayın.

Zayıf bir menü görüntü-

süle başlayan oyunda, dört adet oyun modu bulunuyor.

Circus, tek bir yarış gerçekleştirmek için, Arcade modu. Empire, kalabalık oyuncu grubuna sesleniyor. Tournament kariyer modu, oyunun ana modu. Academy de çalışma masası.

Herhangi bir modu seçtiğten sonra, sıra geliyor takımınızı oluşturmaya. Öncelikle araba cinsini seçiyorsunuz. Arabalar sağlamlık, hız, denge gibi alt konulara ayrılmış. At seçeneği de aynı şekilde. Karakterlerin de dayanıklılığı ve enerji durumu kişiden kişiye değişiyor. Araba, at, savaşçı ve şoförünüze de belirledikten sonra sıra geliyor yarışmaya. Arcade modunu seçtiyiseniz, istediğiniz pistte

yarışabiliyorsunuz, ama herveslenmeyin, bunların yarısı kapalı. Kariyer modunda başarılı olarak kapalı olanları açabiliyorsunuz.

Yarışa başladıkten sonra, sol analog düğmeyle aracınızı kontrol ediyor, diğer tuşların çoğuyla da savaşınızı yakınlaşan rakiplerinizi püskürtmek üzere yönlendiriyorsunuz. İsterseniz aracınızı oto-pilot'a alma imkanınız bile var, ama böyle yaparsanız yeterince hızlı gidemiyorsunuz.

Efendim, oyun hakkında daha fazla yorumya yerim yok, ama hiçbir şey iyi olmuş. Ne araç kontrolü, ne pistler bir şeye benzemiyor. Hele grafiklerdeki özensizlik ilk saniyede kendini belli edi-



yor. Uzak durunuz.

Son Söz: Ve dış kulvardan Circus Maximus'un ataklarını görüyorum. Pardon yanlış görmüşüm. ☺

Artılar

Araçların denge prensibi bazen çok iyi işliyor.

Eksiler

Grafikler yok. Kaplamalar unutulmuş. Araç kontrolü es geçilmiş. Eğlenceye yönelik konular da tamle çıkışmış.

Level Notu

34



Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Ubisoft Dağıtım: Ubisoft Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog kontrol, Titreşim

Samuraylar sokağa dökülürken...

Pson'da gördüğümüz Bushido Blade serisini hatırlar mısınız? Zamanı için hayli iyi bir oyundu. Bu seri PS2'de de devam etti, ama ismi Kengo olarak değiştirildi. Kengo: Master of Bushido iyi bir oyun sayılmazdı. Şimdi de karşımızda Kengo II: Legacy of the Blade duruyor. Avrupa'da çıkış ismiyle Sword of the Samurai.

Tenchu veya Onimus-ha'nın oynanışından daha klasik bir yöne sapan SotS, bir samurayın hikayesini konu alıyor (şAŞıRDINIZ DEĞİL Mİ?). Kontrol ettiğiniz samuray, başta güçsüz ve zavalliyken, oyun ilerledikçe daha da güçleniyor ve tekniklerini geliştirmeye. Oyunda kılıçların savaşından daha fazlasını bulamaya cağınızı belirtiyim. Hatta havalı kombinasyon hareketleri veya efektler de göreceğinizi sanmayın. SotS daha çok, gerçekçi benimsediğinden gerçeğe yakın hareketler ve dövüş stilleri oyuna ilave edilmiş. Karakteriniz değişik ataklar için, değişik duruşlara geçiyor ve başta bu hareketler birkaç taneyken, ilerledikçe daha da

iyileşiyor.

Biraz önce okuduğunuz paragraf, size oyunun görev modunu anlatıyordu. Oyunun öne çıkan kısmı, dojo bölümü. Oyunun başında katıldığınız dojo'da kendinizi geliştirmek ve maçlara katılmak asıl amaç. Maçlar kanuna uygun da olabiliyor, paralel dövüşlere de donebiliyor. Siz yasal olmayan maçlarda kaybetmemeye bakın; zira Game Over grafiği gözlerinizi alabilir.

Açıkçası, SotS'un ilk saatte hayli güzel geçerken, daha sonradan aniden sıkılabilirsiniz. Bunun nedeni de sürekli tekrarlayan oyun yapısı. Eğer Kendo'ya müthiş bir ilginiz yoksa, kılıç savaşları ile ride zevksiz gelmeye başlaya-

SWORD OF SAMURAI

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr



caktır. Tenchu veya Onimusha diyorum.

Son Söz: Orada samuray yazdıgına bakmayın. Bu oyunda zevk alabileceğiniz bir yön yok. ☺

Artılar

Bolca samuray. Bolca aksiyon.

Eksiler

Tekrarlayan oyun yapısı. Sabit karakterler.

Level Notu

60



Strateji Ustası

Ne yalan söyleyeyim, geçen ayki Splinter Cell yazısına bu kadar yoğun bir tepki beklemiyordum. Gönderilen mailerin tamamında bu denli görsel biçimde anlatımın çok iyi olduğunu söylemişsiniz. Hatta mailerden ikisinde bu yazı tarzının bütün oyunlara uygulanması isteniyordu. Elbette böyle bol resimli yazıların uyacağı oyun var, uymayacağı oyun var. Örneğin bir adventure veya RPG oyununun çözümünün metin ağırlıklı olmasında sonsuz fayda var. Ama Splinter Cell, Indiana Jones vs. gibi aksiyon ağırlıklı oyunlar da bol bol resim göreceğinizden kuşkunuz olmasın. Açıkçası ben sabırsızlıkla Commandos 3'ü bekliyorum, bakanım onda neler yapabileceğiz?

Gelelim bu ayki yazınlara. Bildiğiniz gibi bu ay çıkan oyunlar arasında özellikle iki tanesi oldukça göze batıyordu: Birinci MGS2, diğeri ise Indiana Jones - Emperor's Tomb. Bu iki oyunla da ilgili yazıları ileriki sayfalarda bulacaksınız. Açık söylüyor, ben Indiana Jones'u hiç beğenmedim; kon-

trolleri oldukça kötü geldi ve oynamaya çalışırken bolca sinir yaptım. Ama yine de bu zorlu işin altından kalkarak güzel bir artifact kılavuzu hazırladım size. Bunda da aynı Splinter yazısında olduğu gibi bolca resim bulacaksınız. Bu kılavuz sayesinde hiçbir artifact'ı kaçırmayacağınızı eminim. MGS2 ise ayrı bir hikaye. Sinan'la konuşup MGS2 için bir tam çözüm yazmak yerine Snake Tales isimli bölümleri yazmaya, ana hikayenin tam çözümünü de daha önce verdığımız için bu kez CD'ye koymaya karar verdik.

* * *

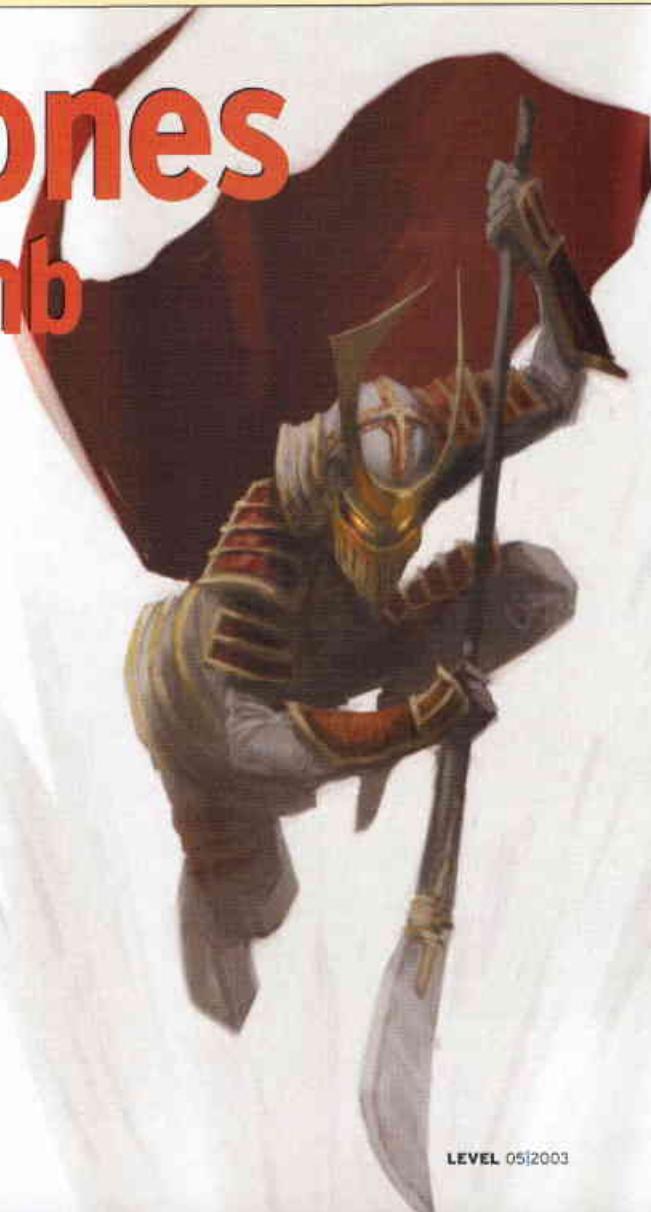
Aklımdayken söyleyeyim, geçen ayki eski adventure oyunu temin etme fikrinin ilk meyvelerini almaya başladık. Şu ana kadar istenen ve temin edilen iki adventure oldu: The Longest Journey ve Escape from Monkey Island. Umarım isteklere ve oyunlara devam ederiz. Öneri ve eleştirilerinizi hiç çekinmeden yazmaya devam edin. Gelecek aya kadar hoşçakalın. Farewell!

Eser Güven | eser@level.com.tr

Indiana Jones Emperor's Tomb

Kamçılı adam macerasında sizden yardım bekliyor

Eğer siz de bir oyunu en ince noktasına kadar bitirmeyi sevenerdenseniz, az sonra okuyacağınız rehber çok işinize yarayacak. Çünkü burada oyunda bulunan 30 artifact'ın yerini sizlere tek tek göstereceğim. İnanın bana tüm bu artifact'ların yerlerini bulup ele geçirmek, oyunu bitirmekten çok daha zor. Çünkü bazılarına erişmeye çalışırken yapacağınız en ufak bir hata bölüme baştan başlamanıza neden oluyor (29. artifact için aynı bölümü 8 kez oynadım desem durumu anlarsınız herhalde). Tüm artifact'leri topladığınızda gururla 'oyunu gerçekten bitirdim' diyebilirsiniz.

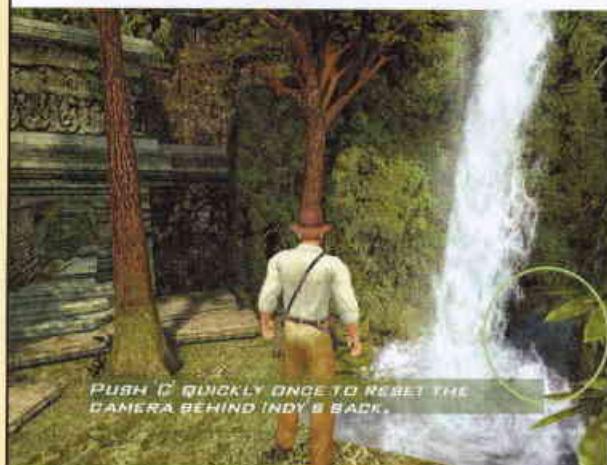




1) Idol of Ramba Vihara

Ceylon - Gates of the Lost City

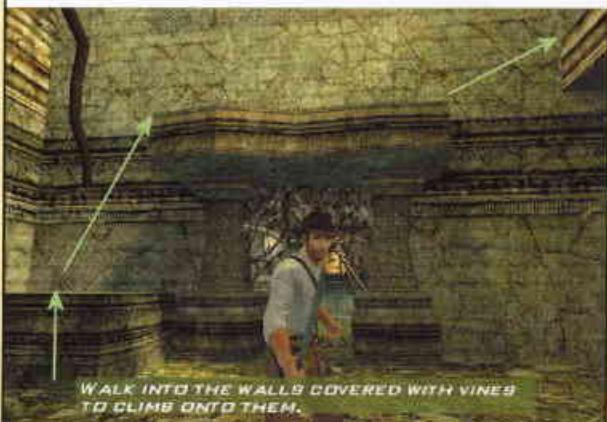
Oyunun bu ilk bölümünde şelalenin arkasındaki açılığı fark etmemiş olabilirsiniz. Şelalenin içinden geçtiğinizde kendinizi bir odada bulacak ve ilk artifactiniz olan heykelciğe kavuşmuş olacaksınız.



3) Port Negombo Relic

Ceylon - Palace of Forgotten Kings

Açılığı geçtikten sonra ilerlemeniz için duvarı kaplayan sarımsıktan tırmanmanız gereken bir yere geleceksiniz. Duvara arkanızı döndürünce kapının solunda bir taş görürsünüz. Önce o taşa çökün, sonra da sağa doğru zıplayarak ilerleyin ve yeni bir odaya ulaşın. Üçüncü artifact burada bulunuyor.



5) Stochov Fragment

Prague - The Observatory

Bölümü başlar başlamaz bir kapıdan çıkacaksınız. Yüzünüzü o kapıya dönerseniz binanın sağına doğru bir çıkıştı olduğunu göreceksiniz. O çıkıştıya tırmanın ve duvara yaslanarak ilerleyin. Karşınızda kapısı açık bir kule göreceksiniz. Karşıya zıplayın ve kuleden içeri girin. Yazıt siz bekliyor.



2) Mahavatu Mask

Ceylon - Hunter's Camp

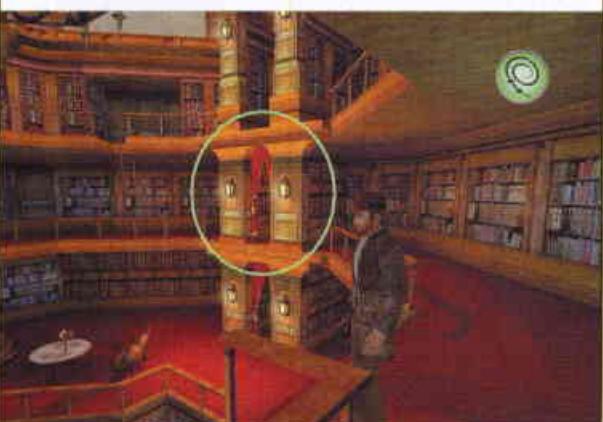
Aşağıdaki avcılardan kurtulduktan sonra kirbaçınızı kullanarak ulaşıığınız bu yerde sağ tarafta kalan sandığa vurduğunuzda kaldırış sistemi boşta kalacak ve ipin ucundakı sandık yere düşecektir. Aşaşıya indiğinizde sandık parçalarının arasında maskeyi bulacaksınız.



4) Medallion of Libuse

Prague - The Library

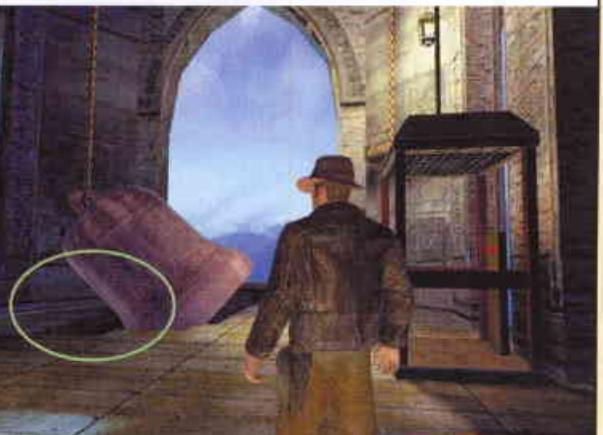
İlk olarak bölümde normal olarak ilerleyin ve haritayı bulun. Haritayı bulduğunuz odadan çıktıığınızda en alt katta bölümden çıkış kapısı açılacaktır. Oraya gitmeden önce aynı kattaki kırmızı perdeli kısma girin (bunun için duvara yapışık biçimde ilerlemelisiniz) ve içerisindeki madalyonu alın.



6) Cistercian Mask

Prague - Vega's Tower

Bölümün sonunda içinde asansör olan kuleye ulaştığınızda sola bakın. Devrilmiş bir çan göreceksizez. Bu çanın hemen altında bir açılık gözü çarpıyor. İşte oradan aşağıya sarkarak inerseniz pırıl pırıl bir maske bulmuş olacaksınız.





7) Piri Reis Manuscript Istanbul - Istanbul Breakout

Istanbul'un bu ilk bölümünde bölümün sonuna kadar ilerleyin. Bölümün son kapısına ulaştığınızda sol taraftaki sandığın arkasına gidin ve kubbenin etrafındaki çıkıştıya ziplineyn. Bu çıkıştıyı takip ederseniz yeni bir binaya ulaşacak ve Piri Reis'in harmasını bulmuş olacaksınız.



9) Delian Proclamation Istanbul - Sunken Palace

Patlayıcıları aldığınız suda bir iskelet göreceksiniz, yanında duran bıçağı alın. Şimdi bölümün başındaki suya döndür patlayıcıyı kullanarak sütunu yıkın. Sütunun tepesine ulaşınca sola dönün ve oradaki platforma atlayın. Kirbaçı kullanarak iki kancaları da geçin. İleride bir kanca ve sandık göreceksiniz. Kirbaç simgesi çıkmasa da kancaya doğru ziplineyn ve kirbaçı kullanarak sandığın tepesine çökün. Bıçakla ipi kesin ve işte karşınızda artifact.



11) Longshan Idol Hong Kong - The Golden Lotus Part 2

Bölümün başında karşılaşığınız tüm adamları öldürerek ilerleyin. Burada dört garsonu da öldürdükten sonra durun ve sola dönün. Göreğiniz kapıdan içeri girdiğinizde kendinizi soyunma odasında bulacaksınız. Tahmin edin aynanın hemen önünde ne var?



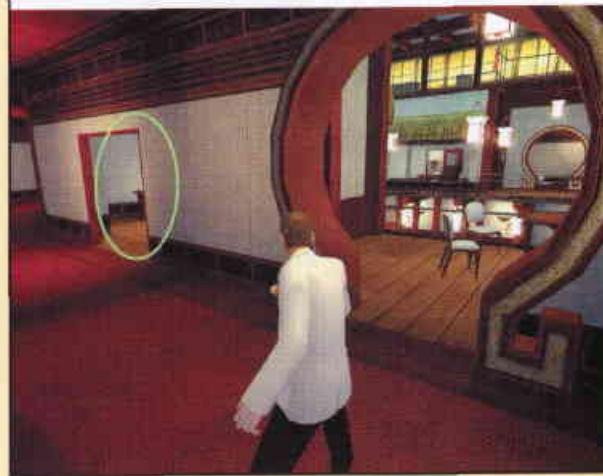
8) Ottoman Seal Istanbul - Secret of the Mosque Part 2

Sanırım oyunun en kolay bulunan artifact'ı bu. Bölümde başlar başlamaz tam ilerdeki duvarda bir boşluk göreceksiniz. Oraya doğru koşun ve yuvarlanarak delikten içeri girin. İşte karşınızda bir Osmanlı mührü.



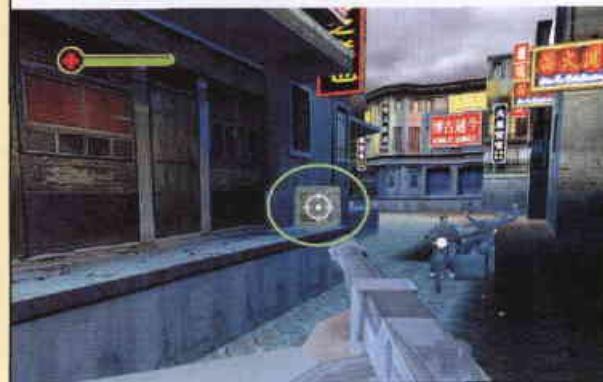
10) Tai-Tsu Mask Hong Kong - The Golden Lotus Part 1

Kolu çekip gri kapıdan geçtikten sonra kendinizi ikinci balkonda bulacaksınız. Burada sol tarafta gördüğünüz kapıdan girerseniz sizi kılıçlı bir ninja karşılaşacak. Onu öldürün ve masanın üzerindeki maskeyi arşivinize katın.



12) Isimsiz Artifact Hong Kong - The Streets of Hong Kong Part 1

Bu artifact için müthiş bir zamanlama gerekiyor. Yol boyunca sizi takip eden motorları ve arabaları patlatacaksınız. Bu bölüm bitmek üzereyken arka arkaya üç tane motor gelecek. Üçüncü motoru da vurdugunuz anda sola bakin. Çıkıntının üzerinde göreğiniz sandığı vurursanız ekran tam kararırken Indy'nin 'Jackpot' dediğini duyacaksınız. Duymazsanız tekrar denemeniz lazım.



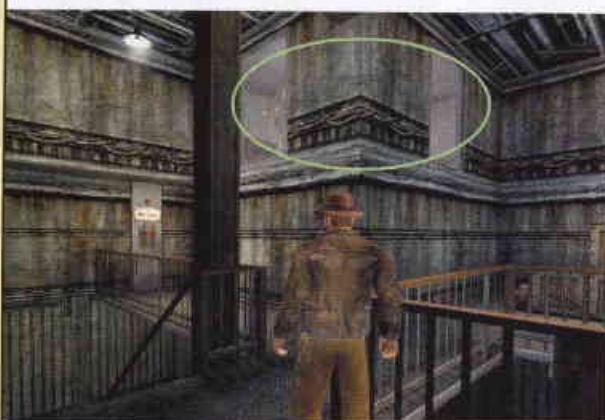
13) Sancal Plate Peng Lai Lagoon - Secret of Peng Lai Lagoon Part 2

Bölümde başlar başlamaz ileride sağda bulunan boşluğa bakın, orada patlayıcı bulacaksınız. Patlayıcıyı alın ve duvardaki çatlaşın üzerine yerleştirin. Uzaklaşip duvarın yıkılmasını bekleyin içeri girin. Buradaki sandığı kırarsanız içinde gıcırlı bir tabak çıkacak. Ayrıca yine burada süper bir bazuka da bulacaksınız.



14) Sima Quian Shiji Scroll Peng Lai Lagoon - Iron Cross

Duvardaki alarmın hemen sağındaki merdivenlerden yukarı çıkmak ve odaya girin. Camın dibinde durup dışarıyı seyreden nöbetçiye bulaşmanızı önermiyorum, çünkü aşağı falan düşerse diğerleri killanıp alarmı çalıştırabilir. Siz sessizce masaya yaklaşın ve üzerindeki değerli parşömeni cebinize atın.



15) Tablet of Longjiang Peng Lai Lagoon - The U-Boat Base Part 2

Vinci hareket ettirdikten sonra vincin yeni pozisyonunu aldığı yere gidin ve aşağı atlayın. Burada iki tane büyük metal sandık göreceksiniz. Metal sandıkları kıramadığımızı biliyoruz ama bunların hemen arkasına saklanmış olan iki tahta sandığı kırıldığınızda yepyen bir tableti ele geçirmiş olacaksınız.



16) Zhao Mo Rhyton Peng Lai Mountains - The High Road to Peng Lai

Sandıkların üzerlerine çıkip havalandırma deliğinden yukarı tırmandıktan sonra sağ tarafa dönün. İlerideki havalandırma izgarasının da açık olduğunu göreceksiniz. Buradan aşağı inin ve gördüğünüz tahta sandığı kırın. Sandığın içinden yeni bir artifact çıkacak.



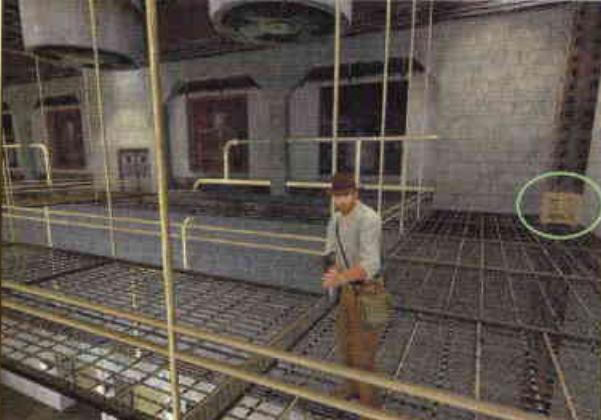
17) Gui Jian Scroll Peng Lai Mountains - The Infiltration

Bölümün başında binadan dışarı çıktıığınızda sağa doğru dönün. İleride los turuncu ışıklı bir tünel göreceksiniz. O yöne doğru gidince binanın köşesinde bir sandık gözüne çarpacak. Bu sandığın içinde değerli bir parşömen sizi bekliyor.



18) Changan Stone Peng Lai Mountains - The Airbase

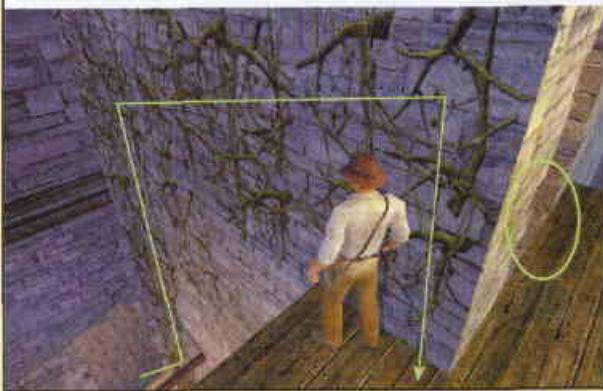
Nazilerin elindeki bir artifact daha. Üssün son odasına girdiğinizde karşınızda bir asker göreceksiniz. Onu öldürdükten sonra sağ tarafa dönün ve köşede saklanmakta olan sandığı kırın. İşte karşınızda ünlü Changan taşı.





19) Mask of Cambaluc Jack Dragon Fortress - The Black Dragon Fortress

Dikkat edin, bu artifact'e ulaşmaya çalışırken bölümde yeniden başlamak zorunda kalabilirsiniz. Kirbaçla zıplayarak duvarı kırdıktan sonra arkanızı dönüp delikten dışarı bakın. Hemen sol tarafta bir sarımsıkı göreceksiniz. İyi bir hedeflemeyle sarımsıkı asılın ve yukarı tırmanın. Çıkıntıya indiğinizde arka taraftaki kapıdan girerek maskeyi alabilirsiniz.



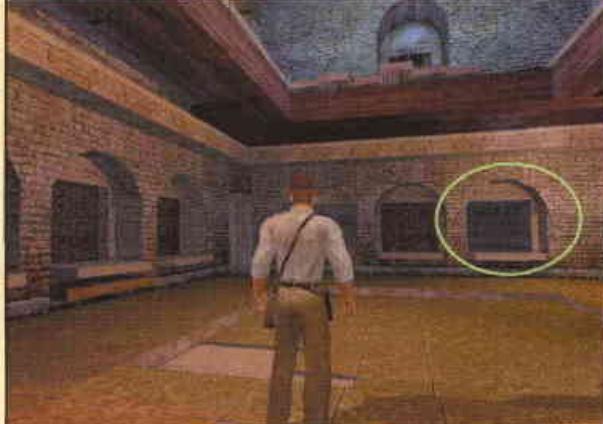
21) Yuan Xiang Black Dragon Fortress - The Tower of Storms

Hatırlarsanız üzerinde taşlar olan bir asansöre biniyor ve taşları iterek asansörün yukarı çıkışını sağlıyorduk. Asansör yukarı çıkarken hemen yana dönün, orada bir boşluk göreceksiniz. Asansörden atlayıp kenara tutunun ve kendinizi boşluğa bırakın. Buradaki sandığı kırıldığınızda heykelciği alacaksınız.



23) Liaoning Mianjin Temple of Kong Tien - The Catacombs

Mavi meşaleyi aldıktan sonra I, Ching bulmacasının olduğunu odaya ulaşıyoruz. Buradan ulaşacağınız kare şeklindeki odada mezarlardan çıkan tüm zombileri öldürdükten sonra kırılan mezarlari kontrol edin. Sağ ilerideki mezarin içinde Liaoning Mianjin artifact'ı duruyor



20) Qi Marble Stela Black Dragon Fortress - Call to Battle

Bu artifact hemen göz önünde olmasına rağmen çok rahatça gözden kaçabiliyor. Bölümün başında avluya çıktığınızda büyük gongun yanına gidin ve yüzünüz merdivenlere doğru dönün. Hemen ileride bir cam muhafazanın içinde mermeri göreceksiniz. Camı kırın ve mermeri alın.



22) Yuyao Pan Temple of Kong Tien - Descent into Darkness

Bölümün başında aşağı doğru kaydığınıza yerler var. Bu dik rampaların üçüncüsünde aşağı doğru kayarken karşısında tahtalarla kapatılmış bir yer göreceksiniz. Hemen kirbaçınızı kullanarak lambaya asılın ve zıplayarak tahtaları kırın. Aradığınız artifact tam da bu odacıkta bulunuyor.



24) Henan Bei Temple of Kong Tien - The Dragon's Claw

Bölümün başında mavi meşaleyi kullanarak geçtiğimiz bir köprü var. Burada mavi taşlara basarak köprüyü geçmeye çalışıyoruz. Köprünün sonuna geldiğinizde ilerlemeyin ve geri dönüp arka taraftaki mavi taşı basın. Ara videoda kırılan bir mezar göreceksiniz. Bölümün sonundaki köpek heykellerinin arasındaki odaya girmeden önce sol tarafta kırılmış olan bu mezardan artifact'ı alabilirsiniz.



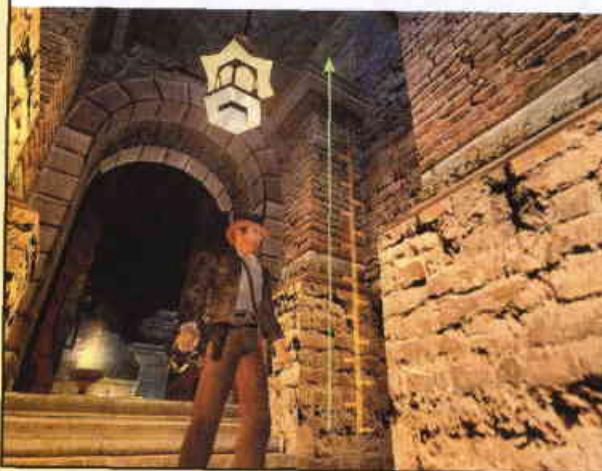
25) Shang Statuette
The Emperor's Tomb - Tomb of the First Em-

Elektrik saçan kürelerin sonunda çapraz zıplayarak geçmeniz gereken bir boşluk vardı. Onu geçtikten sonra önünüzdeki boşlukta inebileceğiniz bir basamak bulunuyor. O basamağa inin ve karşısındaki yuvarlak pencereye zıplayın. İçeride Elmas İkinci Hukuk'u bulacaksınız.



27) Jade Liubo Board
The Emperor's Tomb - The Bells of the Dead

Hayaletlerin canlandırdığı heykellerin olduğu odayı geçince durun ve aynayı elinize alın. Kapının her iki yanında merdivenler ortaya çıkacak. Bunlardan birini kullanarak üst kata çıkış ve sehpandan üzerinde bulunan artifact'i alın.



29) Gao Burial Mask
The Netherworld - The Pillars of the Underworld

Erişmesi en zor artifact'larından biri de bu. Beşli sütunların tam ters tarafına doğru gidin. Uca gittiğinizde kırbaç simgesi çıkmayacak ama lambaları kullanarak karşı tarafa ulaşmanız mümkün. Bunun için ard arda üç kez havada kırbaçla asılmanız gerekecek, bu yüzden burası çok zor. Ufak bir zamanlama hatası sizi bölümün en başına yollar.



26) Qin Lawbook
The Emperor's Tomb - The Path of the Unseen Peril

Bölümün en son odasına geldiğinizde birkaç ninja ile dövüşeceksiniz. Bunları öldürünce ortaya iki tane hayalet çıkacak. İlkisini de öldürünce bölüm biteceğinden sadece birini öldürün, sonra da yüzünüzü çıkış kapısına dönün. Sağ tarafınızda kalan kemeri fark edeceksiniz. Oraya tırmanmanız mümkün, içeride ise bir artifact var.



28) Halberd Plate
The Netherworld - The Pillars of the Underworld

Dörtlü sütunları da geçtikten sonra beşinciye doğru gitmeden düz ilerleyin. Sol tarafa yaklaşığınızda aşağıda güvenli bir şekilde basabileceğiniz bir çıkış göreceksiniz. Çıkıktan ilerleyin ve yerde durmakta olan tabağı cebinize atın.



30) Shi Huangdi Cong
The Netherworld - The Heart of the Dragon

Bölümün hemen başındaki kaybolan taşlarla ilgili bulmacayı geçip yeni bir odaya ulaştığınızda daha fazla ilerlemeden sağ tarafa dönün. İlerideki sehpandan üzerinde oyundaki son artifact bulunuyor. Böylece oyundaki tüm artifact'leri ele geçirmiş oldunuz. Oyunun ana ekranında siz ufak da olsa bir sürpriz bekliyor artık.



MGS2: Substance

Snake'in alternatif maceralarına hoş geldiniz

Eser Güven | eser@level.com.tr

Başlığı görür görmez o da nesi diye sormuşsunuzdur belki. Bildiğiniz gibi Metal Gear Solid 2 isimli nefis oyun sonunda PC'lerimiz için de çıktı ve bu oyunun içinde Snake Tales isimli bir kısım var. Snake Tales ana oyundan hikayesinden tamamen bağımsız beş adet öyküden oluşuyor. Başrolde yine elbette Snake var ama bu hikayelerde oyundaki diğer karakterlerle karşılaşacaksınız.

Snake Tales görevlerinde multak bir gizlilik içinde davranışınız必要. Bu görevlerde radarınız olmadığından normal oyunda olduğundan farklı olarak duylarınıza çok daha fazla iş düşüyor. Bu görevlerde en büyük yardımcınız AP Sensor olacak. Bu görevlere bulaşmadan önce bilmeniz gereken bir şey de zorluk seviyesinin Hard olduğu ve bunu değiştirmeye imkanınız yok. Kisacası eğer MGS'yi yeni oynayanlardansanız, şimdiden



lik bu görevlerin size göre olmadığını rahatça söyleyebilirim. Beş hikayeyi de yazacak kadar yer olmadığından diğerlerine göre biraz daha zayıf bir hikaye olan ikincisini çıkarmak zorunda kaldım, bunu da hatırlatıyorum. Yazmayı unutmuşsun falan demeyin yanı :) Evet bu kadar ön bilgiden sonra geçelim hikayelerimizin çözümlerine:

NOT: Mayıs-Haziran 2002'de MGS2'nin ana hikayesinin tam çözümünü verdigimiz için, burada tekrar yayinlamamaya karar verdik. Ama onsuz kalmayacınız diye tam çözümü Level CD'deki Extra bölümünü pdf formatında koyduk.

Hikaye 1 : A Wrongdoing Strut A Roof

Bölümü Strut A çatısında başlıyorsunuz. Buradaki tek nöbetçi ister etkisiz hele

getirebilir, ister saklanarak gecebilirsiniz. Amacımız Strut A'ya girmek.

Strut A Pump Facility

İki nöbetçinin olduğu bu kısımda görünmeden ilerleme yeteneklerinizi ilk kez sınamanız gerekecek. Zamanlamanızı çok iyi yapın ve ikinci nöbetçi doğuya döndüğünde kumanda merkezinin arkasına koşun. Sonra da nöbetçi size arkasını dönüp durduğunda etkisiz hale getirin. Nöbetçileri etkisiz hale getirdikten sonra bir yelere saklamayı alışkanlık haline getirirseniz iyi olur.

Güneydeki pompa odasına giderseniz bir Cardboard Box ve Ration alabilirsiniz.

Strut FA Connecting Bridge

Köprüde iki tane Cypher göreceksiniz. Bunlar sol tarafa gidip köprünün altına doğru uçuklarında siz de köprünün diğer tarafına koşmaya başlayın. İlerideki nöbetçi sizi görünce diğerlerine haber vermek isteyecek ama yeteri kadar hızlı olup da bir sonraki bölgeye geçerseniz mesajını tamamlayamayacağından sizin için de sorun olmayacak.

Strut F Warehouse

Hemen ilerdeki odaya girip nöbetçiyi indirin ve dolabı açarak içinden Book alın. Ana alandaki koridorda dolaşan bir nöbetçi göreceksiniz. Bu nöbetçi devriyesini tamamladığında telsizle rapor veriyor, bu yüzden onu öldürmeyin. Rapor vermesini bekledikten sonra arkasından ilerleyerek sizi görmeden onu gecebilirsiniz.

Sağdaki odaya girin sağ taraftaki duvardaki açıklığı bulun. Buraya sürünerek girerseniz içerisinde Claymore Mine bulacaksınız. Onları alıp tekrar ana alana dönün.

Kuzeye doğru gidip soldaki odanın kapısını yaklaşılığınızda Ames ile karşılaşacaksınız ve bir ara demo girecek. Ames size durum hakkında bilgi, USP tabancası, Coolant Spray, Sensor A ve Level 1 Card verecek.

Şimdi burada öğrendiğimize göre öldürmemiz gereken kişi Fatman. Onu Strut E Roof Heliport'ta bulmamız mümkün ama bir de Shell 1 Core'da bulunan rehineler var. İsterseniz önce rehineleri kurtarabilir veya doğrudan Fatman'ı öldürmeye gidebilirsiniz. Rehine-

leri es geçip de Fatman'e giderseniz bu hikayenin üç sonundan en kötüsünü yapmış olacaksınız. Ama masum insanlar pek de umurumda değil diyor ve bu hikayeyi bitirmek istiyorsanız size bunu yapmanızı öneririm, ben öyle yapacağım çünkü :)

EF Connecting Bridge

Şimdilik olarak USP kullanarak Cypher'lardan kurtulun. Eğer rehineleri kurtarmak istiyorsanız buradan Shell 1 Core alanına gitmelisiniz. Dediğim gibi ben rehinelere değil Fatman'a gitmek istiyorum, o yüzden istikamet Strut E.

Strut E Parcel Room

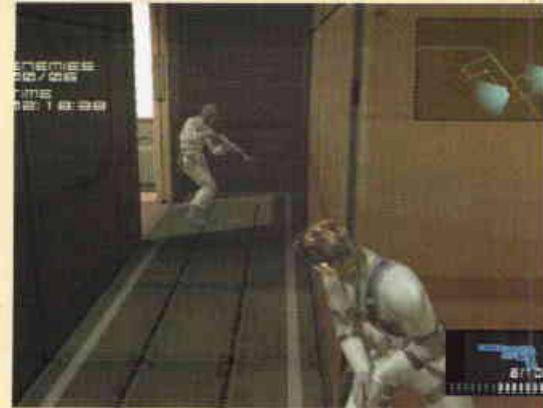
Buraya girdiğiniz anda bir nöbetçi sizi fark edecek. Hemen bir Stun Grenade fırlatın ve bekleyin. Patlar patlamaz ileri doğru koşun ve ilk yerden sağa dönün. İyi bir zamanlamayla buradaki nöbetçileri geçip dışarı çıkabileceksiniz.

Strut E Heliport

Bu alanın sonuna kadar giderek bir Claymore Mine alın. USP ve Sensor A hazır durumda merdivenlerden yukarı çıkmak ve hikayenin kötü adamıyla karşılaş.

İlk olarak iki tane C4 bombasını etkisiz hale getirmeniz gerekiyor ve bunun için yalnızca 30 saniyeniz var. İlk bomba sağ taraftaki kasanın yan tarafında. Diğer ise güney tarafındaki büyük konteynırda yapışık duruyor. Burada Sensor A kullanmanız gerekecek. Bu bombaları etkisiz hale getirdiğinizde Fatman etrafına rasgele bombalar yerleştirmeye başlıyor. Tam bu sırada onun peşinden koşun ve bombaların kronometreleri başlamadan etkisiz hale getirmeye çalışın.

Tabii burada Fatman'den kurtulmaya çalışmazsanız kendinizi sürekli olarak bombaları etkisiz hele getirirken bulabiliyorsunuz. Fatman duraksadığında veya siz vakit bulursanız yanına gidip yumruk-yumruk-tekme kombosuyla onu yere düşürün ve yerde olduğu birkaç saniyelik kısmı değerlendirip kel kafasına birkaç kurşun sıkın. Fatman'ın kaydadeğer biçimde zarar gördüğü tek yeri kafası. Vücutunun diğer taraflarına yapacağınız atışlar sadece onun bir süre sersemlemesine neden oluyor.



Eğer Fatman'ı M9 kullanarak öldürseniz en iyi sona, USP kullanarak öldürürseniz kötü sona, rehineleri kurtaramadan onu öldürürseniz ne kullanırsınız onu kullanın en kötü sona ulaşacaksınız. Olsun, yine de ilk hikaye bitti bile.

Hikaye 3 : Confidential Legacy

Aft Deck

Bu hikayedede MGS1'deki Snake'i canlandırıyoruz. Hikayeye SOL Tanker bölümündeki yerden başlıyoruz. Öncelikle hemen ilerideki nöbetçiden kurtulun ki sonradan sorun çıkarmasın. Sola gittiğinizde duvarın yanında bir Wet Box bulacaksınız. Hemen ileride de Chaff Grenade bulunuyor. Yola devam ettiğinizde merdivenlere ulaşacaksınız. Alt kata inin ve içerisindeki kapıdan geçin.

Deck A Crew's Quarters

Burada dolaşırken yerde ayak izleriniz kalıyor. Bu yüzden ekstra dikkatli olmalısınız. Koridordan sağa doğru ilerleyin ve ulaşacağınız ilk oda olan Locker Room'a girin. Bu odada işinize yarayacak USP mermileri, sağlık vs. bulacaksınız. Yandaki kapıdan çıkışın ve geldiğiniz yerden geri dönerken oradaki kapıdan çıkışın.

Deck A Crew's Lounge

Bu bölgede üç devriye var. Yapmanız gereken sessizce merdivenlerin soluna gitmek, nöbetçiler kalkınca da ilerideki kapıya doğru koşmak. Merdivenlerden yukarıya çıkışın ve sağdaki kapıya girin.

Deck B Crew's Quarters

İleride iki nöbetçi olduğundan hemen geriye doğru koşun. Nöbetçiler farklı yönlere gidene kadar bekleyin. Sağ tarafa giden nöbetçiye yaklaşın ve etkisiz hale getirin. Güneye doğru ilerlediğinizde dolaşan bir nöbetçi göreceksiniz. Gölgelelere saklanın ve nöbetçi yanınızda gezenen kapıya girin. Koridorun sonuna geldiğinizde hemen dönmeyip bekleyin. Bir nöbetçi gelecek ve siz de onu yakalayabileceksiniz. Kuzeye doğru giderek merdivenlerden çıkışın.

Deck C Crew's Quarters

Koridordaki tek nöbetçinin size doğru gelmesini bekleyin. Arkasını dönünce işini bitirin. Yukarıdaki kameraları görmüşsünüzdür herhalde, onu da vurarak sorun çıkmasını önleyin. Burada iki tane daha kamera var, onlardan kurtulmayı unutmayın. Koridorun sonuna ulaştığınızda Thermal Goggle alacaksınız.

niz. Artık merdivenlerden çıkabilirsiniz.

Deck D Crew's Quarters

Önce güneye, sonra doğuya, son olarak da kuzeye giderek depoya ulaşın. Burada kestirmekte olan nöbetçinin işini bitirin ve Box 1'i alarak dışarı çıkışın. Bu güverteye girdiğiniz yere dönün ve batıdaki odaya geçin.

Yemek odasındaki nöbetçilerden kurtulup mutfağa girin ve AK cephanesi alın. Sağ alttaki kapıdan çıkışın ve sizi izleyen kameraları etkisiz hale getirin. Merdivenlerden çıkışınca bir ara demo girecek.

Deck E Bridge

Hemen solunuzda bir Ration bulunuyor. Onu aldıktan sonra merdivenlerden aşağı inin.

Deck D

Daha önce temizlediğiniz tüm nöbetçilerin yerleri doldurulmuş gördüğünüz gibi. Girdiğiniz yerden sağa doğru gidin ve sürünenek kuzeye ilerleyin. Sola dönün ve merdivenlerden inin.

Deck C

Kameraları daha önce etkisiz hale getirdiyseniz burada rahat edeceksiniz. Burada devriye gezen asker siz içeri girdiğinizde uzaklaşıyor olacak, sola dönün ve merdivenlerden inin.

Deck B

Kuzeye doğru ilerleyerek koridoru geçin. Amacınız güneydeki kapıya doğru koşturmak, eğer yeterince hızlı olursanız buradaki askerin alarm vermeye vakti olmayacak.

Deck A

Merdivenlerden inin ve batıdaki koridoru geçin. Burada biraz beklerseniz nöbetçilerden biri yanıtına gelecek. Arkasını dönünce boğazına sarılın ve ortamdan uzaklaştırarak işini bitirin. Artık diğer nöbetçinden de rahatça kurtulabilirsiniz. Amacınız doğudaki koridorun sonuna ulaşmak. Oradaki nöbetçiye doğru koşturup sizi fark etmesine izin vermeden işini bitirebilirsiniz. Merdivenlerden aşağı indiğinizde Makine Odasına gireceksiniz.

Engine Room

Önce kuzeydeki koridora girin ve yolun sonundaki odadan Pentazimin ve NVG alın. Şimdi geri dönün ve soldaki kapıdan girin. Aşağıdaki platformda dolaşın.

asker kuzeye dönünce aşağı atlayarak üzerine düşün. Bir alt katta bir akşer daha bulunuyor. Aynı şekilde onun da üzerine atlayın ve sonra da sağ köşeden PSG-1'i alın. Sol taraftaki merdivenlerden inerek diğer platforma geçin.

Önce güneye, sonra da sola gidin. Burada yeterince gürültü olduğundan gördüğünüz askerleri vurarak öldürülürsiniz. Eğer burada birkaç dakikanız ayırp tüm askerlerden kurtulursanız iyice rahat edersiniz. Sol ileride üzerinde büyük bir konteynır olan bir platforma var. Orada PSG-1 mermisi ve M9 bulma-nız mümkün.

Kuzeydeki merdivenlerden çıkışın ve platformun sonundaki kapıdan girin. Yine koridorun sonuna gidin ama daha fazla kuzeye ilerlemeyin. İleride SEM-TEX tuzağı var ve sizin kontrol düğmelerini vurmanız gerekiyor. Koridorun sağında bu düğmelerden birini bulacaksınız. Etkisiz hale gelmiş lazerleri geçin ve sağ taraftaki sigorta kutusundaki ikinci düğmeyi de vurun. Yine ilerleyin ve sol taraftaki son düğmeden de kurtulun. Artık ilerideki kapıdan geçebilirsiniz.

Deck 2 Port

Kuzeye doğru gittiğinizde sağ tarafta bir USP susturucusu bulacaksınız. Bunu USP'meye taktiktan sonra yola devam edin ve sağ taraftaki kapıdan girin.

Deck 2 Starboard

Güneye doğru gidin ve ilk yerden sola dönün. Burada Pentazimin bulacaksınız. Güneye doğru devam edin. Ara demo girdiğinde elinize hemen USP'nizi alın.

Deck 2 Starboard Shootout

Burada bir sürü asker öldürmeniz gerekecek. Yapabileceğiniz en iyi şey ilerdeki sandığın arkasına saklanmak ve düşmanın ateş ettiğinden sonra kafanızı dışarı çıkarıp gördüğünüz tüm hedefleri vurmak. Askerlerden biri el bombası kullandığından ilk olarak onu öldürmenizi öneririm. Güneye doğru ilerlediğinizde USP'niz için cephe bulabilirsiniz. Hepsi ölünce ara demo girecek, bu sırada elinize AK'nizi alın.

Deck 2 Port Shootout

Bu sefer iyice zor bir kısımla karşı karşıyayız çünkü buradaki askerler bitmek bilmiyor. Yapacağınız şey üzerlerine koşturmak ve öünüze geleni vurarak ilerlemek. Askerlerin üzerinde koruyucu olmadığından rahatça indirebildiğiniz göreceksiniz. Koridorun sonuna gelene kadar bu şekilde koşturun ve kapıdan geçerek kurtulun.

Engine Room

Gördüğün herkesi uzaktan hakyayı, sonra da odanın arka tarafına doğru koşarak kapıdan geçin.

Deck A

Yine az önceki gibi askerleri uzaktan sessizce öldürün. Gitmemiz gereken yer B güvertesi.

Deck B

Kuzeydeki askerleri öldürün ve ilermeye devam edin.

Deck E

Sağ tarafa gidin ve USP kullanarak SEMTEX'in kontrol düğmesini vurun. Köprüye gittiğinizde bölüm sonu düşmanı ile karşılaşacaksınız, o yüzden fırsat varken oyunu kaydedin.

Bu seferki kötü adamımız Meryl Silverburg. Bu hikayenin de iki farklı sonu var. Meryl'i M9 ile öldürürseniz iyi sona, başka silahlar kullanarak öldürürseniz kötü sona ulaşıyorsunuz.

İlk olarak yukarıdaki ışığı vurun. Meryl genellikle etrafta koşturuyor ve uygun pozisyon bulduğunda size saldırıyor. Eğer bir yerde uzun süre saklanırsanız olduğunuzu düşündüğü yere doğru el bombası fırlatıyor. Size bakmadığı zaman ateş ettiği yerin tam ters tarafına doğru yuvarlanın ve onu kafasından vurmaya çalışın. Bu dövüşün Fatman'dan daha kolay olduğunu göreceksiniz.

Hikaye 4 : Dead Man Whispers

Strut F Warehouse

Bu hikayedede karakterimiz Pliskin Snake. Bölümme geniş bir odada başlıyorsunuz. Elinizde cephanе olmadığından düşmanları öldürmek için boyunlarını kırmınız gerekiyor. Odadan dışarı çıkin ve指导意见 ilk nöbetçiyi öldürün. Güneybatıdaki kapıdan çıkararak köprüye gelin.

FA Connecting Bridge

Burada dolaşan iki nöbetçiden önce size en yakın duranı iyi biçimde takip edip öldürün. Diğer nöbetçiye hiç bulaşmadan merdivenlerden yukarı çıkin ve koridorun sonundaki kapıdan geçin.

Strut A Pump Facility

Sol tarafınızdaki nöbetçilerden birine yaklaşın ve boynunu kırarak öldürün. Onu olduğu yerde bırakabiliyorsunuz çünkü diğerlerinin görüş alanında değil. Kuzeybatıya doğru ilerleyerek kapıdan geçin.

Strut B Transformer Room

Merdivenlerden çıkip trafoya ulaşın. Buradaki kurşunları ve dolaplardaki yemekleri aldıktan sonra yandaki kapıdan çıkin.

BC Connecting Bridge

Buradaki tek nöbetçiyle etkisiz hele getirdikten sonra kırık platformadaki Chaff Grenade'leri alın ve Cypher sizin göremeden kuzeye doğru koşun.

Strut C Dining Hall

Soldaki oda erkekler tuvaleti. Buraya gitip USP mermilerini alın ve kadınlar tuvalette geçerek Stun Grenade ve Bandage toplayın. Şimdi koridorun sonunda bir asker görüyor olmalıdır. Onu şimdilik boşverin ve yemek odasındaki askerin yerini tespit ederek indirin. Sol taraftaki masanın altına baktığınızda bir sürprizle karşılaşacaksınız. Evet, artık M9 sahibiniz. Şimdi diğer askeri de öldürün ve kuzeydoğudaki kapıdan çıkin.

CD Connecting Bridge

Hemen sağ tarafınızda köprüde devriye gezen bir asker var. Köprünün ortasına ulaştığında birkaç saniyeliğine duraklıyor. İşte tam bu anda onu öldürebilir veya koşarak geçebilirsiniz. İlerideki güvenlik kamerasından kurtulduktan sonra kapıdan girebilirsiniz.

Strut D Material Distribution Facility

Hemen ilerideki iki askeri de M9 ile indirdikten sonra Strut'un diğer tarafındaki merdivenlere doğru gidin ve merdivenin arkasından M4 cephanesi alın. Sonra da yan taraftaki kapıdan geçin.

DC Connecting Bridge

Buradaki askeri öldürmek için birkaç saniye bekleyin ve merdivenlere geldiğinde işini bitirin. Alt kata inin ve köprünün sonuna kadar koşun. Artık Strut E'ye geçebilirsiniz.

Strut E Parcel Room

Güney tarafına baktığınızda bir asker göreceksiniz. Onun işini bitirin ve doğu tarafına bakın. Buradaki askerden de aynı şekilde kurtulduktan sonra ilk askerin olduğu tarafa gidin. Buradaki güvenlik kamerasını etkisiz hale getirdikten sonra merdivenlerden aşağı inin ve sağ taraftaki kapıya doğru ilerleyin. Odanın üst kısmındaki yemeği aldıktan sonra geriye dönün ve yerdeki kapağı açarak ara demoyu seyredin.

Strut L Sewage Treatment Facility

Hemen odanın dışındaki nöbetçinin boğazına sarılın ve onu odaya doğru çekerek işini bitirin. Sessizce ilerleyerek diğer nöbetçiden de kurtulun ve kuzeydeki kapıya doğru yönelin.

KL Connecting Bridge

Hemen önungizdeki askerden kurtulun. Onu kontrol etmeye gelen askeri de aynı şekilde etkisiz hale getirdikten sonra Cypher'i da ateş ederek yok edin. Shell 2 Core alanına geçmeden önce yukarıda bir nöbetçi göreceksiniz. Onu öldürdükten sonra yanındaki M4 ve USP cephanelerini alabilirsiniz.

Shell 2 Core

Ana koridora çıkin ve güneşe giderek merdivenlerden aşağı inin. Buradaki sandığın üzerinde USP cephanesi, diğer merdivenin yanındaki gölgdede ise M9 cephanesi bulunuyor. Kuzeye gidin ve ilk yerden sola dönün. Burada Nikita ve Stun Grenade bulacaksınız. Koridora dönüp kuzeye doğru ilerleyin. Sađakı odada M4 mermileri var. Koridorun sonundaki M4 mermilerini de aldıktan sonra merdivenlere geri dönün.

Elinize Nikita'yı alın ve yandaki sandığın üzerine çıkararak havalandırma deli-



ğinden bir Nikita yollayın. Füzeyi havalandırma deliğinden geçirmek için şu yönleri kullanacaksınız: sağ, sol, sol, sol, sağ. Füze şimdi büyük bir odaya ulaşmış olacak. Sağ taraftaki diğer havalandırma deliğini nişanlayın ve yola devam edin. Sağa döñünce ilerde, sol köşede bir kontrol paneli göreceksiniz. İşiniz bittince elektrikli zemini olan odayı geçebilirsiniz.

Ara demonun ardından güney duvarındaki havalandırma deliğine girin ve Stun Grenade alın. Şimdi önceden geçtiğiniz asansöre binin ve oyunu kaydedin. Bölüm sonu elemanına geliyoruz.

Vamp

İlk olarak yan taraflardaki ışıkları vurun. Bunu yaptıgınızda Vamp'in saldırılardan birini önlemiş olacaksınız. Vamp'ı otomatik olarak hedefleyemediğinizden birinci şahıs perspektifine geçmeniz gerekiyor. Dövüşün başında Vamp odanın ortasındaki suyun ortasında duruyor. Vakit kaybetmeden kafasına birkaç mermi yollayın. Vurulduktan sonra genelde bir süre yüzmeye başlıyor, bu sırada da boş durmayıp el bombasıyla zarar vermeye çalışabilirsiniz.

Vamp partarken hiçbir şekilde saldırılardan etkilenmiyor ama size bıçak atmadan hemen önce parlaması kayboluyor. İşte tam bu sırada onu kafasından vurun ve attığı bıçaktan sakının. Bir iki kez vurdugunuzda dönmeye başlayacak ve size bir sürü bıçak fırlatacak. Bunun hemen ardından durduğunda yine onu vurmalısınız.

Biraz yaralındıktan sonra size üç bıçak atmaya başlıyor. İlk iki bıçak kafaniza, bunlardan bir saniye sonra gelen ise ayaklarına doğru geliyor. Bunlardan sakınmak için gerçekten hızlı olmanız gerek.

Bu hikayenin de iki tane sonu var. İlyi sona ulaşmak için Vamp'i öldürmek için M9 kullanmalısınız. Diğer silahları kullanarak onu öldürdüğünüzde ise kolay sona ulaşıyorsunuz.

Hikaye 5 : External Gazer

AB Connecting Bridge

En zevkli görevlerden biri bu. Bu hikayede Solid Snake'i kontrol ediyoruz ve başlarda hikayeyi tam olarak anlamamız mümkün olmuyor. Köprüye doğru gidip ilerlediğinizde kendinizi bir VR görevinin içinde bulacaksınız. Bombaları etkisiz hale getirmeniz gereken bu görevi isterseniz es geçebilirsiniz ki öyle

yapalım. Ardından ikinci bir VR görevi olan tüm düşmanları yok et geliyor. Neyse ki bunu da es geçebiliyoruz.

Strut C Dining Hall

Etrafta dolaşan teröristi öldürdüktiden sonra güneye doğru gidin ve orada dolaşmakta olan askeri de öldürün. Erkekler tuvaletinde Chaff Grenade, kadınlar tuvaletinde ise M9 mermileri bulunuyor.



Strut B Transformer Room

Önünüzdeki teröristi hemen öldürün ve trafo odasına girerek oradaki teröristten de kurulun. Geçtiğiniz dolaplarda M9 mermileri bulunutor. Bunları da alıktan sonra yolunuzu devam edin, bir ara demo girecek.

AB Connecting Bridge

Burada resim çekmeniz gerekiyor. Yaratığın olduğu tarafa geçin ve elinize kamerası alın. Yaratık kükrediğinde zoom yapın ve sudan çıkarken resmini çekin. Eğer doğru yapmışsanız Snake durumu 'good' diyerek belirtecek zaten.

AB Connecting Bridge Shootout

Elimizdeki M9 ile bir sürü asker haklamamız gerekecek şimdî de. Elinize el bombası alın ve bir taraftaki askerlerin üzerine gönderin. Bomba patlayınca koşarak ilerleyin ve elinize M9'u alarak gördüğünüz herkesin kafasına kurşun sıkın. Tüm askerlerden kurtulduğunuzda ara demo girecek.

Gurlugon

Bu devasa askeri öldürmek için kullanabileceğiniz bir sürü yol var. Ama eğer kolay olsun diyorsanız Stinger'in olduğu sandıklara doğru gidin ve bir süre bekleyin. Gurlugon lazer kullanarak kutuları yok etmek isteyecektir. Bu sırada biraz zarar görseniz de kutunun içinden bir kitap çıkarın. Gurlugon'un yanına gidin ve kitabı yere koyp bekleyin. Gurlugon önce size gözlerinden çıkardığı dondurucu ışınlarla saldıracak, sonra da kitabı fark edecek. Bundan sonrası zaten oldukça komik, sizin yapacağın hiçbir şey kalımıyor. Öldüğünde ara demo girecek, bu sırada oyunu kaydedin çünkü gariplikler devam ediyor.

VR Mission

Şimdiki VR görevini yapmanız gerekiyor. Amaç fark edilmeden çıkış noktasına ulaşmak. Zaten bu tür şeyleri yeteneğinizi yaptığınız için pek de zor gelme-

yecektir. Çıkışa ulaşınca yine bir ara demo giriyo ve ardından yine bir VR görevi. Bu sefer amaç etraftaki tüm askerleri öldürüp çıkışa ulaşmak. Burayı da başarıyla geçtiken sonra ardı arkası kesilmeyen VR görevlerinden birine daha giriyo. Raiden'in rolünü üstlendiğiniz bu VR görevlerini neyseki geçebiliyorsunuz. Zaten hikayede ilerlemek için bu görevlerden bir an önce kurtulmak gerekiyor. Bu hikayede iki tane bölüm sonu adamımız var, ilkiyle başlayalım.

Metal Gear RAY

RAY'le adam gibi savaşmak için hemen Stinger'ı elinize alın. Ona zarar vermek için önce bacağından vurmali, sonra da ağızına bir füzel sokmalısınız. Ray size çok çeşitli şekillerde saldırıyor, bu yüzden biraz dikkatli olsanız iyi olur. Yine de çok fazla zorlanılacak bir düşman değil kendisi. Ara demo girdiğinde oyunu kaydedin çünkü son düşmanla karşılaşmak üzereiniz.

Solidus Snake

Bu dövüşün zor yanı Solidus'u çıplak ellerinizi kullanarak yenmek zorunda olmanız. Solidus dövüşe yılan kolu olarak başlıyor. Yine RAY'de olduğu gibi Solidus'un da sizin yenmek için kullanacağı çok çeşitli saldırıları olacak. Bunlara özellikle dikkat etmelisiniz. Solidus'un enerjisini belli bir seviyeye düşürdüğünüzde mutasyon geçiriyor ve kollarından kurtuluyor. Yine çeşitli saldırılar kullanacağı bu halinde, önceki halinde kollarını kullanmadan yaptığı saldırıların aynılırı mevcut. Fırsat buldukça saldırarak Solidus'u önünde sonunda öldürmeyi başarıyorsunuz. Bu hikayede yalnızca tek bir son var, o yüzden nasıl öldürdüğünüz hiç önemli değil.

Hikayeleri de tamamladıktan sonra eğer yapmadıysanız tüm VR görevlerini yapmaya başlayabilirsiniz. Ne de olsa MGS2'nin sunduğu birçok olağan var.

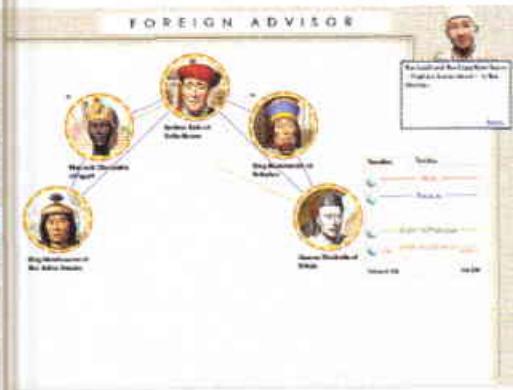
hilekâr

Hile yapmayın! Hile zararlıdır! Şunu yapar bunu yap...
Uff! Yoruldum! Ne yaparsanız yapın!

Civilization III

100.000 altın: Yeni bir oyun başlattığınızda liderin ismini 'Leemur' olarak girin. Oyunca 100.000 altınla başlayacaksınız.

Harita: Save kısmına gidin ve 'multi' adında bir oyun kaydedin. Bu, haritanın tamamını görmeyi ve diğer uygarlıkların ne üretiklerini görmeyi sağlayacak.

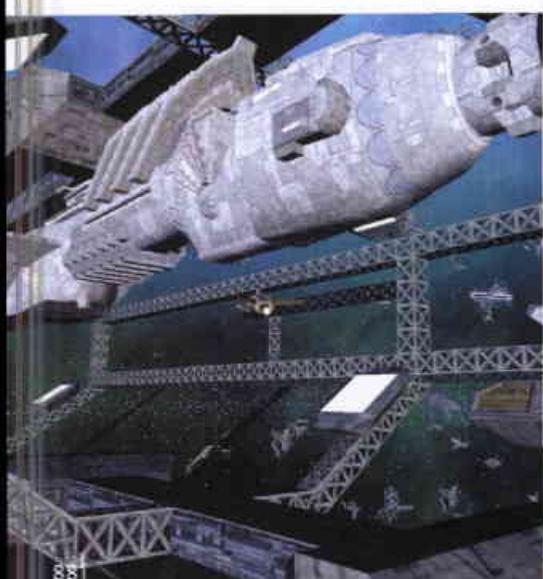


Freelancer

Oyunu kolaylaştırın: Freelancer dizininde yer alan "PerfOptions.ini" dosyasını herhangi bir text edit'teme programıyla açın ve...

`DIFFICULTY_SCALE = 1.00`
satırını,

`DIFFICULTY_SCALE = 0.00`
şeklinde değiştirin.



Starship Seven

Bölüm kodları...

1. savepoint
2. memorize
3. bluesky
4. easylv5 caveman
6. deephill
7. starfire
8. stompers
9. factory
10. themine
11. backup
12. nuclear
13. sandybeach
14. www.neokolor.com
16. suicide
19. alice
21. theboss

Soap Bubble

Bölüm kodları...

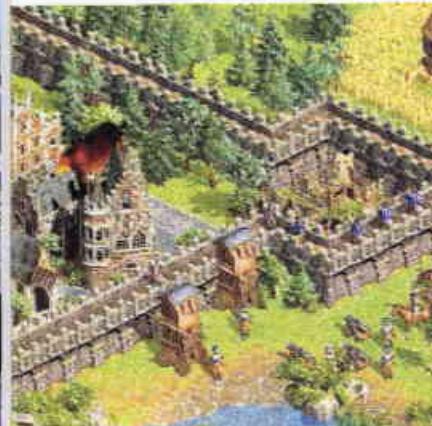
- 2 ldkd
- 3 htdc

1503 A.D. The New World

Para kazanmak için 1503 ad\data\ dizinindeki "bgruppen.dat" dosyasını herhangi bir text edit'teme programıyla açın ve aşağıdaki satırları bulun:

Id: ALKOHOL
BauFirst: INFRA_STUFE_IC
Preis: 900
Bonus: 5, STEPPE|PRAERIE|DSCHUNDEL
PreisLevel: 0,5,10

Daha sonra Preis: 900 satırını değiştirek istediğiniz kadar para kazanın. Dosyayı kaydedip kapatın ve oyunu normal bir şekilde başlatın.



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Oyunu kurduğunuz dizini bulun, lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy dizinindeki "default.cfg" dosyasına aşağıdaki satırları ekleyin.

1. cheats:1 Sonuç: Sınırsız cephe ve sağlık verir. Ayrıca su altındayken havaya ihtiyacınız kalmaz.
2. aiDisabled'ı aiDisabled=false olarak değiştirin. Sonuç: Düşmanın yapay zekâsını değiştirir.
3. (ipucu) Oyundaki artifact'ların tamamını bulun (ilk artifact'ı birinci bölümde şealanın yakınında bulabilirsiniz). Sonuç: Art Gallery açılır.
4. (ipucu) Artifact'lerin yerleri:

Ceylon

Idol Of Ramba Vihara=Gates Of The Lost City
Mahayatu Mask=The Hunter's camp
Port Negombo Relic=The Palace Of Forgotten Kings.

Prag

Medallion Of Lebuse=The Library
Stochov Fragment=The Observatory
Cistercian Mask=Vega's Tower

İstanbul

Piri Reis Manuscript=Istanbul Breakout
Ottoman Seal=The Secret Of The Mosque: Part 1
Delian Proclamation=The Sunken Palace

Hong Kong

Tai-Tsu Mask=The Golden Lotus
Longshan Idol=The Golden Lotus: Part 2
Qianlong Plate=The Streets Of Hong Kong.

Peng Lai Lagoon

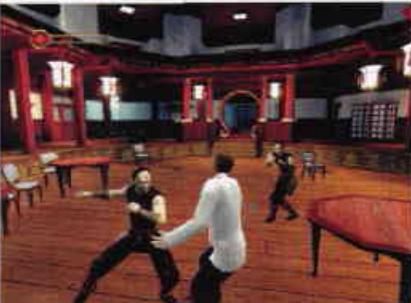
Sancai Plate=The Secret Of Peng Lai Lagoon: Part 2
Sima Qian Shiji=Iron Cross
Tablet Of Longjiang=The U-Boat Base: Part 2.

Peng Lai Mountain

Zhao Mo Rhyton=The High Road To Peng Lai
Gui Jian Scroll=The Infiltration
Changan Stone=The Airbase

Black Dragon Fortress

Mask Of Cambulac=Black Dragon Fortress
Qi Marble Stela=Call To Battle
Yuan Xiang=The Tower Of Storms



Vietcong

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve kod'ları girin.

Kod	Sonuç
GIFTFROMPTERODON	Hileleri aktif hale getirir (diğer hileleri uygulamak için bunu yazmanız gereklidir).
CHTHEAL	Max. sağlık.
CHTHEALTEAM	Takım için max. sağlık.
CHTWEAP #	# yerine yazdığınız silahı verir (0 ile 30 arasında bir sayı olmalı).
CHTAMMO	Tam cephe.
CHTGRENADES	Bomba verir.
CHTAILLOF	Hızlı savaşı aktif hale getirir.
CHT3PV (0/1)	Farklı görüş açısı.
SHOWFPS (0/1)	Framerate'ı görüntüler.
SHOWPROF (0/1)	Istatistikleri açıp kapatır.
CHTCANNIBALS	-
CHTKOSTEJ	-



Devastation

Çırkin maske KonSolu açın ve kod'ları girin.

Kod	Sonuç
ghost	Hayalet mod'u.
god	God mod.
allammo	999 cephe verir.
walk	Normal mod'a geçiş yapar.
dopefish	Dayanıklılık, silah ve para verir.
sprtravel SP3M6-BukkoRoof	Son bölüme geçmenizi sağlar.



Enclave

`environment.cfg` dosyasını notepad benzeri bir programla açın. Dosyanın en sonuna...

CON_ENABLE=1

... Satırını ekleyin ve dosyayı kaydedin. Oyunu normal bir şekilde başlatın ve é tuşuna basarak konsolu açın. Şimdi aşağıdaki kod'ları kullanabilirsiniz.

Kod	Sonuç
cg_menu cheatmenu	Bu kod'u girdikten sonra ~ tuşunu kullanarak hile ekranını açabilirsiniz.
cmd giveall	Tüm item'lar.
cmd noclip	Hayalet mod'u.



Splinter Cell

F2'ye bastıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Sonuç	Kod
Tam sağlık.	health
Görünmezlik.	invisible 1
Görünmezliği kapatır.	invisible 0
Tam cephe.	ammo
Uçma mod'u.	fly
Hayalet mod'u.	ghost
Uçma ve hayalet mod'unu kapatır.	walk
Düşmanları dondurur.	playersonly
Düşmanları normal haline getirir.	playersonly 0
Düşman yok.	killpawns
God mod.	invincible 1
God mod'unu kapatır.	invincible 0
Gizlilik derecesini gösterir.	stealth
Belirtilen item'i verir (item isimleri Aşağıda).	summon



Mystery Island

Oyun sırasında aşağıdaki kod'lardan birini girin.

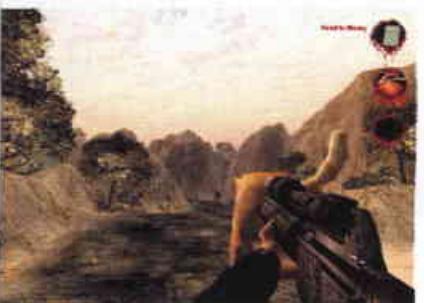
Kod	Sonuç
MRBIONIC	Güç.
MRPOLO	Yükseğe ziplama.
MRTOUGH	Yenilmezlik.
MRSPEED	Hızlı koşma.
MRGOD	Sınırsız hak.



Postal 2

Shift ve @ tuşlarına aynı anda, veya bazı sistemlerde sadece é tuşuna basarak konsol penceresini açın. Hile mod'unu aktif hale getirmek için SISY yazın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
Alamode	God mod.
PackNHeat	Yükü sılahlar.
PayLoad	O anda elinizde bulunan sılahlar için cephe.
IAmSolame	Sılahların tamamı, cephe ve dayanıklılık.
PiggyTreats	Lokma tatlısı.
JewsForJesus	Para.
BoyAndHisDog	Köpek mama.
Jones	Sağlık.
FireInYourHole	Roket kamerasını aktif hale getirir.
IAmTheOne	Catnip.
LotsAPussy	Kedi (Susturucu olarak kullanmak için).
BlockMyAss	Zırh.
SmackDatAss	Takım elbise.
IAmTheLaw	Polis giysisi.
Healthful	Tam sağlık ve birkaç orta boy sağlık paketi.
RockinCats	Herhangi bir silahı kediye çevirir.
IFeelFree	Hayalet mod'u (kapatmak için kod'u yeniden girin).
LikeABirdy	Uçma mod'u (kapatmak için kod'u yeniden girin).
Fly	-
Walk	-
Slowmo (sayı)	Yazdığınız sayı kadar hızlanırsınız.



hilekâr

- Polis! İmdat Polis! - Aman hanfendi, Canım hanfendi nooldu?
 - Hilekâr çantamı çaldı Polis! - Yapacak birşey yok. Hilekâr o.

Robotech: Battlecry

FAST Pack Glitch: Bir uzay görevine başlayın ve Super Veritech'i kullanın. Görevi tamamladıktan sonra Continue'yu seçin. Bir dahaki görevde Fast Pack'i kullanabileceksiniz.

Yenilmezlik: Training mod'a girin ve Fighter Training'i seçin. İlk iki hedefi vurduktan sonra aniden oyunu durdurun ve Training'ten çıkin. Daha sonra Story mod'a girin. Artık yenilmezsiniz.



Dead to Rights

1 Tüm bölümler New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Aşağı, Sol, Aşağı, Üçgen, Aşağı tuşlarına basın.

Duel gun New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Üçgen, Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına basın.

Hard boiled mod New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Üçgen, Kare, Sol, Sol, Daire tuşlarına basın.

Pre-cursor mod New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı tuşlarına basın.

Sınırsız cephe New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Daire tuşlarına basın.

Sınırsız shotgun New Game ekranında L1, L2, R1 ve R2'de basılı tutarken Sağ, Daire, Daire, Kare tuşlarına basın.

2 Diğer hileler... New Game/Load yolunu izleyerek Options'a gidin ve aşağıda belirtilen tuş kombinasyonlarını uygulayın (Bu hilelerin tamamı L1, L2, R1 ve R2 tuşlarında basılı tutarken girilecek).

Tuş kombi. Sonuç

Sol, Sağ, Sol, Daire, Kare	Sınırsız adrenalin.
Yukarı, Yukarı, Yukarı, Kare, Aşağı	Sınırsız zırh.
Kare, Üçgen, Sol, Yukarı, Sağ	Super cop.
Daire, Kare, Üçgen, Daire, Aşağı	Sınırsız stamina.
Üçgen, Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı	Sınırsız silah.
Üçgen, Daire, Daire, Daire, Sol	Power melee.
Sağ, Kare, Sol, Daire, Üçgen	Düşmanınızın silahlarını yok eder.



Def Jam Vendetta

User Setup ekranında bir User ID girin. Karakter seçme ekranında L1, L2, R1 ve R2 tuşlarında basılı tutarak hızlıca aşağıdaki tuş kombinasyonlarını uygulayın.

Zaheer:	Üçgen, Üçgen, Kare, X.
Arii:	X, Kare, Üçgen, Daire, Kare.
Dan G:	X, Daire, X, Daire, Kare.
Briggs (alternatif giysi):	X, Üçgen., Daire, Kare, Daire.
Briggs (alternatif giysi):	X, Üçgen, Kare, X, Daire.
Carla:	X, Kare, X, X, X.
Chukklez:	Kare, Kare, Üçgen, X, Daire.
Cruz:	Daire, Üçgen, X, X, Daire.
D-Mob (alternatif giysi):	Kare, Kare, Üçgen, Kare, Kare.
Deebo:	Daire, Daire, X, X, Üçgen.
Deja:	Daire, Kare, Daire(2), X.
DMX:	Daire, X, Daire, Üçgen, Kare.
Drake:	Üçgen, Kare, Daire, X, X.
Drake (alternatif giysi):	X, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire.
Funkmaster Flex:	



Red Faction II

Aşağıdaki hilelerin tamamı Cheat ekranında girilecek.

Hile mod'unu aktif hale getirmek için

Kare, Daire, Üçgen, Daire, Kare, X, Üçgen, X.

Garip ölümler Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen.

Canlı bomba Daire, Daire, Daire, Daire, Daire, Daire, Daire, Daire.

Ateş yağmuru Kare, Kare, Kare, Kare, Kare, Kare, Kare, Kare.

Patlama Üçgen, Daire, X, Kare, Üçgen, Daire, X, Kare.

Süper saçılık X, X, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Daire.

Zombi X, X, X, X, X, X, X.

Sınırsız cephe Kare, Üçgen, X, Daire, Kare, Daire, X, Üçgen.

Daire, Üçgen, Daire, Daire, Kare.

Headache: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare, Daire.

Manny (alternatif giysi):

Daire, Kare, Daire, Kare, Daire.

House: Üçgen, X, Üçgen, Daire, X.

Iceberg: Kare, Üçgen, Daire, Kare, Daire.

Ludacris: Daire, Daire, Daire, Kare, Üçgen.

Masa: X, Daire, Üçgen, Kare, Kare.

Omar: Daire, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen.

Method Man:

Kare, Daire, X, Üçgen, Daire.

Moses: Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, X.

N.O.R.E.: Daire, Kare, Üçgen, X, Daire.

Nyne: Kare, Daire, X, X, Üçgen.

Opal: Daire, Daire, Kare, Kare, Üçgen.

Peewee: X, X, Kare, Üçgen, Kare.

Peewee (alternatif giysi):

X, Üçgen, Üçgen, Kare, Daire.

Penny: X, X, Üçgen, Daire.

Pockets: Üçgen, Kare, Daire, Kare, X.

Proof (alternatif giysi):

X, Kare, Üçgen, Kare, Daire.

Razor: Üçgen, Kare, Üçgen, Daire, X.

Razor (alternatif giysi):

Kare, Daire, X, Üçgen, Üçgen.

Redman: Daire, Daire, Üçgen, Kare, X.

Ruffneck: X, Kare, X, Üçgen, Daire.

Ruffneck (alternatif giysi):

Kare, Daire, Üçgen, X, Kare.

Scarface: Daire, Kare, X, Üçgen, Kare.

Sketch: Üçgen, Üçgen, Daire, Kare, X.

Snowman: Üçgen, Üçgen, X, X, Daire.

Spider (alternatif giysi):

Kare, Üçgen, X, Kare, Daire.

Steel: X, Üçgen, Daire, Daire, Üçgen.

T'ai: Daire, Daire, Kare, X, Daire.

Sınırsız bomba Daire, X, Daire, Kare, X, Daire, X, Daire.

Level Select'i açmak için Daire, Kare, X, Üçgen, Kare, Daire, X, X.



DOSYA KONUSU

GeForce FX Testte

nVidia'nın yeni teknolojisi en sonunda elimize geçti. Ve esas anlamda test edilmesi gereken platformda, oyunlar da rakiplerine karşı tarafımızdan test edildi.

sayfa 98



Haberler

Playstation 3 ne zaman gelecek? NVIDIA neden 400 Milyon Dolarlık Ram aldı? Sars kimin işine yaradı?

Test

Geforce FX Testi

NVIDIA'nın son bombası GeForce FX'i test ettik. Gerçekten iyi mi iyabiri hak ediyor mu? Bununla da yolumız devam etti. Piyasadaki tüm rakipleri ile karşılaştık. GeForce FX 5800 Ultra, gerçekten Radeon 9700 PRO'dan daha hızlı değil mi? Yoksa ortaüstü kazip kavuracak mı?

Radeon 8000

Radeon 9800 PRO

Radeon 9500

Radeon 9500 PRO

Radeon 9700 PRO

GeForce4 MX 440 8X

GeForce4 Ti 4200

GeForce4 Ti 4400 8X

GeForce4 Ti 4600 8X

GeForce FX 5200

GeForce FX 5800

sf 96 ez's zone

Benchmarklama Sanatı

Editorlarınız benchmark yapıp duruyor. Sizin neyiniz eksik? Kendi sisteminizin performansını görmek istemeyiz misiniz?

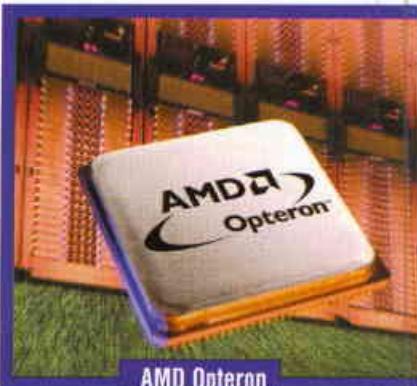
sf 106 donanım pazarı

Duyduk duymadık demeyin, fiyatlarında düşüş var. 3 olsun 5 olsun herşeyler ucuzlaşmış.

sf 107 teknik servis

Sorularınız bitmez, cevaplarınız da. Ama bu sefer bizim de bir sorumuz var. Bakalım siz bize yardımcı olabilecek misiniz?

sf 108



AMD Opteron



BENCHMARKLAMA



PLAYSTATION 3

Donanım Giriş

Her ay Donanım'ın girişini yazarken derginin kapanışını yapmış gibi hissediyorum. Çünkü şu okuduğunuz satırlar Level'in daima son yazılan satırlarıdır. Aslında ilginçtir. Son haberleri verebiliyorum buradan size mesela. "Hot TV kapandı programınız Hot Level yakında yeni bir kanalda karşınızda olacak!!!" gibi mesela. Ama gelin görün ki altı üstü iki küçük paragraf burasında Birden bitiveriyor.

Celeron'lar canlanıyor

Athlon XP'nin 1600+, 1800+ arası düşük modelleri hem overclock'a yatkınları hem de daha iyi performansları ile Celeron'dan daha cazip. Intel durumlu değiştirmek için Celeron ailesine biraz serum vermemeyi düşündür. Bunun için önumüzdeki ay Celeron'ların hızını 2.6Ghz'e kadar çıkarıp mevcut modellerin fiyatını aşağı çekicekler diye duyduk. Şu an

piyasada bulunan bütün Celeron'ları 100\$ ve altı fiyatlara indirecek olan indirim özellikle en hızlı Celeron modellerinde %30'u bulacak.



nerde bu cell? nerede bu ps3!

PlayStation 3'ün muhteviyatının sırrı olan Cell için IBM'den son derece umut kırıcı yeni bir açıklama geldi. Toshiba, IBM ve Sony ortaklığında geliştirilen Cell çipinin geliştirme maliyetlerinin tahmin edilenden çok daha yüksek olacağı ve üretiminin beklenenden 2 yıl daha uzun sürerek, 2007 yılına sarkacığını duyuruldu. Bu haber acaba bu ortaklığa çatıldır mı? Yorumlarına yol açarken diğer yandan herkesin aklında bir soru kaldı: "PlayStation 3 için 2008'i mi bekleyeceğiz?" Aslına bakarsanız evet. Bu açıklamaya birlikte PlayStation 3 için çıkış tarihi doğrudan 2008 olarak be-



lirmış oldu. Ama Sony'nin 8 sene boyunca tek bir konsol cihazı ile gündemeyeceği açık. Önümüzdeki iki sene içinde Microsoft'un Xbox Next ile karşısına çıkma tehditesi var. Zaten Nintendo sessiz ve derinden gidip bir anda yeni konsolu piyasaya sürüveriyor. Bu durumda Sony birşeyler düşünmek zorunda.

Bize gelen haberlere göre ilk planlar Cell çipini kullanacak olan Playstation'ı Playstation 4 olarak adlandırip süratle ara bir modelin tasarımına geçmek. Ama sıfırdan bir Playstation 3 tasarlama için yeterli vakit var mı, bunu bilemiyoruz tabii.

sütten ağzı yanıyor...

RAM'i kamyonla alır

Nvidia, Geforce FX 5800 Ultra'da yaşadığı DDR2 bulama kabusunu tekrar yaşamamak için kitliktan çıkmışsını DDR-RAM satın alma operasyonuna girişmiş. Tam 400 milyon dolarlık bir alış-verişten bahsediyoruz..

Geforce FX 5800 Ultra üreticisi firmaların açıklamalarına göre DDR2 gerçek anlamda 2003 sonunda piyasaya çıkacak bir ürün olduğu için şu an piyasada bulmak gerçekten zor. Bu da üretilen ekran kartı sayısını oldukça düşürüyor. Zaten tüm işlemci ve anakart üreticileri DDR2'yle ilgili planlarını 2004 başı için yapıyorlar. Bu yüzden Nvidia'nın rekabet üstünlüğü kazanmak için giriştiği tezcanılık, elinde RAM olmadığı için bir anlamda ortada kalmasına yol açtı.

Şimdi yaşanan 400 milyon dolarlık hadisenin bizi ilgilendiren kısmına gelelim. Bu kadar büyük mikarda RAM satın aldığına göre Nvidia, yaz ve sonbahar ayları için binlerce NV35'i piyasaya sürmeye hazırlanıyor ve 5800'de yaşadığı problemi tekrar yaşamamak için şimdiden kendisi RaAM stokluyor. Siz yine de kartı alırken dikkat edin, malzemeden falan çalınmış olmasın.



nvidianv35'i e3'de duyuracak

GeForce FX 5800 Ultra ile aradığını bulamayan NVIDIA bir sonraki üst seviye ekran kartını E3'de duyurmayı planlıyor. NV35 kod isimli yeni GPU FX 5800'de kullanılan NV30 ile aynı olacakmış. Aradaki tek fark DDR2 yerine DDR kullanıp hafıza kontrolörünü 256-bit'e çıkartmaları olacakmış. Böylece hem NV35 ile üretilen kartların fiyatı düşecek hem de performans artacak.



donanım dünyasından kısa haberler

Creative yine dışarırlarda Creative Extigy'den sonra ikinci bir harici ses kartı daha üretti. Sound Blaster Digital Music aslında Extigy'nin oldukça altında bir model. USB 1.1 kullanan Digital Music 2 RCA giriş, 2 RCA çıkış, 1 mikrofon, ve 1 kulaklık çıkışına sahip. Daha az özellik elbette daha uygun fiyat anlamına da geliyor. 100\$'ın altında bir fiyatı olduğu için Digital Music, Extigy'den çok daha cazip. **pc için çakmak?** PC için

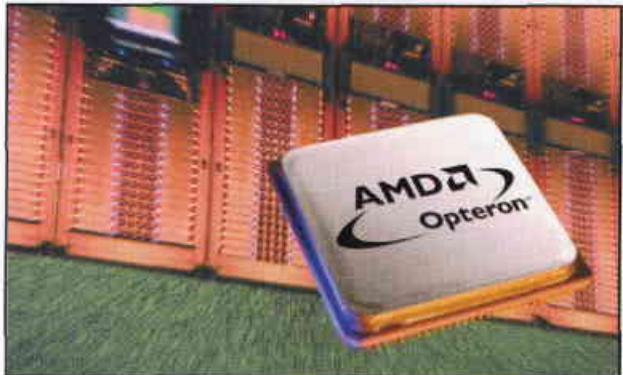


peç çok abuk subuk donanım üretildi ama bu kadar ileri de gidilmemişti. 5.25"lik bir yuvanızı harcayan bu parça aslında PC'ye adapte edilmiş bir araba çakmağından başka bir şey değil. Güç kaynağını sömürmesi, kasa sisini artırmaması gibi riskler bir yana PC'nizin korkunç görünmesini sağlayacağı kesin. Performansa bir katkısı oluyor mu peki? Malesef ölümünüz dışında hiçbir şeyi hızlandırmıyor.

creative nomad video Da-

ha önce Microsoft'un Media2Go projesini duyurmuştu. Apple'in video oynatabilen iPod'uyla karşı giren bu hamlenin ilk meyveleri belirmeye başladı. Media2Go'yu lisanslayan firmalardan Creative video oynatabilen bir Nomad Jukebox'ı geliştirdiğini ve bu yılın son çeyreğinde piyasaya sürecini duyurdu. 20GB'lık bu cihaz özel bir sıkıştırma teknigi ile 8.000 müzik dosyası ya da 175 saat VHS kalitesinde video depolayabilecek. Media2Go'yu lisanslayan diğer firmalar Samsung, ViewSonic, iRiver ve San-

ATI'dan AMD'ye destek



ATI, AMD'nin yeni 64-bit'lik Opteron platformuna sürücü desteği vereceğini açıkladı. Bu sayede ATI'in ürünlerini Opteron işlemcili sistemlerde sorunsuz çalışabilecek. Opteron daha çok sunucu ve iş istasyonları için üretildiğinden bu desteği

bize direkt bir faydası yok. Ancak AMD yıl sonuna doğru bizim için 64-bit'lik Athlon 64'ü piyasaya sürmeye planlıyor. ATI şimdiden AMD'nin 64-bit'lik platformu üzerinde ne denli çok çalışırsa yıl sonunda o kadar az sorun yaşarız.

matrox'tan 2 yeni ekran kartı



Büyük umut bağladığı halde ev pazarna gitmemi Başaramayan Parhelia'nın ardından Matrox kendini iyice profesyonel pazarla verdi. Parhelia-LX cipi taban alınarak geliştirilen iki yeni ekran kartı ilginç şekilde Millenium olarak anılmış. Matrox ya eski günlerini öyledi ya da elindeki teknolojinin ne kadar eski olduğunu farketti.

yo'dan henüz bir haber yok. Bu arada Apple çıkan sorunlar yüzünden ertelediği vPod'u bu sene içinde yetiştirebilir.

Intel emulecek 64-bit'lik sunucu ve iş istasyonu işlemcileri pazarında bugüne kadar rakipsizdi Intel. Yani keyfi pek bir yerindeydi. Ama şimdi AMD yanı zamanda 32-bit uygulamaları da çalıştıran 64-bit'lik işlemcisi Opteron ile karşısına çıkmış bir parça silindi. Duyduğumuza göre firma haril 32-bit uygulamaların 64-bit'lik işlemcilerinde çalışmasını sağlayacak bir emülatör üzerinde çalışıyor. Ne diye lim kolay gelsin. Onun yerine işlemcilerine gerçekten 32-bit desteği eklemeye ca-

lışalar daha iyidi gerçi.

AMD ve Fujitsu yine ortak AMD ve Fujitsu arasındaki yarı iletken üretim ortaklığını geliştirerek birlikte Flash Memory üreticisi yeni bir firma kurdular. ABD'de bir fabrika açacak ve Tokyo'da da merkezi bulunacak olan FASL isimli yeni şirketin kısa sürede piyasa üretiminin %25'ini yaparak Intel ile aynı seviyeye geleceği bekleniyor. Peki bu ne demek simdi? Artan rekabet, düşen Flash me-

hard-disk'in avfillisi

Her türlü cihazın daha sık ve modern tasarımlarını görme alıştık. Özellikle bilgisayar kasalarının şeffaf kapaklı, neon lambaları ve rengarenk tasarımları gittikçe yaygınlaşıyor. Ama bir sabit diskin bu moda-ya uymasını açıkçası beklemezdim.

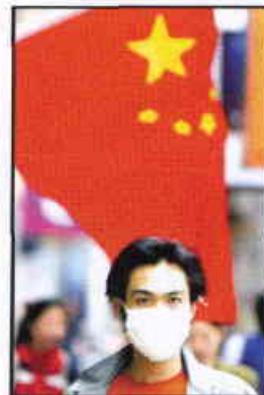
Western Digital'in bu özel üretim harici sabit disk hem şeffaf ve renkli tasarım hem de neon ışıkları ile ilgili hemen üzerinde topluyor. 7200rpm motoru, hem USB 2.0 hem Firewire'dan bağlanabilmesi, 250GB kapasitesi ve 8MB buffer'ı kimse için önemli değil. Onu özel yapan tek şey ışıklı

renkli falan olması. WD'i iki kere tebrik etmeli. Hem iyi bir ürün tasarladıkları için, hem de bu ürüne ilgi çekmeyi çok iyi başardıkları için.

sarsıcıslarına geldi

SARS virüsü korkutmaya ve öldürmeye devam ederken bir yandan da Çin başta olmak üzere uzak doğu ekonomisini eritiyor. Hastalıktan korkan ülkeler Çin ürünlerini satın almak istemiyor. Bu da Çin ve Tayvan'ın ihracatına ciddi bir darbe vurmuş, IT sektörüne sorun olmuş durumda. Ama bu işten memnun olan çekik gözlülerde var. Tayvan'daki konsol ve oyun satıcıları katlanan satışlar yüzünden ihyâ olmuş. Çünkü hastalıktan korkup dışarı çıkamayan

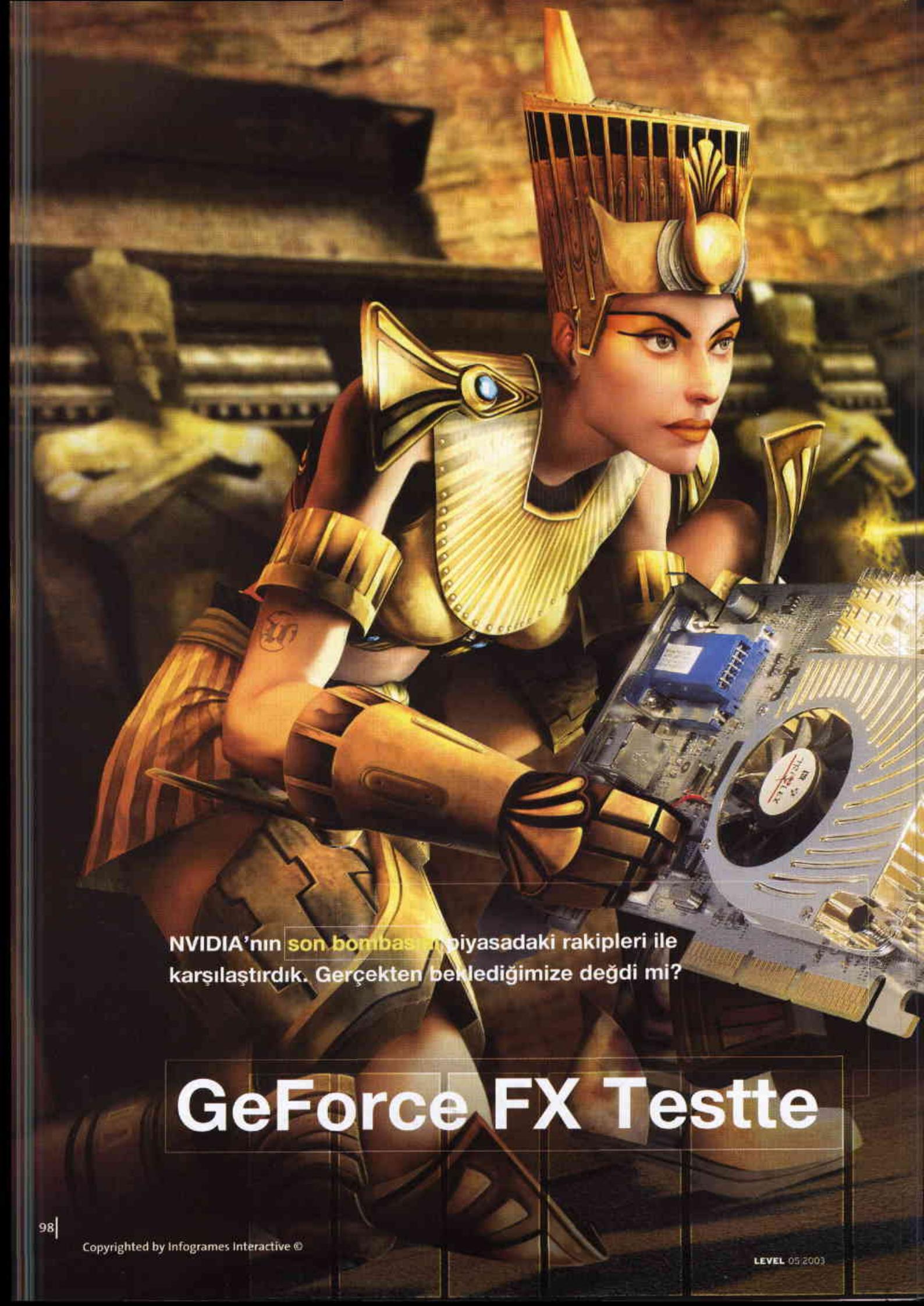
insanlar evlerine kapanıp sabah akşam oyun oynamayı tercih ediyor.



mory fiyatları.

İşlemciden önce anakart Intel henüz 800MHz Quad Pumped Bus kullanan işlemcilerini piyasaya sürmemiş olsa da i875P çipsetli (Canterwood) anakartların satışına kimi ülkelerde çöktün başlandı. Piyasaya çıkan ilk i875P modelleri Asus P4C800 Deluxe, MSI 875P Neo-LSR, AOpen AX4X ve Gigabyte GA-BIK1100. Kartların fiyatları 175\$ - 274\$ arasında değişiyor. Elbette fiyatların yüksekliği bu çipsetin piyasada henüz çok yeni olması.



A woman dressed as an Egyptian queen, wearing a gold headdress with a large plume and a blue eye jewel, holds a large computer graphics card. She is looking off to the side with a serious expression. The background is a dark, atmospheric scene with other figures and structures visible.

NVIDIA'nın **son bombası** piyasadaki rakipleri ile
karşılaştırdık. Gerçekten biliyoruz değil mi?

GeForce FX Testte

Tarih 18 Kasım, yer Las Vegas, bilişim dünyasının gözü Comdex fuarında. Tüm firmalar yeni ürünlerini tanıtıyor, yeni teknolojiler görücüye çıkıyor. Ama tüm duyarlılar içinde en çok ses getireni NVIDIA'nın yeni grafik cihavarı! 125 milyon transistöre, 500MHz çekirdek, 1Ghz RAM hızına sahip olan GeForce FX Ultra herkesi çarpiyor. Ve herkes aynı görüntü birleşiyor: NVIDIA'nın intikamı çok kötü olacak.

Aslında herkes böyle bir cihavın yolda olduğunu tahmin ediyordu. Çünkü 3dfx ile girilen korkunç bir rekabetin sonucu kazandığı hız krallığını uzun süre sonra ATI'ya kaptırmıştı NVIDIA. Radeon 9700 Pro, hem AGP 8X ve DirectX 9.0 uyum-

NVIDIA bu yeni kartı için daha gelişmiş 0.13 mikron teknolojisine geçtiğini ve GPU'yu üretmeyecek olan TSMC (Taiwan Semiconductor Manufacturing Company) henüz üretmeye hazır olmadığı için GeForce FX'i Mart ayına ertelemek zorunda kaldığını açıkladı.

Mart geldiğinde GeForce FX Ultra hala ortalarda yoktu. Bu arada GeForce FX Ultra'nın piyasaya çıkması şerefine yapacağımız ekran kartı testini tam 4 kere ertelemiştik. Nihayet 12 Nisan'da GeForce FX Ultra, Level ofisine teşrif etti ve biz harıl harıl bu testi hazırlamaya kaldık. Şimdi Nisan ayının sonundayız ve GeForce FX Ultra hala piyasada yok. Muhtemelen Mayıs ayının ilk yarısında rafllarda olacak.

GeForce FX de nesi?

Henüz piyasaya çıkmamış bir ekran kartı için bu kadar yazılıp çizildiğini görmemişti daha önce. Bu yüzden pek çok siz GeForce FX'e ve onun yeteneklerine aşina olmalı. Ama biz yine de yeni kartımıza kısaca bir göz atalım.

GeForce FX kendinden önceki abileri gibi birden fazla tipte çıkacak karşımıza. En yüksek seviyede GeForce FX 5800, orta seviyede GeForce FX 5600, en alta GeForce FX 5200 ve elbette bu üçünün Ultra versiyonları. FX 5800 Ultra, şu an piyasadaki GeForce4 Ti 4600'ün yerini alacak. Ultra olmayan FX 5800 ise Ti 4400 ile yer değiyor. FX 5600, Ti 4200'ün ve FX 5200 ise MX 440'in yerini alacak. Burda ilginç olan NVIDIA ve ATI'ın benzer model isimlerinde anlaşmış olması. Çünkü GeForce FX 5800/5600/5200'ün karşısına ATI'ın süreçte rakipler Radeon 9800/9600/9200 olacak. Elbette NVIDIA'nın Ultra'ları ile ATI'ın PRO versiyonları kapışacak.

Bu ay testimizde GeForce FX ailesinden FX 5800 Ultra ve FX 5200 var. Maalesef FX 5600 henüz ortalarda yok. Bu yüzden

ondan çok fazla bahsetmeyip, onunla ilgili detayları önumüzdeki ay yapmayı planladığımız teste bırakacağız. Gelecek ay FX 5600'ün yanı sıra Radeon 9800/9600/9200'ü de görmeye umuyoruz.

GeForce FX 5800 Ultra

Geforce FX 5800 Ultra'yı bugüne kadar gördüğümüz ekran kartlarından ayıran en önemli özelliği tam anlamıyla bir iri kıymı olması. Zaten kartı elinize aldiğinizde hayli büyük ebatı ve üzerindeki dev soğutma sistemi ile bunu hissettiriyor. FX 5800



İste bir grafik çipi, diğer ismiyle GPU. Standart bir CPU'dan farklı gözüküyor değil mi? Halbuki onun 2.5 milyon daha fazla transistöre sahip. Oynadığınız oyunlardaki 3D grafiklerin tümü iste bu çipin içinde işleniyor. Bu resimdeki R300 yanı Radeon 9700.

GPU'sunun içine baktığımızda da onun bugüne kadar üretilmiş en büyük işlemcilerden biri olduğunu görüyoruz. 125 milyon transistör ile GeForce FX GPU'su masaüstü sistemlere gitabilecek en kompleks işlemci. Rakibi Radeon 9700 PRO 110 Milyon transistöre sahipken günümüz CPU'ları Athlon XP'nin 38 milyon, Pentium 4'ün 54 milyon transistöre sahip olduğunu hatırlatalım.

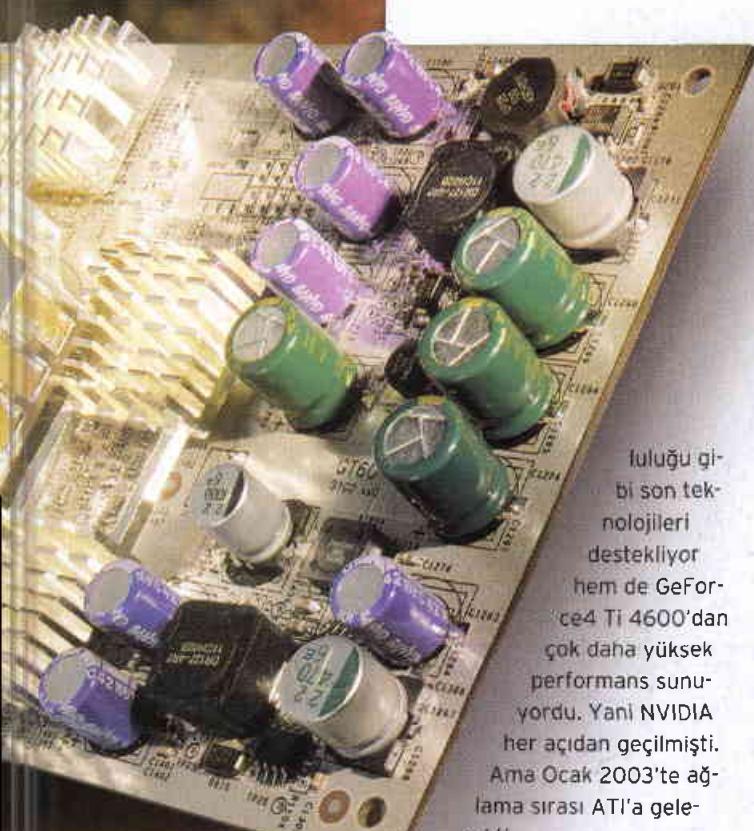
Iriliği bir yana, GeForce FX Ultra bunca transistörü çılçılgın bir hızda çalıştırıyor. 500MHz'lik çekirdek hızı ile Ge-

Test Sistemi

AMD Athlon 2400+	Intel Pentium 4 2.4GHz
MSI K7NZ	MSI 845PE MAX 2
2 x 256MB PC3200 Samsung	2 x 256MB PC2700 Samsung
Creative Audigy 2	Creative Audigy 2
Windows XP Pro SP1	Windows XP Pro SP1
Kullanılan sürücüler	
NVIDIA kartlar için: 43.45	ATI kartlar için: 6.14.01.6307

fülüğünü gibi son teknolojileri destekliyor hem de GeForce4 Ti 4600'dan çok daha yüksek performans sunuyordu. Yani NVIDIA her açıdan geçilmişti. Ama Ocak 2003'te ağlama sırası ATI'ya geldi.

Ocak ayı yaklaşıkça heyecan arttı. Doom III'ün video ve ekran görüntülerini herkesi heyecanlandırmış, bir çok oyuncu bu mükemmel oyunu oynatabilecek bir ekran kartına sahip olmanın derdine düşmüştü. Ama evdeki hesap差别上に uymadı ve Ocak ayı geldiğinde GeForce FX hala ortada yoktu.



Tarihçe...

ATI vs NVIDIA

ATI ve NVIDIA arasındaki rekabet çok eskilere dayanıyor. Gelin bakalım ekran kartları tarihi boyunca neler yapmışlar.



Mayıs 1995	... NV1
Kasım 1995	3D Rage
Eylül 1996	3D Rage II
Mart 1997	3D Rage Pro
Nisan 1997	Riva 128
Şubat 1998	Riva 128 ZX
Mart 1998	Riva TNT
Ağustos 1998	3D Rage 128
Mart 1999	TNT2/TNT2 Ultra
Nisan 1999	3D Rage 128 Pro
Ağustos 1999	GeForce 256
Nisan 2000	GeForce2 GTS
Ağustos 2000	Radeon 256
Şubat 2001	GeForce 2 Ultra
Ağustos 2001	GeForce 3
Kasım 2001	Radeon 8500
Haziran 2002	GeForce 3 Ti 300/500
Kasım 2002	Radeon 9000/9700/Pro
Nisan 2003	Radeon 9500/Pro
Mayıs 2003?	GeForce FX 5200
	Radeon 9200
	GeForce FX 5800
	Radeon 9800

Force FX en yakın rakibi Radeon 9700 Pro'dan 175MHz daha hızlı. Ecran kartları için çok ciddi bir fark bu. Bu GPU'nun içinde ise NVIDIA Cine FX motoru var. Cine FX bir anlamda GPU'nun mimarisini ifade ediyor. NVIDIA'nın bu ismi seçmesinin sebebi GeForce FX

5800 Ultra sayesinde film kalitesinde 3D grafiklerin mümkün olacağını iddia etmesi. Elbette bugün ve muhtemelen önlümüzdeki 10 yıl için 3D grafikler ile gerçek görüntülerin kalitesinin yakalanmasını bekleyemeyiz. Ama en azından Toy Story gibi 3D çizgi filmlerin kalitesini yakalama olma veya kısa vadide yakalayabilme ihtimalimiz var.

GeForce FX'in DDR2 RAM'leri de işlemcisinin gücünden geri kalıyor. DDR2 RAM'lerin piyasada ilk görüşümüz bu. Aslında henüz DDR2, Jedec tarafından onaylanmadığı için tam olarak DDR2 standartlarına uygunluğunu bilmiyoruz. Ama bildiğimiz birşey varsa bu RAM'ler 1GHz hızında çalışıyor ve bu da onları masaüstü sistemlerde kullanılan en hızlı RAM'ler yapıyor. GeForce FX'in RAM'leri en yakın rakibi GeForce 4 Ti4600'den 350MHz daha hızlı. RAM'ler hızlı olmalarının yanı sıra Intellisample teknolojileri sayesinde oldukça verimli de kullanılıyor. Yeni Antialiasing ve Anisotropic filtering metodları, Z eksemine görünümemesi gereken nesnelerin temizlenmesi, 4'e 1 renk sıkıştırması Intellisample dahilinde yer alan bazı teknolojiler.

Böylesine güçlü bir ekran kartında, NVIDIA mümkün olan hemen her teknolojiyi kullanıyor. İlk akla gelenler elbette AGP 8X ve DirectX 9 uyumluluğu. Piyasaya çıkacak ilk GeForce FX 5800 Ultra'lar 128MB RAM'e sahip olacak ve aslında AGP 8X'e ihtiyaç duymuyor ola-



caklar. Ancak GeForce FX GPU'su 512MB'a kadar RAM destekliyor ve gelecekte 256MB'lık modelleri çıkarsa AGP 8X'in ekstra veriyolu genişliğinden faydalanyor olacaklar. Diğer yandan zaten 580\$ olan bir kartın 256MB'lık versiyonunun fiyatı ne olur düşünmesi bile ürkütücü.

Daha Güçlü Shader'lar

DirectX 9 uyumluluğu şu an için bir ekran kartının sahip olabileceği en önemli teknoloji göstergesi. DirectX 9'un en önemli yanı Pixel ve Vertex Shader standartlarını yükseltmesi. Adını pek sık duyduğumuz bu Shader'lar bugün ekran kartları için en değerli olan şey, ama bunlar ne? Çok karışık olduklarından çok kabaca anlatmakta fayda var.



Radeon 9000	Radeon 9000 Pro	Radeon 9500	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro
HIS	HIS	HIS	HIS	HIS
Chip Code	RV250	RV250	R300	R300
DirectX	DX 8	DX 8	DX 9	DX 9
Core Sp	250MHz	275MHz	275Mhz	325MHz
RAM Sp	500MHz	550MHz	540Mhz	620MHz
Ram miktarı	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR
RAM Int	128-bit	128-bit	128-bit	256-bit
Pixel per clock	4	4	4	8
Üretim	0.15	0.15	0.15	0.15
RAMDAC	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz
AGP	4X	4X	8X	4X
Fiyat	120\$ +KDV	132\$ +KDV (vivo)	227\$ +KDV	259\$ +KDV
				340\$ +KDV

Ekrana kartını bir metal döküm atölyesi olarak düşünün. Oyunlar ham halde gelip kalıplara döküllererek şekillendiriliyor ve oyun formunda atölyeden çıkıyor. Eğer CD içinde gelen oyunun programı, dokuları, animasyonları ham madde ise Shader'lar sıvı haldeki metalin döküldüğü kalıptır. Sonuçta ne kadar büyük ve ne kadar detaylı kalıp kullanabildiğiniz ürettiğiniz ürünün kalitesini belirler. Ekrana kartlarında Shader'lar gelişip daha detaylı, esnek ve uzun komut setleri kullanabilir hale geldikçe eskiden imkansız gözükene 3D grafikleri üretmek mümkün oluyor.

Mesela NVIDIA'nın peri kızı Dawn'ı ele alalım. FX'in tanıtımında kullanılan teknoloji demosunun kahramanı peri kızı Dawn'ın yüzü gerçeğe çok yakın bir kalitede. İnsan teni oldukça kompleks bir yüzeydir. Rengi, parlaklığı, pürüzleri, yağlılık oranı... pek çok etmen vardır yüz dokusunda. Pixel Shader bu tip kompleks yüzeylerin programlanabilmesini sağlıyor. Aynı zamanda Dawn pek çok farklı yüz mimiğine sahip ve bunları gerçek zamanlı olarak değiştirebiliyor. Poligonların böylesine yumuşak ve zorlanmadan bu mimiklere uygun hareketini sağlayan ise Vertex Shader. Kısacası Pixel ve Vertex Shader'ları kullanarak gerçeğe çok yakın bir insan yüzü yaratabiliyoruz.

Şimdi konumuza dönelim. DirectX 9 uyumluluğu GeForce FX'in en üst sevi-

ye Pixel ve Vertex Shader'lara sahip olduğunu gösteriyor. Aslına bakarsanız GeForce FX, DirectX 9 standardından çok daha güçlü Shader'lara sahip. Mesela DX 9'da bir Pixel Shader'in maksimum uzunluğu 96 komuttur, GeForce FX'de ise 2048. Yani bir metrelik bir kalıp yerine 20 metrelik bir kalıp kullanabilmek gibi bariz bir fark var ortada.

Vertex Shader'lar konusunda da GeForce FX hem rakipleri hem de DirectX standartlarının üzerinde. Vertex Shader programlamasında kullanılabilen kayıtların sayısı artmış. Bu sayede daha uzun Shader'lar işlenebiliyor. Ama Vertex Shader'lar için en önemli olan üstünlik esnekliklerinde. GeForce FX kullandığı Vertex Shader'larda dinamik olarak belli değişkenleri değiştirebiliyor. Yine metal döktüğümüzü düşünelim. Bir iki kez metali döktükten sonra bazı değişiklikler yapmak istiyoruz. GeForce FX kalıbı çıkarıp başkasını takmadan çalışır haldeyken değiştirebiliyor kalibini, Radeon 9700 Pro ve DX 9 uyumlu diğer kartlarda ise mevcut kalıbı yenisi ile değiştirmeniz gerekiyor. Bu da ciddi bir performans kaybı demek.

Elektrik Süpürgeسي!!!

Şu ana dek GeForce FX 5800 Ultra hakkında söylediğimiz hemen herşey kulağa çok hoş geliyor. Sanırım siz de kart ilk duyurulduğunda neden bu denli ses getirdiğini ve NVIDIA'nın neden

GPU'ların isim ve kod isimleri

GPU isim	GPU Kodu
GeForce4 MX 440 8X	NV18
GeForce4 Ti 4200	NV25
GeForce4 Ti 4400 8X	NV25
GeForce4 Ti 4600 8X	NV25
GeForce FX 5200	NV34
GeForce FX 5800	NV30
Radeon 9000	RV250
Radeon 9000 Pro	RV250
Radeon 9500	R300
Radeon 9500 Pro	R300
Radeon 9700 Pro	R300

GPU'lar tasarım aşamasındayken belli bir kod isim kullanılır. GPU'ların asıl isimleri piyasaya çıkmalarına yakın bir tarihte belirlenir. Bu tabloyu yazı içinde geçen kod isimlerin hangi GPU'lara ait olduğunu rahat takip edebilmeniz için hazırladık.

Ürününe bu denli güvendiğini anişınızdır. Ama kağıt üzerindeki bu güzel özellikler gerçek yaşamda karşılığını bulamıyor bazen. Artık gülün diken mi dersiniz, evdeki hesabın çarşıya uygunluğu mu bilemem.

FX 5800 Ultra'da sizi ilk rahatsız edecek olan şey kartı takip da bilgisi yarı çalıştırıldığınızda duyacağınız fan sesi. Sistemin toplam gürültüsünü ikiye ve hatta daha fazlasına katlıyor FX 5800 Ultra. Bunun sebebi elbetteki üzerindeki egzoz tipi fan. Dışarıdan aldığı havayı bakır egzoz kanallarından geçirerek soğutma sağlayan bu sistem ekran kartları için bilinen en güçlü so-



GeForce4 MX 440 8X	GeForce4 Ti 4200	GeForce4 Ti 4400 8X	GeForce4 Ti 4600 8X	GeForce FX 5200	GeForce FX 5800
MSI	Sparkle	MSI	MSI	Sparkle	MSI
NV18	NV25	NV25	NV25	NV34	NV30
DX 8	DX 8	DX 8	DX 8	DX 9	DX 9
275MHz	250MHz	275MHz	300MHz	250MHz	500MHz
512MHz	444MHz	550MHz	650MHz	400MHz	1GHz
64MB	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR
128-bit	128-bit	128-bit	128-bit	128-bit	128-bit / 64bit
4	4	4	4	4	8
0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.13
2x 350MHz	2x 350MHz	2x 350MHz	2x 350MHz	2x 350MHz	2x 400MHz
8X	4X	8X	8X	8X	8X
105\$ +KDV	189\$ +KDV	210\$ +KDV	190\$ +KDV	129\$ +KDV	580\$ +KDV

GeForce FX için ne dediler?

Ünlü oyun tasarımcıları GeForce FX için yorumlarda bulunmuş.

Bakalım kim ne demiş?



**Gabe Newell / Valve Software Başkanı
Half-Life 2**

Geçtiğimiz bir kaç sene içinde NVIDIA bizi düzenli performans artışları ile şımarttı. Ama bu sefer inanılmaz bir hızdan bahsediyoruz. NVIDIA'nın bize sunduğu gücün tümünü kullanabilmemiz için oyun tasarımcıları film kalitesinde grafikler yaratması gerekecek.



**Mark Skaggs / EA Pacific Genel Müdür
Command & Conquer Generals**

Command & Conquer Generals ile gerçek zamanlı strateji türünde Hollywood aksiyonlarının heyecanını getirmeye çalıştık. GeForce FX bundan daha iyi bir zamanda gelemedi. GeForce FX'in gücünü kullanarak oyunculara mümkün olan en iyi deneyimi sunmayı umuyoruz.



**Jay Cohen / Ubisoft Başkan Yardımcısı
Splinter Cell**

GeForce FX'in gücü, oyuncuların Splinter Cell'i tam da tasarımalarının istediği gibi oynamasını sağlayacak. Oyuncular stealth aksiyonun içine girdiklerinde dinamik ve yumuşak gölgelerin altından sürüp, parlama efektleri ve termal görüşü kullanarak fark edilmeden görevleri tamamlayacak. Bu tür bir teknoloji oyuncuların oyun deneyimi içinde daha önce hiç olmadığı kadar kaybolup gitmesini sağlayacak.

Çutma metodu. İlk olarak Abit'in GeForce4 Ti4200 OTES'te kullandığı sistem rahatsız edici gürültünün yanı sıra bir PCI slotu kaybetmeyeceğinizde yol açıyor. İşin tek pozitif tarafı soğutucu fanının sadece 3D uygulamalarında, yani oyunlarda çalışması. Windows'da diğer işlerinizi yaparken kart zaten pek işinmiyor ve fan çalışmada üzerindeki bakır soğutucu tek başına yeterli oluyor. Ama bir oyun açmaya görün, bir anda kasanız gürlemeye başlıyor. Fan sesini ilk duyduğumda elektrik süpürgesi sesine benzetmiştim. Ama bu biraz tepkisel bir yaklaşımımdı. Objektif olmak gerekiyse FX 5800 Ultra'nın fan sesi daha çok düşük ayardaki saç kurutma makinası sesi kadar.

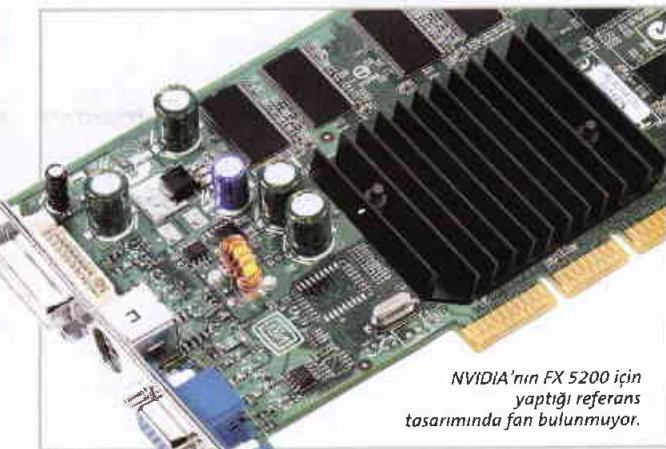
Bu büyük fan ve onun yüksek ses performansının FX 5800 Ultra'yı biraz itici yarığı kesin. Ama NVIDIA'nın başka bir alternatif yoktu. Büylesine iri kiyim ve büylesine hızlı bir GPU'yu başka türlü soğutmak pek mümkün değil.

128-bit vs 256-bit

FX 5800 Ultra'nın tasarımında ortaya çıkan diğer bir pürüzsüz ise hafıza denetçi ile ilgili. Piyasadaki hemen her ekran kartı 128-bit'lik hafıza denetçilere sahip. Ancak ATI, bunu yeterli görmediği için Radeon 9700 Pro'da 256-bit'lik bir hafıza denetçisi kullanmış ve oldukça iyi sonuç almıştı. FX 5800 Ultra'da da 256-bit'lik bir hafıza denetçisi kullanılması bekleniyordu. Ancak kartta kullanılan RAM'lerin çok hızlı olması 256-bit'lik bir hafıza denetçisinin kullanılmasını imkansız kılmış. Bunun sonucunda çok daha hızlı RAM'le sahip olmasına rağmen FX 5800 Ultra'nın 15.2GB/sn'luk veriyolu, Radeon 9700 PRO'nun 18.9GB/sn'luk veriyolundan oldukça dar.

Bulunabilecek mi?

GeForce FX 5800 Ultra'nın diğer bir handikapı ise piyasada bulunamama tehlikesi. Hem GPU'nun 0.13 mikron üretilmesi hem de sadece ona özel üretilen DDR2 RAM'ının yüksek ebatlarda



NVIDIA'nın FX 5200 için yaptığı referans tasarımda fan bulunmuyor.

bulunmasıının zor olması, kart üreticilerinin parça bulmasını zorlaştıracak. Bu durumda piyasada FX 5800 Ultra sıkıntısı çekilebilmesini bekleyebiliriz.

GeForce FX 5200

NVIDIA'nın GeForce4 MX 440'in yerini alması için piyasaya sürüdüğü FX 5200, şuan için elindeki en sağlam koz gibi görünüyor. Çünkü FX 5800 Ultra üst seviyede Radeon 9700/9800 PRO'nun arasında oldukça ciddi bir rekabet ile karşılaşacak. Ancak alt seviyede FX 5200'ün karşısına çıkacak

olan Radeon 9000/9200'ün bu denli çetin bir rekabet ortaya koymaları daha zor. Çünkü her iki kart da FX 5200'ün tersine DirectX 9 uyumlu değil.

FX 5200 GPU'sunun çevredeki ismi NV34. Burada bir yanlış anlamaya kapılmamak lazım. NVIDIA kod isimleri verirken serinin en güçlüğüne düşük, en zayıfına yüksek isim veriyor. FX 5200'ün FX ailesinin diğer üyelerinden en büyük farkı 0.13 değil daha eski olan 0.15 mikron teknolojisi ile üretilmiş olması. Ayrıca kartta DDR2 yerine DDR RAM'ler kullanılmış. Elbette bu performansı düşü-



	Score
9700 PRO	116.5
GeForce4 Ti 4800	95.5
Radeon 9500 PRO	90
GeForce4 Ti 4800 SE	89.7
GeForce4 Ti 4200	78.2
Radeon 9500	64.6
Radeon 9000 PRO	51
Radeon 9000	47.3
GeForce FX 5200	44.6
GeForce4 MX 440	43.9

DXT performansını gösterir (Ürün: Black & White, Deus Ex, Oni)

rıyor. Ancak FX 5200 zaten düşük performans ve düşük fiyat hedeflenen bir ürün.

FX 5200 desteklediği teknolojiler ile FX 5800 Ultra ile aynı özelliklere sahip. Ancak 4 yerine 2 Pixel Pipeline'ea sahip ve bu yüzden bir dönemde 8 yerine 4 pixel işleyebiliyor. Elbette çekirdeğin çalışma hızı da çok daha düşük. Çekirdek hızı 250MHz, RAM hızı ise 400MHz hızında.

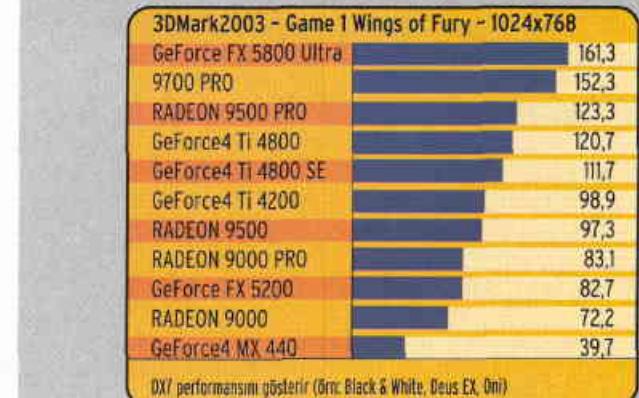
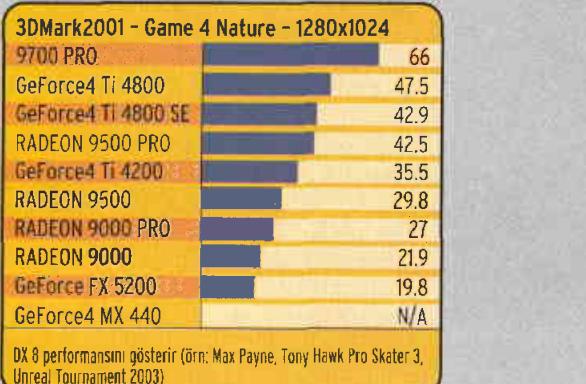
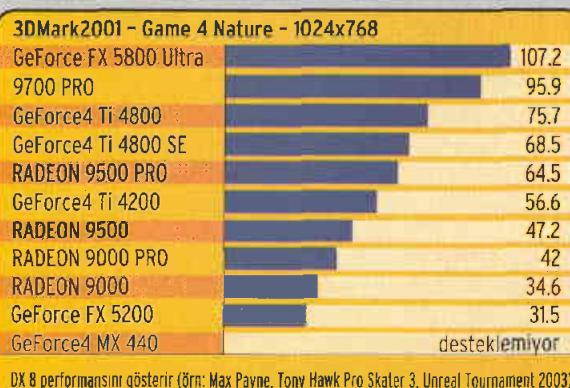
Benchmark sonuçları

Piyasaya giren iki yeni kartımız yeterince tanıtıysak şimdilik benchmark sonuçlarınıma bakalım. Donanım haberlerimizi takip eden oyuncular piyasaya sızan ilk benchmark skorlarında Ge-

Force FX 5800 Ultra'nın Radeon 9700 Pro karşısında çok açık bir fark yakalayamadığını hatırlarlar. Ancak bu testler mühendislik örneği olarak bilinen tamamlanmamış kartlardı ve eski versiyon sürücülerle yapılmıştı. GeForce FX 5800 Ultra'nın fabrika üretimi versiyonu 43.45 sürücüleri ile birleşince nihayet performansta ciddi bir artış görüyoruz.

3DMark2001

İlk testimiz olan 3DMark2001 epey eskimiş olsa dahi bize önemli veriler sunuyor. Ancak 3DMark2001 içindeki 4 demodan sadece 2 tanesinin sonuçlarını paylaşmayı uygun gördük. Çünkü diğer iki testten ilk artık tarihe karış-



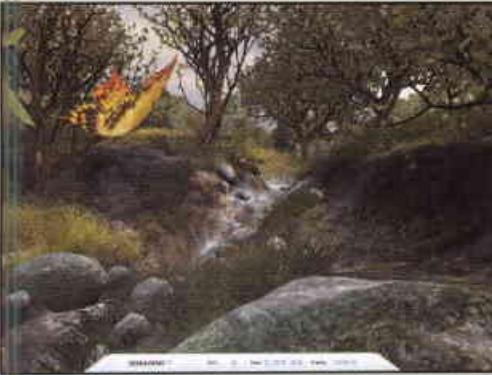
mış DirectX 6 oyunları için performans değeri sunuyordu, diğer oyunsa sistemi yeterince zorlayamıyordu.

İlk testimiz olan Game 2 Dragothic / High Quality, DX 7 standardındaki oyunların performansını veriyor. Bu testte GeForce FX 5800 Ultra ve Radeon 9700 PRO'nun çok yüksek performans verdiği görüyorum. FX Ultra'nın 9700 PRO'ya olan performans üstünlüğü %4.5. Radeon 9500 ve onun üzerindeki tüm kartlar tüm ayarlar açıkken hiç zorlanmadan DX 7 oyunlarını oynatabiliyor. Bu kartlarla Anti Aliasing ve Anisotropic Filtering'i hiç düşünmeden kullanabilirsiniz. En alta kalan 4 kartta ise oyuna göre ayarları biraz kısmamız gerekebilir. Bu 4 kart içinde GeForce FX 5200'ün sondan ikinci ol-

ası biraz hayal kırıcı elbette. Malesef ilk testte FX 5200, MX 440'ı bile çok az bir farkla geçti.

İkinci testimiz 3DMark2001'in tam DirectX 8 uyumlu olan Nature testi. DirectX 8 gereklilikleri yüzünden MX 440'da bu test çalışmıyor. Zaten pek çok testte bu sorunu tekrar göreceğiz. Bu da MX 440'ın ömrünün dolduğunu ve artık uzak durulması gerektiğini gösteriyor.

Nature testi çok daha zorlayıcı bir test ve FX 5800 Ultra'nın bu sayede Radeon 9700 PRO ile arasındaki farkı %8'e çıkardığını görüyoruz. Bu iki kart arasındaki tüm kartlar testte bir hayli zorlandı. Bu da Ti4800 ve altında kalan kartların DirectX 8 oyunlarını hala çok rahat oynata-



DIA'nın skorları beğenmediği için fazla yaygara kopardığı. Ancak NVI-DIA'nın haklı olduğu bir konu var. 3DMark2003'de buluna 4 oyun testinden Game 2-Battle of Proxycon ve

Game 3-Troll's Lair kulanıldığı teknolojiler olarak hemen hemen aynı ve verdikleri skorlar arasında karşılaştırılabilir bir fark yok. Bu yüzden bu iki oyun testinden sadece birini kullanmayı daha uygun bulduk. Tercihimiz Doom III'e benzerliğinin hatırına 2 numaralı test oldu.

Geçtiğimiz testlerin tersine bu sefer

3DMark2003'ün kendi 3DMark değerlendirmesini kullanmıyoruz. Çünkü 4. testi desteklemediğimiz 6 kartımız var ve bu yüzden skorlarda belirgin bir dengeşilik göze çarpıyor.

3DMark2003'ün bir numaralı testi Wings of Fury, DX 7 uyumlu oyunların performans değerlendirmesi için. Ama yine de Dragothic'e göre daha güncel 3D tasarımlar teknikleri kullanıyor.

1024x768 çözünürlükte GeForce4 MX 440 hariç tüm kartlar yüksek skorlar verdi. FX 5800 Ultra 161.3fps gibi yüksek bir skora çiksa bile Radeon 9700 PRO ile arasındaki performans farkı % 5.5 seviyesinde kalıyor. NVIDIA için hiç de hoş bir haber değil bu tabii. Ama alt seviyede FX 5200'un daha iyi bir skor alarak Radeon 9000'leri yakaladığını görüyoruz. 1280x1024 çözünürlükte durum pek farklı değil. Sadece FX 5800 Ultra farkı % 7.8'e çıkarıyor.

İkinci 3DMark2003 testimiz Battle for Proxycon, DX 8 performansı için. Zaten GeForce4 MX 440'in hemen test



3DMark2003 - Game 2 Battle of Proxycon - 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	33,1
9700 PRO	30,5
Radeon 9500 PRO	21,3
Radeon 9500	13,9
GeForce4 Ti 4800	10,8
GeForce4 Ti 4800 SE	9,9
GeForce4 Ti 4200	8,8
Radeon 9000	7,8
Radeon 9000 PRO	7,7
GeForce FX 5200	6,4
GeForce4 MX 440	desteklemiyor

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

3DMark2003 - Game 2 Battle of Proxycon - 1280x1024

GeForce FX 5800 Ultra	23,7
9700 PRO	20,7
Radeon 9500 PRO	14
GeForce4 Ti 4800	7,7
GeForce4 Ti 4800 SE	7,1
GeForce4 Ti 4200	6,3
Radeon 9000	5,2
Radeon 9000 PRO	4,8
GeForce FX 5200	4,4
GeForce4 MX 440	0

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

dışı kaldıdığını görüyoruz. Oldukça kompleks ve teknoloji sömürgeni bir demo olduğu için Battle of Proxycon'da kartlarımız sapır sapır dökülüyor. En hızlı iki kartımız dışındaki kartlar oynanabilir bir performans sunmaktan çok uzaklar. FX Ultra ile 9700 PRO arasındaki performans farkı 1024x768'de %8, 1280x1024'de ise %13 seviyesinde. Yani testler zorlaştıkça FX 5800 farkı açıyor.

3DMark2003 - Game 4 Mother Nature - 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	36,4
9700 PRO	27
Radeon 9500 PRO	23
Radeon 9500	17,4
GeForce FX 5200	8,1
Radeon 9000	desteklemiyor
GeForce4 Ti 4800	desteklemiyor
GeForce4 Ti 4800 SE	desteklemiyor
GeForce4 MX 440	desteklemiyor
Radeon 9000 PRO	desteklemiyor
GeForce4 Ti 4200	desteklemiyor

DX 9 performansını gösterir (yeni kuşak oyunlar)

3DMark2003 - Game 4 Mother Nature - 1280x1024

Ekran Kartı	GT4 - Mother Nature
GeForce FX 5800 Ultra	29,6
9700 PRO	22
Radeon 9500 PRO	18,7
GeForce FX 5200	6,3
Radeon 9000	0
GeForce4 Ti 4800	0
GeForce4 Ti 4800 SE	0
GeForce4 MX 440	0
Radeon 9000 PRO	0
GeForce4 Ti 4200	0

DX 9 performansını gösterir (yeni kuşak oyunlar)

madiğini gösteriyor. Bu kartlarla çözünürlüğü ve Anti-Aliasing'i (oyuna bağlı olarak elbette) çok fazla zorlamamak gerekiyor.

Yeni kartlarımızdan FX 5200 bu teste de yine en aşağıda ve durumu çok parlak gözükmüyor.

3DMark2003

Geçtiğimiz ay çıkan 3DMark2003 fazla sentetik olduğu gerekçesiyle NVI-DIA'nın saldırısına uğramış ve bayağı bir gürültü çıkmıştı. Halen NVIDIA'nın basın FTP sitesi 3DMark2003'ün neden oyuncu benchmark'ı olamayacağını anlatan dökümanlarla dolu.

Ama bizim görüşümüz NVI-

Unreal Tournament 2003 - 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	71,2
Radeon 9700 PRO	68,1
GeForce4 Ti 4800	57,9
GeForce4 Ti 4800 SE	56,3
Radeon 9500 PRO	55
GeForce4 Ti 4200	46
Radeon 9500	38,4
GeForce FX 5200	36,9
GeForce4 MX 440	36,2
Radeon 9000 PRO	35,3
Radeon 9000	31,6

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında Bothmatch testlerinin ortalaması

Unreal Tournament 2003 - 1280x1024

GeForce FX 5800 Ultra	67,3
Radeon 9700 PRO	63,4
GeForce4 Ti 4800	56,4
GeForce4 Ti 4800 SE	55,3
Radeon 9500 PRO	53,2
GeForce4 Ti 4200	42,4
Radeon 9500	36,4
GeForce FX 5200	35,4
GeForce4 MX 440	30
Radeon 9000 PRO	29,5
Radeon 9000	28,7

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında Bothmatch testlerinin ortalaması

Ancak FX 5200 için aynı şeyi söyleyemeyiz. O hala en sonda.

3DMark2003'ün son testi Mother Nature. Bu sefer testimiz DX 9 uyumlu olduğu için bir anda 6 kartımızın birden saf dışı kaldığını görüyoruz. Tüm GeForce4 ailesi ve Radeon 9000'ler bu testi çalıştırmadılar. Testi hakkı ile çalışırabilen tek kart FX 5800 Ultra oldu ve nihayet bir teste Radeon 9700 ile arasını açmayı başardı. Hem 1024x768'de hem de 1280x1024'de 5800 Ultra ile 9700 PRO arasındaki fark %26 gibi yüksek bir seviyeye çıktı. Bu GeForce FX'i ilk duyduğumuzda hayal ettiğimiz performans farkındı.

Bu arada rakipleri teste başarısız olunca FX 5200 beşinciğe kadar yükseldi. Böylece DX 9 uyumluluğunun faydasını görmüş oldu. Ancak her ne kadar DX 9 oyunlarını oynatabilse de performansının çok düşük kaldığını dikkat etmek lazımdır.

Unreal Tournament 2003

Yine DirectX 8.1 performansını gösteren bir oyun testi sırasında. Muhtemelen UT 2003'ü bilmeyen yoktur artık. En iyi FPS olmasının yanı sıra benchmark kulanımına en uygun oyun aynı zamanda. UT 2003 testleri için üç ayrı haritada 14 botlu botmatch'in ortalamalarını kulanık. Yani standart UT 2003 benchmark'ını biraz zorlaştırdık.

1024x768 çözünürlüğünde yaptı-

miz UT 2003 testlerinde GeForce FX 5800 Ultra yine başı çekerken, performans farkı %4 civarında kaldı, ancak 1280x1024'de demo zorlaşınca fark %6'ya çıktı.

UT 2003 testinde FX 5200 nihayet kendini gösterdi ve Radeon 9500'ü yakaladı.

Jedi Knight II

Son testimiz Open GL için. Quake III motoru dışında piyasada kaliteli bir OpenGL motoru yok. Ve ne yazık ki Quake III'de oldukça eski bir oyun ve artık benchmarklar için uygun değil. Bir oyun 300-400fps'lik skorlar vermeye başladı mı benchmark'a uygun bulmuyoruz.

Bu yüzden Quake III motorunu kullanan en gelişmiş oyun olan Jedi Knight II'yi kullanmayı daha uygun bulduk. Ancak oyunun kendi içindeki demo çok zayıftı ve test sonuçları yüksek ve işlemciye bağlıydı. Bu yüzden kendimiz oyun içi 32 botu kullanarak bir demo oluşturduk. Böylece skorları aşağı çektiğ ve çözümürlüğü 1280x1024'e getirince nihayet skorlar farklılaşmaya başladı. Ancak her şeye rağmen işlemci etkisi yüzünden çok ciddi karşılaşırılabılır skorlar elde edemedik.

mut seti ve girdilerin uzunluk ve esnekliği gerçekten grafiklerde çığır açabilecek boyutta. Ama bunun için önce GeForce FX'in yaygınlaşması gerekmiyor mu? Bu fiyatla bu mümkün mü?

Diğer yeni kartımız GeForce FX 5200 içinde işler tam tersi. Yüksek performansa sahip olmasa bile en azından kendi fiyat aralığındaki Radeon 9000'lerle başa çıkabiliyor. Üstelik FX 5800'ün sahip olduğu tüm teknolojire sahip. Listedede görülen 126\$'lık fiyatı kısa süre içinde 100\$ altına düşecektir.



Zaten MSI firması aynı model için 110\$ fiyat verdi.

Diğer kartlara baktığımız zaman GeForce 4 ve Radeon 9000'lerin çekiciliklerini yitirdiğini görüyoruz. Gerçek süratle fiyatı düşen GeForce4 Ti 4200'ler şu aralar çok uygun fiyatlara bulunabilir. Ama 2 ay sonra piyasada Ti 4200 kalıcı mı bilemiyoruz. Radeon 9500 Pro ve 9700 Pro içinse işler hala yolunda. FX kadar gelişmiş olmasalar da DX 9 standartını yakaladıkları için ömrüleri dolana dek ciddi bir teknolojik eksiklik hissetmeyeceklerdir. Performans ve fiyatları da çok uygun. O zaman şimdilik fiyatlarına göre makul olan kartları bir sıralayalım. GeForce FX 5200, GeForce4 Ti 4200, Radeon 9500 Pro, Radeon 9700 Pro.

Gelecek ay büyük ihtimalle Radeon 9200, Radeon 9600, Radeon 9800 ve GeForce FX 5600 Ultra elimize geçmiş olacak ve bizde ekran kartı testimize kaldığımız yerden devam edeceğiz. Gelecek ay FX 5800 vs Radeon 9800 karşımasını izleme şansımız olabilir. Bakalım ATI kaptırdığı performans krallığını geri alabilecek mi?

Jedi Knight II - 1280x1024	
GeForce FX 5800 Ultra	39,5
Radeon 9700 PRO	39,3
RADEON 9500 PRO	39
GeForce4 Ti4800	38,9
GeForce4 Ti4800 SE	38,7
GeForce4 Ti 4200	38,5
GeForce FX 5200	38,4
Radeon 9500	37,1
RADEON 9000 PRO	36,7
GeForce4 MX 440 BX	36,2
RADEON 9000	36
OpenGL Performansı	



Son Kararımız!

Gelelim tüm bunların özeti. Öncelikle GeForce FX 5800 Ultra ile NVIDIA'nın pek makul bir strateji izlediğini söylemek zor. Radeon 9700'de olduğu gibi güçlü ve gücünü son zeresine kadar kullanan bir kart yapmak her zaman daha mantıklıdır. GeForce FX'in konukn çekişerek ve RAM hızına bakınca yukarıda gördüğünüz skorlardan çok daha fazlasını vermesi gerektiğini tahmin etmek zor değil. Ancak performans yeterince verimli kullanılamamış.

Elbette "verimlilik" yerine "iri kıymılık" stratejisi izlenince dev bir fanı olan, gürültücü ve korkunç pahalı bir kart, bir nevi Frankenstein olmuş ortaya.

Ama işin komiği aslında bu Frankenstein'in aslında çok zeki ve parlak zihne sahip olması. Çünkü salt kendi içinde bakıldığı zaman Cine FX mimarisini Vertex ve Pixel Shader yapıları ile benzersiz. Shader'larda kullanılabilen ko-

Ez's Zone

Evde benchmark yapmak sapıklık mıdır?

Benchmarklama Sanatı

Geçtiğimiz bir kaç aydır donanım testleri ile ilgili sıkça mail alır olduk. Evinizde benzer testleri basitçe, ne şekilde gerçekleştirebilirsiniz kısaca anlatalım dedik. Önce bu ay ekran kartı testimizde kullandığımız UT 2003 ve Jedi Knight II'yi bir anlatalım gelecek ay diğer oyuntara bakarız.

Unreal Tournament 2003

UT2003, benchmark severlerin (ahaha o ne be merhaba ben sever, benchmark sever) yüzünü oldukça güldürdü. Unreal Warfare motoru sistemi sömürmek adına her şeyi yapabiliyor sağıolsun. Yapımı da sağolsun ayrıca. Onlarda bize konsolla vs ile uğraştırmamak için benchmark.exe hazırlayıverip koyuvermişler oyuna.

C:\UT2003\System\Benchmark.exe'yi çalıştırıyoruz. Karşımıza Şekil 2-A da görülen kutucuk çıkıyor. Burada testimizi yapacağımız ekran çözünürlüğünü seçiyoruz. Daha sonra start düğmesine tıkladığımızda testimiz başlıyor. 2 ayrı haritada Flyby ve Botmatch olduğunu göreceksiniz. Bu demolar sona erdiğinde Şekil 5435-Z de olduğu gibi skorları göreceksiniz. UT2003'un benchmark olayı bu kadar. Yaptığınız test ile ilgili her türlü veri UT2003\Benchmark\logs ve UT2003\Benchmark\Results klasörleri altına kaydediliyor. UT2003 teste başlarken sisteminizin kaldırabileceği maksimum detay seviyesini belirliyor. Bu da sistemleri karşılaştırırken bize biraz sorun çıkartabilir. Bunun önüne geçmek için oyunu çalıştırıyoruz. Detay seviyesi ile ilgili ayarları manuel olarak yapıp oyundan çıkmıyoruz.

UT2003\Benchmark\Stuff\MaxData-

ini UT2003\Benchmark\Stuff\MaxDetailUser.ini dosyalarını bulup Read-Only (salt okunur) haline getiriyoruz. Bundan sonra her sistemde aynı ayarları bu şekilde yapıp karşılaşmamız mümkün. Ayrıca benchmark.exe' nin kullandığı haritalar dışında diğerleri için önceden hazırlanmış bat dosyaları \Benchmark klasörü altında bulunuyor. Bunları editleyerek farklı ayarlar denemek mümkün. Bizim ekran kartı testinde kullandığımız ayarlar bu ayki CD'de.

Jedi Knight 2

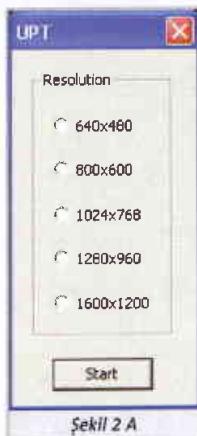
Neden Quake3 değilde Jedi Knight demiş olabilirsiniz. Şu bir gerçek ki benim artık dandık tabir edilecek hale gelmiş sistemimde bile Q3 gayet rahat çalışıyor. Güncel sistemleri zorlamaktan oldukça uzak. Bu durumda da özellikle ekran kartlarına yönelik testlerde biraz yetersiz kalınmaya başladı. Ne kadar eskimeye başlamış bir oyun motoru olsa da OpenGl yetenekleri göz ardı edilemez. Bu yüzden temelde aynı motoru kullanan daha güncel oyuncular daha sağlıklı sonuçlar almamızı sağlıyor. JK2 ile benchmark yapmak oldukça kolay ve külfetsiz. Öncelikle oyuncumuzun ikonunun özelliklerinde Target (Hedef) satırına +set sv_cheats 1 parametresini ekliyoruz. C:\Program Files\LucasArts\Star Wars JK II Jedi Outcast\GameData\jk2mp.exe" +set sv_cheats 1 şeklinde olacak. Daha sonra oyuna giriyoruz. Testimiz için gerekli olan grafik ayarlarını yapıyoruz. Daha sonra Shift

+ Tidle (é) tuşlarına aynı anda basarak konsolu açıyoruz. Önce "timedemo 1" yazıp enter'a basıyoruz. Daha sonra "demo jk2ffa" yazıp enter'a bastığımızda demo otomatik olarak başlıyor. Demo sona erdiğinde tekrar konsolu açarak skorları görebilirsiniz (yukarda kalıyor bazen skorlar nerde demeyin PageUp tuşunu baştan keşfedin).

Ayrıca yine bu ay ekran kartı testinde kullandığımız kendi üretimi olan demoyu'da Level CD'sinin ..\Software\Benchmark Araçları klasöründe bulabilirsiniz. Demonun adı bench ve jk2ffa'dan çok daha kompleks.

Genel Olarak

Benchmark olayı basitçe bu şekilde iki örnek oyunda. Genel olarak dikkat etmeniz gereken bir iki nokta var elbette. İlk olarak oyuna girmeden Ekran Kartı ayarlarınızı gözden geçirin. Monitörün tazeleme oranının düşük olması, açık unutulan FSAA ya da Anisotropic Filter gibi özellikler testinizi çok fazla etkileyecektir. Testlerden önce temiz bir Windows kurmak her zaman olması gereklidir. Ancak Windows kurban etmek istemeyen arkadaşlar en azından bunu yapmadan önce bir iki değişiklikle olabilecek en verimli hale getirebilirler sistemlerini. 1 - Disk Birleştiricisini çalıştırıp bir defrag yapın, 2 - Gereksiz tüm programları Sistem Açılışından kaldırın, 3 - Mevcut donanımınızın tüm sürücülerini güncelleyin, 4 - Ethernet, TV kartı gibi donanımları kaldırın, 5 - Her teste başlamadan önce en azından sistemi baştan başlatın, 6 - Voltaj gibi etkenler testi etkileyecektir her testi bir kaç kez yapıp ortalama bir sonu çıkarın, 7 - Burada Benchmark ile ilgili anlatılanlar en basite indirgenmiş halidir, ivir zivir öğrenmek istiyorsanız bana mail atın, 8 - Benchmark için yardımçı programlar, diğer oyuncular ve belli bir donanıma yönelik testler için oyuncu seçimi başlıklarını için gelecek ayki sayıya bakın, 9 - Sağlıcakla kalın.



Şekil 2-A



Donanım Pazarı

Bilgisayarcılarda bahar temizliği mi var nedir, fiyatlar hep beraber düşelim diye salıvermişler kendilerini. Şikayetimiz yok tabii ki ama hazır fiyatlar düşüşken şu bizim sistemleri upgrade edelim, demeden duramıyor insan. Sonra ölçüyü bir parça kaçırıp toplam fiyatını yükseltebiliyor. Bu ay olan da bu. Herşeyi fiyatı düşüdü arkadaşlar ama bizim sistemler pahalandı. Ama GeForce FX'leri taktik mi taktik =)

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr www.bogazici.com.tr www.estore.com www.dijitalcenter.com www.hepsiburada.com www.mavidonanim.com www.hizlisistem.com www.pcgold.com.tr

	Ekonominik	Ideal	Süper			
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	80\$	AMD Athlonxp 2200+Box	105\$	Pentium 4 3.06 GHz	637\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	74\$	MSI K7N2	96\$	Gigabyte 8INXP	202\$
Bellek	256 MB DDR-333 Spectec	30\$	512MB DDR-400 Twinmos	88\$	512MB DDR-400 Twinmos	88\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	75\$	Seagate Baracuda 4 60GB	90\$	Seagate Baracuda 5 120GB	138\$
Ekran Kartı	Sparkle GeForce FX 5200	129\$	HIS Radeon 9500 Pro	238\$	MSI GeForce FX 5800 Ultra	580\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	145\$	Samsung 757MB 17"	214\$	Sony G520 21"	844\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	50\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	35\$	Sound Blaster Audigy DE	76\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum	191\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	33\$	APACHE 56k V90 USB	55\$	APACHE 56k V90 USB	55\$
Kasa	Aopen QF 45A	58\$	Elan Vital T-10	80\$	Titanium Area-51	175\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	56\$	Creative INSPIRE 5300	105\$	Creative INSPIRE 6600	115\$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Pioneer DVR A05	299\$
Floppy		10\$		10\$		10\$
Toplam		867\$		1311\$		3466\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilken mağazalar arasında en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

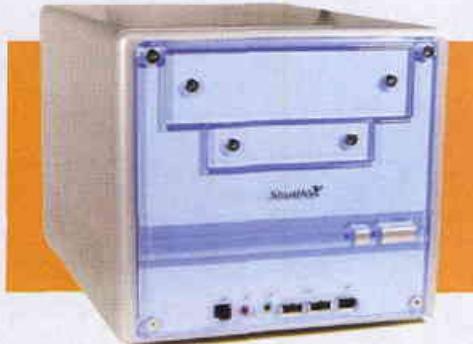


Ayın Fırsatı Athlon 2800+ Stokta

AMD'nin Türkiye distribütörü Boğaziçi Bilgisayar web sitesinden satış yapan firmalar arasında. Eğer belli bir AMD modelini arayıp da bulamıyorsanız mutlaka www.bogazici.com.tr adresine bir göz atın. Genelde tüm modellerde var. Ben son baktığında 2700+'dan sonra 2800+'da stoklara girmiştı.

Ayın Flaş Ürünü Shuttle XPC

Minik ve stilize PC'leri ile yeni bir moda başlatan Shuttle'in distribütörü Hızlı sistem bu sistemleri ithal etmeye başladı. Şu an Hızlı Sistem'in getirdiği 3 farklı sistem var. Detaylı bilgi için www.hizlisistem.com .



TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Savaş çıktı. Savaş bitti, sözde tabi. Her şey alt üst birçok insanın hayatında. Televizyonu bakıp "benimkiler de problem mi" deyip daha çok canım sıkıyor. Televizyonu kapatıp orada olanları kafamdan sildiğim anda ise daha da fazla. Kendi sorunlarımı baş başa. Bütün sorular Ahiret'ten sanırım bu sayida. Buyurun, afiyet olsun!

Kız Başına PC Almak

Selam Jesuskane, İster yayınla ister cevap yaz, ne olursun cevapla bunu. Çünkü herkes farklı söyleiyor ve kafam çok karıştı.

1- Yeni bir bilgisayar alacağım. Şöyle bir sistem oluşturdum; P4 2GHz, Seagate BarracudaV, 120GB HDD, 512MB DDR-RAM, Abit GeForce4 Ti4200, Pioneer 16X DVD-ROM, Samsung Syncmaster 757 17", Audigy ses kartı. Ne dersin sence stabil ve verimli bir sistem mi?

2- Anakart konusunda kararsızım. i845 PE chipsetli mi, yoksa i850E bir anakart mı tercih etmeliyim?

3- RD-RAM li bir anakartta 512 DDR-RAM kullanırsam sorun yaşar mıymışım?

4- Ekran kartı ne alayım? GeForce FX çiksin da GeForce4 fiyatları aşağı inince mi alayım kartı? Marka önberebilir misin?

5- AGP 4X yerine 8X destekli bir ekran kartı mutlaka tercih etmemi miyim? Mesela INNO (8X) veya ABIT (4X) arasından hangisi daha mantıklı?

6- Ses kartına fazla para dökmek istemiyorum. Çünkü aynı zamanda kaliteli bir hoparlör seti almayı düşünüyorum. Sence en iyi kombinasyon hangisi olur?

7- Monitörlerin özelliklerinden pek anlamıyorum. Yukanda yazdığım monitör biraz pahalı ama tavsiye etmişiniz. Onun yerine LG yada ADI falan mı alsam, ne yapsam? ADI monitörü (105 \$) kardeş derginiz çok övüyor.

8- Bu Yamaha eğlenceli bir CD-RW gibi gözüküyor. Acaba AOPEN CD-RW 5224 ile arasında bariz bir hız farkı olur mu?

9- Barracuda V şimdilik gereksiz mi? Ne değil mi?

10- Alacağım RAM'ler OEM olursa çok riskli olur mu? Yoksa paşa paşa gidip Kingston mi almalıyım? DDR/RD hangisi?

İlk soruyu sormam gereksiz gibi geldi bu kadar sorudan sonra! Ekleyeceğin bir şey varsa yazarsın. Kız başına gidince bilgisayarçıya, anlamaz deyip kazıklamaya çalışıyorlar sonra! :) Şimdi den teşşekkürler.

Hayal Uğurlu

Selam Hayal,

Çok istedim yayılmayı tutmadım kendimi. Kafa karışıklığına kesin çözüm burada.

1- Stabilitesi ancak parçalar bir araya gelince belli olur. Ama genelde iyi, bilindik markalarla oluşturulan sistemler daha stabildir, ki seninki de öyle.

2- Geçtiğimiz ayki anakart testine bir göz ativer. Benim tercihim i845 olur. (i845 PE diyelem daha net olsun- TÖ)

3- Eğer DDR-RAM'ı RD slota takmayı ve sistemi çalıştırmayı başarısın evet. (Jesuskane demek istiyor ki: Bir anakart ya DDR-RAM destekler ya da RD-RAM. RD-RAM'lı anakarta DDR-RAM'ı istesen de takamazsan zaten. -TÖ)

4- Abit GeForce4 Ti 4200 iyi bir seçenek olacaktır. Ben de bahsi geçen fiyat düşüşlerini bekliyorum şu an açıkçası. (Abit piyasada pek bulunmuyor artık. Onun yerine MSI tavsiye edilir. Fiyat düşüşü FX'ler çıktıgı an ekran kartı üreticilerinin stoklarında ne kadar kart olduğuna bağlıdır. Yani stokta ürün bolsa fiyatlar birden düşer ama zaten stok yoksa fiyat düşmez, katı bulamazsan da zaten. -TÖ)

5- Bu bir şart değil. Ancak 8X AGP Slotu bu-

lunan bir anakartın varsa yada alacaksan 8X olsun tabiki. Performansı artı yönde etkileyecektir. (Bunu formüle edelim. Eğer ekran kartı 128MB veya altında ise AGP 8X şart değil, ama 256MB ve üstü ise AGP 8X şart. -TÖ)

6- Alacağın ses kartı 70 – 80 \$ civarında bir fiyatla sahip. Onun yerine Live tercih edebilirsin ki bu sana 40 \$ kazandırır. Hoparlör seti içinde şimdü Tuğbek parantezden uzanıp cevaplayacak sorunu. Testleri o yaptı. Ben hala ara kablo + müzik seti + ekstra hoparlör formülünü kullanıyorum çokta mutluyum. (Bence Audigy al. Hoparlörde Creative 4.1, 5.1, 6.1 artık zevkine ve kese ne göre seç. 5.1 için Inspire 5300 veya MegaWorks 550 tavsiye ederim. -TÖ)

7- LG de iyi bir monitör. Ama yukarıda yazdığın çok daha iyi ondan (Katılıyorum. Bu arada ismi düzelttim Samsung 757MB -TÖ). Her kuruşu hak edecek. Diğer monitör hakkında bir bilgim yok şahsen kullanmadım, ayrıca adı da pek hoş (ADİ'da iyi bir markadır ama model belirtmediğin için çok fazla yorum yapamayacağım bende -TÖ). Kardeş meselesine gelince... Farklı kitlelere hitap ettiğimiz için yorumlarımızın da farklı olması doğal. Biz Donanım'da sadece oyuncuları düşünerek yorum yapıyorsunuz onlar ise tüm kullanıcıları hesaba katmak zorunda.

8- Yamaha acayıp eğlencelidir. Ortamları iyi bilir, kafası çalışır. Sempatik ve komiktir. Diğerleri ile arasındaki hız farkı saniyeler ile ölçülür. Ama Yamaha'hın yanında Aopen denmez ayıp olur, alınır, küser, bozulur. (Bu tamamen fiyat ile ilgili. T@2 özellikle hoş ama sonuçta Yamaha'larda daha pahalı. AOpen her türlü sürücüde güvenilir bir markadır, ayrıca Samsung'da olabilir. LG'den uzak dur yeter. -TÖ)

9- Valla. Barracuda yetersiz gelirse neyin yeterli geleceğini bilemem. Bence iyi seçenek.

10- OEM'lerde sorun aldığından ne olduğunu bilememen. Gerçekten kaliteli OEM RAM'lerde var taşlanmış olanlarda (zımparalayıp RAM'in üzerindeki yazıları silip, sonra üzerine daha üst seviye özellikler yazıp, overclock edip satıyorlar). Eline aldığından RAM'in ne olduğunu anlayamıysorsan elbette markalı alacaksın. Ama Kingston

Level Soruyor!

Hep siz soracak değilsiniz ya. Bizim de çözemedigimiz donanım sorunlarımız oluyor. Biraç da siz bize yardım edin. Bu ayın sorusu Sinan'dan.

"Evdeki bilgisayarım genelde hiç bir sorunu yok. Ama ne zaman Evangelion izlemeye kalksam 10 dakika arayla hoparlöre giden elektrik kesiliyor. Bilgisayar başka bir şey için kullanırken hiç karşılaşmadığım bu sorun, sadece ve sadece Evangelion izlerken sık sık oluyor. Ben mi deliyim, yoksa ne mi? Bu arada hoparlörüm Cambridge Soundworks 1000."

Valla biz çözüm bulamadık ama sorun hakkında fikri olanlar cevabı direkt Sinan'a atabilir.

şart değil Twinmos, Spectec, Century, Samsung... bu markalara güvenebilirsin. Gerekli gereksiz cevaplarım ben merak etme sen. Kazıklamaya kalkarlarsa sen yazıver bir mail daha hızlıca, adresi eklemeyi unutma ama... Şimdi rica ederim.

RAM Salatası

Merhaba Jes, Sana birkaç sorum olacak. Benim sistemim AMD XP 2000+, MSI 6380 Anakart, 384MB RAM, GeForce4 MX 440, WinXP Pro.

- 1- Benim işlemcim kaç dereceye kadar ısınrsa bir sorun olmaz. Yada söyle diyelim ne zaman erimeye başlar?
- 2- Bilgisayarı açarken bazen Bios'a geçmeden kapanıyor. Sence neden olabilir?
- 3- LG 52X CD-ROM'um var (olmaz olsayı). Bazen içindeki CD yi çıkartınca Windows sürücüyü görmüyor. Sürücü davası mı?
- 4- Benim RAM'ler 128MB (266MHz) + 256MB (333MHz). 256MB RAM daha almayı düşünüyorum. 128'i çikarsam 512 MB 333 MHZ olarak mı kalsa iyi olur yoksa fazlaşı daha mı iyidir?
- 5- Şu kesintisiz güç kaynakları voltaj değişimlerini kontrol ediyor mu?

Cevapların için şimdiden teşekkürler. Bir de söylemeden edemeyeceğimi. AMD ye bilmeden laf edenlere gicik otuyorum. Bir arkadaşım CD-ROM çalışmıyor bozuldu fakat demiştim, adam bana AMD'ler CD-ROM'ları bozuyor demişti düşünübiliyor musunt!

Hakan Dinçer

Selamlar Hakan,

Sana hemen bir iki cevap:

1- İşlemcilerin tehlike sınırı 60 derece civarında dir. Zaten bu ısıda sistemin kilitlenebilir yada kasanın içindeki o minik yararsız hoparlör müzik çalışmaya başlayabilir. İş işten geçmişte olabilir tabii. Diğer konuda ise diyeceğim şudur ki, hakkaten bilemiyorum erime noktasını işlemcilerin. (AMD işlemciler hemen tutuşup yandıkları için eriyemeden kül formuna giriyorlar. Bence işlemcini 45 derece altında tutmaya çalış. Eğer 50 derece üzerindeyse önce işlemci – fan arasına termal solüsyon uygula, baktın olmadı daha iyi bir fan al. –TÖ)

2- Ankartın şase (ankartın ile kasan bir noktada temas ediyor ise mesela) yapıcı olabilir, güç kaynağın su kaynatıyor olabilir, bilgisayarın o an başı ağriyor açılmak istemiyor olabilir, Tuğbek parantez içinden bir fikir verebilir Jesuskane sevinebilir. (Ben de katılıyorum, bunlar olabilir, bi de ankartın pilini değiştirmek gerekmekte olabilir –TÖ)

3- Olmaz olası bu aletin benzer problemini çok duydum ama hiç kalıcı olarak çözemedim (nasıl yalan). Bu sorun ile karşılaşığında bilgisayarını kapatmadan Device Ma-

6 Adımda Araba Hacamat Sanatı

Hicbir masrafından kaçınmadık, sizlere minimum hareketle ve minimum zamanda nasıl maksimum hasar verilir gösterebilmek için bu canım arabayı harcadık. Böylece sadece bilgisayar değil daha büyük ebatta donanımlara da el atmış oluyoruz. Gelecek aya artık araba incelemeye de başlanır.



Kaçı binadaki komşunun küçük oğlundan arabamın tavanına külük fırlatması rica edilir.

Aile büyüğünden arabayı park ederken sağına soluna bakmaması ve 50m içinde ilk bulduğu direğe tamponu takıvermesi rica edilir.

Murphy'inin henüz bulamadığı arabamı otoparktan hasarsız alırmam modu vardır ki o kendiligidinden olur zaten.

Yanda duran araçtan ayıktan kapısını hayvan gibi açması beklenir.

İki saniye başından ayrılmınız faili meşhul çizikler tamponda yerini alıverir.

Birden bağırsakları bozuk kuş pisler yan cama (var resmi ama bazmak istemedim göz zevkinizi)

Ahiretten Donanım Sorusu

Ya biliyorum aslında, yoksa bilmiyor muyum? Allah aşkına söyleşin biriniz inadına mı yapıyorsunuz yahu? Cidden soru bu mu? Ya lütfen bununla ilgili bir cevap at bana? Tuğbek bir şey söyle, Dr. Doom durma orada saf saf konuşun biriniz be... (Jesuskane)

Benim bilgisayarm P3 600MHz, 64MB RAM, 16MB Ekran Kartı.

1- Bu bilgisayar da hangi oyunlar (FPS türü) çalışır.

2- Bu bilgisayara parça almaya kalksam ne almalıyım?

3- Yoksabır bilgisayar mı alıymış? Görkem Çakırhan

Cümle cumle ele alalım olayı.

Öncelikle bu bir bilgisayar değil görkem X bir oyunun minimum sistem gereklilikleri.

1- Eğer bir bilgisayar'a tamamladığını var sayarsak Quake, Quake2, Quake3 motorunu kullanan oldukça eski ne varsa, SHOGO:Mobile Armor Division falan da filan. (Ya super bir oyundur o. Bir de bunda Oni de oynanabilir ki o da ayı güzeldir –TÖ)

2- Hmm çok zor bir soru. Önce bir anakart al bence, bir de ses kartı, modem, CD-ROM, harddisk, monitor unutulmamalı bu arada.

3- AH KESİNLİKLE EVET. Donanım Pazarı var bir sayfa geride, lütfen yorma beni.



ne izliyoruz nedinliyoruz

► Lord'u selamlayın

Dört kedisini ve dünyanın dört bir yanından aldığı ödüllerle Amerika'da büyük ve karanlık bir evde yaşıyor. Burcu akrep, en sevdığı renk siyah... Onu esas tanımlayan sözcük ise 'Sandman'. Çizgi roman sevenlerin ayrı bir ekip olarak



tanıip hayran kaldı, tüm dünyada çok özel bir izleyici kitlesine sahip Neil Gaiman'ın Rüyalar Lordu, The Sandman isimli 10 kitaplık çizgi roman serisinin Türkçe'deki ikinci kitabı Bebek Evi/The Doll's House çıktı. Geçtiğimiz yıl Arkabahçe Yayıncılık sayesinde okuma şansı bulduğumuz Düş Müziği/Preludes and Nocturnes'den sonra uzun zamandır bu günü bekliyorduk. Bebek Evi, yine Rüyalar Lordu'na yaraşır, çapaklarınızın arasından gözlerinize sızacak, ağır ama uçucu, bu dünyaya başka bir tanım getiren bir kitap. Gaiman'ın bu çok özgün hikayesini, çizgilerinin de tadına vara vara bir an önce okumanızı öneririm. Bu hızla giderse serinin tamamının Türkçe'leştirilmesi on yılı bulacak ama yine de niyeşe acele edin... Sıralama şöyle; önce Düş Müziği, sonra Bebek Evi, son olarak da tatlı rüyalar.

www.arkabahce.gen.tr
www.neulgaiman.com

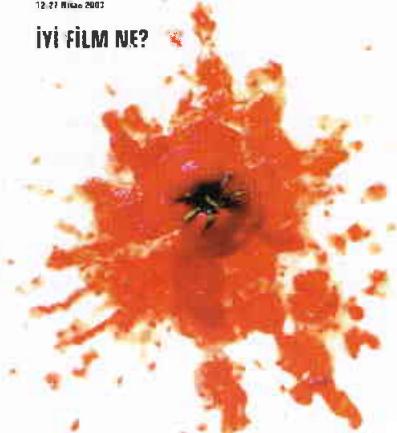
► Festivalden kalanlar

İstanbul Film Festivali'nin 22'ncisi yine büyük bir gürültüyle gelip geçti. Her zaman gibi dünyanın en önemli festivalerinde gösterilmiş ya da vizyonda görmeyi hayal bile edemeyeceğimiz bir ton film arasından seçim yapmanın, bilet bulmanın, aynı anda çok sayıda filme bütçe ayırmaya çalışmanın gerginliği yaşandı. Peki geriye ne kaldı? Bu yılın programını öncekilerden ayıran, popüler filmlerin de gösterildiği bir bölüm hazırlanmış olasıydı; Turkcell Galaları. Popüler isimlerce kotarılmış, büyük bütçeli, dolayısıyla iddialı bu filmleri



12-27 Nisan 2003

İYİ FİLM NE?



TURKCELL

önümüzdeki aylarda vizyonda da göreceğiz. Bunlardan biri ilginç bir şekilde endüstrileşmeyi başarmış Hindistan sinemasının en pahalı ürünü olan Devdas. Kendisi 'Bollywood' nedir diye merak edenler için açıklayıcı bir örnek. Muhakkak vizyona girmesini beklediğim bir başka film de Martin Scorsese'nin Taxi Driver ve Raging Bull'daki yakın çalışma arkadaşı, senaristi Paul Schrader'in Auto Focus'u. TV yıldızı Bob Crane'in gerçek hayatından sinemaya uyartanan filmin hikayesi gibi anlatım tekniği de, kadrosunda Willem Dafoe gibi saygın bir oyuncuya barındırmasıyla da kayda değer. Aklinızın bir köşesine yazmanızı önerdiğim son film Geçmiş Olsayan Adam/Mies Vailla Menneisyyutta. Can-

haberiniz var mı?

► Hayal et, filmini çek!

26 Ağustos-10 Eylül arasında 72'nci kez kapılmasını dünyaya açacak olan İzmir Enternasyonal Fuarı'nın bu yılı konsepti "Uzay Teknolojileri ve Robotlar". Fuarda neler olup biteceğini anlatacak değiliz, mesele başka. Fuar öncesinde üniversite öğrencilerine yönelik olarak bir yarışma düzenleniyor, onu haber verelim dedik. "Bilim Kurğu Kısa Film Öykü Yarışması" çift tırnakla içindeki konuya ilgili bir projeniz varsa ya da olabilecek gibiise 0232-4821270 numaralı telefonu bir çaldırın. Ayrıca; www.izmirfair.com.tr

► Soy ağacınız kaç dallı?

Bir yarışma duyurusu daha. Bu kez lise öğrencisi arkadaşlar için, İstanbul Bilgi Üniversitesi ile Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı'nın ortaklaşa düzenlediği ve aile tarihinizi yazmaya davet eden proje gençlerin kendi köklerini araştırmasını ve daha iyi tanımmasını amaçlıyor. Sonuçları 27 Haziran'da duyurulacak yarışmanın birincisini 250 milyon TL ve kitap armağanının yanı sıra Bilgi'nin Tarih Bölümü'nu kazanması halinde öğrenim hayatı boyunca sürecek bir karşıksız burs da bekliyor. Vakit dør, hemen www.ibun.edu.tr adresine



ne okuyoruz ne yapıyoruz

nes'da büyük ödülü aldığı söylemek belki yeterli (değil de yerimiz dar, anlatımiyor kırılgan uzun). Aki Kaurismäki'nin inişli çıkışlı, hem sade hem çok renkli, anlatılmaz yaşanır türünden bu filmini bizim için hem tuhaf hem de çekici yapan özelliği belki de fimin ta Iskandar'ın çıkışının çok ip gelmesidir. Demek Finlandiyalılar böyle adamlarmış, hmm.

www.istfest.org

► Hayaletlere övgü

Britanya müziğinde hayaletlerin özel bir yeri var ama bunun nedeni hakkında fikir yürütmemeyeceğim. Robert



PLACEBO
SLEEPING WITH GHOSTS OUT MARCH 24

Smith'le (The Cure) tepeye vurmuş olan hayalet fenomeninde yeni bir durağımız daha oldu. Placebo'nun yeni albümü 'Sleeping With Ghosts'dan bahsediyorum. İlk albümleri Without You I'm Nothing ile gerçek çıkışını yapan grubu, hatırlayacaksınız, Türkiye'yi de ziyaret etmişti. Ve niye Ülkeyi terk et-

tikleri saatlerde Placebo sevmeyenlerin sayısı sevenlere oranla artmış birden bire. Aradaki sessiz sakin Black Market Music'i saymazsa bu yeni albüm Placebo için yeni bir Without You I'm Nothing etkisi yapabilir. Kendi adıma albümün tamamını ilk dinlediğimde içindeki üç yıllık suskululuğu gerektirecek tilisi keşfedemedim ama inat edip dinleyince sözler de müzik de çözülüyor ve bunun bir köşe taşı olduğu, en azından böyle bir değişimin hedeflendiği ortaya çıkarıyor. Şimdiye kadar müziğinde 'Britanya' kalıplarını umursamadığı için özel bulduğum Placebo bu kez daha uysal. Çizgisini hafifçe ortaya kaydışım, albüme adını veren Sleeping With Ghosts'la da bu çizgiyi kalınlataşmış sanki. Yine de Brian Molko'nun вокali bu görüntünün netliğini bozuyor, grubu 'kendine has' yapmaya devam ediyor. Albümün ilk videosunu çekikleri The Bitter End ise Placebo'nun bildik tarzını sevenler için. Benim favorim ise albümün açılış parçası olan Bulletproof Cupid. Placebo'ya 'ortalaması' bir sevgi besleyenleri heyecanlandıran, sevenleri coşturan, sevmeyenlere 'kim bu çalan' diye sordurulan leziz bir giriş.

Grubun yaz sonunda Türkiye'ye bir kez daha uğrayacağı haberi de kulağıma çalıyor. Durum netleşir netleşmez buradan duyuracağız.
www.placeboworld.co.uk

► Ömerçip?

Gönderilmemiş Mektuplar'la aşkı, Abdülhamid Düşerken'le yakın tarihi, O Şimdi Asker'le orduyu (sanırım) kurcalayan ve üst üste üç filmi gösterime sokabildiği için 'acaba canlanıyor mu?' diye umutlandığımız Türk Sineması Mayıs ayına da yeni bir filmle giriyor. Film Zeki Alasya'nın Rus Gelin'le pek de umut vermemiş olan bu iyi oyuncu, kötü yönetmen abiminin şimdiki silahı bir film için gü-



zel bir Rus kızdan daha faydalı olabilecek bir şey; bir senarist... Senaryosu Limon, D'eli, Leman, L-manyak derken şimdilerde Penguen'den takip ettiğimiz ve hala güldüğümüz Kemal Kenan Ergeen tarafından yazılmış olan Ömerçip, eski çocuk filmlerini ti'ye alıyor. Önümüzdeki günlerde bol bol Ertem Eğilmez'in Arabesk'yle kıyaslanacağını tahmin ettiğimiz film konusu zengin kız-fakir oğlan ikilisinin afacan çocukların Ömerçip'in maceraları etrafında şekilleniyor. Başrollerde Mehmet Ali Erbil, Aşkın Nur Yengi ve Ömerçip rolünde kocaman gözlaklı, hin güllü, sevimli bir velet olan Onur Selimbeyoğlu oynuyor. 2 Mayıs'ta gösterime girecek Ömerçip sadece KemKen nedeniyle de olsa izlenmeli. Ha, bir de Müslüman Gürses var tabii!

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

haberiniz var mı?

uğrayın. Gayet detaylı ve yol gösterici bir metin bulacaksınız.

► Bahar yorgunluğu

Yeni şarkılara şans vermeyecek kadar prensipli nostaljistler (var mı böyle bir sözcük gerçekten) için birkaç öneri. Öncelikle saygıdeğer The Clash'in 'best of'u The Essential Clash'ın çıktığını hatırlatalım. Saygıdeğer Joe Strummer anısına ithaf edilen Sony Music'ten çıkışma çift CD'lik albümde saygıdeğer 42 Clash parçası yer alıyor. İkinci önerimiz tam damardan nostalji, 34 Greatest Lo-

ve Songs Ever denen bu işgülzat işi çift CD'ye Bangles'in Eternal Flame'sinden Berlin'in Take My Breath Away'ine, Billy Withers'in Ain't No Sunshine'ından Paul Young'ın Everytime You Go Away'ine 34 hızlı şarkısı yüklenmiş. His meselesi sonuçta, alın ya da almayın diyemem. Son olarak, Grammy 2003 adayı şarklarının toplandığı bir derleme söz konusu. Avril Lavigne, Eminem, Nickelback, Norah Jones diye gidiyor liste. Hepsini dinleyip ödüllerin doğru dağıtılmadığı üzerine kafa patlatabilirsınız, Grammy umrunuzdaysa.



İşgal

Geldi Nisan Mayıs ayları gevşedi gönlü yayları! Kardı doluydu yağmurdu derken en sonundă İlkbahar da geldi. Ama geldi de bana mı geldi kardeşim? O kadar alışık ki bu sene karanlığı, soğqua; bu ay kimse elimden kaçamaz full depreşiyoruz arkadaşlar :) Kişi kadar içime işledi ki kopmadım depresiflikten. Sizi de kara kuyu içine çekerek bu ayı depresiflik ayı ilan ediyorum ve doğadan bir şekilde intikamımı alıyorum :) Ben yazımı yazar yazmaz kendimi köyümün topraklarına atıp yanına da Dragonlance kitaplarımlı alıp doğanın kucağına atacağım kendimi. İstanbul'da bahar yalan oldu n'apalım böyle idare ediyoruz :)

Haa bu arada Malmsteen Konseri geçti. Gitmedim, gidemedim. O yüzden sizden özür diliyorum ama Mayıs'ta Paradise Lost konserinde kesinlikle görüşüyoruz!

Opeth

Damnation

Aah ah... İşte süper bir başlangıç: Opeth. En sevdigim, duygusallaştığım, gözlerimi kapayıp müziğinin rüzgarına kapıldığım gruptan... Taa ilk albümlerinden beri içlerinde olan bu yumuşaklıği en sonunda ayrı bir albümde ortaya çıkardılar. Opeth'i bilen bilir. Hemen hemen her parçalarında o sertlik yanında illaki insanın ruhunu okşayan bir bölüm olur. Şimdi de Kasım ayında çıkardıkları Deliverance (bkz. Kasım 2002 İşgal) albümlerini takiben Damnation ile tüm müzik severlerin günülerini fethedeceler gibi...



Kadife sesli Mikael Åkerfeldt'in vokali, akustik gitarlar, yumuşak bas ve davullar, insanın kalbine işleyen sözler... Sanırım son Opeth albümünü böyle tanımlayabilirim.

Seziz parçadan oluşan albüm tamamen yavaş parçalardan oluşuyor ve eski Opeth parçalarına nazaran daha kışalar. Her parça hit, hepsi benim evlatlarım gibi hiç birini birbirlerinden ayıramıyorum :) Ama albümde bir parça var ki kime sorsam tek geçiyor: Death Whispered a Lullaby. Albümü edinmeden bu parçayı dinleyin derim. Beğenmezseniz para yok :) Sonracıma benim biraz daha diğerlerinden ayırdığım parça ise Closure. Diğerlerinden biraz daha hareketli olan parçanın davulları oldukça hoş. Valla ne desem boş. Ne dinlersen dinle, kim olursan ol al, ya da ölüyorum!

Katatonia

Viva Emptiness

90'lar İskandinav metalinin doruk noktasıdır ve şimdilerde dinlediğimiz grupların çoğu bu zamanlarda tanındı. Doom ve Black Metal bu Kuzey'liler tarafından yaratıldı ve şimdilerde yavaş yavaş değişime uğruyor. Elemanlar çok küçük yaşlarında (14-15) sert ve basit müziklerle karşı miza çıkarken daha sonra hem kişisel hem de müzikal anlamda olgunlaşıkça tarzlarını değiştirdiler. Katatonia da birçok Extreme Metal grubu gibi 90'ların sonlarına doğru tarz değiştiren gruptan. Dance of December Souls ve Brave Murder Day ile saf Doom yapan grup yavaş yavaş Discoraged Ones ve Tonight's Decision ile daha depresif, yumuşak ve biraz da teknik anlamda değişime uğradı. 2001 yılında çıkardıkları Last Fair Deal Gone Down ile biraz fazla alternatifleşen grup dinleyicilerini oldukça korkutmuştu. Bu albümde ise bence çizgilerini oturtmuşlar ve eskiyle yeniyi sentezlemişler.

Albümdeki açılış şarkısı ve arkasından gelen Sleeper bana bir önceki albümleri hatırlattı. Albümün kendine has farklı şarkıları ise albümdeki en sert parçalarдан olan Will I Arrive, süper dur kalkları olan Wealth ve enstrümantal bir parça

gerekli biri gerekli biri sectör8.com

Katatonia

VIVA EMPTINESS



olan Inside the City of Glass. Ben en çok bu şarkılardan etkilendim. Biraz Paradise Lost-vari bir sound olmuş ve biraz da eski Katatonia kokuyor.

Album süper. O şarkı bu şarkı diyemeyeceğim. İlk 10 listeme giren gruptan ve olan Katatonia'nın her albümünü ayrı ayrı seviyorum ve size de israrla tavsiye ediyorum.

Evanescence

Fallen

İlk başta şunu söylemeliyim ki Evanescence (nasıl okunuyor lan bu?) arkadaş zoruya dinlediğim gruptardan biri! Ama moda, ama yeni... Belki seversiniz - asılında seveni çok. Şu yeni Amerikan Metal akımına kapılmış müzik sektörüne



cuk oturan bir grup. Linkin Park, Mudvayne ve Alien Ant Farm gibi grupların tarzında. Tabii ufak bir farkla: Vokalist hatun! Valla hatun için dinleyen bile vardır eminim ki. Çünkü vokalist Amy Lee bir içim su :) -bakınız albüm kapagini nasıl da su. Neyse albume dönersek, en bomba şarkı Bring Me to Life. Daredevil'in da soundtrack'inde olan bu-parçada yardımcı vokalistliği de Pa-

ul McCoy yapmış. Sonrasi everybody's Fool ve Going Under benim hoşuma giden parçalar. Çok da tırt olmadıklarını Haunted şarkısındaki kıyak soloyle göstermişler. Ballad sevenler içinse Hello ve My Immortal'ı öneririm. Albümü minik arkadaşımıza öneririm. Ama yaşı kemale ermiş -yuh lan LEVEL mi okuyorsun hâlâ :> arkadaşlar pek seymeyebilir :)

nereloloyor

► **Aerosmith** 2-3 hafta içinde yeni albümleri için stüdyoya gireceklermiş. İlginç olan ise albümün Blues tarzında olacağımız...

► **Şu sırıldarda Al Pacino ile Çaylak adlı filmde izlediğimiz Colin Farrell, Ozzy Osbourne'u canlandıracakmiş. Ozzy'nin eşi oyunu Johnny Depp için kullanmış ama sigara, içki ve kadınlarla arası bu kadar iyi olan Colin Farrell'a rolü kapmış :)**

► **Metallica** Elektrik Records'dan çıkacak olan St. Anger adlı albüm için logo ve kapak tasarılmış. Grubun resmi web sitesi metallica.com'dan bakabilirsiniz. Albümün oldukça sert olduğunu iddia eden Jaymz bakalım doğru mu söylüyor...

► **Megadeth** in dağılmasından bir yıl sonra ilk kez açıklama yapan Dave Mustaine; bir yıl içinde birçok kişiyile diyalogla girdigini ve bunlar arasında eski davulcu Gar Samuelson'ın da olduğunu belirtmiş. Bunun birleşme habercisi olmadığını ve heveslenmememizi de belirtmiş ama yine de burnuma güzel kokular geliyor :)

► **Cannibal Corpse** durmak bilmiyor. Sonbaharda yeni albümlerini piyasaya çıkarmayı düşünüyorlar.

► **Samael**, Black Trip adlı DVD'siniz Haziranda piyasaya çıkıyor. Summer Breeze Open Air Festivalinden görüntüler ve Jupiterian Vibe, Infra Galaxia ve Baphomet's Throne video klipleri yanında bir de Passage albümünün stüdyo ortamı görüntüleri varmış. (Höh be cümleye bak)

► **AC/DC** nin You Shook Me All Night Long parçasının akustik versiyonu ve daha bir sürü video klip acdc-videos.com adresinde mevcutmuş.

► **Anathema** gitaristi **Danny Cavanagh** in yaptığı açıklamaya göre yuvaya dönen başı Jamie -bkz. Tozlu vitrin- (sola bak sola) ile kayıtlara başlıyor. The Natural Disaster, Closer ve Flying adlı parçalar da hazırlırmış.

► **Kreator** Live Kreation adlı 19 parçadan oluşan bir canlı CD/DVD çıkıyorlar.

► **King Diamond** un yeni albümü The Puppet Master, tüylerimizi diken diken edecek bir hikayeyle bezeлимış. Bekliyoruz...

► **Overkill** in efsane gitaristi (bu adam gruptan gitti iki gitarist aldılar) **Bobby Gustafson** power/death metal tarzındaki Floridalı grup Response Negative ile çalışıyor...

► **Slash**, Duff ve Matt'ten oluşan eski **Guns N' Roses** tayfası vokal yapması için Faith No More eski gitaristi **Mike Patten**'a teklifte bulunmuşlar. Ama söyletilere göre "şillak" sesiyle karşılaşmışlar!

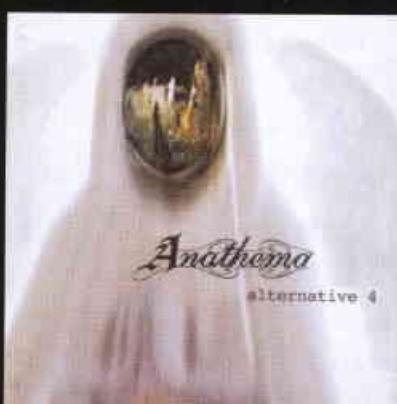
Playlist:

1. **My Dying Bride** - Sear Me MCMXCIII
2. **Guns N' Roses** - Double Talkin' Jive
3. **Emperor** - Opus A Satana
4. **Opeth** - Remember Tomorrow (Iron Maiden Cover)
5. **Kalmah** - Hades

TOZLU VITRİN

Anathema - Alternative 4 (1998)

90'ların başında 3 kardeşin -Vincent, Danny, Jamie- birlikte kurdukları Anathema ilk başlarında bir Doom Metal grubuydu. Birkaç demo ve EP'den sonra debut albümleri Serenades'i çıkardılar. Ardından gelen ikinci albümleri Silent Enigma'in kayıtları yeni başlamışken vokalist Darren White'in ayrılmasıyla vokale gitarist kardeşlerden Vincent Cavanagh geçti. Grup tarihlerindeki en iyi kararı vermişti. Çünkü Vincent'in vo- kali inanılmaz güzeldi ve böylece brutal vokali bırakıp, müziklerini de değiştirdiler. Yine Doom Metal etkileri görünen Silent Enigma'daki A Dying Wish Doom tarihindeki kültür şarkılara girdi. Grup 3. albümleri Eternity -benim de vücuduma kazadığım- ile çoğu kişinin "en sevdiği grup"lar arasına girmeyi başardı. 1998 yılında çıkan Alternative 4 ise grubun en sağlam ve zirve albümü bence. Bu albüm-



baget sallıyor- gruptan ayrıldı. Haliyle müzik de değişmeye başladı. Çoklu kişinin sevmediği ve gruba küstüğü Judgement albümü ve ardından geçen sene A Fine Day to Exit piyasaya çıktı. Bu son iki albüm her ne kadar eski Anathema'yı bize özetse de hatırlarınızdan eskileri silip dinlerseniz zevk alabilirsiniz.

Alternatif 4'a geri dönelim... Albümde Vincent'in vokal performansı en üst düzeydeydi. Şarkılar o kadar oturmuş ki albümü başından sonuna kadar dinlerken sanki bir şarkı dinliyor gibi oluyorum. İçinden bir şarkı seçmek çok zor! Albümün açılış parçası Shroud of False'un başındaki klavyeler, o fısıltı vokaller ve sonundaki söz! Daha sonra bence albümün en hızlı parçaları olan Fragile Dreams ve Empty... Hatırlıyorum da albüm ilk çıktığında arkadaşım bana İlk Inner Silence'ı dinletmişti ve hayatının hatasını yapmıştı. Çünkü albümü ona bir daha geri vermedim ve aylarca (evet aylarca) bu albümü dinledim.

Rock veya Metal'ı ucundan köşesinden neresinden dinlersen dinlemiş, ister eski ister yeni dinlemeye başlamış ol; isterSEN hiç dinlememiş ol ama bu albümü dinle! ☺

Rivayetler:

► Wizards'dan yeni kitabı salıvus! Savage Species: Playing Monstrous Characters; adı üstünde, bugüne kadar kovaladığınız yaratıkları oynamak için. Arms and Equipment Guide; en ince detayına kadar materyal, silah, cisimler... Races of Faerûn; FR'a özel ırklar, beceriler, prestij sınıfları, Fiend Folio; yaratıkların elden geçirilmiş halleri, MM varken ne kadar gerekli tartışılır... Unapproachable East; orada doğuda bir bölge var, giremediğimiz, tırıştığımız. İşte orası hakkında size bolca bilgi.

► Ghost in the Shell 2: The Innocence'in hazırlandığı haber bazlarının kulağına çalınmış olabilir. Bir başka haber de GitS'in dizisinin yayına hazır olduğu. İsmi de Stand Alone Complex. Bekleyelim görelim.

► Oscar'larda En İyi Animasyon ödülüünü alarak anime sevileri coşturan Spirited Away, IFilm tarafından önumüzdeki günlerde gösterime girecek filmler arasına alındı. Türkiye'de - bildiğim kadaryla - ilk kez bir anime, sinemalarda gösterime girmiş olacak. Sanırım bu tarihi olaya bir toplu gidiş düzenlememiz gerekiyor... Evet evet...

► Nihayet bir yerli CR destek buldu ve bomba gibi bir gizlizgâha hazırlanıyor. Tanıdığınızı düşündüğüm Yıldırı ÇINAR'ın çizdiği Karabasan, Arkabahçe Yayınevi'nden 15 Mayıs'ta piyasaya çıkıyor.

► Punisher da gümüş perdede vuran Marvel kahramanlarına eklendi. Bu acımasız avcı kimin oynayacağı ise henüz bir muamma.

HAYALET

"fithos lusec vethos vinosec"

Bu ay garip şeyler oldu.

Aslında dünya garipliklerle dolu. Bu ay sadece yoğun bir şekilde vuku buldular. Baharin gelmesine bağıyorum bunu. Sorun değil. Garipliklere alışk nim.

Geçmişe dair esrarlı bir silüetten, gün yüzü görmemiş hikayeler dinledim. Hüzünledim, meraklıdım. Unutulmaya yüz tutmuş insanların, aslında sararmış fotoğraflardan başka hiçbir yerde varolmadığını gördüm. Onları hatırlayan insanlar bir bir veda ettikçe bu hayatı, bir poz, bir bakış oluveriyorlar geride kalan.

Ayriyeten garip garip mailer geldi. Bir arkadaşı - aşağıya aldım onu - donanım sorularına yardım istemiş. Tam olarak ligi alanma girmese de onu BÜTÜN donanım problemlerinden kurtaracak önerileri sıraladım.

Bunun dışında bir başka okuyucu Level'daki herkese mail atarak 250'den fazla oyun oynamış biri olarak iş istedigini yazmış. Yorum yapamıyorum, dedim ya garipliklerle dolu dünya. Belki de onu ieriki sayılarda Level sayfalarında okuma fırsatını elde edersiniz (edemezler, yazar kadromuz dolu, buradan söylenecek şey değil bu da ama...blx).

Biz işimize bakalım. Ufukta müjde bir haber, girelim oyunuza. Mojo... Yolu göster kımız...

Gönül Postası

Nereden olduğu belirsiz Yağızhan "Maximus" YELDAN

Selam, Size birkaç soru soracağım ama okuldayım o yüzden hangi adres'e göndereceğimi bilemedim. Adres yanlışsa lütfen doğru kişiye gönderir misiniz bir zahmet?

1) Neverwinter Nights'da örnejin; Basic damage: 1d4 ne demek? İlk başta "1 to 4" zannettim ama ilerde 5d4 diye bir şey gördüm.

2) Onun altında Critical Damage: x3 diye yazıyor. Bu da ne oluyor?

3) Size bir eleştirim var. Ben RPG veya FRP (ne fark varsa) oynamaya yeni başladım. Ama hiç yardım etmiyorsunuz. Bütün FRP incelemelerinde sanki herkes FRP manyağı gibi davranıyorsunuz. Sizden ricam buna benzer bir açıklayıcı sayfa yayınlamanız dergide veya sitenizde. D&D bilmem kaç kuralları var diyorsunuz. Ben nerden anlayıym bu ne demek? NWN incelemesi yaptınız ama ne ırkları tanıtiyorsunuz ve tavsiye veriyorsunuz?

4) Sorceress'la bir büyü yaptığım zaman yanındaki birlikte iki büyü de birer azalıyor. Niye? (büyü grubuna baktım aynı değil ama sadece yan yana iki tane olanlar azalıyor.)

5) Sorceress'in oyuna başlarken beser büyüsü oluyor. Ama Wizard'in Sorceress'a göre ne avantajı var? Ayrıca bu sayılar artmıyor mu?

6) Level sitesine karşı eleştirilerim var. Anketler dışında hiçbir şey güncellenmiyor. Ayrıca faydalı bir şey de yok. DLH veya yukarıda bahsettiğim gibi oyunculara yardımcı olacak şeyle koysanız daha iyi olmaz mı? Dergideki Inbox&Outbox'ın mail adresini bile bulamadım sitenizde.

Herşeye rağmen siz takip ediyorum.



Çünkü siz en iyisiniz. Umaram beni mazur görürsünüz ve bana kızmazsınız. Ben sadece eleştiri yaptım. Eleştiriler daha iyiye ulaşmak için değil midir zaten? Bütün Level halkına gülé gülé...

N: Merhaba Yağızhan, gördüğün gibi mektup elime geçti ve yayınlıyorum, ama hemen belirtiyim, sitem kesinlikle bir yayılmasına sebebi değil. Bunu kafalarınızdan çıkarın.

1) 1d4, bir defa dörtlük zar atılacak demektir. 2d8, iki defa sekizlik zar. Yani ortadaki "d", zarın İngilizce'si olan "Dice" in kısaltması. Baştaki sayı kaç kere atılacağı, sondakileri kaç yüzü zar olduğu.

2) Kritik hasar (Critical Damage), saldırısında 19-20 (Silahına göre 18 de olabilir) attığında hasına verdiği şeydir. X3 demek, düşmanına saldırırken 19-20 attıysan, verdi-

ğin hasar üç katı olacak demektir.

3) RPG açıklamalarında (RPG: Role Playing Games, FRP: Fantasy Role Playing) yazarın içine düştüğü bir güçlütür bu. Bir Shoot'Em Up oyununda uzay mekiği nedir? Foton torpidosunun çalışma prensipleri nelerdir? gibi sorulara cevap verilmez, çünkü buna gerek yoktur. Amaç gidip vurmak, gidip vurmak, gidip vurmaktır. (Ayrıca, her ay yeni okurlar katılıyor aramızda Yağızhan. Her oyun incelemesinde bu okuyucular için karakter, kural, büyümek istediklerini girdiğimizde, bunları okuyuculara sunuyoruz.)

Yine bir stratejî oyununda diploması, politika, ekonomi bilgileri bulunmaz; bunların oyuncu tarafından bildiği kabul edilir. Sadece tavsiyeler ve hangi yolla ne kazanacağınız yazar.

RPG'lerde ise genellikle bir sistem vardır. Bu sistem oyunun adaptasyonu olduğu masasıüstü sistemi (Baldr's Gate - NWN) olabilir ya da oyun için özel oluşturulmuş (Fallout) bir mekaniktir. Bu sistemlerden bazıları onlarca kitapta anlatılan şeylerdir ve takdir edersin ki iki-dört sayfalık bir oyun yazısında açıklanması mümkün değildir. Bu sistemleri tam manasıyla öğrenmenin yolu piyasada satılan kitaplarını alıp okumaktan geçer. Yine de daha fazla bilgi için: www.lostlibrary.org adresinden Sistemler ve Diyalog bölmelerine bakın. Biz de Sakkol ile bu hadiseyi, kapsamlı bir yazıyla örtme planları yapalım.

4) NWN oynayaklı çok oldu, böyle bir sorun yaşadığımı hatırlıyorum açıkçası. Yardımcı olmadım, üzgünüm. (Ben olayım, o sayılar 3rd Ed. Kurallarına göre her seviyeden yapabileceğin büyüğünü. Yani sen 1. seviyeden 6 büyüğe yapabiliyorsun diyelim. 6 tane Magic Missile atabilir, veya 6 farklı büyüğü yapabiliyorsun. Son büyüğün de atınca o seviyeden büyüğe yapabilmek için uyuman gereklidir. - blx)

5) Wizard'in Sorceress'a göre en ciddi avantajı, büyü repertuarının çok geniş olması.

Sorcerer günde çok fazla büyü yaptıığı halde bu büyülerin çeşitliliği son derece sınırlıdır.

6) Siteyle bir alakam yok, ancak bu eleştirilerin ilgili kişillere ulaşmıştır mutlaka.

Nereden olduğu belirsiz Fatih DER:

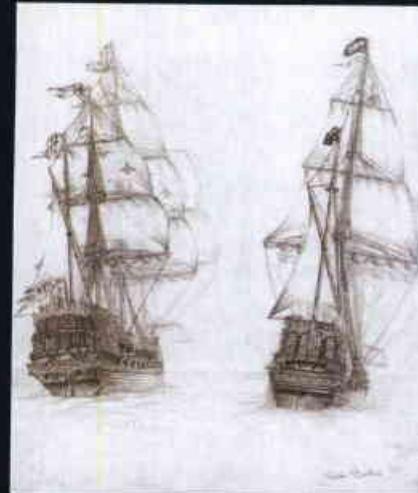
Ekran kartım 64MB GeForce 2 MX 400, Internet'ten son sürücülerini yüklediğimde Windows açılırken kilitleniyor. Yardımcı olursanız sevinirim.

N: Bilgisayarı bir süreliğine boşvermek, çocukların yaptığı koltuktan kalkmak, kaya Disintegrate büyüsü, güzel bir kıyafet ile iyi bir kitap ve sahile nazır bir yerde içilecek bir Douwe Egberts, yanmasındaki kızı hafif bir gülümseme, masasına gitmek, muhabbet etmek, akşam hatunu dışarı çıkarmak, uzun uzun sohbet etmek, sinema gitmek, [SANSÜR :... Sevindirdiğimi umuyorum.

İstanbul'dan Gökhan

Ali abi selamlar ve de köşende başarılar. Kritik bir konuda sana akıl danışacaktım. Adım Gökhan, İstanbul Ün. Hukuk 1'deyim. Tahmin etmişsin, ben bu FRP türü şeylere, özellikle de fantezi kitaplara bayılıyorum. Bayağı da bir okumuşluğun var. Şimdi diyorum ki, ben de bir kitap yazmak istiyorum. DİYECEKSİN ki nereden esti bu kitap olayı, bu benim hayal gücümün bir dörtüsü. Çünkü hayal kurmadan, canavarlarla savaşmadan durmıyorum. Zaten daha önce de tarihe meraklıydım savaş stratejisi falan ilgilendiğim konuları. Düşünün ki Ejderha Mızrağı gibi bir kitap en çok okunanlar arasında ve bunun gibi piyasada sırf satmak için yazılmış bir sürü saçma kitap var. Biz Türk'lerin de bu işe el atmaları gerektiğini düşünüyorum. İhnıyorum ki içimde yabancılarından daha fazla potansiyel var. Ben de bu yolda yürümek istiyorum bana bu konularda ne öneribilirsin? Hangi yayınevinde şansımızı denemeliyiz? Ne kadar zaman beklemeliyiz? Ya da imkan var mı böyle bir iş için sen ne dersin?

N: Fantastik romanların başarısıyla gaza gelen, ya da "Ben de yapacağım" diyen herkes, ateş başına toplansın bakalım. Fantastik roman yazmak... Hemen belirtiyim ki başka türlü bir roman yazmaktan farklı değil. Eşit derecede zor, mesketti, yorucu. Çok okumak, farklı şeyler okumak, çok çok çok çok çok çok yazmak şart. Sürekli yazmak, yazdığını okumak, isabetli özeleştiriler getirmek lazımdır. Akla gelen ilk fikir oturup kağıda



İllüstrasyonlar: Taşkin Baltacı

dökülmemeli, bu türde yenilik katabilirler pişirmeli.

Her şeyden önce hırslı ve kararlı olunmalı.

Romanı başlıyorsanız arkadaşlar, BİTİRİN. Bitmemiş bir roman, roman değildir.

Denemelerinizi ilk aklıma gelen İthaki, Metis, Arkabahçe ya da Phoenix yayınevlerine sunabilirsiniz. Bunlar yeni ve yerli fantazya meraklılarına fırsatlar sunan yayınevleri. Buralardaki insanların eleştirilerine kafayı takip hayata ve yazıya küsmemek çok önemli. Bazen yıkıcı eleştiriler bile alsanız yolunuza devam etmelisiniz. Bu iş en az bir hortlak ordusuna karşı savaşmak kadar zor.

Başarilar ve iyi şanslar. Doğu gibi, Barış gibi senin de kitaplarını raflarda görmek umuduyla...

Önümüzdeki sıcak yaz aylarının tek sevindirici özelliği, kısa etekler ve ufak bikiniler olmayı bilir. Hayalet'in Takipçileri'nin yoğun baskıları sonucu sayfa sayısının artması da gündeme geldi. Böyle bir gelişme olduğu takdirde kampta bazı köşe fikirleri var.

Zamanla ifşa olacak işler bunlar. Şimdi ısınmaya başlayan havaların zevkini çıkarmak lazımdır. Caddebostan sahilinde güneşe dönüp yüzümüzü, denize nazır insanları izlemek, kitap okumak lazımdır. Burnumuzun dibine kadar gelen ilişkileri kaçırılmamak lazımdır. Bahar geldi ne de olsa, yalnız olunur mu? Olunmaz.

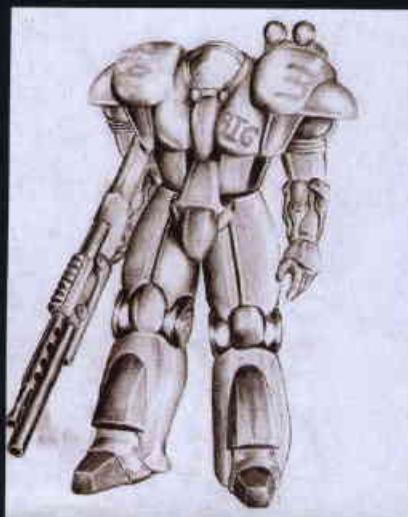
İlla da internet diye inliyorsanız, bazı geceleyen bizi irc.superonline.com sunucusundaki #Level ya da #Lostlibrary odalarında bulabilirsiniz.

Gelecek ay görüşmek üzere...

(N.) | www.lostlibrary.org

Jukebox:

Karakan - Hanı Bana Para
2Pac - Tradin' War Stories
Busta Rhymes - We Could Take It Outside
Busta Rhymes - Get High Tonight
Cypress Hill - I Remember That Freak ***
De La Soul - Ring Ring
LL Cool J - Ain't No Stoppin' This





Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Okumak, adam olmak için bir yoldur ama sizi adam yapmaz.

Onlar güzel sözler söyleşir, biz de bunları duvarlarımıza asar ya da ezberleriz. İçimizden bazıları bu sözler hakkında düşünür ve manasını özümseyerek bunu hayatına geçirir. Gene içimizden bazıları sohbet ortamlarında kendisine entellektüel havası vermek için bu sözleri aklına kzyip yerli yersiz kullanıp durur. Kitapları okurken bazilarımız okuduğu cümleleri tartar ve anlamı hakkında kafa yorar. Bazılarımız ise kütüphanelerindeki kitapların mobilyalarıyla ne kadar renk uymu içerisinde olduğunu düşünmektedir.

Cehalet ülkemizde genellikle kırsal alandan gelen vatandaşlarımıza yakıştırılır. Örneğin trafikte dangıl dengül araba süren birisi için "sanki tarlada traktör kullanıyor" denir. Ya da küfürlü konuşan birisi için "görgüs köylü ne olacak" gibi cümleler kullanılır. Aşında kırsal alandan gelen vatandaşlarımız için yüksek düzeyde eğitim almak pek mümkün olmadılarından köy kültür ile doğmuş ve büyümüş oldukları doğrudur. Fakat ülkemizin güzel gelenek göreneklerini de taşıyan köylülerimiz bence dünyanın en güzel insanlardır. Çünkü oldukları gibi dirler. "Köylü kurnazlığı" terimi hak eden kara koynular her sürüde bulunur. Fakat bu tür insanlar da çoğunlukla şehirli dirler, ayrıca bu o insanların hepsinin kötü olduğu manasına gelmez.

Cehalet yanlışca küçük yerlerde bulunmaz. Bugün ülkemizin en büyük medya kuruluşlarında, en büyük üniversitelerinde, en zengin insanların arasinda da bol bol mevcuttur. Çünkü bu

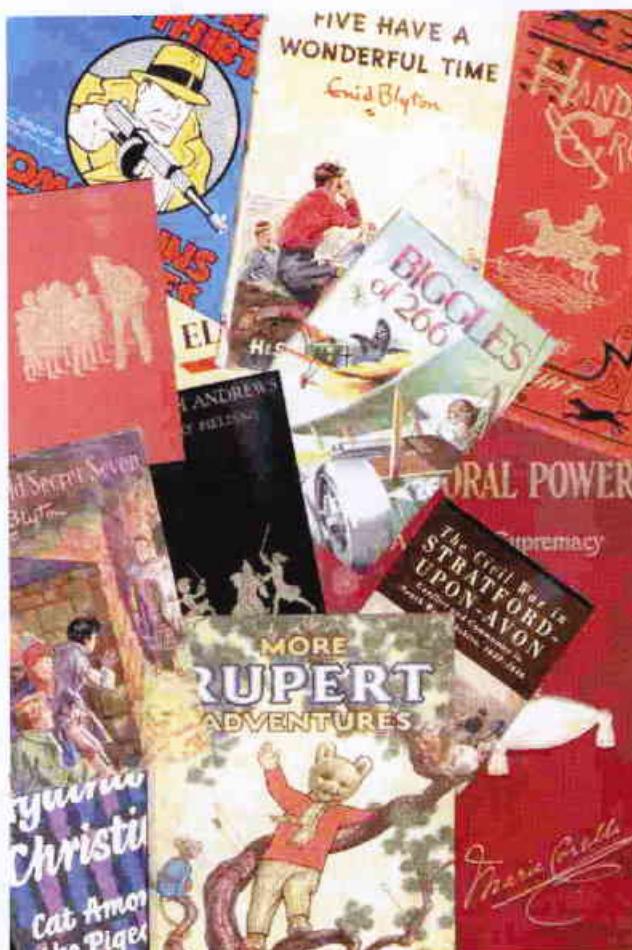
Tüm kötülüklerin anası

Büyük adamlar büyük sözler etmek için vardır

saydıklarımlın hiç birisi size kültürlü olmanın garantisini vermez. Bugün mezunu olduğum üniversite ile aynı diploması taşımaktan utandığım insanlar da tanımaktayım. Onların okuldayken derslerini nasıl verdiklerini gayet yakından takip ettim. Okul içi ve okul dışı davranışlarını bildiğim bu insanların "adam" olamadıklarını biliyorum. Demek ki ögre-

Oyuncular

Bugün aynı cehaleti oyuncuların arasında da görmekteyim. Yurdumun her yerinde gördüğüm bu hastalığın yansımاسını görmek beni tabii ki şaşırtmadı. Aynı saygısızlık, aynı bencillik ve düşünsüzlik. Bazen işimi yaparken kimler için bir şeyler üretmeye çalıştığını düşünüyorum. Taa en başından bu yana idealist bir şekilde çalışıp insanları bilinçlendirmeye çalıştık. Nedenleri ve ne içinleri anlattık. Ama hala aynı koyu cehalet ve öğrenmeye gösterilen dirence şahit oluyorum ve açıkçası çok yoruldum. Sinan'la yaptığımız sohbetlerde onun bana söylediği bir sözdardı. Bana "Sen halkı tanımiyorsun" demişti. Eğer Türk insanı bu kadar cahilse, ki buna inanmak istemiyorum, o zaman bu cehaletin sorumlularını arayıp problemi temelinden çözmemiz lazım. Çünkü ben böyle bir Türkiye istemiyorum. Yüzbinlerce kişiden oluşan eğitim ordumuzun başarısız olduğuna inanmak istemiyorum.



Her şey okumakla bitmeyebilir

nim hayatı "eğitim"den eksik olunca diploma taşımak insanı insan yapmaya yetmiyormuş. Bunu öğrendim. Bana bu nü görme yeteneğini kazandıran, başta İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dekanı Sayın Feryal Orhon Başlık olmak üzere, tüm değerli öğretmenlerime teşekkür ederim.

Cehaletin en büyük kaynağı olan öğrenmeye karşı direnç benim algılama kapasitemin dışında. Tek bir düşünsüye saplanıp kalmayı ve öğrenmeye karşı tüm kapıları kapatmayı aklım almıyor.

Okumak, adam olmak için bir yoldur ama sizi adam yapmaz. Okumak siz bilgilendirir ama bu da tek başına yeterli değildir. Adam olmak için düşünmeyi bilmek gereklidir. Adam olmak için cehaletten kurtulmak, bakmayı değil görmeyi bilmek gereklidir. Adam olmak sana yapılmasını istemediğini başkasına yapmamak demektir. Bir gün birisinin karşısındakine "adam misin sen!" dediğini duyduğunuzda biliñ ki bu duyabileceğiniz en ağır hakarettir. .



Foto: Anayurt / www.anayurt.com.tr

Merdiven

Belki de sadece 'uzak' olduğu için istiyorsunuzdur, ne dersiniz?

... Vosviddin, elini ürkükçe kapının koluna uzattı. Kolu yavaşça aşağıya çekti ve kapayı araladı. Yumuk yumuk gözlerini sımsıkı kapatıp eliyle kapayı itti. Kapı gıcırdayarak açıldı. Vosviddin gözlerini yavaşça araladı ve karşısına baktı... Bir kapı daha vardı. Vosviddin kafasını çevirerek çevresine baktı. Her yer karanlıktı. Tek görebildiği şey karşısındaki kapıydı. Çok fazla seçenek yoktu. Yeniden gözlerini kapattı ve elini kapının koluna doğru uzattı. Kapayı açtı. Sonra da gözlerini... Karşısına bir kapı daha çıktı. Vosviddin bir anlığına duraksadı. Kafasını arkaya doğru çevirdi ve açıldığı kapılara baktı. Şaşırıldı... Bu defa gözlerini kapatmadan diğer kapayı açtı. Kapı yine gıcırdayarak açıldı ve... Karşısında bir kapı daha vardı. Vosviddin sinirlenmişti. Hızlıca önündeki kapayı açtı. Daha sonra diğerini, diğerini ve diğerini... Yorulmuştu. Nefes nefese kaldı. En sonunda olduğu yere çömeldi ve kafasını ellerinin arasına aldı. Birkaç saat sonra bir anda ayağa kalktı ve hızlıca geriye doğru koşmaya başladı, ama arkasındaki kapı aniden kapandı. Kapının sesi yankıllandı. Vosviddin olduğu yere çakıldı, kaldı. Arkasına baktı...

Açıktı...

Kapı açıktı. Vosviddin kapıya doğru bir adım attı. Bekledi. Bir adım daha attı. Kafasını kaldırıldı. Bu kez kapı yoktu. Bir merdiven vardı... Kafasını biraz daha kaldırıldı ve elini alnına koyarak yukarıya doğru baktı. Merdiven çok diki ve sonu görülmüyordu. Vosviddin merdivenin en yukarısına çıkmak için ilk adımını attı. Çok heyecanlıydı. Yavaşça, ufak adımlarla merdivenden çıkmaya başlandı. Bir yandan da kaç basamak çıktığını sayıyordu. Saymaya, ve çıkmaya devam etti. Ne kadar zaman geçtiğini tahmin edemiyordu. Saatine baktı, saat yoktu. Bir ara aniden durdu ve yine arkasına baktı. Merdivene çıkmaya başladığı yeri bir nokta kadar görüyordu. Anlaşılan, çok yol almıştı. Vosviddin geldi-

ği yere bakarken bir anda dengesini kaybetti ve... Aşağıya doğru yuvarlanmaya başladı. Elleriyle basamakları tutarak durmaya çalıştı, ama olmadı... Durana kadar yuvarlandı. Gözlerini açtığında, kendisini merdivenin başında buldu. Koca kafasını kaldırarak yeniden merdivenin en yukarısına baktı. Vosviddin gibi tembel bir çocuk için bu yol çok fazlaydı, ama merdivenin en sonuna, en yukarıya kadar çıkmak istiyordu. Yeniden ufak adımlarla çıkmaya başladı. Bir basamak, iki basamak, üç basamak... Derken, yine yolu yarıladı. Elini dizleri-



ne koyarak soluklandı. Hâla merdivenin sonu çok uzaktaydı. Vosviddin çıkmaya devam etti. Düşünceli bir şekilde yoluna devam ederken, bileğindeki eli farketmesiyle irkildi. Aniden arkasına baktığında gülümseyen, yorgun bir çocukla göz göre geldi. Donakaldı... Çocuk, Vosviddin'in bileğini biraz daha sıkıca tuttu ve hızlıca geriye doğru çekti. Vosviddin aşağıya doğru yuvarlanırken çocukla tekrar göz göre geldi. Merdivenleri çıkmaya devam eden çocuk sinsice gülümsemi. Uzun bir yuvarlanması ardından, Vosviddin yine başladığı yerdeydi. Gözlerinden akan damaları avuçlarıyla sildi. Yırtılan pantalonunu ve annesinin ördüğü yamalı kazağını silkeledi. Daha sonra bir defa daha, ama bu defa koşarak merdivenlerden çıkmaya başladı. Nefessiz kalınca, dizleri kesilinceye kadar koştu. Koştu, koştu ve koştu... Akında sadece en yukarıya çıkmak var-

... Bir anda ayağa kalktı ve hızlıca geriye doğru koşmaya başladı, ama arkasındaki kapı aniden kapandı. Kapının sesi yankıllandı.

di. Bunun için her şeyi yapabilirdi. Yapıyordu da... Birkaç saat sonra kendini aşağıya atan çocuğu gördü. Çocuk hâla merdiveni ağır adımlarla çıkıştı. Vosviddin merdivenin sonuna kadar çıkmayı o kadar çok istiyordu ki, çocuğu olan kızgınlığını unuttu. Yanından koşarak geçti ve çıkmaya devam etti. Artık Vosviddin'in önünde çok fazla engel yoktu ve merdivenin sonuna gitgide daha çok yaklaşıyordu, ama bu yolculuk onu çok yormuştu. Dinlenmek istiyordu. Basamaklardan birine oturdu.

Açıkmıştı...

Cebinden ufak bir ekmek parçası çıktı. Tam isıracakken ekmek elinden kaydı ve aşağıya doğru yuvarlanmaya başladı. Vosviddin ekmeği almak için hamle yaptı. Bir anda dengesini kaybetti. Düşmemek için kollarını bir kuş gibi hızlıca çırpmaya başladı ve... Olduğu yerde kalmayı başardı. Çok korkmuştu ve nefese nefese kalmıştı. Minik elini kalbine koydu. Yerinden çıkışaklı gibi atıyordu. Ayağa kalkarak yoluna devam etti. Arkasına bakmadan basamakları hızlıca çıktı. Dakikalarca, saatlerce, günlerce çıktı... En sonunda, merdivenin sonundaydı. Son basamağı da tırmandı. Merdivenin en yukarısındaydı... Uyandı. Bir kedi gibi gerildi, çapaklarını aldı ve kafasını uyuşan kolun üstünden kaldırarak uykulu gözle riye, şaşkınlıkla çevresine baktı. Sadece kötü bir rüya görmüştü. Vosviddin tamamen yerinden kalktığında, merdivenin en yukarısında olduğunu farketti. Kafasını uzatarak aşağıya doğru, merdivenin sonuna baktı. Yavaş yavaş basamakları inmeye başladı. Çok heyecanlıydı. Akında sadece merdivenin en yukarısına ulaşmak vardı... ☺



Tugbek Ülek | tugbek@level.com.tr

Birgün gelip de oyunlardaki şiddetti bu denli eleştireceğim aklıma gelmezdi.

Postal 2'yi bir saat kadar oynadım. Muhtemelen içinizden pek çok kişi de oynamıştır. Ama henüz oynamamış olanlar için bir tavsiyem var, bu oyunu almayın ve oynamayın. Keşke bu oyunu hiç yapılmamış saymak mümkün olsa. Ama oyun oynayan ve üreten herkes adına bir utanç kaynağını yok saymak bu oyunun yapımcılara bir iltifat olur ancak.

Yillardır oyunlar için söylenmeyen kalmadı. Gençleri şiddete yönledirdiği, vakitlerini boş harcadığı, hatta satanizm aşıladı... ağızlarına ne gelirse söylediler. Çünkü oyuncuları bilmiyorlardı, çünkü saldıracak bir şeye ihtiyaçları vardı. Ama bugün biri Postal 2'yi önmüze sürüp de oyuncalar işte böyle dediğinde ne diyeceğiz "Ama bütün oyuncular böyle değil!" mı? Bugüne dek "Oyuncular böyle değil" derdik gönül rahatlığıyla, şimdi "Tamam bazları böyle" demek zorunda kalacağız.

Postal 2'ye bu denli sınırlenmemin sebebi ne? Oynamış olanlar bunu zaten biliyor. Oynamayanlar (ki umarım hiç oynamazlar) merak ediyor olmalı. Oyunlar eğlencenin değil mi? Başka işlere de yararlar elbet ama asıl amaç eğlencem-

Postal 2

Oynamaktan utanmak

tir. Peki oyun içinde de olsa yoldan geçen herhangi birinin üzerine benzin döküp yakmanın, sonra üzerine işeyerek ölmeden söndürmenin ve can çekirişken haritanın bir ucundan diğerine tekmelemenin nesi eğlenceli olabilir? Veya yakaladığımız kedileri kıçından shotgun'a geçirip susturucu olarak kullanmanın nesi zevkli? Tabii oyunda bunları yapmak zorunda değilsiniz. Ama oyunu oynayan akılda başında herkes oyunun bu anlamsız vahşet senaryoları üzerine kurulu olduğunu görebilir.

Digerlerinden Farkı

Daha önce başka oyuncuların da vahşet içerdeği söylenmişti. Mesela Soldier of Fortune'da kollar bacaklar kopar, Grand Theft Auto 3'de arabaya masum halkın üzerinden geçip, üzerlerine ateş açılabırsınız. Ama bu oyuncuların Postal 2'den ciddi bir farkı var. Bu çok oynanan popüler oyuncuları kimse kol bacak parçalamak, yayaların üzerinden geçmek için oynamıyor. Bu oyuncuları iyi yapan pek çok şey var ve bu oyunlardaki şiddetin sebebi oyuncuların gerçekliği olarak algılanabilir. Dozu kaçmış denebilir, etik değerlere uygunluğu tartışılabılır. Ama ya Postal 2? Bence Postal 2 için bunu söylemek mümkün değil. Postal 2'nin tartışılabacak bir yönü yok.

Oyunun yapımcıları Running With

Scissors'a bir kaşık suda boğacak kadar sınırlenmiş olsam da aslında çok kötü niyetli olduklarını düşünmüyorum. Aslına bakarsanız oyun tasarımlı konusunda da söylenecek bir söz yok. Oyunu oynayan herkes oyundaki interaktivitenin, espiri anlayışının ve salt eğlenceyiodefleyen rahat yapısının değerini fark eder. Eğer oyunun içinde vahşet bu denli ucuz kullanılmasa Postal 2 başından sonuna solusuz oynayacağım harika bir oyun olabilirdi. Ama şimdi bu oyunu oynamak beni irite ediyor.

Peki oyun yapmayı bilen, yaratıcı bir ekip neden Postal 2 gibi bir oyun yaptı? Aslında Running With Scissors'in amacı çok açık. Oyunlara ve oyun sektörüne karşı yürütülen kampanyalara bir cevap vermek istemişler. Zaten oyunun içindeki hemen her espiri her detay bunu gösteriyor. Ama bunu öyle bir yolla yapmışlar ki sonuçta ortaya çıkan iş bu insanlara cevap vermek bir yana sadece onlara malzeme, hem de iyi bir malzeme olabilecek nitelikte.

Bunu da Yaptırdınız

Bunca yıldır dergilerde yazıyorum. Bir gün gelip de oyuncılardaki şiddeti bu denli eleştireceğim aklıma gelmezdi. Sanırım Running with Scissors'a bu denli kızgın olmamın bir sebebi de bu. Yani oyun yapmayı bilen adamlarınız, neden böyle saçma sapan işler yapıyor sunuz. Adam gibi bir oyun yapın herkes oynasın eğlensin. Değil mi?

Neyse sakinleşelim artık. Postal 2'ye bu denli kızmış olmasam bu ay ne güzel bosphorus geldi, kuşlar, böcekler ne güzel diye bir yazı yazacaktım. Bu sene bitmek tükenmek bilmeyen kişi, burnumuzun dibinde yaşanan iğrenç bir savaş. Sizi bilmiyorum ama ben ömrümün en yorucu kişini geçirdiğimi hissediyorum. Şimdi Nisan sonuna kadar bizi bekleten geç kalmış bir bahar var dışarda. Ve sokakta çıkışın da nefes alabildiğini hissetmek gerçekten çok güzel. Sıkıntıları geçen günlerden sonra insan çevresine bakıp bazı şeylerin yaşamı hatırlattığını görmek istiyor. ☺

POSTAL².COM

Running With Scissors
PO Box 64309
Phoenix, AZ 85728-4309



Öteki - II

İlk bölümü kayıp bir ikinci bölüm

Birkaç ay önce 'öteki' denen, her şer-
yen suçlusu yabancı hakkında bir şeyler
yazmıştım bu sayfaya. Yoksa sadece
yazmayı mı düşünmüştüm? Farketmez,
bu 'öteki' meselesi gündemime girdiğin-
den beri düşündürlerimle çelişen, 'doğru
insan/güzel insan/ideal şey seni' diye
sevdığım içimdeki ben'e ihanet eden öyle
cümleler kurdum, öyle bir çileden çı-
kip saçmaladım ki bir tekzip yazısına
mecbur hissediyorum kendimi.

Hepsi...

Aslında hepsi şu savaş yüzünden oldu.
Birdenbire dünyayı Amerikalılar, Araplar,
Japonlar, Türkler, vs diye memleketleri-
ne göre değerlendirmekten başlayıp
Anadolu yakasında oturanlar, Avrupa
yakasında oturanlar diye suyunu çıkarıp
liğme liğme edene kadar sınıflandırdığı-
mı fark ettim. Yani sanırım öyle bir me-
kanizma harekete geçmiş içimde, ki en
son kendimi elinde tebeşir, sıranın orta-
sına bir çizgi çekip, sınırın diğer tarafındakini
öteki ilan eden çocuk gibi hisset-
meye başladım. Dünyayı tam ortadan iki-
ye ayı, senin olmadığı bölümü at. Gü-
ney Yarımküre gitti.. Elindeki parçayı bir
daha ikiye böл. Diğer parça yine çöpe git-
sin. Sonra bir daha. Bir defa daha... Bü-
tün dünyayı dışarda bırakıp bütünüyle
tek başına kalmak için bu işlemi kaç kez
yapmak gerekiyor? Kesinlik çok kez de-
ğil. Birkaç hamlede dünya bir tarafa, sen
bir tarafa. Bu kesip biçen, harcayan, kem
bakan zihniyetin hezeyan anı biter bit-
mez akla düşen bir soru var; hepsi öte-
ki'ye sen nesin? Dünyayı kendine kadar
indirgeyip bölecek başka bir şeyin kal-
madığında, sen nesin... Peki ya Sartre'in
"cehennem" dediği başkalrı için sen ne-
sin?

Tuhaf bir durum. Oturup düşündüğün
zaman bu düşüncenin içindeki hastalığın
ve verdiği zararın farkındasın ama bir
yandan da dışarda olup bitenler, konuşu-
lanlar, hesaplananlar, her şey öyle uzak
ve algılanması güç geliyor ki, "evet işte
hepsi de pis bunların, hepsi de bana ya-
bancı" diyen ses içерden bastırmaya de-
vam ediyor. Sonra, "ne bekliyordun ki?"

diyorlar, "siz nasıl bir şey hayal etmişti-
niz hanfendi?".. "Üzgünüz, ondan kalma-
di..." "Elimizde sadece böyle bir hayat
kaldı, işinize gelirse."

İşime gelmiyor. Bensiz devam edin
demek istiyorum. Uğraşmaya değer bul-
muyor-muş gibi yapıp kenara çekilmeyi,
bir insan olarak potansiyel gücünün si-
nirlarının ne kadar cılız kaldığını en azından
kendimden gizlemeyi umuyor olma-
liyim bu şekilde. Bu kez de başka bir ra-
hatsızlık çıkıyor ortaya; 'onlar'ın projesi
başarıya ulaşmış oluyor.

Başarı kimin için?

Sahiplendiği ne varsa hepsini yitirmiş bir
insanın oturup kendi ellerini ilk kez görüp
yormuş gibi incelerken yüzüne yerleşen
ifade, gelip beni de bulacak. Tuhaf bir
dünyayı reddederken o tuhaf dünyanınan
sana 'uzlaşma' adı altında, önermeye bi-
le cesaret edemediği "git ellerini incele,
gerisine karışma, biz senin için en iyi ola-
rı biliyoruz, gerekeni yaparız" yaklaşımı
ni bizzat hayatı geçirmiş oluyorum. On-
lardan kurtulmak için, onların kurduğu
kapanda saklanmak.. Hiç akılçı değil.

Bölüp parçaladığın ne varsa hepsini
tekrar, yeni bir düzende bir araya getir-
mek zorundasın kızım. Adına yine dünya
demelisin. Ve kafandaki karmaşayı her
şeyi dışarı atarak çözemeceğini unut-

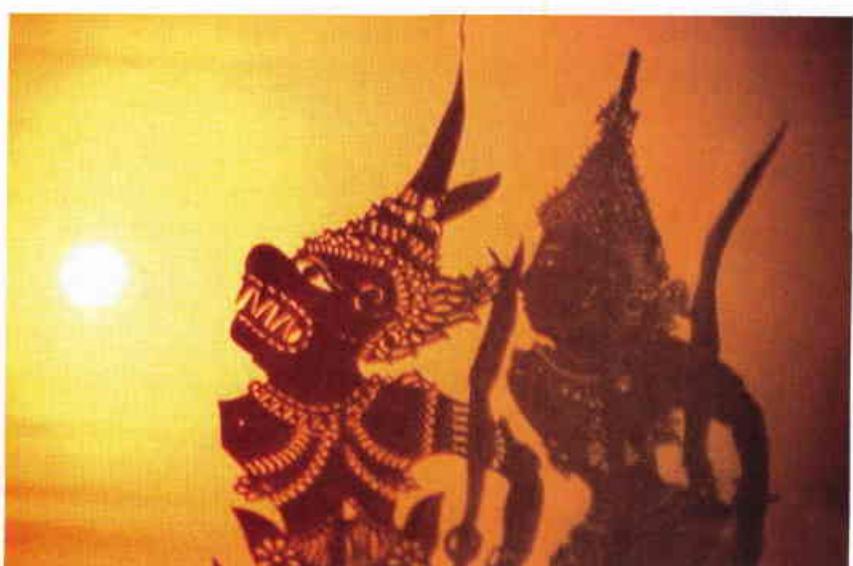


Serpil Dütürk | serpil@level.com.tr

*Birdenbire dünyayı Amerikalılar,
Araplar, Japonlar, Türkler diye
memleketlerine göre
değerlendirirken, Anadolu
yakasında oturanlar, Avrupa
yakasında oturanlar diye lime lime
sınıflandırdığımı farkettim.*

mamalısın. Soru işaretlerinin 'nokta'dan
daha kararsız ama daha insancıl olduğu-
nu ve bir soru işaretinin çengeline asılıp
gezmenin keyfini, öğreticiliğini... Unut-
mamalıyım.

Bütün bu 'meli/mali' ekleriyle bezen-
miş cümlelerin sayfada durduğu gibi
durmayacağını, bütün prensipler gibi za-
manla tarafımdan oyun hamuru muame-
lesine maruz bırakılacakları ben de bili-
yorum ama ne çare... Ötekileştirmeye,
dünyayı itmeye sonra yine birdenbire
çok sevmeye ve yine de yalnızlaşmaya,
sonra hep aynı kitabı okur gibi yaşama-
ya ve her defasında sonunu bile bile he-
yecanlanmaya, başına gelen her şeyin
'tercih' olduğunu savunmaya ama dün-
yüyü toptan suçlamaya ve kelimelerin
bittiği yere kadar usançla, azimle, kendi-
ni anlatmaya devam edeckesin. Günün-
deysen tüm bunların eşliğinde evrilecek
yalnızlığını, Edip Cansever'in iki dizesi
olacaksın, daha ne! "Her çiçek bir çoğul-
luktur gününe göre / Yalnızlık çoğulluk-
tur" (...)



inbox&outbox

Merhaba sevgili okurlar,
Öncelikle bir konuya parmak atıp, mektuplannıza ondan sonra girmek istiyorum. Sizlerden sık sık "Abi benim sistemi..." diye başlayan mesajlar geliyor. Bakın arkadaşlar, siz burada, serbest yazıları saymazsa, sadece 5 kişiyiz. Siz okurlar içe onbinlerce... Her birinize nasıl donanım nasihatı verelim? Ama teknoloji sağolsun, bunun da bir yolu var, değil mi? Ama "Donanım" sayfamı, orada Tuğbek'in her ay kışın sizin için güncel bilimde hazırladığı aynı tı donanımı işlerini bulacakız. Eh daha ne yapalım be birader? Neyse, iste mektupları!

UNHOLY PALADIN

Tüm Level camiasına selam,
Ben 15 yaşında bir okur olmama rağmen evimde Level'in ilk sayısından 74. sayısına kadar var. Bütün ev Level doldu.
1) 2 ay önce Generals'in çıktılığını duyuncaya koşa koşa gittim. Eve gelip bilgisayarın başına oturdum ve bir daha kalkmadım. Ama oyunu 4 gün sonra tamamen bitirdim. (Skirmish'deki tüm madalyaları da açarak) Buradan Generals oynayan ve daha bitiremeyen ya da taktik arayan arkadaşlara mükemmel bir taktik söyle-

Merhaba Buğra,

Elindeki Level sayılarını iyi koru, bunlar hem bir grup insanın, hem de bir ülkedeki oyun sektörünün macerasını anlatıyor çünkü, bir yerde tarih kitabı niteliğinde. Heh, neyse, geçelim sorularına;
1) Verdiğin taktiği aynen yayınladım, ama denemedim. Zaten pek Generals oynayamadım da, kismet işte.

2) Condition Zero bir defa daha el değiştirdi bildiğim kadarıyla. En son Valve üzerinde çalışıyordu o projenin, ama artık iş onlardan da çıktı. Sinan'a dönüp "Peki ki me gitti ki proje acaba?" dediğimde o da "Kime gitti değil, bence güme gitti, pin-pon topu gibi oradan oraya zıplıyor." dedi. Tabii ortada yeni bir haber olmaması bende de bu kanyonu uyandırıyor, bekleyip göreceğiz. (en son Ritual yapıyordu, sanırım hala orada oyun - blx)

NATANKA OTANKA ÇOTANKA!

Merhaba Level,
Geçenlerde Generals oyununu aldım ve hayal kırıklığı ile karşılaştım. Sakın oyunu kötü bulduğumu zannetmeyin. Benim hayal kırıklığım sistemimden. Ben sisteminin güzel olduğu ile övünürken, Generals'ın sistemimi karış karış karıştırmayı başlattı. Şimdi bazıları merak eder övündüğüm sistemimle. Hemen anlatıyorum. Celeron 1100, 128 ram, 64mb gef2 ekran kartı. Şimdi siz diyeceksiniz ki bu sistemin neyle övünüyorsun diye. Çevremdeki insanlara oranla bu sistem onlar için ideal bir bilgisayarı oluşturuyor. Zira çoğu bilgisayardan anlamayan ve oyunları sadece en çok ne kadar oyun bitirebileirim gözü ile bakan insanlar. Neyse bu ayrı konu. Benim size sormak istedigim iki soru var. Generals oyununu yavaş oynuyorum.

1. Sorum: Dergide Generals için ayırdığınız strateji köşesinde keşke oyun içi ayarları ile ilgili bilgi de verseydiniz iyi olurdu. Daha iyi bir performans almak için önerebileceğiniz bir şeyle var mı? Yada ben sistemi upgrade etmem için düşünmeye mi başlamalıyım?
2. Sorum: Fifa 2003'ün Türkiye ligini internetten tam 4 defa indirdim ve hiç birini oyuna enjekte edemedim. Windows'tan kaynaklanan bir sorun olduğunu

nu zannettim ve akabinde 98 den ME yazılımına geçtim ama karşılaşlığım sorun hala aynı. Yüklemek için gerekli olan setup dosyasına tıkladığım zaman "Türkiye league.exe. Bir hıç hata oluştu. Uygulama şimdi kapatılacak. Program satıcınıza başvurun" hatası veriyor. Bunu nasıl aşarım da Türkiye liginde oynamaya başlıyorum. Umarım sorularıma cevap verirsiniz, yoksa kafayı yemek üzereyim. Monitöre kafa atmadan önce mailime cevap atarsınız :)))) Teşekkürler. Hepinizde kolay gelsin.

NATANKA_OTANKA (OTURANBOĞA)

Merhaba Boğacık,
Hızlı bir şekilde sorularına geçeyim de, kızıp saldırmayın. Aha:
1) 128 MB RAM ile modern oyunları çalıştırma çabası takdirle karşıladım. Ancak alacağın verim senin de gördüğün üzere pek yüksek olmayacağındır. Bilgisayarına başka hiçbir şey olmasa bile en azından biraz daha hafıza modülü eklemen lazımdır. 2) Performans probleminin ikincisi kısmini ise işletim sistemi seçimin oluşturuyor. Windows ME yapılmış en kötü, en sorunlu işletim sistemlerinden biridir maalesef, yani bunu kurmakla hiç iyi etmemişsin. Bence biraz daha RAM edinip doğrudan XP'ye geç. Bu arada o ek paket kuramıyor olmanın pek çok sebebi olabilir. Pakedin kendisi sorunlu olabilir, işletim sisteminde uyumsuzluk olabilir, paket senin elindeki oyuncunun sürümüyle uyumsuzluk gösteriyor olabilir, yani seçenekler bol. Bunları elemek sana düşüyor tabii ki. Kal sağlıcakla.

MADMAN OF SEVEN HILLS

Selam Level Caması,
Yıllar önce katıldığım Level'i okuyanlar, okutanlar ve okumamakta israr edenleri itinayla inciteler kulübünün hala dimdik ayakta olması ne kadar sevindirici. Ortaokul, Lise ve nihayetinde de Üniversite. Okuyorum okuyorum, hem okuyorum hem dergi okuyorum ;) Ama olmaz ki kardeşim bu kadar da okunmaz ki deme hakkınız var tabi. Ama şuna bakın: GTA 3 'MULTIPLAYER', Rome, Freelancer... Kardeşim siz benim vizelerimden çakmam için dış mihenkler tarafından mı yönlendiriliyorsunuz? Anlamadım ki? Neyse bu hafta hem 3 sınavım var hem

Elindeki Level sayılarını iyi koru, bunlar bir ülkedeki oyun sektörünün macerasını anlatıyor çünkü.

mek istiyorum. Amerika'yla oynarken oyuncu başında savunmayı fazla uğraşmadan 10'dan fazla Paladin yapın. General rütbəniz artınca 5 tane Pathfinder ve 1 Humvee yapın. Pathfinder'ları Humvee'nin içine yerleştirin ve Paladin'ların arasına yerleştirip düşmanın üssüne doğru ilerlerken bir yandan da Paladin yapmaya devam edin. Bu arada Airstrike'larla saldırınızı desteklerseniz işiniz çok kolaylaşır.
2) Counter-Strike:Condition Zero ne zaman çıkacak? Geçen sene hazırlan ayında çıktıktı ertelendi de ertelendi. Yazık yazdım sonuna geldik. Neyse tüm Level çalışanlarına başarılar. Mailimi dergide yayınlarsanız sevinirim. Bye&smile (Biraz özenti oldu galiba)

BÜYÜK KILIÇ

gribim hem de Level'in bu ayki sayısına sahibim. Gör sen şenliği.

Neyse nasılınız bakalım? Çakı gibisiniz sanırım yine. Değişimler falan filan. Bu arada Maddog arkadaşımı da (askerlikten bilir o beni :)) şunu söylemeyecekti fayda var: son zamanlarda dergide, kimliği ni ortaya çıkarın ifadeler yer almaktı. Benim farketmediğim bir beyanat mı verdin yoksa bu okuyucuya inceden göndermeler mi? Unutmadan Sinan, Tuğbek, Serpil, Burak, Berker ve burada adını sayamadığım veya söylemek istemediğim;) bir çok Level çalışsan hepinize sevgiler ve saygılar sunuyorum. TV olayı da ayrı bir hoş olmuş. Onu da ayrıca takdir ettim.

Bu arada geçen sene yapılan fuarda resim çekilmişik ama bendeki negatifler 5 yaşındaki sevgili kardeşim tarafından itinayla imha edildi. Valla gefirim sizin makinaya çekilmiş fotolar duruyorsa alırım;) Bu sene yapılacak fuara bu sefer kamera getireceğim. Daha garanti ;) Tabii yapılrsa (yapılır yapılmır...) Ya hazır yazmışım şu mektubu bari iki soru sorayım da siz de işinizi yapın di mi? Yok öyle okuyup sonra dergiye basmak. Cevapları için de uğraşın biraz.

1) Bir firmamızın orijinal oyunların kutularının üzerine "Tüm hatalara karşı kontrol edilmişdir. Bu yüzden herhangi bir sorun karşısında CD geri alınmaz!" gibi bir cümle yazdığı gözüme çarptı. Ben de oyunu almaktan vazgeçtim. Bu da ne şimdidi? Hem orijinal oyunu yaygınlaştırıkmak için o kadar reklam yap, hem de CD üzerine böyle bir ifade koy. Kopya CD alan arkadaşım bile CD deşebiliyor. Sahsen bu ifadenin kaldırılması daha iyi olmaz mı? Tüketicisi ürkütmemekten başka bir şey değil. Sonuçta doğada mükemmel diye bir şey olması olası mı? İlerideki bir tarihte bu firmaya da bir mail atmayı düşünüyorum.

2) C&C Generals az önce bitti, gitti. Sıradaki ne zaman? Çabuk ne biliyorsanız hemen söyleyin bakalı;) . Gerçekten efsane oyun devamı gelmesi çok iyi olur. Uzun oldu ama temiz oldu. Hepinizin şimdiden teşekkürler ve başarılar. Saygı ve sevgilerimle.

ENFLASYON

(YEDITEPE ÜNİVERSİTESİ DELİSİ)

Merhaba Enflasyon,

Ya sen "askerden tanırsın" demişin de, adını yazmamışın be kardeşim! Kaç sene oldu, sadece bizim bölükte 400 kişi vardı, nasıl hatırlayayım seni sadece Yeditepe Üniversitesi'ne gittiğine bakarak?

Neyse, "gizli kimlik" olayına gelince, Mad Dog'un kim olduğu zaten başından beri belli, öyle "Aman gizli kalınsın, karizma olsun!" diye özel bir çabam olmadı da, çoğu insan halen anlaşmış değil gibi. Ne diyim? Neyse, geçelim sorularına;

1) Öncelikle şurasını açıkça belirtiyim ki, hiçbir firmanın "Satılan mal geri alınmaz!" gibi bir şey demeye hakkı yoktur, bu tüketiciyi koruma kanunlarında açıkça belirtiliyor. Yani CD'lerin üzerine o yazıyı yazmaları eski tabirle "ucuz bir Şark kurnazlığı" taslamaktır, başka da hiçbir şey değildir. Şeytan diyor tut iki sağlam avukat, oku canlarına! Değil mi? Heh heh...

2) Generals ile birlikte Westwood efsanesi de bitti maalesef. Ve şahsen Electronic Arts'ın o oyunun devamını getirebileğini de zannetmiyorum. Ama tabii zaman ne gösterir bilinmez. Bu esnada Generals'ın gerçeğinin Orta Doğu'da halen oynamakta olduğunu da hatırlatırım. Tabii dökülen kan gerçek, orası başka, İstanbul'a yolun düşerse uğrarsın dergiye, adresimiz malum. Gelmeden bir telefon aç, ofiste birilerini bulamama ihtimalin de her zaman var çünkü. Tabii bu bizi ziyaret etmek isteyen tüm okurlarımız için geçerli.

LEVEL THE GATHERING!

Selam,

Yıllardır Level正在玩。Her ay, firesiz! İlk yılın yılı ayı ne hatırlamıyorum gerçi. İncecikti dergi, CD'sinde de Ecstatica de mosu vardı. Dergiler evde dağ gibi olmuştu, götürüp bir sahafaya vermek zorunda kaldım! Şimdi yeni seri oluşuyor. Elbette bütün mailleri yayinallyamazsanız, tamam, anladık. Peki kuzum, bari bir cevap yazmak da mi akliniza gelmiyor? Mektup yolladım, e-mail attım, ses seda yok! "Bu kızdır, oyunaaklı ermez nas'olsa" diye mi böyle yapıyorsunuz? :) Şaka bir yana, netcafelerde bayanlara bu gözle yaklaşıp, counter'a almayanları

esefle kınıyorum! (kınıyorum)

Gelelim sorularıma:

1. CD Audio dosyalarını mp3 yaparken (veya tam tersi) ses kalitesinde düşüş (veya artış) olur mu? Eğer değişim söz konusuya, bunu minimuma indirmek için hangi programları kullanmalı?
2. Nettein indirilen mp3 dosyaları, CD kalitesinde olur mu?
3. Bilgisayarda müzik çalışmaları için hangi programları kullanabilirim? Bu aslında iki aşamalı bir soru;
 - a) Bilgisayarı bir synthesizer'a dönüştürecek programlar; yani kendi melodimi yazıp, istediğim seslerle, dileğim gibi düzenleyebileceğim yazılımlar.
 - b) CD'deki şarkıları mix edebileceğim programlar.
- Tüm alternatifleri ve nereden bulabileceğimi de yazarsan sevinirim.
4. Bildiğin bir karaoke programı var mı?
5. Bende yığınla kaliteli Magic: the Gathering kartları var. Bunları trade edebileceğim ya da satabileceğim bir site biliyor musun?

Generals ile birlikte Westwood efsanesi de bitti malesef

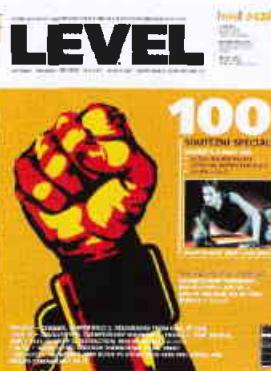
hering kartları var. Bunları trade edebileceğim ya da satabileceğim bir site biliyor musun?

6. Her bilgisayarda bulunması gereken bir tool & shareware listesi yazır misiniz? Mesela en yararlı TOP 50! Yazarların bilgisayarlarında mutlaka bulundurdukları yazılımlar, "her eve lazım"lar, "elinizin altında bulunsun"lar... Okurlar için oldukça faydalı olur.
7. Önümüzdeki ay cd üzerindeki baskılı değiştirsiniz. Mesela o aya mahsus olmak üzere seneler evvelki gibi dizayn edin baskılı. (Üç parça, pembeli falan) Derginiz, Türk oyuncusunun yegane buluşma noktasıdır, kıymetini bielelim.

Ebru Sabah

Merhaba Ebru,

Yok burada öyle kadın-erkek ayrımı ya,



Eğer Çek Cumhuriyeti'nde olsaydınız...

► Bu ay Çek LEVEL dergisinin 100. sayısını kutluyor olurdunuz. Neredeyse 8.5.senedir yayın hayatını sürdürün, Avrupa'nın en çok satan ve en iyi dizayn & içeriğe sahip bilgisayar oyun dergilerinden birisi olan Çek Level'i okuma şansınız olurdu. Birçok kez yüzüze gördüğümüz, birlikte yemek yediğimiz, eğlendigimiz insanların hazırladığı derginin bu sayısı bizim için de çok özel... Jan, Ondrej, Radek, ve Martin... Tebrikler çocuklar, nice 3 haneli sayıvara.

nereden çıkarıyorsunuz? Zaten bilgisayar oyunlarına da bu ayrimı getirenlere artık diyecek tek bir sözüm olabilir, o da "YUH!" olabilir ancak. Şahsen kadınların hayatın her alanına girmesinden, her konuya el atmasından, kendi ayakları üzerinde, hiçbir erkeğe ihtiyaç duymadan durabilmesinden yanayım. İsterim ki kadınlar askerlik de yapın, motora da bininler, klan kurup Battlefield turnuvalarında şampiyon da olabilsinler. Zaten orijinal Türk kavimlerinin kültüründe kadın hayatın yarısıdır, her konuda söz sahibidir. Savaşta da barışta da üstünde zırhı, elinde yayı, belinde kılıçlı gururla iki ayağı üzerinde durur. Şimdi de moda olan ve özellikle din kisvesi altında kadın-

Ben çıkarsam televizyonlarınızın tüpü patlar, o yüzden hiç çıkmamasam daha iyi.

na yapılan eziyetler dinler öncesi çağlarından kalma ilkel barbar törelerinden başka bir halt değildir. O kadar! Neyse, gelmem sorulara;

1) Evet, kalitede düşüş olur, çünkü MP3 formatlı insan kulağının duyabileceği en üst ve alt frekanslardaki ses kanallarını elimine ederek sıkıştırma yapar. Mesela CD kalitesindeki bir parçada 24 ses kanalı varsa, MP3'e dönüştürürken bunların en yüksek ve en alt seviyede olanlarından bazıları atılır. Haliyle bunları tekrar CD Audio formatına dönüştürür-

ken de bu kayıp kanalları geri almak mümkün olmaz. Hangi yazılımı kullandığın da bu açıdan çok fazla fark etmez.

2) Sanırım bu sorunun cevabını da yukarıda vermiş oldum. Bir MP3 dosyasını asla orijinal CD Audio kalitesine geri dönüremezsin. Bir miktar veri önceki işlemde zaten kaybedilmiştir.

3) Bu aslında biraz da senin bilgisayarın kapasitesine bağlı. Eğer kalkip Sound Blaster Audigy gibi bu amaca yönelik bir ses kartı vs aldıysan, zaten çoğunlukla bunun yanında hayli kullanışlı yazılımlar da gelir. Öte yandan çok ucuz bir ses kartıyla yapabileceğin çalışmalar zaten pek verimli olmayacağından. Yazılım olarak bildiğim çok fazla isim yok, ama Sound Forge 6.0 hayli tavsiye edilen bir program, ona bir bak.

4) Heh heh, ben kendi müzik setimin Karaoke özelliğini bile bir defa olsun kullanmamış bir insanım, programları hakkında hiç bilgi yok! Aslında bir defa denedim, ama müzik seti dile gelip yalvarmaya başlayınca vazgeçtim.

5) O konuya yabancıyım, ama belki haber gruplarında ya da FRP kafelerde bir ipucu bulabilirsin.

6) Aslında liste yazmaya gerek yok. Bir CHIP dergisi al, CD'nin içinde "Basic Kit" diye bir kısım var. Orada sıfırdan Windows kurduğunda ihtiyacın olabilecek hemen her temel yazılımın en güncel sürümu bulunuyor.

7) Ahahahaha! Şu dakikaya kadar bir bayan okur olduğuna dair herhangi bir şüphem vardıysa bile şu soruya birlikte hepsi uçup gitti! Pembe ve üç parçalı ha? Tayyör muhabbeti yanı?

Kendine iyi bak, yine yaz.

THE HERESY!

Selamlar,

Öncelikle bu size ilk mailim, Adım Yaman, 17 yaşında, PC'yi bırakmış Playstation 2'ye geçmiş bir oyuncuyum. İşte sorularım:

1) Playstation 2'ye geçmemin büyük bir nedeni PC'de çikan bozuk oyunlar ve arkası kesilmeyen ekran kartları oldu. En son oynadığım PC oyunu olan Silent Hill 2 (birincisini arkadaşım oynamıştım) nedense Harry karakteri sisin ortasında ve bazı bölümlerde takılıyordu. Nedenini bilmiyorum ama oyunu bitirdim. Şimdi bu bozukluk benim bilgisayarımdan mı yoksa her PC' oyunu gibi bu da mı bozuk çıktı? Başka bir oyun olan Battlefield ile takılıyor. Asıl anlamadığım ekran kartım GeForce 4'ün son modeli. Bu konu hakkında bir açıklama yapar misiniz?

2) The Thing neden kötü bir oyun?

3) Doom 3'ün grafikleri mükemmelmiş. Ben de öyle düşünüyorum. Aptalca bir soru ama oyun PS2 için çıkar mı?

4) Sims ne zaman bitecek?

5) Max Payne'nin kontrolleri neden PS2'de aptalca kontrol tuşları seçilmiş? Ateş etmek tuşunu bile RI yapmışlar. Sorularım bu kadar hepiniz bol oyunlu ve güzel günler dilerim
(DÜNYANIN EN KORKUNÇ OYUNU SILENT HILL'DİR)

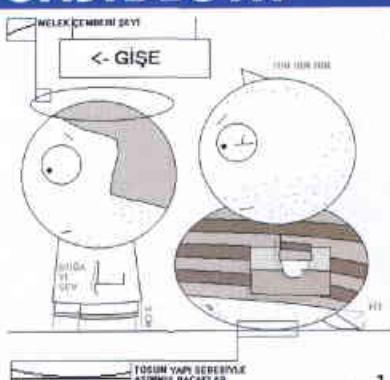
YAMAN YAMAN

Selam Yaman,
Bu sana ilk cevabımız, bizler burada hangi sistemi bulsa oynayan, saç ağarmış, çocuk ruhlu kazık kadar herifleriz. İşte cevapların:

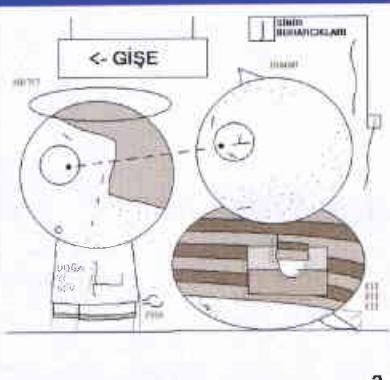
1) Bu konuyu hiç olmadıysa bin defa ele

OFİSTE BU AY

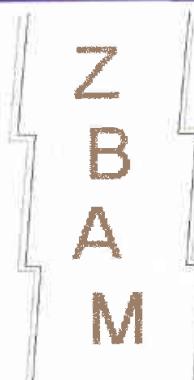
YAZAN VE DE ÇİZEN: FIRAT KİŞİSİ



► Postal 2 oynadıktan hemen sonra dışarı çıkan Mad Dog o gün çok neşeli (!) ve sakin (!!) bir şekilde maşını almak için banka kuyruğunda beklemektedir.



► Her şey yolunda giderken hiç beklenmedik bir gelişme oldu. Mad Dog'un önünde bekleyen koca kafalı Purak Pakmenek aniden arkasını dönünce o sırada çok mesut olan Mad Dog'la göz göre geldi. Buna çok sinirlenen Mad Dog, şaşkınlığını ve korkusunu gizleyemeyen Purak Pakmenek...



► Ah be Mad Dog! Yazıyı tamamlaşmadım bari be! Gitti koca kafalı Purak...
Purak...
Pura...
Fırkkk...

almışızdır. PC denen aygıtlar yazılımsal ve donanımsal olarak kesin bir standart da sahip değildirler, haliyle farklı insanların yaptığı oyunlar da farklı sorunlara sahip olabiliyorlar ve falan ve filan. Bana bir avuç leblebi ver desem, burada esas problem avucuna ne kadar leblebi sığdırdığıdır, değil mi? Kimsenin avucu diğerinin ile aynı büyülüklükte değil. Ama PS 2 gibi bir sistemde avucuna kaç leblebi alabileceğin bellidir, ona göre sarak alırsın taneleri. Yoksa Sony yaptığı oyunu dağıtmayı kabul etmez. Bu kadar basit.

2) Aslında o kadar kötü bir oyun değil. İki berbat eden şey takım arkadaşlarının ne yaparsan yap belli bir zamanda dönüşmesi ve burun gibi önceden script edilmiş sahneler. Oyunda esneklik yok, çok tekdüze, bu da gerilimi tamamen ortadan kaldırıyor.

3) Eheheheeee, hiç sanmıyorum sevgili konsol sever dostum. Hiç sanmıyorum...=)

4) Bazı kabuslar vardır ki asia sona ermezler. Tıpkı Freddy Krueger gibi, tam öldüğünü sandığın anda yeniden hortlarlar. Heh, şaka bir yana, Electronic Arts bu işten artık para kazanamayincaya ya da birileri daha orijinal birşeyler icad edene dek bitmez Sims.

5) 102 tuşlu bir klavye ve ortalama 3 tuşu olan mouse gibi esnek bir ikiliye kontrol edilecek biçimde tasarlanmış bir oyunu alıp, bunu sadece 13 tuşu bulunan bir game pad için uyarlamanın kolay olduğunu kim söyledi ki sana?

Sana da bol oyunculu günler, ama arada başka şeyler de yap, nefes almak gibi filan. Tamam? =)

DUKE NUKEM FOREVER?

Herkese Selam:

Size ufak sorularım olacak cevaplarsanız sevinirim.

1) Team Fortress 2 hakkında hiç bir şey yazılmıştır. Dergide de adı bile geçmiyor. Çıkacak oyunlarda eskiden 2002 ve sonrası diye geçiyordu bekliyorduk şimdilik oradan da düştü. Ne olur bana biraz bilgi verir misiniz?

2) Half Life 2 hakkında bir açıklama yapıldı da bizim mi haberimiz yok. Bu oyun hakkında da bilgi verirseniz çok iyi olur. İnşallah bu mailime cevap verirsiniz. Çok meraktaim çünkü. (Bu mail'i dergide yayınlarsanız sevinirim.)

LEVENT KOÇBEKER

Merhaba Levent,
Hemen cevaplarına geçeyim;

1) Team Fortress 2 gerçekten de ortadan kayboldu. Son iki senedir hakkında hiçbir resmi açıklama yapılmıyor, hatta basına sizmiş yeni bir oyun içi resim bile yok. Aslında bu durum çok şartsızdır da değil, Counter-Strike, Day of Defeat ve benzeri amatör modlar öyle başarılı oldular ki, TF 2 yapımcıları bunları asabilmek için oyunu akla gelmeyecek biçimde geliştirmek ihtiyacı duydu. Ne var ki Half Life'in grafik motoru taa Quake'e dayanır ve şu ana dek bununla yapılabilecek hemen her şey yapıldı gibi bir şey. Yani bir noktada yapımcılar feci biçimde tıkanıdalar, ve eğer işe sıfırdan başladılar ya da tamamen projeden vazgeçtilerse hiç şaşrmam. Öte yandan projenin rafa kalktığı yolunda herhangi bir resmi açıklama gelmemesi de tabii ki insanın kafasını karıştırıyor. Bekleyip göreceğiz. (biraz sonra Team Fortress 2'nin başına ne gelmiş olacağını anlayacağınız, ikiniz de - blx)

2) Half Life 2 bildiğimiz kadarıyla halen yapım aşamasında, ne var ki oyun hakkında dışarıya en ufak bir bilgi bile sızdırılmıyor. Ne var ki şu aralar oyunun resmen basına açıklanması da bekleniyor. Yani bizi izlemeye devam edin, eğer elimize iyi malzeme geçerse önumüzdeki sayıda Half Life 2'ye detaylıca yer verebiliriz. (yaaa, yaaa, haber böyle atlatılır işte MadDog efendi. Senin bile haberin yok, sen Inbox'ı yazdıktan 3 gün sonra yazıldı bile Half Life 2 ilk bakışı (not: Anladınız mı TF2'nin neden ortadan kayboldduğunu. Belki de o kadar kayıp değildir, kim bilir?) - blx)

İşte cevaplarını verdik, artık merakta kalmazsun. Gene yaz.=)

MILITIA MAN

Merhaba sevgili Level çalışanları, Ben Bodrum'dan Kiper. Aslında İstanbulluyum ama walla bi kaza oldu buldum burada kendimi. 14 yaşındayım ve LGS denen o abuk sınava hazırlanıyorum. Bu eğitim sistemi bence saçma bir sınav ile insanın yetenekleri nasıl belli olabilir ki? Burada kişileri en büyük eğlencemiz internet kafelerde yaptığımız Counter maça (militia da üstüme yoktur öhm öhm) yazın sizleri de bekliyoruz. Burada kopya oyunlara karşı durmaya çalışsağla birşey basaramıyoruz çünkü hiçbir oyunun orijinali yok. Walla ben ne kadar aradımsa da FIFA'nın bile orijinalini bulmadım. Oyunları oynarken adamların emeklerini yok ettiğimi düşünüyorum. Ayrıca kopyalama hataları ile karşılaş-

maktan da bıktım. Bana bir çözüm yolu gösterir misiniz? Gta 3 te oyun normal zamanda bile sisliymiş gibi gözüküyor. Ayrıca Berker abi bana kaliteli bir FPS önerir misin (MoHAA, SoF2 dışında) Sevgilerimle

MILITIALI CRAZY

Merhaba Kiper,

Bodrum, ne güzel. Kişi ile fazla soğuk değil, insan her zaman motora binebilir, ayrıca eşşek gibi doğal gaz faktürlarını gözlerinden yaşalar boşanarak ödemek zorunda da kalmaz. Tabii trafik, havai kırılığı filan gibi dertlerin yokluğunu savuyorum bile. Hmmm, aslında fena fikir değil ama, neyse. Ne diyorduk? Hah, evet, eğitim sistemi! Aslında benim yaşamda insanın o kurum ile pek alakası kalmıyor, yani en azından ilk bakışta öyle görünüyor. Sonra durup düşününce hatırlıyorsun ki memleketi idare eden adamlar o kurumun meyveleri. İşte o zaman insanın tepesinde bir ampul yanıyor! Hani olur ya çizgi filmlerde, o türden işte. Kopya oyunlara gelince, yapılacak pek bir şey yok. Hesapta yasal oyun getirip oyun piyasasının oluşmasını

Team Fortress 2 gerçekten de ortadan kayboldu.

amaçlayan firmalar bile çakallık taslağın bu ülkede herhangi iyi bir şeyin olmasını beklemek pek akılçılca sayılmaz. Eh, o yüzden herkes bildiği gibi takımlaya devam edecek tabii. GTA 3'teki sis olayına takma fazla, o eski bir programcı hilesidir. Ekran kartının kapasitesi yetmeyince derinlik hissini korumak için sise başvurulur, ucuz ama yine de geçerli bir numara yani. Kaliteli FPS'ye gelince, öyle çok deli bir oyun yok bu aralar. Ama Postal 2 fena sayılmaz, bir FPS olarak pek iyi olmasa bile komedi faktörü hayli yüksek bir oyun. Bir de Vietcong çıktı, ben henüz oynamadım ama Burak babaşı sevmiş gibi görünüyor. Neyse, kal sağlıcakla. Bodrum'un tadını bizim için de çıkar biraz.=)

Eeeeee, bu aylık ta bu kadar. Yazmaya devam edin, cevap veremese bile hepşini okuyoruz mümkün olduğunda. Ama unutmayın ki tek mail atan siz değilsiniz. binlerce geliyor bu mesajlarından 8İN-LERCE BİNNNNNLEEEERRCEEEL!!! HİAA-AA!!.. (sakin, sakin diyorum! İmdaaat! - blx)

ayın demoları



Absolute Tetris

AbsoluteLabs

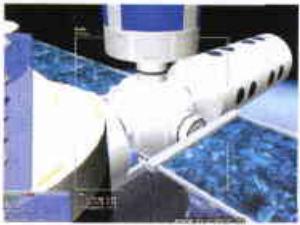
Klasik Tetris'in yeniden elden geçirilmiş, farklı unsurlar katılarak daha da geliştirilmiş bir hali, eskişine oranla daha karmaşık ama zevkli bir oyun.



Salammbö

venture Company

Milattan önce 3. yüzyılda Kartaca üzerine sefere giden bir Romalı'nın hikayesinin anlatıldığı, klasik tarzda bir adventure oyunu, bu demo ilk bölümünü içeriyor.



Space Station Manager

Mistaril

Dünya yörüngeinde bir uzay istasyonu kurma hayaliniz varsa, bu oyunla bunu gerçekleştirebilirsiniz. Zamanla istasyonu geliştirmenin, dev bir uzay şehri haline getirebiliyorsunuz.



TOCA Race Driver

Codemasters

TOCA serisinin bu yeni oyunu hayli iddialı, bu demoda ise Norisring pisti ve Mercedes CLK arabayı bulmak mümkün.



İstila

Ozan Gümüş

Level CD'sinde Türkçe isimli bir demo görmeye alışık değilsiniz, ama Ozan Gümüş'ün 2 yıllık emeğiñin karşılığı olan İstila, şimdije kadar gördüğümüz en "tamamlanmış" Türk oyunu demosu. Civilization benzeri yapısı ve tamamen Türkçe içeriğiyle grafiğin ötesini görmeye hazır her oyuncuyu memnun edebilecek kalitede.



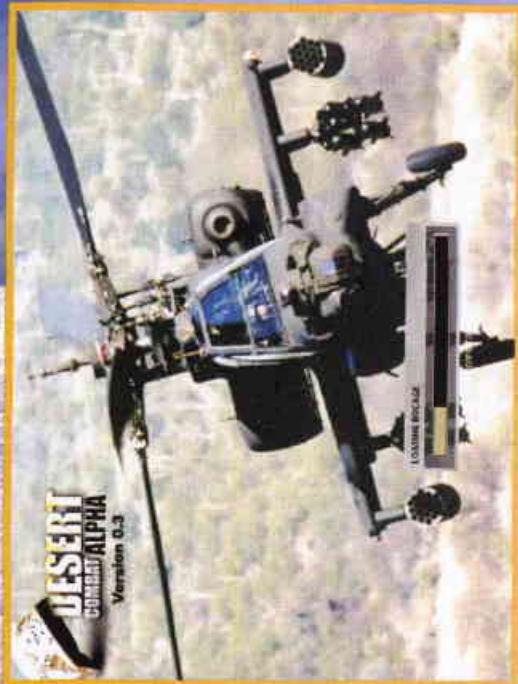
Reiner Kriniza's Samurai

Reiner Kriniza

Bağımsız Oyun Geliştiricileri Festivali'nde (IDF) ödül alan üç oyundan biri olan Samurai, öğrenmesi basit olan ama oynadıkça derinleşen bir strateji oyunu.

TÜRKİYE'NİN 18. NUMARALI OYUN DENGİSİ
LEVEL

MAYIS 2003



VÖGEL BURDA COMMUNICATIONS

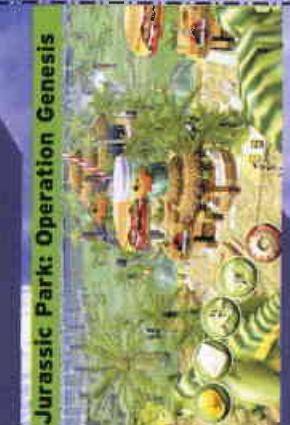
LEVEL

BF 1942 Desert Combat

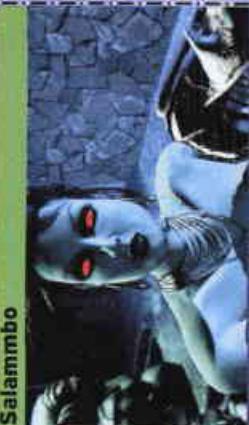
MAYIS 2003



Starscape



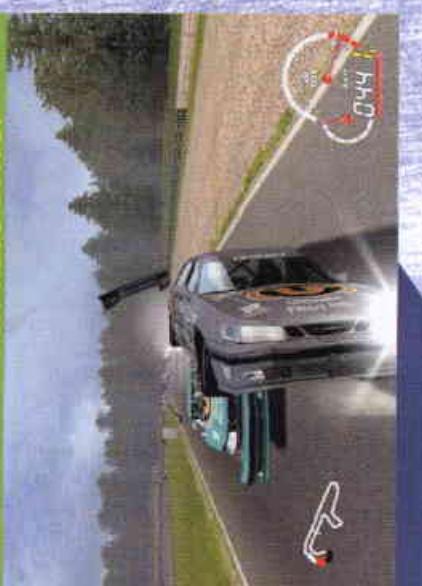
Jurassic Park: Operation Genesis



Salammbö

LEVEL 05/2003

AYIN DEMOSU: TOCA Race Driver



MAYIS 2003

BF 1942 Desert Combat

LEVEL

Bu CD Kapığı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmeniz biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

ayın demolari

Starscape Moonpod



Klasik bir shooter görevinizi sanıyorsanız, yanlışlıyorsunuz. Starscape kaynak yönetimi, araştırma & geliştirme, kendi geminizi yapma, hem fighter hem de ana gemi kullanabilme ve farklı sektörlerde gidebilme gibi alışık olmadığımız bir oyun yapısına sahip. Hiç beklemeyeceğiniz kadar iyi bir oyun.

Teenage Lawn Mower

Robinson Technologies



17 yaşındaki, parasız bir Amerikalı gencin boş zamanlarında çim biçme işine atılarak köşeyi dönme çabaları ilginizi çekti mi bilemem. Ama yapımcılar bunun hoş bir fikir olduğunu düşünüyor olmalı.

OYUN DEMOLARI

Absolute Tetris
Salammbö
Space Station Manager
Teenage Lawn Mower
TOCA Race Driver
İstila
Reiner Kriniza's Samurai
Starscape

PROGRAMLAR

DivXRepair v1.0.1
GetRight 5.0
ICQ Lite build 1150
ICQ Pro 2003a build 3800
mp3DirectCut
Nero BurningROM 5.5.10.15a
RightMark Audio Analyzer 5.0

Modlar \ Mods \..

Enter the Matrix	\Matrix.avi
Matrix Reloaded	.matrix_reloaded.avi
Silent Hill 3	.Silent_Hill_3.avi
Star Wars: KOTOR	\SWKOTOR.avi
Terminator 3	.terminator3.wmv
Videolar \ Trailers \..	
Absolute Tetris	\Absolute_Tetris\ATetris.exe
İstila	\Istila\IstilaKur.exe
Jurassic Park	\Jurassic_Park\Jurassic_Park.exe
Salammbö	\Salammbö\Setup.exe
Samurai	\Samurai\Samurai-H.Q.exe
Space Station Manager	\Space_Station_Manager\Space_station_manager_setup.exe
Starscape	\Starscape\Install\Starscape.exe
TOCA Race Driver	\TOCA_RaceDriver\RACEDRIVER_PC_DEMO_GER_v7.exe

Modlar \ Mods \..

Desert Combat \Desert_Combat\desertcombat_03n_full_instal.exe
GL Duke \GL_Duke\GL_Duke.exe

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorunuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

X oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerini bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkışacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarının sahibi olması gereken minimum konfigürasyonu 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 olduğunu emin oln.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkıştı veya çıkışacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni oluşturulmuş ve çıkışına uzun zaman önce oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

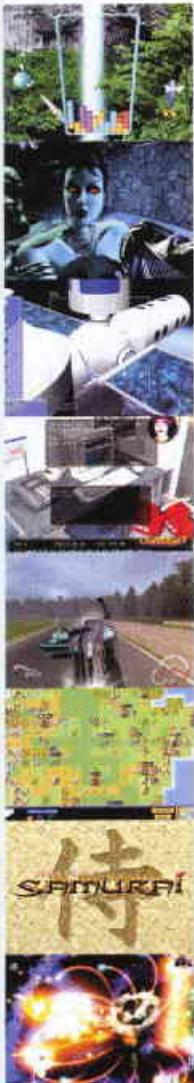
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmayı bırakmayın.

X videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldılarından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'inin kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'i CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gerekli codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilen Media Player'a entegre edilecektir.





müebbet muhabbet

Örtmen- Cenk Bey Tebeşir- Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

Horse Racing Manager oynayacak olanlar için "At Bilgisi"

Aferim çocuklar olmamış, oturun 2. Gelelim dersimize...

Bu ay haralarımızın en gözde canlıları olan atlardan bahsedeceğiz. Kursumuz süresince at gibi koşmayı, hayatı at gibi bakmayı öğreneceğiz. Bu kurs bittiğinde hepimiz Veliefendi'ye diplomalı birer at olmanın gururuyla gideceğiz. Hazırlık yazmaya başlayalım.

Üzerine binince spor olan hayvanlara at denir.

Atlar üzerindeki killardan kelli çok terlerler. Koşunca yüzlerine vuran rüzgar onlara serinledikleri hissini verdiğinden dolayıdır ki koşmayı çok severler.

Bu hayvanlara koşarak yetişmenin imkansız olduğunu kavrayan insanoğlu uzun yıllar önce üzerlerine binmeyi icat etmiştir. Atlar son hızla koşarken üzerinde keyif çatan kişilere tembel denir.

İnsanlar, atlara binince üzerlerini kırılmaması diye "eyer" adı verilen katı bir madde kullanırlar. Atın sırtına yapıştırılan bu madde kişiyi kene, bit ve bunun gibi hşerattan korur.

Atlar çok sessiz hayvanlardır. Bir o kadar

da şakacıdlar. Sessize koşup koşup, arkamızdan kışneyip bizi korkutmasınlar diye ayaklarına metal nallar takılır. Onlar o ünlü "digidik" sesini veren bu nallardır.

Çekirdek bir yarış atı ailesi beygir, kısrak ve taydan oluşur. Anne kısrak bir batında 600 civarı yumurta bırakır. Bu yumurtaların sadece sarıları ilerde başarılı birer at olabileceklerdir.

Bazı beygirler yarışmadıkları zamanlarda damız olarak çalışarak ailelerine ek geçim kaynağı sağlarlar. Damızlık zor ve yorucu bir iş olduğundan kelli beygir sağlığına dikkat etmel, her sabah peynir, yumurta ve bal yemelidir.

Atlar vahşi doğada vahşi halde bulunurlar. Yetişkin bir at, bir timsahı 10 dakikada yiyebilir ama gelin görün ki otoburdur.

Gelelim bu şirin hayvanların zayıf noktalarına. Kulağına üflenmesi bir atı ıldırıtmaya yeter. İnsan açısından çok zevkli olan bu hareketi ata farkettirmeden yapmak için "at gözlüyü" icat edilmiştir. Böylece mendebur hayvan kulağına ullanken bizi görmez.

İşte böyle benim akıllı öğrencilerim. Artık atlar hakkında neredeyse herşeyi biliyorsunuz. Hiç farkettirmeden aralarına karışabilirsiniz. Geri kalanları da zahti onlar size anlatır.



PARABOKS

- Cenk bey bakın size ne aldim!
- Aaaaa! En sevdiğim şey!.. Bu ne Erdem Bey?
- Anlayamadınız mı? Aaaa hiç yakıştıramadım size Cenk Bey.
- Ama ben beğendim alıyorum Erdem Bey, hemi de uzun boylu gösterdi beni.
- Saçmalamayın Cenk Bey.
- Asıl saçmalayan sizsiniz nedir o size aldım diye gereksiz bir sevinçle ıvildandığınız şey?
- Cidden bunun ne olduğunu bilmiyor musunuz Cenk Bey?
- İçinde flüt unutulmuş fil hor-tumu diyeceğim ama kızacaksınız, saçmaladığımı felan söyleyeceksiniz diye demiyorum.
- Aferin Cenk bey.
- Yani bildim mi?
- Hayır beni kızdırmadığınız

- için aferin dedim.
- Haaa! Sağolun. Peki nedir Erdem Bey siz söyleyin. Doğru söyleyin kızımıycam.
- Hehehe, merak ettiniz değil mi?
- Değil.
- Size bu teleskopu aldım Cenk Bey.
- Öyle mi? Teleskop ha?
- Hi hi!
- Peki niye?
- Hep istemez miydiniz?
- Yooooo!
- İster miydiniz?
- Hi hi!
- İşte o yüzden aldım.
- Yani hep ister miymişim?
- Söyleminizden öyle anlaşıldı.
- Sağolun çok teşekkür ederim.
- Aman canım ne demek laftı olur.

- Peki ne yapacağım bununla ben şim di? Dikkat ederseniz soru eki olan "di" kullandığım dan kelli ayrı yazdım.
- Anlamışım... Bu teleskopu kullanarak pek çok şey yapabilirisiniz Cenk Bey.
- Hmm! O halde faydalı bir cihaz yani hi?
- Biraz öyledir.
- Birden fazla işe yaraması benni gerçekten sevindirdi.
- Size bir tek işe yaranan birşey alır mıymış Cenk Bey?
- Zaten bir tek işe yarasayı kafanızda kırardım onu Erdem Bey.
- Ama o zaman kendi aslı işlevi dışında "kafamda kırılmak" şeklinde bir işe daha yaramış olurdu. Bu da boşuna kafamda kırıldığınız anlamına geldi. Yani yazık olurdu

- bana.
- Yine paradoksa battınız Erdem Bey.
- Merak etmeyein Cenk Bey.

Kendi içe aldığı teleskopu beğen-meyen Cenk Bey onu balkona kal-dırmış. Faz.



SÍP CITY DÖRT

- Erdem Bey!
 - Sanırım beni andınız Cenk Bey!
 - Neden, kulaklarınız mı çinladı?
 - Hayır, direk adımı söylediniz.
 - Bazen sağır olmamanız beni üzüyor Erdem Bey.
 - Bana mı dediniz?
 - Çıldırtmayın insanı.
 - Sağolun. Neden Erdem Bey diye bana seslenmiştiniz az evvel?
 - Adınız Erdem değil mi?
 - Evet.
 - Siz Erdem Bey değil misiniz?
 - Evet.
 - E, o zaman size Erdem Bey diye seslenmememe neden şaşırdınız?
 - Şaşımadım ki?
 - Haa! Tamam o zaman. Neyse gelin de size bir oyun göstereyim de falan da fişmekan da.
 - Aaaa, ne oynuyoruz Cenk Bey?
 - Hemen gereksiz sevinç gösterilerinde bulunmayın.
 - Yanı hüzünlü bir oyun mu oynayacağız?



*Su evlere önce biraz keççap fışkırtalmam
Mmmh! Şimdi ağız dadiıyla istimlaka
başlayabilirim. Ben bu oyunu biliyorum
bebe!*

- Oyun hüzünlü olmasa da oynarken içimizi kasması üzünenmemizse sebebiyet verebilir. Hele de başka bir oyuncumuz yoksa.
 - Hmm. O zaman bana öğretmeyin bu oyunu zira dayanamayıp göz yaşlarına boğulabilirim.
 - Saçmalamayın Erdem Bey. Gelin oturun şöyle yamacıma.
 - Adı ne bu oyunun Cenk bey?
 - Sip City Dört.
 - İlginç. Kaç kişiyle oynanıyor?
 - Dört.
 - Adından da anlaşıldığı gibi mi?
 - Hayır.
 - Yemek mecburi mi?

- Değil.
 - Peki amacı ne bu oyunun Cenk Bey?
 - Bu oyunda kendi belediyenizi kuruyorsunuz Erdem Bey.
 - Büyük Şey Belediyesi mi?
 - Gibi.
 - Bir belediye nasıl kurulur ki Cenk Bey?
 - Tabii ki istimlakla Erdem Bey.
 - Nasıl yani?
 - Şimdi önce insanlara gelip ev yapabilecekleri alanlar tahsis ediyorsunuz, sonra onlar ev yaptıktça siz de gidip o evleri yıkıyorsunuz.
 - Aaa. Çok zevkli.
 - Bakın mesela ben şimdi şu zavallının evini başına yıkacağım. Hoop, işte olduuu.
 - Aaa yer sarsıldı Cenk bey. Çok iyi oynuyorsunuz bu oyunu.
 - Sağolun.
 - Peki kimse gelip ev yapmazsa?
 - O zaman ev yapılmasını istediğiniz yerlerin etrafına üç-beş okul, hastane, itfaiye felan yapın dayanamaz gelirler Erdem Bey.
 - Ehehehe! Aptiler.
 - Bakın gördünüz mü nasıl da dikiyorlar birer birer binaları?
 - Hakkaten de öyle Cenk Bey. Bunu ben yıkalıbir miyim?
 - Olmaz Erdem Bey.
 - Beceremezsiniz.
 - Lütfen Cenk Bey. Başarabilirim. Yeter ki bir kez olsun elime böyle bir fırsat verilsin.
 - Peki hadi alın bakalım mouse'u. Üzümü kara saplamayın Erdem Bey.
 - Teşekkür ederim, merak etmeyin Cenk Bey. Hoop.
 - aaaaaaaa! İhanıyorum.
 - İskaladım. Yoooooo! Hayıııır.
 - Kalkın oradan ve çekilin şuradan Erdem Bey. İnanmak istemiyorum ze. Ben o kadar insanlara hanıklar yaratıp binbir zorla evaptırıym onlara, siz gelin sıvis içinde ıskalayarak bir istimlakı yapamayın.
 - Üüüüüüüüüü!
 - Zırflamayı karşısında.
 - Boz.

DONANIM: ANAKART KARSILASTIRMASI:

- Erdem Bey.
 - =
 - Erdem Beey.
 - Ben sizinle küsüm.
 - Aaaa! Şaka yaptım ben size.
 - Peki o zaman, affettim sizi.
 - Saolun.
 - Ric.
 - Bugün hangi anakartın daha iyi olduğuna dair bir karşılaştırma yapmaya ne dersiniz?
 - Test kibin mi yani?
 - Bittabi bilakis ve bağlaç olan ki.
 - Çok sevinirim Cenk Bey.
Hangi anakartları karşılaştıracağız?
 - Şu yerdekiler nasıl?
 - Mavi olanla yanındaki kırmızı olan mı?
 - Hayır canım şu yeşil olanla, üzerine çay bardağını koydunuz sarı.
 - Tamam olur hadi karşılaşırıyalım.
 - Veya ben vazgeçtim Erdem Bey ya!
 - Aslında benim de hevesim kaçtı şimdî. Hiç karşılaşırısam yok inanır mısınız?
 - Sizi çok iyi anlıyorum.
 - En iyisi mi gelin yan gelip yatalım, tv felan izleyelim ne dersiniz?
 - Allah derim.
 - Yihhu!

OYUNLARDAN KARAKTER TAHMİ

Championship Manager 4

Sadece futbol beni kesmez. Ben işin felsefesindeyim, geleceğin Haşmet Babaoğlu'suyum. Takımı sıfırdan alır zirveye kovarım. Ben doğuştan liderim.

TOCA Race Driver

Oyunda hikaye yoksa ben de yokum. Oynamışsal ayrıntıları hikayeye vermiş olsunlar sorun değil. Arabayı döndürenе kadar canım çıksa da ben oynarım. Önemli olan hikaye, ben aslında yazar olacaktım.

Enclave

Şu darbe abuk subuk müzikler çalan dolmuşuya;
Şu, bi kaset alırken bile bana ellî saat para hesabı
yaptırınlara; Bu da, kendini bişey sanan zibidilere.
Ben warrior doğmuşum niye kaybediyorum
anlamıyorum.

Vietcong

Taktik bende, güç bende, silah bende. Ben adamı veririm.

Tenchu 3: Ninja and the Stealth

Sessiz göründüğümne bakmayın ben deliyim. Hep ezil hep ezil nereye kadar yahu. Artık yok öyle! Boğazının ne zaman kesildiğini anlamazsan bile ayağını denkal, iblis seni.

Zone of the Enders 2

Devam oyunlarını severim garantili olurlar. Bazıları
nedense onların ilkinin tekrarı olmaktan öteye
gidemediklerini söylüyor. Olsun ne zararı var ki...
Mutluluk tekrarda ve rutinde yatar.

Mark of the Kri

Ay çok şiriin. Karikatür gibileer. Ay o ne, ay ay kana
da fışkıriyomuuus.

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin,
sgokhuni@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni Şenar Akkol,
sakkol@level.com.tr
(sorumlu)

Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Olek,
tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Burak Akmenek,
burak@level.com.tr

Fırat Akyıldız,
fırat@level.com.tr

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

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
silislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz
aliaksöz@level.com.tr

Ali Güngör
gali@level.com.tr

Batu Hergünel,
batuher@level.com.tr

Can Kori,
can@level.com.tr

Cenk & Erdem,
cenknenerdem@level.com.tr

Emin Barış,
emin@level.com.tr

Eser Güven,
eser@level.com.tr

Göker Nurbeyleş,
goker@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu,
gokhab@level.com.tr

Güven Çatak,
guven@level.com.tr

Jesuskane,
jesuskane@level.com.tr

Onur Bayram,
onur@level.com.tr

Serpil Ulutürk,
serpil@level.com.tr

Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar Hasan Colakoglu
haswan@avaturk.com

Grafik Tasarım Didem İncesağır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Pau!

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinik

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayıncılık Gökhan Sungurtekin

A.Ş. Adına Sahibi

VOGEL MEDYA YAYINCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcen Bayraktar,
gulcanbayraktar@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus,
oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
yeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr

Renk Ayırımı - Film ve Baskı ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283 84 38

Dağıtım BİRYAY A.S.

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:

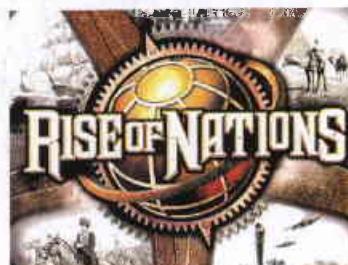
Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa
Bayırı Sok. Gayrettepe İş
Merkezi 8 Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71,
Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:
<http://abone.vogel.com.tr>

Yazılış Faks: (212) 238 73 26



Ve dahası...

LEVEL 05.2003