

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL.

KASIM 2002 • www.level.com.tr • 2002-11 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.500.000 TL (KDV DAHİL)

70. SAYI CD

3 OYUN DEMOSU

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2  
FIFA FOOTBALL 2003 / ROBIN HOOD /  
7 MÜKEMMEL VIDEO  
CALL OF CTHULHU / DEVIL MAY CRY 2  
TOMB RAIDER 6 / LOTR: TWO TOWERS /

BU KADIN HEPİMİZİN BAŞINI BELAYA SOKACAK

## NO ONE LIVES FOREVER 2

Modern zamanların Thief'i olmaya aday olan NOLF 2, beklediğimizden çok daha iyi bir oyun olarak karşımıza çıktı.

SİZE HAZIR OLUN DEMİŞTİK. İSTE...

## KRIZ

KAYIP TOPRAKLarda SAVAŞ

Türkiye'de yapılan ilk Multiplayer oyun hakkındaki en taze bilgiler sadece bizde!

İÇERİDE  
**35!**  
OYUN VAR

### NASIL YANI???

Mesela Colin Mc Rae Rally3.0, Morrowind Tribunal ve Gothic 2'nin ilk bakışları...

Mesela Battlefield 1942, Unreal Tournament 2003, Hitman 2 ve The Sims Unleashed'in incelemeleri...

Hatta Medieval Total War, Largo Winch ve Icewind Dale 2'nin tam çözümleri...



### DOSYA

Bir oyunun nasıl yapıldığı hakkında tüm bilmek istediklerinizi

ve

Playstation 2'nizi bir bilgisayar aracılığıyla interne'ye nasıl bağlayabileceğinizi anlattık!

MANVİ FİYATI: 4.500 TL

DIS FİYATI: 5.500.000 TL

10



# editörden

## Yeni Anılar?

"Korkunun üç atlısı öz güvensizlik, belirsizlik ve ilgisizlik üstüne üstüne gelirken yurdum gençliğinin, kaçacak ne kadar da az yerinin kaldığının farkında mısın? Gözlerin çevrende yollar arıyor, beynin alternatifleri değerlendiriyor ama görmemiyor musun? Kurtuluşunu görmek için dışarıya değil, içeriye bak. Kendine.. "Her Türk'ün içinde bir arslan yatar" sözüne anti-tez olarak "Uyuyan arşanın kendine bile hayatı yoktur" diyelim biz ve bu yönde devam edelim." – Blx.10.02

Hani geçen ay "Yeni yerimizde hemen yeni anılar edinmeli.." demiştim ya... Bunu yazarken yeni anılarımızın arasında ayın 24'ünde grafik bilgisayarının silikon cennetine göçüp, derginin hazır olan yarısını da beraberinde götüreceğini; internet bağlantımızı sağlayan canımız router'imızın elektrik gel-gitleri arasında ruhunu teslim edeceği gibi eğlenceli olanların daha ilk aydan başımıza geleceğini tahmin etmemiştim... Diyemiyorum, bal gibi de etmiştim ama ümit dünyası işte. Bir de üstüne üstlük geçen sayılarımızın kayıtlı olduğu arşiv de göçüp gidince ne yaptı? Oturup halimize ağladık mı? Hayır, 2 gün daha geç çıkmayı göze alıp hazır eski dizayna uçup gitmiş ve tarihin tozlu sayfalarında yeri almışken bir süredir aklimızda olan dizayn değişikliğini bu ay yapmaya karar verdik. Ve açıkçası, bizim içimize sindi. Sizin fikirlerinizi bekliyoruz, yeni kapak ve iç dizayn hakkındaki düşüncelerinizi, değiştirilmesi veya eklenmesini istediğiniz bölümleri bu ay level@level.com.tr adresine bir amil atarak bize bildirin.

Ha, bu arada, ala ve ren kardeşler, televizyon ve stand-up şov porsukları, muebbetmuhabbet.com'un cazgırları Cenk & Erdem Bey'ler de bu hengamede aramıza sızmışlar. Farkına vardığımızda döve döve derginin son sayfalarına attık kendilerini, yazacak da bir iki sütun verdik. Umarım fazla yayılmazlar, virüs gibiler çünkü.

EDITOR | 03



## editörlerin gizli hayatı

1. Oyun oynamaya nasıl başladın?
2. Pro Evolution Soccer?
3. En son ne zaman gerçek bir oyun oynadın?



Fırat

1. 4 yaşındayken, ufacıkken, yani 1985 senesinde, Sinclair Spectrum'la başladım. Spectrum'un pit pit diye ses çıkartan siyah klavyesini, Panama Joe'sunu ve kırmızı tuşlu joystick'ını unutmadım. Spectrum'dan sonrasında; Atari, Commodore (teyp'li, 1541-II disk driver'lı) ve Amiga (500, 500 Plus, 1200) kullandım. Bir de PC kullandım. İyi yaptım.
2. Emlyn Hughes International Soccer ve Sensible Soccer'dan sonra oynadığım en iyi futbol oyunu!
3. Hmmm. Evin içinde çoraptan top imal ederek kendi kendime maç yaptım. Çok eğlenceliydi.



Sinan

1. İlkokula yeni başlamıştım. Bir kızdan hoşlanıyorduğum, adı Gül bahar'dı galiba (Hulahop da olabilir, hafızamın o kısmı biraz dumanlı). Ama çok utangaçdım, duygularımı açacak cesareti toplayana kadar bayağı bir zaman geçti. Bir gün, 23 Nisan Çocuk ve Egemenlik Bayramı kutlamaları esnasında tüm sevimliliğimle açtım konuyu kendisine. Gülbahar, suratıma ekşimiş yogurt tadiyla bakarken, kara tahtada yeni tebeşirin çırıldacı bir sesle "Oha ama, ben evlendim 3 sene önce" demesi mi? Yıkılmışdım, kendimi bilgisayar camiasına adadım. İşte o gün bugündür, yaklaşık 8 aydır oyun oynuyorum acımı unutmak için.
2. Dayak?
3. 1. sorunun cevabını yazarken..



MegaEmin

1. Bir sürü elde oynanan çiftli oyunum oldu. İlk konsolum Atari 2600 idi (dört taksitle almıştı babam). Ardından da Amstrad, Commodore 64, Amiga 500, Sega ve Nintendo'nun çakan bütün konsolları derken ipin ucunu kaçırdım. Peki neden konsol? Çünkü yıllarca bana PC almazdalar, işte acı gerçek (yavruum, seni konsollar bulup yetiştirmiş). Ayrıca da bir oyun salonuna ilk gitmemin ilk okul ikinci sınıfı rastladığını ve orada ilk oynadığım oyunun da Double Dragon olduğunu hiç unutmadım.
2. Kahretsin, rakipsizmiş işte. Bir de ofis tayfası beni yeneceğini iddia edip durmuyor mu, deymeyin keyfime.
3. İnanmazsınız, çok sıkıldığım zaman sokağa çıkip on iki yaşıdan başlayan envai çeşit veletle futbol oynarım, hatta dün de oynadım, hatta az sonra da oynamak istemiyordu degilim.



Tuğbek

1. Birgün eve geldim bir baktım evde bir kutu üzerinde de C64 yazıyor. Nasıl sevindim nasıl sevindim anlatamam. Sonra hemen kurup bir oturdum başına halen kalkmış değilim.
2. Güzel bir oyun ama çok basit. Bugüne kadar bir kere oynadım onda da ömrünü PES'e adamış Sinan'ı 2-1 yendim. Bir daha da oynamam öyle bir oyunu. Hatta derginin selahiyeti açısından yakalanmasını talep ediyorum.
3. Soruya tekzip ederim bilgisayar oyunları gerçek değil mi? Neyse ben zaten ömrünü oyunla geçiren biriyim. Hergün bir şeyler oynarım, 'Çıkacak olan reklamı tahmin etmek' ten tut, 'ben kızım gibi yapıım sen de masustan ezil bülzül'e kadar...

# HABERLER

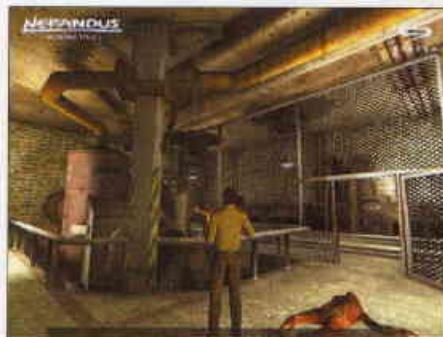
## SHADE

**BLACK ELEMENT SOFTWARE**

Avrupa'nın bir yerlerinde, ufak bir dağ köyü... Bir akşam saat, tren son yolcusunu da bırakıyor. Trenden bir rahip iniyor ve herkese beş hafıza sonra bir mucizeden olacağını bildiriyor, ancak ona bir kişi dışında kimse inanmamış.

Yeni bir firma olan Black Element Software'den ilginç konulu bir action-adventure oyunu geliyor. Third-person olarak tasarılanan Shade, Ortaçağ'da geçen korku-gerilim tarzında bir oyun. Shade sinema-vari bir anlatıma sahip olacak. Oyunu oynarken ara-sinematiklere çok sık rastlayacaksınız. Oyunda kullanacağınız si-

lahlar gerçek, ancak düşmanlarınız gerçek dışı olacak. Shade'de; terk edilmiş köyler, lanetli madenler, Ortaçağ tapınakları gibi etkileyici ortamlar içeren 50'den fazla devasa bölüm bulunacak. Black Element Software, oyundaki silahların sadece savunma amaçlı olduğunu ve oyunda asıl yapmanız gereken şeyin beyinizi kullanmak olduğunu belirtiyor. Yani oyun her ne kadar ilk bakışta aksiyon gibi görünse de, aslında tam bir adventure. Shade tamamen 3D olarak hazırlanıyor ve grafikler oldukça iyi olacağı benziyor. Oyun, Hitman'deki gibi bir kamera açısıyla oynanacak. Shade'in çıkış tarihi ise 31 Ocak 2003.



## IL-2 STURMOVIK: THE FORGOTTEN BATTLES

**1C: MADDOX GAMES**

En iyi uçuş-savaş simülasyonlarından biri olan IL-2 Sturmovik'e yeni bir ek paket geliyor. Aslına bakarsanız, The Forgotten Battles, simülasyon fanatikleri için bir geliştirme paketinden çok daha fazlasını veriyor. Tabii ki The Forgotten Battles'da yeni campaign'ler bulunacak. Campaign'ler, Finlandiya, Macaristan (Balaton Lake bölgesi), Ukrayna ve Polonya gibi cephelerde geçecek. Bu bölgelerde yeni 3D binalara ve yeni objelere rastlayacaksınız. Oyunda 10'u single, 5'i de multiplayer için olan toplam 15

ayı görev olacak. Bunların yanında, oyuna; Rus, Alman ve İngiliz savaş uçakları ekleniyor. Oyundaki her uçak, IL-2 Sturmovik'te de olduğu gibi gerçeklerle birebir olarak aynı tasarınlıyor. The Forgotten Battles'da yapay zekâ da IL-Sturmovik'e oranla daha gerçekçi olacak. Dolayısıyla oyunun zorluk derecesi de artıyor. Son olarak, grafikler de geliştiriliyor, ancak grafik motoru aynı kalıyor. Ek paket, 2003 yılının başında piyasada olacak.



## POST MORTEM

**MICROIDS**

Son zamanlardaki en iyi adventure oyunu Syberia'nın yapımcıları yeni bir adventure oyununun yapımına başladı. Microds bu defa karşımıza daha farklı bir oyunla çıkıyor. Post Mortem'de, bilinmeyen bir nedenden dolayı Paris'e taşınan Gus Macpherson adındaki bir Amerikan dedektifini kontrol edeceksiniz. Oyunda bir cinayeti araştıracaksınız. Post Mortem, grafik tekniği açısından Syberia ile aynı olacak. Yani 2D arka planlar ve 3D karakterler... Post



Mortem'in Syberia'dan ayrıldığı yer ise çizgisel olmayan oyun yapısı. Bu, oyunu farklı yollardan bitirebilmenizi ve oyun içindeki diyalogların çok doğal olmasını sağlayacak. Oyun hakkında şimdilik daha fazla bilgi verilmiyor, ama çıkış tarihi belli: 2002'nin sonu. Bekliyoruz.



## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN MÜZİKLERİ CD'DE!

Hitman 2: Silent Assassin oyunu için yapılan müzik parçalarını CD halinde ister misiniz? Budapeşte Senfoni Orkestrası ve Korosu tarafından hazırlanan 65 dakikalık bir çalışma su anda satışa sunulmuş durumda. İlk ön siparişi veren 100 koleksiyoncu Jesper Kyd imzasını taşıyan CD'leri elde edecekler. Ön sipariş için <http://www.lynnemusic.com/hitman2.html> adresine bakabilirsiniz.



## KREED

BURUT SOFTWARE

Kreed'de, boşlukta kalan Aspero adı verilen bir taşıma gemisinden çıkmaya çalışırsınız. Şu bir gerçek ki, Kreed, tam anlamıyla Doom ve Unreal havasında bir oyun, ama ilginç olan şey, Kreed yapılmaya başlandığı zaman Doom 3 hakkında bir screenshot bile yayınlanmamıştı. Dolayısıyla, oyun için Doom 3 kopyası demek yanlış olur. Buna rağmen, Burut Software, oyunu yararlanarak Unreal'dan esinlendiklerini ama bunun, Kreed'in bir kopya olduğu anlamına gelmediğini belirtiyor. Kreed'i oynarken, kendinizi bir robot gibi hissetmeyeceksiniz. Yani oyunun çizgisel bir yapısı yok. Bu da, oyunu farklı yollar ve bitirebileceğiniz anlamına gelmektedir. Tabii ki Kreed aksiyon ağırlıklı

bir oyun olacak ve ard arda gelen onlarca yaratığı vurmak zorunda kalacaksınız. Oyun hakkında elimizde bulunan ilginç notlardan bir diğeri ise, yapay zekâının alışılmamış bir şekilde olacağı. Peki bu nasıl olacak? (kendi kendime soru sormayıyım) Oyundaki her yaratığın veya karakterin bir moral seviyesi olacak. Bu moral seviyesi, yaratığın enerjisiyle doğru orantılı olarak değişecek. Dolayısıyla, karşısındaki yaratığın morali azsa, panikleyerek sizden kaçmaya başlayacak. Yapay zekâ konusu burada kapanıyor muydur? Hayır kapanmamış (zaman çıkışması oldu). Kreed'deki yaratıklar grup halinde ve bir-



birleriyle haberleşerek hareket edecekler. Oyundaki görevler de oldukça zekice hazırlanıyor. Yapacaklarınız arasında kamplardaki savaşçıları kurtarmak gibi ilginç ve zor görevler bulunuyor. Burut Software'in en iddialı olduğu konulardan biriyse grafikler. Firma, X-Tend adını verdikleri ve tamamen kendi yapımları olan yeni bir grafik motoru kullanıyor. Halen geliştirme aşamasında olan X-Tend'de birçok yeni grafik teknoloji destekleniyor. Kreed'in grafiklerinin, 2003 yılında çıkacak olan Doom 3'e çok fazla benzediği de bir gerçek.

**WWW.NOKIA-GAME.COM**

**KİMLİĞİNLE OYNA**

**SON KAYIT GÜNÜ**

**11.11.2002**

-81

## HAUNTINGS

PRELUSION GAMES

Ghost Master gelmeden, ona benzer bir oyun daha geliyor. Hauntings, aynı Ghost Master gibi hayaletleri kontrol ederek insanları korkutmaya çalışığınız bir aksiyon-adventure oyunu. Oyunda, korkutmanız için 100 farklı karakter bulunacak. Ayrıca 50 farklı hayaleti kontrol edebileceksiniz. Hauntings ağırlıklı olarak strateji materyalleri içeriyor, ancak oyun içinde eğlenceli ve komik bulmacalarla da karşılaşacaksınız. Yine de bulmacalar çok fazla oyuncuya zorlamayacak. Hauntings, Commandos veya Diablo gibi izometrik bir açıdan oynanacak. Dolayısıyla grafikler tamamen 2D olacak ve istediginiz noktada zoom yapabileceksiniz. Arabirim ise oldukça sade ve kullanışlı hazırlanıyor. Son olarak, oyunda 21 farklı görev bulunacak ve görevlerin hiçbirini çizgisel olmayacak. Ghost Master'in çok eğlenceli bir oyun olacağı şimdiden belli. İnsanları korkutmak için bundan daha iyi bir yol bulmak zor olsa gerek.



## DUAL BLADES PIYASADA...

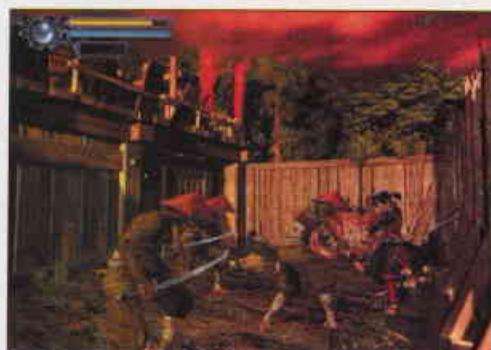
Yapımcı Mevlüt Dinc'in firması Vivid Image'in dövüş oyunu Dual Blades, GBA platformu için piyasaya çıktı. Oyun Link Cable aracılığı ile iki kişi olarak da oynanabiliyor.


**ONIMUSHА**  
Warlords

## CAPCOM OYUNLARI PC'YE GELİYOR!

zında. Oyunda; interaktif bir çevre, devasa haritalar, power-up'lar ve birçok hazine bulunuyor. Oyun 2003 yılının Şubat ayında piyasada olacak. Bakalım Capcom, PC'den umduğunu bulabilecek mi?

Ayrıca, Capcom Onimusha: Warlords'u da PC'ye uyarlıyor şu sıralar. Kılıç kalkan sevenlere duyurulur.



Capcom, klasik oyunlarını PC için çıkartmaya hazırlanıyor. Bu oyunlardan ilki Mega Man'ın son versiyonu X6. Yapılan en iyi platform oyunlarından biri olan Mega Man'ın yeni versiyonunda birçok yenilik bulunuyor. Oyun The Nightmare ve Random Stage gibi yeni oyun sistemleri bulunuyor. The Nightmare, aksiyon anlarında oyuncuyu bir anda yeni bir bölüme ınsınlıyor. Bu nedenle oyunda yeni gizli yollar ve yeni silahlar bulunacak. Mega Man X6'daki bir diğer yenilikse, bölümlerin birbirinden tamamen farklı olması. Yani her bölümde farklı bir şeyle karşılaşacaksınız. Ayrıca oyunda eski Mega Man oyunlarındaki beş ayrı boss da yer alacak.

Capcom'un PC'ye çıkaracağı bir diğer oyun ise Breath of Fire. Klasik bir RPG olan Breath of Fire'daki karakterlerin tamamı Japon anime tar-



## ETHERLORDS II

NIVAL INTERACTIVE

Destan devam ediyor! Etherlords'un devamı geliyor! Etherlords II'de 4 farklı ırktan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Oyunda yeni ve eskisinden daha kapsamlı campaign'ler bulunacak. Ayrıca yeni campaign'ler eskisinden çok daha zor olacak. Etherlords II'de 16 yeni yaratıkla ve 30'dan fazla yeni büyüğe karşılaşacaksınız. Yeni yaratıkların yapay zekası daha gerçekçi olacak. Oyunda karakter-



leriniz için daha farklı yetenekler bulunacak. Bunun yanı sıra oyunu farklı yollardan tamamlayabileceksiniz (sıkıcı ve çizgisel olmasına için yeni oyunların hemen hepsinde bu sistem kullanılıyor). Etherlords II'de, yeni oyuncular için Tutorial kısmı da çok detaylı ve anlaşılır bir şekilde hazırlanıyor. Oyunda bir de harita editörü bulunacak. Bu editörle yeni görevler ve campaign'ler yaratılabileceksiniz. Etherlords II birebir ve takım tabanlı multiplayer oyunlar için de yeni mod'lari içeriyor. Oyunu 16 kişiye kadar multiplayer olarak oynayabileceksiniz. Etherlords II için şimdilik kesin bir çıkış tarihi verilmiyor.

-81



# PLATOON

Strategy First, yeni ve ilginç bir strateji oyunuyla geri geliyor. Platoon, Martin Lionsdale adındaki bir askerin yaşamını konu alıyor. Martin Lionsdale, Amerika'da nişanlısıyla mutlu mutlu yaşarken, Vietnam savaşında başlıyor ve Martin savaşa çağrılıyor. Nişanlısının ayrılmak zorunda kalan Martin'in hayatı mahvoluyor. Oyunda da Martin'i kontrol ediyorsunuz. Konudan da anlayacağınız gibi oyun Vietnam savaşında geçiyor.



İşler için zaman harcamayacaksınız. Oyun aksiyon ağırlıklı olacak ve akıllı takımlar uygulamanız gerekecek. Sa-dece sniper ve sağlıkçı (humm, olmadı) gibi belirli birimleri kontrol edeceksiniz. Oyunda aynı anda 25 takımın kontrol altında tutabileceksiniz. Yeni bir grafik motorunu kullanıldığı Platoon'da haritalar çok geniş olacak. Oyun tamamen 3D olarak tasarılanıyor. Yeni grafik motoru; gerçekçi fizik modellerini, parçalanma efektleri ve gerçekçi karakter animasyonları sağlıyor. Son olarak, oyundaki silahlardan geliştirilebilecek. Sonuçta, Platoon için Commandos'un çok daha kapsamlı bir versiyonu di-yebiliriz. Bu tarz oyunları sevenler Platoon'u beklemeye başlayabilir.



## DOOM FILM OLUYOR!

Eski filmlerin oyunları yapıldı, şimdilik oyunların filmi yapılıyor. Warner Bros, Doom'un film haklarını satın aldı. Doom'un filmi, Doom 3'le aynı konuda olacak. Filmin çok fazla şiddet içereceğiyle gelen bilgiler arasında:

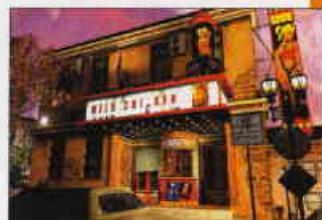
## NEVERWINTER NIGHTS KATLANIYOR!

Oyuna hazırlanan bir yama ile yeni yaratıklar ve oyundaki bug'ları düzelticek kod'lar geliyor. Yeni yaratıklar yalnızca iki tane; biri Kobold diğer ise bir Panter. 7 MB'lik yamada, oyunda yaratığınız şeyleri daha kolay ve hızlı olarak paylaşabileceğiniz bir programcık da bulunuyor. BioWare, oyuncuların şimdilik kadar 1400 yeni macera mod'u, 100'den fazla yeni yaratık ve 500 de oyun içi materyal tasarladığını belirtiyor.



## LULA ŞİŞKOLAŞTI!

En ayıp adventure oyunu olan Lula, 3D olarak geri geliyor! Lula'nın yeni versiyonundaki en çarpıcı fark oyunun 3D olması. Lula 3D'de bir yaşam kadınıni kontrol ediyorsunuz ve onun para kazanmasını sağlamaya çalışıyorsunuz. Oyunda bulunan karakterler karakterler 5000'den fazla poligonlu kaplıyor ve bu da daha gerçekçi hareketlerin ortaya çıkmasına sağlıyor.

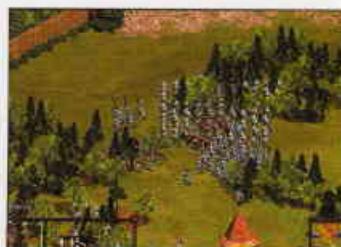


## SYBERIA 2

Microids, son zamanların en iyi adventure oyunu Syberia'nın devamının çalışmalarına başladı. Syberia 2 hakkında şimdilik herhangi bir bilgi verilmeliyor, ama oyunun 2003 yılının Ekim ayında piyasada olacağını biliyoruz, vay anasınıyız.

## COSSACKS'A BEDAVA EK PAKET!

CDV, Cossacks: Back to War genişleme paketine bağlı olarak [www.cossacks.com](http://www.cossacks.com) adresinden indirebileceğiniz bir campaign'ı bedava olarak sunuyor. Enemy of the Crown isimli campaign 1740-1764 arasında Rusya'da geçiyor.



Campaign'deki savaş ortamı alışlagelidik oyun tarzından oldukça farklı. Gelecek ay Level CD'sinde bulacağınız bu ek paketi oynamak içinse Cossacks: The Art of War oyununa sahip olmalısınız.



# YÜKLENİYOR...

**Lineage 2**

Lineage 2'de Unreal II grafik motoru kullanılıyor. Oyunda üç farklı ırktan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Lineage 2'de farklı bir savaş sistemi kullanıyor.

**Ghost Master**

Eğer hayalet grubunuzla birlikte insanları korkutmak istiyorsanız, Ghost Master'ı bekleyin. 29 Haziran 2003'e kadar. Bir nevi anti-Sims...

Bu ay kötü haberlerimiz var size. Tomb Raider: Angel of Darkness Şubat ayına ertelendi. Bu yetmezmiş gibi Metal Gear Solid 2: Substance'in sadece X-Box'a, Lord of the Rings: Two Towers'in da sadece Playstation 2'ye çıkacağı duyuruldu. Oturup ağlasak yeri midir?

**Kriz**

Kriz, 5 kişiyle oynanabilecek online-multiplayer-sıra tabanlı bir strateji oyunu. Oyundaki amacı sizinse diğer şehirleri yok etmek. Çıkış tarihi 15 Şubat 2003...

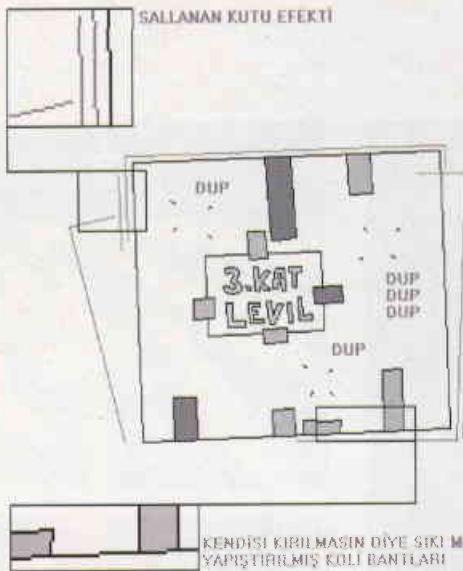
**Gooka 2**

Yeni bir 3D adventure... Oyun 3D olarak tasarılanmasına rağmen, karakterinizi mouse'la kontrol edebileceksiniz. Gooka 2'deki bulmacalar çok zor olmayacak.

Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi	Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
007: Nightfire	Aksiyon	15-Kasım-2002	Kriz	Online Strateji	15-Şubat-2003
1914: Great War	Strateji	29 Kasım 2002	Lineage II: The Chaotic Chronicles	MMORPG	Belli Değil
Anno 1503 AD	Strateji	7-Şubat-2003	Lionheart	RPG	Belli Değil
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	22-Kasım-2002	Master of Orion 3	Strateji	26-Kasım-2002
Battle Realms: Winter of The Wolf	Strateji	31-Ekim-2002	Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil	Midway: Naval Battles	Strateji	Belli Değil
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003	Medal of Honor: Spearhead	Aksiyon	22-Kasım-2002
BloodRayne	Aksiyon	01-Aralık-2002	Myst Online	Adventure	Belli Değil
Championship Manager 4	Spor	Şubat-2003	NBA Live 2003	Spor	29-Kasım-2002
Chaser	FPS	15-Kasım-2002	Pax Romana	Strateji	29-Kasım-2002
Colin McRae Rally 3	Yarış	Belli Değil	Post Mortem	Adventure	25-Ekim-2002
Command & Conquer: Generals	Strateji	24-Oca 2003	PRO Race Driver (TOCA)	Yarış	08-Kasım-2002
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003	Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil	Psycholoxic	Aksiyon	01-Mart-2003
Deadlands	RPG	01-Mayis-2003	Quake IV	FPS	Belli Değil
Delta Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	Şubat-2003	Rabid Dogs	Taktik FPS	28-Mart-2003
Deus Ex 2: Invisible War	FPS	Belli Değil	Rallisport Challenge	Yarış	29-Kasım-2002
Doom III	FPS	Belli Değil	Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	13-Şubat-2003
Driver 3	Yarış	Belli Değil	Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	03-Mart-2003
Duality	Aksiyon	01-Kasım-2002	Ric Wollenstein: Enemy Territory	FPS	Belli Değil
Duke Nukem Forever	FPS	Belli Değil	Rise of Nations	Strateji	28-Mart-2003
Elder Scrolls III: Tribunal	RPG	28-Kasım-2002	Robin Hood: Defender of the Crown	Strateji	29-Kasım-2002
Etherlords II	Strateji	Belli Değil	Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
EVE-Online: The Second Genesis	Devasa Online	26-Ekim-2002	Savage	Aksiyon	28-Mart-2003
EverQuest II	Devasa Online	Belli Değil	Sea Dogs II	RPG	Belli Değil
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil	Silent Hill 2	Aksiyon	29-Kasım-2002
Far Cry	FPS	Belli Değil	Silent Storm	Taktik FPS	30-Mayis-2003
Far West	Strateji	29-Kasım-2002	SimCity 4	Strateji	29-Kasım-2002
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Strateji	29-Kasım-2002
Freelancer	Simülasyon	Belli Değil	Star Trek Elite Force II	FPS	Belli Değil
Full Throttle II	Adventure	Belli Değil	SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil
Galleon	Aksiyon	13-Aralık-2002	Terror Hunter	Aksiyon	28-Kasım-2003
Ghost Master	Strateji	28-Mart-2003	Thief III	FPS	Belli Değil
Gothic II	RPG	30-Kasım-2002	The Great Escape	Aksiyon	29-Haziran-2003
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	Belli Değil	The Sims Online	Simülasyon	13-Aralık-2002
Harry Potter: Chamber of Secrets	Aksiyon	08-Kasım-2002	Tom Clancy's Splinter Cell	FPS	06-Aralık-2002
Haegemonia: Legions of Iron	Strateji	15-Kasım-2003	Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	Şubat-2003
Heroes of Might & Magic V	Strateji	05-Aralık-2003	Total Immersion Racing	Yarış	01-Kasım-2002
Hidden & Dangerous 2	Taktik	Belli Değil	Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
I.G.I. 2: Covert Strike	Taktik FPS	15-Kasım-2002	Unreal II: The Awakening	FPS	Belli Değil
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simülasyon	14-Kasım-2002	Vietcong	FPS	23-Mart-2003
Imperium Galactica III	Strateji	27-Mayis-2003	Voodoo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003
Impossible Creatures	Strateji	01-Oca 2003	White Fear	Adventure	15-Kasım-2002
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Adventure	02-Oca-2003	Worms 3	Strateji	Belli Değil
Knights of the old Republic	RPG	Belli Değil	XIII	FPS	27-Mart-2003
Kohan II	Strateji	Belli Değil	Y-Project	FPS	28-Mart-2003

# ofiste bu ay

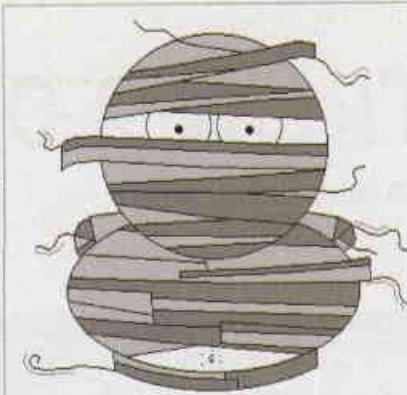
Az arkaya taşındık.



**purak** Purağk Pakmeneğk bu ay taşınma esnasında yanlışlıklar kendisini koilmedi. Koliye dup dup ve de dup diye vurarak Levil sakinlerinden yardım isteyen Purak'ı kimse duymadı. Bunun üzerine koca kafalı Purak kolisel yaşama girdi.

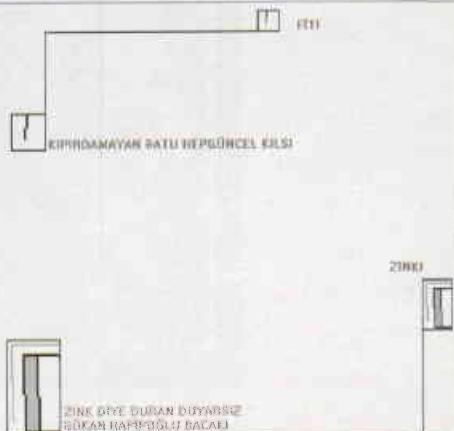


**selpak** Selpağk Sisla Moğlu ise yeni yere taşınır taşınmaz kolileri birleştirmek suretiyle uyuyakaldı. Selpak'ın kafasına Diyet Kola, vayahut ne bileyim Earth and Beyond dökerek onu uyandırmaya çalışan Levil ve de Çip çalışanları bu girişim sonucunda bir şey elde edemediler. Selpak kaldığı yerden sizmeye devam etti.

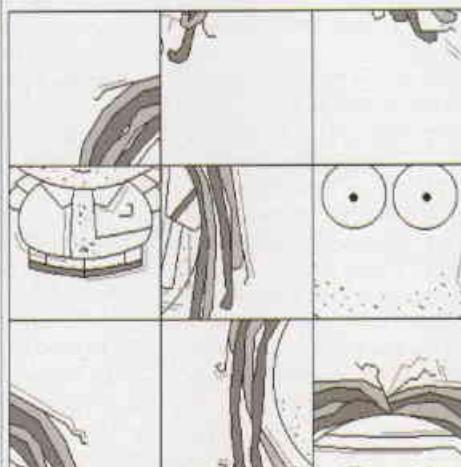


**mad dok** Mad Dok ise bu ay eşyalarını paketlerken yanlışlıklar kendisini paketledi. Bu paket olayı sonrasında mumyaya dönen Mad Dok'u farkeden Levil çalışanları, zaman kaybetmeden kendilerini 3. kattan aşağıya attılar. O sırada lay lay loğm diyerek dergiye gelmekte olan Can Kori ise üstlerine düşen Levil dumbble'larından kaçamayıp olay yerinde kafa verdi.

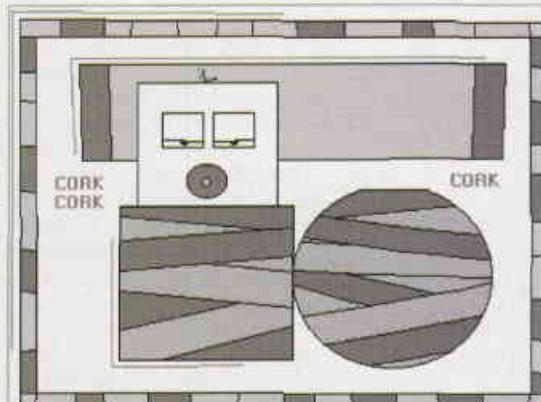
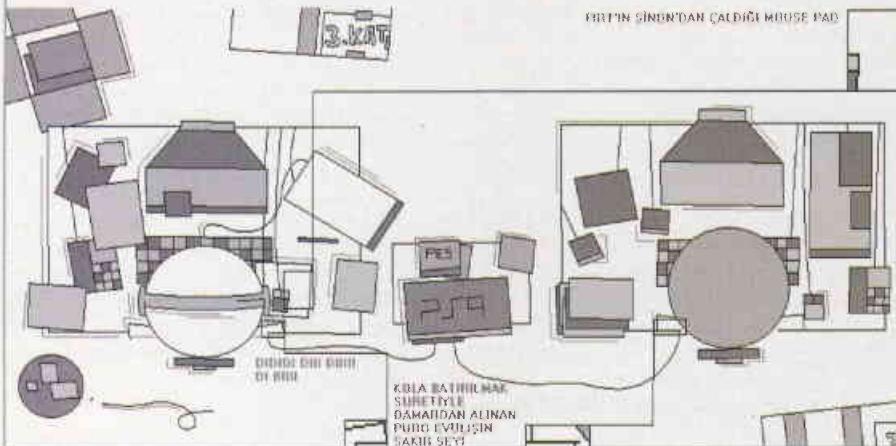
**patu&gökan** Patu&Gökan adındaki siyam freelance'leriye bu ay taşınma esnasında kılıni vayahut bacagini kimildetmedi. Freelance'ler diye dergiye bile uğramayan Tip Patu Hepgündel'i ve Gökçan Hapipoğlu'su, koli taşımaktan kobilasili olan Levil jamiyası tarafından linç edilmek istendi. Bunun üzerine araya giren Ecovit Biktim her iki tarafı da tek başına linç etti.



**gorcan abi** Kamil Zararlıs Gorcan Abi ise sınavı kazanmadı. Sınavı kazanıp okula girip envayı çeşit kızla haşır neşir olma şansını kaybeden Gorcan Abi bu olaydan sonra kendisini koyverip böyle puzzle gibi dağıldı. Bununla da yetinmeyecekten saçının bir tutamını çingeneye kırmızısına boyayan Gorcan Abi, yaptığı basın toplantılarında hayatının kaydığını ve bir daha bu kadar kızı nasıl bir arada bulacağıni ve de vay anasınıydı belirtti.



**firt + sinon** Firt Firt ile Sinon'sa bu ay Puro Evulin'in Sakir oynarken komaya girdi. Yeni yere taşınırken Kasımpaşa'daki enkaz altından ilk olarak PileySitey'in 2'yi ve Puro Evulin'in Sakir CD'sini kurtaran Firt Firt ile epey Simon Sinon, kollarına PileySitey'in 2 bağlayarak komadan çıkmayı başardı. Bu arada mouse'unun çalışması için Sinon'un mouse pad şeyini çalan Firt Firt, Sinon'un bu olayı farketmesi üzerine yurt dışına kaçtı.



**cen kerdem** Bu ay aramiza nurnopu gibi bir Cen Kerdem katıldı. Firt Firt'a attığı tostlu ICQ mesajında kendisinin kükbi çizilmesi konusunda Firt Firt'ı tehdit eden ve Erdem'in kafasız olarak sakat makat çizimesine sebebiyet veren Cenk adındaki kareler prizması daha sonra kayiplara karşıtı.



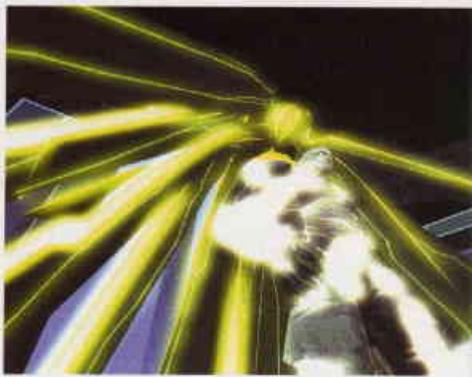
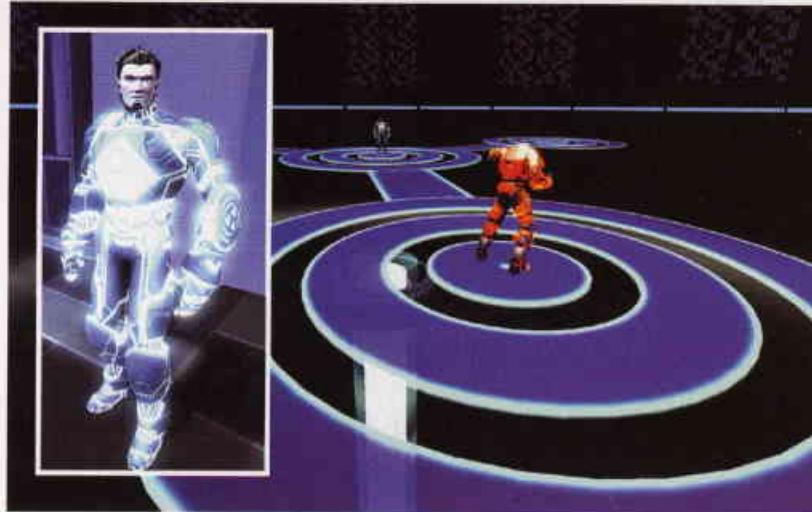
# TRON 2.0

20 yıl sonra yeniden...

TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ Mart.2003 TÜR FPS YAPIM Monolith DİGİTİM Disney Interactive WEB [www.lith.com](http://www.lith.com)

**“Henüz Tron gibi bir oyun çıkmadı bildiğim kadariyla, bu yüzden klasik olma ihtimali yüksek. Ama kan ve et görmeyi sevenlere çok hitap etmeyeceği de açık.”**

M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr



**D**isney bundan yirmi yıl kadar önce TRON diye bir film yaptı. O zamana kadar çoğulukla neşeli çocuk filmleriyle tanınan Disney için bu film tamamen sıra dışı bir çalışmydı. Tron pek çok açıdan türünün ilk örneği olarak sinema tarihine geçti. En büyük özelliği neredeyse tamamen bilgisayar grafiklerinden oluşuyor olmasıydı, tabii günümüzde en ucuz B sınıfı filmlerde bile bol bol bilgisayar efekti var, o yüzden bunun pek ilgi çekici bir yanı yokmuş gibi gelebilir. Ancak o dönemde bu duyulmamış bir şeydi. Ve aslında filmin büyük bir kısmı "sayısal" bir dünyada geçtiğinden lüzumluyu da. Ancak burada uzun uzadı filmin konusunu anlatacak değilim, ne de olsa meraklısı izlemişti, izlemeyenler de bulup izlesin.

Benim size anlatacağım Tron 2.0 adlı oyun, Disney'in de onayıyla Monolith son birbüyük yıldır bu oyun üzerinde çalışıyor ve 2003 baharında bitmesi planlanıyor. Ancak Tron 2.0 adından da anlaşılabileceği gibi ilk filmin oyunu değil. "İlk film" dedim değil mi? Evet, Disney şu aralar Tron 2'yi çekmekle meşgul, ancak bu konuda dışarı pek haber sızdırılmamaya özen gösteriyorlar. Ne var ki oyun bu ikinci filmi de konu almıyor. Aksine oyun filmden 20 yıl sonra geçen olayları işliyor, ancak buradaki senaryo ikinci filmden görüceklerinden tamamen bağımsız. Yani bir noktada Disney aslında üç adet Tron filmi çekmiş olacak, ancak bunlardan birini sadece PC oyuncuları izleyebilecek.

### Sayısal Kabus

Tron 2.0 oynanış açısından bir FPS olacak, burada kaybolan babasını bulmak için kendini "bilgisayarın içine sokan" genç bir programcının başından geçenleri göreceğiz. Tabii bu "bilgisayara girme" olayı orijinal filmdeki olayların temelini oluşturan "sayı-

sallaştırma projesi" ile yakından ilgili. Bu teknoloji büyük bir firma tarafından herhangi bir nesnenin tamamen sayısal bir veri dosyası haline dönüştürülp depolanabilmesi için geliştiriliyor, ne var ki şirketin ana bilgisayarını korumakla yükümlü yapay zekanın çeşitli sebeplerden "bozulması" sonucu sayısal ortam tam bir cehenneme dönüşüyor. İlk filmden 20 yıl sonra ana programı yazan ve ortadan kaybolan elemanın programcı oğlu da benzer bir maceraya atılmak zorunda kalacak.

Monolith oyun için NOLF 2'de kullanılan Jupiter grafik motorunun daha da gelişmiş bir versiyonu olan Triton'u kullanıyor. Ancak burada son derece gerçekçi mekanlar, düşmanlar ya da kanlı çarpışmalar beklenmeyin, çünkü TRON dünyası tamamen kendine has görünümünü aynen oyuna taşıyor. Resimlerden de görebileceğiniz gibi gezeceğiniz mekanlar çeşitli elektronik aletlerin içinde var olan, hayli gerçek-üstü bir dünya ve haliyle grafikler bunu iyice yansıtacak. Ancak tüm yapacağınızın etrafda dolanıp önünüze çıkan herşeyi vurmak olduğunu sanmayın, çünkü sadece düşmanlarla değil, size yardımcı olacak başka "alt-programlarla" karşılaşabileceksiniz. Her ne kadar oyunun havasının orijinal filme sadık kalması için uğraşılıyorsa da, gerek konu, gerek ortamlar, gerek düşmanlar 20 yıl sonrasında olduğunuzu size hissettirecek.

### Light Cycles

Tron filminde en beğenilen sahnelerden biri şüphesiz dev bir arenada yapılan Light Cycle karşılaşması idi. Şahsen sayısal bile olsalar o motosikletlerin tasarımlarına hayran kalılmışım. Oyunda en az iki yerde Light Cycle kullanmanız gerekecek, ancak bunun dışında yol boyunca edindiğiniz yeteneklerden de

faydalamanız şart olacak. Ana karakter macera boyunca çeşitli "programlar" bularak kendini "update" edecek, daha verimli iş görebilecek. Aynı durum silahlar için de geçerli, oyunda dört temel silah mevcut ve bunlar ilk başta hayli zayıflar. Ancak kullanılcaya gerekli ek parçaları buldukça bu silahlar da inanılmaz güçlü hale gelecek. Tabii ilerledikçe karşılaşacağınız durumlar bunlara ve diğer yeteneklerinize daha fazla ihtiyaç duymanız gerektirecek.

Tron 2.0 hayli sıradışı bir oyun olacak gibi görünüyor. Doğrusu filmin üzerinden bu kadar zaman geçtikten sonra oyunun yapılması şaşırtıcı gelebilir, ancak hem devam filminin çekilmekte olduğunu, hem de bilgisayar teknolojisinin ancak yeterince olgunlaştığını düşünürseniz zamanlamayı mantıklı bulursunuz. Şahsen sabırsızlıkla bekliyorum. ☺

# BLOOD RAYNE

Vampirden avcı olursa Nazi miğferinden de lazımlık olur

CİKIS TARİHİ 30 Kasım 2002

TUR Aksiyon

YAPIM Terminal Reality

DAĞITIM Majesco Inc.

WEB [www.bloodrayne.com](http://www.bloodrayne.com)



**I**kinci Dünya Savaşı'ni kazanmak için Almanlar'ın doğaüstü güçler üzerine araştırmalar yaptıkları bilinen bir gerçek. Return to Castle Wolfenstein'dan sonra Blood Rayne'de aynı esas üzerine kurulu bir oyun. Aslında herşey Blood Rayne isimli kahramanımızın annesi ile başlıyor. Bir vampirin tecrüvüne uğrayan kadıncağız çocuk olarak yarı vampir yarı insan bir kız doğuyor. Bu yarı vampir kız, tabiki insan üstü bir takım güçlere sahip. Doğumundan itibaren tek amacı annesine tecavüz eden vampiri bulmak olan Rayne, Nazilere karşı savaşan bir yeraltı teşkilatı Brimstone Society tarafından keşfedilecek eğitiliyor. Böylelikle operasyonlara gitmeye başlıyor. Güney Amerika'ya kaçmış olan Nazi ve İrkçı İtalyan artıklarının bir takım doğaüstü projeler üzerinde çalıştığını keşfeden Brimstone ajanımızı bu bölgeye yolluyor.

## Kitirdandan Nazi çek!

Şu anda konsollar için piyasaya çıkan血りの世界 (BloodRayne) oyun bir aksiyon adventure. Bu da bir çok silah kullanacağımız manasına geliyor. Kahramanımızın kollarında iki adet kısa kılıç uzunluğunda ve son derece keskin bıçaklar bulunmaktadır. Ne olursa olsun bu bıçaklar her zaman silah olarak üzerimizde

kalıyor. Yakındaki düşmanları bu şekilde döner yaparken uzaktakiler için ise bıçak atabiliyoruz. Fakat insan yanınız sayesinde düşmanlarınızdan alındığınız tüfek, tabanca gibi silahlardan kullanma yetisine sahibiz. Silahlarımızı oyun içerisinde geliştirebiliyoruz.

Bir vampirin enerji içeceği tabiki kan olacaktır. Oyunlarda saflik derecesinde iyi karakterlerin başrolü kapmasına karşın, bu oyunun başrolünde son derece gelişkili bir karakter var. İnsanlığı kurtarmak için kan içen, son derece vahşi yok etme yöntemleri kullanın, yarı yaratık kahramanımız, sınırları zorlarcasına, deri kıyafetleri içinde bir o kadar da seksli. Zaten sinemada da vampir karakterleri çiziliırken hep bu portre oluşur. Köktü ama bir o kadar da karizmatik ve çekici.

## Vampire Time

İhtiyacının üzerinde kan emen Rayne oyunda yer yer deliriyor. Eğer daha da fazla kan igerse bu kez blood lust denilen gözünü kan bürüme moduna gırıyor. Zaten normalde son derece hızlı hareket etmesinden dolayı Blood Rayne, tıpkı Max Payne'de gördüğümüz gibi

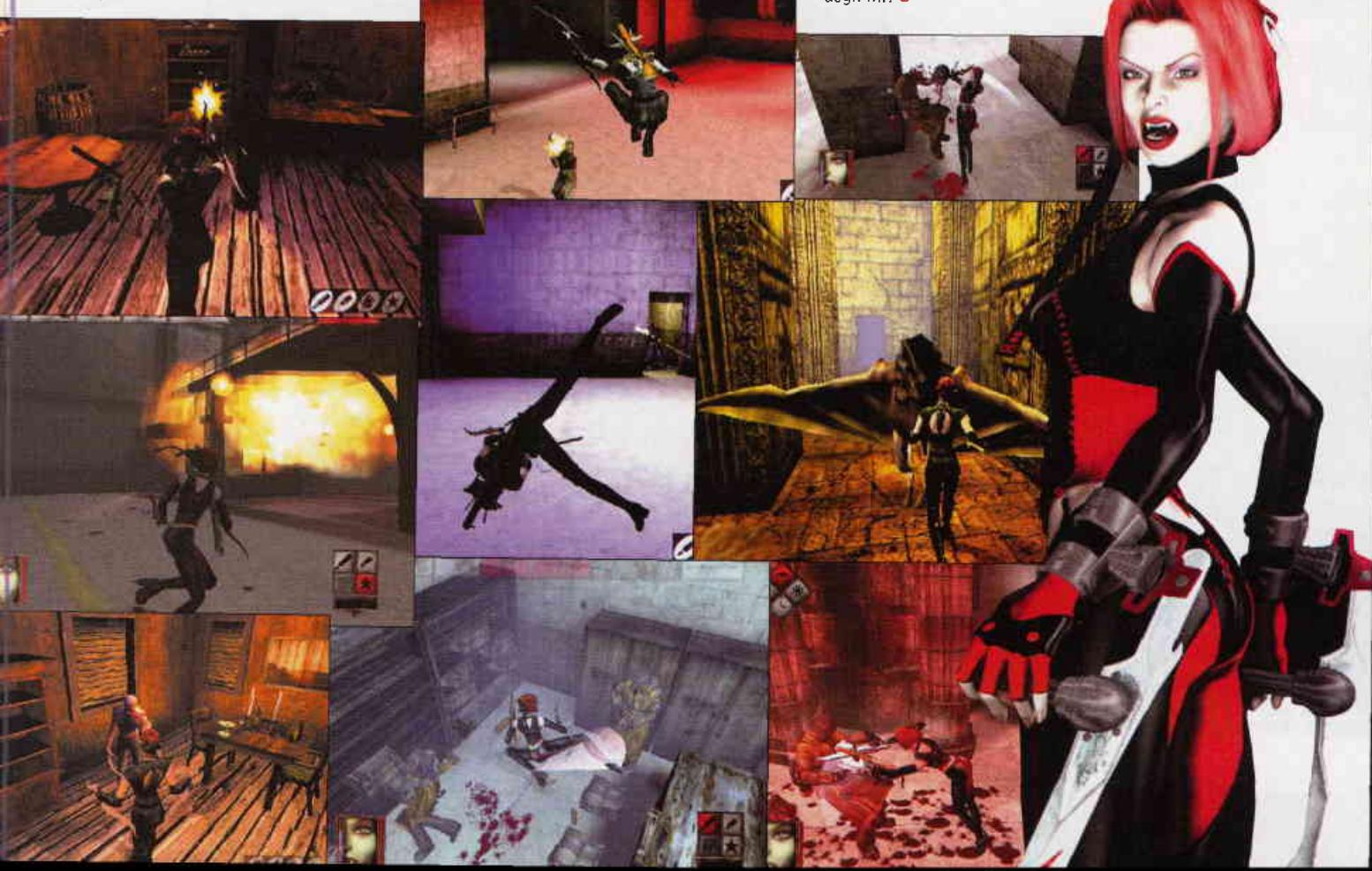
bir "bullet time" yani ağır çekim haline dönüşebiliyor. Bu durumlarda rakibinin kurşularından kaçması kolaylaşırken aynı zamanda isabet yeteneği de arttığı için daha düzgün vuruşlar yapabiliyor. Sırf bu oyun için Terminal Reality firması Infernal Engine adını verdikleri bir oyun motoru geliştiriyor. Böylelikle rakibimizin kucağına bacaklarını yerleştip onun kanını emmek ya da parçalara ayırmak gibi işleri itinaya yapabileceğiz.

Rayne ölümsüz olmasına karşın bir takım zayıflıkları da var. Kutsal suya karşı hiç bir şekilde bağılıklı taşımamakta ve eğer kan içemezse bir süre sonra enerjisi azalmaya başlamakta. Doğaüstü güçlere sahip olan Rayne yalnız hızı ve acımasızlığıyla değil görme yetisi ile de düşmanlarına karşı avantajı var. Enhance vision ile bir nevi zoom yapabiliyorken aura vision ile hem düşmanlarını objelerin arkasından bile sebebiliyor hem de oraların ne kadar kan taşıdıklarığini görebiliyor! Yani tıpkı pazarda domates sefer gibi avını seçebiliyor.

Cadılar bayramında PC'lerimizde olacak oyun için çok olumlu görüşlerimiz var. Dilerim bu kadar vaatten sonra bizi hayal kırıklığına uğratmazlar. Hiç birimiz vampirli bir Max Payne'e hayır demeyiz öyle değil mi? ☺

**"Süper bir oyun olacak. Özellikle oyun içindeki karanlık atmosferi solumayı heyecanla bekliyoruz."**

Burak Akmenek  
burak@level.com.tr





# COLIN MCRAE RALLY 3

Aslında kemeri bağlamanın pek faydası yok mu sankim?

Türkmeni Çırış Tarihi Mart 2003

TOR Yarış

YAPIM Codemasters

DISTRIBUTOR Codemasters

Web [www.codemasters.com/colinmcrae](http://www.codemasters.com/colinmcrae)

*“Oyun hakkında şimdiden kadar ortaya çıkan malzeme yeterince iyi olduğunu kanıtlar gibi. Bir terslik olmazsa kısa zaman içinde en iyi yarışımızı yapacağız.”*

Onur Bayram  
onur@level.com.tr



**S**arırmıza artık Colin abiyle tanışmaya hâk kazanmışım. Tam bir ay boyunca oyunuyla yatıp kalktıktan, bütün parkurlarını en iyi derecelere bitirdikten sonra bir şekilde buna hak kazanmış olmam lazım. Oyunculuk yaşamam boyunca yatıp kalkıp düşündüğüm oyun sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Beni ilk hapseden oyun Quake I olmuştu. Daha sonra da StarCraft evreninde kaybolduğumu itiraf ediyorum. Bu iki oyundan sonra en uzun süre oynadığım oyun Colin McRae Rally 2.0 oldu. Biraz iş sebebiyle odu gibi gözükse de bir ay boyunca bir saniye bile sıkılmadım. İnanıyorum ki herkesin “İyi Oyun” kavramının arkasında yatan gerçekleri anlaması için bu şekilde bir testten geçmesi lazım.

Testi geçtiğim. Şimdi gelelim ödüle. Colin McRae Rally 3, geldi, gelecek, ertelendi derken, çıkışmasına çok az bir süre kaldı. Eğer PS2 sahibiyseniz daha da az süre kaldı. Çünkü ilk olarak oyunun PS2 versiyonu piyasaya sürülecek. Oyun gerçek bir geliştirme sürecinden geçmiş olarak geliyor. Bir oyun geliştirici firmanın bir araba firmasının teknik elemanlarıyla ve dünyaca ünlü bir pilot ve onun co-pilotıyla beraber bir oyun geliştirmesi kulağa ne kadar da hoş geliyor

di mi? Hem de bu geliştirme ortamı o kadar sıcak bir ortam ki. Şöyleden anlatayım:

### Bir masaldır McRae Rally

Sevgili Codemasters çalışanları Ford Racing Team'den arkadaşlarıyla beraber gezmekten arta kalan zamanlarında yeni oyunla ilgili düzenlemeleri yaparlar. En uygun fizik motorunu bulmak için oldukça uğraşırlar. Hatta iki arada bir derede oldukça iyi gözüken bir grafik motoru da yaparlar. İkinci oyundaki araçlar için kullandıkları 800 poligonu biraz(!) artırarak 13.000 poligonlu araçlar, bunlara yepenin hasar modelleri, yeni parkur kaplamaları, hava ve yol şartlarını çok iyi yansitan efekler ve bir de sürpriz için Colin ve Nicky'nin başarılı animasyonlarını ekleyerek oluşan yeni oyun taslağını oluştururlar. Daha sonra Colin'in evine kurdukları özel bir test sistemi sayesinde Colin'in parkurları, araçların yol tutuşlarını, hava şartlarını ve genel fizik motorunu denemesini sağlarlar. Bu şekilde gelen uyarılarla oyunu daha da iyi olacak şekilde geliştirirler. En sonunda da efsanevi sesiyle Nicky ortaya çıkar. Parkurlar için özel olarak evinde yazdığı notların seslenmesini yapması için stüdyoya girer ve en

son adım da oyuna eklenerek masal burda biter. Oyun hakkında açıklanan çok az bilgi var. Ama hangi araçların olacağını neyseki açıldılar. Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Ford Focus RS WRC 2002, Puma Rally Car, 1986 RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (4S) ve Subaru Impreza 22B Sti herhalde sizin biraz idare eder. Etmez diyorsanız bir kaç tane de gizli araç olacak ama onlar açıklanmadı.

Masal ne zaman gerçek olur; veya en azından gerçeğe yaklaşır? Sabır beklerse ne olur. Ne kadar bekleyeceğiz derseniz PS2'si veya Xbox'ı olanlar için bunun yılbaşından önce olacağı yönünde haberler var. PC versiyonu ise yılbaşından hemen sonra çıkacak. Eğer sabır edemem ben beni oyalayacak büşüler bul diyorsanız size oyun içi geçmiş videoları tavsiye ederim. Gerçi izleyince sabır süreniz daha da kısalıyor sanki ama neyse. Şimdilik bu kadar ön bilgi ile idare etmeye çalışın. Çok yakında daha fazla bilgi edineceksiniz. Son bir tavsiye daha; yerinize olsam oyun ıkına kadar delice CMR 2.0 oynardım!!! ☺



# ELDER SCROLLS 3 TRIBUNAL

Kral-tanrılar yaşılanıp delirirse ne olur ?

Tamamı Çıçır Tanrı Aralı̄k 2002

RPG

YAPIM Bethesda Softworks

DACİTİM Bethesda Softworks

WEB [www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com)



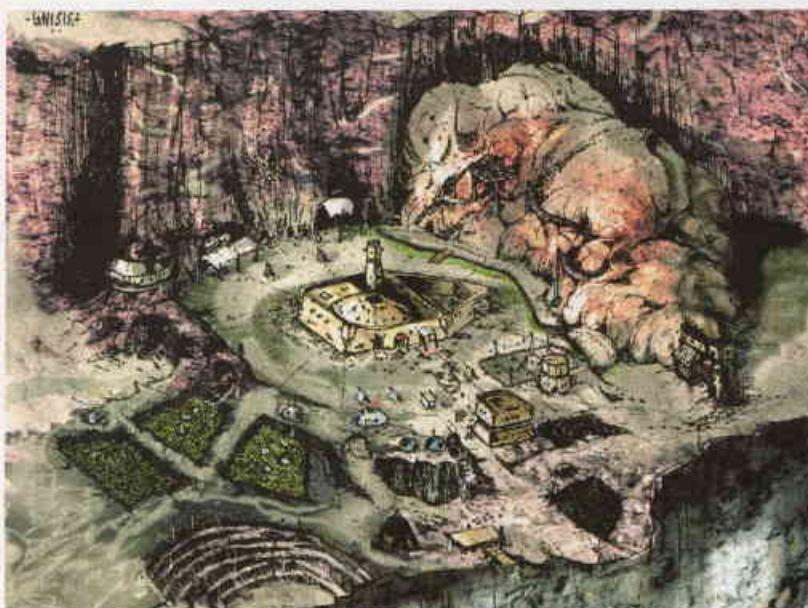
**I**şte yukarıdaki sorunun cevabını bulacağımız yer The Elder Scrolls III: Morrowind için gelen genişleme paketi Tribunal. Üstelik paket bir add-on değil bir add-in. Yani ıllaklı oynamak için oyunu bitirmeniz gerekmıyor. Tam tersine Elder Scrolls serisindeki serbestiyi uygun olarak oyuna yeni bölgeler ve yepyeni bir senaryo ile questler eklemesine karşın kurduktan sonra isterse niz sıfır bir karaktere bile oynayabiliyorsunuz. Tabiki eski karakterinizle de devam etmek mümkün. Oyuna yepyeni bir kıt ve yenisini bir sürü şey eklediğini düşünün o kadar.

## Küpeliler sizii

Pakedin deliller üzerine kurulu olması kötü olduğu manasına gelmiyor tabiki : ), hatta içeriği fikirler ile çok iyi olacağa benziyor. Örneğin oyuncun geçtiği Vverdenfel kitasını yöneten tıranların hakim olduğu şehrile gireceksiniz. Bu şehrlerden Mournhold Morrowind'in başkenti ve Almalexia adlı başka bir kentin içinde yer alıyor. Evet doğrudu okudunuz. Başkent tipki Roma'nın içinde yer alan Vatikan gibi bağımsız bir şehir.



Sotha Sil'in Clockwork City'si yeni mekanlar arasında. Clockwork City (şehrin adı aynı zamanda tıranının adıyla anılıyorken aynı şehir iki isimli karıştırılmayı) oyundaki sinsi tıranlardan biri olan Sotha Sil'e ait ve daha önce pek kimseňin gitmediği gizli bir şehir. Hatta Tribunal'ın içindeki ana quest'in bir bölümü de bu şehrin yerini bulmak olacak. Şehirler kadar dungeonlarda oldukça zaman geçiriceğiniz yerlerden birisi. Hatta büyülüklülerinden dolayı yeryüzünden daha çok yer altındaki bu alanlarda dolaşacaksınız. Yeni mekanlar tabiki yeni düşmanlar ve



onları öldürmek için kullanacağınız yeni eşyalar manasına geliyor. Düşmanlarınız arasında goblinler, lich lordlar ve Fabricant'lar olacak. Fabricant'lar orijinal oyunda da gördüğümüz robotvari düşmanları benziyor. Oyunun yapımcıları düşmanları yalnızca öldürmemiz yerine, öldüğünde kullandıkları silahları düşüren düşmanlar yaratmayı daha çok sevdiklerini söylüyor. Paketteki düşmanlar da böyle olacak.

## Nereye yazmıştım ?

Oyuna gelecek en güzel yenilik yeni bir journal ve harita sistemi. Tamamlanmış ve tamamlanmamış questleri ayrı ayrı yerlere sıralayan ve tamamlanmamışlarda bir sonraki basamağın ne olması gerektiğini söyleyen journal sistemi isimizi çok kolaylaştıracak gibi. Harita sistemi ise not almamızı sağlayarak sağa sola attığımız esyaları daha rahat bulmamıza yardımcı olacak. Pakedi kurduğunuz anda ister eski ister yeni bölgelerde oynayın journal ve harita sistemi otomatik olarak yenilenmeyecektir. Oyundaki yeniliklere farklı karakter ırkları dahil edilmemiş. Ayrıca oyuncular size 40 saatlik bir zaman süresi tanıyor. Bethesda resmi olarak ürettiği ve sitesinden indirebileceğiniz plugin'leri CD'ye koyma konusunda henüz bir karar verebilmiş değil. Eğer koymaya karar verirse yalnızca kendi plugin'lerini koymayı planlıyor. Çünkü oyuncun meraklıları tarafından üretilen çok güzel çalışmalar olmasına karşın bir sorun çıktıgında birde bunların teknik desteğiyle uğraşmak istemiyor. Ne olursa olsun Tribunal yenilikleriyle bize eğlenceli zaman geçiricek gibi görünüyor. Özellikle şehir içinde şehir, devasa dungeonlar ve vadettili yeni ekipmanlarla fazlasıyla ağızımızın suyunu akıtıyor (bu da iğrenç bir değmidir yahu). ☺



Eğer Morrowind'de ki bugları da onarırsa süper olabilir.

Şimdilik öyle görünüyor. "

Burak Akmenek  
burak@level.com.tr





## Sakın ismine bakıp aldanmayın!

TANIMIÇ ÇIKIS TARİHİ Eylül 2003

TÜR FPS Adventure

YAPIM Deep Shadows

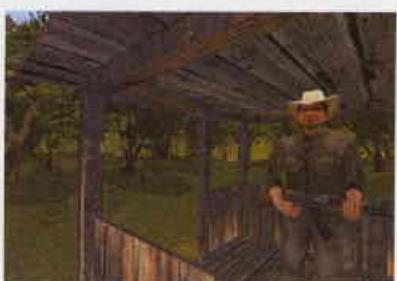
DAGITIM Belli değil

WEB [www.deep-shadows.com](http://www.deep-shadows.com)

**X**enus. Çoğu insan bu isme bakıp ta bu oyunun klasik tarzda bir "shoot-em-up" olduğunu düşünebilir. Ama aslında değil, yakından uzaktan alakası bile yok. Xenus aslında bir FPS, ama bugüne dek oynamaya alıştığımız türden değil, ve eğer yapımı firma Deep Shadows işin altından kalkmayı başarabilirse bu oyun türüne tamamen yeni bir bakış açısı getirebilir. Ama kimdir Deep Shadows, bugüne dek ne yapmıştır? Bu firma aslında eski komünist blok ülkelerinden çıkan yeni nesil firmalardan biri ve daha önce Codename Outbreak ile isimlerini duyurdular. Her ne kadar oyun hayli sorunlu idiyse de, yine de içerdiği fikirlerle oyun pazarında hayli ilgi çekmeyi başarmıştı. Ancak Xenus futuristik bir savaş değil, tamamen günümüz konu alıyor. Deep Shadows bir Amerikan firması değil, "politik açıdan doğru" oyunlar yapmalı gibi bir zorunlulukları pek yok, bu yüzden Xenus bizi Kolombiya ormanlarına ve orada yürütülen "kırıcıavaşların" tam göbeğine götürmekten çekinmiyor.

### Uyuşturucu ve Silah

Gercekte bugün Kolombiya dünya üzerindeki en "sıcak" noktalardan biridir. CIA destekli paralı askerler hayli bozulmuş bir hükümetin emrinde uyuşturucu tacirleri ve sol tandanslı gerillalarla çarpışır durur. Burada suç oran-



ları öyle yüksektir ki adam kaçırmaya ve cinayet bir endüstri haline gelmiştir. Gerçekten de Kolombiya'da bir iki ay geçiren her yabancı paralı askerin burayı Amerika'nın "yeni ve gizli" Vietnam'ı olarak tanımlaması şansaç bir durum değildir. İşte siz tam bu şenlik ateşinin ortasına cebinde bir tomar dolarla düşen bir Amerikan vatandaşını canlandıracaksınız. Oyunun baş kahramanı Kevin Myers günlük işinde gücünde olan sıradan bir vatandaştır. Ancak bir sabah kızkardeşinin çalıştığı dergiden bir telefon alır. Hatun kişi bir makale yazmak için Kolombiya'ya uçmuş, ancak ortadan kaybolmuştur. Yaşayan tek akrabası siz olduğunuzdan dergi yöneticileri sizi dumandan haberdar ederler. Ancak siz boş boş oturup beklemek yerine kızkardeşinizi bulmak için ortana doğru yola çıkarsınız.

### Yaban Topraklar

Xenus oyun başladığı andan itibaren sıradan bir FPS gibi değil, daha çok Morrowind tarzında bir yapıp olarak kendini önünüze sererek. Deep Shadows oyun için tek bir harita tasarlıyor, 25x25 kilometre, yani 625 kilometrekare büyüklüğündeki bu harita adım adım modelleniyor ve oyunda ne bir bölüm, ne de yükleme ekranı bulunmayacak. Bu harita altı farklı fraksiyonдан binlerce karakterle dolu, ancak oyuna başladığınızda bunların büyük bir kısmı size karşı "tarafsız" olacak. Tipki gerçek bir RPG'de olduğu gibi dostlarınızı ve düşmanlarınızı hareketleriniz belirliyor. Cebinde biraz doları olan sıradan bir Amerikalı için pek yaşaması bir ortam değil

asında, çünkü burası tam bir savaş alanı, ancak sizin de amacınız tatil yapmak ya da tüm haritadaki her karakteri öldürmek değil, bir an önce kızkardeşinizi bulup ortamdan toplamak. Bu da tetik parmağınızda hakim olmanız gerektiriyor, çünkü her karşınıza çırka sıkırmaya başlaysanız kardeşinizi akibeğini öğrenmeniz asla mümkün olmayacağındır.

### M-16 ve Hummer

Oyun yine de bir FPS olduğundan ve er ya da geç çatışmanız gerekeceğinden pek çok modern silah bulmak mümkün, ayrıca bunlar ek parçalarla modifiye de edilebiliyorlar. Bir başka önemli unsur ise araçlar, oyunda pek çok farklı araç var ve bunların hepsi kullanılabilir, çünkü gerçekten de harita çok büyük. Ama tabii tüm malzemeler ve araçlar değerli, yani yeterli paranız ya da "iyi bağlantılarınız" yoksa Kolombiya ormanlarını yürüterek geçmeniz gerekebilir, ki bu da pek akıllica değil, çünkü ortam pek "piknik" yapılacak bir ortam değil. Haliyle bu durum kiminle nasıl konuşmuşuz ve kimin işin ne yaptığından daha da önemli kılıyor.

Deep Shadows oyun için kendi grafik motorunu yazıyor ve gördüğümüz kadariyla hali yüksek bir sistem gerektirecek olsa da sonuç buna deincek gibi. Tabii multiplayer manyakları unutulmamış, isteyenler oyunu takım olarak oynayabilecekler. Deathmatch hastaları ise biraz Counter-Strike çağrımasını yapan multiplayer oyun modlarından faydalabilecek, tabii bunların haritaları daha küçük ve özel. Kısaca, beklenesi bir oyun! ☺



M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr

# GOTHIC 2

Büyük ihtimalle ilkini de oynamadınız ki!



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ Haziran 2003

Tür RPG

YAPIM Piranha Bytes

DAĞITIM JoWood

WEB [www.gothic2.com](http://www.gothic2.com)

**G**othic aslında piyasaya çıkıştı çok zaman oldu. Ama bir Alman firması tarafından sadece iç pazar düşünülerek Almanca hazırlanmışlığı için yakın zamanda dek pek adı duyulmamıştı. Kısa bir süre önce ise oyunun yabancı ülkelerde satılacak İngilizce sürümü çıktı, hemen ardından da firmanın ikinci oyun üzerinde çalıştığı haberi geldi. Adından da anlaşılabileceği gibi bir grup neşeli programcının kurduğu nispeten genç bir firma olan Piranha Bytes bu devam oyununu İngilizce olarak hazırlıyor. JoWood tarafından tüm dünyaya dağıtılmak olan oyunun önmüzdeki yılın başlarında çıkacağı tahmin ediliyor.

Burada büyük bir sorun var aslında, ilk oyun dünyada pek fazla bilinmiyor, peki nasıl olacak ta insanlar ikinci oyunun başında kendilerini tamamen oylara yabancı kalmaktan kurtarabilecekler? Programcılar buna

şöyle bir çözüm getiriyorlar, oyundaki karakteriniz kendini ilk oyunun geçtiği hapisane kolonisinin hemen dışında ve bayığın durumda buluyor. İlk oyundaki tüm olayları temelini oluşturan ve kolonideki mahkumlari içerisinde tutan sihirli duvarın patlaması esnasında çökken kayaların altında kalan elemen hem yaralı, hem de hafıza kaybindan muzdarip. Yani tam bir sıfırdan başlama durumu söz konusu. Sık yapılan bir numara ancak tutmaması için sebep yok tabii ki.

### Taş Ejderha

Gothic 2 konu olarak ilkinde ucundan kiyisinden degenilen olayları temel alıyor. Eski hapisane kolonisi dış dünyadan ayıran sihirli duvarın çökmesiyle buradaki mahkumlar serbest kalırlar. Etrafa dağılan mahkumlar çeteler kurarak çiftçileri ve yerleşim bölgelerini tehdit etmeye başlarlar. Bunun üzerine halk askeri birliklerin duruma müdahale etmesini ister, ne var ki nesillerdir mahkumların çıkışını olmayan bir kolonide hapsedilmesine alışmış olan güvenlik güçle-

ri canını düşine takip savaşan tecrübeli suçlularla oluşan çetelerle başa çıkamayacak denli zayıf düşmüştür. Sonuçta halk yavaş yavaş çetelerin tarafına kaymaya başlar, ülke kendini bir sivil savaşın göbeğinde buluverir. Fakat tüm karmaşa ortamında kimse'nin farkına varmadığı bir olay cereyan etmektedir. Eski ve unutulmuş bir güç yavaş yavaş uyanmaktadır. Kimsenin akına sihirli duvarların mahkumlardan daha fazlasını da hapsedebiliyor olacağı gelmemiştir.

### Kural Kitabı

Gothic 2 ilk oyunun aksine kapalı ve kısıtlı bir mekanda değil, tipki Morrowind gibi açık topraklar üzerinde geçiyor. Tabii henüz ülkenin tam büyüklüğü hakkında birsey söylemek mümkün değil, çünkü pek çok bölge üzerindeki çalışma halen sürüyor, ancak şuna eminim ki bu pek küçük bir oyun olmayacağı. Oyunda ilkinde kullanılan grafik motorun daha geliştirilmiş bir versiyonu kullanılıyor, fakat şu ana dek gördüğümüz resimlerden sonuçların hayatı etkileyici olduğunu söyleyebiliriz, herhalde yapılan değişiklikler bir hayatı kökü olsa gerek. Aslında oyun dünyası pek çok açıdan Morrowind'den daha canlı, daha yaşayan bir görünüm arz ediyor bile denebilir.

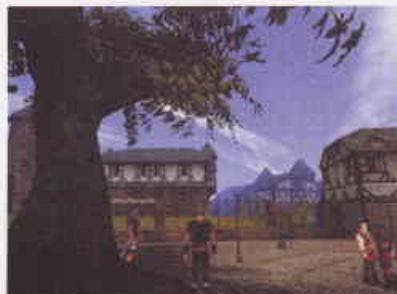
Gothic 2 alışılmış C-RPG türünün tüm temel özelliklerine sahip olacak, karakterinizi çeşitli konularda uzmanlaşacak biçimde belirleyeceksiniz. Oyundaki gelişiminizde başta seçeceğiniz temel karakter özellikleri büyük rol oynuyor, aynı şekilde çeşitli Guild üyeliklerinin de büyük payı olacak. Tabii sınıfınıza uymanan bazı yetenekleri kazanmanız da mümkün olacak, ancak bunlar pek ucuza gelmeyecek. İlk oyunda sorun yaratılan arabirim tasarımları ya da çevreyle etkileşim gibi pek çok unsur bu defa en verimli biçimde tasarlanıyor. Bu tür oyunlarda en çok sorun çıkarılan Quest sistemi ve NPC yapay zekası ise ilk oyundan alınan dersler işliğinde rafine ediliyor. Oyunun genel oynanış bakımından Morrowind ile pek çok benzerlik göstereceği kaçınılmaz bir gerçek, ancak tabii bu kötü anlama gelmiyor, yeter ki programcılar benzer oyunlardan ders almayı bilir olsunlar.

Gothic 2'nin tamamlanmasına ne kadar kaldıgı henüz bilinmiyor, ancak bu denli büyük projelerin altından kalkmanın da pek kolay olmadığı bir gerçek. Tabii Piranha Bytes tasarımcılar gerçekte ne zamandır bunun üzerinde çalışıyorlar, tam olarak birsey söylemek zor, ancak oyunun en azından 2003 baharına doğru biteceği tahmin ediliyor. ☺

*Gerek grafikleri, gerek oyun dünyasının genişliği açısından Gothic 2 bu türü sevenlerin beğenisini kazanacak gibi görünüyor. Kim demiş bilgisayar RPG'leri öldü diye? Bizce daha yeni yeni ayağa kalkıyorlar!*



M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr





# BREED

Kötü uzaylılar dünyayı işgal eder. Ahhhh uykum geldi !

TANIMIÇ ÇIKIS TARİHİ 30 Mayıs 2003 TOR FPS Strateji YAPIM Brad Designs DAĞITIM CDV WEB [www.breedgame.de](http://www.breedgame.de)



*"Pek  
duyulmamış  
bir grup  
tarafından  
yapılsa da  
yılın sürpriz  
yaratın  
oyunlarından  
olabilir."*



Burak Akmenek  
burak@level.com.tr



Hani Halo iyi ki Xbox için çıktı diyeceğim. Sayesinde oyun yapımcıları farklı bir alana el atarak multiplayer oyunlar geliştirmeye başladılar. Breed de işte böyle bir oyun. Senaryosu çok hoşuma gitti. 2600 senesinden insanlık lince gelişmiş ve ana gezegeninden uzaklardaki bir çok sisteme yayılmıştır. Tam uzayda yalnız olduklarını düşünürken Breed adını verdikleri birirk tarafından hazırlıksız yakalananlar ve kiyasiya bir savaş başlar. Çok dayanamayacağını bilen kolonistler ana gezegen Dünya'dan yardım isterler. Fakat yardım, en yüksek hızla hareket edilse bile, en erken iki senede gelecektir. Kolonistler ezilmelerine karşın dayanırlar ve kiyasiya bir savaştan sonra, zamanında yetişen destek birliklerinin de yardımıyla, Breed yok edilir. Dünya'dan gelen destek kuvvetleri çok yıpranmış bir halde ana gezegeni geri dönerler. Gördükleri manzara dehşet vericidir. Breed aslında kolonistlere şartlı bir saldırısı yaparak ana birliklerin gezegenden ayrılmamasını sağlamış ve bu arada Dünya'yi ele geçirmiştir. Fakat insanoğlunun geri dönenliğini hesaplamadıkları için bu kez onlar hazırlıksız yakalanır. Dünya savunmalarında gedikler vardır. Geri dönen birlik-

lerden Breed'e karşı 200'den fazla zafer kazanmış olan USC Darwin kruvazörü uzaya üs haline gelir ve insanlar dünyalarını geri almak için savaşa başlar.

## Pişmiş uzaylı

Adı Breed de olsa uzaylıların insanlarla kapışılmasına bilmesi gereklidir. İnsanlar G.R.U.N.T. (Genetically Revived Universal Tactical Sentients) adı verilen ve tamamen harcanabilen, üretimişi birliklerin ana kuvveti oluşturduğu güçleriyle savaşmaktadır. Tabii bu birlikler dışında USC Darwin'den kalan avcı gemileri, tank ve jeep gibi kara araç-

retlerine oturabilir ya da bir avcı gemisine atlayabilirsiniz. Bilgi toplama görevlerinde ise düşman üstlerine baskınlar yapmanız gerekecek. Oyunda kullanılan Mercury motoru çok iddiyatlı. Yalnızca 3D shooter oynamak ve araçları kullanabilmek için geliştirilmiş olan bu motor bilgisayarınızın grafik ve işlemci gücünden de çok yemiyor.

## Hala ?Halo ? Hallo?

Oyun biraz Halo'ya benzeyen demistik ya. Gerçek Halo'ya aynı zamanlarda yapılmaya başlasa da ona yalnızca skinleri ile benzenen Breed Xbox ve PC için yapılmıyor. Multiplayer'da oyun çok eğlenceli olacağa benzeyen. Daha önce bahsettiğim özelliklerin yanısına oyunu 16 kişiye kadar kooperatif olarak oynamanız mümkün. Tek kişilik oyunda yalnızca frag almıyorsunuz. Bazı görevlerde görevde giderken yanınızda alacağınız ekipmanı ve araçları da siz belirliyorsunuz. Fakat tüm bunlar belirli bir bütçe dahilinde gerçekleştiğinden seçici olmanız gerekiyor. Eğer fırsat bulursanız düşman araçlarını yürütüp kullanmanız da mümkün. Savaş sırasında birliğinizdeki diğer elemanlara emir vermeniz mümkün olacak. Oyunda özellikle ana gemiden kopup dünyaya indiğiniz yolculuk çok hoş yapılmış. Breed sizin Dünya'nın yedi farklı bölgesinde ana gezegeninizi kurtarmak için görevlere sürükleyecek. Şimdilik senaryosu ve grafik kalitesiyle umut verici görünüyor. Özellikle dergimizin online editör olarak multiplayer oynanmasını çok merak ettiğimi itiraf etmemeliyim. Oyunun bir Halo taklısı olması yerine (her ne kadar Halo süper bir oyun olsa da) bize sürprizler yapmasını ve farklı bir tecrübe yaşamasını tercih ederim. ☺



ları ve diğer savaş araçları oyunda mevcut olacak ve son günlerde moda olduğu üzere multiplayer oynarken oyuncuların birisi aracı kullanıp diğerleri ise silahları ateşleyebilecek. Önce tek kişilik oyundan bahsedelim. Toplam 25 görevden oluşan oyunda bir birlik içinde harekatlara gireceksiniz. İstediğiniz birliği kullanmanız mümkün olacaktır. Görevler genelde üç tipe ayrılıyor. Saldırı, savunma ve bilgi toplama. Saldırı görevleri "ara ve yok et" tipi harekatlar olurken savunma görevlerinde ise ana geminizin ta-

# MIDWAY NAVAL BATTLES

Battlecruiser Operational!

TAHMINİ ÇIKIŞ TARİHİ Ocak 2004

TÜRK Taktik Strateji

YAPIM Mithis

DAÇITIM Belli değil

WEB [www.mithis.hu](http://www.mithis.hu)

**Y**akın çağ tarihi ve hele de İkinci Dünya Savaşı ile ilgilenip te Pasifik okyanusunda olanları bilmeyen, Midway savaşını duymamış olan yoktur herhalde. Amerikan ve Japon filolarının uzun manevralar ve stratejik ayak oyunlarından sonra kafa kafaya geldiği, aktif görev almış emekli savaşçıların asla unutmadığı bir büyük çarşışma ya sahne olmuştur Midway. Ancak daha da önemlisi deniz savaşı doktrinlerinin o günden sonra şüpheye yer bırakmayacak biçimde değişmesine sebep olmuştur. Uçakgemileri ve hava üstünlüğü ezici bir biçimde önemini kabul etti, aynı zamanda savaş alanı taktiklerinin köklü bir biçimde gözden geçirilmesine sebep olmuşlardır. Bu çarşışma aynı zamanda tüm savaşın kaderini belirlemiştir dersek pek yanlış olmaz. Bu noktadan sonra Japonlar bariz bir biçimde inişe geçmiş, Pasifik'teki kuvvetlerini her geçen gün biraz daha kaybetmeye başlamışlardır.

## Mitoz Bölümne

Ancak İkinci Dünya Savaşı'ndaki tüm donanma aktivitelerinin Pasifik içinde geçtiği söylenmek büyük yanlışlık olur. Gerek Atlantik, gerek Akdeniz üzerinde seyir eden donanmalar büyük çarşışmalara girmiştir. Haliyle büyük savaş konulu bir deniz strateji oyununu hakkını vererek yapabilmek için ikiden fazla donanmayı ve savaş alanını bilgisayara taşıyabilmek gerekir. Zaten Mithis programclarının yapmaya çalışıkları da bu. Tabii Mithis adı tanındık değil, yeni bir firma olduklarını düşünürseniz bu doğaldır. Mithis bir Macar firması, ancak yeni olmalarına rağmen tecrübesiz değil. Çünkü bu firmayı Philos Labs'dan ay-

rılanlar kurmuşlar. Philos Labs ise halen Imperium Galactica 3'ü yapmakta olan firma, görünüşe bakılırsa oradan hayli büyük parçalar halinde kopmuş. Tabii bu durum Galactica 3'ün göküşünü nasıl etkiler bilinmez, ama Mithis'in kurulur kurulmaz Midway üzerine çalışmaya başlaması da ilginç bir adımındır. Dikkat ederseniz ikisi de gerçek zamanlı savaş strateji oyunları ve farklı zamanlardan da olsa yine de savaş gemilerini konu alıyorlar.

## Denizin Dibinde Demirden Evler

Midway aslında tam bir RTS değil, yani StarCraft oynar gibi gemi üretip savaşa sürülmüyorsunuz. Gemiler ve olaylar gerçek, oynanış tarzı ise "Wargame" olarak bilinen türe daha yakın. Ancak bu türden çoğu eski oyunda olduğu gibi sıra-tabanlı değil, gerçek zamanlı olarak oynanan Midway'i tanımlamak için herhalde Jane's Fleet Command örneğini vermek yerinde olacaktır. Midway tipki o oyunda olduğu gibi savaşları iki haritada ele alıyor, bunlardan ilki filoların hareket ettirildiği ana strateji ekranı. Tabii burada karşı tarafın ne yaptığına dair

bilgi edinebilmeniz çok önemli, bu yüzden istihbarat ve keşif büyük rol oynuyor. İkinci önemli bölüm ise üç boyutlu savaş ekranı ki tüm birimlerin çarşışma manevralarına buradan kumanda edeceksizez. Oyunda belirli bir kaynak yönetimi var, her ne kadar şimdilik detayları açıklanmasa da bunun alışılmış "prestij puanı" uygulamasının biraz daha geliştirilmiş bir şekli olduğu söylüyor. Bu kaynak yönetimi yeni gemiler üremekten ziyade daha çok lojistik destek alarak olan güçlerin en iyi biçimde kuvvetlendirilmesi ilkesine dayanıyor.

## Ateş Açıń!

Midway'ı az sayıdaki benzer oyundan ayıracak olan en önemli unsurlar oyun grafikleri. Çoğu stratejinin aksine burada en küçük detaya bile özen gösteriliyor, gemilerden denize herşeyin son derece canlı görünmesine gayret ediliyor. Bu tür bir oyunda gerçekçiliğin büyük ölçüde grafik inandırıcılığı bağlı olduğu gerçeği tartışılmaz. Ancak bunun yanında o dönemin araç, silah ve personel özellikleri de oyuna mümkün olduğunda gerçekçi bir biçimde yansıtılmasına çalışılıyor. Oyuncular fazla karmaşık olmayan bir arabirim yardımıyla hava, deniz ve denizaltı kuvvetlerine kumanda edecekler, ancak her birimin özellikleri onları savaş alanındaki rollerinde vaz geçilmez kılacek. Yani gerek Single, gerek Multiplayer oynarken sadece sayı üstünlüğü değil, komutanların taktik zekası ön plana çıkıyor. Tipki gerçekte olduğu gibi. Midway henüz çok erken safhalarada olan bir proje, ancak bittiğinde derin strateji oyunlarından hoşlananların kaçırılmaması gereken bir oyun olacak gibi görünüyor. ☉

**"Grafik açıdan hayli etkileyici görünen bir strateji oyunu bu, savaşın genel gidişatını etkileyebileceğiniz denli esnek olması da ilginç. Strateji severler için oynaması şart olacak gibi."**



M.Berker Güngör  
gberker@level.com.tr





# KRİZ KAYIP TOPRAKLarda SAVAŞ

Kafanıza dikkat edin. O büyüyen gölge, yaklaşan bir füze olabilir.

Çıkış Tarihi 15 Şubat 2003 Türk Online Strateji YAPIM Yogurt Teknolojileri - Bytespell DAĞITIM Yogurt Teknolojileri Web www.kriz-online.net

**Zaman  
belirsiz,  
mekan  
belirsiz,  
sebep  
belirsiz,  
düşman  
belirsiz...  
  
Sıvrlıen  
kişilikler,  
anormal  
coğrafyalar,  
kayıp  
topraklar...  
  
İşte KRİZ!**

Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr



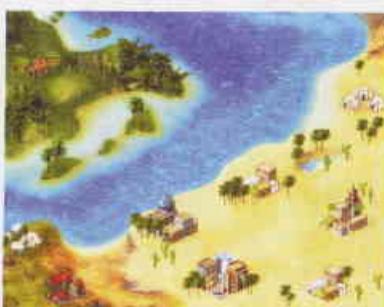
Farkında misiniz biliyoruz ama bir süredir buradan çitlatmışım bir şeyler var. Dediğim, "Birileri oyun yapıyor, Türk bunlar. Hem bakın bu adamlar ciddi. Çıkaracaklar bu oyunu.". Geçen yıl "Türkiye'de oyun" başlıklı bir dosya konusu hazırlamıştık. Adını duydugunuz duymadığınız, irili ufaklı, bu işe gönül vermiş birkaç ekibin çalışmalarından bahsetmiştik. O körünün altından çok sular aktı. Kimi kaldı, kimi gitti, kimi ara verdi veya devam ediyor. Bu sürede pek somut bir şey çıkmaması belki de artık bu haberlere "Biz daha önce bunları duyduk!" dedirtti. Ama ne dedik, bakın bu ekip az çok kendini kanıtlamış. İnanıyoruz ki bu gelişle daha da kanıtlayacağı benzer. Bahsettiğimiz proje pek adını sanını duyurmadan, sessiz sedasız işini yapıp oyun severler ile buluşmayı tercih eden bir ekip tarafından üretilen, sapına kadar bir Türk oyun projesi. Şimdi nedir bu proje, boşuna mı yaygara yapıyorlar bir göz ucundan bakalım.

## "KRİZ" komik isimmiş

Biliyorsunuz dergimizdeki ilk bakış bölümünde ve tabii ki inceleme bölümünde yerli mali yurdun mali türünden projelere pek alıksık değiliz ama madem yerli mali o zaman tüm samimiyetimizle yazalım, değil mi? Nasıl olsa bizim tepe tepe kullanırız. Her neyse, konumuza gelelim. Oyunun konusunu biz de sizden fazla bilmiyoruz. Ekip, stratejileri gereği şu an için gizli tutmaya karar vermiş. KRİZ ekibinden öğrendiğimizde göre, oyunun hikayesini tam anlamıyla oyunun çıkış tarihinde bilecekmişiz. Oyun çokincaya kadar bu bilinmeyeyle yaşamak zorundayız.

Hikayeye ilgili ipuçları şimdiden KRİZ'in resmi web sitesi olan [www.kriz-online.net](http://www.kriz-online.net) ten yayınlanmaya başladı bile.

Çok büyük bekłntileri bir kenara bırak-



rak, bu ilk ciddi YERLİ! "multi-player" ve "online" oyun projesini, ayağı yere basan ve ilklüğine yaraşır şekilde, ne yapıp ne edip siz ekranlara bağlamayı ve süper eğlenceli dakikalar geçirtmeyi görev edilmiş bir oyun olarak görelim. KRİZ'i...

## KRİZmiş, gören de "Doom 3" sanacak

Bu ekibin büyük bir amacı var. Piyasada sürüyle gezen, ruhsuz yeni jenerasyon oyna alternatif olarak C64, Amstrad ve bilenlerin özlediği ve bilmeyenlere efsane gibi anlatıldığı Amiga ruhunu tekrar canlandırmayı planlıyorlar. Bunun ilk somut örneği olarak da Amiga'da kahkahalarla oynadıkları "Nuclear War" oyununu temel alarak KRİZ'i yaratmışlar.

Nuclear War, aslında bir masaüstü oyunu. 1989 senesinde oyunun bir Amiga versiyonu üretilmiş. Dünya'yı ele geçirebilmek için, onu yok etmemi bile göze almayı hazır Dünya liderlerini tiye alarak, ince gönderme ve esprileriyle, olası bir nükleer savaşı alaklı bir şekilde protesto eden, oldukça keyifli bir oyun. KRİZ de, her ne kadar şu aralar herkesi huzursuz eden terör ve savaş olaylarının iyice dillere düşürübir zamanında adından söz ettirecek olsa da, tam tersine Nuclear War'ın getirdiği bu alaklı tarzı sürdürmekte kararlı.

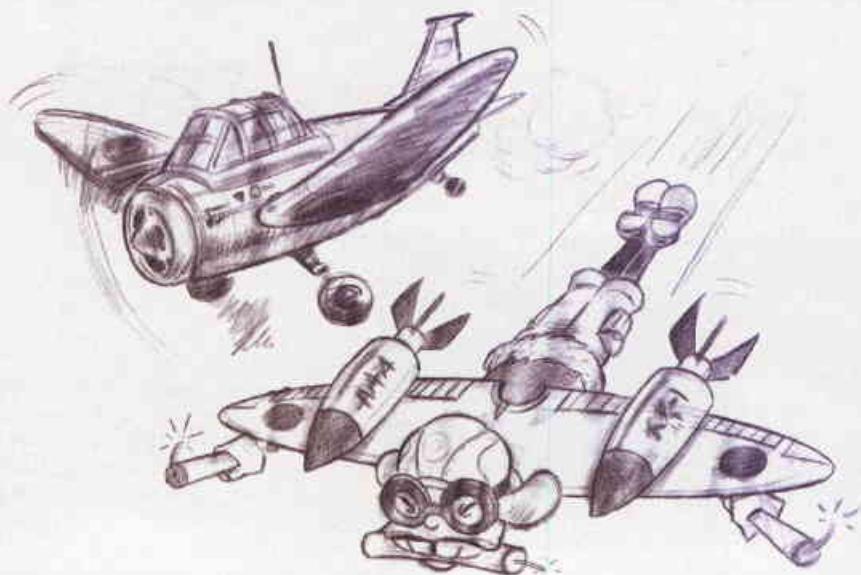
Nuclear War'dan esinlenerek yola çıkmış ve başta daha basit bir oyun olarak tasarlanmış fakat sonradan çok farklı bir yere varmış KRİZ. Öncelikle senaryonun tamamen farklı olduğu söyleniyor. Dediğimiz gibi, bu ilginç konuyu hep beraber göreceğiz bakalım.

## Amma uzattın ha, çeviriyyorum sayfayı

Çok gene yaptık, hemen oyunun özelliklerine bir bakış atalım. (Kafasında, yeni jenerasyon örnekleri gibi ekran kartlarını zorlayan, ışıklar saçan gece kulübü kılıklı bir oyun canlandırınların düşüncelerini hemen değiştirmelerini söyleyelim)

KRİZ, 5 kişinin kendi arasında oynayabilecegi bir online multi-player sıra-tabanlı strateji oyunu. Hamlelerimizi yaptığımiz bir kumanda ekranı ve tüm oyuncuların hamlelerini izlediğimiz iki ana ekranдан oluşuyor. Oyunun amacı, tüm rakiplerin birkaç şehirden oluşan ülkelere yok etmek. Yönettiğimiz karakterin özelliklerine göre akıllıca bir strateji belirleyecek, bu strateji doğrultusunda kendinizi geliştirecek, ürettiğiniz çeşitli silahlarla zekice saldırlar düzenleyecek, gerektiğinde özel defanslarınızla rakiplerini şartırtacak ve o dünyanın hakimi olacaksiniz.

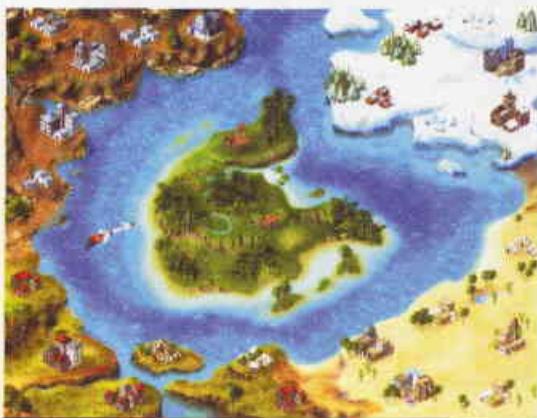
Diğer oyuncularla kurabileceğiniz sinsi işbirlikleri de oyunlaki bir diğer zevk unsuru. Oyun esnasında diğer oyuncularla "chat" yaparak eğlenecek ve yeni anlaşmala imza atacaksınız. İki kişi arasındaki özel mesajlaşmaların diğer oyuncular da mesaj içeriğini görememek kaydıyla ha-



berdar olacak. Bu yüzden kiminle ittifak kurduğunuza dikkat edin! Yoksa arkadaşa dönen dolaplara kurban olabilirsiniz. Her an size en yakın görünen dostunuz, en azılı düşmanınız olarak karşınıza çıkabilir.

Oyundaki tüm karakterlerin, özel aksiyonları, farklı stratejileri ve kendisine özgü silahları var. Bu karakterlerden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Sunucunun sizi rastgele bir mekana yerleştirmesi nedeniyle, mekanların birbirlerine olan avantaj ve dezavantajları daha da önem kazanıyor. Oyunca sınırlı sayıda silah çeşidiyle başlıyorsunuz. Yeni silahlar ve defanslar üretmek için sürekli teknoloji seviyenizi geliştirmeniz gerekiyor ancak yüksek teknoloji seviyechine ulaşmanız ilk oyntarda mümkün olmamıştır.

Elbette şehirlerin üzerine füzeleri ve uçakları ardi ardına yollamakla iş bitmeyecek. Sürekli yeni stratejiler gelişterek rakiplerinizi şaşırtmayı ve bu stratejiler doğrultusunda



Füzeyi çektiktan sonra, rakibinin doğru defansı seçmemesi için dua ediyorsunuz.

karakterlere özgü silahları kullanmayı öğrendikçe, bu oyundan daha da keyif almakla başlayacaksınız. Sunucular üzerinde sürekli düzenlenecek turnuvalarda oynadığınız oylarda aldığıınız puan, kişisel puanınıza eklenecak. Bu nedenle kazandığınız her zafer sizi şeref kürsüsünün yukarılarına doğru taşıyacak. Ayrıca kişisel puanlarınız, kurucusu olduğunuz veya üyesi olduğunuz bir klan mevcut ise grup puanına da yansıyacak. Böylece klanınızı da üst sıralara taşıyacaksınız.

Bir diğer sevindirici haber de KRİZ'in çıktıktan sonra oyun severleri bir arada tutmayı planladığı web sitesi. Oyunun heyecanlı senaryosunu bize anlatmakla yükümlü bu site, oyun çıktıktan sonra her oyuncu tarafından takılabileceği bir site olmayı hedefliyor. Öyle ki oyuncular tarafından yazılmış strateji yazılarından, klan özel mesaj kutularına, her kademe oyuncu için hazırlanmış forumlara kadar bir sürü bölüm içeriyor.

Bu kadar laftan sonra, herhalde oyunun hem Türkçe hem de İngilizce yapıldığını söylemeye gerek yok sanırım. Hiç belli olmaz, bir de baktığınız rakiplerin arasında bir Amerikalı, bir İngiliz veya bir Laz var, fıkra yaşıyorsunuz. Bence, yerli ve yabancı birçok oyuncu severin bir Türk produksiyonunda bir araya toplanması oldukça heyecan verici.

*Oyundaki kamikaze silahının ön çalışmasından bir örnek.*

### Peki, kim yapıyor tüm bunları?

Türkiye'de, kendini oyun yapmaya adamış bu ekip, aslında biz oyun severlere hiç de yabancı değil. Coca-Cola Serinyer ve Hazirkart Weboyun gibi online oyuncular geliştirerek adını oyun severlere duyurmuş, uluslararası platformda, animasyon konusunda kendisini defalarca kanıtlamış Yoğurt Teknolojileri ve 90'lı yılların başından beri bu işe görül vererek oyun konusunda uzmanlaşmış, amatör bir ekip olan ByteSpell bu oyuncu için birlikte çalışıyor. Bunu duydunuzu göre, herhaldeiniz rahat etmiştir. Bizimki etti de!

Bu işe gerçekten inanarak devam eden bu ekibin geliştirdiği projenin, oyuncular tarafından hak ettiği ilgiyi ve desteği görceğinden hiç kuşkumuz yok. Ekibe buradan başarılar diliyor ve çıkış tariahını dört gözle bekliyoruz.

Not: Bu ay ve gelecek ay okuyacağınız "Oyun nasıl yapılır?" dosya konumuzu KRİZ ekibi ile ortak hazırladık, dikkatlice okumanızı öneririz. Kendilerine buradan da teşekkür ediyoruz. ☺



*Yapımcıların grafik konusunda zorluk çekmediğini söyleyebiliriz. Oyunun her aşaması özenle skeçleniyor.*

**Türkiye'ye inanarak oyun konusunda bir şeyle yapılması güzel. Ama bu oyunun dünya standartlarında yapılıyor olması mükemmel!**

# Bir Oyun Nasıl Yapılır

1. Bölüm

Kağan Unalı (k\_unaldi@hotmail.com) Erhan Yürük (erhan@yogurt-tek.com.tr)



**“John Carmack, oyun yapımcıları arasında belki de en aşırı insan. Yaptığı her oyun bir çığır açmış ve peşinden kitleleri sürüklemiştir. Oyun programlamadığı zamanlarda NASA için bireysel uzay araçları tasarlayan bu deli, aynı zamanda Quake 2'de kendisini yenilenlere Ferrari'sinin anahtarını hediye etmesiyle ünlüdür. ”**

Bu yazımı okumaya başladığınıza göre, bilgisayar oyunları yapmaya hevesli bir kişi değilseniz bile en azından “Uzun zamandır oyun oynuyor ve merak ediyordum. Nasıl yapılmış bunlar? İyi oldu.” diyen biri olmalısınız. Sizlere, iki ay sürecek bu yazı boyunca bilgisayar oyunlarının üretilmesi ve tüketilmesi ile ilgili bilgiler vermeye çalışacağız. Aracımız burada siz teknik bilgilere boğarak bir oyun geliştirme kursu vermek değil. Bu konuda yanlış bilinen veya hiç bilinmeyen bazı konuları aydınlatmak ve bizim de rahatsızlık duyduğumuz bazı noktaları buradan sizlerle paylaşmak.

Onceki bilgisayar oyunları konusuna girerken bilgisayarın bir kenara bırakıp “oyun” kavramına çabucak bir açıklık getirmek istiyoruz. Oyun, içinde eğlenme amacı güdümlük tasarılmış belirli kurallarla işleyen bir eğlence yapısı olarak tanımlanabilir. Aslında bu insanoğlunun tarih boyunca zekasını kullanarak var ettiği bir kültürdür. Örneğin, Anadolu'da her bölgenin kendine has bir oyunu vardır.

Bizi ilgilendiren alan ise, oyun kelimesinin başına bilgisayar eklediğimiz yerden itibaren başlıyor. Yukarıda bahsettiğimiz oyun kavramından, yapısını koruyarak bilgisayar denen farklı bir platforma uygun şekilde tasarlanmış olması dışında pek de farklı değil. Bu platforma getirdiği görsel ve işitsel bir çok olanak ile desteklenerek hazırlanan bu oyular hala şüphesiz eğlendirme amacıyla üretiliyorlar. Zira, son zamanlarda rastladığımız oyunlar biraz olsun bu amaçtan uzaklaşmış durumlardır. Böyle olunca ortaya çıkan sonuçları da bir oyun olarak değil, daha çok bir görsel ve işitsel efektler bütünü olarak ifade etmek daha doğru olacak sanırım.

Alışılagelmiş oyun kavramı dışında bilmemiz gereken ilk nokta bilgisayar oyunları hangi amaçla üretilir? Hangi amaçla tüketilir diye sormuyoruz çünkü saklamaç oynamakla bilgisayar oyunu oynamak arasındaki ortak amaç aynıdır: Keyifli vakit geçirmek. Oyun üretimi ise yapılan oyunun türüne göre farklılıklar gösterir. Yazının devamında da göreviniz gibi bunları birkaç ana grupta toplamaya çalıştık. Sizi de bu serüvende bahsettiğimiz gruplara tek tek dahil ederek nelerle karşılaşabileceğinizi göstermeye çalışacağız.

## Halk arasında oyun yapma yöntemleri

Kulaktan dolma bilgilerle kafaları karışmış bir sürü meraklı geng arkadaşlarınıza “oyun” konusunda bilgilendirmek amacıyla, bizzat karşılaşlığınız “Oyun nasıl yapılır?” sorusuna verilen cevaplardan birkaçını yazmadan edemeyeceğiz.

- Ha, oyuncular mı, Voodoo kart ile yapılıyor.
- Tabi, bu oyuncular hep animasyon programıyla yapılıyor.
- Bu arkadaki resimler C ile mi yapıldı?
- DirectX diye bir şey var, o yapıyor bu oyuncuları.
- Sprite ile yapılmış bu oyun.

En çok yapılan bir diğer hata da oyunların teknolojileri, görsel ve işitsel zenginlik açısından ya-

ilan karşılaştırılmalarıdır. Pac-man'ın, kısa süren üretim serüvenine karşılık, 40-50 kişi tarafından yapılmış ve yapımı yıllarca sürmüş Diablo oyununu yan yana koyduğumuzda, ikisinin de oyun kategorisine hiç düşünmeden gireceği şüphe götürmez bir gerçek. Üstelik birçoğumuzun Pac-man oynayarak geçirdiği saatlerin çok daha fazla olması muhtemel.

“Bilgisayar oyunları yapmak” kavramını biraz açalım. Öncelikle oyunun sadece bir yazılım olduğunu düşünmek, bugün en çok düşülen hatadır. Halbuki oyun; programlama, tasarım, animasyon ve müzik gibi bir çok disiplinin bir arada bulunduğu bir çalışma gerektirir.

## Oyun nedir, ne değildir anladık ama kim yapıyor bu oyunları...

### 1. Profesyonel seri-oyun stüdyoları

Oynamış olduğunuz pek çok farklı kalitede oyunu üreten, fakat isimlerini çok da fazla bilmediğiniz senede birkaç oyun birden üretemek stüdyoların amacıdır. Bu tür firmalar genelde büyük dağıtımçıları besleyen büyük öçekli firmalardır. Her firma ID Software gibi iki-üç yılda bir oyun üretseymi, Level'a yazacak oyun bulamazdık. (Örn. Climax, JoWood)

### 2. Amatör ruhlu profesyonel oyun stüdyoları

Ellerinden geldiğince kaliteli yapımlar ile isimlerini duyurmuş, hepimizin yakından tanıdığı firmalardır. Bu tür firmaların çizgilerini korumak gibi bir zorunlulukları vardır. Karnesinde gelebilecek bir zayıf bile firmanın tüm imajını lekeleyebilir. Bu nedenle, bu tür firmaların yılda birden fazla oyun çıkarmak yerine, daha uzun soluklu projelerde yönelik, başarı ihtimali çok daha yüksek oyuncular geliştirmeye stratejisini benimsemişlerdir. Bu firmalar arasında en çok ismini duydularınız arasından ID Software ve Blizzard'ı sayabiliriz.

### 3. Amatör oyun ekipleri

İleride profesyonel bir oyun stüdyosu olmayı planlayan, genelde birkaç kişiden oluşan ekiplerdir. Yukarıda说得ımız stüdyolarında çalışan geliştiricilerin bu serüvene ilk başladıkları yerdır. Bu amatör ruhun getirdiği en önemli avantaj, oyun severleri eğlendirmeyi hiçbir zaman göz ardı etmemektir. Bu ekplerin üretikleri oyuncuların başarı göstergesi, on binlerce kutu satmak yerine –ki bu oyuncuların büyük bir bölümünü parasızdır-, on binlerce kişiye eğlendirmektir. Bu ekpler arasında, amatör ruhu koruyarak bir dev olmayı başarmış ender firmalara en iyi örnek de sanız yine ID Software olacaktır.

Bu yazındaki amacımız, oyun yapmaya başlayabilmeniz için önce bu kategoriden başlanmanız gerektiğini göstermek. Bu nedenle, vereceğimiz bilgiler ağırlıklı olarak bu kategori dahilinde olacak.

## Geçmiş zaman olur ki...

Şimdi, biraz geçmiše doğru yolculuk yaparak bir göz atalım, bakanım 80'lerde -oyun endüstrisinin ciddileşmeye başladığı dönemlerde- nasıl yapılmıştı bu iş. En büyükleri 4-5 kişiden oluşan bir grup insanın -bazı zamanlarda tek kişi- evlerinde tasarlayıp, grafiklerini çizip, müziklerini yaparak ortaya çıkardıkları oyular, bizi saatler hatta günler boyu makinelerimizin başında tutmaya getiyordu (bkz. SimCity, Will Wright). O zamanlar gece gündüz çalışan bu genç insanlar şu an adını çok iyi bildiğimiz büyük oyun firmalarına önderlik etmekte (bkz. Maxis, Will Wright).

## 3D (Üç boyutlu) çıktı mertlik bozuldu mu?

Beklentilerimiz değişikçe ve yeni oyun türleri keşfedildikçe, oyun endüstrisi de gelişmeye ve bu ihtiyaçları karşılamak için daha büyük ekiplerle ve görsel ve işitsel anlamda daha etkileyici oyular üretmeye başladı. Özellikle 1990 başlarında "Wolfenstein 3D" ve ardından "Doom" ile yaşanan 3D patlamasından sonra oyun kavramı tamamen 3D ortama doğru kaymaya başladı. Öyle ki günümüzde artık 3D olmayan oyular, neredeyse oyun kategorisine bile alınmamaya başlandı.

Tabi 3D oyuların üreticileri bize eski oyundan aldığımız keyfi yaşatabilmek için yıllarca çalışılar. Donanımların da gelişmesi ile paralel olarak daha iyi dokular, daha çarpıcı sesler, daha gerçekçi model ve animasyonlarla inanılmaz işler çıkardılar. Fakat ne yazık ki "Daha etkileyici oyun" kavramı ön planda tutularak geliştirilen bu oyular gerçekçiliğe o kadar önem verilerek tasarlanmıştı ki, oyuların eğlendirme amaçlı olduğu

Oyun yapımı, tasarım aşamasıyla başlar.

Oyunda kullanacağınız her karakter, nesne ve mekan -tipki bu asker çiziminde olduğu gibi- tüm detaylarıyla önce kağıt üzerinde çizilmeli. Aksi takdirde grafikerlerin sizin kafanızdaki oyunu bilgisayar ortamında canlandırması zor olacaktır.



unutulmaya başlanmıştı. Tabii ki 3D ortamı iyi kullanan birçok efsane oyun da çıktı (bkz. The Sims, Maxis, Will Wright). Tüm bu doğru ve yanlışlarla yaşanan devrim, oyun endüstrisini günümüzde kendinden hayli söz ettiren bir sektör yapmayı başardı.

## Para yoksa, oyun da mı yok?

Oyun sektörü, bir diğer büyük sektör olan film sektörüyle büyük benzerlikler gösteriyor. Üretiminden, dağıtımına ve neredeyse tüketimine kadar aynı kaderi paylaşıyorlar. Oyun yapımında kullanılan tekniklerin ve teknolojilerin paralelliği

yetmediği gibi artık bütçeleri de çoktan aynı sayıda "0" içermeye başladı. Günümüzde oyuların büyük bir bölümde başarılarını bu bol sıfır bütçelere borçlu (Belki bazi yatırımcılar, bir parça kulak verir sözlerimize).

Ülkemizde "oyun sektörü" henüz doğmadığından, etrafta çok izine rastlayamadığımız oyun üreticileri olarak, yılmanan "biz bu işten para kazanacağiz arkadaş" diye bu yolda hala devam ediyoruz. "Para yoksa oyun da yok" dersek kendimiz ve bizim gibi bu konuda çalışan arkadaşlarımıza haksızlık olacaktr. Bu yazı da gönül ister ki bu konuda heyecanlı arkadaşlara olacağımız destekin başlangıcı olsun.

- Haydi oyun yapıyoruz !

- Emin misiniz ?

Artık bu konuda daha bilinçlendiğimizde göre, yukarıda bahsettiğimiz çok da düşündürmeden yapılan差别lara (yani aşağıdaki efsanelere) öncülük etmiş iki cümleyi yakından incelemeye alalım ve aşağıda bahsi geçenaklı havada düşüncelerin ayağını biraz yere indirelim:

Efsane #1 :  
Programcım,  
C++ kasiyorum, süper oyun yapacağım.

Yukarıda da belirttiğimiz gibi en önemli yanlışlardan birine takılmış durumdasınız. Bir an önce bu işin ekip işi olduğunu ve tek başına ne kadar azılı ve disiplinli çalışsanız bile gelebileceğiniz yerin, kafanızdaki resimden çok uzaklarda olması muhtemel. Bu durumda, hemen "programcı, oyunu yapan kah-



İşte 3D oyuların atalarından sayılan Wolfenstein'dan bir görüntü. Gerçek bir efsane.

mandır" fikrinden uzaklaşarak, etrafınızdan arkaadaşlarınızdan oluşabilecek en uygun takımı kurun ve çalışmaya sıkı bir şekilde devam edin.

Efsane #2 : Sen orada ahkam kese dur, ben net'e süper 3D engine bulduğum bile, ilk işim kafamdaki Counter Strike'ı yapmak.

Eğer böyle bir cümle sarf ediyorsanız sorunlar daha da büyük demektir. Böyle bir düşünce, tek bir yanlıştan fazlasını içerdiginden, ucunda oyun olması imkanı maalesef yok. Birincisi bu motorların kendi kendilerine oyun yapma olanakları yok. İkincisi başarılı olan oyuları taklit etmek çoğu zaman kötü sonuçlar vermiştir. Tüm bunlara rağmen başarıranlar yok mu ? Var. Titanik'den de kurtulanlar olmuştu. Bu düşüncenin iki olumlu yönü azim ve istektr ki bizim buradan asla veremeyeceğimiz en önemli iki şeydir.

## Öyle de olmuyor, böyle de olmuyor nereden başlayacağız ?

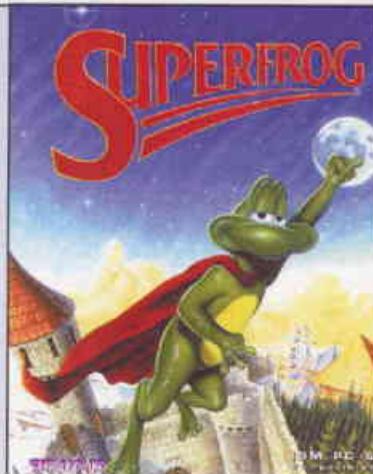
Dediğimiz gibi oyun kelimesi kolay telaffuz edilmesine rağmen işin içine girildiğinde gerçekten öünüze deryalar çıkartabilecek bir konu. Bu nedenle kendi içinde gruplara ayırmakta fayda var. En basit projelerden en ciddisine kadar nelere ihtiyaç var, kabaca bir göz atalım. Oyun yapmaya başladığımız sıra "acaba bu işe nereden başlama?" derken elimize geçen bir doküman bizi en çok etkileyen ve bahsettiğimiz yanlışlara sapmadan doğru yolda ilerlememizi sağlayan kaynak oldu. En önemli kural, bu işe basitten başlayarak zora doğru ilerlemek. Peki, hangisi basit, hangisi zor ?



Quake III motoru ile geliştirilmiş bir oyun olan Medal Of Honor'in level editorü. Teknoloji yüksek oyular için geliştirilen bu level editörlerinin, neredeyse üç boyutlu modelleme programlarından hiç de aşağı kalır yanı yok.



Yukarıda bahsettiğimiz Super Frog oyunu için hazırlanan karakter animasyonları.



**Team 17'nin 1993'de geliştirdiği, müthiş bir platform oyunu. Team 17, her zaman oyuncuların umduklarından fazlasını bulduğu, görsel ve işitsel anlamda çok başarılı oyunlara imza atmıştır.**

## 1. EN BASIT AMATÖR OYUN PROJELERİ

İki genç ve yetenekli kafadarın edindiği birlikler ve içinde bulundukları heves neticesinde "artık biz de kendi oyunumuzu yapalım. Hem belli mi olur, belki satar harçlıklarımızı çıkartırız (veya köşeyi döneriz)" diyerek yola çıkmalarıyla başlar. Bu tür girişimlerin sonu ender de olsa Blizzard veya ID Software gibi olabilir. Ülkemizde böyle bir sektörün olmaması, "- Oğlum kaç yaşına geldin hala Atari oynuyorsun. - Anne ben oynamıyorum, oyun yapıyorum. - Ne oyunu oğlum seni boşuna mı okuttu mühendis yaptıktı" gibi diyalogların pek sık duyulmasına sebep olmuştur. Bu projelerin birçoğu, yetersiz teknik bilgi, ekip içindeki anlaşmazlıklar veya yeterli kaynak bulunamaması nedeniyle hazır bir şekilde sona ermektedir. Bu işe devam etmeye başarmış kişiler, yılmadan tüm bu problemlerin üstesinden gelerek bir üst seviye projelere başlamayı hak etmiş kişilerdir. Basit ve salgın yaratabilecek bir oyun yaratma şansınızı hiçbir zaman göz ardi etmeyin.

Bu projeleri görmezden gelerek, üst seviyelere

atlamak, yapılacak en büyük hatadır. Bu aşamayı hakkı ile tamamlamadan, kısa yoldan iş çıkartmak isteyen bir zihniyetin başarıya ulaşması imkânlı çok zayıftır. Böyle bir proje için gerekli programlama için bir kişi yetерlidir. Hatta bu kişi sizin konusunda da biraz yetenekli ise oyunun grafiklerinin tek başına üstesinden gelebilir. Unutmayın, çoğu zaman birlikte çalışmanın önemi çok büyütür. Sadece zaman kazanmak açısından değil, bir grup olarak çalışmayı öğrenmek de bu konunun bir parçasıdır. O nedenle çevrenizde muhakkak bu işlerle az da olsa hazır neşir olan arkadaşlarınız vardır. Bilgisayara uzak bile olsa çizimlerini bu ortama aktarmak ve bir oyun içerisinde canlandırmayı görmek onun için de gayet keyifli bir deneyim olacaktır. Chip veya Level dergisinin verdiği cd'lerin içindeki basit ses ve müzik programlarını kurcalamış, amatör olarak bu işlerle uğraşan bir arkadaşınız yok demeyin. Alin size, canavar gibi bir oyun ekibi.

## Ekip hazır da ne oyun yapacağız

Bu seviye için en uygun oyun Pac-man'dır. Yıllarca keyifle oynadığımız bu oyun, içinde oyun yapımı ile ilgili her konunun temel bilgilerini barındırır. Bir oyun değil, aynı zamanda bir öğretidir. Sakın bu oyunu küçümsemeyin. Mesela, ortada koşturup duran hayaletleri düşünün. Hepsinin farklı görevleri olduğu aklınızın ucundan geçti mi hiç? İşte bu hayaletler oynandaki yapay zekanın karmaşık olmayan, ilk örneklerinden. Bir "Pac-man" yaktıktan sonra tahmin edemeyeceğiniz kadar çok şey öğrenmiş olacaksınız. Eski -özellikle de c64- oyuncuları araştıracak olursanız, bu seviyeye uygun irili ufaklı birçok projeye rastlayacağınızdan eminiz.

## 2. ORTA SEVİYE OYUN PROJELERİ

İlk seviyeyi başarıyla tamamlayıp, buralara geldiğinizde göre baştan haber verelim. Burada işler bi-

raz zorlaşmaya başlıyor. O nedenle bir önceki seviyede o kadar çok oyun yaptıysanız, bu seviyede o kadar faydasını göreceksiniz. Yine de bu aşamanın biraz uzun sürmesi ve ekibin iyiçe pişmesi gereklidir. Zira bundan sonra ciddi oyun projelerine imza atmak üzeresiniz.

Bu aşamada kısmen daha uzun soluklu projelere yer vermekte yarar var. Projeye boğuşurken bir yandan da bir arada kalmayı sağlamak, ekibin bu denli önemli olduğu projelerde oldukça güç bir iştir. Bir sonraki arenada ayakta kalabilmenizi sağlayacak en değerli bilgi, insanları bir arada tutmayı başarmak olacaktır.

Gelelim bu aşamada ne tür oyunlar yapmamız gerekiğine. Bir platform oyunu ile başlayabılırız sanırım. Uzun level tasarımları, sevimli görseller, karakter animasyonu, görsel efektler, uzun süre baymayacak bir müzik, şirin ses efektleri, az da olsa fizik ve yapay zeka programlaması. Gördüğünüz gibi yapacak çok işiniz var, kolları hemen sıvamaya başlasanız iyi olur. Platform oyunu yazmak oldukça zahmetli bir iştir. Tüm bu maddelelerin yanı sıra oynanabilirliğin de çok iyi ayarlanmış olması gereklidir. "Super Frog" oyununu bilenleriniz varsa, oynanabilirlikten ne kastediyimi çok iyi anlımışlardır.

Bu aşamada ürettiklerinizi, oyun severlere sunabilecek – ki internetin bunu ne kadar kolaylaştırıldığı farkındasınız – bir oyun yapmak ve oyunculardan iyi veya kötü tepkiler almak bu işe daha sıkı sarılmanızı sağlayacaktır. Bu nedenle yaptıklarımızı oyuncular üzerinde test etmek ve oyunu hatalarından arındırmak da bu sürecin önemli bir parçasını oluşturuyor.

Bu bölümde oyun tasarımlı konusunda kendini olabildiğince geliştirmenizde çok büyük yarar var. Baz aldığımız oyunların tasarımlarını yaratıcı bazi fikirler ile destekleyerek, ortaya orijinalinden daha farklı oyunlar çıkarmanız, hatta kim bilir belki yeni oyun türleri keşfetmeniz mümkün olabilir.

Bizim önerimiz bu iki aşama için de sizi programlamaların dertlerinden çok, oyunu yoğunlaşmanıza sağlayacak programlar kullanmanız. Bunun için de Macromedia Flash sanki bu iş yaratılmış. Hem kolay öğrenebilir bir dili olması (ActionScript) – ki bu dili aynı yapıya sahip olduğundan C++'a da çok rahat adapte olmanızı sağlayacak –, hem de grafik ve ses konusunda oldukça yetenekli olması dolayısıyla oyun yazmayı öğrenmek için daha iyi bir ortam düşünemiyoruz. Hatta oyun üretici firmalar, bu yeteneklerini öğrendiklerinden bu yana – özellikle yapması oldukça sancılı olabilen oyun arabirimlerinde – Flash'ı, ciddi oyun produksyonları için de kullanmaya başlıdilar. Örneğin, "Star Wars Jedi Starfighter" oyunun interface'sinin tamamı Flash'ta üretildi. Bu nedenle oyunun motoru, içinde bir de flash oynatıcısı mevcut. Bu teknikle, normal şartlardan 6-7 kat daha hızlı sonuca ulaştıklarını gördükten son-



Bugüne kadar en çok satmış oyularından biri olan "Diablo II"deki "Assasin" karakterine ait bir ön çalışma örneği.

## Başlangıçta herşey bir kod ve emek bulutuydu

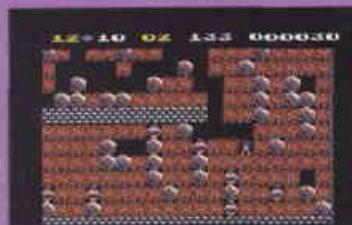
Günümüzün caf-caf grafikli oyuntarı gökten zombille inmedi tabii ki. 30 yıllık uzun ve el emeği, kod nüryla yoğunluğunu bir tecrübe isidir oyun yapmak. İşte size örnek almanız gereken ve başlangıç için kılavuz olacak klasikler...



**Mega Phoneix** Atari'nın öktüğü zamanlardaki ilk oyularından bir uyarılma, uzay geminizle üstünüzü gelen uzaylıları vuruyorsunuz ve bölüm通关yorsunuz, yapılması önem taşıyan oyularдан, size shoot-em up türünün tekniklerini öğretectir.



**Blockout** Belki de yapmanız gereken ilk oyun şekli budur, oldukça basit görünür, hatta basitçe yapılır ama hissiyat çok önemlidir. Kisaca oynanabilirlik.



**Boulderdash** İşte oyun yapımı kilometre taşlarından başka bir başyapıt, bugün bile büyük bir keyifle oynanabilen Boulderdash, tile-based dedigimiz teknikle yapılır. Bu oyunda bölümlerin ne kadar zekice dizayn edildiğini çıkış kapısına neden hep son saniyede ulaşabildiğinizi sorduğunuzda farkındıysınız.



**C64** efsanesi, bu ekranın güç alıyor..



**SIMON** Eskiye c64 de oyular benzeri şekillerde yapıyordu.



**Donkey Kong** Bahsettiğimiz Level 2'nin başlarında yapmanız gereken başka bir klasik, diğerlerine göre daha basit denebilir, daha önceki Gamewatch denilen el oyun aletlerinde oynuyorduk.



**Mayhem Monsterland** Hepimizin bildiği Mario lazi bir platform oyunu, bugün bile böyle bir oyunu yapabilmek için oldukça teknik bilmek ve uygulama yapmak gerekiyor.



**Pacman** İşte bahsi geçen diğer bir efsane, bugun 3d versiyonlarına kadar halen uyarlamaları devam ediyor. İşte bu oyunun basit gibi görünen programlaması yeni başlayanlar için bizce hedef teşkil etmeli.



**International Karate** Street Fighter atasıdır diye biliriz, daha ataların da varmış demek ki, inanın bu oyunu şimdilik oynamazsanız.

ra Flash'a bakış açıları tamamen değişmiş. Daha büyük çaplı oyun projelerinde (birazdan okuyacağınız aşama) kullanılan programlar ile ilgili detaylı bilgiyi bir dahaki ay yine bu bölümde okuyabilirsiniz.

### 3. CİDDİ OYUN PRODÜKSİYONLARI

Büyük yatırımlar yapılmış bir oyun için çalışıyorsanız, artık oyun üretimi ile ilgili her aşamayı çok iyi biliyor olduğunuz kabul edilir. Elinizde oyun üretimi için çok profesyonel geliştirme araçları bulunur. Artık tamamen bir profesyonel bir ortamdasınızdır. En dikkat edilmesi gereken etkenlerden biri zamandır. Oyunun her aşamasının bitiş tarihi önceden belirlenmiştir ve kesinlikle uyulması gereklidir. İsim yapmış, köklü bir firmada iseniz ekonomik olanaklarınız ve zamanınız bol olacaktır, fakat ülkemizde henüz böyle bir ortam yaratılmış değil. İyi bir oyun için büyük bir ekip, bol zaman ve çok para gereği ortada. Level gibi oyun dergilerinde tanıtılan oyunların da büyük bir kısmını bu özelliklere sahip ekiplerin yaptığı söylemiştik.

Fakat burada şöyle bir seçim yapmanız gerekebilir: Ekipiniz amatör ruhunu kaybetmeden kendiniz için yaptığınız yarı profesyonel oyular mı üreteceksiniz, yoksa büyük oyun dağıtmacıları için – pek de sizin kontrolündüzde olmayan – her şeyi önceden belirlenmiş oyular üretmen bir stüdyo mu olacaksunız, orası tamamen size kalmış. Bir diğer önemli nokta ise, diyecek bir ekiple yıllarca çalışınız ve oyunu bitirdiniz. Bu oyun beğenilmek (namı diğer satın alınmak) sorunuz.

Oyunu oynayan kitle, bir oyunu oynarken üretim aşamasını çok da fazla düşünmez. Yani bir oyunu para vererek satın aldıklarında, "bu oyun üzerinde çok çalışılmış, benim bu oyunu kesin beğenmem lazım" diyecelerini sanychorsanız, aldaniyorsunuz. Yıl içinde büyük oyun stüdyoları tarafından üretilen birçok oyun "Level Shit!" logosunu yiyecek tozlu raflara atıyor. Bu oyunların da birçoğu yüz binlerce dolara mal oluyor. Buna rağmen oyuncular, bu logoyu gördükleri oyundan olağanüstüne uzak duruyorlar. Tabii ki hiç kimse bu şekilde kena-ra atılacağı bilerek oyun üretmiyor ama şurası gerçek ki bir yerde ciddi hatalar yapıyor üreticiler. (Belki bu yazıyı okumanan oyun yapmaya kalkmış olabilirler J)

Dolayısı ile bu aşamada artık çok akılalı hareket etmek gereklidir. Elbette tecrübeler okunarak, yazıyla ya da filmle değil yaşanarak elde edilir. Ayrıca yılmadan çalışmak ve bu işe gerçekten gönül vermiş olmak da önemlidir.

### Özetlemek gerekirse

Bu ay herhangi teknik bir konuya bulaşmadan, daha önemli olduğuna inanıldığımız kavramlar üzerinde durduk. "Oyun" ve "Bilgisayar oyunları"nın ne demek olduğu, neden yapıldığı, kimlere hitap ettiği, yapmak isteyenlerin bu işleri nasıl öğreneceği, hangi aşamalardan geçeceği, hangi aşamada ne tür sorunlarla karşılaşabileceğini vb. konulara kısaca değinmeye çalıştık. Önümüzdeki ay süreklili oynadığımız büyük oyun projelerinin nasıl yapıldığını daha detaylı olarak anlatmaya çalışacağız.

Son olarak, siz de oyun yapımıyla ilgili bazı yeteneklere, bilgi ve becerilere sahip olduğunuzu inanıyorsanız, bizimle her konuda çekinmeden temasla gebebilirsiniz. Unutmayın ki bilgi kadar girişimcilik ve insan ilişkileri de her konuda olduğu gibi bu konu için de önem taşıyor.

Gelecek ay devam etmek üzere. İyi geliştirmeler.. ☺

## İNCELENEN OYUNLAR

BALLISTIC	33
BANDITS PHOENIX RISING	61
BATTLEFIELD 1942	38
BEACHHEAD 2002	62
COMBAT MISSION 2	52
CONFLICT DESERT STORM	60
DARKFALL	59
DIVINE DIVINITY	46
EARTH & BEYOND	40
EARTH 2150 LOST SOULS	57
EMPEROR RISE OF THE MIDDLE KINGDOM	56
EMPIRE EARTH ART OF CONQUEST	58
FRONTLINE ATTACK	44
HEROES 4 GATHERING STORM	55
HITMAN 2 SILENT ASSASSIN	36
NHL 2003	48
NO ONE LIVES FOREVER 2	34
PRISONER OF WAR	50
RED SHARK	53
SIMS UNLEASHED	54
STARSHIPS UNLIMITED DIVIDED GALAXIES	63
SVEN-GORAN ERICSSON'S WORLD MANAGER	63
TAZ WANTED	43
UEFA CHAMPIONS 2001/2002	62
UNREAL TOURNAMENT 2003	30
CHESSMASTER 9000	63

## zaman testi

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.

## Zamana Karşı Duran Klasikler:

IL2 Sturmovik	Simülasyon	92
Grand Theft Auto 3	Aksiyon	95

## inceleme



## Bilen Adam

Dünyada konsollar savaşı sürüyor.  
Peki bizim cephede durum nedir?

Cevaplamaktan bıktığımız sorular vardır ki, inatla, her yerde karşımıza çıkarlar... Maillerine bakarsın, alakasız iki satır arasına sıkışmıştır. Telefonunu açarsın, ahizenin diğer ucundadır. Kapıdan bir okur girer, sen selam edemeden ağızından o soru cümleleri dökülür. Yüzlercesi vardır bu sorucuların, ama son zamanlarda en sık sorulan soru herhalde konsollarla ilgili olanlar. Ben de bu ayki yazımda bu sorulara toptan cevap vermeye karar verdim...

Biliyorsunuz, belki bilmiyorsunuz, Playstation 2'nin dışarıdaki satış fiyatı 200 dolar. Çevirin güzel ülkemde para birimine, ne ediyor? Yaklaşık 330 milyon... Ama güzel ülkemde şöyle garanti, yüreğinizin yağı erimeden, güvenerek almak istediğimiz zaman sapanın ucunu görüyoruz, minimum 550 milyon olarak. Peki neden böyle?

Çünkü, sevgili dostlarım, güzel ülkem insanı o canım PS2'yi icad eden kişilerin kafasındaki müsteri profili ile zerre uyuşmuyor. Şu anda dünyada PS2, Gamecube ve Xbox arasında müthiş bir rekabet var ve anlamsız derecede ucuzlaşmış durumdadır. Üç firma da (Sony, Nintendo ve Microsoft) sattıkları her konsoldan neredeyse 100 dolar zarara giriyor. Tabii şu soru geliyor hemen akıla, "adamlar salak mı ki zarara girecekleri bir işi yapıyorlar?". Ama genel kanının aksine, sevgili okuyucum, salak değiller. Bu aletleri satın alan standart bir oyuncunun konsolu elinde tuttuğu süre boyunca minimum 5 ila 6 oyun (ki bu oldukça kötümsü bir rakam) alacağını, böylece konsoldan ettikleri zararı oyumlardan kapatacaklarını düşünüyorlar. Ama güzel ülkemde neler oluyor? Oyumlarda herhangi bir bölgelidir fiyatlandırma sistemi

mi olmadığı için 100 milyon gibi bir rakamla karşılaşan oyuncu, alıştığı yola, yani kopya oyumlara dönüyor yüzünü. Böylece güzel ülkemde konsol getiren firmalar da aşıktan ağızını havaya açmamak için konsol fiyatlarını normalden fazla tutmak zorunda kılıyor. Tabii başka birkaç sebep daha var ama güzel ülkemdeki durumun esas resmi bu.

XBox konusuna gelince. Neden hala güzel ülkemde XBox'ın resmi yollardan satılmadığını kendi kendine soruyor olabilirsiniz. Bunun en büyük sebebi, Microsoft'un XBox için sunduğu mükemmel "yerinde teknik servis" hizmetini Doğu ülkelerinde nasıl sunabileceğini hala düşünüyor olması. Kurallarına sıkı sıkıya bağlı olan Microsoft, gelişmemiş bir ülkenin her yerine teknik servisi nasıl gönderebileceği sorusuna bir çözüm buluncaya kadar da sanıyorum XBox ülkemize gelmeyecek ve bu konuda bizim yapabileceğimiz fazla da bir şey yok.

Gamecube'ü soracak olursanız ise, durum daha vahim. Ülkemizde oyun distribütörü olan bir firma tarafından Gamecube'ün dağıtım hakları alınmaya çalışılmıştı. Ama o sıralar haldır huldu Amerika ve Avrupa için Gamecube üretmekte olan Nintendo'dan "Türkiye'yi ciddi bir pazar olarak görmüyoruz" cevabını alınca yüzüstü geri dönmüşlerdi. Yani o cep heddede pek şansımız yok şimdilik, illegal yollardan ülkemize gelen ve garantisiz olan konsolları almak haricinde (nam-i diğer, "gray market") Sonuç olarak, tüm dünyada konsollar arasındaki savaş süredursun, biz kendi bildiğimizi okumaya devam ediyoruz.

## FIRST PERSON SHOOTER



No One Lives Forever 2 (pc %82)  
SOF2 zaten bu listede olmayı hak etmiyor (nankörlük edelim biraz :); NOLF 2 ise kanatlar- dan uyguladığı baskılı oyun sa- yesinde ilk ayında buraya girdi.

## STRATEJİ



Warcraft 3 (pc %92)  
"Blizzard'dan babam çıksa yerim" - Madd. Mükemmel bir oynanışı, mükemmel grafik ve müziklerle birleştirilen Warcraft 3 tüm övgüler hak ediyor.

## ROLE PLAYING



Arcanum (pc %86)  
Uzun, ama gerçekten uzun bir süre oynayacaksınız bu oyunu. Teknoloji ve büyünün çatışma- sına isleyen oyun, grafiklerine rağmen kendini oynatıyor.



AY



AY



AY

# nasıl puan veriyoruz

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğim oyuntara verdigimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kriteri ayrı ayrı verdigimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna haktığı puanı vermek için, piyasaya versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıçı firmaların bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu in-

celemiş olmasını ve oyuna daha sağlam bir puan vermesini sağlıyoruz.

- Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görürsak, o oyunu sonuna kadar cynadıkta sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyular en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

- Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğandan, bir hatamız olduğunu inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

### Puanlar neyi ifade ediyor?



**%90-%100 arası:** Level Klasik ödülü alan bir oyünün, size uzun süre unutarmayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.



**%80-%89 arası:** Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyular, bir klasik olmalar da, vereceğiniz paraya delegecektir.

**%70-%79 arası:** Level Hit almayı haramlayan oyular kesinlikle çöplük değildir. Akşine, bu puanı almış oyular görülmeye hakeden, iyi oyular olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

**%50-%69 arası:** İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

**%30-%49 arası:** Bu kategorinin aşağılarında oyuların uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyular, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyular olacaktır.



**%1-%29 arası:** Bu aralığa düşen oyulara da verecek bir ödülüümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdır.

**Bilgi İçin:** Oyunu en yakın web adresi  
**Yapım:** Yapımı Firma  
**Dağıtım:** Dağıtıcı Firma

**Tür:** Oyunun türü  
**Multiplay:** Internet ve ağ üzerinden oyulara destek verip vermediği  
**Minimum Sis.:** Yapımı firmamın önerdiği minimum sistem gereklilikleri  
**Onerilen Sis.:** Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereklilikleri  
**Alternatif:** Oyunu en çok benzeyen diğer yapımlar

Puanı...



PC

## 1- THE SIMS UNLEASHED

yeni

## 2- Unreal Tournament 2003

yeni

## 3- Hitman 2 Silent Assassin

yeni

## 4- Total Club Manager 2003

yeni

## 5- Battlefield 1942

yeni

## 6- Medieval Total War

▼(2)

## 7- Mafia

▼(1)

## 8- The Sims

▼(3)

## 9- Medal of Honor: Allied Assault

▼(5)

## 10- Grand Theft Auto 3

▼(6)



PLAYSTATION 2

## 1- HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

yeni

## 2- This is Football 2003

yeni

## 3- Burnout 2 Point of Impact

yeni

## 4- Onimusha 2 Samurai's Destiny

yeni

## 5- Grand Theft Auto 3

+ aynı

## 6- Tekken 4

▼(2)

## 7- Stuntman

▼(1)

## 8- Conflict Desert Storm

▼(3)

## 9- Medal of Honor Frontline

▼(6)

## 10- Blade 2

yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Pro Evolution Soccer (ps2 %96)  
Kainattaki en iyi futbol oyunu olan PES, ikincisi elimize gelene kadar burada olacak gibi.

ACTION



Mafia: Lost Heaven (pc %92)  
Geçen ay 6. ayını dolduran GTA3'ü onore edip emekliye ayırdığımıza göre, Mafia girişini yapmaya hak kazanıyor.

ADVENTURE



Hakeden Yok  
Syberia'yı buradan göndermemiz gerekligi karar verdikten sonra bir de gördük ki piyasada burada olmayı hakeden bir oyun yok.

YARIŞ



Gran Turismo 3 A-Spec (ps2 %98)  
GT Concept'i bir görev paketi sayarsak, Gran Turismo 3 A-Spec'den daha iyisi hala çıkmadı. Tabii NFS Hot Pursuit 2 herşeyi değiştirebilir.

SIMULASYON



Hakeden Yok  
IL-2 Sturmovik'i klasikler arasına aldıktan sonra gördük ki, Combat Flight Simulator 3'e kadar beklememiz gerekiyor.

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

# UNREAL TOURNAMENT 2003

İnceleyen: Fırat Akyıldız

**Nerede kalmıştı?**

*“UT 2003 gerçekten de çok kaliteli bir oyun. Adrenaline’ler ve Bombing Run mod’u ilginç, grafikler inanılmaz kaliteli, yeni mutator’lar eğlenceli, ama bir multiplayer FPS’de daha fazla mod seçeneği olabilirdi. Yine de, eğer eğlenceli bir multiplayer FPS oynamak istiyorsanız, aradığınızı buldunuz.”*



**S**u bir gerçek ki, Unreal, çıktığinden bu yana ID Software’ın uykularını kaçırmıyor. İlk olarak, Unreal, Quake 2’nin sakin sakin iki milyon büyük kişi tarafından oynandığı bir zamanda her şeyi tersine çevirdi. Buna rağmen, Quake 2 en çok oynanan multiplayer oyun olmaya devam etti, ancak, Epic Games’in bir planı daha vardı: Unreal Tournament. Bu oyun, başlı başına bir multiplayer FPS olacaktı ve Unreal’ın multiplayer mod’undaki yetersizliği kapatacaktı. Epic Games’ın Unreal Tournament’ı çıkarttığı sıralarda, ID Software de, yine multiplayer oyunlar için tasarlanan Quake 3: Arena’yı çıkarttı. Quake 3: Arena iki konuda çok fazla eleştiriye, ilk eleştiri, Quake 3: Arena’nın çok fazla arcade havasında ve bununla doğru orantılı olarak ( $x-2.5+6.6-3-3.5$ , oradan da  $x$ ’in yerine  $\bar{x}$  koymarsam, şunu da yaparsam, himm, oldu) oynanışının çok yavan olduğunu. İkinci eleştiriye, oyunun sadece multiplayer oyunlar için tasarlanmış olmasıydı. Ne de olsa Quake serisinin fanatikleri inanılmayacak kadar fazlaydı ve bu olay, single player bir oyun bekleyen Quake fanatiklerini kızdırıp onların taşkınlık yapmasına neden olmuştu (taşkınlık yapmamış da olabilirler, fakat yapmışlarsa da vay serserilermiş). Buna karşılık, Epic Games, Unreal’da hiç dokunmayarak, oyunun multiplayer olarak oynanan farklı bir versiyonunu çıkararak doğru olanı yaptı. Hem de, Unreal Tournament, birçok açıdan Quake 3: Arena’dan daha iyidi. Sonuçta, Unreal Tournament’le birlikte, ID Software FPS arenasında yalnız olmadığı bir defa daha farkına vardı.

ID Software, Doom’ün ve Quake’ın single player ağırlıklı yeni versiyonlarının çalışmalarına devam ederken, Epic Games de Unreal Tournament’ın uzun zamandır beklediğimiz 2003 versiyonunu en sonunda çıkarttı. Peki, yeni Unreal Tournament beklenildiği kadar iyi mi. Soru işaretü.

## Gerçek mi?

O zaman, oyunun single player mod’undan başlayalım. Single player mod’u ikiye ayrılıyor. Bunlardan ilki, ilk

oyunda da olan turnuva mod’u, ancak bu mod, UT 2003’tे (bu Unreal Tournament 2003) çok farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Her şey bir yana, artık tam anlamıyla gerçek bir turnuva siz bekliyor. UT’ta (bu da Unreal Tournament), hiçbir eleme ve kural olmadan haritaları sırasıyla oynuyordunuz, ama UT 2003’te her şey çok farklı. Turnuvaya katılmak için ilk olarak elemeleri geçmeniz gerekiyor. Elemlerle teke teke veya beş bot'a karşı Deathmatch’ler yapıyorsunuz. Birini kazandığınız zaman diğer tura geçiyorsunuz ve son turda, kendi seçtiğiniz adamlara karşı oynuyorsunuz. Daha sonra, bu seçtiğiniz adamlar takım arkadaşınız oluyor. Takım arkadaşlarınızla savaşmanızın nedeniyse, kendinizi onlara kanıtlamak zorunda olmanız. Elemlerden sonra gerçek turnuva tam anlamıyla başlıyor. Turnuvada, adamlarınızla birlikte; Team Deathmatch, Domination, Capture the Flag ve Bombing Run mod’larında diğer takımlara karşı savaşıyorsunuz, ama oyun boyunca takımdaki adamlara bağlı kalmak zorunda değilsiniz. Eğer rakip takımı yenerseniz, bir adam vermek şartıyla onların bir adamını alabiliyorsunuz. Peki, bu size ne kazandırıyor? Şunu kazandırıyor: Oyundaki her adam; agility (çeviklik), aggression (saldırıgılık), team tactics (takım taktiği), accuracy (doğru oynamama) ve de şunu (hiçbir şey parantezi) gibi kriterlerle birbirinden ayrılrı. Dolayısıyla, eğer rakip takımdan iyi bir adamı transfer ederseniz, takımınızın ortalaması artıyor. Adamlarınızın ne yaprı ne yapmayacağına da siz karar veriyorsunuz. Onların atak veya defansif oynamalarını sağlayabilirsiniz. İsterseniz yanınızda, devamlı olarak siz koruyan birini de alabilirsiniz. Yapılığınız bu iş dağlımı, Capture the Flag ve Domination gibi oyunlarda çok işinize yarıyor.

Oyunun ikinci single player mod’u ise Instant Action. Buradan istediğiniz bir haritayı seçerek istediğiniz mod’da hemen savaşa girebilirsiniz. Eğer uzun uzun turnuva yapmak istemiyorsanız, Instant Action işinize yarayabilir.

UT 2003’teki zorluk dereceleri eskisinden farklı



değil. Oyunun single player mod'unu; Novice, Average, Experienced, Skilled, Adept, Masterful, Inhuman ve Godlike derecelerinde oynayabiliyorsunuz. Ancak oyunun eskiye oranla çok daha zor olduğunu belirtmem gerekiyor. Experienced'da bile oyunu bitirmekte zorlanabilirsiniz. Tabii ki; Masterful, Inhuman ve Godlike gibi dereceleri saymıyorum. Bu noktada bot'ların yapay zekâsından da biraz bahsedeyim. Aslına bakarsanız, yapay zekâ UT'tan çok farklı değil. Deathmatch'lerde sadece bot'ların çok hızlı hareket etmesi sizin zorlayacaktır. Bunun dışında, Capture the Flag ve Domination'da ise takımınızdaki ve karşı taraftaki bot'lar daha akıllı hareket ediyor. En azından, karşı taraf bayrağı kaptığı zaman, onu yakalamak için her şeyi yapıyorlar. Ayrıca kaleyi savunurken de koca kafalı bir Burak'tan farkları yok (bu çocuğun kafası normal asında ya, baksana nasıl da yusyuvarlak). Buna rağmen, bot'lar daha farklı ve şartsız taktikler yapabiliyorlardı.

### Amerikan Futbolu?

UT 2003'te multiplayer oyunlar için beş ayrı mod bulunuyor. Bunlar; Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination ve yeni eklenen Bombing Run. Deathmatch ve Team Deathmatch, diğer FPS'lerde bulunan ve sadece frag almaya çalışığınız multiplayer mod'ları. Team Deathmatch'de, takım arkadaşınızla birlikte aldiğiniz frag'ların toplamı hesaplanıyor. Eğer takım arkadaşınızın ve sizin frag'larınızın toplamı gereken sayıya ulaşırsa oyunu kazanıyorsunuz. Capture the Flag mod'u da multiplayer FPS oyuncularına yabancı gelmeyecek. Bu mod'da, karşı tarafın bayrağını alıp kendi kalenize koymaya çalışıyorsunuz. Double Domination ve Bombing Run ise, UT 2003'teki en eğlenceli mod'ları. Double Domination takımlar halinde oynanıyor. Bu mod'da A ve B noktaları bulunu-

yor. Yapmanız gereken şeyse, bu iki noktayı aynı anda ele geçirmek. İki noktayı, sekiz saniye boyunca elinizde tutabiliyorsanız, puanı alıyorsunuz. Daha sonra da yeni oyun başlıyor. Son olarak, oyuna yeni eklenen Bombing Run mod'undan bahsedelim. Bombing Run, Amerikan Futbolu'ndan esinlenerek oyuna aktarılmış bir mod. Bombing Run'da, haritanın tam ortasında bir top bulunuyor ve takımlar topa eşit uzaklıktaki oyuna başarıyor. Oyun başladıkten sonra herkes topun olduğu yere doğru koşuyor ve topu alıp karşı takımın kaleşine gol atmaya çalışıyor. Tabii ki topu aldıktan sonra gol atmak o kadar da kolay değil. Top elinizdeyken herkes sizin de kaçmanız gerekiyor, ancak işinizi zorlaştıran bir şey var: Top elinizdeyken silah kullanamıyorsunuz. Dolayısıyla karşınıza karşı takımından biri çıktıığın zaman topu hemen elinizden bırakıp onu vurmanız gerekiyor. Veya şunu da yapabiliyorsunuz: Topu rakibinize atıp onun ateş edememesini sağlayabiliyorsunuz. Takım arkadaşlarınıza pas vermek de, kendinizi kurtarmanın bir diğer yolu. Bu arada, kalelerin çevresinde boşluklar var. Topu uzaktan kaleye atabiliyorsunuz, ancak çekmiş olduğunuz bu şut takımınıza 3 puan kazandırıyor. Eğer kendinizi topla birlikte kalenin içine atarsanız 7 puan kazaniyorsunuz. Riskli, ama daha çok puan kazandıran bir yol.

### Bombing Run mod'u, adrenaline'ler, detaylı ve kaliteli grafikler, hızlı oynamış.

Fakat ben ne zaman kendimi topla beraber kaleye sokmaya çalışsam aşağı uçtum, ama sorun bende değil. Oyun bozuk.

### Gerçekten 'yeni' mi?

UT 2003, oynanış olarak UT'la hemen hemen aynı. Birkaç ufak değişikliğin dışında, UT oynayanlar oyunun yeni versiyonunda kendilerini şartlaşacak çok fazla şey bulamayacak-

lar. Dynanış'taki yeniliklerden biri, space'e iki defa bastığınız zaman daha fazla zıplayabilecek olmanız. Bunu dışında, UT 2003'teki en çarpıcı yenilik adrenaline'ler. Oyunda 4 farklı adrenaline bulunuyor: Speed, Booster, Invisible ve Berserk. Mesela Speed adrenaline'ini kullandığınız zaman normalden iki kat daha hızlı hareket edebiliyorsunuz (adrenaline'lerin tamamının nasıl kullanıldığı-

100'e kadar toplamanız gerekiyor (her hap 1 adrenaline vermiyor). Unutmadan, adrenaline'ler; Capture the Flag, Double Domination ve Bombing Run gibi oyunlarda çok işinize yarıyor.

Oyunda yine Damage Amplifier (daha fazla hasar) ve Big Health (199 sağlık) gibi klasik power-up'lar da bulunuyor. Her zamanki gibi, bu power-up'ları aldığınız zaman hızlı hareket etmeniz gerekiyor. UT'da bulunan mutator'lara yeni oyunda da yer verilmiş. Bu defa, karşınızda kendi vurdukça size sağlık kazandıran Vampire ve oyuncuların tamamının sağlığını yenileyen Regeneration gibi yeni mutator'larla karşılaşacaksınız.

Aslına bakarsanız, UT 2003 ilk oyunun revizyondan geçirilmiş bir hali. Yani yeni oyunda eskisinden



Oyunda yine yerçekimsiz haritalar bulunuyor.

ni ve ne işe yaradığını sayfalardaki kutulardan birinde bulabiliyorsunuz, bulamazsanız firat@level.com.tr adresine başvurun, başvuramazsanız mir

mir mir...). Adrenaline'leri kullanmak içinse haritada bulunan hapları toplamanız veya düşman vurmanız gerekiyor. Topladığınız haplar 100'e gelince, klavyeden yaptığınız kombinasyonlarla istediğiniz adrenaline'yi kullanabiliyorsunuz. Elbette ki adrenaline'ler sınırsız değil. Kullanmaya başladığınızdan itibaren topladığınız adrenaline'ler erimeye başlıyor. Adrenaline'niz bittiği zaman da yeniden

tam anlamıyla bir kopma yok. Oyunda bulunan silahların birçoğu da eski silahların yenilenmiş versiyonları. Eski oyunda yeni oyundaki silahlar arasındaki fark ise tasarımları ve isimleri. Mesela UT'daki roket atanın tasarımını tamamen değiştirmiş ve artık, rocket launcher aynı anda 6 değil en fazla 3 roket atabiliyor (kilitleme fonksiyonu yine var). Tabii ki bunun nedeni oyunu biraz daha zorlaştırmak, ama eski rocket launcher'in kullanımının daha zevkli olduğu da bir gerçek. Ayrıca eskisi gibi mouse'un sağ tuşuna basarak roketleri bombeli olarak atamıyorsunuz. UT'ta bulunan Plasma Gun da karşımıza Link Gun olarak çıkıyor. Silahın vuruş şekilleri yine aynı, ancak bu



defa ikinci vuruş şekliyle farklı bir şey yapabiliyorsunuz: Diyelim ki bir takım arkadaşınız Link Gun'ın lazerini kullanarak rakibine ateş ediyor. Bu durumdayken, eğer siz de gidip takım arkadaşınıza Link Gun'ın lazer fonksiyonıyla ateş ederseniz, takım arkadaşınızla bağlantı kurmuş oluyorsunuz ve dolayısıyla rakibiniz normalden daha fazla hasar alıyor. UT'da bulunan ve

UT 2003'te yenilenen silahlar arasında en çok evrim geçiren ise sniper silahi. UT'daki sniper silahi da yerini Lighting Gun'a bırakmış. Artık sniper silahınız da lazerli. Mouse'un sağ tuşunda burnunuza basılı tutarak istedığınız kadar zoom yapabiliyorsunuz. Head Shot da aynı şekilde devam ediyor.

Dediğim gibi, UT 2003, UT'ın biraz farklı bir versiyonu. Bu olay, haritalarda da çok rahat bir şekilde fark ediliyor. UT 2003'teki haritaların bazılarını eski UT oyuncuları hatırlayacaktır. Tabii haritalarda ufak tefek değişiklikler var. Mesela UT'ın en iyi haritalarından biri olan Curse 3, UT 2003'te biraz daha geliştirilmiş. Bunların dışında, yeni haritalarda Quake 3: Arena'dan da bir şeyler bulacaksınız (ziplama noktaları ve benzeri detaylar). UT, Quake 3: Arena'ya hiç benzemiyordu, ama UT 2003'in Quake 3: Arena'yi hatırlattığını kabul etmeliyiz. Oyunun sesleri de yine Quake 3: Arena'ya oldukça benzeyen.

#### Grafik var mı?

Ve grafikler... Grafikler, adrenalinlerin dışında UT 2003'teki en çarpıcı yenilik. UT 2003, şimdide kadar oynadığınız FPS'ler içinde, belki de en iyi grafikler sahip oyun. Unreal 2 motorunun kullanıldığı oyunda, karakter modellimelerinden harita tasarımlarına kadar her şey, beklenilerinizi fazlaıyla karşılıyor. Silahlar, karakterler, duvarlar ve diğer objelerin kaplamaları çok detaylı. Hiçbir şey olmasa bile, bu detay seviyesi grafiklerin ortalamayı geçmesini sağlıyor, ancak her kadarla

kalmıyor. Duvarlara yansıyan su efektleri, gerçek zamanlı gölgeler efektleri ve daha birçok ayrıntı, oyuncunun grafik açısından neredeyse kusursuz olmasına yetiyor. Özellikle Doom 3'te de kullanılan gerçek zamanlı gölgeler efektleri çok etkileyici. Oyunun harita tasarımlarıyla, Unreal serisinin her oyundan olduğu gibi çok başarılı. Mimari tasarımın bu kadar etkileyici olduğu başka bir oyun hatırlıyorum.

**UT fanatikleri için çok fazla yenilik yok, bazı silahlar gereksiz bir şekilde değiştirilmiş, mod seçenekleri daha fazla olabilirdi.**

UT 2003'te ayrıca, tamamen gerçek fizikler sağlayan Math Engine kullanılıyor, ancak Math Engine tam anlamıyla uygulanmadı. UT 2003'te, bu yeni teknoloji sadece karakterler için kullanılmış. Oyunda, birisini vurdugunuz zaman vurdugunuz kişiinin çok gerçekçi tepkiler verdiğini ve olduğu zaman yine çok gerçekçi bir şekilde yere yığıldığını farkedeceksiniz.

Eğer birine yakın mesafeden rocket launcher'la ateş ederseniz, vurdugunuz adam bir anda duvara yapışacak ve aynı gerçek hayatı gibi olduğu yerde kalacak.

#### Gerçekten 'gerçek' mi?

UT 2003, birçok açıdan şimdide kadar yapılan en iyi multiplayer FPS, ama dedim ya, ufak bir sorun var: UT'ın yeni versiyonu, beklenildiği kadar şaşırtıcı değil. Oyunda adrenalini-

ne'lerin ve yeni eklenen Bombing Run mod'un dışında, oyuna farklı bir soluk getirenl herhangi bir şey yok. Grafiklerin çok kaliteli olduğu doğru, oynanışın hızlı ve eğlenceli olduğu da bir gerçek, ancak bu şartlar altında, UT fanatiklerine ilk UT da yetebilir. Her şeye rağmen, UT 2003 nereden bakarsanız bakın çok eğlenceli ve kaliteli bir oyun.

#### OBEZ USTA'DAN ADRENALINE TARİFİ

**Speed:** Normalden iki kat daha hızlı hareket edersiniz. **Tarifi:** Ilerleme tuşuna tombik parmaklar kanalıyla hızlı araklılarla 4 defa basılır. **Invisible:** Görünmez olmanız sağlanır. **Tarifi:** 2 defa sağa strafe ve hemen arkasından 2 defa sola strafe yapılır. Invisible olduktan sonra da ince kıymış iki baş soğanla... Öhh öhhööö! **Booster:** Enerjinizi 199'a çıkarın. **Tarifi:** Haşlanmış geri tuşuna 4 defa hızlı aralıklarla basılır. **Berserk:** Atış etme hızınızı artırın. **Tarifi:** 2 defa pişmiş ieri tuşuna ve zaman geçirmeden 2 defa pişmemiş geri tuşuna basılır.

etkili bir bomba atabiliyorsunuz. Oyundaki en kullanışlı silahlarından biri.

**Minigun** Otomatik makineli Minigun'la seri bir şekilde ateş edebilirsiniz. Oyunun bazı noktalarda çok işe yarıyor.

**Bio-Rifle** Bio-Rifle, UT'da en sevilmeyen silahlarından biridir. UT 2003'te de Bio-Rifle'da herhangi bir değişiklik yok. Bu silahla seri şekilde yesil baloncular atabiliyorsunuz ve bu baloncular bir süre sonra kendi kendine patlıyor. Rakiplerinizin etrafını sarmak için çok işe yarıyor.

**Link Gun** Link Gun'la hızlı bir şekilde lazer topları atabiliyorsunuz. Sağ tuşa ise çevrilebilir. Çevrilip halinde lazer yayabiliyorsunuz (radaryosu gibi) olduğunu. Link Gun'ın bir diğer işlevi ise, elanı Link Gun kullanıp başka bir arkadaşına tuttuğunuz zaman etkisini atmasını.

**Shock Rifle** Shock Rifle, oyndaki lazerli silahlarından biridir. Shock Rifle'in ikinci versiyonu diğer lazerli silahlara orantılı olarak lazer topu havada çok ağır bir şekilde lütfen, anıksa mouse'un sol tuşuna lazer çok çubuk katırı tarafa ulaşıyor.

**Assault Rifle** Default silahınız. Mouse'un sağ tuşuya ise bomba atarsınız. **Shield Gun** Yakın mesafelerde etkili olan Shield Gun'ın asıl gücüne sahip olumsuz koruma. Mouse'un sağ tuşuna basarsanız, Shield Gun bilinen kadar soldırıcılarından korunabileceksiniz.

**Translocator** İşlediğiniz bir yerde atış edin ve dana sonradan mouse'un sol tuşuna basıldığında işlenenin



Bilgi İçin:  
Yapım:  
Dağıtım:

www.infogrames.com  
Digital Extremes & Epic Games  
Infogrames

Multiplay: 32 oyuncu.  
Minimum Sis.: P3 700, 128 MB RAM,  
16 MB ekran kartı  
Önerilen Sis.: 1GHz, 256 MB RAM,  
128 MB ekran kartı

Puan: 89

# BALLISTICS

Tetik çekildi. Kurşun ateşlendi; bir de namludan fırlayabilse...

**A**slında 'Ballistics' ismini duyunca, insanın aklına ilk olarak bir polisiye oyun geliyor. Ama Ballistics tamam bir yarış oyunu, tabii klasik anlamda değil. Yani Nascar, Formula gibi klişeleri bir kenara bırakın. Çünkü bu sefer, yarış oyunının özü olan 'hız'ın ta kendisi oyuncuya enjekte ediliyor. Anlayacağınız salt adrenalinin söz konusu, başınızı döndürecek, midenizi bulandıracak türden. Bir de tüm bu iddialı kelimeler havada kalmasamış, daha iyı olmuş ama olan olmuş bir kere...

## Hem Fütüristik, Hem Magnetik

Gelecekteyiz. İnsanları artık hiçbir şey tatmin etmiyor, bir şey hariç: Hız. Saatte 1000 kilometre benzeri sadistçe hızlara ulaşmak için silindirik pistler inşa ediyor ve bu manyetik boruların üzerinde ses sınırını aşacak hovercraft benzeri motosikletler icat ediyorlar. Ve siz de bu manyak atletlere binip gözleriniz beyinize gömülene kadar gaza

**Farklı bir konsept; orijinal pist tasarımları; sağlam müzikler.**

basiyorsunuz, tabii daha önce bir engeli çakılıp havaya uçmanız da mümkün. Oyunda adeta kovandan fırlamış bir mermi misali sonsuz bir namlunun içinde dönüp duruyorsunuz. Ballistics, birbirinden ilginç tasarımlara sahip yedi farklı pist içeriyor. Ayrıca pistlerin içinden geçtiği geleceğin New York ve Büyük Kanyon'u da görmeye değer. Ama tüm bu detaylı grafikleri, yüksek hızdan dolayı görememenz de komik bir durum.

Oynamabilirlik çok basit bir mantık üstüne kurulu. Kısaca ayağını gazdan çekme ve engellere çarpma diye tanımlayabiliriz bu mantığı. Yani Ballistics yarışmaktan ziyade, ulaştığınız yüksek hızı koruyarak engellere çarpmamak üzerinde bir oyun. Rakipleriniz var tabii ki ama onları da bir tek kalkışlarda görüyor ve bazen de yavaşladığınız anlarda yanınızdan son sürat geçenken görüyorsunuz (bu yüzden yapay zekadan bahsetmek biraz güç). Pistin çeşitli noktalarındaki 'booster'lardan geçerek nitro atıyor ve 'cooler'lardan gereken de motorısını düşürüyorsunuz (ısıyı manuel düşürmeniz de mümkün). Sağ-sol yaparak pervaneler, yarı açık kapılar gibi engelleri atlattıran yanı sıra hızınızı korumak da çok önemli. Bu yüzden virajlarda pistin dönüş yönünün daima tersinde kalmalısınız. Çünkü aksi halde pist ile



Inceleyen: Güven Çatak

**"Gerçekten hızı tutkunsanız ve geleneksel yarış oyunlarından sıkıldıysanız, Ballistics göz atabileceğiniz bir alternatif olabilir."**



temasınızı yitiriyor ve elektro-magnetik gücünüz kesintiye uğruyor (tabii bazen power-up'ları toplamak için pistten kopmanız gerekebiliyor). Tek atımlık yarışmanın dışında turnuvaya katılmanız da mümkün. Turnuva para demek ve para da aletinizi yaklaşık 40 farklı parçayla donatmak demek. Eklediğiniz parçalar yol tutuşunuzu ve hızınızı ciddi anlamda etkileyebiliyor.

**Yüksek hızdan dolayı hiçbir şey algılanmıyor; fare misali aynı çemberde dönüp durmak can sıkıcı.**

## Hız süper ama...

Ballistics inanılmaz grafiklere ve yüksek poligon sayısına sahip bir oyun ama sesin 2-3 katı bir hızda yarışığınız için tüm bunlar flu bir renk cumhüsüyle yetinmek zorunda kalmıyorsunuz. Böylece oyunun iddia ettiği GeForce 3 nİmetlerinin hiçbirinden yararlanamıyorsunuz. Ayrıca birkaç yarıştan sonra pistler birbirine benzemeve, oyun tekdüzeleşmeye ve gözleriniz seyirmeye başlıyor (epilepsi uyarısı bu oyun için kesinlikle gereklidir). Sağlam teknolojikler bile sıkılmanızı engelleyemiyor. Oyunun sık sık çökmesi ve sadece izlemekle kaldığınız tutorial bölümünden sık sık durumlardan diğerleri. Kalkış dışında rakiplerinizi göremeyeceğiniz için maksimum sekiz oyunculuk multi-player seğeneği de bir şey ifade etmiyor. Hız gereklili ama kontrollsız hız anlamsızı...



Ses sınırını ayrıca her şey flu bir renk çorbasına dönüştürür.

Pist tasarımları gerçekten iyi ama durup bakamıyorum siz ki...



Bilgi İçin: [www.grin.se/ballistics](http://www.grin.se/ballistics)  
Yapım: GRIN  
Dağıtım: Xicat Interactive

Tür: Yarış  
Multiplay: Maksimum 8 oyuncu (LAN)  
Minimum Sis.: PII-400, 128 MB RAM,  
32 MB 3D ekran kartı  
Önerilen Sis.: PIII-600, 256 MB RAM,  
64 MB 3D ekran kartı  
Alternatif: Wipeout

Puan: 64

# NO ONE LIVES FOREVER 2

İnceleyen: Burak Akgünerek

*“Yeteri kadar kötü bir gülüşüm yok.  
Allah’ım, ben kötü adam olamayacak miyim böbüyü! (oyun içindeki diyaloglardan)”*



**H**in hin, hin hin, hin hin hin, hin hin, hin hin... Maalesef notalarımı bulmadığım için o ünlu James Bond filminin müziğini ancak bu kadar ifade edemiyorum. Daha fazlasını pembe göbekli ve uzun kafalı (bakınız kapak) İngiliz ajani Kate Archer size oyunda anlatılabilir. Tüm Bond filmlerinin klişeleri ve renklerini içeren oyun en sonunda geldi ve ofisteki kısa süreli bir çatışma sonunda Berker'in elinde kaldı. Fakat Berker'in makinası oyunu çalıştırınca naz yapınca (eee kız tarafı naz tarafı) Berker yazınca kadar oyuncunun yarısını bitirmiş ofisteki tek insan olarak Kate hanım benim kızıma (ben bilgisayarımı kızım diye severim de) konuk geldi. Şöyle edepli edepli bir kenarına sokuluyverdi.

### H.A.R.M.

Sanal ajanımızın düşmanı gene H.A.R.M. adlı sanal yaralı teşkilatı. H.A.R.M. tabii ki dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Bu kez teşkilatın başında kel bir İngiliz var. Hemen hemen her bölümde cehennem geneli annesiyle telefonda bir kez tartışırken yakalandığımız baş kötümüz, emrindeki bir sürü adamla dünyanın başına musallat olmadan önce işe, onun tek ilaçı olan Kate'i yok etmeye çabuluyaşyor. Oyun böyle bir senaryo ile başlayıp bir sürü karmakarışık işten sonra Türkiye sahillerinde sona eriyor! Evet oyuncun bir yerinden sonra Marmara denizindeki sanal bir krallığın adını falan duymaya başlıyorsunuz. Oyna girer girmez ilk göze çarpan özellik pastel renklerle 1960-70'lerin modasını yansitan ara birim ve dekorlar. Ah tabiki müzikleri de unutmamak lazımdır. İkinci özellik ise tipki Deus Ex'te olduğu gibi bir karakter geliştirme ekranının olması. Oyunda yaptığınız hersey size belli oranda bir puan kazandırıyor. Bir dosya dolabını aramak, bir görevi yerine getirmek gibi hareketler sonda topladığınız bu puanları oyuncu ekranından karakterinizin özelliklerine dağıtarak aynı zamanda oyundaki tarzınızı da belirliyorsunuz. Örneğin çatışmadan olabildiğince kaçip görevleri sessiz bir hırsız gibi gerçekleştirmeyi planlıyorsanız bu durumda arama, araç gereç kullanma ve sessizlik yeteneklerinize yüklenebilirsiniz. Fakat oyuncun bir çok yerinde çatışmadan kaçınmanız hemen hemen imkansız. Bu yüzden benim size tavsiyem başta sağlık ve zırhınız olmak üzere nişancılık yeteneklerinize yüklenerek onları maksimuma taşımak ve böylelikle oyunu daha aksiyona dayalı olarak oynamanız.

### Kolay alet edevat kullanma

Oyunda herşey çatışma ve kırıp dökmeden ibaret değil. Zaten öyle olsaydı NOLF'un herhangi bir shooterdan hiç

### Portakal renkli oyun

bir farkı kalmadı. Karşımıza bol bol bomba ve alet edevat kullanacağımız yerler çıkacak. Bu durumda herhangi bir kilide ya da bomba koyma noktasına mouse'u getirip sağ tuşa bastığımızda orada hangi aleti kullanmamız gerekiyorsa otomatik olarak onu elimize alıp kullanmaya başlıyoruz. Bu çantamızı karıştırıp hangi aletin işe yarıyacagini bulmak (veya kırk saat bulamamak) gibi bir eziyetten bizi kurtarmış ve oyuncun daha akıcı olarak oynanmasını sağlamış ki benim çok hoşuma gitti. Bir başka özellik ise görünmezlik. Daha doğrusu saklanabilece yeteneği. Eğer düşmanlarımızın bizi göremeyeceği bir yere gelirse ekranında bir göz beliriyor ve gözün altındaki göstergede sona geldiğinde tamamen saklanmış oluyoruz. Eğer birisine saldırmazsa, biri odaya girip işıkları açmazsa ya da dibimize kadar girip bizi görmezse hep saklı kalabiliyoruz. Böylelikle düşmanlarını atlattıENSE köklerine kurşun sıkabiliyoruz. Oyun boyunca sağda solda bulduğumuz cepheke kutuları dışında bizim teşkilatin birliği hediye pakedi benzeri kutuların içinden de gerekli malzemeleri bulabiliyoruz. Fakat asıl kaynaklarımız öldürdüğümüz düşmanlar. Onların üstünü sağ tuş ile arayarak bir çok malzeme elde edebiliyoruz. Arama yeteneğimizin yüksekliğine bağlı olarak bir çok faydalı şey bulmamız mümkün. Eğer ceset ortaşıktaysa onu başka bir noktaya götürüp orada arayabiliyoruz. Yalnız cesedi taşıırken hiç bir alet kullanamıyoruz bilesin. Aranan cesetler kendi kendilerine kayboluyorlar. Cesetleri ortaşla bırakmamanın faydası diğer NPC'ler tarafından görülecek alarmın çalışmamasına sebebiyet vermemek.

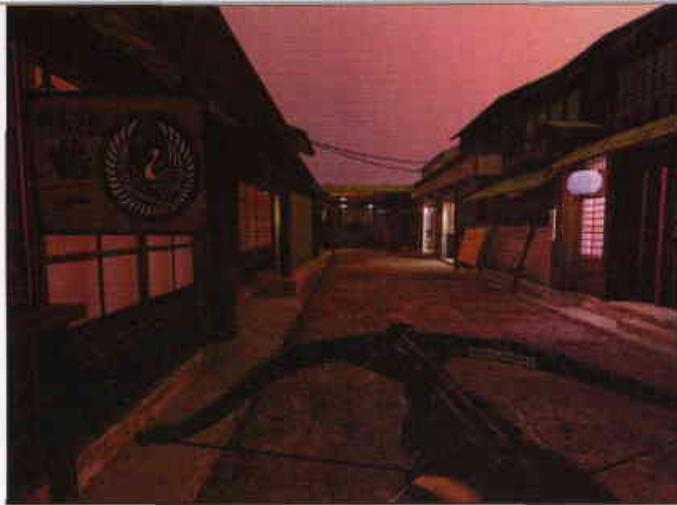
### Onurlu bir ölüm

Evet yukarıdaki cümle yerde yatan yoldaşlarını bulan Rus askerleri tarafından bol bol söyleniyor. Düşmanlarınız bir ceset gördüğünde onun başına gidip önce "uyan bakıyorum, neyin var" gibi şeyler söylüyorlar. Daha sonra öldüğünü anıtlarsa bir vah vah çekip hemen alarma ko-



şuyorlar ve sonra da siz aramaya başlıyorlar. Bu durumun gerçekleşmemesi için siz arada onu uyutabilirsınız. Bunun için dart atan silahınızı çekip bir uyuğu oku seçmelisiniz. Aslında bu ok düşmanı vurmaktan daha etkili çünkü onu yanında uyutuyor. Sizde adamı bir yere taşıyıp üstünü aradıktan sonra tercihinize göre kafasına bir kurşun sıkabiliyorsınız. Eğer öldürmezseniz bir süre sonra uyanıyor ve "silahım nerede, Allahım bir kapitalist silahımı çaldı" diye bağırinip ortaşı ayağa kaldırıyorlar. Silahlarını ve özellikle de dart tabancanızın çeşitli mermileri var. Bunları tercih ettiğiniz taktiği göre seçe-





biliyoruz. İlk dart rakibinizin üzerine saplı kalarak radarınızda kırmızı bir nokta halinde düşmanınızın haritanın neresinde olduğunu size gösterir.

multiplayer bölümü, şimdiden kadar hiç bir oyunda görmediğimiz şekilde, tek kişilik oyunun arasındaki boşlukları tamamlıyor. Örneğin Kate ilk bö-

**Süper grafikler ve müzikler. Eğlenceli diyaloglar. Kullanışlı arabirim. Akıllı yapay zeka ve bölüm tasarımları.**

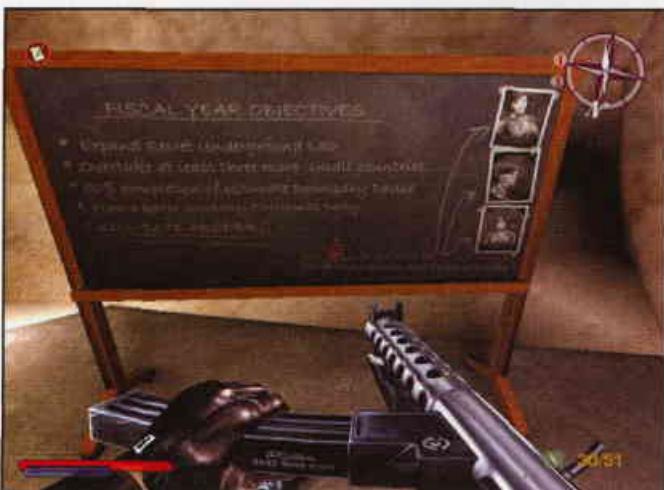
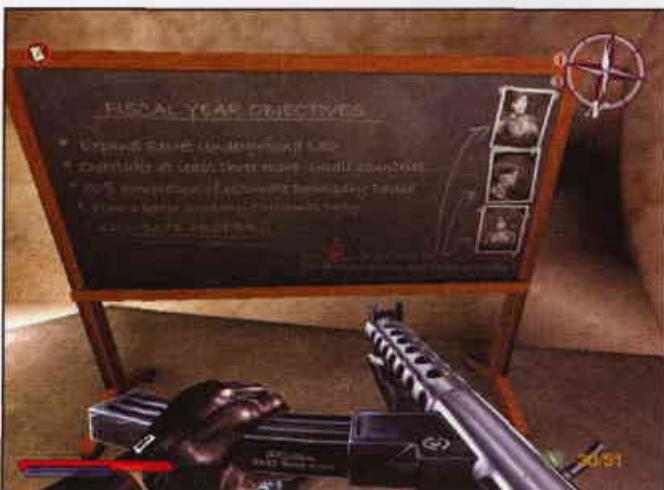
**Yaratıcı multiplayer bölümleri.**

Özellikle Hintli polislerle köşe kapmaca oynarken çok işinize yarayacaktır. Elektrikli dart ise düşman robotlarından kurtulmak için birebirdir. En son görevde gıkacak olan serumlu dart ise kısa bir süreliğine, defalarca vurarak en sonunda kontağıni kapattığınız Super Soldier'ları tamamen ortadan kaldırılmaya yarar.

#### Multiplayer

Oyunun birde multiplayer kısmı var tabii. Az sayıda görevden oluşan da

lümde bir kılıç yarası alarak yere yığılıyor ve siz daha oyunun başında "eee ama Kate öldü şimdi ne olacak" diyeceksiniz. Ara demoda ise Kate bir hastahanede gözlerini açıyor. İşte demek ki bir multiplayer'in ilk görevinde ne yapıyoruz? Tabiki Kate'i kurtaran ajanları oynuyoruz ve tüm bölüm baştan sona geçip ablayı sırtladıktan sonra geri dönüyoruz. Bu arada bir tavsiye daha, hep tek kişilik oynarken hem multiplayer takılırken mutlaka her tarafı araştırın.



Çünkü her yerde gizlenmiş ufak tefek şeyler bulabiliyorsunuz.

#### Eeee hani biz süper ajandık?

İkinci oyun bence görevler açısından ilk oyuna göre biraz sönükkalmış. Bir çok gizlilik görevi aksiyondan uzak olmasının yanında sıkıcılığı ve gereksizliğiyle bizi oflayıp püflemektan başka bir işe yaramıyor. Örneğin "gidip ateşleri söndür ya da git gözlük bul" gibi süper ajanlıkla alakasız görevler, oyunun genel havasına aykırı olarak yaraticılıktan son derece uzak. Ayrıca bizzat denizin içinde geçmesini hayal ettiğim görev yalnızca denizin altındaki bir üste cereyan ediyor. Tabii ki düşmanlar arasındaki eğlenceli konuşmalar, ki olaya dalmadan mutlaka durup dinlemenizi tavsiye ederim, oyunun atmosferini olumlu yönde etkileyen faktörler arasında. Benzer diyaloglar Kate ile şu Berker'e çok benzettigim İskoç arkadaşı arasında da geçiyor.

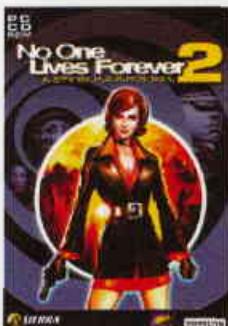
15 bölümlük oyunu bitirdiğinizde tek kişilik oyun seçenekinden istediğiniz herhangi bir bölüm oynayabileceğiniz bir menü açılıyor. Fakat bölüm oynarken oyun boyunca geldiğiniz karakter yerine sıfır numara bir karakter kullanıyzıınız bu hiç hoşuma gitmedi. Kate Archer'lı ikinci oyun bence birincisinin yanında sönükkalmış. Tabii ki standartlar açısından çok eğlenceli ve güzel bir oyun. Fakat bir klasik olmaya aday olacak kadar eğlenceli ve bağımlılık yapıcı değil. Bu arada oyun Sound Blaster Live! Kartlarında problem çökmektedir. Sitesinde güncellemeleri de geçmiş durumda. ☺

**Uzun yükleme araları.**

**Bazı sıkıcı görevler.**

**Yüksek sistem ihtiyacı.**

**"Alınmaya degecek eğlenceli bir oyun ama ilk oyun kadar iyi olmadığı kesin. Gene de paranız kesinlikle boş gitmez."**



**Bilgi İçin:** [www.noonetivesforever.com](http://www.noonetivesforever.com)

**Yapım:** Monolith

**Dağıtım:** Fox Interactive

**Tür:** Aksiyon

**Multiplay:** 8 kişi

**Minimum Sis.:** P III 667, 128 MB RAM,

32 MB Ekran Kartı

**Önerilen Sis.:** PIV 300, 256 MB RAM,

64 MB Ekran Kartı

**Alternatifler:** Deus Ex

Thief Serisi

No One Lives Forever 1

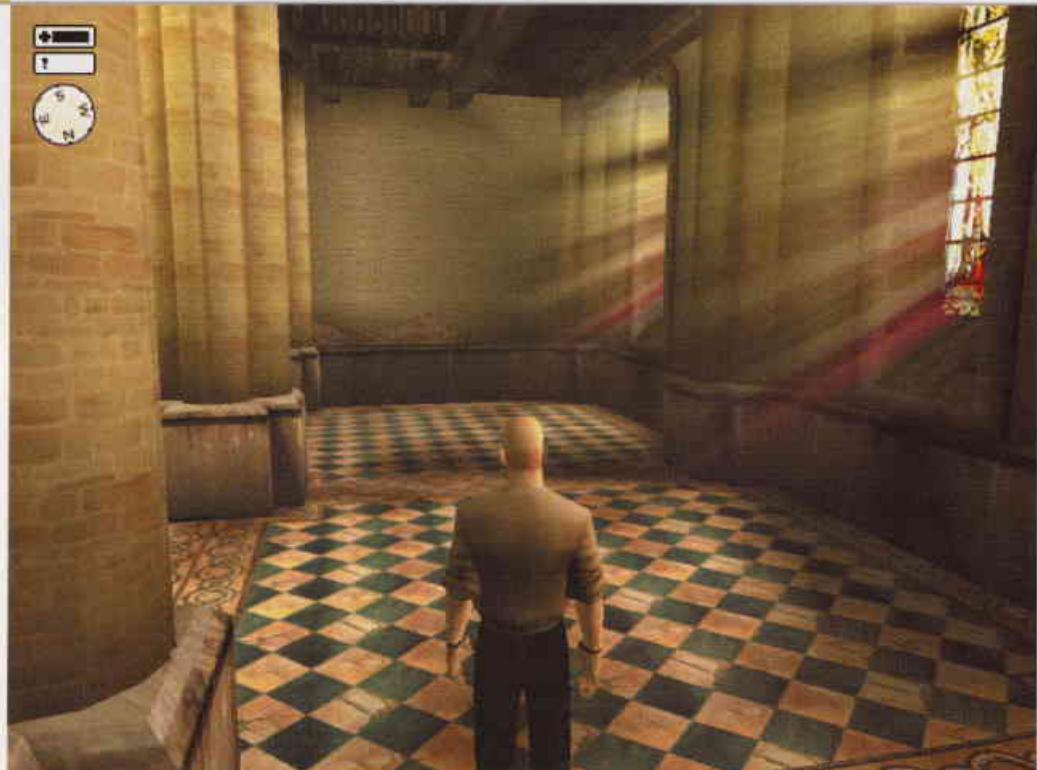
**Puan:** 82

# HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

inceleyen Sinan Aksel

*"Hitman'i sevdiyiniz, kaçınılmaz olarak Hitman 2'yi de seveceksiniz. Sevmeyi de bir şans vermeye degecektir."*

Bazen, geçmişin peşinizi bırakmadığı, her şeyin acımasızca tekrarlandığı hissine siz de kapılmıyor musunuz?



Neredeyse 1 yıl önce ortaya çıktıp adından bayağı söz ettirmişti Hitman: Codename 47. Her ne kadar o zaman kadar birçok oyunda kötü karakterleri yönettiyse de, Hitman: Codename 47 ile ilk kez bir kiralık katılı yönettiyorduk. Oyun "çocuklara göre olmayan" içeriği yüzünden bayağı eleştirdi ama bu tür eleştirilere maruz kalan hemen her oyun gibi daha da ünlendi. Zamanına göre çok iyi bir oyun olsa ve aksiyon türüne birçok yenilik getirse de Hitman, aşırı derecede zorlu olması ve oyun içinde save etmenize izin vermemesi yüzünden hak ettiği yere gelemedi. Yapımcı firma IO Interactive tam 22 aydır ikinci oyun üzerinde çalışıyor. En sonunda Hitman 2 beğenimiz sunuldu ve oyun, üzerinde harcanan zamana deşmiş gibi görünüyor.

#### Sicilya'da bir kel;

47'yi en son ürettiği laboratuvar ile birlikte bütün klonlarını (aslında Codename 47 de bir klon, numaradan anlaşılaçağınız üzere) ve kendisini üreten adamı temize havale ederken bırakmıştık. Biraz günahlarından arınmak, biraz da kendisini bu dünyaya ait olarak görmediğinden Sicilya'da ufak bir kiliseye sığınır ve bahçıvanlık yapmaya başlar. Ama geçmişi peşini bırakmaz. Yerel bir mafya (ki Sicilya'da bunlardan bolca bulabilirsiniz) çok sevdigi kilisenin pederini kaçırınca yatağının altına sakladığı geçmişini ve ikiz D.Eagle'larını tekrar çkartır. Pederin yerini bulmaları için eski işverenleri Ajans'tan yardım ister ama Ajans'ın bu bilgiyi çok ucuz satmayıcağını oldukça acı bir şekilde öğrenecektir.

Toplam 20 bölümden oluşan Hitman 2'de amacınız hedefinizi bulmak, öldürmek ve ortamı sağ salım terk etmek. Ama oyunun yapısı, hedefinize ulaşmakta birçok yol denemene izin veriyor. Normal, Expert ve Professi-

onal olmak üzere üç zorluk seviyesi var. Normal zorluk seviyesinde takır tukur aksiyon oyunu oynar gibi bitirebilirsiniz -ki zaten böyle yapmak isteyecesisiz günkü bu zorluk seviyesinde sessiz olmanın size sağladığı hiçbir avantaj yok. Hem sağlığını çok fazla hem de düşmanlarınız daha gücsüz. Ayrıca 7 save hakkınız var. Ama oyunu Expert ve Professional seviyelerinde oynamayı seçerseniz, oyunun esas zevki ortaya çıkıyor. Sessiz olmak, her öldürdüğünüz adamı itinayla gizlemek ve genel olarak "temiz iş" çkartmak zorundasınız, yoksa oyunun son ekranını ancak rüyalarınızda görürsünüz. Özellikle Professional her babayıdin harcı değil, çünkü bölüm içinde hiç Save etme hakkınız yok!

#### Budapeşte'de bir "scener";

Başladığınız andan itibaren sizi oyunun içine çeken, hatta gömen bir diğer etmen de mükemmel orkestral müzikerler. Tamam! Budapeşte Senfoni Orkestrası tarafından çalınan bu parçaların başında Jesper Kyd adlı müzisyen var. Pek çoğunu onu tanımadım, ama Amiga zamanlarında yaşadığınız, bir de demo scene'ile ilgilenmişseniz, Hardwired gibi muhteşem demoların yapımcısı Silents adlı demo grubunun müzisyeni olduğunu bilirsiniz Kyd'in. Zaten Hitman'ın yapımcısı olan IO Interactive'in de Danimarka'lı olduğu ve birçok ünlü scene grubunun İskandinav ülkelerinden çıktığını düşünürseniz, IO Interactive'de bu gruplarda pişmiş birçok "coder" ve "graphic person" olduğunu tahmin edebilirsiniz :)

Tabii bir de grafikleri var bu oyunun, ki takdir edersiniz ki bu çok doğal. Bu grafikler birçok Level editörü ve şahsim tarafından oldukça beğenilmiş olsa da, bazı terso şahsiyetler (kftnz. Tuğbek) tarafından dokuların detayları ve ruhsuz olduğu yönünde eleştirildi. Tabii Tuğbek o. 0





Cesetleri saklamak akılçık olabilir, fakat o da nesi???

"neden bu bardağın yarısı boş!" derken benim "İçecek yarımdan bardak su yum var" dediğim birçok durum şabılıyorum. Hayırsız, vicdansız, acımasız, gudubet herifin tekidir Tuğbek. Allah bel... Neyse.

Tuğbek'in Hitman 2'nin grafiklerinde "detaylı dokular kullanılmış" dediği durum benim açımdan "grafikler üzerinde inanılmaz temiz çalışılmış" olarak yorumlanacaktır muhtemelen. Yoksa yorumlandı bile mi?

#### **Gayrettepe'de bir depresif-manik;**

Yazının giriş ve gelişme bölümleri arasında yaşadığım sebepsiz ruhsal değişim nedeniyle yazının gidişi

yaptırımlar karşısında "yerim alt-aksiyon kültürünü!" diyebilirler –ki bu kendilerinin kaybı olacaktır. İşte

**Sessiz yürümek inanılmaz kullanışız ve bu oyunu etkiliyor, bazı oyuncular oyunun zorluğuna katlanamayabilir, oyunun gerçek tadını almak için çok yavaş oynamanız gerekiyor.**

o zaman bu şahıslar:

- Oyunun inanılmaz gerilimli atmosferini solumaktan...
- Karakterlerin bünyesine mermi duhul etmesi durumunda yere patküt, aynı şablonda düşmeyip, cansız bedenlerinin şeklen ve fiziken gerçekçi biçimde yiğildiğine şahit olmaktan...
- Hedefleri olan şanssız kişiyi istem dışı ve kalıcı astral seyahata

**Temiz grafikler, enfes bir atmosfer, bitirdiğinizde bir üst zorluk seviyesinde oynamak istiyecesisiniz.**

saçmalayabilir, haberiniz ola. Devam... Grafikleri gördüğünüzde yaşadığınız bocalama evresinden çıkalırsınız –ki bilgisayarınızın yetkinliğiyle birebir ilişkilidir bu koşullar. Hitman 2'nin hayatına sokacağı yeni alt-aksiyon oyun kültürune alışmanız gerektiğini farkedeceksiniz. Daha önce Hitman oynayan şahıslar için sorun yok, kontrollerdeki düzeltmeler yüzünden inanılmaz rahat edecekler. Diğerleri ise bu kültüre ayak uydurmak için biraz bocalayacak ama karşısına çıkan her poligon yığınına "Giaargh" nidalarıyla çelik alaşımı çekirdek yağırmaları durumunda oyunun kendilerine getireceği

#### **Sahan'da iki yumurta**

Hitman 2 ile birlikteğimiz süresince kötü izlenimlerim olmadı mı peki? İşi, herkesin ağızlarının suyunu akitarak oynadığı oyunculara çamur atarak vatanı milleti sinir etmek olan bir insan olarak şunu rahatlıkla söyleye-

bilirim ki; Ohoooo. Her şeyden önce sessizlik adına attığınız her adında acı çekiyorsunuz. Nasıl yani? Şöyle ki: Uzun çubuk tuşunu dürterek gömeliyip yavaş yürüyebiliyor ve düşmanın arkasından sessizce yaklaşıp ümüşünü boğma teli ile sıkmak suretiyle trakelerine baskı uygulayıp hipoksiye sokabiliyorsunuz. Ama gelin görün ki trakenin ayağı öyle değil. Arkadan sessizce yaklaşmaya kalktığınızda düşmanın uzaklaşmasını eleni içinde seyrediyorsunuz, çünkü çömelerek yürümek gereksiz derecede yavaş. Sessiz olmanın her şeyden önemli olduğu bir oyundaki bu aptalca hata, nice kereler gömeliğim yerden "yerim boğma telini" dierek ayağa fırlayıp karşıma çıkan her poligon yığınına "Giaargh" nidalarıyla çelik alaşımı çekirdek yağırmama ve oyundan bana getirdiği yaptırımlar karşısında çaresiz kalmama yol açtı.

Ayrıca, oyundan umarsızca masa-

bir insan olmayan, hayatını insan öldürerek kazanan bir adamın gözlerinden, insan öldürerek yaşıyorsunuz. Zorluklarla bezeli, herkesin ter akıtmayacağı bir hikaye bu, poligonlarla yoğunlaşmış. Ama tavrı yansır, siz olumlu yaklaşın 47'ye, onun da size olumlu yaklaşacağından eminim... Hayır, umuyorum. Sanırım. Keşke şu kafamın içindeki diiiit diiiit'ler geçse de ne düşündüğümü duysam, fakat o da nes...

- ii...ii...iii
- diiiit...diiiit
- Diiiit!... Diiiit!... Diiiit!

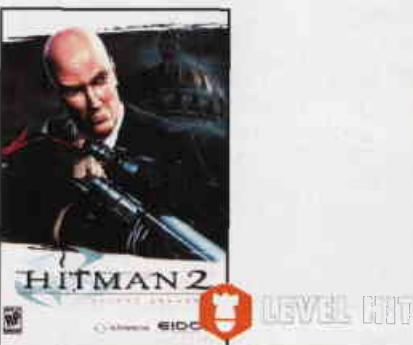
#### **GIAARGH !**

- Diiiit!... Diiiit!... Diiiit!
- Uyandın mı 48? Güzel... Üzerindeki mavi formaya fazla ehemmiyet verme. Başın zonkluyor, biliyorum, ama gelecek. Şimdi yavaşça ayağa kalk. Karşındaki kapıyı açıp ilerle. Koridoru geçince başına çikaç masada bir boğma teli görecəksin... Onu al... Soru sorma, sadece al... o

üstüne götürgü bir çok durumla karşılaşım -ki rastlantısal aralıklarla tekrarlanan bu yazımsal hata "yerim bu ülkenin kopya oyunlarını" nidalarıyla çiğirmama yol açmadı değil. Ama çelik alaşımı çekirdeğim yoktu, olsa da kiyabilir miydim Dubek'ime hiç?

#### **Ekranda 786432 piksel (idealdir, severim)**

Şu an anlamsız bir oyun bolluğu var piyasada, tabii ecnebi ellişerde yılbaşı zamanının yaklaştığını düşünürsek bu bolluğa biraz olsun anlam katmış oluyoruz. Hitman 2'de tipki atası gibi, bu bollukta hakettiği değeri, oyuncu sabrını bulamayacak korkarımlı. Özellikle de No One Lives Forever 2 solunu, Battlefield 1942 de sahini tutmuş iken. Benim bile 12. bölümde nefesim kesildi –ki benim gibi aksiyon oyunlarına mazohistçe yaklaşımları seven birisinin nefesi, takdir edersiniz ki kolay kolay kesilmez. Ama 912 harf sonra okumaya başlayacağınız oyun yüzünden Hitman 2'yi bitirmeyi şimdilik erteledim diyelim. Hikayesi çok ucuç kaçık değil, dünyayı kurtarıyor, 1 saniye kala gözlerinizi büzüp yeşil kabloyu kesmiyorsunuz. Sadece insancıl bir hikayeyi, aslında gerçek



**Bilgi İçin:** www.hitman2.com/front  
**Yapım:** IO Interactive  
**Dağıtım:** Eidos Interactive

**Tür:** Aksiyon  
**Multiplay:** Yok  
**Minumum Sis.:** PIII 450, 128MB Ram, 16MB Ekran Kartı  
**Önerilen Sis.:** PIII 1GHz, 256MB Ram, 32MB Ekran Kartı

**Puan:** 86

# BATTLEFIELD 1942

İnceleyen Sinan Akkol

*“Uzunca bir süredir oynadığım en güzel online taktik-aksiyon oyunu. Türkiye'deki sunucu sayısı da artarsa, almamanız büyük bir kayıp haline gelecektir..”*

**O**peration Flashpoint'ı ilk gördüğüm anda "Aha!" dedim. "Yıllardır beklediğim savaş oyunu budur!". Benim gibi koltuk generalerleri için daha iyi olamazdı: Postal eskitecek 144 kilometrekare alan, kullanılabilen onlara kara ve hava aracı. Askerden yeni dönmüş ve hibrit aracı kullanmasına izin verilmemiş (böhü): biri için bulunmaz Hint kumAŞydi, Hakkını vererek sonuna oynamış ve sık bir puanla göndermiştim Operation Flashpoint'ı.

Ama arkası gelmedi. Bilirisiniz ki ne kadar iyi olsun bir FPS'nin hayatı kalabilmesi için sağlam bir multiplayer yönü olmalıdır. OF'in Burak ve Tuğbek ile heves içinde giriştiğimiz multiplay sekansları, beklediğimizden kısa sürdü. Oyunun yapısı, az sayıda kişinin multiplayer oynamasını zevksız kılıyordu. Eh, güzel ülkemde de bir türlü Operation Flashpoint sunucusu açılmayınca da çareyi bilgisayara karşı Co-operative görevleri oynamakta bulduk. Ama hep aynı düşmanları, aynı noktalarda yakalayıp temizlemek de bir süre sonra sıktı. Internet'teki binlerce farklı harita da kabak tadi verince, hoş bir anı olarak kara dolaba kaldırıldı Operation Flashpoint.

### Ama, gel gör ki...

Battlefield 1942 denizaltı sessiz ve derinden ilerleyerek, monitörlerimize B17 bombası gibi düştü. Geçmişten, günümüzden ve gelecekten her türlü savaşı görmüş olan bu gözlere hitap etmemiye başardı. Oyunun geçmiş savaş tecrübelerimden oldukça farklı olduğunu söyleyebilirim. Her şeyden önce BF42, özünde sadece online oynaması için hazırlanmış bir oyun. Ağ üzerinde olsun, nette olsun oyunun verdiği zevk inanılmaz. Tabii online aksiyon oyunu deyince akla kim geliyor? Counter Strike. BF42'yi Counter gibi oynamaya kalkan arkadaşlarla bayağı dalga geçtik sunucularda, çünkü her ne kadar aksiyon oyunu olsa da BF42'de 2. Dünya Savaşı'nın atmosferi gerçekçi bir biçimde verilmeye çalışılmış. Üstelik bu, fazlasıyla başırmış da.

Battlefield 1942'ye Axis ve Allied taraflarından birisini seçerek başlıyorsunuz. Oynadığınız haritaya göre bu taraflar Almanlar ve Japonlar ile İngiliz, Amerika ve Ruslardan birisi oluyor. Her iki tarafta da standart olarak beş asker tipi mevcut. Bunlar:

**Scout:** Sniper tüfeği taşıyan tek asker olduğundan çok önemli.. Aynı zamanda dörbün kullanarak topçu baryalarına hedef belirtebiliyor. Ama yakın çarpışmalar da hiç şansı yok.



### Berlin sokaklarında görüşmek üzere

**Assault:** Makineli tüfeği ve el bombası ile yakın çarpışmalarda ve piyade temizlemekte kullanılan asker tipi. Ama zırhlı birliklere karşı şansı yok.

**Anti-Tank:** Adı üstünde, anti-tank silahı taşıyan tek asker. Anti-tank silahı haricinde sadece tabanca ve el bombası taşıdığından Assault askerleri tarafından korunmaya gerek duyar.

**Engineer:** Pek rağbet görmese de haritasına göre oyundaki en güçlü asker tipi. BüTÜN araçları tamir edebilmesinin yanı sıra mayın döşeyebilmesi, yüksek güçlü patlayıcıları kullanabilmesi ve orta menzilde etkili bir tüfeğinin olması, engineer'i oyundaki en tehlikeli asker yapıyor.

**Medic:** Hafif makinalı tüfeğinin yanı sıra yaralı askerleri iyileştirebilmesi yüzünden stratejik önemi vardır. Özellikle Spawn Time'ın yüksek olduğu haritalarda öne mi daha da artar. Ama bu tipi de sunucularda pek göremedim.

İşte oyun sadece bu beş asker tipinin arasında geçiyor. Üstelik silahlarınızı ölen birisinin silah kit'ini yerden almazsanız değiştiremiyorsunuz. Ne o, sıkıcı mı geldi? O zaman bu beş asker tipinin kullanılabildiği 35 çeşit aracı olayın içine ekleyin, ortalık güllük gülistanlık olsun!

### Dört çekerim, ezer geçerim

Neler yok ki bu 35 aracın içinde... Her ülke için farklı tank ve uçak tipleri -ki bu uçakların arasında ağır bombardıman uçakları da var, APC'ler (zırhlı araç taşıyıcı), OBUS'ler (mobilize havan), çikartma botları, kruvazörler, mobil roket rampaları, denizaltı ve hatta uçak gemisi! Evet, uçak gemisini de kullandığım bu eyvan herifler bize. Ve evet, bu 35 araç, 5 farklı asker tipiyle birleşince oyunda inanılmaz bir strateji, oynanış ve eğlence zenginliği oluyor.

Battlefield 1942'de, her online aksiyon oyununda olduğu gibi, Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture The Flag modları var. Ama bu modları şimdide kadar bir kez olsun açıp oynamadım ki bunun çok iyi iki sebebi var: Co-Op ve Conquest modları. Co-Op modu oyunu az sayıda kişi oynadığı zaman ilaç gibi getiriyor. İstedığınız sayıda bot koyduğunuz oyunu 2 kişi birlikte oynamak bile fena halde. Operation Flashpoint bu kadar eğlenceli değildi. Conquest modu ise Battlefield 1942'i kopartıyor. Belli bir harita üzerindeki kontrol noktalarını ele geçirmeye çalışıyorsunuz.- ki bu noktalar aynı zamanda öldüğünüzde yeniden hayata döndüğünüzSpawn noktaları- Her iki taraf ta bel-





li bir puanla oyuna başlıyor (oyunda bu puanlara Ticket deniyor) ve rakibin her adamı öldüğünde, aracı patladığında bu puanlardan düşüyor. Tabii kontrol noktalarının yarısından çoğunu ele geçirdiğinizde de yavaş ama sabit bir şekilde bu puanlar düşmeye başlıyor. Herhangi bir tarafın bütün kontrol noktalarını ele geçirmesi durumunda, diğer taraf hemen bir noktayı geri almalıdır, yoksa son adamları da öldüğünde spawn olacakları bir nokta olmadığından oyunu kaybedelerler. Yani sizin anlayacağınız Battlefield 1942 bir nevi askeri köşe kapmaca oyununa dönüyor. Ama haritalar o kadar güzel ve akıllıca hazırlanmış ki kontrol noktaları üzerindeki savaşlar inanılmaz eğlenceli oluyor. Mesela, ben tek başıma engineer iken bir bunker'in yanındaki kontrol noktasını tam 2 tanka karşı koruduğumu, uzaktan gelen üçüncü tankın sürücüsünün inip kontrole geldiği sırada patlattığım son patlayıcılı ha-

tılıyor ama bunlar iki satır yazdan ibaret ve sizi havaya kesinlikle sokmuyor. Zaten botların bütün araçları acımasızca iyi kullanması yüzünden tatsızlaşıyor (kaç kere zig zag çizerek kaçarken uçaktan bomba yedim, tiliyor ama bunlar iki satır yazdan ibaret ve sizi havaya kesinlikle sokmuyor. Zaten botların bütün araçları acımasızca iyi kullanması yüzünden tatsızlaşıyor (kaç kere zig zag çizerek kaçarken uçaktan bomba yedim,

**Tek kişilik oynamak için uygun değil. Bazı ses kartlarında problem çıkartıyor. Çok yüksek sistem ihtiyaçları var. Oynanışta bir iki problem can sıkıyor.**

ben bilirim). Hatta yapımcılar da bunun farkında olmalılar ki bir bölüm kaybetseñiz dahi bir sonraki bölüme geçmeye hak kazanırsınız. Açıkçası sağlam bir tek kişilik senaryo ve mevcut haritalar üzerinde sağlam bir oyun akışı yapılabileceği halde yapılmamış olması canımı sıktı.

Oyunun multiplay kısmında da birkaç hata yok değil. Bunnardan en önemlişıkta uçağın kuşanırken sürekli olarak iteri tuşuna basmanız gerekmeli ki bu yüzden haritayı açıp inceleyemiyorsunuz. Bir diğeri ve çok da-

**Öğrenmesi kolay, ustalaşması zor bir oyun. Grafik ve ses teknolojileri çok iyi kullanılmış. Online oynaması inanılmaz zevkli ve eğlenceli. Durmadan oynamak istiyorsunuz.**

vaya uchuşunu, o yere inmeden binip gittilim Alman tankı ile düşman saflarının arkasına kadar sarktığımı ve ne olduğunu anlayamayan Alman'ları (bu arada, online oynuyorum) ne redeyse 35-40 puanlık hasar verdiği hatırlıyorum.

Ne yazık ki Battlefield 1942'nin tek kişilik oyunu da var. Ne yazık ki diyorum çünkü bu, tek başınıza oynadığınız bir multiplay Co-Op modu olmuş. Tabii yükleme ekranları sırasında bazı senaryo parçacıkları da anla-

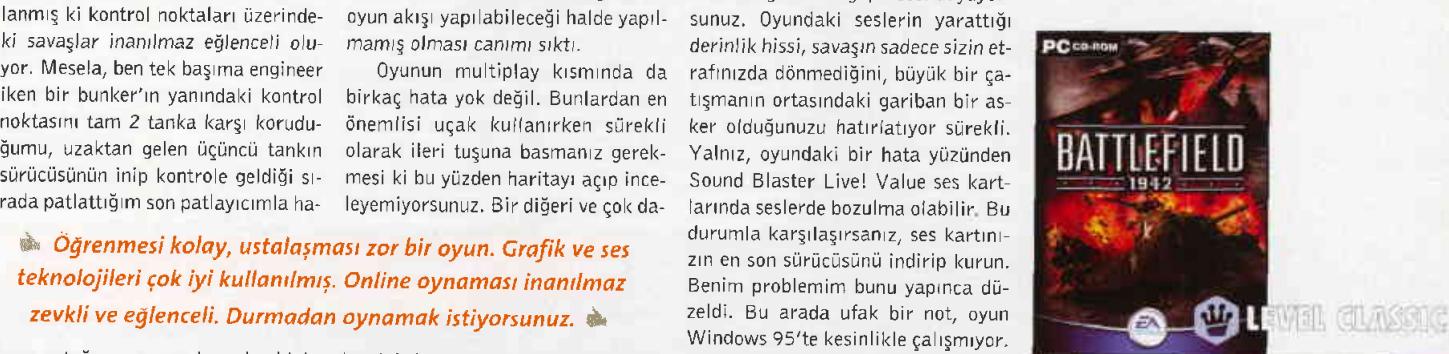
ha sinir bozucu olanı ise, uçak gemisi batırılan da, piyade vuranın da aynı puanı alıyor olması. Hıyar mıym ben, çok afedersiniz, 1 puan için iki saat sorti yapıyorum bombardıman uçağıyla? Umarım ilk yamadadüzeltirler bu hataları.

#### Deniz yapsayınız?

Oyunun grafiklerini anlatmaya dilim varmamış. Op. Flashpoint'in yeşil baskın, sıkıcı kaplamalarla boğulmuş grafiklerinden sonra Battlefi-

eld'in binbir canlı renkten oluşan grafikleri, insanın gözünü okşayan deniz ve sıcaklığı inanın savaşmayı değil kumsala uzanma isteği uyandırıyor oynayanda. Özellikle Japon'ların olduğu adalar çok güzel. Rusların bölgeleri ise biraz boğucu, ama bu zaten çok normal değil mi, Rus onlar. Tabii bu grafik güzelliğinin yaptırım da oldukça fazla. Eğer PIII 600 ve altında bir sisteme sahip değilseniz, grafik güzelliği sözlerimi kaale alıp da bu oyunun yanına yaklaşmayın çünkü bütün grafik ayarlarını köküne kadar kapatmazsanız oynamanız mümkün olmayacak. Ayrıca, oyun Hardware Texture & Lighting özelliği olmayan ekran kartlarında da çalışmamaktır ki bu da ekran kartınızı en az GeForce 2 veya dengi olması gerektiğini gösteriyor.

Battlefield 1942'nin en güçlü yanlarından birisi de sesleri. Ben ömrü hayatında savaş seslerini, çatışmanın uzaklığına göre bu kadar gü-



**BİLGİ İÇİN:** www.battlefield1942.ea.com  
**YAPIM:** Digital Illusions  
**DAGITIM:** Electronic Arts

**Tür:** Aksiyon  
**Multiplay:** Ağ ve Net, 64 kişi  
**Minimum Sis.:** 500MHz İşlemci, 128MB Bellek, 32MB Ekran Kartı  
**Önerilen Sis.:** 800MHz İşlemci, 256MB Bellek, 64MB Ekran Kartı  
**Alternatif:** Command & Conquer Renegade Operation Flashpoint

**Puan: 92**

# EARTH & BEYOND

İnceleyen: Selçuk İslamoğlu

*"Şimdiye kadar çıkışmış en güzel grafikli devasa online oyun olmasının yanı sıra türe getirdiği konsept değişiklikleriyle de denenmeyi hakeden bir oyun"*

Kılıçlardan vazgeçip, füzelerinizi ateşleyin...



**E** 3 hatırlarının anlatılmasının yeni bittiği zamanlar da, aslında bazı şeyler yeni başlıyordu. Umarısız web gezintilerim sırasında telefonum çaldı. Sinan her zamanki ses tonuyla klişe olmuş cümleyi söyledi. "Bİ gelse ne, sana bir şey göstereceğim" .. Homurdanarak masa dan kalkıp, acaba yine nedir diyerek merakını bastıramadan gittim. Ekrandaki görüntü bir hayli ilginçti. "Abi sevmem etmem ben uzay oyunlarını" edasıyla Star Wars düşmanlarından biri olarak, "Vay iyiymiş" deyip yerinden kalkacakken detaylar geldi. "Ama bu devasa online bir oyun"

..Sessizlik..

"Bir online oyunda bu kadar iyi grafikler olabilir mi?"

## Dünyanın ötesinde...

Günümüzden çok uzak değil, 150 yıl sonrasında insanlığı toplu olarak uzaya seyahat etmeye başladıkta sonra, bir takım koloniler Mars'a, başka bir koloni ise Jupiter'in uyduları olan Io ve Europa'ya yerleşir ve her toplum kendi uygurlığını geliştirmeye başlar. Mars kolonisi, mükemmeliyeti ararken kendi DNA yapılarıyla oynamış, genetik yapılarını en iyi hale getirmeye çalışmışlar ve kendilerine Progen adını vermişlerdir; Jupiter kavmi ise uzayın karanlık kalmış köşelerini araştırmaya yönelmişler, felsefi hayat anlayışlarını filozofi ve psikolojiyle bütünlüğe getirerek Jenquai adını alıp, aslında bulunmaması gereken bir tarihi bir uzay kapısı bulmuşlar, teknolojisini çözerek galaksinin değişik yerlerine ulaşmak için bu kapıları kullanmışlardır.

Hakimiyet kimin elindedir? Bu sorunun yanıtı yine insanlığın en eski içgüdüsünü çalıştırmış ve Progen'ler

de, Jenquai'lerin elindeki bu bilgileri ve kapıların hakimiyetini ellişine geçirmek için 25. yüzyılda milyonlarca kolonistin ölümesiyle son bulan Büyük Gate Savaşı yapılmış, savaşın kaderini belirleyen halen dünyada yaşayan kendi lerine Terra'nın adını veren kapitalistlerin silah satışıyla oldukça uzamiş ve arkasından dengesi hiç de kolay olmayan bir barış dönemine girilmiştir.

## Kaderinizi seçin...

Oyun başlangıcında, daha önceden pek de alışık olmadığımız derecede karakter ve gemi özelleştirmeleri mevcut. Hayat görünümü oldukça etkileyen bir sınıf/meslek seçiminin ardından tepeden tırnağa karakterimizi şekillendirebileceğimiz özellikler konulmuş. Tabi gemimizi de kasa, kanat yapıları, renkleri, logosu ve hatta geminin üzerinde görebileceğimiz ismine kadar özelleştirme seçenekleri mevcut. Daha sonra mevcut karakterimizin ismi-





ni seçip, mevcut galaksilerden (sunuculardan) birini seçip galaksideki ilk günümüze başlıyoruz.

Oyunda seçtiğiniz meslegenin oldukça önemli olduğunu söylemem gereklidir. Meslegenize göre, o alanında daha kolay deneyim kazanabiliyorsunuz. Level sistemi 3'e ayrılmış durumda. Combat, Trade ve Exploration olarak 3 ayrı alanda level atlama şansına sahipsiniz. Hangisini geliştirmek istediğiniz size kalmış. Toplam leveliniz bu 3 level sisteminin bir toplamı olarak karşımıza çıkmaktır. Örneğin savaş yanlısı değilseniz, sadece asteroidlerden topladığınız minerallerle Exploration deneyiminizi artırabilir veya istasyonlar arası kontratlarla taşımacılık yaparak, ticari yeterliğinizi geliştirebilirsiniz.



Seçtiğiniz sınıfı ve meslegéne göre ayrı skill özellikleriniz mevcut. Bu技能ler NPC'lerden alacağınız görevlerden sonra size veriliyor. Her level atladığınızda, size verilen skill point'leri istediğiniz skill üzerine yatırabiliyorsunuz. Tabi oyunda bir Tradesman'seniz, asteroidlerden mineral toplamayı unutun. Size verilen skillleri en etkili kullanacağınız alanlara doğru yönlendirmek size daha kolay

experience kazandıracaktır. Örneğin bir Terran Enforcer olup, NPC gemilerinin reaktörlerini veya shield'lerini hackleyebilir, Jenquai Explorer olup, çeşitli sektörler arasında geçici bir Wormhole yaratırabilir, Progen olup savaşlarında kalkanınızı ölümcül bir silahla gevirebilirsiniz. Tradesman olup, kendinizin veya arkadaşlarınızın shieldlerini regenerate edebilir, gemilerini onarabilir; Sentinel olup mining yaptığınız bölgedeki tehlükelerin sizi görmemesi için Powerdown skillinizi kullanarak, bir enkaz gibi görünebilirsiniz.

#### Oyuncuya bağlı ekonomik sistem...

Oyunun bir başka artısı ise oyuncuların kendilerinin üretебilme sistemi. Bir donanım satın alırken NPC'lerden aldıklarınızın aslında o kadar iyi olmadığını, oyuncuların üretiklerinin çok daha kaliteli olduğunu söylememeye gerek yoktur sanırım. Tabi NPC'lerde

**Oynaması ve Öğrenmesi çok kolay. Arabirim çok kullanımı.**

**Grafikleri göz okşuyor.**

satılmayan, yalnızca loot edilmiş ürünler de oyuncular üretebiliyor. Üretim işlemi 2 aşamada gerçekleştiriyor. Player-Made olmayan bir ürün, istasyonlardaki analiz makinalarından analiz edilir. Analiz işlemi aynı zamanda riskli bir işlerdir. Analiz ederken ürünü yok edebilirsiniz. Başarılı bir analizden sonra ürünün yapılabilmesi için gerekli alt-ürünlerin olduğu bir formül, listenize eklenir. Daha sonra Manufacturing terminalerinden de (eğer gerekli malzeme-

leriniz elinizde varsa) aynı ürünü daha kaliteli bir şekilde üretebiliyorsunuz. Tabi bir ürünü gerek incelemeden üretmek için o ürünün türüyle ilgili Build skill'inizi o ürünün level'ile aynı veya daha yüksek olması gerekiyor. Tabi başarı ve kalite şansınız da Build skill'iniz ne kadar yüksekse o kadar artıyor. Reactor, Shield, Engine, Device ve Silahlar, belli Componentler oluşturuluyor. Componentler ise değişik mineral ve gazlardan hazırlanıyor.

Örneğin bir Terran Enforcer sadece silahlar, cephe ve engine üretiyor. Ürettiği engine'lerin içinde

Earth & Beyond. Geliştiricileri PvP'nin de bir süre sonra oyuna dahil edileceğini söylüyorlar. Gerçi oyunun hikayesine kendinizi kaptırınca, Role-Play'in güzelliğine kendinizi kaptırabiliyor, karakterinizin ırkına göre davranışa başlıyorsunuz. Her ikti geliştikçe rütbeniz artıyor. Örneğin Terraen Enforcer'ların rütbeleri tipik ordu rütbeleri gibi olsa da, Jenquai Explorer'ların Disciple, Master gibi, Defenderların Lai'Shao, U'nai gibi tagları oluyor. Progenler ise daha çok Praefect, Centurion gibi Latinca isimleri mevcut. Oyundaki chat



NPC'lerde bulunmayan bir component bulunabilir. Componentleri yalnızca Terran Tradesman'lar üretebilir. Ama onun da üretmesi için Sentinel veya Jenquai Explorer'in asteroidlerden girdiği madenlere ihtiyacı vardır. Böylelikle oyuncular birbirleri ile iletişim kurma ihtiyacı için

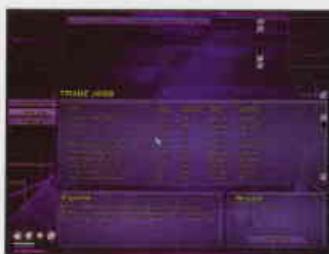
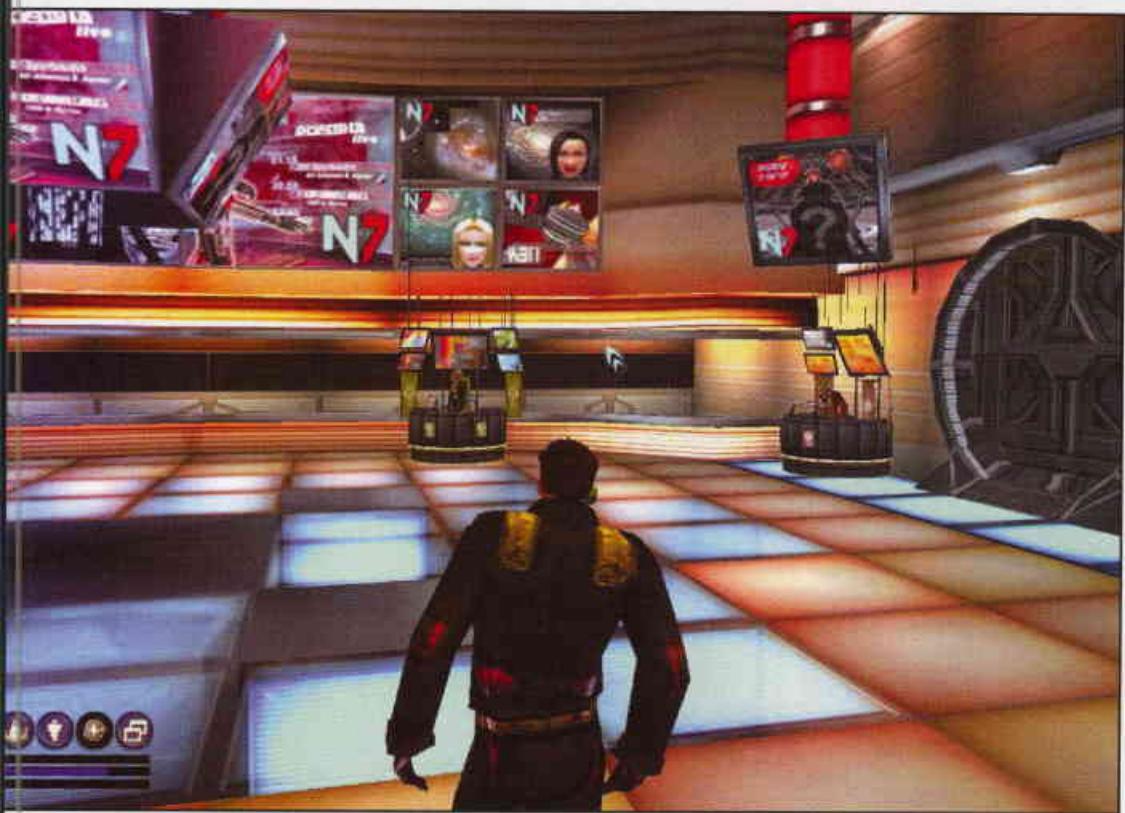
sistemi de bir çok kanallara ayrılmış durumda. İsterseniz kendinize ve arkadaşlarınıza özgü bir radyo kanalı açabileceğiniz gibi, Market, General Chat, Klaslara özel kanallara girebilirsiniz. Tabi Guild desteğini de unutmamız gerekiyor. Bir guild üyesi olduğunuzda otomatik olarak o guild'in chat sistemi içerisinde oluyor ve Guildinizin ismi geminizin üzerinde yer alıyor.

#### Onurlu savaşırıma ama paramı da alırmı!

Oyunda karşınıza NPC bir çok düşman çıkacaktır. Tabi ne kadar ilerlerseniz ilerleyin karşısına bileğini bükeneceğiniz düşmanlarınız gelecektir. Savaşlarınız sırasında her ikinin sayısız faydası olabiliyor. En fazla 6 kişilik oluşturabileceğiniz grularda bu combat level'i sizden yüksek olan düşmanlarınızı kolaylıkla altedebiliyorsunuz ve kazanılan experience grubu dağıtılmıyor. Böylelikle daha çok düşmanı tehdite riski-

#### Ama PvP?

Oyunda şimdilik PvP yok ama oldukça dinamik bir oyun yapısına sahip



ni azaltarak yok edebilirsiniz. Hemen her ırkın kendine özgü kuvvet kattığı gruplarda, skillerin doğru kullanımı, görev paylaşımı oldukça güzel görüntüler yaratıyor. Hemen her skill'in ve silahın kendine özgü efektleri oyuna bambaşka bir güzellik katıyor. Savaşçıların level ve kuvvetlerine göre yaratacağınız combat için formasyonlarla, taktiksel savaşlarınız çok daha kolay hale getirebiliyoruz. Karşınızdaki düşmanlar, organic uzay yaratıkları olabileceği gibi, oyuncu olmayan gruplara da rastla-

yabiliyorsunuz. Örneğin kendilerine Red Dragon ismini veren uzay korsanları veya Miguel Chavez'in militanları gibi. Yapay zeka oldukça iyi ayarlanmış ki, bazen moblar yerine gerçek oyunculara savaşa yormuşsunuz gibi gelebiliyor. Shield'leri düştüğünde diğerlerinin skillerini kullanarak birbirlerine yardım etmeleri, ağır hasar alıdıklarda hızlı warp edip kaçmaları veya size doğru warp ile gelerek üzerinize füze yağıdırılar gibi.. Skillerin hemen hepsi savaş esnasında engellenebilir durumda. Tipki siz düşmanlarınızın skillerini engelleyebildiğiniz gibi, siz kendi skillerinizi kullanırken aniden gelen bir beam attack sizi durduruyor. Tabi yokettığınız düşmanların üzerinde bir çok item bulabileceğiniz gibi geminiz için NPC'lerde satılmayan ekipmanlar bulabiliyorsunuz.

#### Yiğit Ölür...

Oyunda tabii ki ölmek diye bir şey yok. Ama geminizin tamamen patladı ve savaşı kaybettığınız durumlar olacaktır. Burda iki şansımız var. Bi-

rincisi en son kayıt olduğumuz veya inş yapduğumuz üstten yardım isteyip, sizin o üssé geri ışınlanmanızı sağlamak veya Distress Beacon'ınızı çalış-

**► Betadan beri süregelen bir kaç Bug. Henüz PvP yok. Zamanınızın çoğu "gitmekle" geçiyor. En önemli ise Türkiye'de bulunmaması. ►**

tırıp yardım isteğinde bulunarak. Jenquai Explorer'lar ve Progen Sentinel'lerin sizi "Jumpstart" etmesini beklemek. Jumpstart ile geminiz en azından hareket edebilecek kadar tamir ediliyor ve almış olduğunuz experience cezasının bir kısmı, jumpstarter'in seviyesine göre affediliyor. "XP Debt" her incapacitated olduğunuzda level'inizde göre miktarı değişen bir nevi borç ve bunu ödeyene kadar daha sonra kazançınız experience'ın yarısı ödener. Tabi bir diğer yolu ise oyunu oynamamanız. Oynamadığınız saat başına borcunuzun yüzde 20'si ödener ve 16 saat sonra hiç borcunuz olmadan devam edebiliyorsunuz.

#### Akşam Postası yazıyor...

Oyunun online olmasının bir avantajı olarak yaşayan bir galaksinizin olması. Sürekli gelişen hikaye, beraberinde bir çok olaylar, insanlar. E galaksi büyük ama galaksinin en hızlı haber kanalı Net-7 hizmetinizde. Hemen her istasyonda galaksinin son haberlerini okuyabileceğiniz haber

terminali mevcut. Haber terminalerinde son haberler olduğu kadar guildlerde ilgili istatistikler ve guild haberleri de mevcut. Saturn sektöründe ana istasyonunda ise bir çok yıldız sisteme haberleri taşıyarak ticaret yapabiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri bir çok single player oyundan bile daha güzel. Oyun 2 ayrı grafik motoru ve 3 grafik modu var. Uzay üyelerinde, 3rd person olarak karakterimizi görebiliyor, diğer oyuncularla yüzeye görüşebilme imkanınız olabiliyor. Diğer ise uzaya, gemimiz ile birlikte göründümüz. Tabi bunun yanında bir çok skill efektleri, gemi için görüntüler ve bir çok kamera açısıyla yolculuklarımızı takip edebiliyoruz. Fiziksel atmosferi oldukça iyi kavrayan bir yapıya sahip. Gezegenlerde, güneşin doğusundan batısına, ışık olayları oldukça iyi.

Sesler için Westwood'un en yetenekli isimleri bir araya gelmiş. Efektler oldukça etkileyici bir atmosferin bir parçası. Bulundığınız sektörde uygun sesler, sizin oldukça gizemli dünyalara sürüklenebildiği gibi, çarpışmalar sırasında havaya girmenize oldukça yardımcı oluyor. NPC'lerin diyaloglarında Hollywood'un ünlü seslendirme sanatçılarının seslerini duyabiliyorsunuz.

Diğer dikkat çekici nokta ise,

oyunda şu anda elimizdeki bilimsel gerçeklerin oldukça iyi kullanılmış olması. Bir iki nokta dışında, hemen her şey, gerçeğe oldukça uygun. "Hadi len, amma abartmışlar" diyebileceğimiz noktalar yok diyebiliriz. Yıldızlara yaklaşırken manyetik dalgalardan önce shield'imizin, daha yaklaştıkça reaktörümüzün güç kaybetmesi ve çok daha yaklaştıça gemimizin alev almasına kadar bir çok fiziksel kuram düşünülmüş. Yıldızlar, gezegenler ve galaksi sistemleri, isimleri şu ana kadar insanoğlunun bildiklerinin dışında değiller. Bu da oyundan içerisinde atmosferinizi kaybetmemenize yardımcı oluyor.

Earth & Beyond, bir Westwood oyunu demek yeterli olabilir. Herhangi detaylı bir dökümantasyona gerek duymadan, sadece mouse'la dahi oynayabileceğiniz, kurulumu, oynanabilirliği oldukça kolay ve eğlenceli. Hemen her bilim kurgu severne ve de şu anki online RPG'lerin ayını olduğunu düşünenlere ve biraz olsun değişik tadlar isteyenlere kesinlikle önereceğim bir oyun... ☺



Bilgi İçin: [www.earthandbeyond.com](http://www.earthandbeyond.com)  
Yapım: Westwood Studios  
Dağıtım: Electronic Arts

Multiplay: Sadece Net  
Minimum Sis.: P3 500, 128 MB RAM,  
32 MB ekran kartı  
Önerilen Sis.: 1GHz, 256 MB RAM,  
64MB ekran kartı

Puan: 89

# TAZ WANTED

**Bi` Taz gördüm sanki...**

**1** metre 80 santime geldim, hala Pazar sabahları erken den kaşkıp çizgi-film izlerim (vay yalancıym, ne zaman erken kalkmışım ki). En çok sevdığım çizgi-filmlerse Bugs Bunny ve Taz'dır. Eh, Bugs Bunny'nin oyununu oynadım. Bu zaman geride sadece koca kafalı Taz kalmış. Fakat onu da oynadım... Bir de utanmadan yazdım.

### Taz aranıyor!

Taz: Wanted, Sam'in Taz'ın sevgilisi She-Devil'i kaçırıp kilitlemesiyle başlıyor, ancak Sam sadece She-Devil'i değil, Taz'ı da bir kafese kilitliyor. Buna çok sinirlenen Taz, kafesi iyiyerek kurtulmayı başarıyor, ama Sam her yere 'Taz Wanted!', yani 'Taz Aranıyor!' ilanı asıyor. Oyunda yapmanız gereken şey de, bu ilanların yerlerini bulup onları yok etmek. İlanlar her yerde olabiliyor. Bir kulenin tepesinde, bir ari kovanında veya Ali Sami Yen Stadyum...

Taz: Wanted, Sheep, Dog and Wolf'un tersine, aksiyon ağırlıklı bir oyun. Posterleri bulup yırtmak dışında yapmanız gereken pek bir şey yok. Oyuna başladığınızda kendinizi bir arenanın içinde buluyorsunuz. Burada Tweety, yapabildiğiniz hareketler konusunda size yardımcı oluyor. Daha sonra gitmek istediğiniz bölümün seçtiyorsunuz. Level'ların birini tamamladığınızda, ki bu da posterlerin tamamını yırtmakla oluyor, o bölümden çıkışın bir diğerine geçtiyorsunuz. Bu şekilde oyunu tamamlamaya çalışıyorsunuz.

Oyunda her yirttiğiniz poster için 1000 dolar alıyorsunuz, ama çevredekiler bekçilere (ilerleyen level'larda bekçiler yok) yakalandığınız zaman 500 dolar kaybediyorsunuz.

**Kamera çok rahatsız edici.**

nuz. Dediğim gibi, Taz: Wanted başından sonuna kadar aksiyonla dolu. Belki posterlerin yerini bulmakta biraz zorlanabilirsiniz, fakat oyundaki harita sayesinde bu da pek sorun olmuyor (Space tuşuna basarak haritaya bakabiliyorsunuz, ayrıca klavyeyi yere atarak kırabiliyorsunuz). Oyunda belirli bir hak sayınız yok. Yani yakalandığınız zaman para kaybediyorsunuz ve oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Buna karşın unutmanız gereken bir şey var: Para kazanmalısınız! (vay para burun vay!) Kazandığınız paralarla oyun içindeki galerileri açabiliyorsunuz.

Oyunu oynarken çevredekiler birçok şeyin şuyundan ve buyundan yararlanabiliyorsunuz. Mesela lastiklere basarak daha yukarılara

ziplayabiliyor ve ACME telefon istasyonlarına (telefon istasyonu diye bir şey yok) gidip kaykay alarak bekçileri yok edebiliyorsunuz. Yalnız kaykayıza bir bekçiyi parçaladıktan sonra, yeniden gidip kaykay almanız gerekiyor. Yani kaykayı sadece bir defa kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında maymun ve benzeri hayvanlar da oyun sırasında size yardımcı oluyor. Maymunlara tutunup sallanarak normalde erişemeyeceğiniz yerlere çıkabiliyorsunuz. Ayrıca Space'e bastığınız zaman karşısına çıkan ekranda, bayrakları nasıl alacağınız konusunda ufak ipuçları veriliyor. Taz ayrıca, geğirmeye gibi power-up'lar da kullanabiliyor. Geğirmeye power-up'ını aldıktan sonra D tuşuna basarsanız Taz gağrık diye geğiriyor. İlginç, ama etkili. Ayrıca sakız sıyırip havaya uçmak gibi yine işinize yarayan ilginç hareketler yapabiliyorsunuz. Yazı arası karışık nost: Çevrede bulunan helezonlara basarsanız, yumruk atan mavi kutular 20-30 saniye için etkisiz hale geliyor. Helezonlara bastıktan sonra hızlı hareket edip normalde geçemediğiniz yerlerden hemen geçin.

Taz: Wanted'in bir çizgi-film oyunu olduğu her yerinden anlaşılıyor. Oyundaki ortamlar ve karakterler 3D olarak tasarılmış, ama bu, oyunun çizgi-film havasını kesinlikle bozmuyor. Zaten karakterler de 3D'den çok

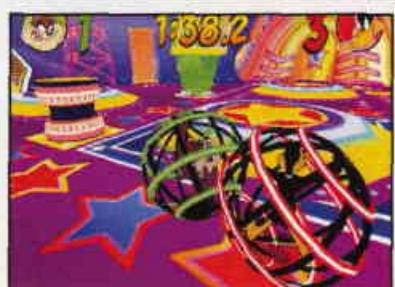
**Eğlenceli animasyonlar, çizgi-film tarzı grafikler.**

2D'ye benziyor. Ayrıca Taz'ı, çizgi-filmdeki gibi hızlıca çevirerek koşturabiliyorsunuz. Tabii ki bu sırada Taz karşısına gikan; ağaçları, çiçekleri ve kutuları gayet sakin yiyecek. Bunun dışında, Taz'ın boş kaldığı zamanki yaptığı komik hareketler ve ezildikten sonra kuyruğunu kriko gibi bir yukarı bir aşağı kaldırarak kendisini şişirmesi oyunun çizgi-film atmosferini tamamlıyor. Seslerin de grafiklerden ve animasyonlardan farkı yok.

### Sonuç Taz!

Aslında Taz: Wanted'in çok fazla sorunu yok. Grafikler çok detaylı olmamasına karşın bir çizgi-film oyunu için bekleneni veriyor. Taz çok hareketli olmasını rağmen, onu kontrol etmek oldukça basit. Bunun yanında oyunu konsept olarak The Grinch'e de benzettibim (Grinch'te de poster bulup boyuyordunuz). Sonuçta, Taz: Wanted eğlenceli bir oyun, ama devamlı poster bulup parçalamak, her şeye rağmen bir yerden sonra sıkıcı olabiliyor... Krkszkzkzakzak! Bi` yeme be Taz, bi` dur be! ☺

Inceleme: Fırat Akyıldız



Oyundaki bonus'lardan biri. Burada dev kafeslerin içinde Daffy Duck'a çarpışan yuvarlaklıklık oynuyorsunuz.

**"Bu tarz eğlenceli oyunları sevenler alsin. Bir de Taz'ı sevenler alsin. Burak almasın, o zaten Taz."**



Bilgi İçin:

[www.looneytunesgames.com](http://www.looneytunesgames.com)

Yapım:

Blitz Games

Dağıtım:

Infogrames

Tür:

Aksiyon

Multiplay:

Yok

Mİnimum Sis.:

P 233, 64 MB RAM,

16 MB ekran kartı

Önerilen Sis.:

P III-450, 128 MB RAM,

32 MB ekran kartı

Alternatif:

Sheep, Dog and Wolf

The Grinch



Puan: 72

# FRONTLINE ATTACK WAR OVER EUROPE

İnceleyen: Onur Bayram

*"Ufak ayrıntılara takılı kalınacağına daha büyük noktaları tamamlasalar iyi olurmuş."*



Birileri "Dünyanın her tarafını oyunla donatacağız!" şeklinde bir söz vermiş ve bunu yerine getirmek için de elinden gelen çabayı gösteriyor sanırım. Bu birileri tabii Eidos'dan başkası olamaz. Tabi sık aralıklarla oyun çıkarırken biraz da kaliteyi düşünmek lazım. Mantar gibi oyun çıkarmak herkesin işi olsa bile, Eidos gibi büyük firmaların yapmayı düşünmeyeceği şey olmalı. Ama ne yazık ki öyle değil.

### Emretmeyin komtanımı

Buyrun size yeni ve yine bir İkinci Dünya Savaşı strateji oyunu. Aslına bakarsanız tanklı, toplu, tüfekli savaş oyunu demek daha doğru olabilir. İkinci Dünya Savaşı olmasını gerektirecek ve o sıfatı hakettirecek çok anlamlı bir bölümünü göremedim. Konu itibarıyle o dönemin savaşlarından bahsediyor olması ve ortalıkta Almanların olması savaşa İkinci Dünya Savaşı niteliğini kazandırmıyor ne yazık ki. Oyunda toplam 3 senaryo var. Bunlar Müttefik, Alman ve Rus senaryoları. Her senaryoda az sayıda uzun görev var ve bir eğitim görevi var. Görevlerin uzun olmasının sebebi aslında görev içinde oynadıkça gikan yeni görevler olması. Genelde bunlar "Sola git, orda depo var. Vur onu.. Vurdun mu? Hah aferim, şimdi de biraz yukarı gel. Gel, gel oyalanma hadi, daha sağa gidinen. Aaa bak şimdî olmadı gülüm" şeklinde görevler. Esasında bunlarla oyunun strateji içeriğini biraz köreltmışlar. Zaten haritalar küçükken bir de bu kadar sık emir almak oyuncu açısından pek de hoş değil. Bir de eğitim görevini atlayamamak biraz can sıkıcı dakikalar geçirmenize sebep oluyor. Senaryolar dışında tek başınıza oyun açabileceğiniz Skirmish modu da bulunuyor. Burada her strateji oyununda olduğu gibi karşınıza düşmanı alıp istediğiniz ayarlarla istediginiz gibi çatışıyorsunuz.

Frontline Attack aslında düzen olarak gerçek zamanlı strateji gibi. Fakat belli yerlerde farklılıklar var. Örneğin kaynak toplama gibi bir ihtiyacınız var. Bunları askerlerinizle ele geçirdiğiniz madenlerden sağlıyorsunuz. Madenleri paraya çevirip daha sonra bina ve asker yapına harciyorsunuz. Buradaki asıl farklılık işgi ve getirgötür işlemeye ihtiyaç duymamanız. Her oyuncunun başında belli sayıda biriminiz oluyor. Bazı görevler hiç bina yapmadan sadece eldeki ünitelerle de geçebiliyor. Bina yapımına başladığınız ileri bölgelerde temel mantık komünikasyon binası yapmak ve bununla bina için ham madde istetmek şeklinde. Yani komunikasyon binasından sonra bir bina isteğinize haritaya bir işaret koymuyor ve uzaklardan bir yerdenden bir araç binanın malzemelerini getirip inşa ediyor. Askerler de bu yaptığınız binalardan üretiliyor. Burada Ünite ve bina yapım zamanıyla ilgili belli bir dengeye rastlayamadım. Bazi binalar anlamsız derecede çabuk bazıları da çok yavaş getirilebiliyor. Buna karşın bir çok asker, tank gibi bazı araçlardan daha geç üretiliyor.

**Hiç savaşmasak daha mı iyi olurdu sanki? Konu açısından yanı...**

### Bunker, bunker üstüne

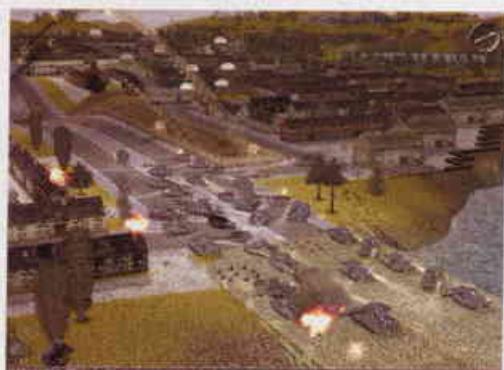
Askerler oyunun ana elemanları. Yani her aracı kullanan bir asker var ve araçları boşaltırsanız bir işe yaramıyorlar. Aynı şekilde araçlar cephe açısından da boşalıbiliyorlar. Bu sefer de onları tekrardan doldurmadan kullanılır hale gelmiyorlar. Bunun için de yine cephe deposu kurmanız gerekiyor. Binaları genel olarak gözden geçirirsek, oyunun bunker tarzı binalarda iyi olduğunu söyleyebilirim. Yaklaşık 6 çeşit ayrı bunker ve uçaksavar var. Yine aynı sayıda da farklı karargah var. Buradan savunmaya önem verilmiş gibi gözükyorsa da aslında oyunda başka savunmaya yönelik bina bulunmuyor. Bu da oyunun sürekli "Öne bunker diz, arkasına tank" taklığı ile yürümesine sebep oluyor.

Ünitelere ayrıntılı bir giriş yapmak isterdim ama ne yazık ki oyun bu konuda oynandığı zamanı iyi yansıtıyor. Piyasada Sudden Strike gibi oyunlar varken artık bu kadar dar ünite çeşitlimesiyle İkinci Dünya Savaşı konulu oyun yapmak hata. Kanımcı oyunun 3D olması da pek kendini kurtaramaz. Çünkü oyun içerik açısından yüzeysel oyuncuları aşacak kadar geliştirilmiş. Derin oyuncular ise yetmiyor. Bir kaç bildik asker çeşidinin yanında bir kaç çeşit tank ve bunların APC ve cepheanelik tarzı yardımcı araçları var. Aynı şekilde araçların bir çok ek özellik bulunuması gerekirken bazıları sadece ateş etmeye yarıyor. Bazılarında ise bir adet ek özellik bulunuyor. Üniteler konusunda tek beğendim bölüm hava ünite-



leri oldu. Uçaklar çoğu bu tarz oyunda olduğu gibi yine kontrol edilemiyor ve tek emirle hareket ediyorlar ama çeşit ve etki açısından oldukça iyiler. Bombardımanın çeşidini ayarlayabildiğiniz uçaklarda aynı zamanda paraşütü kullanabiliyorsunuz. Düşman kampta casus uçak göndermeniz de mümkün.

Aslında gerçek zamanlı strateji oyunlarında arabirimin çok fazla önemi yoktur. Çünkü zaten bir süre sonra kısayollara alışmış bir şekilde oynarsınız. Fakat belli



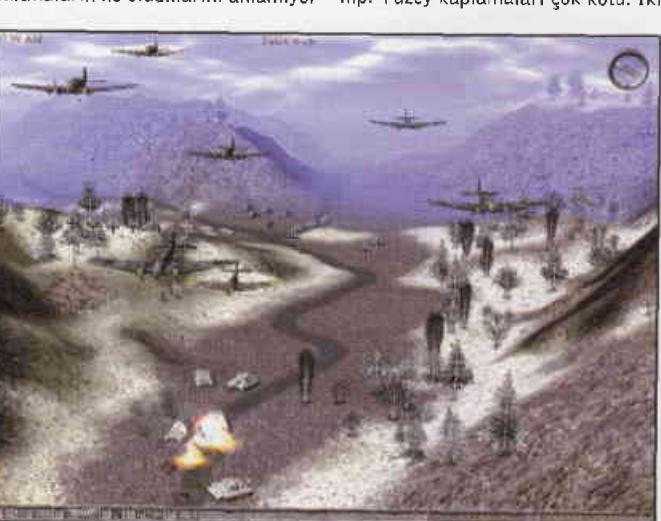


yerlerde de kullanmak zorundasınızdır. Örneğin ekranın bir köşesindeki mini map. Bence bu oyunda onu tasarlamışlar ama yapmayı unutmuşlardır. Bütün minimap yaklaşık 128 noktacıktaan oluşuyor. İşlevden çok göz alıyor. Ekrandaki tüm panelleri kapatabilmeniz güzel birşey. Çünkü zaten onları kullanmanız zor. Tuşlar rasgele komutlar için yapılmış. Bazıları gereksiz. Tuşların arasında bir bağlantı da yok. Yani birbirleri ile alakalı tuşlar belli bir grup içinde değilde panelde dağınık duruyor. En ko-

bylece tuşları da deneme yanılma ile kullanıyorsunuz. Hatta biraz daha ince ve abartı incelemek gerekiyor fikrimce kullanılan yazıtipi de çok özensiz. Özellikle oyun içibriefingler için notepad açılsa daha estetik durabilirdi. Bu arada bazı komutlar için klavye kısayolu konulmamış.

#### **Motor tamam da...**

Ufak artılar ve büyük eksilerin arasındaki oyunun grafik motorunu merak ediyorsunuzdur sanırım. Evet, daha önce de söylediğim gibi oyun 3D



miğime giden de tuşların üzerine geldiğinizde çıkan açıklamalarda kisaltmalar kullanmış olmaları! Kisaltmaların ne olduğunu anlamıyor

bir motora sahip. Araç modelleri özellikle yakından fena gözüküyor. Fakat askerler çok az ayrıntıya sahip. Yüzey kaplamaları çok kötü. İki



► **Hava üniteleri başarılı. Seslendirmeler ve ses efektleri iyi. Bina yapımı değişik. Hava şartları ve gece – gündüz iyi dizayn edilmiş.** ►

CD'lik bir oyuna biraz daha yüksek çözünürlük bir kaplama koysalar çok mu olurmuş? Bu insanlar diğer oyuntara bakınca neler düşünüyor çok merak ediyorum. Herneyse, grafik motorunun artılarından sayılabilecek bir nokta gece, gündüz farklarının ve sis, yağmur, kar gibi efektlerin iyi gözükmesi. Gece olunca araçların ve binaların ışıklarını yakması çok hoş gözüküyor. Gün yeni doğarkenki kırmızılık da oldukça iyi durmus.

Kamera oyunun içinde istediğiniz açıda ve uzaklıktada durabiliyor. Ayarlardan hızlı sistemler için extra zoom-out seçeneğini işaretlerseniz daha da uzaktan bakabiliyorsunuz. Ara videolar tam anlayıla normal. Yani ne çok iyi ne de çok kötü gözüküyor. Oyunun bir artı yönü de kendi türündeki diğer rakiplerine göre oldukça iyi seslere sahip olması. Gerek oyun içi ses efektleri gerekse seslendirmeleur oldukça iyi. Tabii silah seslerini duyabilmek için kameralı haritaya yakın kullanmanız gerekiyor.

Oyunu oynadık, elimize ne geçti? Frontline Attack bir çok ince noktaya değinmiş. Ufak ayrıntılar tasarımın üzerinde ne kadar uğraşıldığını gösterir. Bu oyunun üstünde de kesinlikle uğraşılmış. Fakat ufak ayrıntılara takılı kalınacağına daha büyük noktaları tamamlasalar iyi olurmuş. Süper olmasa da teknik açıdan yeterli ama içerik hiç de kendine bağlayıcı ve eğlenceli değil. Kusura bakmayın, sadece fanatikseniz önerebileceğim. ☺



**“Sadece konunun fanatiklerine, onlar da bir denesin sadece.”**

Bilgi İçin:	?????
Yapım:	Reality Pump
Dağıtım:	Eidos Interactive
Tür:	Gerçek Zamanlı Strateji
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	PII 350MHz, 64MB RAM, 670MB HDD
Önerilen Sis.:	P4 1GHz, 128MB RAM, 1 2GB HDD

Puan: 66

# DIVINE DIVINITY

İnceleyen: Gökhan &amp; Batu

*“Böylece olay biraz da multi-class karakter oluşturmaya kayıyor, ki Diablo'da olmayan bir özellik daha size..”*



**D**ivine Divinity uzun zamandır beklenen, Diablo'nun cehenneminden çıkışcasına ateşi, Baldur's Gate ve Planescape Torment'i çok fazla özletmeyecek kadar derin, ayrıntılı, büyük, geniş, çeşitli ve değişken konusuya epey başarılı bir RPG sevgili dostlar. Oyun hakkında anlatılacak çok şey olduğundan lafi fazla uzatmadan olabildiğince bilgi yüklü bir yazı sunmak istiyorum size, ona göre.

Oyunumuz bir çok yönden Diablo 2'yi andırıyor. Karakter seçiminden, savaşlara, Inventory ekranından Level atladığınızda olanlara kadar hemen her yönden Diablo 2'nin kusursuz bir benzeri. Ama bu tüm yanlarıyla onun izinden gidiyor demek değil. Çünkü oyunumuz, Diablo'nun korkunç lineer oyun akışından ve sembolik düzeyindeki insan ilişkilerinden uzakta, daha derin ve karmaşık olarak RPG'nin, "R" kısmının, hakkını vermeye çalışıyor. Bunu da etkileşimin çok daha fazla olduğu bir dünyada yapıyor ve aynı anda da Diablo'nun bağımlılık yaratılan tüm özelliklerini olabildiğince bünyesinde tutuyor (tabii tam olarak orijinaline ulaşamaz bu konuda ama epey yakın bir durumdan bahsediyoruz).

## Yetenekli karakter, karaktersiz yetenek

Lord of Chaos'un (iste aşmış orijinal bir fikir) Ravelion'u işgal etmesini engellemeye çalışıyoruz oyunumuzda. Bunu yaparken 100'den fazla türde yaratıkla hazırlık olacağız. Her ne kadar çoğu yalnız olacağında, oyun boyunca hikayemize ortak edebileceğimiz takım arkadaşları edinmek de mümkün. Karakterimiz 6 farklı kişiden biri olabilir. Ne yazık ki çok fazla meslek çeşidimiz yok, menüde sadece savaşçı, büyüğücü ve hırsız (nedense oyunda survivor diye geçiyor) var. Ama unutmayın ki her mesliğin bir erkek bir de kadın versiyonu

**Diablo'nun tahtı yeni kralla sarsılıyor (mu?)**

var. Cinsiyetiniz, oyuna hangi özel hareketle başlayacağınızı belirliyor. Her karakterin Diablo'dakinin aynısının tipkisini benzeri bir şekilde 4 tane ana özelliği (str,dex,vitality,int), bunlara bağlı olan attack/defence modifier, HP, ManaPoint, taşıyabileceği eşya ağırlığı vb. ikinci özellikler var. Her mesliğin öğrenebileceği toplam 32 farklı skill var. Yine bunlar da aynı Diablo'daki gibi 4 farklı yoldan size sunulmuş. Her skill'i öğrenmek için o skill için gerekli olan level'a gelmeli ve ihtiyaç duyuluyorsa daha önceki bazı yetenekleri öğrenmelisiniz. Ama bu durum görünüşte öyle olsa da Diablo'dakinden biraz daha farklı. Tüm yetenekler, epey dengeli ayarlanmış ve seçim yapmakta zorlanıyorsunuz. Her Diablo wizard'ı cold gitmek ister, ama burada seçeceğiniz skill'lerle tüm oyun akışınız değişimdir. Daha-sında karakterleriniz ilerledikçe diğer mesleklerin de



skill'lerin öğrenebilir bir konum gelecektir. Örneğin bir savaşçı büyüğünün "restoration" büyüsünü ve hırsızın "regenerate health" skill'ini; bir hırsız savaşçının "crossbow specialization" veya "repair" skill'lerini; bir büyüğücü de hırsızın "lock picking" skill'ini öğrenebilir. Böylece olay biraz da multi-class karakter oluşturmaya kayıyor, ki Diablo da olmayan bir özellik daha size..

Skill seçiminiz gibi karakterinizi nasıl role play ettiğiniz de oyundaki yaşam tarzınızı birinci dereceden etkiliyor. Oyunun bir çok anında insanlarla konuşup çeşitli karakterler vereceksiniz, onları mutlu etmenize göre herkesin gözünde bir değeriniz olacak. Bu değerlere göre size olan davranışları, iyilikleri, sattıkları ve aldığı ürünlerin fiyatları değişecek. Bir de genel bir ününüz olacak (reputation) ve bunun da oyun boyunca bir sürü faydasını gö-



Derinlik, action, grafikler, sesler, müzikler, büyüklük, atmosfer

## Karşınıza çıkacak yiyecekler ne işe yarıyor?

Apple	hiçbir şey
Apples (in a pile)	hiçbir şey 2 kere yenebilir
Apples (sepette)	geçici olarak Int' 1 artırmı
Basket with Carrots	geçici olarak Agil' 1 artırmı (bir tek House of Madness'de var)
Bucket with Apples	hiçbir şey
Bowl with Pumpkins	geçici olarak Int' 5 artırmı (bir tek House of Madness'da var)
Bottle of Ale	geçici olarak Str' 5 artırmı ve Agil/Int' 5 düşürür
Bottle of Beer	geçici olarak Str' 2 artırmı ve Agil/Int' 2 düşürür
Bottle of Jenever	geçici olarak Str' 5 artırmı ve Agil/Int' 5 düşürür
Bottle of Water	10 HP iyileştirir
Bottle of Wine	geçici olarak Str' 2 artırmı ve Agil/Int' 2 düşürür
Bread	50 HP iyileştirir ve geçici olarak Str' 2 artırmı
Carrot	geçici olarak Agil' 1 artırmı
Cheese	10 HP iyileştirir ve geçici olarak Str' 1 artırmı
Chicken Meat	100 MP yeniler ve geçici olarak Int' 5 artırmı
Dinner	50 HP iyileştirir, 50 MP yeniler
Dwarven Ale	geçici olarak Str' 10 artırmı ve Agil/Int' 10 düşürür
Fish	10 MP yeniler ve geçici olarak Int' 5 artırmı
Fruit	geçici olarak Int' 2 artırmı
Fruit (sepette)	geçici olarak Int' 1 artırmı
Glass of Ale	geçici olarak Str' 5 artırmı ve Agil/Int' 5 düşürür
Glass of Beer	geçici olarak Str' 2 artırmı ve Agil/Int' 2 düşürür
Glass of Jenever	geçici olarak Str' 5 artırmı ve Agil/Int' 5 düşürür
Glass of Milk	geçici olarak Str' 1 artırmı
Glass of Water	10 HP iyileştirir
Glass of Wine	geçici olarak Str' 2 artırmı ve Agil/Int' 2 düşürür
Grapes (in a basket)	geçici olarak Int' 1 artırmı
Honey Jar	sonra da 50 MP yeniler, 50 HP iyileştirir geçici olarak Str' 1 artırmı
Jar of Milk	50 HP iyileştirir ve geçici olarak Str' 2 artırmı
Meat	geçici olarak Str' 5 artırmı ve Agil/Int' 5 düşürür
Mug of Ale	geçici olarak Str' 2 artırmı ve Agil/Int' 2 düşürür
Mug of Beer	geçici olarak Str' 5 artırmı ve Agil/Int' 5 düşürür
Mug of Jenever	geçici olarak Str' 5 artırmı ve Agil/Int' 5 düşürür
Mug of Water	10 HP iyileştirir
Mug of Wine	geçici olarak Str' 2 artırmı ve Agil/Int' 2 düşürür
Orange	geçici olarak Int' 1 artırmı
Pepper	geçici olarak Int' 5 düşürür
Pumpkins	geçici olarak Int' 5 artırmı
Roasted Pork	100 HP iyileştirir ve geçici olarak Str' 5 artırmı
Salt	geçici olarak Int' 5 düşürür
Tomato	hiçbir şey
Tomatoes (in a pile)	hiçbir şey, 2 kere yenebilir
Vegetables	hiçbir şey



görebilirsiniz) ve en önemli de çوغyla etkileşim içerisinde olabilirsiniz. Hareket ettirebilir, kirabılır, yanına alabilir ve daha nice aksiyonda bulunabilirsiniz. Tüm bunlara gece-gündüz, yağmur-hava koşulları ve büyülerdeki bazı 3D efektler de eklenince görsel bakımdan epey mutluluk verici bir tablo ortaya çıkarıyor. Arma tüm bunları eksiksiz tamamlayan çok önemli bir yanı var oyunun ses efektleri ve müzikleri. Oyunun atmosferini zenginleştirmek için keman/perküsyon/koro ve daha ne gerekiyorsa hepsi kullanılmış ve mistik bir hava yaratılmış. Ayrıca müzikleri gittiğiniz bir çok mekanda değişecek

### Yeni bir fikir olmaması, menülerin ve arabirimin kim kullanıcının özellikleri

kadar da çeşitli yapmışlar. Aynı şekilde ses efektleri de oldukça başarılı ve kulaka hoş geliyor (özellikle karakter konuşmalarının Diablo'dan eksik bir yanı yok).

Divine Divinity tahmin edersiniz, burada 2 sayfaya siğamayacak kadar geniş ve ayrıntılı bir oyundur. Oyunda bulduğumuz maddeleri birbirine karıştırarak yeni keşiflerde bulunmak bilmem mümkün ve sırı bu konuda bile yeterince anlatacak şey var.

Ama kısaca ve kesin olarak Divine Divinity bu aralar Diablo'nun heyecanını özleyen ve iyi bir RPG oynamak isteyen herkes için yegane ilaç desem yeterli olur sanırım. ☺

receksiniz. Oyundaki tüm mekanları tamamen zindanlarından ve karanlık labirentlerden oluşuyor ve tüm işinize burada iskelet kesmek zannediyorsanız çok yanlışsınız dostlar. İsterseniz bir kasabaya girip öünüze çıkanı dehşet saçabilirisiniz, ama ister de usulca zengin birinin evine girip kasasını yoklayabilirisiniz. Ya da çiçeklerin ve kelebeklerin arasında sevinçle sıçrayan tavşanları parçalara ayırbilir, güzel bir ögle yemeği yapabilirsiniz, taimamen sizin seçiminiz.

### Teknik güzellikler, detay fişkirtanlar

Savaşlara gelince, Diablo2'yle çok fazla ortak noktası olmasının yanında birkaç ufak farkı da var. Örneğin savaşın istediğiniz anında oyunu durdurup karakterinize ne yapacağığını söyleyebilirsiniz. Her ne kadar bu, savaşları stratejik ve ağır işlermiş



Bilgi İçin: [www.larian.com](http://www.larian.com)

Yapım: Larian Studios

Dağıtım: CDV Software GmbH

Tür: RPG

Multiplay: Var

Minimum Sis.: PIII 450, 64 MB RAM,  
8 MB ekran kartı

Onerilen Sis.: PIII 1000, 256 MB RAM,  
16 MB ekran kartı

Puan: 85



LEVEL HIT

# NHL 2003

İnceleyen: jesuskane

*"Alındığında  
kesinlikle rafa  
kaldırmayacak  
bir oyun."*

Buzhokeyi oynamak güven, özveri ve ter ister.



**R**adikal değişikliklerle karşıma çıkan NHL serisinin son oyunu biraz da liglerin başlamasına bir ay öoduğu ve de bilmem kaç aydır buza çıkamamam nedeni ile beni ekranın karşısına bağlamayı bu yıl da başardı.

Birçok yenilik olmasına rağmen gözünüze ilk çarpacal olan yemi arabirim. Alışlığımız NHL formatından uzaklaşmış ve bir web sayfası tarzı benimsenmiş. Diğer serilerin aksine (NBA-FIFA) NHL oyunlarında hemen hemen herşeyi kendimize göre değiştirebiliyoruz. Puck'ın hızı, elastikiyeti, kontrol kolaylığı, pasların ve şutların hızı ve isabet oranı gibi birçok şeyi ayarlamamanız mümkün. Ancak yılların sağlamlığı devam ediyor ve oyuncunun hızı ile ilgili ayarlar yine AI Options menüsü altında -ki Game Options'a taşınsa artık oldukça iyi olacak sanırım, gerçi ufak bir ayrıntı ama nedense hep canımı sıkılmıştır...

### Offside...

Oyunu ilk kurdugunuzda hızı biraz artırmak isteyebilirsiniz. Gerçi hokey, oyunu maximum hızı getirdiğinizde ölçüde hızlı değil gerçekte ve böyle yapmanız oyunu arcade havası katacaktır. Ancak en zorda oynadığınızda bile sıkacak derecede yavaş kalyor oyun. Oyunda üç zorluk derecesi bulunuyor. Bunların dışında Franchise modunda seçtiğiniz bir takımla ulusal lige ter dökebilir, Playoffs modunda lige uğraşmadan direkt playoff maçlarını oynayabilirsiniz. International'da ise uluslararası takımlara karşı oynama şansınız var. Tabii illa NHL takımlarını kullanmak zorunda değilsiniz ve eğer isterseniz kendi yaratacağınız takımla oyunda yer alabiliyorsunuz. Geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi kendi oyuncularınızı yaratabiliyorsunuz hala ancak kendi resminizi kullanamıyorsunuz artık, iyi olmuş gayet başarısızdı zaten (Face in the Game). Franchise modunda oynarken transferler vs yapabiliyorsunuz ancak oyunun simülasyon olayı bu transferler ve Coach Options'dan öte gidemiyor pek. An-



cak siz yine de menajer olarak oynama imkanına sahipsiniz.

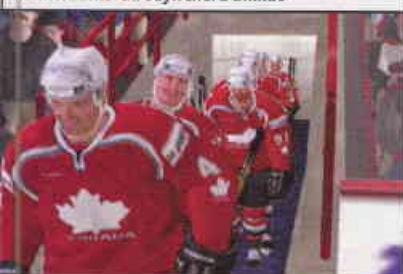
Oyunun bu ylinkyi en büyük bombası, online olayı. EA Sports Online'a bağlanarak online dostluk maçları yapabiliyor, ya da online liglere katılabilirsiniz ki bu oldukça başarılı bir sistem. EA Online'a bağlandıktan sonra bir rakip bulmanız bir kaç dakikadan fazla sürmüyor. Online klüplerle (klan değil kulüp bunlar) üye olabilir yada hockey manyakları ile saatlerce sohbet edebileceğiniz chat odalarını ziyaret edebilirsiniz. 2002'de oyuna eklenen NHL Cards ise hem single player hemde online bölgümlerde mevcut. Ayrıca Instant Messenger ve MP3 player gibi ufak programcılar entegre edilmiş servislerin arasına. EA Online bağlanabilmek için oyunun originaline sahip olmanız şart. Register alanında seçeceğiniza kullanıcı adı ve şifresi ile oyunun ana ekranından EA Online'a bağlanmanız mümkün.

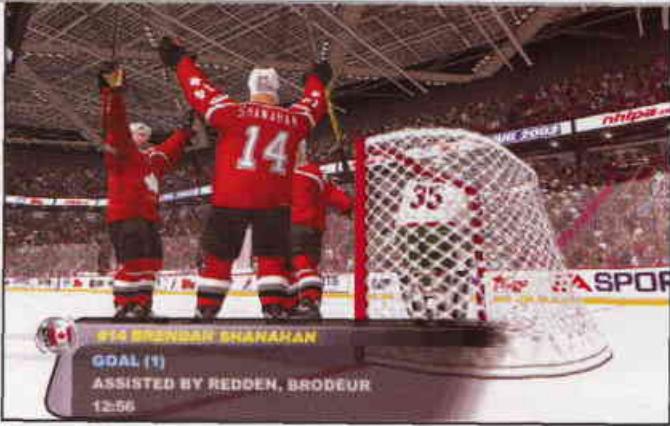
### ICING

(bizim hakemler buzlanma der buna deli olurum)

Grafikleri yine mükemmel yakın olan saygıdeğer oyunumuzda hala ufak tefek anlamsızlıklar var. EA'in hiçbir oyununda vazgeçemediği kartondan seyirciler hala bıraktığımız yerde duruyorlar. Seyirciler yerinde veya dur-

Ara ekranlarda seyircilere dikkat





sun buz pisti daha da bir buz pistine benzemiş. Yansımalar, buzun maç esnasında çizilmesi ve parlaklığını kaybetmesi, salonun ışıklandırması gibi birçok ayrıntı tavana vurmuş. Özellikle oyuncuların buz üstündeki yansımaları üstünde oldukça çalışılmış ki neredeyse ayna üstünde duruyorlar gibi. Bütün bunlara bu kadar emek harcanırken oyuncuların formalarındaki logolar pek önem verilmemiş. Logoların gözümüzükleri oldukça düşük görünüyor. Bunların dışında oyuncuların surat ifadeleri ne hissettiklerini neredeyse birebir yarışacak kadar gerçekçi. Bu gerçekliğin yanında oyuncuların taşıdıkları ismin sahibine nedense hiç benzemesi komik. Tamam belki bu çok önemli değil. Zaten benim gibi bu spora alakası olan insan sayısı nedir ki bu ülkede nereden bilecek bilmemekimin tipi nasıl. Ama EA bu kadar yıl “aman gerçegine benzesin yüzü gözü” diye kastiktan sonra, birden küt diye yön değiştirince oldukça yadrigadım sanırım. Suratlar benzemeseye bile artık oyuncuların gerçek elleri, parmakları birbirine yapışık olmayan eldivenleri, ellerinin içinden geçmeyen sopaları var. Oyuncular ve oyun arasında birbirileri ile olan etkileşimleri üzerinde bayağı çalışılmış. Siz gidip birine Bodycheck attığınızda ağır çekimde izlerken içe giren ki adam görmeyorsunuz artık. EK-

randa gördüğünüz herşeyin katı ve gerçek olduğunu hissettiriyor grafikler ki bu oldukça arttırmıyor oyunun havasını.

### **5 minute major for crosschecking**

"Gerçek gerçek" diye tutturmuşken, Motion Capture'ın da dibine vurmuş arkadaşlar. Oyuncu animasyonları inanılmaz başarılı. Özellikle dönüşle-ri ve puck'la kayarken yapılan hareketler oyuna oldukça iyi aktarılmış. Düz kayarken geri geri kaymaya başlaması, çalışmaları sırasında rakip oyuncudan sıyrılmazı, kalecinin ha-

### **5 minute major for crosschecking**

"Gerçek gerçek" diye tutturmuşken, Motion Capture'ın da dibine vurmuş arkadaşlar. Oyuncu animasyonları inanılmaz başarılı. Özellikle dönüşle-ri ve puck'la kayarken yapılan hareketler oyuna oldukça iyi aktarılmış. Düz kayarken geri geri kaymaya başlaması, çalışmaları sırasında rakip oyuncudan sıyrılması, kalecinin ha-

*Online imkanlar.* 

*Online imkanlar.*

reketleri vs vs vs (uzatmıyorum gazi yaptım ben, siz her ne kadar heye-canlanırmışsanız da) ben lig maçında buz üstünde ne yaşıyorsam oyunda da aynısını görebiliyorum ki bu gerçekten başarılı olduğunu gösteriyor. Gerçi siz tepeden bakan Classic kamerasından oynuyorsanız bir çığına şahit olamıyorsunuz ancak Action View'de oldukça net görebiliyorsunuz saydırıklarımı. Bu sene yeni eklenen bir özellik ise Game Breaker. Sağ alt köşede bir sayaç (Game Breaker Meter) çıkıyor oyun esnasında ve siz çalın attıkça (deke) ve sut çek-

ticke dolmaya başlıyor. Tamamen dolduğunda ise Game Breaker tuşuna basıyorsunuz ve Game Breaker Time diye isimlendirilen gayet karakteristik Bullet Time mısali anlar başlıyor. Sesler boğuklaşıyor, zaman mekan hersey ağırlaşıyor ve o anda puck'ı kontrol eden oyuncunun dibine kadar zoomluyor kamera vs vs. Oldukça başarılı sayılabilir ve oyun anında gerçekten insanı heyecanlandırıyor. Kafanızı kırmak için gelen rakip defansın surat ifadeleri de oldukça net bir şekilde görülebiliyor. Fakat bu sistemle ilgili tek sorun şu ki kamera o kadar dibinize giriyor ki

niyor ve o oyuncunun daha önce yaptıkları ekrana geliyor. Ayrıca gol atığınız da yapacağınız hareketleri (Taunt) seçebiliyorsunuz yine. Ancak pek çeşitlendirememişler bu özelliği hala. Tüm oyuncunun en zayıf yanı ise kavgalar. Birbirinin girtlağına sarılmış iki vatandaşın bir saat üç farklı yumruk çeşidi ile birbirlerini anlamasızca dürtüklemelerinden ibaret.

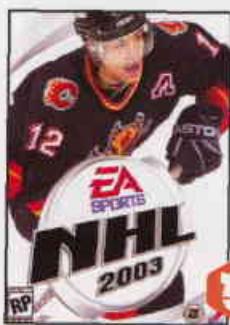
KİSACA dicem artık...

Grafik olarak serinin en iyi oyunu. Gerçekçilik olarak da gelebileceği son nokta gibi geliyor bana. "Kurallarını bilmemiğim, hatta hiç seyret-

 **Siz ayar yapmadıkça biraz yavaş kalmıyor, Online olayı mevcut bağlantılarla çok zor.** 

çevrenizi görmeniz oldukça zorlaşıyor. Çok fazla sağa yada çok fazla sola gidip pozisyonunu kaybedebiliyorsunuz yada daha kötüsü defansa bodozlama dalıp yıldızları saymaya başlayabiliyorsunuz. Defans' a siz bodozlama dalmasınız bile onlar size dalıveriyorlar zaten. Yapay zekayı da açık geliştirmişler ve rakip takımlar default taktiklerle başlayıp maç boyunca aynı şekilde oynamayılar artık. Arada canınızı sıkıca derecede iyi oyun çeviriyorlar. Sesler yine olması gerektiği gibi, efektlər yüz üzerinden yüz alacak nitelikte. Sunucularımız yine Jim Houston & Don Taylor ve yine oldukça komikler. Jim maç anlatmaya çalışırken Don batırıyor ortağı yine. Bir oyuncu Breakaway'de iken diğerleri "Look

mediğim bir sporun bilgisayar oyununu alsam ne olacak" demeniz mümkün ancak eğer ucundan kenzirinden bulaşımın diyorsanız NHL 2003 yapabileceğiniz en iyi tercih. Daha iyisi kalkar beni bulursunuz gideriz beraber buza. Kuralları öğrenmek isteyen arkadaşlarda yillardır yapmadıklarını yapışınlar Rules menüsünden Penalties, Offside ve Icing' i aktif hale getirsinler. Sonra bana sormayın hiç kural yok mu bu oyunda be dive...@



**Bilgi İçin:** <http://www.easports.com>  
**Yapım:** EA Sports  
**Dağıtım:** Electronic Arts

<b>Tür:</b>	Spor
<b>Multiplay:</b>	Lan ve Internet
<b>Minimum Sis.:</b>	P3 500, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
<b>Onerilen Sis.:</b>	P3 1.1Ghz, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Puan: 85

# PRISONER OF WAR

İnceleyen: M. Berkay Güngör

*"Gelmesini dört  
gözle beklediğimiz  
bir oyundu, ama  
yazık olmuş."*

Stalag Luft Tatil Köyü...



Son birkaç senedir piyasaya çıkarılan İkinci Dünya Savaşı konulu oyunların sayısında bariz bir artış var. Tabii bu durumdan Steven Spielberg ve "Saving Private Ryan" büyük ölçüde sorumlu, orasını kimse inkar edemez. Herhalde o film o kadar büyük iş yapmasayı ne Medal of Honor ne de Battlefield 1942 gibi oyunları yapmak pek fazla kimseyin aklına gelmezdi. Ama savaşlar söz konusu olduğunda çoğunlukla cephede çarpışanlar hatırlanır, oysa genellikle gördüğünden çok daha fazla insan rol alır. Bunların bir kısmı fabrika ve tarlaları, bir kısmı ise düşman hatlarının ters tarafında üzerlerine düşeni yaparlar. Tabii casusluk filmleri ve oyunları var, yok değil. Mesela Castle Wolfenstein'in baş kahramanı Blaskowitz aslında eğitimli bir casustur. Ama tabii Wolfenstein bir casusluk oyunu olmaktan çok ötedir, o başka. Bir de gönülsüz casuslar vardır, bunlar hiç işleri olmadığı halde olayların sürüklemesi sonucu kendilerini o konumda bulurlar. İşte Prisoner of War aslında bu türden bir casusun hikayesini anlatıyor.

## Flak...

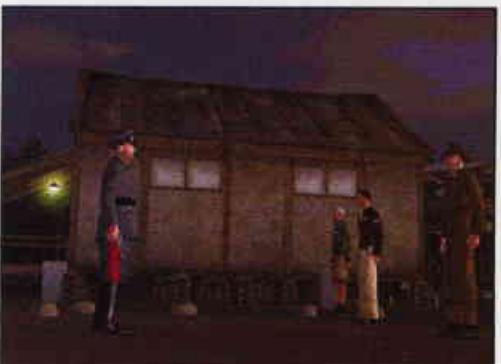
Yüzbaşı Lewis Stone sık sık Almanya üzerinde Mosquito'yu ile keşif uçuşlarına çıkan ve bolca fotoğraf çeken çok saylıklı Müttefik pilotundan biridir. Soğuk bir 1941 sabahında yine böyle bir görev için İngiltere'den havalandır ve o gün verilen koordinatlara gelir. Ne var ki fotoğrafını çekmesi istenen bölge beklediğinden biraz daha iyi korunmaktadır. Nitekim kuşağına bir 88 mm mermisi yiip duvarlar içindeki uçağından atlamak zorunda kalması uzun sürmez. Yardımcı pilot ise ortańska görünmemektedir, Stone onun yaşımdan ümidi kesmiştir. Tabii düşman topraklar üzerinde düşürülen ve paraşütü açılmamazlık etmeyen hemen her pilotun başına gelenler onun da başına gelmekte gecikmez. Stone yere indiğinde kendini bir düzine Mauser'in namlusuna bakarken bulur. Ardından da bir

kamyona tıkkılıp Stalag Luft esir kampına götürülür. Burası savaş esiri statüsüne giren çoğu Müttefik havacısının "başka kamplara" gönderilmeden evvel getirildiği bir yerdir. Ama Stone bu sarişın ve üstün (!) irkin misafirperverliğinden pek hoşnut kalmaaz, kaçmaya karar verir, tipki diğer pek çok Müttefik savaş esri gibi. Oysa Almanlar misafirlerinin kabucak ayrılmamasını sevmediğlerinden kampı tel örgüler ve makinelî tüfeklerle çevirmişlerdir. Tabii ki bu durum bariz bir problem teşkil etmektedir. Peki Stone kaçamayacak mı? Tabii ki kaçacak, hatta birden fazla defa kaçacak. Çünkü kaçmaya çalışırken edindiği bilgiler onu başladığından tamamen farklı bir noktaya sürükleyecek, ve ilk başta sıradan bir savaş esiri iken, kendini Hitler'in en sağlam projelerinden birini sabot etmeye çalışan bir casus olarak bulacak.

## Nereden nereye?

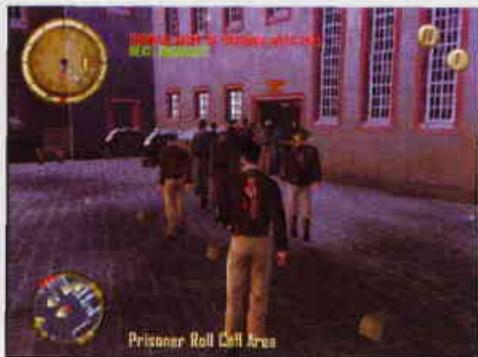
Prisoner of War aslında öncelikle X-BOX ve PS2 için çıkarılmış, ancak belirli tasarım hatalarından dolayı pek fazla tutturulmuş bir konsol oyunu. PC'ye port edilmesi aşamasında başta daha yüksek grafik çözünürlüklerine yer verilmesi dahil olmak üzere pek çok iyileştirme yapılmış, ancak yine de oyunun konsol kökenlerinden tamamen koputunu söylemek mümkün değil. Bu herşeyden önce bir Adventure, her ne kadar ekran görüntülerine baktığınız ilk anda Tomb Raider türü bir oyunmuş gibi görünse de kesinlikle öyle değil. Herşeyden önce POW oynarken bir defa bile elinize silah almak ya da birilerinin boynunu kırmak durumunda kalıymayorsunuz. Peki öyleyse nasıl oynanıyor bu oyun?

Aslında mantık çok basit, devamlı gözetim altında bulundurulan savaş esirlerinden yapmaları beklenen temel görevler vardır. Bunlardan en önemlisi kaçmaya çalışmamaktır, tabii bundan emin olmak için tel örgülerin dışında başka yöntemlere de başvurulur. Mesela günde



KOMMANDANT

Rule one: you attend roll call every morning and evening



Üç defa içtimaya, yani "kelle saymina" çıkmamanız gerekiyor. Bunun dışında gülümük öğünler ve egzizer saatı de cabası. Ve tüm bu rutin işler kampta kaldığınız her gün istisnasız tekrarlanıyor. İşte size düşen bu rutin program içindeki boş anları yakalamak, zamanlamayı doğru yaparak aslında olmamanız gereken yerlere sızmak, görmemeniz gerekenleri görmek ve de kaçış için zemin hazırlamak. Burada en önemli silahınız zamanlama ve gizlilik.

Karakteriniz ortamda dolaşırken belirli durumlarda belirli eylemleri gerçekleştirebiliyor. Mesela bir duvarın yanına geldiğinizde duvara sımsıkı yapışmak ya da üstünden atlamaya çalışmak gibi yapılabılır hareketler ekranındaki simgelerle size ifade ediliyor, size de bunları tek bir tıklama ile yapmak kılıyor. Etraftaki eşya ve kişilerle belirli bir etkileşiminiz var, tabii kurşunlarla da, ancak muhafizler kötü nişancı olsa gerek, vurulduğunuzda kendinizi revirde buluyor, sonra ayen

nin ne denli berbat yerler olduklarını açıkça ortaya koymuyorlar. Alman kamplarına düşen herhangi bir esirin, özellikle de üst rütbeli bir subayın, Wehrmacht'ın istihbarat örgütü olan Abwehr tarafından -ki Gestapo'nun onları yanında pek amator kaldığı söylüyor- "sorgulanması" olacak iş değildir. Oysa bu

alt kısmındaki radar benzeri pence-re etraftaki tüm muhafizlerin her an nereye baktığını gösteriyor mesela, bence bu gizli gizli dolasmaktaki geriliyi gebertmenin en güzel yolu. Zaten düşman yapay zekasının ve tepkilerinin de pek inandırıcı olmadığını söylemek gerek, neden bir kule nöbetçi sizin olduğunu yere

#### *Oyun atmosferi sıfır, gerilim sıfır, son derece tedküze ve kapalı bir oyun yapısı.*

oyundaki Naziler neredeyse sizi beş çayına davet edecekmiş gibi duruyorlar. Ortamlarda kan, dayak, ünlü Alman kurt köpekleri, çeşitli psikolojik ve fiziksel işkenceler gibi pek çok önemli detaydan eser, yok. Oysa Soğuk Savaş yıllarında CIA ve KGB tarafından kullanılan tekniklerin çoğunu Alman içadi olduğu iyi biliyor. Hani makineli tüfekli muhafizler da olmasa, insan kendini Colditz Castle'da değil de, Alp Dağlarında bir kayak merkezinde sanacak!

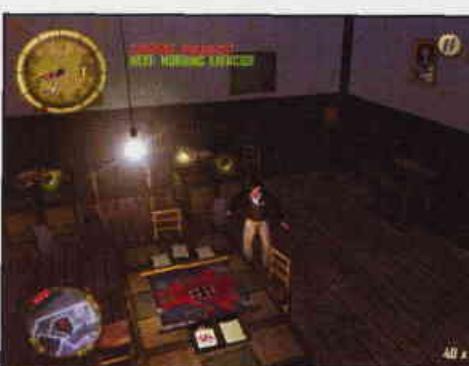
Oyunun genel atmosferindeki bu

doğru dönerken "Sanki birşeyler görüyorummmm!" diye horurdanlık ki, var mı böyle bir olay?

POW'un grafikleri şüphesiz yüksek çözünürlükte konsollarda olduğundan daha iyi görünüyor, ancak yine de MOH:AA ya da Wolfenstein gibi yapımların eline bile su dökemez. Çevre tasarımlarında detaylar özen gösterildiği ortada, ancak bu durum geneli kurtarmaya yetmiyor kanımcı.

Dinamik müzik kullanımı, ses efektlerinin seçimi ve genel karakter seslendirmeleri vasatın üzerinde bir sonuç ortaya koymuyor, ama Almanların zorakı İngilizcesini duymak canımı sıkırmaya yeter. Nedir yani, bırak Alman Almanca, Rus Rusça konuşsun, koy alt yazılıbitsin gitsin! Ne diye atmosferi daha da pis ediyorsunuz ki?

Uzun sözün kısası, Prisoner of War'un PC versiyonu da sürünmekten ve vasat bir yapılmaktan kurtulmadığına göre, doğrusu daha da kötü tepkiler alan konsol sürümlerini düşünmek bile istemiyorum. Hangi sistemi kullanıyor olursanız olun, bu oyuna vereceğiniz paraya değer. Umarım yakında çıkacak olan "The Great Escape" adlı oyunu da böyle rezil etmezler de, doğru düzgün bir "kamptan esir kaçırma" fantezisi yaşayabiliriz. ☺



Bilgi İçin: <http://www.codemasters.com>  
Yapım: Wide Games  
Distribütör: Codemasters

Tür: Adventure  
Multiplay: Yok  
Minimum Sis.: P3-500, 128 MB RAM,  
16 MB grafik kartı,  
800 MB sabit disk alanı.  
Önerilen Sis.: P3-800, 256 MB RAM,  
32 MB Grafik kartı.

Puan: 50

# COMBAT MISSION BARBAROSSA TO BERLIN

İnceleyen: AL Berker Güngör

*“Starcraft 2 gelsin  
diye bekliyorsanız  
bu oyun size göre  
değil. Ama  
Wargame sevenler  
kaçılmamalı.”*

**1** 941 yılında Hitler ünlü Barbarossa Operasyonu için başlama emrini verdi. Bu emir İkinci Dünya Savaşının tüm gidişatını değiştirmekle kalmayacak, yüzeyin kalan kısmında söz sahibi olacak güçleri de belirleyecek. Ancak tabii o zamanlar kimse bunu bilmiyordu. Alman genelkurmayında büyük huzursuzluk hakimdi, Rusya'yi fethetmeye kalkmış komandanların başına gelenleri tarih kitaplarından çok iyi hatırlıyorlardı. Stalin ise bu savaşın er ya da geç Hitler'le arasında bir çatışma olmadan bitmeyeceğini biliyordu, ancak tüm istihbaratına rağmen o bile saldırının bu kadar erken gelmesini ummamıştı. Almanlar Batı cephesindeki işlerini bitirip ele geçirdikleri topraklardaki hükümlerini pekiştirmeyi beklememişlerdi. Böylece yaklaşık dört yıl boyunca 40 milyon kişinin ölümüne, sakatlaşmasına ya da esir düşmesine sebep olacak, ve Berlin içinde bir yerlerdeki bir siğınakta iki el silah sesiyle kapanacak inanılmaz genişlikteki bir cephe açılmış oluyordu.

### 40 Milyon Kayıp...

Combat Mission serisinin bu yeni oyunu Batı tarihinde nedense pek yer almamış olan Doğu cephesini konu alıyor. Tabii siz bu oyunu Combat Mission 2 olarak rafarda görmüş olabilirsiniz, ancak aslında içeriği hariç olmak üzere oyunun bir süre önce piyasaya çıkmış olan Combat Mission'dan bir farkı yok. Bu yüzden bu bir devam oyunu olmaktan ziyade, bir kitabın ikinci bölümünde benziyor. Her ne kadar ana kodlamada hayli fazla iyileştirme yapılmış olsa da, ana oyun motoru ve oynanış tarzı ilk oyunla aynı sayılır. Tabii bu kötü bir manada alınmamalı, çünkü öyle ya da böyle, Combat Mission serisi piyasaya çıktığı anda "Wargame" tabir edilen oyun türüne büyük yenilik getirmiştir. "Wargame" türü emekli generallerin ve savaş tarihi meraklılarının masaüstü modellerini kullanarak eski savaşları simülle etmelerinin

► **Alişilmiş tarzda bir Campaign modundan yoksun, grafikler artık eski, arabirim ve Multiplayer seçenekleri yetersiz.** ►

Bilgi İçin: <http://www.battlefront.com>Yapım: Battlefront  
Dağıtım: CDV

Tür: Strateji

Multiplay: Internet ve E-mail

Minimum Sis.: P3-500, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 1,2 GB sabit disk alanı

Önerilen Sis.: P3-800, 256 MB RAM, 16 MB Grafik kartı

Puan: 75

den esinlenilerek ortaya çıkarılmış en eski bilgisayar oyunu türlerinden biridir. Ancak çok dar bir kitleye hitap ettiğinden uzun yıllar genel yapı olarak pek bir değişiklik geçirmeden süregelmıştır. Combat Mission serisinin ortaya çıkışına dek, Combat Mission piyasaya çıkmaya dek "Wargame" türü oyular nerdede hiç istisna yok. Üç boyutlu haritalar, olsası basit grafikler ve adam boyu uzayıp giden listelerden oluşuyordu. Ancak CM tamamen üç boyutlu grafikleriyle bu durumu köktende değiştirdi. Üç boyutlu grafikler sadece göze daha hoş görünmekle kalmıyor, savaş alanının derinliğini oyuna çok daha iyi yansıtıyordu. Birimlerin görüş ve ateş hatlarından tutun da, etkili silah menzillerine dek her önemli detay bu durumdan payına düşeni alıyor tabii ki, böylece savaş alanı çok daha "sıcak" bir yer haline geliyor.

### Büyük Bir Yenilgi...

CM serisi oynanış tarzı olarak da kendine has bir yapıya sahip, bu tür oynlarda alışılmış olduğu üzere eski tip sıra tabanlı bir sistem değil, bunun daha da değişik bir şeklini içeriyor. Siz emirlerinizi verip onaylıyorsunuz, akabinde karşı taraf ta aynı şeyi yapıyor ve sonra sonuçlar hesaplanıyor. Bundan sonra çatışmanın o safhasında

Dört uzun yıl...



► **Çok detaylı bir oyun yapısı, ses efektleri hiç fena değil, bol senaryo.** ►

olup bitenler bir belgesel izler gibi gerçek zamanlı olarak seyrediliyor. Bu noktada siz sadece seyirci konumdasınız, ancak görüntüyü defalarca baştan izleyip olanları değerlendirmeye ve bir sonra ki safhaya ait emirleri ona göre verme imkanınız var.

Serinin bu en son kısmı olan Barbarossa to Berlin ağırlıklı olarak Doğu cephesini ele alıyor ve çok sayıda operasyon ve çatışma senaryosuna sahip. Tabii bu cephede çarpışmış ordular

ve onlara ait silah, araç gibi birimler de oyunda geniş kapsamlı olarak ele alınmış. Bu oyun gerçek strateji tutkunlarına hitap eden bir yapı, çünkü sıradan bir Red Alert ya da Starcraft oyuncusu için gerçekten de çok karmaşık kalacak, detaylı bir yapıya sahip. Bu yüzden eğer strateji denince asker üretip sürüler halinde saldırmak aklınıza geliyorsa bu oyundan pek fazla birsey anlamazsınız. Kararınızı ona göre verin. ☺



# RED SHARK

Kızıl Köpekbalığı...

**B**u sayıda da sanskritlardan açıldı, ya da İkinci Dünya Savaşı'ndan önceki gün olsa hem de Rus yapımı. Hükümlerindeki bilgilerin varlığını kimin? Aha bu da İkinci Dünya Savaşı'ndan önceki gün olsa hem de Rus yapımı. Hükümlerindeki bilgilerin varlığını kimin? Ne alaka demeyin. G5 diley yeri vettin bir Rus oyuncu formasi adını duyurabilmek kalkıp boy e bir serarvo icad etmiş, Nedir olay? Ruslar 2010 gibi zaman makinesini icad ediyorlar, bununla geçmişe birilerini göndermeye başarıyorlar. Sonra akillarına İkinci Dünya Savaşı'na müdahale etmek geliyor. Oysa neden İkinci? Ben olsam daha da geri gidip ilkine müdahale ederim, öyle değil mi? Ya da taşı devrine gidip orada yeryüzüne inmiş tanrılar gibi ağırlanmak ta olası, neden olmasın ki yanı? Ama tabii hepsi ge- yik, maksat gelişmiş bir Hüküm ile bolca düşmana ateş edebileceğiniz bir ortam yaratmak.

Hokum

Aşında Red Shark tür olarak tam bir "shoot-em-up", başka hiçbir şey değil. Kullandığınız helikopterin gerçekten varolması sadece basit bir ayrıntı, tipki kafasına roket yağırdığınızı düşmanların 70 yıl önce yaşayıp ölmüş Naziler olması gibi. Onun dışında oyunda hiçbir gerçekçilik yok, bolca roketiniz, mermisi bitmeyen bir topunuz ve her bölümde çok daha fazlası gelen düşmanlarınız var. Aracınızın belli miktar hasar aldıktan sonra düşüyor tabii, ama ne ucus dinamikleri ne de hasar modellemesi gibi unsurları

**Kesinlikle türünün en iyisi değil, hayli tedüze, kısa sürede sıkıyor.**

lardan bahsetmek mümkün değil. Helikopteri durmadan yere çarpsanız bile pek birşey olmuyor. Helikopteri uçurabilmek için herhangi bir özel kumanda aracına da ihtiyacınız yok, tipki Quake oynar gibi WASD tuşları ve mouse yardımıyla oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz. Yani pa-  
so aksiyon, paço macera. En azından ilk bakışta öyle göründüyor.

## **Flakpanzer**

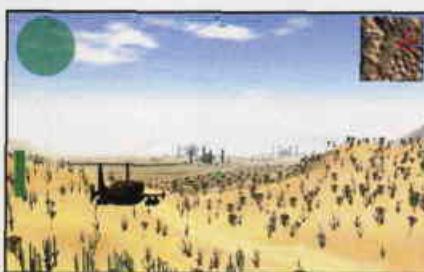
Oyunun grafik motoru hiç fena sayılımaz aslında, özellikle yer şekillerini, ormanları vesaireyi çoğu simülasyondan çok daha iyi çizmeyi beceremiyor. Üstelik öyle hayvani bir sisteme de ihtiyaç duyuyor, ekran kartının S3 filan gibi çok antika bir model değilse bu oyunu rahatça çalıştırabilmeniz gereklidir. Bir ana görev var, onu yaptığıtan



sonra da diğer görevler açılmaya devam ediyor. Dört farklı görev grubu var, ama doğrusu aralarında pek fazla fark yok. Çoğunlukla gittikçe artan düşmanlara karşı daha hızlı çarpışmanız gerekliliğin, o kadar.

 İyi grafikler, kolay oynanabilirlik, çok güçlü sistem istemiyor.

Oyun ilk birkaç görevde hiç fena değil gibi görünüyor, Desert Strike gibi benzeri helikopter oyuncularını hatırlatıyor, sadece grafikler daha iyi. Ancak bir zaman sonra oyunun ne denli sağlam olduğunu farketmekten kurtulamıyorsunuz, her görev bir öncekinin aynı, tüm yaptığınız harita temizliği. Bazen dost birlükleri korumanız ya da radarada gözükmeneyen bir düşman binasını uğurmanız filan gerekiyor ama bunlar da çok ilgi çekici olaylar değil. Özellikle çevreyle ve diğer birimlerle etkileşimiş olaylarınız sıfır olduğunu, ayrıca oyundaki dost-düşman hiçbir birimde ekmeğe sürülecek akıl olmadığını hesaba katarsanız, genel konseptin ne kadar çabuk bayabileceğini siz de tahmin edebilirsiniz.



Red Shark en fazla birkaç saat ilgi çeken bir oyuncu bana kalırsa, oysa biraz daha çabaya çok daha iyi bir hale gelebilirmiş. Hoş, belki bunda benim bu kadar yıldan sonra bu oyuncu türünden sıkılık usanmış olmamından da büyük rolü vardır. Ama yine de çok meraklısı değilseniz oynamamasınız da bir şey kaçırmayacağınız sıradan bir yapım iste, daha fazlası da değil. 



**Bilgi İçin:** www.redshark.g5software.com  
**Yapım:** G5 Software  
**Dağıtım:** Buka Entertainment

**Tür:** Shoot-Them-Up  
**Multiplay:** Yok  
**Minumum Sis.:** P2-300, 64 MB RAM,  
16 MB grafik kartı

**Önerilen Sis.:** P3-500, 128 MB RAM, 32 MB

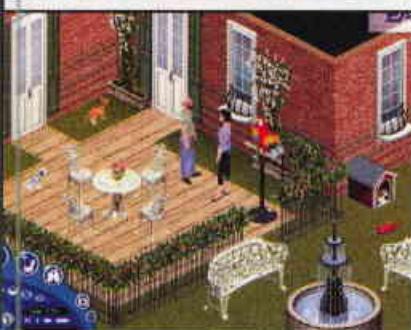
**Alternatif:** Comanche 4  
Choplifter.

Puan: 45

# SIMS UNLEASHED

İnceleyen: Serpil UluTÜRK

**"Bu oyunu seviyorum" diyenlere şiddetle önerilir ama "Sims artık bayıldı" diyorsanız fikrinizi değiştirmeye yetmeyecek."**



**Birkaç ufak bug var. Yenilikler Sims'in rutinleşen evrenini yeterince renklendirmeye yetmemiş.**

Bilgi İçin: [www.thesims.ea.com](http://www.thesims.ea.com)

Yapım: Maxis

Dağıtım: Electronic Arts, Aral İthalat

Tür: Simülasyon

Multiplay: Hala yok

Minimum Sis.: PII 350, 64 MB RAM,

2MB ekran kartı

Önerilen Sis.: PIII 400, 128 MB RAM,

8 MB ekran kartı

Puan: 80

**Bir nevi tamagotchi**

*Pazara gidelim bir köpiş alalım/pazara gidip bir köpiş alıp n'apalım? Happuru huppuru happuru huppuru yiyelim!??*

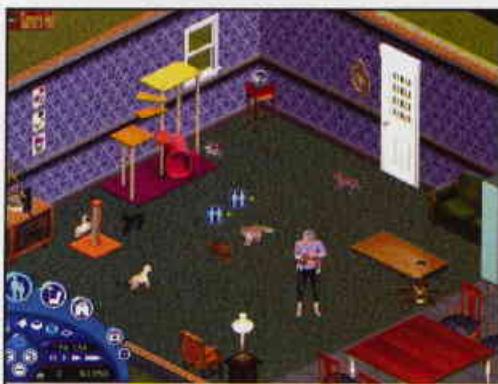
## Horozumu kaçırdılar

Sims'ın dünyasının çabuk tüketilmeye mahkum olduğunu düşünmeye başlamıştım ki Maxis bir hamle daha yaptı, Unleashed'in tasmasını çözüp piyasaya saldı. Ben artık Sims 2 için vaktin geldiğini yanı şimdije kadar öğrendiklerimi online ailelere taşımak gerektiğini sanıyorum. Yanlışım, evcil hayvanlarımız olmadan yapamamışız...

Kedi köpeklerle yapılabilecekler ise ayrı bir paragrafin konusu, ki bakınız paragrafımı yaptım. Oncelikle her iki türün de oyunda acayıp şirin bir şekilde çizildiğini ve insanın Elmyra yanını harekete geçirdiğini söylemem gerek. Yerlerde yuvarlanan, sevilince gırılamaya başlayan kedilerde de insanın çevresinde 160 kuyruk/dakika (heyecan birimi) ile dönüp duran köpeklerde zaten dayanamam hiç, işte Unleashed'de bunlardan bol miktarda var. Çıkardıkları sesler de son derece gerçekçi. Bu saptama aslında bana değil, evdeki köpeğim Ziggy'ye ait. Kendisi sokaktaki kedilerin miyavlaması duyunca çığırınca havlamanaya başlayan bir hayvandır ki ne zaman Unleashed'ı açıp oynamaya başlasam Ziggy kalfanın aynı şekilde çıldırmasından Maxis'in bu işi iyi kotardığı sonucunu çıkardım. Açı bir tecrübe.

## Suyuna da pilav pişirdiler

Oyunda en hoşuma giden yan, kedi ve köpeklerin evdeki bireyler olarak değerlendirilmesi. Yani, evde kimler yaşıyor diye baktığınızda diğer elemanlarınızın yanında peti-



*İste bizim sokağın, hayatını kedilerine adamış teyzesi. Bilişiniz her mahallede kedi saplantılı en az bir yaşı kadın bulunur.*

nizin de portresini görürsünüz ve tipki diğer bireylerle ilişkiniz gibi onunla kurduğunuz ilişki de puanlandırılıyor, sosyallığınızı artırıyor, aranız bozulduğunda moraliniz de bozuluyor. Tek sorun ailenin bu küçük üyelerinin

**► Sims için yapılmış en iyi expansion. Daha büyük mahalle, daha çeşitli meslekler, daha çok ev içi aktivite ve tabii ki hayvanlar.**

başına buyruk yaşaması. Yani onları "şimdî git yemeğini ye, hadi temizlen, oyun oyna" falan diye yönlendiremiyorsunuz.

En büyük eksik ise hayvancıları dolaşmaya çıkartma şansınızın olmaması. Bu seramoniden pek hazzetmeyen biri olarak onları sokağa çıkaramamaktan hayflanmadım ama evde bir köpek varsa arada bir dolaştırılması şarttır. Bu arada, artık sokak köpekleri falan da var Sims'in. Kafalarına estlikçe eve dalıp petinizin mamasını yiyorlar. Tavşanlarsa daha büyük düşünüyor ve sizin bahçeye ektiklerinize dadanıyor. Üstelik Roger Rabbit gibiler, ne yapsanız kurtulamıyorsunuz.

## Bili geh bili geh (ne ki bu?)

Biraz da oyundaki diğer yeniliklerden bahsetmek lazım. Oncelikle oturduğunuz mahallenin nüfusu önceki genişleme setlerine göre çok daha yüksek. Aradan geçen sürede büyükşehir belediyesi çok iyi çalışmış (bkz: büyükşehir çalışıyor) ve bir ton yeni ev eklemiştir. Önceliği işinden sıkıldığınız Unleashed'i kurduktan sonra hiç tereddüt etmeden istifası basabilsinzir çünkü burası Türkiye değil, yeni iş alanları açılmış. Bu işlerden birinin köpek bakıcılığı olması da pek ironik. Kendi köpeğinizi gezdiremiyor sunsun ama böyle bir meslek edinebiliyorsunuz.

Bu arada her zamanki gibi tonla yeni tüketim malzemesi eklenmiştir. Çoklu evcil hayvanlarınızın hoşuna gidecek türden oyuncaklar ama konfor ve estetik ağırlıklı tüketim ihtiyacınızı tatmin etmeniz için de bir takım eğlencelik malzemeler bulacaksınız.

## Bili bili geh geh!

The Sims Unleashed'ı anne kaprisi yüzünden evde hayvan besleyemeyenlere önermek konusunda kararsızım çünkü oyun bu arzunuzu iyice depreştirebilir. Ama soğukkanlı davranışabileceğiniz muhakkak oynayın. Hayvanlarla arası iyi olmayanlara diyecek laflım yok. Sadece Unleashed konusunda değil, genel olarak bir diyeceğim yok. ☺

# HEROES OF M&M 4 THE GATHERING STORM

**Heroes yeni arayışlarda mı?**

**G**eçmişe özlem mi daha fazladır, geleceğe mi? Yaşanmamış istemek, eskimiş güzelliklerden daha mı değerlidir? Yoksa zaman özleme sahip değildir de, özlemin mi bir zamanı vardır? Ne kadar süre acaba?

## Devamlı kahraman

Gathering Storm, Heroes 4'ün beklenik, alışındık ve olmasının gereken ek görev paketlerinden biri. Neye ki bu sefer en sonuncusuyla aynı hataya düşmeye oyuna birkaç yenilik eklemeyi başarmışlar (tüm kodu ve mantığı hazır bir oyun için karakter/yaratık/artifact/büyü yaratmaktan daha kolay bir iş olamaz, neden ek görev paketi yapımcılarının bu

► **HeroesIV'un sahip olduğu tüm artifact ve 16 yeni artifact/4 yeni creature** ►

Konudaki hayal güçleri bu kadar cırmı davranışın anlamam...). Oyunumuz H4 dünyası üzerine kurulmuş 6 campaign'den oluşuyor. Bu campaign'lerin 5'inde ayrı bir Hero'yu çeşitli artifact setlerinin peşinden koşturacağınız ve en nihayetinde 6. campaign'de 5 Hero'nuzu da kullanarak Hexis isimli çığın kötü kalpli büyülü tiplenesine karşı savaştıracaksınız.

Oyunun zaten en can alıcı noktası bu peşinden koştuguunu 16 yeni artifact ve karşısına çıkabilecek 4 yeni yaratık tipi. Onun haricinde yeni müzikler de vitrinini güzel süslüyorlar, ama ne yazık ki Heroes 4'te bulduğum ve üzerinde cidden çalışıldığını gösteren senaryo derinliği görev paketinde yok. Ne bir ikilem, ne herhangi bir ruh hali, ne de sürükle-



Inceleyen: Gökhan & Batu

**“Homm4'te kimi zamanlar gerçekten babamı kaybetmiş gibi olmuş, ya da bir elf kızını sevmiş, barış için çılginca uğraşmıştım”**

yıcı diyaloglar var. Hafta bu ben HOMM 4'te kimi zamanlar gerçekten babamı kaybetmiş gibi olmuş, ya da bir elf kızını sevmiş, barış için çılginca uğraşmıştım. 16 tane eşyanın peşinden koşarken bunların hiçbirini yaşama fırsatı elde edemedim ne yazık ki.

Ama yine de oyunun bu yeni meyvelerini ve ne bulacağınızı görmekte fayda var:

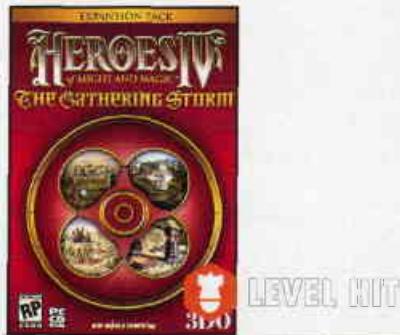
► **Daha fazla yenilik beklerdim, özellikle yeni bir kale türü, 4 değil en az 14 yeni yaratık, 26 yeni artifact, birkaç yeni büyü... Ve en önemlisi de daha derinlemesine senaryolar** ►

## Zamane kahramanı

Bunların haricinde karşınıza çıkacak biri Level 3 (Goblin Knight) ve üçüncü Level 4 (Evil Sorceress, Gargantuan, Dark Champion) olmak üzere 4 yeni yaratık (ki bunlar kalelerde yapılmıyor) ve doğada görebileceğiniz Conservatory ve Coliseum binaları geriye kalan diğer yenilikler. Her büyüğülü için bir Conservatory var ve her birinden 1-5 level arası büyüler satın alabilirsiniz. Coliseum of Might ve Coliseum of Magic ise iyi düşünülmüş iki minik süsleme, ilkinde birkaç Black Dragon'a ikincisinde de Faerie Dragon'lara karşı savaşıyorsunuz, eğer yenerseniz bir Level atlıyorsunuz, yalnız bir şartla: Sadece Hero'nuzla ordusuz bir şekilde saldıracağınız! Tüm bunların yanında turn-based oyunları için pek de ilgi görmeyen multiplayer opsyonu da açılmış.

## Sonuç itibarıyle, The Gathering Storm'da

Çok fazla aynı tat var. Geçmişe özlem mi, yoksa geleceğe mi bilmiyorum, ama umarım "şu an"da kalmayı başarır. ☺



**Bilgi İçin:** www.3do.com  
**Yapım:** New World Computing  
**Dağıtım:** 3DO

**Tür:** Fantasy Turn Based Strategy  
**Multiplay:** Ağ ve Internet  
**Minimum Sis.:** P II- 300, 128 MB RAM,  
4 MB ekran kartı  
**Önerilen Sis.:** P III- 500, 128 MB RAM,  
16 MB ekran kartı  
**Alternatif:** HOMM IV

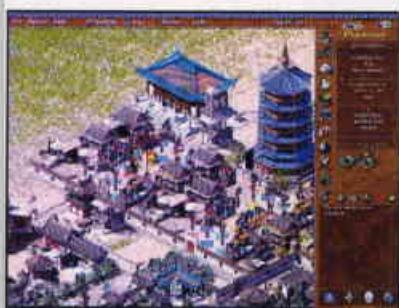
**Puan:** 88

# EMPEROR RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

inceleyen: Seren Uzukturk

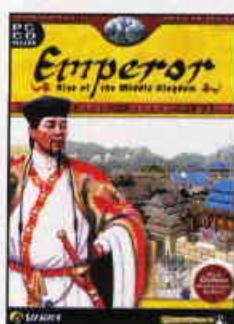
**"Annemizin  
margarini gibi bir şey.  
Tadı, kokusu,  
görüntüsü tanıdık.  
Hayal kırıklığına  
uğratmıyor ama sür-  
priz de yapmıyor."**

**Her zamanki temiz grafikler,  
sürükleyici görevler, güçlü bir mantık  
ve hassas bir denge...**



**Serenin önceki oyunlarının üstüne  
kayda değer bir yenilik katılmamış.**

**Multiplay'i başarısız.**



**Bilgi İçin:** emperor impressiongames.com

**Yapım:** Impressions Games

**Dağıtım:** Sierra

**Tür:** Strateji

**Multiplay:** LAN, Internet

**Minimum Sis.:** P3 433, 128 MB RAM

**Önerilen Sis.:** P3 600, 256 MB RAM

**Puan:** 75

## Ha Artemis Tapınağı ha Çin Seddi, ha Zeus ha Emperor!

E fendifim, madem yerimiz dar, lafi dolandırmadan konuş Ya girelim; yeni bir isim ve ambalaj ile karşımıza çıkan, Impressions Games mamülü Sierra etiketli oyunumuz Emperor, aslında bir ek görev paketi olmuydı. Yıllar önce Caesar ile başlayan ve artık klasikleşen şehir kurma oyunlarının sonucusu olan Emperor'u, geçen yıl yazdığım Poseidon incelemesi üzerinde birkaç Find/Replace hamlesi yaparak da anlatabilirdim aslında ama işgülzilik ettim... "Bu camia kaldırırmaz" felan dedi arkadaşlar, "sanatçı dediğin öyle durmaz böyle durur" gibi çıkışlar oldu. Olay büyümüşen, medyaya yansamasın diye çaresiz kabul ettim görevi.

### Aynı nehirde iki kez yakanabilirsiniz ama...

Neyse, oyunu ilk oynamaya başladığında öncekinden farklı olarak havuç yerine patates üretmenin, tiyatro yerine akrobat okulu açmanın, hastane yerine akupunktur kliniği kurmanın, çesme yerine yine çesme yapmanın kısa sürede bayacağını düşünmüştüm açıkçası. Bir konuyu atlamaşım, Emperor de tipki Caesar, Pharaoh ve de Zeus gibi insanı kendine bağılıyor. Önceki versiyonları sonuna kadar oynamış herkes için bu yüzde yüz geçerli bir kural.

Emperor toplama 7 campaign içinde yer alan 25-30 civarındaki görevden ibaret. Yani bir defa bulaştınız mı, şunu da yapmayı, bu görevi de bitireyim derken oyunun sonuna kadar kısa sürede gidebiliyorsunuz. Kendince bir hikayesi var ama önceki versiyondaki gibi burda da bunun bir önemi yok. Senaryonun dikkatimi celbeden tek nokta bu adamların da bize "barbar" demesi oldu. Onun dışında yine standart olarak büyük imparatorun emirleri doğrultusunda sırasıyla bir sürü koloninin yönetimini üstlenip, sürdürülebilir kalkınma, gayrisafi milli hasıla, herkese iş ve ekmek, AB kriterleri gibi gayet güncel meselelere paralel bir strateji yürütmeniz gerekiyor.

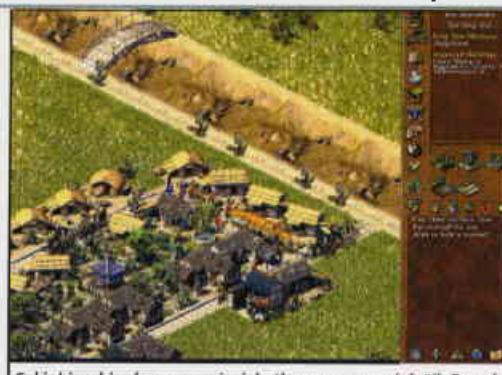
### Nehir aynı olsa da...

Oyna klon muamelesi yaptığıma bakmayın, yeni olan birkaç şey de var Allah için.. Örneğin artık kurak arazilerde de tarım yapabilmek için nehir kenarından kanallar açıp, tarım yapmak istediğiniz toprakları sulayabiliyorsunuz ama nasıl yapıldığını sormayın. Zira işin bu kısmı oyunun kodunu yazan arkadaşlarca da pek anlaşılması güç olanı bana. En azından Emperor'un teorik olarak böyle bir yenilikle geldiğini biliniz sayın oyuncular.

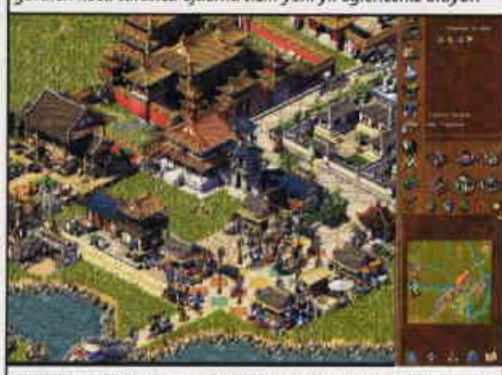
Daha kayda değer ve uygulanabilir bir yenilik ise din kültürüyle ilgili. Gerçi örneğin bir önceki oyun olan Zeus'da da mitolojik tanrılarımız bizden tapınak ister, istedikleri olmaysınca da kapris yapma başlarlardı. Ama bu kez durum biraz daha farklı. Her tanrı için tapınak yapmak yerine artık üretimiğini yaptığınız kaynaklardan onları memnun edecek, en azından kızdırımayacak kadarını arada bir ellerine tutuşturup bu işi daha ucuz halledebiliyorsunuz. Budizm, daoizm gibi birkaç tane din ve her birinin ayrı tanrısı var. Uzun süre bunlardan hiçbirine bağış yapmazsanız deprem, su baskını gibi muhtelif doğal felaketlere davetiye çıkartmış oluyorsunuz.

### Herakleitos haklı...

Bir de hani eskiden sağa sola anıtlar dikerdik ya, hani hem bedavaydılar hem de bulundukları bölgenin estetik değerini tavana vurduyu söyleyinde, işte bu oyunda öyle bir şey yok. Monument denen bu yapılar hem artık çok az sayıda bulunuyorlar hem de üretmesi son derece meşakkatli. İşgülü-



Fakir bir şehir olmanız yeni yılı kutlamamanıza engel değil. Burada görülen koca turuncu ejderha sizin yeni yıl eğlenceniz oluyor.



Bu da modern medeniyet seviyesini yakaladı bir başka şehir görüntüsü. Sarayı, oyunun önceki versiyonlarında göre çok daha görkemli olması dikkatini çeksin.

nüz ve kaynaklarınız yetersizse bir anıt bina üretmemi doğrudan unutabilirsiniz. Bence bu mantıklı bir değişiklik olmuş. Nasıl ki Eyfel Kulesi Paris'e tepe denildiğinde, bizim şehirlerimizdeki anıt binaların da belli bir emeğin ürünü, manevi bir değeri olması gerekiydi. Bence böylesi daha haysiyetli... "Sultanahmet'teki Dikilitaş Mısırlıdan geldi, burada kimse onun yapımıyla uğraşmadı" diye kendisini haysiyetsiz ilan ettigim sonucunu çikaranlara hayatı başarılar diliyorum. Lütfen konuyu saptırmayın.

Emperor'u serinin önceki oyunlarından ayıran bir yanı da askeri kuvvetlerin daha bir önem kazanmış olması. Özellikle oyunun son bölümlerinde bütün parayı savaşa aktırmamız gerekiyor. Benim gibi kimsenin toprağında gözü olmayan, Musul'un Kerkük'ün hesabını yapmayan oyuncular için bu durum başta itici görünse de bir süre sonra genlerimize işlemi cengaverliği ortaya döküyor. Örneğin bir görevde sizden dört şehri ele geçirmeniz mi istendi, başta mızmızlanıyorsunuz, "Hayır ya, ben ipeç üretmek istiyorum, köprü yapmak istiyorum, endüstri devi olmak istiyorum, savaşmasam olmaz mı" falan... Ama sonunda hızınızı alamayın dört yerine beş şehri fethedince: "Nırahah, evet barbarem, n'apayımlı!"

### Siz artık aynı insan değilsinizdir

Sonuçta Zeus'u oynadıktan sonra ek görev paketi Poseidon'u hangi hislerle aldınızsa Emperor'u da öyle alın. Paketin içinden çıkan şey siz hayal kırıklığına uğratmayaçak. Daha önce bu tarz oyunları hiç oynamamış olanlar için de Emperor iyi bir başlangıç noktası. Gayet uzun, öğretici ve skırcı bir tutorial'ı var, kısa sürede adapte olursunuz. ☺

# EARTH 2150 LOST SOULS

Son 10 yılda dünya bu kadar değişmiş olamaz...



**Y**anlış hatırlamıyorum, Earth 2140 Türkçe'ye ilk çevrilen oyunlardan biriydi. Yani Türkiye oyun piyasası için önemi olan, tanıklık bir isim. Önemi var ama takipçisi nerede? Tabii ki yok. Türkiye oyun piyasası ne yazık ki hala aynı yerde. Bırakın çeviriyi daha orjinal oyun bile getirtemedik. Birde madalyonun öbür yüzü var. Acaba oyunla-

#### ► Konu ve içerik eğlenceli. Ufak farklılıklar var. ►

rin Türkçe'ye çevrilmesini gerçekten istiyor muyuz? Seslendirmeleri de içermek üzere çevrilirse, nasıl bir Türkçe kullanılır? Siz bu gibi soruların arasında kayboladırun ben yazma başlayayım.

#### Klasik mevzular

Serinin 3. oyunu olan Lost Souls'un türü yine gerçek zımanlı strateji. Konu itibarıyla oldukça klasik. Duyanın kaçınlardır, kovalayanlar gibi gereksiz bir konusu var. Konu içinde 3 ırk ve bunlara altı 3 adet de senaryo var. Bunlara ek olarak tabii ki Skirmish bölümümüz ve bir de multiplay bölümümüz var. Senaryoların başında eğitim bölümleri var. Ama çok faydalı olduklarını söylemeyeceğim. Ufak bir hatırlatma; oyunun motoru Reality Pump tarafından yapılmış. Yine bu ay incelediğimiz Frontline Attack adlı oyunun motoruyla aynı. Ama o kadar aynı ki sadece kaplamaları değişik gibi duruyor. "Eee, ne sakıncası var bunun" dicesiniz. Size yok tabii de ben arada sıradı robotların arasında İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma tankla gezdiğim hisseder gibi oluyorum.

Lost Souls'un diğer RTS'lerden farkı olmayan bir çok yönü var. Klasik harvester ile kaynak toplayıp bunları iş-

meye götürme mantığı, daha sonra bunu bina ve araç yapımında kullanmak, binaların çalışmak için belli bir güçe ihtiyacı olması gibi özellikler bildik şeyler. Hatta güç için etrafa alan belli jeneratörler koymak bile alışıklaşmış şeyler. Amcalar farklı neyi yapalmış diye düşünmüşler ve sonunda araçları değişik yapıtlarım demişler. RTS oynarken kendinizi birden atölyede buluyorsunuz. "Şu şaseden alayım, üstüne bu silahlardan takayım, bir de bu zırh olsun, buna iyi gider" diye diye istediğiniz aracı yapıyorsunuz. Bu paranızı ve stratejinizi bir arada yürütebilmek için düşünülmüş iyi bir sistem. Tabii güzel oturmuş olsayıdı. Zaten çoğunkula yapabileceğiniz kombinasyonlar sınırlı ve birbirlerine çok yakın değiller. O yüzden çok da heveslenemiyorsunuz.

Üniteler itibarıyla oyun çok da fazla savunmaya açık değil. Daha çok "saldırmazsan hayatı kalmazsan" psikolojisi içinde sürekli ünite yaparak geçiyor. Stratejinin çok fazla işlediği söylenemez. Özellikle ünite yaratma olayındaki garipliklerden sonra. Yapılabilir en iyi şey mümkün olduğunda çok araç yaparak ağır saldırılar kullanmak. Benim anlayışımı göre de bu pek strateji değil.

#### Düğme mi dedi biri?

Arabirim anlamsız ve gereksiz düğmeler dolu. Grupsuz dağınık düğmeler kafa karıştırıyor ve oyunu zorlaştırıyor. Mini map komedisi halâ şokundayım. (Bkz. Frontline yazısı sonu) Grafik motoru diğer oyun için de belirttiğim gibi bazı yerlerde iyi bazı yerlerde kötü. Özellikle gündüz gece geçişleri, hava şartları ve ışıklandırma gibi kabiliyetleri oldukça iyi. Ama kaplamalar iç-

#### ► Arabirim en büyük sorun. Araç kombinasyonları kısıtlı. Strateji kit. ►

ler acısı. Ses efektleri için oldukça iyi puan veriyorum ama seslendirmeler eksik kalmış. Müzikler ise idare edecek düzeyde. Earth 2150: Lost Souls çok başarılı sayılmasa da içeriği açısından eğlenceli bir oyun. Boş vaktinizi değerlendirmeniz için uygun. ☺

inceleyen: Onur Bayram

*“İçeriği sayesinde kendini oynatabilir. Ama ancak başka oynayacağınız birşeyler yoksa.”*



Bilgi İçin: [www.strategyfirst.com](http://www.strategyfirst.com)  
Yapım: Reality Pump  
Dağıtım: Strategy First

Tür: Real Time Strateji  
Multiplay: Var  
Minimum Sis.: PII 300, 64MB RAM, 350MB HDD  
Önerilen Sis.: PIII 500, 128MB RAM, 900MB HDD

Puan: 73

# EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

Orjinalinde 14 çağ olan oyunun eklentisi de böyle anca olurdu...

*"Gördüğüm en iyi genişleme paketlerinden."*

B u ay da sanki bir RTS yoğunluğu mu var nedir? 3 etti. Şimdilik... Neyse ki sona en iyisini bırakmışım. Empire Earth'ü incelediğimi daha dün gibi hatırlıyorum. Neredeyse bir sene geçmiş üzerinden. Ne kadar da mutlu, şen çocukların gibiydim. İşte sonunda yeni, tapacağım gerçek zamanlı stratejimi buldum diye havalarda uguyordum. Ki bu sevincim çok uzun sürmedi. Önce oyunun gerçekten multiplayer ortamında tutunmadığını gördüm. Daha sonra da zaten Warcraft III gibi doğuştan

*Senaryoların fazla zamana yayılmamış olması.*

şanslı oyunların da ortaya çıkmasıyla iyice rafa kalktı. Sıra görev paketinde. Sanırım sadece meraklısına hitap edecek. Ama meraklısını da yeterince memnun edecek gibi gözüklüyor.

## Geniş Geniş

Bir genişleme paketinin yapabileceği en iyi şey ana oyunun temelini değiştirmeden, aynı solukla oynamaya devam etmenizi sağlamasıdır. The Art of Conquest bunu başarmış görülmektedir. İşe öncelikle yeni senaryolarla başlamış. Oyuna yeni eklenen senaryolar ilk oyundaki gibi geniş bir zamana yayılmıştır. Daha spesifik bir zaman ve yerde geçiyorlar. Ama zaten meraklısı için tarihte dolaşmak değil de, daha ciddi strateji yapmak ön planda. Yine de tarihi akış yeterince iyi takip edilmiş. İlk olarak Roma senaryosu ile başlıyoruz. Bunu Pasifik ve yeni Asian Space isimli senaryolar takip ediyor. Her senaryonun yeterli uzunlukta bir konusu var. Yani genişleme paketi dyle ne az bırakmışlar ne de uzatıp sıkışmışlar. Bu senaryoları aynı zamanda istediğiniz sırada oynayabiliyorsunuz.

Diğer büyük yenilik yeni gelen çağ Uzay çağıdır. 2200 yıllarında geçen çağda Çin, Asya'nın çoğunu ele geçirmiştir ve Asya Cumhuriyetleri Birleşik Federasyonu isimli bir ülkeler topluluğu kurmuştur. Bu yeni kuruluş o kadar çabuk çoğalıyor ki dünya insanlığa dar geliyor. Çare klasik olarak uzaya hatta Mars'ta yaşamak olarak görülüyor ve uzay çağı başlıyor. Sorun uzay çağına girmekte değil Çin'in hem Dünya hem Mars'ı idare edemeyeceği de. Böylece savaşlar da tekrardan başlıyor.

Yeni çağ ile beraber haliyle yeni ünite ve binalar da gelmiştir. Space Dock isimli araç sayesinde iki gezegen arasında transfer sağlanıyor. Yeni robotic tırtlalar insansız üretim yapabiliyor. Palisades isimli duvar çeşidi ve diğer ülkeleri izleyebileceğiniz casus uydu da bu yeniliklerin en önemllerinden. Orbital Space Station bu çağın yeni dünya harikası (Wonder). Son olarak söyleyeğim de yeni felaket olan Meteor yağmurları. Bunlar kesintiliksiz benim kafamda genişleme paketinde olması gerekenler.

## Herşey baştan başlayacak

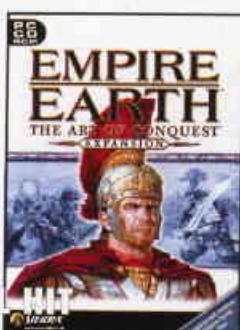
Sıfırdan bir çağ yaşarken bununla beraber gelişen uygarlıklar da olmalı demişler ve Japonlarla Koreliler oyuna dahil etmişler. Sürekli çekik gözlu halktan yana gitmelerinin sebebini anlamış değilim. Ama çizimlerde gözleri çok bariz değil, acaba Rus mu bunlar?! Bu uygarlıkların da hikâyeleri ve oyuna dahil oldukları noktalar yaratılmış. Bu uy-



garlıklar ait yeni iki adet kahraman da yaratılmış ve konuya adapte edilmiş.

Oyunun ana grafik motorunda bir değişiklik olmamış. Sadecə birkaç kaplama ve animasyon değişikliği var. Bunlar da oyunu yeni konuya adapte etmek için yapılmış. Hala aynı netlikte grafikler sizin bekliyorsunuz. Sonuç olarak eklenen gayet fazla sayıda nokta var. Bunlar oyunu ileriye taşımak adına oldukça sevindirici unsurlar. Herşeyden azar azar bahsetmeye çalıştım. Diğer üniteleri ve binaları mutlaka görün derim. Alın size baştan yeni bir oyun daha... ☺

*Abartılamamış, mantıklı ama çok sayıda ekleni. Yeni bir çağ, yeni uygarlıklar ve onların yeni ünite ve binaları. Yeni kaplamalar ve aynı güzellikte grafikler.*



Bilgi İçin: [www.empireearth.com](http://www.empireearth.com)  
Yapım: Ensemble Studios  
Dğıtım: Sierra

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji  
Multiplay: Var

Minimum Sis.: PII 350, 64MB RAM,  
600MB HDD

Önerilen Sis.: PIII 800, 128MB RAM,  
600MB HDD

Puan: 83

# DARK FALL

Karanlığın içinden fısıldayan o ses ya isminizi biliyorsa?

**U**zun süredir elime böylesine etkileyici bir atmosfere sahip bir oyun geçmemiştir. Özellikle oyunların çok çabuk tüketildiği şu günlerde Dark Fall, yeni bir başlangıçın işaretini adeta. Standart oylardan hemen önce Dark Fall hakkında iki orijinal durumdan bahsetmeliyim. Birincisi oygunun tamamıyla tek bir kişi tarafından yapılmış olması. Jonathan Boakes adındaki bu süper adam Myst'i oynadıkten sonra "Hey, ben de böyle bir oyun yapmalıyım!" demiş ve yapmış da. İkincisiye oygunun tastamam bir Macromedia Flash ürünü olması; yani oygun tasarımla uğraşmak isteyenler için bir kapı daha ardına dek açılmış durumda.

### Kayıp ruhlar...

Dark Fall bir adventure ama şu aksiyonu bol olanlardan değil. Zekanızı sadece doğru anahtarı bulmak için değil, giz perdesinin arkasındakileri ortaya çıkarmak için kullanıyorsunuz. Oynamış olarak atası Myst'e çok benzeyen Dark Fall ama kurgu anlamında ayaklarının daha sıkı yere bastığı kesin. Perde bir teleskreten mesajıyla açılıyor. Mesaj kardeşiniz Peter'dan gelmektedir; kendisi bir mimar ve bir proje için gittiği terk edilmiş Dorset tren istasyonundan arıyor sizi. Tahmin edeceğiniz üzere bu istasyonda garip

**► Orijinal yapısı; iyi kurgulanmış bir hikaye; sık 2D grafikler; inanılmaz sesler ve ses efektleri sonucu tedirgin bir atmosfer. ►**

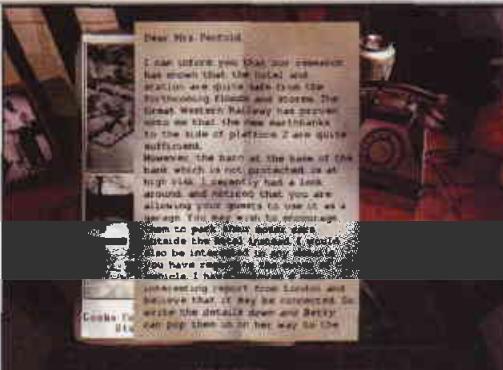
şeyler dönmekte. Paranormal araştırmalar yapan iki kişinin anısızın ortadan kaybolduğundan bahsediyor Peter ve korktuğunu, sesler duyduğunu söylüyor size. Mesaj kesiliyor ve siz de yola çıkyorsunuz...

Oyunun başından itibaren hayaletlerle yakın temas hâlindeiniz. Ama onları hiçbir zaman görmüyorsunuz ve onlar da hiçbir zaman karşınıza çıkmıyor!!! yapmıyorum. Ama onları duyabiliyorsunuz ki bu da emin olun çok daha gergin bir atmosfer yaratıyor. İstasyonda tam anlamlı incin top oynuyor. Tedirgin bir şekilde etrafi gezerken, okunması gereken birçok söyle karşılaşıyor ve öncelikle bu istasyonda geçmişte başkalarının da kabolduguunu öğreniyorsunuz. Notlar hikayenin bir anlamda sayfaları. Tabii bir de bulmacalar var; onlar da kolaydan zora gider bir şekilde hikayenin sayfalarını bir arada tutuyor. Bulmacaları çözmenize bazen bulduğunuz nesneler, bazen de konuşluğunuz hayaletler yardımçı olabiliyor.

### Tırkıtlar, fısıltılar...

Dark Fall oldukça sık 2D grafiklere sahip ama esas gücünü ses efektlerinden ve seslendirmesinden alıyor. Sesler o kadar etkili ki her attığınız adımla tedirginliğınızı pekiştirecektir.

**Bu cihaz paranormal bir harekete yakınığınıza ölçüyor.**

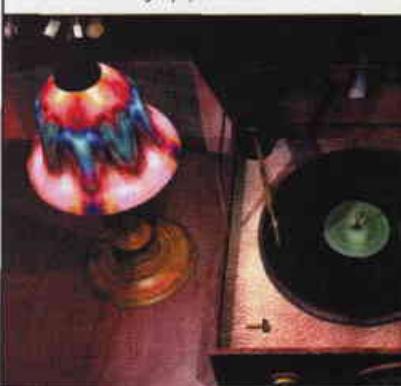


**Yazılارın okuması için F1 tuşuna basın.**

Inceleme: Güven Çatak

**"Dark Fall kişisel bir bağ kurabildiğiniz oyunlardan. Adventure severler arşivine mutlaka katmalı."**

**Renkler sizi bir hayli şanslı tutacak...**

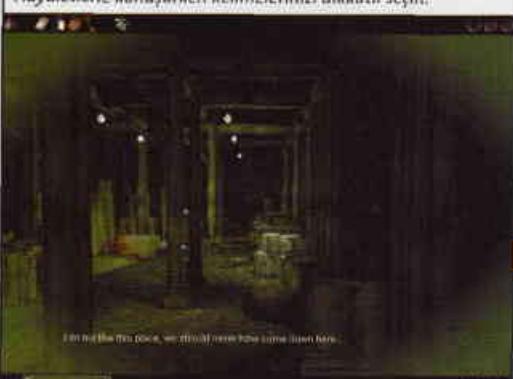


**Bilgi İçin:** www.xxvproductions.co.uk  
**Yapım:** XXv Productions  
**Dağıtım:** XXv Productions

**Tür:** Adventure  
**Multiplay:** Yok  
**Minimum Sis.:** Pentium 233, 32 MB RAM, 4 MB ekran kartı  
**Onerilen Sis.:** PII-400, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı  
**Alternatif:** Shivers II, Amber

**Puan: 88**

**Hayalilerle konuşurken kelimelarınızı dikkatli seçin.**



# CONFFLICT DESERT STORM

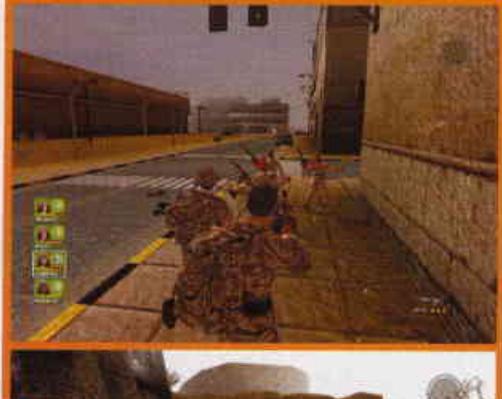
İnceleyen: Burak Akmenek

*"Size eğlenceli  
vakıt geçirteceği  
şüphesiz.  
Fakat daha  
fazlasını  
bekiemeyin."*

**I**raq'ı vurmaya hazırlanan Amerikalıların, daha önce Körfez Savaşı sırasında İngilizlerle birlikte yaptığı "Tırnaklama" harekatlarına birebir katılmış bir S.A.S. komandosunun danışmanlığında hazırlanan Conflict Desert Storm bana seneler öncesinin Airborne Ranger'ını hatırlattı. Yalnız bu kez tek başınıza düşman bölgesinde operasyon yapmak yerine çeşitli özelliklere sahip takım arkadaşınızı yöneterek sonuca ulaşmaya çalışıyorsunuz. Her görev savaşın belli bir evresini içeriyor. Öncelikle takımınızı söyle bir tanıyalım. Takımınızın lideri sayılan asker tüfek kullanmakta çok usta, ona bir sniper, bir ağır makineli tüfek kullanan destek askeri ve bir de bina içi operasyonlarda çok işinize yarayacak ve oyundaki pompalı tüfek ve SMG kullanabilen tek askeriniz eşlik ediyor. Dört kişilik takımda son saidığım



Gene süper Amerikalılar ve kötü Iraklılar



hariç herkes her türlü silahı kullanabiliyor. Bunları savaş alanında buluyorsunuz. Eğer savaş alanında yanıp sönen bir şeyler görürseniz bunların yanına gidip alabilirsiniz.

#### Tim mi dediniz?

Oyunda İngiliz veya Amerikan özel timlerinden birini seçiyorsunuz. Seçiminiz oyunun gidişatını kesinlikle etkilemiyor. Yalnızca skinler ve konuşmalar değişiyor o kadar. Takımınızdaki askerlere bir kaç emir verebiliyorsunuz. Bu emirler özellikle pusul kurmak ya da araziyi taramak gerektiğinde çok işe yarıyor. Fakat bana sorarsanız bir çok yerde işinize yaramayacaktır. Çünkü beni takip et veya dur gibi emirler dışında Ghost Recon'da olduğu gibi oraya git buraya git gibi emirler veremiyorsunuz. Bunu için en iyi askerler arasından istediğiniz kontrolünü alıp onu yönetmek. Siz diğer askerlerinizi kullanmadığınız zaman kendilerini çok iyi savunuyorlar. Ayrıca gördükleri düşman tipini siyebildirerek onlara müdahale etme aciliyetlerini de anlatıyor.

*Hos ses efektleri, düzgün grafikler, çok meylen bir oyun.*

yollar. Hemen hemen tüm adamlarınız üstlerine gelen piyade birliklerini rahatlıkla yok edebilirken eğer bir tanksavar taşımadırsa zırhlı birliklere karşı hiç şansları kalmıyor. Zaten sizi tüm oyun boyunca en çok zorlayacak olan düşman tipini de zırhlı birlikler oluşturuyor. Eğer toplu halde gezivorsanız takımınızın ortasına gelecek bir mermi bölümü baştan oynamanıza sebep olabiliyor. Her bölüm bittikten sonra askerlerinizin yeteneklerinin arttığını ya da madalya aldığı gösteren gayet gereksiz bir bölüm var.

#### Tank mermisimi dedin?

Oyunda askerleriniz ölmüyor. Hatta onları öldürtebilmeniz çökarsa gelsin ona beceriksizler madalyası vereceğim. Çünkü askerlerinizin sağılığı sıfır düşünce yerde kıvrılmaya başlıyorlar ve bu arada sağlık göstergesi gene düşmeye devam ediyor. Bu göstergede sıfır düşerse işte o zaman aske-

rınız ölüyor. Onu toparlamak için yanına gidip üstünde sağlık paketi kullanmalısınız. Yalnız paketi kullanınca gösterge yalnızca ikinci çizginin düştüğü yere kadar doluyor. Eğer tamamen dolmasını istiyorsanız

*Gereksiz ekranlar, sabit senaryolar, tekrar oynanabilirliği yok.*

bir paket daha harcamalısınız. Bu durumda bir bölümü baştan oynamanın tek şartı tüm askerlerinizin diğerini iyileştirmeyecek duruma gelmesi.

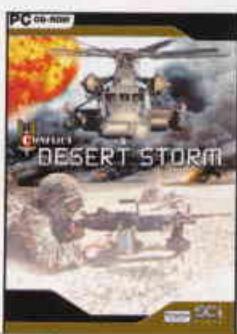
Oyun bir aksiyon havasında sürüyor. Son bölümde doğru bir Jeep ve bir APC de kullanabiliyorsunuz.

#### Strateji bunun neresinde

Düşmanın Iraklılar (malesef) yapay zeka olarak düşük bir seviyeye sahip (çünkü en kahramanlar hep Amerikalı olur) ve bu oyunu bazen sıkıcı yapabiliyor. Bu durumda size tavsiyem oyunu en yüksek zorluk seviyesinde oynamanız. Savaş meydanlarınız her zaman kara ve geniş araziler yanına kara şehir içlerinde de kapış-

manız (off buna güzel bir Türkçe kelime bulmalı). Böylelikle köşelerden kafanızı çıkartmadan sağa sola gözetlemeniz mümkün hale geliyor. Hazırlanan haritalar ve senaryo sabit olduğundan oyunu tekrar oynama olasılığınız çok düşük. Zaten haritalarda da düşmanların geldiği noktalar belli olduğunda son bölümler hariç hiç bir yerde çok zorlanacağınızı da sanıyorum. Oyunun internet sitesine kesinlikle bakın. Çok eğlenceli yapılmış.

Conflict: Desert Storm şöyleden bayram şekeri tadında, bir kere yiip bir daha da yüzüne baktırmayıcağıınız oyunlardan. Hani alın eğlenebilir ama kesinlikle arşivlik falan değil bunu da bilin deşir içlerinde de kapış-



Bilgi İçin: [www.conflict.com/conflictdesertstorm.html](http://www.conflict.com/conflictdesertstorm.html)

**Yapım:** Pivotal Games  
**Dağıtım:** GotMah Games

**Tür:** Aksiyon/Strateji

**Multiplay:** 8 oyuncu, Internet ve LAN  
**Minimum Sis.:** PIII 600, 128 MB RAM,

32 MB Ekran kartı

**Önerilen Sis.:** 256 MB RAM

**Alternatif:** Tom Clancy's Ghost Recon

# BANDITS: PHOENIX RISING

Yeni bir Third-Person Shooter... Ama kesinlikle Tomb Raider değil...

Inceleyen: Fırat Akyıldız

**H**er third-person shooter'in bir Lara Croft'u olmak zona-  
runda değil. Bandits: Phoenix Rising, PowerSlide ve  
Mega Race karışımı bir oyun, ama ufak bir farkla... Peki-  
yi, bu tefek fark bir nedir?

## Phoenix Rising

Bandits: Phoenix Rising tam bir third-person shooter, ancak bu oyunda kontrol ettiğiniz şey her yerinde ağır silahlar olan yuvarlak tekerlekli (yok be) bir araç. Bandits'i, aynı bir FPS oynar gibi oynuyorsunuz. Yani aracınızı kullanarak karşısına çıkan diğer araçlarla savaşıyorsunuz. Bu nın yanında, her level'in başında, yapmanız gereken şeyle

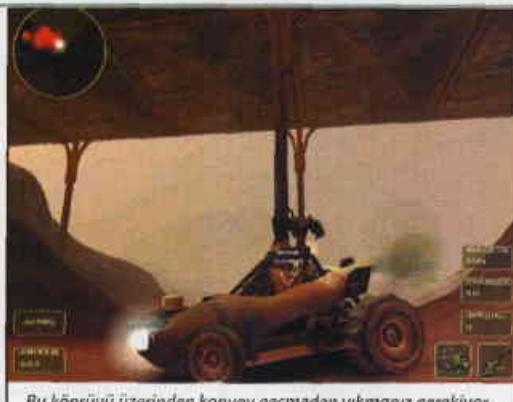
**Temiz grafikler, farklı bir oynanış.**

uzun uzun ve de uzun anlatılıyor. Daha sonra oyun tam anlayıla başlıyor. Oyun sırasında devamlı olarak; size komut veren, yapılığını her hareketi kontrol eden ve arada sırada sınırları kusur biri var.

Bandits: Phoenix Rising'de iki farklı mod bulunuyor. Bunlardan ilk Single Player, ikincisi ise multiplayer. Single Player'i, bahsettiğim gibi bir senaryo doğrultusunda oynuyorsunuz. Burada tek yapmanız gereken görevleri tamamlamak ve bir diğer bölgeye geçmek. Multiplayer modunu ise iki farklı şekilde oynayabiliyorsunuz: Deathmatch ve Team Deathmatch. Multiplayer mod'unun Quake 3: Arena'dan veya Unreal Tournament'ten farkı yok. Tek başınıza, takım arkadaşınızla veya arkadaşınız olmayan biriyle birlikte karşınızda kalarak savaşıp frag almaya çalışıyorsunuz.

Bandits'in Mega Race'e benzeyen yanı, oyun aralarında aracınızda yeni silahlar alabilmeniz ve bu silahları aracınızın istediğiniz bir yerine yerleştirebilmeniz. Sadece bu değil, kullandığınız silahlar da. Mega Race'i hatırlatıyor (maya, yağı veese\*). Oyunun PowerSlide'lı hatırlatan yanısıra, araç tasarımları, grafikleri ve yine aracınızın fizik modellemesi. Fantastik araç tasarımları ve oyunda kullanılan kaplamalar, oyuna oynarken fazlaıyla PowerSlide'lı hatırlamanıza sebep oluyor. Bununla beraber aracınızın devamlı sağa sola savrulması da, oyunun PowerSlide'la olan bir diğer benzerliği. Dolayısıyla aracınızı kontrol etmek çok basit değil. Bu na altımanız için biraz zaman gerekecek.

Bandits grafik açısından ortalamayı rahat bir şekilde geçiyor. Araç tasarımları, etkileyici ortamlar, duman, sis ve patlama efektleri, oyunun atmosferini katlıyor. Kaplamalar çok detaylı sayılmaz, ama buna karşın grafikler bek-



Bu köprüyü üzerinden konvoy geçmeden yıkmanız gerekiyor.

**"Bandits kesinlikle kaliteli bir oyun. Ayrıca, her yerinde silah olan bir aracı kullanarak, senaryo doğrultusunda bir TPS aksiyon oyunu oynamak ilginç bir fikir. Her şeye rağmen görevlerin birçoğu çok yavan kalıyor. Bu da oyunun en can sıkıcı yanı."**

## Ara başlık bulamadım, pişman değilim!

Bandits, başından sonuna kadar oyuncuya çok fazla zorlayan bir oyun değil. Oyunu; Easy, Medium ve Hard zorluk derecelerinde oynayabiliyorsunuz. Zorluk dereceleri arasındaki fark ise savaşlığınız araçların dayanıklılığı. Oyunun en can sıkıcı yanlarından biriye yapmak zorunda olduğunuz işler. Görevlerin çoğu orijinal fikirler içermiyor ve bu da oyunun belirli noktalarda sıkıcımasına sebep oluyor. Bazı görevlerde, sadece karşısına çıkan araçları patlattırmak zorunda kalıyorsunuz. Bu da oyunu monoton bir hale getiriyor. Her şeye rağmen, görevlerin tamamı sıkıcı değil. Mesela oyundaki bir bölümü tamamlamak için yarışta birinci olmanız gerekiyor, ancak yarışta birinci olduğunuz zaman rakiplerinizi bir anda anlaşmayı bozuyorlar ve size saldırıyorlar. Bu şekilde, birinci olduğunuza her şeyin bittiğini zannederken, bir anda kendinizi savaşın ortasında buluyorsunuz. Bu detaylar oyunu heyecan katıyor.

## Sonra...

Bandits'in kontrol sistemi olarak FPS oyularından farkı yok. W, A, S ve D tuşlarıyla aracı hareket ettirebiliyorsunuz. Mouse'la da istediğiniz yere bakabiliyor ve ateş edebiliyorsunuz. Mouse'un sağ tuşu ise alternatif silahınızı kullanmanızı sağlıyor. Himm, sanırım bu kadar. Bandits, birkaç saat için eğlenceli bir oyun, ama birkaç saat sonra biraz sabır olmanız gerekiyor.

\*veese: vs. ☺



Savaşlarda olabildiğince hızlı hareket etmeye çalışın. Yerinizde durursanız, işiniz çok zor.

**"Görevler çok iç açıcı değil. Bu da oyunu bir yerden sonra sıkıcı hale getiriyor."**

**İlk bölümde ışıklara yakalanmamaya çalışın.**



Bilgi İçin: [www.bandits-game.com](http://www.bandits-game.com)

Yapım: Grin

Dağıtım: Pan

Tür: ??????

Multiplay: Pan

Minimum Sis.: P 233, 64 MB RAM,  
16 MB ekran kartı

Önerilen Sis.: PII-500, 128 MB RAM,  
64 MB ekran kartı

Alternatif: Mega Race serisi  
PowerSlide  
Interstate serisi

Puan: 72

# kısa kısa

**ValuSoooft, pabucu yarıyım. Çık dışarıyıya oynayalıum!**

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

## BEACHHEAD 2002

**Yapım:** Digital Fusion Inc.

**Dağıtım:** WizardWorks

**Minimum Sistem:** PII-300, 64 MB RAM,  
16 MB Ekran kartı

**Puan:** 54

Savaşmayın savaşın veya savaşın ama savaşmayın. Yine de savaşırsanız daha iyi olmaya bilir. Sonra şey de olmuş olabilir, mir mir mir, aaa, yanında mıyız be! Dur bakıyorum o vakıt, doğru yazıyorum. Sahil Kafası adındaki Beach Head oyunu, İkibiniki versiyonuyla devam ediyor (ooga ne de doğru yazdım). Eğer ki oyuncun ilk versiyonunu oynadıysanız, çok iyi yapmışsınız, aferik. Sahil Kafası İkibiniki'de de farklı olan pek bir şey yok. Bu simülasyon oyunusunda sabit bir makineliyi, ne bileyim, yerinde duran bir koltuğu ve yahut bir mobilyayı kontrol ediyorsunuz. Yani, hareket etme



gibi bir olanağınız yok. Oyunu başladığınız gibi tamamlıyorsunuz. Level'ların sonunda bir arama kurtarma ekipi geliyor ve sizи alıyor hop coyt çotank diye bir diğer level'a (Heyoş! Dergimizin adı dergiye çıktı! Dergimizin adı dergi... Uff kafam!) taşıyor. Level'larda yapmanız gereken şeyse; hava, kara veya metro kanalıyla gelen saldırıcıları engellemek. Dediğim gibi, koltuk takımı olduğunuzdan dolayı hiçbir yere hareket edemiyorsunuz. Oyunda bilirimkaç adet de silahınız var. Bu silahları kullanarak; tankları, uçakları, 2D askerleri, kedileri, şunları bunları patlatıp duruyorsunuz.

Beach Head 2002'in grafikleriyle 2D olarak tasarlanmış deste deste bitmap dosyalarından oluşuyor (3D olarak tasarlanmış bitmap dosyaları da var, Kuzey Doğu Fransa'nın Yamashiko eyaletinde yetişiyor). Fakat bunlar hiç sorun değil. Sahil Kafası 2002 her şeye rağmen çok eğlenceli bir oyun. Ben çok sevdim. Kısa Kısa ama olsun. Dimi Burak? ☺

## UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002

**Yapım:** Silicon Dreams

**Dağıtım:** Proein

**Minimum Sistem:** PII-350, 64 MB RAM,  
16 MB Ekran kartı

**Puan:** 53

Yeni bir topla oynanan futbol (ki yanlış yazdım) oyunuyla karşı karşıyayım. Bu toplu futbol oyununun ismiyle Football Game for PC değil, UEFA Champions League for... Hayır, for mor yok. UEFA Champions League 2001-2002 (UEFACLİBİ)'de 2001-2002 Şampiyonlar Ligi her seyiyle bulunuyor. Oyunda; Champions League, Friendly, Tournaments ve Practice adlarında tosun gibi mod'lar bulunuyor (fakat tosun gibi mod nasıl olur demeyin). Friendly'de arkadaşça, Practice'de pratiçe ve Tournaments'de turnuvakça maçlar yapıyorsunuz. Champions League ise, oyu-



nun en can alıcı mod'u. Bu mod'da Galatasaray'ı seçip Şampiyonlar Ligine katılabiliyorsunuz. Oyunun kontrol sistemiyle çok basit. Bir adet ses kartından CD-ROM'a giden kablo kanalıyla bile rahatça oynayabiliyorsunuz (boynun altında kalmasın). UEFACLİBİ'nin oynanışında fena sayılmaz. Topu alıp pas verebiliyorsunuz ve utanmadan gol de atabiliyorsunuz (vazgeçtim kalsın). Eee, sonra, karakter modellemeleri ve grafikler fena sayıl-

maz. Sesler ortalamadan altında. Hakemler adı, seyirciler kartonpiyer, saha yeşil ve de... Nasıl desem, fırk, oyun sıkıcı. Bir defa, goller çok saçma ve paslar çok anlamsız. Bir futbol oyununu almanız için gereken şeylerin tamamı bu oyunda var, ama fena bir futbol oyunu da değil. Futbol oyunlarını sevenler bir baş soğanla birlikte en yakın CD'ciye başvurarak bu oyunu alabilir (boyun...). ☺

## SVEN-GORAN ERIKSSON'S WORLD MANAGER

**Yapım:** Anco Software

**Dağıtım:** UbiSoft

**Minimum Sistem:** P266, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

**Puan:** 19



Bir ayda ikinci futbol oyununu yazmak suretiyle taşınma esnasında kafasını kollye çarpan ve bitkisel hayatı giren optik mouse'umun başına geçmiş bulunmaktayım. Bulundum geçmiş, geçmiş bulunmak, bulun... Sven-Goran Eriksson's World Manager'ı hem normal futbol oyunları gibi oynayabiliyor, hem de Championship Manager gibi sadece menajerlik yapabiliyorsunuz. Bunu, oyuncunun başında kendiniz seçebiliyorsunuz, fakat eğer oyunu oynamayı seçerseniz, yerlerde yuvarlanmaktadır



oyun ve de moyun oynayamayacaksınız. Bunun nedeniyle, Siven Gorcan Erik Son'un çok eğlenceli bir oyun olması. Mesela, oyunda hiçbir zaman topa vuramıyorsunuz. Topun içine bir çip yerlesitledi ve bu çip topun sizden fit fit fit (yuvarlanma efekti) diye kaçmasını sağlıyor (şaka yapılıp çip yok). Bunun dışında, futbolcular koşabiliyorlar, ama topa vuramadıkları için bunun oyuna pek bir katkısı olmuyor. Sonra şey, oyuncunun grafikleri çok eizem. Stadyumda toplam iki seyirci var.



Bu seyircilerden biri çizgili kot, diğeri de şapka giymiş (biri Dalton'muş). Sonra bu adamlar alınıp stadyumun her yerine vicik micik (yapıştırma efekti) diye yapıştırılmış. Tamam, bunu geçeyim, ama futbolcular da sahanın her yerine aynı şekilde yapıştırılmış. Oyunun menajerlik kısmıyla normal oyuna oranla fena sayılmaz, fakat bu hiçbir şeyi değiştirmiyor. Hem Sifer Korcan Erik Som diye isim misim olmaz. Bozuk bu oyun (bozuk efekti). ☺

## CHESSMASTER 9000

**Yapım:** Ubisoft

**Dağıtım:** Ubisoft

**Minimum Sistem:** P 200, 16 MB RAM, 4 MB Ekran kartı.

**Puan:** 79

Şimdiki deðin yapılmış en iyi satranç oyunu olan Chessmaster'ın 9000. oyunu en sonunda çikmiş bulandı (mîli geçmiş Chessmaster zamanı). Diğer 8999 oyuna oranla Chessmaster 9000 çok daha farklı bir Chessmaster. Bu farklı yapım sayesinde artık Şah'ınız daire çizebiliyor ve bu daireyi, sınav gibi veya ne bileyim, uçan daire gibi Rotrink 0.1 kurşun kalemlle doldurabiliyor. Sonra şey, oyunda, 2001 ve 2002 yıllarında yapılan maçları da içeren 800 klasik karşılaşmayı izleyebiliyorsunuz (fakat sadece hamleleri). Bunun dışında, maç yapmak sebebiyle seçebileceğiniz 150 ayrı rakip bulunuyor. Chessmaster 9000, diğer 8999 oyunda bulunmayan ve Josh.adındaki bir Josh'un hazırladığı Psychology of Competition adında yeni bir kurs içeriyor. Bu kurs sayesinde



çok daha iyi satranç oynayabiliyorsunuz (vay kurusunu). Sadece bu kursla değil, oyuna yeni eklenen diğer mod'lar sayesinde de oyununuzu geliştirebiliyorsunuz. Chessmaster 9000'deki bir diğer yenilik ise Speed Chess mod'u. Speed Chess'te oyunu zamana karşı oynuyorsunuz, fakat bu mod'da zaman Diyet Brownie gibi akıp gidiyor. Himm, bunların yanında Chessmaster tokubin'de (sayıyla dokubin'de), beş defa US şampiyonu olan Larry Evans'in hazırladığı Quiz'ler, yaðnî testler bulunuyor. Oyunda ayrıca 30 yeni



satranç tahtası varmaktadır. Bu satranç tahtalarının bir kısmıyla tamamen 3D olarak tasarlanmıştır. Diğer kısmıyla 2D suntalar halinde oyuna konulmuş (kiymikleri bile var, çok gerçekçi). Chessmaster 9000, bir Kısa Kısa oyunu olabilir, kısa kısa yazılabılır, ama bu, Chessmaster 9000'in klasik bir Kısa Kısa oyunu olduğu anlamına gelmiyor. Daha doğrusu, bu bir oyun değil. Bu bir satranç programı. Hem de en iyisi (vay Cenk vay, 79 verdi Kısa Kısa oyununa).

## STARSHIPS UNLIMITED: DIVIDED GALAXIES

**Yapım:** Matrix Games

**Dağıtım:** Matrix Games

**Minimum Sistem:** P133, 8 MB RAM, 2 MB Ekran kartı

**Puan:** 60

Heyoð, Starships Unlimited: Divided Galaxies adında ağır bir oyun bulmuş bulunduk. Sinan kafasını Kısa Kola kolisine soktu ve çizgi filmlerdeki gibi fiyu fiyu diye sağa sola oyular fırlattı. Sonra da Starships Unlimited CD'sini alıp Batu'ya doğru frizbi gibi fırlattı. Tipci Batu'nun kafası koptu. Ben de kafası kopan Batu'yu elimin tersi kanalıyla 1 kenara itip oyunu yazmaya başladım (vay duyarsız).

Starships Unlimited: Divided Galaxies (bundan sonra oyunun ismini Starships Unlimited: Divided Galaxies diye yazacaðım, aksi halde çok uzun oluyor, her defasında Starships Unlimited: Divided Galaxies yazılır mı be), tam bir uzay-savaş stratejisi, ancak bu oyunda çok fazla grafik yok. Her şey 2D olarak tasarlanıp tasarlanmış. Buna rağmen, oyun çok kapsamlı ve karmaşık bir oynanışa sahip. Bu karmaşık oyunda, diğer gezegenlerle olan diplomatik ilişkileri tamamıyla sizin kontrol etmeniz gerekiyor. Bunun dışında; kaynak-silah bulma, yapılmama ve savunma gibi işleri de yapmak zorundanız (zorunluluk kipi mîpi). Starships Unlimited: Divided Galaxies'i mouse'u sağa veya solaya kaydırarak suretiyle istediğiniz gibi oynayabiliyorsunuz, fakat arabirim pirasa (zerzavat) gibi karışık olduğundan dolayı oyunu tam anlamıyla kontrol etmekte biraz zorlanıyorsunuz. Bunların dışında oyunda sorun yok sayılır. Eğer ağır bir uzay stratejisi arı-



yorsanız, bu oyunu da alabilirsiniz (iyi oyun yazmadım diyorum şurada, dalga geçmemiyorum, kendimi koyuyorum).

Dipçık soru: ValuSoft, evladım, neredesin? Yuvana geri gel. Bak yazarların okurcuların seni bekliyor. Davuk gibi telef olduk. Annen... ☺

Yazan: Burak Akmenek

Online alemlerde neler oluyor?

# kablodaki fısıltılar

## içindekiler

- |    |                                      |
|----|--------------------------------------|
| 64 | <i>kablodaki fısıltılar</i>          |
| 65 | <i>battlefield 1942</i>              |
| 66 | <i>warcraft 3 battle.net rehberi</i> |
| 67 | <i>earth&amp;beyond</i>              |



*Notum Wars, Anarchy Online'a çok gereken hayatı verebilecek mi?*

## Eve Online ertelendi

Simon & Schuster Interactive tarafından hazırlanan oyun bir kez daha ertelendi. Firma buna sebep olarak diğer ürünler gibi (bakınız WW2) piyasaya paldır küldü çırıp kötü bir etki bırakmak istemediklerini gösterdi. Oyunun şimdije kadar 70.000 beta test gönüllüsü mevcut. Firma yakında bu sayıya 10.000 daha ekleyecek. Eğer düşünüyorsanız oyunun sitesinden başvuru yapabilirsiniz.

## Daha da anarsık

Funcom popüler oyunu Anarchy Online için The Notum Wars isimli bir genişleme paketi çıkartıyor. Pakette yeni kara savaş araçları, yeni topraklar ve profesyoneller tarafından seslendirilmiş, "oyun içi sesli komut sistemi" olacak. Pakedin beta testi için adaylar bu kez başvuruya seçilmeyecek. Tam tersine firma kendi seçtiği testerlara birer davetiye yollayacak. Piyuuul! Bu iş ciddiye benziyor.

## Counter Strike 1.6

Counter Strike'nın tek başına oyun olarak sürecek olan versiyonunu beklerken oyunun meraklıları için 1.6 versiyonunda anti terör takımına bir balistik mermi kalkanı ve FAMAS tüfeği geliyor. Tabiki bir takımı değiştirirken ötekine de el atmamak olmaz. Bu yüzden teröristler içinde seyyar dipçıklı Galil isimli bir SMG cephaneliğe katılacak. İkisininde oyuna ne gibi temel değişiklikler getireceğini hep beraber göreceğiz. Özellikle kalkan çok enteresan olacağı benziyor. Çünkü oyundaki tüm stratejinizi değiştirebilir. Dust oynarker tünelde kullandığınızı bir düşünsenize. Rush biter mi acaba?

## Server yağmuru

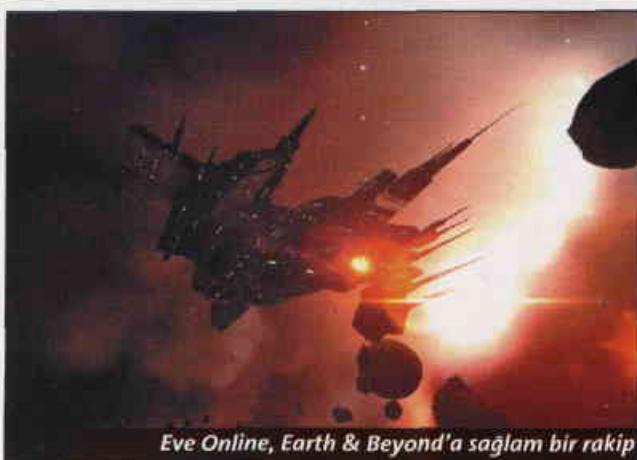
Ülkemizde online oyunlara olan ilgi arttıkça yeni serverlarda açılıyor. İşte size örnekler: sanane.com ülkemizin ilk ve tek Battlefield 1942 serverini açtı. Bizim de sıkça ziyaret ettiğimiz server özellikle gece yarılarından sonar tam kapasite çalışıyor. Server'a bağlanmak için bağlantı programını [www.sanane.com](http://www.sanane.com)'da bulabilirsiniz. Serverin adresi ise [bff.sanane.com](http://bff.sanane.com).

İkinci güzel haber ise sandwaves.org adresinden Warcraft III serveri. Server'in desteklediği versiyon 1.03. Yalnızca server açmakla kalmayan sandwaves aynı zamanda gerçek zamanlı bir ladder sistemi de sunuyor. Sunucuya bağlanmak için adresinden gerekli bağlantı programını indirebilirsiniz.

Son haber ise agszone.net ile ilgili. America's Army 1.3 için server açtılar! Artık oyunu bağlantı sorunu olmadan rahatça oynamanız mümkün. Ayrıca Speed Challenge içinde bir server açan AGS böyleselikle Türkiye'de ilk defa bir yarış oyunu için online oyun olağlığı sağlıyor. Şu anda Neverwinter Nights serverları da mevcut fakat yalnızca deneme aşamasında. Üstelik NWN sunucusu için bir şifreleme de söz konusu değil.



CS 1.6'da 3 yeni silah olacak



Eve Online, Earth & Beyond'a sağlam bir rakip



Third Reich'a karşı durmanın online keyfi

# Battlefield 1942

Yazan: Burak Akmenek

Battlefield 1942 Türkiye'ye gelir gelmez belki de Warcraft III'ten daha fazla oynanır hale geldi. Hani Counter Strike ile kıyaslamayı yorum çünkü her FPS'yi onunla kıyaslamaktan sıkıldım artık ama Battlefield'in da oynanabilir olduğu ve hatta çok başarılı bir online FPS olduğu şüphesiz. Sanane serverlarında geçirdiğim uykusuz geceler sonunda oyun ben de arasına takılacağım ve gerçekçiliğle beni etkileyen bir alışkanlık haline dönüştü. Tabii arada bir sürü taktik keşfettim ki bunları birazdan sizlerle paylaşacağım. Öncelikle bu oyunu oynarken Counter Strike ya da Qu-

şı. Zırhlı araçlara ateş ederken de arka ve yan taraflarının ön taraflarına göre biraz daha zayıf olduğunu ve makineli tüfekteki oyuncunun normal bir silahla vurulabileceğini bilin. Tanklar da el bombaları ile yok edilebilir. Oyunda sağlık ve cephe sandıklarının yerlerini çok iyi ezberleyin ve her fıratta kendinizi toparlayın. En önemli takım hinde hareket etmek. Bu arada ölenlerin üzerlerindeki kitleri düşürdüklerini hesap ederek bunları kaybolmadan alıp hem kendinize ikmal yapabilir hem de sınıf değiştirisiniz. Yalnız bu durumda eski kitiniz gider bunu da bilin.

## Spitfire

Oyunda tank ve uçaklar çok etkili silahlar. Tanklar piyadeleri silip süpürürken uçaklar tankları darmadağın edebiliyor. Uçak kullanmak biraz zor ama zamanla alışabiliyorsunuz. Özellikle çok yıpranan ve kurtaramayacağınız bir uçaktansanız onu düşman sahasına sürüp orada bir tanka çakmadan önce paraşütle uçaktan atlayıp düşman saflarının arkasına sarkabiliyorsunuz. Başka bir taktik ise düşman ana spawnına bir tank sokup, tankı tamir noktasının üstüne çektiğten sonra devamlı olarak beliren düşman asker ve araçlarını yok etmek. Çok adice ama çok etkili bir yöntem. Bir başkası ise gemiyi burundan kara yanaştırıp gemiden snipe'a yatmak ve bu arada toplarla cepheyi darma duman etmek. Bir başkası, düşman üssüne sızarak onların araçlarını yürütmek. Örneğin bir Zero kaldırıp diğer Zerolara dalın. Adamlar genelde sizi kendinden sandığından "aman ne yapıyorsun" gibi mesajlar atıyorlar ama onlar utanıncaya kadar siz de onları cennete yollayıveriyorsunuz. Uçak kullanırken vurulmazsanız ama cephaneniz biterse bir cephe sandığına kadar alçalıp otomatikman ikmal yapabiliyorsunuz. Oyunda bir çok bug mevcut. Örneğin uçagini gemilerin ipleri üzerine indirebiliyorsunuz : ) Tabii kaldırıramıyorsunuz ama buradan gemiye çatır çatır bomba bırakmak eğlenceli oluyor. Bunlar kısa zamanda bulabildiğim taktikler. Tabii ki bir strateji FPS sınıfına sokabileceğimiz Battlefield'da siz daha onlara strateji üretebilirsiniz.



ake mantığından çıkmalısınız. Çünkü burada hoplayıp zıplayıp bir sürü bonus toplayarak kahraman olmanız biraz zor. Büyük ölçüde kağıt-makas-taş mantığıyla hazırlanmış oyunun en keyifli kısmı her türlü silahı kullanabilmeniz. Yani uçak ya da denizaltı bile kullanabilir hatta hepsini bir kenara bırakıp zavallı bir piyade bile olabilirsiniz. Neysse bu kısımları anlatmak oyunun incelemesini yazan Sinan'a kalmış. Gelelim benim bölümümme.

## Stratejiler

Size ilk tavsiyem oyunun genel mantığını kavramanız. Örneğin hareketli düşmanlara ateş ederken kurşununuzun ya da bombardının düşmanınıza olan uzaklığında göre belli bir eğim çizeceğini ve onunla bir süre sonra buluşacağını hesaplayarak biraz önüne nişan alın. Özellikle CS de sniper olmaya alışmış oyuncular bu yüzden çok ağlayıp bol bol iskalayabilirler. Genelde hep headshot çali-



Yazar: Göker Nurbeyler

**"Bu sefer sıra BattleNet'te en çok atlananları göz önüne alarak hazırladığım sık sık gözden kaçan püf noktalarda."**

### Genel Püf Noktaları

- Bir çok stratejinin güzel taktiği "en iyi savunma saldırıdır" bu oyunda kilit noktası durumunda. W3'te defans kasan yenilmeye mahkumdur.
- Yapacağınız her birime gerçekten ihtiyacınız olsun ve kenarda bekletmeyin, kullanın.
- Yeni madene çıkmayı ne çok erken yapın ne de çok gece bırakın. Belli bir pratikten sonra doğru zamanı hissedeciksiz. Ayrıca çıkışmadığınız her altın size vuran düşman olarak geri döner. Düşmanın altınını kesmenin çeşgin suunu kesmekten farkı yoktur.
- Rakibi iyi izleyin.Yoksas düşman Wyrm'larına Tauren'larınız el sallar.
- Yenilgilerinizde oyun sonu tablosunu iyi inceleyin.Her seferde hatalarınızı minimuma indirin.

### Hümanizmin sesi: Human

- Human'la rush yapmanın en pratik yolu Archmage'den geçiyor.Aşkerleriniz düşmanı oyalarken Blizzard işini görmüş olacaktır.
- Mortar Team olmadan üs basmak size askerlerinizin başında ağlayan analar ve bacılar olarak geri döner.
- Oyun başında Footman-Rifleman'e dayalı bir kombinasyon oluşturmalı ve oyun ilerledikçe Knight'larla desteklemelisiniz. Paladin'in aura da burada çok iş görecektir.
- Rakip orksa Priest'ler (inner fire) size nefes aldıracaktır.
- Maden başına ideal işçi sayısı beştir; ne az ne de fazla.
- Hızlı Nightelf vurkaçlarının ilacı Rifleman'dır.

### Ölü olmanın dayanılmaz hafifliği: Undead

- Oyunun başlarında iki Shade'i haritanın kritik noktalarına yerleştirin. Eğer düşman Hero'sunun ardına takarsanız onun her yaptığıni izleme şansını kazanırsınız.
- Hava birimlerine karşı sevimli örümceklerinizi kullanmayı unutmayın. Kısa yol tuşları böyle durumlarda hayat kurtarırr.
- Gargoy'lارın gücünü küçümsemeyin. Yer destekli bir gargoyle ordusu çok can yakar. Mesela 2-3 araba dolusu ceset ve onlara eşlik eden necromancer'lar...Hmmm mis gibi.
- Güçlü düşman Hero'larına karşı Wyrm'lar gerçek katillerdir.
- Birimlerinizin enerjilerini yenileme özelliklerini kullanmazsanız çabuk ölmeye mahkumdurlar. Bu nedenle kullanmadığınız zaman üssünüz etrafındaki büyülü zeminde tutarak rejenerasyonlarını sağlayabilirsiniz. Düşman üssüne yakın bir üs kurmak pahalı olacağı gibi size düşmana yakın bir sağlık çeşmesi de kazandırmış olacaktır.

### Yeşili koruyalım: Orc

- Farseer'in kurtlarıyla haritayı hızlı bir şekilde ve kayıpsız olarak tara bilirisiniz.

Skyman'in battle.net rehberi-Bölüm 3

# WarCraft 3 Reign of Chaos

- Wyvern Rider saldırısında çok iyi olmasına rağmen zayıf defansı dolayısıyla savaşta arka safhada tutmalısınız.
- En güçlü yer birimlerine sahip orkların tek açığı olan hava savunmasını Troll Headhunter ve Raider'lardan kurulu bir birlikle çözebilirsiniz.
- Oyunun en sevilen taktiklerinden biri de Tower Rush: Hızla rakibi bularak girişine ruhu duymadan kuleleri dikeceksiniz. Çıkma şansı kalma yinca da içeri girip kalanı temizleyeceksiniz.
- Hero ve 6 Grunt'la ne kadar kolay rush yapılabildiği dikkatinizi çekti mi?

### Gecenin Rengi:Nightelf

- Dryad yerine öncelikle okçulara ağırlık vererek erken saldırılara karşı daha rahat hazırlanabilirsiniz.Dryad'ın zehri oyun ilerledikçe işinize yarıyacaktır.
- Hippogryph Rider'lar hem yer hem hava birimleri için korkunç avcılardır.
- Moonwell'leri girişlere koymayı ve savaştan dönen birimleri direkt buraya yollamayı sakin atlamayın.
- Hero olarak öncelikle Demonhunter'ı seçmenizi öneririm. Rakipte Dread Lord yoksa Priestess yaparak Starfall'la çok can yakabilirisiniz. (Sleep büyüsü Starfall'u durdurur.)
- Büyük bir saldırı altında binalarınızı ayaklandırmayı unutmayın.

### Abi harbiden ne Tip'siz adamsın ya

- Bu sefer bir değişiklik yapalım ve oyunun içinde gizlenmiş bazı entertenman durumlarla ilgili tipler verelim.
- Nightelf görevlerinin 2.bölümünde haritanın sağ üst kenarını Ballista'larınızla açarsanız ilginç bir konukla karşılaşacaksınız:Ağaçların arkasında bir Hydralisk ordunuza katılmak üzere sizi bekliyor.
  - Oyunu Hard'da bitirirseniz Zerg ve Marine ordusunun kaptırdığı gizli bir videoyu izleyebilirsiniz.Bu görüntü birçok kişinin ve internet sitesinin sandığının aksine bir Starcraft 2 değil, Starcraft skinleriyle oluşturulmuş karakterlerden oluşmaktadır.
  - Undead'ın illü görevinde bir evin arkasında kavga eden kişilerin isimleri Fight Club'ı izleyenlere hiçe yabancı gelmeyecek: Tyler ve Robert.
  - Nightelf 5. görevinde haritanın ortasında büyütülerinizle bir yol açabilriseniz yoldan sonunda bugüne dek bir strateji oyununda görebileceğiniz en büyük (!) birimle karşılaşacaksınız: Dev ötesi bir panda. Eğer onu safdıși edebilriseniz büyüğün korumasına sahip güzel bir kolye sizi bekliyor.
  - Bir ağ oyunu açarak \SCENARIO altında koyunlarla oynayabileceğiniz matrak bir oyun bulabilirsiniz.

Not:Bu Tip'ler orjinal versiyonlarda çalışıyor olup, betalarda bulunmamakta ve de kopyalarının büyük çoğunluğunda masa üstüne düşürebilmektedir.

Bir rehber daha burada son buluyor. Yeni yazınlarda görüşmek üzere.Unutmayın, e-mail'im sorularınızı bekliyor.



Dünya tarihi 2 Kasım 2482 A.D

# Earth&Beyond

Yazar: Tulien

"Ailemin Deneb'te kayboluşunun 4. yıl dönümü ve ben gemimde sessizce bunun yasını yaşıyorum. İnsanlığı bazen hiç dünyadan ayrılmamayı demek geliyor içimden. Ama ilk keşfetme dürtüsünü engelleyemedi dünya ilk kurulduğundan beri. Onlar da bunun kurbanı tipki ailem gibi. Bir Scout ailesinin kızıydım. Deneb'in Roc sektöründe değerli madenlerin bulunduğu söylentisi ile birlikte oraya giden ve bir daha haber alınamayan binlerce aileden sadece birinin. Oysa ne kadar sevinçliydim o gün, üniversite yıllarda, ilk warp motorumu ürettiğim gün, bana o anlamsız kararlarını açıklamışlardı. Kayıp isimleri aıkladığı gün, EarthCorps'a imzamı atmaktakararıydım."

## Jenqual

Jenqual'ler güneş sisteminin ötesini araştıran ilk insan kolonisidir. Zamanla araştırdıkları yeni yerlerdeki unsurlarla, genetik yapıları, gittikleri her ortamla uyum sağlayabilmelerine elvererek şekilde değişmiştir. Jenqual'ler her zaman bilgi üzerine yoğunlaşmışlardır, evrensel bir din felsefesi üzerinde, evrenin sırlarını aramışlardır. Kolonilerini Jupiter'in Io ve Europa uyduları üzerinde kurmuşlar ve bugün insanlığın ulaştığı bilimin tek kaynağı olmuşlardır. Io grubu (ki kendilerine Sha'ha'dem denir) saf araştırmacı görevlerine devam etmiş, bir çok kendilerine özgü yetenekler geliştirmiştir. Europa kolonistleri ise 8 senenin süren ve milyonlarca Jenqual ve Progen'in ölümesiyle sonuçlanan Great Gate War'da Jenqual'ların tek savunma mekanizması durumuna gelen Shinwa Savunucularıdır.

Jenqual'ler araştırma ve tanımlamada en iyi ırktır. Gizlenme ve mineral işleme üzerine kendilerini geliştirmiştir.

**Artıları:** Hızlı gemilere sahiptirler, görünümleri

zordur, bir çok özel seyahat yeteneklerine sahiptirler.

**Zayıflıkları:** En zayıf Shieldlar ve zayıf silah gücü

## Progen

Progen'ler, Mars'ın sert yapılarına uyum sağlayabilmeleri için seçilmiş ilk kolonistlerin gencinden yapılan klonlarla oluşturulan bir ırktır. Böylece Mars'tan başlayan bir fethetme olsusu içinde yetiştirmiştir. Kendilerini insan ırkları arasında en iyi olduğunu iddia eden Progen'ler, savaşçılık üzerinde kendilerini yoğunlaştırmışlardır. İnsanların geleceğinin kendi savaşlarının başarısına bağlarlar.

Gen programlamaları, her ne yapıyorsa, yapışıklarının en iyisini yapmalarını sağlar. Progen olmak demek, yok etmekten yaratmak kadar zevk almak demektir. Bir yandan Sabine araştırmacılarıyla (Sentinel) genetik yapılarını ve silah teknolojilerini geliştirirken, Centaurion Savaşçıları (Warrior) ile fetihlerine devam etmektedir Progen Cumhuriyeti.

Progenler her çeşit savaşta üstün durumdadır.

**Artıları:** En kuvvetli Shield'lar ve en sağlam gemiler

**Zayıflıkları:** En yavaş gemiler ve silahlara diğer teknolojilerden daha çok güvenler

## Terran

Dünyada konuşulan Terran'lar, insan ırkının son gerçek temsilcisi olduklarına inanırlar. Her ne kadar Progen ve Jenqual'leri insan olarak görmeselerde, Terran'ların asıl amacı kendi pazarlarını galaksinin her yanına ulaştırarak kazanç sağlamaktır. En büyük şirketleri olan Infiniti Corp, Jenqual'ların üzerinde çalıştığı teknolojileri alıp, kendi teknolojilerini bunların üzerine çarmıştır. Terranlar, Great Gate War'da, savaşan



iki tarafada silah ve ekipman sağlamış, yine kendi çıraklarını diğer yönlere kaydırarak, kimseini sebebini anlayamadığı şekilde, savaşan iki taraf arasındaki müzakerelede arabulucu rolü oynamışlardır. EarthCorps savaşçıları (Enforcer) ile InfinitiCorp Tacirleri (Tradesman) şeklinde iki grupta toplanmışlardır.

Terranlar ticaret ve çok yönlü teknolojilerde gelişmişlerdir.

**Artıları:** En hızlı gemilere sahip olup, üretim ve ticarette iyidirler. Diğer ırkların teknolojilerini kendi gemilerinde kullanabilirler.

**Zayıflıkları:** Savaşta iddialı olmadıklarından orta seviye silahlara ve zayıf reaktörlerle sahiptirler.

## Ayın Siteleri

<http://www.puzmo.com>

Puzzle severmisiniz? Üstelikte Türkçe. Eğer cevabınız evetse o zaman hemen bu siteye gidiyorsunuz ve Selen Duman isimli okuyucumuza da teşekkür ediyorsunuz. Teşekkürler Selen!

[www.interesting.com](http://www.interesting.com)

Size burada enteresan siteler ve remim derken birden aklımıza geldi. Neden böyle bir adres olmasın dedik. Site birbir enteresanlıkla dolu. Aklınıza hiç gelmeyen bir sürü şey burada.

[www.mafia.com](http://www.mafia.com)

Hani geçen ay kapak yaptıktan sonra bir bakalım dedik. Mafia.com ciddi ciddi mafya üzerine forumlara sahip bir site. Hatta o kadar ciddi ki siteye üye bile olmanız gerekiyor. Aman dikkat :)

[www.keithparkinson.com](http://www.keithparkinson.com)

Eğer Everquest'in kapağını çizen adının tüm eserlerini merak ediyor ve hatta onları biriktirmek istiyorsanız işte bu site o adama ait. Özellikle resim koleksiyonu yapan okuyucularımıza.



# CONSOLE MASTER

Yazar: MegaEmin

## Yeniden merhaba

**"Niye bana  
mütemadiyen  
"Abi, kaset ne  
zaman" diye  
soruyorlar,  
anlamıyorum"**

Noel zamanının özellikle Hıristiyan toplumlarda ne kadar önemli olduğunu az çok bilirsiniz. Çocuklar hediyelerini hep 'bu zamana endeksli verdikleri için, oynamak ve video oyunları satışı tavan yapıyor. Hal böyle olunca, PC ve konsol oyun üreticileri de en güzel oyunlarını Noel zamanına denk getiriyorlar. Görünen o ki, bu sene oyun tarihinin en büyük "Christmas" i yaşanacak. Oyun satışlarında daha şimdiden geçen senenin aynı zamanlarına oranla %12,5 luk artış kaydedildi. Çoğumuzun Noel ile alakası olmasa da, video oyunlarıyla var. E o zaman ne yapıyoruz? Önümüzdeki ay PlayStation 2 için hazırlayacağımız özel dergiyi kaçırılmıyor. Yaklaşık seksen sayfa civarında olacak ve Level' dan bağımsız satılacak bu tek sayılık dergi, bizim için bir potansiyel olımı anımlama geleceğinden, konsol severlerin ilgilerini esirgemeyeceklerini umuyorum.

Bu ay özellikle Console Master: Extra köşesini atlayın, çünkü hepiniz çok yakından ilgilendireceğini düşündüğüm bir konu içeriyor. Bu arada geçen ay aldığım tek farklı yeniliği sayfasında 10-0 şeklinde yansitan Firt' in bu ay oynadığımız maçlarda tek bir galibiyet bile alamamış olduğunu siz değerli kamuoyuna duyurmakta kivanç duya-

rımlı tek maç kazanabilmek adadın içine nasıl oturduya artık). Geçen ayki Sonic The Hedgehog ve Michael Jackson ile ilgili yazılarla, hayranlarından beklemedigim kadar güzel tepkiler geldi, tiplerine çok teşekkür ederim. Sonuçta Türkiye'deki gerçek Michael hayranları için bir çağrı yapmaya karar verdim. Benim de üyesi olduğum Michael Jackson Türk Fan grubuna katılmak isteyenler <http://groups.yahoo.com/group/kjturk-fan> adresine göz atabilir, sorular ve üyeliklerinin yapılması için [mjturkfan@yahoo.com](mailto:mjturkfan@yahoo.com) adresine yazabilirler. Son olarak grubun sadece fanatik hayranları kabul ettiğimi hatırlatmak istiyorum. Bye&Smile....

## PLAYNEWS

### Hem Hızlı, hem Öfkeli

Kara Shimşek' in ardından, bu kez de eli bin kez seyrettigim The Fast And The Furious' in oyunu yapılmıyor. İkinciştişalar, çekilen filmin lisansını elinde bulunduran Universal Studios, oyun haklarını da satın alarak, 2003 yılında piyasaya sürmeye planladığı oyunun ilk adımlarını attı. PS2, X-Box, GameCube ve GBA platformları için hazırlanan oyunda üzerinde en çok durulacak noktanın "yüksek hızın verdiği heyecan

PlayStation 2, X-Box ve GameCube platformlarında çıkacak oyunun web adresi [www.rockythegame.com](http://www.rockythegame.com). Sylvester Stallone' un başrolünü oynadığı beş filmlük serinin oyununda Apollo Creed, Clubber Lang (Mr. T.), Ivan Drago ve Tommy Gunn da yer alıyor. Dünya şampiyonu olmak için uğraşacağız oyunda, gizli karakterler hariç 30 karakter ve her karakterin en az 250 hareketi olacak. Benden duymus olmayın, Rocky' nin hocası Mickey de



dugusunun yansıtılması" olduğu söylüyor. Aktörler birebir olur mu bilinmez, ancak filmdeki arabaların aynen kullanımı için lisans çalışmalarına da başlanılmış. Sokak yarışı hayatını tam olarak yansıtacak olan oyunda ithal modifiyeli arabaların yanı sıra "muscle car" lar da bulunacak.

### Yeni "Rocky" web sitesi

İngiltere' nın önde gelen oyun yapımcılarından Rage Software, yeni oyunları Rocky için web sitesi açtı. Bu kiş

gizli karakterlerden birisi. Oyunun motion capture işlemini Dünya Şampiyonu Johnny Nelson ile yapmışlar. Web sitesinde tüm filmin hikayesi, dövüşü, biyografileri gibi bilgiler, artwork, ekran koruma, duvar kağıtları ve ses dosyaları var.

### Şrek' in partisine davetlisiniz

TDK Mediactive Europe, büyük ilgi toplayan animasyon film Shrek' in oyundan dağıtılacagını açıkladı. Simdilik X-Box sahiplerinin evine girecek olan Shrek: Super Party, Toy Story' den sonra konsollara uyarlanan ikinci oyun. Oyunda ana karakterleri seçip in-



Ayın Güzeli: Street Fighter'dan Cammy



Shrek: Super Party' de birçok mini oyun da mevcut.

### Moto GP Online

THQ, Moto GP Online demosunu X-Box Live başlangıç kitili beraber dağıtabileceğini açıkladı. 15 Kasım 2002' de çıkacak olan demo sayesinde X-Box ile online oyun oynamaya başlayanlar, dünyanın en hızlı motor yarışını diğer 15 gerçek oyuncu ile deneyebilecekler. Onceki Moto GP' ye sahip olanlar ise bu kit sayesinde tüm pistleri online' a

# PLAY MAIL

Bu ayın inceelenip sık dokunarak seçilen mektupları görsel algılarınıza sunulmuştur.

## BOMB DA BASE

Merhaba Emin Ablı, ben Grand Theft Auto 3'deki Salvatore / Bomb da Base görevini çok seviyorum. Romeni geçmemem. Bunu kolay bir yolu veya hilesi var mı söyleyebilir misin?

Tolga Erbak

ME — Gemideki merdivene en yakın olan beş adamı hızla öldürdükten sonra hemen adamının peşinden git ve öldürülmesini dinle. İstersen silah hilesini kullanıp cephanenin de artırabilirsin.

## TABLO BULMACASI

Sevgili Mega, üç ay önce büyük bir zevk ve istekle PS2'ye yanında Resident Evil: Code Veronica X adımı, fakat oyundaki yedi tablo odanın sırrını çözememiştim, yardımcı olursan çok sevinirim.

Zülfü Fideci

ME — Gerçekten de dedigin yerde takılan çok kişi var. Olay tabolların doğru sırasını bulmakta; kadın, iki bebek tutan adam; yalnız adam, fonda

tabak, kitap okuyan çocuk ve duvardaki mumluk. Şimdi merdivenden çıkış büyük tabloyu bul. Buradaki harfi oku, dosyaları ve tabloyu incele. Düğmeye bastığında duvar dönecek ve bir vazo ortaya çıkacak. İçini görene kadar tabloyu inele. E oyuncun gerisi de sana kalsın di mi ama,

## NIHAYET INTERNET

Sevgili MegaEmin, öncelikle mektubumu yayındığım için teşekkür ederim. PlayStation 2'nde cd-rom hızını artırmayı ve "smooth" özelliğini açabiliyorum. Bu özelliği sadece bazı oyular destekliyor, incelemelerinde bu özelliğe yazan misin? Bunun sürekli açık olması makineme zarar verir mi? Makinemdeki "Digital Out" ne işe yarıyor? PS2 için Internet bağlantısı olacak mı, olacağsa ne zaman bilir? Musun?

Başarılarınızın devamını dilerim.

Cengiz Yigiz

ME — O dedigin özellik PSX oyularının kalitesi-

ni biraz daha artırmaya yanyor, yanı PS2 oyuları için değil. Sürekli açık olması makineme zarar vermez. Digital Out kısmı 5.1 hoparlör sistemleri içindir. PlayStation 2 için Internet tarihinden daha yakın bir zamanda mümkün olacak. USB Ethernet ve standart bir kablo modem sayesinde hızlı hızda Internet'e bağlanabilen PS2'lar için detaylı bilgi verdik bu ay Console Master Xtra'da.

## EMULASYON

Merhaba Mega, ben derginizi uzun zamanından beridir okuyorum. Bu aralar emulasyona meraklıdım, ama hiçbir yerde N64 için rom bulamıyorum; yardım eder misin?

ME — Sana ve bir işe yeni ilgilenmeye başlayan herkese iyi bir Türk emülatyon sitesi olan turemu.kolayweb.com'u öneremeliyim.

# PLAYNEWS



ailablecekler.

### Mortal Kombat: Deadly Alliance

Mortal Kombat: Deadly Alliance, yeni dövüş sistemi, ölümcül bitirme vuruşları ve olağanüstü mistikliği ile dövüş oyularının tarzını tamamen değiştireceğini iddia ediyor. Kasım'ın sonunda PS2, X-Box, GC ve GBA platformlarına çıkacak olan oyunda yine iyi ve kötümün savaş konu alıyor. İlk üç oyunu ortaklı olarak sallayan MK serisi, son üç oyunu ile de ne derece kötüye gittiğini göstermiş. Bu denemede tekrar eski günlerine dönmemi planlayan seride ilk defa iki büyük büyüğün Shang Tsung ve Quan Chi karşı kargıya geliyor. MIK: DA, olan biteni bilmemiz açısından bir Making of DVD'si ile beraber satılacak. İlyi mi siz garda basılı tutarken iki sağ, beş yukarı, yüksek yumruk gibi kombinasyonlara alışmaya başlayın.

### Lamborghini oyuları

Need For Speed, Porsche'a özel oyuna yapınca Lombard'ın da canı çıktı herhalde. Uzun latfın kasisı sadece Lamborghini modellerini barındıran bir oyunu PlayStation 2'de oynamaya hazır olun.



### Tony Hawk Quattro

En çok satanlar listesini en çok sallayan oyun serisi olan Tony Hawk's Pro Skater'in dördüncü oyunu da, Aralık ayı içerisinde bütün platformlar için piyasaya çıkacak.

### Lara Bacı ikiledi...

Eidos Interactive, Tomb Raider 3: Adventures Of Lara Croft ve Tomb Raider 4: The Last Revelation' dan oluşan iki oyuntuk paketi piyasaya süreceklerini açıkladı. Lara'nın maceralarına bugün kadar yabancı kalanlar için geri sayılmış 25 Kasım'da bittiyor. Bu arada, Tomb Raider: Angel of Darkness da 2003 Şubat'ına kadar ertelendi.



### GTA: Vice City raflarda

Rockstar Games, Grand Theft Auto: Vice City'nin PlayStation 2 versiyonunun yapımının tamamlandığını ve bu ay içinde satışa çıkarılacağından duyurdu.

### Yine sokak yarışları

3DO Company, Street Racing Syndicate'ı simili bir oyuncu PS2, X-Box ve GC için şu anda yapımında olduğunu duyurdu. Sokak yarışı kültürünü yansıtacak oyunda kapsamlı bir arac modifikasyon sistemi, bahis yarışları ve haliyle de birçok polis olacak. Oyun F1 World Grand Prix 2000, 007 Racing ve Le Mans 24 Hours gibi isimlerden de tanıdığımız yarış oyuları ustası, Eutechnyx Ltd. tarafından yapılmıyor.



# PLAYSTATION 2 ONLINE

Yazan: Cem Ozkaynak

**"Sony Playstation 2 network adaptörünü çıkartadırsun, siz hemen şimdi PS2'niz ile internet üzerinden oyun oynayabilirsiniz."**

Sony'nin network adaptörüne gerek kalmadan online olabilirsiniz



Bağlığa bakmayın siz, yurtdışındaki oyuncular biz burada uyurken Playstation 2'leri ile yaklaşık bir yıldır gayet güzel oyun oynuyorlar. "Nası", "Ne ile", "Sony'nin Playstation Network Adapter'i daha çalışmıyor!" dediğinizi duyar gibiyim. Ben de öyle zannediyordum, ta ki USB ethernet kartını Playstation 2'ye bağlayıp, Tony Hawk Pro Skater 3'ü Amerikalı gençlerle oynayanaya kadar..

Sony Playstation 2 network adaptörünü çıkartı dursun! Hatta tam da sizin bu makaleyi okuduğunuz günlerde network adaptörünün ilk parti üretimi Amerika'da ancak satışa sunuldu (ve kısa süre içerisinde neredeyse tükendi); Avrupa semalarında ise henüz görünmeye bile bağlamadı. Oysa ki hemen şimdi Playstation 2'niz ile Internet üzerinden oyun oynayabilirsiniz! Yalnız tek bir kötü haberimiz var; en yaygın olarak online oynanan Playstation 2 oyunu "Tony Hawk Pro Skater 3"ü bulmanızın biraz güç. Oyun neredeyse bir yıllık olduğundan biraz eski sayılır; bu sebeple de ülkemizde bulunmuyor. Bir Mavishop ([www.mavishop.com](http://www.mavishop.com)) yetkilisinden aldığımız bilgiye göre Türkiye'de temsilcisi olmadığı için ülkemize resmen getirilmemiş. Türkiye'ye özel bu durum nedeniyle çok az sayıda mevcut olan Tony Hawk Pro Skater 3'ü de oyunun hayranları dışında edinebilen pek olmadı.

Tüm araştırmalarımı rağmen ben de oyunu ülkemizde bulamayınca hemen kendimi online müzayedeye sitesi olan Ebay'ın İngiltere web sitesinde buldum ve oyunu yaklaşık 15 pound'a da satın aldim. Bunun dışında Sony tarafından desteklenen USB network kartlarından birini

hepsiburada.com sitesinden sipariş ettim. Onun da fiyatı oldukça makul, yaklaşık 30 dolara mal oldu. Ben Edimax'i kullandım ama siz aşağıdaki USB network kartlarından birini deneyerek bu oyunu ve benzer bir çok oyunu online oynayabilirsiniz. Alacağınız kartın modellinin birbir aynı olmasına dikkat edin.

3Com USB Network Ethernet Adapter 3C460B  
BAFO USB To Ethernet Adapter BF-310  
Belkin USB 10/100 Ethernet Adapter F5D5050  
Belkin USB 10/100 Ethernet Adapter F5U122-PC  
USB to Fast Ethernet Converter SOHO-USBNET/100  
Edimax USB Father Ethernet Adapter 10/100 EU-4201 \*  
USB to Fast Ethernet Converter SOHO-USBNET/100

## Bağlantı Ayarları:

İhtiyaçımız olanları bir daha hatırlamak gereklirse, oyun konsolunuz, listedeki USB ethernet kartlarından biri, THPS3 oyunu ve kablo, DSL türü internet bağlantısı. Ethernet kartınızı konsolunuza bağladıktan sonra açın ve oyunu yükleyin.

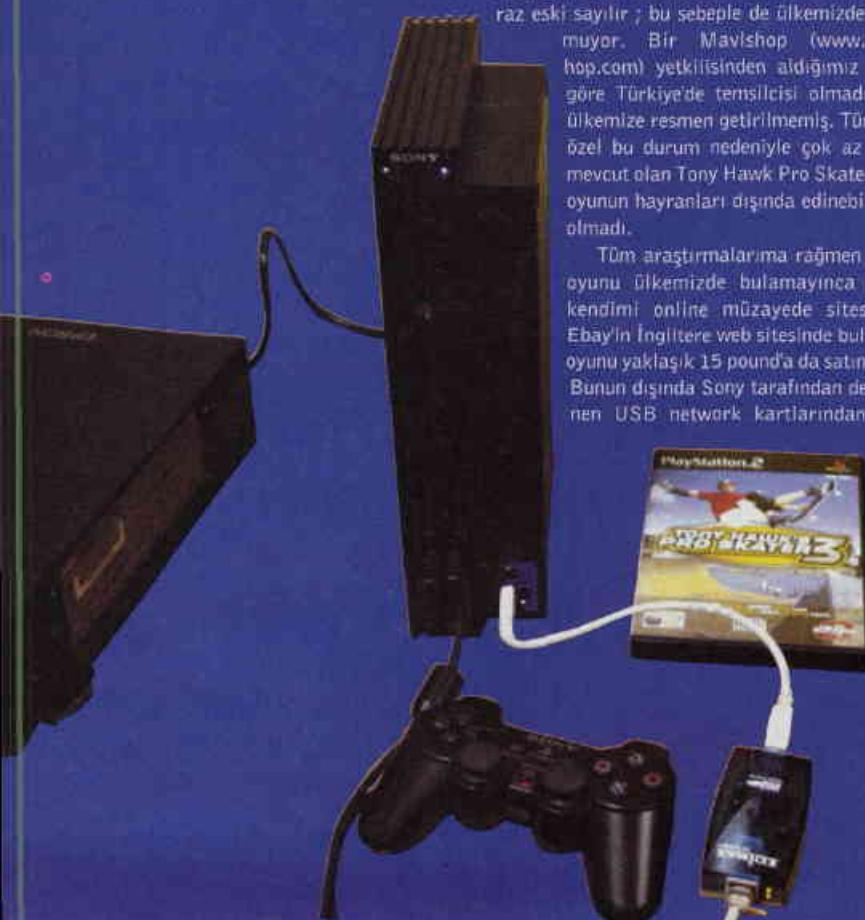
Main Menu > Options > Network Setup > Hardware Setup'a girin ve [USB Ethernet Adapter]'u seçin. Daha sonra

Connection Settings > Type > Connection Type'ı Auto Detect (DHCP) veya statik IP olarak ayarlayın. Denemede bağlantıyi Windows XP Network paylaşımı ve Auto Detect'i seçerek sağladık. Siz de deneme yapılıma yöntemiyle sizin için doğru olan bağlantı türünü bulabilirsiniz. Bu işlemleri gerçekleştirdikten sonra Save Settings'i seçerek ayarlarınızı kaydedebilirsiniz. Eğer Memory Stick'ınız yok ise bu tanımları konsolunuza her resetlediğinizde tanımlanmalıdır.

## Tony Hawk Pro Skater 3 oynuyoruz

Gereken ayarları yaptıktan sonra Network Play > Internet'i seçerek farklı oyuncuları bulabileceğiniz "Lobby"ye bağlanırsınız. Burada oyuncuların yaptığı oyunlar oynanın harita, ping, oyuncu sayısı ve benzer kriterlere göre açık oyunlar listeleniyor. İstediğiniz bir oyuna join servisi'yi seçerek girebilirsiniz. Oyunlar 4 yada 3 kişilik olarak kullanılabilir. Modem kullanıcıları en fazla 3 oyunculu oyun yapabiliyor. Size en uygun gelen oyunu seçtiğten sonra bağlantı sağlanıyor. Eğer başlamış bir oyuna girdiğinizde mevcut oyun bitene kadar izleyici olarak seyredebiliyorsunuz. Izleyici modundayken X butonu ile oyuncular arasında geçiş yapabilirsiniz. Size tavsiyem en düşük ping'li oyunculara girmeniz, beni kablonet ve kurumsal internet bağlantısı ile eşnaf girdiğinde her ikisinde de herhangi bir problem yaşamadım ama herhalde 500 ping'in üstündeki oyunda yavaşlık sorunu yaşayabilirsiniz.

PC'lerle kıyaslandığında Playstation 2 ile Internet üzerinden oyun oynamak adeta çocuk oyunçağı, 5 yaşındaki ufak kardeşimiz bile rahatlıkla bağlanıp oynayabilir. Ben ilk denememi evimdeki kablo modem bağlantısını Windows XP'nin Internet paylaşımı özelliğini ile paylaştırmış, Playstation 2'de network ayarlarını otomatik (DHCP) olarak kullanarak yaptım. Playstation 2 sorunsuz olarak kendine bir IP aldı ve hemen Lobby'e bağlandı. Daha sonra bir oyun seçtim ve bağlandım. Oyunlarda ise hiç perfor-



## Ufuktaki Oyunlar

Online yetenekleri olan ve olacağınız duyurulan oyunlar;

**ATV Offroad Fury 2**

**Socom:US Navy SEALS**

**Frequency Online**

**Twisted Metal Black:Online**

**Madden NFL 2003**

**NFL GameDay 2003**

**NBA Live 2003**

**Auto Modellista**

**Tribes Aerial Assault**

**My Street**

**Tony Hawk's Pro Skater 4**

Massive Multiplayer olup da Playstation 2 desteği olma ihtimali yüksek olan oyunlar;

**Everquest 2**

**Resident Evil Online**

**Star Wars Galaxies**

mans problemi yaşamadım, sanki tek başına oynuyorsunuz. Oyun sırasında diğer oyuncularla yazışmanız da mümkün, tabii eğer klavyeniz yoksa pek kolay değil, select butonuna bastığınızda çıkan ekranın chat'i seçtikten sonra ekranındaki klavye ile yazı yazıp gönderebilirsiniz. Klavyeniz varsa bir kez boşluk (space) tuşuna basarak yazmağa başlayabilirsiniz. Oyuncularla genellikle klavye olmadı için zorunlu hallerde pek tercih edilen bir yöntem değil, o nedenle derdinizi yazışarak çözmeye çalışmayın.

Çok oyunculu PC oyunları konusunda popüler olan Sanae.com forumlarında artık bir Playstation 2 alanı var, orada sorunlarınıza çözüm bulabilirsiniz.

## Online Oyunlarının Geleceği

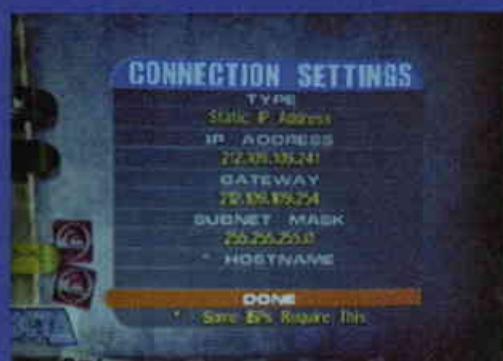
Playstation 2 ile uzun bir süredir çok oyunculu oyunları multitap kullanarak oynayabiliyoruz, ama artık ev halkının veya arkadaşlarınızın keyiflerini beklememiz gerekmeyecek, gelecek online oyunlardan.

İhtiyacımız olan ekipman konusumuzun arkasındaki genişleme yuvasına takılan Sony Network Adapter adlı cihaz ve Internet bağlantısı. Network Adapter'in Amerika'da piyasaya sürülen versiyonunda dsl, kablo

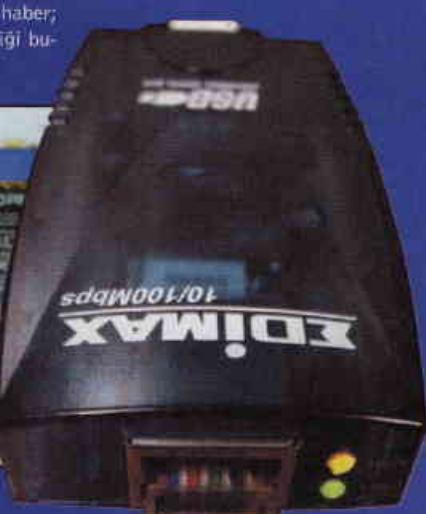
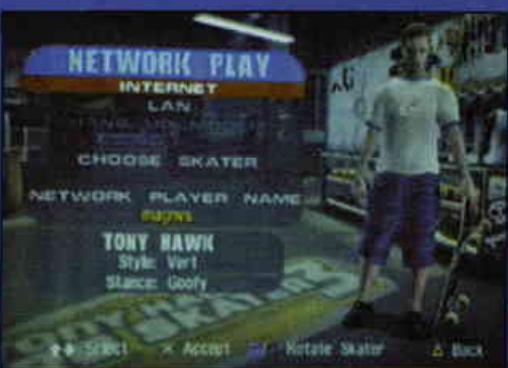
Internet gibi bağlantılar için network ve 56k dialup bağlanmak için telefon girişü olmak üzere iki soket bulunuyor. Amerika'da 39,99\$ fiyata satılan SCEA'nın piyasaya sunduğu model ile birlikte aşağıdakilere sahip oluyorsunuz.

- ▶ Network Adaptörü
- ▶ Kullanım Kılavuzu
- ▶ Başlangıç diski
- ▶ Frequency Online ve Madden NFL 2003 oyunlarının oynanabilir demoları
- ▶ Twisted Metal Black:Online'ı temin edebilmek için doldurup göndermebeleceğiniz form

*"Bu kit ile Internet'e bağlanıp online oyun oynayabiliyorsunuz ama yanında Internet tarayıcı ve benzeri servislere erişme şansınız yok."*



Bu kit ile Internet'e bağlanıp online oyun oynayabiliyorsunuz ama yanında Internet tarayıcı ve benzeri servislere erişme şansınız yok. Avrupa tarafında ise SCEA henüz piyasaya sürmediği temelde aynı işlevlere sahip olacak kitte Internet tarayıcı, müzik, video ve oynanabilir demoları Internetten çekerme imkanı, mesajlaşma ve sohbet servisleri vaat ediyor. Bunların ne kadarı gerçekleşecek bunu zaman gösterecek. Bu arada yüksek hızlı kablolu yada dsl gibi bağlantıları olmayanlarınız için şok haber; ürünün Avrupa versiyonunda 56k'lık modem özelliği bulunmayacak...»



# THIS IS FOOTBALL 2003

Bu bir futbol mu?

Inceleyen: Fırat Akyıldız

**"Fena bir oyun değil.  
Oynanış eğlenceli  
sayılabilir, ama bu  
oyun kesinlikle bir  
Pro Evolution Soccer  
değil! Zaten hiçbir  
oyun Pro Evolution  
Soccer olamaz!  
Quake de olamaz  
(iyiyim tamam)."**



Oyuncuların suratları gerçekleriyse neredeyse  
ayrı! Şuna bak okurcusu aynı Rivaldo!

Sakin sakin oynayın. Nasıl olsa top  
oyağına yapışır.

Pro Evolution Soccer gerçekten de var mıydı? Yuvarlak, mavi bir CD, putasyon\* geçirmemizle sebep olabilir miydi? Bir şeyin başında; Brownie yemeden, Ice Tea içmeden, yerlerde yuvulanmadan veya olmadı, Batı berber iken, haftalar boyunca kalınabilir miydi? Bir defada en fazla kaç maç yapılabılır? Pro Evolution Soccer olmayan bir futbol oyunu bizi paklayabilir miydi? Biz pak değil miydik?

#### Mir mir mir...

Hemen belirtelim, This is Football 2003, Pro Evolution Soccer'ın olduğu bir infiste, en fazla üç saat dayandı. Bir

niz. Top yelpa yaparak gidiyor ve gereğinden fazla hızla hareket ediyor. Şutlar hiç gerçekçi değil. Mesela aynı şut içinde top bir sağa bir de sola falsolu gidebiliyor. Bunların dışında, oyuncuların ve hakemin hareketleri de çok komik (Pro Evolution Soccer'da da iyidir).

This is Football 2003'te, bunların dışında çok fazla ekstra yok. Tabii ki topun ayağa yapımı ve çok anlanılmaz hareket etmesi, bir futbol oyunu için affedilemez hatalar, ancak This is Football 2003 tamamen arcade havasında bir oyun. Mesela Pro Evolution Soccer'da atamadığınız

**► İyi grafikler, transfer seçeneği, lisanslı oyuncu  
ve takım isimleri. ►**

çalmaları, yapamadığınız fantastik yürüşleri bu oyunda çok rahat bir şekilde gerçekleştirebilirsiniz. Neredeyse her ortada kafa veya vole vurabiliyorsunuz. Bunun yanında oyunda ilginç birkaç şey de var. Kendinizi, ceza sahasında veya başka bir alanda, L2 tuşuna basarak yere atabiliyorsunuz. Eğer hakem kendinizi yere attığınızı anlasa, size sarı kart veriyor, ama bazen de bunu yiyor ve o zaman bir penaltı kazanıyorsunuz.

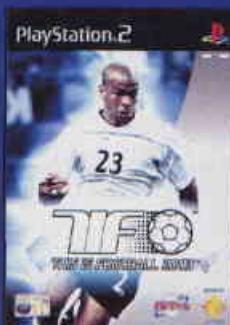
Oyunda rakip defansı çok kolay bir şekilde geçebiliyor ve çok çabuk kaleciyle karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Hem de kaleci hiçbir zaman kaleinden açılmıyor veya hemen yanında topa oynadığında bile ayağınıza atlamıyor. Ayrıca çektiğiniz şartlarda top devamlı direğe çarpıyor. Bunlar, oyumin diğer eksileri arasında sayılabilir.

This is Football 2003'teki kontrol sistemi ise oldukça basit. L1 tuşıyla topu ayağınızdan açıp depar atabiliyorsunuz. Daire tuşu şut çekmeye ve X tuşu da pas vermeye yarıyor. Kare tuşla da orta yapabiliyorsunuz.

#### Mir...

Sonuçta, This is Football 2003 arcade ağırlıklı eğlenceli bir oyun. Birkac can sıkıcı ekinci dışında, Pro Evolution Soccer'a bir alternatif olabilir, ama elinizde Pro Evolution Soccer varsa, bu oyunu almak için hiçbir nedeniniz yok demektir.

\*putasyon: Pro Evolution Soccer mutasyonu.



Bilgi İçin: [www.thisisfootball2003.com](http://www.thisisfootball2003.com)

**Yapım:** Sony  
**Dağıtım:** Sony

**Tür:** Spor

**Desteklenen:** Dual Shock, 2. oyuncu.  
**Alternatif:** Pro Evolution Soccer  
Winning Eleven serisi

**Puan:** 70

# FERRARI F355 CHALLENGE

Ferrari isteyen var mı?

Oyunda bir de tampon kamerası bulunuyor, ama kokpit kamerasına yer verilmemiş. Bir eksiz daha...



Virajlara girerken rakibinizi sıkıştırıp yolun dışına çıkmasını sağlayın.



**F**errari... C noktasından G iki noktasına sinyede 334352.0125 kilometre hızla gidebilen, kırmızı renkli, tanımlanamayan uçan cisim... Ferrari F355 Challenge... Fırat'ın PC noktasından PS2 noktasına sinyede 328823432.09 hızla gitmesini sağlayan, yuvarlak oyun (burada belirtilen sayılar temsilidir, Level dışında hiçbir basılı metreda kullanılamaz, copyright'tır mopyright'tır).

## Virom...

Ferrari F355 Challenge, sadece Ferrari'nin F355 modelini kullanabildiğiniz bir araba yarışı. Bunun dışında, oyundan diğer araba yarışlarından hiçbir farkı yok. Ferrari F355 Challenge'da; Arcade, Championship, Great Driver Challenge ve Versus Play adlarında 4 ayrı mod bulunuyor. Arcade'de, o anda açık olan yollarda, zamanı ve araba ayarlarını belirleyerek hızlıca yarışa giriyorsunuz. Championship'de toplam 6 yolda yarışivorsunuz ve oyuncuları kazandığınız zaman yeni yollar açılıyor (yukarı gibi). Daha sonra bu yollarda Arcade modunda da yarışabiliyorsunuz. Great Driver Challenge ise, oyundan en farklı mod'u sunuyor. Bu mod'da arabayı iyi kullanarak puanı toplamaya çalışıyorsunuz. Yaptığınız her hatalı harekette puanınız eksiliyor. Mesela yoldan dışarı çıkmak -6, bir yere sert bir

## F355

Ferrari F355 Challenge'de arabanızın daha iyi gitmesi için birkaç ayar yapabiliyorsunuz. Bu ayarlar oyuncunun biraz daha simülasyona benzesmesini sağlıyor, ancak Ferrari F355 Challenge'in tam antamıyla bir simülasyon olmadığı kesin. Bunun sebeplerinden biri, arabaların hareketlerinin hiç gerçekçi olmaması. Oyundaki arabalar gerçekten de çok anlamsız hareket ediyor. Arabanın yolda gitliğini belli eden herhangi bir yanıtma veya yalpalama yok. Bunun yanında, oyunda Ferrari F355 gibi bir arabayı kullanmanıza rağmen hız hissetmiyorsunuz. Eğer bir oyunda Ferrari kullanıyorsanız, hız hissetmelisiniz.

Oyunun sorunları: bunlarla sınırlı değil. Bir diğer sorun, grafiklerin çok basit ve kalitesiz olması. Arabalardan

► **Grafikler çok kalitesiz, sesler rahatsız ediyor, kontroller gerçekçi değil ve arabayı yolda tutmak çok zor, hız hissi hiç yok, oyun da olmasaymış ne iyi olurmuş.** ▶

çevreye kadar her şey çok baştan savma tasarlanmış. Ayrıca kaplamalar o kadar başarısız ki, zaman zaman yolun sonunda bir viraj olduğunu bile fark edemiyorsunuz. Sesler de aynı oranda can sıkıcı. Bir Ferrari'nin sesi bu kadar burnu tırmalayıp olamaz (duyma organınız neydi bizim ya, kafa tad alma, burnu şu bu...) Bunun yanında oyuncuya boyanca, araba seslerinin dışında da çok az ses duyuyorsunuz. En azından atmosferi tamamlayacak birkaç ortam efekti daha kullanılabilirlerdi.

Oyunda, Ferrari kullanmayı bilmeyen Can Kırı'lar için virajlara girerken sizinizi kesen yardımcılar da bulunuyor. Oyunu yeniden başlarken bu yardımcıları kullanırsanız daha iyi olur, ama kullandığınız zaman bile arabayı kontrol etmek çok zor. Belki grafikler ve sesleri es gerebilirsiniz, ancak bir yarış oyundan, ne yaparsanız yapın arabayı yolda tutamamanız affedilmez.

## Yine virom...

Ferrari F355 Challenge, her şeyeyle çok sıkıcı bir oyun. Gran Turismo gibi bir oyun varken, bu oyunu almak gerçekten çok gereksiz. Oyunun elle tutulur hiçbir yanı yok. Sesler, grafikler, kontroller ve anlamsız fizik modellemesi, bu oyunu almamanız için yeterli nedenler. Ha, Ferrari alabilirsiniz. Hmmm, sanırım bu daha iyi... ☺

Yazar: Fırat Akyıldız

**"Ferrari fanatikleri için yapılmış tuzak, piyasa bir oyun.**

**Seslerinden grafiklerine, kontrollerinden yapay zekasına kadar her şeyin çok zorlama olduğu belli. PlayStation 2'de Gran Turismo gibi bir oyun varken bu oyunu almak çok anlamsız."**

## ► Great Driver Challenge mod'u eğlenceli sayılır. ►

Şekilde bindirmek -30 puan veriyor. Puanlar eksiz ama olsun, veriliyor. Bunun dışında, Versus Play modunda oyunu iki kişiyle oynayabiliyorsunuz. Sonra...



Bilgi İçin: [www.sega.com](http://www.sega.com)  
Yapım: Sega  
Distributor: Sony

Tür: Yarış  
Desteklenen: Dual Shock, 2 oyuncu  
Alternatif: Gran Turismo Concept, GTA3'teki herhangi bir arabayı çalıp çevrede bir tur atma.

Puan: 50

# THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX

İnceleyen: Burak Akmenel

**"Paranızı boşatıksanız bir hayır kurumuna bağışlayın daha iyi derim."**



**İsim afilli ama oyun af kapsamına giremez.**

Başkanım başkanım yandık biz. Şimdiye kadar hiç olmasın bir şey geldi başımıza. Bir grup adam toplanıp insanları kaçırmaya, öldürmeye falan başlamışlar. Bunu hiç bir devlete de bağlı değilmiş (ph ne palavra!). Öyle kafalarına göre kar maskesiyle gezip millete zarar vermeye karar vermişler. Sözlükten açık baktık bunlara terörist deniyor mu? Aman aman ne yapmalı?

Himm buları vuralım git sin en iyisi. Adam vurmanın en iyi yolu da helikopter yapmaktadır. Hem helikopterli bir kahramanımız olur. Onu sağa sola salarız böylelikle de ilerde oyunu bile yapılır.

İste Thunderhawk bu kadar orijinal bir senaryoya dayanıyor. Biz dünyanın çeşitli bölgelerinde operasyonlara gidip tamadığımız bir sürü kötü insanı öteki taraf için beklemeye kuyruğuna sokan en bi kahraman pilot rofündeyiz. Şimdiye kadar oynadığım oyunlar arasında Thunderhawk için Silk-worm'un helikopterli 3D hali diyesim var. Çünkü oyun gerçekçi bir simülasyon olma endişesini hiç taşımıyor. Daha çok arcade gibi. Fakat oyunu yaparken zırhınızı da buna göre ayarlamayı unutmuş olacaklar ki iki darbede siz de kuyruğa giriveriyorsunuz.

#### Suda seken helikopter

Oyunu elinize alınca kontrollerine alışmada zorluk çekebilirsiniz. Biraz kurcaladıktan sonra alıştıysanız fakat hem helikopteri idare edip hemde silahları kullanmak için biraz alıştırma yapmanız gereklidir. Bunun için direkt campaign'e dalmadan önce alıştırma bölümünü iyice oynamanızı tavsiye ederim. Bu arada analog joystickte kontrolleri değiştire-



lerken çok hızlı olması hoşuma gitti. Hani oyun zaten çok parlak değil. Üstüne üstlük ölmek çok kolay. Bir de bölüm aralarında beni bekletseydi herhalde ekranı kafa falan atardım. Koca oyunda hızlı yüklemeler dışında olumlu bir şey yok mu? Tabiki var. Oyunun müzikeri ve ses efektleri gerçekten hoş olmuş. Onun dışında düşünüyorum, düşünüyorum, düşünüyorum. Himm başka bir şey yok aslında. En güzel sızı bu oyuna para vermeyin. Hani illaki helikopter oyunu oynamak istiyorum diyorsanız da para vermeyin çünkü bu oyunda onu da iyi yapamamışlar. Bilyorum çok acımasızca eleştiryorum ama sizin paranızı boş harcamanızı da istemem. İnanın Thunderhawk oynamak yerine 7 Blades oynanın daha iyidir. Hiç olmazsa kalitesi belli bir derecenin altına düşmeyecek bir oyunla daha eğlenceli zaman geçirmeye şansınız olur. Çünkü bu sayfadaki yalnızca wasat bir ölüz gibidir. Hani hayvana hayvan ama derisinden yapılan ayakkabıyı fazla giyemezsiniz.

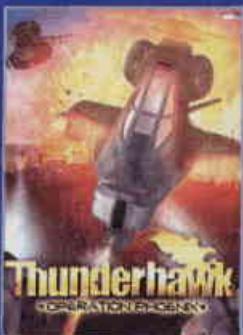
#### Cok eksigi var çok.

mışınız. Oyunun grafikleri wasat. Hani PSOne için de yapılmıştır. PS2'nin hiç bir avantajını kullanmamış dileyebilirim. Ayrıca bölümün hazırlanırken senaryoda bazı saflıkça şeyler var. Örneğin ilk bölümde helikopterin zoom özelliğini kullanarak düşman askerlerini avlıyorsunuz. Hani zaten Playstation'da bu tip bir aleti kullanmak zordur. Bir de helikopter ile sniperlik yapmak hiç akılma gelmemiştir. Üstüne üstlük adamları yutmak için alçaldığında suya çarptım ve sudan geri çektim! Hani daha ne diyeşim bileyim yorum.

#### Bit pazarı

Helikopterini süslmek, hani camına düşman radarlarına karşı CD falan koymak isterseniz işte onu bu oyunda yapabilirsiniz. Bir harekata çıkmadan önce tüm ekipmanınızı ayarlamak sizin elinizde. Cepheanelinizde hem top (helikopterin burnundaki makineli tüfeğe top denir. Matlum tankları tereyağı gibi delip gezebilir ufak çaplı otomatik bir toptur kendisi) hem de füze açısından geniş bir seçenekte sahip. Burada silah seçtiğinizde onun teknik özelliklerinin yanında hangi tip düşmanlara karşı daha etkili olacağını da okuyabilirsiniz. Hani biraz askeri terimlere hakimsenir ve azıcık bile İngilizceniz varsa zorlanmadan alışveriş yapabilirsiniz. Eğer bina vurmanız isteniyorsa tavyışiem bomba falan almaklı uğraşmadan füzelere ısrarız görmeniştir. Maverick her zaman en etkili havadan yere füze olmuştu. Thunderhawk asıl da, daha önce söylediğim gibi, Playstation'dan daha çok biraz daha modifiye edilmiş arcade salonlarına daha çok yakışacak bir oyunmuş havasında. Oyunun tabiki multiplayer oynanışı yok. Yalnız bölüm aralarını yük-

#### Güzel müzik ve ses efektleri.

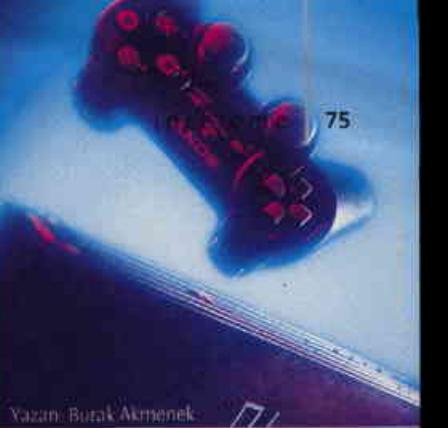
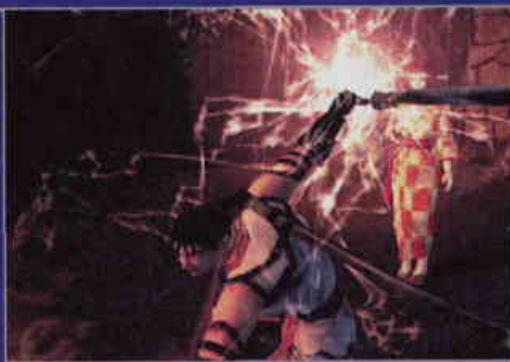


Bilgi İçin:

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)**Yapım:** Core Design  
**Dağıtım:** Eidos**Tür:** Simülasyon  
**Desteklenen:** Memory Card,  
Analog Joystick**Puan:** 62

# 7 BLADES

Kadınlar da kahraman olur



Yazar: Burak Akmenek

**"Eğer dövüş oyunlarından hoşlanıyorsanız edinmelisiniz."**

Ah Sinan ah bilmezsin ki ben Japon tarzı oyunlardan hoşlanırmam. Hadi bana" içinde blade adı geçen bir oyun bu bak bak kılıçlı kalkanlı bu" diye sokuşturuverdin. Sonunda gene Japon çıktı! Hayır işin kötü yan profesyonel olarak incelemek zorunda kaldığım bir şey de diyemiyorum. Hani iş bu ne yapalım diye oturdum PS2'nin başına oynayıverdim 7 Blades'i. Tahminince oyunun adı, geçen sené kaybettigimiz önlü sinema yönetmeni, Üstad Akira Kurosawa'nın Yedi Samuray filminden esinlenerek konulmuş. Bu giriş sizin yanıltmasın. Oyunda iki karakterden birini yöne-

► **Güzel tasarılanmış levellar ve senaryo.** ►

tiyoruz ve Japonya'dan ayrılmaya çalışan bir ada ile ilgili karmakarışık komploları kılıç ve tabancalarımızla ortaya çıkartmaya ve sonra da yok etmeye çalışıyoruz. İki karakterden birisi Yuri isimli gevik bir kız. Bu karakter atesi silahlar kullanıyor ve öteki karaktere göre daha yükseklerde ziplayabiliyor. Gokurakumaru (off Sinan bu ismi yazarken bile acı çeliyorum) isimli öteki karakter ise bir erkek ve geleneksel samuray silahlarını ve dövüş tarzını kullanıyor. Ben genelde ikinci karakteri kullanarak oynamadım ama geniş alanlarda Yuri, Gokurakumaru'ya göre daha etkili. Özellikle gelgen hikaye içinde eline geçirdiği Gatling benzeri silah ile ortağlığı cehenneme çeviriyor. Oyunun tamamında kullandığı tabancasının adı ise KittyCat. Şirin kedi gibi bir Türkçe karşılığı geliyor. Goku'nun ise çeşitli kılıçları ve buntarı onun için taşıyan bir yardımcısı var. En etkili silah ise oyunun sonlarına doğru bulduğu altın kılıç. Her kılıçın bir özel hareketi bulunmaktadır. Bu özel hareketler ekrandınız kalabalık gruplar tarafından çevrildiğinde çok işe yarıyor.

**Farklı yollar**



Oyunda senaryo aynı olsa da her karakter için farklı bir yol var. Bu oyunu iki karakterle de oynanabileşini sağlıyor. Ayrıca oyunun bazı yerlerinde bu görevler değişiyor. Örneğin Yuri ile oynarken bir yerde Goku iki boss ile karşılaşken ona uzaktan sniperlik yaparak yardım etmeniz gerekiyor. Eğer Goku ile oynuyorsanız o görevde bossların üzerine mermiler yağıdığını göriyorsunuz. Oyun Japonlar tarafından yapıldığından klasik Pokemonvari Amerikalı bakan açısı yerine daha düzgün bir çalışma yapmış. Bunu senaryo ilerledikçe daha net görüyoruz. Tüm hikaye Roma'ya çıkışa da oyunda sürprizlerde mevcut. Örneğin koştuğu sırasında çatlak bir duvar olduğunu fark ediyorsunuz. Eğer o duvara doğru yürürseniz ashında görünmez bir kapıdan geçtiğiniz anlıyorsunuz. Oyunun kontrolleri son derece basit ve zaten ilk görevde buna rahatça alıştıyorsunuz. En çok zorlanacağınız konu rakibinizi tutturabilme olacaktır ki ona da zamanla alıştıyorsunuz. Ara demolar çok sık olmasına karşın güzel ve eğlenceli yapılmış. Ayrıca düşman çeşitliliği ve her birinin farklı özelliklere sahip olması da böyle baştan savma değil düşünülerken tasarlanmış. Rakiplerinize karşılaşırken silahlarınızı kullanmak zorunda değilsiniz. İsterseniz ontara tekne ya da gerilerek çarpa gibi hareketler de uygulanabiliyor. En çok zorlanacağınız tipler ise arkانza geçip size bir şeyler fırlatan rakipleriniz olacaktır. Bunlarla boğuşmanın en güzel yolu ekrandaki radarınızı kullanmak olacaktır. Kırmızı noktalardan birisi arkanzıda görünüyorsa onu mümkün olduğunda öntünüzde alın. Japon kılıç ustalarından birinin kitabında okumuştum (sanırım Musashi'yi) kalabalık gruplarla baş etmenin yolu onları görmektir derdi. Yani onları her zaman görüş alanında tutup kanallardan sarkanları gruba geri yönlendirmelisiniz. Eğer çevrilirseniz işiniz biter.

**Multiplay?**

Oyunu belki de en büyük eksisi bir multiplay seçeneği olmaması. Yani arkadaşlarınızla beraber eğlenemeyeceksiniz. 7 Blades kesinlikle çok kolay bir oyun değil fakat eğlenceli ve kaliteli bir çalışma. Eğer hafif fantastik ve Japon kültürünü yakın oyunlardan hoşlanıyorsunuz bu oyun size hitap edecektir. ●



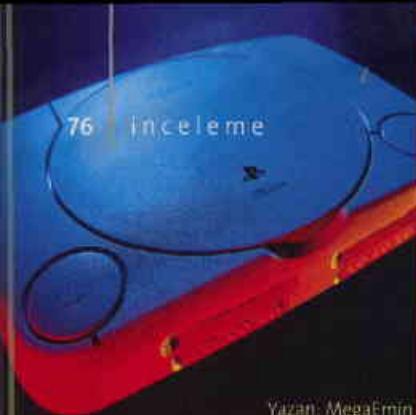
► **Multiplayer yok.** ►



Bilgi İçin: Bilgi İçin: www.konami.com  
Yapım: Konami  
Dağıtım: Konami

Tür: Aksiyon  
Desteklenen: Memory Card

Puan: 71



Yazan: MegaEmin

# FIFA FOOTBALL 2003

Dünyanın en başarılı futbol oyununu "hala" PlayStation' da!

**"Fifa 2003 kendisini biraz olsun yenilemeyi başarmış. Bir yıldır hiç Fifa oyunu oynamayanlara önerebilirim. Aslında önermeye de bilirim; Winning Eleven 2002 daha güzel.."**



Futbol oyunları dünyasına bir kez daha hoş geldiniz. Aslında hiç gitmediniz ki geresiniz... Daha Fifa World Cup 2002 ve Winning Eleven 2002'den başımızı kaldıramadan geleneksel Kasım ayı sendromu dahilinde Fifa 2003 elinizde ulaştı. Ben EA Sports artık PS One'a oyun yapmadı diye düşünmüştüm ama bir noktayı kaçırmışım, adamlar bu güne kadar mümkün olduğu kadar fazla oyun satmak için her platformu zorladılar. Yani demem olsa şu anda Commodore 64 oynansa, oraya bile çıkartırdı oyunlarını. PS One'a Fifa 2003 çıktıktı zaman şaşırmayın.

**Yıldız tarihi Fifa 2003** Her neyse, şikayetimiz yok tabii, oyun çıksın da sorun değil. Şimdi, "Fifa bir futbol oyunudur" muhabbetine girmiyorum, çünkü artık bu oyunu oynamayan kimse kalmamıştır. Peki bu yeni oyunun olayı nedir? Öncelikle bu yılın imajı belli: Roberto Carlos, Giggs ve Davids. Oyunun kapağında bile bu üç top cambazının resmi var. Oyun motorunun tamamen yenilenliği İddia ediliyor ama banan pek de öyle gelmedi. Yine de ciddi değişiklik ve yenilikler var. Bir kere kafadan yeni menüler çok daha sık duruyor diyebilirim. Artık oyuna başladığınız zaman "arcade" veya "simulation" seçimi yapmanız isteniyor. Paradoksa düşen EA, olayı bu şekilde çözmüş. Yani arcade seçerseniz Fifa 2000'den bildiğiniz klasik şekilde oynuyorsunuz; her şey otomatik. Yok simulation seçerseniz, aynı Winning Eleven'de olduğu gibi basılı tutarak enerji barınızı dolduruyorsunuz ve vuruş şiddetinizi belirliyorsunuz. Yönüne de siz belirlediğinizden her pas ve şut hedefini buluyor. Bu ayrımla birlikte utana sıkılıkla yananan Winning Eleven kontrollerine iyice girilmiş. Mesela neden koşmak için sürekli üçgen tuşuna basıp çekmemiz gerektiğini hiç anlayamamışdım. Bu kez koşma tuşunu da R1 yapmışlar, üstelik yine WE gibi basılı tutmanız yeterli oluyor.

Ölüm top kullanım tamamen yenilenmiş. Yeni vuruş stilini kullanarak ağır, şiddetli ve topun neresine vuracağınızı seçiyorsunuz. Bu özellikle, Roberto Carlos gibi yetenek ve teknik sahibi futbolcuların kullanılması için ayarlanmış. Ayrıca yeni ölüm top dizimleri yaratılmış. Yani yeterince iyiiseniz, köşedeki örümcek ağını büyük bir zevkle oradan alırsınız. Kaçırlan paslar ve kafaların yanı sıra, daha fazla gol varyasyonu olması gerçekçiliği de biraz daha artırmış.

Yapay zeka üzerinde de bir hayli çalışılmış. Artık



rakiplerinize, tekrarlanan tekniklerinize göre hemen önem alıp oyun sistemlerini değiştiriyorlar. Gerçek ilk oynadığında zar zor 1-0 yendiğimde sevinmemeye rağmen ardından yine 10-0 lik skorlar gelmeye başlayınca acı gerçek ortaya çıktı. Yüksek skor olayını engellemek için World Class både yetmiyor.

## Winningmeyen bir kuvvetin etkisine girdik

Hala resmi Fifa lisansına sahip olan oyunda 16 lig, 450 takım ve 10000 futbolcu var. Bütün bu futbolculara eğlencelerinden bu kez en popüler 18 takımın detaylarını fazla yapmışlar; akıllıca. Böylece büyük maçların atmosferi de çok daha iyi yansıtılmış. Yıldız oyuncular, statlar ve

## Müzikler, yenilenen oynanış ve kontroller

orijinal tezahüratla beraber Ali Sami Yen cehennemi de daha gerçekçi olacak demek ki (hayır, Galatasaray'lı değilim.) Bu arada oyunda Galatasaray SK ve Türk Milli Takımı da seçilebiliyor, üstefik bu sefer Türkiye'nin gücü çok daha fazla gözüküyor. Geç de olsa doğru yola geldi eşek sıraları tabii.

Maçın spikerleri yıllardır değişmediğinden, yine değişmemiştir diye düşünmüştüm. Fakat bu kez bir spiker, yanında da komik aksanlı bir yorumcu var ki gülmekten oyun oynamıyorum. Müzikleri konusunda Fifa'nın eline su dökülebilir yok zaten. Her sene oyun ile beraber gelen şarkılardan en az yarısı hit oluyor. Bu sene de çok sağlam parçalar var. Grafikler açısından da WC 2002'ye göre çok daha düzgün. Garip derecede düşük tazeleme oranı bu oyunda düzeltildi, yine adam gibi bir oyuna benzemeli. Şimdi Fifa 2003'ün iki sorunu var, fazla gol ve Konami adında bir rakip. Yine de deli gibi satacağı kesin. Bye&Smile...

► Sıkı, suyu çıktı



PlayStation

LEVEL HIT

Bilgi İçin: [fifa2003.ea.com](http://fifa2003.ea.com)

Yapım: EA Sports

Dağıtım: EA Sports

Türk Spor

Desteklenen: Dual Analog Controller, Multitap, Memory Card 1 Blok,

Oyuncu sayısı: 1 - 8

Alternatif: Pro Evolution Soccer, Winning Eleven serisi

Puan: 89



En popüler 18 takımın oyuncuları daha detaylı hazırlanmış

# NBA LIVE 2003

Alemin en kral basket oyunu yine EA Sports damgalı



Yazan: Megamind

**"NBA yıldızlarını yönetmek benim için çok keyifliydi. Sizi bilmem ama ben bu oyunu sevdim."**

Güney Kore'de, Seoul'e 160 mil uzaklıktaki bir kasabada internet kafesi, ilginç bir olaya ev sahipliği yaptı. 26 Eylül günü bilgisayara sanal zamk ile yapılan 24 yaşındaki bir genç, yemek yemeyip yumatadan tam 86 saat oyun oynayıncaortalitya diktı (yanı açılık oldu). Şaka değil, Associated Press' tarafından geçen polis raporunda yazılı buntar. Ülkemizde internet kafelerin 24 saat açık olmasına için gerekli bir sebep bulundu sanırı.

Bir de benim başından geçen ufak bir maceram var, onu anlatmak istiyorum. Bir yıldır dövünüp İstanbul'daki bir üniversitede geçiş yapmaya çalışıyorum ve, sonunda geçtim. Bu ayki giriş yazısında konudan bahsetmeye hazırlayıordum ki iki hafta derslerine devam ettiğim okul bana "geçişinde pürüz var" diyerek Adana'ya geri gönderdi. Hesemesi bir anda bitirdiler yanı anlayacağınız. Olsun, Adana'dan da eskisinden çok daha sağlam sayfalar yaratıcığa İhanıyorum. Peki hepsi iyi güzel de buraya kadar okuduğunuz paragrafin basketbolla ne ilgisi var? Yok! Benim de yok; yanı basketbolla ilgim. Giriş sayfamda yer kalmaçına "yazmasam çatılarım" konularını buraya aktarmaya karar verdim, olay bu, panik yapmayınız. Şimdi doğru: doğru, ben basketboldan fazla anlamam, hatta sevmem bile denebilir. Gerçi bir dönem Street Hoop oyna-

► Her yönden iyi ►

lığım yok değildir hanı (bu arada Street Hoop'un da yeni yapılmıyor; flash haber):). Fakat ofise yeni gelen NBA Live 2003'i denedimde çok hoşuma gitti, tuttum kolundan eve kaçırdım ben de.

## Bilmemek ayıp değil,

Her zamanki yerime geçip, bir oyunu ilk defa konsoluna yerleştirmek olmanın derin heyecanı içerisinde power tu-

şuna bastım. Oyun başladı, EA logosu demosu fataş derken baya sardı be, meğer ne şeker bisiymiş bu basket oyunu denen olay. Sık demonun ardından oyna başladım, açılan ekran beni şok etti. Alışmışım tabii Fifa'daki bit kadar adamlara, burada daha böyle ekranda yer tutan ve uzun boylu tipleri görünce hoşuma gitti, EA One'da böylesine renkli, canlı ve parlak grafiklere de pek rastlanmıyorum tabii. Atmosfer, futbol oyunlarına nazaran çok daha sağlamdı. Hele seyircinin tezahüratı ve arada bir salonda çalan müzik çok hoşuma gitti. Hakemin sesleri, topun ve ayakkabılari çkarttığı seslere bir de spiker eklenince coşum. Oyun ile ilgili basın bültenini okuduğumda üzerinde durulan tek konu vardı zaten, o da ödüllü spiker Marv Albert'in bundan sonra NBA oyunlarında EA Sports ile çalışacağı. Ben amcayı tanımadıma otuz yıllık spikermiş ve on bir sezondur NBA'ın sesi olmuş.

İlk yarı bittiğinde şaşkınlığım bir kat daha arttı, bir kez

► Eksi tarafını bulamadım :)

re oynamayı beceremiyordum, öyleydim. Hatta yaptığım hareketlere ben bile inanamadım. Binlerce farklı animasyon yaratmış adamlar, bir hareket diğerinin aynısı değil (bana öyle gelmiş de olabilir, ne de olsa yeniyim). Çok hızlı oynuyor, top çalışıyor, rebound alıyor, en önemlisi de mükemmel sayıları atıyorım. "-İşte" dedim, "benim bildiğim NBA hızı ve NBA gücü budur". Oyunda sürekli bir dinamik var, adamlar odun değil, durmadan çapraz koşular yapıp pas alternatifleri sunuyorlar. Üç boyutlu çizilmiş koşular kenarda kendilerini parçalıyorlar. Çok karizmatik bir hareket yaptığınızda sistemi kastırımadan bir replay giriyor ve insan söyle bir "ben neymışım beah" diyor.

## ...öğrenmemek ayıptır:

Kalabalığın animasyonu, işkandırma ve parlama efekleri olağanüstü. Oyunun titreyiş desteği de var. Hatta bazen son saniye atışlarında uyarı görevi bile görüyor. Son olarak oyunun web sitesinde çok hoşuma giden bir atraksiyon gördüm, onu anlatmak istiyorum. Jersey Generator fonksiyonuna girip takımının formasını seçip, istediğiniz numarayı ve adınızı yazıyorsunuz. Site size bu formaları yaratıyor ve istediğiniz çözünürlükte duvar kağıdı haline getirerek kullanımınıza sunuyor. PC sahiplerine duyurulur. Sonuç olarak daha önce oynadınız mı bilinmez ama ben bir NBA yıldızı olma işini sevdim. Bye&Smile...



## LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin:	nbalive2003.ea.com
Yapım:	EA Sports
Dağıtım:	EA Sports

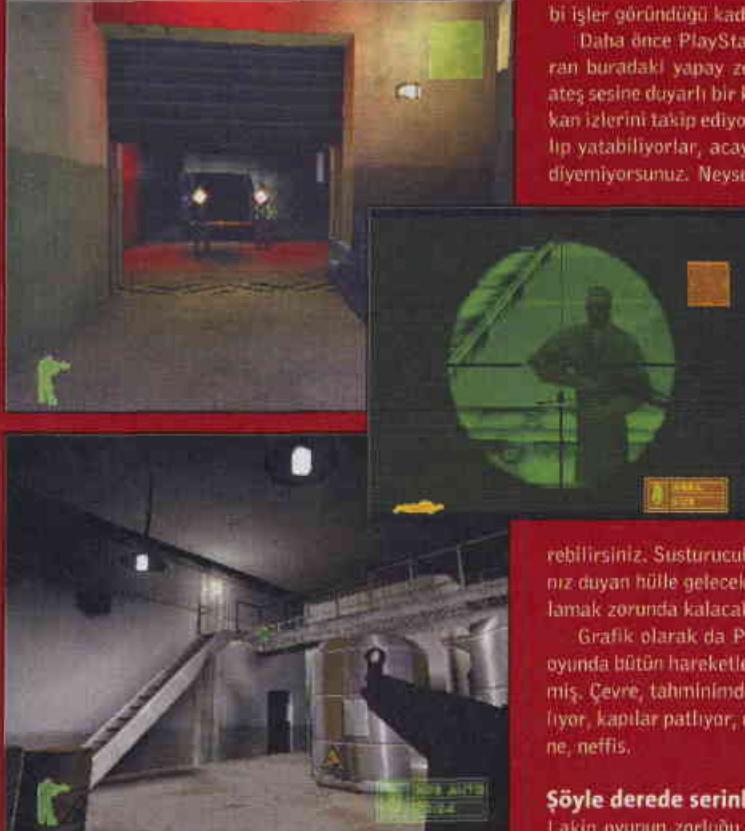
Tür:	Basketbol
Desteklenen:	Dual Analog Controller, Multitap, Memory Card 1-Blok, 1 – 8 oyuncu

Puan: 92

# DELTA FORCE URBAN WARFARE

MegaEmin

*"Yapay zekanın saçmamasını saymazsa oyunda önemli bir problem yok. Bence PS One sahiplerinin tereddüt etmeden satın alabileceği kadar keyifli bir oyun."*



## ► Detaylı ve eğlenceli ►



PlayStation

## LEVEL HIT

Bilgi İçin: [www.novalogic.com/games/dfuw](http://www.novalogic.com/games/dfuw)

Yapım: Rebellion

Düzen: Novalogic

Tür: FPS

Desteklenen: Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok

Alternatif: Pro Evolution Soccer  
Winning Eleven serisi

Puan: 88

## Bırakacan bu özel tim ayaklarını...

Alien vs. Predator'ın yapımcısı olan Rebellion tarafından sadece PS One'a özel hazırlanan Urban Warfare, PC'deki Delta Force'la pek benzemiyor. Burada dağınık araziler yerine daha çok yerleşim bölgelerinde savaşıyorsunuz. Bir an bile durup dinlemeyeceğiniz Delta Force, sağlam bir hikaye ve ekipmanlarla desteklenmiş. Duruma göre bazen ortaklılığı dağıtır, bazen de sessiz sakın, gizlilik içinde ilerliyorsunuz. Bu şekilde sizin, rehine kurtarma veya bomba imha gibi görevleri üstleniyorsunuz. Tabii ki bunları yapmak için gerekten her türlü ekipmanı sahibiniz. Saldırı ve keskin nişancı tüfekleri, el bombaları, roket ataları, uzaktan kumandalı patlayıcılar, gece görüşü, termal kamerası, radar ve güvenlik kamerası bozan cihazlar gibi, Ta-

bi işler göründüğü kadar kolay da değil.

Daha önce PlayStation'a çıkan iki DF oyununa nazarın buradaki yapay zeka çok çok geliştirilmiş. Adamlar ateşlesine duyarlı bir kere, taktik manevra yapabiliyorlar, kan izlerini takip ediyorlar, saklanmak için suyun içine dalıp yatabiliyorlar, acayıp yanı: 12 görev boyunca holt bile dileyemiyorsunuz. Neyse ki hikaye sağlam da sıkılmıyorsunuz, yerinde kurulan bağlantılar ve ara ekranlar görevleri daha da keyifli hale getiriyor.

## Hayatın dadına bakacem...

Oyunda hiçbir şekilde yardım almadığınızdan çok dikkatli gitmelisiniz. Cesetleri saklamalı ve arkamızda iz bırakmamalısınız. Girişinizde oda çok aydınlatıksa ışıkları vurabilir, ardından da gece görüşü ile teröristleri indirebilirsiniz. Susturuculu veya sessiz silahlar kullanmazsanız duyan hülle gelecek; netekim o zaman plan B'yi uygulamak zorunda kalacaksınız; boşalt şarjör teknğini.

Grafik olarak da PS One'in yüzünü kara çıkarmayan oyunda bütün hareketler üşenmeden motion capture edilmiş. Çevre, tahmininden çok daha interaktif; camlar kırılıyor, kapılar pathyor, mermilerin izi çıkarıyor, şahane şalterne, nefis.

## Şöyle derede serinlemiş karpuzu kesip...

Lakin oyunun zorluğu yapay zekadan değil, kontrollerinden geliyor. Zaten mouse desteği olmayan oyunda pad ile çan gekiliyorsunuz. İlk bir saat geçirdikten sonra rahatlamanıza rağmen, arada bir ayndır anda birkaç tuşa birden basmak zorunda olmanız işleri karıştırıyor. Nişan almak

## ► Kontroller biraz karışık ►

zaten bir ölüm, siz elinizdeki silahı düşmana doğrultamamanın sancısı içerisindeyken, bu sancıya bir de vücutunuza giren bir şarjör dolusu mermiinin acısı ekleniyor. Bazen de silah sesleri duyuyorsunuz ama ortada eleman yok, bir bakiyorsunuz yan odadaki terörist duvarın arkasından ateş etmeye çalışıyor; sersem herif!

Ses ve grafik yönünden benden tama yakın puan alan oyunda multiplayer desteği eksik kalmış. Yine de oynaması çok keyifli. Bye&Smile...



MEZ ALTAZU

2002

# PLANET OF THE APES

Bulunduğunuz gezegende tüm maymunlar sizi yemek isteseydi ne yapardınız?



MegaEmin

Pierre Boulle' un klasik romanından sinemaya uyarlanan Maymunlar Gezegeni, üç boyutlu bir aksiyon macera oyunu hatırde PS One' larmızı da geldi. Neredeyse PC versiyonu ile aynı özellikleri taşıyan oyun teknik açıdan hâlâ fena gözüküyor.

Ana karakterimizin adı Ulysses. Mevcut mekik ile uzaya o takım yıldız senin, ou galaksi benim geze duran adamımız, uzun zamandır ateli yıkama ve periyodik bakımı görmemiştir. Hâlîyle problem çıkan mekik ile beraber babalar da bir gezegene düşerler ve nasıl olmuşsa zamanda bin yıldız ufak bir sapma olduğunu fark ederler. Üstün zekâlı elemanımız Ulysses bir geylerin ters gitliğini hemen anlamıştır (hadî be, say wallah?). Bir yerlerden bir muz kokusu geliyor ama nereden? O da neşî? Elemanımız kendinden daha maymun görünüşü tiplere rastlıyor, hatta buntar düpedüz maymun yahu. Binlercesi hem de. Meğer bu gezegende insanlar besin zincirinin tabanında mı yer almışsa? Dimeee, yanı avlanıp yenmeyi mi bekliyorlar? Çok kötü çok, olmaz olmaz, ayıptır. Kurtulmak için tek çare bu dev aksiyon macera oyununu başarıyla tamamamaktır. Belki o zaman hikayedeki esrar perdesi de aralanır, hatta o zaman kahraman olur, ne bilim şov tivive bile çıkarsınız ha? Hâdi rasgele barı.

## O ses de neydi?

Konu aşağı yukarı böyle. Zaten oyunun tek olayı da konusu. Yani adı güzel diye oyunun çok iyi olduğunu falan sanmayın: Öyle her unsurdan birazcık alarak çorba yapmışlar. Aksiyon desen var, cıplak elle dövüş enval çeşit silah kullanımı, koşup zıplamalar falan, E macera yönü de var, diğer karak-

terlerle etkileşim olayına girmiyorsunuz, kapıyı açmak için gerekli olan kolu bulup çektiyorsunuz falan. Etkileşim olayı için 2000 satır konuşma koymuşlar. Hatta bazen enerji ve cephanenizi ekonomik kullanma gereği duyacaksınız ki, bu kez de gizlilik unsuru ön plana çıkarıyor. Mekanlar hep aynı iç karartıcı karanlık koridorlar, Tomb Raider 2 oynadığım zamanlarda yatımcı sabaha kadar aynı koridorlarda ilerliyordum, bu oyun da Tomb 2 ile bir hayli benzeriyor. Planet Of The Apes, kendine has ilginç bir oyun. Bu güne kadar Golden Eye haricinde bir film oyunundan pek zevk alıdığım söylememez, ne valan söyleyeyim, bu oyun da bir şey değiştirmedi.

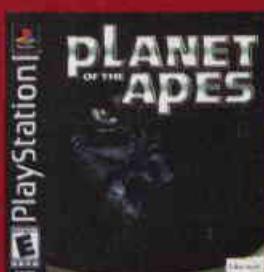
Kahramanımızı üçüncü kişi perspektifinden gördüğümüz oyunda, kontrollerin zor olması için elden gelen her türlü çaba kullanılmış. Bol bol takılacaksanız çünkü bulunduğunuz yerde geçebilmek için gereken hareketi yapamayorsunuz, ilâ da milimetrik olarak doğru yerde

## İç karartıcı atmosfer

durup tuşa basmanız gerekiyor. Dövüş sahnelerinde ise Ulysses kütüğe döndürür. Adamımızın yakalandıktan sonra uyandığı yer bir sağlık merkezinin hücresi. Bakmayın siz sağlık merkezi dediğimiz, burada insanları parçalıyorlar, hücre de o yüzden zaten. Çok sayıda gorilin

koruduğu hücremize yemek getiren maymun, nedense çaktırmadan bir anahtar ve not veriyor, işte koşturutmaca burada başlıyor. Oyun sadice dövüşlerden ibaret değil, arada bir bulmaca da çözümünüz gerekiyor. Tabii bulmacalar da dövüşler gibi basit. Ara videoları saymazsa çok düz çizgisi olan bir oyun, hiç şaşırılmıyorsunuz.

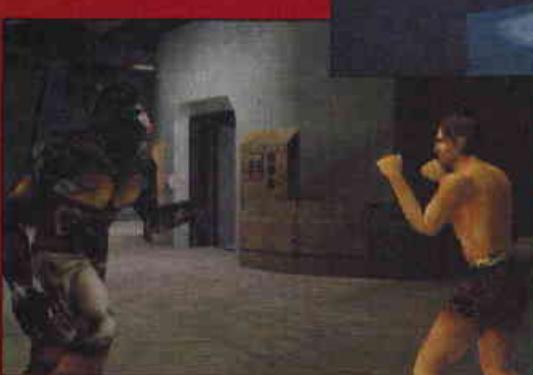
## Macera öğeleri



Bilgi için: [www.fox-interactive.com](http://www.fox-interactive.com)  
Yapım: Ubi Soft  
Dağıtım: Fox Interactive

Tür: Aksiyon / Macera  
Desteklenen: Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok  
Oyuncu sayısı: 1

Puan: 69



## Bir şeyler gelişiyor, koşun koşun!

Neyse ki efektler, özellikle de müzikleri çok sağlam yapılmış. Seslendirme için ise averaj desem doğru olur. Oyunun geçtiel gezegenin, filmindeki gibi olduğunu zannedinmeyein, çok çok daha basit. Oyununuzu kayıtlı edebilmek için save noktalarını kullanmanız gerekiyor. Yanı noktaya ulaşmadan ölürseniz, sil baştan tekrar oynamak sorunda kalıyorsunuz. Bir de en azından yalandan da olsa bir multiplayer mini oyun eklesetmiş renk gelirmiş gibi geldi bana bir an. Bye&Smile...»

Kelimelere sığmayan bir oyunun tam çözümünü nasıl yazarsınız?

# Medieval Total War

Gerçi tamamen benim yüzümden ama neyse. Bilmem kaç kere yazdım sildim, önce tablolar koydum birimleri anlatım, ülkelerin her period için stratejilerini yazdım vs vs vs. Ama son olarak gördüm ki bunlar değil ihtiyacımız olan bu sayfalar. Zaten bu şekilde anlatmaya kalktımda oyunun derinliği ile bir kez daha kendimden geçtim. Yönetebileceğimiz 12 ayrı ülke, her ülke için 3 ayrı başlangıç noktası, ve geçirilecek 120 eyalet, her ülke için ayrı birim setleri, iki ayrı oyun türü, din adamları oydu buydu şuydu. Tablolara böülülmek için bu yazılarından vazgeçtim sonunda aha işte bunu yazdım.

## MİLLETLER

Oyunda kontrol edebileceğimiz milletler English, Danish, Almohad, Spanish, Byzantine, Egyptian, German, Italian, French, Polish, Turks, Russian. Bunların dışında karşımıza farklı milletler ve topluluklarda çıkışık ki bunlarda; The Papacy, Hungarians, Aragonese, Sicilians, Golden Horde ve bazı diğer topluluklar. Diğer topluluklar dediklerim genelde Rebel yani isyancı olarak karşımıza çıkıyorlar bu sebeple toptan Rebels diyeceğiz onlara. Her ülke başlığı yere ve sizin seçtiğiniz period'a göre baz avantaj ve bazı dezavantajlarla oyuna başlıyor. Millet seçtiğiniz ekranda sağda açılan parşömenlerde o milletin bahsi geçen tarihlerde ne durumda olduğunu can düşmanlarının yada mütteliklerinin kimler olduğunu bir bir yazıyor.

## "Bir Medieval Total

## War hikayesi ile tekrar karşınızdayız.

**Hikaye diyorum  
çünkü ciddi anlamda  
yılan hikayesi oldu  
bu yazı benim için."**

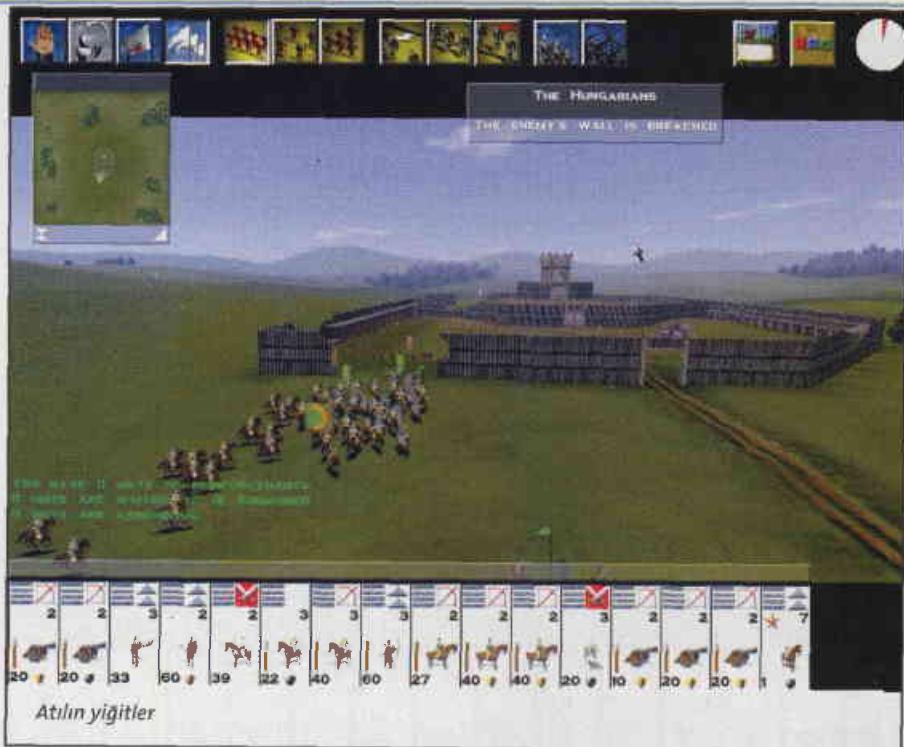
Anıkt birim üretiminde önemli olan sadece eyaletlere özel bazı birimler var. Mesela Bulgarian Brigands sadece Bulgaria eyaletinde üretilebiliyor ki her kim elinde tutuyorsa bu eyalette bu birimi üretebiliyor. Birim üretimi ekonomi, arazi yapısı, geopolitik konum ve daha birçok şeyle alakalı iken bazı avantajlar sağlıyor oyun bize. Paralı Asker tutabiliyoruz ki bu askerlerin zırh ve silah kaliteleri oldukça yüksek olabiliyor ve bizim sahip olduğumuz teknoloji ile alakalı olmadıklarından bir kez sağlam birlikler bulabiliyorsunuz kırılamak için. Ama bu birlikler normalde kendi üretikleriniz için harcadığınız support'un iki katına mal oluyorlar ve çok da sadık oldukları söylemez. Savaşta bırakıp kaçacaklar diye bir kural yok tabii ama yinede çok güvenmeyin. Paralı Askerlerin bize sağladığı en büyük avantaj üretim



sürelerinin olmaması ve anında kullanılır hale gelmeleri. Her eyalette bu sık çıkmıyor derseniz savaş yoksa asker ne etsin orada. Size təsviye gerektiği anda kiralayıp kullanıp işiniz bitince de direkt Disband edin yani emekliye ayrıın. Bu önemli çünkü elinizde tuttuğunuz sürece ekonominize büyük darbeler vuracaktır. Paralı birlükleri de upgrade edebiliyorsunuz bu arada silah, zırh vs olarak. Ama kullanıp atacağınız birlükler için değer mi size kalmış.

Askeri birlüklerin dışında özel birimler de var oyunda, Assassins (suikastçı), Spies (casuslar), Emissaries (tam karşılığı özel görevle gönderilmiş memur- elçi diyeşim biz sıkıntı olmasın), Din adamları (bunlar her inançta 3 boy oluyor, imam - alim - papaz - papa vs.) , Princess (prenses). Oyunda yer alan inançlar; katolik, ortodoks ve müslüman ama bunların dışında kontrol edemediklerimiz de var ki bunlar da yahudilik ve dinsizler. İnanç orta çağda olduğu gibi oyunda da çok önemli ve kesinlikle göz ardı edilmemeli. Mümkün olduğu sürece her eyalette din adamı mutlaka bulundurmaya çalışın. Çünkü din adamları bulundukları eyaletteki inancı yavaştırmalar ve ayaklanmalar gitkmasına neden olabiliyorlar. Bunun dışında eğer katolik bir millet ile oynuyorsanız Papa'ya dikkat etmelisiniz. Papalık tarafından kendi kurallarına göre hareket ediyor ve diğerleri üstünde hakimiyet kuran katolik bir millet' ten de pek hoşlanmıyor açıkçası. Katolik olmanızra rağmen dışlanabilir hatta hıristiyan dün-

yası size bir haçlı seferi düzenleyebilir. Ama Papa'yı hoş tutar az beslerseniz ufak ücretler karşılığı istediğiniz yere haçlı seferi başlatılabilirsiniz. Sefer karşılığında da Papa size ufak tefek armağanlar verir geçinir gidersiniz. Ya ben bu aldım verdim işlerini nasıl yapıcı oyun içinde derseniz tutun Emissary'yi atın Papa'nın kafasına hah ağıları ekranda işte. Dikkat etmeniz gerek başka bir nokta ise ele geçirdiğiniz bölgenin dini. Mesela Müslüman bir komutan olarak halkı ortodoks olan bir bölgeyi ele geçirdiğiniz. Bölgeye birkaç adet alım yada imam getirin ve halkın inancı müslümlü olana kadar orada bırakın ki din kaynakları ayaklanması çökmesin. Bu köken çözümdü eğer geçici bir çözüm arıyorsanız da o bölgede ufak bir ordu bırakmanız bir süre halkı sadık olmaya zorlayacaktır. halkın inanan sayısının fazla olması daha doğrusu sızla aynı inancı paylaşıyor olmasının bir diğer yararında Cihad yada Crusade başlığından yada sizin topraklarınızdan geçtiğinde daha fazla yandaş toplaması olucaktır. Tabi bu iyi olduğu kadar kötü de olabilir. Ele geçirdiğiniz Hıristiyan topraklarda Müslüman devletinizin bir haçlı seferi olması durumunda ayakta kalması söz konusu olmayacağındır. Bu yüzden bu dengeyi iyi kurmalı ve Zeal'e (inanç olayı) dikkat etmelisiniz. Eyaletlerdeki dini denge ile oynarken Katolik milletler ile oynayanların dikkat etmesi gereken birimde Inquisitor'dur. Zeal' i artırmalarının yanında (sadece katolikleri etkiler diğer dinler üzerinde etkisi yok) yabancı eyaletlerdeki casus-

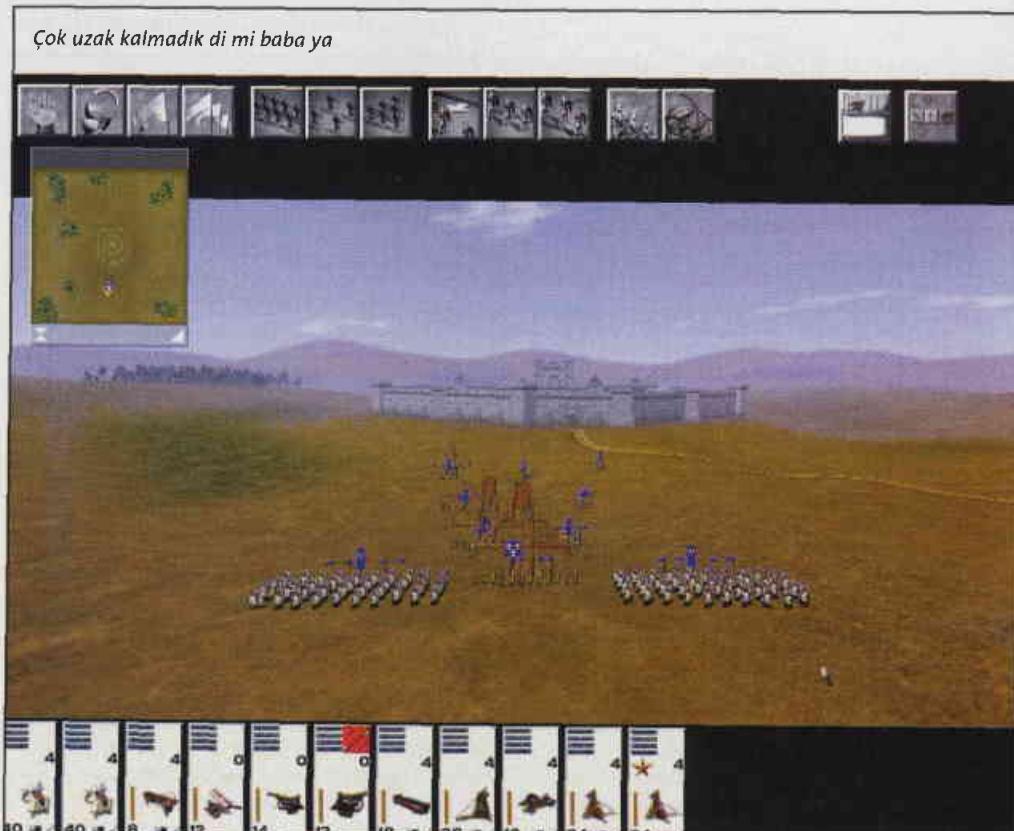


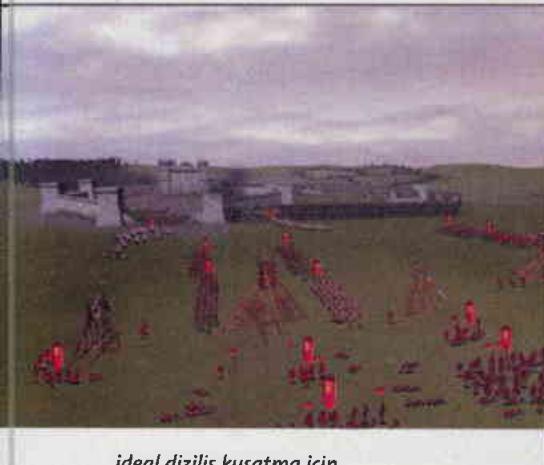
luk yaparlar. Yani kalde kaç asker var, birimler neler vs görmenizi sağlarlar. Katolik bir eyalette uzun süre bırakıldığından ve Zeal tavana vurduğunda bu birim birz zıvanadan çıkışlıyor. Uzun süre aynı eyalette kalıp uzaklaştığında eyaletteki halk bir süre aç geziyor akabinde zeal hızla düşüyor dikkatli olun. Nerede bırakınca ne yapıyor dikkat edin ayrıca katolik kilisesi papaya bağlı ve öünde gelene dalaşması söz konusu bu gücü arkasına alıp. Kontrol edilmesi güç ve bir kere ürettiniz mi disband edemiyorsunuz. Din adına her cinayeti işler aman dikkat. Tabi onlardan kurtulmanın yolu da var ki diğer birçok başa bela komutan gibi bu amcanın tepesine de bir Assassin indirebiliyorsunuz, o da nazikçe girtlaklayıcıveriyor. Assassin'ler suikast işlemek dışında size ait eyaletlerde kaldıkları sürece casusluk yapıyorlar ki bu oldukça yararlı. Düşman casuslarını yada suikastçilerini enselemek için bire bir hatta. Casuslarınız da size ait bölgelerde kaldıkça yararlı olabiliyorlar. Düşman topraklarında ayaklanması kıskır turken, kendi topraklarında ayaklanmasıın çıkışmasına engel oluyorlar.

Spy'ların tek yararı bu değil tabiki hem kendi hemde düşman generalerinin bir çok özelliği olduğu gibi (büyük savaşçı, düşünür vs.) büyük sır- larında olabiliyor. Bir generalin peşine takstinence casus bu tür bilgileri ortaya çıkartabiliyor. Bunun direkt olarak General Üstünde bir etkisi olmasada, kokumuş herşeyi can düşmanı bile gözü dönmüş bir Inquisitor'un hedefi oluyor. Ayrıca bulunduğu bölgedeki orduların morali ve bağıllıkları da dü-

şüyor. Hatta iç savaşa kadar gittiği oluyor olayın. Casusluk özelliği olan bir diğer özel birim de Emissaries, Kendi bölgelerinizde casusluk yaparken düşmana ateşkes için giden de onlar. Asıl başka bir özellikleri varkı göz ardı edilen, oyunda ilerledikçe oldukça işe yarıyor, Generallerinize verdığınız ünvanları geri alabiliyorlar. Böylece gözden düşmüş yada size bağlılığı azalmış bir generali disband etmeden yetkisiz kılabiliyor, olası bir ayaklanmanın önüne geçebiliyorsunuz. Tabi ayaklanmaların önüne geçmeye bitmiyor işimiz. Güçlü ve başarılı bir Kral olmalı başta. Oyunda mutlaka görmüşsünüzler dolanıp duran prensesler, ama ne işe yarar ondan emin değilim pek. Tamam evleniyorlar falan ama nedir olayları dibe.

Prenseler oldukça kullanışlılar oyunda. İlk olarak diyebiliriz ki oyundaki en iyi casuslardır. Kolay kolay öldürülemezler ki ortalamalarının üstünde tecrübeli bir suikastçı için bile oldukça zorodefledir. İstedikleri gibi dolasabilirler. Yabancı devletlerin Prens ya da Derebeyleri ile evlendirildiklerinde Prens ya da o ülkenin kralı olduğunu o bölgenin kontrolü prensesin ülkesine geçer ki savaşmadan kazanmanın en kolay yollarındandır bu. Önce prensesi yolla, evlendir akabinde bir iki de suikastçı tak kocasının yada kralın peşine at toprağı. Bu tür dolaplar gevirmenin yanı sıra soyunuzun devam etmesi ve hükümdarın daima gücü





ideal diziliş kuşatma için

İl ve genç kalması için prensesler büyük bir gereklilik. Normalde kralın çocukları tahta geçene kadar evlenmeyip yada çocuk sahibi olmuyorlar. Kral uzun süre iktidarda kaldığında yaşı bir kral ve onun yaşı prensleri büyük tehlike haline geliyor. Kral öldüğünde yerine geçen oğlu 60'ında ise çocuk yapmaya ne zaman ne de nefesi yetmiyor. Bazen çocuk sahibi olsa bile, genç prens daha hükmeyecek yaşa gelmeden babası ölüyor ve tam ekonomi, ordı, süper heyo falan derken oyun palıdır küldür bitiveriyor. Bunu engellemek için bir adet prenses bulunur kendisine bir elçi yollanır, en genç prensinizle evlendirilir. Böylece prens tahta geçmeden önce çocuk sahibi olur ve onun çocukları içinde aynı şeyi yaparsınız kendi soyagacınızı yaratırsınız ki bu yönde bir korkunuz kalmaz. Çocuk sahibi prens evli olmayan büyüklerinden daha yakın olucaktır tahta ve o ölmektede yerine başkası geçmeyecektir. Hem Kral sürekli genç olacaktır hem de oyunun bu yöndeki gidişyatını kontrol altına tutmanıza yarıyacaktır. Elbette yabancı bir prenseşi kraliyet ailesine sokmanın yukarıda anlattığım gibi tehlikeleri var ama bu göze alınması gereken küçük bir risk.

#### AHOYY CAPTAIN...

Oyunda herşeyin başı para (bu laftan nefret edrim. Benim hayatımda kesinlikle böyle değil bu). Belli başlı gelir kaynakları; tarlalar, madenler, ticaret ve bazı binaların getirileri. Ancak asıl vurgun ticaret tabi ki. Kuracağınız trade postları gelir getirside denizcilik çok daha kazazncı. Burada anahtar diğer milletlerin limanlarına girebilmekte. Ama deniz ticareti yapabilmek için sadece Port inşa etmeniz yeterli değil. Öncelikle ihtiyacınız olan Merchant. Merchant binasının büyülüğu tax (vergi) gelirlerini belirleyecektir. Kıyası olmayan eyaletlere bu binaları inşa ettinizde yapılan ticaret sadece o bölgeye olucaktır. Yani başka eyaletlerle alışveriş yapma imkanınız olmaz. Geliri artırsada size kalmış inşa etmek yada etmemek. Liman eyaletlerinde ise durum farklı. Diğer eyalet-



Kaleye kapidan değil bacadan girmek hep daha iyidir

lerle yapacağınız ticaret kısa yoldan köşeyi dönenmenizi sağlayabilir. Port ve Merchant'ı inşa ettiğten sonra ihtiyacınız olan tek şey gemiler. Gemileri ticaret yapacağınız eyaletle limanınız arasında sıralarsınız ticaret yollarınız da hazır demektir. Siz ticaret yapmasanız bile bu binaları diktikten sonra yıllık 20 – 30 Florin arası bir geliriniz oluyor. Bu para limana yanaşan yabancı gemilerin ödedikleri vergiler. Akeması da her şekilde damlıyor yani. Unutmadan gerekenler, 1 – Sadece yabancı milletlerle ticaret yapabillisiniz deniz yolu ile, 2 – Sadece bir eyalette olmayan eşya yada maddeleri satabilirisiniz. Yani kumaş üretmen bir yere boşuna kumaş satmaya çalışmamın başka eyaletlere yönelik hemen. Nereden bilincim kime ne lazımdır derseniz, özel birimlerin özelliklerini yazdım yukarıda bir bakın. Savaş halinde olduğunuz milletlerle ticaret yapamazsınız. Savaş'a girişmeden önce düşmanınızın kimlerle ittifak halinde olduğuna mutlaka bakın. Mesela Almohad, İtalya ve Fransa ile ticaret yapıyorsunuz ve Türkler ile oynuyorsunuz. Bizans'a savaş ilan ettimiz ve enemy olduğunuz anda Bizans la İttifaki olan bu üç ülke de iptal etti ittifaklarını. Bu durumda ticaret yapıcalıksınız kalmaz, limanlarınızda oturup güvenin batışını seyredersiniz ancak. Deniz savaşları biraz zayıf kalsada oyunda denizin kullanımı stratejileri oldukça etkiliyor. Herşeyden önce siz Port

inşa edin yada etmeyin her kıyı eyaletine çıkartma yapılması mümkün yada ticaret yollarınızı bir anda bir donanma tarafından darmadağın edilmesi olası. Donanmanızı kurduktan sonra önemli kıyı eyaletlerinin kıyı seridine birer gemi bırakın. Hem casusları hemde düşman çıkartma gemilerinin gelişini engelleyecektir bu. Deniz savaşları yapay zeka tarafından sonuçlandırıldılarından yapılacak fazla bir şeyim yok bu noktada. Gemilerinizi küçük filolar halinde tutun. Savaş kazandıkça eyaletlerde olduğu gibi denizde de title'lar çıkıyor bunları iyi değerlendirin. Ordularınızı bir eyaletten diğerine götürmek için ticaret olayında olduğu gibi deniz yollarını önceden belirlemiş olmalısınız. Deniz yollarını belirledikten sonra gemilerinizi istediğiniz gibi dağıtabilirisiniz bu arada köprü gibi durmasısunlar ama yalnız da bırakmayın. Ordularınızı Port olmayan bir eyaletle deniz yolu ile görütebilirisiniz ancak o eyaletle port inşa etmeden ordularınızı geri çekemezsiniz. Oyunun başlarında stratejik önemi olan adaları bir an önce ele geçirmeye bakın Malta, Rodos, Kıbrıs özellikle ki zamanla ticaret merkezi haline geliceklerdir.

#### SEFERII..

Oyunda işimizi kolaylaştırıcak yada oldukça zorlaştıracak iki etken varki Crusades (Haçlı Seferleri), Jihad's. Crusade kutsal topraklara yapacağı-

niz seferlerden ibaret değil sadece ve birçok getirişi var. Oyunda üretemediğiniz birçok birimi Crusade başlatığınız zaman hali hızında bulabiliyorsunuz. Chivalric Foot Knights, Templar Knights gibi oldukça sağlam birimleri üretmek yerine pizza ismarlılar kibi ismarlıyorsunuz (order knight). Oyunun başlarında bir haçlı seferi yapabilirseniz ciddi anlamda bir katliam gerçekleştirebilirsiniz. Özellikle Early Period ta şovalyelerle peasantlara girişmeli oldukça zevkli ayrıca zayıf orduları darmadağın edip birçok toprak katmanız mümkün sınırlarınıza. Eğer sefer başarılı olursa sefer sona eriyor ve sefer sırasında geçtiğiniz topraklardan topladığınız askerler dahil tamamı eyalet ile birlikte sizin topraklunuza geçiyor. Seferde çıkışırken başında tehlikeler de papa' nin dışındaki bazı katoliklerin topraklarından geçmenize izin vermemesi, yada zeal' i düşük ortodoks eyaletlerden geçenken asker kaybetmeniz olacaktır. Bu durumda yolunuza savaşarak aşmak zorunda kalıcasınız. Müslüman ve diğer dinlerden olanlar ise direkt saldırıcaklardır. Crusade 4 turn de üretiliyor ve 1000 florin değeri. Eğer başarılı olursanız ödenecek çok küçük bir bedel bu. Tabi eğer başarısız olursanız ordu dağılacak bütün askerler ya ölçek yada kaybolucaklardır. Jihad, Crusade' in tersine saldırı değil savunma amaçlıdır. Herhangi bir Müslüman toprağı Hristiyanlar tarafından ele geçirilmeden Jihad' ı üretmemesiniz. Zaten Jihad' ı olayı kaybedilen toprakların geri alınması önerenidir. Bu noktada aynı Crusade' de olduğu gibi birimleri sıparış edebilirsiniz ve hedef gösterilen topraklara ilerleyebilirsiniz. Birim içermeyen Jihad bir yere gidemez.

### TAMAM TAMAM...

Tamam bende sıkıldım bu şekilde yazamaktan ama elden ne gelir aha işte strateji ustası demeli ama diyemiyorum da herneyse bunaldım iyice. Bundan sonrası biraz tecrübe ile sabit bölümü.

► Sınır eyaletlerine mutlaka watchtower inşa

edin ve paranız oldukça upgrade edin. Bunlar hem komşu eyaletler hakkında bilgi almanızı sağlayacak hemde sınırınız'a dayanmış düşman ordularının birimlerini vs. Görmeliyi sağlayacak. Bir diğer yararı ise o eyalet'e girmeye çalışan casusların yakalanmasını kolaylaştıracak. Upgradeleri tamamaladığınızda neredeyse imkansızlaşacaktır.

► Her eyalet'e town patrol inşa edin. Böylece ayaklanması çıkmazı zorlaşıcar.

► Eyaletlere askeri bina inşa etmeden önce o bölgede hangi birimin daha ucuzca mal edilebileceğine bakın. Belli bölgelerde bazı özel birimler üretilebiliyor bunları kaçırmayı. Bu bilgilere eyaletlerde sağ tıklayıp ulaşabilirsiniz.

► En sık rastlanan ayaklanma sebebi din' i çatışmalarıdır. Tüm eyaletler sık sık kontrol edin. Azınlık olarak kalırsanız ayaklanma çıkmaktır. Bir iki din adamı ve diniñizne göre kilise yada cami inşa edip bunun önüne geçin.

► Diğer dinlerin din adamları oldukça kabalalık olarak eyaletlerinize yüklenirlerse bir iki suikastçı üretip üstlerine salın. Hem din adamlarından kurtulursunuz hemde suikastçileriniz tecrübe kazanır.

► Eğer sıcak savaşa pek girmiyorsanız ve strateji ekranında kalmayı yeşiliyorsanız din adamı, casus ve suikastçı üretip düşmanlarınızın üzerine salın. Savaşları yapay zekaya bıraktığınızda kazanabileceğiniz birçok savaşı kaybetmeniz olası. Bu yüzden savaşa girişmeden önce düşmanı içeren çökertmelisiniz.

► Suikastçı ve casuslarınızı kullanmadığınız zaman eyaletlere dağıtin. Hem ayaklanması çıkmazı önlüyor hemde düşman casuslarını yakalayabilirler. Rank' i yüksek özel birimlerinizin etrafında mutlaka bulunsunlar ki bu değerli birimler kazaya kurban gitmesin.

► Yabancı bir prensele evlenirseniz ilk bir kaç turn prensemi gözden kaçırmayı. Ayrıca o eyalette mutlaka casus ve suikastçı bulundurun. Tecrübeyle sabit; Bizanstan kız alıncá ikinci turn den

sonra girtlağını kesiveriyorlar.

► Müslüman devletlerle oynuyorsanız, haçlı seferleri haberi geldiğinde savaş halinde bulunduğu devletlere ittifak teklif edin. Özellikle ortodoks milletler haçlıların hızını kesicektir. Hatta size kadar gelmeden sefer sona erebilir.

► Büyük orduların başındaki generalerin özeliliklerini iyi takip edin. Güvenilmeyen yada dini desteği olmayan generalleri savaş alanında gönül rahatlığı ile bırakıp kaçabiliyorlar. Eyaletlerde çıkan title' leri düzenli bir şekilde dağıtırsanız generallerinizin tamamını Rank 4 e kadar getirebilirsiniz.

► Savaşa girerken orduda bir prens olup olmadığına mutlaka bakın. Moral olarak kraliyet ailesinden birinin varlığı her zaman artı bir puan olsa da, kendini kanıtlamış bir general ondan çok daha başarılı olacaktır. Birkaç orduyla saldırığınızda eğer prens yada kral varsa ordunun komutanı olucaktır.

► Savaş anında eğer yeniliyorsanız birlikler beyaz bayrak çekmeden withdraw edin. Eğer birlik kendi kaçırsa öncelikle o birliğin komutanı bir rank düşürektir. Generaleri takip etmek kolay ama komtan sayısı her birliğin başında bir adet içinden çıkmaz bir şey o. Generali disband etmek daha kolay bırakın o alsın yuhaları.

► Kaçan komutanların rankları düşer fark etmezsiniz. 10.000 kişi 5000 kişi ye dalıp kaybedince şaşırımayın.

► Ticaret yolları üzerinde mutlaka donanmanız bulunsun. Aksi halde her an saldırıyla uğrayabilrisiniz. Deniz savaşlarında yapay zeka oldukça acımasız.

► Strateji haritasında rakiplerin space' e basıp geçmeyin. Aksine bütün rakiplerin hareketlerini izleyin ne yaptığına dikkat edin. Ücra bir noktadaki eyaletinizi sınıra asker yığarlar, ancak girişiklerinde fark edersiniz durumu.

► Oyun ilerledikçe sahip olduğunuz birim ve eyalet sayıoldukça artacaktır. Her ne kadar bir süre



sonra zor gelmeye başlasada özel birimlerinizi (Spy, Emissary vs.) her zaman kontrol edin.

► Kaçanı kovalarlar unutmayın. Bir savaş kaybedip geri çekildiğinizde ikinci bir saldırıyla hazırlanın.

► Başaça kabileceğinizden büyük ordular saldırıldığından savaşmak yerine kaleye çekilin. Kuşatma süresinde en az bir turn kazanmış olursunuz ki bu arada komşu eyaletlerdeki orduları kuşatma altındaki eyalete çekebilirsiniz. Aynı turn de kaleye çekilen birliklerde dışarı çıkarıp savaşabilirsiniz. Bunların size en büyük yararı savaş sonunda binalarınız sağlam kalmış olur. Liman şehirlerinde port ve merchant kaybetmek çok acı olabiliyor mesela.

► Prensleriniz başlarda savaşlara sokun. General olarak gelişlikçe moral olarak getirileride artacaktır. Eğer gerekiyorsa krallarında savaşa sokun. Türkleri yönettiğim oyunda koca haritada İngilizlerle başbaşa kaldım. Daha fazla birimin ve daha iyi teknolojim olmasına rağmen, yaptığım her taktikte yenildim. Bir kaç kez denedikten sonra Sultan ve İki Prensi de orduya kattım. Bir önceki kadar zorlanmadan savaşı kazandım. Ama Sultan ve prenslerin moral katkısında bir yere kadar tabi. Paldır küldür dalmayın asla.

► Strateji haritası hoş görünmesinin yanında sadece grafikleri ile bize birçok bilgi vermektedir. Arazî şekillerine dikkat edin dağlık mı, ova mı vs ve taktiklerinizi buna göre geliştirebilir. Okçular ve ateşli silahlar yaşlı, karlı ve, rüzgarlı havalarda oldukça zayıf kalıyorlar. Atlı birlikler gölde zayıf, ayrıca ormanlık alanlarda savaşamıyorlar. Savaş anında araziyi kullanın.

► Düşmanın sizden daha kalabalıksa sisli havalarda saldırımı tercih edin. Biraz vaktinizi alsa da düşmanı daima en az bir taburla arkadan kuşatın. Paniğe kapılan bir birlik diğerlerinininde kaçmasına sebep olacak.

► Savaş anında cursor' her birliğin üstüne getirip o an en hissettiklerine bakın. "Worried about the flanks" vs şeklinde mesajlar çıkmakta bulanları takip edin. Kaçan arkadaşlarını görenler de pa-

niğe kapılacaktır hemen destek birlik gönderin.

► Sıcak çatışmaya girmeden önce haritada pozisyonunuza alırken birlikleri koşturmayın. Hem disiplinleri bozulacak hemde daha çabuk yorulacaklardır.

► Savaş alanında yüksектse olmak her zaman daha avantajlidir. Hem okçuların menzili uzar, hem de saldırıyla geçtiğinizde düşmanı daha hızlı ve daha güçlü vurabilirsiniz.

► Eğer düşman birimlerinin özelliklerini bilmiyorsanız, düşman görüş alanına girdiğinde cursor' u düşman birlikleri üzerinde gezdirerek birimlerin özelliklerini görebilirsiniz. Atlı birliklere karşı iyi savunma, zayıf saldırı gibi özellikleri sürekli yazıyor birimlerin üstünde tuttukçe cursoru göre taktik değiştirme şansınız olur böylece.

► Savaşın kaderini okçular ve atlı birlikler değiştirir. Yeteri kadar okçunuz varsa düşman la göğüs göğüs'े çarpışana kadar oldukça hasar verebilirsiniz. Atlı birlikler de vur kaç taktikleri için bire bire birdir. Atlı birlikler daha hızlı hareket ettiklerinden oldukça çabuk bir şekilde düşmanın arkasına dolaştırabilir savaşın en kızgın anında arkadan saldırarak düşmanı darmadağan edebilirsiniz.

► Okçular kendi adamlarınızda oklayabiliyor bu yüzden menzil içinde kimler var buna dikkat etdin. Kendi adamlarınızda vursanız birbirine girmiş kalabalığı oklamak bazen iyi bir fikir olabilir.

► Esir aldıklarını boğazlayabiliyorsunuz savaş anında. Eğer zorlu bir savaş yaşıyorsanız esirleri mutlaka öldürün durmadan. Bazen düşman generali de bu esirlerin arasında oluyor ve girtlaklığından savaşın gidisi bir anda değişiveriyor.

► Esirleri öldürmediğinizde savaşın bitiminde size esirleri ne yapmak istediginiz soruluyor. Serbest bırakabiliyorsunuz yada köle yapıyorsunuz (enslave) ki sağlam paralar bırakıyor bu.

► Sürekli savaştıkça birliklerin asker sayıları oldukça düşüyor. Maksimum 16 birliği savaş alanında sürebildiğimizi düşünürsek bu oldukça tehlike oluyor bir süre sonra. Savaşa sürüdüğünüz bir-

likleren örneğin cavalry archers birliğinden önceki savaşta sadece 4 birim hayatı kalmış ve bu dört kişi 1 birliğin slotunu dolduruyor. Savaş anında fark ettiğinizde bunu hemen birliği withdraw edip destek kuvvetlerini çağrılabilsiniz ancak bu oldukça zaman alıyor. Bu yüzden savaşdan sonra birlikleri bir gözden geçirin ve bu durumda kileri disband edin yanı emekliye ayırin.

► Savaş alanına ilk çıkan 16 birlik saldırdığınız eyaletle ordularınızı sokağınız sıraya göre belirleniyor. Ve ilk 16 dan sonra yedek birliklerde buna göre savaşa dahil oluyor. Dikkat etmeniz gereken en yüksek rütbeli generalin ordusu her zaman önceliği alacaktır, eğer ikinci ordunuzun generali daha yüksek rütbeli ise onun ordusu savaş alanında yerini daha önce alacaktır. Taktiklerinizi buna göre kurmanız çok önemli. Tam bitirdim düşmanı dediğinizde takviye olarak şovalyeler vs beklerken 100 peasants gelirse bir anda kaybedebilirsiniz savaşı.

► Kale kuşatmalarında gate yani kalenin kapısını değil de yan duvarları yıkmanız her zaman daha avantajlı olacaktır. Hem yıkılan kale duvarı altında kalan askerleri de öldürürük hem de hücum' a geçtiğinizde yüzlerce asker küçük kale kapısına sıkışıp kalmayacaktır.

► Kuşatma silahlarını alana yerleştirildikten sonra tekrar hareket ettiremiyorsunuz. Yerleştiriken ne yöe baktıklarını ve menzillerini mutlaka kontrol edin. Küçük çaplı kalelerde pek sorun olmasada büyük ve güçlü kaleleri kulattığınızda ordunuzu mümkün olduğu kadar uzakta konumlandırın kaleye. Aksı taktirde surlardaki okçular, kulelere yerleştirilmiş balista ve benzeri silahlar canınıza okuyacaktır.

► Kale duvarlarında gedikler açıldıktan sonra en kısa ve güvenli yol atlı birliklerde hızla kaleye girip temizlemektir. Yaya birlikleri bu durumlarda destek birliği olarak kullanın. Yaya oldukça kulelerden kaleye ulaşana kadar büyük kayıplar veriyorlar ve daha sıcak çatışmaya girmeden kaçmaya başlıyorlar yoksa.

► Eğer kaleyi savunuyorsanız kalede bir iki ba-



lista bulundurmanızı tavsiye ederim. Gerçi kulelerde var zaten diyeceksiniz ama kulelerdekileri kontrol edemiyoruz ve düşman kapıya dayandığında döplerinde duran düşmanı ateş edmez oluyorlar. Bulunduracağınız balistaları kalenin kapısına bakıç şeklinde içeri yerleştirin. Yukarıdaki menünen bu birim için fire at will seçili olsun. Gate yıkıldıktan sonra yapay zeka önce kapıdan girmeye çalışacaktır ki balista bu noktada harikalar yaratıyor. Kapıdan geçmeye çalışırken sıkışan yüzlerce askere ateş açması ile tam bir katliam yaşanıyor. Eğer late period a kadar geldiyseniz kapı ya bakan bir top yerleştirerek kan gölünü iki misli büyütübilirsiniz tabii.

► Kale savunacağınız zaman en az bire atlı birliği kalenin arkasına, kalenin dışında düşman gözünden uzak bir noktaya yerleştirmeye gayret edin. Bu birliği muhtemelen kaybedicez ama bize kaleyi elimizde tutma şansı vericekler. Bu birliği düşmanın konumuna göre uzak bir noktadan dolaşdırıp yada direkt olarak kuşatma silahlarına saldırtın. Başka bir düşman birliği ile yolda karşılaşmamalarına dikkat edin yoksa daha hedefe ulaşmadan birlük filan kalmayacaktır. Kuşatma silahları yüksek ateş güçlerine karşı oldukça zayıf ve savunmasızlar. Bir iki kılıç darbesi ile darmadağın olacaklardır. Atlı birliği close formation ve wedge formation tutmayı unutmayın. Kuşatma silahları olmayan düşman ya geri çekilecek yada kazma kürek kapıya girişi olacaktır ki oldukça uzun zaman alıyor kapının yıkılması bu birimlerle. Gerisi ise oturup izlemek ten ibaret. İçeri girmeyi başaran zavallılarıda kılıçtan geçiriverirsiniz artık.

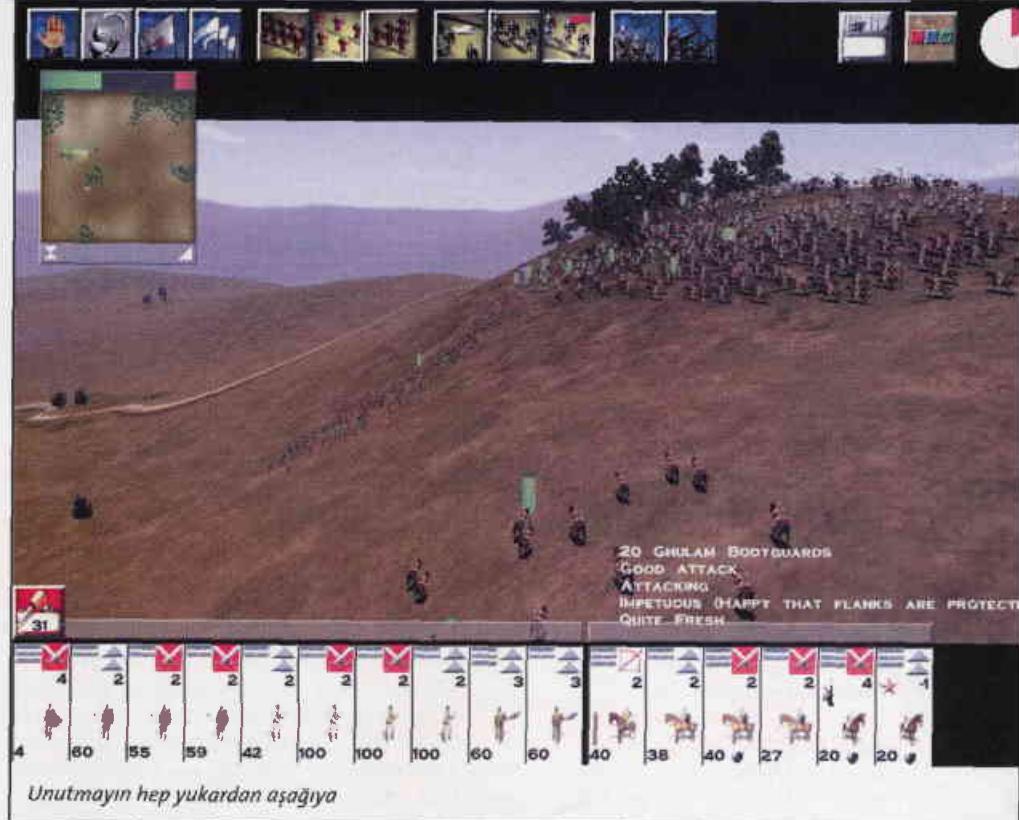
► Yukarda anlatığım savunma taktiği özellikle multiplay oynarken oldukça işe yarıyor mutlaka deneyin. (Sinan naber)

► Savaş alanındaki taktikler sınırsız burada bahsetmek oldukça zor bu yüzden baisteğ edginirsek:

► Eğer ok atışı altında iseniz ve birliklerinizi geri çekmek istemiyorsanız loose formation'a geçirin askerleri. Toplu halde olanların vurulması daha kolay bu formasyon da askerler birbirlerinden uzaklaşıcak. En azından zayıf azalacaktır.

► Yukarda olmanın her zaman daha avantajlı olduğunu unutmayın. Düşman aşağıdan saldırırken acele etmeyin ve bekleyin. Özellikle zırhlı birlikler oldukça yorulacaktır tırmanma esnasında ve yorgun birliklerin moral'i daha çabuk düşecektir.

► Düşman saldırıyla geçtiğinde saldırıyla uğraşacak birliğin özelliğine göre sizde saldırın yada bekleyin. Örneğin mızraklı birliklerin üzerine atlılar geliyorsa kesinlikle müdafale etmeyin. Atlialara karşı defansı oldukça iyi olan mızraklı birlikler üstesinden gelicektir olayın. Tam tersi de örneğin oyundaki en garip birlik olan peasantlar savunmada oldukça zayıflar ve hemen hemen anında ölüyorlar. Bu yüzden baktınız peasant birliğine saldırıyorlar siz de peasantları gelen birliğe



Unutmeyin hep yukarıdan aşağıya

saldırtın. Mantık hesabından öteye gitmeyen bu taktik biraz riskli sayılabilir aslında ama savaş zaten ne riskli değilki.

► Generallerinizi savaşmadıkları zaman arada bir gezdirin sürekli aynı yerde durdukları sıkılaçaklardır. Ayrıca bulundukları halkın zeal' ine göre iç savaş çıkartma intimaleri artacaktır.

► Bağnazlık derecesinde zeal'ı yüksek olan bir general bulunduğu eyalette inan oranı fazlaca düşerse saldırıya geçebilir. Bu durumda karşınıza bir ekran çıkış ve kendisine destek verip vermeyeceğinizi soracak. Bu ekranın biraz vakit geçirin ve general'ın gücünü iyi inceleyin kararınızı ona göre verin. Saygı duyulan ve üvvan sahibi bir general'ı mutlaka izleyenler olucaktır. Ama zayıf ve başarısız bir general kolayca yenilecektir. Bazı durumlarda ordunun yarısından fazlası general' katılabiliyor ki bu durumlarda destiğinizi eksi etmeyin. Ama kolayca alt edebileceğiniz biriye kesinlikle boyun eğmeyin.

► Kaznamayağınız savaşlara kesinlikle girmeyein. Bazen toprak kaybetmek ordularınızı kaybetmekten çok daha iyidir.

► Savaş halinde olduğunuz düşman size ittifak önerirse sakın aldanmayın. Topralanmak için zaman kazanmaya çalışıyorum ve en kısa zamanda tekrar saldıracaktır size.

► Savaş alanında kaçan birlikleri sonuna kadar kovalayın ve hepsini öldürün. Kral'ını öldürüp or-

tadan kaldırığınızı sandığınız bir milletin hayatı kalmayı başarıran prensi ilerde önce rebel olarak ortaya çıkarabilir. Bir süre sonra da özgürlüğünü ilan edip krallığı baştan kurabilir. Doğal olarak sizde can düşmanınızınızdır.

► Eğer müslüman devletlerden biri ile oynuyorsanız moğol akını başlığında panik yapmayın. Golden Horde siz ona dokunmadıkça size buluşmayacak ve Rusya Üstünden Balkanlara doğru istilasını sürdürürsektir.

► Hristiyan devletler ile oynuyorsanız early period'un sonlarına doğru bu akınlara kendinizi hazırlayın.

► Müslüman iken haçlı seferi haberini gelirse seferi başlatan millet' in haritada ki konumuna göre sınır eyaletlerde Jihad başlatın. Sefer size kadar gelirse burada ortadan kalkıç yada oldukça zayıflayacaktır.

► Monitör'e çok bakıp gözlerinizi yormayın.

► Oyun savaş anında 5 FPS ye düşerse panik yapmayın, upgrade yapın.

► Ben incelemesinde olduğu gibi bu yazıda yazmadım ama fazla kafaya takmayın.

► Bir sorununuz olursa bana mutlaka mail atın.

► Yazmıyorum belki ama yuttum oyunu yuttum.

► E size iyi günler artık bende sıkıldım sizi de sıklamayayım. ☺

## Hack&Slash'e davetiye - Bölüm 2

# Icewind Dale 2

*“Yazının bu devam bölümünde yalnızca her Chapter'da karşılaşacağınız önemli yerleri anlatacağım.”*

### CHAPTER 2

#### Western Pass - Oswald'in gemisi

Masadaki kitabı okuyup Oswald ile konuştuğunuzda gemiyi tamir etmek için gereken malzemelerin listesini öğreneceksiniz. Bu malzemeleri şuradala bulabilirsiniz:

**Fresh Spider Silk:** Dışarıdaki Frost Spider'ların üzerinde

**Botthe of Thrym Extract:** Geminin içinde

**Belladonna Paste:** Illium Ar'ghenoir'de

**A Smidgen of Iron Ore:** Herhangi bir büyüsür silah

**Two Diamonds:** Biri geminin içinde, diğerí Aurilite Köyünde

**Wood:** Geminin dışında

#### Western Pass - Aurilite Köyü

Köye geldiğinizde Odea Winterthaw tarafından karşılanacaksınız. Ona bu köyde neden istenmediğiniz hakkında sorular sorun. Eğer grubunuzda oldukça yüksek Diplomacy değerine sahip biri varsa Odea veya Illium Ar'ghenoir ile konuşarak size Belladonna Paste'ı ve bu bölgeden sorunsuz geçme izniini vermelerini sağlayabilirsiniz. Aksi halde savaşmak zorunda kalacaksınız ve tüm Aurilite'leri öldürerek Belladonna Paste'ı alacaksınız.

#### Temple Outside - Aurilite Holy Symbol

Aurilite Temple'a giderken karşılaşacağınız kapıları açmak için Aurilite Holy Symbol bulmanız gerekecek. Eğer tüm haritayı açarsanız dört tane donmuş adam göreceksiniz. Rogue'nuza Hide kulantırıp tepedeki kolların yanına götürün. Ortadaki kolu çektiğinizde alttaki buz kırılacak ve Holy Symbol'ü alacaksınız.

#### Temple Outside - Crystal Golem

Crystal Golem'i öldürebilmekin tek yolu yine taşları kullanmak. Rogue'nuz kolların yanındayken



Golem'i donmuş adamların olduğu yere doğru çekin. Golem donmuş adamların yanından geçerken (grubunuzdan kimse nikâh olmamasına dikkat ederek) üstteki kolu çekin. Golem taşların altında kalarak ölecektir.

Not: Crystal Golem'lere yalnızca Bashing zararları veren silahlar etki edebilir.



#### Temple Outside - Queen Remorhaz

Bu mağaranan çıkışını sağlamak için yolunu Queen Remorhaz'ın kapattığı yerden geçmeniz gerekiyor. Queen oldukça güçlü bir düşman çünkü menzilli saldırısıyla karakterlerinizi etkisiz hale getirebiliyor. Eğer onu öldürmeyi başaramazsanız kullanabileceğiniz kolay bir taktik var. Donmuş adamların olduğu yerdeki Remorhaz'ı buraya kadar peşinizden getirebilirseniz iki Remorhaz'da size karşı nötr duruma geçiyorlar.



#### Temple Outside - Sherincal

Sherincal'ın bulunduğu yere geldiğinizde yalnızca onuna değil, etrafındaki bir sürü zorlu düşmanla da savaşacaksınız. Burada ilk olarak yavaş yavaş ilerleyerek alt tarafta bulunan düşmanları temizlemeye çalışın. Uygun bir vakit bulduğunuz anda iki tane menzilli silah kullanabilen karakterinizi üsttaki kolları vurun. Bu kollar merdivenlerin açılıp kapanmasını kontrol ediyorlar. Merdivenler açıldığı anda tüm karakterlerinizi üst kata gönderin ve yine kollara vurarak merdivenleri kapatın. Böylece büyük ihtimalle üst katta Sherincal ile baş başa kalacaksınız. Altta kalanlara ise Cloud Kill ve Fireball gibi büyüler yapabilirsiniz. Sherincal'ın özellikle büyüğe karşı direnci az olduğundan bir yandan savaşçılarınızla saldırırken, diğer yandan büyüğünüzle Magic Missile, Acid Arrow gibi büyüler yaparak kolayca öldürülebilirsiniz.



#### Temple Floor 1 - Dais

Dais Chamber'daki Lysara'yı öldürdükten sonra odanın ortasındaki Dais'i kullanabilirsiniz. Dais'e sağ veya sol tarafından tıklayarak belirli yönler döndürmelisiniz. Dais'i kullanabileceğiniz üç ayar sunular:

**Oria'nın odasını aç:** Sola tıklayarak Güneybatı, sağa tıklayarak Kuzeybatı

**Hücrelerin Anti-magic kalkanını kaldır:** Sağa tıklayarak Doğu, sola tıklayarak Batı

**Abisai yuvasının kapısını aç:** Sola tıklayarak Kuzey, sağa tıklayarak Kuzey

#### Temple Floor 1 – Painting of Kuldahar

Bu tabloya tıkladığınızda karşınıza çeşitli seçenekler çıkacak. Bir seçeneği seçtiğinden sonra merdivenlerden indiğinizde, o seçeneğin sizin işinlayacağı yere ulaşacaksınız. Tabloya söyleyebileceğiniz tüm seçenekleri öğrenmek için ikinci katta bulunan Nickademus ile tüm konularda konuşmalısınız.

#### Temple Floor 2 – Lightning Prism

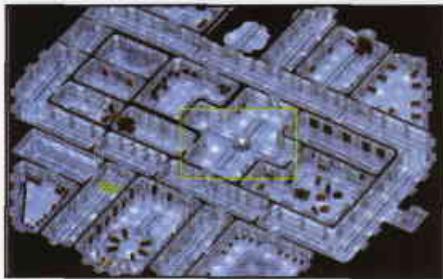
Bu katın tam ortasında bulunan yıldırım prizması sayesinde çok rahat edebilirsiniz. İlk olarak prizmayı kuzeYE doğru çevirin ve kolu çekerek bolca yıldırım gönderin. Ortaya çıkan yıldırımlar köridorlarda gezinmeye olan yaratıkların ölümleme neden olacak. Kuzeyde bulunan ayanın yönünü değiştirerek diğer yönde yaratıkları da öldürülebilirsiniz. Prizmayı BATI hariç her yöne döndürün ve bolca yıldırım gönderin.

#### Temple Floor 2 – Battle Squares

Bu odaya girdiğinizde alttaki kolları kullanarak "Battle Mode"a geçin. Üstteki kolları kullanarak



Rank 1'e ayarlayın ve alttan üçüncü kol ile modu çalıştırın. Burada yapmanız gereken gördüğünüz dokuz kareden birine tıklamak ve çıkan yaratığı öldürmek. Yaratığı öldürünce o kare sizin oluyor ve yatay veya dikey üç kareyi aldiğinizda kazanıyorsunuz. Bunu bir kez yaptığınızda Oria's Chamber Key sizin olacak (bunu almanız zorunlu). Oria ile savaşırken buraya gelip "Inner Sanctum" mo-



dunu açmalı ve bu durumdayken Oria'yı öldürmeliyiniz.

Buradaki asıl opsyonel olay ise şu: Eğer herhangi bir rankta 3, 4, 5, 6 ve 7 kare yan yana olacak şekilde 5 savaş kazanırsanız o rankin şampiyonu oluyorsunuz ve bir ödül kazanıyorsunuz. On raki da şampiyon olarak bitirdiğinizde ise Battle Square Master oluyorsunuz. Şimdi uyarayı, savaşlarda yalnızca tek kişi kullanabildiğinizden bunu yapmak hem çok zor, hem de çok uzun zaman alacaktır.

#### Temple Floor 2 – Altar

Yolunuza devam etmek için bu sunağı mutlaka yok etmeniz gerekiyor. Bunun için öncelikle Nicodemus'tan (veya Genie Orlando'dan) Aeij-Killenr'ts'in gerçek ismi olan Caged Fury ismini öğrenmelisiniz. Daha sonra yalnızca tek bir karakteri kullanarak sunağa girin ve şeytana gerçek ismini söyleyin. Bunu yaptıgınızda bir hortuma dönecek ve eğer bu hortuma çarparsanız 70-90 arası zarar göreceksiniz. Bir süre hortum halinde dolaklıktan sonra şeytan yok olacak. Nathaniel'e Bag of Holding'ını bulup verdığınızda bu Chapter bitiyor.

#### CHAPTER 3

#### Wandering Village

Bu köyde Suoma the Elder, Venla the Healer, Tahvo the Huntmaster'dan, dışında ise Sordirsin the Tusked'den aldığıınız görevleri yapmanız gerekiyor. Bu görevlerin çoğu için yolunuz Fell Wood'a düşecek. Tüm bu görevleri tamamladıktan sonra Isair ve Madae ile ilk savaşımızı yapıyoruz. Koyun girişindeki avcıları Possessed Corpse yaratıklarına dönüştürüyorlar. Eğer grubunuzda Cleric veya Paladin varsa Turn Undead sayesinde hepsi korkutmanız ve rahatça öldürmeniz mümkün. Eğer Cleric'iniz Evil ise zaten Turn Undead bu yaratıkları da sizin safinize çekecektir.



#### Fell Wood Outside – Limha's House

Kayıp çocukların görevi için aslında önce Fell Wood'da Carynara the Dryad'ı bulmalı ve sonra Limha'yi suçlamalısınız. Ama eğer grubunuzda bir Paladin varsa Limha ile konuştuğu anda onun içindeki kötüfüyü sezecék ve savaşmaya başlayacaksınız. Limha dışarıya çıktıığında ilk olarak Agog'u öldürün. Dışarıya çıktıığınızda Limha'nın kendisine ufak bir ordu yaratmış olduğunu göre-



ceksiniz. Eğer çağrırdı yaratıkları öldürmeye çalışırsanız, tekrar yenilerini çağıracaktır. Bunun yerine tüm gücünü Limha üzerinde kullanın ve sonra diğer yaratıkları öldürün.

#### Fell Wood Inside

Bu orman oldukça karışık ve bazlarınıza yolunu bulmakta çok zorlanacaklar. O yüzden size her ekrananda segmenzi gereken yolu söyleyeceğim. Girişiniz ekranlardaki yaratıkları öldürmenize gerek yok. Buraya ilk girdiğinizde amacınız Dryad'ı bulmak olacak. Bunun için ilk ekranдан itibaren sırayla KD, K, B, K, D ve D yönlerine gideceksiniz. Dryad ile konuştuğunuzda size kayıp çocukların yerini söyleyecek.



Tahvo the Huntmaster'dan Sordirsin hakkında görevi aldıktan sonra Fell Wood'da daha ilerilere gidebilirsiniz. Bunun için Dryad'ın olduğu ekrana ulaşın B, KB, D, GD, KB ve GD yönlerine gidin. Buradaki taşların arasında Drinking Horn'u bulacaksınız.

Ghost Light'ları temizleme görevini aldiğinizde Drinking Horn ekranından GD, GD, KD, KB, KB, KD ve GD yönlerine gittiğinizde kendinizi üç Will o' Wisp'in arasında bulacaksınız. Bu yaratıklara büyü pek işlemmediği için savaşçı karakterlerinize güvenmek zorundasınız. Protection from Electricity büyüsü burada mucizeler yaratırabilir.

Buradaki son görev olan Dark Treant'ları temizleme görevini aldiğinizde gördüğünüz Treant'ı izleyip diğerlerini bulacaksınız. Bu yaratıklar üzerinde de ates büyüleri çok etkili, elinizdeki tüm Fireball büyülerini ve varsa Flaming Oil'leri kullanarak oyuna devam etmenizi sağlayacak yolu abralılsınız.

#### Cold Marshes – Barbarian Gate

Barbarian Gate'ye ulaştığınızda ilk olarak Hadbruki ve diğer Barbarian'larla dövüşeceksiniz. Hepsi birden Rage kullandıklarından, özellikle yakınavaşlarda oldukça zarar görebilirsiniz. Bu kısma gelmeden önce kendinize birkaç güçlü yaratık çağırırsanız işiniz kolaylaşır. Görünürdeki tüm yaratıkları öldürdükten sonra geçidi kaplayan kalyaları tıklayarak kendinize yol açmalısınız. Ama her sıradaki bir taşı tıklatığınızda alt kısmından yeni bir Barbarian grubu size saldıracak. Yolu açtıktan sonra da karşısındaki Wyvern'leri öldürmeniz gerekiyor. Eğer sayıları fazla gelirse geçide doğru geri çekilin ve teker teker öldürün.



#### River Caves – Hook Horror

River Caves'te karşılaşacağınız en büyük bela Hook Horror yaratıkları. Bu haritada bunlardan o kadar çok öldürmeyebilisiniz ki, bir daha görmek isteyeceğinizi sanmam. Sırf ana yollarda değil, aştığınız mağara oyunlarında da bunlarla karşılaşacaksınız. O yüzden Rogue ile bunların yerlerini tespit ettikten sonra biraz hazırlık yapmanız gerekiyor. İlk olarak Animate Dead ve Monster Summoning ile 4-5 tane kuvvetli yaratığı grubun önüne çağırın. Rogue ile Hook Horror'ların dikkatini çekip grubunuza doğru yönlendirin. Çağırıldığından yaratıklar Hook Horror'larla savaşmaya başlıdı-



ında mağaranın koridorlarının dar olmasından faydalananak Web ve Cloud Kill gibi büyüler kullanarak onları zayıflatın. Burada da Fireball, Cone of Cold gibi bölge büyüleri çok işinize yarayacak.

#### River Caves – Duergar

Haritanın sol üstündeki Duergar üssüne ilk girdiğinizde buradakiler size karşı nötr olacak. İsterseniz onlar için bir iki görev yapabilirsiniz. Yoluna devam etmek için burada bulunan kazı aletlerini almalısınız. Ama Duergar'larla biraz konuşca aslında ne kadar kötü niyetli oldukları anlıyorsunuz. Eğer onlara burada saldırmazsanız, ileride Monk tapınağını geçtikten sonra zaten size saldıracaklar. O yüzden işlerini burada bitirmenizi öneririm. Bunun için giriş kapısına yakın bir yere Cloud Kill yapın. Orc Slave'lerin çoğu zaten ölecektir. Bu sırada üzerinize saldıranları da dar koridorda rahatça teker teker öldürübilsiniz.

### CHAPTER 4

#### Black Raven Monastery – Chambers

Manastırda alt kata inme iznini aldığınızda sekiz ayrı testten geçmeniz gerekecek. Bunların bazları çok kolay, bazıları ise zor. Yine burada da yalnızca tek bir karakterinizi kullanabiliyorsunuz, size tavsiyem bu iş için ya en güçlü savaşçınızı, ya da çağrıma büyüleri olan bir büyüğünüzü kullanın. Testler ve çözümleri şöyle:

**Chamber of Stone:** Sırayla birinci, beşinci, üçüncü, ikinci ve dördüncü kolları çekin.

**Chamber of Shadows:** Sırayla kuzeydoğu, güneydoğu, kuzeybatı ve güneybatı kemerlerinden geçin.

**Chamber of Sorcery:** Burada amacınız iki Crystalline Monk'u da öldürmek. Ortadan kaybolup geri döndüklerinde kafaniza yıldırım düştüğünden bunu oldukça hızlı halletmeye çalışın. Eğer Monk'lar ortaya çıkarken yükselen platformu fark ederseniz hemen üstüne çıkararak sağlık kazanabilirsiniz.

**Chamber of Clockwork:** Burada da üç Clockwork Monk'u öldürmeliyiniz. Bir Monk ölmeye yaklaşlığında kafasında geri sayım başladığını göreceksiniz. Ya ondan iyice uzaklaşmaya çalışın, ya da o Monk'un platformuna çöküp bekleyin. Aksi halde Monk patladığında çok zarar görürsünüz.

**Chamber of Sand:** Etraftaki düğmelere basarak peşiniden gelen Monk'ların zarar görmelerini

sağlamalısınız. Bunun için sürekli olarak oda etrafında saat yönünde dönenmeniz gerekecek.

**Chamber of Silk:** Tüm örümcekleri öldürün.

**Chamber of Battle:** İlk olarak Iron Monk'u buradaki platformun üzerine öldürmeliyiniz. Böylece duvardaki kolu çekerileceksiniz. İkinci kısım da ise her iki Monk'u da ayrı platformlar üzerine öldürmeniz gerekecek.

**Chamber of Immolation:** Buradaki Brass Monk'lar çok zorlu ve onları öldürmeye çalışırken bir yandan da alevlere dikkat etmeniz gerekiyor. Eğer büyüğünüz Improved Invisibility büyüsü biliyorsa bu odaya onunla girin. Görünmez olduğunuzda Monk'lar size saldırınız ve odada alev olmaz. Siz de çağrıdığınız yaratıklar veya büyülerle Monk'ları öldürübilsiniz.

#### Underdark Gate

Buraya geldiğinizde bir Duergar grubu da manastırı saldırmak için ortaya çıkmış olacak. Eğer daha önceden Duergar üssünü temizlemiyorsanız, oradakiler de haritanın alt kısmından gelerek size saldıracaklar. Her iki grupla birden uğraşmak çok zor olabilir, o yüzden eğer yapmadıysanız buraya gelmeden önce River Caves'e dönüp tüm Duergar'ları öldürün. İkinci grup Duergar üzerinde ise Web, Slow ve Acid Fog büyüleri oldukça işe yarayacaktır. Bir arada saldıran bu grubu biraz yavaşlatıktan sonra Chain Lightning veya Shroud of Flame ile toplu zarar verebilirsınız.

#### Draider Caves – Underdark

Underdark'in ilk haritasında pek aksiyon olmadığını görenler, bu ikinci haritada aradıklarından fazlasını bulacaklar. Bu harita neredeyse her adında Draider ile karşılaşacağınız bir yer. Yapmanız gereken görevlerin neredeyse tamamı burada geçecektir.

Haritanın güneyindeki Myconid inindeki tüm yaratıkları öldürdükten sonra etrafı araştırdığınızda A Blue Stone bulacaksınız. Bu, ilk haritadaki Oinchack'olp'un istediği taş ama özelliklerini görünce siz de taşı geri vermeme karar vereceksiniz.

Biraz kuzeydoğuya gidince Imphraili Assembi'nin çalışma bölgесine geliyoruz. Onunla konuşuktan sonra saldırmayı seçerseniz tüm kafesler açılıyor ve birbirinden güçlü yaratıklarla savaşmanız gerekiyor. Bu yüzden daha onunla konuşmadan kafeslerin önüne Skull Trap, Cloud Kill büyüleri yapın. Kafesler açıldığından tüm yaratık-

lar Skull Trap büyüsünden etkileneceklər ve bundan sonra öldürmeniz de kolay olacak. Buradaki çalışma notlarından faydalananak Golem'i canlandırmamanız mümkün. Ama bunun içen elinizde bir elektrik büyüsü olması gerekiyor. Golem'i canlandırdığınızda, onu kim canlandırdıysa onun hizmetine girecektir. Ayrıca yine notları kullanarak bir Conversion Potion yapmayı unutmayın.

Kuzeybatı köşesinde Ginafae Despana ile karşılaşacaksınız. Ona saldırın ve konuşarak ailesinin yanına dönmeye ikna edin. Tüm görevler bittiğinden sonra ilk haritaya dönüp ödülüünüzü alabilirsınız.

Bundan sonrası Rogue'ya kalmış. Rogue'nuza Conversion Potion'u verin ve Hide kullanarak haritanın kuzeydoğusundaki Viciscamera'nın yanına gidin. Kalbine ıksiri döktüğünzdə tüm yaratık ölecek ve daha fazla Draider yaratılmasını önlemiş olacaksınız. Artık ilk haritaya dönüp yolumuza devam edebilirsiniz.

#### Z'hinda Citadel – Underdark

Bu geniş yuvarlak kalede aslında yapmanız gereken tek şey ortadaki odada bulunan Elder Brain ile konuşmak. Eğer ona tek istedığınız buradan çıkış gitmek olduğunu söylerseniz, büyük bir İhtimalle size izin verecektir. Eğer izin istemek istemseniz doğrudan ona saldırmanız da mümkün. Çağırıldığı yaratıklar siz pek fazla zorlayamayacaklardır. Gerekli izni bir şekilde aldıktan sonra haritanın sağ üstündeki çıkışa gidin.

Dışarıya çıktığınızda sizi müthiş zorlu bir savaş bekliyor. Zorlu günkü dışarı admınızı atar atmadan kendinizi bir sürü yaratının içinde buluyorsunuz. Bu yüzden dışarı çıkmadan önce dinlenip, gerekli büyüleri ezberleyin. Haste sayesinde işinizi kolaylaştırıbilirsiniz. Savaş başlığında ilk olarak Mirabel ve Majrash'ın oklar ve büyülerle meşgul edin. Bir de bunlar büyüp yaparlarsa durum iyice kötüleşir. Tüm savuçlarınıza Mirabel'e dalıp işini bitirdikten sonra Majrash'ı, sonra da kalanları öldürün.

### CHAPTER 5

#### Kuldahar Valley

Kuldahar Valley'de çok fazla zorlanacağınız nokta yok. Burada yapacağınız alışverişlerle karakterlerinizi en az +4 silahlara donatmaya özen gösterin. Haritayı açtıkça birçok Yuan-ti grubuya karşılaşacaksınız, ama eğer önceden bir veya iki Undead çağrıdaysanız hiçbiri sizin için sorun



yaratamayacaklar. Kuldahar'daki (sağ tarafa giderek Kuldahar haritasına geçeceksiniz) Ger-bash'tan Watchtower anahtarını alıp, Watchtower'da Nathaniel ile konuşmalısınız. Böylece Hrothgar's Gate kapısını açabileceksiniz.

### **Yuan-ti Temple**

Buradaki Yuan-ti aktivitesini temizleyip, Kulda-har'a dönebilme için yapabileceğimiz iki şey var. Birincisi tapınağın içini tamamen Yuan-ti'lerden arındırmak, ikincisi ise tapınağın girişinde boş olan kısımlara bulduğumu heykelleri yerleştirerek Guardian'ı çağırırmak. Guardian ile olan savaş bence oyunun en zor savaşı, o yüzden bunu birazdan anlatırım. Tapınağın içinde bol miktarda tuzak ve başta Yuan-ti'ler olmak üzere çeşitli yaratıklar var. Rogue ile oda oda ilerlerseniz, karşılaşacağınız yaratıklara karşı hazırlıklı olursunuz. Haritanın en sağındaki odada Heartless Dead yaratıkları göreceksiniz. İşte bu odada Guardian'ı çağırırmak için kullanacağınız son heykel bulunuyor (diğerleri dışarıdaki ormandaydı). Tapınakta tek bulmaca hazine odasının kapısındaki taşlar. En soldaki taş hariç taşlara basmaya başlayın. Bazı taşlara bastığınızda, basılı olanlardan biri tekrar yükselbilir. Bu durumda hemen o yükselen taşa da basın. Tüm taşlara basabildiğiniz zaman kapı açılacak.

### **Guardian**

Tapınağın dışına tüm heykelleri yerleştirdiğiniz anda Chahopek'i çağırılmış oluyorsunuz. Bu ejderha size müthiş zor anlar yaşatacak, o yüzden çağrımadan önce gerekli önlemleri almaliyiz. Burada kullanacağımız en önemli büyü Otiluke's Resilient Sphere isimli Mage büyüsü. Bu büyüyü yaptığından karakter hiçbir saldırıdır etkilenmez, ama bu sırada ne hareket edebilir, ne de saldırabilir. Resist Fear büyüleri ile Chahopek'in korkuttuğu karakterlerimizi normale döndürüceğiz. Bu sırada bolca da Healing büyüsüne ihtiyacımız olacak. Son olarak her ihtimale karşı ezberleyebildiğimiz kadar Disintegrate ve Skull Trap büyüsü ezberliyoruz.

Chahopek'in ortaya çıkacağı yere öncelikle birkaç Animate Dead büyüsü yapın. Cleric ve Mage bize lazım olduğundan, ejderhaya zararı da ana savaşçılar vereceğinden bütün heykel parçalarını Rogue'ya (veya zayıf bir savaşçıya) verin.

Improved Haste büyüsünü de yaptıktan sonra Rogue hariç karakterleri merdivenin altında bekletin. Rogue heykeli takınca Chahopek gelecek, hemen Rogue'yu onun önüne doğru götürün (bu sırada çağrıdığımız Undead'lerle ilgilenecektir). Rogue üzerinde Resilient Sphere kullanın. Artık ejderha Rogue'ya vurmaya çalışırken üzerine savaşçılarınızı salabilirsiniz. Sphere etkisi geçince hemen bir tane daha yapın. Bu sırada tüm Disintegrate'lerle şansınızı deneyin. İşe yaraması için kritik vuruş (20) yapmanız gerekiyor ama deneme değer.

Guardian olduğunu anda hemen haritanın sol üstündeki geçide koşturun, zamanında yetişemezseniz oyunu tekrar yüklemek zorunda kalırsınız. Kuldahar'a geldiğiniz anda ise Iselore'la beraber Heartstone Gem'i korumak için ard arda birçok saldırıyla bertaraf etmeniz gerekiyor. Iselore'unda sayesinde bu savaşlar oldukça kolay gelecek. Artık meşhur Dragon's Eye'ya gidebilirsiniz.

**Not:** Chapter'in geri kalan kısmının geçtiği Dragon's Eye ve Fields of Slaughter haritalarında takılabileceğiniz bazı yerler olabilir. Bu kısımlarda her ne kadar bulmacadan çok savaş ağırlığı olسا da yine de merak ettiğiniz yerler olacaktır. Baştan da söylediğim gibi bu aylık oldukça yer sıkıntımız oldu ve bu sınırlama nedeniyle bu kısmı ayrıntılı açıklamam ne yazık ki mümkün olmadı. Bu yüzden burada veya oyunun tamamında takıldığunuz yerler olursa mutlaka bana e-mail gönderin. Nasılsa hepсинin cevaplandığını biliyorsunuz.

### **CHAPTER SIX**

#### **Severed Hand**

Burayı önceki oyundan hatırlıyorsunuz, değil mi? Severed Hand haritasında ilk olarak katlar arasında dolaşarak bir sürü ek görev halledeceksiniz. Bunların büyük çoğunluğu getir götür tarzı görevler. Temel amacınız buradaki iblislerin ölümsüzliğini yok etmenin yolunu bulmak. Bu hiç de zor bir görev değil ama katlar arasında bayağı mekik dokumanızı gerektiriyor. Bundan sonra da en üst kattan ulaşabileceğiniz dört kuleyi dolşamalı ve Isair'la Madae'nin neyin peşinde olduğunu öğrenmelisiniz. Son savaş için gerekli tüm görevleri hallettikten sonra onların bir elçisi yanınızda gelecek ve sizi son savaşın gerçekleşeceği odaya işinlayacak. Asıl önemli olan oyunun bu en son savaşa diyeлим ve bununla ilgili taktiklerimize geçelim.

#### **The Final Confrontation : Isair and Madae**

Bu da bence oyunun en zorlu ikinci savaşı. Buraya çağrılmadan önce başta Improved Haste olmak üzere koruma büyülerini yapmanızı öneririm. Tüm bu son savaş boyunca en çok yararlanacağınız büyü Animate Dead ve diğer çağrıma büyüleri. Gerekli olan diğer büyüleri birazdan göreceksiniz.

Aslında bu savaşın çok kolay bir yolu var. Eğer Protection from Magic büyüsünü biliyorsanız savaş başları başlamaz Madae ve Isair'e bu büyüyü yapın. Büyünün etkisi sayesinde kendi üzerlerinde koruyucu büyüleri yapamayacaklarından ikisini



de çok kolay öldürmeniz mümkün.

İkinci bir kolay yol ise Cleric büyüsü olan Insect Plague kullanmak. Eğer bu büyüyü zamanında yapmayı becerirseniz ve etkili olursa Isair de, Madae de hiçbir büyü yapamayacaklar. Madae büyü yapamadığı zaman kesinlikle bir tehdit içermiyor ve onu öldürmeniz iyice kolaylaşıyor.

Bu ikisini beceremeyeniz savaş başlığından hemen odanın sol alt köşesine gidin. Hem Cleric, hem de Mage ile çağrıma büyüleri yapmaya başlayın. Amacınız haritanın alt tarafında mümkün olduğunda çok yaratık oluşturmak. Yukarı tarafta da bir iki tane Delayed Blast Fireball bırakarak buradan gelecek yaratıkları da kontrol altına alın. Eğer şanslısanız bu sırada Madae size doğrudan gelmeyecek ve sadece Isair ile savaşacaksınız. Madae süreli Blasphemy büyüsü yapıyor ve bu büyü herkesin Hold olmasını neden oluyor. Bu yüzden Madae varken bu savaşa geçmek pek mümkün değil. Isair'in etrafını çağrıdığınız yaratıklarla çevirdiğinizde Lower Resistance büyüleri ile onun büyüğe karşı olan direncini azaltın. Biraz zarar görmeye başladığınızda tüm savaşçılarınızla üzerine saldırın. Bu sırada büyüğünüzle Magic Missile dahil her türlü saldırısı büyüsü yapmanız öneririm. Diğer karakterler de ellerindeki +4, +5 ok ve diğer menzilli silahlara Isair'e saldırılmalıdır. Isair'e yeterince zarar verdiğinizde ikisi de güçlenmek için başka bir odaya kaçacaklar. Ama hatırlarsanız buraya gelmeden önce onların güç adılları havuzu etkisiz hale getirmiştir. Savaşın ikinci kısmı başlayana kadar gerekli koruma ve iyileştirme büyülerini yapabiliyorsınız. Onların bulunduğu odaya gittiğinizde ise savaşın ikinci kısmı başlayacak. Eğer biraz şanslısanız toparlanmalarına izin vermeden tüm savaşçılarınızla saldırınızda Isair'i öldürerek kadar yaralayabilirsiniz. Zaten bu savaş kazanmanız için Isair veya Madae'ye zarar vermeniz yeterli. İkisiyle de ilgilenmenize gerek yok. Eğer onlara burada zarar veremeyeceğinizi düşünüyorsanız geriye çekilmeye başlayın. Geçen sefer çağrıdığınız yaratıkların yanına dönen ve yine ilk taktiği kullanın. Bu sırada Disintegrate büyülerini de denemeyi unutmayın. Bu büyüyü başarıyla uyguladığınız anda savaş otomatik olarak bitecektir. ☺

Son zamanlarda tek tük çıkmakta olan adventure oyunlarına bir yenişti daha eklendi.

# Largo Winch

Her ne kadar bu oyunu 'klassik' sınıfına sokamak da, en azından 2 sayfa ayırmalıyız diye düşündük. Yerimiz çok kısıtlı olduğundan yazı sırasında fazla edebiyat yapamayacağım :) Bunun yerine yapmanız gereken her şeyi adım adım göreceksiniz. Böylece sadece takıldığınız kısmı geçmek için yapmanız gereken eylemi okuyabileceksiniz. Bu yazımı hazırlarken, kılavuzdan yararlanma izin verdiği için Patrick Durold'a teşekkürler.

## Yardım Galası

**Koridor** • Merdivenlerden çıkışın ve çift kapılardan girin **VIP Odası** • Sola gidin, John ve Candy ile konuşun. | Sola gidin, Simon ve Vaness ile konuşun. | Sola gidin ve bardan şampanya bardağını alın. | Sola gidin ve şampanyaya zarfı alın | Zarfi inceleyin (basın rozeti) | Dışarı çıkışın **Balkon** • Jenny ile konuşun **VIP Odası** • Sağa gidin, Sharon ile konuşun. | Sola gidin, John ile konuşun. | Sola gidin, Vanessa ile konuşun **Balkon** • Soldaki bitkiden bahçe çapşısını alın. | Soldaki trabzana tırmanın. | Sola gidin, basın rozetini pencere üzerinde kullanın **Koridor** • Merdivenlerden aşağı inin ve çapayı panel üzerinde kullanın **VIP Odası** • Simon ile konuşun. | Sola gidin ve John ile konuşun. | Sola gidin ve Sharon ile konuşun. **Balkon** • Jenny ile konuşun. **VIP Odası** • Sharon ile konuşun. | Şampanyayı bardak üzerinde kullanın | Bardağı Sharon'a verin.

## Sharon'ın Dairesi

**Mutfak** • Çift kapılardan geçirin. **Oturma Odası** • Piyanonun yanındaki sandalyeden CD'yi alın. | CD'yi bilgisayar üzerinde kullanın

## Vera Cruz Laboratuvarları

**Dışarı** • Güvenlik elemanı ile konuşun. | İçeri girin. **Resepsiyon** • Kırmızı dergiyi alın. | Dergiyi inceleyin (Largo'nun resmi olan makale) | Sekreter ile konuşun. | Makaleyi sekretere verin. | Maroto ile konuşun. | Sekreter ile konuşun. | Jenny ile konuşun. **Barnak** • Soldaki yoldan iterleyin. | Raftan çekici alın. | Geri dönün, çekici cam üzerindeki kulanın. | Yangın söndürücüsünü alın. | Yangın söndürücüsü yılan üzerinde kullanın. **Resepsiyon** • Marmo ile konuşun. **Laboratuar 1** • Sarışın bilim adamlıyla konuşun. | Esmer bilim adamlıyla konuşun. **Ambar** • Asansörden sonra soldaki kapıdan geçirin. **Laboratuar 2** • Köşeden dönerek ilerleyin, dosya dolabını açın (güvenlik dosyası). | Salma ile konuşun. | Çalıştığı masanın diğer tarafındaki mikseri alın. **Ambar** • Güvenlik elemanı ile konuşun **Laboratuar 1** • Mikseri sarışın bilim adamina verin. | Sarışın bilim adamlıyla konuşun. **Laboratuar 2** • Salma ile konuşun.

## Jack Place'in Evi

**Dışarı** • Kapının solundaki saksının içinden anahtar alın. | Anahtarla kapıda kullanın. **İçeri** • Kolluğun yanından dolaşın ve kitabı alın. | Kitabı in-

celeyin (kağıt parçası) | Diğer odaya geçirin. | Masanın yanındaki çöp tenekesini inceleyin (kaset). | Buzdolabını açın. | Test tübü alın. | Test tübü ile kağıt parçasını birleştirin (kağıt üzerinde AGYLAP yazacak). | Bilgisayarı kullanın ve AGYLAP şifresini girin. | Diğer odaya geçirin. | Kaseti teleşkreter üzerinde kullanın. **Dışarı**

## W Binası

**Resepsiyon** • Sağ kapıdan girin. **Largo'nun ofisi** • Bilgisayarı kullanın. **Resepsiyon** • Asansör kulenanın. **Toplantı odası** • Sharon ile konuşun. | John ile konuşun (Lundwana madeni satışı). | John ile konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. • HACK 1 (Hack tablosuna bakın)



## Vladimir'in Evi

**Koridor** • Zili çalın. | Kapıcı ile konuşun (eski KGB ajanınız, Rusya için çalışıyorsunuz) **1. kat** • Simon'a 3A dairesinin kapısını açtırın. **2. kat** • Simon'a 3B dairesinin kapısını açtırın. **Daire 3B** • Yataktan kırılmış çarşafı alın. | Dolabı açın. | Temiz çarşaf alın. | Kirli çarşafla temiz çarşafı birleştirin (ip) | İpi balkon demirleri üzerinde kullanın. **Koridor** • Sigortayı söküñ. **1. kat – Vladimir'in dairesi** • Sandalyede asılı olan ceketi inceleyin (kibrıt). | Yerden ufak altın anahtarları alın. | Teleskreteri kullanın. | Çöp tenekesini inceleyin (yanmış faks). | Yanmış faksı inceleyin. | Bilgisayarı inceleyin. **Koridor** • Ufak altın anahtarı, posta kutusu üzerinde kullanın (zarf). | Zarfı inceleyin (mektup). | Mektubu inceleyin (hesap). **Vladimir'in Dairesi** • Resmi inceleyin (odanın solunda)



nin. | Arabayı itin. | Kutudan paçavrayı alın. | Alkol şişesini alın. | Paçavra ile şىşeyi birleştirin. | Vladimir'e mołotof kokteyli atın.

## W Binası

**Resepsiyon** • Candy ile konuşun. **Largo'nun ofisi** • Bilgisayarı kullanın. **Toplantı odası** • John ile konuşun (Mentek satın alma) | John ile konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. **Largo'nun ofisi** • Resmi inceleyin (odanın solunda)

## Sarjevane

**Giriş** • Araç kutusunu açın. | Çekici alın. | Metal oku alın (soldaki duvarda). | Su borusunu inceleyin. | Metal halkayı alın. | Metal oku elektrikli dolap üzerinde kullanın. | Dolabı inceleyin. | Çekici ile metal halkayı birleştirin (düzleştirilmiş metal halka). | Düzleştirilmiş metal halka ile dolabı kulanın. | Merdivenlerden yukarı gitin. **Ana bölge** • Sağa gidin, merdivenlerden çıkışın, sağa gidin ve tekrar merdivenlerden çıkışın. | Çift kapılardan girişin. **Satranç odası** • Diğer taraftan çıkışın. **Çatı** • Kapıdan geçirin. **Nerio'nun ofisi** • Garip heykeli alın. | Tüm heykelleri inceleyin. | Tüm heykellerin üst kışımlarını uygun alt kısımlarla birleştirin. | Heykelleri sunaşa yerleştirin (Joseph, Jesus ve Maria). | Masanın çekmecesini açın. | Ufak anahtarları alın. | Gizli kapıdan geçirin. **Nerio'nun mağarası** • Bardan şىşeyi alın. | Masadan satranç kılavuzunu alın. **Ana bölge** • Şىşeyi çesme üzerinde kullanın (dolu şىşe) **Nerio'nun mağarası** • Dolu şىşeyi kurna üzerinde

## Gagarine's Paradise

**Bar** • Sarhoşla konuşun. | Barman ile konuşun (Ulla-Ulla ismarlayın) | Tanja ile konuşun. **Küçük oda** • Süpürgeyi alın. | Ecza dolabını açın. | Uyku ilaçını alın. **Bar** • Ulla-Ulla için. | Kibriti inceleyin. | Telefonu kullanın (9002472832). | Tanja'nın kardeşi olduğunu söyleyin, öksürün. | Bardaktaki votka bardağında uyu ilaçını kullanın. **Dışarı**

• Yanın merdiveninde süpürgeyi kullanın. | Merdiven kullanın. **Yukarısı** • Adamı inceleyin (tabanca, çakmak). | Kapıdan girin. **Gangster odası** • Votka şişesini itin. | Çakmağı para üzerinde kullanın. **Dışarı** • Simon'u izleyin, kapıyı açın.

## Voregrad Havaalanı

**Dışarı** • Küreği alın. | Küreği fiçı üzerinde kullan-

de kullanın. | Siyah şahı alın. **Satranç odası** • Satranç tahtasını inceleyin. | Satranç kılavuzunu, satranç tahtası üzerinde kullanın. | Beyaz şahı satranç tahtası üzerinde kullanın. | Siyah şahı satranç tahtası üzerinde kullanın. | Satranç tahtasını kullanın. | Taşları kitaptakine uygun olarak ayarlayın. | Gizli geçide girin. **Harf odası** • Harfler üzerinde MAURICE kelimesine oluşturacak şekilde ilerleyin. **Gizli şapel** • Sunağı inceleyin. | Küçükken hepimizin oynadığı şekil oluşturma oyununu oynayarak bulmacayı çözün.

W Binası

- Candy ile konuşun. **Largo'nun ofisi**
- Bilgisayarı kullanın. **Toplantı odası** • John ile iki kez konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. | Kerensky ile konuşun. | Bilgisayarı kullanın.
- HACK 3 (Tabloya bakın) **Largo'nun ofisi** • İki kez bilgisayarı kullanın. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. | Kerensky ile konuşun. | Joy ile konuşun. **Reseşyon**

**Malatestano**

**Köy** • Yaşlı adamlı konuşun. | Çocukla konuşun. | Satıcıyla konuşun. **Köyun dişi** • Arabayı açın. | Kemerini alın. | Anahtarlığı alın. | Anahtarlığı arabada kullanın. | Bagajı açın. > Seloteybi alın. **Yamaç** • Servis asansörünü inceleyin. | Kemerini asansörde kullanın. | Servis asansörünü inceleyin. **Köy** • Yaşlı kadınla konuşun. **Yamaç** • Ronaldo ile konuşun. | Çalıları inceleyin (dal). | Seloteyp ile dalları birleştirin (sopa). | Sopayı çocuk üzerinde kullanın. **Köy** • Gümüş kolyeyi alın. | Yaşlı kadınla konuşun. | Kolyeyi satıcıya verin (gaz tenekesi) **Yamaç** • Gaz tenekesini asansörde kullanın. | Asansörü kullanın.

## **Malatestano Manastırı**

**Asansör** • Paçavrayı alın. | İpi alın. | Sepeti açın. | Monk çüppesini alın. | Monk'u inceleyin. | Paçavrayı Monk üzerinde kullanın. | İpi Monk üzerinde kullanın. **Bahçe** • Karşındaki çift kapılardan girin. **Kilise** • Soldaki resmi indirin. | Düğmeye basın. | Heykelde manyetik kart kullanın. | Girişin yanındaki küçük kapıdan girin. **Mum odası** • Asansörü kullanın. **Bahçenin üst katı** • Karşındaki kapıdan geçin. **Kitaplık** • En sağdaki masadan kırmızı kitabı alın. | En soldaki masadan yeşil kitabı alın. | Kırmızı ve yeşil kitapları inceleyin. | Kırmızı kitabı rafa yerleştirin (alt kat). | Yeşil kitabı rafa yerleştirin (üst kat). | Gizli raftan kırmızı kitabı alın. | Gizli raftan yeşil kitabı alın. **Bahçe** • Kapıdan geçin. **Monk odaları** • Joy ile konuşun. **Kitaplık** **Gizli geçit** • Hacı alın. | Hacı kilit üzerinde kullanın. **Depo** • Gaz maskesini alın. | Sağlıklı kutuyu açın. | Gaz bidonunu alın. | Bıçağı alın. **Monk odaları** • Havalanırma izgarasını inceleyin. | Izgara üzerinde gazi kullanın. **Gizli geçit** • Envanterden gaz maskesini seçin. | Kapıyı açın. **Bilgisayar odası** • Bilgisayarı kullanın | El tarayıcıda bıçağı kullanın.

- Sağ tarafta ortadaki bilgisayarı kullanın.
- HACK 4 (Tabloya bakın). **Ofis** • Siyah heykeli çevirin. | Düğmeye basın. | Bilgisayarı kullanın.
- HACK 5 (Tabloya bakın). **Bilgisayar odası / Bahçe / Asansör** • Kolu çekin.

Vera Cruz Laboratuarları

**Dışarı** • Kerpeteni demir ve kablo üzerinde kullanın (ince kablo) | Kerpeteni ince kabloyla kullanın. | Kabloyu çit üzerinde kullanın. | Kerpeteni çit üzerinde kullanın. | Çitin altından sükürün.

**Avtlu** • Duvarların arkasından çömelerek ilerleyin. | Soldaki nobetçiyi yakalayın. | Nöbetçi Üzerinde 'beeper' kullanın. | Merdivenlerden gizlip kapıda levye kullanın. **Laboratuar 2** • Kapıyi açın. | Asidi ve uykuyapıcıyı alın. | Üzerinde 'Silo' yazan kapının yanına gidin. **Barnak** • Kablo makarasını alın. **Laboratuar 2** • Makarayı duman detektöründe kullanın. | Demiri, duman detektöründe kullanın. | Makarayı duman dedektöründe kullanın. | Asidi duman dedektöründe kullanın. | Kapıyi açın. **Laboratuar 1** • Levyeyi kilitli kapıda kullanın. | Kapıyı inceleyin. | Kapıyi açın. **Depo** • Raftı inceleyin (DVD) **Disansı**

W Binasu

**Largo'nun ofisi** • Bilgisayarda DVD'yi kullanın. |  
Bilgisayarı kullanın. **Toplantı odası** • John ile iki  
kez konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Bilgisayarı kul-  
lanın.

**Sharon'ın Dairesi**

**Koridor** • Kapıyi 3 kez çalın. | Kapıyı açın. **Mutfak** • İllerleyin. **Yatak odası** • Smokini alın. | Saç tokasını alın. | Makası alın. | Makası katlama üzerinden kullanın (kağıt). | Kağıdı kapıda kullanın. | Tokayı kapıda kullanın (anahtar). | Anahtarı kapıda kullanın. | Kapıyı açın. **Oturma odası** • Plastik çetveli alın. | Yapıtırıcıyı alın. **Mutfak** • Çatalı alın. | Bourbon şipesini alın. | Cetvelle yapıtırcıyı birleştirin. | Cetveli çatal üzerinde kullanın (kuplaj). **Oturma odası** • Kuplajlı akvaryumda kullanın. | urbonu akvaryumda kullanın (anahtar). **Mutfak** • Anahtarı kapıda kullanın. | Kapıyı açın. **Koridor** • Pencereden çıkışın.

Sarjevane

- Bilgisayarı kullanın. • HACK 6
- Salma ile konuşun. **Ana bölge**
- Joy ile konuşun. | Simon ile konuşun. **Nerio'nun ofisi**
- Bilgisayarı iki kez kullanın • HACK 7 • Bilgisayarı kullanın **Çatı** • Kolyeyi alın **Gizli şapel** • Günah çıkarma kabının sağındaki kapıdan girin. **Oda**
- Kolu çekin. | Kabloyu alın. | Kabloyu dolapta kullanın. | Kolu çekin. **Gizli şapel** • Günah çıkarma kabının solundaki kapıdan girin **Ana bölge** • Heykel-i itin. **Harf odası** • Tuzağa kolyeyi koyun. **Satranç odası** • Vazoyu kırın. **Ana bölge** • İpi kullanın.

**Dışarısı** • Demiri ve ipi alın. | İlerleyin ve demiri metal dolapta kullanın. | Dolabı açın. | Elektrik kablosunu alın. | Kabloyu halka üzerinde kullanın. | Bronz zili çalın. | Aşağıının, sağa giderek nöbetçileri geçin. | Kovayı alın. | Yukarı çıkıp kovayı doldurun. | Nöbetçiler üzerinde kovayı kullanın. | Kabloyu fişe takın. | Düğmeye basın. | İpe tırmanız. | Merdivene tırmanız.

Yapıklär 2

**Dışarı** • İngiliz anahtarını alın. | Merdivenlerden inip ipi alın. | Yukarı çıkıp kapıyı açın. **İcerisi** • İki kat aşağı inip kancayı alın. | Yukarı çekin ve delikten sürünenerek geçin. **Havalanırmıa 1** • Üst yoldan gidein ve kancayı fanda kullanın (Bern). | Alt yola girin ve Bern'i fan üzerinde kullanın. | Delikten geçin. **İcerisi** • Bir kat aşağıdakiler yaş bidonunu alın. | Bir kat aşağı inip yağı izgarada kullanın. | Delikten geçin. **Havalanırmıa 2** • Nöbetçinin kafasına İngiliz anahtarını atın. | Fan üzerinde ipi kullanın. **Kargo odası** • Sayacı alın. | Salma'nın tanına gidin. | Sandığı itin. | Yukarı çıkıp düğmeye basın (882). **Depo** • Kutuyu açın. | Patlayıcıyı alın. | C4'ü alın. | Patlayıcı ile sayacı birleştirin. | Bomba ile C4'ü birleştirin. | Saatli bombayı sandık üzerine koynun. | Merdivenden çıkıp kapıyı açın. | Koşun ve kapıyı açın. • Son savaşın ardından oyunu bitireceksiniz. @

Eser Güven | eser@level.com.tr

HACK TABLES

- Y= Yukarı, A= Aşağı, SG= Sağ, SL= Sol
  - Ix= O anda bulunduğuuzun nodu x kez artıracığınız anlamına gelir ( $I2 = 2$  kez)
  - Sx, x kez sıra geçirmeniz gerektiğini gösterir (bilgisayar dayken Action yaparak sıra geçirsinz)
  - A, Action yapmanız gerektiğini gösterir (bir sıra gelecektir)

**Hack 1:** Y-Y-Y-SG-Y-Y-SL-Y-5G-A-SL-A-A-A-A-A-A

**Hack 2:** SG-Y-Y-Y-SG-A-I4-A-I4-A-SG-A-A-Y-Y-Y-Y-SG-SG-A-S2-SL-SL-A-A-A-SL-SL-SL-A-SL

**Hack 3: SL-SL-SL-SL-Y-Y-SG-SG-Y-SL-Y-SG-I4-SL-A-SG-SG-A-A-SG-A-A**

**Hack 4:** S-G-A-A-Y-S-G-Y-Y-S-G-S-G-S-G-A-A-SL-SL-SL-Y-I4-S-G-S-G-A-SL-A-S-G-Y-Y-SL-Y-Y-A-A-A-SL-SL-A-A-SL-SL

**Hack 5:** S-SC-Y-I4-SC-SG-I4-SL-I2-Y-I4-SG-Y-I4-SL-SL-I4-SL-I4-A-SL-Y-I4-Y-I4-A-A-A-I2-Y-S1-Y-SC-A-SC-Y-Y-SG-A-SL-A-A-SL-Y-Y-SL-SL-A-SG-SG-A-A-A-SL-SL

**Hack 6:** S-G-Y-S-G-A-S-G-Y-S-G-A-S-G-S-G-Y-S-G-S-L-A-I-4-A-14-SL-S-G-SL-I-4-Y-I-4-S-G-I-4-Y-I-4-S-G-Y-S-G-A-P-Y-Y-S-2-SL-A-SL-SL-Y-SL-A-SL-Y-5L-A-SL-A-SL

**Hack 7:** SL-Y-Y-SL-SL-SL-I4-SL-I4-Y-Y-SL-A-SL-SG-S2-SL-A-A-Y-Y-SG-SL-A-A-SG-A-A-SL-Y-(A)-A-I4-S1-Y-Y-SG-SG-I4-A-SG-SG-SG-SG-SG-A

# hilekar

“Hile yapan insanların birçoğunda kişilik bozuklukları meydana gelmektedir.”

*Armut Gazetesi Psikoloji Uzmanı  
Nalan Porsuk*

“Kısa zamanda kilo vermek istiyorsanız hile yapmayın. Hile insanı tombik yapar.”

*Bilkent Üniversitesi Diyetisyeni  
Obez Toparlak*

## Madden NFL 2003

### 1. Sınırsız oyuncu edit'leme puanı:

Rosters'a gidin ve Edit Player'i seçin. Rate'ini 99 yapmak istediğiniz oyuncuyu seçin ve yeteneklerini istediğiniz gibi artırın.

### 2. Kolay ödüller:

Oyunun iki dakikalık pratik kısmını açın ve oynamak için kendi profilinizden 4 oyuncu seçin. Defans için devamlı 'Fire'a basın ve touchdown'lar için her defasında Single-back 4WR All Streaks kullanın.

### 3. Cheerleader ve Pump Up Crowd kartları:

Game Situation challenge'larını mini-camp modunda başarıyla tamamlaysanız, takımınız için Cheerleader veya Pump Up Crowd kartları açılır.

### 4. Takas:

Eğer takımınızın gruptan çıkamayacağını biliyorsanız, başka bir yerel takımıla takas yapın.



## Empire Earth: The Art of Conquest

Random Map'i seçin ve Cheat Codes'u aktif hale getirin. Daha sonra 'Enter'a basarak aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
my name is methos	Haritanın tamamı ve tüm kaynaklar.
all your base are belong to us	Tüm kaynaklara +100000.
alm	1000'den fazla altın.
you said wood	1000'den fazla odun.
rock&roll	1000'den fazla kaya.
creatine	1000'den fazla demir.
boston food sucks	1000'den fazla yiyecek.
asus drivers	Tam harita.
display cheat	Tüm kodları gösterir.
somebody set up us the bomb	Oyunu kazanırsınız.
Ahhhcool	Oyunu kaybedersiniz.
the big dig	Kaynak yok.
boston rent	Altın yok.
uh, smoke?	Odun yok.
slimfast	Yiyecek yok.
girlyman	Demir yok.
mine your own business	Kaya yok.
headshot	Tüm objeleri haritadan siler.
bam	Savaş sisini siler.
columbus	Balıkları ve hayvanları görürsünüz.
i have the power	Seçili olan kahraman veya mana için enerjisi yeniler.
brainstorm	Anında inşaat ve kaynak.
coffee train	Tüm yapıların inşaatını tamamlar.
the quotable patella	Tüm birimler için level
10'a bedava upgrade	
friendly skies	



## Pearl Harbor: Defend the Fleet

Herhangi bir text edit'leme programıyla '\data\ammo' dizini içindeki dosyaları edit'leyin. Burada istediğiniz silah parametrelerini ekleyin. Tikkal mikkat! Bu işlemi yapmadan evvel dosyaların yedeğini alın!



## Spring Break (Beach Life US versiyonu)

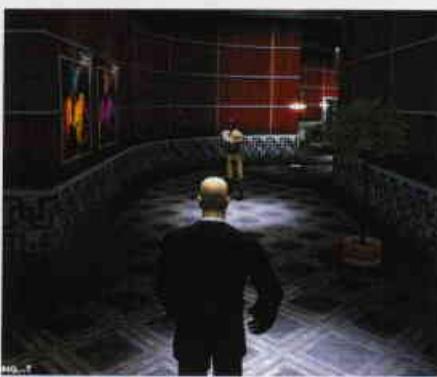
Ekstra para için, oyun sırasında 'Shift' ve 'Alt' tuşlarına basılı tutarak istediğiniz rakamı yazın.

## Hitman 2: Silent Assassin

1. é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin. Sonuçları girmeyin.

Kod	Sonuç
god1	God modu.
giveall	Tüm silahlar.
infammo	Sınırsız cepheane.
invisible 1	Görünmezlik.

2. Tüm görevleri açma: hitman2.ini dosyasını açın ve 'DefaultScene=AllLevels/logos.gms' satırını, 'DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms' olarak değiştirin. Oyunu başlatıldktan sonra 'level select' menüsünden tüm görevleri açıbilirisiniz.



**Beach Life**

Oyun sırasında aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
costa del dosh	Sınırsız para.
quick quick quick!	Hızlı inşaat.
all buildings	Tüm binaları açar.

**Spring Break (Beach Life US versiyonu)**

Ekstra para için, oyun sırasında `Shift` ve `Alt` tuşlarına basılı tutarak istediğiniz rakamı yazın.

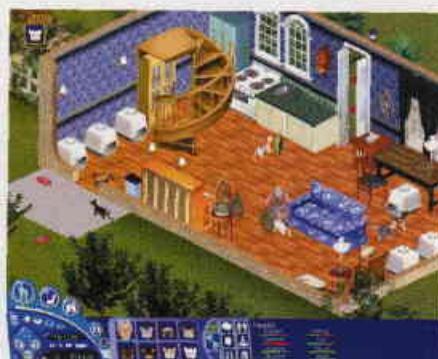
**Medieval: Total War**

Kod	Sonuç
.matteosartori	Haritanın tamamını açar.
.deadringer	1,000,000 Florin.
.mefoundsomeau	Altın.
.mefoundsomeag	Gümüş.
.mefoundsomecu	Bakır.
.viagra	Demir.
.worksundays	Hızlı inşaat.
.badgerbunny	Tüm birimleri ve binaları açar.
.conan	İsyancılar gibi oynarsınız.

**The Sims: Unleashed**

Oyun sırasında `Ctrl` , `Shift` ve `C` tuşlarına aynı anda basarak, ekranın sol tarafında bir kulu çikmasını sağlayın. Daha sonra aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
rosebud	1000 Simoleons
hist_add	Aile için yeni bir tarih istatistikleri ekler
import	Belirtilen FAM dosyası otomatik olarak yüklenir.
[FAM dosyası]	
prepare_lot	Tamir gereken objeleri tamir eder.
crash	Kaza.
water_tool	Akarsular yaratır.
edit_char	Bir karakter mod'u yaratır.
interests	Kişisel özellikler.
draw_all_frames off	Animasyonları kaldırır.
draw_all_frames on	Animasyonları aktif hale getirir.
sim_log end	Ağaç kesimini durdurur.
draw_floorable off	Elektrik şebekesini devreden çıkarır.
draw_floorable on	Elektrik şebekesini devreye sokar.
log_animations	Log animasyonları.
map_edit off	Harita editörünü yok eder.
map_edit on	Harita editörünü aktif hale getirir.
move_objects on	Herhangi bir objeyi hareket ettirir.
browser_failsafe	Browser sorunlarını engeller.
preview_anims off	On izleme animasyonunu kapatır.
preview_anims on	On izleme animasyonunu aktif hale getirir.
tile_info	Programci istatistikleri.
history	Aile tarihini kaydeder.
porntipsguzzardo	`Porntipsguzzardo` der.
draw_routes on	Seçili sim'in yolunu görüntüler.
draw_routes off	Seçili sim'in yolunu gizler.
autonomy [1-100]	Düşünme level'i.
sim_speed	[-1000-1000] Oyun hızı.
edit_grass	[sayı] Çim değeri.
grow_grass	[0-150] Çimin yetişme hızı.
speed	[-1000 - 1000] Sim hızı

**HEX EDITOR BİR NEDİR?****NASIL KULLANILIR?**

Hex editör, dosyalar üzerinde değişiklik yapmanızı sağlayan bir programdır. Bu program aracılığıyla oyuncularının savallerini veya diğer dosyalarını değiştirerek verilen hileleri yapabilirsiniz. Mesela Fallout 2...

Bir Hex hilesi: Oyuna yeni bir karakter yaratarak başlayın ve oyuna girmeden önce bu karakteri save edin. Daha sonra, oyuncunun kurulu olduğu dizinden .GCD uzantılı dosyayı bulun. Bu dosyayı bir hex editörüyle açın ve sonu '0000' ile biten satırı '001E' olarak değiştirin. Bu size 30 yetenek puanı kazandıracaktır.

Yapımı edimi: Karakteri save ettikten sonra oyundan çıkış ve bir Hex editör programı açın. File'dan Open'a gelin ve oyuncunun kurulu olduğu dizinden .GCD uzantılı dosyayı bulup çift tıklayın. Karşınıza sayılardan oluşan bir liste çıkacak. Bundan sonra yukarıdaki işlemleri uygulamanız hileyi yapmak için yeterli olacaktır. Bu ay verdığımız Win Hex programı bu işlemler için idealdir mesela.

**Real War: Rogue States**

Oyun sırasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarından herhangi birini yapın.

Kombi	Sonuç
CTRL + Sağ ok + F	Savaş sisini kaldırır.
CTRL + Sol ok + 9 + S	İhtiyacınız olan her şey.



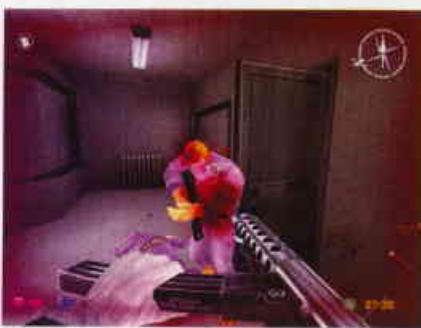
**No One Lives Forever 2**

1. Tuşuna basarak aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini istediğiniz gibi girin (ne serbest bi' hile sayfası burası).

Kod	Sonuç
health	Tosun gibi sağlıklı olursunuz.
armor	Max. zırh.
maphole	Level atlama.
pos	Pozisyonunu gösterir.
skillz	Yetenek puanı verir.
poltergeist	Görünmez olursunuz.
god	God mod.
build	Oyunun versiyonunu gösterir.
guns	Tüm silahları alırsınız.
ammo	Tam cephe.
baddaboom	-

**2. Registry hilesi:**

Başlat menüsünden Çalıştır'a Regedit yazarak Registry'yi açın. Daha sonra, 'HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Monolith Productions\No One Lives Forever 2\1.0' yolunu izleyin ve 'EndGame' i bulup değerini 1 olarak değiştirin. Bu işlemi yapmadan önce yedek almayı unutmayın!

**Andretti Racing****Ekstra arabalar:**

Begin Carrer'a seçtiğten sonra belirtilen isimlerden birini girin.

İsim	Sonuç
CHAO BROS	Indy arabaları.
PEACEFUL OCEAN	Stok arabaları.

**Bandits: Phoenix Rising**

Oyunu kurduğunuz dizinden 'GARAGE.XML' dosyasını notepad'le açın (\bandits\data\profiles\dizini içinde). Satırları istediğiniz gibi edit'leyin. Eğer ilk görevden tüm silahları almak istiyorsanız, dosyadaki 'Mission 01'i bulun ve tüm 'no' değerlerini 'yes' yapın. Daha sonra oyunu başlatın. Tüm silahların elinizde olduğunu göreceksiniz.

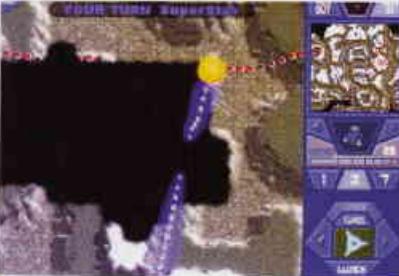
**Backyard Soccer**

Tüm level'ları kazanmak için topu çizginin dışına koyduktan sonra; 'Shift', 'Enter' ve 'Tab' tuşlarına aynı anda basın. Mr. Clank ile dynamak ıçinse 'Shift' tuşunda basılı tutarak ona tıklayın. Bu hile sadece Exhibition mod'da çalışır.

**MoonBase Commander**

TAB'a basarak chat kutusunu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
/EMPIG	EMP'ler dormuz olur.
/flowplay	Cluster Bombs'lar tavuk olur.
/udderdestruction	Bombalar inek olur.

**Prisoner of War**

'Password' ekranına giderek aşağıdaki hileleri girin.

Kod	Sonuç
alltimes	Tüm sonuçlar.
gerlang5	Tüm level'lar.
Boston	First Person kamerası.
Foxy	Üstten görünüm.
defaultm	Level'lar açılmaz.
Dt	Zaman ve tarih.
Fatty	Vurulmazsınız.
Dino	Sınırsız para ve kaya.
farleymydog	-
Quincy	-
Togsavecan	-
Joe	-
Kaz	-
farleymydog	-

**Red Shark**

Notepad veya benzeri bir text editörü kullanarak GameSettings.script dosyasını açın ve 'bool ConsoleEnabled = false;' satırını 'bool ConsoleEnabled = true;' olarak değiştirin. Artık oyun içerisinde F3'e basarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
immortal	Yenilmezlik.
god_mode = true	God mod.
unlimited_ammo = true	Sınırsız cephe.
fullammo	Max. cephe.
enabled_missions = true	Tüm görevleri açma.



**Seven Blades (PS2)**

Oyun sonu bonusu: oyunu başarıyla tamamlayıp kayıt edin. Dosyayı yüklediğinizde istediğiniz herhangi bir bölümü, bazı bossları seçerek dahil oynayabileceksiniz.

**The Lord Of The Rings: The Two Towers (PS2)**

Yenilmezlik: oyunu durdurup üçgen, kare, X ve yuvarlak yapın.  
Enerji doldurma: oyunu durdurup üçgen, aşağı, X ve yukarı yapın.  
Sınırsız silah: oyunu durdurup kare, yuvarlak, X ve üçgen yapın.  
Harap eden saldırular: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2 yapın.  
Tüm modifikasyonlar: oyunu durdurup üçgen, yuvarlak, üçgen ve yuvarlak yapın.  
Küçük düşmanlar: oyunu durdurup üçgen(2) ve X(2) yapın.  
Yavaş çekim: oyunu durdurup üçgen, yuvarlak, X ve kare yapın.  
Tower Of Orthanc bölümü: oyunu level 10' da Aragon ile bitirin.  
Isildur olarak oynaması: Tower Of Orthanc bölümünü Isildur ile bitirip, onu çöpu yerde açabiliyorsunuz.

**SHARK KÖŞESİ**

Bu kodları kullanabilmek için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir.

Kullananı basitleştiriyor: 1- Kodların bulunduğu alanına girin ve yeni oyuncu adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediğiniz isimleri işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayttı olan oyuncuları örnek alabilirsiniz.

(M) Master (ana) kod antamına gelir ve diğer kodları

çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmadıysa oyuncunuzun versiyonu uyumlu olabilir.

**Ferrari 355 Challenge (PS2)**

(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E

E0EFEE2BCBAEC2E

Sınırsız zaman: CEA7FE22BCA9A983

Düşük tur zamanı:

CEA7FE2EBCA99C88

İkinci turdan başlama:

0EA7D306BCA99B83

Üçüncü turdan başlama:

DEA7D306BCAA9B84

Dördüncü turdan başlama:

DEB70F2BDAAC84

Asılı durmak için L1:

D008F26A - FBFF

Maksimum Scooby kurabiyesi:

DEA8C13ABC99B88

Blade II (PS2)

(M) Açık olmalı:

0E3C7DF21853E59E

Scooby Doo: Night Of

100 Frights (PS2)

(M) Açık olmalı:

Unification (PS One)

0EB7E2B8BCA99582

DEA7D306BCA99B84

Üçüncü tur için R1+R2:

DEA7E2BBBCA99082

Dördüncü tur için

L1+L2+R1+R2:

0EB7E2B8BCA99B82

DEA7D306BCAC9B86

Galeri tamam:

DEB70DDEBDA9C84

DEBB70DABDA9C84

DEBB70E6BDA9C84

DEBB70E2BDA9C84

DEBB70EEBDA9C84

DEBB70EABDA9C84

DEBB70F2BDAAC84

DEBB77FEBDA9C84

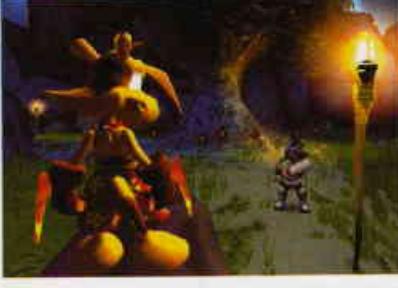
DEBB77BEBDA9C84

Martian Gothic:

Unification (PS One)

**Ty The Tasmanian Tiger (PS2)**

Oyun sonu bonusu: oyunu her şeyi toplayarak %100 ile tamamlayın. Özel bir bölüm ve Movies seçeneği açılacak, krediler aktıktan sonra da bir video izleyebilirsiniz.

**Scooby Doo: Night Of 100 Frights (PS2)**

Tüm güçler: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2' i basılı tutarken hızla yuvarlak, kare, yuvarlak, kare, yuvarlak, kare(3), yuvarlak(2), kare ve yuvarlak(3) yapın.

Tüm videolar: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2' i basılı tutarken hızla kare(3), yuvarlak(3), kare, yuvarlak ve kare yapın.

Kredileri görme: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2' i basılı tutarken hızla kare, yuvarlak(2), kare, yuvarlak ve kare yapın.

**This Is Football 2003 (PS2)**

Kredileri görme: ana menüde L2, L1(2) ve L2(3)

Cıltlik sesleri: ana menüde L1(2), R2, yukarı, aşağı ve sağ yapın.

Hızlı anonslar: ana menüde: L2, R2, R1, R2, L2 ve R2

Videolar: ana menüde L2, L1(3) ve L2(2) yapın.

**Blade 2 (PS2)**

Bölüm seçme: ana menüde L1' i basılı tutarken aşağı, yukarı, sol(2), yuvarlak, sağ, aşağı ve kare yapın.

Sınırsız sağlık: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken üçgen, kare, üçgen, kare, üçgen, yuvarlak, üçgen ve yuvarlak yapın.

Sınırsız öfke: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken sol, aşağı, sol, aşağı, sağ, yukarı, sağ ve yukarı yapın.

Tüm silahlar: ana menüde L1' i basılı tutarken kare, üçgen, kare, yuvarlak, yuvarlak(2) ve üçgen yapın.

Sınırsız cephe: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken sol, yuvarlak, sağ, kare, yukarı, üçgen, aşağı ve X yapın.

Daywalker zorluk ayarı: ana menüde L1' i basılı tutarken sol, yuvarlak, yukarı, aşağı, kare, yuvarlak ve X yapın. Korunan NPC' ler yenilmez: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken kare, yuvarlak, üçgen, X, kare, yuvarlak, üçgen ve X yapın. Bu kod sadece NPC' lerini koruduğunuz bölümlerde çalışacaktır.

**NBA Live 2003 (PS2)**

Busta Rhymes olarak oynaması: karakter yaratma ekranında soy isim olarak "FLIPMODE" yazın. Doğru yaparsanız bir onay tonu duyacaksınız. Artık Busta Rhymes' i "Sign/Release Player" seçeneğinden takımınıza ekleyebilirsiniz.

DJ Clue olarak oynaması: "MIXTAPES"

Ghetto Fabulous olarak oynaması: "GHETTOFAB"

Hot Karl olarak oynaması: "CALIFORNIA"

Just Blaze olarak oynaması: "GOODBEATS"



30.000 Puan:

CE693992BCA910B3

Sınırsız sağlık:

CEB63198BCA99C84

Daima öfkelik:

CEB631A8BCA99C84

Dayanıklılık:

CEB631B8BCA99C84

Sınırsız cephe:

CEB63148BCA99C84

Tüm görevler:

CEB63158BCA99C84

Tüm silahlar:

CEB63168BCA99C84

Daywalker:

CEB63178BCA99C84

Yawas yanın döşmanları:

DEB524BAFA99B83

Döşmanları boharlaşturma:

DEB524BA00A99B63

Uğan döşmanlar:

EE8EFE7ABCBB409A

Asılı kalan döşmanlar:

DEB52406FFA99B83

Shotgun doldurma:

DEB5246AFB99B83

Blood Rayne (PS2)

(M) Açık olmalı:

0E3C7DF21853E59E

EE9270CABCD7B81A

Tüm hileler:

CEA35E1EBCA99A82

God mod:

CEAC7BEBBCA99B84

Donmuş döşmanlar:

CEAC7B46BCA99B84

Vücuttaki silahları gösterme:

CEAC86D2BCA99B84

Juggy Mod:

CEAC7B0ABC99B84

Parçalı mod:

CEAC7B52BCA99B84

# donanma



**haberler**

**sf 99**

**inceleme**

**sf 102**

**muze mp3 player**

**sf 102**

**belkin usb direct connect**

**sf 102**

**corsair xms 3200 256 mb ram**

**sf 103**

**donanım pazarı**

**sf 104**

**ez's zone**

**sf 106**

**teknik servis**

**sf 108**

- Kaptan saat 9 yönünde 55km mesafede bize doğru ilerleyen bir gemi var.
- Bağlantıya geçin bakalım nedir.
- Efendim denedik ama cevap alamadık. GeForce 4 o bölgede uçuyor.
- Bu hoşuma gitmedi. Kaptan'dan GeForce 4'e beni duyormusunuz?
- Açık ve net efendim.
- Saat 9 yönündeki gemiyi görebiliyor musun?
- Evet efendim UT sınıfı bir kruvazör. Muhtemelen Epic bayrağı taşıyor. Vurmamı istemisiniz?
- Lanet olsun! GeForce 4 ateş serbest ancak yaklaşmadan, DDR füzelerini kullan.
- Emredersiniz.
- Sancak yönüne 3GHz ile ilerleyelim. Athlon torpillerini ve Pentium füzelerini hazırlayın. GeForce 2 ve GeForce 3 hemen havalansın. Radeon helikopterlerini piste çıkarın, hepsine DDR II füzeleri yüklesin.
- Emredersiniz efendim. Overclock veya Upgrade pozisyonuna geçelim mi?
- Gerek kalacağını sanmam. Biraz ince ayarla onu altedebiliriz.



## 3GHz Pentium 4

### Hem daha hızlı hem daha yetenekli

Geçen ay Intel'in 3Ghz'lik Pentium 4'ün hazırlığında olduğunu söylemiştık. Duyduğumuza göre Intel 3Ghz'leri bilgisayar üreticilerine yollamaya başlamış bile. Muhtemelen işlemci 14 Kasım'da tüm dünyaya duyurulacak. 3Ghz'lik işlemcinin 2.8GHz'den tek fazlası 200MHz'lik frekans artışı değil. Yeni işlemci aynı zamanda



masaüstü bilgisayarlar için geliştirilen işlemciler içinde hyper-threading teknolojisine sahip ilk işlemci olacak. Bu teknoloji sayesinde işlemci aynı anda iki işlem yapabiliyor. Bugüne kadar ki Pentium 4'ler aynı anda bir işlem gerçekleştiriyordu. Intel bu teknoloji sayesinde işlemcilerinin performansının %25 artacağını söylüyor. Yani 3Ghz Pentium 4, 3.5Ghz Pentium 4'ün getireceği performans artısını sunacak bize. Ama multi-threading'in performans artısını hissetmeniz için kullandığınız programın multi-threading veya multi processor desteği olmalı (ki piyasada pek destekleyen yazılım yok) ya da aynı anda birden fazla program çalışıyor olmalı. Kisacası oyunlarda çok ciddi bir fark yaratmayacak gibi. Gerçi Quake 3'ün multi processor desteği olduğu bilinir ama çift işlemcide performansında öyle çok ciddi bir artış olmaz. Yine de korkulacak bir şey yok Carmack amca yeni Doom motoruna illa ki Multi-threading desteği ekler.

Intel hız yarışında bir adım daha ileri götürerek olan Pentium 4 3Ghz'in fiyatı da tahmin edebileceğiniz gibi bir adım ileride. Diyorlar ki 1000 tane alsan bile tanesini 637\$'in altına vermiyorlar. Neyse, seneye kadar 200\$'ın altına düşer de alırız.

### Yeni Athlonlar

AMD Athlon Xp serisindne yeni işlemcileri 2700+ ve 2800+'ı piyasaya sürdü. 333MHz FSB kullanan yeni işlemcilerin gerçek saat hızları 2.16Ghz ve 2.25Ghz.

### Creative'in Gezgin Bilgesi

## Yeni Nomad Süper!

Creative'in MP3 Player'lar konusundaki başarısı zaten malum. Nomad serisi ile pek çok ilki gerçekleştirdi ve kalite seviyesiyle hep yukarıda kaldı. Şimdi yeni MP3 Jukebox'ı ZEN ile ortaçıyı yıkıp geçecek gibi. Apple'in iPod'u benzeren ZEN, bir sigara paketinden bile daha küçük olan bir MP3 Player. 10GB ve 20GB'lık iki ayrı modeli var. Dış kaplama alüminyum. Bilgisayarına USB veya IEE 1394 yoluya bağlanabiliyor.



Böylece IEE 1394 bağlantısı olanlar yüksek hızda MP3 yükleyebiliyor, bu port yoksa USB ile idare edilebiliyor.

Cihazın içindeki şarj edilebilir Li-ION pili 12 saat dayanma süresine sahip. Ayrıca USB portu üzerinden de kendini şarj edebiliyor. Nomad Jukebox'da olduğu gibi ZEN'de de playlist'ler oluşturma şansınız var. Hatta bunu ZEN'i bilgisayara bağlamadan kendi ekranından da yapabiliyorsunuz. Buna EAX seçeneklerini ve Creative'in alışışlagelmiş yüksek ses kalitesini ekleyince ZEN piyasadaki en iyi Jukebox'lardan biri gibi gözüküyor.

### Hacker'lardan Büyük Saldırı

Bu ay hackerlar Internet'in direkt kendisine yöneltilmiş en büyük saldırıyı gerçekleştirdi. Aynı anda Internet'i ayakta tutan 13 büyük server'a bir den yapılan ve bir saat boyunca süren DDOS saldırısında serverlardan 8-9 tanesi çöktü. Internetin mimarisini bu tip olasılıklar düşünülerek tasarlandığından bu saldırlılar kullanıcılar tarafından hissedilmedi. Ancak saldırı biraz daha güçlü olup kalan server'ları da çökertse ve daha uzun sürece bütün dünyadaki Internet erişimi kopabilirdi.

## Üç Çılgın Telefon

### Biri ideal, biri sahte, biri kablonet hızında

Bu sene içinde piyasaya çıkacak olan 3 yeni telefonun duyurusu yapıldı bu ay. Üçde birbirinden tamamen farklı ölçüde göze kaçacak gibi değil. Siemens S55 tam anlamıyla ideal bir telefon. Tri-band, renkli ekran, küçük boyutlar, Java, MMS, Bluetooth, GPRS, kamera ve kablosuz kulaklıksız aksesuarları. Hem çok sık hem oldukça ufak. Piyasaya çıkıp makul fiyatlara iner inmez alacağımı beyan edebilirim bugünden. İkincisi Apple'in bombası PDA özelliklerine sahip Apple Smartphone. Çok küçük ve sık. Tam Apple'ın çizgisinde. Kimbilir ne özellikleri vardır. Tek kötü yanımı büyük ihtimalle haberin fake olması. Çünkü resimler bir Çin websitesinde yayılmış ve altında yazan marka "Applele". Çok büyük ihtimalle bir endüstriyel tasarım öğrencisinin dönem ödevi. Ama Apple 2-3 ay



sonra böyle bir telefon duyarlarsa da şimdilik açıkçası.

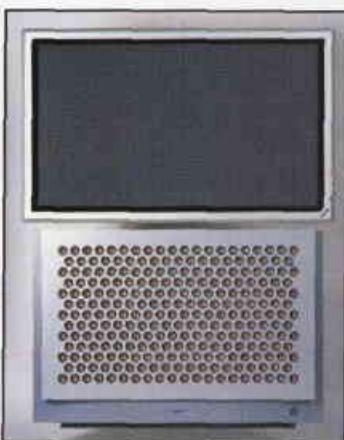
Asıl bomba ise Nokia'nın 3G teknolojisine sahip ilk telefonu 6650. Dışarıdan sıradan bir telefon gibi görülebilir. Ama üzerinde 20 saniyelik videolar da çeken bir kamera, renkli ekran Java, Polyphony, MMS, E-Wallet, WAP 1.2.1, USB portu ve Bluetooth özelliklerini taşıyor. Asıl özelliği ise yeni 3G teknolojisi WCDMA sayesinde 128k download, 64k upload hızında Internet bağlantısı sunması. Cep telefonunda kablonet hızı! Cepte 30 pingle Computer oynamaya ne dersiniz?

## GeForce 4 için 8X AGP

ATI'ın yeni Radeon'larda 8X Agp desteği sunmasının ardından NVidia cevap vermekte gecikmedi. GeForce 5 duyurusu heyecanla beklenene dursun GeForce 4 Ti4200 ve GeForce 4 MX440'in AGP 8X destekli yeni versiyonları çıktı. Yeni modeller AGP 8X destekli anakartlarla bir araya gelince ekran kartının veriyolu iki katına çıkıyor. Her ne kadar günümüz oyunlarında kayda değer bir performans artışı yaratmasa da geleceği düşünerek şimdiden yatırım yapmakta fayda var.

## Pioneer PDSP-1

Tek hoparlör 5.1'den iyi olabilir mi?



Pioneer'in iddiası bu. Tek bir hoparlör kullanarak 5.1 sistemlerin performansını geçmek. Odaya dağılmış hoparlörler, onların her yere dolanan kabloları olmadığını düşünün. Peki bu mümkün olabilir mi? Eğer kullandığınız hoparlör 254 mini hoparlörden oluşuyorsa neden olmasın? PDSP-1'in oldukça geniş yüzeyi üzerindeki 254 mini hoparlör doğrusal ses işinleri veriyor (çok

dar açılı ses dalgalarıdır ancak ya). Bu ses işinleri duvarlardan yansıyarak geldiği için önüzdeki hoparlörün sesi duvardan sehip arkadan geliyormuş hissi verebiliyor. PDSP-1'in uzaktan kumandasını kullanarak hoparlörleri kendi odanızı ve duvarlarınızın göre kolayca ayarlayabiliyorsunuz. Ürün 2003'de piyasaya çıkacakmış. Fiyatı sıfır bir arabanın daha az değildir heralde.

## Microsoft'tan 4 Yeni Klavye

Microsoft bu ay 4 yeni klavye duyurdu. Hem standart klavye hem de natural keyboard için birer kabloslu ve kablosuz model piyasaya çıktı. Kablosuz modeller siyah-gümüş çok sık tasarımla dikkat çekiyor. Kablolular ise beyaz-mavi görünümleriyle en azından mevcut MS klavyelerindede daha sıcaklar. Kablosular set halinde satılacak ve beraberlerinde bir de optik mouse bulunacak. Yeni klavyelerde My Music, My pictures gibi klasörler için kısayol tuşları eklenmiş.



## Creative Inspire 6.1 6700

Audigy 2 ile birlikte gelen 6.1 hoparlör ve Dolby Digital Surround EX formatı destekine uygun olan ilk Creative hoparlör piyasaya çıktı. Arka orta hoparlör sayesinde oyunlarda da daha iyi performans veren Inspire 6700'ü Audigy 2 ile birlikte kullanmakta fayda var. Çünkü bu durumda Creative Multi-Speaker Surround özelliği sayesinde 5.1 sesleri de 6.1 olarak kullanabiliyorsunuz. Ürününü yurt dışarı fiyatı 110\$.

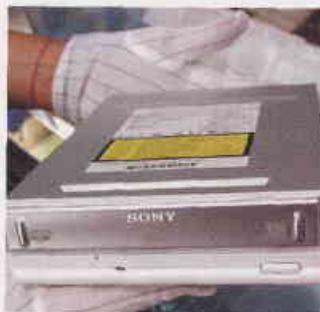


## En mini DVD Disk

Japonya'da gerçekleşen Ceatec fuarında Toshiba tek yüzde 15GB, çift yüzde ise 40GB kapasiteye sahip olan yeni DVD diskleri duyurdu. Ayrıca Blu-Ray destekli cihazların ilk prototipleri de gösterime sunuldu. Fuarın en ilginç ürünü ise Philips tarafından gösterilen dünyanın en mini DVD diskiydi. Sadece 3cm çapında yani eski 50 bin liralıklar kadar olan diskin kapasitesi 1GB.

## Yeni Nesil DVD Yazıcılar

Ağustosta belirlenen yeni DVD yazıcı standartlarının hemen ardından Sony ve Pioneer yeni CD yazıcılarını piyasaya sundu. Her ikisi de 4x DVD-R yazma hızına sahip olan yazıcılar diğer okuma ve yazma hızlarında farklılıklar gösteriyor. Yandaki tablodan bunları görebilirsiniz. Sony'nin DRU-500A modeli farklı olarak hem DVD-RW hem DVD+RW formatlarını destekliyor. Ancak DVD+RW formatı geçerliliğini gittikçe kaybediyor. Pioneer DVR-A05 ise fiyatıyla ön plana çıkıyor. Yurt dışında 290\$'dan satılması beklenen DVR-A05, DRU-500A'nın 415\$'lık fiyatına göre oldukça hesaplı.



	Medya Formatı	Pioneer DVR-A05	Sony DRU-500A
Yazma	DVD-R	4x	4x
	DVD-RW	2x	2x
	CD-R	16x	24x
	CD-RW	8x	10x
Okuma	DVD-R/RW	6x	8x
	DVD-ROM	12x	7x
	CD-ROM	32x	32x

# Belkin USB

## DIRECT CONNECT

İki bilgisayarınız var ve ağ kurmak istiyorsunuz. İki ethernet kartı ve cross CAT5 tipi bir kablosu ile bunu yapabilirsiniz. Tabii her ethernet kartı o kadar kolay tanınmaz, cross bağlantı her zaman sorun çıkarabilir ve bu işlem biraz vakit alır. Aslına bakarsanız bu işin daha kolay bir yolu var: USB Direkt Bağlantı. Direkt bağlantı bir port kullanarak iki bilgisayarı birbirine bağlamak anlamına geliyor. Bu işi seri veya parallel port üzerinden yaparsanız hem çok yavaş olur hem de TCP/IP protokolünü kullanamayacağınız için pek çok oyunu oynamazsınız. Ama USB portunu kullanan yeni direkt bağlantı yöntemi ile TCP/IP portunu kullanabiliyorsunuz ve LAN'dan oynanabilen tüm oyunları sorunsuz oynayabiliyorsunuz.

Belkin USB Direct Connect bu tip bir ürün. Bağlantılı sağlayan bir ara parça ve her iki bilgisayarı bu parçaya bağlamaya yarayan 2m'lik iki USB kablosundan oluşuyor. Ürünün kurulumu oldukça kolay. USB portuna takığınız zaman Windows tarafından otomatik olarak ta-

nınıyor ve CD'sinden sürücüsünün yerini gösterip kuryorsunuz. Ancak USB Direct Connect'in LAN gibi çalışabilmesi için yapmanız gereken bir işlem daha var. Denetim Masasından, Donanım Ekle seçeneğine girip ethernet kartını seçiyorsunuz. Tekrar sürücünün yerini gösteriyorsunuz ve sistem yeni bir network kartı varmış gibi sürücülerini yükliyor. Yani iki kere sürücü kuruyorsunuz. Sistemi yeniden başlattığınızda Belkin USB Direct Connect kullanıma hazır. Tek yapmanız gereken ağ ayarlarını yapmak. Ürünle birlikte gelen kullanma klavuzunda yapmanız gerekenler tek tek ve oldukça iyi anlatılmış. Kısacası Belkin USB Direct Connect'i herkes kolayca kura-



bilir. Ancak WinXP için önce Belkin'in sitesine gidip son sürücülerini çekmeyi unutmayın.

USB Direct Connect'in tek zayıf yanı kablosunun kablolarının sadece 2m olması. Bu yüzden bilgisayarların birbirine uzaklığının 4m'yi geçmemesi lazımdır. Tabii sürekli bağlı olacak bu kablonun masa arkası, duvar kenarı dolaşmazsa çok ortalıkta olacağını da unutmamalı.

Bilgisayarların yakın olması gerektiğini gerektirdiği için yerlesik bir ev networkü için her zaman uygun olmayı bilir. Ama arası bilgisayarınızı alıp arkadaşlarınızla LAN Party yapıyorsanız en pratik çözüm Belkin USB Direct Connect.

**İTHALAT:** Digital Center

**TELEFON:** (212) 217 40 20

[WWW.DIGITALCENTER.COM](http://WWW.DIGITALCENTER.COM)

**FİYATI:**

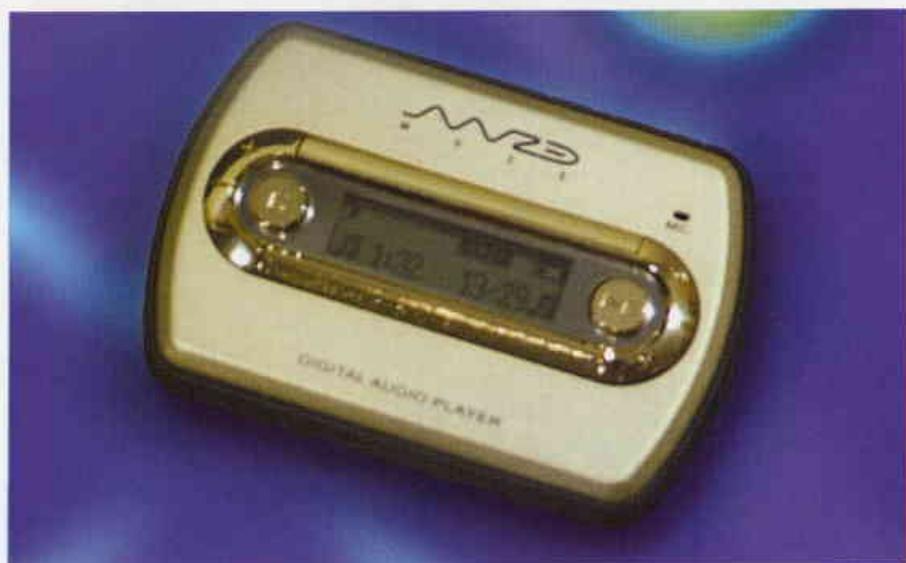
# Muze

## MP3 PLAYER

Bir yandan CD MP3 Playerlar, bir yandan da hard-disk takviyeli Jukebox'ların baskısı altında olan Flash RAM'lı MP3 Player'lar populerliklerini süratle yitiriyor. CD MP3 Player'lar hem ucuzlar hem de her CD'de 700MB MP3 taşıyabiliyorsunuz. Jukebox'lar pahalı ama 20GB ile 40GB arasındaki dev bir MP3 arşivini yanınızda taşımak benzersiz bir avantaj. Flash RAM kullanan MP3 playerların geriye kalan iki avantajı ise küçük, pratik oluşları ve az pil tüketmeleri.

Muze MP3 Player bu noktayı çok iyi yakaladı. Çünkü cihaz sadece 6.5cmX4.5cm ebatlarında hemen hemen bir kibrıt kutusu kadar. Ağırlığı da kibrıt kutusundan pek fazla değil. Bu kadar küçük ve hafif olmasına karşın 128MB gibi oldukça iyi bir hafızaya sahip. Yani ortalama 30 şarkılık bir kapasitesi var. Üstelik sadece bir küçük pil ile çalışıyor. USB'den direkt bilgisayarınıza bağladığınız için docking station'a falanda ihtiyaç duymuyor.

Sürücülerini kurduktan sonra, sistem Muze'u 64MB'lık iki ayrı taşınabilir depolama cihazı olarak görüyor. Tek yapmanız gereken istediğiniz MP3'leri direkt kopyalamak. Burdaki tek



sorun şu "sürücülerini kurmak" noktasında. Bu işi sorunsuz yapmak için önce CD'de gelen bir programı kurmanız gerekiyor. Daha sonra sürücülerini yerlerini göstererek kendiniz kurmalısınız. İlk aşamayı es gerçerseniz WinXP'de sisteminiz çöküyor ve geri gelmesi biraz uğraştırıyor. "Önceden bir şeyler kurmak gerekiyorsa neden sürücülerini de otomatik kurmuyor?" dededen edemiyor insan.

Muze'ün üzerinde ses ayar, fonksiyon, play, ileri geri-sarma tuşları var. Kullanımı oldukça kolay. Dosya ismi veya ID Tag'leri dijital ekr-

nında gösteremediği için o an çalanın ne olduğunu ancak dinleyerek çıkarabiliyorsunuz. Ama yaklaşık 30 şarkı alabildiği için bu çok büyük bir sorun değil. Muze'un ses kalitesi beni fazlasıyla memnun etti. Hi-Fi manyağı veya konservatuvar öğrencisi falan değilseniz sizin içinde durum böyle olacaktır.

**İTHALAT:** ASM

**TELEFON:** (212) 212 57 90

**FİYATI:** 140\$

# Corsair

## XMS3200 256MB

Piyasada bulabileceğiniz RAM'lerin pek çoğu markasız ucuz RAM'lerdir. Diğer pek çok parçanın tersine RAM'in ucuzu makbul kabul ediliyor. Markalı ve biraz daha pahalı olanlar ise sadece daha dayanıklı olduğu ve uzun garanti süreleri olduğu için tercih edilir.

Ama işin aslı bu kadar basit değil. RAM modüllerinin hızını iki ayrı değer belirler. Birincisi saat hızı ikincisi ise erişim hızı. Erişim hızı aynı zamanda RAM'in turdur. Mesela 266MHz hızındaki bir DDR-RAM'in maksimum veri transfer hızı 2100MB/sn'dır ve bu yüzden PC2100 olarak anılır. Bu ay incelediğimiz Corsair XMS3200'un veri transfer hızı 3200MB/sn ve bu da 400MHz hızında çalıştığını gösteriyor. Bu yeni DDR-RAM modülleri VIA'nın piyasaya sunduğu KT400 çipseti ile destekleniyor. Yani Corsair XMS3200'u maksimum hızında çalıştırabileceğiniz anakartlar mevcut.

Corsair XMS3200'u farklı kılan ise yüksek erişim hızı. Piyasada bulabileceğiniz başka PC3200 RAM'ler de var. Ancak bunlar CAS 2.5cl



hızında çalışıyor. Oysa daha eski olan 333MHz'lik PC2700 RAM modülleri daha düşük olan CAS 2cl erişim hızında çalışabiliyordu. Erişim hızının düşük olması veriye daha hızlı ulaşılması ve sistemin daha hızlı olması demek. Bu çok önemli çünkü oyundarda veri transfer hızı kadar veriye ulaşım hızı da çok önemli bir etken. AT72-MAX kullanarak yaptığım teste CAS 2cl hızındaki 333MHz'lik RAM ile CAS 2.5cl hızındaki 400MHz'lik RAM'in hemen hemen aynı performansı verdigini hatta 3DMark'da 333MHz'lik RAM'in daha hızlı ol-

duğunu gördüm. Yani yüksek erişim hızına sahip değilse PC3200 DDR-RAM'ın size bir faydası yok.

Corsair XMS3200'u CAS 2cl ile çalıştırıldığında PC2700 RAM'lere göre %3-%8 arası daha fazla performans veriyor.

Corsair XMS3200 gerçek DDR400 performansı vermekle kalmıyor aynı zamanda yüksek overclock performansı sunuyor. Bunun bir sebebi de RAM'i çevreleyen alüminyum soğutucu.

Gerçekleracidir ve Corsair XMS3200'un 302\$'lık fiyatı da gerçek. Kaliteli bir PC2700 DDR-RAM'ın yaklaşık 2.5 katı. Piyasadaki en iyi RAM'i isteyen ve bunun için gözünü karartabilenlere duyurulur.

**İTHALAT:** Dijital Center  
**WEB:** [WWW.DIJITALCENTER.COM](http://WWW.DIJITALCENTER.COM)

**FİYAT:** 302\$



AT7

MAX2

10/100 ethernet, AGP 8X desteği, 5 PCI slotu, ekran kartlarında kullanılan kalitede chipset fani, 4 fan bağlantı noktası, USB 2.0 (2 port), IEE1394 (2 port), USB 1.1 (4 Port), PS/2 mouse ve klavye portları (AT7'de çıkarılan bu portlar geri konulmuş), Media XP bağlanılabilme özelliği. Kısacası AT7 bir anakartta olabilecek herşeyi sahib. Tarih öncesi olduğundan şutlanan Seri ve Paralel portları saymazsanız tabii.

AT7'nin üzerinde 6 USB ve 2 IEE1394 portu olsa da anakart üzerindeki bağlantıları kullanarak 10 USB ve 3 IEE1394'e çıkabilirsiniz. Buna bağlanabilen 8 hard-disk, onboard ses kartı ve ethernet ve 5 PCI slotuna takılabilen kartları, elektrik canavarı AGP ekran kartı ve Athlon XP işlemciyi ekleyin. Eğer AT7-MAX2 üzerindeki her bağlantıyu kullanırsanız anakartın bu kadar gücü karşılaması imkansız gibi. ABIT de bunu farketmiş ve bir çözüm bulmuş. Bir çözüm biliyor olmalı P4 anakartlar için güç kaynaklarına 12V'luk yeni bir bağlantı ekleni. Günümüzde bütün güç kaynaklarında

bu ekstra güç bağlantısı var. Ama AMD işlemci kullanıysanız bu bağlantı boş boş duruyor. AT7-MAX2 bu mevcut bağlantıyı kullanan ilk Athlon anakart. Böylece sistem stabilitesi yükselmiş. Üstelik güç kaynağınızda bu bağlantı olmasa bile anakart sorunsuz çalışabiliyor. Bunu ilk ABIT'in düşünmüştür olması nedense şaşırtmadı beni.

Kartın üzerindeki bu zenginliğin yanı sıra bilenlerin yerlesimi de mükemmel. AT7'deki ufak hatalar düzeltildi. AGP portunun altında kalan USB bağlantıları ve ana güç bağlantısının yanındaki fan bağlantıları daha rahat yerlere alınmış, floppy bağlantı yukarı kaymıştır. Kartın üzerinde şikayet edebileceğiniz hiç bir alan yok. Ayrıca kartla birlikte ihtiyacınız olan tüm kablolarla birlikte Paralel ATA hard-diskinizi Serial ATA'ya çeviren bir adaptör de geliyor. Böylece bugünden Serial ATA kullanmaya başlayabilirsiniz.

Her ne kadar AT7-MAX2 diğer anakartlardan pahalı da olsa bence fiyatını fazlasıyla haklıdır. Bugünden önemizdeki 6 ayın bütün teknolojilerine sahip olacağınızı ve üzerindeki tüm entegre özellikleri düşününce hesaplı olduğunu söyleyebilir. Eğer bu fiyatı karşılayabiliyorsanız alabileceğiniz en iyi Athlon anakartı bu.

**İTHALAT:** Çizgi  
**TEL:** (212) 356 70 70  
**FİYATI:** 195\$

Geçen aylarda ABIT AT7'yi incelediğim ve hayran kalmıştım. Arma bu ay AT7-MAX2 elime geçince hayranlığım çok zayıf kaldığını gördüm. Kesinlikle bu ömrümde gördüğüm en iyi anakart. ("önceki" ömründe anakart görmüş olman zaten mümkün değil –blx)

Aslında AT7-MAX2'yi 3-4 sayfa anlatabilirim. Arma yerimiz dar o yüzden biraz hızlı gideceğim, umarım yolda kaybolmazsınız. Bakın bu anakartın üzerinde neler var: Dünyada ilk defa Serial ATA portu (2 adet), piyasadaki en son ve en iyi Athlon çipseti olan VIA KT400, ekstra ATA-133 RAID denetçi (2 port), 400MHz PC3200 destekleyen 4 DDR-RAM yuvası, 6.1 entegre ses kartı (Optik SP/DIF çıkışlı), entegre

# Nostromo

## N50 SPEEDPAD



İnsanın Belkin gibi yaratıcı firmalara sempatisi duymaması imkansız. Tüm firmalar birbirinin aynısı ürünler tasarırken bazıları yeni bir şeyler deneyebilecek kadar cesur. Belkin'in son cesur hareketi oyun oynamken klavyenizi kenara çekip onun yerine sadece oyunlar için tasarlanan Nostromo n50 SpeedPad'i koyuyor. Bugüne kadar çok az kontrol cihazı klavyeye alternatif olarak piyasaya sürüldü ve daha önce bu kadar başarılı olabilenini hatırlıyorum.

SpeedPad temel olarak tüm programlanabilir 10 tuş bir scroll wheel ve bir D-Pad'den oluşuyor. Bu yapısıyla bir parça gamepad ile klavye arasında olduğunu söyleyebiliriz. Bir el ile aynı anda hem tuşları hem de D-pad'ı kullanmak oldukça ilginç. Ancak alışıkta sonra klavyede baş parmağınızı performansının altında kullandığınızı, aslında daha fazla ise yaratabileceğinizi görüyorsunuz. SpeedPad'in en güçlü olduğu yan da bu.

### Nasıl Kullanırız?

Bu tuş ve D-Pad birlikteyi iyi kullanmak için bence iki alternatifiniz var. İlkinde tuşlardan ortadaki 4 tanesini yön tuşlarının yerine kullanıyorsunuz (W,A,S,D gibi). Geriye kalan 6 tuş ve D-Pad'in her bir yönüne, ihtiyacınız olan fonksiyonları atıyorsunuz. Böylece 10 tuşunuz oluyor. Yada D-Pad'ı yön tuşları yerine kullanıp 10 tuşun onuna da farklı fonksiyonlar veriyorsunuz. İlk konfigürasyon FPS'lerde ikinci konfigürasyon ise RTS'lerde daha iyi işe yarıyor.

Başa da söylediğimiz gibi scroll wheel ve D-Pad dahil tüm tuşlar programlanabilir. Yani

scroll wheel'in yukarı ve aşağı hareketine zıplama veya eğilme gibi fonksiyonlar verebilirsiniz. Hatta bu tuşlara farklı tuş komboları da atayabiliyorsunuz. Bu özellikle strateji oyularında çok iğinize yarıyor. Ayrıca tuşlar-

dan istediğiniz bir tanesini shift olarak kullanarak bir tuşa bir den fazla fonksiyon atayabilemek mümkün. Bu da strateji oyuları için oldukça faydalı.

Ancak daha hızlı olan aksiyon ve FPS türlerinde işinizi pek kolaylaştırmıyor. Çünkü shift+tuş kombinasyonlarını hatırlamak ve uygulamak yerince hızlı değil.

Tuşları programlamak için iki programı kullanıyorsunuz. Bunlar Profile Editor ve Loadout Manager. Profile Editor'de hangi tuşa hangi fonksiyonu atamak istediğiniz seçiyorsunuz. Bu arayüz bilinen kontrol cihazı arayızları ile hemen hemen aynı. Daha

sonra yarattığınız profili kaydediyorsunuz. Loadout Manager ise profilleri aktif hale getirmek için. Bu arayüzden hangi profili hangi oyunda kullanmak istediğiniz seçiyorsunuz. Daha sonra oyunu Loadout Manager'dan çalıştırırsanız profil otomatik olarak yükleniyor. Ya da profili aktif hale getirip oyunu kendiniz açıyorsunuz.

### Tuşlar Yeterli Mi?

Nostromo SpeedPad'in en büyük problemi FPS oyuları için çok az tuşa sahip olması. Mesela Counter-Strike oynamken en az 34 tuşa ihtiyacınız var. Ama bir çok profesyonel oyuncu 50'nin üzerinde tuş kullanır. Shift özelliğini kullanısanız bile bu kadar tuşa sahip olamıyorsunuz SpeedPad'de. Ayrıca hızlı bir aksiyon oyundunda Shift kullanmak imkansız gibi birşey. Sürekli olarak tuşları karıştırıyorsunuz. Ayrıca konsol komutları ve oyuncu içinde yazmak için bütün bir klavyeye ihtiyacınız oluyor. Bu yüzden klavyeyi yakında tutmalı mesaj geçerken öünüze çekip sonra geri bırakmalısınız. Bu yüzden ancak profes-

yonel değilseniz ve Quake III gibi nispeten daha az tuş kullanan bir oyunu oynuyorsanız veya daha basit bir tek kişilik oyun oynuyorsanız SpeedPad ile sansınız var.

SpeedPad'in klavyeye karşı en önemli üstünlüklerinden biri daha ergonomik olması. Normalde klavye kullanırken bileklerinizin masya değimemesi ve parmaklarınızın klavyeye dik durması gereklidir. Ancak hemen hiç bir oyuncu klavyeyi bu şekilde kullanmaz. Çünkü bu bir sure zorlanmayı gözle alıp alışmayı gerektirir. Ancak SpeedPad'in üzerindeki kıvrımlı parça sayesinde ister istemez elinizi olması gerektiği şekilde kullanıyorsunuz. Bu da daha az yorulmanız sağlıyor ve bilek ağrınızı azaltıyor. Bu parça ayarlanabilir olduğundan farklı el yapılarına da uyuyor. Eğer hiç alışamaz ve çok rahatsız olursanız tamamen çıkarabiliriyorsunuz da.

Nostromo n50 SpeedPad'in KDV dahil 37\$'lık fiyatı bence harika. Bu kalitede bir oyun cihazını daha ucuz almayı bekleyemezsiniz. Eğer klavye kullanırken bir eksiklik hissediyorsanız, strateji ve tek kişilik FPS oyuları oynuyorsanız, SpeedPad'i bir denemenizde fayda var.



İTHALAT:

DİJİTAL CENTER

WEB:

[WWW.DIJITALCENTER.COM](http://WWW.DIJITALCENTER.COM)

FİYATI:

37\$ (KDV DAHİL)

# Donanım Pazarı

İd Software Doom 3 kanadının desteği ile Bizans Donanım üreticileri dörtkşeden sekiz köşeye terfi edicek anlaşılan. Bu ay, AMD ekonomik seçimleri ele geçirdi...

jesuskartie

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 3050
İhlas Acer	(216) 317 97 50
Kont	(212) 499 62 99
Microsoft	(212) 258 59 98
Sky	(212) 225 68 08
Tet	(212) 256 35 32
Fotek	(212) 274 56 60

	ekonomik	ideal	süper
<b>İşlemci</b>	Athlon XP 1800 Datagate/Empa: 95\$	AMD Athlonxp 2000+ Bogaziçi/Ebis: 115\$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 279\$
<b>Anakart</b>	MSI 6373 Datagate/Multimedya: 119\$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 169\$	ABIT JT7 Cizgi/Datagate: 175\$
<b>Bellek</b>	256 MB DDR-RAM Fiyatı: 69\$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 69\$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 202\$
<b>Hard-disk</b>	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83\$	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83\$	Seagate Baracuda IV 80GB Datagate: 120\$
<b>Ekrان Kartı</b>	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 90\$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 175\$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 300\$
<b>Monitör</b>	Philips 107S17" Boğaziçi: 160\$	Sony G220 17" Empa: 325\$	Sony G520 21" Empa: 945\$
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 49\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 55\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 55\$
<b>Ses kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 37\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 85\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 185\$
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 33 \$	APACHE 56k V90 USB TET: 55\$	APACHE 56k V90 USB TET: 55\$
<b>Kasa</b>	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 55\$	Elan Vital A-10 Boğaziçi/Çizgi: 92\$
<b>Klavye ve Mouse</b>	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	USB Klavye,Logitech Optical Wheel Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom Optical Ufotek: 123\$
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
<b>Toplam</b>	<b>691\$</b>	<b>1296\$</b>	<b>3099\$</b>
<b>Hoparlör</b>	Creative FPS INSPIRE 4400 Kont/Empa/Multimedya: 59\$	Creative INSPIRE 5300 Kont/Empa/Multimedya: 109\$	Creative INSPIRE 5700 Kont/Empa/Multimedya: 329\$
<b>Joystick</b>	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$
<b>Direksiyon</b>	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
<b>CDRW Sürücü</b>	Plextor 40/12/40 SKY: 125\$	Plextor 40/12/40 SKY: 125\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$
<b>Web Cam</b>	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 38\$	Intel Create & Share Empa: 60\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 116\$

# Ez's Zone

## Unreal Tournament 2003

UT 2003'ü kurcalamak ve suyunu sıkmak için yapmanız gerekenler

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Arkadaşlar zaman az yer az anlaticak şey çok hemen başlayalım teneffüse kadar bitirelim dersimizi. İlk öncelikle ekran ve ses kartınız için en son sürücülerini çekmekle başlayalım. Bunlar yaşamınız muhtemel olan birçok ses ve grafik sorununu çözecektir. DirectX'imizi de güncelleştirmi tamamdır. Şimdi oyunun ayarlarını göndür r<None>ahatlılığı ile kurcalayabiliriz.

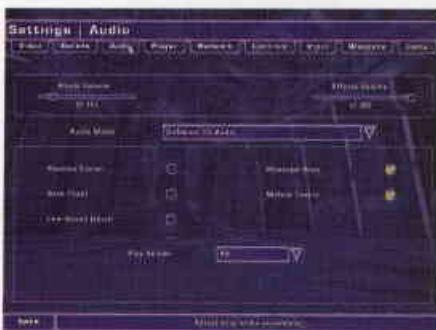
### TEMEL GRAFİK AYARLARI

#### Basic Graphic Settings

Önce oyuna girelim. Settings bölümünden Video ayarlarını alalım karşımıza.

**Resolution (çözünürlük):** Düşük çözünürlükler performansınızı olumlu yönde etkileyeciktir ve daha stabil fps almanız sağlayacaktır ki grafiklerin akıcılığı için pek artırmamanız iyi olacaktır. Tabii oldukça sağlam bir sisteminiz varsa yüksek çözünürlükleri tercih edip muhtemelen grafiklerin tadını çıkarabilirsiniz.

**Color Depth (renk derinliği):** Daha iyi performans için 16 bit, daha iyi görüntü kalitesi için 32 bit tercih edin. Ancak özellikle eski er-



kan kartlarında düşük ayarlardaki renk hesaplamalarında Z-Buffer' a daha çok yükleniği için genel performansta yine de bir düşüş görülmüyor. Sis ve saydamlık istiyorsanız oyunda ve ekran kartınız destekliyorsa çözünürlüğünüzü düşük tutup renk derinliğini 32 bit olarak seçmenizde fayda var.

**Full Screen:** Hem performans açısından hemde maksimum görülebilir alanı sağlamak için mutlaka seçili olsun.

**Gamma:** RGB renklerin yoğunluğunu ayarlamak için kullanığınız slider. Sağa doğru çektiğçe renk yoğunluğunu artıracaktır ve karanlık bölgelerin daha rahat görünmesini sağ-

layacaktır. Ancak çok fazla açarsanız grafiklerin kalitesinde bir düşme gözlenecektir.

**Brightness:** Grafiklerin parlaklığını buradan ayarlıyoruz. Ancak çok fazla açtığımızda çamaşır makinasına girip çıkışmış kağıt para modeli gereksizce açılıyor renkler ve görüntü solgun bir hal alıyor.

**Contrast:** Çok açtığımızda brightness' ta bahsettiğim sorunu yaşamamız mümkün.

**Texture Detail :** Bu seçenek oyunda kullanılan kaplamaların çözünürlüğünü belirlememimize yarıyor. Seçeneklerimiz Lowest, Lower, Low ve Normal. Ekran kartı 32 MB ve üstü olanlar Normal'i rahatlıkla seçebilir.

**Character Detail:** Burada ise oyundaki karakterlerin kaplama kalitesini belirliyoruz. Yukarıda söylediğimiz burada da geçerli.

### More Graphic Settings

**World Detail:** Bak önemli burası işte. Burada oyuncu içindeki detay oranını belirliyoruz. O anda bulduğumuz alanın ayrıntı oranı ve bazı efektleri etkiliyor bu seçenek. Seçeneklerimiz Normal, High ve Highest. Highest seçili olduğunda çok daha fazla efekt ve fazlaca detaylı hale geliyor oyun ancak çok daha fazla poligon hesaplaması gerektiği için FPS bayağı düşebiliyor. Sisteminize göre bunu ayarlayın ve mümkün olan en yüksek ayarda bırakmaya çalışın.

**Physics Detail:** Direkt işlemcinize yükleniği için işlemcinize göre ayarlanmanız sağlıklı olacaktır. 1 Ghz ve altı işlemcilerde Low, 1-1.5 Ghz arası Normal, 1.5 Ghz ve üstü High denemebilirler.

**Character Shadows:** Karakterlerin gölgeğini açıp kapatmamıza yarıyor.

**Dynamic Lighting :** 1 Ghz ve altı işlemcilerde sisteminiz oldukça zorlayacaktır. Mutlaka deneyin ve zorlamıyorsa mutlaka açık bırakın. Bu seçenek işaretliyken kaynağı sabit olmayan ışıklardırımları oyuna dahil ediyorsunuz. Patlama efektleri yada silahtan çıkan lazerin duvarı aydınlatması gibi.

**Detail Textures:** Yeni nesil bir ekran kartınız varsa mutlaka işaretleyin. Duvarların ve diğer yüzeylerin kaplama kalitesini artıracaktır. Dibine girebildiğiniz herşeyin çok daha detaylı olduğunu göreceksiniz.

**Projectors:** Aslında Character Shadows'u kontrol ediyor. Gölgelendirmenin nasıl olacağı-

ni buradan seçiyoruz. Güzel ama FPS katıldı.

**Decals:** Oyun içinde decalların gösterilmesi için bu seçeneği işaretleyin. "Decal nedir?" Mesela patlama efektlerinde alev yada duvarda kalan kurşun izleri.

**Coronas:** GeForce 2'den daha eski ekran kartı olanların bunu işaretlememeleri tavsiye olunur. Zira lamba gibi ışık kaynaklarının ne şekilde çizileceğini belirlediği için Fill Rate'den yinecektir.

**Decal Stay:** Decal'lerin ne kadar süre kalaçığını belirler. Genel performansınız iyi ise sorun yok ama High Detail oynuyorsanız savaş anlarında performansta düşüşlere neden olabilir.

**Screen Flashes:** Eğer işaretli ise oyun anında vurulduğumuzda ekran çok kısa bir an için renk değiştirir. Sesini duyamayacağınız kadar uzaktan ateş edildiğinde işinize yarayabilir. Ancak maksimum FPS istiyorsanız kapalı bırakın.

**Weapon Bob:** Bunu zevkinize göre ayarlayabilirsiniz.

**Reduce Gore:** Karşınızdaki zavallıyı vurdugunuzda çıkacak kan miktarını ayarlamaya yardımcı. Parçalanın vücutlar görmek istemiyorsanız elleşmeyin.

**Dodging:** Zevkinize göre ayarlayın.

**Auto Aim:** Zevkinize göre ayarlamaya devam edin.

**Hide Hud:** Hud (Heads Up Display)'ı kaldırır. Ancak Hud olmayınca ulaşacağınız bilgi miktarı minimuma inecektir. Sağlık ve armor dışında silahları yada mermi miktarını göremezsiniz.

**Crosshair:** Zevkinize göre ayarlayın.

### Advanced Graphics Options

Yani diyor ki gelişmiş grafik ayarları. Sıkıldım zaten menüleri yazmaktan robot gibi, açık Config dosyalarını karıştırıralım. Öncelikle herhangi bir text editör programı ile (notepad mesela) UT2003'ü kurduğunuz klasörün altında bulunan System klasöründeki UT2003.ini dosyasını bulup açalım. Bu dosyada [D3DDrv.D3DRenderDevice] başlıklı alanı bulalım ve ardından ayarlara başlayalım.

**UsePrecaching=x** (x yerine True/False gelecek) True iken bölüm yüklenirken bölümde kullanılan bütün texture'ları da video belleğine yükler. Yüklemeye süresini uzatsa da ara yüklemelere mahal vermeyeceği için oyun içindeki duraklamaların yada takılmaların önüne geç-

menizi sağlayacaktır. 64 MB yada daha fazla Ram'e sahip ekran kartı olanlar True yapın bu değeri.

**UseTrilinear=x** (True/False) True ise Trilinear Texture Filtering aktif olur. Çalışma mantığı da komşu 2 ayrı Mipmap'ten 4 texel örnekler ve bundan sonra bilinear filtreler. Kisaca grafik kalitesini oldukça artırır. True ile False arasında çok fazla performans farkı olmayacağından. Burada önemli olan sahip olduğunuz ekran kartının Multi-texturing ve Trilinear Filtering gibi teknolojileri destekleyip desteklemediğidir. 3dfx sahipleri False yapın bu ayarı. ReduceMouseLag=x Oyun anında mouse'un hareketlerinde bir takılma veya gecikme varsa bunu düzeltir. Ancak tam tersi de olabilir. Eğer probleminiz varsa True/False değiştirerek deneyin.

**UseTripleBuffering=x** 32 MB ve altı ekran kartlarında False yapmanızda yarar var. Aslında render işleminin diğer 3D işlemlerle aynı anda yapılmasına izin verdiginden bizi oldukça yüksek oranlarda performans artışı sağlayacaktır. Ecran kartınıza göre True yapın.

**UseHardwareTL=x** NVIDIA GeForce serisi tüm kart sahipleri True yapın bunu. UseHardwareVS=x GeForce 3 ve üstü model sahipleri True diğerleri False yapmalıdır. UseCubemaps=x True seçili iken yansıtma özelliği olan yüzeylerde Cubemaps kullanımına izin verir.



UT2003 te bir çok yerde kullanıldığı için ekran kartınız desteklemiyorsa kesinlikle False seçili olsun.

**DesiredRefreshRate=x** Eğer monitörün ayarlarında Vsync açık ise FPS'niz monitörünün maksimum tazeleme hızını geçmeyecektir zaten. Örneğin monitörün tazeleme oranı 60Hz iken buradaki değerin 100 olması birsey ifade etmeyecek, tersine görüntü kalitesini ve performans düşürecek. Genelde 85 – 100 arası bir değer vermek oldukça uygundur. UseCompressedLightmaps=x 128 MB bir ekran kartınız varsa eğer yada eski bir kart kullanıysanız False seçili olsun. Cümle mantıksız görünebilir ama aklımlası şu; eski kartlar Texture Compression desteklemiyor, 128 MB ekran kartınız varsa da sıkıştırma ihtiyacınız yok. Çünkü Lightmap'leri sıkıştırdığınızda hem yükleme süreleri uzayacak hem de kalite kaybı olacaktır.

**MaxPixelShaderVersion=x** Bu değere dokunmamanız gerekiyor.

**UseVSync=x** True/False yapmak size kalımı.

**UseXBoxFSAA=x, DescFlags=x, Descripti-**

on=x değerlerini değiştirmeyin yada modifiye etmeyin. Ecran kartınıza ve kurulu olan sürücüye bağlı olarak oyun kendi modifiye ediyor bu değerleri. Ayrıca FSAA özelliği de zaten PC'de kullanılmıyor buradan.

### Audio Settings

Ses ayarları bölümünde bildiğimiz şeyler var. Öncelikle Music Volume, Effects Volume. Keyfimize göre bunları ayarladıkten sonra Audio Mode'geçelim. Burada seçeneklerimiz Software 3D Audio, Hardware 3D Audio, Hardware 3D Audio + EAX ve Safe Mode. 3D ses sistemlerinin kullanımı 4, 4.1, 5, 5.hoparlör setlerinde pozisyonel ses olayında daha başarılı olacaktır. Zaten Software 3D Audio OpenAL kullandığından bütün yük işlemcimize bindiricektir ki performansı oldukça düşürücaktır.

Yeni nesil ses kartı sahipleri Hardware 3D Audio + EAX' tercih etmelii. Ses ayarları ile ilgili UT2003.INI dosyasını karıştırırken buna değinmeyeceğiz zaten. Audio Mode'dan sonra Reverse Stereo geliyor ki yaptığı iş çok basit. Sağ sesleri soldan sol sesleri sağdan veriyor. Eğer seslerde bir sorunuz yoksa hiç ellemevin. Low Sound Detail ise calılan seslerin örnekleme oranlarını düşürmek için kullanılıyor. High elbette en iyi seçenek ama yeni nesil bir ses kartınız yoksa (Live, Audigy gibi) Low'da bırakın her ihtimale karşı.

### Advanced Audio Settings

Bir kez daha UT2003.INI dosyasını açıyoruz. [ALAUDIO.ALAAudioSubSystem] başlığını bulup ayarlarla başlıyoruz.

**UseDefaultDriver=x** Ses kartınızın sürücülerini Hardware OpenAL sürücüsü içeriyorsa False (windows system altında OpenAL32.dll var ise basitçe) yapın x değerini. Eğer yok ise oyna dahil olan defOpenAL32.dll'i kullanması için True yapın.

**CompatibilityMode=x** Eğer ses ile ilgili bir sorunuz yok ise False olarak kalsın. Bir problem yaşıyorsanız True yapın. Genel olarak kartların birçoğunda buna gerek olmasa da bazı ses kartlarında sorun olabiliyor. Eğer yeni nesil bir ses kartına sahipseniz ve ses alırken sorun yaşıyorsanız bu ayarla oynamak yerine ses kartınızın güncel sürücülerini çekin ya da ses kartını kaldırıp tekrar kurun.

**UsePrecache=x** True atadığımız zaman oyun içinde kullanılacak bütün sesleri bölüm yüklenirken belleğe yükler. Bu level yükleme sürelerini artırsa bile oyun içinde performansı olumlu yönde etkileyecektir. Gerekşimlerde 128 MB dese de 256 MB taz az RAM'i olanlar False olarak bırakmalıdır x değerini.

**Channels=x** Ses kartınızın aynı anda kaç 3D kanal kullanacağını belirler. Yeni nesil ses kartları genelde 32 kanala kadar desteklerken, 64 kanala kadar destekleyen ses kartları da mevcut. İşlemci 1 Ghz den yavaş olanlar buradaki rakamı düşürmek isteyebilirler. Sonuçta kanal sayısı arttıkça işlemciye binen yük de artacaktır.

Bitmiş bunlar ya ne yazıcım ben ya şimdii. Ders anlatır gibi oldu biraz. Yazılı yoklama yapıcıım hepiniz...



1024x768 ve Low Detail da bile grafikler oldukça doyurucu



En kötü SS'iniz böyle olsun



FPS 15 bakmayın hava yaptıǵıma



Ürkemiz az daha baksam

# Teknik Servis

Tuğbek hoca, Kore'deki milli takımımızın antremanından kaçıp mektuplarınıza cevaplıyor

Geçen gün Fatih hoca ile konuşuyoruz. Brugge yenilgisi daha taze hocanın canı sikkın. "Tuğbek sana bir şey sormak istiyorum ama dergiye yazmayacaksın" dedi. Bende parmaklara cross bağlantı yapıp "Ne demek hocam ne konuşuyorsak aramızda" dedim. "Ya bu sene takımı toparlayamadık bir türlü. O UEFA kazanan eski kadro nerde şimdiki nerde? Sen EditörSpor'da sürekli oyuncu değiştirmiyorsun ama Teknik Servis maçlarında performans değişmiyor. Nasıl başarısın bunu?" diye sordu. "Hocam" dedim "Olay inanmamakta, azimde, ölene dek çalışmakta, yilmamakta, takımı bırakıp da İtalya'yla gitmemekte. Gerekirse kendin çırpı oynayacaksın". Bir parça ekşidi yüzü ama başını sallayıp "Haklınsın galiba" dedi Florya'ya doğru yola çıktı bir heyecan. Böyle işte hayat... Neyse bu ay yine baş başıyaz. Kendi kendimize parantez açmadan, sakin sakin inelim beyaz sahalara.

Tuğbek Olek

## Hangi İşlemciye Hangi BUS Hızı

*Merhaba. Birkaç konuda kafamda soru kaldıgı için sizden yardım istiyorum*

1- ATI Radeon 8500 mü daha iyi yoksa GeForce 4 MX 440 (Leadtek) mü?

2- İşlemci olarak hangisini seçsem? AMD 333MHz FSB'ye geçeceğini söylüyor. 266MHz FSB de en yüksek işlemci ne olacak? Ya da Intel alsam ileride rahat upgrade yapabilir miyim?

533MHz FSB'de en yüksek işlemci hangisi olacak?

3- AMD için ve Intel için en iyi DDR anakart hangisi?

4- 512MB 133MHz SD-RAM mı daha mantıklı yoksa 256MB DDR 333MHz mi? Eğer yanıtlarınız çok sevinirim.

Ismail Onur

Evet İsmail kısa öz ve güzel sorular. Seni ayın öرنek Teknik Servis okuru seçiyoruz.

1- Radeon 8500 performans olarak MX 440'dan çok daha iyi. Ayrıca teknoloji olarak da. Fiyat açısından MX 440'ın sahip olabileceği bir avantaj yok Radeon 8500'e karşı.

2- AMD, 333MHz'lik FSB'ye geçti bile. AthlonXP 2600+, 2700+ ve 2800+ 333MHz'lik FSB'ye sahip, önceki modeller ise 266MHz. Intel'de upgrade çok uzun süreli olamıyor bir türlü malesef. 1.7GHz ile 2.6GHz arasındaki işlemciler 400MHz FSB kullanıyordu. 533MHz FSB kullananlar 2.26GHz ile 2.8GHz arasındakiler. Intel 533MHz üzerindeki işlemcilerle ilgili planlarını henüz açıklamadı. Ama büyük ihtimalle 3.5GHz civarında FSB değişebilir. Zaten yeni Multi-Threading yüzünden i845GE ve i845PE dışındaki hiç bir Pentium 4 çipseti 3Ghz ve üzerini destekleyemiyor.

4- Marka model vermekten kaçınayım ama şuan için Pentium 4'de i845PE, AthlonXP için ise VIA KT400 çipsetli bir anakart almak daha yük-

sek performans ve daha kolay upgrade demek.  
4- Bence 256MB DDR-RAM. Birinci hızlı RAM yüksek kapasite RAM'den iyidir. İkinci 256MB'a bir 256Mb eklenebilir ilerde. Ama SD-RAM'i elden çıkarmadan DDR'a çeviremezsin.

## Glide'dan Vazgeçmem

*Selamlar Sinan, benim bir tanecik sorum var. Bilgisayarında 4 MB ATI ve 8MB Monster II var. Oldukça eski bir PC: PII266, 32 MB RAM vs... Şimdi, ben bu bilgisayarı upgrade ettermek istiyorum ama ekran kartları hariç. Yani, çağımıza uygun (!) yeni anakartlara bünler takılabilir mi onu soruyorum? Hani bi uyumsuzluk falan olur mu? Bana "yavrum evladım GeForce bilmem kaç felan" deme hiç. Bende Glide destekleyen süper eski oyunlardan çok var. Yeni oyunları comunitàmda sık sık oynuyorum zaten. Ben Unreal vb. oyunları rahatça oynamak istiyorum. En iyi PC oyunları yazısıyla beni iyice gaza getirdiniz. Biraz uzattım kusura bakma ama lütfen cevapla. İyi çalışmalar.*

Donanım sorusunu Sinan'a sormak ve 4MB'lık ATI 3D yavaşlatıcı da ısrar etmek gibi büyük hatalar işliyorsun dostum (parmak uçlarında tübbi "donanım maileri bana geldiğinde zaman içinde donup kalıyorlar" diye yazmaktan, ama...

Sinan). Yeni bilgisayar almışken piyasaya çıkan en son en güzel oyunları oynamaya komşuya gitmek niye? Senin Glide destekli oyunları oynamanı sağlayan Monster II. Eğer çok düşkünen eski oyunlarına bu kartını tutarsın, ATI'yi atıp yerine bir GeForce alırsın. Glide desteklileri Monster II'de oynamaya devam eder, yeni oyunlarda GeForce keyfi yaşarsın.

## Teknoloji Fiyatı Düşürür mü?

*Sevgili Tuğbek sana birkaç sorum olacaktı.*

1- Level'da okuduğuma göre GeForce 5 yakında çıkacak. Peki bu yeni kart 0.13 mikron teknolojisi kullandığı için GeForce 4'ün piyasaya ilk çıkış fiyatından daha ucuz olur mu?

2- Bir de GeForce 5 ciktiginda GeForce 4'ün fiyatı tahmini ne kadar ucuzlar (ya da daha doğrusu ucuzlar mı?)

3- Son olarak ATI'nın True Form teknolojisi ve AGP 8x sistemler hangi kartlarda var?

Arden Dertat

*Sevgili Arden benim de sana bir iki cevabım olacak.*

1- 0.13 mikron teknolojisi kart çip üretim maliyetini düşürse de fiyatın GeForce 4'ün ilk çıkış fiyatından farklı olacağını beklemeye. Ecran kartı üreticilerinin mantığı "Kart piyasaya ilk çıktığında

*Bu ay Teknik Servisi bir sonraki Windows'un ilk görüntüsü sürüyor. Yeni sürümde solda görünen çok yer kaplayan ilginç bir yeni bar kullanılmış. Çoklu masaüstü ya da çoklu wallpaper (çok saçma ama) desteği çarpıyor gözle. Gerekçiz büyülükte bir saat ayrıca. Onun dışında bu yeni barda bir şey yok. Yeni sürümün diğer görüntülerinden sistem ayarlarının ve explorer arayüzünün .NET kullanarak değiştirildiğini görüyoruz. Diğer resimler için [www.winbeta.com](http://www.winbeta.com) adresine bakabilirsiniz.*



da ne kadar pahaliya satarsak o kadar iyidir" olmuştur hep. Bu tip teknolojik gelişmelerin uzun vadede fiyatı düşürmesini bekliyoruz ama nedense hiç düşmüyör. Ya fiyatın artmasını engelliyor diye sevineceğiz ya da NVIDIA daha pahaliya kart satmadan daha fazla kar ediyor diye onlar adına sevineceğiz.

2- GeForce 4 çıktığında GeForce 3 ne kadar ucuzlamışsa o kadar... İlk ay için 100\$'ı bulan fiyat düşüşleri olur. Zamanla daha da düşer ama bu dönemde piyasadan kalkar. Zaten bu arada çıkacak olan GeForce 5 MX550 ve GeForce 5 Ti5200 gibi alternatifler daha iyi fiyat performans oranına sahip olacaktır.

3- AGP 8X yeni Radeonlarda ve yeni GeForce 4 MX-8X ile Ti4200-8X'lerde var. Ancak henüz performansa ciddi bir değişiklik sağlamıyor. Unutmayın GeForce'larda sadece isminin devamında 8X olanlar AGP 8X destekliyor.

*Selam Tuğbek, Donanımda yazdığın Yamaha CRW-F1 yazını okudum ve bu kullanışlı CD yazıcısını almaya karar verdim. Ama bu "SCSI" ve "E-IDE" ne oluyor aralarındaki fark ne?*

*Bana yazarsan memnun olurum, bye... .*

Anıl Bayraktar

Selam Anıl. Öncelikle bu bölümün ismi Donanma. Donanım'ı da nereden çıkardın? Bizim ne alakamız var donanımlarla : ). SCSI ve E-IDE farklı iki veriyolu. Daha özellikli, hızlı ve pahali olan SCSI. Daha yaygın olarak kullanılan ise E-IDE. Eğer SCSI'nin ne olduğunu bilmiyorsan bu sisteminin E-IDE olduğunu gösterir. Bu yüzden E-IDE (Diğer adıyla ATA) olan modeli almalısın. SCSI daha çok server ve workstation'larda kullanılır.

### Win98'in Dertleri

*Selam Tuğbek. Öncelikle yayın hayatınızda başarılar dilerim. PC Gamer'daki yazılarınızı zevkle okurdum ama o zamanlar strateji oyunları ile ilgili yazardınız. Artık hiç görmüyoruz bu konuda sizden birşeyler Level'da. Hele Close Combat serisi ile ilgili yazdıklarınızı okuduğum zamanlar hoş anımlardır. Ayrıca söylemek bana düşmez ama sakal daha bi iyi duruyordu bence. Benim sormak istedigim birtakım donanım sorularım ve de danışmak istedigim sorunlarım var. Başlamadan önce sistemim hakkında kısaca bilgi vereyim. Pentium 4 2.4GHz, 512 MB RD-RAM, MSI GeForce 4 Ti 4600, Creative Sound Blaster Live ve diğer bilinen gerekli ekipmanlar. Ayrıca Windows 98 kullanmaktadır. Yalnız SE mi bilmiorum.*

*1- Bilgisayarı toparladığımdan beri scandiske sorun yaşıyorum. Çalıştırmaya kalktığında program önce bi hata veriyor sonra yoksay diince bir süre sonra da Explorer hatalı veriyor ve Start da dahil olmak üzere tüm simgeler yok oluyor ve bilgisayar kilitleniyor. Formatlayıp en son güncellemeleri yapmayı denedim ama bu sorundan bir türlü kurtulamadım. Güvenli kipte çalışınca scandiske bir hata çıkmıyor ve düzenli çalışıyor ama normal modda hep aynı sonuçla karşılaşıyorum. Aynı zamanda dospta da scandisk kullanabiliyorum size bir sürücü uyuşmazlığı olabilir mi?*

2- Kullanmakta olduğum standart türden klavye USB çıkışına sahip. Bende anakartimin bu USB girişlerinden klavyemi kullanmaya kalktım da garip sorunlar yaşıyorum. Bazı simgeler kullanılamıyor ve ALT ya da CTRL tuşu işlemiyor. Klavyede hata olabilme olasılığına karşın başka bir bilgisayarda denedim ve sorunsuz çalıştı başka USB portlarında denedim yine sorun çıktı. Bazen kendi kendine düzeliyordu ama bilgisayar her açıldığında aynı sorun çıktıyordu. Bende şansıma evde bulunan USB çıkışını PS/2'ye çeviren bir alet yardımıyla klavyeyi kullandığında ise sorun kalmadı hersey düzeldi sizce bu nedendi?

3- Sizde şu an kullanmakta olduğum sistem beni ne kadar idare eder çünkü epey bi para baydım ve hayal kırıklığına uğramak istemiyorum. Ayrıca ekran kartımın markası olarak MSI seçmem iyi olmuş sizce?

4- Windows'un sürekli şışmesini önlemek ve böylece arada bir formattlamak zorunda kalmanın bizim bir yolu var mı?

5- Son olarak AMD mi yoksa Pentium serisi mi? Bizi bi hayli tatsızlıyoruzda sizin kısaca görünüşünüz ne? Ayrıca The Cell diye bir işlemci çıkışlığını ve Pentium 4'ü çok kez katlayacağını duydum bu konuda ne biliyorsunuz?

6- Chip dergisiyle kardeş olmanızdan dolayı bir şey sormak istiyorum. Baktıysan dergiye BIOS ayarları ile bir sürü bilgi vermişler bende kendi BIOS'umu bu konumlara getirmek için baktığında çoğu seçenekin olmadığını gördüm. Son sürümünü mü yüklemem lazımdı yada benim anakart bunu destekliyor mu? Ayrıca Gigabyte anakartların dual bioslara sahip olduğunu duymuşum biri bozulurken diğerinde reboot ediyormuş peki bunu nasi aktif hale getirince yada normal halinde zaten aktif midir? Ben şahsen kendi kartımda böle birseye rastlamadım BIOS'um bozulduğu zaman.

Mert Çakar

Selam Mert öncelikle yeni sistemin hayatıolsun. Sakal konusunu uzun zaman önce kapatmıştık saniyordum ama hala unutmayanlar var demek ki. Saçlar dökülmeye başlayınca çenemle tepem kontrast yapmasın istedim. Hem müdür adama sakal yakışmaz di mi : ) Strateji oyunlarını hala oynuyorum ama Rainbow Six'den sonra aslen bir aksiyon adamı (zuahahahah! - Sinan) olduğumu keşfettim. O yüzden strateji ikinci plana düştü.

1- Scandisk sorunu ilginç. Buna geri planda çalışan bir program veya Hard-diskin yol açıyor olabilir. Bence bu sorunun çözümü Windows XP'ye geçmen. Zaten sistemin çok iyi. O sisteme Windows 98 yazık gerçekten.

2- Bu sorun ya anakarttan ya da yine Windows 98'den kaynaklanıyor. Anakartlarda Usb klavye desteği sorunu olabiliyor bazen. Ama sen zaten Windows XP'ye geçince sorun çözülür zaten. Çözülmeye de PS/2 ile devam et işte. En pratik çözüm daima en iyisidir.

3- Standart sevmediğim soru.

Lütfen bu soruyu bana değil oyun geliştiricilerine sorun. Benim sistemlerinizle bir alıp veremediğim yok zira.

4- Temiz kullanırsan uzun süre dayanabilir Windows 98. Ama bu benim hiç başaramadığım bir şey. 98 kullanırken rutin olarak her ay format atardım ben. Ama Windows XP'ye geçince sızınasla çözülecek bu sorunun da. Ben 6 ayda bir formatla gayet rahat gidiyorum XP'de.

5- AMD cüntü fiyat performans daha iyi. The Cell ile ilgili bildiklerimi yazdım zaten sen eski sayıların haberlerini baştan bir tara.

6- Her ayar her BIOS'da olmaz. Anakart ve BIOS üreticileri arasında farklılıklar olabilir. Bazen de ayarlar farklı kategoriler altında veya farklı isimlerle bulunabilir. Dual BIOS özelliği Gigabyte anakartlarda var. Zaten sistem açılarken çıkan ilk ekranında logosu çıkar. Bu özellik bir sorun olunca otomatik olarak devreye de girer, ayrıca sistem açılarken belirtlen tuşa basarsan kendin de yapabilirsin. Sistem açılışında yanılara dikkat et göreceksin.

Bu ay da gayet huzurlu geçti. Teknik Servis'te tek başıma olunca nasıl sakin, didişmeden, kavga edip atışmadan çiçekler, böcekler, kuş sesleri arasında geçiyor. Demek ki sorun bende değil diyicem ama o parantezleri açıp en çok didişen de benim. Neşe ya boş verin. Yine başkaları yazsın da ben parantez açayım. Öylesi daha bir eğlenceli : )

### Ahiretten Donanım Soruları

*Bu ayın şanslı okurunun kablolarla başı belada. Ne güzel kablolarından nefret eden bir tek ben değilim.*

*Benim Creative marka SB Live! 5.1 ses kartım ve 5.1 Jazz hoparlörüm var. Bunları ilk aldığımda hoparlörlerden sadece ortadaki ve sağ-soldakiler ses çıkarıyordu. Surround'dan gelecek sesler de sadece subwoofer'dan geliyordu. Sonra bu düzeltildi (bilgisayarın arkasındaki kabloyu yanlış takmışım) ama keşke düzeltmez olsaydım, ses kartı iyiçe manyadı: sağ-sollar normal, ama ortadakinden ses gelmiyor. Ortadakinden gelmesi gereken ses sol surround dan, sol ve sağ surround'lardan gelmesi gereken seslerin ikiside sağ surround dan geliyor. Artık EAX destekli herhangi bir oyunu oynamak işkence oldu. Çünkü ne kadar kapatsam da yine de sesler yanlış geliyor. Bunu nasıl düzeltebilirim? Eger düzeltmezsem sorun ne? Speaker'i mi yoksa ses kartını mı değiştirmem gerekiyor?*

*Bence boşuna masrafı gitmeden önce hoparlör ve ses kartının kullanım klavuzlarını eline alıp sakin kafaya kabloları bir kontrol et. Bana yanlış takmışım gibi geldi. Bir de Windows'daki tüm hoparlör ile ilgili ayarları kontrol et.*



# ne izliyoruz nedinliyoruz

## ► böyle olmamalıydı

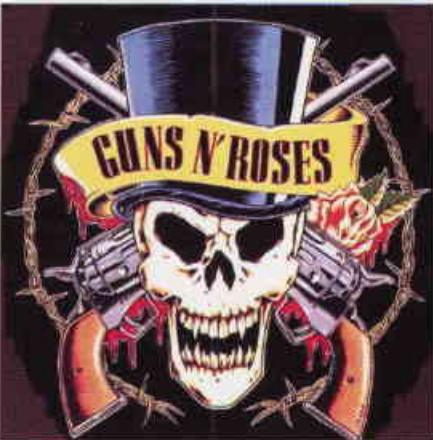
En iyisi konuya doğrudan girmek; arkadaşlar, yılın belki en büyük bombası, belki de en büyük balonu bu yakınlarda patlamanak üzere. Efsanevi rock grubu Guns N' Roses, 10 yıllık bir aradan sonra 'Chinese Democracy' adında yeni bir albüm çıkartıyor. Esas olaysa, grubun sadece skandal vokal Axl Rose'dan ibaret olması. Slash ve diğerlerininse, alternatif bir GNR kurması da apayrı bir durum tabii ki. En son ne olup bittiğine geçmeden önce grubun parlak günlerine söyle bir göz atalım.

Guns N' Roses gibi bir grup herhalde bir kez gelir dünyaya. Bir cover albümü olan Spaghetti Incident'i saymazsa, adamlar topu topu dört albüm çıkardı ama bu dördü 80'ler ve 90'ları yıkıp geçmeleri için yetti ve artı bile (onlar hala arşivimin en gözde parçaları). Önce Appetite for Destruction ile GNR Lies çıktı ve ortalık birbirine karıştı. Grubun gerek şarkuları, gerekse de skandalı kayıp kuşak için tam bir ateşleyici olmuştu. Sağlam sözler, sıkı sololar, gaz ritimleri... kısacası ne ararsanız Guns N' Roses mabedinde bulabiliyordunuz. Tabii grubu sürükleyen iki isim vardı ki hala anıtları zaman uzun geyiklerin başlangıcı olurlar: Lafını esirgemeyen, seyirciyle küfürleşen, başı bela-

dan kurtulmayan, agresif vokal Axl Rose ve gitarı adeta konuşutan, sigara ağzından eksik olmayan ve kabarık kıvırık saçlarından yüzü hiçbir zaman tam s e c i l e m e y e n Slash. Axl ve Slash o kadar 'cool'du ki başı Duff McKagan ile davulcu Matt Sorum arka planda takılmakla yetindiler hep (diğer grup elemanlarından bahsetmiyo-



rum bile). Guns N' Roses, gerçekten büyük bir çıkış yapmıştı. Onları artık tüm dünya tanıyordu; Sweet Child O'Mine, Welcome to the Jungle, Paradise City gibi hitler dilden dile dolaşıyordu. Grubun her konseri tam bir faciaydı! İnsanlar birbirini eziyor, olay çıkartıyor, kendinden geçiyordu. Zaten GNR kayıtlarında polisin müdahale etmediği konser yok gibi bir şey. Daha sonra 90'lar başlıdı ve artık daha olsun bir GNR vardı dergi kapaklarında. Punk imajlarını geride bırakıp, tam anlamlıyla rocker olmuşlardır. Use Your Illusion I ve II albümü aynı anda çıkışına, GNR bir kez daha ortalığı kasıp kavurdu.



Haftalarca iki albüm listelerde 1 ve 2 numarayı paylaştılar. Her iki albüm de grubun hayranlarını uzun bir süre idare edecek kadar hit parçaya doluydu. Sound biraz yumuşamış, sanki biraz da yavaşlamıştı; sözler müzikle yarışacak kadar ön plana çıkmıştı. Ama gaz parçalar tabii ki unutulmamıştı. Terminator 2 soundtrack'te yer alan "You Could Be Mine" vazgeçemediklerimden biri örneğin. Don't Cry ve November Rain gibi baladlarda grubun özellikle hatun hayran kitlesini bir hayli genişletmişti. Artık onları kimse tutamazdı; albümleri yok satıyordu. Daha sonra inanılmaz bir şey ol-



du ve Guns N' Roses, 'Get in the Ring' turnesi kapsamında İstanbul'a geldi. Tarih 26 Mayıs 1993, yer İnönü stadyumu. O günü anlatmaya hiç başlamıyorum yoksa bu inanılmaz uzun bir yazı olur. Sadece İstanbul'un böylesini hiç gördüğümü ve hayallerin adeta gerçek olduğunu söyleyebilirim (zaten GNR'dan sonra da stadınum konserlerinin arkası kesilmemi).

Peki daha sonra ne oldu? Açıkçası hiç iyi olmadı. Grup laf olsun diye bir cover albüm çıkarıp içine kapandı ve birikimler dağılma sürecini başlattı. Şimdiye Axl ayrı, Slash ayrı bir telden çalmayı deniyor. Slash'ı bilemem ama Axl'ı MTV müzik ödüllerinin kapanışında 'Welcome to the Jungle' söylemek için o yorgun ve nispeten kalınlaşmış bedenini paralarken gördükten sonra bu dosya kapanmıştır dedim. Hele yeni grup elemanları tam bir felaket; hepsi ayrı bir maymun. En iyisi her şeyi tadında bırakalım ve GNR'ı eskiden olduğu gibi hatırlayalım.



# haberiniz var mı? haberiniz

## ► KONSER ZAMANI!

Kısa çok sağlam bir konserle giriyoruz ve umarım aynı şekilde devam ederiz. Evet, İrlanda kökenli ünlü rock grubu Cranberries, 5 Kasım'da, İstanbul'da müthiş bir konser verecek. Konser son albümleri "Stars - The Best of Cranberries" in turnesi kapsamında gerçekleşiyor. Biletler çoktan satışa çıktı ve muhtemelen dergimiz konserden birkaç gün önce elinize gelecek. Yani eğer olur da tüm reklamlara rağmen konserden haberiniz olmaz ve bu yazı sayesinde uyarınsanız, elinizi çabuk tutmanız gerekebilir. Bileterler, tahmin edeceğiniz üzere Biletix tarafından satılıyor ve yine tahmin edeceğiniz üzere birazcık tuzlu. Önce alırsanız 33.500, kapida



alırsanız 40 milyoncuk. Cranberries gibi kaliteli grupların her zaman gelmediğini düşünürsek, bu gözden çıkarılabilir bir bedel olabilir. Bu arada konser yeri CNR Expo Fuar Merkezi ve konser saatı 21:00.

Tabii Cranberries deyince, akla grubun tam anlamıyla bir çıkış yakaladığı 'Zombie' parçası geliyor. Aslında grup 'Zombie'den önce de popülerdi; 1992 yılında çıkardıkları ilk albümleri 'The Cranberries' den Linger uzun süre listelerde ilk 10'da kalmıştı. Ama tabii esas olayı komşu ikinci albümleri No Need To Argue'den 'Zombie' ve hemen arkasından 'Ode to My Family' parçalarına nasip oldu. Grubun başını, o inanılmaz sesiyle Dolores O'Riordan çekiyor;

# ne okuyoruz ne yapıyoruz

## ► işaretler ve anımları

İlk iki filmiyle kendine has bir tarz yakalayarak, diğer Hollywood yönetmenlerinden ayrılan, Hint kökenli M. Night Shyamalan üçüncü filmi Signs (İşaretler) ile seyirciye yine gizemli bir atmosferle kuşatıyor. Yönetmenin kısa film geçmişine söyle bir göz atmak gereklirse, Shyamalan önce Sixth Sense (Altıncı His) ile sıradışı bir hayalet hikayesini perdeye yansitti. Film gerilim yüklü anlatımı ve sürpriz finaliyle hem kendisi, hem de başrol oyuncuları Bruce Willis ve Harry Joel Osment için büyük bir çıkış sağladı. Ardından Unbreakable (Ölümüşüz) geldi. Başrolde yine Bruce Willis vardi ama bu sefer karşısında en az onun kadar güçlü başka bir oyuncu daha vardi: Samuel Jackson. Unbreakable yine inanç kavramını ele alırken esas vurgusunu iyileştirerek evrende varoluş şekilleri üzerine yapıyor ve bunu yaparken de çizgi roman kültüründen faydalanyordu. Film belki Sixth Sense kadar yankı uyandırmamıştı ama yönetmenin tarzının ve yeteneklerinin anlaşılılması adına önem bir adımdı. Ayrıca sadece bu iki filmin yönetmene küçümsenmeyecek bir hayran kitlesi kazandırdığını da belirtmek gerek.

Signs yine inanç ve ölüm kavramının ağırlıklı olarak sorgulanıldığı bir film. Ama bu sefer işin içine uzaylılar ve beraberinde getirdikleri farklı soru işaretleri de katılıyor. Filmin konusuna gelince, Graham Hess (Mel Gibson) eşini kısa bir süre önce kaybetmesinin ardından iki çocuğu ile birlikte çiftliğinde yaşayan bir rahiptir. Ailesini bir arada tutmak için büyük çaba sarfeden Graham'a destek olmak için çiftliğe küçük kardeşi Merrill (Joaquin Phoenix) de gelir ve onlarla birlikte yaşamaya başlar. Fakat Graham aksi yöndeki tüm çabasına

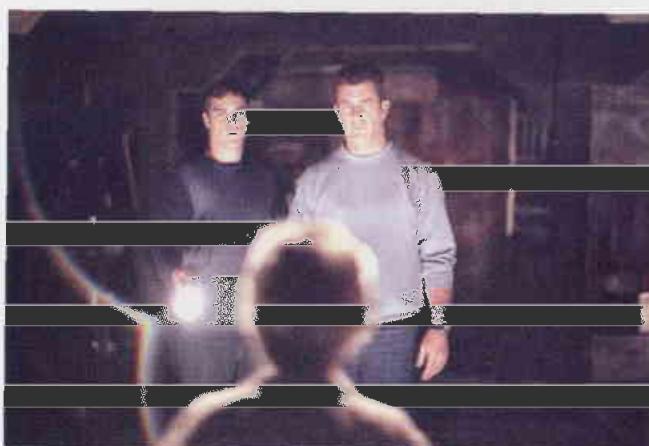
rağmen eşini genç yaşta kaybettiği için Tanrı'ya olan inancını yitirmeye başlamış ve rahiplikten soğumuştur. İnancını sorguladığı bu günlerden birinin sabahında uyanır ve çiftliğindeki tarlada yüzlerce metre çapında daireler olduğunu görür. Önce birisinin kendilerine oyun oynadığını sanan Graham ve ailesi zamanla bunun belki de dünya dışı varlıklar tarafından kendilerine gönderilen işaretler olabileceğini düşünmeye başlar...

Aslında filmin en önemli özelliği Graham ile beraber seyircinin de bu işaretlerin kaynağının ne olabileceği düşünmeye başlaması. Shyamalan'ın senaryosu için bu sefer şehir dokusundan oldukça uzak doğal bir ortam seçmesinin sebebi de bu olsa gerek. Geniş açık alanlar, insanı şehir karmaşasından daha çok düşünmeye sevk edebilir. Signs, finaliyle seyircinin film boyunca kafasında dönüp duran bazı soruların bazlarına cevap veriyor ama yönetmenin önceki iki filmi gibi sürpriz bir finale sonlanmıyor (zaten adamın her filmi için böyle bir bekleniyi kapılmak yanlış bir tutum). Signs gücünü diğer Shyamalan filmlerinde olduğu gibi senaryodan ve yönetmenin



anlatım tarzından alıyor. Shyamalan yine hiçbir şeyi aceleye getirmiyor ve sessiz bir şekilde seyirciye masalını anlatıyor. Ortada ne aksiyon var, ne de yüksek teknoloji ürünü görsel efektlər. Gerek de yok zaten; çünkü Signs sadeceinema dilini kullanarak seyirciyi etkileyebilecek güçte bir film. Shyamalan tıpkı Hitchcock gibi görününle değil, görünmeyenle seyirciyi geriyor. Film boyunca uzaylıları tam anlayımlı göremiyor ve kafanızda belirsiz görüntüler oluşturuyorsunuz. Aynı şekilde uzaylıların iyi mi yoksa kötü mü olduğu konusunda da ikilemde kalıyorsunuz.

Anlatımın yanı sıra oyunculuğun da çok başarılı olduğunu belirtmek gerek. Mel Gibson ve Joaquin Phoenix çok iyi bir ikili oluşturmuşlar (çocuk oyuncuların da etkisini unutmamak gerek tabii). Uzun lafin kisisi bir Mel Gibson aksiyonu veya 'Amerikalılar Uzaylılara Karşı' filmi bekliyorsanız Signs sizin sıkabilir ama atmosfer yaratmakta ustalıkla yönetmenlere şeşpatınız varsa, gidin görün derim. Newsweek dergisi yönetmen M. Night Shyamalan'dan yeni Spielberg olarak bahsediyor, neden olmasın?



# var mı? haberiniz var mı?

sözleri de o yazıyor, hatta gitar da çalıyor (daha ne yapsın?). Konserde elbette ki Salvation ve Bury the Hatchet albümlerine de yer verilecektir. Kaçırmamasak desem...

## ► KUŞLAR SAYESİNDE...

Geçtiğimiz ay inanılmaz bir belgesel film seyrettik. "Kuşlar: Kanatlı Uyarlık" gerçekten de gökyüzünde bir yaşam sundu bize. Işıklar açılıp, perde kapanana kadar havada bir güzel süzdük. Fransız yönetmen Jacques Perrin önce Microcosmos ile böceklerin dünyasına sokmuştu koca koca insanları, şimdide onları resmen kanatlandırıyor. Filmin bu kadar olagandırlığı görenlere sahip olması, görüntü yönetmenlerinin ustalığından ve kullanılan yeni teknolo-

jilerden kaynaklanıyor. Olay kuşları çekmek olunca, yeni sinematografik ihtiyaçlar doğuyor ve çok da iyi oluyor. Çünkü ihtiyaçlar beraberinde yeni icatlar getiriyor ve böylece sinema sanatı bir adım daha ileriye gitmiş oluyor.

Güneyden kuzeye, kuzeyden güneye kuşlarla beraber göç eden Perrin ve ekibi istedikleri tarz görüntüler yakalayabilmek için devletin yeni teknolojilere yardım programından fon alarak kafalarındaki aletleri tasarlamış ve başarıyla kullanmışlardır. Aslında özellikle Kuşlar için başında teknik donanımdan çok harcanan emek çok önemli. Bu prototipler hakkında detaylı bilgi almak istiyorsanız [www.pueplemigrateur.com](http://www.pueplemigrateur.com) adresine bakılabilirsiniz. Film hakkında sayısal birkaç değer vermek gereklisse,

Kuşlar: Kanatlı Uyarlı tam 4 yılda, 36 farklı ülkede çekildi; 35 kuş türü incelendi; 450 kişi çalıdı ve 1 saat 45 dakikalık sonuç için 450 bin metre film harcandı. Bakalım sırada ne var?





Aylar sonra merhaba arkadaşlarım. Boğucu bir dönemden sonra yine bu sayfalarda sizlerle buluşmak güzel :) Bildiğiniz gibi Marmara GSF yetenek sınavlarına hazırlanmak için gecemi gündüzümü katmamıştım. Fekaaat mülakattaki amcalar ve ablalar LEVEL okuyucusu herhalde ki Firt'ın Ofiste bu ay'ını okuyorlar sanırım. (Takip edenler bilir elma armut çizme tripleri) Direkman faul olduk muhabette :) Zaten yedek listesinden de umudu kesince ben de madem ki kazanamadım gideyim tipimi değiştireyim dedim. (Direkt hattun kuaför modu) Gittim saçları kırmızıya boyattım. Sonra fener gibi gezdim gezdim ondan da baydım siyaha boyadım. Böylece küçük çaptaki depresyonumu da atlattımsı oldum sevgili okurlar:)

Neyse bu sene daha bi' efendi olurum seneye kapidan olmasa da bacadan girerim artık :) Nerde kalmışık... En son Blind Guardian konseri gelecekti. Onlar geldi. Albümler çıkacaktı yeni, onlar da çıktı...

### **Blind Guardian**

*Bostancı Gösteri Merkezi*

Blind Guardian konseri tamamen bir organizasyon bombasıydı. Türkiye'deki birçok konser gibi bu da geç başlayacaktı tabii ki fekaaat 5 saat de dışarıda

ca sonuçta herkes dertlerini unuttu. Hatta belim fitik fitik gittim konser'e. Koptum konserde. 3 gün yattım konserden sonra yine de mutluyum :)

Grup Nightfall in the Middle Earth'ün giriş War Of Wrath parçasıyla yaptığı açılıştan sonra Into The Storm ile devam etti. Gazi alan seyirci zaten 5 saatlik potansiyelin arkasından sahneyi kemirmeye başlamıştı bile... Türkiye'ye gelen diğer grupların 'front man'ları gibi Hansi de Türkçe kastı konserde. Yalnız biri kafalamış herhalde her şarkından sonra "teşek" dedi :) Veya "thank you"yu teşekkür, "thanks"ı teşek olarak kurmuş kafada herhalde. Bu arada Hansi dedim de, adam bası bırakmış. Sadece vokal yapıyor artık. Seyirciyle daha bir sıcak oluyor sanırım. İzlemiyorum bas çalarken gergi ama daha da performansı artıyor herhalde. Thomas ayu gibi çaldı davulu. Kilitlendim ben zaten davulu. Makina gibi iddi elemam :) İşte genelde eski albümlerden çıdlılar. Zaten Middle Earth modundaydı herkes. Hatta iki tane elemam vardı ki cübbeyle gelmişler. Onlara da buradan selam gönderiyorum. Bravo vallahı ne medeni cesaret ya. Ben bir keresinde Rotting Christ konserinde corpse paint yapmıştım da hemen utanıp yıkamıştım yüzüm :)

Grup sahnede tam 2 saat kaldı. 3 şarkısı da bis

ledigimize degecek süper bir albümle karşımızda! Dokuz şarkidan oluşan albümdeki iki şarkısı zaten Unspoken albümünden biliyoruz. Bir şarkı Aşık Veysel'den, bir şarkı da Aşık Dertli'den derlenmiş. Diğer Pentagram bestelerinin arasında da bir tane enstrümantal parça yer alıyor.

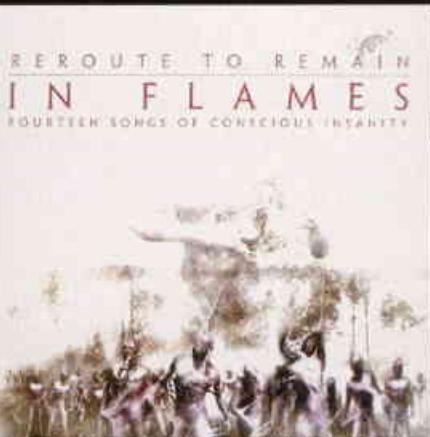
Tamamıyla oturmuş Pentagram tarzı bu albümde açıkça görüllüyor. Hakan Utangaç riff'leri, Cenk'in davulları ve Murat'ın vokali... Bu arada Türkçe sözlerde Murat'ın vokal tarzı biraz değişik geldi kulagina. Daha gör ve ağır bir vokal tarzı var albümde. Ayrıca albümün Türkçe olmasından dolayı sözler daha bir lezeli geliyor kulağa. Bayaa bir gleydirmişler sağa sola :) Sözler feci oturaklı yanlı Aşık Dertli'nin Şeytan bunun neresinde parçasının sözleri su son zamanlardaki satanist olaylarını çakaran kendini bilmeyenlere güzel bir yarış olmuş. Aşık Veysel'in "Bu alemi gören sensin" derlemesinin de sözleri süper bence. Hatta parçada, Hakan Utangaç vokal yapıyor ve resmen Type O Negative'e selam gönderiyor :) Albümün bombası da Bir adlı şarki. Yani albümü takıyorum Bir'i dinliyorum sonra bir daha Bir'i dinliyorum; diğerlerine ondan sonra geçiyorum... Türkçe olmasından mi bilmiyorum ama çok samimi bir albüm olmuş bence Bir.

Yani sonuç olarak gümbür gümbür bir albüm ve CD fiyatı da 6 milyon kusur! Albümü almayan dop böceği olsun ne diyim :)

### **In Flames**

*Reroute to Remain*

Gothenburg Metal'ın devleri yine karşımızda. Bu çalışan karınca gibi elemanlar her albümde çok çok değişiklikler yapmasalar da kendilerini yenilemeye biliyorlar gerçekten de. Son iki albümüne pek isim nadımdım In Flames'e bu albümde feci bağlandım. Eskileri de tekrar dinledim emdim :)



## **Blind Guardian**

ayakta bekleyeceğimiz aklıma gelmezdi -ki alt gruplar da çikamadı bu kadar gecikmeden dolayı- O da ayrı bir fiyasko zaten. Alt grupların konser sonrası yaptıkları basın açıklamasında nasıl kötü muameleye maruz kaldıkları da tüylerimi ürpertti açıkçası. Bu kadar terslikte tabii ki Blind Guardian'ın suçu yok. Onlar ayar önceden isteklerini belirtiyorlar ve organizatörlerin de bunları konser günü gelmeden halletmesi gerekiyor. Yumurtaya kapılı ilişkisi pek bir zevk veriyor sanırım bizimkille... Neyse, konser'e gelelim artık. Grup sahneye çikin-

yapıtlar. Yalnız konserin en güzel yanı Bard's Song'du sanırım. Hansi'ye söylemedi seyirci şarkısı nerdede. Zaten Hansi de şarki bittiğinden sonra dinlediği en iyi Bard's Song olduğunu söyledi. Cidden de tek bir ağızdan söyleindi şarki. Herkes dersini çalışmış gelmiş demek ki :) -aferr-

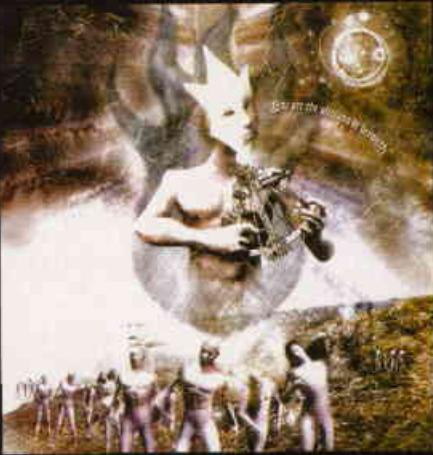
Bu arada fotoğraf çeken bir hatundan istedim fotoğrafları ama aramadı, göndermedi. Ona da burda teşekkürlerimi sunuyorum madem!

### **Pentagram**

*Bir*

Aylardır beklediğimiz albüm nihayetinde elimize ulaştı. İşte Pentagram -nam-i diğer Mezarlıkbul- bek-





## n e r e l o l o y o r

Reroute to Remain bence In Flames'in en sağlam albümü olmuş. Yeni tarzından bahsediyorum aslında. Yani Jester Race albümüne taparım ben ama bu albüm farklı olmasına rağmen çok daha modern olmuş. Çok akıcı bir albüm ve bir sürü yenilik var. Özellikle davuldan gitara geçen Björn gitarda oldukça sıkı rifler çıkarıyor. Vokal daha tiz ve sertleşmiş. Ayrıca clean vokaller de inanılmaz duygusallaştırıyor parçaları.

Dırfter, Trigger albümün en sıkı parçaları bennin için. Elimde baget almadan dinleyemiyorum. :D Dark Signs eski In Flames tarzında bir parça fakat düz vokallerle o kadar güzelmiş ki inanılmaz olmuş yan... Aslında Dawn of a new day parçasını sanırım biraz Amorphis'e benzettim ama süper, olsun :) Metaphor'da sadece clean vokal kullanılmış mese... Yenilikler, değişimler, gelişmeler... Bir kez daha ismindim grubu. Sonuç olarak 14 parça, tam anlayıla dop dolu bir albüm. Al ya da ol diyorum!

## Satyricon Volcano

Emperor'dan sonra en sevdigim Black Metal grubu olan Satyricon fazla teknik olmasa da melodik ve akıcı tarzını devam ettiriyor. -Bu arada hala Death, Doom ve Black dinleyenlerin olması ve bu grupların hala bu tarzlarda ilerlemesi çok güzel bir şey bence. Neyse albüm baya baya sıkı. Tarz pek değişmemiş ve direkt Satyr... Intermezzo II gibi dijital oylarla da girmemişti. Saf Black Metal yeni albüm. Fekat -tam da benim hastası olduğum gibi- yavaş ve ağır abi sitili :) Böyle Frost davuldan direkt zevk almıştır heralde... Ağır ağır ama sağlam çalmış eleman. Ziller de inanılmaz güzel geldi ban... Tiz, yırtıcı bir sound var albümde. Özellikle Angstridden parçasına dikkat diyorum. Orda bir hatun vokal var ki iki kelime söyleyip ama süper havâ katmış şarkiya. Diğer parçalar da aynı tarzda ve pek ayrılmıyorlar birbirlerinden. Zaten Satyr'in rifflerini seviyorsanız parçalar ardi ardına sıralanır dinlersiniz işte :)

Ayrıca Fuel For Hatred parçasına klip çekilmiş. Klipi de Metallica'dan tanıdığımız İsviçre yönetmen Jonas Akerlund çekmiş. Grubun web sitesi satyricon.no'da klipten görüntüler yer alıyor.

Daha izlemedim ama baya bir sağlam görselliğe sahip sanırım...

Grup bir de Ten Horns – Ten Diadems adında bir Best of çıkarmış. Albümde Dominions of Satyricon, Night of Divine Power ve Taakeslott re-mastered olarak bulunuyor. Eski fanların pek işine yaramayacak bu albüm potansiyel Satyricon dinleyicileri için güzel bir başlangıç elabılabilir.

## Opeth

### *Deliverance*

İki parçadan oluşan Opeth'in albümlerinin ilki Deliverance. 61 dakika ve 6 şarkılık albümde 5 parça 10 dakikayı geçiyor. İlkinci albüm ise Mart gibi piyasaya çıkacak olan Damnation. Bu adamlar nasıl üretken böyle ya.. Zaten geçen sene bomba gibi bir albüm çıkarmışlardı. Albüm beklenilen yavaşlıkta değil. Oldukça sert ve brutal. Fakat yine de clean vokaller mükemmel. Bir de albümde dikkatimi çeken bir durum da Opeth'in solo olayına daha bir ağırlık vermesi. Wreath şarkısının solosu Opeth'vari değil de daha bir Rock'n Roll tarzı olmuş. Hele o soloan önce bir perküsyon var ki aman aman gözler kapamıyor direkt dinlerken :) Ayrıca A Fair Judgement bir nedir? Giriş bu kadar yumuşak, duygusal bir şarkı... Inanılmaz! Sonra gitarlar davullar hepsi giriyor. İşte tam bir Opeth klasiği. Zaten yavaş yavaş progresif'e kayıyorlar adalar... Albümdeki en kısa ve enstrümantal olan For Absent Friends en delikanlı metalciyi bile kelebeğe çevirir söyleyelim yanı :) Yani anlat anlat bitmiyor ki. Son olarak By The Pain I See In Others'da bir vokal denemesi yapmışlar ki Septic Flesh'in eski hali gibi ayu vokal...

Ayrıca Bloodbath adı altında bir yan grubu olan Mikael'in grubu arkadaşları da ilgi çekici: Kataton'a dan tanıdığımız Anders Nyström ve Jonas Renke! Resurrection through carnage adlı yeni albümlerini önlümüzdeki ay tanıtınaya çalışacağım.

Bu ay Opeth, In Flames, Satyricon derken yer kalmadı. Gelecek ay My Dying Bride ve WASP'ın son albümlerini de tanıtacağım. Dream Theater konserinde görüşmek üzere... ■

► Metallica tribute albümü en sonunda çıktı. Therion, Anthrax, Dark Tranquillity, In Flames gibi grupların cover'larından oluşan albümde 14 Metallica klasığı bulunuyormuş.

► HIM Love Metal adındaki yeni albümleri için stüdyoya girmiştir. Bu arada vokalist Ville Valo da "Synnin Viemää" (Gone With The Sin) adındaki biyografisini yayınlamış.

► 1992'de yapılmış Freddie Mercury tribute konseri DVD olarak piyasaya çıkmıştır. Bilenler bilmeyenlere söyleşen konserde Slash, James Hetfield, Tony Iommi, Robert Plant, David Bowie, George Michael, Axel Rose ve Elton John gibi isimler sahne almıştı.

► Chuck Shuldiner'in annesi fanlara T-shirt yestitiremiyormuş. Ayrıca en kısa zamanda Chuck'ı anma videosu da çıkacakmış.

► Bir eşcinseli öldürdüğü için 9 yıl 4 ay hapis yiyen Dissection gitar/vokali Jon Nödtveid hapisteki hücrende yaptığı parçalar eski Emperor davulcusu Faust ile yapmış. 2004'te de Nuclear Blast etiketiyle çıkacakmış albüm.

► System of a Down Steal This Album adlı yeni albümlerileyine ortaklı dağıtmışlardır.

► Oeh! My Dying Bride yazın çıkaracakları yeni stüdyo albümler için şarkı yazmaya başlamışlar. -ah uen gelin bir de bize calin artik beaa-

► Gathering'in önemizdeki aylarda çıkacak olan yeni albümünde bir şarkıya Ulver'den Trickster G de eşlik etmiş.

► Kerrang'in seçtiği zamanların en kötü 10 albümü arasında Metallica – Metallica da var ki bence en iyi albümlerdir. Neyse diğerleri ise: Guns N' Roses – The Spaghetti Incident, Sepultura – Morbid Visions ve Korn – Untouchables...

► Hüh be en sonunda Dave Lombardo Slayer'in son albümünden çalacağımı açıklamış. Jeff Hanneman'a gidip garajını temizlemesini söyleyen Dave de yeni albüm için oldukça heyecanlıymış.

► Manowar yeni single'ında Warriors of the World albümünün açılış parçası Call to Arms yanında The Dawn of Battel ve I Believe adlı iki yeni parça da kondurmuşlardır. Bu arada eski Manowar gitaristi Ross the Boss solo albümü için vokalist arıyor mus.

► 14 parça bir Best of'u çıkacak olan Nirvana'nın albümde daha önceden yayınlanmamış You Know You're Right adlı bir parça da olacakmış.



# FRP

## Orta Dünya Türkçe öğrenirken..

Batu&amp;Gökhan batuher@level.com.tr

Bahçedeki banka oturmuş, elindeki Level'in son sayısına bakıp gülümserken karşılaştım Berker'le.. "Bahçe" sözcüğü, binanın önündeki birkaç metrekarelik çimenliği tanımlamak için bir boy büyük aslında, ama eski den görüp görebildiğimiz tek yeşillik ögle yemeklerindeki salatalar olduğundan herhalde, bu kadarı bile değer kazanıyor.. "Neredeyiz?" dedim, "Üçüncü kat." dedi. Çıktım, daha açılmamış koliler, bitmemiş onarımlar var ama yüzlerden belli, taşınmak herkes için iyi bir değişiklik olmuş.



Aradan bir hafta geçti, hala optimum performans alabilmek için hangi otobüse binmek gerekti, sabahin içinde nereden yiyecek bulunacağı tartışıyor, yakında fikir birliğine varacaklar. "Freelancer" olsak, arada sırada uğrasak da hayatı bilgiler bular, kaçırmamak gereklidir!

Bugün, sabahlama konusunda sıftahımı yapmış, yalnız başına köşe için malzeme toplarken yan masadaki telefon çaldı. Arkabahçe Yayıncılık'tan Hasan.. Tam da Arkabahçe'nin Dungeons and Dragons başlangıç setini Türkçe'ye çevirdiğini haber yapacaktı!.. "Acilen kutunun resmini filan gönderebilir misin?" diye sordum, çok daha iyisini yaptı: Ögle vakti Burak'la birlikte çıkışındaydım, hem de elinde "Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" setiley!

### Kutumu açmak istiyorum

Kutunun kapağına şöyle bir baktım: Orijinal Dungeons&Dragons logosunun altında "Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" yazısı.. Demek kaderde

Türkçe rol yapma oyunu görmek de varmış! Kapağı açtım, içinden bir adet zar seti (4,6,8,10,12 ve 20'lük zarlardan oluşan), kural kitabı, macera kitabı, hazır karakter kağıtları, kural

özetleri, haritalar ve pullar çıktı. Hepsi bir araya geldiğinde ortaya bir "Frp oynamaya nasıl başlayabilirim?" seti çıktı. Zaten bu set, daha önceden hiç oyunculuk deneyimi bulunmayan, hatta frp'nin ne olduğu konusunda bile bir fikre sahip olmayan kişilere yönelik hazırlanmış. Uzun uzadıya kural kitabını okumanıza bile gerek yok. Kural özetlerine göz gezdirip kendinize hazır bir karakter seçmeniz yeterli. Tabii oyunu yönlendirecek bir de Dungeon Master (çok özür dilerim, Zindancıbaşı demek istedim!) belirleyip ona macera kitabını okutmanız gerekiyor. Bir iki macerayı tamamladıktan sonra kural kitabı elinize alıp daha kapsamlı kurallara kendınızı hazırlayabilirsiniz.

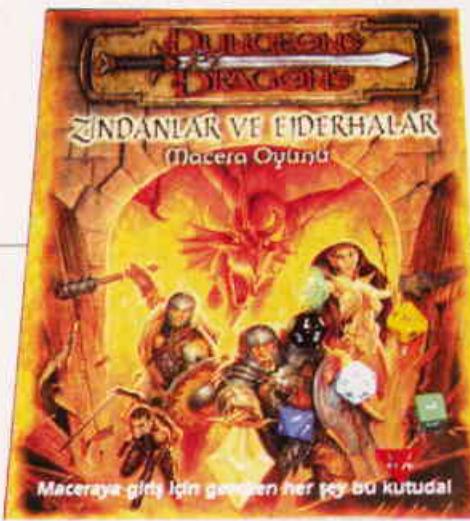
### Geçmiş zaman olur ki

"Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" setinin oyunculara sağladığı iki önemli avantaj bulunuyor: İlk, rol yapma oyunları konusunda tecrübezi "potansiyel" oyuncuların eneselerinden kavranıp derin bir kural kuyusuna bırakılmalarına engel oluyor. İlk kez bir Player's Handbook gördüğüm zamanı hatırlıyorum. O dönem bilgisayarda Eye of the Beholder oynar bu meretin bir de masaüstü oyunu olduğunu biliyor, ama nasıl oynanırı, neler gerekiyor acaba? Yanıtı çok da uzaklarda aramamak gerekiyormuş, meğer üst sınıfından arkadaşlarım (EOP kulaklarının çinliyor mu?) fotokopi Player's Handbook'ları, Monsters Manual'ları eşliğinde kendi gruplarını kurmuşlar bile (Bırakın Türkçe'sini orijinal kitapları bile gelmiyor ki memlekete! (Bu da biraz "Bizim zamanımızda ekmek karne ile dağıtıldı." söylemine benzeli ama çok değil, beğenmiş, beş-altı yıl öncesinden söz ediyorum.)). Önlerine gikan en büyük sorun zarlar olmuş. Onu da programlı hesap makineleri ile halletmışlar. Her biri kendi hesap makinesine örneğin 1-12 arası rasgele sayı üreten bir program yazmış. Böylece bir makine dörtlü zar, bir diğeri on ikilik zar yerine kullanılır olmuş. Bana oyularından bahsettiğinde "Bir görevim şu Player's Handbook'u!" demiştim. Hani adı "Oyuncunun Elkitabı" ya, benim kafamdan cepte taşınabilir ufak bir fasikül geçiyor. "İşte şu masanın üzerindeki kitap!" Dedi. O da ne?! Masanın üzerinde hem enine, hem boyuna "el kitabı" ölçülerini bir hayli geçmiş, ansiklopediden halice bir kitap duruyor. Üstelik minicik İngilizce yazılar ve onlarca tabloyla! "Pekala" dedim, "Buraya kadarmış!"

### Temel sağlam olsun da

"Oraya kadar" deilmiş ki, iki-üç ay sonra ilk oyunuuzu oynamak için bir masanın başında toplandık. Yalnız o iki ay boyunca akşam okuduğum bölümleri sabah grup arkadaşlarına anlatmak, karşılaşlığımız sayısız kuraldan hangilerini eleyip hangilerini kullanacağımıza karar vermek, hele grubun büyüğe uğraşacak elemanları için en azından ilk üç seviye büyülerini tek tek incelemek kolay olmamıştı. Advanced Dungeons & Dragons'un bu açıklarını D&D 3rd Edition büyük ölçüde kapattı. Çok daha kullanışlı bir kitap ve "d20 sistemi" adını verdikleri, standarize edilmiş çok daha basit bir sistem geliştirdiler. Ama bu kadarı bile yeni oyuncuların gözlerini korumaya yetiyordu. İşte D&D Adventure Game seti bu nedenle hazırlandı. "Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" ile başlayan oyuncular temel kural sistemini ve





oyun dinamiklerini yorulmadan, sıkılmadan öğrenebilecek ve kapsamlı oyun kurallarına hazır hale gelecekler. Yeni oyuncuların hem "Bu oyun da nesi?" hem de "Nasıl oynanıyor?" sorularına en iyi yanıt bu set ile almaları mümkün.

Macera Oyunu'nun ikinci avantajı da tamamen Türkçe'ye çevrilmiş olması. "Frp oynamak istiyorum ama İngilizce kitapları okuyacak kadar yeterli mi bileyim?" DİYE düşünen o kadar çok oyuncu adayı vardır ki.. Fantezi ve bilim-kurgu edebiyatına olan ilgisinin artması (hatta "patlaması" demek daha uygun olacak) nedeniyle roman ve öykü konularında bu sıkıntı zaten aşılmıştı. Ama Türkçe kurallar için biraz beklememiz gerekti.

### ... hay dilimi

#### ari türkçe soksun.. (Sunay Akın)

Kural kitaplarının Türkçe'ye çevrilmesinden bahsederken, özellikle "Yüzüklerin Efendisi"ni hatırlamızda görmemizle başlayan "doğru çeviri" tartışmalarının yeniden alevleneceğini tahmin edebiliyorum. Haddim olmadan kivilcimlara birkaç nefes de ben üfleyeyim müsaade ederseniz. Öncelikle fantastik edebiyat çevirileri için yalnızca iyi İngilizce bilgisi ve frp deneyiminin yeterli olmadığını düşünüyorum. Çevirmenin "duru Türkçe"ye hakim olması da her zaman onu kurtaramıyor. Hele karşınızda bir İngiliz Edebiyatı profesörünün, düzeltiyorum Batı Dilleri konusunda uzman (Üzerine bir de Hint-Avrupa Dil Ailesi'nde yer almayan Finch'i ekleyin!) bir İngiliz Edebiyatı profesörünün kaleminden dökülmüş

yapıtlar varsa. Yüzüklerin Efendi-

si'nde olduğu gibi çevirmen, yeri geldikçe Osmanlıca, yeri geldikçe "Orta Asya Türkçesi" kullanmak, kendine -kavramları daha iyi karşılayabilemek için- kaçış yolları açmak zorunda kalıyor.

Metis Yayınları'nın (ve okuyucuların) bir diğer şansı da –yanlış hatırlamıyorum- yayın kurulu üyelerinin kimisini mitoslar, kimisinin masallar üzerine bitirme tezleri vermiş olmaları, yani "jargona" yabancı olmamalarıdır. Kendi adıma konuşayım, kimi böülümlerde Çiğdem Erkal İpek (düzyazilar) ve Bülent Somay'in (şiriller) ortayaçıkarlıklarını sözcükleri asıllarından çok beğeniyorum. Örneğin "Çırık Çırkağı", kulağa orijinal adı olan "Bag End'den çok daha hoş ve melodik geliyor ama "Barliman Butterbur"ün "Arpadam Kaymakpürüzü" olmasında da biraz zorlama seziyorum. Ancak cimbızla çekip aldığım birkaç nokta dışında ("Rivendell" neden bazen "Ayrıkvadi" bâzen "Yarmavadi" oluveriyor? Ya da "lîlîe" sözcüğü şirde "zambak" olarak çevrilirken düzüyazida neden "nilüfer" tercih ediliyor?) bütüne baktığımda yapılan çevirinin –yine haddimi aşarak- son derece doyurucu ve usta işi olduğunu düşünüyorum.

### Yuvarlak masa yayımcıları

Hobbit (6.45 Yayınları) ve Yüzüklerin Efendisi'nin (Metis Yayınları) achiği kapidan pek çok eser geçti. Farklı yayınevleri tarafından da (Ankara, İthaki, Arka Bahçe, Phoenix) birbirini üstüne çeviriler yapılmaya başlandı. Gördük ki "Türkçe fantezi jargonu" da yavaş yavaş -günahıyla sevabyla- oturmaya başlıyor, yazılı olmayan kurallar oluşuyor. Örneğin "dwarf" "cuce" olarak çevriliyor ama "elf" sözcüğü olduğu gibi kalyor "çin, peri" gibi anımlarla karşılaşmaya çalışılmıyor. Peki kavramlar arttıkça, türlü yaratıklar, terimler işin içine girmeye başlayınca (ki girmeye başlılar bile!) ne olacak? İşte Zindanlar ve Ejderhalar kural kitaplarını çevirme işi bu aşamada büyük bir sorumluluk altına giriyor, çünkü bu kitaplarda ne redeye frp dünyaları ile ilgili tüm terimler yer alıyor. Bir kez piyasaya sürüldükten sonra tüm oyuncular aynı terimleri kullanmaya başlayacakları için çok dikkatli bir çalışma yapılması gereklidir. Bülent Somay gibi deneyimli bir kalemin (Akıntıya Karşı, Zemin, Birikim, Demokrat, Virgül, Başka Medya dergilerinde yazılır; Metis Yayınları'nda bilim kurgu-fantezi yayın yönetmenliği, Radikal Gazete'sinde köşe yazarlığı, üç kitabı ve uzun yıllardır süren müzik çalışmaları...) Arka Bahçe Yayınları'nda çalışmaya başladığını ve kural kitaplarının çevirisinde aktif rol alacağını öğrendiğimde bu nedenle çok sevindim. Yalnız yapılan çevirilerde eski oyuncuların nasıl tepki vereceği de ayrı bir muamma.. Örneğin "element" sözcüğünün "unsur" olarak çevrilmesine kimse



itirazı olmayacağından emin değilim ama "elemental" in "bir unsura mensup olan" anlamında "mansur" diye çevrildiğini öğrenince ne yalan söyleyeyim, ben bile başlangıçta affalledim. Biraz düşününce mantıklı ve doğru geldi ama elemental'den mansur'a geçiş de biz "tutucu, geri kafalı dinozorlar" için kolay olmayacağından emin değilim.

Macera Oyunu yalnızca başlangıç. Sırada daha deneyimli oyunculara yönelik Oyuncunun El Kitabı (Player's Handbook), Zindancıbaşı'nın Rehberi (Dungeon Master's Guide) ve Mahlukât Kılavuzu (Monsters Manual) var. Bu da sofraya oturmak üzere olduğumuz anımlarına geliyor ama önce hep birlikte ellerimizi yıkamamız gerekecek. Kural kitapları ve yeni romanlar piyasaya çıkmadan önce, olanağın varsa fantastik edebiyat eserlerini çevirmeyi planlayan tüm yayınevlerinin bir konsorsiyum oluşturup kararları ortak olarak almaları, terimleri birlikte oluşturmaları en uygunu olacaktır. Böylece hem eski hem yeni oyuncuların, hem de okurların yemeklerini afiyetle yemeleri sağlanabilir, üstelik elmalarla armutları karıştırmadan!

Not: Macera Oyunu hakkında her şeyi yazıp da fiyatını yazmamayı nasıl başardım acaba? Kitabevlerinde yirmi beş milyon TL., internetten sipariş ederseniz yirmi iki büyük milyon TL. ye edinebilirsiniz. ☺





M. Berker Güngör

# BİR GECE VAKTİ

**Sessizliğin sesi daha da güçlendirmesi sizce de tuhaf değil mi sayın seyirciler?**

Tepenin üstünde üç kişiyez, bir ben, bir çam ağacı, bir de eski bir bisiklet. Bisiklet mi yoksa motosiklet mi o? Kimbilir, kimin umrunda? İki tekeri varya, altından asfalt, üstünden rüzgar akıp geçiyor ya, yetmez mi? Tepeyi söylemeli miyim acaba bir dördüncü kişi olarak, sessiz ama her daim orada? Peki yatağe beni adamdan sayıyor mu? Ya çam ağacı, o farkında mı gölgesinde yattığı mı?

Uranyum 235 atomu ne dengesiz, ne terbiyesiz bir atommuş öyle, HOT desen patlayası geliyor ortalığı tarumar edercesine! Halbuki Uranyum 238 öyle mi ya, ne kadar efendi, ne kadar kendi halinde bir izotop, taa ki mermi olup kafamı gözümü patlatana dek! U-235 sayıca daha ufak, nasıl oluyor da U-238 ondan daha fakir sayılıyor? En dış elektron kabuğuundaki fazladan üç işguzar elektronun işi bu dengeli olma hali, en dış yörüngeyi kırmak ne kadar zorsa o kadar fakir sayılıyor dinine yardımının izotopu! Niye fakir demişler ki peki, sırı senin canın istedindede patlayıp kundaktaki bebeyi buharlaştırmayı reddettiğin mi tabiatı gereği? Uranyum kendin halinde, terbivesiz olan insanoğlu sanki!

Tepenin üstünde üç kişiyiz, tepeyi de katarsan dört! Ama tepe beni hesaba katıyor mu, balyonu hiç bilemiyorum. Hem dur bakalım, bu tepenin ciddi ciddi bir tepe olduğu ne malum? Belki bir kral mezarıdır insan elinden çıkma, olamaz mı? Belki ben nefes alıyorum da, aşağıdan bir kralın mumyalanmış cesedi gıcıckapıyor bana, ona inat nefes allığımlı zannedip? "Sen elbette geleceksin bu tarafa, terbiyesiz eşşek seni!" diye ricardiyatır belki de dişlerini kral efendi sandukasının içinden bana şimdî, etrafında türlü altın yığılı, en sevdigi hizmetçileriyle birlikte gömülü benim şu "Altı üstü bir tepe yahu!" deyip geçtiğim toprak yığını altında. Ama umrumda mı benim? Kralını tanımadam, bakanasıambaşa bir konu!

*Abi bir besyüz kağıt borç  
versene? Krala verdik be  
anam borcu, olsa dükkan  
senin!*

yansa derdim değil! Ne çok oldu çizmelerimi çıkarıp çimleri ayaklarımın altında hissetmeyeli! Ne çok oldu daha başka pek çok şeyi yapmayı! En son ne zaman pamuk şekeri yedim mesela? Çokukken pamuk şekerini pamuktan yapılıyor sanmadım ben, benim kafamın basmadığı toz şekerin nasıl olup ta o dönen zamazingonun içinden tel tel püskürüp tahta çubuga yapıştırdığıydı kerdini. Büyüyünce öğrendim ki isının mari-fetiymiş şekeri çekip uzatın ayrıca tabii bir de merkezkaç kuvveti! Ama benim hafızamda merkezkaç kuvveti babamın elimden sevgiyle tutan kocaman eli kadar yer kaplamaz, ne de öbür elimdeki pamuk şekerinin çubuğuından parmağıma giren körolasıca kıymık kadar! Hoplaya ziplaya giderken neşeye bir elimde babamın eli, bir elimde pamuk şekeri, nasıl da canımı sıkıvermişti o koca kıymık! Eh be adam, insan düzungün bir parça tahta kullanır bari!

Tepenin üstünde üç kişiyiz, tepeyi de  
sayarsan dört! Kralı boşver tepenin al-  
tında yatan, zaten adam olsa altınla gü-  
müşle gömdürmezdi kendini! Sen hem  
milletin canına oku yıllar yılı “Hehehö-  
ööyyyyy, kralım utan ben!” diye, hem de  
gideravak bir ton masraf çıkar, olacak

ış mı? Tam da halk "Ohhhh, zibardi eş-şek yavrusu!" diye sevinirken, bırakın canım, bırakın sözünü etmeyin bana şu herifin! Kapatalım bilahare bu bahsi, diyelim ki üç kişiyyiz tepenin üstünde, ucunda ölüm yok ya? Aslında var ucunda ölüm, herşeyin ucunda ölüm var ucundan kiyisinden. Sen daha bana sor "Hayatın anlamı ne ola ki?" diye deli danalar gibi, sen bulana kadar atı alan Styx Nehri'ni geçti! Sakın kral bu yüzden doldurmuş olmasın altını gümüşü mezar, hani olur ya, orada bir Styx varsa, üzerinde de bir kör kayıkçı, ve şans bu ya hani, kayıkçı tutup bir altın sikke isterse! Olur mu olur! Demiştir herhalde kral ölüm aklına geldikçe, kefen parası yok tabii o zamanlar, çünkü kefen yok, balmumu var, eh kral nasıl ayrılsın sandık sandık altınlardan? Aman be adam, kralın derdi beni mi gerdi? Varsın dert anlatsın şimdi kör kayıkçıya!

A+B=C, bu kadar basit! A'ya 1 dersek, B de 2 olsa terbiyesini takınıp! C tabii ki 3 olacak, hayvanlığın lüzumu yok efendiler! Velhasılı kelam, tepenin üzerinde üç kişiyyiz, çünkü kral kalkıp iki kadeh atmaya gelememi! ☺



# EJDERHANIN İNİ

## Mail mi dediniz?

### Level bir marka oldu artık !

Son zamanlarda bana mail atan herkesten çok özür dilemem gerekmeden makine format attıktan sonra maillerimi yedeklediğim klasörü bulamayarak bir beceriksizlik örneği sergiledim. Bu yüzden şu yazıyı yazdığım 24 Ekim tarihinden sonra bana mail atanlara cevap yazabiliyorum fakat daha öncesi kanatlandı gitti. Bu küçük özür yazısından sonra gelelim asıl konumuza. Eğer bir kaza bela olmadan Şubat ayında da çıkarsak Level dergisi bir rekora imza atarak Türkiye de en uzun süre yayım hayatını sürdürdürebilmiş bilgisayar oyun dergisi ünvanını kazanacak. Tam beş senedir zaman zaman ağır aksak yürüyen hayatımız ne olursa olsun hep en iyisini sunmaya çalıştı. Hani bu söz bir klişedir biliyorum ama maalesef güzel Türkçemizde başka bir ifade şekli yok. Tipki seni seviyorum demek gibi bir şey bu. Klişe ama gerçek. Her zaman yaratmaya ve daha da iyi daha da güncel olmaya çalıştık. Bugüün söyle döndüp geriye baktığımızda yaptıklarımızdan sonra artık Level isminin bir "marka" haline dönüsmeye başladığını görüyorum. Bizim adımızı altında imza olarak gördüğünüz hersey bilin ki belli bir standartı temsil ediyor.

### Kafamız çalışmaktan tütyör!

Kafamızda çok proje var ve tüm projelerin zamanı geldiğinde (inşallah) uygulanmasını da göreceksiniz. Öncelikle profesyonel oyunculuk adına pazarı anlayan ve tanıyan Samsung firması bence biz oyuncular için büyük bir şans. İnancının bu yazımı yazdığını hiç bir şirket yetkilisinin haberiy yok. Yani hiç bir şey almadım onlardan. Ama şimdide kadar çalıştığımız firmaların ciddiyetini göz önüne alduğumda sözünü tutan ve adam gibi çalışan bir tek Samsung firmasını ve Princess Hotel'ı gördük o kadar. İki kuruluşta geleceği gören akıllı insanların yönetimi altında. Bu bizim moralimizi büyük ölçüde yükseltir bir gelişme. Çünkü artık eğlencenin tam anlamıyla yaşanması gereken yillarda geliyoruz. Artık tipki eskiden bilardo sporunun toplumca pek rağbet görmediği fakat Semih Sayigner'in başarılarıyla yükselterek Türkiye de olması gereken yere oturmuş gibi. Oyun yapımında iyi para var. Türkiyedeki pazar alım gücü ve yasaların eksik uygulanması yüzünden bir türlü doğamıyor fakat bunu kırmaya çalışan insanlar mevcut. Tipki www.portakal.com'un sahibi Hasan Çolakoğlu gibi. Türkiye de maalesef her iş "birileri yapsın bizde yiyeлим" mantığıyla yürüyor. Fakat bu saydıklar isimler önderlikleriyle yolu açtıklarında dilerim şerefsiz bir takım piyasa kurtları işin amatör heyecanını hiç hesaba katmadan pop kültürün çarpık mantığıyla oyuncuları sömürmeye kalkmaz. Çünkü gördüğüm kadariyla –profesyonel oyuncular hariç– oyuncuların bir bölümüm maalesef bilingçiz. Bu tabiki ülkemizdeki genel bilimsiz tüketici alışkanlığının ve eğitimsizliğin bir yansımı. Ülkemizdeki temel çarşılıklar her yerde kendini gösteriyor. Burada biz her ne kadar elimizden gelen bilgiyi vermeye ve doğru olan yolu göstermeye çalışsakta bir yere kadar yetişebiliyoruz. Sonuçta ülkenin çarpık düzeni bizi de etkiliyor. Mesela bir kaç ay önce zam yapmak zorunda kaldık ve

maalesef dergimize bu parayı veremeyecek oyuncular olduğunu adım gibi biliyorum. Çok samimi söyleyorum ki zam yapmak yerine ikinci bir dergi çıkartmayı daha çok isterdim. Hem size daha çok kaynak sunabilir hemde grubumuzu büyütürdü. Ya da grubumuzun sponsorluğunda televizyonda bir oyun programı yapardık. Dediğim ya proje çok ama ah şartlar yoktu şartlar. Allahım gene içime dönük bir yazı yazdım ben. Birazda oyuncularla ilgili yazsam mı acaba? Ama ne yapamı ki perde arkası benim kafamı daha çok kurcalıyor. Çünkü yalnızca oyun oynayıp yazı yazmıyoruz. Aynı zamanda piyasanın olması için de burada savaş veriyoruz. Bu yüzden de dergi dışında bir sürü proje ile uğraşıyor durmadan sağa sola koşuteturup duruyoruz. Biz bu işi galiba çok seviyoruz.

### Kendini tekrarlamak

Yaratıcılık gerektiren işlerin tümünde herhalde en korkulan cümle yukarıdakidir. Eğer birbirinin benzeri işle çkartıysanız artık sıkıcı ve monoton olmaya başlaysınız. Bir süre sonra ise değişikliği sevmeyen azınlık dışındakiler sizi terk etmeye başlar. Bu yüzden grafik makinasının uçması bahanesiyle de olsa tasarım değişikliğine gitmiş olmamızdan çok mutluyum. Hani zaten bize bunun için bahane arıyorum ama biraz daha planlı olacakken bir anda olmasından dolayı da çok şikayetçi olduğum söylenenemez. Bu arada genelde köşelerde oyun tavsiyesi isteyenler için de bir FPS önerim var, Iron Storm. Gerci incelemesini Aralık ayında okuyacağınız ama ben şimdiden size söyleyeyim. Oyunun yapay zekası biraz sallantırı, fakat level tasarımları o kadar güzel düşünülmüş ki oyun kendini size oynatıyor. Üstelik tüm oyun boyunca sniper olmak zorundasınız ve bu yüzden monitöre gözlerinizi sokmaktan bir süre sonra kör olabilirsiniz. Bazen öyle ince vuruşlar yapmak zorunda kalıyzsunuz ki hani burnunuz biraz gösterişli ise monitörde iz bile bıräbilir. Oldumu Sinan ? : ) ☺



Burak Akmenek

**Sonane.com Battlefield 1942 servisi açmış?** Evet artık hep oradayız. Süper oldu. Uçakla köprü altından geçmeye bavılıyorum.

**Sence savaşa girer miyiz?** Ne bileyim ben, devlet ne derse onu yapacağım. Askerlik için fikrimi soran kimse yok ki. Uzak Batıdaki devlet artık bizim ne zaman öleceğimize bile karar verir oldu.

**Gelecekteki umutlu musun?** Evet umutluyum. Evet yalan söylediğim. Bu ay oy vereceğiz ama göreceksiniz ülke gene aynı kötü durumda kalacak. Ben örükten de öyle olacak. Torunlarının torunları bile aynı saçma sapan düzen içerisinde yaşayacak. Açırtımayın ağızımı kızgınım. Hayat cahil ve salaklar için daha kolaydır. Keşke ben de cahil ve salak olsaydım.



Allahım burama kadar işe battım ben !

# CESUR YENİ DÜNYA



Tugbet Ölek

**Ve her şey  
dönüşü işte  
Kahverengi bir  
çarşambadan  
Sapsarı bir  
cumartesiye.**

Sevgili okur. Her ay kendi kendime sorup cevaplamaktan sıkıldığımı düşünme sakin. Ama bu ay konuya direkt girip derdimi anlatmak ve yok yere bir kuralı da ha bozmak niyetindeyim. Bazen bizden yakındığınız olmuyor değil. Elbette hakkınız ama yine de yapmayı. Yakınacsınız emlakçılarından yakının. Hiçbirsey yapmadan ofislerinde oturan, her ev kiraladıklarında deli gibi komisyon alan ve buna rağmen size bırakın müşteri, insan muamelesi yapmayan bu insanların yakının. Bugüne dek yüzleresini tanıdığımdan rahat rahat genelliyorum. Bir gün olur da biriniz Bakan, Cumhurbaşkanı falan olursa şu konuya bir el atın. O günü göremesem bile emin olun ruhum huzur bulacak.

## Nasılsınız Ruhi Bey?

Görünüşte üzgün, endişeli | Görsek mi acaba, görmesek mi

Başkasının gözlerinin ardından görmek dünyayı. Başkasının kalbindekileri hissetmek. Onun hikayesine ortak olmak birincil kişi olarak. Karşındaki kişi olmak, kendini umursamadan. Onun derdini veya sevincini sahiplenmek, onun için... Buna ihtiyacı olduğunda yanında olmak, onu kendin kadar önemsemek. Dost, sevgili, kardeş... ne derseniz deyin. Birisi için gaba göstermek, önemsemek. Nedense insanlar bunun için fazla bencil. Kimseyi kandırmadan, sen, ben ve herkes... böylediyiz, belki bundan çok daha benciliz.

Peki bırakalım bunu bir yana. Kimselerin mükemmel bir dostu yok, kimse o mükemmel dost değil deyip geçelim. Zaten burada tanımı abartmışız, insan doğasının doldurulamayacağı bir özveri çerçevesi çizmişiz. Karşındaki bir parça olsun anlamak, onun da bir yaşamı olduğunun, düşündüğünün, hissettiğinin farkında olmak noktasında duralım. Hatta durun bir somutlayalım.

### Bir Yol Hikayesi

Otobüs gidiyorsun ve önündeki araba birden fren yapıyor. Durdur yere! Son anda kurtuluyorsun çarpmaktan. Koruya basıyorsun deli gibi. Kafanı çırparıp camdan "Manyak misin!!" diye haykırıyorsun. Şahane... direksiyondaki bir hanımkışi üstelik. Ne beklenir ki? Kadınlara neden ehliyet verilir ki. Öylece durmuş gitmiyor bir de! Çıldırmamak elde değil. Kafayı çıkarıyorsun tekrar lanet camdan ve ağızına geldiği gibi küfretmeye başlıyorsun. Ne gelirse... bütün sülalesi, ölüsü, dirisi alıyor nasibini. Tamam belki bazılarınızın ehliyeti yok, bazılarınız küfretmez öyle... ama emin olun bir gün hepsi olacak. Bayan okurlar da alınabilir bayan şöför hakkında söylenenlere ama sabredin, bütün niyetim durumu da ha dramatik hale getirmek.

Çıkıyorsun arabadan, ondeki lanet arabaya kadar yürüyüp kapalı cama vuruyorsun. "Manyak #\$\$#!# yürüse ne!!!". Ama o seni duymuyor, elinde cep telefonu kaskatı kesismiş ağlıyor. Sen görmüyorsun bile, bağıriyor çağırıyor sun ama tepki yok. Sonradan fakediyorsun ağladığını. Kapılı açıp "İyi misiniz?" diye soruyorsun. Başını çeviriyor yavaşça ve "İkisi de... iki kızımda... ikisi birden..." diyor ve yiğiliyor direksiyonun üstüne hızkırarak. Bir trajedinin ortasında dikilen ve kendinden iğrenen bir figüransın simidi.

Hikayeyi sevmeydiyen değiştirelim. Tam cama vurmak için elini uzatıyorsun ve direksiyondaki yaşlı adamın mosmor yüzünü ve cam gibi donuk ölü gözlerini görüyor sun. Az önce kalp kirizinden ölmüş bir insanın cesedine küfrettin ağız dolusu. Tamam bu sen değilsin. Evet ehliyetin de yoktu. Üstelik ağızına küfür almazsun, ne olursa olsun. Ne değışır ki? Sen de yaz kendi hikayeni. Sonunda bir trajedinin ortasında dikilen ve kendinden iğrenen bir figüran ol yeter. Ben kendime yüzlerce yazaram. Hiç de zor değil.

Neden insan denen eksik yaratıklar olarak her hangi birine veya en seviğiniz birine karşı bir an olsun durup düşünmeye... dinlemeyi, anlamayı denemeyi? O kadının ıslak gözlerini veya yaşlı adamın donuk gözlerinin görmek gereklir kendimize gelip karşımızda bir insan olduğunu düşünmek için. Askerler düşmanı öldürürken onun da bir yaşamı olduğunu

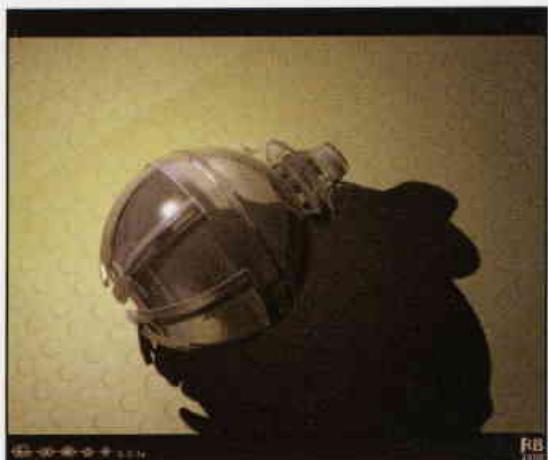
düşünür mü hiç? Veya üç kuruş için adam öldüren biri. Peki otoyolun ortasında birden durdu diye küfürü basan birinin ne farkı vardır?

### Kate'in Gözleri

Neler diyorum ben yine. Ehliyetim yok ve nadiren küfrederim. Neden geldik buralara? Ha... evet... NOLF oynuyorduk az önce ve dünyaya Kate Archer'in gözlerinden bakıyordu. Az healthimiz kalmıştı ve birden üç kişi önmüze atlayınca öleceğimizi anlamış korkuya bakmıştır. Daha onlar ateş edemeden escape'e basıp loading ekranına kaçmıştık... kaçmıştık. O zaman fark etmiştim, Kate'in gözlerinin ardından korkuya bakabileceğimizi. Şaşırılmıştık ve şunu demişti... "Hiç yaşamamış birinin gözlerinde neden korku olsun ki? Neden öyle bakıyorum. Her zaman tekrar başlama şansı olan biri... Belki de ben yaşamam boyunca en çok Kate'in gözlerinin ardından baktım dünyaya... ya da Duke ya da Freeman... Belki bu dünyadaki hiç bir insanın gözlerinin ardından bakanmadım bu kadar. Bunun için çalışmıyorum, önemsemiyorum. Çünkü bu beni eğlendirmezdi. Halbuki eğlencem, dostluğun yanında nasıl da ezik bir duyguya. Ya sevgilim, ya Babam... Bunu Kate'den daha fazla hakemiyor muydu? Bu nasıl bir bencilliğ"

Belki de sadece Kirpinin İkilemi bu. Yakınlaştıkça birbirimizi acıtmaktan korkuyoruz. Belki kendi gözlerimiz, öylesine dolu dolu ve başkalarının ki çok uzak. Ama ne farkeder? Doğru olan bu değil. Bunun için gelmediğim dünyaya.

*PS: Sevgili okur. Sana böyle seslenmek geliyor içimden. Çünkü sana içimi dökebildiğimi hissediyorum. Bu kağıt destesine ne kadar para verdığın veya editörün köşe yazısının nasıl olması gerektiği üzerine kesilmiş kurallar umrumda değil. Şahsimandan bir Esra Ceyhan çekmediği için kesip biçmeye meyilli herkes için üzgünüm. Ama şairin de dediği gibi "Ki bazı sözlerin anlatımı | O sözlerin söyleşisindendir".*



# OYUNGEZER

## Karşı dünyanın karşı kahramanları

**Değerli bir senaryonun fiyataklı oyuncularız,  
havamızdan geçilmeyi sebebi budur**

Hamburgerleri ve cinayetleriyle meşhur Amerika'nın son bombası keşke yeni bir seri katil değil de bol baharatlı bir çeşit burger olsaydı. Gerçek bir ton insan bu hikayeye öyle bir iştahla saldırdı ki ikisi arasında çok da fark olmadığını düşünmeye başladım. Sanki söz konusu olan mecbur kalmadıkça sokağa çıkmayan, çıktıığında da zızkaklar çizerek yürüyen, gölgelere saklanan, hareket etmeden durması gerekiğinde hedef küçültmek için dizilerini büken, korkuya teslim olmuş binlerce insan değildi de gerçekçilik dozu iyи tutturulmuş bir shooter'dı. Hatta katili öyle bir beşendik, öyle bir taktir ettik ki özdeşleştirme mekanizmalarını devreye sokup "first-person" shooter'a çevirdik olayı. Bazı yakalımlar öyle bir dehşetliydi ki ta burdan Amerikan polisini arayıp "suçluyu ihbar etmek istiyorum" diyeşti geldi. İnsanların kendilerine kahraman modeli olarak bu adamı seçimlerinin mi yoksa benim ihbar telefonumun mu daha gerçekliği olduğuna hala karar verebilmiş değilim.

### **İyiler cennete kötüler her yere**

Filmde kötü adamların tarafını tutmak, bazen iyi olanın aptallığı katlanılmaz olduğu için, bazen kötü tarafın karizması baskın çıktıığı için, bazen de Hollywood klişeleri iyice bayıldığı için muhakkak ki herkesin yaptığı bir şey. Bu sebeplere merhamet hissini artık insanlara fazla demode getiriyor olmasını da eklemek lazımdır. Bir şey daha var, egosu tavana degen insanların sayısı arttıkça kurgu ürünü kahramanlara burun kıvırmak onları sevmekten daha haysiyetli hale geldi. Anti-kahramanlar içinse durum farklı. Onları hala gizli bir hayranlıkla sevebiliyoruz. Bu yazının konusunu oluşturan sebebi ise sona sakladım: Bence kötüyü tutmanın en gizli ve belki de en ciddi sebebi, iyi olanın hep zorlama yollarla, senaryonun ittiirmesile kazanması. Bunu artık kimse doğal bulmuyor. Bu yüzden de tepki oyları seri katillere gidiyor.

Kötülüğün zekası mı daha kıymetli yoksa iyiliğin erdem mi? Tıpkı bir doğa belgeseli izlerken kaplani mı yoksa karaçayı mı daha çok önemseydinizne karar verememek gibi iyile kötü arasında da "doğanın kanunları" içinde yerini almış bir denge söz konusu belki de. "İyi olan kazansın" cümlesinin üstün olanı değil de genel geçer kalıplar içindeki "iyi"yi koruduğu yanılılığıyla yaşayanlar sanırım bu çağın en çok ve en gerçek kaybedenleri. Bana tuhaf gelen, iyi ile kötüünün, güçlü ile zayıfın, Bay Yanlış ile Doğru Ahmet'in gayet barışçıl bir denge içinde bin yıldır çatışıp durduğu bir



dünyada neden hala bütün senaryoların sadece iyile kötüye yükleniği ve neden bütün bu senaryolar gereği sonunda iki taraftan birinin açık ara galip geldiği.

### **Delikanlı kurgu dediğin...**

Belki de bütün kurgular içinde bu konuya en dürüst ve en doğal yoldan yaklaşanı, oyunları... İyi ve kötü profillerinin gözü müze sokulmadığı, belirleyici tek gerçeğin çıkarlarına uygun stratejileri geliştirerek kazanmak olduğu bu evrenler dünyaya, dünyayı taklit etmeye kasan bir sürü kurgudan daha çok benzeyen. Bambaşka bir çağda, bambaşka bir evrende, bambaşka ırklar arasında geçen bazı oyunlardaki karakterlerinin, günlük ha-

yatta karşınıza geçip "ben var ya" diye anlatmaya başlayan bir ton "gerçek" insandan daha inandırıcı olduğunu siz de düşünmüyorsunuz?

Böyle kısa yoldan yargılayıp bıraktığım söz konusu "gerçek" insanların da gerçekliğinin şüpheli hale gelmesinin sebepleri var elbet. Ne kadar dallandırıp budaklandıracak, düğümler atıp sonra onları çözmeye çabuşak da basit birkaç gerçek etrafında dönüyor bütün hikaye. Gerisi kendi işgürzarlığımız. Bir şeyleri anlamak için onları önce anlaşılmaz hale getirdiğimizden, bir süre sonra içip ucunu kaçırap olmadığı bir insanı canlandırmaya başlıyoruz. Sonuçta level atlamanın skill hanelerimize kazımaya çalıştığımız artılar içreti görünüyor, gerçekliğimizden kaybediyoruz. Ama işte bu biraz da hayatın dayatması. Yani doğal seleksiyon mağduru olmamak için rakip, düşman ya da yabancı olarak gördüklerinize karşı kendinizi savunmak için güdüllerinizi mecbur bıraktığınız bir doğa olayı bu aynı zamanda.

"Ben kendimim" dededen önce kendime "sen kimsin" diyen sormak sorundan oluşumuzun en birinci sebebi.

Neyse efendim, varmak istediği sulara açılmadan önce bin tane dereye ugrayıp su örnekleri toplamak dorunda hissedeni oyungezeriniz yine giriş paragrafında özetleyip geçmeyi tasarladığı bir noktada taklit kaldi. Sonu için çıkışlımayan yolculuklarının kaderini paylaşıyor bu sayfa. Gideceği yönü tayin etmemenin sıkıntısını yolan bir noktasında terk edip, yine gideceği yönü tayin etmemenin rahatlığına yaslanıyor. Sonuçta daha küre mi elips mi yuvarlak mı yoksa düzgün mű olduğu şaibesini bile söylememiş bu nefis dünyada, oyungezer de verdiği yeri kabulleniyor ve o derelerden birinin kenarında kana kana sus'u'yor... ☺



Serpil Ulutürk

**"İyi olanın hep zorlama  
yollarla, senaryonun  
ittirmesile kazan-  
masını sindiremeyen-  
lerin tepki oyları seri  
katillere gidiyor.  
Topluca kendimizi  
manyak ilan ediyoruz"**

*Bu ay ben cevap  
vermeyeceğim sorulara, ama  
sizin yanıtlarınız varsa  
üşenmemeyip göndermenizi rica  
ediyorum. Önümüzdeki ay  
bir tuhaflik ya da tatsızlık  
olmazsa buraya koyabiliriz  
bazlarını. Süreniz 20 gündür,  
kopya çekmek serbest.  
Başarılar dilerim.*

**1 Hayatta her şeyden çok  
neyi öğrenmek istiyorsun?**  
**Neden hala öğrenmedin?**

**2 Hayattaki rolünün hakkını  
vermek için ne yapıyorsun?**  
**Istediklerini mi senden iste-  
nenleri mi?**

**3 Uzlaşmak nedir? Erdem  
olabilir mi? Ya da belki  
zayıflık? Hangisi?**

# inbox&outbox

Sonbahar hayli sıkıntılı ve zahmetli geçiyor, en azından benim açımdan. Umarım bu solgun, sararmış günler size daha iyi davranışlarınızdır. Neyse, bakin aşağıda ne var, okur mektupları! (- Ya ne olacağdı ümüğünü sıktığım adamı seni?) Fesuphanallah, delirtecek ama beni bu alt ego'lar yaaaa! Geçin okuyun siz de mektupları: babacım, bakmayın öyle yüzüme! Allah allaaaaah!

## ► TERRAN'A YAMUK YOK!

Hafta içi nete girememeden dolayı geç dudum ama bombayı duymuşsunuzdur. Starcraft 2 yok, Starcraft Ghost hem FPS hem konsola BABABA! Çok sert olacak belki ama:

1. Blizzard ne anlar FPS den?
2. Konsol ne ayak?
3. Ya güzelim Protosslar, Zergler varden ne den Terran???:P

Sizin yorumunuz öğrenebilir miyim?

MERT ERTEM

Merhaba Mert,

Öncelikle açık ve net olarak belirtiyim ki sana feci gicik kaptım. Neden? Öncelikle şu "BABABA" efektini ya da kişi kırık TV dizilerine göründüğü her hali günlük hayatında da kullanmayı kastıran insan evlatlarına gicik kapmam kaçınılmazdır, biraz yaratıcı olun, kendi espirilerini oluşturun be çocuğum! Neyse, işin geyiği

## YORUM!!!

### GRAFİK PROBLEMI

Yaws Berker abi sımsıss, Ben Nuri, bende Spiderman-The Movie'de grafikleri hep siyah siyah yani binalar falan siyah nasıl giderebilirim acaba bu sorunu?

LORD\_OF\_THE\_AZRAEL@HOTMAIL.COM

MERHABA NURI,

Mektubun çok kısa olmasına rağmen yer verdim, çünkü bu sorun çoğu oyuncunun karşısına pek çok oyunda çıkar. Ve özellikle yeni başlayanlar ne yapacaklarını pek bilemezler. Bir oyundaki yüzeylerin siyah ya da boş görünmesi aslında oraya konacak kaplamaların işlenmemesinden kaynaklanır. İşletim sisteminden tut korsan kopyalardaki veri eksikliğine dek bunun çok fazla sebebi olabilir. Ancak çoğunlukla tüm bu sebepler döner dolası grafik kartının yetersizliğinde ya da sürücülerin eski olmasında düşümlenir. Grafik kartının modelini söylememişsin, ancak sanychorum ki düşük hafızalı ve eski bir model. Bu durumda hem grafik kartının yetersiz kaldığı, hem de sürücülerinin eski olduğu sonucuna varıyorum. Bazı oyunlar bu sorunla boğuşmamak için grafik kartını sınırlar ve beğenmezlerse hiç çalışmazlar, mesela MOH:AA böyle yapar. Kartın eski değilse o za-

bul'da araba sürerken yoldan ne tip arabalar geçecek? Eğer ortalıkta yurdum insanının dünya literatürüne kazandırdığı "doğan görünümülü şahin"ler yerine Türkiye'ye yılda 3-5 tane gelen garip Chevolet'ler (Corvette'leri falan kastetmiyorum) yada abuk Dodge'lar olursa ben o adamlara gider kafa atarım. Ayrıca oyun İstanbul'un neresinde geçecek? O adamlar şimdi Miami'nin trilyonluk villalarla dolu sahillerini çizdikten sonra İstanbul'a gelip Tarabya, Bağdat şu bu dururken nerde varoş mekan var onu çizerlerse yine gider kafa atarım. Hiç üşenmem. Oyunun videosunun vermişiniz, orda Boğaz'a bakan bi kenar mahalleyi gösteriyordu. Acaba Batı'nın Türkiye'yi küçümseyen o klasik "Haçı Kafası" zihniyeti (Bu deyim Prof. Dr. Oktay Sinanoğlu'nun, kulaklı çınlasın) bu oyuna egemen olup "Aha işte bakin Türkler işte böyle yerlerde yaşıyolar" mantığı mı öne çıkarılacak? Umarım İstanbul'un mozağını tam olarak yansıtabilen, içinde yaşayan hiçbir zümrəyi dışlamayan bir "İstanbul" yaparlar. Yav bu çocuk niye bu kadar takmış bu işe demeyin, yurtdışında milyonlara ulaşabilecek bir oyun bu. Bizi çok güzel tanıtabileceği gibi, tam tersini de yapabilir. Bu sorularıma cevap verebilirsen çok hoş olur Berker Abi, tüm Level tayfasına selamlar!!!

CAN EREN

Merhaba Can,

Doğrudur, Driver 3'ün geçtiği üç ülkeden biri de Türkiye ve şehir olarak ta İstanbul'u seçmiş yapımcılar. Oyunun verdigimiz videosunda gördüğün bölge ise yanlış hatırlamıysam Galata ve civarıdır. Şimdi, şahsen Galata gibi İstanbul'un binbeş yüz yıllık bir semtini mekan olarak seçmelerini çok takdir ediyorum, çünkü gerçek İstanbul budur. Bağdat caddesindeki ruhsuz beton silsileleri ya da Bakırköy civarındaki karakteriz toplu konut yoğunlarını kim ne yapsın ki? Amerikalılar bundan yüz yıl önce Chicago ya da New York gibi büyük şehirlerini gökdelenlerle doldurdular, yani adamlarda betonun "kralı" var senin anlayacağın. Zaten o yüzden "eski" İstanbul silueti Batılılara ilginç geliyor ya, hangisi hayatımda görmüş Venedik çağrıması yapan ama tamamen kendine has olan Galata ya da buram buram Türk-Arap-Bizans sentezi kovan Fatih gibi bir semti? Hangi Batı ülkesinde Sultanahmet Meydanı gibi insana yaşadığı çağrı şarttan bir kültürel birikim harikası var? Tabii ki Galata'yı çizecekler, tabii ki Şişhane ve Kasımpaşa civarına inceekler, tabii ki Boğaz manzaralı gecekonduları konu alacaklar. Bana kalsa İstanbul'un bundan 40 yıl önceki halini kullanmaları gerekiirdi, çünkü o dönemde henüz bu kadar ruhsuzlaştırılmamıştı bu şehir. Senin anlayacağın, ben durumdan çok

## "Starcraft 2 yok, Starcraft Ghost hem FPS hem konsola. BABABA!"

bir yana, Blizzard'a çamur atmış olman da ayrıca canımı sıktı, çünkü severim o adamları ve oyunlarını. Ve merak etme, Ghost hakkında bilgi sahibiyiz, seni de edeceğiz. Ama sen soru sormuştu ya, hadi o şekilde cevaplayayım:

Blizzard neden anlamasın FPS'den yavrul evladım, onların başı kel mi? Ayrıca Ghost tam bir FPS olmayacak, burada daha çok Splinter Cell tadındaki bir yapımdan bahsediyoruz.

Ne demek ne ayak? Adamlar oyunları senin keyfin için yapmıyor sadece herhalde, değil mi? Sonuçta bu bir iş ve herifler para kazanmaya çalışıyorlar, eh haliyle konsola da oyun yapacaklar, PC'ye de, para nerede varsa o yöne döncekler. Tabii bakma, ben de konsol seven bir adam değilim ama bu işler böyledir.

İşte şimdi OKUDUM CANINA! Ne demek "Niye Terran?", HA?! Terran'a laf diyecek adamı dağıtırmı ben olm! Bittin sen! Ghost'larım tepene Nuke yağıracak! Battlecruiser ve Wrath filolarım ordularını hallaç pamuğu gibi atacak! Marine ve Goliath sürülerim üssünün yıkıntıları arasında gururla geçit töreni düzenleyecekl! Siege Tank birliliklerim senin düşüşün şerefine 21 pare top atışı yapacaklar! KAÇMA DI-

man işletim sisteminden kaynaklanan bir sorun da olabilir, mesela Windows XP bu türden pek çok sorun çıkarıyor, bazen yeni yamalarını yüklemek bu sorunları giderebiliyor. Buna ek olarak, Spiderman The Movie illa da Texture & Lighting özelliği destekleyen bir ekran kartı gerektiriyor, eğer ekran kartında bu özellik olmadığı için yapıyor da olabilir.

### HAMMERHEAD

Berker Abi, hörmetler,

Kimbilir kaç sayı önce bahsettiğiniz "Türk oyunları projeleri"nde bi oyun zannedersem Fatih'te geçiyordu. Durup düşünmüştüm, tandoğan yerlerin bir oyunda geçmesinin ne kadar ilgi çekici olacağını. Ve ondan ilham alıp "ulan" ilerde bilgisayar mühendisi olacağım, sonra bi tane oyun yapıcım Driver veya Midtown Madness benzeri, paso İstanbul'da geçecek, elin Amerikalısının, Japonunun gözü gönlü açılacak, şehir görevcek garipler" demiştüm. Demeye kalmadı, herifler beni duydu mu ne, Driver 3'ün İstanbul'da geçeceğini öğrendim sizden. Haliyle oyunu deli gibi merak etmeye başladım. Şimdi oyunda bu Tanner gidip de İstan-

memnunum, çünkü biz buyuz ve olduğumuz gibi göründüğümüz sürece şahsiyetimizi koruyabiliriz. Bizim mozayigimiz Galata'da, Fatih'te sıralanan eski iki-üç katlı taş ve ahşap binalarda saklıdır, pahalı ama sıradan beton yığınlarında değil.

## DAVULUN SESİ

Selam Berker abi,

Dergi harika o konulara fazla ile girildiğini düşünüyorum. Şu anda üniversite sınavına hazırlıyorum. Benim kafama takılan neden biz Amerika gibi gelişmiş ve büyük ülkelerin çöpe attığı şeyleri kullanıyoruz? Bu sınav sisteminin eleştirmeyen bir kişi bile yok (öğretmenler de dahil). İnsanları kesintilekçe doğru bir şekilde yetiştirmiyor. Ağac yaşken eğrilir derler ya. Bu ata sözünün pek önemsenmediğini düşünüyorum. İlkokuldan sonra herkes ilgi alanına yerleştirileceği yerine sınava sokulup (köpek misali çalıp) başarılı öğrenciler okuyor diğerleri ise üniversitede hayaliyle devam ediyor yoluna. Ben bilgisayarla ilgili veya teknoloji ile ilgili bir bölümme gitmek istiyorum ama bilgisayar mühendisliğinden başka cazip bir bölüm yok bu alanda. Bilgisayar programcılığı var ama ne olduğunu tam olarak anlayamadım. Bir bilgin varsa benimle paylaşırsan sevinirim. Ben öğretmen okulumda okuyorum ve şu anda bana üniversite sınavında öğretmenlikle ilgili bir bölüm seçersem ek puan verecek azımsanmayacak kadar ama ben kendimde öğretmen olacak yeteneği ve beceriyi görmüyorum. 4 yaşımdan beri bilgisayar kullanıyorum. Bilgisayar ve konsollar hakkında bilmediğim pek bir şeyi kaldığını sanmıyorum ama herkesin bu konuda bilmediği milyonlarca şey vardır kendimizi yenilememiyiz. Ben de bunu yapıyorum ama şu sırların aslında yalnızca hobi olarak kalacağını düşünmek beni ürkütüyor. Daha uzundur yazarıma ama seni sıkmak istemem. Meslek hayatında başarılar ve her zaman mutlu kalın. Ayrıca sizin mesleğinize yan gelip para kazanmak diyenlerde bir çift sözüm var. Bu dergideki (Level) yazıları yazmak öyle kolay değil öncelikle ifade etme gücü ve yanında da hayal gücü lazım. Tabii hızlı yazmayı falan işin içine katmıyorum. Türkiye'de bu vasıfları (PowerGamer) bulunan insan inanın bana ama %2 den fazla değil. Sağlıklı kalın. Kimseye hayatınızın akışını değiştirmesine izin vermeyin.

6WHITE6DEVIL6@Mynet.com

Merhaba Şeytancım,

Bilgisayarla ilgili bir meslek edinmek istedığını söyleyorsun ya, zaten işin püf noktası da burada. Bilgisayarla yapabileceğin şeyler sadece donanımla değil, aynı zamanda senin hayal-

gücünle de sınırlıdır. İşte en büyük sorun da bu, çünkü bilgisayarın girmediği alan yok ve bunların tümüyle ilgili eğitim verebilecek bölümler açmak bırak bizim gariban üniversiteleri, dün yaka ünlü eğitim kurumlarının bile altından kalkamayacağı bir olay. O yüzden böylesine geniş bir alanda ne yapmak istedigine karar vermen ve kendi kendini bu konuda yetiştirmen gerekiyor, bunun pek başka yolu yok.

Level yazarlığı olayına gelince, hayat hakkında çok fazla bir bilgisi olmayan genç insanların dergi elliğine almaları ve "Oh be, herifler yattıkları yerden para kazanıyorlar!" diye

## *Şimdi oyunda bu Tanner gidip de İstanbul'da araba sürerken yoldan ne tip arabalar geçecek?*

kıskançlık krizlerine girmeleri beni çok şaşırtıyor. Çünkü gerçekte kimin nelerle uğraştığı dışarıdan görülmüyor, dergi sayfalarına yansımıyor. Misal, ben ilk sayidan beri Level yazarıyım, bir nevi "Kurucu editör" olduğum söylenebilir. Dışarıdan bakınca Level içinde 15-20 sayfa yazım olduğu görülür, başka da bir halt gözükmez. Oysa Vogel bünyesinde Level harici dergiler de çıktı ve ben buraya girdiğim ilk günden beri bunların hepsine ya dolaylı katkıda bulunmuş, ya da doğrudan editörlüklerini yapmışım. Bir İngilizce tercüme, bir uluslararası mektuplaşma, adimin geçmediği bir yazı, bunlarda emeğim olur ama okuyucu bunu asla bilmez, bileymez. Ve Vogel-Türkiye gibi kaynakları sınırlı küçük bir şirkette hemen herkes her işe koşmak zorunda kalabilir, yani bu durum sadece benimle sınırlı değil. O yüzden bitmiş dergi eline alan okurun bizim iş hayatımızda yaşadıklarımızla ilgili bilgi sahibi olması ya da çalışmalarımızı tamamen takdir etmesi tabii ki beklenemez. Ama tabii bazları var ki sırf aşağılık komplekslerini tatmin edebilmek için bizi hedef seçiyorlar, eh o da ayrı bir vaka. Fakat ne yalan söyleyeyim, bu tür varlıklar da bizim pek umurumuzda değil.

Zaten adam olsalar bize çamur atamayacak denli meşgul ve üretken kişiler olurlardı, yanlış mıymış?

## HANGİ İŞİMİZ DOĞRU Kİ?

Merhaba Sayın Level yazarları,

Bu mail özellikle Türkiye'deki kendini bilmez oyuncuları ilgilendiriyor. Size danışmak istedim, çünkü sizden başka doğru tarafta olan oyuncular ve insanlar yok. Örnek olarak: bırgün "İsmimi vermiyorum" bi UO shardında geziyorum. RP yapmayı severim. Sokakta yürüyen bir bayana rastladım, onu barda bir içki içmeye davet ettim. Oturmuş birer içki içeren atlı bir zi-

bidi çikageldi, kenarda duran atına saldırıp öldürdü. Ayağa kalkıp "Bu ne cüret!" dedim, adam ne dese beğenirsiniz? "Sus lan sıkiosa gel kesim!" Adam düelloya davet ettim ve her diğer oyun güvesi gibi "Uğraşamam senle!" deyiip kaçip gitti. Bir ara bir kampanya başlatmıştım bir arkadaşım. "FRP bilmeyenler öğrenmesin!"

Bu düşünceye ilk başta katılıyordum ama sonra düşündükçe bilmeyen genç oyunculara bunu öğretirsek onlar da bunun getirdiği kalitenin farkına varıp başkalarını uyaracaktı. Tabii ki fikrimi kimse kabul etmedi hatta bu olaylar

için adamları bulup dövme düşüncesi bile oluşturdu. Oyuncu arkadaşlara tavsiyem biraz daha kişilikli ve dengeli davranışları. Hem kendileri hem de biz bir MMORPG oynadığımızı anlayalım. Bu devam ederse Official Server düşüncesi bizim için hayal olur. Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.

İşinizde başarılar dilerim.

KORŞAT MISIRLI

Merhaba Korşat,

Çok sık mektup, mesaj vs geliyor bize "Nasıl oyun yapabilirim?" diye. Aslında bu noktada şu soruları okuyan herkese söylemek istediğim bir şey var. ÖNCE OYUN OYNAMASINI ÖĞRENİN! Tabii bu mesaj herkesi değil, ama maalesef büyük bir çoğunuğu kapsıyor. Nedense bu ülkede gençler her hali "maksat iş olsun" diye yapıyor. Maksat iş olsun diye film seyrediliyor, arkadaş ediniyor, okula gidiliyor, dergi-kitap okunuyor, müzik dinleniyor, ve işin en acı yanı "oyun oynamak" gibi sırf zevkine bir iş bile aynı mantıkla yapılmıyor. Kimse kusura bakmasın ama memleket gençliği cidden açıncak durumda. Hadi bir insan doğuştan ya da kaza sonucu zeka özürlü hale gelir, aklını yitirir, bunu anlarırm. Ama olan aklı kullanmamak için böylesine çaba gösteren bir millet daha ben bilmiyorum, bileyorum. O karşılaşlığın hiyar yine sana fazla bir laf etmemiş, biz nelerini biliyoruz. Yahu düşün ki genceçik insanlar oynadıkları oyunda daha kaç bölüm kaldığını ya da daha da kötüsü oyunun konusunu sormak için bizi arıyorlar! Eh be canına yandıklarım, hadi ben maaşlı memurum, öňüme konan oyunu oynamak, çözmek, yazmak zorundayım, peki size ne oluyor? Sırf herkes oynadığı için mi zevk almadığınız bir oyunu oynamaya devam ediyorsunuz? Hangi mantıkla oyunun senaryosunu bana soruyorsunuz, buna sizin çözmeniz gereklidir.

# inbox&outbox

miyor mu, oyundan bu şekilde keyif almanız gerekmıyor mu? Yahu adı üstünde, "OYUN" bu, zevk için yapılacak bir aktivite, zevk almıyorsanız ne halt etmeye oynuyorsunuz? Gırtlağınızı basan mı var? Peh, Level yazarlığı kolay iş derler bir de. Altı seneden fazla oldu bu işi yapıyorum, sırf okurlardan gelen tepkiler yüzünden akıl defalarca gitti geldi be! Neyi kolay, nereye kolay?

## TÜM DÜNYA DINAZORLARI, BİRLEŞİN!

Ne düşünüyorum biliyor musun Mad?

Seni bu sayfalarda okudukça mutlu oldugumu. Niye mi? Çünkü seni gördükçe bilgisayar başında büyüyen, yetişen, nişanlanan, gelecekte de yine bilgisayar başında evlenecek, çoluğa çocuğa karışacak ve bu zimbirtinin başında ölecek bir tek ben değilmişim diyorum. Çevremde benim gibiler çok az. Eşek kadar adam olma-

**"Bilgisayar başında büyüyen, yetişen, nişanlanan, gelecekte de yine bilgisayar başında evlenecek, çoluğa çocuğa karışacak ve bu zimbirtinin başında ölecek bir tek ben değilmişim diyorum."**

ma rağmen hala deli gibi oyun oynuyorum. Ya 2 kez içten "çıkarıldım" bu yüzden, Tahminen senin de durumun bana yakın galiba, yani ilk sayidan beri okuduğum kadariyle:) Bunları yaşıyorum çünkü geçenlerde bir iki tane benden küçük arkadaşın yazısını okuyunca, ellerim bini buna tetikledi. Yok Limonlu salata, yok zombi vadisi. Hayır, hayır dalga geçmiyorum. Ben bu satırlarda ne zamandır dinozor göremiyorum da, bu biraz onun etkisi:) Mesela geçen GTA 3'ü aldım eve geldim, dedim artık zabbaaa gaddar oynarım bunu, lakin önce geçmemiz gereken bir sınav varmış; annem. Ya demedigini bırakmadı ya, gerçi senelerdir diyor bunu da. Nişanlı desen o zaten benim gibi:))) Artık eş, dost akraba da benim bu halime alışmıştır herhalde, yaşam gelmiş 28'e. Küçükken koca koca adamlara, bilgisayarla uğraşan insanlara, C64 oynayan babamın arkadaşlarına hiç yakıştırmadım, "insan girmediği tabutu beğenemiyor" sanırım. Tabii bu zaman zarfında anladım ki hayal gücünün yaşıla başla işi yokmuş. Bunları neden anlattım??? Açığası bilmiyorum, dedim ya ellerim mahkum etti beni yazmaya. Çeñemde biraz düştür normalden, ortaya böyle bisey çıktı. Okuyan arkadaşlar teşekkür ediyorum. Ve Mad. Sen, benim gibi dinozor oyuncu. Bol şans. Başarilar. Obrigoda:) (Latince teşekkürlerimi sundum).

i.v.i.o.(İSMİNİ VERMEK İSTEMEYEN OKUYUCU :)

Merhaba İvio,  
İsmini vermek istemiyorsun ama e-mailde

kabak gibi yazıyor adım be üstadım, nasıl olacak bu işler? Eh heh heh. Neyse, madem öyle istiyorsun, sen gene anonim kal. Oyun konusuna gelince, 12 yaşında felandım herhalde Türkiye'ye ilk gelen Atari 2600 konsollarla tanıştım. Eh, bu da kasımda 20 yıllık oyuncu olacağım demektir, fena değil ha? Ama oyun yüzünden içten hiç çıkarılmadım, herhalde bunda Vogel'den önce kendi işimde çalışıyo olmamın büyük etkisi olsa gerektir. Tabii inişli çıkışlı geçti bu yirmi yıl oyunculuk açısından, kimi zaman "Atarı salonları", kimi zaman arkadaşların sistemleri ve son 8 yıldır da ev-iş ortamındaki cihazları kullandım. Ama şu kadarını diyeyim ki, kişisel özgürlük açısından benim kadar saatlı biri kolay bulunmaz. Misal, motora binmeye karar verdikten sonra kim ne diyormuş iplememi. Aynı şey bilgisayar oyunlarından eğitime kadar hayatım her karesini etkiledi. Dinazor olsam iyi, üstüne bir de dik başlı serserinin te-

giniz para bir şeye yetmiyor olabilir, 24 saat bilgisayar başında olmak, ve aynı oyunu defalarca ve saatlerce oynamak belli bir zaman sonra insanın psikolojik dengesini alt üst ediyor olabilir. Fakat gözden kaçığınız bir nokta var. Yaşmanız 15-20 yaş gençleri için kıskanılmayaçğı gibi değil. Sizi okuyan ve seven binlerce, belki milyon kadar genç var. Bunu bilmek insana çalışma gücü verir bence. Ayrıca ülkemizin kahrolasıcı üniversite sistemi yüzünden zavallı ana-babaların daha da zavallı çocuklarına "kalk o bilgisayarın başından, ders çalış" dedikleri bir memlekette yaşarken orda bir avuç insanın 24 saat oyun oynayıp, üzerine asgari ücret kadar bile olsa para

almaları insanda kötü bir etki yaratıyor. Kisakanlık gibi. :) Bunlar Level okurlarının genelinde gözlemediğim bir durum (buradaki Level okurlarının geneli benim çevrem oluyor tabii ki de :)) Şimdi biraz da kendi düşüncelerimden bahsetmek istiyorum. TRT1 de "kalabalık ve mutlu" (7th heaven) adlı bir dizisi var biliyor musunuz bilmiyorum. Çevremdeki insanların dizideklere benzettiği modern ebeveynlerim var. Bu da bilgisayar konusundaki baskının sadece gelecek kaygısı ve göz sağlığı açısından abartımadan yapılması demek oluyor. Buna rağmen bilgisayar başında fazla zaman geçirmemiyorum. Nedeni hem ailem hem de bana aşılanan gelecek kaygısı. Level'li 2-3 ayda bir alıyorum, diğerlerini arkadaşlar alındığında göz gezdiriyorum sadece, otlaklıktır değil, yanlış anlamayın. Sadece göz gezdiriyorum. Hakkını yemem :) Son birkaç aydır kafamda yeni bir düşünce oluşmaya başladı: Amacım bilgisayar mühendisi olmak. Ama bu bana istediğim zevki verecek mi? Evet, belki parası iyi ama bana ne bekar yaşıdıkça?! Bir de Level'a bakın. Tüm o zorluklara rağmen (ki o zorluklar her ne kadar meslek kaygısı olsa da hayatın en tatlı zorlukları sanki...) yapılan iş o kadar zevkli ve ortaya çıkan ürün o kadar güzel ki... Herşeye değer sanki..! Amanın!!! Bayağı uzamış, sizin de zaman sınırınız ve göz sağlığınız var mı mı? :) Daha söylemek istediklerim var ama onlar ayrıntı ve sizi onlarla boğmak istemiyorum. Bu maili yayına manızı istemiyorum. Sadece okuyun yeter. Hatta okuduğunuza dair bir cevap yazarsanız da da sevinirim. Kendiniz çok iyi bakın!!!

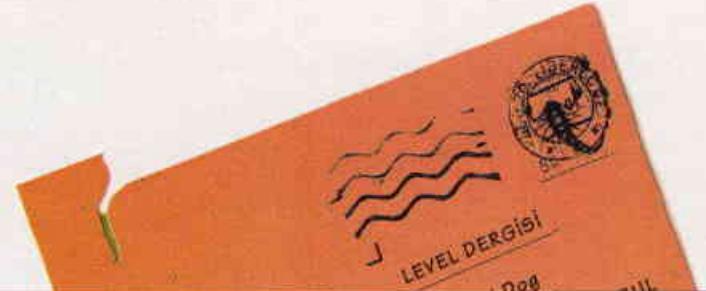
PS: Önemli bir genç kitlesini yazılarınızla olumlu yada olumsuz şekilde, kesinlikle etkileğiniz biliyor musunuz?

PS2: Bu maili inbox bölümünden başka içinizden birine daha yolluyorum. İkinizde okumasına gerek yok!

DENİZ TÜRER

Merhaba Deniz,

Tamamen gereksiz diye birşey yoktur, özellikle insanların görüşleri ve fikirleri söz konusu olduğunda. Tabii bazı insanlar sırif laf olsun di-



ye konuşur, bazıları da soru sorup cevabını dinlemezler, orası başka. Günlük hayatı bu tür varlıklar "boşboğaz" ya da "denyo" olarak sınıflandırırlar. Öte yandan şunu da belirtiyim ki, eğer dediğin gibi 15-20 yaş arası insanlar bizim 24 saat oyun oynamak için para allığımızı düşünüyor ve bizi kıskanıyorlarsa bu tek bir şeye delalet eder, o da onların cidden çalışma hayatı konusunda hiçbir hält bilmediğlerine. Aynı mantıkla yola çıkarsan bir aşçının bütün gün tencere başında zikkimlaniyor, bir pilotun hiç durmadan uçuşuyor olması gereklidir. Oysa herkes bilir ki işler öyle yürümez. Bir oyun dergisinde çalışıyorsan, oyun oynamak yapman gereken işlerden sadece biridir ve 24 saat filan değil, çok daha az bir zaman ayrılabilir. Zannediyor musunuz ki patronlar bizi her oyun oynar gördüklerinde sırtımızı sıvazlayıp, "Afferin, çalışın bakiim!" diyorlar? Böyle olduğunu düşündürler cidden büyük sazandır, açık açık söyleyiyim. Bu dergide "oyun oynadığı" için azarlanmamış bir insan evladı yok, buna müdür Sinan da dahil. Herseyden önce biz devamlı birbirimizi sıkıştırıp dururuz, çünkü birimiz iş yapması gerekliken açıp kafasına göre oyun oynarsa bu herkeş etkiliyor. Düşün, oyun dergisi elemanları ortamda zamansız bir CS maçı döndüğü için kafa göz birbirine dallıyor! Tabii bunun bir "iş" haline geldiğini de unutma. Ben Vogel'de işe başlamadan önce bilgisayarı sadece canım istediginde açardım, oysa yıllardır bu benim "işim" haline geldi. Bilgisayarda çalışmaya ve oyun oynamaya "mecburum", üstelik çoğunlukla normalde dönüp bakmayacağım oyuncuları oynamak zorundayım. Bir hobinin işe dönüşmesi ilk bakışta hoş bir durum gibi görünse de, kazın ayağı öyle değil. Eğer o "yerimizde olmak için yanıp tutuşan" elemanlardan biri birgün olur da dileğine kavuşursa o zaman görürüm ben onun halini. 6 seneden fazla bir zamanda Level'dan kaç tane öyle "yazar" geldi geçti. Çoğu insan hevesli hevesli gelir, ama olay "yazı teslim tarihi" ya da "müdürden zılgıt yemek" gibi ciddi bir hal alınca nedense koca bir ayda iki sayfalık yayızı teslim etmeye zorlanırlar. Sonuçta bu bir iş, bu işten doğrudan ve dolaylı olarak yüzlerce aile ekmek yiyor. Haliyle hiç kimseinişini makaraya sarmak gibi bir seçenek yok.

*Yani bence bilgisayarı sırf canı istediği için açabilen ve kapayabilen insanlar bize gipta etmek yerine hallerine şükretmeliiler.*

## NON PLAYER CHARACTER

Her gün nereye gittigimi bilmiyorum. Ölümme mi, gerçeğe mi yoksa sadece bir oyuna mı. Hayattaki herkes NPC! Onlarla yaşıyorum. Bösunu burada değilim. Bir amacım olacak elbette. Buna inanmak istemiyorum ama içim kendine bu inanca gidiyor. İçimden bir his. Sizler olmasanız kendimi bırakacağım. Bunun için

oyun oynuyorum ya! İllerde sizin gibi olmak bennim hayallerimden sadece birisi.

NPC. Belki de bu sözün bir anlamı vardır ve gerçege çıkan yoldur. 12 yaşındayım ve de büyümek istemiyorum. Evet doğru bu yaşta bunları düşünüyorum. O yüzden de derslerim, hayatım kötü yöne doğru gidiyor ya! NPC'lerle yaşamak bana gurur vermiyor. Fakat bu yapay zeka inanmak güç. Ayrı olarak bir de şunu söyleyeyim: Hayat bir oyundur. Sistem bile istemeyen bir oyundur. Sizinle dalga geçen bir

yoruz, "Avrupa Birliği'ne girelim, onlara yetişelim, ülkemizi dünya tanısın" diye, sonra ayağımıza dek gelen bütün fırsatları uzaklaştırıyoruz! Ne kadar ters bir milletiz ya! Birşey almadan alışveriş etmek gibi bu, ya da birisi sana gelip burnuna albüm, film, dizi ve diğer şeylerde başrol alacağını yazan bir kontrat uzattığında, "Yok baba, potansiyel vardır ama ben kullanmaya niyetli değilim" demek gibi. E kontratlı adam da eşek değil ya, başkasını buluverir hemencevik. Benzetmedeki o "başkası" da Yunan-

**"Ben bu ülkeden ümidi kesttim! Kesinlikle iflah olmaz vaziyettediyiz, Raistlin misali, kesinlikle iflah olmuyoruz!"**

oyundur. Sınavlarla dolu bir oyundur. Ne mevsimler var, ne de sıcaklık/soguk hissi. Yaşamın acı hissi.

Her gece uykudan önce bunları düşündüğünde gözümüzden yaş geliyor. İstemeden. Fakat sadece iki engel var bana ve onlar çok farklı seyler. Aşk ve PC. Evet çok farklı seyler. Kim sevgilisinin bir NPC olmasını ister ki? Buyazık da zaten gözyaşlarım durmadı. Bütün bunlara kim inanır?

MERT KALAK

Merhaba Mert,

İnsanın gençen en büyük dezavantajı hayatı ve insanların hakkında tecrübezi oluşturudur. Bu yüzden onlardan çok fazla şey beklersin, beklenenlerinin karşılıksız çıktığını görmek ise çoğunlukla ruhsal yıkım yaratır. Zaman içinde kimsenin gökten zembille inmediğini farkeder insan. "Mükemmellik" sadece ütopik bir kavramdır, dağlar bile bir gün örür ve gökteki yıldızlar bile kusursuz değildir. Ne de çevrendeki insanlar mükemmel beklediğinin aksine, ama zaten dedim ya, tecrübezi büyük beklenenler doğurur. Şimdi ben ne desem boş, zamanla insanlardan ve hayattan olan beklenenlerini daha makul seviyelere çekmeyi başarabilirsinken, onları oldukları gibi görmeyi ve kabul edebilmeyi başarabilirsinken, o zaman nispeten mutlu olabilirsin. Ama "büyük" zor bir süreçtir ve zamanın dolmadıkça bu süreçe katlanmalısın. Bu esnada görecesin ki kimse NPC değildir, "zekası" ne kadar düşük gibi görünse de değildir. Hepimiz sadece insanız.

O kadar.

## BAT SIN BU DÜNYA!

Ben bu ülkeden ümidi kesttim!

Kesinlikle iflah olmaz vaziyettediyiz, Raistlin misali, kesinlikle iflah olmuyoruz! Şu Tomb Raider II'nin çekimlerinin Türkiye'de yapılmamaşı meselesinden bahsediyorum sizin dergi çalışanları ve okurları. Yani biz çırpını-

nistan'dır, hani hala nedensizce nefret ettiğimiz ülke. Yıllar yılı ben hala anlayamadım bunun nedenini, herhalde işini bilmeyen politikacılarından olsa gerek. Depremde bize gelen hastaneleri, kan lazmak gelen kanı, "Yunan kanı düşman kanıdır" şeklinde reddeden sağlık bakanımıza da diyecek bir söz bulamıyorum. Neyse, nerden nereye geldik, ama konu aynı: NEDEN ISRARLA İFLAH OLMUYORUZ?

Cevabını bilmiyorum ama ögrensek de nasıl pek bir şey değiştirmeyecektir sanırım.

JOKER BRONX

Merhaba Joker,

Sorunun binlerce cevabı var, ama herhalde en doğrusu "İflah olmuyoruz, çünkü halimizden memnunuz" olacaktır. Başka nasıl açıklayabilirsinken ki ilkokul diplomasını bile parayla almış adamların israrla milletvekili seçilmesini, insanların israrla çalışıp üretmek yerine "köşe dönmeye" çalışmakta israr etmesini, kimsenin "trafik kuralları" gibi ölümcül öneme sahip kanunları çiğnemeyi marifet saymasını ve daha binlerce başka şeyi? Bu halk değil mi okumayı yazmayı fuzuli iş做的, yazarları diri diri yakmaya kalkışan, ancak bataşçı bankerleri hapishane çıkışında mitinglerle, kurbanlarla karşılaşan? Bu halk değil mi her "Hiyaram var!" diye bağırınca elinde tuzlukla koşan? Hayır, tabii ki "halk düşmanı" değilim, sonuçta herşeye anlam ve değer katanlar insanlardır. İçinde insan olmayan bir şehrin anlamı nedir ki? Ölüm bir şemdir orası. Ama bunca senede gördüklerimden sonra "insandan" tıksınır oldum, onu da altını çize çize bildireyim ister şu deli gönülümlü.

*Yuh, gene bitmiş canına yandığım kösesil ( -Biter tabii, sen hem yaz eşek gibid) Aaaaa, başlarım alt ego gibi geçmişinden senin ama! Dağıllın abi siz de, maymun mu oynuyor? Bitti işte burası! Gidip mail felan yazın, adresi biliyorsunuz!*

# ayın demoları

## Need for Speed Hot Pursuit 2

Electronic Arts



Anlatmaya gerek var mı bilmiyorum ama, Need for Speed serisinin en yeni üyesi Hot Pursuit 2 rüya arabalar, hızlı yarışlar ve polisleri ile geri dönüyor.

## FIFA Football 2003

EA Sports



Piyasadaki en iyi futbol oyunu serisi daha da detaylı ve oynaması zevkli bir hal almış. İnsan bir sonra ki yıl ne yenilik yapabileceklerini merak ediyor doğrusu. Bu demo futbol hastası okurlarımıza tam sürüm hakkında bir fikir verebilir.

## Robin Hood: Legend of Sherwood Spellbound



Herkesin beğenizi kazanan Desperados'un yapımcılarından yeni bir oyun daha! Bu defa Robin Hood ve dostlarına zalim Norman beylerine karşı kollarında yardımcı olacaksınız!

## Crimsonland

10tons



Tüm Vogel personelini bir veba gibi etkisine alan Crimsonland bu yılın en iyi Freeware oyunu olmaya aday gibi görünüyor. Oynamaması basit ama bir o kadar da bağımlılık yapıcı, ama "Perk" seçimlerinizi dikkatli yapın!

# LEVEL KASIM 2002



## Arx Fatalis



# LEVEL

# Arx Fatalis

# KASIM 2002



## Need for Speed: Hot Pursuit 2



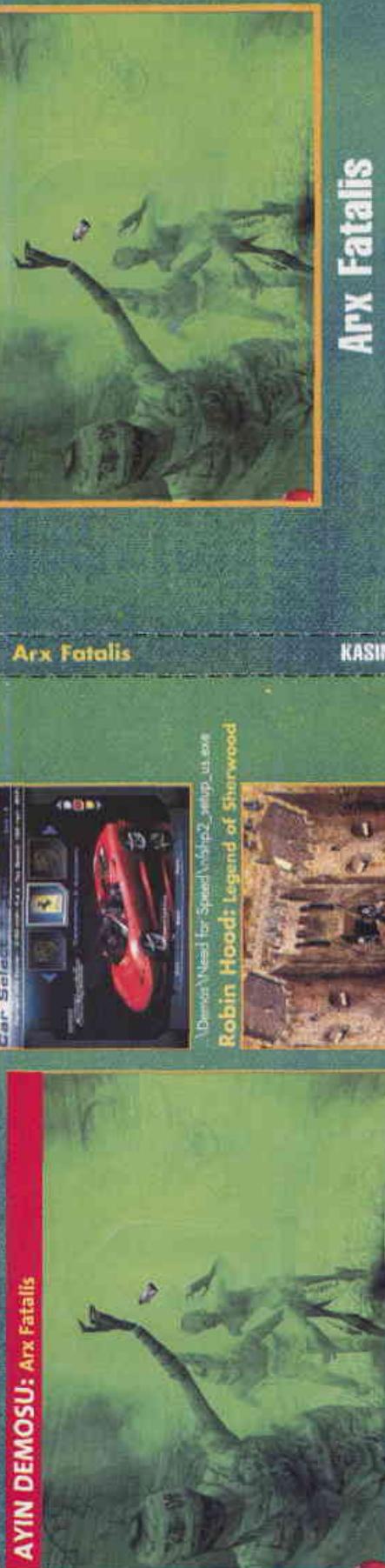
## Robin Hood: Legend of Sherwood



# LEVEL 11/2002

En Son Demolar: Arx Fatalis, FIFA Football 2003, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Robin Hood: Legend of Sherwood

## AYIN DEMOSU: Arx Fatalis



# KASIM 2002

# LEVEL



Bu CD Kapası sırtını işaretli yerlerden kesip, kafsiğinden sonra CD'ni koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmeniziz biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.



OYUN DEMOLARI

**Arx Fatalis**  
**Crimsonland**  
**FIFA Football 2003**  
**Need For Speed Hot Pursuit 2**  
**Project Nomads**  
**Pusher**  
**Robin Hood: Legend of Sherwood**  
**Sherlock Holmes**

Programlar

**HW Info**  
**Motherboard Monitor 5.2.0.0**  
**Sisoft Sandra 2002**  
**Speed Fan 4.0.6**  
**Stability test**  
**Windows Commander 5.11**  
**Windows Blinds 3.41**  
**Win Hex 10.54**

## Videolar

**Black Hawk Down**  
**Call of Cthulhu**  
**Devil May Cry 2**  
**Indiana Jones**  
**Knights of the Old Republic**  
**Tomb Raider 6**  
**LOTR: Two Towers**

**Not:** LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu [levelcd@level.com.tr](mailto:levelcd@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.



extra

**WWCG 2002 Türkiye Elemeleleri Counter Strike Demoları  
Morrowind Plug-In'i Firemoth**

c d' d e b u a y

+oyunlar

Demolar kismından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerini kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkılmış veya çikacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videolar çalıştığımız için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışmasına uzun zaman olan 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 çalışmaya- caktır. Eğer size oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmamın.

+ videolar

1- CD’ümüzdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldılarından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder’ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder’ı CD’ümüzdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

**2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı [www.apple.com](http://www.apple.com) adresinden indirebilirsiniz.**

3-Bazi videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gerekten codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilir Media Player'a entegre edilecektir.

## *programlar*

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gerekten Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

**+diğerleri...**

卷之三

YAMA DOSYALARI

Grand Theft Auto 3  
Türkçe XP Yaması  
Quake 3 Point  
Release 1.32  
Warcraft 3 1.03

第十一章

# müebbet muhabbet

## ANAKARTALAR VE PORTBAYIRI

- Cenkbeyp
- Ne vardi?
- Bu ne?
- İçinde yazımızın bulunduğu şeyi diyorsanız dergi Erdem bey.
- Hayır bu elimde tuttuğumu diyorum
- VGA ekran kablosu gibi duruyor ama çorap da olabilir.
- Nasıl anlarız?
- Önce ayagınızı giyip giymedığınızı kontrol edin sonra bilgisayarınızı açıp kapayın.
- Mütemadiyen mi?



-Dergiden ilk aldığımız paralarla kendimize bir sürü tüf tüf borusu yaptık.

- Yemeklerden sonra biteviye, umarsızca.
- Waouw, sevginin bir güneş gibi batmasından bile daha dingin daha soft bir söylem bu Cenk Bey. Bravo
- Kesin alkışı Erdem Bey, asap bozmayın.
- İyi peki ne yazacaz şimdi bu dergiye ?
- Yazıyoruz ya işte.
- Ne yazdık?

## ANAKARTALAR VE PORTBAYIRI

- Cenkbeyp  
Ne vardi?  
Bu ne?  
İçinde yazımızın bulunduğu şeyi diyorsanız dergi Erdem bey.

- Kaç karakter olmuş bu?
- Buraya kadar 700 karakter brüt, 601 net var.
- Şimdi kaç oldu?
- 748. Ama ben 748'i yazarken 751 olmuştu, tam kafayı yediirtir yanısı.
- Üç 9000'e daha çok var, okuyucu mektubu filan okuyalım bari.
- Tamam başlık atalım o halde
- At bakalım

## OKUYUCU MEKTUPLARI

- Çok kötü
  - Beğendin ha?
  - Bak ama şöyle olsa daha güzel olur
- ## OKUYUCU MEYİLLERİ
- Hmm
  - Yaa fis, bu devirde mektup mu kaldı hı?
  - İyi öyle yaz amaan. Psah.

### Sevgili Cen ve Kerdem

Geçen yaz Erdek'te tatil gitmiştim. Orada bir kız sevdim. Yaz sonunda ayrıldık filan da ne diyecem benim makinadan duman çıkıyor. Nedir?

HİDAYET TÜRKÖĞLU. SİNSİNATI - AMERİKA

- Bizim bi arkadaş vardı tam kadrolu oldu filan derken işten attılar da diyeeem o diii, kimdir bu kız Hido! vaays Müllers manita yapmışın?
- Ayrılmış Cenkbeyp
- Ayrılanı kadar yapacağına yapmıştır bizim Hido Erdem bey. Diğer mektup neydi?
- İyi de makinasından çıkan dumana ne demeli?
- O kadar olur. Daha az kullansın.
- Bilgisayarı buharla çalışıyor olmasın?
- Ne bilgisayarı?

### Sevgili Level-Kusen yetkilileri

Dün akşam saat beş sularydı. Büyükbabam verandadaki sallanan sandalyesinde uyuyakalmıştı. Kardeşlerim domuz avından henüz dönmemişlerdi. Ben de çatı katındaki odamda masamın başındaydım. Annem biz çok küçükken olmuştu. Babam kendini içkiye vermiş ve evi terketmişti. Büyükbabam ve büyüğümüzle kalyorduk. En büyük ablam Mary kör olduktan sonra ortanca ablam Laura onun bakımını üstlenmiştir. Hastaydım ve günden güne zayıflıyordum.

Geçen yılı büyük yangından sonra

kasabanın çoğu altın peşinde batıya gidince kendimi bilgisayara adamış 24 saat oyun oynar olmuşum. Serçe parmağımı Ultima Online'da kaybettigimin ertesi gün yalan söyleme sorum olduğunu farkettim. Habire işkembeden sallyordum. Sizce şu an çalışmaktan olduğum Nas'a dan ayrılmalı mıym? Bir de bilgisayarımda her oyunu oynayamıyorum, bunu neden kaynaklanabilir?

MİTHRİL MOORBANE - LIGHT PALADIN

### Sevgili Pala

Her gün yüzlerce yeni oyunun piyasaya çıktığı günümüzde her oyunu oynaman mümkün değil. Biz bile dergi çalışanları olarak hergün ofiste oyun oynadığımız ve üzerine bir de para aldığımız halde kaçırdıklarımız oluyor. Başlarız böyle işe, ekipçe istifa ediyoruz.

Level-Kusen çalışanları

## TEKNİK DESTEK ESTEK KÖSTEK KÖSESİ

### Format Nasıl Atılır ki?

Önce format iki elle güzelce kavranır. Ele avuçuna sıkmasına dikkat edilir. Tam o sırada ekranında "Ne yapıyorsun yoksa o formatı atacak misin?" şeklinde çıkan uyarı mesajı cevapsız bırakılır. Bütün güç toplanır ve ikide bir kitlenen aptal alete doğru fırlatılır.



Spirituel Çalışma: Cenk & Erdem

- Cenkbeyp  
- Ne vardi?  
- Bu ne?  
- İçinde yazımızın bulunduğu şeyi diyorsanız,  
dergi Erdem bey."



-Bak evladım, Fırat mıydı neydi senin adım. O sayfaların hepsi yazıyla dolacak. Baştan savmaca yok.

-Sims açıklaması yazacaksın, "Geçmişten Günümüze Sims Efsanesi" dosyası yapacaksın. Önümüzdeki ay da Tomb Raider serileri var. Başla.

**Yayın Koordinatörü** Gökhan Sungurtekin,  
sgokhun@chip.com.tr

**Genel Yayın Yönetmeni** Sinan Alkol,  
sakkol@level.com.tr  
(sorumlu)

**Yazılı İşleri Müdürü** Tugbek Olek,  
tugbek@level.com.tr

**Yazılı İşleri** Burak Akmenek,  
burak@level.com.tr  
Fırat Akyıldız,  
firat@level.com.tr  
M. Berk Güngör,  
gberker@level.com.tr

**LEVEL Web Sitesi** Selçuk İslamoğlu,  
islamooglu@level.com.tr

**Serbest Yazarlar** Batu Hergümcü,  
batuh@level.com.tr  
Can Korkmaz,  
can@level.com.tr  
Cenk & Erdem,  
cenknerdem@level.com.tr  
Emin Barış,  
emin@level.com.tr  
Eser Göven,  
eseri@level.com.tr  
Gökhan Habibeoğlu,  
gokhan@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

**Katkıda Bulunanlar** Cem Özkanak,  
www.sanane.com  
Gökber Nurbeyler,  
skyman\_1@yahoo.com

**Grafik Tasarım** Didem İncesığır,  
didem@level.com.tr

**Genel Müdür** Hermann W. Paul

**Genel Müdür Yardımcısı** Beste Özdemir

**Finans Müdürü** Aylin Aldemir

**Halkla İlişkiler Müdürü** Özlem Cenker

**Pazarlama Sorumlusu** Ayten Çar

**Abone Satış Müdürü** Asu Bozyayla

**Abone Servisi** Ayten Akgüre, Ebru Cinek

**Dağıtım Müdürü** Cem Cenker

**Dağıtım Asistanı** Mehmet Çil

**Üretim Koordinatörü** Turgay Tekatahan

**VOGEL Medya Yayıncılık** Gökhan Sungurtekin  
A.Ş. Adına Sahibi

#### VOGEL MEDYA YAYINÇILIK REKLAM GRUBU

**Satış Müdürü** Gülcen Bayraktar,  
gulcenc@vogel.com.tr

**Pazarlama Müdürü** Güler Okumusoglu@vogel.com.tr

**Reklam Müdürü** Yeliz Koyuncu,  
yeliz@vogel.com.tr

**Reklam Trafikleri** Aynur Kına,  
aynur@vogel.com.tr

**Renk Ayrimi- Film ve Baskı** ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283 84 38

**Dağıtım** BİRYAY A.Ş.

#### VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:

Mevlüt Pehlivan Cad. Vef.

Bayır Sok. Gayrettepe

Merketi B Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94

Abone web:

<http://abone.vogel.com.tr>

Yazılı Faks: (212) 238 73

# next level

## NEXT LEVEL'DA BU AY

- Önümüzdeki ay olacaktı o Cenk bey
- Bu aya alındı Erdem bey.
- Yani Next Level yazısını bu ay mı yazmamız levazım?
- O da olur...
- Neyse ne varmış Kasım ayında?
- Kasım değil İşte Aralık.
- Peki Mart ayında ne var onu yazabiliyor muyuz?
- Yazamayız mı yazarız tabi.
- Ne varmış?
- Şöyleden menüyü vereyim size.
- Ah sağıl çocuğum.

## Age Of Mythology

Bir şans ve tahmin oyunu. Mito-lojik tanrıların yaşını ve burcunu bulmaya çalışıyoruz. Başarılı olursak o tanrıyla güzel bir akşam yemeği bizleri bekliyor. Saçma birşey yani.

## Lord of the Rings:

### Fellowship of the Ring

Bu bir film. "Yüksüklerin Efendisi: Yüksüğün Cancıger Gemisi" anlamına geliyor Türkçe'si. Fransızcası ise kısaca "De la Taxi". Oynamıyor oynayanları seyrediriyoruz.

## FIFA Football 2003

2003 yılında futbolda pek çok kural değişikliği olacak. Kalecilerin topu elleriyle tutmasının yasaklanması da bunlardan ikisi. Ayaklanan kaleciler Fifa binasını basıyor siz de polisiniz... Her ay her ay yeni futbol oyunu çıkarma e mi EA kardeşim.

## Need For Speed:

### Eyah Çevirme Var 2

Bir devam oyunu. İlkinde nerede kaldığınızdan oradan devam ediyor. Farklı olarak bu versiyonda arabaları şoför kullanıyor.

## Project Nomads

Henüz proje halinde olan bir oyun. Kabul edilirse olacak, bakanlık haftaya toplantı var.

## Iron Storm

Gökten su yerine demir yağıyor siz de canınız bitmeden eve git-

meye uğraşıyorsunuz. Nimetten kaçılmaz modu çok zevkli.

## PS2 İNCELEMELERİ

### Onimusha 2

Hanimişa?: Caponumum Kılıcı da Varmış'ın devamı. Bu kez Oğre tanrıları tarafından kendisine artistik silahlar verilmeyen kahramanımız tek başına bir hiç olduğunu algılıyor ve kendine düzgün bir iş kurmaya çalışıyor.

### Pro Evolution Soccer 2

Dünya yokolmuştur. Nükleer fırınlarından sağ kurtulanlar bari maç yapalım derler. Ama işler umdukları gibi gitmeyecektir...

### OoOooOoOo7

### James Bond: Nightfire

James Bond gece durbunuyle karşı apartmanı dikizlerken üze-rine ateş açıldığını farkeder. Çırpinarak ölü.

## DOSYA KONULARI

### Bir Oyun Nasıl Yapılır 2

Dosyamızda bu ay "Ende Tura Birkiiç" nasıl ortaya çıkmış onu inceliyoruz. Ayrıca saklamabaşa kuka kavramını kazandıran büyük oyuncu Özcan Deniz ile röportaj yaptık.

Türkler Kore'de: World Cyber Games 2002 Finallerinde Neler Oluyor?

Counter Strike'da kaptanın "rush" komutuna uymayan Tuğba Özay bombacı kafasına nasıl yedi...

Quake'de tek bir frag bile yapamayan Deniz Akkaya "Mouse pad bitmişti" dedi...

Zarzor, save ede ede bir sonraki level'a geçen Level çalışanları, Bigboss CenKerdem beylerle karşılaşınca nasıl panikledi...

Cenk bölge bozuk mouse veren, bir network oyunu bile açamayan İbrahim Tatlıses dizisi Uzun-hava Fırat neden ağladı?

Teftiş sırasında büroda olmayan Level yazarları CenKerdem beylere yalvardı: "Lütfen bize kıy-mayın!"

Hepsini de oyun dolu bir tepsinin taaaa bir ay sonra Level'da...

## Peki Harddisk Nasıl İkiye Bölünür?

Önce harddisk iki elle güzelce kavrınır. Oturma odasındaki divana oturulur. Alet göğüs hizasında tutulur. Sağ diz yukarı doğru kaldırılırken harddisk de sıratle dizin üzerine indirilir ve bir çar-pışma gerçekleştirilir. Disk ihtiyaca gö-re aynı yöntemle dört hatta beş parça-ya dahi bölünebilir.

## Cd-Rom'um ne kadar hızlı?

Önce Cd-rom iki elle güzelce sökülr. Yanında çarpı olan sayılar okunur. Alet geri takılır.

## EĞER...

► Kızdığınızı bir arkadaşınıza önce "An Ex Por" ardından "Corp Por" diye bağı-riyorsunuz, üstüne bir de "Vas Ort Grav" ek-liyorsunuz...

► Güçlenmek için etraftaki köpeklerle saldıryorsunuz...

► Eviniz soyulduğunda bir GM ya da Admini arayıp "Bu kadar da bug-abuse olmaz ki" diye homurdanmak istiyorsunuz...

► Bakkala gidince "Vendor buy" diyor-sunuz...

► Uyumak için yatağınızın yanında ayakta duruyorsunuz...

► Bir şeyin ne olduğunu ilk bakışta anlayamayınca, üzerine çift tıklama istei-ği doğuyorsa...

...FAZLA ULTIMA ONLINE OYNUYOR-SUNUZ DEMEKTİR.



## BİLGİSAYARSAL KISALTMLARIN UZATMALARI

LPT: Lüzumsuz Printer Takmayın (Lü-zumluysa Printer Takın olarak da kullanılabılır caizdir.)

AGP: Aslan Gibi Port

VGA: Ver Gazi Anakarta

ISA: Peygamber

USB: Uçan Sarı Bezelyeler