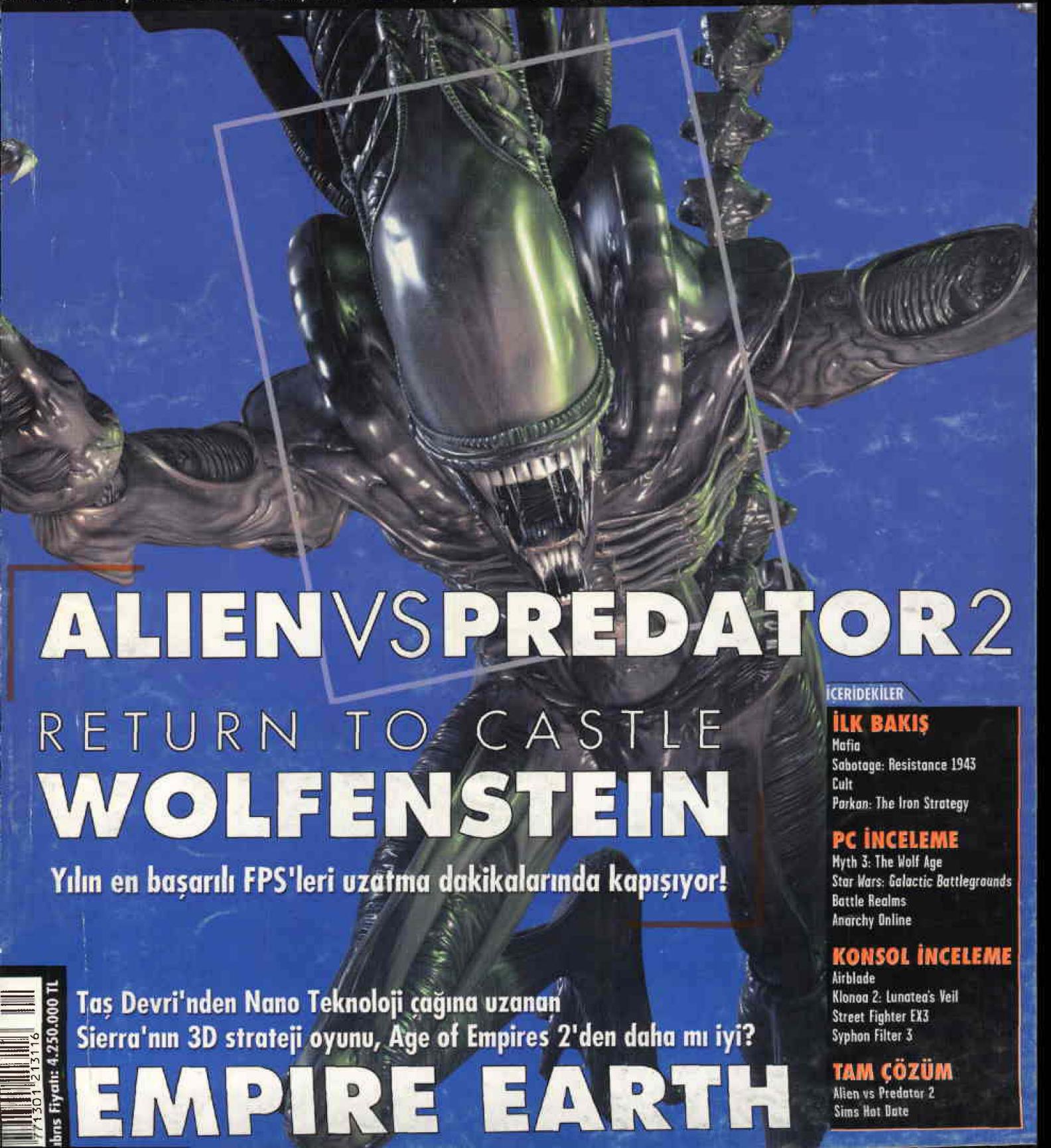


TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

OCAK 2002 • www.levelmag.com.tr • 7002-01 • 17.2140 • ISSN 1301-2134 • 3.750.000 TL (KDV Dahil)

MAX PAYNE, DIABLO 2: L.o.D., RED ALERT 2 İÇİN EK GÖREVLER VE MODİFİKASYONLAR LEVEL CD'SİNDE



ALIEN VS PREDATOR 2 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Yılın en başarılı FPS'leri uzatma dakikalarında kapsıyor!

İÇERİDEKİLER

İLK BAKIŞ

- Mafia
- Sabotage: Resistance 1943
- Cult
- Parkan: The Iron Strategy

PC İNCELEME

- Myth 3: The Wolf Age
- Star Wars: Galactic Battlegrounds
- Battle Realms
- Anarchy Online

KONSOL İNCELEME

- Airblade
- Kronos 2: Lunatecs Veil
- Street Fighter EX3
- Syphon Filter 3

TAM ÇÖZÜM

- Alien vs Predator 2
- Sims Hot Date

Taş Devri'nden Nano Teknoloji çağına uzanan
Sierra'nın 3D strateji oyunu, Age of Empires 2'den daha mı iyi?

EMPIRE EARTH

Bilmiyorum size de oluyor mu, işler hep en olmadık zamanda ters gitmeyi pek seviyor. Mesela bizi ele alalım. Ortada alınmış bir karar vardır; bir sonraki sizlere tatilden önce ulaştırılıp, minik ve hoş bir sürpriz yapmaya karar verilmiştir. Bütün planlar yapılır, herkes normalin iki katı performansla çalışır. Yazilar tıkır tıkır akar ve hersey plana göre gitmektedir. Taa ki o ölümcül "son **beş** gün" gelinceye kadar. Tüm derginin kontrolü, CD'nin Türkiye'deki son düzeltmelerinin yapıldığı, geciken yazıların sayfa tasarımları gibi kritik işlerin yapıldığı o son **beş** gün. O son **beş** gün ki, Murphy'nin kurallarını bile iyimser gösterecek derecede imkansız olayların gerçekleştiği.

Son 5 gün: Yurtdışından gelen master demo CD'si, uçakta bir grup zımpara kağıdıyla tango yapmıştır. Yenisi istenir. Sonradan dehşetle farkedilir ki yurtdışındaki bütün kargo firmaları yilbaşı yoğunluğu nedeniyle iki gün gecikmeli çalışmaktadır.

Son 4 gün: Yazılarının yarısını yazmış olan "donanım uzmanı" bir kardeşimizin her iki harddiski de IDE cennetine gider. Bütün yazıları baştan yazmak zorunda kalır ve o uzun saçlarından geriye bir tutam yolummamış tel bırakır.

Son 3 gün: Bu akşam eve gidiliip uyunacak, derginin grafikteki son rötuşları da ertesi gün dinç bir şekilde, neşeye gelince yapılacaktır. Ama bilin bakalım ne olur, İstanbul'da üç yıldan beri ilk defa kardan yollar kapanır! Ofiste kalan son boş koltuk için oldukça kanlı savaşlar verilecektir.

Son 2 gün: Tadaaaa! Grafik rötuşu demistik, öyle değil mi? Şirkette bir elektrik tesisi problemi nedeniyle grafik departmanına giden teller kavrulur!

Son gün: Henüz bu güne girmedik ama, neler olabileceği konusunu düşünmek bile istemiyorum!

İnanmamakta serbestsiniz, biz hala inanamıyoruz bu aya. Murphy eşittir Polyanna diyorum gönül rahatlığıyla. Ama mutluyuz, çünkü bütün bunlara rağmen hala bu sayıyı yılbaşından önce sizlere ulaşırabilmemiz mümkün görünüyor. Ah şu son günü havaya uçmadan atlatabilsek!

Yeni yıla sağlık, mutluluk, hepsinden önemlisi kalbinizde umutla girmenizi dilerim.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

Murphy'nin fişini kim çekti?



chrome

TECHLAND

Chrome'un ismine kanıp sakın Barbar Conan falaş gelmesin aklınıza. Chrome unutulmuş çağlarda değil tam tersine gelecekte geçiyor. Logan isimli bir kıralkıl askerin rolünü üslenerek bize verilen görevleri gerçekleştirdip paracıklarımızı biriktirmeye çalışıyoruz. Daha sonra bu paralarla kendimize bir sürü silah ve elektronik devre alıyoruz. Bu devreleri kendi vücudumuza yerleştirerek güç ve

çeviklik gibi özelliklerimizi arttırıyoruz. Yani bir nevi, Deus Ex'te olduğu gibi, yarı insan yarı makine karışımı bir savaşçı haline geliyoruz. Oyunda alacağımız 10 görev çok büyük haritalarda geçecek. Bu haritalar tropikal ormanlardan üstün teknolojinin egemen olduğu askeri karargahlara hatta yönüngedeki uydular üzerine kurulmuş üslere kadar değişecektir. Hepside kullanabileceğimiz araçlar,

birbiriley koordineli olarak çalışan askerler ve gelecekte kullanılacağı düşünülen silahlar olacak. Bizim de elimizde çok geniş bir cephanetik bulunacak. Malum paraya sahip olunca çalacak bol bol dündüğümüz olacak. Yapımcılar özellikle yapay zeka konusunda çok iddialılar. Bu iddianın ne kadar başarısız olduğunu kanıtlamak ise tabii ki bizim işimiz. Yapay zekaya ölüm! ☺



farscape

THE JIM HENSON C. & HALLMARK ENT.

"John Crichton'un uzay gemisi bir radyasyon dalgasına kapılır ve bir karadeliğe sürüklenecek uzayın başka bir köşesinde belirir. Gemi buraya gelinceye kadar bazı deşikliklere uğrar ve "canlı" bir hale dönüşür. Üstüne üstlük içine de bir sürü yabancı yaratık dolmuş. Bütün bunlardan canını kurtarıp gemisini yeniden toparlamaya çalışan John birden bire deli bir komandonun saldırısına uğrar. Şimdi içinde bulunduğu tehlike daha da büyümüştür. Tüm ekiyle beraber buradan kurtulmak için çabalamaya başlar." Aslında bu senaryo bir oyuna değil 1.4 milyon dolarlık bir bütçeye sahip ve Avustralya'da fanatikleri olan bir televizyon

dizisine aittir. Oyunu yapan firma ise daha önce Braveheart gibi bir fiyaskoya imza atmanın tüm ağırlığını üstünde taşıyan bir ekip. Önceli teknelerinden ders alan firma bu kez Diablo tarzı oynanan fakat yapı olarak Darkstone'a benzeyen Farscape'in üzerinde çalışıyorlar. Oyunu %60 savaş, %25 keşif ve bilmece çözme, % 15 ise sessizlik gerektiren görevlerle uğraşma olarak tanımlıyorlar. Ana karakterden başka, görevin tipine göre ekibinizden seçeceğiniz 3 kişiyi daha yanınızda alabileceksiniz. Bu kadar çok özelliği bir araya getirip bu değişik senaryonun üstüne iyi oturtabilirlerse güzel bir seyirlik olacağa benziyor. ☺



SİAK HABER SİAK HABER SİAK HABER SİAK HABER SİAK HABER

E-Oyun 2002

Bu şimdide kader bizi en çok heyecanlandıran, en çok mutlu eden haber. Türkiye'deki oyunculuk tarihinde bir kilometre taşı olacak en önemli gelişmelerden birisi. Artık ülkemizde bir oyun fuarı olacak! 14-15-16 Haziran tarihlerinde İstanbul'da Askeri Müzenin Ahmet Fethi Paşa Salonu'nda yapılması tasarlanan bu etkinlikte derginiz Level da mini turnuvalar düzenlemeyecek. Ana basın sponsoru olduğumuz fuarda bilim ve iletişim alanında elektronik arabirimler kullanılarak oyun oynanabilen herşeyi bulabileceksiniz. Oyun dağıtımları yapan firmalar dışında

Türkiye'de oyun üreten bir çok insana birebir görüşebileceksiniz, onların verdiği konferansları dinleyebilirsiniz. Fuarla ilgili çalışmalar ilerledikçe size daha çok bilgi vereceğiz. Ne mutlu bize, artık bizim de E3'ümüz var!

Charlie'nin melekleri

Ubisoft bir klasik olan dizinin oyun haklarını Sony'den satın aldı. Geçen sezonda sinemalarımıza gelen filmine kadar eğlenceli olduğunu hatırlarsınız. Bu habere en çok kimlerin sevindiğini ise rahatlıkla tahmin edebiliyoruz. İnanın biz de çok sevindik.

Mall Tycoon

A yok yok bu kadar fazla oluyor artık. Hadi hayvanat bahçesini de bir yere kadar anlayışla taşıyoruz ama bir "alış veriş merkezi simülasyonu mu!" Anlaşılan hafif bir azıma söz konusu. Take-Two iki yüzelli dükkanlık bir merkez yaratıp bunları istediğiniz mallarla doldurmana za izin veriyor. Üstelik park alanından güvenliğine kadar daha uğraşacağınız bir sürü ayrıntıyla beraber. Hepsini ise 3D olarak yapıyor. Yalnız işletmeye kalmayıp merkezinizde çekilişler düzenlemeye ya da gösteriler tertipleme gibi alternatifleriniz de olacak. İsteyen merkezini upload edip diğer oyuncularla da paylaşabilecekmiş.

lineage:thebloodpledge

NCSoft

Lord British yeniden doğuyor. Üstelik bambaşka bir anlayış ve bambaşka bir hikaye ile. Evet bu oyun Richard Garriott'ın Origin'den ayrıldıktan sonra yaptığı ilk iş. Konusu gene fantastik bir seyaryoya dayanıyor. Aden krallığında kralın ölümünden sonra ortalık karışmıştır. Tahta geçen



sahtekar kral yüzünden ülkede karışıklık doğmuştur. Kan bağı yüzünden tahtı hak eden kralın tek oğlu dışında bir çok prens ve prenseste aynı taç için savaşmaktadır. Oyun bu adaylardan biri olma şansını veriyor size. Sistem ise çok basit. Beili bir level'a ulaştıktan sonra kendinizi aday olarak ilan edip gerçek oyunculardan takipçileri etrafınızda toplayorsunuz. Oyunda kale kuşatmaları büyük bir önem taşımaktır. Oyuncular kaleleri ele geçirebiliyorlar ve ele geçirdikleri bu yerler kendilerine belli

avantajlar sağlıyor. Fakat buna karşın kalelerini belli bir süre sonra kuşatmaya açmak zorundasınız. Kuşatma sonunda kalenizi kaybedebilirsiniz ama bunun yanında kalenizi elinizde tutup diğer kalelere saldırabilirsiniz. Durumunuza korumak tamamen takımınızın kabiliyetine kalmış durumdadır. Oyun Güney Kore'de başlıdı bile ve şimdiden 180.000 kayıtlı kullanıcı var. Daha ayrıntılı bilgi için <http://www.lineage-us.com> adresine bir bakın isterseniz. ☐

lostcontinents

Indiana Jones'u severmisiniz? Ya da Mumya sizi eğlendirdi mi? O zaman Lost Continents'i de çok seveceksiniz. Çünkü bu oyun bir MMORPG ve siz de kahramanın ta kendisiniz. Üstelik tek başınıza kahraman olabileceğiniz tek multiplayer oyun bu. Yapıcı firma "özel alan" diye bir kavramı ortaya atarak ikinci nesil bir oyun yarattığını iddia ediyor. Bu sistem şöyledi işliyor. Oyunda her oyuncu bir alana girdiği zaman onu kendi bakış açısından görecektir. Mesela siz kötü skull grubuna karşı savaşan bir maceracı iseniz girdiğiniz bölgedeki tehlike buna ve sizin levelinize göre belirlenecek. Aynı bölgeye giren bir savaşçı için ise bölge bambaşka



görünecek ve kimse diğerinin macerasına bulaşamayacak. Fakat eğer bir grup olursanız bu durumda da hep beraber grup liderinizin macerasını yaşayıp bitireceksiniz. Eğer bir görevinizde başarılı olup o bölgeyi kötülerden temizlediyseniz bu defa bambaşka bir macera ni içine atılacaksınız. Böylelikle hem maceranız size özel olacak hem de hep aynı yerde spawn olan yaratıkları devamlı olarak öldürüp tecrübe toplamak gibi oyun rühunu zedeleyen bir oynanıştan kaçınmış olacaksınız. Ayrıca oyunda ölmek gibi birsey asla olmayacak. Daha bir süre ayrıntı var. Bizim kirbacımız evde sarılı halde duruyor. İhmotepten bu yana onu kimseyin üzerinde kullanmadık. 2003 gibi kullanmaya başlıraz artık. ☐

VR1 Entertainment



SİCAK HABER SİCAK HABER SİCAK HABER SİCAK HABER SİCAK

Earth 2160

Earth 2150 adlı real-time stratejiyi hatırlıyor musunuz? Reality Pump şimdilik oyunun ikincisi piyasaya sürmek için 2002 senesinin son çeyreğini bekliyorlar. Yeni oyunla ilgili pek bir ayrıntı vermediler. Henüz...

BioWare ve Interplay küstü

BioWare Neverwinter Nights için Interplay ile olan kontratını iptal etti. İki firma arasında daha önce de mahkemedede sonuçlanan problemler yaşanmıştı. BioWare kendi izni olmadan oyunlarının dağıtımıyla ilgili değişikler yapan firmadan şikayetçi olmuştu. Bu ge-

lişme Neverwinter Nights'in 2002'nin sonlarına doğru olan çıkışını etkilemeyecek.

Rage'in de artık bir SAS'ı var

Rage bundan sonraki oyunlar için eski bir S.A.S olan Andy McNab ile anlaştığını açıkladı. Körfez Savaşında aktif görevlere katılmış bir asker olan Andy şu anda bir güvenlik şirketinin sahibi ve aynı zamanda satışları milyonlara ulaşmış toplam beş kitabı olan bir yazar. Firma geçmiş yıllarda David Beckham ve Sylvester Stallone gibi tanınmış kişilerle de anlaşmalar yapmıştır.

Cratered

Hiç bir derdiniz olmadan önüne çıkan gemileri yağmalayıp ganimetleri toplamak ve bu paralarla daha büyük gemiler alıp daha büyük vurgunlar yakalamak isterken biraz daha bekleyin. Bir bilim kurgu dünyasında geçecek olan oyunda Jules Verve'in kitaplarında bulunan mekanlarından esinlenerek yepyeni bir sivilatsal anlayış uygulanıyor.

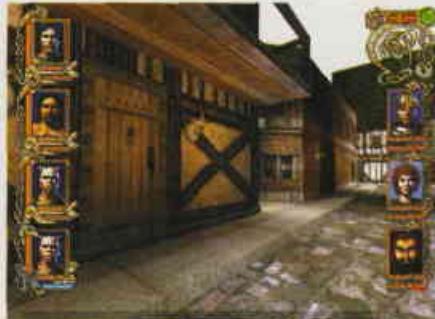
Blitzkrieg

Almanlar İkinci Dünya Savaşı'nda Avrupa'yı çabucak nasıl ele geçirdi sanıyorsunuz? Tabii ki Türkçesi "yıldı-

mightandmagic9

New World Computing.

Might and Magic serisi aldı başını gidiyor. Herhalde biz elli yaşına falan geldiğimizde New World bu oyunun otuzuncusunu falan piyasaya sürecek. Hep aynı sistem olmasına rağmen oyunun meraklıları çok sayıda olmalı. Serinin DOKUZUNCUSUNDA oyuncular kendilerini bir adada bulacaklar. Gemileri karaya oturan maceracıların görevi ise kayıp arkadaşlarını bularak tüm grubu toparlamak ve yeni hikayelere yelken açmak. Yenilikler ne diyorsanız açıkçası pek bir şey yok. Yalnızca karakterlerin birbirine daha az benzemesini sağlamak için seçilecekleri yirmiüç adet farklı yetenek eklenmiş. Ayrıca NPC'lerle yapılan konuşmalar için kullanılan sistem değiştirilmiş. Onun dışında oyunda kullanı-



lan motor Lithtech 3D. Yeni yaratıklar olduğunu söylememize gerek yok herhalde. Yaklaşık 60 saatlik oynanış vaadeden M&M IX'da birbirinden

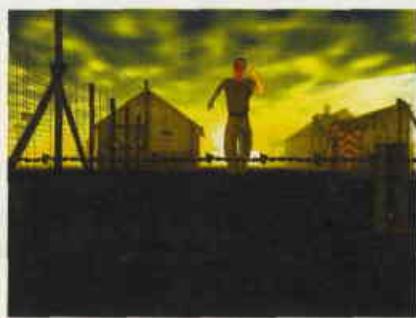
farklı on bölge var. Dileriz yeni versiyon bu önyargılarımıza yíkar. Oyun Mart 2002'de piyasada olacak. ☺

prisonerofwar

Bir Alman esir kampından kaçmak eski Amerikan filmlerinde bol bol işlenen bir konudur. Uzun zamanmandır bu senaryoya sahip bir oyun yapılmamıştı. En sonunda Codemasters kolları sıvadı. Görevimiz çeşitli Alman esir kamplarından kaçmak için gereken bilgileri toplamak, bir plan yapmak, gerkeirse bir takım oluşturmak ve evimizde dönmek. Oyun için A-Life denilen bir yapay zeka geliştirili-

yor. Bir esir olarak herhangi bir silah kullanmanız imkansız olduğu için mümkün olduğunda oyun içinde doğallığı yaratacak bir yapay zeka bu. Her karakter herseye duyarlı olacak. Hatta böcekler bile buna dahil. Köpekler koku alma üzerine yoğunlaşacak. Askerler hareketlerinizde bir değişiklik hissettiklerinde peşinize düşecek. Siz ise rüşvetten, saklanmaya kadar tüm yeteneklerinizi

kullanacağınız, Kurnaz olmak zorundasınız. Mesela izlenirken kalabalığa karışıp askerleri atlatabileceksiniz. Ya da Almanca konuşan bir tutuklu ile anlaşıp onunla askerleri yalnız yere yönlendirebileceksiniz. Kısacası yapabileceğiniz tüm numaralar sizin hayalgúcunuzle sınırlı olacak. 2002 Haziran'ında artık avcı olmaktan vazgeçip av olacağınız ☺



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

"nim saldırısı" olan Blitzkrieg taktikleriyle. Zırhlı birliklerin üstün manevra kabiliyetine bağlı olan bu saldırının şekilde Alman panzerleri çok kısa bir sürede bir çok milletin toprağını çiğneyip geçirmiştir. Şimdi bu taktiği Nival Interactive real time strateji olarak oynayabilmemiz için hazırlıyor.

Online Xbox

Microsoft 6 ay içerisinde Xbox için Online oyunlar yapmaya başlıyor.

Castle Wolfenstein sunucuları

Artık ülkemizde iki adet Castle Wolfenstein servisi var. Birisi Sanane'ye öteki ise Csnet'e ait. Gire-

bilmek için multiplayer kısmında serverlar için favorites'e wolf sanane com veya rtcw.csnet.gen.tr yazınızı. Daha sonra refresh edip serveralara bağlanabilirsiniz. Özellikle oyunda hile yapan olmadığı için çok zevk alacağınızı eminiz.

Operation Flashpoint

Amerikan Deniz Piyadeleri eğitimleri için O.F kullanmaya başladı. Yüksek gerçekçiliği yüzünden bu oyunu seçen piyadeler oyunda kendi senaryolarını yaratabildikleri, takım içerisinde kolayca iletişim kurabildikleri ve bunu gibi bir çok özelliği yüzünden bu oyunu tercih ettiklerini belirtti.

Federaler iş başında

FBI Operation Bucaneer adı verilen, 27 Amerikan şehrinde ve beş ayrı ülkede aynı anda başlayan bir operasyonla bir çok bilgisayar korsanını yakaladı. Korsan yayın içeren 130 bilgisayara el konuldu ve bir çok kişi tutuklandı. Özellikle Rusya'da faaliyet gösteren en eski craker grubu olan DrinkOrDie hedef alındı. Bu örgütün Amerika ve Avustralya'da olmak üzere iki lideri ve yaklaşık 1500 üyesi bulunuyor.

Pet Racer

Evcil hayvan yarışı mı? Bu Mall tycoon'dan da saçma geldi. Evinizdeki pufuduk kedİNizi ya da hali kemiren köpeğİNizi bilgisayarda yarıştmak kimin

theiofthedragon

Oyunun ismine baktığınızda aklınıza ilk gelen soru nedir? Dragon kelimesinin neresinde I harfi var ki? Aslında oyunun konusu bu bilmeceyi açıklıyor. Bir gece içerisinde karanlık bir gürültü tarafından silip süpürülen toprakları kurtarmak ve yeniden birliği sağlamak için en güçlü büyüler bir araya gelir. Kurtuluşu savaşçılarının ruhunu daha kuvvetli bir başka vücuda aktarmakta bulurlar. Bunun için gereken vücudun ancak bir ejderha olacağına karar verirler. Fakat problem orta ikta bir ejderha bulunmayı yidiyor. Sonunda genç bir örnek bulurlar ve ruhu bu



raya aktarırlar. İşte bundan sonra sizin göreviniz elinizin altındaki bu muhteşem gücü kullanarak krallığı yeniden birleştirmek ve özgür kılmaktır. Oyun boyunca dört temel okuldan büyüler öğrenebilir, ruhunu geçici olarak aklınıza gelebilecek her türlü bedene aktarabilirsiniz. Bu beden seçeneklerine ağaçlar bile dahil. Yeter ki canlı olsun. Toplam 40 değişik yaratık, büyük kaleler ve kasabalar ise oyun boyunca karşılaşacağınız objeler. Bir ejderhanın uçacağını düşünenek oyunun haritası çok büyük tutulmuş. Seçebileceğiniz üç tip ejderha var. Oyun Rus yapımı. ☺

tocaracedriver

Primal Software

Başarılı araba yarış oyunlarından olan TOCA serisi devam ediyor. Üstelik bu kez kaliteyi o kadar çok artırmışlardı gözlerinize inanamayacaksınız. Şimdi lütfen bu sayfadaki resimlere dikkatle bakın. Bu resimlerin bir yarısı grafik öteki ise fotoğraf. Ayırmakta zorluk çekiyorsunuz değil mi? Biz de ilk gördüğümüzde epey zorlandık fakat en sonunda ayrıntılardan çözübüldük. Yeni oyun PC'ye DVD versiyonu olarak sürülecek. Eh olay DVD olunca kalite de bu kadar yüksek oluyor. Grafikleri yaparken önce bir kayıt alıp onun üzerinde

çalışmışlar. Ses efektleri için de aynı sistem geçerli. Yani bizzat pistlere gidip gerçek kayıtları almışlar ve bunları oyuna aktarmışlar. Seri şimdiden kadar tüm dünyada 3.5 milyon gibi bir satış rakamına ulaşmış. Bunu nasıl başardıklarını anlamak çok zor olmasa gerek. Yeni oyun X-Box ve PS2 için de hazırlanıyor. TOCA Haziran 2002'de bilgisayarlarımıza olacak. Siz o zamana kadar bu resimlerin yarısının grafik olduğunu inanmamaya devam edebilirsiniz. ☺



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

akına gelir ki? Yaratıcılık uğruna işin bu kadarda cılık çıraklızmazki canım. Polonyalı Techland firması böyle bir oyun yapmış. Hayvancıkları oyuncak arabalara koyup yarıştırıyorsunuz. Araya tırnak atmak, isıtmak ya da rakibine tıslayıp pist dışına düşürmek gibi şeylerde eklemişler midir?

Solaris 104

Eski tip shoot em right'ları severmisiniz? Hani ekran sağa doğru kayarken sizde bir sürü düşmanla başa çıkmak zorundasınızdır. Bunu yapmazsanız genelde dünyamız yok olur falan filan. Akael firması da aynen böyle bir oyun üzerine çalışıyor. Tamamen panik olup

adrenalin fazlasıyla uğraşmak için çok eğlenceli bir bahane. Özellikle klasiklerden X-Out'u bilenler bu heyecanı daha iyi hissedecektir.



oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

BU AY

- Cossacks: The Art of War- CDV
- Dark Age of Camelot-WANADOO
- Knights of the Cross-CENEGA
- Medal of Honor Allied Assault - EA
- Serious Sam: The Second Encounter-TAKE 2

ŞUBAT 2002

- Black & White: Creature Isles
- Command & Conquer: Renegade - WESTWOOD STUDIOS
- Elder Scrolls III: Morrowind - BETHESDA
- Heroes of Might & Magic IV - 3DO
- Tropico add-on: Paradise Island-TAKE 2

MART 2002

- Imperium Galactica 3: Genesis- CDV
- Might & Magic IX-NEW WORLD COMPUTING

NİSAN 2002

- Necrocide: The Dead Must Die - NOVALOGIC

MAYIS 2002

- Age of Wonders II: The Wizards Throne- Take 2
- Battlefield 1942-EA
- Hidden and Dangerous II - TALONSOFT
- Hitman 2: Silent Assassin-EIDOS
- Mafia - TAKE 2

HAZİRAN 2002

- Prisoner of War- Codemasters
- TOCA Race Driver-Codemasters

TEMMUZ 2002 VE SONRASI

- Age of Mythology-MICROSOFT
- Beach Life- Eidos
- Brokersword: The Sleeping Dragon
- Call of Cthulhu - FISHTANK INTERACTIVE
- Colin McRae Rally 3-CODEMASTERS
- Disciples 2 - STRATEGY FIRST
- Duke Nukem Forever - GODGAMES
- Dungeon Siege - MICROSOFT
- Dragon Empires- Codemasters
- Freelancer - MICROSOFT
- Grand Theft Auto 3- TAKE 2
- Lords of The Realm III- Sierra
- Lost Continents- VR1 Entertainment
- Neocron-CDV
- Neverwinter Nights - INTERPLAY
- Predators- EIDOS
- Seadogs 2- EON DIGITAL
- Soldier of Fortune II: Double Helix
- Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II-LUCAS ARTS
- Stars! Supernova - PUBLISHER NOT SIGNED
- Star Trek Bridge Commander - ACTIVISION
- Team Fortress II - SIERRA
- Tomb Raider 'Next Gen'-EIDOS
- Unreal 2- Infogrames
- Quake IV- Activision
- Warcraft III: Reign of Chaos- VIVENDI
- World of Warcraft-VIVENDI
- Wizardry 8-Sirtech
- Vultures-CDV

mafia

lacosa nostra

Bir elimde tommy gun, bir elimde beyzbol sopası, var mı benden kralı?

Akliniza 'mafya' deyince ilk ne geliyor? Benim akıma tabii ki filmler geliyor, özellikle 'Baba' ve 'Sıkı Dostlar' kafamda mafya imajını oluşturan iki önemli kült film. Kucağından kedisi eksik olmayan ve kışık ama karizmatik sesyle ölümcül emirler veren bir Marlon Brando veya hasminin yüzüne gülerken arkasını döndüğü anda beyzbol sopasıyla kafatasını parçalayan bir Joe Pesci nasıl unutulabilir ki? Havalı takım elbiseleri ve cool tavırlarıyla tam birer profesyoneldi onlar. Filmler olayların abartılı bir yansıması elbette; gerçek hayatı mafya dediğimiz organize suç örgütleri çok daha gizli ve belki de çok daha acımasız bir şekilde işlerini yürütüyor. Bu adamları öyle ortalıkta gruplar halinde gezerken göremiyorsunuz. Hele günümüzde herkes mafya! Kimin eli kimin cebinde veya kimin arkasında kim var, bilmek mümkün değil. Filmlerdeki mafyanın en azından bir tarzi ve kuralları var; artistik durumlar söz konusu. Sinan, biliyorum girişti uzattım ama... Hey, o keman kutusunun elinde ne işi var? Sen keman çalmazsan ki... Bir dakika, bekle, o tommy gun'ı da nerden buldu? Ama, ama...

İş başa düşünce...

Eminim siz de filmlerdeki bazı mafya karakterlerinden çok daha iyi rol kesebileceğinizi düşünmüştünüz. İşte Mafia: La Cosa Nostra da sizin gibi düşünüyor ve size doğrudan başrolü veriyor. Oyununuz 1930'ların Amerika'sında geçiyor (zaten çekilen o kadar filmden sonra başka bir yer ve başka bir zaman düşünülemezdi herhalde). O dönemin New York'uyla Chicago'sunu alıp, birbirine karıştırmışlar ve ortaya Lost Heaven çıkmış. Peki mafyaya nasıl adım atıyoruz? Basit

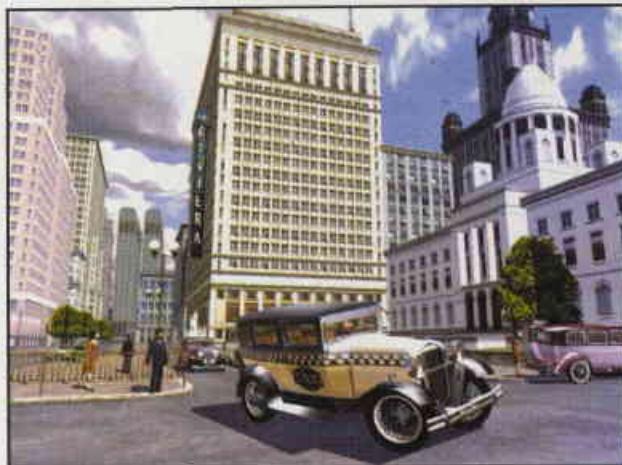
bir taksi şoförüğünde, Don Salteria ailesinin önemli birkaç üyesinin hayatını kurtarınca, mafya size sağlam bir iş teklifinde bulunuyor. İlk başta ahlaki değerlerinize ters düşe de hasim aile Don Morelli'ler, işlerini bozduğunu için taksinizi havaya uçurunca, fikrinizi değiştirmek durumunda kalıyorsunuz. Hem ekmek teknenizin intikamını almak, hem de hayatınızı kazanmak için başka çareniz yok gibi. Artık bir gangster olarak karanlık tarafınızı keşfetenin zamanı geldi... (memnuniyetle!)

Trafike dalmıyoruz...

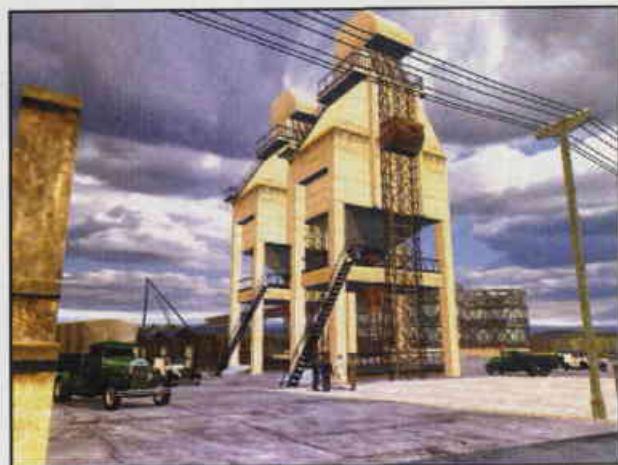
Öyunda, sinematik ara demolarla birbirine çok leziz bir şekilde bağlanmış toplam 20 görev olacak (alt görevler de cabası). Görevleriniz direksiyon başında ve yayan olimak üzere ikiye ayrılıyor. Aslında Mafia aksiyon dışında yarısına de göz kirpan bir oyun, özellikle Midtown Madness ve Driver ile rahatlıkla kıyaslanabilir. Lost Heaven, 12x12 mil boyutlarında bir şehir. Yani arabaya gezmek için ideal. Tabii piyasaya yapmak dışında polisten kaçmak veya rakip gangsterleri kovalamak gibi işleriniz de var.

Sağlam takip sahneleri bizi bekliyor galiba. Trafik kurallarına uymayınca doğrudan polisle başınız derde girecek. Kırmızıda geçmek, ters yönde gitmek, yayaları ezmek ve aşırı hız yapmak polis sirenlerini ensenizde hissedeceğiniz durumlar. Gerçi zamana karşı yarışırken veya peşinizdeki polis ordusunu atlatmaya çalışırken, illa ki tüm kuralları ihlal edeceksiniz. Araba kullanırken şehri iyi bilmeniz çok önemli, özellikle kestirmeleri (kaçış görevlerinde çok işinize yaracaklar).





● 30'ların Amerika'sını hayatı geçirmeyi başarmışlar.



● Bir çok binaya görev icabı girmeniz gerekecek.

Arabayla doğmadık ya...

Direksiyon arkasında oturmaktan uyuşan bacakları açmanın zamanı da gelecek. Arabamızı park ediyor ve sokaklara dökülüyorum. Yayan görevler de oldukça eğlenceli ve daha taktilsel. Unutmadan, her şey üçüncü şahıs perspektifinde cereyan ediyor. Bazen kendimizi filmlerdeki benzer çatışmaların ortasında bulacağız, bazen de işimizi sessiz ve derinden haldeceğiz. Yayan görevler genellikle 'temizlik' üstüne kurulu. Tabii can yakmadığınız zamanlar da olacak. Örneğin profesyonel bir kasa hır-

layan adamlarınız olacak (evet, NPC'lerden bahsediyorum). Silah yelpazeniz çok geniş 1930'lara ait aklınıza gelebilecek her türlü silah var; makineler (namı diğer tommy gun'lar), molotof kokteylleri, durbünlü tüfekler, pompalar ve tabii ki beyzbol sopası.

Bir tur atalım mı bebek?

Dedim ya Lost Heaven çok büyük bir şehir; Manhattan, Chinatown veya Little Italy gibi bölgelere bile ayrılmış durumda. Kenar mahallelerden, milyon dolarlık villalara uzanan bir tur

Kazalar veya taklalar 'Eyvah, şimdî babaya ne diyem?' cinsinden hasarlarla sonuçlanabiliyor. Sürüş ise çok keyifli; ne tam bir simülasyon, ne de tam bir aksiyon. Yine de 'ben bu güzel şehri egzoz dumanına boğmak istemiyorum' diye sanız, şehir turu için tramvayı tercih etmeniz de mümkün.

Bana mı dedin?

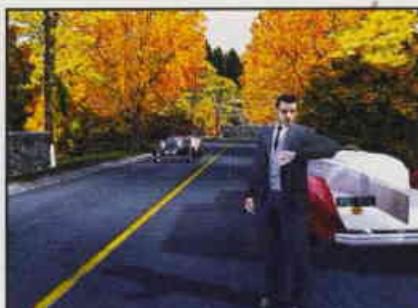
Mafia, göze hitap etmesinin dışında kulağı da unutmamış. Motor ve silah sesleri çok gerçekçi, özellikle seslendirme çok başarılı. Demolarda sanki Soprano'ları izleymiş gibi geliyor. Yapay zeka da hiç fena değil; eğer bir görevde bir halt ediyorsanız, bir sonrakinde başınız derde girebiliyor. Örneğin, havaya uçurduğunuz bir otelde bir sürü sivilin hayatına son vermişseniz, bir sonraki işinizde polis tüm gücüyle enseñize yerleşiyor. Veya bolca yaya eziğiniz bir görevse, polisten paçayı kurtaranız çok zor olabilir. Ama esas olay oyuncunun multiplayer modunda; maksimum 16 oyuncunun oynayabileceği 8 farklı mod şimdilik kulağımıza gelenler. Anlaşılan Illusion Softworks, 'Hidden and Dangerous'dan sonra dersini iyi çalışmış, Mafia, gerek konsept, gerekse de tarz olarak sabırsızlıkla beklediğim bir oyun. Şimdiden gerekli filmler izlenerek, hazırlıklara başlanmalı... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

«Arabayla piyasa yapmak dışında polisten kaçmak veya rakip gangsterleri kovalamak gibi rutin işleriniz de olacak.»

sıyla, ailenize (!) dava açan birinin evine girip, hakkınızdaki delilleri çalacaksınız. Tabii iş kan dökmeye gelince, sizden de acımasızı olmayacağı; katıldığınız bir davette, tüm konukların gözü önünde ev sahibi harcamaya ne dersiniz? Her zaman bu kadar gürültü koparmak akıllica olmayıpabilir. Bazen ateşi silahlar kullanmak yerine, beyzbol sopasıyla işi bitireceksiniz. Belki yine dikkat çekeceksiniz ama en azından kaçmak için daha çok zamanınız olacak. Bazen de hiçbir silahınız olmayacak ve yumruklarınıza güvenmek zorunda kalacaksınız, özellikle arkasında sokakların karanlık köşelerinde. Neyse ki büyük hesaplaşmalarda yalnız değilsiniz; arkanızı kol-

sizi beklemekte. Grafikler gerçekten inanılmaz ve olabildiğince detaylı gözüküyor. Tüm binalar, döneme ait fotoğraflardan yararlanılarak modellenmiş; gotik kiliseler, salaş moteller, soyulmayı bekleyen bankalar, tren istasyonları bunlardan birkaçı. Ama gördüğünüz her binaya girmeniz mümkün olmayacak; yaklaşık 30 tanesi bize tahsis edilmiş durumda (hem de iç dekorasyonlarıyla beraber). Arabalar için de aynı titizlik gösterilmiş; dönemin tüm klasikleri oyunda mevcut (60 farklı arabası!). Modelerindekilerin gerçekçilik fiziksel özelliklerine de yansımış. Ateş edildiğinde lastiklerin patlaması veya kapottada kurşun deliklerinin açılması çok güzel.



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

05. 2002

Tür • Aksiyon/Adventure

Yapım • Illusion Softworks

Dağıtım • TalonSoft

Bize Göre • Mafya konsepti daha önce de denendi ama kıvam tutturulamadı bir türü. Ama bu sefer doğru formül bulunmuş gibi.



Robot demirden olur, demir ıslanırsa pas olur, yağmur yağıyor, kaçalım, zzzz....

Hepinizin etrafında mutlaka sosyal ve iş yaşamı çok yönlü yakınlarınız, arkadaşlarınız vardır. Mesela doktorlardan sağlık sektörü dışında da çalışan insan çok oluyor. Ya da mühendis olup bir bankada da görev alabilen, bir de üzerine üç dilde çeviri yapıp rehber olarak tura çıkan insanlar var. Oleg Kostin'de böyle çok yönlü insanlardan biri. Bir röportajında okuduklarını size aktarmak istiyorum. Kostin aslen bir fizikçi. Metal fiziği üzerine uzmanlaşmış. Endüstrinin çeşitli dallarında ve özellikle de inşaat sektöründe çalışmış. Bu konularda oldukça fazla deneyimi olduğunu söylüyor. Müzikle yakından ilgili. Uzunca bir süredir profesyonel düzeyde viyolonsel çalıyor. Orduya bağlı beklemeye asker. Hem de tank bireliğinde bir teğmen. Askeri tarih ve doğa bilimlerine ilgi duyuıyor. Bunların hepsinin yanında bilgisayar programcısı, 3D konvansiyonel grafik uzmanı. Son olarak Nikita Interactive'in başkan yardımcısı ve üretim şefi.

Yok muydu daha uçak falan?

Gördüğünüz gibi çok yönlüğün de bir derecesi varmış. Hepsini okudum da arada tank kullanabileğini duyunca iyice şaşırdım. Hayır bir de bu kadar işin arasında erkek olup bayanların kapris ve nazarıyla da uğraşmak da var. Neyse, biraz daha konuşursam adama nazar dejecék. Oleg Kostin aynı zamanda Parkan: Iron Strategy projesinin başında isim. Parkan'ı da kendi gibi çok yönlü bir oyun yapmış. RTS bazlı bir dünyada FPS oynuyormuş gibi uniteleri kullanabileğiniz bir grafik motoru geliştirmiş ve üzerinde Parkan'ın dünyasını yerleştirmiştir. Gelecekte

bir zamanda gezegenler arası geçiş sağlayabilecek bir kapı bulunur. (Stargate'i andırmakta sanki mı!?) Labirent olarak adlandırılan bu kapı dünyaların yeni koloniler oluşturmalarına fırsat tanışmışken aynı zamanda isyan çkaran Vindigo kolonisi için de yeni bir gezegen umudu olmuştur. Federasyonun yeni yerleşim yerleri bulması için görevlendirdiği gruba Vindigolar saldırır. Geriye sağlam kalan tek gemi Parkan ve tek yaşayan da onun kaptanıdır.

Oyunda bu kaptanı yöneteceğiz. Bu olayların anlatıldığı açılış demosundan sonra gemimiz Parkan'la en yakın gezegene inerek savaş makineleri yapmaya başlayacağız. Savaş dışındaki bölümler klasik Real-Time Strateji mantığına benzer şekilde yürüyor. Görevleri yerine getirmek amacıyla robotlar üretiyorsunuz. Robotlar, başka oyunlardan hatırladığımız bir değişle "mech" olarak da adlandırılabilir. Robotları üretmek ve kullanıma hazır hale getirmek bir sisteme bağlanmıştır. Önce bir şase seçiyorsunuz. (Şase içi boş metal kalıba deniyor) Daha sonra buna zırh, silahlar, çalışmasını sağlayan sistem ve cepheye yükleyorsunuz. Normalde üretim-

den çıkan robotların üzerlerinde gerekli ekipmanları yüklü oluyor. Fakat siz görevinizin özelliğine göre burları değiştirebiliyorsunuz. Tabi üretim sırasında uymanız gereken çeşitli kurallar da var. Örneğin hafif sınıf bir robot şasesine ağır makineli silah yükleyememeniz gibi. Robotların üstün savaş yetenekleri dışında bir de üstün bir anlama kabiliyetine sahip olacakları söylüyor. Genelde oyun yapımcılarının en az güven veren sözü yapay zeka ile ilgili kışkırdır. Eğer Parkan'da da böyle olmazsa emrinizdeki robotlar silahlarını doldurmalarından, savaş takımı pozisyonlarına kadar herşeyi kontrol edebilecek. Diğer taktik emirleri ise siz kendiniz vereceksiniz. Bir kerede 10 robottu kontrol etme hakkınız olacak. Onlar da uslu uslu sizin emirlerinizi dinleyeceler.

Silaha özendirmek suç olmalı

Görevler de RTS tadında olacak. Tutorial bölümleriyle birlikte toplam 26 adet göreviniz var. En büyük harita 5x5 km büyüklüğünde ve görevler 20 dakikadan bir kaç saat kadar sürebilir. Klasik olarak bir yerden üretime başlayıp daha





● Karışık arabirimini gizlemek için küçük buttonlar kullanılmış.

Acaba daha da karışık?

sonra belli düşman bina veya makinelerini yoketmek gibi görevleriniz olacak. Örneğin ilk göreviniz özel bir savaş robotunu bulmak ve ele geçirmek. Bu sırada da düşmanlardan uzak durmanız gerekiyor. Senaryo içinde ilerlerken aynı Oleg Kostin gibi çok yönlü bir oyuncu olmanız gerekiyor. Başlarda tek başınıza savaşarak kendinize uygun bir çevre yaratmaya çalışacaksınız. Daha sonra üretime geçip bilimsel araştırmalar yap-

da var. Attığınız güdümlü füzelerin de hepsi yeri bulmayı biliyor. Silahlara birkaç örnek olarak alev makinası, 25 ile 152mm çap arası otomatik silahlar, likit barut kullanan standart silahlar, elektromanyetik silahlar, lazer silahları ve radyasyon yayın kurşunları sayılabilir. Savaşlar konusunda oyunda bir çok püf nokta olacak. Robotun silahlarının herhangi bölümünün yara olması silahın devre dışı kalmasına sebep



● Kaplamalar çok hoş gözükmüş ama efektlerde biraz daha ayrıntı gözükseymi...

«Robotun silahlarının herhangi bir bölümünün **yara** alması silahın **devre dışı** kalmasına sebep olabilecek.»

rak robotlarınızı güçlendirecek ve ordunuzu kuracaksınız. En sonunda da kurduğunuz ordunun komutanı olarak savaşa gireceksiniz. Tank kullanır misiniz onu bilmem ama.

Parkan gelecekte geçiyor. Tamam, güzel ama neden bu kadar ayrıntılı ve gerçekçi silahlar kullanıyor. Oyunun ateşi silahlar bölümünde bu kadar yoğunlaşmış olmaları ilginç geldi bana. Günümüzdeki silahlara yakın silahlar kullanılmış. Sadece bazı silahlarda bu sınırın dışına çıkmıyor. RTS formatına bağlı kalarak silahlarını kendiniz geliştirmeyorsunuz. Fakat "gerçek" silahlar geliştirmiş oluyorsunuz. Yeni bir robot yaptığınızda silah sistemini baştan aşağı yeniden kuruyor ve gerekli eklentileri yapıyorsunuz. FPS modu var diye yerlerde silah olacak da sanmayın. Cephane bitirse yarı yolda kalmak, sağlam darbe alınca silahları devre dışı bırakmak

olabilecek. Bir tankın bir tarafı hasar alırsa tankın normal gidişinde aksaklılıklar çıkacak. Ya da silahın namlusunun darbe alması silahın sorunlu çalışmasına neden olacak. Bu kadar ayrıntı için hem iyi bir arabirim, hem iyi bir sistem, hem de görsel açıdan iyi bir grafik motoru gerektiği şüphesiz.

Ya teknik durum?!

Düşmanlarınız isyan çkaran Vindigo'lar. Daha kesin bir cevap isterseniz Vindigo'ların robotları diyebilirim. Bu robotların sizin robotlarınızdan öneksiz bir iki ayrıntı dışında farkı yok. Düşmanların zekaları konusunda bir bilgi verilmiş değil ama sizin robotlarınızna zeki diyorlarsa onlar neden olmasın? Düşmanla savaşmaktan başka bir alakanız daha olabilir. O da bir düşman robotunu ele geçirip kullanmak.

Gelelim bu kadar ayrıntının görsel niteliklerine. 10Six adlı oyunu gören veya hatırlayan var mıdır bilmiyorum. 3D RTS türünün sırı online ilk örneği olan oyun bir çok ayrıntıyı beraberinde getireceğini söylese de grafik motoru açısından odurda yontulmuş gibiydi. E, hal böyle olunca ben bu kadar güzelliği ne yapayım? Ama tabii işin başında ki kişiler şey gibi bunu da düşünmüş gözüküyorlar. Öncelikle söylemenesi gereken hem RTS hem FPS tiplerinin grafik motora ciddi bir yük getiriyor olması. Bunun için iki değişik kamera modu kullanılacak. HQ-mode bina yapımlarında ve ordulara komuta ederken kullanılacak. İkinci mod ise 3D-view. Yani istediğiniz üniteden yönetebileceğiniz kamera modu. Grafik kalitesi konusunda şimdilik bir atıp tutma söz konusu değil ama oyunun demosu ve ekran görüntülerinden anlaşıldığı üzere çok da kötü olmayacağı. Bir de oyun içinde dinamik halini görmek lazım. Hem de dünyamızda gece ve gündüz olabılırken, farklı hava şartları gerçekleştirilebilirken görmek lazım. Acaba hava şartları robotları etkiliyor mudur? Olsa ne güzel olurdu...

Şimdî bu bir simülatör mü, taktik strateji mi? İkisini gerçekten bu kadar iyi birleştirebiliyor mu? Akıma ilk gelen benzer örnekler 10Six (ki bence başarısızdı) ve Hostile Waters (başarıydı ama ayrıntıdan yoksundu). Eminim ki bu türün arkası geliyor. Bakalım Parkan ne yapacak? ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

01. 2002

Tür • 3D RTS/FPS

Yapım • Nikita Interactive

Dağıtım • Monte Cristo

Bize Göre • Tür yeni yeni doğuyor. İlk örnekler hep kurban olur ama hep de hatırlanır. Umuyorum ki Parkan'ın başına ters birşey gelmez.

sabotage

Hitler'in orduları elle tutulmaz, gözle görülmeyen bir düşmanla karşı karşıya..

Yer Almanya, yıl 1997.. Yaklaşık yirmi kişilik bir gruptuk ve birkaç Alman dostumuzun rehberliğinde geziniyorduk. Bir hafta kalacağımız Münih'in altını üstüne getirmiş, bu süreyle siğdırabildiğimiz kadar müze ve park siğdirmiştik. Ama bizi gezdiren dostlarımız programa öyle bir yer eklemişlerdi ki, hemen hepimiz şaşmadan edemedik: Bugün bir müzeye dönüştürülen, II. Dünya Savaşı'nın Ausschwitz'den sonra en ünlü toplama kampı Dachau'ya gidecektik!

Dachau'da gördüğümüz her belge (ki çoğunluğu insanlar üzerinde yapılan deney sonuçlarına aitti), baktığımız her resim, gezdiğiımız her oda tüyler ürpertiydi. Ama bununla birlikte bir ulusun kendi geçmişine böyle eleştirel bakabilmesi, tarihini yadsıtmak yerine onu gelecek kuşaklar için bir ibret anıtı olarak kullanması karşısında sessiz bir saygı duydugumu da hatırlıyorum.

Kültürlü oyun, üç dil biliyor

Bir Alman yapımı ve dağıtıçı firmaların el ele ve rip II. Dünya Savaşı konulu bir oyun yapmaları, hele hele oyuncuların Nazi karşıtı Fransız direnişçilerini yönetecek olmaları aynı düşünceleri tekrar aklma getirdi. Oyunun yapımcıları Powderworks adlı on kişilik bir ekip, ancak kendilerine güvenleri sayılarının aksine bir hayli fazla. Özellikle programcı grub çok iddialı: "Oyunu sahip olduğumuz teknoloji çerçevesinde tasarlamıyoruz, oyunda neye ihtiyaç varsa teknolojiyi ona göre yaratıyoruz."

Dağıtımçı firma Innonics ise hem yapımcı, hem de dağıtıçı firma olma özelliğine sahip. Örneğin kendi oyunları Wiggles şu anda Infogrames tarafından dünyaya pazarlanıyor. "Sabotage"ın özellikle diyaloglarının çok etkileyici olduğunu söyleyen firma, Pazar payını artırmak için oyunun şimdiden İngilizce, Fransızca ve İspanyolca versiyonlarını tamamladı. Diğer dillerde talebe göre eklenecek. Şu anda II. Dünya Savaşı'nda çekilmiş orijinal filmlerin peşindeler. Eğer telif hakları ve izin konusunda bir sorun çıkmazsa bu filmlerden görüntüler de oyunda yer alacak.

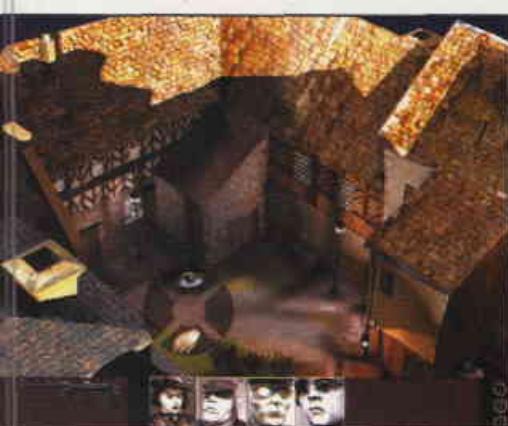
Viva la Resistance!

Sabotage, Alman işgalinin altındaki Fransa'nın puslu, tehlikeli atmosferinde geçiyor. Zaten oyunun adı önceden Resistance olarak kararlaştırılmıştı. Bkz. Resistance: Alman İşgaline karşı oluşan Fransız direniş hareketi. Üyeleri o dönemde büyük bir gizlilik içinde hareket edip sahte pasaport hazırlamak, sınırda adam kaçırmak, casusluk, mayın dösemek, hatta sabo-



tajla denizaltıları batırmak gibi Gestapo'nun çanına ot tikayan pek çok işin arkasında yer alılar. Oyuncular, Resistance'in üyelerini yöneterek Gestapo casuslarından, işbirlikçilerden ve arama ekiplerinden saklanacak, kimi zaman bizzat olaylara yön verecek, kimi zaman da çevrilerindeki halkı harekete geçirerek direnişi destekleyecekler.

Resistance, bize Commandos'u anımsatan gerçek zamanlı bir 3D taktik-aksiyon oyunu. Ama Resistance'i basit bir "savaş oyunu" olmaktan çıkarın, Fransa'da II. Dünya Savaşı'nda oluşan gruplar arasındaki etkileşimin özellikle vurgulanmış olması. Bu ilişkiler, oyunu yalnızca bir satranç tahtası olmaktan çıkarıyor. II. Dünya Savaşı ortamının yalnızca dekor olarak sevilmediğini, oyunun tamamının bu atmosfer üzerine kurulduğunu görüyoruz. Öyle ki senaryo ilerleyince kimin dost, kimin düşman olduğunu bilemez hale geliyor, üst düzey subayların bazlarının düşmanla işbirliği içinde olduğu söylemlerini yayıldıkça gizli kimliğinizin desifre edilmesi tehlikeyle karşı karşıya geliyorsunuz.

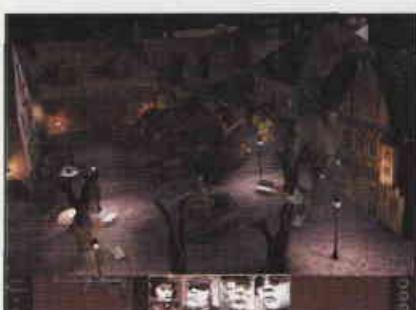




« Sabotage'da aynı fabrikada üretilmiş, tek tip düşman askerlerinin yerlerini, kendilerine nasıl yaklaşılırsa ona uygun tepkiler veren, farklı düşünsel ve duygusal yapıda karakterler alıyor»

Sorun bizden, çözümü sizden

Oyunda 40'in üzerinde görev bulunuyor ve bunlardan yüzde doksanı Fransa sınırları içinde geçiyor. Karlı Alp Dağları, çeşitli fabrikalar, bir transatlantik, denizaltı limanları ve tabii ki Notre Dame de Paris senaryonun bizi götürdüğü yerlerden bazıları. Görevleri başarıyla tamamlayabilmeniz için mekanı iyi tanımanız ve avantajlarını kullanmanız gerekiyor. Bunun için 3D kameralayla mekanı istediğiniz gibi gezebiliyorsunuz. Ancak kamera karakterlerin ulaşamadıkları



➤ GİZLİLİĞİN ÖNEĞİ

Sabotage'da bazı görevlerde saatlerce saklanmanız gerekebilir. Süre uzadıkça zamanın akşam üstünden gece yarısına ve tekrar sabaha değiştiğini göreceksiniz. Umarız oyunda zamanı hızlandırmaya seçeneği unutulmaz.



yerlere giremiyor, Örneğin bulunduğuuz yerden elli metre ilerideki bir kulübenin her yanını kamera ile gözleyebiliyorsunuz, ama kulübenin kapısı kilitli ise kamera içeriye giremiyor.

Sabotage oynamken bir bölümü geçmeniz için tek bir çözüme ya da belirli bir ekip üyesine gereksinim yok. Yöntem tamamen size kalır. Rakiplerinizi arkadan sessizce yaklaşarak safdıri edebileceğiniz gibi daha "delikanlı" bir karakteri kullanarak sorunu -gürültülü yoldan olsa da- çözümleyebiliyorsunuz. Burada rakiple karşılaşan karakterin nitelikleri de büyük önem taşıyor. Örneğin sivil giyimli, silahlarını gizlemiş, elinde sıradan gazeteler taşıyan bir karaktere nöbetçiler fazla sorun çıkarmıyorlar. Ama karakterin pasaportunda çok fazla damga varsa, tuhaf davranıştıysa, ya da askeri alanda yakalanmışsa kaçmaktan ya da savaşmaktan başka yol kalmıyor.

mi yerlerde ateşli silahlara başvurmakta bir çığınızı kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Hatta beni en çok şaşırtan oyunda "koku" duyusuna da yer verilmiş olması. Bekçi köpekleri sizin konunuzu alabiliyorlar. Bu nedenle mevsimi ve rüzgarın nereden estiğini bile göz önüne alınan gereklidir.

Yapay olmak zekasız olmak demek değildir

Sabotage için yapımı firma yepisiyi bir motor yazmakla meşgul, elimize ulaşan görüntülerde oldukça iştah kabartıcı. Işık ve gölgé kullanımı, karakter dizaynları çok başarılı. Yalnız kameraların serbestçe her yeri gezebildiği bir ortam yaratıp, çözünürlüğü bu kadar yüksek tutmak her işlemcinin harcı değil. Umarız Sabotage geldiği zaman aletlerimize saç baş yoldurmadan çalışır.

Yapay zeka da şu ana kadar tasarlananlar-

Sniff, sniff, bi dakka Hav Hav!!

Commandos'da olduğu gibi bir nöbetçi yarı saat izleyerek onun hangi zamanda nerede bulunduğuunu hesaplamak. Sabotage'da kolay kolay kullanabileceğiniz bir yöntem değil. Bir hayvan, ya da oyuncunun çardığı bir ses, nöbetçilerin hiç hesapta yokken bir anda rotalarından sapmalarına neden olabiliyor. Bununla birlikte nöbetçi dikkatle takip etmek oyuncuya alarmın nereden çalıştırıldığı, nöbetçinin saf dışı bırakılacağı en uygun yerin neresi olduğu gibi konularda önemli bilgiler sağlayabiliyor. Ayrıca aynı görev içinde ilerledikçe keşfettiğiniz dokümanlardan ilerisi için hayatı olabilecek ipuçları alınabiliyor.

Oyuncuların görevler sırasında attıkları her adıma, basacakları her noktaya dikkat etmeleri gerekiyor, zira ses, Sabotage'da önemli rol oynuyor. Örneğin koşarken çok daha fazla ses çkartıp dikkat çekiyorsunuz, aynı nedenden ötürü silah seçiminiz de büyük önem kazanıyor. Ki-

dan daha farklı olacağı benziyor. Sabotage'da aynı fabrikada üretilmiş, tek tip düşman askerlerinin yerlerini, kendilerine nasıl yaklaşılırsa ona uygun tepkiler veren, farklı düşünsel ve duygusal yapıda karakterler alıyor. Bu da oyunda gözlemin ne kadar önemli bir yeri olacağı gösterisi. Oyuncu, her karakterle karşılaşmadan önce onu bir süre izleyip, vermesi olası tepkileri gözden geçirmek durumunda kalıyor ve hareket planını ondan sonra geliştiriyor.

Göründüğü üzere "bizim için küçük bir yapımçı firma, ama dünya için büyük bir proje" durumuyla karşı karşıya bulunuyoruz. Ekip iddiaları gibi kafalarındaki her şeyi ekran'a yansıtılabilirse 2002'nin iddialı oyunlarından biri de "Sabotage" olacak. Bekliyoruz efenim..

Not: Avalon LTD şirketine ait aynı adı taşıyan bir oyun daha var. O, Deus Ex benzeri bir yapılmış ve başka bir yazının konusu. Aman kafanız karışmasın.. ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

09. 2002

Tür • Taktik Strateji

Yapım • Powderworks

Dağıtım • Innonics

Bize Göre • Oynanış şekli Commandos'u anımsatır, tamamen 3D serbestliği, yeni motoru ve karakter etkileşimleri ile farkını ortaya koyuyor. Oynanabilirlik konusunda bir sorun yaşatmazsa Commandos'a iddialı bir rakip olabilir.

duality

Sanalında yaşamak varken gerçek hayatı ne gerek var?

Özür!: Geçen ay yayınlanmış olması gereken Duality ilk bakış yazısını bu ay yayınlıyoruz. Bu karışıklıkta dolayı siz değerli okuyucularımızdan özür dileriz.

Bir bilgisayar RPGsi yapmanın en güzel yanı oyunda hiç bir sınır olmamasıdır. TSR'in fantazi dünyalarından alacağınız bir konuya tamamen gelecekte geçen bir oyuna rahatlıkla uygulayabilirsiniz. Sonuçta kahraman her zaman kahramandır, bulunması gereken mucizevi ve kutsal silah da "birisinin kılıcı" yerine uzaylılar tarafından dünyaya saklanmış bir silah olabilir. Duality'de bu örneğe benzer bir şekilde bu sefer bulunacak eşyalar da değil ama oynanacak karakterlerde değişikliğe gidiyor.

Üç karakter

Gelecekle ilgili senaryolarda mutlaka merkezi hükümetlerin zayıflayacağı ve parababası dev şirketlerin dünyayı veya dünyaları ele geçirip herkesi köleleştirmeğine dair şeyle söylenilir. Bu öngörü bilmek isteyen senaryolarını temel almış bir çok oyunda da aynen böyle geçer. Aynı kural burada da devam ediyor. Yalnız bu kez dünyaya hakim

olan güç aslında bir "program". Büyük şirketlerin arkasında onları yönlendiren bu kötü niyetli güç yalnızca "uyandırılmış" bir yazılımdır. Bir Cyberpunk dünyada geçecek olan oyunda insanlar makinalarla oldukça bütünlüğümüz. Hatta bu bütünlüğe o kadar büyük boyutlara varmıştır ki insanla makina arasında çok az bir fark kalmıştır. Paranın en yüksek değeri olduğu yerde insan hayatı rahatlıkla harcanabilir bir hal almıştır. Oyunda başlı başına bir karakter olan "kötü niyetli yazılım"dan başka bir kiralık asker, bir hacker ve başka bir sanal kişilik mevcut. Bu üç karakterin hepsi farklı zamanlarda oyuncunun kontrolüne girecektir. Her birini oynayarak daha önce gördiğimiz mekanları daha farklı gözlerden göreceğiz. Oyunun sonunda üç karakterin edindiği bilgileri birleştirerek büyük resmi görmemiz sağlanacak. Karakterlere bir göz atalım:

Kiralık Asker

Herhangi bir ahlaki değeri bulunmayan bu karakter için tek belirleyici rol müsterisini vereceği ücrettir. Verilen görevin hizmet ettiği amaç onun için bir önem taşımaz. Kazandığı paralarla kendini daha iyi donatır ve daha zor görevlere hazırlık yapar. Donanımı daha yüksek ateş gücüne sahip silahlar, alicilar, sinyal karıştırıcıları, optik kamuflaj, zırhlar ve saldırıarma implantasyonlarından oluşur. Otomatik hedefleme sistemi sayesinde bilgisayar rakiplerinin hangi noktalara ne kadar zarar verileceğini hesaplar ve o noktalara silahlarını kilitler. Tek yapması gereken tetiği basmaktır.

Hacker



Amaç gittikçe daha da zor sistemleri kırarak adını duyurmaktır ve böylelikle yeni işler alabilmektir. Ateşli silahlar kullanabilmesine karşın

çatışmada bir asker kadar iyi değildir bu yüzden sessiz hareket etmeyi ve mümkün olduğu kadar düşmanlarıyla karşılaşmaktan kaçınmayı tercih eder. Bir sistemi ele geçirdikten sonra orası artık onun çöplüğüdür. Sistemi istediği şe kilde yönlendirerek çok büyük zararlar verebilir. Fakat ağa bağlı kaldığı süre boyunca dışarıdan gelebilecek herhangi bir fiziksel saldırıyla karşı tamamen savunmasıdır. Bu yüzden etrafına çeşitli tuzaklar yerleştirerek güvenliğini garanti altına alır. Herhangi bir ağaç içindeyken Prog-

« Yeni bir Deus Ex türevi olarak da görebileceğimiz Duality'yi Pyro Studios'tan ayrılmış son derece tecrübeli bir programcı grubu yapıyor. »

ram Bible ile özel yeteneklerini kullanabilir. Bu yetenekleri FRP'lerdeki büyülere benzetebiliriz. İstediği kadar yeteneği kullanılabilmesine karşın kullanım aralarında bunların tekrar şarj olmasını beklemek zorundadır. Level'i arttıkça daha karışık ve daha güçlü yeneneklere sahip olacaktır. Oyunda bir hacking işlemi çeşitli bulmacalar ve mekanik işlemlerle ifade ediliyor. Hacker istediği zaman gerçek dünya ile sanal dünya arasından geçiş yapabilir.

Sanal Kişi

Aslında yalnızlıkla sanal dünyaya transfer olmuş bir bilim adamının ruhudur. Onun buraya transfer olmasının sorumlusu bilim adamının bedenini yok eden "kötü amaçlı program"dır. Amacı kim olduğunu bulmaktır. Çünkü ruh transfer sırasında tüm belleğini kaybetmiştir.

Levelleri arttıkça anılarını geri kazanacak ve oyunun finalinde tamamen eski güçlerini elde etmiş olacaktır. Hatta şimdiden oyun'daki son dövüşün bu karakter ile kötü program arasında olacağını bile söyleyebiliriz.

Neler yapabileceğiz?

Oyna ilk önce bir kralık asker olan Travis ile başlayacağzı. Diğer karakterlere göre oynaması daha kolay olan Travis ile birlikte oyunun kontrollerine alışacağzı. Hikayeye göre Travis A

şirketinde çalışan bir güvenlik elemanıdır. B şirketinin A şirketine ait bir ürünü çalmak istediği dair bir duyum alınır ve güvenlik sıkıştırılır. Fakat haberin alındığı o gece birisi Travis'i bayıltır ve ürün çalınır. Hiç kimse hırsızları güvenlik sistemini nasıl aşip bu işi gerçekleştirdiğini anlamamıştır. Travis hırsızları bulup ürünü geri almakla görevlendirilir. Olayı araştırınca sorumlu olan Sam adlı bir bilim adamı ve Cube adlı bir hacker olduğunu öğrenen Travis onları bular ve öldürerek ürünü geri almayı başarır. Fakat kuşaklarında Cube'ün ölmeden önce söylediği sözler yankılanmaktadır "Seni Cain kıskırttı Travis!"

Oyundaki hiç bir quest'in daha önceden belirlenmiş bir çözüm şekli yok. Çözüm tamamen oyuncuların tercih ettiği yöntemlere ve yeteneklerine bağlı olacak. İsterseniz düşmanlarınıza cepheden bir saldırı yaparak onları darmada-



gin etmeye çalışacaksınız ya da gölgelere saklanıp önlereinden kaçarak ağlarına sızacaksınız. Tüm oyun gelecekteki sanal bir mega şehirde geçecek. Gerçek hayatı olduğu gibi etrafında günlük hayatını yaşayan insanlar dolacak. Her quest yaklaşık olarak yirmi ila kırk dakika arasında bitecek. Grafiklerde ayrıca inildiği için farklı dudak hareketlerinden çeşitli yüz ifadelerine kadar bir çok değişik akışı bir arada görebileceğiz. Hava şartları değişecek, trafik olacak.

Oyna bir multiplayer deathmatch seçeneği eklenmeside düşünülmektedir. Programcılar sanal karakteri deathmatch'de bir GM (GameMaster) olarak kullanma planları var.

Tür olarak tam bir yere yerleştiremediğimiz oyuna bir Action RPG demek sanırım en doğrusu olacak. Yeni bir Deus Ex türevi olarak ta görebileceğimiz Duality'yi Pyro Studios'tan ayrılmış son derece tecrübeli bir programcı grubu yapıyor. Oyun 2002'nin ikinci yarısı hatta 2003'ün başlarına doğru hazır olacak.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2002

Tür • Action RPG

Yapım • Trilobite Graphics

Dağıtım • Phantogram Interactive

Bize Göre • Eğer güç dengeleri iyi sağlanabilir ve dünyalar arası geçişler düzgün ayarlanırsa çok iyi bir oyun olabilir.

cult

Diablo'dan bu yana kanınıza girecek gerçek bir hastalığınız olmamıştır.

Kendilerine "3dpeople" ismini veren bir grup genç programcı arkadaş asla bayağı sağlam RPG oyuncularıdır. Kendi geliştirdikleri bir sistemleri ve karmaşık oyun düzenleri vardır. Tek istedikleri ise kendi yarattıkları bir dünyada bu kurallarla oynanan oldukça etkileyici sanal bir şölen hazırlamaktır. Bunun üzerinde bir araya gelirler, gerekli hazırlıkları yaparlar ve gerçekten de rafıflara konduğunda adından bir hayli bahsetmeyeceğe benzer bir oyunun yapımına başlarlar.

"Cult" dünyasında her yer nefret ve acıyla doludur. Tanrılar uzun bir süre önce, bu dünyada yaşayan insanları kendi başlarına bırakmışlar ve böylece her tarafta zalimliğin ve güdü olanın yaşadığı bir sistemin oluşmasına neden olmuşlardır. Cehennemin dublörü diyeBILECEĞİMİZ bu dünyada çok zor durumda kaldıında olası bir umudu hatırlamak amacıyla tuttuğu balığı denize geri atan insanlar misali masum ve tüm Tanrılar'ın bir gün geri döneceğine inanan insanlar da vardır. Bu insanların inancına göre eğer efsanevi şehir La Krua'nın yıkıntıları arasında çökten yok olmuş ünlü tanrı Carsac'ın tapınağı bulunur ve bir zamanlar Carsac'ın kullandığı bileklikler tekrar gün ışığına çıkartılabilirse, umut ve rüya gerçeğe dönüsecektir.

İşte oyunumuz bu bilekliklerin peşinde, La Krua şehrinin zindan ve labirentlerinde geçiyor. Öncelikle belirtmek gerekmek ki oyunun üste ikisi bitmiş olmasına rağmen senaryo bitirilmemiş ve oyuna uygun gelecek her türlü fikre açıklar.

Oyun Baldur's Gate ve Diablo'dan epey bir esinlenerek yapılmış ama ilk başta herkesin akına gelecek ucuz bir kopya olmaktan da çok uzak. Programlama şefi Jan Turan'dan öğrendiğimiz kadarıyla Diablo'daki gibi bir karakter geliştirme ve skill ağacı yerine kendi geliştirdikleri RPG kurallarını kullanmaya çalışmışlar. "Çalışmışlar", çünkü bu kurallar o kadar geniş ve kapsamlı ki, hepsini bilgisayara geçirmek imkansızmış. Mesela orjinal kurallarda herhangi bir büyülü farklı efektleri olacak şekilde ve en önemli de gücünü ayarlayabileceğiniz bir şekilde yapabiliyorsunuz. Ama oyunda bu kurallar biraz daha basitleştirilmiş olacak. Her karakter için geliştirilecek sürüsüne bereket skill ve yeteneğin olduğunu söyleyen Jan israrla ne Diablo'da ne de Baldur's Gate'de olmayan heyecan verici bir kaç özelliğin daha olacağını söyledi ama neler olduğun belirtmedi.

Diablo'yla Baldur's Gate'in evliliği

Öğrendiklerimizden bir diğeri oyunun 2D ile 3D arasında bir grafik yapısına sahip olacağı. Arka plan tamamen renderlenmiş olacak ve tüm yaratıklar, karakterler ile kimi objeler 3D olacak. Ama oyunu farklı kilacak özelliklerden biri de bu grafiklerdeki ayrıntı ve oyun akışı olacak. Mesela şu anda gerçek bir yaralanma sistemi üzerine çalışıyorlar. Bu da oyun oynarken elinizi veya bacağınızı kaybedebileceğin anlamına bile geliyor. Ayrıca oyundaki her karakter bambaşa gözükecek. Yani karşınızda bir orc kabilesi

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

07. 2002

Tür • RPG

Yapım • 3dpeople

Dağıtım • Belli Değil

Bize Göre • Ufakta önce bağımlılık yapmış, oyun dünyasının veası olarak adlandırılmış RPG oyuncularının biri de olup, tüm bunlara tamamen kendi ıllısladığınız ve tasarıladığınız yepyeni özellikler ekleyebilirsiniz ve bunu güzel bir görsel şölenle önmüze sunarak tanıtın ne olur?

gördüğümüzde tüm benzer oyuntardan farklı olarak her orcu farklı gözükürtüğüne tamlik edebileceksiniz. Taşlı ve tüm bunların yanında dinamik işkilandırmak, karatılı sistemi ve hava efekleri gibi teknolojik yönelik adına atmosfer maksimum seviyeye ulaşabilecek.

Oyunda her hırçınlığından ekran arasında olacak en az 50 tanrı harabası bululacak. Jan, Diablo ve Baldur's Gate'deki tuzakları genel olarak çok kolay bulduğunu belli tutuyor ve bu konuda üstlerine düşeni yantızlarını söyleyi-

"Cult" bir Level yazan olacak, benim anladığım ve gözlemediğim hadanya beklemeye gerçekten delegecek RPG dünyasına ilgini, yenilikler getirebilecek kapasiteye sahip olmayı bekliyor. Sanırım kimseye etrafı olmayacağı.

Gökhan & Batu | gokhan@level.com.tr



projectnomad

Büyük yapımı ve keşfetme mühendisliği üzerine izlenimler...

Daha önce Microsoft'la işbirliği içerisinde Urban Assault oyununu yapan ve 400.000'den fazla satmasını sağlayan Alman ekip, 1998 yılında bir araya gelirler ve Radon Labs isimli kendi şirketlerini kurarlar. Tecrübeli yönetmen Gerd Hahn'ın da aralanna katımla- sila takım tamamlanır ve CDV firmasıyla beraber ilk oyunları üzerinde çok ciddi bir çalışma başlanır. Böylece bir çok türden oyunu tecrübe etmemizi sağlayacak olan Project Nomad'ın hikayesi başlar. Geçtiğimiz aylarda Londra'da yapılan ECTS puarında "en iyi PC oyunu" ödülünü kazanan Project Nomad gerçekten de ilginç özellikleri olan ve bir çok türden oyunu biraraya başarıyla getiren bir oyuna benziyor.

Project Nomad, Action, RPG, Real Time Strateji ve Uzay Simülasyonu tarzlarının her birinden bir tutam içinde bulunduran ve büyüğe teknolojinin birleşip kaynağı bir dünyada geçen bir oyun. Bu dünyada üzerine yaşanabilecek tek kara parçaları havada uçan adacıklarıdır. Oyna başlandığında bu adaların kontrolü için birbirine girmeye hazırlanan insanlar görüyorum. Ama esas tehlike böceklerle benzeyen uzaylıların belirmesi ve adaları sahiplenmeye çabasıyla başlıyor. Siz ise "Nomad" diye adlandırılacak büyük mühendislerinden birini yönetirsiniz. Hem teknolojik olarak her şeyi kullanabileceklerin Nomad'lar hem de büyük dünyasının nimetlerinden faydalana bilirler. İşte bu güçlerini kullanarak da bu adaların üzerine binalar, fabrikalar, güç kaynakları, dahasında kendi şeh-

rinizi kuruyorsunuz. Daha sonra da oyundaki nihai görevinizi yerine getirmek üzere uçan makinelerden, zepelinlerden, çift kanatlı uçaklardan ve daha bilimum hava aracından oluşan ordunu kuruyor ve diğer adalara gidip saldırısını sunuyorsunuz. Ayrıca büyük mühendisiniz de bu sirada ordunuzla birlikte gelmeli ve düşmanı saf dışı bıraklığınız halde de o adadaki özel artifact'ları almalıdır. Daha çok bina yapabilmek ve çeşitli ofensif ve defansif büyüklere yapabilmek için yönelttiğiniz adamın bu artifact'lere ihtiyacı olduğunu düşünürsek ve artifact tarlası diye bir kavramın olmadığı da aklimiza gelirse, savaşların diğer oyumlara göre ne kadar önemli olduğunu görebiliriz..

Büyük Matematiği

Oyun akışı diğer bir deyişle artifact'ları almak için bir RTS'de oynar gibi oynayıp ordu kurarak, sonra action ve uzay simülasyonu karışımı savaşlar yaparak ve en son da kendi karakterinizle adaya inip ihtiyacınız olan artifact'ı alarak geçecek (inventory'inizin gayet sınırlı olduğu düşünülürse bu bir süre sonra epey zor bir karar olacak). Oyunun yapımı yaklaşık 2 seneden bu yana devam ediyor ve her geçen zaman içerisinde daha güzel daha detaylı bir dünya haline geliyor. Oyun boyunca 25 bölümde oynayacaksınız ve bu dünyaların grafikleri tamamen kendisine özgü olacak. Yani aşağılarda adalar genel olarak daha sisli ve ateş dolu olacakken, güneşe daha yakın olanlar temiz havalı, çiçekli

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

05. 2002

Tür • Karma (RPG-RTS-Aksiyon)

Yapım • Radon Labs

Dağıtım • CDV Software

Bize Göre • Farklı türlerin başarılı bir melezi mi, büyük mühendislerinin uzay savaşları mı, ECTS'de seçilen en iyi PC oyunu mu? En azından biri bile olsayıdı almak için nedenimiz olurdu. Ya hepsi varsa?

ve daha seyri zevkli olacaklar. Ayrıca oyunu oynamakta bölgelerin hiç bir sınırı olmadığını farkedeceksiniz. İstediğiniz yöne dilediğiniz kadar gitmekte olabilirsiniz. Bunların yanında kendi senaryonuzu ve haritalarını oluşturacak bir editörde mevcut olacak. Aslında Radon Labs bu konuda değişik bir kararla oyun içini değiştirecek bir editör yapmakla kalmamış belki kendi 3D oyunumuzu yaparak diye oyunun tüm görsel kodlarını halka açmaya karar vermiş. Bu konudaki her türlü bilgi ve yardımı www.radon-labs.de'den alabilirsiniz.

Sonuçta Project Nomad, içinde bir çok güzellikleri olduğu iddia edilen bir oyun. ECTS'den eli boş dönmemesi de bu konudaki en ciddi kanıtlardan biri. Anlaşılan kişi ve yeni yılla beraber gelen sağlanan oyun yaşımurunda elimize bir hayli kayda değer parça gelecek. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



Alternatif Modifikasyonlar

Mod konusunda Quake, Half Life ve Unreal tekel değil. Sevdığınız birçok oyun için de modifikasyon üretildiğini biliyor muydunuz?

Sinan Akkol

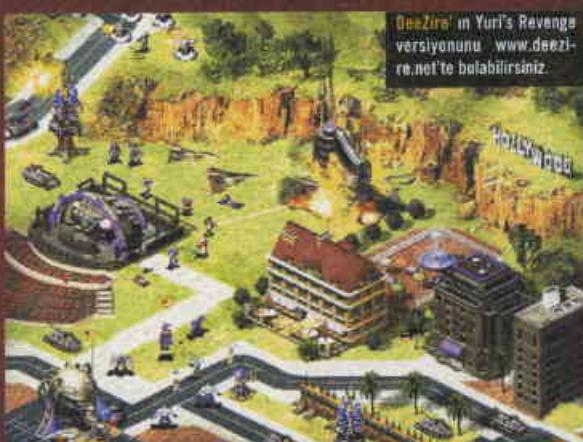
Günümüzde piyasaya çıkan bir oyunun adını uzun süre boyunca gündemde tutabilmesi tek bir şeye bağlı: Ne kadar esnek olduğuna. Bir oyun için ne kadar kolay yeni görev, harita ve modifikasyon yapılabiliyorsa, doğru orantılı olarak ekonomik ömrü de uzuyor. Bu "geliştirilebilirlik=uzun ekonomik ömür" formülünün en önemli örneği ise Half Life'dir.

RED ALERT 2

Westwood'un başarılı strateji oyunu, modifikasyon alanında da haklı bir ün yakaladı

Bu başarının en büyük sebebi, Red Alert 2'nin Westwood'un önceki C&C strateji oyularına göre çok daha modüler olması. Gerçek, ilk Command & Conquer'den beri serinin fanları tarafından, ünite ve binalar türlerinde çeşitli oynamalar yapılmasını sağlayan gizli-rasımlı editör programları hazırlayınyordu. Ama RA2, bu işten çok daha basitle ve profesyonel olmasını sağlayacak şekilde dizayn edilmiş.

Oyundaki her birimin gücü, sıfırı, özel yetenekleri rahatlıkla değiştirebiliyor. Yeni ülkeler, eski ülkenin yerini almak şartıyla, eklenebiliyor. Birimlerin grafiklerini ve animasyonlarını değiştirmek ise: tabii ki daha zor. Ama işini bilen bir grafiker için bu da pek problem olmuyor. Hatta, kendi ara videolarınızı hazırlayıp bunları da modifikasyonunuza ekleyebiliyorsunuz. Tabii bu söylemem, yapmaktan çok daha kolay bir işlem. Ciddi anlamda yetenek ve emek istiyor.



DeeZire in Yuri's Revenge versiyonunu www.deezire.net'te bulabilirsiniz.

Su anda Red Alert 2 için Kıbrıs çıkartmasını konu alan bir modifikasyonun bir grup Türk genci tarafından yapılmakta olduğunu da belirtmekten sonra (detayları elimize geçince buna daha geniş yer vereceğiz), Red Alert 2 için yapılmış en ilgi çekici modifikasyonlara bir göz atalım.

DEEZIRE

Nerede bulurum: Level CD'si (.../Red Alert 2 Mod/DeeZire.zip)

Not: CD'de verdigimiz DeeZire, Yuri's Revenge ekl gerek paketi ile birlikte çalışmayaacaktır.

Gerektan, Red Alert 2 için hazırlanan en başarılı modifikasyon. Sadece birimlerin özelliklerini değiştirmekle kalmıyor, aynı zamanda her ülke için yeni üniteler de ekliyor. Ayrıca, oyun ekranının altındaki komutlara yenilerini ekleyerek oyunun oynanışını da etkiliyor. Bu yeni komutlar Askerlerinizin moralini artırarak daha etkili savaşmalannı sağlayan Cheer, APC, MCV gibi bir yerde yükünü bırakması veya kutulması gereken

Evet, belki Half Life hem kolayca geliştirilebilir, hem de popüler olması nedeniyle kullanıcılar tarafından en çok desteklenen oyun olabilir. Ama harita ve modifikasyon yapımcıları arasında en az onun kadar popüler olan başka oyunlar da var. Bu ayki CD'mizde "Alternatif Modlar" klasörü altında çeşitli oyuntar için birçok kaliteli harita ve ekleniyi topladık. Bu verdigimiz (ve yeni çıkacak) modlardan en ilgi çekicilerini beğeninize sunuyoruz.

MOD YAPIMI

Kolay ✓ Normal □ Zor □

MOD ÇEŞİTLİĞİ

Az □ Normal ✓ Çok □

birimlerin hedeflerine ulaşıklarında bunu otomatik olarak yapmasını sağlayan Auto-Deploy ve birimlerin hareket halindeken ateş edebilmesini sağlayan bir seçenek var.

DeeZire daha çok Multiplayer oyular göz önünde tutularak hazırlanmış ve Red Alert 2'nin Multiplayer seçeneklerinden alacağınız zevki kat kat arıyor (tabii rakibinizde de DeeZire'in yüklü olması şartıyla). Ama bilgisayara karşı Skirmish karşılaşmalarında da DeeZire ile oldukça zevkleniyor.

EAGLE RED

Nerede bulurum: <http://www.planetcnc.com/eaglered>

Su anda 1.45 versiyonu piyasada bulunan Eagle Red, Red Alert 2'yi DeeZire kadar olmasına da, bayegi değiştiriyor. Neredeyse bütün ülkeler için yeni birimler var, hatta İki Ulkeyi (Kore ve Küba) de yenilerileyi (Hollanda ve Çin) değiştirmiştir. Ayrıca, hem yeni birimlerin, hem de eskilerin grafikleri çok güzel görünüyor. Özellikle piyadelerin önceki çırımı animasyonu sık olmuş. Hem Amerika, hem de Rusların en etkili yeni araçları, Amerika'lılar için Panther (çift lazer topu taşıyor) ve Stingray (tek ve güçlü bir lazer topu var). Ruslar için de uranyum çekirdeği atan Viper tankı gözüme ilk çarpanlar.

Bilgisayarın yapay zekasının da geliştirilmiş. Skirmish çatışmalardan birinde üssüne saldırın grubun zırhlı birliklerini yokettiğinden sonra, hayatı kalan piyadelerin üslerine geri çekilmelerini görmek oldukça hoştu.

Sonuç olarak Eagle Red, Red Alert 2'nin standart birimlerinden sıklıklara ilaç gibi gelecektir. Kesinlikle tavsiye ediyoruz.



Eagle Red: Bu sefer Blitzkrieg avantajı müttefik birliklerinde.

MAX PAYNE

4 yıllık bekleyişin 10 saatlik öyküsü, modifikasyonlarla ayakta tutulmamaya çalışılıyor.

Max Payne, tasarımcılar için dört aracılık birlikte geliyor. Bunlardan en önemli bölüm tasarımını için kullanılan MaxED. Sağlıklı çalışması için en az 800 Mhz hızında bir işlemci gerektiren MaxED'ı çalıştmak için tavsiye edilen işletim sistemi Windows 2000.

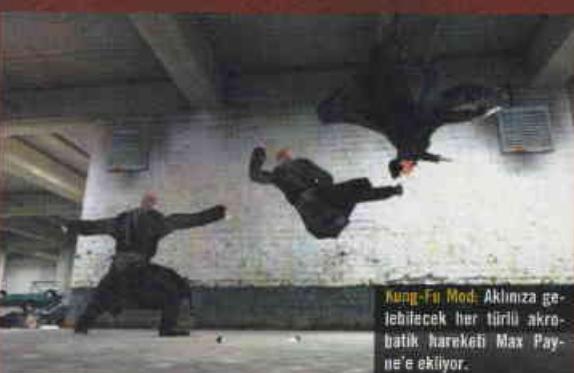
Bölüm ve mod hazırlarken kullanacağınız diğer programlar da Max Payne ile birlikte geliyor. Kendi karakterlerinizi yaratmak için kullanabileceğiniz ActorFX programı, hazırladığınız modlarda sahnelerde partikül efektlerini ekleyebileceğiniz ParticleFX programı ve bu üç programla hazırladığınız çalışmaların ".mpm" (Max Payne Mod) ve ".ras" (Remedy Archive System) dosyaları haline dönüştürmeye yarayan ResMaker programı da Max Payne'ı kurduğunuzda sisteminizdeki yerlerini alıyor.

KUNG-FU MOD

Nerede bulurum: Level CD'si (...Max Payne Mod/KungFu09.zip)

Kurulum: Zip dosyasındaki KungFu_09.mpm adlı dosyayı Max Payne'in kurulu olduğu dizine, MPKungFu.avi adlı dosyayı Max Payne/movies'ın altına kopyalayın. Max Payne'ı başlatıp Choose Customized Games altından KungFu_09'u seçin.

Kung Fu modo, Max Payne'de, tam bir aksiyon filmi olması için eksik



Kung-Fu Mod: Aklınıza gelebilecek her türlü akrobatiske hareketi Max Payne'ye ekliyor.

olan tek yolu tamamıyor. Yakın dövüş hareketleri. Bu modu kurduktan sonra silah olarak su borusunu çektiğinizde artık her türlü dövüş hareketi yapabildiğinizi görebeksiniz. Uçarak ve dönerken atılan tekme, Matrix-denmiş gibi zıplamalar, rakibin suratına sağ solu yumruklar vs. Yere düşen silahları tekmeleyebilmeniz, düşmanlarınızın kafasını dağıtmak için ligin, ama etkili yeni bir saldırganlık şecline sahip olmanızı sağlıyor.

Bunlara ek olarak yeni namlı alevi efektleri, yeni silah efektleri ve yeni ses efektleri de eklenenler arasında. Size 0.9 versiyonunu verdigimiz modun, çok yakında burada ekran görüntülerini verdigimiz 2.0 versiyonu çıkacak.

DISCWORLD MOD

Nerede bulurum: <http://www.discworldmod.net> (henüz piyasaya çıkmadı)

Terry Pratchett'in tuhaf fantazi dünyası Discworld'un neden Max Payne gibi konuya tamamen alakasız bir oyunun grafik motoru ile yapılmıyor olabilir? Sanırım. Max Payne'in güçlü mod geliştirme araçları harici bir sebep yok. Pratchett'in ligin hikaye örgüsü, tuhaf karakterleri ve ne zaman ne olacağı belli olmayan dünyasında geçen mod, henüz yapım aşamasının başında. Ama şu ham haliyle bile fazlasıyla etkileyici gözüküyor. Romanların o abuk subuk (hotu anlamda değil) hayasını verebilecek kapasitede olduğunu

MOD YAPIMI

Kolay Normal Zor

MOD ÇEŞİTLİLİĞİ

Az Normal Çok



Discworld: T.Pratchett'in çığır dünyasını Max FX ile hayatı geçirmek herkesin harci değil.

genç düşünmemeye sebep olan, oyunda A Very Large Cod (Çok Büyüğ Bir Morina Balığı) adlı bir silah gözüme çarpmıştı.

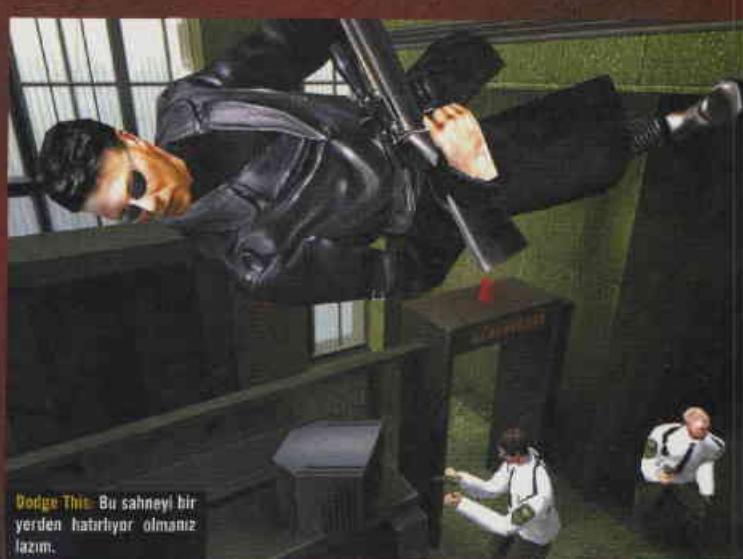
Profesyonel ve gelecek vaad eden bir modifikasyon olan Discworld'ı, yakından takip ediyoruz.

DODGE THIS MOD

Nerede bulurum: <http://dodgethis.maxpayneheadquarters.com> (henüz piyasaya çıkmadı)

"Matrix = Max Payne + Dodge This" desem yeterli olur mu acaba? Dodge This, (filmi izleyenler Trinity'ni bu ünlü replikini hatırlamışlardır zaten) Max Payne'ı tam anlamıyla Matrix'e çeviriyor. 30 yeni silah ve yeni karakter modellerine ek olarak, bir sürü yakın dövüş hareketi ve artistik hareket yapabileceğiz. Ona yakın tekme, yumruk varyasyonlarının yanı sıra, Dodge This'in ligini en çok çeken özelliği, Matrix'in ünlü lobî sahnesinin oynayabilecek olmak. Düşman ateşinden kaçmak için Bullet Time'in yerine Trinity'nin duvarda yürütme hareketi, Morpheus'un anlamsızca yükseye ziplaması gibi çok ligin manevralar yapabileceğiz.

Tüm bunlara, Max Payne deki en büyük bölümün en az 3 katı büyüklüğe, her karışımı araştırabileceğiniz koca bir şehirde geçecek olması, Dodge This'i merakla beklenmesi gereken modlar arasına sokuyor.



Dodge This: Bu sahneyi bir yerden hatırlayır olmanız lazımlı.

OPERATION FLASHPOINT

"Askeri" oyunların piri Çek yapımcıların yeteneğinin doruğu olan Flashpoint, mod dünyasında sağlam yere sahip oldu.

Operation Flashpoint, doğuştan modifiye edilmeye müsait bir oyun. Hatta ve görev tasarrumak o kadar kolay ki, 15 dakikalık bir uğraşla bile oynanabilir kalitede görevler ortaya çıkartılabilir. Hatta hem bir gün uğraşır yaptığım "Dört Sniper ve ben" adlı OFP görevim ofiste bir ara baygı popülerdi.

Standart harita üzerinde, OFP birimleriyle istediğiniz görevi yapabilirsiniz. Ama iş OFP için tam bir modifikasyon yapmaya gelince, işler karışıyor.. Birimlerin, haritalann ve diğer araçların modifiye edilmesi son derece zor. Bu yüzden henüz OFP için bir modifikasyon tamamlanmış ve burada adı geçen hiçbir OFP modu piyasaya çıkmış değil.

Yapımcılar OFP'in tüm dosyalarını kendi yazdıkları özel bir rutin ile ".pbo" uzantılı dosyalar içine sıkıştırıldıkları için, değiştirmeyi bırakın, bu dosyaları açmak bile imkansız. Ama bu dosyaları açmak için gittiği resmi bir yazılım olan DePBO'yu kullanabilirsiniz (<http://dl.ileplanet.com/dl/dl.asp?3actionplanet/flashpoint/editing/pboextractor.zip>).

OPERATION VIETNAM

Nerede bulurum: <http://www.operation-flashpoint.net/vietnam>
(henüz piyasaya çıkmadı)

Operation Vietnam Vietnam savaşında önemli yeri olan Ashau Vadisi'ndeki savaşları konu alacak. Senaryo 1966'da vadide bulunan Özel Kuvvetler karargahında başlıyor ve 1969 Haziranında noktalıyor, Yapon grup oldukça sağlam, bizzat Operation Flashpoint'in beta testerlerini yapmış Seventh. Ashau vadisi, Operation Vietnam'ın ilk bölümünü olacak. Eğer başarılı olursa The TET Offensive, Battle of Khe Sanh adlı devam senaryoları da hazırlanacak. Oyunun haritası, silahları ve araçları tamamen baştan hazırlanıyor ve şu an için elimizde resmi olmasa da, sanınız en ciddi OFP modifikasyonu bu olacak.



INVASION 1944

Nerede bulurum: <http://www.invasion1944.com/> (henüz piyasaya çıkmadı)

Invasion 1944, İkinci Dünya Savaşı sırasında Batı cephesinde Amerika ordusu ile Almanlar (Wehrmacht) arasında geçen savaşları konu alıyor. Mod'da bir piyade, bir tank mürettebatı ve bir pilotu yöneteceğiz. Bu da demek oluyor ki, Invasion 1944'ün OFP gibi sıkı bir senaryosu olacak. Sabit silahlı bataoryollarının da (PAK, MG ve Flak) bu moda ekenmesi, özellikle multiplayer oyular için yeni stratejilere kapı açılması demek olacak. 12 kişilik bir takımdan oluşan piyade grubalarında, istediğiniz askeri yönetebilecek olmanız da, OFP'nin sınırlayıcı oyun akışından kaçınmanızın hoşuna gidecektir sanırım.



Invasion 1944: İkinci Dünya Savaşı araçlarını kullanabileceksiniz.

MOD YAPIMI

Kolay	Normal	Zor	Az	Normal	Çok
-------	--------	-----	----	--------	-----

MOD ÇEŞİTLİLİĞİ

Kosovo Crisis

Nerede bulurum: <http://www.iespana.es/CrisisKosovo/>

(henüz piyasaya çıkmadı)

Yakın tarihimize en büyük katliamlardan ve insanlık suyollarındaki birincil yesandığı Bosna Hersek katliamını konu alıyor Kosovo Crisis. Sırp'ların etnik azınlıklara karşı işlediği metodik katliamlara karşı müslüman azınlığı korumak için bölge gönderen NATO birliğinden görev alan askerlerden dördünden birisini yöneteceğiz (İspanyol, Fransız, Alman veya Çek).

Modellerin günümüz silahları ve araç-

ları ile birebir benzestirildiği modun en çarpıcı yanı, kuşkusuz, hepimizi yakından ilgilendiren bir temayı konu almış olması. Henüz teknik bir detay açıklanmış değil. Ama bu mod gün ışığına çıkarسا, bayagi tartışmaya yol açacağı zannediyoruz. Belki de böylece, orada sırf petrol yatağı üzerinde doğmadıkları için, sırtını çeviren bir takım ülkelereki insanların kafasında bazı soru işaretleri uyandırılabilir.



Kosovo Crisis: Araç modelleri OFP'dekileri arazimayor.

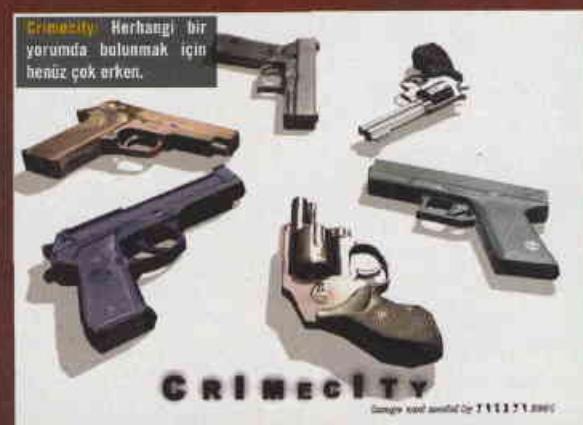
CRIME CITY

Nerede bulurum: <http://users.pandora.be/crimecity/index.htm>

(henüz piyasaya çıkmadı)

İşte OFP için hazırlananın en değişik modlarından birisi. Koca bir şehirdeki kontrolü ele almayı çalışan iki taraftan birini yöneteceğiz: Polisler ve suçlular. Bu amaca ulaşmak için iki taraf da bir dizi mini görevi yerine getirmeye çalışacak. Suçlular beş hedefleri ele geçirmeye çalışırken, polisler de onları durdurmaya çalışacak. Ama suçluların şehrin neresindeki hedef bölgeye saldıracağı bilinmemesi, polislerin işini zorlaştıracak. Polisler tek şansı, şehir sokaklarında "İş" yapan bağlantılar aracılıyla, suçluların hedefini belirlemek.

Bu modifikasyon, OFP'de olmayan iki şayı vaad ediyor: Açık arazide çalışma yerine, girilip saklanılabilecek yüzlerce binadan oluşan koca bir şehirde yakın karşılaşmalar ve oyun içinde NPC'lerle iletişim. Pek de esnek olmayan OFP sistemine bunu nasıl uygulayacaklar, biz de merakla bekliyoruz.



Crime City: Herhangi bir yerdonda buluşmak için henüz çok erken.

CRIME CITY

Dosya numarasi: 211121.2005

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

Diablo 2 çıktı neredeyse iki sene olacak. Ama Lo.D. sayesinde hala mod yapılıyor.

Bunun en büyük sebebi, Diablo 2'nin inanılmaz yeniden-oyunabilirliği ve Multiplayer arenalardaki popülerliği. Ayrıca, tipki kullanıcıların yaptığı amatör modifikasyonlar gibi, yine kullanıcılar tarafından üretilmiş olan onlara editleme aracı var. Eşyalar, yaratıcılar ve değerler bu araçlar tarafından kolayca değiştirilebiliyor. Ama bu tür araçlar ülkemizde ne yazık ki esas amaçının dışında, yani mod üretmek için değil, hile yapmak için kullanılmaktan öteye geçmemiştir.

BALDUR'S GATE

Nerede Bulabilirim: Level CD'si Alternatif Modlar\Diablo 2 LOD Mod\Baldu's Gate.zip

Nasıl Kuracağım: Diablo 2 klasöründeki patch_d2.mpq dosyasını başka bir yere yedekledikten sonra, ZIP dosyasının içindeki aynı adlı dosyayı Diablo 2 klasörünün içine kopyalayın.

Diablo 2'yi, grafik olarak olmasa da, oynanış olarak baştan aşağı değiştiriyor bu mod henüz beta aşamasında. Herşeyden önce, oyuncun iç yapısındaki sayısal değerleri değiştirmeye, Böylece Diablo 2'nin özelliklerini biraz daha Baldur's Gate gibi AD&D kurallarına uygun hale getiriyor. Tabii bu konuda çok fazla başarılı değil, ama usta oyuncular arasındaki farkı hemen anlayacaktır.

Baldur's Gate: Oyunu yeni eklenen ileri seviye büyürden biri.



Diger önemli bir değişiklik ise, karakterler isimleri Amazon, Ranger, Assassin, Shadow Thief, Barbarian, Berserker, Druid, Shapeshifter, Paladin İselnquist olarak değişmiş. Sorceress ve Necromancer aynı. Sorceress, Necromancer ve Shapeshifter için 45. level'da alınabileen Supreme Skill'ler eklenmiştir.

Diger gözle çarpan değişiklikler ise Sorceress'in elektrik büyülü, Necromancer'in Skeleton Raise'nın güçlendirilmesi ve BoneWall'un içinden geçebilmesi, Inquisitor'un Aura skill'lerinin oyundan çıkarılması, olmesi sayılabilir. Buntar radikal ve fanatikler tuhaf gelebilecek değişiklikler. Ama modifikasyonun isminden de anlayabileceğiniz üzere, Baldur's Gate Diablo 2'yi AD&D kuraları doğrultusunda değiştirmek üzere hazırlanmış bir mod. İlgini zi çektiğse hemen kurup dynamanzı tavsiye ediyorum.

HELL ON EARTH 2

Nerede Bulabilirim: Level CD'si Alternatif Modlar\Diablo 2 LOD Mod\Hell on Earth 2.zip

Nasıl Kuracağım: bkz. Baldur's Gate mod. Nasıl Kuracağım

MOD YAPIMI

Kolay

Normal

Zor

MOD ÇEŞİTLİLİĞİ

Az

Normal

Cok

Baldur's Gate: Sorceress'in elektrik yetenek dalının değişmiş hali.



Oldukça popüler olan bu modifikasyonun, LOD için ikinci versiyonu çıktı. Bu da, Baldur's Gate gibi, karakter tiplerini değiştiriyor. Yeni karakterler Tribal Lord, Dark Mage, Spellcastress, Magehunter, Holy Knight, Rogue ve Northman. Karakter skilleri değiştirilmiş, yüzlerce yeni item eklenmiştir. Ayrıca, artık L25. Lvl'a kadar çıkabiliyorsunuz. Unique yaratıklar daha da zorlaştırılmış.

Moda yeni eklenen itemlerden en ilgi çeken Rune-Sword'ler. Yunan tanrılarının ruhunu taşıyan bu kılıçlar, asını güçlü. Ayrıca büyük skillerini artıran Sphere ve Greater Sphere'ler, yeni eşyalar yapabilmeyi sağlayan Isle's Magic Box da büyük değişiklikler arasında.

MIDDLE EARTH

Nerede Bulabilirim: Level CD'si Alternatif Modlar\Diablo 2 LOD Mod\Tolkieins Middle Earth.zip

Nasıl Kuracağım: bkz. Baldur's Gate mod. Nasıl Kuracağım

Bu modun en ilginç yanı, tabii ki, JRR Tolkien'in artık fanatizm seviyesini aşmış derecede sevenleri olan Orta Dünya'sındaki karakterleri içermesi. Açıkçası, modun çok fazla anlatılmaya değerlik ligin bir yan yok. Karakterler yine değişmiş. Dunadan, Rohirrim gibi kitapları yadayıp yutmuş olanlarınızın hemen hatırlayacağı karakter türleri eklenmiştir. Eğer ismen de olsa Orta Dünya'da geçen bir oyun istiyorsanız, baktığınızda degecek bir çalışma olabilir.



LEVEL

inceleme



**First Person Shooter denilen meret neden
bu kadar az bulunuyor... diyorduk ki...**

maddog diyor ki...

Iyi bir First Person Shooter, sıkı bir dost gibidir. Çok az bulunur, ama gerçekten iyişini bulduğumuzda hayatınızı ona adarsınız. Son bir yılda elimizden geçen FPS'leri hatırlamaya çalışıyorumda söyle bir, çok az isim kalmış belleğimde. Bir NOLF, bir Undying gibisi gelmedi son bir aya kadar. Ama yılbaşı sezonunun açılmasıyla birlikte oyun firmalarının bebekleri de piyasaya çıkmaya başladı.

Aylardır beklediğimiz Return to Castle Wolfenstein'dan çok ümitliydim, gerçi hakkını yememek lazımlı, hayal kırıklığına uğratmadı şimdi. Ama tek kişilik oyunu çok ama çok kısa sürdü. En zor

seviyede toplam sekiz saatte bitirince elimiz böğümüzdé kalakaldık. Allah'tan Multiplayer çok sıkı, hatta bize Counter Strike'ı unutturacak kadar sıkı çıktı da oyunun kisaliğından şikayet etmemize çok gerek kalmadı. Ama bu ayın esas bombası, çok fazla ümit beslemediğimiz Alien vs Predator 2 oldu. İlk oyunun senaryasız, aşırı acımasız oynanışı gitmiş, yerine son derece ürkütücü bir senaryo ve ona eşdeğer bir atmosfer gelmiş. Aşağısı bu kadarını beklemiyorduk. Bunun üzerine oyunun üç ırk için toplam 20 saatten fazla oynamanı sahip olması, bizi uzun süre monitorün başına civilemeye başardı.

Tabii herşey bitmiş değil, önumüzdeki aylarda çökmek için sırasını bekleyen üç canavar gibi FPS daha var. Gelecek ay Medal of Honor: Allied Assault bu sayfalarda konuk olacak, umarım Wolfenstein'in kisaliğini bize unutturabilir. Ondan sonra Command & Conquer: Renegade gelecek, ki oynadığımız kadarıyla bu yeni üçlü arasında en iddialı olanı. Ve 2002'nin ortalarında ustalık Lovecraft'ın Cthulhu efsanesi bilgisayarlarımıza konuk olacak. Türden hoşlananlar, ki bu büyük çoğunluğumuzu oluyor, gerekli erzağı depolamaya başlasa iyi olur. Bilgisayar başından pek kalkamayacağımız gibi görünüyor çünkü.

TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınızı bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de mailerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

FIRST PERSON SHOOTER



Alien vs Predator 2 %93

Castle Wolfenstein'i, çok daha uzun ve değişik bir FPS olması

Kim oynuyor: Herkes

STRATEJİ



Civilization 3 %94

Daha uzunca bir süre bu Sıra Tabanlı Strateji'yi (STS) tavsiye edeceğiz

Kim oynuyor: Serpil, Burak, Tuğbek

ROLE PLAYING



Baldur's Gate 2 %97

Aylar geçti, daha iyisi çıkmadı. Uzun bir süre de çıkmayacağına benziyor.

Kim oynuyor: Sinan, Korcan, Ufuk

nasıl puan veriyoruz?

Oyun deyip geçmeyin. Hangi oyunlar para-nizi hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarız uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden LEVEL, Türkiye'deki oyun dergilerinden daha farklı ve ciddi bir inceleme sistemimiz var.

• İncelediğimiz oyunlara verdığımız puan, bir oyun için önemli olan altı kriterde ayrı ayrı verdığımız puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gör-

düğünüz grafik, ses ve müzik, oynamabilirlik 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 hakettiği puanı vermek için, piyasaya versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıçı firmannın bize sağladığı Altın Kopia denilen özel versiyonlarını inceleyioruz (Kasım 2001 sayısındaki FIFA 2002 incelemesi gibi)

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Yani bir First Person Shooter'ın, strateji oyunları fanatığı olan bir yazar tarafından incelendiğini göremezsiniz. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sahaklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Kla-

INFO-BOX

TÜR

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıçı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapıcı firmannın önerdiği minimum sistem gereklilikleri

Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

ÖYUNÜN ADI

NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuzu ne kadar inandırıbileceği

Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynamabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuya gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayıldığı

sık ödülü almaya aday olarak görüyoruz, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnalar bütün oyunlar en az 10 saat inceledikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr

Puanlar neyi ifade ediyor?



%90-%100 arası: Eğer bir oyun bizden 90 ve üzerinden puan alıysa, bu çok iyi olduğunu gösterir. Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir. Yani, hiç de fena değil.



%80-%89 arası: Bu aralığın puan alan oyunlar, mükemmel olmayı kilpatayı kaçıran oyunlardır. Kendi türündeki oyunlar arasında saygın bir yere sahip Level Hit olan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya degecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı hakedmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: Tamamen vasattan, idare eder denebileceğe kadar değişen oyunlar bu araya düşer. İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

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



%1-%29 arası: Bu aralığın düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Ahlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdır.

İNCELENEN OYUNLAR

sf 30 ALIEN VS PREDATOR 2

sf 34 EMPIRE EARTH

sf 38 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

sf 42 MYTH 3: THE WOLF AGE

sf 44 CODENAME OUTBREAK

sf 46 TENNIS MASTERS SERIES

sf 48 ANARCHY ONLINE

sf 50 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

sf 52 BATTLE REALMS

sf 54 PATRICIAN 2

sf 56 MONOPOLY TYCOON

sf 58 SILENT HUNTER 2

sf 60 4X4 EVO 2

sf 62 TRADE EMPIRES

sf 63 RAILS ACROSS AMERICA

sf 64 NFL 2002

sf 65 ROGUE SPEAR: BLACK THORN

sf 66 RALLY TROPHY

sf 67 DEADLY DOZEN

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

	geçen ay	KONSOL	geçen ay
1- Harry Potter	(2)	1- Grand Theft Auto 3 (PS2)	(2)
2- The Sims: Hot Date	(1)	2- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)	(1)
3- Return to Castle Wolfenstein	(1)	3- WWF Smackdown! (PS2)	(1)
4- Championship Manager 01/02	(2)	4- World Rally Championship (PS2)	(3)
5- Star Wars: Galactic Battlegrounds	(2)	5- Harry Potter (PSOne)	(5)
6- Empire Earth	(5)	6- 007 Agent Under Fire (PS2)	(5)
7- FIFA 2002	(3)	7- FIFA 2002(PSOne)	(3)
8- Civilization 3	(3)	8- Shenmue 2 (DC)	(5)
9- The Sims	(7)	9- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PSOne)	(7)
10- Zoo Tycoon	(7)	10- The Italian Job (PSOne)	(7)

Kaynak Charttrack ve ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir

SPOR



FIFA 2002 %92

Hala daha iyisi yok. Bu ne istikrardır? Takdir etmek lazımdır.

Kim oynuyor: Kimse

ACTION



Max Payne %92

Bu ay verdığımız Kung Fu modunu da kurduktan sonra, tadından yenmez yanıt. Daha iyisi gelene kadar.

Kim oynuyor: Kimse

ADVENTURE



Mystery of the Druids %79

Adventure türü ölüdü diyenlere iyi bir yanıt. Daha iyisi gelene kadar.

YARIŞ



Gran Turismo A-Spec %98

Playstation 2 alıcık alıcı hiç kapanmadı alet. Tek sebebi işte bu mendebur oyun!

SİMULASYON



Flight Simulator 2002 %90

Herşeyin savaş olmadığına inanan simülasyoncular için, bir cennet.

Kim Oynuyor: Herkes (Sinan barış-) Kim Oynuyor: Barker

alien vs predator 2

Ben yine de Marine olmayı seviyorum!.



programcıların elinde hayatı sonuçlar verdiğini de biliyoruz. Nitekim Alien vs Predator 2'de de grafikler bizi hayalkırıklığına uğratmıyor. Belki bazı nesneler biraz fazla köşeli ve yapay görünebilir, ancak zaten maceraya sardırıldığınızda bunun pek farkına varmıyorsunuz. Genel olarak oyunun grafikleri çok iyi, özellikle sis, ışık ve ateş efektleri üzerinde bir hayatı çalışıldığı belli. Hele Marine amcamın bir omuz ışığı efekti var ki, adeta filmlerden fırlayıp gelmiş ve oyuna manyak atmosfer katıyor.

Bu defa senaryo var...

Çoğu çökmek bilmeyen oyuna nispet yaparsanız, AvP 2 duyurulduğundan sonra oldukça kısa süreyle tamamlandı ve gecikmeli olarak piyasaya çıktı. Tabii bunda hazır bir grafik motorunu kullanıyor olmalarının rolü büyük, ancak yine de eğer ilk gibi doğru düzgün bir senaryodan yoksun olsaydı, bu oyunu grafikleri de kurtaramazdı. Neyse ki AvP 2 bir FPS için hayatı sağlam söylemeyecek bir senaryoya ve çok hoş bir kurgulamaya sahip.

Burada kurgulamaya rağmen senaryoyu anlatmak mümkün olmayacak. Oyunu Marine, Predator ve Alien olarak oynayabiliyorsunuz, ancak bu karakterler sıradan elemanlar değil. Ve her ne kadar hikayelerinin bir evveliyatı olsa da, oyunu oluşturan tüm olaylar aslında es zamanlı

olarak gerçekleşiyor. Haliyle bu üç elemenin yolları sık sık kesişiyor. Mesela Marine olarak oynarken bir bölümde çakılacak için bir uyarı podunu hareket etirmeniz gerekiyor. Ancak uyarı podunun içinde bir Predator hapsedilmiş durumda ve Predator olarak oynarken kendinizi bu podun içinde buluyorsunuz. Üstelik Marine ortada dolaşıp podu yerinden oynatır ve böylece kaçmanız için farkında olmadan zemin hazırlarken onu görürsünüz. Aynı zamanda yukarıdaki gözlem odasından size pis pis bakan bir Alien da görüyorsunuz, sonra dönüp gidiyor. Ve bilin bakalım o Alien kim? Oyun boyunca sık sık bu gibi rastlantılar oluyor ve aslında her şey aynı anda olduğundan, siz çoğu zaman diğer elemanların sebep olduğu karmaşadan faydalananarak yolunuzu buluyorsunuz.

Senaryoya gelince, aslında bunun hakkında çok fazla bir şey söylemek istemiyorum. Oyun

INFO-BOX AKSIYON (FPS)

Bilgi İçin <http://avp2.sierra.com/>

Yapım Monolith

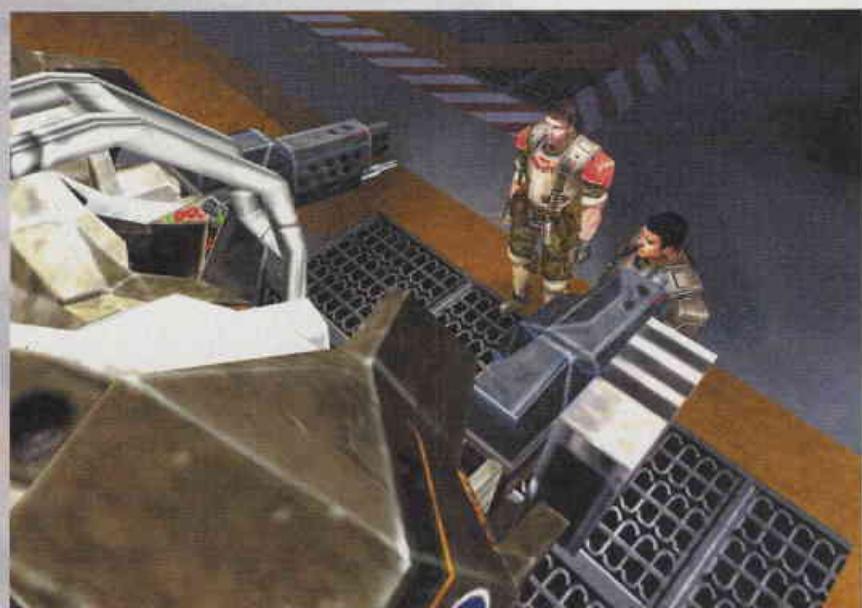
Dağıtım Fox Interactive

Minimum Sistem • P3-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 750 MB HD alanı

Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden 2-32 oyuncu.



0 - Frosty, kaç basıyo bu alet şimdî hocam? -Abi, bi çekil, gözünü severim..



Su oyundan adı banal değil, ancak ben bir miktar gizik vermişim. Çünkü ben her zaman Marine oynamayı seviyorum, ama garibimin adı bile anılmıyor. Aslında Marine oyununu öyle severim ki, Starcraft oynarken bile sırı bol bol Marine yapıp o Pulse Rifle seslerini dinleyebilmek için her daim Terran tarafını secedirdim. İnsan olmanın tanıtık gelen bir tarafı var, herhalde beni cezbeden de budur.

Gelelim oyuna, ilk Alien vs Predator çökeli bir hayatı zaman geçti. Oynamamış olanınız var mıdır bilemem, tabii herkes FPS sevecek diye bir kanun yok. Ancak bu ilk AvP insansı ciddi ciddi tırtıltan nadir oyunlardan biriydi. Özellikle Marine olarak oynarken hayatı kalmaya çalışmak insanı o kadar kastırıyordu ki, bir zaman sonra insan karanlıkta mutfağı su içmeye giderken bile köşeleri "Yusufff, Yusuffff" efekti eşliğinde dönmeye başlıyordu.

Tabii ilk oyun hiç kusursuz söylemeyecekti, herşeyden önce doğru düzgün bir senaryosu filan yoktu ve tüm yapı tamamen bölüm temizleme mantığı üzerine kurulmuştu. Marine aşırı zayıftı ve Alien sürüleri dalga dalga üzerinde geliyordu. Tüm burlara ek olarak oyunda standard bir görev içinde oyun kaydetme seçeneği yoktu. Doğrusu bir oyun bu kadar zorlaştırmalıydı. Ancak buna rağmen oyun oldukça iyi ve tutmuştu, çünkü özellikle Multiplayer oynaması oldukça zevkliydi.

Monolith devrede...

Alien vs Predator çok tutunca ve oyun camiasından olumlu tepkiler alınca, bunun gelecek vaad ettiğini anlayan Monolith yeni bölümün yapımını üstlenmeyecekti. İlk oyunu yapan Rebellion devreden çıkarıldı ve proje LithTech grafik motoru kullanılarak gerçekleştirildi. LithTech oyun dünyasındaki en iyi grafik motoru değil, ancak Monolith'in kendi ürününü ve bu da tabii mal yeti oldukça düşüneniyor. Ayrıca NOLF gibi oyuların da bu motorun işini bilen



ALIEN

Bu defa bir Alien'in doğumunun üç safhasını da yaşayacaksınız, ama bundan çok daha sonrası da var. İlk oyundan çok daha güçlü ve dayanıklı olan Alien, avını sersemleten kuyruk, darpeleri, sağlığım dolduran kafa işinşları ve sıradan askerler parçalayıp saldırtırsınla oldukça ölümcül bir hal almış. Avınızı salgıladıları hormonların kokusu sayesinde karanlıkta bile rahatça buluyorsunuz, ama dikkat edin, taretler ve savaş sentetikleri koku salıtmıyorlar, ayrıca karanlıkta sizin kadar iyi görürler.



PREDATOR

Predator'ın hedefinde tek amaç var, 19 yıl önce başladığı avı tamamlamak. Diğer klan üyeleri size büyük saygı gösteriyor ve yardımcı oluyorlar, ancak insanları küfürmeyin. Kafalarında hiç tahmin edemeyeceğiniz planlar var, hem de türünüzün geleceğini etkileyebilecek planlar. Predator ilk seferinden biraz daha dayanksız, ancak hem ilk yardım cihazı, hem de enerji bataryasına kavuşmuş. Ayrıca artı yükseklere çıkmak için tırmanma kablosuna ihtiyacı yok, tipki filmlerdeki gibi korkunç çevik. Unutmayın ki görünmezlik aygınınız savaş sentetikleri, otomatik taretler ve Alien savascılarına pek sökülmüyor.



MARINE

"Frosty" sıradan bir asker değil. Her türlü elektronik cihazdan anlıyor, güvenlik sistemlerini hack edebiliyor, kaynak makinesiyle kapitanın tutan bağlantıları ve kilitleri kesebiliyor. Omuz lambası, hareket dedektörü ve emektaş Pulse Rifle'si standard donanımı, ancak Smart Gun ya da Gatling gibi çok daha agı silahları da kullanabiliyor. Eskisinden biraz daha sağlam bir zırha sahip, ancak yine de ne değeri ikililer kadar çevik, ne de o kadar dayanıklı sayılmaz.



! - Baba, geçen iki büyük devirmişim kii... -Yaaa, koca Predator'a yakışıyor mu bu geyikler şimdî?

boyunca karakterlerin konuşmalarından ve etraftaki bilgisayarlarında bulacağınız notlardan konuyu kendiniz takip etmesi daha heyecanlı olacaktır, bunu bozmak istemem. Ama tabii en azından Alien filmlerini izlememiş olanlar için genel bir bilgi vereceğim, çünkü bazı isimler oldukça önemli.



İsimler, mekanlar...

Oyunun konusu filmlerde tanıdığımız Aliens evreninde geçiyor. Herşeyden bir fayda bulmayan insanlar gelip ilk Alien yumurtalarının keşfedilmiş olduğu LV-1201 kodlu gezegende bir araştırma üssü kuruyorlar. Üssü kuran ünlü



! Ölmüyo lan bu! Aaaaaahhhh! ...

Weyland-Yutani şirketi ve amaçları Alien genlerinden yararlanarak yeni ilaçlar ve benzeri şeyler üretmektedir. Weyland-Yutani insanoğlunun barındığı her yıldız sisteminde ve akla gelebilecek her konuda yatırımları olan dev bir şirket, böyle olunca ne güçlerinin ne de hırslarının bir sınırı olmuyor. Ancak bu defa şirketin göndermiş olduğu araştırma yetkililerinin şirketten gizli bazı planları var ve birseyler ters gide dek herşeyi kitabına uydurmayı başardıkları da söylenebilir.

Ters giden şey her zamanki gibi bir fırsatı bulup kaçmayı başaran bir yaratık tabii ki, ve ortaklı da hiç umulmadık biçimde karıştırıyor. Burada oyunun çok ilginç bir yönünü keşfedeceksiniz, Alien olarak oynarken daha ilk bölümde itibaren milleti parçalamaya başlamadığınız. Aksine ilk başta olaya Facehugger olarak giriyor ve taşıdığınız larvayı aktaracak uygun bir "aday" bulmaya çalışıyorsunuz. Bu durumdayken tamamen savunmasızsınız ve ancak doğru kişiyi bulursanız bir sonraki aşamaya geçebilirsiniz. Bir sonraki aşama ise Alien olmaya giden yolda dengeli beslenmenin önemini vurgulaması açısından oldukça önemli denedebilir. Ancak unutmayın ki üçüncü bölümde kadar savunmasız durumdasınız ve gölgelerde dolaşmanız lazımdır.

Bu arada etrafi karıştırılan tek yaratık tabii ki Alien değil, 19 yıl önce elinden kaçtığı bir

avın peşinden LV-1201 gezegenine gelen soylu kandan bir Predator da ortağa çıkıyor. Avını elinden kaçırmak bu ırk için büyük onursuzluk sayıldığından, Predator İçin yapılacak tek şey bu lekeyi temizlemek. Ancak "av" sıradan biri değil ve onun da kendine göre planları, hazırlıkları ve 19 yıldır gördüğü kabusları var.

LV-1201 Üzerine ayak basanlar arasında en garibanları ise gönderilen yardım çağrısını araz tıtmak için yola düşen koloni askerleri denebilir. Bunlar aslında başka bir çarpışmadan dönüyorlar ve hem sayıca, hem de

yaparaklılığı
turdalar. Arçak yet-
dim çağrısı alındığında LV-1201'e

en yakın gemiciler onları olduğundan, haliyle olayı araştırmaları için onları görevlendiriliyorlar. Siz bu askerlerden "Frosty" lakaplı bir teknisyeni canlandırdığınızda. Peki niye teknisyen, çünkü bu amca kapıları açabilen, elektronik devrelerden anlayan, yanı oyunu bitirmek için gereken her hatalı yapabilen bir eleman da ondan. Bu arada oyuncunun büyük bölüm boyunca takımınızla beraber ya da çok yakınlarında olmanızı rağmen, asla beklediğiniz gibi "omuz omuza" bir çalışma yaşamayacaksınız. Bu hem gerilimi artırtıp sizin diken üstünde tutmak, hem de takım yapay zekasını hazırlamakla uğraşmamak için yapılmış çok ince bir numara. Doğrusu programcılari çok takdir ettiğim, keşke oyun yaparken çevirdikleri tüm küçük dolaplar bu kadar başarılı kurulansa.

Şöyle bir durup dinleyin...

AvP 2 sadece grafik ve konu açısından değil, ses ve müzik olarak da bir hayli iyi bir yapım. Herseyden önce arka plan ses efektleri insanı

ALIEN VS PREDATOR 2

93

Grafik • Her ne kadar LithTech piyasadaki en iyi grafik motoru olmasa da, Monolith programcıları gerçekten iyi iş çıkarmış. Görsel açıdan daha etkili pek az oyun gördük desek yalan olmaz.

Atmosfer • Marine ile fena korkacak. Predator ile av havasına girecek, Alien ile bol bol kafa koparacaksiniz. Yani bu oyuna kendinizi fena kaptıracağınız, genel atmosfer o kadar iyi.

Ses ♦ Ses efektleri hem kaliteli, hem de çok ustaca kullanılmış. Dinamik müzik sistemi ise kendinizi adeta bir filmin içinde gibi hissetmenizi sağlıyor.

Oynamabilirlik • Özellikle arabirimdeki bazı iyileştirmeler sayesinde ilk oyuna oranla oynaması çok daha kolay denebilir. Ayrıca istediğiniz zaman kaydetme seçeneği insanı çok ferahlatıyor.

haylı tedirgin ediyor, ama aynı zamanda buindığınız ortamların doğası hakkında siz bilgilendiriyor. Müzikler ise bu defa turnayı tam gönülden vurmuş. Duruma göre değişen dinem-k müziker sayesinde aksiyon başlamadan yalnızca bir saniye ewel gelen tehliske korkutmadan uyarılıyorsunuz, ancak çoğu zaman bu durum düşü da romide

Kapımdan bir abe
almaktan öte gitmiyor.
Yarımızkiler çok yıldır
de ve tam anlamıyla
mükemmeli kularınıncı
Oyunun yapay zekası
İçin söylenerek, senin
şey yok, düşmanın
niz super zeki değil
ler, ama tam anlamıyla
la embesil de söyle
mazlar. Doğrusu Up
real'dan bu yana ya
pay zekası istedigim
gibi bir oyun görmü
dim ben, AvP 2 de
bu kuralı pek
bozmuyor. Bu
oyundaki en
büyük güzelliğin
ise ilkinlik de olma
yan istediginiz
yerde yeri
oyunu kaybetme imkânı

Böylece aynı bölümde 4 saat ter dö-
küp, bir de iş-
tüne oyundan
tiksimekten
kurtulmuş olu-
yorsunuz.

M. Berger-Gaudet / <http://www.jellett.com>



empire earth



«Oyunlar zihnimizi özgür kılmak için yaratılmışlar.
Onların dünyasında tamamen serbestsiniz. Ama biri
hariç, çünkü onun dünyası bizim dünyamız.»



Bilgisayar oyunları dünyasında diğerlerinden çok ayrı bir yeri vardır Real-Time strateji oyunlarının. Bütün bu diyalog hakim, hükümedebilen bir soydur RTS'lerin ki... Sadece ateş etmeyi değil, komuta etmeyi, halkın refahını yüksek tutmanın, ekonomiyi düzeltmenin ne olduğunu öğretir gerçek zamanın hükümdarları. Bir diğer yanda kendinizi birden mimar bulursunuz kendi şehrinize bina dikerken. Uçak kullanır, derin denizlere dağar, uzaya çıkar, yerin dibine gîrsersiniz. Kimilerinde hayal kurmayı kimilerinde tarihi öğrenirsınız. Sizce de RTS oyunları her biri farklı alanda bu dünyaya hükmetsin mi?

RTS'nin bittiği yerde...

Peki şimdi hayal gücünüzü sonuna kadar açın. Daha açın, daha... Bütün RTS kültürünü, hâlâ hayır bu çok dar bir kapsam oldu, bütün "kültürünü" bir adet CD'ye kopyalayın ve bana yollayın. Ben bunları değerlendireyim ve size bir oyun olarak sunayım. Bu oyunun ismi de Empire Earth olsun. Hepinizin kültür, beğeni ve zevklerinizin ortak ürünü olan bu oyun o kadar şaşkınlıkla bekleniyordu ki çoktan geçmiş olmasına rağmen kendi yarattığı şaşkınlığın gölgelerinde gizli kaldı. Eminim ki bu çok uzun sürmeyecek ve herkes ama RTS oynuyorum diyen herkes birgün bu oyunu oynamadan bu diyalardan gözmeyecek.

Her yapının olduğu gibi Empire Earth'in da bir anahtar kelimesi var: Age of Empires... İki sebepten dolayı anahtar kelime olarak bu oyun seçilmiş. İki oyunun Ensemble Studios yapımı olması, ikinci de oyunu oynamaya başlayan bir Age of Empires'cının klavye kısayolları konusunda sorun çekmemesi. Oyna göz atan herkesin düşüğü ilk yanılığa bende düştüm. "Ne bu oyun?! 3D Age of Empires clonu. Ne anlamış var ki?!" şeklindeki tepkilerim sensei Sinan tarafından büyük bir sabır ile çevrildi. Ve so-

nunda Sinan'ın sabrı taşı çatladı. Herşeyden önce hatırlatıymış, Age of Empires karşı bir insanın yazısını okuyorsunuz. Klasik StarCraft mı Age of Empires mi tartışmalarının bir numaralı Reha Muhtar'ı olarak şu an bu oyunu oynuyorum.

Acaba 14 yaşlık bir serüvene hazır hissediyor musunuz kendinizi? O zaman başlıyoruz. Empire Earth ilk izlenim açısından gerçekten de Age of Empires'a oldukça benzeyen. Hatta görüntüyü zoomlamayı denemezseniz neredeyse grafikler bile benzeyen. Sonra herşey yavaş yavaş gelişiyor. Herşeyin yavaş yavaş farkına varıyorsunuz. Oyun bir tarih simülasyonu. Konu itibarıyle bütün dünya tarihini ele alıyor. Yani tarih öncesi devirlerden başlayarak çağ atlata atlaya önce taş devirlerini sonra orta çağı daha sonra yeni çağı ve yakın çağı yaşıyorsunuz. Buraya kadar herşey tarihi konu alırken burdan sonra uzay çağına yani oyundaki ismiyle Nano Age'e geçerek daha cyber bir dünyada oyununuza devam ediyorsunuz. Tarihin konu edildiği bölümün ayrıca öğretici nitelik taşıması ve de olayları ayrıntılı anlatması bir artı. Örneğin Constantinopolis'i fethederken gelişen tarihi olayların hepsi açıklanıyor ve siz de birebir bunu uyguluyorsunuz. Yani "Fatih Sultan Mehmet turan takımı yapmış ben ofsayıt takımı yapıp aldım mekanı" demeniz mümkün.

...gerçek hayat başarılar

Oyna yeni başlarken önce tutorial bölümlerini oynamanızı tavsiye ederim. Esasında gereksiz gibi gözükse de bir kaç ufak trick ve Empire Earth'e özel fonksiyonlar tanıtılıyor. Daha sonra karşınıza birkaç oyun seçeneği çıkıyor. Bunlardan biri istediğiniz gibi kullanılabilirsiniz ran-

INFO-BOX STRATEJİ (REAL TIME)

Bilgi İçin • <http://www.empireearth.com/>

Yapım • Ensemble Studios

Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • PII 333, 64MB RAM, 450MB HDD
Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden 2-8 oyuncu

dom map seçeneği. Bu seçenekte rakip sayısını ve haritanın bütün özelliklerini siz belirliyorsunuz. Örneğin popülasyon limitiniz, hangi çağdan başlayacağınız, ne kadar kaynak ve işçiyile başlayacağınız gibi. Tutorial oynadıktan sonra bu modda bir kez baştan sona bir koloni kurmak biraz olayı kavramak açısından iyi olabilir. Sonuçta her ne kadar Age of Empires'a benzeyorsa da oradaki dört çağdan sonra burada I. Dünya Savaşına gelince olayların biraz değişik olduğunu anlıyorsunuz.

Campaign modunda dananın kuyruğu kopuyor. Bu mod dört senaryoya bölünmüştür. Her senaryo da kendi içinde daha ufak senaryocukları. İsterseniz her senaryoyu oynayabilirsiniz ama tarihi gelişim sırasını takip etmeniz daha eğlenceli olur. Olaylar Yunan senaryosuyla başlıyor. Mitolojiden kahramanların kullanıldığı olaylar dizisinde amaç bir vatan edinmek. Daha sonra İngiliz senaryosu geliyor. Burada da ortaçağdaki İngiltere ve etrafında olan olayları tekrardan yaşıyorsunuz. Daha sonra tabiki Alman senaryosu ve Dünya savaşları serileri geliyor. En sonda da Rusya'yla beraber fezaya çıkarıyoruz ve Nano Age'e geçerek cyborglarla savaşır duruma geliyoruz. Üniteleri görmüş olsam da daha Nano Age'in senaryosunu oynamaya fırsat bulmadığımızdan konusu hakkında bilgim yok. Ama bildiğimiz tarih olmadığından ilginç olmalı.

● Bir gece operasyonuna hazırlık... Arkadan vuracaklar...



Grafik • Bir RTS için yapılabilecek en ayrıntılı 3D grafikler. Yüksek çözünürlüklerde ve kalabalık savaşlarda biraz makinenizi zorlayabilir.

Atmosfer • Bu kadar çağrı bir oyuna sıächstırıp da sonra bunların atmosferini bu derece iyi yansıtabilmek sadece bu insanlara özgü olmalı.

Ses • Müziklerin iç kabartan tempousuna diafolular ve efektler eşlik ediyor. Atmosferin en önemli unsurlarından...

Oynamabilirlik • Uzun bir alışma süresi. Fakat bu süre bile eğlenceli. İlerisini düşündükçe daha da fazla oynaması isteği.





● Din adamlarına robot mobot sökmez. Nefesine kuvvet!!

Empire Earth'ün derin sistemine girmenin vakti geldi de geçiyor bile. RTS'nin bel kemiği kaynak toplama olayına deşinelim önce. Age of Empires'deki sistemin aynısı burda da karşımıza çıkıyor. Tahta, yiyecek, demir, taş, altın toplayarak gelerkli ünite ve binaları yapıyoruz. Burada ufak bir faul var. Nano Age'de cyborg üretirken tahta toplamak ve çiftlik yapmak biraz garip olmuş ama neyse. Topladığınız kaynakları şehir merkezleri, capitoller veya sattlement denen geçici toplama birimlerine taşıyorsunuz. Sattlement'ların şehir merkezine dönüştürülüp köylü üretebilir hale getirmek mümkün. Bu da uzaktaki bir yerden kaynak toplarken oldukça işinize yarıyor. Yiyecek toplamak için de yine balıkçılık, hayvan avlamak, çiftlik ve meyve sebzeler kullanılabiliyor. Ürettiğini köylülerin direkt siz emir vermeden kaynak toplamaya gi-

debilmesi büyük rahatlık olmuş. Tarla ve madenlerde kaynak sayısı 999999 gibi abartı gözüken bir rakam. Ama oyuncun çok uzun süremesinden dolayı kaynak toplamayı dert etmemesiniz diye böyle bir fikir geliştirilmiş. Hem zaten bir maden başında da 6 kişi çalışabildiğinden kaynağın sınırının çok bir anlamı olmuyor.

Empire Earth'de hayatımızı...

Kaynaklarımıza topladık. Sıra geldi bina yapma ya. Oyunda en çok değişen şey binaların arayızları. 14 çağın hepsi için ayrı bir kaplama kullanılmış. Oyun'a alışana kadar bir çok binayı görünce tanıymayacaksınız. Binaları yine birden fazla köylü yapabiliyor. Çok çeşitli binalar var. Açıkçası hala ünitelerin tam olarak hangi binalardan çıktıklarını ezbere bilemiyorum ve bakmak zorunda kalyorum. Yani normal asker yapabilen barrack 14 çağ atlayınca tipi tamamen

değişiyor. Bir de Cyborg basabileceğiniz ayrı bir fabrika çıkıyor. Bazen aradığınız birseyi bulmanız geçmişten uzun süreliyor. Yine kuleler ve duvarlar oldukça önemli. Hatta kullanmazsanız şansınız yok bile diyebilirim. Binalara eklenen ilginç bir özellik bazı binaların belli bir alanda belli etkilerinin olması. Mesela ev yaptıkça şehir merkezlerine belli yakınlıkta ünitelerin moralı yüksek oluyor ve böylece savaşta daha uzun süre ayakta kalarlar. Ya da hastane yaparsanız belli bir yakınlıkta üniteleriniz iyileşiyor. Aynı şey gemiler için de limanın yakınında geçerli. Bir de yine Age of Empires serisinden hatırladığımız dünyanın harikaları var. Bunlar Age of Empires'da sadede oyunu kazanmaya yararken burada bunun dışında bir amaç için de kullanılıyor. Bu harikaların belli özellikleri var. Örneğin bir tanesi popülasyon limitinizi yükseltiyor. Bir tanesi denizlerde haritayı açıyor. Bir başkası ünitelerin yavaş yavaş kendini iyileştirebilmesini sağlıyor gibi ..

Ünitelere gelince çeşit, sayı, upgradeleri tamamen bir kaos. Alışana kadar canınız çok kılacak. Öyle ki "aaa benim böyle bir ünitemde mi vardı?!" diyeceksiniz keşfettiğiniz gizli bir upgraden sonra. Bunun bir dezavantajı olduğunu başta düşünsem de kendi kendime "Daha ne istiyorsun Onur!" demekten kendimi alamadım. Çünkü bu kadar çeşit oyunu zevkli hale getirmiş. İnce ince ünitelerden bahsetmeye kalkarsam 3 değil 103 sayıya gerekeceğinden sadece özel ünitelerden bahsediyorum. İlk bahsedeceğim ünite rahip ve peygamberler. Rahipler önceden de bildiğimiz ünite ve bina çevirme işlemleriyle ilgilenevler. Bir de iyileştirme için kullanılıyorlar. Peygamberlerin büyü yapabilme yeteneği var. Yani Diablo oynar gibi büyü yapabiliyorsunuz. Büyüler deprem, volkan, şimşek gibi doğal afetlerden oluşuyor ve oldukça efektifler. İkinci özel üniteler de her çağın yapılabilecek kahramanları. Kahramanların da özelliği binalar gibi belli bir alan içindeki üniteleri iyileştirmeleri veya moral verebilmeleri. Ayrıca kendi özellikleri de var. Mesela Stratejist özelilik bir kahraman battlecry kullanarak savaşlarda moral faktörünü devreye sokuyor. Kahramanlar ayrıca senaryolarda ölmemesi gereken ve sürekli kullanılan karakterlerden. Bir iki normal üniteden de bahsetmeden edemeyeceğim. Starcraftçılar daha iyi bilirler. Bu oyunda da denizde giden içine 15 uçak alabilen Carrier adlı bir uçak gemisi var ve oldukça güçlü ve uzun menzilli. Bir de etrafı gezebilecek ünitelerin çeşitli olması ve her çağda değişmesi hoş düşündürmüştür. Mesela orta çağlardan birinde sıcak hava balonu ile haritayı dolaşabiliyorsunuz.

Bunların yanında oyununuzu düzenleyebileceğiniz ilginç özellikler eklenmiş Empire Earth'e. Mesela experience tarzı bir sistem ge-





ıştırılmış. Hani Age Of Empires'deki ırka özel artı özellikler vardı ya. Bu oyunda ırk diye bir kavram olmadığından bu özellikleri oldukça uzun bir listeden belki bir puan karşılığı siz seçiyorsunuz. Eğer multiplayer oynuyorsanız sadece 100 puanınız var ama senaryolarda bir görevi başardıkça ek puan geliyor. Örneğin %15 tahta toplama için 9 puan veriyorsunuz. Diğer bir ilginç sistem popülasyonun sağlanması. Popülasyon için özellikle başlar ek bir çaba sarfetmenize gerek yok. İlerde Collesium adlı bina bunu sağlıyor ama başlarda 600 civarı bir hakla başladığınızdan sorun yok. Ha, ufak bir hatırlama. Popülasyon sınırınız en üstte 1500'e kadar dayanıyor. Enb yük gemilerin bile 2 popülasyon istedığını düşünürseniz bayağı bir ünite ediyor bu rakam.

...Simüle ediyor...

Son zamanlardaki 3D RTS formatına uygun olarak Empire Earth'e de bir motor düzenlenmiş. Motorun belli iyi ve kötü yönleri var. İyi yönü oldukça net ve kaliteli görüntü ve efekt vermesi. Çok yakın görüntülerde karakter ve binaların ayrıntıları ve animasyonları bu seviyede bir RTS oyunu için çok sağlam. Mesela tarlalarınızda dalgalanın başakların arasında alışan bir köylü direk masaüstü görüntüsü



① Naqo Age'den bir enstantane

çağdan başlamak veya hemen savaşlara girmemek lazım. Ama senaryodan aldiğiniz zevki vermiyor. Özellikle de hız açısından Starcraft gibi oyunlarla karşılaşırınca.

Yazımı bitirmek içimden gelmese de saatin 04:00 olduğunu görgerek yatağımla kesişmeye başladım. Empire Earth başta size saygıdım RTS'lerin genel özelliklerinin hepsini tek oyunda taşıyor. Sistemi oturtmuş ve karışık olmasının önüne büyük ölçüde geçilmiş. Açıkçası ilk bakışta da yazdım gibi bu kadar iyi koordinasyon beklemiyordum ama şimdilik böyle bir oyunu oynamış olduğum için mutluyum. Siz de bu mutluluktan eksik kalmayın. Çok şey kaçırmış olursunuz. ②

Onur Bayram | onur@level.com.tr





«Bu sene mahsül bereketli olacak gibi...»

RETURN TO CASTLE

Wolfenstein



Evet, bu sene mahsul bereketli olacak gibi. Baksanızı, daha yılın ilk karı düşmeden 2001'in Nazi hasadını yapmaya başladık bile. Eh bunun daha Medal Of Honor'u var, değil mi? Ah evet, Return To Castle Wolfenstein geldi. Ve hangi yabancı oyun sitesine baksam, ya da oyunu oynayanlardan kimle konuşsam, bu oyunla ilgili en sevdikleri unsur neredeyse yıllar önce ki orijinal Castle Wolfenstein ile aynı sayılır. Nazi pisliklerinin vücutlarını 45 kalibre Thompson mermisiyle doldurmak. Tabii Almanlar bu oyunu da "Nazı propagandası yapıyor" diye ülkelerinde sattırmayacaklar, komik herifler.

«Wolfenstein tamamen Team Arena motoru üzerine inşa edilmiş olmasına rağmen, Quake 3'teki o çizgi film havasından en küçük esinti bile barındırmıyor»

Neyse, biz işimize bakalım. Evet, bir defa daha Wolfenstein kalesinin antik duvarları arasından kurtulmaya çalışıyoruz. Adamımız Blazkowicz bir Amerikan casusu ve iş için gittiği bu yerde istemeden misafir olmaya mecbur ediliyor. İşin kötü yanı Gestapo çok kötü bir ev sahibi ve eleman sıkıntından ya da başka sebeplerden ölmek istemiyorsa paçاسını kurtarmak zorunda. Ancak orijinal oyunda senaryonun tamamını oluşturan "şatodan casus kaçırma" olayı, bu defa oyuncunun sadece giriş kısmını oluşturuyor. Ancak olaylar bununla kalmıyor, kendimizi kara büyüğe ve teknolojik deneylerden hasıl olan simsimcik bir Nazi kabusunun tam göbek deliğinde buluveriyoruz.

Blazkowicz'in sihirli değneği...

Naziler genetik mühendisliği ve siber netik alanlarındaki bilgilerini yenilmesi neredeyse imkan-

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 90

Grafik • Quake: Team Arena grafik motoru bir defa daha şu an piyasadakilerin en iyisi olduğunu gösteriyor. Grafikler ve efektler gerçekten çok iyi, ancak vurulma animasyonları biraz daha iyi olmalıydı.

Atmosfer • Single Player oyuncunun atmosferi genellikle fena sayılmaz, ancak devamlı sürükleyici ve heyecanlı olamıyor. Multiplayer ise mükemmel bir savaş simülasyonu tadına sahip.

Ses • Ses efektleri ve müzikler ustaca hazırlanmış, yerinde kullanılmış. Bu oyunda da dinamik müzikler var ve zaman zaman gerilime gerçekten büyük katkıda bulunuyor.

Dynamalırlılık • Single Player 3 farklı zorluk seviyesine sahip ve cidden oldukça zor olabilir. Multiplayer ise takım oyuncunu bilmeyenler için oynaması imkansız sayılabilir.

sız gibi görünen ölüm makineleri yapmak için kullanmaktadır. Biz olayları çözmek için derinlere indikçe, tamamen başka bir konuda çalışan farklı bir SS proje grubunun da işin içinde olduğunu anlarız. Bunların amacı çok daha farklıdır, tam bin yıl önce güçlü bir büyücü tarafından toprağın derinliklerine hapsedilmiş olan birini tekrar serbest bırakmaya, çalışmaktadır. Bu adam vaktiyle öğrendiği bilgilerden faydalanan karantılı işbirliği yapmış, topraktan kaldırıldığı yürüyen ölüler ordusunun başında çağdaşı olan kralları bozguna uğratmıştır. Büyücünün zamanında müdahale olmasa daha ne kadar güçleneceği belli değildir. İşte bu

INFO-BOX AKSIYON (FPS)

Bilgi İçin • www.castlewolfenstein.com
Yapım • Gray Matter/Nerve – Id Software
Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • P2-400, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı, 800 MB HD alanı.

Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden 2-64 oyuncu

mış bir versiyonu. O yüzden oyunun grafik kalitesi hakkında pek şikayet edilecek bir şey yok, tabii biraz güçlü bir sistem gerektirmesi dışında. Kullanılan renk paletlerinin dikkatli seçimi-

ni ne denli önemli olduğunu burada bir defa daha görüyoruz. Wolfenstein tamamen Team Arena motoru üzerine inşa edilmiş olmasına rağmen, Quake 3'teki o çizgi film havasından en küçük esinti bile barındırmıyor. Aksine bölgeler oldukça gerçekçi ve çoğu zaman kırı, karantılı bir yapıya sahipler, tipki savaş alanlarında olması gerektiği gibi. Tabii bazen biraz fazla karantılı sayılabilir, özellikle yeraltı bölgeleri gözlerini bozmak için birebir ve programcılar biraz gıcıklık edip en basitinden bir fener bile koymamışlar. Fakat tabii bunun atmosfer açısından nasıl güçlü bir etki yaptığı söylemem yersiz sanırım.

Namlı alevinden kavrulmak...

Wolfenstein ana oyun motoru olarak Quake: Team Arena grafik motorunu kullanıyor. Bu aslında Quake 3 motorunun özellikle daha geniş bölümleri destekleyecek biçimde modifiye edil-

• İki dakika uyutmadınız be! Dağılırim buraları lan!





© Sapık bu Adolf, verdiği üniformaya bak!
Asker miyiz, neyiz, belli diil valla...

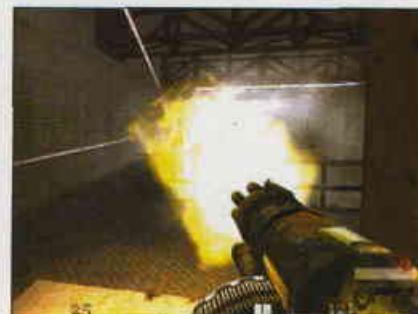
Castle Wolfenstein tür olarak su katılmadık bir FPS, yani karşınıza çıkanları en etkili biçimde temizlemeniz gerekiyor. Bunun için emrinizde bir sürü silah var. Ancak bu silahlardan düşman üzerindeki grafik etkisi oldukça düşük olmuş, yani birine kurşun yağıdırınca bunun sonunda olma gereken kan ve hareketleri göremiyorsunuz. Tamam, ben kan ve vahşet meraklısı değilim, ama bu yüzden çok defa karşınızdakinin işinin bittiğini sanarak ateşi kesip kurşunu yiyeceksiniz. Yani bu konu doğrudan oynanabilirliği etkiliyor. Bunun haricinde düşman yapay zekası



fena sayılmaz, ancak çok süper de değil. Düşmanlar genellikle kelleyi vermemek için hayli direneniyorlar ve çok gerektiğiinde kastırıp en olmadık yerlere kadar peşininden gelebiliyorlar, ancak aralarında Half-Life tarzı bir takım çalışması görmeyi beklemeyin. Yine de özellikle bazı düşmanların abartı güçlü olduklarını göreceksiniz, üstelik en kolay zorluk seviyesinde bile hayli isabetli ve etkili atışlar yapabiliyorlar.

Halt!

Wolfenstein aslında bazı açılardan beklediğim gibi çıkmadı maalesef. Oyunun Single ve Multi bölümleri farklı firmalar tarafından geliştirilmiş. Single Player kısmını geliştiren firma olan Gray Matter, bundan önce Kingpin ve Redneck Rampage gibi yapımlarla ün salmış. Gray Matter farklı karakter modelleri ve göze hoş görünen haritalar tasarlama makta oldukça başarılı olmuş, ne var ki genel toplamda pek iyi bir çizgi tutturamamış. Herşeyden önce oyun oldukça kısa ve her ne kadar NOLF tarzı düşmanlar arası geyiklere ya da Half-Life misali script sahnelerle yer verilmişse de, konunun işlenmesinde pek başarılı olunamamış. Tamam, bazı anlarda oyun insanı oldukça heyecanlandırıyor, ancak yapımcılar bu heyecanı oyun geneline yaymayı pek başaramamışlar. Özellikle ara sahneler çok sıkıcı olmuş ve insanın uykusunu getiriyor. Bu na bir de kötü bir Alman aksanıyla İngilizce konuşan düşman askerlerini eklerseniz oyunun Single Player kısmının neden beklediğimiz kadar başarılı olamadığını iyice anlaysınız. Keşke

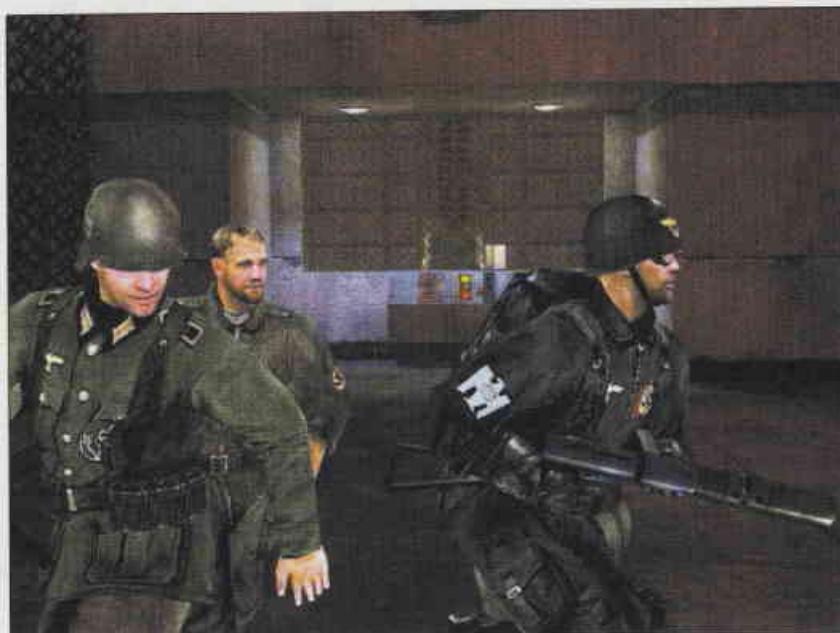


bu iş için Raven gibi FPS konusunda başarılı bir firmaya anlaşılsaymış, sonuç şüphesiz çok daha iyi olabilirmiştir.

Muti Wolf...

Çoğu oyunda Multiplayer seçeneği ya sonrasında yarı yamalak hazırlanmıştır, ya da hiç yoktur. Bazı oyunlar ise sırıf Multiplayer düşünülecek hazırlanır, ancak düzgün net bağlantısı olmayanlar için de bu oyunların bir anlamı yoktur. Wolfenstein doğrudan Quake motoru kullanıyor demistik. Yıllar suren bir gelişmenin ürünü olarak, şu an ki Quake motoru piyasadaki en olgunlaşmış Networking koduna sahip denebilir. Üstelik bu kod çoğu oyundaki gibi sonradan eklenmemiş, aksine oyunun ana koduna entegre edilmiş durumda, bu da Quake motoru kullanan oyunların gelişmiş Multiplayer seçeneklere sahip olması için iyi bir fırsat tanıyor.

Nitekim Wolfenstein için de benzer bir durum söz konusu, ancak burada oyunun Single Player kısmını Gray Matter hazırlarken, Multiplayer kısmı tamamen Nerve Software programcılar tarafından tasarlanmıştır. Ve şurası bir gerçek ki Wolfenstein için aslında bir CD üzerinde iki oyun denebilir, Multiplayer kısmı o denli kendine özgün ve büyük kapsamlı. Herşeyden önce diğer Multi oyuncularındaki Deathmatch ve Capture The Flag gibi çalışma türlerine Wolfenstein içinde yer bile verilmemiştir. Aslında bu çok yerinde bir karar da olmuş, çünkü genel oyun özellikleri dikkate alındığında bu karşılaşma türleri cidden başarısız olabilirdi.



Wolfenstein Multiplayer oyun konusuna tamamen kendine has bir yaklaşım getiriyor, burada Unreal Tournament ve Team Fortress arası hoş bir çizgi tutturulmuş. Öncelikle oyunda Axis ya da Allied olarak oynayabiliyorsunuz ve dört farklı asker türünden birini seçebiliyorsunuz. Bu asker türleri neler, söyle bir bakalım:

Soldier: Genel maksatlı piyade denebilir. Çok çeşitli silahlar kullanabilir, ateş gücüyle takımını desteklemek ve özellikle belirli noktaları kontrol altında tutabilmek için ihtiyaç duyulacak olan eleman türüdür.

Medic: Oyunda vurulan elemanların hızlı bir biçimde tekrar çatışmaya girebilmesi için savaş meydanını turlayan bir sırhiye erine ihtiyaç duyulacaktır. Kendi sağlığını devamlı yenileyen Medic, aynı zamanda dost askerler için ilk yardım paketleri de bırakabilmektedir. Uzun çatışmaların ve özellikle sayıca zayıf takımların ayrılmaz bir parçasıdır.

Engineer: Başlıca özelliği patlayıcı yerlestirmek ve çalışır durumda patlayıcıları devre dışı bırakabilmektir. Hangi haritada oynarsınız oynamın, takımindan bir Engineer olmadan adım atamazsınız. Engineer ayrıca hasar görmüş olan ağır makineli yuvalarını da onarabildiğinden, göründüğünden çok daha ağır bir ateş gücü sağlayabilmektedir.

Commander: Sadece Commander standart olarak bir dörbüne sahiptir ve bu dörbün yardımıyla uzaktaki hedeflere topçu ateşi açabilen. Ayrıca dost kuvvetler için oyun alanına cephane paketleri de bırakabilmektedir. Bunun dışında geniş bir silah koleksiyonuna sahip olan Commander'ın en önemli yeteneği savaş alanına hava desteği sağlayabilmektir. Eğer dost ya da düşman bir askerin ortama mavi renkli bir sis bombası attığını görürseniz uzaklaşmak

• -Abili, herif almış Venom'u çok pis gelir! -Bu böyle olmayacağı, bari postu kurtaralım... Kaçın...

için sadece birkaç saniyeniz var demektir, yoksa parçalarınızı Medic dahi toplayamaz. Hava saldıruları ve topçu desteği arkaya çağırlamaz, aradan bir süre geçmelidir, ancak düştükleri bölgede hasar görebilen hemen herşeyi dağıtırırlar. Buna karşın doğal olarak kapalı alanlarda işe yaramazlar.

Wolf Pack...

Wolfenstein tamamen takım oyununa önem veren bir multiplayer yapıya sahip olacak biçimde tasartlanmıştır. Her harita taraflara belirli görevler yükliyor ve belirli bir süre tanıyor. Bu görevler gizli belgelerin çalınmasından tutun da limanda yatan bir düşman denizaltısının batırılmasına dek değidiyor. Bazı görevler bir tarafı savunmaya, diğerini saldırıya yönlendirecek biçimde hazırlanmışken, bazıları ise her iki tarafında aktif biçimde haritada ilerlemesini gerektiriliyor. Oyunda standard olarak sadece yedi adet multiplayer harita var, ancak bunlar öyle iyi tasarılanmış ki, her haritayı iyice hazırlamak için çok uzun süreler oynamak gerekiyor. Her harita takımlara farklı seçenekler sunuyor, haritaya ve düşmanın genel tavırına göre takтик değiştirmek çok mümkün. Haliyle Wolfenstein haritaları sayıca az ama oynamakla bitecek gibi değil. Ayrıca oyunun modüler yapısı sayesinde zaman içinde yeni haritalar görmemiz de mümkün olacak.

Wolfenstein'in en önemli özelliklerinden biri takımları farklı şekillerde savaş alanına sokması. Mesela savunmada olması gereken takım oyuna biraz daha önce başlıyor ve böylece saldıracak takıma karşı pozisyon alabiliyor. Öte yanından bir takım elemanı vurulunca derhal ölmü-

yor, böylece ne hemen oyuna dönüyor ne de CS'de olduğu gibi çatışmanın sonunu beklemek zorunda kalıyor. Burada iki seçenek var, vurulduktan sonra bir müddet savaş alanında "can çektiyorsunuz", eğer tek parça halindeyseniz ve bir Medic yardıma yetişirse, derhal düşük sağlıkla oyuna dönebiliyorsunuz. Eğer ortamda Medic yoksa, o zaman "Limbo" ekranına dönüyorsunuz. Bu ekranda takım ya da sınıf değiştirilebilmek mümkün. Ancak ne olursa olsun hemen oyuna dönemiyor, kısa bir müddet bekliyorsunuz. Bu durum haliyle çatışmanın en civcivî anında adam kaybetmeye daha az tahammül edilebilir bir hale sokuyor. Ayrıca Spawn süreleri ve noktaları belirli olduğundan, oyuna dönüşünüzün genel gidişat üzerindeki etkisi belirli bir seviyede tutulmuş oluyor.

Genel Networking kodu oldukça başarılı olan Wolfenstein, oyunculara Unreal Tournament tarzı bir "server browser" sunuyor. Bu browser sayesinde çok hızlı bir biçimde Internet üzerindeki Wolfenstein sunucularını tespit edebilir ve bir tuşa basarak katılabilirsiniz. Genel olarak bakıldığından Wolfenstein yanında iyi bir Single Player senaryosu da bulunan, çok başarılı bir Multiplayer FPS gibi görünüyor. Ta比ii takım oyununu en ön planda tutması her Multiplayer oyuncusunun pek hoşuna gitmemeye bilir. Özellikle her fırsatта hile yapan ve oyunda bile kendinden başkasını düşünmeyenler için bu oyun pek avantajlı sayılmaz. Ancak onlar da bir zahmet oyundan uzak dursunlar, hem gerçek oyunculara da bir faydalı dokunuş olur. •

Mad Dog | dog@dog.com



MYTH III THE WOLF AGE

Kılıcınızdaki kanı temizlemek için acele etmeyin,
zira bu sefer de geçmiş peşinizi bırakmıyor...



Hayal gücünüzü kaçıda dökmek veya bir şekilde görselleştirmek gerçekten zor bir iş; hele kafanızda kurduğunuz bir dünyayı, başkalarının kafasında canlandırmak çok daha zor. Bunu başarabilen oyuncular, birtakım eksikliklerine rağmen yıllar geçse de hatırlıyor. Genelde RPG oyunları geniş bir hayal gücünün ürünü olan dünyalar sunar oyunculara. İçerdeği inanılmaz diyaloglarla hikayeye derinlik katar ve oyuncu gerçekten sanala yumuşak bir geçiş yapar; akıl almaz bir maceranın ortasında olduğunu hisseder. Ama RTS aleminde bakarsak, bu tarz bir izolasyon yaşamaktan ne kadar uzak olduğumuzu görürüz; çünkü türümüzün uzun diyalogları gibi bir lüks yoktur, hikayesini demolarla anlatmak zorundadır. Demolar çok sağlam bile olsa, oyuncuya gerçek dünyadan soyutlayabilecek derinliği katamaz oyuna. StarCraft ve Homeworld, RTS türü için birer dönüm noktasıysa, Myth serisi de yeni bir boyut olmalı. Kaynak toplama oyununu kaldırıp, savaş takımlarına ağırlık vermesi oynamabilirlik adına bambaşa kapılar açtı adeta. İlk iki oyundan sonra kan göllerinde yıkılmaya ara vermişik ama artık beklenen gün geldi, çıktı...

Geçmişten gelen savaşçı...

Serinin inanılmaz sürükleyici hikayesi devam ediyor ama kaldığı yerden değil. Myth III: The Wolf Age ile geçmişte bir yolculuğa çıkarıyor, yaşanan tüm olayların kaynağına gidiyoruz. İlk iki oyunu oynayanlar Connacht the Wolf efsanesini hatırlayacaktır. Kaytlarda cesur savaşçı Connacht'ın, kötüluğun dünyayı ele geçirmesine

engel olmak için varlığıyle Myrkridia'nın zebanı ordusuna karşı savaş verdiği geçer. Bu sefer hikaye, daha önce olduğu gibi savaştan savaşa koşan bir askerin değil ama kütüp hane kurdu bir taşköprüne geçti. Hikayeyi anlatılıyor, Connacht the Wolf'un mezarı buldormus ve bircok eski yazırtı ortaya çıkmıştır. Hikaye de yazıtın tek tek okunmasıyla açılıyor. Connacht'ın barbarlık günlerinden liderlige yükselişini anlatıyor (seslendirme mütlesi).

Herhalde seri için en radikal yenilik, üç boyutta tamamıyla geçirilmiş olmasıdır. Artık 3D tepeler üzerinde geçenin 2D karakterler yok. Bundan böyle her şey canlı canlı poligonlardan ibaret; istediğiniz kadar zoom yapıp, yakınlaşabilirsiniz. Mumbo Jumbo gerçekten artistik bir iş çıkarmış. Bu arada ilk iki oyuncu yapımcısı Bungie'ye ne oldu diyorsanız, şu an X-Box'ın çıkışına Halo'yu yetiştirmekle meşgul. Dokularındaki detay seviyesi inanılmaz; yalnız oyunu yüksek bir çözünürlükte ve detaylı bir şekilde oynamak istiyorsanz, maalesef bir GeForce 3'e muhtaçsınız. İlginçtir ki GF3'ü olan bir arkadaşım oyunda takımlar yaşıyor ama ben biraz onun ayalarını indirgemerek Voodoo 3'üm ile gayet iyi oynayabiliyorum. Bu, herhalde eski nesil kartların OpenGL ile daha uyumlu olmasından kay-



naklıyor. Animasyona gelince, belki gördükleriniz arasında en iyi değil ama hayal kırıklığına uğramayacağınızı garanti edebilirim.

Kansız olmaz!

Yine kan ve vahşet oyunun en önemli kozaannan biri. Etrafa dağılmış dwarf, ghol, trow parçaları görmek yine insanın istahini kabartıyor. Hele yeni birimlerin katılmasıyla menü daha da renklenmiş durumda. Aslında tasarımcı ekip karnın tepelerden sürüleceğini söylemişti. Ama maalesef daha böyle bir durumla karşılaşma-

dım, belki aksiyona çok kaptırdığım için kaçırılmış da olabilirim. Neyse, sonuçta yeterince karlı bir oyun. Oynamabilirlikle ilgili pek bir değişiklik yok. Bölümlere yine belli sayıda adamlı başlıyor ve aynı kadroyla paçayı kurtarmaya bakıyorsunuz (tabii bir de gelirse, destek kuvvetler var). Kaynak toplama falan olmadığı için rahatlıkla birimlerinizin yerleri, formasyonları ve güç dağılımıyla ilgilenebilirsiniz. Silahların ve düşmanların çeşitliliği sayesinde ilginç stratejiler geliştirebiliyorsunuz. Yeni arazi biçimleri ve hava koşulları da stratejilerini yakından etkileyebiliyor. Ses efektleri hiç fena değil, özellikle kılıç

Yapay zeka bazen sapıtabiliyor.
Saldırsanızaaa, üeeeen!!!



MYTH III: THE WOLF AGE

81

Grafik • Keyfini çıkarmak iyi bir sistem istiyor. Birim ve arazi modelleri inanılmaz detaylı; dokular oldukça sağlam.

Atmosfer • Diyaloglar çok iyi yazılmış, hele arkasına grafikleri de alıncı bir hayatı sürükleยici olabiliyor. Ara yüklemeler de olmasa...

Ses • Ses efektleri gayet iyi. Kılıçlar sanki kulağınızda şakırdıyor. Müzikler, İskoç soslu ama bana uyar; arka planda iyi gidiyor.

Oynamabilirlik • Oyun zor, hatta bazen gereğinden fazla. İlk iki oyunu oynamış olanlar, kontrollere kolayca adapte olabilir.

sesleriyle undead'lerin çiglikları çok iyi gidiyor. Müziklerdeki gayda bölümleri biraz 'İskoçyalı', biraz da 'Cesur Yürek' kokuyor ama sonuçta oyun için gayet uygun. Görkemli grafiklerin karşısında demolar çok uyduruk kalmış, çok daha iyi olmaları gerekiyordu diye düşünüyorum.

Oyun hala çok zor. Bu yüzden ısınana kadar birkaç bölüm kolayda oynamaktan çekinmeyin. Gerçekten birimlerinizi çok dikkatli düzenlemeli ve savaş taktiklerinizi çok iyi düşünmelisiniz, yoksa katledilmeniz kaçınılmaz bir alışkanlığa dönüşür. Özellikle kahramanların (Connacht, Dumas, Ravanna ve Myrddred) olduğu bölümlerde işiniz daha da zorlaşıyor. Onları hem akılçıl kullanmanız, hem de harcamamalısınız.

Dwarf eline baltayı alıncá...

Grafiklerin yanı sıra birimler de yenilenmiş; daha doğrusu eklemeler yapılmış. Bu sefer her ırktan en az üç farklı birim çıktı. Dwarf'lar artık sadece bomba atmıyor, ellerindeki baltalarla önlere geleni ikiye ayırmıyor. Ghol Priest ise ırkının büyü yapabilen cinsinden, özellikle cesetleri silahlıyla



Kan lekesi çıkar mı?

demodaki yazıtlara geri dönüyor. Ayrıca oyun yüklense bile, bazen birkaç dakikalığına o kadar yavaşlıyor ki takıldığını sanıp reset atmak için hareketleniyorsunuz. Neyse ki oyun tamamen yavaşlığından kayıp vermiyorsunuz. Sanki bazı birimleriniz diğerlerine göre daha zeki. Örneğin bombacı dwarf'lar komut vermediğiniz sürece, birimlerinizin çarpıştığı yaratıklara bomba atmıyor. Diğer birimlerinizin bu kadar düşünceli olduğu pek söylemenemez. Kötüler tabii ki çok zeki; farklı yönlerden gelerek, öncelikle sağlam

«Etrafa **dağılmış** dwarf, ghol, trow parçaları görmek insanın **iştahını** kabartıyor.»

beraber havalandırıp bir hortuma dönüştürüdüğü büyü acayıp kullanılı. Hele hortum patlayıcılarla doluya, katliamın seyrine doyum olmuyor. Elinde koca bir çekiç taşıyan Trow Clad'ın gelişini görmek bile paniğe kapılmanız için yeterli (ve kaçmanız için tabii). Spider Cultist'ler ise tamamıyla yeni ve kötü bir irk.

Her şey iyi güzel ama bir de şu yükleme zamanları biraz daha kısa olsaydı, ne olurdu yani? Kaydettığınız bir oyunu yüklemek için üç dakika beklemeniz gerekiyor. Aynı bölüm bir çok defa tekrarlamak zorunda kaldığınız için yüklemeleri beklemek ölümcül olabiliyor. Hayır, quicksave/quickload seçeneği de yok ki! Hem o kadar uzun bekledikten sonra amacınızı ne olduğunu bile unutabiliyorsunuz. Maalesef, menüde 'mission objectives' diye bir seçenek olmadığı için, ara

adamlarına saldırıyor.

The Wolf Age, her şeyle yeni bir Myth. Öncelikle Myth fanatikleri bu oyunu kaçırma malı. Seriden habersiz RTS oyuncuları ise kesinlikle şansını denemeli.

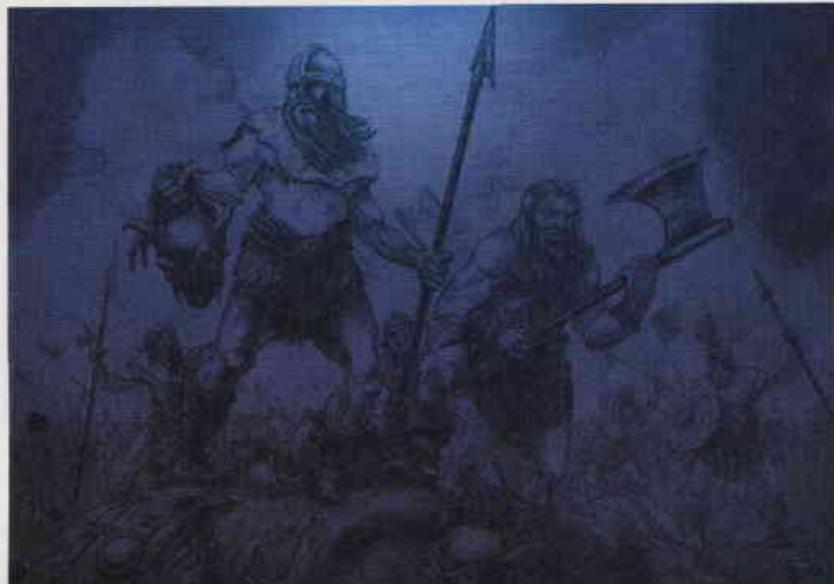
Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX STRATEJİ (REAL-TIME)

Bilgi İçin • myth3.godgames.com
Yapım • Mumbo Jumbo
Dağıtım • Take-Two Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-400, 96MB Ram, 250MB HD alanı, 8MB OpenGL uyumlu 3D ekran kartı

Multiplay • Ağ ve Internet üzerinden 2-16 oyuncu



codename outbreak

Yine bir meteor düşer ve yine içinden uzaylılar çıkar...

Uzaylılarla ezeli savaşımız bir kez daha sahnededir. Gerçekten gelseler de rahatlasak. Belki bozuk plak gibi tekrar eden şu hikayelerden de kurtulabiliriz böylece. Ya bu adamlar gerçekten dosta? Hiç o ihtimali düşünün mü? Eminim düşünenler olmuştur ama savaş her zaman barıştan daha popüler olduğu için bu tarz fikirler, somutlaştırılmışan sahiplerine geri dönmüştür. O kadar çok, sırtını uzaylılara dayamış film seyredip, oyun oynadıktan sonra karşınıza yine 'Uzaylılar!' çıglyları atan bir oyun gelince, insan haklı olarak farklı bir şeyler görmek istiyor. Maalesef Codename: Outbreak'in de farklı bir şeyler göstermeye niyeti yok gibi, eski tas, eski hamam bir şekilde uzaylılarla çektiğimiz halaya devam ediyoruz (bir halay başı olup, mendili alabilsem, gösterecem gününü hepsin!). Anlaşılan duvarları yıkmak başka bir oyuna kalıyor.

Hey, ensendeki de ne?

Oyunumuz çok da uzak bir gelecekte geçmiyor (2012 desem). Dünya'nın çok yakından geçen bir kuyruklu yıldız, çöplerini atmosferimize bırakır. Düşen bu meteorlar, sadece kaya parçaları değil, aynı zamanda uzaylı parazitleri misafir etmektedir. Durumdan habersiz meteorla-

rı incelemeye giden bilim adamları ve onları korumakla görevli polis memurları, onların peşisinde gizemli bir şekilde ortadan kayboldularını araştırmak için yollanan askeri birlikler, uzaylıların kontrolü altına girer (evet, hepsi). Nasıl mı? Aynen söyle, bu minik uzaylılar zıplayarak, kurbanlarının ensesine yapışır ve oradan da omuriliğe dalarak, sinir sistemini ele geçirir. Bilinler bilir, tipik bir 'facehugger' vakası. Unutmadan, bu parazitler sizi kırmızı-yeşil görüyor (predator hesabı). Gelelim bize düşen görevye, ordunun özel bir birliği olarak bu uzayı parazit tehdитini araştırmak ve yok etmek; kısaca pisliği temizlemek de denilebilir.

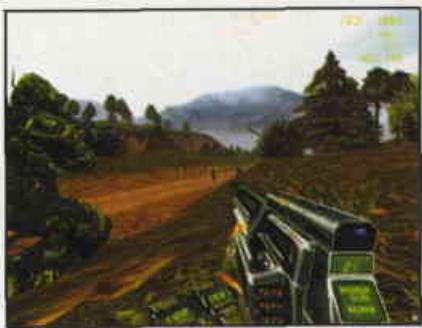
Toplam 13 görev boyunca bu pisliğe batıp, çıkacağız. Her görevde aldığınız emirler değişiyor; yani her seferinde önünüze geleni temizlemek gibi bir yükümlülüğünüz yok. Görevler, standart 'bul ve yok et' harekatları, kurtarma operasyonları ve bilgi toplama angaryaları arasında paylaşılmış. Neyse ki tüm bu karmaşa ortasında tek başınıza değilsiniz. Bir takımıınız var ve adamlarınızın her biri farklı özelliklere sahip (keskin nişancı, bomba uzmanı gibi). Gerçi bu özellikler biraz daha dallanıp, budakanabilirdi. Örneğin, tırmanma veya gizlilik üzere parametreler olabilir. Her görevde ikili

gruplar halinde katılıyorsunuz; bir kontrol ettiğiniz adam var, bir de arkanızı kollayan. Aslında birtakım basit (oldukça basit) komutlarla diğer adamı kontrol etmeniz de mümkün. Öylece dikilmesi, çömelmesi veya sürünen için komut vermenize gerek yok; çünkü pozisyon alırken, siz ne yaparsanız, o da aynen kopyaliyor. Ateş serbest, ateş kes veya arkamı kolla gibi komutlar içinse bazı 'F' tuşlarını kullanmanız gerekecek.

Arkanız emin ellerde ama...

Emriniz altında sadece iki adam olacağı için, görevde çıkmadan önce görev özettini iyi inceleyip, grubunuza ona göre oluşturmalısınız. Örneğin her iki adamınızın da ağır silahlar taşıması veya her ikisinin de keskin nişancı olması işinizi zorlaştıracaktır. Görev sırasında adamlarınız arasında geçiş yapabiliyorsunuz ama kiminle başlayacaksınız, onunla devam edin derim. Grup arkadaşınızın kafası fena çalışmıyor ama sonuçta bir kurşunlu canı var ve zırt pırı geçiş yaparak kendi canınızı da gereksiz yere tehlikeye atmanın bir anlamı yok. Nitekim düşmanlarınız, grup arkadaşınıza göre çok daha yapay zeki. Sizi gördükleri anda, işinizin bittiği söylenebilir. Adamlar tam birer profesyonel; kesinlikle iska-





• Tetiği çekmekte bir an bile tereddüt etmemelisiniz, yoksa... • Her zaman açık havada takılmayacağız herhalde...



• Silanızın 'zoom' özelliği çok işinize yarayacak...

lamıyor, çok iyi siper alıyor ve takım hâlinde çalıyorlar (bu zeka fişkirması, ense köklerindeki uzaylılardan kaynaklıyor olsa gerek). Neyse ki görülmemişiniz sürece sorun yok; gizlice yaklaşıp, kör noktalarından işlerini bitirebilirsiniz. Ama yakın temas diye bir şey söz konusu değil, adamların size görmesiyle nalları dikmeniz bir oluyor; hareketlerinizi aynen kopyaladığı için grup arkadaşınızın da ömrü pek uzun olmuyor. Keşke düşmanların zekasından bir parmak da

runda değilsiniz (sirt ağrılarına son!). Bu özel imalat döner başlıklı silahla ister tarayın, ister uçurun, isterseñ de yakın; tamamıyla paşa gönlünüz bilir. Silahınızı bir roketatarla bile dönüştürebiliyorsunuz (uzaylı katilimi için birebir). Ayrıca yanınızda çok eğlenceli oyuncular da var; özellikle hologram bırakarak tuzaklar kurmanıza yaranan ve vücut isınızı düşürerek uzaylıların sizin algılamamasını sağlayan zimbirliler gerçekten çok iş görüyor (yalnız ikincisi

«Yakın temaslarda, **hareketlerinizi aynen kopyaladığı** için grup arkadaşınızın da **ömürü** pek uzun **olmuyor.**»

bizimkilerin kafasına sürselermiş. Gizlilik isteyen görevlerde adamanızın ateş gücünü devre dışı bırakabileceğiniz ama siz bir kayanın arkasına mevzilenmişken, onun düşman ateş hattına girmesini engelleyemeyezsiniz (eceline susamak diye buna denir herhalde).

Tek parmakta 10 marifet

Outbreak, gerek teknik özellikleri gerekse de konseptiyle first person shooter türüne yeni bir şeyler katamıyor belki ama yüzümüzü güldüren birkaç şey de yok değil. Herhalde bunlardan en ilginci de silahlar, daha doğrusu silahınız. Artık sırtınızda on tane silah taşımak zo-

sağlığınızdan bayağı bir götürüyor, haberiniz ola). Şirringalar canınıza can katıyor ama sayıları oldukça sınırlı. Bazın onları kullanmak yerine oyunu en son kaldığınız yerden yüklemek da- ha mantıklı olabiliyor.

Oyun görsel ve özellikle işitsel anlamda çok iyi. Zaten oyuna başlamadan önce sağlam bir ayar menüsü siz bekliyor ('sinek' testi çok eğlenceli), çok anlamıyorsanız kurcalamamanız tavsiye edilir. Oyundaki sesler inanılmaz gerçekçi, tabii keyfini çıkarabilmek için 'surround' bir

INFO-BOX AKSİYON (FPS)

Bilgi İçin • www.codenameoutbreak.com

Yapım • GSC Gameworld

Dağıtım • Virgin Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-266, 128MB Ram, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Ağ ve Internet 2-16 oyuncu

sistem şart. Keşke seslendirme de daha gerçekçi olabilseydi; adamlar Rus aksanıyla İngilizce konuşuyor ve kelime dağarcıkları çok kit. Grafiklerde ise ilk su efektleri göze çarpıyor. GSC Gameworld'ün geliştirdiği bir sistem sayesinde, çevrenizi belli bir sınıra kadar oldukça detaylı bir şekilde algılayabiliyorsunuz. Uzaklara bakınca ise görüntü bulanıklaşıyor ama kalitesinden bir şey yitirmiyor. Karakter modellerine, özellikle yüzlerine pek fazla özenlemediş (belki orduya bu yüzden katılmışlardır). Artılarına rağmen Outbreak ilk bir saatten sonra sıkıcı bir havaya bürünyor, ayrıca son derece zor olabiliyor. Birçok defa çiğnenmiş sakızı, bir kez daha çiğnemek hiç de eğlenceli değil. Yine de 'ben arkadaşımla uzaylı avına çıkmak istiyorum' diyorsanız, önden buyurun... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

CODENAME: OUTBREAK

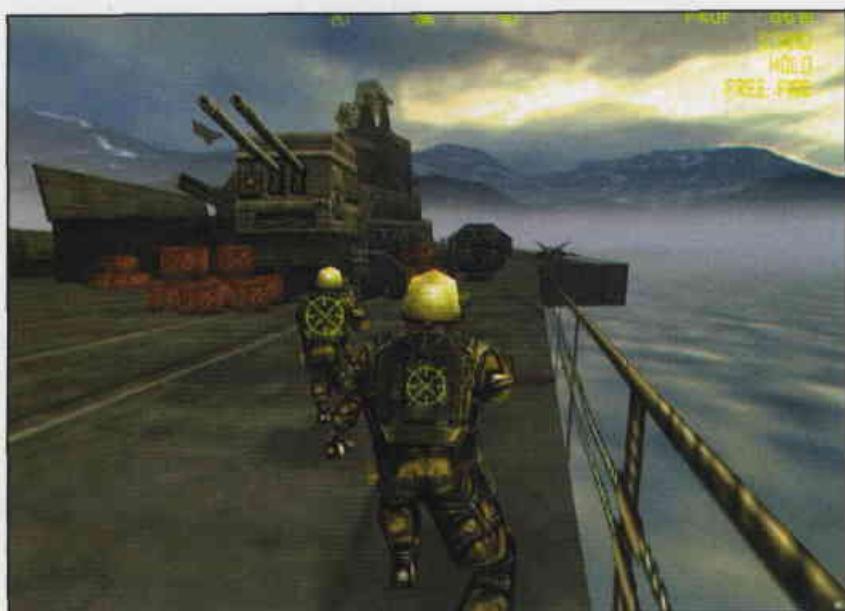
64

Grafik • Su efektleri ve ışık oyunları çok iyi. Karakterler hariç grafikler fena sayılız. Oyunun yakını ve uzağı ayıran ilginç bir detay sistemi var.

Atmosfer • Sesler sayesinde birazlık havaya girdiğiniz söylenebilir ama sürprizlerden uzak bir oyun oynadığınızı bilmek çok sıkıcı.

Ses • İyi bir ses sisteminiz varsa yaşadınız demektir. Sesler inanılmaz gerçekçi. Seslendirme çok yavan kalmış.

Düzenlilik • Düşmanların yapay zekası çok keskin; oyun aşırı derecede zorlaşıbiliyor. Neyse ki kontroller gayet basit, alışmanız birkaç dakikanızı alıyor.



tennismastersseries

Raketlerinizi hazırlayın, absürd vuruşlar yapacağız

Ah tenis ah... Eskiden hiç bir turnuvayı kaçırmaz, bütün oyuncuların yaşlarını, giyini ve oyun stillerini ezbere bilirdim. Pozisyonlarda oyuncunun topu nereye göndereceğini tahmin ederdim. Son 2 yıldır ise ortaya çıkan ünlü isimlerden haberim yok maalesef. Bu oyunun beni yine toprak sahalarla döndürecek kadar güzel olduğunu zannediyordum. Fakat maalesef yanıldım.

Oyunda yeteri kadar eksiler var o yüzden yازının başından itibaren bu eksilerle başınızı ağrıtmak istemiyorum. Artıları ve eksileri yazı içinde sırasız bir şekilde belirteceğim. İlk olarak, oyun "Gerçek bir tenis simülasyonu olduğu" iddiası ile geliyor. Oyunun başındaki giriş demosu çok güzel hazırlanmış ve oyun hakkında gerçekten iyi şeyler düşünmenizi sağlıyor. Açıkçası oyunu her açtıığında demoyu baştan sona izledim. Tenis maçlarından enstancaneleri demoya çok güzel yansımışlar ve heyecan verici bir atmosfer yaratmışlar. Bu güzel giriştan sonra karşımıza son derece bayıcı bir menü çıkıyor, çok sade ve ilgi çekici hiç birşey yok. Baktıkça bayıtorsunuz, bayıldıça oyundan çıkmak istiyorsunuz. Oyundaki grafikler çok güzel, bir tenis oyunu grafikleri ile ilk kez bu kadar öne çıkyor. Servis atarken t-shirt'ınız havaya kalkıyor. Bu kadar güzel grafiklerde insan ister istemez gerçek tenisçilerin yüzlerini görmek istiyor ama hayal kırıklığı yaşıyor. Bunun nedeni ise yapımcı firma Microds'in oyuncular-



la anlaşılamamış olması. Burada suçu kim biliyoruz, belki Microds cırmı davranışları veya oyuncular astronomik rakamlar istediler. Sonuçta bizi bu zevkten mahrum ettiler. Yine de Microds'in kendi yarattığı oyuncuların yüzleri hiç de fena değil, sakal, büyük, saç, yüz hatları olarak neredeyse hiç biri birbirine benzemiyor. Oyunda gerçek oyuncular yok barı gerçek turnuvalar, sahalar olsun istiyoruz değil mi? Oyun bize bu konuda da nanık çekiyor.

Hingis, Sampras, Agassi

Grafiklerden bahsetmişken top toplayıcı çocuklara deðinmeden yapamayacaðım. Bütün oyun boyunca bunları bir kere bile hareket ederken görmedim hep biblo gibi duruyorlar, sabır taşları maşallah. Aynı şeyi ortadaki çizgi hakemi hariç diğerlerine de söylüyorum. (dip çizgisinde (baseline) 3 tane çizgi hakemi durur ve topun auta çikip çıkmadığını bakarlar) Seyirciler her oyunda

olduğu gibi Tennis Masters Series'te de karton. Ancak Fifa'da olduğu gibi gözle batmıyor.

Kortların dizaynları iyi fakat mükemmel değil. Madem gerçek kortlara ve turnuvalara oyununda yer vermeyorsun, kendin ortaya güzel bir şey çıkar ki insanlar seni takdir etsin. Ama yok sen illa ki tepki çekeceğim diyorsan o ayrı konu.

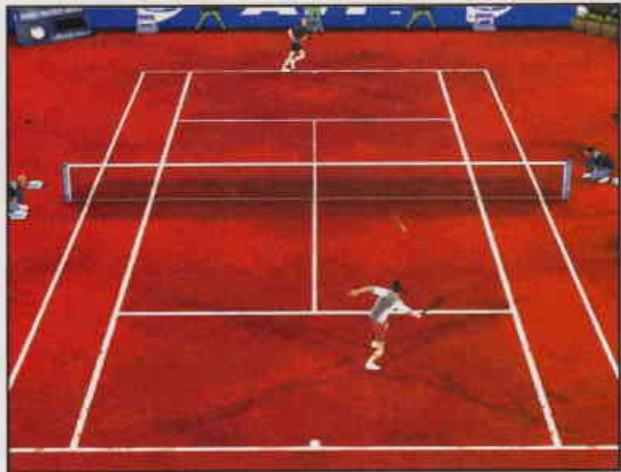
Grafik konusunu burada "genel olarak başarılı" diyerek kapatalım ve oynanabilirlik ile gerçekçiþe geçelim. Oyun neredeyse bütün eksilerini oynamabılırlıktan alıyor ve bu alanda bir ilke imza atıyor. İlk olarak tuşlarımıza deðinlim, oyunu oynamak için 8 tuş yeterli: 4 adet yön tuşu ve 4 adet vuruþ tuþu (düz, kesme, aşırıtma ve top spin (ileri falso) vuruþları). Bu vuruþlar görünüş olarak farklı şekillerde yapılmıyor ve topun gidiþi deðiþiyor ancak rakibe zorluk bakımından hiç biri fark etmiyor. Örneðin rakibiniz fileye geldiðinde top spin vuruþ yaparsanız bu, onun topu fileye takma ihtimali-

• Bu vuruþ ile sayımı ben alıyorum, var mı böyle bir vuruþ ya !



• Şimdi 137 millik bir servis atacaðım, şaþıp kalacak.





ni kat ve kat arttırır ancak bildiğim bu tenis taktiklerini uygulamama rağmen bu taktikler bana cevap vermediler.

Davenport, Capriati, Kafelnikov

Oyuncuların vuruş stilleri genelde iyi yalnız kendilerini palyaçoya çevirdikleri anlar da az değil. Yok efendim arkası dönük iken 1 salise içinde dönüpスマč çakmalar, Boris Becker vuruşunu 4-5 metrelilik uçuşlar ile abartmalar (Boris Becker vuruşu: Fileye yaklaştığınızda rakibiniz sizi geçmek için uzağınızı ve sert bir vuruş gönderdiğinde, uçarak yaptığından vuruştur ve bunu ilk

o daスマčlar, ister zıplayarak, ister yerdeyken yaptığıınızスマčlar inanılmaz derecede gerçek dışı. Zıplayarak yaptıklarınızda oyuncu raketini yeteri kadar açmıyor, bu durumda normalde fileye takmanız gereken topları dip çizgisinin üstüne atmış oluyorsunuz. Yerde vurdugunuzスマčlaraスマč demek bile mümkün değil, geri geri giderkenスマč vurunca ortaya inanılmaz estetik (!) hareketler çıkıyor.

Hele bir de servisler var ki hiç bir şey diye-miyorum. Bütün maçlarda bir kere bile 2. servis atılmadı. Her zaman ilk servisler içeri düşüyor, kaç km hızla atarsanız atın, hangi köşeye at-

« Oyuncuların vuruş stilleri genelde iyi yalnız kendilerini palyaçoya çevirdikleri anlar da az buz değil. »

ve en sık tıpkı tenisi Boris Becker olduğu için bu vuruş onun ismi ile anılır), yetişilmeyeceler toplara frame atlayarak ulaşmalar, bunlar oyun-da size bikinlik veriyor. Özellikle rakibinizin frame atlaması sizى çıldırtıyor. Tam yetişemeyeceği bir yere vuruş yapıyorsunuz, hop oracıkta bitiv-riyor ve topu geri gönderiyor. Bir başka sinir kü-püne dönüşebileceğiniz olay ise rakibinizin gayet hızlı ve sert vuruşlarını sizin karşılaşmanızın oldukça zor olması ancak sizin öyle vuruşlar yapamanız. Çok kötü olan bir tane vuruş teknigi var

sanzı atın. Ben dışarı atmayı başaramadım, rakiplerim de her zaman 100% ile servis kullandılar. Gerçek hayatı bu oran bir genelleme ya-parsak yüzde altmış, altmış beş civarındadır.

Bir de kortların gerçekçiliği var tabii ki. Ör-neğin oyunda fileler olmasa da olurmuş, neredeyse topların %90'ı fileden geçiyor. Puan ka-yıplan ya topu kendi hatalız yüzünden iskaladığınızda veya rakibiniz çok etkili bir vuruş yaptı-ğınızda oluyor. Gerçek hayatı 4 oyunumuza da ise 3 kort çeşidi var: Sert zemin, toprak ve halı zemin. Microids çim zeminde sadece futbol oynanıyor diye biliyor olsa gerek.

TENNIS MASTERS SERIES

65

Grafik • Oldukça iyi grafiklere sahip bu oyun diğer kriterlerden çok şeý kaybediyor.

Atmosfer • Ben kendimi oyuna yeteri kadar kaptıramadım, sizin için de farklı olacağımı sanmıyorum.

Ses • İtopa vuruş sesleri, arada sıradı seyircilerin "Come on" bağırları fena değil.

Oynamabilirlik • Vuruş stilleri grafik olarak iyi gözükse de, oyunun en negatif tarafı.

INFO-BOX SPOR

Bilgi İçin • www.masters-series-videogame.com
Yapım • Microids
Dağıtım • Microids

Minimum Sistem • Pentium2 333, 16 MB Ekran Kartı, 64 MB Ram, 200 MB HD Alanı
Multiplay • Ağ ve Internet 2-4 oyuncu

sadece tatmin etmeyecekti, daha ileri gide-iyor. İster yaradına siğınıp abanın, ister kesik bir vuruş atın topa vuruş sesleri son derece mo-noton, hep aynı.

Sonuç olarak bu oyun hakkında grafikleri hariç iyi bir yorumda bulunmak pek kolay de-ğil. Yani Microids'in "Gerçek bir tenis simülasyonu" iddiası fos çıktıktı. Yine de şu an piyasada en iyi tenis oyunu olarak nitelendirilebilir. Tenis severler için denemeye değer bir oyun, ama bu kategoride değilseniz uzak durun. ☺

Can Kori | can@level.com.tr



anarchyonline

Bir okyanusta kaybolmaya hazırlanın.

Massively Multiplayer Roleplaying Game (MMRPG), oyuncusunu bir defa eline geçirdikten sonra ilgine kadar emen oyundur. Yirmidört saat başında kalsanız gene de tadına varamayacağınız bir eğlencedir. Şimdiye kadar bu tür için, hep senaryosu Tolkien'in fantastik dünyasından esinlenerek hazırlanmış oyunlar yapılışı. Everquest, Asheron's Call ve Ultima Online şu anda bu piyasanın üç büyüğü. Anarchy Online ise bir boşluğu doldurarak oyuncuyu teknolojinin egemen olduğu başka bir fantastik dünyaya götürüyor. Böylelikle kılıç kalkan sallamaktan bıkmış olanlar için sniper tüfekleri, vücuda entegre edilebilen devreler, uçan motosikletler ve farklı bir PvP (Player versus Player) anlayışı getiriyor.

İrkler, sınıflar

Rubi-Ka adlı dünyada geçen oyunda bu dünya ya hakim olan Omni-Tek şirketi, şirketin politikalara başkaldırın Klanlar ve her iki tarafın arasına sıkışmış, tarafsızlığını korumaya çalışan şehirler. Oyna başladığınızda önce kendinize birirk seçmek ve tipinizi belirlemek durumundasınız. Solitus, Opifex, Nano ve Atrox adında dörtirk var. Solitus insana en fazla benzeyenirk ve özelliklerine herhangi bir artı veya eksialımıyor. Opifex genelde ajan ve hırsız gibi tiplerin tercih ettiği birirk çünkü **agility** ve **sense** artı alırken **stamina** eksı almakta. Böylelikle savaşmaktan daha çok arka planda olan ya da dövüş sanatlarında ustalaşmak isteyen oyunculara uygun. Nano, **Intelligence** ve **Psychic**'e

arti alırken **Strength** ve **Stamina**'sına eksı almakta. Tahmin edebileceğiniz gibi buirk tamamen nano teknolojiyle yoğunlaşmak isteyen oyuncular için düşünülmüş. Nano teknoloji bu oyunda büyük yerine geçiyor. Sonirk olan Atrox ise tek cinsiyetten oluşuyor. Yani kadın ve erkek olarak ikiye ayrılmıyor. Buirk diğerlerine göre çok daha iri ve uzun. Savaşçı olmak için en uygun seçenek.

Strength ve **Stamina**'ya artı alırken **Sense** özelliğine eksı alıyor.

Sınıflar ise toplam olarak oniki tane. Agent, Doctor, Enforcer, Engineer, Bureaucrat, Adventurer, Meta-Physicist, Nano-Technician, Trader, Fixer, Soldier ve Martial Artist. Her sınıfı size tek tek anlatmak çok yer alacağından burada değinmeyeceğim fakat yazının sonunda vereceğim linklerden oyunla ilgili fazlasıyla bilgi edinebilirsiniz.

Bu basamağı da geçtikten sonra tutacağınız tarafı seçiyorsunuz. Ben Omni-Tek'i seçtim çünkü bağlantımdan dolayı PvP yapmayı düşündürüyordum. Böylelikle daha büyük olduğu için en azından Omni-Tek tarafından bulunmanın daha iyi olacağını düşündüm. Bir Solitus Soldier olarak eğitim sahasında bayağı zaman geçirdim. Zaten oyun siz direkt olarak burada başlatıyor. Yapmanız gereken tek şey etraftakileri avla-





● Sağdaki aslında bir evcil hayvan sayılır.



● Bu kadar donanıma sahip olmak çok pahalıya patlayan bir iş. Hele de arkanızda bir Guild yoksa...



● Hayır! Bu bir istiride kabuğu değil. Bir taşıyıcı.

mak. Eğer size saldırlıyma ve siz saldırmak istiyorsanız bu durumda karşı tarafı tıklayıp ismine bakın. İsminin yanındaki çubuğu rengi rakibinizin sizden ne kadar güçlü olduğunu gösterecektir. Yalnız dikkat etmeniz gereken bu rengin yaratıktıla ilgili genel bir güç yapısını değil yaratığın sizin karakterinize göre ne kadar güçlü olduğunu belirtmesidir. Renkler tipki trafik ışıklarında olduğu gibi yeşilden kırmızıya göre değişir. Bu aynı zamanda o yaratığı öldürdü-

ATM makinalarına benzeyen makinalar var. Bunlardan reclaim boot olduğunu sizin eşyalarınızı toplayıp buraya bırakın robotların istasyonu. Oyun size, canlandıktan belli bir süre sonra eşyalarınızın reclaim boot'a geldiğini belirten bir mesaj atıyor. Siz de gidip toplayorsunuz. Bank eşyalarınızı koyabileceğiniz banka yine geçiyor. Mission Boot'tan kendinize belli bir para karşılığında görev alıyzsunuz. Insurance bootta ise kendinizi kaydediyorsunuz. Böyle-

«Anarchy Online'da o kadar **derin bir sınırsızlık** hissi var ki **yapabilecekleriniz** hiç bir zaman bitmeyecek »

günüzde size vereceği tecrübe puanını da etkileyecektir. Savaş tuşuna bastığınız andan itibaren otomatik olarak rakibinize karşılaşmaya başlarsınız. Kazandıktan sonra cesedine çift tıklayarak üzerindekileri alabiliyorsunuz. Eğer ölüseniz otomatik olarak en son kendinizi kayıt ettiğiniz insurance bootun yanında belirirsınız. Bir kaç dakika sonra eşyalarınız da reclaim bootlardan alınabilir hale gelecektir.

Genel kurallar

Şimdilik daha fazla aksiyona girmeden önce oyuncunun genel işleyişinden bahsediyorum. AO'da tecrübe puanı alarak ilerliyorsunuz. Level atladiğça size verilen puanları da geliştirmek istediğiniz yeteneklerinize dağıtıyorsunuz. Oyunda tipki

likle kayıt alanında karakterinizin özellikleri ne sebeplerin aynen saklanıyor. Böylelikle tecrübe puanlarınızı korumuş oluyorsunuz. Altıncı level'a kadar bu işlem sizin için otomatik olarak yapılmış sayılıyor ve ölünce puan kaybetmiyorsunuz. Fakat altıncı levelden sonra ölünce tecrübe puanı kaybetmeye başlıyorsunuz ki bu uzun saatler boyunca harcadığınız tüm emeklerinizi sıfıra indirmesi demek olabiliyor.

Belli bir level'a geldikten sonra şehire indiğinizde size tavsiyem çıkışa ve dükkanlara en yakın apartmandan kendinize bir daire almanızdır. Oyun her oyuncuya otomatik olarak bir daire verir ve bu oyuna başlayınca ilk girdiğiniz apartmandan olacaktır.

AO'nun bağlantı hızı gerçekten iyi. Oyunda alt çubukta bağlantı hızınızı gösteren ufak bir lambacık vardır. Mouse'u üstüne getirdiğinizde bağlantı hızınızı okuyabilirsiniz. Ben 18 ve 14500 aralığını gördüm ama bu oyundan çok az etkiledim.

Satin alabileceğiniz kıyafetler, malzemeler, silahlar ve diğer ekipman açısından AO çok geniş bir yelpaze sunuyor. Çeşitlilik o kadar fazla ki ben hiç bir oyuncuya aynı kıyafetlerle görme diyebilirim.

Oyunda, ticaret ve Ultima Online'da olan guild ve party kurma seçenekleri mevcut. Ayrıca her çeşit yaratık boy boy düşünülmüş. Level atladiğça sizden düşük yaratıklar daha az tecrübe puanı veriyor ve böyleselike daha büyüklerle

ANARCHY ONLINE

77

Grafik • Çok renkli. Hatta bazı manzaraları oturup seyrediyorsunuz. Her ayrıntı çok iyi düşünülmüş. Nano, kalkan gibi efektler harika.

Atmosfer • Oyuncular az olduğu için serverler boş. Bu yüzden havaya girmeniz zor oluyor. Fakat gördüğünüz tiplermeler için bir "vay" diyeceğiniz.

Ses • Zayıf. Müzikleri sıkıcı olabiliyor. Efectler ise çok başarılı değil.

Oynamabilirlik • Yüksek seviyede. Yapamayacağınız hiç bir şey yok. Yeter ki paranız olsun ☺

INFO-BOX DEVASA ONLINE RPG

Bilgi İçin • www.anarchyonline.com

Yapım • Funcom

Dağıtım • Funcom

Minimum Sistem • Pentium II 300, 64MB RAM, 700 MB HD Alanı, 8 MB 3D ekran kartı, Internet bağlantısı

Multiplay • Yalnızca Internet üzerinden oynanıyor.

Kaçırmak için şehir dışına çıkmaya teşvik ediliyorsunuz. Şehirlerin dışında ise girebileceğiniz dungeonlar, ufak barlar ve dükkanlar mevcut. Oyun yeni başlamasına rağmen ufak şehir basınları ve PvP karşılaşmaları tüm hızıyla sürmektedir. Şimdi bir çok oyuncu 50. level'in üstünde çıkmış durumda. Bir çok fan sitesi internetten hizmet vermektedir. Bu sitelerin tam listesini www.anarchyonline.com adresinden alabilirsiniz. Ama özellikle <http://ao.stratics.com> ve www.aorealms.com benim favorilerim.

AO yeni bir oyun ve bir çok ufak tefek bug'ı mevcut. Fakat rakipleriyle kıyasladığımızda açıklarını hızla kapattığı tartışılmaz bir gerçek. Özellikle son çıkan yama dosyalarıyla epeyce düzelttiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Diğer MMORPG'lerden farklı olarak AO'ya aylık 12.95 Dolar veriyorsunuz. Bu fiyat tercih ettiğiniz ödeme planına göre değişebiliyor.

AO en az Asheron's Call kadar iyi bir oyun. Uzun dönemde oyuncu sayısı arttıkça ve yenilikler yapıldıkça çok daha iyi olacağına eminim. Aşağıdaki not kesinlikle bir ilk izlenim. Çünkü bildiğiniz gibi bu tip oyunlar devamlı kendini yenilediği için hiç bir zaman kesin bir değerlendirmeye varmanız mümkün değil.

Burak Akmenek burak@level.com.tr



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS



Kralların çağından çok uzaktaki bir galaksiye giden yol...

Aslında Galactic Battlegrounds ile ilgili ilk demo filmini bir hayli uzun zaman önce görmüştük dergide. Sinan sağolsun, Internet'in en olmadık köşelerindeki siteleri bulur ve sömürür. Yine bir gün böyle oturmuş bir hafta dir topladığı videoları gözden geçiriyorduk ki, "Bak ne buldum hac!" deyip bir film çalıştırıldı. Doğrusu ilk tepkimi birkaç saniye sessiz kalıp "Bu ne böyle lam?" demek oldu, çünkü gördüklerim gerçekten çok kötüydü. Inanılmaz kötü bir grafikten bahsediyorum burada, öyle ki midem kalktı diyebilirim. O gün sandım ki Lucas Arts bir Star Wars konulu stratejiyi daha rezil edecek, tíkla Force Commander örneğindeki gibi büyük hayal kırıklığı yaratacaktı. Lucas Arts ardi ardına kötü oyunlar yapsın, olacak iş mi bu?

Dark Side...

Doğrusu o demeden bu yana ne oldu, ne değişti bilemiyorum. O görüntüler belki oyunun çok önceki bir safhasından alınmışdı, belki de sonradan programcılar oyun motorunu deği-

tirdiler, emin değilim. Ancak Galactic Battlegrounds beklediğimden tamamen farklı çıktı diyebilirim. Belki bu oyun her detaya dikkat eden, Star Wars kültürünü yalayıp yutmuş fanatikleri memnun etmeyecektir. Ancak bu durum oyunun bir hayli bağımlılık yapıcı olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Biraz olsun gerçek dünyadan kaçma imkanı tanıyan ve oyuncuya çeşitlilik sunan bir strateji kötü bir oyun değildir. Ve tabii ki savaş alanında Dark Trooper ve AT-AT yönetmemi sağlayan bir oyun oldukça çekicidir.

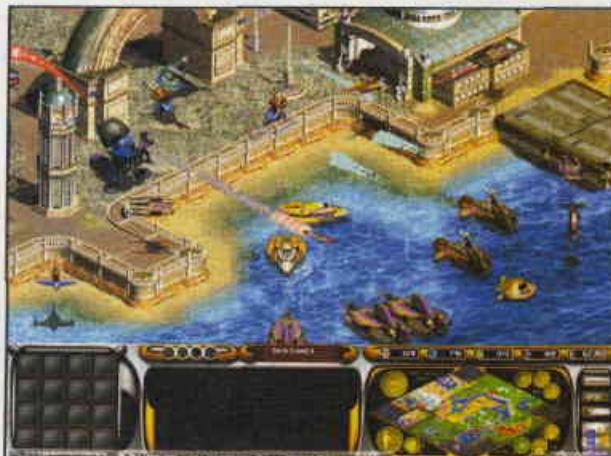
Kralların Çağı...

Galactic Battlegrounds aslında bir açıdan oldukça tanındık bir oyun, çünkü Age of Kings oyun motorunu kullanıyor. Tabii ki Age of Kings herhangi bir hava birimi içermemişti, bu oyunındaki uçan birimleri destekleyebilmesi için motorun üzerinde biraz değişiklik yapılmış. Ancak bunun haricinde Lucas Arts oyun motorunu öylesine benzer biçimde kullanmış ki, dikkatli bir strateji oyuncusu bu oyunu Age of Kings için

yazılmış ve sadece grafikleri değiştiren bir mod olduğunu bile düşünülebilir.

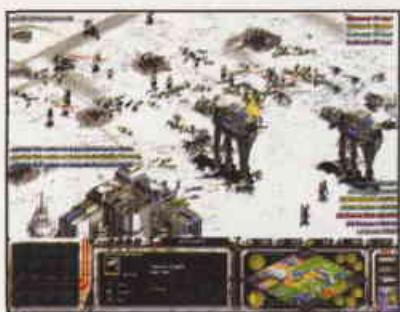
Herşeyden önce oyun arabirimini Age of Kings ile tamamen aynı, anlaşılan Lucas programcıları kullanışlı olduğu ispatlanmış bir tasarımla değiştirmek şanslarını zorlamak istememişler. Ancak iki oyundaki benzerlikler bununla bitmiyor, aksine başlıyor. Herşeyden önce Battlegrounds tíkla Kings gibi farklıırklara sahip, ancak buradaki sayı Kings kadar çok değil, sadece altı farklı taraf var. Ancak tíkla Kings'deki farklı milletlerde olduğu gibi, buradaki farklı tarafların üretiltiği birimler, inşa edebildiği binalar ve araştırıldığı teknolojiler birbirine tíkla aynı. Her ne kadar birimlerin ve binaların görünümü her ırk için farklı olsa da, temel istatistikler birebir aynı. Teknoloji ağaçları ise birbirine çok benziyor, ancak bazı ırklar kendilerine has teknolojileri araştırabilirken, bazı ırklar zayıf oldukları alanlarında daha az teknolojiye yetinmek zorunda kalarılar. Ayrıca her ırkın üretiltiği bir adet kendine has özel birim var.

■ Sağlam bir deniz gücü oldukça sorun yaratıyor...

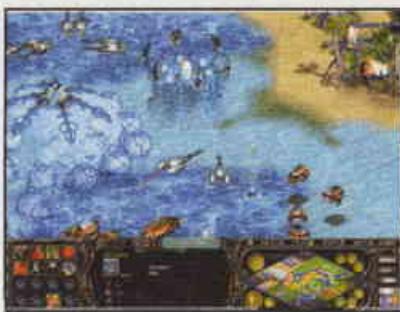


■ Hava savunmasını gözardı etmek iyi bir fikir sayılmaz...





Tabii Age of Kings oynarken her milletin üç aşağı beş yukarı aynı teknikleri kullanması kabul edilebilir bir uygulamadır, ne de olsa hepsi benzer teknolojik aşamalardan geçiyorlar. Ancak aynı şey farklı gezegenlerde evrimleşmiş farklı yaşam türleri için söylenebilir mi? Mesela Naboo'nun dipsiz okyanuslarında ortaya çıkmış olan Gungan irkının Kashyyk ormanlarında evrimleşmiş Wookie irki ile birebir aynı etkiye sahip olan bina ve araçları kullanması ne denli inandırıcıdır? Bakın Starcraft bu konudaki en yaratıcı oyundu kanimca, çünkü üç farklı ırk sunmakla



nen duruyor, üstelik aynı derecede de önemli. Carbon ağaçlarından elde ediliyor, ağaçların bulunamayacağı çöl ya da asteroid gibi yerlerde ise kayalardan çıkarılıyor. Bu en temel kaynaklardan biri ve hemen her birimde ya da binada temel yapı malzemesi. Nova ise yeşil renkli kristallerden çıkarılıyor, özellikle üst seviye teknolojilerde ve pazardan diğer kaynakları almak için de kullanılıyor, yani bunun için oyunun altını demek mümkün. Ore ise demir yerine geçiyor denebilir, özellikle taret ve duvar gibi üs savunmasına yönelik inşaatlarda buna bolca ihtiyaç

«Oyunun ucuz bir Age of Kings modu olduğu fikrine kapılmış olabilirsiniz. Ama aslında hiç öyle değil.»

kalmıyor, üçünün de tamamen kendine has olmasını sağlıyordu. Battlegrounds ise maalesef bunu sağlamıyor ve sonuçta oyundaki altı taraf arasında grafikler hariç çok belirgin bir aynılık bulunmuyor. Her ne kadar teknolojik farklılıklar ırkların savaş alanındaki taktiklerini biraz değiştirmeyeceksiniz, bir ırkla oynamayı öğrendiğinizde hep siytle oynamayı öğrenmiş oluyorsunuz.

Ekonominin hali...

Oyunun ekonomik yapısı da Age of Kings ile birebir aynı denebilir. Tabi burada altın, tahta, demir gibi kaynaklar yerlerini Nova, Carbon ve Ore ile değiştirmiş durumda, ama yiyecek ay-

duyaçaksınız, ancak haritalarda en az bulunan kaynak olduğundan gerçekten de değerli. Yiyecek ise hemen herşey, özellikle de düşük seviye teknoloji ve birimler için bolca gerekiyor. Bunu tarım, hayvancılık, avcılık ya da etrafındaki bitki-lerden toplayarak sağlayabiliyorsunuz. Ancak bu oyunda en havada kalan şeylelerden biri olduğu da kaçınılmaz bir gerçek. Herşeyden önce başta işçi droidler olmak üzere pek çok birimi üretmek ve teknoloji dönemi geçmek için bolca yiyecek gerekiyor. Ama droid üretmek için yiyecek bulmaya çalışmak cidden çok saçma kalıyor, keşke daha inanılır bir şey bulsalardı.

Ringin sağında Darthy...

Oyunda Galactic Empire, Rebel Alliance, Gungan Kingdom, Royal Naboo, Trade Federation ve Wookies olmak üzere altı farklı taraf mevcut,

GALACTIC BATTLEGROUNDS

83

Grafik • Genel olarak fena değil, ama birim animasyonları ve özel efektler biraz daha iyi olmalıydı.

Atmosfer • Oyunda hiç ara sahne yok ve briefingler çoğunlukla çok sıkıcı. Ancak savaş alanında AT-AT ve Stormtrooper görmenin getirdiği bambaşka bir lezzet var.

Ses • Bazı kahramanların seslendirilmesi oldukça zayıf ve atış efektleri de bir hayli tedüze, ancak Star Wars müzipleri ve Darth babanın sesi oyunu kurtarıyor.

Oynanabilirlik • Arabirim temiz, oyun gayet rahat oynanabiliyor. "Age of" serisini hiç oynamadıysanız bile yarı saatte genel oyun mantığını çözebilirsiniz.

INFO-BOX STRATEJİ (REAL-TIME)

Bilgi İçin • www.lucasarts.com

Yapım • Lucas Arts

Dağıtım • Lucas Arts

Minimum Sistem • P2-233, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden 2-8 oyuncu

bunların her birinin kendi Campaign senaryoları mevcut. Ancak bu senaryolar zaman ve olaylar açısından birbirini takip etmiyor, aksine farklı kişiler ve olayları konu alıyorlar. Mesela Empire senaryoları Darth Vader'in iki Death Star arasında yaşadığı maceralardan bazılarını anlatıyor. Senaryolarda filmler ve romanlardan tanıdığınız pek çok Kahramanı bulmak mümkün, ama tabii kannımcı en sağlamları yine Darthy baba. Söz Darth Vader'dan açılmışken, çoğu kimse Age of Kings ile bu kadar benzerlikten sonra Jedi ve Sith'lerin de basit rahiplerle indirgenmiş olduğunu düşünecektir. Her ne kadar bu amcalar birim ve binaların bazılarını "Convert" edip size katabiliyorsa da, savunmasız garibanlar olduklarını söylemek kesinlikle mümkün değil.

Solunda Luke...

Müziklerden birimlere kadar oyunun her yanından buram buram Star Wars kokusu yükseliyor. Evet, belki birim animasyonları ve efektler daha detaylı, ya da ırklar daha farklı olabilmiş, ama bunlar gerçekten de bu kadar önemli mi? Hayır, oyun eğlenceli ve sürükleyici ise değil tabii. Ve bu oyun da hem Star Wars dünyasını yansıtıyor, hem de Age of Kings gibi çok iyi bir oyunun temel özelliklerini kullandığı için hem sürükleyici, hem de eğlenceli. Tabii senaryo editörünü kullanarak kendi görevlerinizi yapabileceğinizi ya da multi oyundarda arkadaşınızı ezbereceğinizi de düşünürseniz, oyuna daha da kanınız isınacaktır. Belki Star Wars manyakları pek tutmayabilir, ama bence Galactic Battlegrounds her RTS oyucusunun sabit diskinde yer almayı hak eden bir yapımdır.

Mad Dog | dog@dog.com



BATTLE REALMS™

Eski Japon topraklarında muhteşem grafiklerle yaşanan bir strateji. Yoksa olmayan strateji mi demeli?



Genç nesiller nedense atalarının değerini bilmez. Halbuki atalarımızdan kalan kültür mirası büyük bir hazinedir. Mesela deyimler ve atasözleri. Ne güzel söylemiş eskiiler "Midyat'a pirinç giderken evdeki bulgurdan olmak" diye. Nasilda güzel uyuyor Battle Realms'e. Bu söz olmasa derdimi bu kadar kolay anlatamayacaktım. Kimbilir başka hangi güzel sözler unutuldu gitmiş tarih içinde. Ata mirasına ve kültürüne sahip çıkmak konusunda en başarılı millet Japonlardır kuşkusuz. Kendi kültürleri ni nasıl muhafaza etmiş ve tanıtmışlarsa dünyanın öbür ucunda Liquid Entertainment diye bir firma ilk oyunları olmasına karşın bugüne kadar yapılmış en değişik RTS'lerden olan Battle Realms'de kendi kültürlerini bırakıp eski Japon kültürünü işlemişler. Östelik işlerken içine yeni fantastik öğeler, FRP tad ve dokuları katmışlar. Hem bizi hem de kendilerini bulgurdan manum etmişler etmesine ama sonuçta ortaya en teresan bir oyun çıkarmış. Çıkmış çıkışına ama keşke önce biraz daha pişeymiş.

Şimdilik bulgurun ve pirinçin detaylarına geçmeden önce oyunun konusuna bir bakalım. Dragon klanının varisi Kenji sürgünden dönünce rahmetli babasının topraklarının şeytanı Serpent klanının işgalinde olduğunu görür. Önünde iki seçenek vardır, ya Dragon Klanının başına geçip Serpentleri ve sonra diğerlerini tepeleyecektir ya da Serpent klanına katılıp sürgün günlerinin acısını çıkaracaktır. Oyunun daha ilk sahnesinde bu seçim size bırakılıyor. Hem de çok hoş bir enstantaneyle: Yolda Dragon köylülerine saldıran bir grup Serpent savaşçı görüyorsunuz. Eğer Serpent'lere saldırdıgköylülerini kurtarırsanız ilk yolu, köylülere saldırdıgSerpent'lere yardım ederseniz ikinci yolu seçmiş oluyorsunuz. Tabii o hengamede ikisine de saldırdıgölsüniz oyun oradıkta bitiyor. Her ne kadar istedığınız yolu seçebilseniz de her ikisini de sırayla oynamak en mantıklı olbet. İlyikten yana olup klanınızın başına geçtiğinizde daha fazla görev oynama şansınız oluyor. Aklınıza bulunsun.

Yap, Yık, Gec

Ne diyorduk... Evet bulgur ve pirinç meselesi. Öncelikle işin hoş olan pirinç kısmından başlayalım. Battle Realms ilk bakışında yazdığımız gibi bize "yaşayan" bir ortam sunuyor. Mükemmel 3D grafiklerin içinde kaybolmamak elde değil. Ağaçların arasından geçerken havalandan kuşlar, adamlarımız sudan geçerken oluşan dalgalanmalar, başınızın üzerinden geçen gölgesini birakan bulutlar ve bunlar gibi pek çok özel efekt. Üstelik bunlar sadece göz boyaması değil, oyunu da gerçekten etkiliyor. Mesela ağaçların arasında uçan kuşlar düşman saldırısını haber veriyor, yağmur yağarken ateşe verdığınız düşman binalarını söndürüyor. Haritalardaki yükseltiler ve nehirler hem haritayı canlandırıyor hem de stratejik öğeler olarak yer alıyor.

Battle Realms'e hayat katan başka bir şey birimleriniz ve animasyonları. Normalde 3D RTS'leri grafik olarak çok sevmem. Çünkü düşük poligonlu birimler ve abartılı ışık efektlerindeki dengezsizlik yüzünden, 3D RTS'ler, 2D grafiklerdeki kaliteyi bence yakalayamıyor. Şimdi muhalefat eden çok olur ama bence Stronghold'un grafikleri Empire Earth'den bile güzeldir. Arma Battle Realms bu konuda bir istisna. Birimlerin düşük poligonlu olması neredeyse sanatsal bir tarz gibi kullanılmış. Bu daha önce Good and Evil'de de yapılmıştı ama oyun ışığı göremeden iptal edilmişti. Birimler güzel olduğu kadar canlılar da. Savaşırken diğer RTS'lerde olduğu gibi aynı hareketi tekrarlayıp durmuyorlar. Hele Kenji'yi izlemek tam bir ke-





Yanan binanın ve yerdeki bulut gölgelerinin güzelliğine dikkat



Köye saldırırsa ve asker yoksa köylüler son dayanağız.

yif, atıyor vuruyor, zipliyor vuruyor, dönen vuruyor, bir an olsun yanında durmuyor. Hele mizraqlı adamlarının mızrağı yere saplayıp da düşmana havada tekme atışı var ki hareketin böylesini Street Fighter'da bile zor bulursunuz. Kısacası savaşları izlemek zevkli. Zaten çarpışma başlıdı mı izlemek dışında yapacağınız bir şey yok. Şimdi geliyoruz Liquid'in sahip çıkarmasıyla bulgura.

Nereden Gelir Bu Köylüler?

Strateji oyunda zevkli olan birim üretip düşman üstüne salmak değildir elbette. Onları belli stratejilerde kullanmak, farklı birimlerin avantajlarından yararlanmak, kaynakları düzenli kullanmak vs. stratejiyi zevkli kılar. Ne yazık ki bunla-

tarayı suların. Oyunun başından sonuna kadar bir daha dert etmeniz gerekmeyen. Bundan da bir mantıksız olan birimleri üretmemeniz. Bir tane ev yapıyorsunuz ve ondan sonra köylüleriniz belli aralıklarla otomatik olarak geliyor. Aynı Stronghold'da olduğu gibi. Ama mantıksız olan birimlerin geliş hızı, ilk birimler ard arda gelirken birim sayınız arttıkça iki köylünün arasındaki geliş süresi uzadıkça uzuyor. Kaç eve, ne kadar yiyeceğe sahip olduğunuzun hiçbir önemi yok. Bu yüzden oyunun temposu başta gayet iyiken ilerledikçe hızlanacağına düşüyor.

Savaşan birimleri üretmek için köylüler belli binalara yollayarak eğitiyorsunuz. Üstelik bir birimi birden fazla binaya yollayarak daha gelişmiş birimlere sahip olabiliyorsunuz. Mesela köy-

«Düşman saldırısına adamlarınız da onlara karşılık veriyor ve sonunda o an kim daha güçlü ve fazla birime sahipse kazanıyor.»

rin hiç biri Battle Realms'de yok. İş zaten en başında kaynak ve birim üretimi noktasında çok yanlış. Oyunda iki kaynağınız var; su ve pirinç. Bu ikisi tüm bina ve birimlerin yapımında yeterli oluyor. İki torba pirinç ve 3 kova su ile bir dojo dikenliyorsunuz. Mantıksızlığı bir yana kaynak yönetimi diye bir şey kalmamış. Bir adam su taşınır, iki adam tarlayı bisin bir de

lünüzü Dojo'ya yollayınca Spearmen, Archers Range'ye yollayınca Archer oluyor, eğer ikisine de giderse Dragon Warrior oluyor. Ama köylülerin geliş hızı düşüğü için oyunun ilerleyen bölgelerinde bütün adamları, bütün binaları gezdirecek kadar vakitiniz oluyor. Bu yüzden bütün adamları en gelişmiş birime dönüryorsunuz: 10 spearmen 10 archer'dansa 20 dragon warrior çok daha iyi elbette. Oyundaki strateji mantığını ölüren sebeplerden biri bu.

Düşmanla karşılaşığınızda birimleriniz üzerindeki hakimiyetiniz tamamen gidiyor. Hepsi birbirine dalyor ve o kaos ortamında durup izlemek dışında yapılacak bir şey yok. Gerçek adamlarınız hedef seçmek konusunda gayet başarılılar ama bu çarpışmalara karışmadan sadece izlemek için yeni bir sebep olmaktan öteye gidemiyor. Diğer RTS'lerde olduğu gibi bir savunma takımı kurmak falanda yok oyunda. Üssünüz iki üç bina dan ibaret zaten. Düşman saldırısına adamlarınız da onlara karşılık veriyor ve sonunda o an kim daha güçlü ve fazla birime sahipse kazanıyor.

BATTLE REALMS

67

Grafik • Renkli canlı, oynamış iç içe ve yaratıcı. Battle Realms'in en büyük kozu grafikleri

Atmosfer • Başlangıçta anime havasında olan Japon toprakları görevlerin sıkılığının yüzünden gittikçe donuklaşıyor.

Ses • Ortam sesleri gayet iyi, ancak çarpışmalar çok tek dize. Müzikler çarpıcı değil.

Oynanabilirlik • Kolay ve can sıkmadan oynanan bir oyun. Ama bir strateji oyunu için çok zayıf.

INFO-BOX STRATEJİ (REAL-TIME)

Bilgi İçin • www.battlerealms.ubi.com

Yapım • Liquid Entertainment

Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • 400MHz Celeron, 64MB RAM, 600MB HD alanı

Multiplay • Internet ve ağ üzerinden 2-8 oyuncu

Pek Gelen At Çiftesi

Oyunda çarpışmaları biraz olsun farklılaştırabilen iki şey var. Birincisi hikaye gereği size katılan özel birimler. Bunların iki Kenji elbette. Bu birimler daha güçlü olduğu gibi Warcry gibi bütün adamları etkileyen büyüler de var. Onlar da olsa oyun maksimum tek düzeltik seviyesine ulaşacak. Çarpışmalardaki ikinci farklı nokta atlı birimler. Oyunda atlı birim üretme diye bir şey yok. Atlar vahşi olarak haritada geziniyor. Köylüleriniz bir iki çite darbesini göze alıp onları evlileştiriyor ve ahırı bırakıyor. Ondan sonra siz hangi biriminizi yollarsanız o birim ata binip atlı birim haline geliyor. Üstelik istediginiz zaman adamlarınızı attan indirip bir diğerini bindirebilirsiniz. Atlı birimler hem daha hızlılar hem daha güçlü. Ancak çarpışmada atan ölüse savaşa normal birimler gibi devam ediyorlar. Atların grafikleri ve animasyonları da mükemmel. Özellikle eski çizgi filmlerdeki şaşkın atlar gibi komik bir koşusları var ki mutlaka görmelisiniz.

Ne Starcraft kadar sürükleyici ne de Age of Empires kadar gerçekçi. Grafikleri harika, sesleri çarpıcı ve bize gerçekten yaşayan bir ortam sunuyor. Liquid Entertainment oyunun bu yeni ve çarpıcı özellikleri ile uğraşırken bir strateji oyunu yaptıklarının farkında olsalar ve stratejiyi zenginleştiren öğeleri göz ardi etmeseler harika bir oyun olabilir. Ortalık birbirinden super oyunlarla kmirlen oynamaya delegecek bir oyun gibi gelmiyor bana ama strateji oyunlarının gelişiminde önemli bir mihenk taşı olduğu da açık.

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr



patrician 2

Kılıçlarınızı kuşanın, şapkalarınızı takın, yanınaza erzak almayı da unutmayın, yelkenler fora!

Eminim aranızda bir zamanların meşhurlar meşhuru oyunu Pirates'ı oynayanlarınız, tutku haline getirenleriniz, hatta seülerini verenleriniz olmuştur. Uçsuz bucaksız okyanuslarda ne adalar keşfetmiş, nice savaşlar yapmış, her limanda bir sevgili bırakmıştır. Taa o zamanlardan günümüze kadar elbet çok şey değişti, belki gemizim gürdü, belki de kılıçımız paslandı; ama zamanın bile boyun eğdiği tarzda olan şeyler vardır ya, denizcilik ruhu gibi, işte tüm coşkusuya hemen karşımızda duruyor!

Oyunumuz 14 yy. Kuzey Avrupasında geçiyor. Her şey buradaki bir kasabada doğmuş genç bir denizcinin rolünü üstlenmenizle ve sınrı sayıda para ile bir gemiyle başlıyor. Yapabileceğiniz şeyler o kadar çok ki, oyuna kendinizi kaptırırsanız gerçekten uzun bir süre baş-

nızı kaldırılamayabilirsiniz. Bir ticaret oyununda olması gereken her özellik karışık olmayan bir arabirimle mevcut. Ama diğer ticari oyunlardan farklı olarak, mal alıp sattığınız kasabala- rla çeşitli binalar yapabiliyor, deniz savaşlarına giriyor ve kasaba yönetiminde söz sahibi olabiliyorsunuz. Bu ay açıkladığım diğer bir oyun olan Monopoly Tycoon'dakinden çok daha geniş ve stratejik bir ekonomik sistem var Patrician II'de.

Ticari savaşlar, şan-şöhret kavgası

Oyunca epey güzel bir demoya başlıyoruz (uzun zamandır kaliteli bir strateji demosu özürüdüm, iyi olmuş valla) ve daha sonra çok hoş bir menü ekranı karşımıza çıkıyor. Buradaki tutorial'ı oynamak bu tarz oyunlar için farz olduğundan bu konuda herhangi bir tavsiyede bulun-



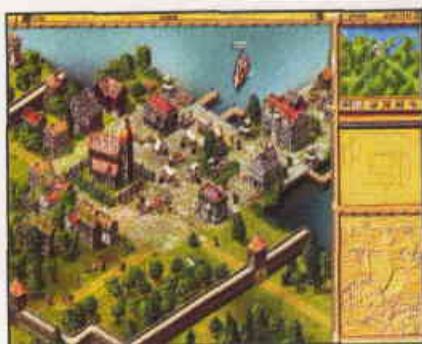
Eski ve tecrübeli bir kaptan. Size yapmanız gerekenleri söyleyecek, ta oyuncunun en başında.

mayağım. Menüde görebileceğiniz gibi oyunda single player'ı seçip özel bir amacı olmadan tamamen mal varlığını ve gücünüzü artırmaya yönelik oynayabilir ya da campaign'ı seçip size verilen görevleri yerine getirebilirsiniz. Unutmayın ki bu görevlerin ilki bile öyle hemencevik bir iki mali alıp satmakla bitecek görevler değil.

Oyunun ana yapısı para kazanmak ve ünlenmek üzerine kurulu. Bina yapmak ve kiralamaktan diğer tüccarlara faizle borç vermeye ya da korsanlara sponsorluk yapıp ele geçirdikleri ganimetleri paylaşmaya kadar bir çok seçenekiniz var. Ama yine de oyuncunun çekirdek kısmı tamamen ticaretten oluşuyor.

Herhangi bir bölüme başladığınızda küçük bir geminiz olacak ve canınız, kanınız, her şeyiniz olan bu tahta deniz aslanıyla bir kasabanın mal alıp başka bir kasabada satmaya çalışacaksınız. Yani oyuna önce Cultures tarzında bir şehir ekranıyla başlıyoruz. Burada şehirdeki tüm binaları, çalışan eğlenen insanları, sokak hayvanlarını her ayrıntıyla görebilirsiniz. Eğer bir binanın üzerine basarsanız o binanın içine girersiniz ve binaya göre karşınıza farklı seçenekler çıkar. Mesela "guild hall"dan ticari bir

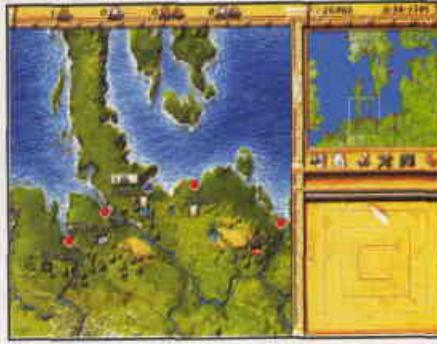




• Kasabanızdaki tüm binaları ve hareket eden insanları yakından izlemek mümkün.



• Oyuna dini öğeleri eklemeyi de unutmamışlar; işte bir kilise, işte dua etme ve bağısta bulunma fırsatı.



• Gördüğünüz mavi nokta sizin ana kasabanzdır, kırmızılar ise ticaret yapcağınız diğer şehirler...

kulübe üye olur ve açık artırmalara girmeye hakkını kazanır, tavernalardan bilgi alır ve en önemli gemilerinize tayfa veya kaptan topalar, kiliselerde dua edebilir ve bağısta bulunur (ki bu şehirde ününü artırmasına neden olur) veya şehrin deposuna bakarak mal stoklarını görebilirsiniz. Bunlardan sizin için en önemlilerinden biri her limanın etrafında bir kaç tane olan küçük kulübeler. Bu kulübelerden şehire mal satabilirsiniz. Karşınıza gelen ekranda ürünler yukarıdan aşağı sıralanmıştır.

«Bina yapmak ve kiralamaktan korsanlara sponsörlük yapıp ele geçirdikleri ganimetleri paylaşmaya kadar bir çok seçenekiniz var»

Her üründen kaç tane olduğu (bunlar varil ve yiyecekler halinde olmak üzere iki şekilde gösterilir, yiyeceklerin her biri 10 varile denktir) ve alım/satım fiyatı yanında yazar. Unutmayın ki, bir malın fiyatını iki şey belirler, o malдан ne kadar olduğu ve ne kadar ihtiyaç duyulduğu. Herhangi bir üründen bir tane aldığınız takdirde hemen o ürünün fiyatının arttığını göreceksiniz. Aynı satışlar içinde geçerli ve bir kasabada her zaman alış fiyatı satış fiyatından fazladır. O yüzden aldığınız ürünü aynı kasabaya satmak olağanüstü saçma olacaktır. Aynı ekranda aldığınız ürünlerin yanında o ürünün or-

talama kaça aldığınız gözükecektir (ortalama çünkü hiç bir zaman 2. aldığınızla 3. aldığınız aynı fiyat olmaz). Burada dikkat etmeniz gereken o ürünün şehirde ne kadar tüketildiği; bunu da *Trade office*'den görebilirsiniz. Böylece hangi üründen ne kadar olduğuyla ne kadar tüketildiği arasında ufak bir hesapla yaklaşık ne kadar süre o mala ihtiyaç duyulacağını hesaplar ve o zaman geldiğinde de elinizdekileri satışa sunabilirsiniz. Ama kasaba içi ticaret değil, bir kasabadan aldığınızı oyundaki diğer

20 kasabayı gezerek orallarda pazarlamaya çalışmalısınız. Tüm bunları yaparak başlangıçta verilen küçük miktarındaki para kesenizi büyütmeye çalışın, ki yeni gemiler tayfalar alıp imparatorluğunuzu büyütübesiniz.

Daha çok gemi, daha çok asker

Oyunda her şeyin para olmadığına da hesab大气 mak lazımdır. Oyunun bir de sosyal ve politik yanı var. Bir kasabanın ihtiyacı olan ürünler sattığınızda, halkın çeşitli kutlamalarını maddi olarak desteklediğinizde ve bazı bağışlarda bulunduğunuzda o kasabadaki ününü artacaktır. Ün, yanında kuvveti ve statüyü getirecektir. Eğer "Patrician" seviyesine gelebilirseniz artık o kasaba için başkan bile olabileceksiniz. Ve eğer halk başkan olarak siz seçeirse artık oranın sorumluluğu tamamen size ait olacak. Tabii bu aynı anda kasabannın tüm maddi işlerini, binalarını ve defansını kendi cebinizden ödeyeceğiniz anlamına gelir. Ama zaten böyle bir seviyeye gelmişseniz bir çok gemi gruplar halinde birleştirerek konvoylar oluşturacak otomasyon sistemiyle de epey para kazanabileceksiniz. Evet, oyunda eğer yeterince gelişirseniz kontrol etmeniz gereken o kadar çok öğe olacak ki, yardım amaçlı otomasyon emirler verebileceksiniz. Buna en yararlı çok sayıda geminiz olu-



ğunda seçebileceğiniz konvoy otomasyonu. Hangi ürünlerden ne kadar alınıp satılacağını, her birinin minimum ve maksimum alım-satım ücretlerini ve rotayı belirledikten sonra gemiler sizden bağımsız olarak istediğiniz yerine getirecektir (normalde de bunları belirliyorsunuz ama kasabaya ulaştığında kasaba ekranına girmeli, sonra ticaret binasını klicklemeli ve geri kalın tüm satış ayarlarını tek tek yapmalısınız).

İlk bir kaç bölümden sonra ise genel olarak görevler sonu olmayan senaryolara dönüşüyor. Bu konuda daha sınırlı olsalar ve yapılacak daha belli şeyler olsa belki kimi oyuncular için daha düzenli, derli toplu ve daha eğlenceli olabilir (bilirim çünkü, aranızda görev tutkusıyla yanıp tutuşanlarınız var, oyunda çok özgürlüğü sevmeyiz kimileri).

Patrician II'ye genel olarak baktığımızda ticaret, şehir simülasyonları ve açık deniz savaşlarını epey başarılı bir şekilde birleştirdiğini görüyoruz. Finansal, politik ve diplomatik ayrıntılarla insanı çok fazla boğmadan her birinden epey tattıran ve tüm bunları şirin grafikler ve atmosferik efektlerle süsleyen Pirates hayranları tarafından alınmayı kesinlikle hakeden bir oyun.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

PATRICIAN 2



Grafik • Şehir grafikleri renkli. Halk çok ayrıntılı olmasa da gözde hoş gelecek bir görünüm sergiliyor.

Atmosfer • Belki daha ciddi grafikler ve ara birimle oyun çok daha atmosferik olabilirdi, ama kendine has sürükleylevi ve şirin bir havası var.

Ses • Efektleri beğendim, binalara girdikçe çıkan kendine özgü sesler ve konuşmalar iyi hazırlanmış. Müzik de gaza getirici denilebilir.

Oynanabilirlik • Oyunda tam hakimiyet için biraz zamana ihtiyacınız olacak, ama bir süre sonra alıyorsunuz.

INFO-BOX STRATEJİ (TİCARET)

Bilgi İçin • www.strategyfirst.com

Yapım • Strategy First

Dağıtım • Ascaron

Minimum Sistem • Pentium II 233, 32 MB bellek, 491 MB HD Alanı

Multiplay • Yok



monopolytycoon

Monopoly heyecanı tahmin bile edemeyeceğiniz bir zevkle tam karşınızda duruyor!!!



Uzun çocukluk yılları kimi zaman oynacak arabalarımızı halının çizgilerinden yürütütmekle, kimi zaman renkli istop oynarken en zor rengi bulmakla (mahkeme duvarını kimse bilemezdi) kimi zaman da tüm zamanların en ünlü board-game'i Monopoly'yi oynamakla geçerdi. "Şimdi sıkı durun, bu muhtesem tadi artık bilgisayarınızda da bulabileceksiniz." diye standart bir cümle kurmayı düşünmeyeceğim, çünkü kimileriniz o zaman oyuna standart bir board-game gözüyle bakıp, ister istemez haktığı değeri vermeyecektir. Ama bu oyun bir board-game'in sanal dünyaya geçirilmesinden çok farklı. Monopoly'nin çok çok temel özellikleri alınmış ve benim son zamanlarda oynadığım en iyi, en başarılı ve en bağımlılık yapıcı şehir, daha doğrusu mahalle simülasyonu haline getirilmiş!

Monopoly Tycoon toplantı odasında oyular dağıtıldıken Sinan tarafından önume konduğunda gerçekten de önce burun kıvırma, sonra da "abi ya, başka oyun yok mu?" dememe neden olmuştu. Ama gerçeklerin çok acı ve bir o kadar da utandırıcı olabilece-

ğini unutmuştum. Sonraları çok pişman olacağım bu laflar Sinan'ın başarılı bir öngörüsyle "Öyle deme bak, bayağı güzel bir oyun" laflarıyla sakinleştirilmeye çalışıldı. Sonuç ise, kelimenin tam anlamıyla benim için ender yaşanan bir sendromun tekrarlanması oldu: Oyunu oynamaktan yazmaya fırsat bulamamak!

Abartıyor muyum? Hayır, bunu gördüğünüzde siz de anlayacaksınız. Bu kadar övgüyü hak etmesini sağlayan en önemli yanı tartışmasız oyunun çok renkli, hızlı ve aksiyon bir yapıya sahip olması. Tycoon simülasyonlarında hiç ama hiç alışık olmadığımız bir sahne bu. Bunun en büyük nedenlerinden ilki oyunun manuel olarak yavaşlatılmayan ve gün be gün akan bir zaman sistemi olması ve oyunu rakiplerinizle aynı mekanda aynı anda oynayıp yaptıkları her hareketi görmeniz. Bunalardan ikinci bahsettiğim oyunun zevk kat sayısının basamaklarını artırırken, multiplayer özelliğini de şu ana kadar yaşamadığınız bir tecrübeye dönüştürüyor. Bunalar hakkında daha detaylı konuşmadan önce oyunun oynanışı hakkında bilgi verelim.

Ekmekçi, sütçü, gazeteci

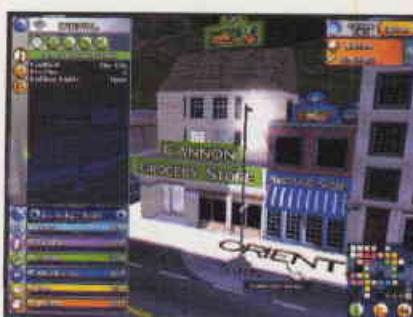
Oyunumuz, okulu, hayvanat bahçesi, hastahanesi, istasyonları ve içine binaların yapılabileceği ve bizim için tüm oyunu anlamlı kılan 25 bloktan oluşan bir mahalle üzerinde geçiyor. Bu mahalle, blokların yerleri ve geri kalan şehrde ait önemli binalar dahil sabit ve oyun boyunca hiç bir görevde değişmiyor. Bu 25 bloğun her biri 2'şerli ve 3'erli gruplar halinde renklere ayrılmış durumdalar. Oynayacağınız senaryonun zorluk seviyesini ve kimle oynacağınızı seçtikten sonra oyun ekranınız karşımıza geliyor.

Tutorial bölümlerinin hepsini oynayacağınızdan emin olduğumdan genel oynanış hakkında bilgi vermek istiyorum. Oyun aslinde bu şehirde yaşayan insanların ihtiyaçlarını belirlemek ve onlara bunları en iyi şekilde temin etmek üzerine kurulu. Oyuna başlar başlamaz şehir haritası ekranında büyütme ikonunu kullanarak hangi blokta en çok insanların oturduğunu belirleyin ve bunların ihtiyaçlarına bakın. Daha sonra o insanların oturduğu bloğa gidip üzerine yandaki inşa

- Sabah 4'e doğru kimse alışveriş yapmak için kudurmuyor.



- Rakiplerinizin binalarını da sık sık gözlemlemeli, ne kadar sattığına bakmalısınız.



- Burası ana harita, ekranındaki bidik beyaz noktacıkları ise sevgili halkınız, tek para kaynağınız.



yerinden o binaları yapmaya başlayın. Binalar ikiye ayrılıyor: devamlı yapacağınız "retail" binaları mal satılan binalar, çok sık yapmaya cağıınız "residential" binalar ise insanların oturduğu apartmanlar ve hoteller. Bir binayı yaparken, öncelikle o binanın kaplayacağı alanı, kaç katlı olacağını ve low, medium, high olmak üzere 3 tür kalite seviyesinden birini seçiyorsunuz. Binanın alanı ve yüksekliği stokladığı mal miktarını belirliyor. O yüzden eğer çok istenen bir malsa o binayı yüksekçe yapmanız sizin açısından iyi olur. Kalite konusundaki tavsiyem "low"; çünkü daha kaliteli yapmanız binanın malyetini artırıyor ve bu da satabileceğiniz malin fiyatını yükselteceğiniz anlamına gelir, ama genelde aynı üründen bir başkası daha ucuz düşük kalitede bile yapmış olsa insanlar onu tercih ediyor. Bu arada az önceki cümlede oyun için hayatı bir noktaya parmak attık sevgili okurlar: "bir başkası"! Siz binalarınızı yaparken, hemen yanınızda, karşısındaki sokağa veya yan caddeye aynı binadan bilgisayar da yapabiliyor! Bu ise kelimenin tam anlamıyla inanılmaz bir rekabet demek! Oyun boyunca devamlı bu rakip binaları gözlemelemeniz ürünü kaça ve ne kadara sattığını görmeniz gerekiyor (binaya çift tıklayarak bunu yapabilirsiniz). Ona göre de kendi satışlarınızı ayarlayabilir, gerekli indirimleri veya zamları yapabilirsiniz.

«Siz binalarınızı yaparken, hemen *yanınıza*, karşısındaki *sokağa* veya yan caddeye *aynı* binadan bilgisayar da yapabiliyor!»

Elbiseci, mobilyacı, mücevherci

Siz tüm bunları yaparken sağ yukarıdaki saat de akıp gidiyor olacak. Gerçek zamandaki 50 dakika oyunda 24 saatte denk. Ve aynı anda oyundaki 24 saat, yani bir gün, 5 yıl de denk. Garip gelebilir, ama oyuna oyndıkça hem buna alıyoysunuz, hem de ne kadar mantıklı olduğunu görüyoysunuz. 1930 yılında oyuna başlıyor ve her 24 saatte bir 5 yıl ilerliyorsunuz.

MONOPOLY TYCOON

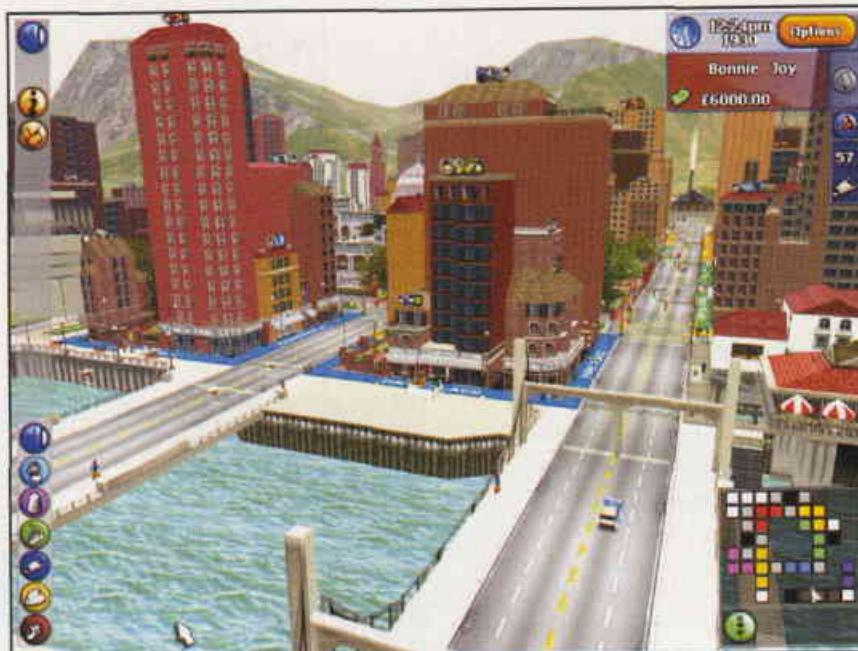
85

Grafik • Grafikler oldukça iyi; şehrin tamamı 3 boyutlu zoom in/out özellikleri beklenen veriyor.

Atmosfer • Şaşırtıcı bir şekilde son zamanlarda oynadığım en bağımlılık yapıcı oyun.

Ses • Her 10 yılda bir oyla özgü çalınan müzikler bir hayli güzel ve özenli yapılmış.

Dynamabilirlik • İlk başta karışık gözükmesine rağmen oyun basit ekonomik bilgiye dayanıyor. Oyun boyunca istediğiniz zaman istediğiniz veriye ulaşmanız ve kontrollerin kolay olması da kabası.



nuz (belli yıllarda geldikçe daha farklı binalar da yapabiliyorsunuz). Sabah saat 9 ile öğleden sonra 5 arası sizin için en önemli para kazanma zamanları, çünkü insanların ihtiyaç duydukları tüm mallar bu saatlerde satılıyor, diğer bir deyişle alışveriş vakti. Saat tam 5'te alışveriş duruyor ve saat 6'ya kadar hiç bir şey olmuyor. Akşam 6 ile gece 12 arası ise "gece yaşantısı" vakti; yani sinemalar, tiyatrolar, bar-

• Bir ticaret stratejisi için grafikler fazla güzel. Öyle değil mi sizce?

ortaya çıkar. Açık artırmaların sonunda en yüksek parayı gözden çıkartan o bloğu alır. Aslında "almak" demek doğru değil, çünkü sadece 25 yıl boyunca (diğer bir deyişle 5 gün) kiralık olur. Bu süre boyunca o bloğun üzerinde duran her binadan (ister şehrde olsun ister rakip oyunculardan birine) ne binası olursa olsun, günlük kira alırsınız. Ayrıca tüm bunların yanında her binanız için her gün belli bir miktar elektrik, su, telefon ve gaz parası ödersiniz. İsterseniz bu sevisleri sağlayan merkezleri de açık artırmaya girip 25 yılına kiralayabilirsiniz. O zaman da aldığınız servisin sağladığı hizmet her gün oyundaki tüm binalardan toplanıp size gelecektir.

Monopoly Tycoon daha bir kaç sayfa daha yazabileceğim geniş ama karışık olmayan, eğlenceli, bu aralar değişik bir tad arayan herkese şiddetle tavsiye edebileceğim etkileyici bir oyun. Hem belki çocukluk günlerinizi hatırlarsınız. Hem belki de aranızda hayatında hiç monopoly oynamamış olanlar da vardır. Ne diyeлим, geç olsun güç olmasın. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

INFO-BOX STRATEJİ (TİCARET)

Bilgi İçin • www.infrogames.com

Yapım • Deep Red

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • Pentium II 233, 64 MB bellek, 90 MB HD alanı

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden 2-4 oyuncu



silenthunter2

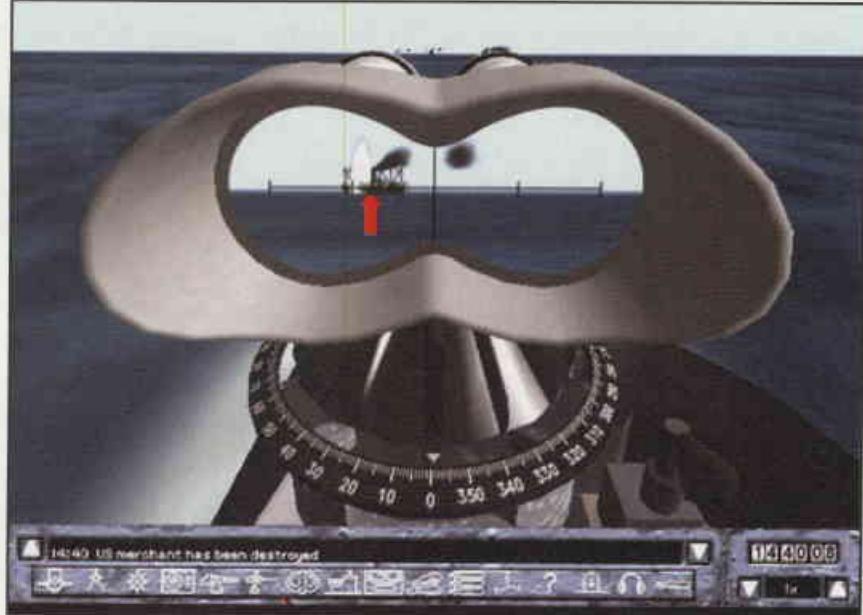
Derinlerde yatan çelik tabutlar...

Bu satırları okurken bir an durun ve gözlerinizi kapatıp hayal etmeye çalışın. İnsanlığını bu gezegenin ayak bastığından bu yana durmadan savaşıyor. Ve gezegenin hemen her noktasında çok eski bir çarpışmanın izlerini bulabilmek mümkün, yeter ki bakmasını biliyor olun. Bu izler kimi zaman eskinin soylu kandan savaşçılarının paslanmış antik zırhlar içinde yattığı mezarlara götürecektr sizi, kimi zaman da tarih öncesinden kalma antik harçsız taştan şehirlerin radyoaktif kalıntılarına varamaktr adımlarınız. Denizler bile sonu gelmek bilmezmiş gibi görünen kıymadan nasibini almış, insan kanından payına düşeni doya içmiştir. Denizin altında uzanıp giden issız vadiler ve ovalar yüzbinlerce geminin son durağı olmuştur. Parçalanmış gövdeleri ve kalıntıları arasında huzursuz bir uykuya uyuyan mürettebatları ile bu gemiler zamanın sabırı aşıguna sunulmuş kurbanlardır. Ve onların arasında denizaltılar da vardır. "Su uyur, düşman uyumaz" sözünün en büyük kanıtı olan bu gemiler, derinlerde av peşinde koşarken sık sık avlanmaktan kurtulamamış, yaptıkları son dâlişi sonsuza dek uzatmak üzere yorgun ve ölümüç yaralı olarak yosunu diplerde yaslanmışlardır.

Dipten gelen ölüm...

Denizaltılar geçen yüzyıla damgasını vurmuş olan her iki dünya harbine de önemli rol oynamış araçlardır. İlk savaşta bu gemiler son derece küçük boyalarına ve kısıtlı ateş gücüne rağmen denizlerde terör estirmiş, büyük donanmaların mağrur ve yenilmez gibi görünen dev zırhlılarını karanlığın örtüsü altında tek bir torpidoya batıracak denizlerdeki güç dengelerini değiştirmiştirlerdir.

1942 yılına dek Alman denizaltıları özellikle



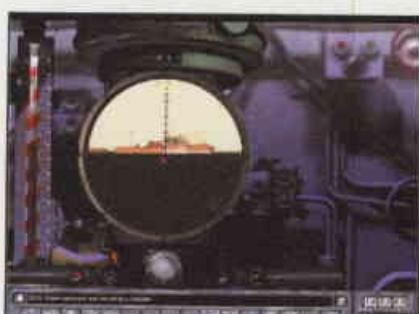
—Abi ne güzel dürbünmüş bu, kaçǎ aldın? —Kapat yavrurn kapağı, su doluyor! Glurp...

Atlantik okyanusunda terör estirmiştir. "Wolf-pack" yani "kurt sürüsü" taklığıni uygulayan denizaltı filoları ticaret ve yardım konvoylarını vurmuş, bazı durumlarda Müttefik filolarını bir tek gemi bile bırakmadan imha etmişlerdir. Müttefiklerin ünlü Alman "Enigma" kod sisteminin sırrını çözmesi ve denizaltı savaşı için yeni teknikler ortaya koymasıyla beraber, 1943 yılından itibaren rüzgar Alman filosunun aleyhine dönmüş, bundan sonraki iki senede Almanlar ayda 20, bazen 30 denizaltı kaybeder hale gelmişlerdir. Alman denizgünün omurgasını oluşturan denizaltıların pasifize edilmesi Amerikan yardımlarının ve askeri gücünün Avrupa'ya ayak basmasına imkan tanımış, böyle Üçüncü Reich için kaçınılmaz son gelmiştir.

Periskop Derinliği...

Peki ben tüm bunları neden anlattım? Herhalde kuru geyik olsun diye değil, çünkü Silent Hunter 2'nin konusunu işte bu olaylar oluşturuyor. Bundan 5 sene kadar önce olmuş olan ilk oyun sizin Amerikan denizaltısının dümenin geçiyor ve Pasifik Okyanusu'nda Japon filosu ile başbaşa bırakıyordu. Bu defa ise göğümüze Purple Heart yerine Iron Cross takacağız, çünkü ikinci oyundaki yerimiz bir Alman denizaltısının kaptan köprüsü. Olaylar 1939 yılında üç Polonya destroyerini avlama emri almamızla başlıyor ve sadece Atlantik kıyıları ile sınırlı kalmayarak, savaş sonunda bizi Güney Amerika açıklarına kadar sürüklüyor.

Doğrusu oyunun yapısı ile ilgili olarak söyle-



Ilenecek pek özel bir şey yok, bu bir denizaltı simülasyonu ve zamanınızın çoğunu eliniz torpid oteleme düşmesinde fırsat kollayarak, kalanını da derinlik bombalarından sakınarak geçiriyorsunuz. Ancak tabii ki oyunda modelleme araçların bundan 65 yıl önce kullanıldığını düşünürseniz, bu oyuncun geçen sayıda tanıttığımız Sub Command kadar teknoloji ağırlıklı bir simülasyon olmadığını anlaysınız. Silent Hunter 2 oynarken kullanabileceğiniz en gelişmiş denizaltı bile, bir Akula ya da Seawolf ile boy ölçüsecek ateş gücüne sahip değil.

Jawohl Mein Herr!

Silent Hunter 2 uzun bir süredir beklenen bir oyun, öyle ki yapımcı Ultimation Inc bunu duyuruları 3 seneden fazla oldu denebilir. Uzun zaman kaynaksızlık ve benzeri sorunlarla boğuşan şirket oyunu ancak tamamlayabildi. Ubi Soft tarafından piyasaya dağıtımları yapılan Silent Hunter 2 her ne kadar bazı açılardan ilkinden daha gelişmiş olsa da, özellikle grafikler söz konusu olduğunda modern bir oyundan bekleneni vermekten oldukça uzak kalmıştır. Tammamen 3D grafiklerin kullanılmış olması maalesef bu oyunu görsel açıdan ilkinden çok daha üstün bir yere getirmiyor. Çünkü modeller üç boyutlu olsa bile, çözünürlüğün çok düşük seviyede olması görselliği çok bozuyor. Ayrıca gerek araçlarda, gerek çevre tasarımda detaylar yok denecek kadar düşük olması oyuncunun atmosferinden çok şey götürüyor. Patlama ve



• -Kaptan, ikide iki vurduk... -OK Dasti, destroyer gelmeden tüylim...

Maalesef Silent Hunter sadece grafik açıdan değil, yapay zeka ve senaryo tasarımı açısından da oldukça zayıf. Eskiden denizlerde dolaşan denizaltıların en büyük düşmanları destroyer sınıfı gemilerdi. Diğer sınıflardan daha küçük, hızlı ve çevik olan bu gemiler bol miktarda derinlik bombası, ayrıca aktif ve pasif sonar sistemleri ile donatılmışlardır. Destroyerler özellikle konvoyların korunmasında takım halinde çalışır-

de başarısız olacağını anlayıp çıkmışsanız, hiç zahmet edip bu dosyayı yüklemeyin, çünkü ayınen biraktığınız noktaya geri dönüyorsunuz. Doğrusu son derece anlamsız ve kullanışız bir oyundan kaydetme yöntemi. Eh, en azından ilk oyundaki gibi düşman destroyerlerini hemen tepenizde spawn etmiyor, bir hayli uzun mesafe ortaya çıkarıyor. Aslında bu da mantıksız, çünkü öyle durumlar var ki savunmasız bırakığınız düşman konvoylarının hiçbir şekilde yardım almasına imkan yok, ama "süvari birliği" hemen her zaman yardımlarına koşuveriyor.

Battı U-Boot yan gider...

Her ne kadar eski bir U-Boot ile derinlerde dolaşıp Müttefiklere dehşet saçmak fikri çok hoşuma gitse de, bu oyuncu çoğu açısından vasatin üzerine çıkamıyor. Oyunu kurtaran tek özelliği geçtiğimiz birkaç yıl içinde piyasaya çıkan birkaç denizaltı simülasyonundan biri olması. Ve konu İkinci Dünya Savaşı olduğunda uzun zamandır türünün tek örneği. Eğer ille de U-Boot simülasyonu istiyorsanız, o zaman Silent Hunter 2 ilginizi çekebilir. Ama çok fazla bir şey beklemeyin ki benim gibi hayal kırıklığına uğramayınız. ☺

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

INFO-BOX SIMULASYON

Bilgi İçin • www.silenthunter2.com
Yapım • Ultimation Inc.
Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • P2-266, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 650 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Yok

«Oyunun Campaign senaryoları son derece sıkı bir biçimde script edilerek hazırlanmış ve oyuncuya en küçük bir özgürlük bile tanımıyorlar.»

yangın gibi önemli özel efektlerin de sanki grafiklerin üzerine sonradan yapıştırılmış gibi görünmesi pek hoş değil. Üstelik oyuncu bu denli zayıf grafiklerine karşın oldukça güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor.

SILENT HUNTER 2

63

Grafik • Modeller basit, efektler çok zayıf ve oyuncu dünyası bomboş, kesinlikle standardların çok altında.

Atmosfer • Yaralı bir denizaltıyla düşmandan kaçınmaya çalışmak gerçekten çok geriliyor. Olabilir, eğer yapay zeka ve görev tasarımları bu kadar zayıf olmasaydı.

Ses • Denizaltı simülasyonunda olması gereken tüm sesler var burada, ama genel kalite daha yüksek olmamalı.

Oynamabilirlik • Arabirimin kullanılması kolay. En zayıf yanı ise görevlerin çok dar bir kalıp içinde tasarlanmış olması, oyunda hiçbir esneklik yok.

4x4evo2

Aylardır beklediğiniz bir oyunun yarattığı hayal kırıklığını bileniniz var mıdır?

Neden hayal kırkıği olsun ki? Dı mı ama? Ellerimde PC dünyasının ilklerinden biri duruyor. "Tavsiye edilen Sistem" bölümünde GeForce 3 yazan kaç tane oyun gördünüz şimdide kadar? Şimdi buna hayal kırkığı mı denir?! Bal gibi de denir!

İlk oyundan nasıl bahsettiğimi hatırlıyor musunuz? Hatırlamayanlarınız için açılı ve göz yaşırtıcı örneklerle açıklayayım. O sıralar bir adet Modena direksiyon test etmekteydim. Evdeki çalışma masamın yanındaki kenarına zar zor tutturabildiğim direksiyon o ay yeni aldığım 4X4 adlı oyunda deneyeyim dedim. Denemek?!? Kim kalkmış ki başından? Babam oturdu saatlerce sağa sola direksiyon salladı. Tabi aletin etkisi olsa da babam gibi oyuncularla çok fazla alakası olmayan bir insanın ekranda göründüklerini beğendiğini söylemesi hoşuma gitti. Hadi o bir yana, babam 20 senedir araba kullanıyor. Ya anneme ne demeli? Ben trafife çika-mam diye arabadan vazgeçen bir bayanın bu direksiyonun başında 2 saat araliksiz geçirebildiğine hanginiz inanır? Çağırın bakalım annenizi, açın bir *q3dm7* ya da *cs-italy* kaç saniye bakıyor ekranı?

Neden ben?

Bunların hepsinin yanında oyunun kendi başına beni hayran bırakması da apayrı bir olay. Bu kadar tatlı cip grafikleri, iyi haritalar, bol çeşitlilik ve dozunda ayrıntı bir oyunun oyuncuya kur yapabilmesi için yeterli. Şimdi ben burada bu



yazıyı bitirmeliyim. Neden mi? Çünkü size 4X4 Evo 2ındaki herşeyi anlattım bile. Daaaaaan! İşte size hayal kırkığı!! İlk oyundan genişleme paketini sırı grafiklerle biraz oynadılar diye ikinci oyundan yapmaya çalışıyorlar. Terminal Reality ve GoD Games'de çalışanların ilk oyunda beklemektediler bir ilgiyle karşılaşmış olmaları belki de bizi şu dakikalara getirdi. Belki biz aç-gözülüklük yapmadık bir 4x4 oyunu daha ne kadar iyi olabilir ki diyip bırakmadık. Şahsen ben oyundan ikincisinin çıkışlığını duyduğumdan beri dergide haftalık keşifler yapıyorum benden önce alan olmasın oyunu diye. O kadar bekledik ki nazar değildi.

Of yaa.. Hatırladıkça kötü oluyorum. Ne yazık ki oyun bir öncekinden çok farklı değil. Bu ilk başta ana menüden belli oluyor. Menülerde hemen hemen herşey bıraktığımız yerde. Örneğin temel grafik ayarlarımız yine oyuna girerken ki ufak pencereden gerçekleştiriliyor. Daha sonra karşınıza açılış demosu çıkıyor. 3D motorun güzellik abideleri yarattığı demoyu ağzını-

zin suyu akarak izledikten sonra "ben bunlarla oynicammm!" diyerek daliyorsunuz ortama. Oyunla ilgili her türlü ayarı mincipladıktan sonra umarım kariyer moduna gelebilirsiniz. Şimdi bir adet araç satın almalıyız. Araç listesini yine kalabalık tutmuşlardır. Yeni eklenen araçlara rağmen eskiden olan bir kaç aracın olmamasına biraz üzüldüm. GMC, Chevrolet, Lexus, Ford, Toyota gibi önemli markalarda bir çok cip çeşidi kullanılabiliyor. Bir de BMW X5'i görmeyi ummuştum ama hayal kurmuşum. Yine her markanın bir veya iki tane özel aracı var. Diğerlerinin yaklaşık 10 katı fiyatla satılan bu araçlar turnuvalar için özel hazırlanmış gerçekte de var olan araçlar. Zaten diğerleri de sokaklarda gördüğümüz araçlar. Yani oyun dijital galeri olma özelliğini de barındırmaya devam ediyor.

Neden beni esir aldınız?

Biraz da aracınıza aldiğiniz parçalarda yenilikler var. Lisansı alınmış parça sayısında gözle görülür bir artış var. Bunları aracınıza takarak görü-





Replay modundaki kamera açıları replay seyretmeyi oldukça zevkli hale getiriyor.



Yan aynadan yansıyan görüntüye kadar ayrıntı düşünülmüş. Fazla söyle ne gerek var?



Cipleri galeride gibi sergilemişler.

nüsü iyileştirmek ve performansı iyi yönde etki etmek mümkün. Parçalar da birçok alt sınıfa ayrılıyor. Lastiklerinden far setine, aksesuarlarından motor parçalarına kadar bir çok alt sınıfta istediğiniz özellikte parçaları bulabilemeniz mümkün. Yine ilk oyundaki gibi parçaları isterken alıncı takarsınız isterken daha sonradan aracınıza eklersiniz. Benim kişisel tavsiyem görsel parçaları alıncı değil de garajda takmanız ve değişikliği izlemeniz. Garaja eklenen bir ye-

dağda mahsur kalan bir köye yardım götürmeliyiniz. Diğerleri de aşağı yukarı buna benzer, 4x4 araç kullanmayı gerektirecek kuryecilik görevleri. Sonuç olarak yeterince sıkıcı görevler tasarlanmış ve oyuna çok bir şey katmadı. Neyse biz kariyer modumuza devam edelim. Geldik ufak tefek turnuvalara. İlkine giriyoruz ve ne görüyoruz? Bu harita öbür oyundakiyle aynı. Hatta bak şurada taşvardı yine var. Ama bir sonraki de aynı harita. Hangisi farklı diye oynu-

«Garajdaki yıkama opsyonu ile de istediğinizde ücretsiz olarak koca bebeği yıkayabilirsiniz. Keşke arabaları da garajda hazır yıkayan biri olsa.»

nilik, bir bakımdan da grafik motoruya alaklı. Artık araçlarımız partikül efektlerini daha iyi yansıtabileceğim için araçların kirlenebilmesi gibi bir opsion da olacak. Garajdaki yıkama opsyonu ile de istediğinizde ücretsiz olarak koca bebeği yıkayabilirsiniz. Keşke arabaları garajda yıkayan biri olsa. Tabii aracı hiç yıkamayıp çamur içinde doğal bir görüntüde bırakmak da hoşuna gidebilir.

Her türlü araç optimizasyonlarını atlattık. Aracımız gicir gicir ve yola hazır. O zaman bakalım nerelerde ne şartlarda yarışabiliyoruz. Aaaa, bu da nedir? Görev mi? 4x4 Evo 2'nin nacizane yeniliklerinden biri daha. Artık cipimizle görevler alıp yerine getirmemiz sırasında para alacağız. Bir tanesine deprem sonrasında

yoruz ve ilerlerde hakikaten farklı parkurlar olduğunu görüyoruz. Fakat isminin yanında 2(iki) ibaresi konulan bir oyunda böyle bir hareket beklemeyen mantığı nedir çözemeden yeni parkurları inceliyoruz. Daha renkli ve biraz daha açık parkurlar gerçekten hoş gözüküyorlar. Yeni, kapasitesi yükseltilmiş motora ilk haritalardan daha fazla uydugu kesin.

Hic bir değişikliği olmayan bir oyuna

Benim dikkatimi çeken en büyük değişiklik aslında oyunun fizik motoru oldu. Bu konuda gerçekten oldukça değişiklik yapmışlar ama iyi mi kötü mü bilmiyorum. Örneğin artık aracınız abzür dikkekte yerlerde yan yan gidemeyecek. Artık aracınız devrilebiliyor. Gerçek oyun siz 0.4 sn'de geri kaldırıyor ama en azından nakat olduğunu görebiliyorsunuz. Suda gitmek diye birşey artık yok. Hatta biraz derince bir suyun çığı yok ki bence bu araçlarla olmaliydi. Hasar motoru geliştirilmemiş. Bir de benim gözüme küçük gelen kayaların bile üzerine çıkmamıorsunuz. Altınizda 4 dev tekerlek ile bu üzücü bir durum.

İşte geldik meşhur GeForce 3 destekli grafiklerimize. Herşey çok güzel. Hatta ayrıntıdan rahatsız bile oldum. Acaba eski yuvarlak hatlı grafikler daha mı tatlıydı bile dedim kendi kendime. Ama hayır! Gerçekten 4x4 Evo 2'nin üzerinde az oyunda bu kadar araç detayı gördüm. Bakalım ileride görebilecek miyim? Sür-

4X4 EVO 2

78

Grafik • Hani ciimlerde gider, birden dağa çıkarsın. Güneş parlar aracının üzerinde. Mükemmel derler ya. İşte öyle birşey.

Atmosfer • Bu grafiklerle o atmosferi yakalayamaya temizinden bi dağ kamپi öneriyorum.

Ses • Efektler gayet başarılı. Müzik ise oyuncunun temposuna ayak uydurabilen ve kulaklı rahatsız etmeyen cinsten.

Oynamabilirlik • Fizik motorunda yapılan değişiklikler oyunu olumsuz etkilememiş. Sadece biraz daha özenli oynamak lazım.

INFO-BOX YARIŞ

Bilgi İçin • www.godgames.com
Yapım • Terminal Reality
Dağıtım • GoD Games

Minimum Sistem • PII 450, 128MB RAM, 845MB HD alanı, 32 MB Ekran kartı

Multiplay • Var

cüler yine hareketli bir şekilde camdan görülebiliyor. Aracın iç görüntüsü yine yok. Güneş doğup batıyor. Kamera açıları bana biraz sorun çkarıdı çünkü yolu rahat görebileceğim bir açı bulamadım. Bunu sebebi de çok iniş çıkış yapıyor olmanız.

Kocaman puan veriyorum.....

Ne desem ki? Yine de toz konduramıyorum. Arkadaşlar, değişiklik yok. Çok az. Belki grafikler için, ki o da çok azınızın makinesinde tam anlamını kazanabilecek. Eksikler yine var. Hatta yazında eleştirden başka bir şey yazmadım. Ama yazdıklarımı birer öneri olarak düşünün ve geri kalan herşeyin çok iyi olduğu konusunda bana güvenin. Özellikle bu konuların hayranları bunda oynamadan asla geçmeyin. Keşke daha yeni olsayı ama bu hali de hala aynı oynanabilirlikle kendini kurtarıyor. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



trade empires

Yine zamanda yolculuğa çıkıyoruz, ama bu sefer iş için...

Söyle bir bakınca, strateji oyunlarının ağırlıklı olarak 'savaş' üzerine kurulu olduğunu görüyoruz. Elbette ki üretim, yapışma ve diploması yer alıyor bu oyunlarda ama savaşın gölgesinde kalmış bir biçimde. Hele ticaret kavramı bir hayli geri planda kalabiliyor. Aslında ticaret olmadan, hiçbir medeniyetin kurulamayacağı ve gelişmeyeceğini çok iyi biliyoruz ama rakamlarla uğraşmaktansa, kılıç kalkan oynamayı tercih ediyoruz (doğamız böyle, ne yapalım?). Imperialism serisinin yaratıcısı Frog City ise, bu gidişata 'dur' değil ama 'mola' demek için Trade Empires ile karşımıza çıkmayı yeğliyor.

Hep aynı kurallar...

Çok değil, 4000 yıllık bir ticaret tarihi var önumzde. Zamanla her şey değişiyor ama ticarenin 'düşükten al, yüksekten sat' kuralı hiç değişmiyor (aksi düşünülemez zaten). Bir aileyi temsilen başladığınız oyunda, büyündükçe bir medeniyeti temsil eder hale geliyorsunuz. Eski Mezopotamya'dan sanayi devrimini yaşayan İngiltere'ye kadar her zaman dilişimde ekonomik reket sizi bekliyor. Bu savaştan galip çıkmak

için müşterilerinizi tatmin etmeniz, tüccarlarınızı korumanız ve teknolojik gelişmeleri takip etmeniz şart.

Oyunda ticari kaygılarınızı gidermek için bir takım araçlar bulunmakta ama can damarınız kırıldığınız tüccarlar olacak. Bu adamları ordunuzun ön safları olarak düşünebilirsiniz. Tüccarlarınız, paranıza para katmak için dağıları, tepeleri aşacak ve müşteri kaprislerine katlanacak; yalnız bir nevi paralı asker olduklarını unutup, otoriteyi gevşetirseniz kazıklama ihtimaliniz çok yüksek. Görevlerine gelince, özetle pazarlara mal akışını sağlamak, fiyatları düşük tutup nüfus artışına izin vermek ve sonra da talep yaratarak fiyatları yukarı çekmek (zamlar işte böyle tepemize biniyor). Bir rota belirleyin, bir de tüccar kralıyan ve yollara dökülün. Deprem, sel gibi doğal felaketler pek canınızı yakmıyor ama korsanlar ve haydutlar servetinizin baş düşmanları. Tüccarınızı korumak için adam tutabilirisiniz (onların da güvenilirliği tartışılmır). Savaşlar, taş-kağıt-makas tarzında gerçekleşiyor; kazanıyor, kaybediyor, uzlaşıyor veya kaçışorsunuz.

INFO-BOX STRATEJİ (TİCARET)

Bilgi İçin • www.eidos.com
Yapım • Frog City Software
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-300, 64MB RAM, 300MB HDD, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok



Zam zamanı!

Baktınız, satışlar iyi, o zaman yeni arayışlara girebilirsiniz; özellikle lüksün her zaman için alıcı olduğunu düşünerek tercilerinizi yapmalısınız. Üst sınıfa hitap edin, yeni rotalar çizin ve hatta pazarların dışında üretim merkezleri kurun, sirtınız yere gelmeyecektir. Ticarete kolay isınıyorsunuz ama iş hesap takibine gelince kitleniyorsunuz; gerekli değerleri bir arada göster-

TRADE EMPIRES

63

Grafik • Grafikler Age of Empire tadında ama daha renksiz ve silik; yine de olayları ifade etmek için yeterli.

Atmosfer • Tarihi bir süreç içinde alıp satma olayına girmek ilginç bir deneyim.

Ses • Sesler vasat, müzikler zamana ve temsil ettiğiniz kültürü göre değişiyor.

Dynamanabilirlik • Arayüz hiç de kullanımı değil; pull-down menülerle boğuşuyorsunuz. Hesaplarınızı göstererek şemalar olmalı.

ren şemaların olmaması oyunu ve tabii ki sizi sıkıntıya sokuyor. Ayrıca yapay zeka daha kıvrak olabilir. Trade Empires, bazı eksilerine rağmen alıma-satma olayına gönül verenlerin hoşlanacağı tarz bir oyun. Imperialism serisini tutuyorsanız, bu oyuna da bir göz atabilirsiniz. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



railsacrossamerica

Tren gelir, hoş gelir; hele eli boş gelmezse, daha da bir hoş gelir!

Toplulu taşıma araçlarının içinde trenlerin farklı bir yeri vardır bence. Kendine özgü mekanik hareketleri, gürültüsü, hatta dumana bile çok başkadır. Dünyayı bir tren camından görmek veya istasyonlarda kaçırlan trenleri beklemek ise çok daha başka. Hatırlaların dışında tabii bir de model trenler var, hani şu eskiden en popüler doğurmğunu hediyesi olanlar; onlar da bu tutkunun başka bir boyutu. Trenlerle yolculuk etmek güzel ama onları yönetmek, hele koca bir demiryolu şirketinin başına geçmek başlı başına bir olay. Hatırlarsanız, en son Railroad Tycoon ile egofarımızı tatmin edirdik ama bu sefer biraz eğleneceğiz...

Ne kadar basit, o kadar iyi...

Rails Across America'yu bu kadar eğlenceli kılan basitleştiği aside; diğer birçok strateji oyununun, vazgeçemediği mikro yönetim olayları, ya otomatikçe alınmış ya da tamamıyla kaldırılmış durumda. Yani artık sadece masanızın başına geçip, 'Ben bu demiryolu işinden nasıl zengin olurum?' sorusuna konsantre olabilirsiniz. Ülkenin dört bir yanına ulaşan bir demiryolu ağının başında olmak, kulağa hiç de fena gelmiyor, değil mi? Raylar döşeyerek şehirleri birleştirecek ve istasyonlar kurarak yolcu ve yük taşıyacaksınız. Oyunda seçebileceğiniz senaryolar geniş bir zaman dilimine yayılmış; 1830'un buharlı trenlerinden, 2015'in elektrikli trenlerine kadar uzanabilirsiniz. Çok ilginç senaryolar var. Kuzey-Güney savaşı sırasında bir demiryolu şirketi işletmek, Kanada'ya kadar ray döşemek ve ikinci Dünya Savaşı'nın getirdiği modernizmle baş et-

mek bunlardan birkaçı (atmason bir şeyler bulmak da mümkün). Tabii tüm bunlarda başarılı olmak, rakiplerinizi alt etmekten geçiyor. Hepsi ayrı birer karakter; bazları güvenilir, bazları ise tam bir üçkağıtçı. Senaryoların en güzel tarafı, bir gecede bitirilebilecek uzunlukta olmaları. Aynı günde birini bitirip, ötekine geçebilirsiniz; özellikle multiplayer oynamak için ideal bir kılaklı. Rails Across America, oynanışı bakımından tipik bir bilgisayar stratejisinden çok bir masaüstü oyununu çağrıştırıyor.

Kaçırlan trenler...

Oyun fırsatları değerlendirmeye üstüne kurulu. Para getirecek rotaları belirlemek için şehirlerin potansiyellerine baktıktan sonra ray döşeme oyunu başlatın. Hat tamamlanınca, uygun yük ve yolcu trenlerini atayarak rotayı aktifleştirin. Artık tek yapmanız gereken, rotalarla seferleri dengelemek ve trafiği kontrol etmek. Tabii eski lokomotifleri yenilemek veya bankadan kredi almak gibi ivir zivir işleriniz de var. Stratejilerini-

RAILS ACROSS AMERICA

74

Grafik • Renkler güzel, grafikler temiz ama oyuncuların belli bir görsel bir tarz yok.

Atmosfer • Oyunun geçtiği zaman aralıkları ve rakipleriniz oldukça hareketli

Ses • Ses yok gibi bir şey. Arada bir çırkuşlar duyuyorsunuz ama ben pek tatmin olmadım.

Oynamabilirlik • Alışık olduğunuzdan farklı bir oynamabilirlik. Basit ve eğlenceli; bazı yönlerden masaüstü oyunlarını hatırlatıyor.

zin yanı sıra her iki ayda bir aldığınız 'yakinimdir' kartlarıyla da rakiplerinizi ezebilirsiniz. Bu kartlar sayesinde grev çıkartılabilir, hatları sabotaj edebilir, hatta bankadan kredi alımlarını bile durdurabilirsiniz! Her şey tamam ama grafikler daha sık ve sesler daha gerçekçi olabilir. Strateji ustaları belki oyunu biraz hafif bulabilir ama eğlenceli olduğunu da inkar edemez! ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

• Rakiplerinize sakin arkanızı dönmeyin...



• Daha kısa bir rota bulmalısınız...



INFO-BOX

STRATEJİ (TİCARET)

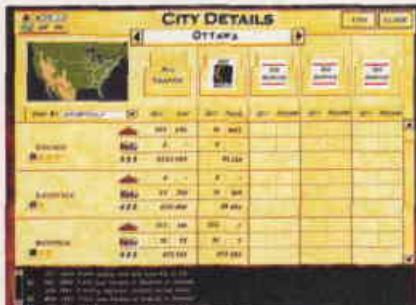
Bilgi İçin • www.strategyfirst.com

Yapım • Flying Lab Software

Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • Pentium II-200, 64MB RAM, 250MB sabit disk alanı, 8MB ekran kartı

Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden 2-8 oyuncu



nfl2002

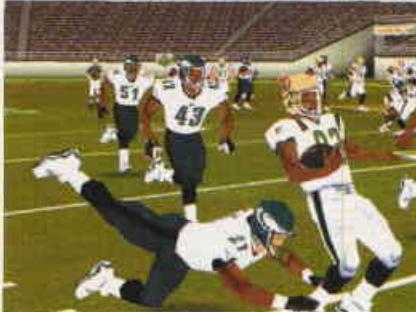


Küçük ayıcıklar top peşinde...

Tam şu sırada Fox Sports'ta Amerikan futbolu maçı başladı. Ordan gaz alarak hemen NFL 2002'yi bilgisayarımı yükledim ve çalıştırdım. Şu andan itibaren sizlere gözlemlerime aktaracağım.

Oyna girdiğimde yaptığım ilk iş kontrollere bakmak oldu çünkü bu oyun bir FIFA veya NBA değil, çok daha komplike, daha çok tuş gerektiren, pratik zekanızı ve reflekslerinizi sonuna kadar zorlayan stratejik bir spor oyunu. Rakibinizin sahadaki yayılışına göre defans veya ofans takikleri uygulamanız lazım ki amacınıza rahatça ulaşın. Amaç demiesen söylemeliyim Türkiye'de pek az insan Amerikan futbolu ile ilgili olduğu için spor gazetelerimizde, bültenlerimizde bu spora yer verilmeyen. O yüzden de kuralları bilenler son derece sınırlıdır.

Burada size bütün kuralları anlatacak olsam bu ay dergiyi tamamen benim hazırlamam gerekiyor, o yüzden kısaca anlatabilirim. Saha 100 yardlık (1 yard = 90 cm) bir alana yayılmış durumda. Top sizde iken amacınız herhangi bir şekilde (koşu veya pas) 4 denemedede 10 yardı mesafeyi kat etmek. Dört denemenizde 10 yardı tamamlarsanız size yeni bir 4 hak ve de yine git dilecek 10 yard veriliyor. Sahanın bittiği yerde yani 100 yardı tamamladığınızda ise touch-down yapıyorsunuz yani skor yapıyorsunuz. Skor yapmaktan sonra bir de ek sayı yapabileceğiniz bir ayakla vuruş hakkınız doğuyor. Topu eğer sarı direklerin arasından geçirirseniz buradan da pu-an alıyorsunuz. Top rakipte iken ise amacınız tabii ki onların skor yapmasını engellemek. Bunun için 4 hakları içinde 10 yard gitmemeleri için is-



● Arkadaşım touch-down'a gitmek için ayagini benden kurtarman gereklidir.

ter koşularını engellersiniz, ister bütün adamları marke ederdesiniz, böylece oyun kurucu pas atamaz, ister pas arası yapabilirsiniz. Pas arası yaptığınızda oyun durmuyor, oyuncunuz yere düşürülene kadar oyun devam ediyor. Rakibiniz savunma tarafı düşük olan hücum takımıyla oyunda iken bu pas arası ile onları gaflı avlayıp skor yapabilirsiniz. (Amerikan futbolunda hücum ve savunma takımı vardır, top rakipte iken savunma takımı sahaya girer, top kendilerinde iken hücum takımı).

Grafikler

Oyunun grafikleri her zamanki gibi bir EA harikası. Oyuncuların gerçek hayatı hallerine benzeyip benzemediğini açıkçası pek söylemeyeceğim çünkü kafalarındaki kasklar bunu engelliyor. Oyuncuların yere düşüşleri, başka oyuncuların üstüne atlayışları, paslar son derece gerçekçi, gerçek hayatı 50 yardlık bir koşa yapmak ne kadar zor ise bunu oyunda yapmanız da hiç kolay değil. Hele hele uzun ve isabetli paslar atabilmek deveye hendek atlattıktan daha zor. Hemen gözünüz korkmasın siz de kisa paslar atarsınız, koşularla touch-down'a gidersiniz.

Oyuncuların bağırlıkları, birbirlerine çarpışları, yere düşmeleri ve takikleri bağırlarak şifreli bir şekilde söylemeleri, hepsi hoparlörlerinizden çıkmıyor, kulaklarınıza giriyor ve beyninizde yan-

NFL 2002

86

Grafik • Çok gerçekçi grafiklere sahip ve oyuncular oylara gerçek hayatı gibi tepkiler veriyorlar.

Atmosfer • Bilgisayarı kendisine karşı oynatıp, maça gerçekten heyecanlandığınız oluyor.

Ses • Oyuncuların sesleri, topa ayakla vuruş sesleri, koşuların bağırlıkları, seyirciler, bütün sesler olabildiğince gerçekçi yapılmış.

Oynamabilirlik • TV'de izlediğim maçlardaki hareketlerin aynlarını yapabildiğim bir oyundan başka birsey istemem.



kılanıyor. Sesler sayesinde gerçek bir maç izleyenmiş hissine kaplıyorsunuz.

Son olarak bu oyun Amerikan futbolunu bilen ve anlayanlar için bir klasikten de öteye gitmiyor ancak bu sporla ilgisi olmayanların oyuna isinması için en az bir 4-5 saatlik alışma süreci gerekmekte. "Delikanlı NFL'ci 4. hakkında 10 yard gitmesi gerekliden punt vuruşu yapmaz fakat atıp koşu dener" diyerek gözlemlerimin sonuna geldim. ☺

Can Kori | can@level.com.tr

INFO-BOX SPOR

Bilgi İçin • www.eagames.com

Yapım • EA Sports

Dağıtım • Electronic Arts / Aral İthalat

Minimum Sistem • P2 350, 16 MB Ekran kartı, 64 MB Ram

Multiplay • Var

tom clancy's rogue spear blackthorn

Rainbow takımı geri dönüyor. Ama elleri boş.

Sizi bilmem ama benim için geçen ay çikan en önemli oyun Ghost Recon'du (Civilization'in "bir oyun"dan çok daha fazlası olduğunu unutmadan). Ghost Recon'un ilk baskısını yazarken Counter-Strike'ın tahtına talip olduğunu söylemiştim. Sonuçta iki oyun beklediğimizden daha farklı çıktı ama yıllar sonra bir oyun Level ofisinde "En Çok Oynanan Multiplayer Oyun" tahtını ele geçirdi.

Peki biz "Land Warrior" programına katılıp eski SSCB ülkelerinde operasyondan operasyona koşarken eski dostumuz John Clark ve adamları ne yaptı? Yaşayan efsane Domingo Chavez, yaşı kurt Eddie Price, romantik Fransız serseri Lois Louselle, keskin nişancıların en acımasızı Dieter Weber? Kisacısı 3. Dünya Savaşının eşiğine gelmişken Rainbow 6 takımı boş boş oturuyor muydu? Elbette hayır, onlar da bu arada "kara dikenli bir çalı" sökmekle meşguldü.

Aynı tabak aynı pilav

Black Thorn, Rogue Spear için hazırlanan üçüncü ekleni paketi ve Rainbow 6 serisinden çıkan beşinci oyun. Aynı ilk oyun olan Rainbow 6 ve onun takipçisi Rogue Spear için çıkan diğer ekleni paketlerinde olduğu gibi yeni hiçbir şey yok. Paket sadece 9 yeni görev, 6 multiplayer haritası ve 10 yeni silahın ibareti. Grafikler aynı, sesler aynı, arayüz, oynanış her şey aynı. Rogue Spear'in çıkışından bu yana geçen 2 sene içinde Red Storm seride bir arpa boyu yol almış değil. Akla hemen şu soru geliyor: Acaba Red

Storm Amerika'liların meşhur "Bozuk olmayan bir şeyi onarmaya çalışma" felsefesine mi çok bağlı, yoksa bir yandan Ghost Recon'u hazırlarken, Rainbow 6 serisine ayrıacak vakit ve enerjiyi mi bulamadı? Acaba daha acımasız olup "Red Storm, Rainbow 6'i son kuruşuna kadar sıkıp ne koparsam kârdrir diye çabalıyor" mu demeliydim?

Yürümeye bilmeyen askerler

Black Thorn bir hayal kırıklığı, çünkü Red Storm Rogue Spear'da bir parça kapatılan iki kör nokta olan yapay zeka ve NPC'lerin yol bulması konusunda hiçbir gelişme sağlamamış. Adamlarınız hala arkalarından ateş edilip takım arkadaşları örükten dönüp ne oluyor diye bakmıyor. Siz 15cm arkanızdan takip eden dünyanın en iyi özel tim mensupları kaybolmayı başarabiliyor, dar yerlerde bir birine giriyor. Oyundaki tek yapay zeka göstergesi teröristlerin sizinle çatışmaya girip de kaybedeceklerini anladıkları anda yakınlarında rehine varsa sizi bırakıp rehinelere ateş açmaya başlaması. Özellikle gemide geçen görevde bir teröristin bana bir iki el ateş açtıktan sonra çıktıgı odaya dönüp kadın bir rehinenin başına dayadığı kalaşnikofu hiç tereddüt etmeden ateşlemesi tüylerimi gerçekten diken diken etti. Umarım gerçek yaşamda işler böyle yürümez hiç. O an durup "Oyunda yapay zeka iyi mi yoksa?" dedim bir saniye için ama oyuncun geriye kalan kısımlarında o kadar salakça şeyler gördüm ki bunun bir tesadüf olma ihtimali daha büyük.

Rogue Spear ilk çıktığında grafikleri nefesi-

ROGUE SPEAR: BLACK THORN

42

Grafik • Bildiğiniz Rouge Spear grafikleri. Ne eksik ne fazla. Modelerin yenilenmemiş olması çok kötü.

Atmosfer • İlk oyundaki kadar gerilimli değil görevler. Meşhur Bosna görevinin atmosferini beklemeyin boşuna.

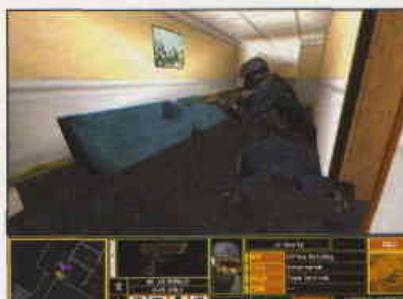
Ses • Eski oyullardan farklı yok. Ghost Recon gibi yeni kuşak oyuların yanında çok zayıf.

Oynanabilirlik • Gün geçtikçe Rouge Spear'in oynanabilirlik hataları daha çok can sıkiyor. Planlamada da, görevler sırasında da çok ciddi sorunlar var.

mi kesmiştii. Geçen süreye rağmen Black Thorn'un grafikleri hala rahatsız etmiyor. Hatta bu sürede bilgisayarım bir iki kez upgrade edildiğinden daha yüksek çözünürlüklerde oynamaya şansına sahiptim. Yine de Ghost Recon, Operation Flashpoint gibi örnekler karşısında vasat kalıyor. Aynı şey sesler içinde geçerli. Ghost Recon'dan bir silahın gerçekte nasıl ses çıkardığını öğrenince Black Thorn'un sesleri çok yapay kalındı.

Kıscası bu hayal kırıklığı benim gibi bir Rainbow 6 hayranına bile "Verdiğim zamana ve paraya yazık" dedirtti. Bence Black Thorn'la uğraşmak yerine Internet'ten, sıkı Rainbow 6 hayranlarında hazırllanmış Ücretsiz görevleri bulup çekseniz daha iyi bir iş yapmış olursunuz. Ya da Urban Ops'u bir kez daha oynayıp. Çünkü değişen bir şey yok. ☺

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr



INFO-BOX TAKTİK SAVAŞ

Bilgi İçin • www.redstorm.com

Yapım • Red Storm

Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • 266MHz PII, 64MB RAM, 550MB HDD alanı

Multiplay • LAN, Internet

rally trophy

Güçlülerin hayatı kalıp, zayıfların elendiği bir dünyada yaşıyoruz.

Cok uzaklardan genetik derslerinden bir benzetme ile başlıyor yazı. Sebebi ise iyi sayılabilen bir oyunun yine kaybedecek olması. Sırf yapımcısı Microsoft veya Electronic Arts değil diye. Bu şirketlerin hacmi o kadar büyüdü ki, yanlarındaki diğer daha ufak şirketler bütün güçleriyle ortaya emeğe degen bir ürün koyuyorlar arma sonucunu bile alamadan yok olmuş gibiyalar. JoWood Productions'da öyle olacak kurala uyarak. Her ne kadar eğlenceli oyunlar yapsa da.



● Yalnız kovboy doğayı ve iki boyutlu ağaçları gün batarken arkasında smoke efektıyla terkediyor.

70'li yıllara dönüş

Rally Trophy öncelikle yukarıda bahsettiğim büyük küçük şirket karmaşasından kaybediyor. Tabi bunun yanında ek olarak getirebileceğimiz bir iki dezavantajı da avantajlarıyla beraber salımlım. Oyun için söyleyebileceğim illők yolu yine gerçekten "zor" bir yarış oyunu olduğu. "Bir araba yarışı ne kadar zor olabilir ki?" demeyin. Bu derece üstüne basarak söyleyorsam bir şeyler vardır. Oyun hemen hemen her oyun gibi bol gaz az fren içeren bir demo ile açılıyor. Demo'nun 3D motorla yapılmış olması bize önceden aslında böyle bir yarış türünün olmadığını

INFO-BOX YARIŞ

Bilgi İçin • www.rallytrophy.com

Yapım • Bugbear

Dağıtım • JoWood Productions

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 575MB HD Alanı

Multiplay • Ağ, İnternet ve aynı bilgisayarda 2-6 oyuncu

söylüyor. Eh eski arabalar yenilerine göre daha süs niteliğinde oluyorlar, ondanır. Ana menünün tasarımları hoş fakat içerik biraz karışık. Ayarları yaptıktan sonra yarış menüsüne gelelim. Klasik her yarış oyunundaki şampiyona, zamana karşı yarış, ve tek yarış gibi seçeneklerden birini seçerek başlıyorsunuz. Aslında "Rally" denen şey toprak zeminde zamana karşı yarışalar yapılıyor. Fakat bu oyunda rakip faktörü de devreye sokulmuş. Yani aynı anda rakiplerinizle yarışabiliyorsunuz. Tabi grafik durumunuz el verirse. Bu konuya birazdan değineceğim.

Aslında oyunda az sayıda fakat tarihin en fazla nam salmış arabaları var. Az ve öz şeklinde yani. Mesela bir Opel Cadet, Mini Cooper veya Ford Cortina gerçekten de bu tarihin hatırı sayılan araçlarından. 11 aracın 2 tanesi dışında hepsi oyun başında açık. Son iki aracı ise yarış yaptıkça kazanıyorsunuz. Araçların orjinalliklerine özel olarak dikkat edilmiş. Örneğin motor sesleri orijinal. Ayrıca kabaca aracınızın modifiyesini yapmanız da olaklı. Bu modifiye çok ciddi ölümlerde değil. 4 ana başlık altında toplanıyor ve bu özellikleri artırmak azaltmak şeklinde etki ediyor.

230 beşginin üstünde bir dönüş

Toplam 42 adet parkur var. Fakat parkurlar gerçekten haddinden fazla uzun. Bu, zorluğun ilk aşamasını oluşturuyor. Gelelim rakiplere. Sürekli üstünüzde kırma meyilli yarışçı arkadaşların size vurduktan sonra bir de umursamadan gidiş var ki sormayın. Tabii bu umursamadan gidiş sözünün altında esasında "Rakipler Hızlı" gibi bir şey saklıyordu ama duymadınız. Bunlara bir de arabaların biraz saçma olan fizik modeli eklenince evlere şenlik oluyor. Araçlar çok ağır ve kontrol kabiliyeti sıfır yakın. Bu yüzden ya

RALLY TROPHY

74

Grafik • Çok ayrıntılı ve net grafikleri. İyi efektlər. Bazı tekrarlar ve araç içi görüntülerin zayıflığı dışında problem yok.

Atmosfer • Eski arabalarla ralli fikri çok iyi değil.

Ses • Müzik olmamış. Araçlar eski diye laylayla müzik çalmak bayıyor. Ama motor sesleri iyi olmuş.

Dynamanabilirlik • Direk "Zor!" bir oyun. Yol tutuşun ve fizik motoruna, rakiplerinden parkurlarına zor.



● Araba detayları hoş da bi de kullanması kolay olsa.

gitmeyecek, ya da yarışmayacaksınız.

Ne kadar laf etsek de oyunun motoru belli olacak 17 katını vermiş durumda. Çok ayrıntılı ve güzel grafiklerin tek kusuru biraz da haçlılığı olmaması. Yani her aracın aynı şekilde çamurlanması. Bir de araç içi görüntülerin zayıf bırakılması oyun için bir eksik daha getiriyor. Rally Trophy şu sıralar vakit harcanacak oyun değil. Ama yine de hakkını yemeden kaliteli görünüşüne puan verilir.. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



deadly dozen

Güzel güzel Wolfenstein oynarken bu da nereden çıktı şimdî?

Si bilmem ama ben Infogrames'dan gidecek umidi kesiyorum. Şirketin stratejileri nedir bilmiyorum ama dışarıdan bir ileri iki geri temposunu tutturmuş gibi gözüküyor. Çıkarlıklar her iyi oyuna karşılık bir sürü kayda bile değmeyecek oyun çıkarıyorlar. Adı çok fazla duyulmayan nFusion adlı firmayla ortak çalışması olan Deadly Dozen kayda değmeyecek kadar kötü olmasına da özellikle şu sıralar pek de ortamda isim yapabilecek gibi durmuyor.

Koş asker!

Geçen ay bol bol Project Eden oynadıktan sonra Deadly Dozen bu oyunun modumuş gibi geldi birden bana. Sanki birileri bana oyun oynuyor. Oyun da dört adet seçme askeri yönetiyorsunuz. II. Dünya Savaşı Nazi Almanya'sında durdurulamaz denen Nazilerin yolunu kesmek amacıyla Amerika 12 elit askerini özel görevde yollar. 12 adet süper askerimiz var ama deminde dediğim gibi görevlerde dört tanesini kullanabiliyorsunuz. Yani her görev başında dört tanesini seçebiliyorsunuz. İşte bu noktada oyunun müthiş komedileri başlıyor.

Seçtiğiniz askerlerin farklı özellikleri var. Örneğin askerlerden bazıları iyi nişan alabiliyor, bazıları iyi koşabiliyor, bazıları da özelleşmiş yetenekler kullanabiliyor. Mesela bir Medic amca var ki herkesi iyileştirip nedense kendini iyileştiremiyor. Grubunuza seçtiğiniz dört askeri basit dört adet komut ve yedi adet formasyonla kullanıyorsunuz. Basit komutlar gel, bekle, ateşi kes ve gönülince ateş şeklinde. Formasyonlar ise gayet gereksiz ve anlamsız. Grup kullanımına ilişkin hala anlam veremediğim bir komedyi sizinle paylaşmak istiyorum. Komuta ettiğiniz kişiyi bir araca bindirip bir yere götürürebiliyorsunuz. Fakat grubun kalani bu araca binemiyor ve kamyonun yanında koşmak zorunda kalyor. Neden olduğunu bulursanız haber verin çok



merak ettim çünkü. Hayır, iki kişi bindirebilsem koynu lahana kurt hikayesine benzer bir taktikle elbet hepsini taşıırım ama mesafe uzun olunca da koşulmuyor ki yaf...

Mayın Rulaz!

Karakterler arası geçiş yapabilmek oyunun belli yerlerinde mümkün. Fakat bunun da hiçbir mantığı bulamadım. Kullanılan eşyalara gelinice, sınıf çok çeşit az. Yani mesela tam otomatik makineli, sniper tüfeği, normal tüfek gibi sınıflar var. Ama bu sınıfların hepsinde bir adet silah bulunuyor. Bir tek mayın sınıfında birden fazla element bulunuyor. Bunlar da AntiTank veya AntiPersonel şeklinde ayrılıyor.

İçerik olarak pek bir şey beklemediniz bir oyundan görsel olarak neler kazandığınızın önemi var mı? İlginç gelecek ama oyun görsel

DEADLY DOZEN

62

Grafik • Görüntüler fena değil ama animasyonlar eksik... Animasyon yok ki... 3D motor da eh işte idare eder.

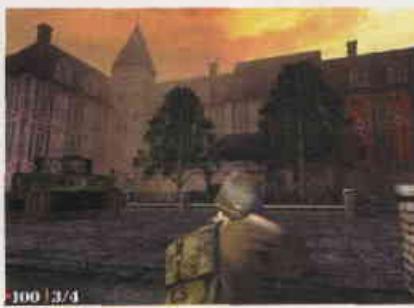
Atmosfer • Karanlık, puslu. Savaş var dedik diye bu kadar da karamsar olmaya gerek yok. Ama aracın yanında koşan askerleri görmek lazımdır.

Ses • Ses? Müzik? Ben öyle bir şey duymadım.

Oynamabilirlik • Zor değil. Eğlenceli değil. Ne bende ne onda istek varken kim oynayacak şimdil bu oyunla

olarak çok da kötü değil. Yani amcalar biraz daha içerik kassalar veince ayrıntıları değerlendirmeyi bilseler ortaya oynanabilecek bir oyun çıkarmış. Oyun hem birinci, hem de üçüncü şahıs gözünden oynanıyor. Fakat birinci şahıs mode diğerin zoom yapılmış hali. Bunun da mantığı üçüncü şahıs görüntüsünde karakter animasyonlarını görmektir. Ama askerlerimiz yerdeki bir silahı absorbsiyon teknigi ile bünyelerine aldıklarından eğilme kalkma gibi aksiyonlara hiç mi hiç ihtiyaç duymuyorlar. Eh arif olana bu kadar söz çok bile. Bana müsaade ben bu CD'yi alıp giydim. Pardon sizi gereksiz yere rahatsız ettim... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



INFO-BOX FPS

Bilgi İçin • www.nfusion.com/nfusion

Yapım • nFusion

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 500MB HDD

Multiplay • Yok

100 | 3/3



Online

Dark Age of Camelot

Kralın ölümünden sonra Britanya bir karışıklık içindedir. Üç ayrı ırk toprakları ele geçirmek için birbiriley kıyasla savaşmaktadır. İşte böyle bir dünyada geçen Camelot'un kara çağları.

Dark Ages of Camelot'ta tipki Anarchy Online gibi merakla beklenen bir oyundu. Fakat AO'dan farklı olarak DAC çıktıktı günden bu yana çok olumlu eleştiriler alıyor. Hatta bazıları bu oyunu MMORPG'lerde "yeni bir çağ" olarak görüyorlar. Oyunındaki yenilikler ve özellikle oyunculan bir takım olmaya yönelik mesleki, bu iddiayı siki sıkı savunacak bir fanatik kitlesinin yaratılması ise çok uzun sürmeyecek. Özellikle büyük meydan savaşları yaşamak ve bunlardan herhangi bir eşya ya da tecrübe puanı kaybetmeden çkmak isteyenler için çok çekici olduğu bir gerçek. Hangımız büyük bir sanal savaşın karma karışık ortamında kendi lejyonuna siki sıkı sarılmış bir halde düşmanlarıyla boğuşmak istemez ki? Hele hele büyük bir kaleyi kuşatmışsanız ya da onu savunuyorsanzı bu zevk kat ve kat artacaktır. Çünkü kuşatma sonda o kalenin "gerçekten" el değiştirmesi ve krallığınızın sınırlarının tekrar çizilmesi söz konusu ise: Evet DAC'ta oyuncular bunları yapabiliyor. Üstelik buraya kadar yazdıklarım birer vaat değil oyunda "yapılmış" seyler.

Kral öldü, yaşasın...

Britanya için birbiriley savaşan üç ayrı taraftan birisi Albiondur. Albion kralı halkından oluşur. Diğer ırk ise Midgarddir. Bunlar kuzeyin soğuk iklimli ülkelerinden Britanyaya akan kavimlerdir. Üçüncü ırk ise Hybniadır. Eski Kelt kültürünü temsil ederler. Her ırkın dört alt ırkı vardır. Toplam 33 sınıf olmasına karşın taraf, ırk ve temel sınıf seçimlerine göre uzman olabileceğiniz sınıf ta değişir. Örneğin bir hunter olacaksanız önce oyuna Albion olarak başlamanız ve sınıf olarak rogue seçmeniz gerekiyor. Beşinci level olana kadar hiç bir tecrübe puanı kaybetmeden, kendi krallığınızda PvP alanlarında yaratık öldürüp bu arada oyuna isinyorsunuz. Olduğunuzde en son bulunduğu şehrde yeniden oyuna dönüyorsunuz. Beşinci level olunca kendinize bir tanrı seviyorsunuz. Av

tannınızı seçerek yolunuza belirliyorsunuz. Bundan sonra yapmanız gereken karakterinizi da ha yüksek levella taşımak olacaktır. Her level atlardığınızda size verilen puanları



Kral Arthur ve onun Yuvarlak Masa Şövalyelerini duymayan var mı? Eğer öyle ise siz bir ansiklopedi ya da İngiliz halk hikayelerini bulabilecekleri bir kitap okumaya davet ediyorum.

skillerinize dağıtıyorsunuz. Karakteriniz yükseldikçe ondan krallığını koruması beklenmeye başlıyor. Böylece PvP'ye doğru oyun siz itiyor fakat bunlara katılmak gibi bir sorumluluğunu yok. Isterseniz yaratık öldürmeye devam edebilirsiniz. Yalnız bir taraf seçtikten sonra diğer karakterlerinizde o taraftan olmak zorundadır. Bu oyunda casusluk yapılmasını önlemek için koyulmuş bir sınırlama.

Grup olmadan şansınız yok

DAC'de PvE (Player versus Environment) yapmak yanı yalnızca yaratıkları savaştırmak istesenizde tek başına bir şeyler yapmanız çok kolay değil. Çünkü yapay zeka çok gelişmiş. Yaratıklar sıkışınca kaçıyor, yardım çağrıyor, gruplar halinde dolasıyor ve peşinizi bırakmıyorlar. Bu durumda sekiz kişiye kadar takım kurma hakkınızı kullanın derim. Böylelikle tek başına yenmeyi düşünmeyeceğiniz yaratıklarla başa çıkmaz çok kolaylaşıyor. Ayrıca grup kurarken aynı levelden kişilerle bir araya gelme gibi bir sorumluluğunuza yok. Mesela 20. level 4 oyuncu ile 5. level 4 oyuncu bir araya gelebilir. Hepsinin alacağı tecrübe puanı aynı olacaktır. Böylelikle düşük leveli oyuncular hızla level atayabilirler. Bu özellikle guildlerde yeni oyuncularıocabucak geliştirmek için çok yararlı bir yol.

PvP'lerde başka kralılıklara saldıracak ya da kendi krallığını savunarak edindığınız tecrübeler size "Realm Point" olarak geri dönüyor. Bu puanlar karakterinizin özelliklerini daha fazla güçlendirecek ünvanları sağlıyor. Aynı levelden iki karakterde ünvana sahip olan diğerine göre daha kuvvetli oluyor.

Oyunda illaki savaşarak tecrübe edinmiyorsunuz. Bunun yanında questler ve "task"ler alabiliyorsunuz. "Task"ler tek seferlik "şunu al şuraya





götür ya da şu yaratığı öldür" tipi görevler. Questler ise bir sürü alt taskten oluşan daha büyük görevler.

Şu anda bir binek hayvanı ya da ev alma gibi seçenekler yok. Atlar ise tipki şehirler arası otobüsler gibi sizi bir yerden ötekiine götürmek için otomatik olarak çalışan hayvanlar durumunda. Bir yere gitmek için isterseniz teleport noktalannı da kullanabilirsiniz. Fakat bir teleport ya da recall büyüsü mevcut değil.

Paran mı var, özel armanı yapır

Oyunda ekonomi çok önemli ve hersey para. Resurrect olmak için bile para veriyorsunuz. Öldüğünüzde constitution puanı kaybediyorsunuz ve bu da maksimum sağlık puanlarınızı etkiliyor. Healerlara bu puanları geri almak için gene para vermek durumundasınız, 3000 altın biriktirmek bile tecrübeli bir grup için uğraştıracı bir iş. Böylelikle ekonomi daha gerçekçi temellere oturtulmuş. Fakat bu

parayı biriktirebilirseniz kendi guildiniz için oyunda bulunan 30 çeşit amblemden birisini kalkanlarınıza ve pelerinlerinize alabilirsiniz. Şu anda level tavanı 50 ve şimdiden 45. level olan karakterler mevcut. Sonrası için neler yapılacak ise mevcut.

Büyük kuşatma silahları yapmak için bir kaç meslekten oyuncunun bir araya gelip çalışması gerekiyor. Ayrıca oyuncuların yaptığı silahlar NPClerden alınanlara göre daha kaliteli oluyor. PvP lerde düşmanınızın hangi taraftan olduğu ve üzerinde görülen silahları dışında hiç bir özelliğini göremiyorsunuz. Her multiplayer oyunda olduğu gibi DAC içinde sayfalarca yazı yazılabilir çünkü çok ayrıntı mevcut ve yenilikler gelmeye devam ediyor. Oyun için Amerika dışında Avrupa'nın çeşitli şehirlerine de serverlar açılıyor. Bu ileride pinglerimiz için iyi bir haber olabilir. ☺

Burak Akmenek | burak@evel.com.tr



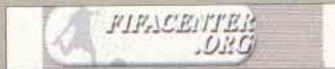
Ayın Siteleri

Mahzen (boards.gamers.com)



Roleplay hikayelerini sever misiniz? O zaman bu mesaj tahtası size istemediğiniz kadar özgürlük ve okuyacak bir sürü hikaye verecektir. Isterseniz özenle bezene yazdığınıza kendi hikayelerinizi de başkalarının hayal güçlerine sunabilirsiniz. Role Playing Games kısmından Mahzen'e ulaşabilirsiniz. Kurucu Burak "DARKNUM" Yılmibşoğlu'na başarılar dileriz.

www.fifacenter.org



FIFA fanatikleri için Türkçe bir kaynak. Üstelik oyun için bir şeyler üreten herkes bu sitede emeklerini diğer oyuncularla paylaşıyor. Tüm güncel haberleri ve turnuva haberlerini burada okuyabilirsiniz. Ayrıca Türkiye Ligi'ni de indirebilirsiniz. Site için sevgili okuyucumuz Alper Temizel'e teşekkürler.

www.unrealized.com



Unreal ile ilgileniyorsanız bu sitede bulacağınız yazılar ve yardımcı programlarla oyunun canını çıkartabilirsiniz. Dizaynı gayet sade içeriği ise çok geniş. Modellerden seslere kadar her türlü ayrıntı için bir referans sitesi.

www.boturk.com



Aslında bu sitede hiç bir şey yok. Evet gerçekten bir şey yok çünkü sağladığım şey zaten fazla ayrıntı gerektirmiyor. Bu siteden Türkçe olarak Half Life modları için bot'lar indirebilirsiniz. Bu botları yapan ise Türk bir grup. Haydi onlara destek olalım ve ülkemizde yeni yeşeren bu tip çalışmaların büyümесini sağlayalım.

Aliens vs Predator 2

Aliens vs Predator 2

Hiç LAN'de AvP 2 oynamayı denediniz mi ? Hoparlörler sonuna kadar açtığınızda son derece zevkli olacak bu karşılaşma için yapmanız gerekenler çok basit. Oncelikle bir arkadaşınız server olacak tabiki. En fazla 16 kişi ile oynanabilen oyunda server ayarları alışılmış düzenden pek farklı değil. Maksimum oyuncu türü, frag, skor, zaman sınırı ve Alien life cycle gibi şeyleri ayarlayabiliyorsunuz.

Orjinal oyunla beraber toplam 12 multiplayer haritası geliyor. Herhangi bir harita editörü yok ama internetten arayıp bulabileceğiniz haritaları tabiki indirebilirsiniz. Oyunda tipik kağıt, makas, taş mantığı var. Her silah bir yaratığın ilaç durumunda. Fakat Marine'lere smartgun ve minigun. Predator'larda omuz topu, görünmezlik ve ağaç atan silah, Alien'lerin ise Leap Attack'i en işe yarayan silahlar ve hareketler. Multiplayer'a girmeden önce Predator ve özellikle Alien'a alısmak için bir süre tek kişilik oyunda oynamanız tavsiye ederim. Terim yerindeyse, bir Alien "kullanmak" için öncelikle müde bulantısına alışmanız gereklidir. Ayrıca ani dönüşler ve duvardan yürüken yapacağınız ani saldırlar için çok antremanlı olmalısınız. Öyle kolay kolay alışabileceğinizi sanmıyorum. Oyunda her multiplayerdeki tipik kurallar geçerli. Hep hareketli olun, silahların yerlerini iyi ezberleyin ve rakiplerin silahlarını kırmadan (evet yerdeki silahları kırabiliyorsunuz) onları toplayın. Oyunda en fakir ve zavallı varlık Marine diyebilirim. Bu yüzden oynaması en zevkli tarafta gene o oluyor. Marine olanlara bir tavsiyem olacak. Asla bir köşeye sinip beklemeyin çünkü görme avantajı sizde değil rakiplinizde. Predator'ün yerini en iyi lazerinden çıkan üç nokta beli eder. Alien'in ise tınak sesleri, iyi avlar.



... (Continues)

ULTIMA ONLINE



Türkiye'nin ilk göz ağrısı Sanane ve yeni gayri resmî sunucularından Hardgamer mercek altında.

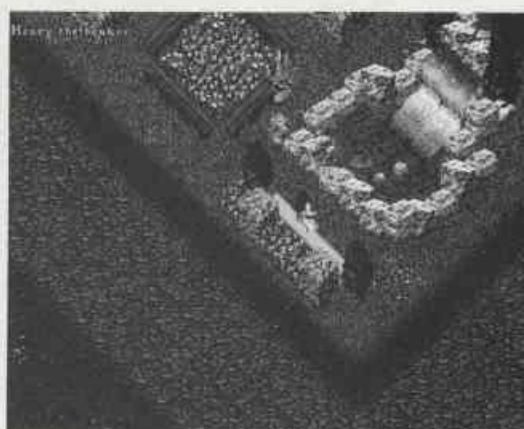
Eskiden yazacak bir tek OSI vardı. Şimdi ise açılan resmi olmayan sunuculardan hangisini yazacağımı bilemez durumdayım. Türkiye'de yaşanan bu patlamadan o kadar mutluyum ki anlatamam. Birbirinden farklı olduğu için hepsi ayrı tatlar sunan dünyalar arasından istedığımızı seçebilme özgürlüğüne sahibiz. Böyle bir lüksü yaşamak harika bir duygudur.

Bu ay Türk sunucularını incelemeye başladım ve tabii ki Türkiye'nin ilk resmi olmayan sunucusu olan sanane.com'a öncelik verdim. Hiç herhangi bir işte ilk oldunuz mu? Her işte öncü olanlar en fazla cefayı çekenlerdir. Çünkü en fazla hata bu dönemde yapılır ve en ağır eleştirilere bu dönemde katlanılır. Sanane de aynı aşamalardan geçti. sunucu kurulduğundan beri test aşamasında ve uzun zaman da yeni oyuncu kabul etmiyor. Ben test etmek için hafta içi üç gün girdim ve ne zaman dolaşsam hep boştu. Belkide OSI ile kıyasladığım için bana fazla boş geliyordu. Bu üç günde biri GM olmak üzere toplam olarak 7 kişiye rastla-

• Sarıların hepsi bir grup oshtard. İnanabiliyor musunuz?



• Adam tam bir hırsız! Biraz daha uğraşsa kendisini Ultima Online'ın ilk ninjası yapacakmış. Resim bir unofficial shard'dan.



• Havuzbaşı sefasi...

dim, o kadar. Oysa Sanane'den dostlarımı yapmayı sohbetlerden bir çok üyenin bu oyun için karakter yarattığını biliyorum. Gittiğim şehirler ise Moonglow, Britain ve Minoc'tu. sunucun bağlantısı gayet hızlı ve belki de boş olduğu için, hiç lag problemi yaşamadım. Eskiden burada oynadığında müthiş zevkli ve kalabalık şehir basıkları, PvP kapışmalar izlemiydim. Tabii ki bunun yanında daha bir newbie olmama ve koyn keşip skill yapmaya çalışmama karşın gelip beni hiç uyarmadan öldüren, reskill yapan bir çok sinir oyuncuya da karşılaşmıştım. Bu kez bu tip oylara rastlamadım. Skill artışlarında OSI'den farklı bir hız görmedim. sunucuda kendine has bir takım özellikler var. Örneğin şehir vatandaşı olabiliyorsunuz, bazı eşyaların grafikleri OSI'dekinden farklı, dünya olarak bir tek Felucca mevcut, 3D client yani Third Dawn desteklenmiyor. sunucu ilk kurulduğundan bu yana oyuncu sayısında bir düşüş olduğunu gözlemediğim. Bu sayı belki hafifasonu artıyor. Test sunucu olduğu için 24 saat açık değil. Çok yeni karakterlerim olduğu için sunucu herşeyiyle test etmem ve dungeon'lara ya da diğer alanlara girmem mümkün olmadı. Ama bu kadar boş bir sunucuda tek başınıza takılarak çok zevk alacağınızı da sanıyorum. Test sunucu ile ilgili şahsi gözlemlerim bunlar. Test

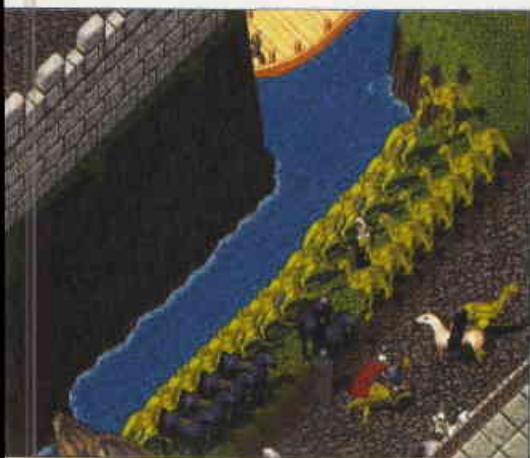
döneminden çok önceden çıkış olmaları lazımdı. Ama uzatmalı bir sevgili gibi, ilk gözümüz olmasına rağmen, hala bize naz yapmaya devam etmekteydi.

Ayın Skill'i



Fishing / Balıkçılık

Balık tutmayı sever misiniz? Ben hiç sevmem çünkü çok can sıkıcı bir iştır. Fakat UO'da balıkçılık gayet karlı bir meslek. Hatta imagery'nizi iyice geliştirirseniz para para demezsiniz. Yeter ki biraz sabır olmayı bilesiniz. Gerekli temel özellikler dexterity ve strength'dır. Skill'iniz arttıkça daha değerli balıklar çıkartırsınız. Çıkarlığınız balıkları kesip satabilirsiniz. Skilliniz 80 olduktan sonra ise işiniz iyice karlı olmaya başlar çünkü yediğiniz zaman intelligence'meye +5 ekleyen **prize fish**, dexterity'meye +5 ekleyen **wondrous fish**, strength'ine +5 ekleyen **truly rare fish** ve staminaniza +10 ekleyen **highly peculiar fish** ancak bu derecede sonra çıkmaya başlar. Duvarınıza asabileceğiniz **big fish** için de bu skill gereklidir. Skilliniz 90 olduktan sonra ise bir gemi ile açık denize çıkmalısınız. Burada denizden hazine haritaları çekebilirsiniz. 100 olduktan sonra ise S.O.S işaretleri bulursunuz. Bu işaretlerin içinden çıkan kağıt-



larda yazan koordinatlar bir batığı gösterir. Oraya gidip ola attığınızda ise hazine sandığı çekersiniz. Bu sandıkların içinden iyi para ve çok değerli eşyalar çıkar. Zaten en tatlı parayı da buradan kazanırsınız. Magery ise balık ağıyla avladığınız Kraken'larla başa çıkmak için gereklidir. Balığa çıkarken yanınıza magerysi yüksek bir arkadaşınızı da alırsanız hem sıkılmazsınız hemde sizi koruyacak bir arkadaşınız olur.

Hardgamer UO sunucusu

Adını yeni duyduğum Hardgamer UO sunucusu benzerlerinden çok daha enteseran bir sisteme sahip. Hem skill artırtır hem de level atlayabiliyorsunuz. Ayrıca bir çok değişik ırk oyuna eklenmiştir. Elf, Dwarf ve Vampire olabiliyorsunuz. Vampire olduğunuzda bir yarasaya dönüşme imkanınız mevcut.

Irklar dışında oynamak istediğiniz sınıfları seçerken çok dikkatli olmalısınız çünkü sınıflar bazı skill sınırlamaları ile gelyorlar. Her sınıfın buna göre belli avantajları da oluyor tabii. Bu sınırlama çok mantıklı ve dengeli olarak yapılmış. Böylelikle bir büyüğünün ve savaşçının sınırları birbirinden kesin olarak ayrılmış. Necromancer olmak isteyenler için ayrı bir büyülü kitabı mevcut.

Sunucuda, bazlarınıza şartıracak ama, reskill ve makro serbest. Oyunculara re-skill olacakları riskini gördüklerinde resurrect olmaları tavsiye ediliyor. Makrolamada ise oyuncuların klavye başında olmaları şart koşuluyor. Eğer GM gelip sizinle konuşmaya çalışmasına rağmen on dakika içinde cevap vermezseniz başına kötü şeyler gelebilir.

Hem Skill hem level nasıl oluyor?

Aslında bu ikisi ayrı kollardan yürüyor. Skilleri niz geliştiren oldurdugünüz yaratıklardan tecrübe puanı toplayorsunuz. Böylelikle skill sınırınız yükseliyor. Fakat leveliniz arttıkça düşük dereceli yaratıklar size daha az tecrübe veriyor. Bu durumda daha kuvvetli yaratıkları öldürmek zorunda kalmışsınız. En fazla yirmibeşinci level olabiliyorsunuz. Bundan sonra ise Tier deinen levelleri atlamaya başlıyorsunuz ki bunların



Bankanın yanına park yerleri yapmışlar. Karşılığı son.



OSI'de oyunculara verilen hediyelerden yılbaşı ağacı.

herbiri zaten yirmibeş levellik devrede topladığınız puanlar kadar ediyor. Oldukten sonra resurrect olduğunuzda belli bir tecrübe puanı kaybediyorsunuz. Oyunda OSI sunucularında bulunanmayan çeşitli taşlar var. İşler genelde bu taşlardan yürüyor. Şöyled ki: Hayvanlarınızı istediğiniz renge boyamak için animal dye stone'a, oyuna ilk girdiğinizde irkinizi seçmek için races stone'a veya karma/fame/kill durumunuza görmek için reputation crystal'e tıklıyorsunuz. Bu tip eşyalar hem oyunun hızlanması hem de insansız olarak daha kolay yürütülebilmesini sağlamış

Skill artışı OSI'nin power hour'larından daha hızlı. Roleplaying konusunda ise kesin kuralları yok. Yani kimseyi roleplaying yapmaya zorlamıyorlar. Fakat yapmaya çalışanlara karşı saygısız davranışlara ise asla müsama göstermiyorlar. Gökhan Baysal ilerde paralı olmayı asla düşünmediklerini söylüyor. Third Dawn sahipleri Hardgamer'da oynamak için biraz daha sabretmek zorundalar. Çünkü 3D client bir çok bug içeriymüş ve bunlar yeni versiyonlar çıkararak düzeltildiğinde desteklemeyi ertelemeye karar vermişler.

Sunucu çok yakın bir zaman önce İstanbul'a taşınarak AGS Zone'un kanalları altına girdi. Bildiğiniz gibi AGS Net daha önce sekiz adet Counter Strike sunucuna sahipti. Hardgamer ile birleşerek AGS Zone oldular. Ilteride Diablo 2, Alien vs Predator 2 gibi sunucular da

açmayı planlıyorlar.

Hardgamer'in kurucusu Gökhan Baysal AGS ile anlaştıktan sonra sunucularını toplam 2.4 GB 'lık bir omurgaya bağladıkları ve bağlantı hızlarının sınırsız olduğunu söylüyor. Bu müthiş haberden sonra sunucuyu denemek isteyeceğinizi tahmin ediyorum. Zaten şu anda tam olarak 517 kayıtlı oyuncuları var. Bu kadar kişiye ise sekiz GM ve dört Seer ile hizmet ediyorlar. Sunucuya henüz kendi testimizden geçirmedik ama özellikle alt yapısının gücü olmasıyla hız açısından diğer sunuculara göre daha avantajlı olabilir. Eğer ilginizi çektiyi www.hardgamer.com adresinden üye olabilirsiniz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



• Tarladaki gülen yüzü görebiliyor musunuz?



ULTIMATE GEYIK

Newbie bankaya girip köşede oturan mavi giysili adama yaklaşır

-Bank, BANK, Thomas Bank, Vendor bank aaa neden

cevap vermiyor bu ya?

(cevap gelir)

-Güzel arkadaşım ben NPC değilim anlamadın mı hala?

-Aa Türkçe konuştu. Ama ben para çekerdim.

-La havle. (Thomas kalkıp kapıya yürümeye başlar)

- (Newbie arkasından koşar) Ya dursana Bank, BANK, bunk, bunk ya dur vendor buy bank

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Oyun Olimpiyatları mı dedin?

Evet evet, aynen öyle dedim. Dünyanın ilk uluslararası bilgisayar oyunları olimpiyatları Güney Kore'de düzenlendi. Seul'de yapılan açılış töreniyle başlayan turnuvanın final karşılaşmaları 9 Aralık'ta yapıldı. Bilgisayar oyunları olimpiyatlarına 37 ülkeden 400 bilgisayar oyuncusu katıldı. Beş gün süren olimpiyatları Internet sitesinden izlemek mümkünündü. Ha, ben bu haberin geç kaldım, o ayrı konu tabii! 9 Aralık 2001 tarihindeki finallere katılmak için oyuncular beş gün boyunca lig usulü karşılaşmalarla birbirlerini elediler. Olimpiyatlarla Age Of Empires, Half Life, Quake III, Unreal Tournament ve FIFA 2001 gibi popüler oyunlar tercih edildi.

Turuva gelecek yıl da Güney Kore'de yapılacak. Sonraki yıllarda ise tıpkı Olimpiyatlarla olduğu gibi dünyanın farklı büyük kentlerinde düzenlenecektir. Aranızda gelecek yıl düzenlenecek oyunlara katılmak isteyenler varsa Internet sitesinden başvuru formu doldurabilir. Güney Kore Cumhurbaşkanı da, Olimpiyatların açılış için bir kutlama mesajı göndermekten geri kalmamış. Oyunların resmi sitesi www.worldcybergames.org, ilgilenenlere duyurulur.

Gördüğünüz gibi artık bilgisayar oyunlarının da bir olimpiyatı var. Yanı eskişinden çok daha fazla önemseniyor. Dünya bu olguya daha fazla kayıtsız kalmadı. Artık satranç ve beyin gibi olimpiyatların yanına Sanal Olimpiyatlar da geliyor demek bu. Dünyaca ünlü satranç usta Kasparov'un, IBM'in çok güdülu Deep Blue isimli bilgisayarı ile yaptığı maçı hatırlıyor musunuz? Belki de yakında bilgisayar oyunları alanında da makamlar çok zorlayacak bilgisayar oyunu ustaları çıkacak. Hatta



belki bu işten çok büyük paralar ve ün kazanılacak. Düşünsene, şu anda "aman oğum futbolcu olsun" diyen babalar bilgisayar oyunu ustaları yetiştirmeye çalışacaklar.

Tamam, kahinlik yapım, hatta belki de biraz abartım ama bu söylemeklerimin gerçekleşmeyeceğini kim iddia edebilir ki? Bu güne kadar olanlar açık. Arsaya, tarlaya veya endüstriye yapılan yatırımların çığı çoktan kapandı. Şimdi bilgi çağımızdayız. Bilen kazanıyor. Bill Gates'ın babalarından kalan tarlları mı vardı sizce? Bu Segway denen cihazı icat eden adam, bilgisi sayesinde hayatını değiştirmemi? Durum böyle işte, bakarsınız bu kazananlar listesine bir gün sizin isimleriniz de eklenir. Gerçek şu ki, bugüne kadar bilgisayar oyuncularının insan hayatındaki yerde yadsınamayacak kadar büyük bir hızla artıyor. Dünyada bilgisayar oyunları pazarının sinema sektörünü salladığını biliyor musunuz? Keyif verici gelişmeler doğrusu.

Son sözüm de kopya oyunlarla ilgili. Bu kap olayının da suyu çıktı haberiniz olsun. Ortalıkta Winning Eleven 2002 gibi oyunlar dolasıyor, sakin kanıp almayın, böyle bir oyun yok. Yeni yılınız kutlu ve mutlu olsun. Bye&Smile... ☺



HABERLER

PlayStation 2 Network

Sony Corporation ve Japon telekomünikasyon lideri Nippon Telgraf & Telefon firması, uzun zamandır sözü edilen PlayStation 2 Network için bir araya geldiklerini resmen açıkladılar. Bu dev birleşmenin amacı, Japonya'daki PlayStation 2 sahiplerine oyun ve diğer eğlence içeriklerini sunacak bir broadband hazırlayabilmek. Japonlar, 2002 Nisan ayında tamamlanması planlanan bu özel ağa sayesinde sadece PlayStation 2 oyuncularını online oynamaya şansını yakalamakla kalmayacak, aynı zamanda müzik, sinema ve diğer formattaki media içeriklerine de ulaşabilecekler. Şimdi Japonya'yı kapsayacak olan bu servis, Asymmetric Digital Subscriber Lines (ADSL) sistemini de kullanacak. Japonya'da hali hazırda 350,000 ADSL kullanıcı mevcut. Bu iki firma, daha önce de 2001'in başında NTT'nin fiber-optik kabloları üzerinden eğlence içeriği

sunmayı amaçlayan deneyel bir proje için ortaklık kurmuştu.

Sony'nin Kuzey Amerika ve Avrupa için de tam olarak kesinlik kazanmamış benzer planları var. Firma, E3 2001'de AOL Time Warner, Macromedia, Real Networks, ve Cisco ile beraber PlayStation 2 Network servisi için değişik uygulamalar hazırladığını açıklamıştı. Sony dünyada 2002 yılı içerisinde toplam 25 milyon adet PlayStation 2 sattı. Bu kadar PlayStation 2 oyuncusunun buluşacağı bir ağı merak ve heyecanla bekliyoruz.

Resmi PS One ekranı çıktı

Bugüne kadar türlü çeşitli firmalar, PS One için kenarlı tasarıtları monitorleri pazarladılar. Sony'nin lisanslı resmi ürünü ise 15 Aralık'ta piyasaya çıktı. Peki şu durumda bir resmi ürünün onemi ne? Konsolun tüm özelliklerini ve çalışma prensiplerini bilen

mühendislerin onayıyla üretilen memory kartları ve kontrol cihazları, uyum veya kalite problemleri yaratmadık, başka firmaların ürünlerini için aynı şey söylememiyor. Fakat PS One monitör için durum birazlık farklı. Sonuçta cihaz, makineye bir noktasından tutturulan, ve sadece çıkışını görüntülemeye yarayacak olan standart bir LCD monitör. Sony'nin lisansına sahip

olup olmaması çok da önemli bir ayrıntı değil yani. Gerçi Sony'nin bu firmalarдан çok daha kaliteli ürünler sunduğu yadsınamaz bir gerçek. Ne de olsa "It's a Sony!".



PlayMail

Yaz kizim, geregi düşünüldü...

AYAKTA TEDAVİ

Selam Emin, Fazla yalaklık yapmadan hemen bir iki soru sormak istiyorum müsaadeine:

- 1- En eski ya da yeni, kisacasi hemen hemen bütün oyunları açıldamalannı nereden bulabilirim? İngilizce veya Türkçe olmasa lark etmez.
- 2- Resident Evil 1' de Doom Book 1 ve 2' yi aldıktan sonra aşağıdaki bilgisi yara login ve password olarak ne yazacağımı söyle misin?

İLK BÖLÜKBAŞI

Yalaklık yapmanı gerektirecek bir durum yok zaten.

- 1- Level okuyabilirsin mesela. Hatta (0212) 2971724 numaralı telefonu arayarak abone servisinden eski sayıları nasıl edineceğini de sorabilirsin. Gayet kolay değil mi?
- 2- Log in ismi: "JOHN". Birinci şifre "ADA", son şifre ise "MOLE".

PARASITE EVE 2

Merhaba, 17 yaşında lise son sınıf öğrencisi bir okurunuzum. Bu zor zamanında birlik avutum Level: Doğrudan konuya girsem iyı olur. Altı ay kadar önce Parasite Eve 2'yi aldım. Oyun gerçekten çok güzel. Derginizin bir sayısında bir arkadaş bu oyunun tam çözümünü istiyor. Yok, ben bunu istemeyeceğim. Zaten verdığını yazmışım. Hani Dryfield'da Motel Loft kısmında bir dolap var ya, işte onun şifresini istiyorum. Bu dolapla ilgili bütün şuçlarımları bildik fakat bulmacaların

verdiği rakamları denedigimizde hiçon içe yaramıyorum. Bu e-mail'i yazmak için tam 45 dakika harcadım, umarım okursun. Siteim de bir an evel aylamasını bekliyoruz. Kendine iyili bak.

BASAK KARALIS - BENZU

Sana derslerinde ve özellikle de ÖSS'de kolaylıklar dilerim. Parasite Eve 2'yi unuttum deseni yerdir. Sanırım o bズluk gibi zerzevatı soruyorsun. Oyunu bitirmek için onu açmak zorunda değilsin. Oyunla ilgili aldığım notlarda 561, 3033 ve 4487 gibi şifreler var, bir dene isterSEN. Bütün e-mail'ları ekuyorum ama mail serverim değiştiğinden, geçici olarak yanıtlayamıyorum. Siteyi taramamen açamıyorum, ama en azından hileler, rami kodları ve tam çözümler gibi birkaç bölümü yayayılayacağım.

ÇİP ÇİP ÇİP

Merhaba MegaEmin, Bu benim size ilk yazığım. Ben bir PlayStation 2 sahibiyim ama çipset tıduğu için evde öyle köşede yatıyor. Azabı PS One çipi, PS2 ya da oluyor mu? Olmaza bile ben taktırısam ne gibi sorunlarım olur? Şu an İstanbul'da kopya PS2 oyunları var mı?

AİFEREN ŞAHİN - GİRESUN

Çip ve kopya ile ilgili düşüncelerimizi biliyorsun. Hele PS2'ya PSOne çipi taktırma fikrin tamamen ucu: "-Taktırıbm ben" demişsin ama uyduramazsan. Belki yapıtlarabile veya kaynak yaptırabilirsin ama bence deneme hiç. Bozarsın 700 kaatlik alet. Maalesef İstanbul'da kopya PS2 oyunları var.



HABERLER

Ekran 5 inch' lik, Thin Film Transistor (TFT) sıvı gösterim sistemi ve iki yanında birer wattlık iki hoparlör var. Ekranın altındaki düğmeler, aydınlatık ve ses ayarı için. Sistem PS One'a, hazır olan yerlerindenidalanarak oturtuluyor ve görsel olarak konsolla sık bir bütünlük sunuyor. Cinaz inanılmayacak derecede ince ve hafif (malum reklamlara benzetti); bu sayede portatif olması amacıyla daha da yaklaşıyor. Ekran, siyah gibi siyahlar, çok net beyazlar, mükemmel renk ayrimi ve resim kalitesi ile çok iyi video deneyimi sunuyor. Kabul etmek gerekir ki, PlayStation oyunlarının bir televizyona oranla daha küçük bir monitörde oynanması, hatalan da büyük ölçüde görünmez hale getiriyor. Bu küçük ekrana rağmen, RPG tarzı oyularak yazıları okumakta hiç zorlanmıyorsunuz; bazen çok küçük ve ya ekip fontta yazılmış yazıların yarattığı problemi saymazsan. Hoparlörler boyutlarına göre



çok iyi. Sonuna kadar açmadığınız surece berrak ses çkartabiliyor. Fazla bas olduğu söylenemez ama isteğe göre subwoofer bağlama opsyonuna sahip (şaka!). Monitörün PS One'a bağlanması konnektör, maalesef diğer sistemlere veya televizyon antenlerine uymuyor. Bu durumda aleti PlayStation 2, Dreamcast ve Xbox gibi sistemler için portatif monitör olarak kullanamıyorsunuz. Cihazın bir diğer handikabı da, araba şarjının olmaması. Bu özellik Sony lisanslı olmayan diğer monitörlerde dahili. Son olarak fiyatı... Çok değil, 130\$ civarında (!#*?). Yani konsolun kendisinden daha pahali. Belki ilginizi çeker.

X-Box sağlam adımlarla geliyor

Microsoft, bir açıklama yayinallyarak söyletilere yanıt verdi ve yeni konsollar X-Box'ın Avrupa çıkış tarihinin Nisan'ı çekilmemiğini, planlandığı gibi 22 Şubat'ta piyasaya süreleceğini duyurdu. Konsol, Japonya'da Genma Onimusha, Air Force Delta II, Silent Hill 2: Restless Dreams, Jet Grind Radio Future ve Double Steal (Wreckless) gibi oyularla beraber oyun severlerin hayatına girecek.





Devil May Cry

TM

İki Desert Eagle ve koca bir kılıcı olan, yarı şeytan bir herif size saldırısınız...

Capcom ilginç bir firma. Geçen ayki Resident Evil X: Code Veronica yazımı okuyanız, serinin artık ömürünü doldurduğunu ve acilen yeni kâna ihtiyacı olduğunu yazmışsınızdır. Aradan bir ay geçmeden kafama düşen Devil May Cry, o yazdan ağzında kalın tüm acı fâdi aldı götürdü: Uzun zamandır oynadığım en güzel aksiyon oyunu Devil May Cry, ve evet, bunu Max Payne de dahil olmak üzere söyleyorum.

Dantel gibi, ne o öyle?

Devil May Cry'in ana karakteri Dante, beyaz saçları, kan kırmızı pardesüsü ve deri çizmelerle tam bir karizma timsali. Yarı insan, yarı

seytani olan Dante, 2000 yıl önce etendiği Şeytan Prens'e karşı savaşıp insanlığı yokolmaktan kurtaran Sparta adlı bir şeytan sâvâyenin oğlu. Şeytanlara karşı doğuştan nefreti olan Dante, onlarıbaşı belâda olanlara (parası karşılığında tabii) yardım etmek üzere açtığı ofisi Devil May Cry'da otururken, sâşın bir hatun duvardan içeri motoruya dalar. Aralarında geçen oldukça etkileyici(!) bir konuşma sonrasında Dante, başının hapsettiği şeytan Maldur'un tekrar piyasaya çıktığını öğrenir. Zaten kanı kaynamakta olan beyaz saçlı, artist kılıkı dostumuz Trish'in peşinden (sâşın afezin adı) mevzu bahis şeytan prensin merkez üssü olarak kullandığı adaya doğru yola çıkar.

Su katmak mı? Yakışmaz...

Devil May Cry su katılmamış bir aksiyon oyunu. Başından sonuna kadar sakin kalabildiğiniz çok nadir anlar oluyor. Dante çift magnumlarını ve kılıcını kullanarak önüne çıkan herkesi bicererek öldürüyor. "Bicerék" dediyeşem oyunun kämyoncu kavgası gibi kaba bir oynanışa sahip olduğunu düşünmeyein sakin. Yapılarınız hareketler ve kombolar sadece "artistik" olarak nitelendirilebilir. Duvarlardan sekip düşmanı havadan yarmalar, önce kılıc sokup havaya atmak ve havadaki düşmanı çifte magnumla delik deşik etmeler, havadayken şeytana dönüşüp etrafı yıldırmalar...

Oyunun dur durak bilmeyen aksiyonunun bir sebebi de, bulacağınız silahlar ve bunların özel güçlerini almak için duyacağınız dayanılmaz istek. Oyunda ilerledikçe Alastor adlı bir kılıç ve Ifrit adlı bir eldiven bulacaksınız. Her iki silah için de alabileceğiniz özel hareketler var. Bu özel hareketleri satın almak için Red Orb adlı kırmızı küreleri (hadi canım!?) toplamalısınız. Ve Red Orb'lar da düşman kesinç ortaya çıkıyor. Anladınız değil mi? Daha çok yaratık kes, daha fazla Red Orb topla. Daha fazla Red Orb topla, daha güçlü hareketler al. Daha güçlü hareketler al, ki daha da fazla düşman kesip, daha da güçleneblesin. Bir mekanдан çıkış, geri geldiğinizde yaratıkların dirilmesi de bu kişi dengeyü destekliyor. Eğer oyunun aksiyonu sıkıcı olsa, bu kes-topla-satın al döngüsü sıkıcı olabilirmiş, ama maalesef, oyunun aksiyonu muhteşem! Ve işin en güzel yanı da ne billyor musunuz, bunca aksiyonun ortasında istediğiniz hareketi yapabileceğiniz kadar kolay oyunun kontrolleri. Müthiş rahat, PS2 oyunlarına



INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.capcom.com

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom/Aral İthalat (0212) 2592573

Desteklenenler • | Oyuncu, Analog Kontrol, Dual Shock



yabancı olan tribün arkadaşları bile 5-10 dakika içinde bütün karmaşık saldırları yapabilir ha-le geldiler.

Bu arada, Alastor ve Ifrit'i kullanacağınız yerler çok farklı. Alastor size yıldırımın hızını ve uçma kabiliyetini, Ifrit ise alevlerin gücünü veriyor. Oyunun ortasına kadar hep Alastor'u kullanıyorsunuz, çünkü hızlı ve Devil Trigger ile şeytana dönüştüğünüzde (az sonra değineceğim) Boss duşmanları karşı en etkili saldırının şekli olan uçarak yıldırım yağdırımı yapabiliyorsunuz. Ama oyunun ortalarından sonra gelen düşmanlar çok güçlü ve çok fazla enerjiye sahip olduklarından, en kısa yoldan Ifrit ile haklanıdan gelebiliyorsunuz. Yine de zaman zaman Alastor'a dönmek gerekiyor, hatta daha çok Alastor'un özel gücünü aldım diyebilirim.

Küre mi? Delikanlıyı bozar...

Topladığınız küreler sadece kırmızı olanlar değil. Kırmızı kürelerle yeni güçler ve istediğiniz zaman kullanabileceğiniz sağlık, şeytan gücü doldurur

«Oyundaki her **yaratık Capcom'daki bir grafik **sancısı**ının gecelerce **uykusuz** kaldığının kanıtı sanki.»**

yıldızlar alabiliyor, kapalı bazı kapıları ancak beli miktarda kırmızı kür ile açabiliyorsunuz. Yeşil küreler sağlığınıza dolduruyor, sarılar olduğu-nuzde kaldığınız yerden devam etmenizi sağlıyor. Mavi kürelerden dört tane topladığınızda ise maksimum sağlık miktarınız artıyor. Etrafta çok (hatta hiç) bulunmayan mor küreler ise şeytan gücünüzü dolduruyor.

Şeytan gücü (Devil Trigger) oyunun bir baş-

başlı akabinin attığı alev toplarını ateş ederek durduramazsınız!



ka güzelliği. L1 tuşuna basarak harekete geçir-dığınız şeytan gücü, vuruşlarınızın gücünü üç katına çıkartıyor. Ayrıca elinizdeki silaha bağlı olarak, gçok güçlü hareketler yapabiliyorsunuz. Aynı hızlanıyorsunuz. Ayrıca, şeytan gücünün aksine enerjiniz doluyor. Eh, böylesi bir gücün karşısında oyundaki bütün şeytanların birbirine sanlıp hüngür hüngür ağlamaması için tek se-bep, "Devil Trigger" in süreli olması, ama bu sü-reyi de mor kürelerle uzatabiliyorsunuz. Yaratık pataklaştıra dolan bu güç, oyun boyunca en büyük yardımınız olacak.

Gotik motik, yanlış olmasın bize?

Diger bir sebep ise, grafiklerinin dip düşürülmesi seviyede olması. Bizim odaya gelip giden çok olur, ama pek az oyun istisnasız herkesin ilgisini çekmeyi başırr. Devil May Cry oynadığım seanslardan birinde, abartısız söyleyorum, toplam sekiz kişilik bir tribün oluşmuştu etrafında. Oyun için tasarlanan mekanlar inanılmaz detaylı ve ayrıntılı. Oyunun başladığı kaledeñ, kolezi-

DEVIL MAY CRY

95

Grafik • Kusursuz diyebilirim. Mekanlar, karakterler, kulla-nanın kamera açılan, hatta ara videoalar bile.

Atmosfer • Oyun siz korkutuyor. Ama zaten amacı da o değil. Oyun siz etkiliyor desem, daha doğru olur sanırım.

Ses • Müzikler, heavy metal'den hoşlananın mest edecek. Sesler ise bir aksiyon oyununda olması gerekligi gibi, ama mükemmel değil.

Dynamabilitik • Bu kadar harekete ve aksiyona rağmen as-la kontrolü kaybetmemenizi sağlayacak rahatlıkla bir kontrol şablonu var. Oyun biraz zor diyebilirim ama.

Sadece mekanlar değil, başta Dante olmak üzere tüm karakterler de müthiş tasarlanmış. İplerinin ucunda üstünüze üstünüze gelen kuk-la ordularından, sekilden şekilde giren siyah kap-lana ve yarı lav-yarı kaya akrep yaratığı kadar, her yaratık Capcom'daki bir grafik sanatçısının gecelerce uykusuz kaldığını kanıti gibi sanki.

Oyunun ses efektleri ve müzikleri de mü-kemmel, ama heavy metal'den hoşlananlar için. Dovuşlar sırasında hızlanan gitar, adrenali-ni tepeye vuruyor. Duruma göre yavaşlayıp hızlanan müzikler oyunun atmosferine cuk di-ye oturmuş bence.

Abi dur, patlayacaksın karizmadan...

Ve sevgili okuyucular, mükemmel bir oyunu da-ha tanıtmış olmaktan gurur duyuyorum size. Çok nadir olarak incelediğim bir oyuna hiç kötü laf etmeden bir yazı yazıyorum ben, bilirisiniz. Ama Devil May Cry, edilen tüm övgülerin hake-diyyor. Oyunda siz tek üzेक olası şey, 10-15 saat içinde bitecek olması. Son sözüm şudur ki: Playstation 2 sanıbilem diyen herkesin mutlaka, ama mutlaka sahip olması gereken bir klasik Devil May Cry. ☺

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

• Oyunun ortalarında iç kere kapişacağını Griffon'a bomba atarı kullanın.





KLONOA 2

Lunatea's Veil

İşte size kafa karıştırmayan,
piril piril bir platform oyunu...

Namco 1997 yılında piyasaya sunduğu ilk Klonoa sessiz sedasız gelip, Playsation'cılar mutlu etmişti. Çok iddialı olmasa da, 3D grafiklerle, 2D platform oynanışına sahip olan Klonoa, ikinci oyunuyla geri döndü; bu sefer Playstation 2'ye.

Koca kulaklı Klonoa

Dört harmoni çanının dengeyi koruduğu Lunatea'ya kötü bir güç tarafından beşinci bir çan (hüzün çanı) getirilir ve ülkeydeki düzeni bozar, yaratıklar ortaya çıkar ve bütün rahibeler hastalanır. Klonoa, genç bir rahibe olan Lolo ve

noa'nın oynanışının tatlılığı nedeniyle senaryoyu çok fazla kafanız takmıyorsunuz.

Cizgi filmleri ve sevimli (hatta fazla sevimli) karakterleriyle Klonoa 2, daha çok genç oyunculara hitap ediyor gibi görünebilir, ama benim gibi pek "küçük" söylemeyecek oyuncuları da çekecek birçok yanı var. En önemlisi de basit oynanışı. Ziplama, ateş etme ve yürüme dışında kullandığınız tuş yok. Klonoa 2. Grafiklerinin tatlılığı, mutlu müzikleri de bu basit oynanışla birleşince ortaya tam kafa dinlemek için yaratılmış bir oyun olmuş.

Patlak gözülü Klonoa

Grafik olarak eskiisinin Pandemonium örnek alınmış. Şöyle ki, siz tam teşekküllü 3D bir dünya içindesiniz, ama izlediğiniz yol hep iki yönlü. Yani X ekseninde koşarken, Y ekseninde zipliyorsunuz, ama Z eksenin işin içine hiç karışmıyor. Eski platform oyunlarının tadını vermesinin nedeni de bu zaten, 3D sadece oyunun grafik güzelliğini irdelemek için kullanılmış.

Klonoa, elindeki güç yüzüğünü kullanarak düşmanlarını yakalıyor.

Yakaladığı düşmanın cinsine göre

onları belli bilmeceleri çözmek için veya sadece üstlerine basıp daha yükseğe ziplamak için kullanabiliyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bazı bulmacaları (ki bazlarını çözmek için kafa patlatmanız gerekecek) sadece belli özelliklerini olan yaratıkları belli sırada birbirinin üzerinde kullanarak geçebiliyorsunuz.



KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

85

Grafik • Karakterlerde Cel-Shading tekniği kullanılmış ve çok tatlı gözüküyor. 3D'nin sadece süs amaçlı kullanıldığında ortaya güzel şeyler çıkabileceğinin iyi bir örneği

Atmosfer • Senaryonun komikliği bir yana, oyun sizi ilk 15 dakika içinde sarı sarmalıyor. Hiçbir oyun bu kadar şirin olmayı hedeflemiyor kanımcı!

Ses • Mutlu müzikler ve komik konuşmalar herkese göre olmayıpabilir. Ama oyunun konseptiyle daha uyuşan bir birliktelik düşünemiyorum.

Oynamabilirlik • Oyunun en güclü yanı. Bu kadar basit bir oynanışı, giderek zorlaştırmayı bilmecelerle birebirleştirmek her oyunun başarılılığı bir şey değil.

Oyunun bir güzelliği de burada yatıyor. Tam ortamlarda hoplayıp ziplamaktan sıkıldığı anda ilginizi çekecek bir değişiklikle karşınıza çıkıyor. Aralarla kaykayla nehirden ve karlı bir dağdan aşağı kaydığını, hiç hızınızı kesmeden bir Boss'dan kaçtığını ve geçmek için refleklilerinizle birlikte zekanızı da kullanmanız gereken bölümler çok iyi serpiştirilmiş. Bütün bunlar oyunun grafiklerindeki tatlılıkla birleşince, sık sık oynamak isteyeceğiniz bir platform macerası olmuş.

Kafa tatlı Klonoa...

PS2'nin konseptine yakışan bir oyun Klonoa 2. Yani aç, CD'yi koy, oyna, stres at... Tatlı müzikleri, grafikleri, komik karakterleri ve hiç sıkmanın oynanışıyla, beni tekrar kendisini oynamaya ikna etti. Kendinizi hep "ağır" oyunların adamı olarak gördüsünüz bile, Klonoa 2'den zevk alabilirsiniz. ☺

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

INFO-BOX

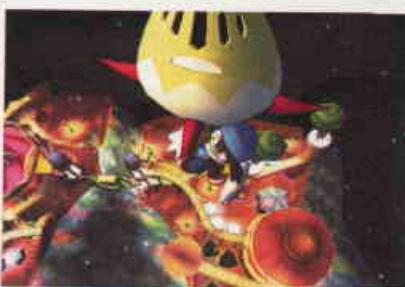
PLATFORM

Bilgi İçin • www.namco.com

Yapım • Namco

Dağıtım • Namco / Sony

Desteğe Kenevir • 1 oyuncu, Dijital ve Analog Kontrol, Dual Shock





Crash Bandicoot'un yapımcıları, yeni bir şahesere imza atmış bulunuyor



Su son bir ay Emin'in uzaklarda olmasından dolayı PC'den fazla PS2 oyunlarıyla uğraştım. Ve PC için neden daha fazla eğlenceli oyun yapılmadığını kendime sormama yol açan oyunlardan birisi de Jak & Daxter oldu. E3'te duyurulan J&D, her yönden mükemmel bir platform oyunu.

Jak & Daxter oyunun iki ana karakteri. Jak etrafa dolaşır her türlü ziplama, toplama ve problemi çözmeyi üstlenirken, Daxter ikilinin maymunu. Her türlü espriyi yapan sincap tipi arkadaşınız, oyunun başında düştüğü Dark Eco kuyusu tarafından bu hale getiriliyor. Ve inanın sincap hali, normal halinden çok daha sevimli. Oyun boyunca Jak'ın omzunda oturup maymunlu yapan Daxter, oyunu götürüren bir numaralı karakter.

J&D'nin dünyası, birbirine bağlanmış birçok bölümden oluşuyor. Devasa büyülükteki bu dünyada bölgeler arasında, ilginçtir, hiç yükleme zamanı yok. Oyunda ana amacınız etrafa dağılmış Power Cell'leri toplamak. Bu Power Cell'ler genellikle ulaşması zor yerlerde, ulaşmak için birşeyler yapmanız gereken yerlerde, veya sizden bir şeyler isteyen ada sakinlerinde

bulunuyor. Bu ada sakinlerinin istekleri de yine etrafa bulacağınız şeyler, genellikle de yumurta şeklindeki Precursor Orb'lardan 90 tane oluyor. Anlayacağınız Jak & Daxter klasik hopla, zipla ve topla formülünün uygulandığı bir platform. Tabii hepsi bu değil, eğer öyle olsaydı, aşağıdaki puanı alamazdı.

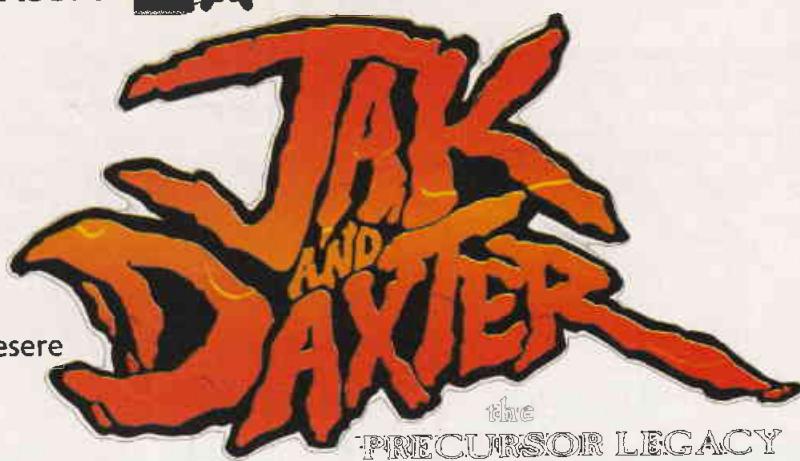
Mavisi ayrı, yeşili ayrı dert

Jak & Daxter'ın dünyasında dolaşırken bulacıklarınız sadece orb'lar değil. Size çeşitli güçler sağlayan Eco adlı büyük güçlerini bulacaksınız. En çok bulunan yeşil Eco sağlığını, mavi Eco hızınızı artırır ve bazı özel platformlardan havaya fırlamanızı sağlar. Sarı Eco alev topları atmanızı, kırmızı Eco saldırısı menzilinizi genişletir. Yeşil harici bütün Eco güçleri kısa süreler için kullanılabilir. Oyundaki birçok bilmecede bu güçlerin doğru yerde kullanılması üzerine kurulu olduğundan eliniz ayağınızda dolaşabiliyor, ama oyunun eğlencesi de burada zaten.

Jak & Daxter'ın grafikleri için "müthiş" den başka bir şey söyleyemem. Bütün dünya birbirile uyumlu pastel renklere boğulmuş ve mutlu bir tropik adada olduğunuz hissini pekiştiriyor.

Karakter animasyonları neredeyse kusursuz. Ama özellikle Jak ve Daxter'ın animasyonları muhteşem. Dönerek tekme attığınızda savrulmak için Jak'ın sağına asılan Daxter'in, bir kenardan sarktığınıza sizde yukarı çekmeye çalışıp beceremeyeince tekrar omzunuza düşmesi gibi ayrıntılar müthiş yapılmış.

Müzikler de ayrı güzel. Oyunun o tropik havasını destekliyor ve ço-



INFO-BOX PLATFORM

Bilgi İçin • www.naughtydog.com

Yapım • Naughty Dog

Dağıtım • Sony CE / Sony

Desteklenenler • 1 oyuncu, Analog Kontrol, Dual Shock

ğu oyunda (hatta Devil May Cry'da bile) olduğunu gibi fazla ón plana çıkıp oyunun seslerini bastırmıyor. Karakterlerin seslendirmeleri de çok özenli yapılmış. Arma Jak'ın neden hiç konuşmadığını anlayabilmiş değilim.

Oyunun birkaç eksiği de var tabii. Mesela, bölümler fazlasıyla geniş, birinden diğerine kolayca gidebilmeniz için işinlarna noktaları kovanlmamış olması tekrar aynı yerlerde taban tepmenize yol açabiliyor. Ayrıca, bazen yapmanız gereken şeyler tam olarak açıklanmadığı için, bayağı uğraşın kendinizin çözümü gerekiyor. Tabii bunlar sağlam platformcuların hemen gözardı edebileceği eksiklikler.

Sonuç

Jak & Daxter, Playstation 2'nin en başarılı platform oyunlarından biri. Bu kesin. Arkasındaki grubun daha önce PSOne için Crash Bandicoot serisinden tecrübeli olmasının da bunda payı yok değil. Eğer bu sırada PS2 için bir tane platform oyunu almayı düşünüyorsanız, seçiminizi Jak & Daxter'dan yana kullanmanızı tavsiye ederim. ☺

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

90

Grafik • Karakterler, animasyonlar ve dünya müthiş görünüyor. Özellikle de Jak ve Daxter'ı.

Atmosfer • Sürekli birşeyler toplayıp yeni yerlere ulaşma isteği siz oyna bağlıyor.

Ses • Oyunun havasını tamamıyor. Müzik hiçbir zaman rahatsız etmiyor. Karakter seslendirmeleri de çok başarılı.

Öynamabilirlik • Bölgeler arası geçiş için kısayollar olsa, mükemmel olabilir. Ama şu hal ile eksikleri gözardı edilebilir.





STREET FIGHTER EX 3

Kaçın, efsane geri döndü!!!

Sevgili okuyucular, az sonra incelemesini okuyacağınız Street Fighter Ex 3 yapısına başlamadan önce sizlerin bilgisine sunmamız gereken bazı gerçekler bulunuyor. Bu şekilde dergimizde olup biten son gelişmeleri ve bazı oyunların derdi ahalisi üzerinde nasıl etkiler ya-

karakterini kendin yarat" bölümüne iyice sardırıldı. "Dur şu komboyu da öğretiyim, üç beş EXP daha alıim!" derken PC'sine iyice uzaklaştı. PC'nin "Sinan, hayatım hanı bu hafta bana RAM alacaktık, bak eve de geç geliyorsun, yoksa hayatında başka biri mi var?" gibi sorularına

Capcom'dakilerin doğum kontrol yöntemlerinden haberleri yok galiba!

İşte dergiden PS2 ve Street Fighter ile ilgili son gelişmeler. Biraz da SF EX3'ün kendisinden bahsedelim. Yalnız yazımı okuyanların Street Fighter ile ilgili az da olsa bilgi sahibi olduklarını varsayıyorum. Aksini düşünmek bile istemiyorum, çünkü SF EX3 serinin tamı tamına 21. oyunu "vuh" derler adıma!!!

EX adı 1996 yılında ilk üç boyutlu SF versiyonu için kullanılmış ve PS için geliştirilmiştir. Serinin PS2 için geliştirilen ilk oyunu ise EX3 oldu. Bu nedenle ağırlıklı olarak EX3'le gelen değişikliklerden bahsedeceğim.

SF EX 3'te Hayate dışında EX2'deki karakterlerin hepsi bulunuyor. Ama tüm eski karakterlerden önemli, oyunda "Ace" adında tamamen sizin geliştireceğiniz bir karakterin olması. "Character Edit Mode" menüsünü açarak karakteriniz için bir görev alıyorsunuz. Görevdeki başarınıza göre EXP kazanıyor, kazandığınız EXP'yi de yeni hareketler satın almaktak harciyorsunuz. Yeterince gelişliğini düşünüyorsanız "original mode" ve "arena mode" seçeneklerinde kendi karakterinizi kullanabiliyorsunuz. (Bu arada Sinan'ın karakterinin özel hareket yaparken "Slayding Arroov!!" diye bağırmamasına yanlıyoruz !)

EX3'deki önemli değişikliklerden biri de aynı ekranda ikiden fazla dövüşçünün yer alabilmesi. Orneğin "Dramatic Battle" seçeneğinde üç

rattığını daha iyi anlamış olacaksınız.

Gerçek 1 : Geçen ay konsol sayfalarında Tuğbek, Sinan ve Burak'ın yazılarını görünce pek çoğunuz anlayışınızdır, dergimizde nur topu gibi bir PS2'miz bulunuyor. Başlangıçta bu aletin masumiyetinden kimse şüphesi yoktu. PC'lerinden vazgeçmemeye niyetli kahraman LEVEL editörleri Ghost Recon gibi uzun yükleme süreli oyunlarda ya da CD bastıkları sırada canlısı sıkılsın diye el atıyorlardı joy-pad'e.

Gerçek 2 : Kasım ayının sıradan gibi görünen bir gündünde benim (evet, gerçek sorumlu benim!) dergiye ikinci joypad'ı getirmem ile Level ahalisi Gran Turismo, Street Fighter gibi oyunların pençesine düşüverdi. PC'ler inceden ihmäl edilmeye başladilar.

Gercek 3 : Sinan Street Fighter'in "kendi

ancak kaçamak yanıtlar verebildi. Bir akşam ce binden çıkan ruj lekeli PS2 CD'si yüzünden bir hayli takışan Sinan, PC'sinin gönlünü ancak bir buket RAM vaptırrarak alabildi.

Gerçek 4 : Gökhan, Street Fighter'da yillardır deneyimini konuşturmak suretiyle önüne geleni patakladı. Yalnız, her oyunda Vega'yı seçen Gökhan'ın pençesi kirildikten sonra oyun hakimiyetinin hızla düşmesi "Acaba olay pençe de mi?" sorularını aklı getirdi.

Gerçek 5 : Tuğbek, "Street Fighter da neymış, yıllar yılı bıkmadınız şunu oynamaktan. Bir nesil atarı salonlarında heba oldu şu oyun için!" yorumunu yaptı. Ancak bir süre sonra Tuğbek'in Counter oynarken gösterdiği becerinin onda birini special move, combo, super combo konularında gösteremediğini gözlemlerdi. Bu kez de aklımıza gelen "kedi-çiger ölüceği" oldu!



INFO BOX

Bilgi İçin • www.capcom.com
Yapım • Capcom
Dağıtım • Capcom/Aral İthala

Desteklenenler • Dijital kontroller, 2 Kişi



dövüşçüye karşı aynı anda mücadele edebiliyorsunuz. Tabii SF raconuna uygun, adil bir dövüş olması için rakiplerinizin her birinin yaşam enerjileri üçte bire düşüyor.

Oyuna "original mode" seçeneği ile başlarsanız ard arda bir sürü dövüş yapıyor ve sonunda SF serisinin değişmez oyun sonu adamı olan "Bison"la kapışıyorsunuz. Ama eskisi gibi her dövüşçüle sekiz on dövüş yapmıyorsunuz. Oyuna başlayıp bitirene kadar yapacağınız dövüşlerin sayısı sadece altı! Yanlış okumadınız, neden bu kadar kısa yaptıklarını ben de bilmiyorum, ama eğer SF deneyiminiz varsa bu altı bölümün on dakika içinde bitirmeniz bile mümkün. Yalnız ilginç olan, bu altı dövüşün bazılılarında birden çok karakterle aynı anda dövüşüyor ve yendiklerinizi kendi takımınıza geçiriyorsunuz. Daha sonraki dövüşlerinizde ister başta seçtiğiniz adamlı, ister yeni transfer ettiğinizle, isterseniz de her ikisiyle birden dövüşebiliyorsunuz. Örneğin dövüşün ortasında karakterini değiştirdip yerine yedegeni geçiriyorsunuz. Bu yeni sistemin benim en sevdığım

Kombo Mombo, Kafam Kazan Oldu Diyenlere

SPECIAL MOVE : Herhangi bir enerjiye gereksinim duymadan yapılan hareketler. Rakip blok yapsa bile az bir miktar enerji götürür (Örneğin atarı salonu terminolojisinde "Aduket" olarak geçen Ken ve Ryu'nun "Hadouken'i").

THROW / THROW ESCAPE : EX3'de rakibi tutup fırlatma hareketi değişti. Artık → ya da ← + küçük tekme + küçük yumruk kullanılıyor. Sizi tutmak isteyen rakipten kaçmak için de aynı tuşlara basmanız gerekiyor.

HARD ATTACK : Orta tekme + orta yumruk tuşlarına aynı anda basarak yaptırığınız bu hareket, karşılanmazsa rakibi bir süre sersemletiyor. Eğer başarısızsanız hemen arkasından tutup fırlatmanızı da super kombo yapmanızı öneririm.

SUPER COMBO : Special move'dan daha güçlü hareketlerdir. Üç bölümden oluşan kombo barının bir bölümünü harcayarak yaparsınız. Bunlar da karşılaşsalar bile rakibe biraz hasar verirler.

METEOR COMBO : En güçlü hareket. Kombo barlarından üçünü de harcar, ama inanın değiyor!

KARAKTER DEĞİŞİRTİRME : Büyük tekme + Büyük Yumruk'a aynı anda basınca yedek bekleyen karaktere geçiş yaparsınız.

CRITICAL PARADE : ↓↘→ + Büyük tekme + Büyük Yumruk Her iki karakterin kombo barlarından en az ikisinin dolu olması gerekiyor. Yaptığınızda yedek karakter de ekrana geliyor ve ikisi bir süreliğine aynı anda özel hareket yapıyorlar. Herhangi iki karakter tarafından uygulanabiliyor.

METEOR TAG COMBO : Bu hareket üç dolu kombo barı istiyor ve Critical Parade'in daha gelişmiş bir versiyonu. Yalnızca belli karakter kombinasyonlarında işliyor. (Ken ve Ryu aynı takımdaysa mesela)

MOMENTARY COMBO : Bir Special Move rakibe ulaştığı anda tekme ya da yumruk atarak hareketi devam ettiriyorsunuz. Örneğin Hadouken rakibe çarptığı anda bir de tekme atmalısınız. Yapmak başta zor gelebilir, biraz pratik gerektiriyor.

CANCEL : Normal bir vuruşun hemen ardından hiç ara vermeden Special move yaparsanız bunun adı cancel oluyor. Bu hareket de çok iyi zamanlama istiyor.

SUPER CANCEL : Bir Special move ya da Super Combo'nun hemen ardından bir diğer Super Combo'ya geçebilirseniz bunu da başardınız demektir. Afiyet olsun!

taraflı ise iki dövüşünün AYNI ANDA VE BİRLİKTE özel hareketler yapabilmeleri.

Görmeyeli uzamışın!

Eğer bölümleri size önceden belirtilen şartlarda geçerseniz (örneğin super combo'yla bitirmek ya da "perfect çekmek" gibi) madalyalar kazanıyorsunuz ve çeşitli sürprizleri (Kötü Ryu gibi...) açabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda dokuz gizli dövüşçü bulunuyor.

Her şey iyi hoş da eksikleri yok mu? Olma mı, elbet va! En başta müzikler beni hiç tatmin etmedi. Eski SF oyuncularını hatırlatsın diye kaliteyi düşünmek mi lazım, ey Capcom abilerim?! Aslında grafiklere de söyleyecek bir çift sözüm olurdu, mesele o Zangief'in tipi ne öyle, maymun etmişiniz adımı, ama bereket versin renkler canlı, arka planlar iyi de grafikler sınıfı geçiyor. Tempo biraz düşmüş gibi, lakin böylesi daha iyi olmuş. Joypad'ın tuşlarını çatıdata çatıdata oynamaktansa biraz daha stra-

tejik bir hal almış. Oynanabilirlikte de bir sorun çıkacağını sanmıyorum, komboları rahat rahat yapabiliyorsunuz, hatta bazı eski oyuncular oyunu "fazla kolay" olmakla bile suçlayabilirler. Bitirmek kolay olabilir belki, ama kendine güvenen tüm altın madalyaları toplamaya çalışın bakalım diyorum!

Sözün özü : PS2 dünyasına bomba gibi düşmek, fırtınalar yaratmak gibi kavramlar SF EX3 için geçerli olmayıpabilir, ama "ikinci joypad + oynayacak arkadaş" tuşlarına aynı anda basınca super kombo oluyor, saatlerce takılıyorsunuz. Hem eski oyuncuların da hatırlı var, çekinmeden ilgi gösterebilirsiniz. ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

STREET FIGHTER EX 3

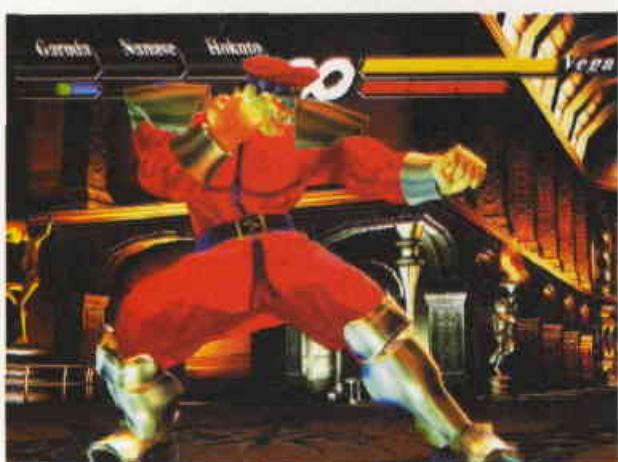
76

Grafik • Mekanlar güzel ama karakterler biraz daha özenlebilirmiş

Atmosfer • Herhangi bir SF'dan eksiği ya da fazlası yok

Ses • Bize oyuncunun en zayıf tarafı. Çok daha iyi olmalı ve atmosferi kökten değiştirmeliyi, ama gel gör ki, pardon gel duy ki...

Oynanabilirlik • Hareketleri öğrendikten sonra zorlanmadan yapabildiğiniz fark edeceksiniz. En zor seviyede bile bitirmek çok uzun zaman alımıyor.





Airblade

Ayağınızı yerden kesecek bir macera

Ilk PlayStation2 incelemesini yapan herkesin bu sayfalarда önce bir PC – konsol kıyaslaması yapması gelenekselleşti belki ama bu kez izinizle bu mevzuya atlayıp, doğrudan PS2 hanesine bir artı koymak ve bu konuyu böylece kapatmak istiyorum.

AirBlade, zaten ancak konsola yakışacak türden bir oyun. Sallanan koltuğa kurulacak, gamepad’i elinize alacak ve televizyonu meşgul etmenize kimsenin laf etmeyeceği bir Pazar günü, normalde sizi hiç mi hiç ilgilendirmeyen birtakım kötü adamları haklamaya ayrıacsınız. Trickstyle’ı bilenlere bir çeşit deja vu yaşatacak olan AirBlade, baştan sona hareketli bir oyun. Uçan bir kaykayın üstünde başka türlü olması da beklenemezdi zaten.

Esas oğlan Ethan

Oyunda, Geleceğe Dönüş filminde tanıştığımız, sonrasında çeşitli vesilelerle karşımıza çıkmaya başlayan uçan kaykaya zıplayıp kötü adamların kötü planlarını bozmak gibi bir misyonunuz var. Fakat bunu yapmak için, özellikle de oyun ilerledikçe, ortalama bir kaykayıcıdan daha iyi olmak zorundasınız. Başlangıçta iki kişilik bir ekibiniz var. Aslında, tam olarak böyle değil, Ethan adında her türlü işin üstesinden gelmesi beklenen bir adamınız ve her zamanki gibi onun başına bela olan bir kız karakteriniz var. Pek de sürükleyici olmayan hikaye gereği kız arkadaşı kaçırılan Ethan, birbir görevleri geçmek durumunda.

Oyun farklı ayrıntıları olan iki ayrı modda şansınızı deneyebilirsiniz. Tek kişi oynarken dört seçenekiniz var; görevleri oynayabilir, skor için kayabilir, isınmak için serbest stil (Türkçeyleştirmek için uğraşmasak mı, "freestyle" daha haysiyetli sanki?) ya da öğrenmek için "training" modunu deneyebilirsiniz. Bu dört mod arasında kararsız kalanların bilmesi gereken en önemli şey, eğer oyunla henüz tanışmadıysanızsa kesinlikle doğrudan görevlere girmemek. Ön-



AIRBLADE

75

Grafik • Grafiker yeterince iyi, zaman zaman Ethan’ı duvarlar için girmiş halde görsek görmemeliğe geliyor.

Atmosfer • Sokaklar biraz daha canlı ve gerçek görünse iyidir, atmosfer istenilen yeterince veremiyor.

Ses • Müzikler iyi seçilmiştir, bir kaykayının sanatını icra ederken hoşlanacağı türden.

Öynamabilirlik • Tuş kombinasyonlarına alışmak biraz zaman alabilir ama kısa sürecek.

İnlardan biri olmadırm ama onlara uzaktan bakıp tarzlarını takdir edenlerden biri olarak AirBlade’de buna yakın bir deneyim yaşamak, fena bir his değil.

Teker Üstü sevmeyenlere

Oyunun kontrolleri başlangıçta zor gelebilir ama bir süre sonra gamepad’ı sıkı sıkı tutan elleriniz kendiliğinden hareket etmeye ve hayal bile edemeyeceğiniz estetik hareketlerle sizin oradan oraya uçurmaya başlıyor. Görevler çok da sürükleyici olmadığı ve bazı noktalarda çok zorlaşılmıştır. Ben freestyle oynamayı tercih ettim ama freestyle takılabileceğiniz mekanların sayısını artırmak için de görevleri geçmeniz gerekiyor. Bu nedenle, ilk mekanda sıkışık kalmak istemiyorsanız görevlere de ilgi göstermelisiniz.

Grafikler son derece detaylı ve temiz. Girdiğiniz mekanlar sokak kaykayıcılarının rüyalarını süsleyecek kadar geniş ve bol malzemeli. Ginger dedikleri böyle bir şey olsayıdı gerçekten de iddia edildiği gibi kent hayatını değiştirebilirdi ama şimdilik bu devrim sadece PS2 oyuncuları için geçerli.

Serpil Ulutürk | obломovie@hotmail.com



Oyunu hazırlayan Criterion Software’de sokak hayatının inceklärini, grunge çocukların rühunu anlayan birileri olduğu belii. Gerçi asla kaykayıyla Beşiktaş’taki parka takı-

INFO-BOX SPOR

Bilgi İçin • www.criterion.com

Yapım • Criterion Software

Dağıtım • Sony

DesteKlenenler • Analog Kontrol, Dual Shock, 8 Oyuncu



f1 2001

Oyunların PS2 versiyonlarına dikkat edilmesi gerekiğine bir kanıt...

Pde oynadığım bu güzel oyunu PS2'de incelemek için aslında pek de hevesli değildim. Çünkü PC ile benzerlikler göstereceğini, yeni birşeyler göremeyeceğini tahmin ediyordum. Lütfen yanılmamışım. Genel olarak PC'dekine benziyor fakat bir kaç olumlu değişiklik var. En azından driving school diye insanı bezdirem bir kısım yok, her pistte saniye rekoru kıracığım diye kendinizi harcamıyorsunuz, çok daha eğitici ve oyunu öğrenmenizde büyük katkılar sağlayan minî görevleriniz var.

Bu görevler kolaydan zora doğru sıralanıyor ve de oldukça kısa tutulmuşlar. Hepsini bir dakikanın altında bu testlerin. PC'de oynayanlar bilirler, testler otuz saniyeden başlayıp, bir buçuk dakikalık uzunluğa kadar geliyordu. Bu bir buçuk dakika sırasında bir tekerlekiniz bile dışarı çıksa en baştan başlıyordunuz ve sınır oluyordunuz. PS2'de testler daha kısa ve daha kolay olduğu için, bu konuda rahatız. Testlerde belli bir saniyeye %100 veriliyor, sizin yaptığınız süre bu rekora göre hesaplanıyor ve ona göre yüz üzerinden değerlendiriliyoruz. %60 yaptıklarınızda testi geçtiyorsunuz. Testlerin hepsinde %50 ile %80 arası ortalama tutturamazsanız kilitli olan bir kaç tane şampiyonaya katılma-

yorsunuz. Ancak merak etmeyein, yağmurlu olanlar hariç hepsi ilk veya en kötü ihtimalle ikinci denemenizde geçeceksiniz. En azından ben geçtim ve o kadar zor olmadığı kanısındayım. Yağmurlu olurlarda ise kafayı sıyrmanız an meselesi, en ufak bir hatalınızda fıldır fıldır dönmeye başlıyorsunuz.

Unutmadan araya sıkıştırıymış: Oyunda simülasyon ve normal olmak üzere iki tane sürüş modu var, simülasyon çok daha zor ve oyuna iyice alıştıktan sonra bu modda kullanmanız daha iyi olur.

O da nesi, dünya dönüyor...

Grafikler PS2'de bir başka güzel, bütün yansımalar üşenmeden yapılmış, hatta arabanızın üstünde altından geçtiğiniz panoların yansımalarını görebilirsiniz. Hele bir de ben evimde P2 350 ile oyunu çalıştırıdığım için, 640*480 çözünürlükte oynamışım, PS2'deki grafikler bana aşmiş gibi gözükü, ağızım suyu akarak oyunu ilk oturuma 2.5 saat oynadım. Bu süre içinde bütün testleri geçtim, şampiyonala katıldım, zamana karşı yarıştım, şampanyalar patlattım vs. Ama bildiğim birşey var ki oyundan fazla ile sıkılmışım, ardından gelen 3-4 gün boyunca PS2'den ve

özellikle F1'den uzak durdum. Oyunda PC'deki gibi arabanız en ufak bir çarpma da ön kanadını, tekerlegini falan kaybetmiyor, hatta yaptığım testler sonucu 200 km hızla giderken önümüzdeki arabaya veya herhangi bir bariyere çarpsanız bile arabanızda pek bir zarar gelmediğini gördüm. Ne kadar uğraştıysam da PC'de çok kolay kırılan tekerlekleri bir türlü çıkaramadım.

Bu oyunda en çok zevk alacağınız kısmın kesinlikle şampiyonalar olacaktır, cün-

INFO-BOX

YARIŞ

Bilgi İçin ■ www.eagames.com

Yapım ■ EA Sports

Dağıtım ■ Electronic Arts/Aral İthalat

Desteğlenenler ■ 2 oyuncu, analog pad

kü bir puan yarışı var ve tek bir yarış sonunda değil, bütün yarışlardaki performansına göre yakaladığınız bir başarı var. Katıldığınız şampiyonalar için, size küçük bir tavsiye: Sıralama turlarını benim gibi üşençlikten atlamayı, "yarışta zaten sonuncu da başlasam ilk sıralarda yerimi alırım" diye düşünmeyin, çünkü bu pek mümkün olmuyor. Sonuncu başladığım bir yarışta en fazla yedinci olabildim ve puan alamadım. Bir daha da sıralama turlarını es geçmemidim. Bunda rakiplerinizin yapay zekasının gelişmiş olmasının da payı var.

Hayır, sen spin atıyorsun

Oyundaki sesler PC'dekine oranla sanki biraz daha sönükk, seslerdeki o gerçekçiliği ve atmosferi PS2'de görebilmeli değilim. Yalnız PC'de farketmediğim bir şey bir özellik dikkatimi çekti, pistte tribünlerin önden geçen büyük bir uğultu kopuyor, tipik gerçek hayatı gibi.

F1 2001 genel olarak PC versiyonuna oranla daha fazla zevk alacağınız ve siz çok fazla zorlamayan bir oyun. Ancak yağmurlu havalar zorlama sınırlarımızı bile aşıyor diyebilirim. Açıkçası PS2 versiyonunu PC'dekine oranla daha çok sevdim ve daha fazla oynadım diyebilirim. Bol birincilik kazandığınız yarışlara... ☺

Can Kori | can@level.com.tr



F1 2001

89

Grafik ■ Grafikler zaten bu oyundan en iddialı kısmı, hava koşulları da iyi yansıtılmış.

Atmosfer ■ PC'dekine oranla daha kötü bir atmosfer var, ancak tatminkar.

Ses ■ Atmosferin çok iyi olmayışının başlıca sebebi.

Dynamikler ■ Genel olarak oldukça iyi, normal ve simülasyon olarak ayrılmış modlar da güzel.



fifa 2002

FIFA 2002' nin PlayStation çıkartması nasılmış bakalım...

Sonunda EA Sports, oyuncularını biraz olsun duymaya başladı sanırı. Oyunun çok arcade havasında ve gerçeklikten uzak olduğunu savunan futbolseverler, bu yüzden Konami'nin Winning Eleven ve International Superstar Soccer serilerini tercih etmeye başlılar. Bunun farkında olan EA Sports da çaktırmadan bir iki değişiklik yapmaya, ve oyunu daha çok bir simülasyon havasına sokmaya karar

ozelliklerinin eklenmesi olmuş. Artık sadece size sunulan yönlerle kesin ulaşan paslar yerine, daha bağımsız toplar nü ve şiddeti tamamen sizin elinizde. Aynı Konami'nin oyunlarında olan şiddet barı, bu oyun da eklenmiş. Oyuncunuz topa, tuşa basılı tuttuğunu süre oranında sert vuruyor. Eski sisteme yer alan koşu yoluna pas atma olayı iptal edilmiş. Artık adamınızı defansın arkasına

ul yapabiliyor. Çok kez topu kalecinin üzerinden aşırttıktan sonra faule maruz kaldım. İşin kötü tarafı zaten atmış olduğum gol sayılmıyor, yerine bir penaltı kullanıyorum. İşin daha da kötü tarafı yeni penaltı sistemini ilk kez denedim için çوغunu kaçıryorum. Evet evet, penaltıları gole çevirmek de artık çok zor. Yine o barı doldurmanız gerekiyor ve abartısanız topu fezaya yollayabiliyorsunuz. Penaltı kullanmadan önce AI'leri kapatmanızı tavsiye ederim.

Oyun içi taktikleri önceden ayarlayabilir, atak, defans düzeni ve ölüm top dizilişlerini daha bir keyfinize göre kullanabilirsiniz. Top kontrolü eskiye göre çok daha önemli çünkü artık oyuncular daha çabuk yoruluyor ve insan hataları yapıyorlar. Üstüne üstük yapay zeka da çok daha iyi oynadığından, bir gol attığınızda gönül rahatlığıyla sevinmeye hak kazandığınıza inanabiliyorsunuz. Bütün bu değişiklikler sonucunda biraz daha az gol atabiliyorsunuz; yine de çok az değil ama. Her yükleme ekranında EA Tip (ipucu) diye bir kutu açılıyor ve oyun ile ilgili küçük hatırlatmalar yapıyor. Genelde burada şu gol problemi çözülmeye çalışılmış. Bir notta şöyle yazıyor: "Çok gol mü atıyorsunuz? Zorluk dereesini artırmayı deneyin!". Çözümü böyle bulmuşlar anlayacağınız. Her neyse, artık toplar bol bol kaleciden ve direkten dönüyor, böylelikle pozisyon zenginliği yaratılmaya çalışılmış anacak hala aynı tarz, ve insanı sinir edercesine AYNI goller görmek kötü. Hakem sinir etmiyor, mevcut pozisyon bitene kadar maçı sona erdirmiyor. Sanırı EA Sports' un en az yorulduğu ve üzerinde çalıştığı oyunu FIFA 2002 olmuş. Gerçeklik arımış mı? Kesinlikle hayır.

«Artık sadece size sunulan yönlerle kesin ulaşan paslar yerine, daha bağımsız toplar yapıyorsunuz.»

verdi. Bunu yaparken en büyük rakibine bariz bir şekilde benzemeli, mevcut konseptini çok fazla bozmamalı, ama iki tarafı da memnun etmeliydi. İki çok zor olan firma bence yapabileceği maksimum değişikliği yapmış. Neler mi yapmış? Görelim hep beraber...

Çok koşan çabuk yorulur

Uğraşmış durmuşlar işte. Daha açılış demosunda futbolcuların ne kadar gerçekçi hareketler yaptığının üzerine basılmış, duygular, acılar ve tepkiler çok güzel ifade edilmiş. Takımınızın otuz beş gol attığı günlerin geride kalmasına çalışılmış. Yapılan bütün yenilikler bunun için; tamamen önleyemeseler bile, en azından gol sayısını düşürmeyi başarmışlar. Yeni Fifa' daki en büyük değişiklik, AI Passing ve AI Shooting

sarkıtacak şekilde paslar verebilmeli ve gol atmalısınız. Tabii ki bu denemelerin çoğu topu kaptırma veya offside ile sonuçlandırdından gol atmak daha da zorlaşmış denebilir; offside'ı kapatırsanız başka tabi. Kanattan orta yapacağınız zaman otomatik olarak kale önüne değil, yüzünüzün dönük olduğu yere topu gönderiyorsunuz. Alışmanız zaman alabilir yani. AI Passing ve Shooting'i, Options ekranından kapatabiliyor, eski sisteme döneniyorsunuz ama bir eklekle; koşu yoluna pas hala yok!

Başka yenilikler de yok değil. Topu rakibinizin ayağına kayarak almak artık çok daha gereksiz ve riskli bir hareket. Üstelik hakemler kartlarını daha doğru ve bonkörce kullanıyorlar. Gördüğüm bir diğer yenilik de penaltıların artması. Artık kaleci bile gole giden futbolcuya fa-

■ Bu kez hakemler kart gösterirken oldukça bonkör davranıyorlar.



■ Yürü be oğlum, kim tutar seni



INFO-BOX SPOR

Bilgi İçin • www.easports.com

Yapım • EA Sports

Dağıtım • EA Sports/ Aral İthalat (0212) 6592673

Destekeleyenler • Analog Kontrol, Multitap, 8 Oyuncu



● Türk Milli Takımı ve Galatasaray da oyuna dahil edilmiş



● Kupa sevinci!



● Turnuva bilgilerine ve hilelere ulaşabileceğiniz "Rewards" ekranı

Fazla sallayan çabuk kopartır

Oyunda dostluk maçı, lig, antrenman, ve FIFA Dünya Kupası elemeleri gibi modlar var. 1998'de olanları hesaba katacak olursak, bu yılın ikinci yılında EA Sports, World Cup 2002 isimli bir oyun daha çıkaracak gibi. Sebebi, aynı Fifa 98'de olduğu gibi, bu oyunda da bir 2002 Dünya Kupası elemeleri modu olması. Bu oyunda da herhangi bir ülke takımını seçerek Kore / Japonya 2002 Dünya Kupasına katılmaya hak kazanıyorsunuz. Bunun yanında türlü çeşitli turnuva var.

Oyuncuların görüntülerini, kabiliyetlerini ve uniformalarını değiştirebilmeniz güzel bir özellik. Bu kadarla da kalmıyor, oyuncu transferi yapabiliyorsunuz. Kulübünüzün parasına göre

futbolcu alıp satabiliyor, takımınızı kafanızı göre yönetebiliyorsunuz. Hatta Fifa' yı sadece bir menajerlik oyunu gibi bile oynayabiliyorsunuz. Bir turnuvaya girdikten sonra, her maç öncesi gerekli ayarlamaları yapıp, Fixtures seçeneğine giderek simule edebilir, ve maçın sonucunu görebilirsiniz.

Fifa 2002'de her zamanki gibi titreşim, ve multitap ile sekiz kişiye kadar multiplayer desteği mevcut. Tuş kontrolleri için de artık üç seçenekiniz var. Oyunun grafikleri, Fifa 2001 ile tamamen aynı. Her ne kadar PlayStation 2'deki ilerlemeye sahip olamasa bile bu donanım için bu halini iyi kabul ediyoruz. Gerçi genel olarak oyunun hızı azalmış diyebiliriz. Yine de hali hâzırda futbolcu animasyonları bakımından en

gerçekçi oyun Fifa 2002. Oyuncuların surat detayları biraz da arttırmış. Birkaç kamera açısı var, ve eğer size uymazsa her birinin yükseliş ve yakınlık derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Fonda büyük bir top temasını işleyen yeni menüler çok sık. Objektif olmak gereklidir; ki gereklidir, gereken cılırı yapmışlar. Daha fazlasını kimse beklemiyordu zaten.

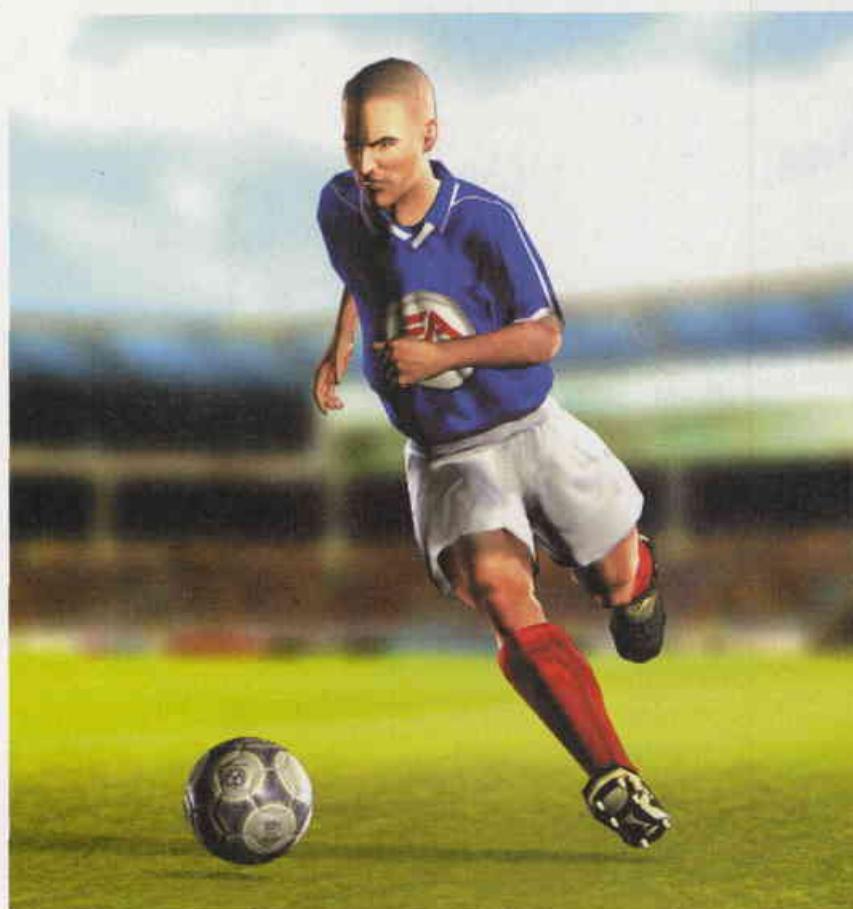
Spikerler hala John Motson ve Andy Gray. Akraba olduk zaten bu adamlarla, biri amca oğlu, diğeri kirve oldu, Tezahürat, eski oyundanın tamamen aynısı. Müzikler yine on numara ve bu kez biraz daha elektronikçe kaçmış. Enerji dolu 13 parça BT, Ministry of Sound, Gorillaz ve diğer mükemmel müzisyenlerden geliyor.

Her koyun... neye iste.

FIFA 2002'nin yeni Rewards özelliği, oynaması süresini ciddi anlamda artırıyor. Bu ekranda hangi turnuvaları tamamladığınızı ve hangilerinin kaldığını görebiliyorsunuz. Her tamamladığınız turnuva için bir futbolcu koleksiyon kartı ve bir hile açıyzısunuz. Baya bay'a ödül alıyzı yanısı. Hileler de son iki senedir oyunda bulunmayan büyük kafalı futbolcular falan. Bonus bölümde açılan yeni turnuvaları da unutma dan söyleyeyim.

Her ne kadar Konami'nin futbol oyunlarını sevenler aradıklarını bu oyunda bulamayacaklar da, 75 lisanslı milli takım, İngiltere Premier Ligi, Alman Bundesliga, İspanyol Premier Ligi, Fransız LNF ve Amerikan MLS gibi 16 lisanslı ligi bünyesinde bulunduran FIFA 2002, hala bir numara gibi görünüyor. Bye&Smile.... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



FIFA 2002

87

Grafik • Geçen seneden ne eksik, ne fazla.

Atmosfer • 1995'den beri bildiğinizden farklı değil.

Ses • Yeni süper şarkıların dışında aynı tas & hamam.

Dynamabilitik • Yapay zekanın geliştirilmesi ve yeni pas sistemi oyunu daha keyifli, ama zor hale getirmiştir.





syphonfilter3

Bakalım serinin üçüncü oyunu, emektar konsollarımızın üzerindeki tozu biraz da olsa silebilecek mi...

1 1999'un başlarında PlayStation'da çıkan ilk Syphon Filter, ilginç, değişik ve karmaşık yapısıyla bir çok oyuncunun ilgisini çekmişti. Ne var ki, henüz oyun yeteri kadar ilgiyi göremeden Metal Gear Solid isimli efsane oyun PlayStation sahipleriyle buluştu. Metal Gear Solid, gizlilik öğesini öylesine ustaca kullanmıştı ki, gölgdede kalan Syphon Filter öne çıkabilmek için köklü bir değişiklik yapmak zorundaydı. Hemen bir yıl sonra piyasaya çıkan Syphon Filter 2' de daha az video, daha karmaşık görevler ve bütünlük sunan bir hikaye vardı. Bu sefer beklediği ilgiyi gösteren oyundan bir sene sonra da Syphon Filter 3 ile karşı karşıya kaldık. PlayStation 2' nin başını alıp yürüdüğü şu günlerde Sony, PS One' i öldürmeyeceğinin en güzel mesajını bu oyunla vermiş oldu. Öyle ya, herkes olsası bir Syphon Filter oyununu PlayStation 2 için bekliyordu. Bakalım bu seçim, yeni jenerasyon konsol sahiplerine, birkaç yeni görev uğrına eski PlayStation'ların tozunu sildirebilecek mi?

Sifon Filtresi diye isim mi olur?

Bu kez tek CD olarak gelen Syphon Filter 3, sanki yeni bir oyun değil de, daha çok serinin eski oyunlarına ek görev paketi gibi görünüyor, oynanıyor, kokuyor. Oyun daha başlar başla-

maz Syphon Filter 1 ve 2' ye ne kadar benzettiğini gösteriyor. Açıłış, menü grafikleri, ses efektleri - eğer daha önce SF oynadysanız, hepsini önceden tanıyorsunuz demektir. Gerçi Syphon Filter grafikleri ve ses efektleriyle değil, daha çok oynanabilirliğiyle tanınan bir oyun. Üçüncü oyunun bu yönden pek de geri kalmadığını söylemek yalan olmaz hani.

Oluşmuş demek ki...

Daha önce de söylediğim gibi, oyunun kontrolü dahil bütün özellikleri neredeyse önceki iki oyundakilerle aynı. Olayları üçüncü kişi perspektifinden görür ve nişan almanızı gerektiren bir durum olduğunda birinci kişi perspektifi'ne geçebiliyorsunuz. Her görev bir harita ve tamamlamanız gereken işlerin bulunduğu bir liste sunuyor. Bu işlerin tamamını bitiremezseniz başarılı olamıyor, bölümü bitiremiyorsunuz. Bu işler çok çeşitli, fakat genel olarak belirli bir noktaya ulaşma, gereken objeyi kullanma ve hikayeyi akısa bırakmak gibi şeyler. Çatışma, Syphon Filter' daki oynanış merkezi parçasını oluşturuyor. Rakiplerinizin üstesinden gelebilmek için bildiğiniz tipik silahlara sahipsiniz. Üçüncü kişi perspektifinde düşmanlarınıza nişan alabilmek oldukça zor. Ama otomatik nişan alma sistemi problemi çözüp işinizi kolaylaştırıyor. Düşman görüş alanınızda girdiği anda, kısa menzilli radarınızda nokta olarak beliriyor. Bu durumda ona kilitlenmek için sadece R1' e basmanız yeterli oluyor. Eğer ortalıkta birden

SYPHON FILTER 3

84

Grafik • Yeterince kaliteli.

Atmosfer • Ajan olduğunuzu fazla hissediyorsunuz. Her an ateş altındasınız, kıvraklı zeka sahibi değilseniz epey uğraşacaksınız demektir.

Ses • Geçmişten bu güne değişiklik yok.

Dynamabilitik • Bu çok sürükleyici macera oyunu pek de kolay değil. Ama en azından kontroller eskiye nazaran biraz daha yumuşatılmış

fazla düşman varsa, siz her R1' e bastığınızda diğerine atlıyorsunuz. Oyundaki en önemli özellik de bu aslında. Böyle bir özellik olmasaymış, oyunu bitirmek imkansız olabilirmiştir. Oyundaki kontrollerin iyiden iyiye düzeltip yumusatıldığı, önceki oyunları oynayanlar hemen anlayacaklardır. Oyunu benim için en zevkli yapan kısmı, merminin düşmana temas noktası, Head Shot, yani kafaya sıktığınız bir kurşun, direk öbür dünyanın kapılarını açarken, ayağa sıktığınız birkaç kurşun sizin için büyük problemler yaratıyor.

Syphon Filter 3 içerisinde, ilk iki oyunu güzel yapan her öğe var. Fakat kabul etmemiyiz ki, iki sene önce çok güzel olan şeyler, şimdilerde pek para etmiyor. Dediğimi anladınız sanırım. Anlamayanlar da birkaç saat PlayStation 2 oynadıktan sonra anlayacaklardır. Yanlış anlaşılma olmasın, elimizde hala eli yüzü düzgün bir oyun var. Ama acı gerçek şu ki, Syphon Filter 3 bir PlayStation 2 oyunu olmamıştır. Yine de eski donanımlarından tad almak isteyenler için çok iyi bir seçim olacaktır. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.namco.com

Yapım • Sony CEA

Dağıtım • Sony CE

Desteklenenler • Analog Kontrol, 2 Oyuncu



● Oyunun en zevkli anı "HEAD SHOT"





twisted metal

smallbrawl

Çocuk masumiyetinin vahşetle birleştiği an...

Cılgın araba kaosu. Twisted Metal Small Brawl' u en iyi ifade eden üç kelime bu. Çarpışmalar, patlamalar ve silahlara dolu bu vahşi oyunu allerm edip, kullem edip çocukların uygun hale getirebilmeler. Oyun ESRB "teen" rating alabilmiş. Tabii ki Tyco R/C' de olduğu gibi, bu oyunda da uzaktan kumandalı arabaları kullandığımız için.

Her Twisted Metal oyununda olduğu gibi, bu oyunda da Calypso adındaki ruh hastası adam, etrafındaki insanlaraanyak oyununu oynatıyor. Yarışmacılar otomatik tüfekler, misilер и ve diğer özel silahlara donatılmış olan zırhlı taşıtları kullanıyorlar. Amaç basit: birbirini yok etmek. Calypso, bu katliamdan sağ çıkabilecek kişiye bir dilek hakkı sunuyor. Kazananın bu dileği gerçek oluyor.

Dile Calypso'dan ne dilsen...

Twisted Metal: Small Brawl' da da, serinin eski oyunlarından farklı hiçbir şey yok. Tek fark karakterlerde. Calypso, okulda bir iri kıym öğrenici olmuş, ve etrafındaki mini twisted oyunculara oynamaya zorluyor. Bu kez yarışmacılar çocuk olduğundan hiçbir araba kullanamıyor. Oyunun uzaktan kumandalı arabalarla oynamasının sebebi de bu. Ölümcül silahlara dolu bu arabaların pek güvenli olduğu söylenemez haliyle.

Oyunda Tournament, Challenge ve Endurance modları var. İki kişilik bölümde ise Head to Head, Cooperative ve Free For All modları var. Hikaye modunda oyunu bitirebilmek için sekiz görevi tamamlamanız gerekiyor. Her bölüm daha fazla zorluk, araba, silah ve hasar su-



nuyor. Dördüncü görevi tamamladığınızda, bir yarı yol boss' u ile karşılaşıyorsunuz. Oyun sonunda da hiç adil olmayan silahlara donatılmış gerçek boss ile karşılaşıyorsunuz. Oyun sonları sinir eder derecede kisa. Dört saat uğraşınca insan ekranda güzel bir şeyle görmek istiyor haliley. Hiç unutmam, Sega Master System' de Shinobi' yi bitirene kadar canım çıkmıştı, sonunda simsiyah bir ekranda küçük "Game Over" yazısından başka hiçbir şey görmeyince ılgına dönmüştüm. Neyse, konuya dönelim.

Araçların tamamı Twisted Metal 2' den geliyor. Ayrıca açılmayı bekleyen bazı gizli araçlar da var, ama keyfini kaçırıbmak için bunları söylemeyeceğim. İşte seçilebilir arabalar: Sweet Tooth, Crimson, Mr. Grimm, Shadow, Thumper, Outlaw, Warthog, Twister, Mr. Slam, Spectre ve Hammerhead. Oyundaki özel saldırılar ise TW2 ile aynı değil. Crimson, üç alevli uçak yerine bumerang fırlatıyor. Thumper alev makinesi yerine süper sonik dalga kullanıyor. Gerisi de sürpriz olsun. Bölümler çok renkli görünüyor. Bir kere RC arabalar kullanığınız için her şey zaten dev boyutlu. Hiç gizli bölge veya bonus olmaması bana garip geldi. Twisted Metal 2' de Eiffel Kulesi' nin havaya uçurabiliyor, Amazon' daki yer altı tapınaklarını gezebiliyor-

INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.naughtydog.com

Yapım • Incognito Studios

Dağıtım • Sony CE / Sony

Desteklenenler • Analog Kontrol, 4 Oyuncu, Dual Shock

dunuz, TMSB' da saatlerce gezinmemre rağmen hiç böyle bir yer göremedim.

Haydi çocuklar savaşa...

Oyun, grafik olarak çok da kaliteli sayılmaz; hatta rahatlıkla zayıf denebilir (bakın nasıl da rahatım). Twisted Metal 4' deki grafikler çok daha üstündü; çok daha temiz ve güzel. Bölümler de çok etkileyici sayılmaz. "Bu acayıp şey patlamış misir kabıdır herhalde" gibi düşüncelere fazlaıyla sahip oluyorsunuz. "Şu beyaz şey bir golf topu mu?"

Menüler de rezalet. Eğer siyah ekran üzerinde renkli kelimeler görmeyi çok seviyorsanız bu oyun tam size göre. Müzik alışlagelmiş TM havasında. Patlamalar, nesne toplamalar, pil saldıruları ve diğer ses efektleri şok şeker olmuş.

Bir serinin en son oyununda gelişme beklenir. Fakat bu seride her şey geride gidiyor dem yerdidir. Twisted Metal "1", kesinlikle bu oyunundan daha iyiydi. Oyunun aldığı nota bakıp aldanmayın, serinin ilk oyunlarının yanında beş para etmez aslında. Almanızı tavsiye eder miyim? Bilmem, eder miyim? Etmem herhalde Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

TWISTED METAL: SMALL BRAWL

55

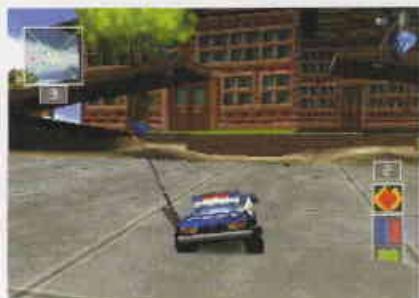
Grafik • Fena değil, ama serinin eski oyunları ile karşılaştırınca hayal kırıklığı yaratıyor.

Atmosfer • Şiddet içeren bir oyuna ancak bu kadar çocuk masumiyeti katılabılır.

Ses • Ses efektleri ve müzikler iyi. Hala aynı ama iyi

Oynanabilirlik • Kontroller çok iyi. Oyunu ilk bir saatte bırakmazsanız, daha sonra uzun süre bırakmamanız için birçok neden var.

Çocuk bahçesi



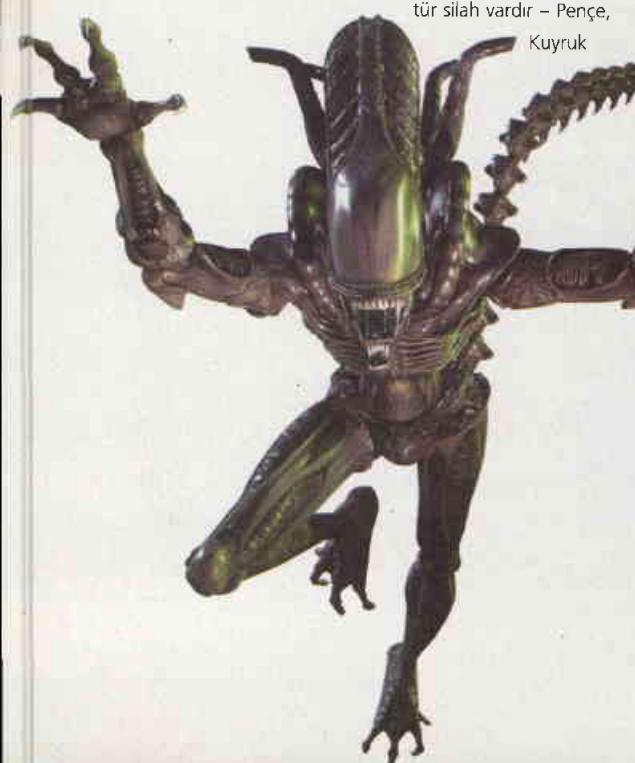
Calypso' nun yeni hali...



alien vs predator 2

Eğer geçen gece Alien 4: Resurrection'ı seyreden Ocak sayısında Alien vs Predator II yazısını yazacağımı bilseydim, yaratığın davranışlarını daha bir dikkatli incelerdim. Hangi durumlarda daha üstün olduğuna, ne iyip ne içtiğine falan bakardım. Ne yazık ki bu durum gerçekleşmedi sevgili okurlar. Alien'ları, Predator'ları, Colonial Marine'leri doğal ortamlarında inceleyemedim. Ama bu, kötü bir yazı hazırladığım anlamına gelmiyor elbette. Elimdeki olanakların tümünü kullanarak bir araştırma yaptım ve bu üç ırkın birbirlerine karşı nasıl üstün olabileceklerini, oyuna yeni eklenen silahları ve ekipmanları, ilk oyunda olmayan oyuncu sınıflarının neler olduğunu ve bunların birbirlerinden farklı kısımlarını öğrendim. Şimdi de bu bilgileri sizinle paylaşacağım. Bu sayede bir Predator'le bir sonraki karşılaşmanızda ne yapacağınızı biliyor olacaksınız.

ALIEN
Yaratıklar arasında en Ölümcül olanı olan Alien rakiplerini saniyesinde öldürebilir, ama bunu yapması için kurbanının yakınına kadar gelmesi gereklidir. Alien'in kullandığı üç tür silah vardır – Pençe, Kuyruk



Alien'in Crawl (sürünme) yeteneğini sakin gözardı etmeyin. Düşmanlarınızı gafil avlamadan en etkin yoludur.

ve Isırık. Bu üç silahını da, oldukça yüksek olan hızı sayesinde kurbanının dibine gelecek kullanmalıdır. Alien'i diğerlerinden ayıran en önemli özelliği ise sürünme (crawl) yeteneğidir. Sürünme durumdayken bile hızından bir şey kaybetmez ve her türlü yüzeyde bunu uygulayabilir. Zaten Alien'in en çok kullandığı yöntemlerden biri sürünererek tavanı tırmanmak ve doğrudan kurbanının üzerine atlamaktır.

Pençeler (Claws)

Pençeler Alien'in standart silahıdır. Oldukça hızlı saldırır ve orta düzeyde zarar verir. Ayrıca pençelerinizi kullanarak ölen düşmanlarınızın etlerini parçalayıp yiyebilirsiniz, bu sayede sağlığınıza bir kısmını geri kazanacaksınız.

Predator'a Karşı: Predator'un güçlü yapısı ve pençelerinin güçlüğü nedeniyle bu şekilde bir Predator'u öldürmek (tabii becerilebilirseniz) çok uzun sürecek. Pre-

dator'a ciddi biçimde zarar vermeye başladığınızda, zaten onun tarafından öldürülülmüş olacaksınız :)

Colonial Marine'e Karşı: Pençelerinizle bir saniye içinde bir Marine'i parçalara ayırbilirsiniz. Karşınızdaki Marine'lerin sayıne olursa olsun, pençeleriniz en etkili silahınız olacaktır. Bunun sebebi hem Marine'lerin dayanıksız olmaları, hem de pençelerin bir seferde birden fazla düşmana vurabilmesidir.

Alien'a Karşı: Pençeleriniz aynı Marine'ler gibi Alien'ları da rahatça parçalayabilir ve kendi ırkıza kullanabileceğiniz en öncelikli silahtır.

Kuyruk (Tail)

Kuyruk saldırılının ilk oyundan en büyük farkı, gücünün oldukça azaltılmış olması. Bu silahınızı rakiplerini yaralamak için kullanabilseniz de, artık esas kullanım şekli rakkibi sersemletmek şeklinde değiştirilmiş. Rakibinize kuyruğunuza kullanarak vurdugunuzda birkaç saniye için tamamen hareketsiz halde kalacaktır. İşte bu sırada onla-

ra dilediğiniz gibi saldırarak işlerini bitirmeniz mümkün.

Predator'a Karşı: Predator gibi güçlü bir rakibi sersemletmek demek, en azından onun karşısında birkaç saniye daha rahatça hayatı kalabilmek ve bu sırada tüm gücünüzle saldırabilme demektir.

Colonial Marine'e Karşı: Yeni sersemletme etkisinin en çok işe yaradığı ilk Marine. Burada çok güzel bir combo bile kullanmanız mümkün. İlk olarak Pounce Attack ile gözünüze kestirdiğiniz Marine'in dibine atlıyorsunuz ve hemen kuyruğunuzla vurarak onu sersemletiyorsunuz. Hareketsiz kalan Marine'in kafası ne kadar da iştah açıcı görünüyor değil mi :) Yani kısaca kuyruk-isırıksızlığını kullanarak Marine'leri çok rahatça hala hale getirebilirsiniz.

Alien'a Karşı: Kuyruk saldırımızın azaltılmış gücünü burada da fark edebiliyoruz, ama yine de sersemletme saldırısından sonra karşınızda rakip savunmasız kalacağınız diğer saldırılarda birlikte Alien'i rahatça öldürübilirsiniz. Buradaki tek handicap olan Alien'in yüksek manevra kabiliyeti, büyük bir ihtimalle vuruşunuzun boş gitmesine neden olacaktır. Yine de şansınıza güvenip vurmayı deneyebilirsiniz.

İsrak (Head Bite)

Bu silahınızı kullanabilmek için düşmanın kafasını ekranın tam ortasına nişanalmam gereklidir. Özellikle de ateşli bir ortamda bunu rahatça yapabilmenizin çok zor olduğunu ve ekranda bir nişan simgenizin de olmadığını düşünürseniz, aslında sık kullanılabilecek bir hareket olmadığını anlaysınız. Yalnız şöyle de bir durum var: kafasını isırığınız düşmanlardan sağlık kazanıyorsunuz.

Android'ler en kolay kafadan bir zipkinla öldürülür.



nuz. Tabii ki bunu cesetleri pençeleyleerek de elde edebilirsiniz ama miktarı çok az olacaktır. Hemen bir ipucu vereyim: cesetlerin kafalarını isirmayı deneyin.

Predator'a Karşı: Doğru yapılmış bir istirikla Predator'ı tek hamlede öldürürebilirsiniz. Ancak Predator'ın pek de yavaş bir düşman olmadığını düşünürsek, bunun da kolay olmadığını görebiliriz. Bu işi hakkıyla becerememiz için ilk önce bir Predator'a sessizce yaklaşın, sonra da ilk olarak onun maskesini (Hunting Mask) çkartmanız gereklidir. Ancak bundan sonra Predator üzerinde bunu kullanabilirsiniz.

Colonial Marine'e Karşı: Kuyruğunuzla zaten tek vuruşta öldürürebildiğiniz Marine'leri isirmak için onca uğraşa katlanmaya pek gerek yok. Ölü olmadıkları sürece onları isirmayı tercih etmeyin.

Alien'a Karşı: Bir Alien'in kafasını isirmazsınız.

Ziplama Saldırısı (Pounce Attack)

Alien'in bu yeni yeteneği sayesinde baktığınız bir yere anında ziplamanız mümkün. Yani nişan aldığınız yere neredeyse saniyede ulaşıyorsunuz, bu bir duvarda olabilir, bir tavan da. Bunu özellikle de rakiplerinizin yanında bir anda ortaya çıkarak sürpriz saldırı yapmak amacıyla kullanabilirsiniz. Oldukça etkili.

PREDATOR

Predator ne Alien kadar fiziksel olarak gücü ve onun kadar hızlıdır, ne de Marine gibi teknolojik silahlara sahiptir. Ancak bu, onun zayıf bir ırk olduğu anlamına gelmez çünkü onun da kendine has silahları ve iyi sayılabilecek derecede hızı vardır. Kisacasi diğer iki ırkın da iyi kısımlarına sahiptir ve

bunun yanında da içlerindeki en gelişmiş ekipmana sahip olanıktır. Enerjisini kullanarak silahlarını ve sağlığını yenilemesine yardımcı olan yeni ekipmanlarının yanı sıra, Predator filmlerinden aşina olduğumuz Cloaking Device sayesinde düşmanlarına karşı neredeyse görünmez hale gelebilir.

Bilek Bıçakları

Bu silahı ancak enerjiniz ve cephaneniz bittiğinde, son çare olarak kullanın. Eğer kullanmaya zorunlu kaldığınız rakibin arkasından yaklaşın ve sağ mouse tuşunu kullanarak saldırın. Bu şekilde bilek bıçaklarıyla verebileceğiniz en yüksek zararı verebilirsiniz. Sol tuşu kullandığınızda oldukça zayıf bir saldırıyaparsınız, sağ tuşla ise bir Marine'i veya Alien'i tek atışta öldürübilirsiniz. Bunun dezavantajı ise yavaş şarj olmasıdır.

Predator'a Karşı: Predator'ı yakalamanızın imkansız olduğunu bir kenara bırakalım, dibine kadar girip sağlı sollu bıçaklarınızı kullanısanız bile ona hiçbir zarar veremezsiniz. Kisacasi Predator'a karşı bu silahı kullanmaya karar verirseniz öldünüz demektir.

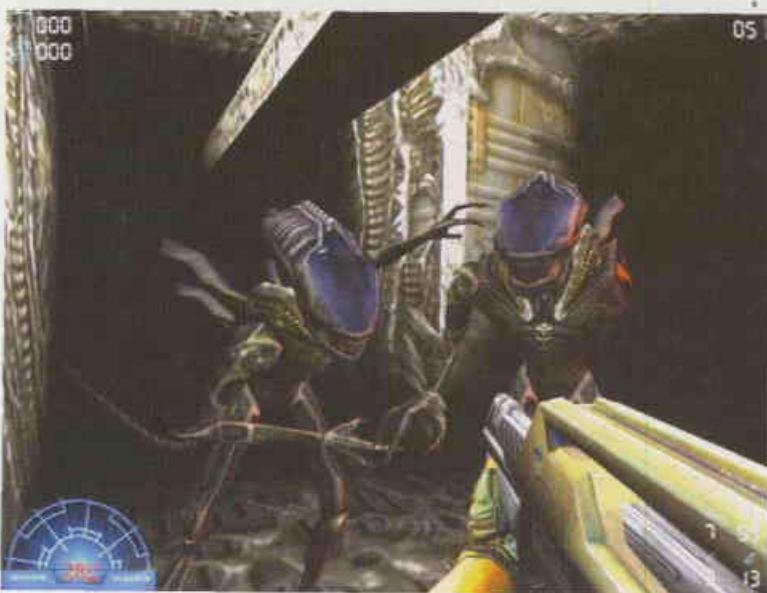
Colonial Marine'e Karşı: Tamam daha önce Marine'leri tek vuruşta öldürülebilirsinizi söylemiştim ama bunu yapmak için Marine'e yaklaşmanız gerekiyordu, ve bunu özellikle de Marine geri geri giderek size ateş ederken yapmanızı bir razı zor olduğunu çok zorunlu kalmadıkça bu yola başvurmayı derim.

Alien'a Karşı: Alien'in yüksek manevra kabiliyeti ve saldırıcı gücü yüzünden bu hareketin başarılı olma şansı çok zor. Ama olur da illa ki bunu kullanmak zorunda kalırsanız Alien sizin takip ederken geri geri gidin ve uygun bir zamanlamayla ikinci seçenekini kullanarak onu tek vuruşta öldürmeye çalışın.

Omuz Topu

Bu silahın da iki cins ateş şekli vardır. Sol mouse tuşu ile çok za-





© Bir Alien'in kolu kopsa bile (sağdaki) tam kapasiteyle size saldırabilir.

yif ama seri şekilde ateş edebilirsiniz. Bunu tek kişilik oyunlarda tercih edin ama çoklu oyuncu oyunlarında kesinlikle kullanmayın. Sağ mouse ise tahmin edebileceğinizi gibi çok daha güçlür ama sık ateş edemezsiniz. Sağ tuş saldırısının şart olması uzun zaman allığından bir savaş ortamında oldukça zor duruma düşmeniz de mümkün. Bu silahın en önemli özelliği ise kullanırken Cloaking Device'ı kapatmanız gerekmemesi. Burada dikkat etmeniz gereken nokta ise ateş ettikten sonra biraz beklemeniz, düşmanınız ateşin geldiği yöne bakmayı bırakınca kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Bunun dışında bilmeniz gereken bir şey de silahın otomatik izleme yeteneğidir, istediğiniz düşman türünü gösteren görüş yeteneğinizi açın. Böylece silah en yakındaki hedefe nişan alır ve ona ateş eder.

Predator'a Karşı: Predator'ı güçlü fizигine karşı bu silahın pek etkili olduğu söylemeye nemez, ama kullanmanız gereklı olduğunda sağ tuş ile ateş etmelisiniz.

Colonial Marine'e Karşı: Şarj edilmiş bir atış, Marine'leri tek vuruşta öldürübilebilir. Hatta direkt olarak Marine'e çarpmasa bile patlama etkisi sayesinde onlara çok büyük zararlar verebilir. Bu silah özellikle de Mini Gun kullanan Marine'ler üzerinde çok etkilidir çünkü onlar ateş ederken tamamen hareksiz kalırlar. Bu da %100 isabet anlamına gelir. Yani bu silahı Marine'lere karşı gönül rahatlığıyla kullanabiliyorsınız.

Alien'a Karşı: Alien'in yüksek manevra kabiliyeti ve hızı, onun birçok silahı etkisiz kılmamasına yol açıyor. Mizrak Silahı da bu konuda bir istisna değil. Genellikle Alien'a yapacağınız atışlar boşu boşuna cephe harcamanıza yol açacaktır. Yine de eğer bu silahı kullanmanız gerekirse Alien'in size oldukça yakın olmasına dikkat edin, bu sayede kaçmaya zaman bulamayacaktır.

Plazma Tabancası

Bu silahla bir çeşit enerji bombası atabiliyorsınız. Bombalarınızın daha uzağa gitmelerini istiyorsanız, daha yukarıda doğru nişan almanız gereklidir. Bu silah kısaca Predator'in patlama etkili silahıdır ve özellikle de bir den fazla zayıf rakiple karşı karşıya iseniz toplu temizlik adına gönül rahatlığıyla bir bomba sallayabilirsiniz.

Predator'a Karşı: İlk oyunda Predator'a

karşı tamamen etkisiz olan silah, bu sefer karşımıza oldukça etkili bir biçimde çıkıyor. Predator gücünü enerjiden alan bir yaratık olduğundan, artık bu silahla atacağınız enerji bombaları Predator'ın bütün enerjisini emebilecek şekilde değiştirilmiş. Kisacısı Predator'a karşı artık gönül rahatlığıyla kullanabiliyorsınız.

Colonial Marine'e Karşı: Bu silahla Marine'lere iyi zarar vermek için direkt vuruş yapmanız gereklidir. Ama silahın kısa menzili göz önüne alırsak, bunun bile kolay olmadığını görebilirsiniz. Boşverin.

Alien'a Karşı: İşte bu silahın parladığı kısım. Sağlığı zayıf olan Alien'lara karşı gerçek bir hazine olan bu silahı, Alien ırkına karşı gözde silahınız ilan edebilirsiniz. Verdiği patlama zararı sayesinde Alien'in manevra yaparak zarar görmekten kaçma imkanı pek yok. Mükemmel bir seçim.

Disk

Disk, Predator'ın en iyi silahıdır. Birçok düşmanın tek seferde öldürübilmesini yanı sıra, hedefini izleyebilme özelliği de onun diğerleri arasında sıyrılmamasını sağlar. Ateş ettikten sonra kurbanınızı takip etmeye devam ederseniz, diskin çok daha etkili olduğunu göreceksiniz. Ama ateş ettığınız gibi bir köşeye çekiliп saklanırsanız, hedefini bulması pek de kolay olmuyor.

Predator'a Karşı: Bu silah tamamen sağlıklı, genç, diri, gücünün doruğunda bir Predator'ı bile tek vuruşta öldürübilebilir.

Colonial Marine'e Karşı: Bunu okumak sizin için sürpriz olmayacak ama yazmasam olmaz. Bu silahla Marine'leri tek bir atışta öldürübilirsiniz, hatta Predator'lardan daha yavaş oldukları için daha bile kolay öldürübilirsiniz.

Alien'a Karşı: Aslında bu silah Alien'ları da tek vuruşta öldürübilir ama bunu becerememesi için ilk olarak onlara vurabilmesi gereklidir. Alien'ların müthiş hızlarını ve diskin yavaş manevra kabiliyetini göz önüne alırsak diskin bir Alien'i vurma ihtimali, Alien'in size çiçek verme ihtimaline yakındır.

Ağ Silahı

Predator'ın silah deposuna eklenen yeni silahlardan biri de netgun. Düşmana ağ fırlatarak etkisiz hale getirir. Özellikle Combi-stick ile birlikte kullanıldığında çok daha etkili olan bu silahın tek dezavantajı biraz yavaş olmasıdır. Ustalaşması zaman alıcıda, işinize çok yarayacak olan seçimlerden bir tanesi. Tüm ırklar üzerinde etkili.

Remote Bomb

Yeni bir silah daha. Özellikle zırhlı düşmanlara karşı (örneğin Queen ve Praetorian)



• Böyle bir durumla karşılaşsanız yapabileceğiniz tek bir şey var: Son duanızı edin!

oldukça etkili olan bu bombanın kullanımı ise pek rahat olduğu söylenemez. Bu bombanın iyice etkili olabilmesi için rakibi tuzak veya pusu kurmanız gerekiyor. Yoksa diğer silahlarda olduğu gibi karambole kullanmaya kalktığınızda pek de iyi sonuç alamazsınız.

Combi-stick

Ve sevgili Predator'ımızın son silahı, combi-stick. Bu silah iki yüzü de keskin bıçaktan oluşmuş bir sopadır. Eski silahların bazılırında olduğu gibi bu silahda da iki saldıri biçimi var. İkinci kafa kesmek için kullanabiliyorsunuz (ama bunu Alien üzerinde kullanmanızı pek de önermiyorum açıkçası). Türünden de anlaşılacagı gibi kısa menzilli olan bu silah sayesinde özellikle yanlarına sessizce yaklaşabildiğiniz düşmanları (Marine!!) rahatça öldürebilirsiniz. Bu silahın bir güzel yanı da eğilirken kullanırsanız düşmanın bacaklarını da kesebilmeniz.

Bu silahlar dışında bir de ekipmanlar var tabii ki. Medi-Comp sayesinde sahip olduğunuz enerjiyi sağlığa dönüştürmeniz mümkün. Sağlığa çevirmek için oldukça yüksek miktarda enerji kullanan bu ekipmanın bir dezavantajı da kullandıkten sonra kısa süre için de olsa savunmasız kalmanız. Diğer bir ekipman olan Energy Sift ile silahınızın enerjisini tam güç seviyesine çıkarabilirsiniz. Bu ekipmanda kulanıktan sonra birkaç saniyeliğine sizi savunmasız bırakıyor. Bu yüzden, özellikle bu iki ekipmanı etrafda düşmanların olmadığı bölgelerde kullanırsanız, çok daha rahat edersiniz. Ayrıca oyuna yeni görüş modları da eklenmiş. Artık istediğiniz bir

görüş modunu filmlerde olduğu gibi seçebiliyorsunuz: Normal, Human, Alien ve Predator. Her ne kadar filmlerde Predator'in maske takmadığı zaman bile ısları olsa da, ne yazık ki bu özellik yine yok oyunda.

COLONIAL MARINE

Colonial Marine'ler biz oluyoruz sevgili okurlar, insanlar. Onların bizden tek farkı aylarda zorlu koşullarda eğitilmiş ve bir ölüm makinesi haline dönüşmüş olmaları. Ama önceki ırkları okudusunuz bu ölüm makinelerinin diğer ırklara karşı pek de kafa tutabilecek düzeyde olmadıklarını görmüşünüzdür. İşte biz burada devreye giriyoruz ve son sözü insan ırkının söylemesini sağlamaya çalışıyoruz.

Marine'lerin en büyük özellikleri sahip oldukları teknoloji. Alien'in hızı ve manevrası, Predator'in gücü gibi doğal özelliklerden yoksun olan ırkımız, bu açığı teknolojik silahlarıyla kapatmaya çalışıyor. Ve açıkçası bunu bir nebze başarıyor diyebiliriz. Marine'in sahip olduğu silahlar, diğer ırkların silahlarından çok daha güçlü. Doğru kullanıldıklarında önlerine geçecek her şeyi darmadağın edebilirler. Tabii teknoloji kendini yalnızca silah alanında göstermiyor. Koruma sağlayan vücut zırhları, gece görüş ekipmanları, ortamı aydınlatmak için işaret fişekleri ve belki de hayatı kalmansa en çok yardımcı olacak ekipman olan Hareket İzleme aygıtı sayesinde bu ırklar savaşında siz de söz sahibi olabileceksiniz.

Pulse Rifle

Bu silah iki farklı silahın birleşimi diyebiliriz: birinci seçenekte basit bir makineli tüfek

olan silahımız, ikinci seçenekte bir bombaatar haline geliyor. İçinde bulunduğu durumun zorluğuna göre ikisini de kullanabiliyorsunuz. Bu silahda dikkat etmeniz gereken şey uzun süre aralıksız ateş etmemek, aksi halde isabet oranı düşebilir. Ayrıca bu şekilde cephaneden de tasarruf etmiş olursunuz.

Predator'a Karşı: Predator'a karşı bu silahı zorunda kalmadıkça kullanmayın, ama zorunlu kalırsanız da bombaatar ile kafasına nişan alın.

Colonial Marine'e Karşı: Marine'lerin vücut zırhları bu silahın makineli kısmını absorbe edebiliyor ama üstlerine bombayı saldınız mı zırh mırh dinlemez.

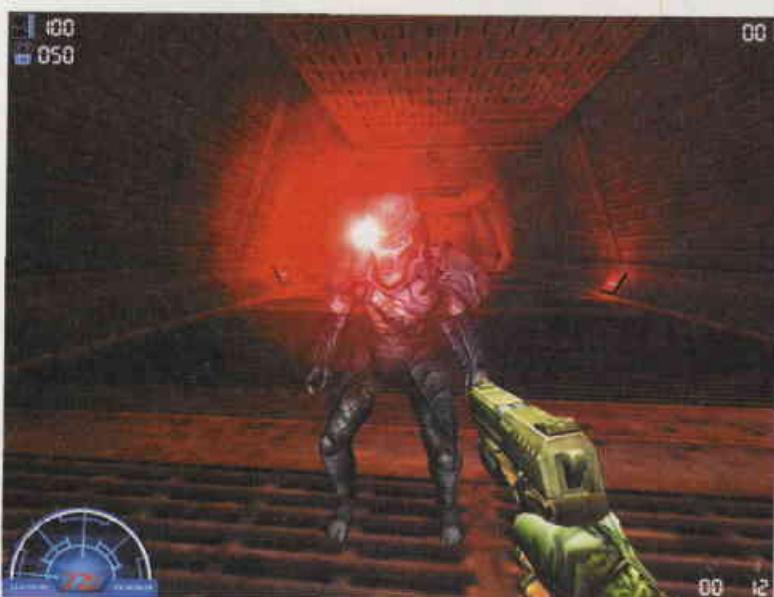
Alien'a Karşı: Eğer kafasına nişan alabilirseniz birkaç mermide bir Alien'i öldürebilirsiniz. Ama bu işi tek atışta yapmak istiyorum diyeğiniz size tavsiyem bombaatar kullanmanız olacaktır.

Smartgun

Bu silah Pulse Rifle'in bombaatara sahip olmayan, ancak daha güçlü bir versiyonudur. Bir başka ek özelliği de otomatik izleme sistemine sahip olmasıdır, ki bu sayede nişan alma olayını tamamen bilgisayar halleder. Deneyimli oyuncular bu özelliği kapatarak istedikleri şekilde nişana abilirler, çünkü bu sistem genellikle hedefin göğsüne doğru ateş eder. Normalde ise kafasından vurulan bir düşman daha fazla zarar alır. Tabii unutmanız gereken en önemli şey, eğer karşınızdaki düşman hareketsiz duruyorsa, bu silahın izleme özelliğinin çalışmamayağıdır.

Predator'a Karşı: Bu silahın Predator'lara karşı çok etkili olmasına ana sebebi, Predator Cloak kullanmış olsa bile izleme sisteminin çalışmasıdır. Ayrıca Minigun'un aksine bu silahla ateş ederken aynı zamanda hareket de edebilirsiniz. Bir Predator'a karşı sürekli





© Bunu sakin siz denemeyin! Bu ekran görüntüsünü aldıktan bir saniye sonra unufak oldum.

hareket halinde olmak kullanabileceğiniz en iyi takiklerden biridir, aksi halde onun Disk, Mızrak Silahı ve Omuz Topu gibi silahlara karşı keklik vazifesi görürsünüz. Bağlantıyi görüyorsunuz, hareketliken kullanılan silahlar Predator'a karşı çok işe yarıyor.

Colonial Marine'e Karşı: Bu silah Marine'lerin zırhlarını daha iyi parçalayabilir, bu yüzden kullanmak isteyebilirsiniz. Ama eğer karşınızdaki Marine fişek kullanırsa izleme sistemi yanlışlıbilir ve bu süre içinde ölebilirsiniz.

Alien'a Karşı: Bu silah Alien'in kozolların dan biri olan karanlıkta saklanmayı etkisiz hale getirir, tabii ki bunu izleme-sistemi sayesinde yapar. Böylece fişek falan da kullanmanız gereklidir.

Alev Silahı

Bu silah alan-tesirli bir silahtır. Alevlere kapılan birini rahatça kızartılabilirsiniz ama bu sırada elinizi sürekli olarak ateş tuşunda tutarsanız cephaneniz süratle tükeniverir. Biri alev altında silahınızı değiştirmeniz ve sonra yine alev silahını kullanarak bir daha tutuşturmanız çok daha mantıklıdır.

Predator'a Karşı: Bu silahın Predator üzerinde bir etkisi yoktur. Çünkü Predator Medi-Comp ekipmanı sayesinde üzerindeki ateşi yanında söndürübilir. Tek yararı tutmuş bir Predator'ı görmemin kolay olmasıdır.

Colonial Marine'e Karşı: Marine'ler saldırırken geri çekildiklerinden bu silahın onlara tesir etmesi biraz zordur. Birinin dibine giremediğiniz sürece bu silahı kullanmayı denemeyin.

Alien'a Karşı: Eğer bir Alien'i tutuştura-

bilirseniz hemen silahınızı değiştirin ve size saldırmaya imkanı vermemeye çalışın.

Bomba Atar

Bu silah dört cins bomba kullanabilir. İlk bomba, yakınına düştüğü düşmana çok büyük zarar verebilir ama zarar menzili kısadır. İkinci düştüğü yerde etrafı şarapnel saçan bir bombadır ve düşüş noktasından uzaktaki düşmanlara bile zarar verir. Üçüncüsü Alien'lara karşı etkili gaz bombaşı, dördüncüsü ise Predator'a karşı etkili olan elektrik bombasıdır. Klasik Marine taktiği olan geri geri giderek savaşırken yere devamlı olarak mayın bırakırsanız, eninde sonunda üzerinize doğru gelen düşmanın öldürübileceğiniz. Bilmeniz gereken nokta ise mayınların bir süre sonra kendiliklerinden de infilak edebildikleridir.

Predator'a Karşı: Eğer yerde Predator'ın Field Energy'lerinden görünseriz hemen üzerlerinde iki-üç tane mayın bırakın ve eğlenceyi bekleyin. Ayrıca Predator'lara karşı elektrik bombalarınızı da kullanabilirsiniz.

Colonial Marine'e Karşı: Dört bomba türü de Marine'leri tek seferde öldürür. Özellikle sağa sola mayın yerleştirmeniz, kısa sürede katliam yaratırıbir.

Alien'a Karşı: Bir Alien'i atılan bombalarla vurmak oldukça zor olsa da, mayınları kolay bir şekilde kurban olacaktır.

Minigun

Marine'in ağır silahları arasında yer alan Minigun yüksek kapasiteli fişekler atarak, oldukça büyük tıharbat yaratır. Silahın ağırlığından dolayı ateş sırasında hareketsız olmanız gerekiğinden, ilk olarak kendinize güvenli bir nokta bulmanızı ve sonra

ateş etmenizi öneririm.

Predator'a Karşı: Bu silah tek bir yayılım ateşiley Predator'ı delik deşik edebilir. Uygun pozisyonlarda bu silahı kullanmaktan kaçınmayın.

Colonial Marine'e Karşı: Marine üzerinde etkisiz olan bir ateşli silah yok gibi bir şey zaten :)

Alien'a Karşı: Ateş etmeden önce düzgün nişan almazsanız, ateş etmekle uğraşırken Alien'in kurbanı olabilirsiniz. Isabel atışları her ne kadar çok etkili olsalar da, kullanmadan önce dikkatli olun derim.

Roketatar

Roketatar, Marine'in sahip olduğu en güçlü silahtır. İlk oyundaki SADAR'ın değiştirilmiş bir türü diye biliriz bu silah gündümlü ve güdümsüz füzeler taşıyabiliyor. Aynı SADAR gibi attığı füzeler sayesinde direkt olarak çarptığı bir düşmanı öldürebilen bu silah, etrafına da az da olsa zarar verebilir. Ateş ettikten sonra yüklemesi uzun sürüyor.

Predator'a Karşı: Eğer bir Predator'ı direkt olarak vurabilirseniz anında ölecektir. Isabelatışlarınız ise çok fazla zarar vermeyebilir.

Colonial Marine'e Karşı: Bir insan ve bir füze. Etkisiz olabileceğini düşünmediniz bile, değil mi?

Alien'a Karşı: Alien'da bu hız ve manevra yeteneği varken füzelerden de kurulabilir, bombalarдан da. Bunun için bu silahı Alien tam dibiñize girdiğinde kullanmalısınız, bu sayede kaçabilecek zamanı olamayacaktır. Füzenin etrafına vereceği zararın çoğu zırhınız tarafından karşılır, hatta bazen hiç yara almadan da burnunuzun dibindeki bir Alien'i delebilirsiniz.

Savaş Bıçağı

Oldukça etkisiz olan bu silahın tek işe yarıklar kullanım alanı Predator'ların attıkları ağları keserek çökübilmeniz. Yoksa bir Alien veya Predator'a karşı elinizde bıçaklı bir şansınız olacağınız düşünüyorsanız, ciddi biçimde yanılıyorsunuz.

Tabanca

Tabanca iki cins mermi kullanabiliyor. Buradan ilki etrafı daha fazla bulabileceğiniz Dumb-Dumb isimli mermiler. İkinci cins mermi ise AP, yani zırh delici. İkincisinin her türlü zırhlı düşman (Predator dahil) üzerinde işe yarayacağını belirtmemeye bilmem gerek var mı?

Pompalı Tüteğ

FPS'lerin vazgeçilmez silahı olan pompalı tüteğ sonunda bu oyunda da kendini göster-



Şirket keskin nişancıları bir Alien'i tek atışta öldürebilir.

di. Yavaş yükleme hızına rağmen, yakın mesafede çok fazla zarar verebilir. Dibine girdığınız bir Marine'in kafasına pompalı tüfekle ateş ederseniz, ona neyin vurdugunu bilmeyecek kadar kısa sürede ölecektir.

Sniper Tüfeği

Artık Marine'lerin sniper tüfekleri var. Tek kişilik oynlarda işinize yarayacağını söylememiyorum çünkü genellikle düşmanlarınız sizi bir köşede bekleyen tipler değil. Ama özellikle de çoklu oyuncu oyounlarında, tuzak kurmayı ve beklemeyi seven oyuncuları sürpriz bir biçimde avlamanzı artık mümkün.

Bunların dışında yeni ekipmanlardan da bir ikisini sayalım. Marine ComTect aygıtı sayesinde kilitli kapıları ve bilgisayar sistemlerini kırmazsınız mümkün.

OYUNCU SINIFLARI

AvP 2'nin belki de en ilgi çekici yanı oyuncu sınıfları. Örneğin diyalerin ki oyunu Alien itibarıyla oynamak istiyorsunuz. Bunun için ilâ filmlerden tanıdığımız yetişkin bir Alien olmak zorunda değilsiniz; hani filmlerden durmadan birilerinin yüzüne atlayan Facehugger'lar vardı ya, onlardan biri de olabilirsiniz. Ya da isterkeniz diğer hibrid sınıflardan birini de seçebilirsiniz. Elbette bu yalnızca Alien ırkına mahsus olan bir özellik değil. Aynı şekilde Predator ile oynamak istediğinizde karşınıza çeşitli konularla uzmanlaşmış sınıflar çıkıyor. Mesela tamamen saldırıyla yönelik olan birini seçebilirsiniz gibi, hafif zırhlı ama diğerlerinden daha hızlı hareket edebilen bir Predator sınıfını da seçmeniz mümkün. United States Colonial Marine'in de seçebileceğiniz

niz birbirinden farklı 5 sınıfı bulunuyor. Bu sayıda yeriniz yetmediği için size yalnızca Alien'in (kayıarma diye buna denir) oyuncu sınıflarını açıklayacağım.

Drone

Drone cinsi Alien'lar, bir Facehugger ile insan birleşmesinden meydana gelirler. Aslında işin teknik kısmını bir kenara bırakırsak onlar her zaman oynadığımız, izlediğimiz, standart Alien'lardır. Drone ortalama bir güçe sahiptir ve yaklaşık 125 sağlık puanı vardır. Hızı için de ortalama diyebiliriz (tabii Alien'lar arasında karşılaşırıma yapacak olursak). Genel olarak bir Alien'in kullanabilecekleri tüm silahları kullanabilir. İnsanları parçalamak için pençelere, üzerlerine zıplamak için zıplama saldırısına, rakiplerini sersemletmek ve yaralamak için kuyruğa ve özellikle Marine'lere karşı etkili olan ısrak hareketlerine sahiptir. Bu sınıfı oynarken kesinlikle yabancılık çekmeyeceksiniz.

Runner

Runner Alien cinsi bir Facehugger ile köpek birleşmesinden meydana gelir. Bir köpektenden doğmuş olduklarından en hızlı Alien sınıfıdır ancak yalnızca 100 sağlık puanına sahiptirler. Drone'un sahip olduğu tüm saldırı yeteneklerine o da sahiptir.

Praetorian

Kralice Alien'in bekçisi olan bu Alien sınıfının görevi, Kralice'yi tüm düşman saldırılarından korumaktır. Bu yüzden diğer tüm sınıflardan daha sert bir deriye sahiptirler. Zarar görebilmeleri için yüksek-kalibreli silahlar ve zırh delici mermiler gereklidir. Diğer

Alien sınıflarıyla aynı saldırısı yeteneklerine sahip olmalarına rağmen ağırlıkları yüzünden duvarlara tırmanma yeteneğine sahip değildirler.

Predalien

Predalien'ler bir Facehugger ile Predator'ın birleşmesinden meydana gelirler. Bu ikisinin birleşimi olsalarından dolayı bir Drone'dan çok daha yavaşırlar ama 125 yerine 200 sağlık puanına sahip olarak doğarlar. Bu yüzden öldürülmeleri oldukça zordur. Saldırı yetenekleri arasında göze batan tek dezavantajları kimseye karşı ısrak saldırısını kullanamalarıdır. Bu dezavantajlarını örtmek için diğer tüm sınıflardan daha uzun menzilli Zıplama Saldırısı yapabılırler.

Facehugger

Alien ırkının yaratıcısı olan sınıf. Facehugger'lar yumurtalarından çıktıkları gibi, yakınlarında hangi ırk varsa onun yüzüne atırlar ve boğazlarından içeri embriyo bırakır. Eğer Facehugger sınıfını seçerseniz oyuna bir yumurtanın içinde başlayacaksınız. Eğer yakınlardan bir kurban olduğunu hissederseniz yumurtadan dışarı çıp onu yakalamaya çalışmalısınız. Kurbanın yapıştığınızda ovipositorunu (Facehugger'ların duyarlısı benzeyen organları) kurbanın boğazından sokarak emme işlemeye başlayabilirsiniz. Bu birleşme işlemini tamamladığınızda bir Chestburster haline geleceksiniz.

Chestburster

Chestburster'a kısaca bebek Alien diyebiliriz. Oyuna kurbanınızın göğüs boşluğununda başlarınız ve zamanı geldiğinde kurbanın göğüsünü parçalayarak dışarı çıkmalısınız. Bir bebek olduğunuzdan etrafı zarar vermeniz mümkün değil. Bunun yerine yapmanız gereken etrafı koşturmak, çevreyi tanımak ve yetişkin bir Alien olabilmek için yiyecek böcekler bulmak.

En azından artık hangi ırka karşı hangi silahı daha bir gönül rahatlığıyla kullanabileceğinizi ve (şimdilik) Alien'in birbirinden değişik oyuncu sınıflarını biliyorsunuz. Aslında bir Alien hastası olarak 'keşke Alien'ların zayıf yönlerini yazmasaydım' veya 'yanlış yönlendirseydim de birine kurban olsaydım' diye düşünmedim de değil ama yazı yazarken tarafsız olmak gerek :) Bir dahaki yazıya görüşürüz. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

the sims hot date

Kafası karışmış sanal çapkınlara tavsiye

Lüvin', It Up, House Party ve şimdi de Hot Date. Ardı arkası kesilmeyen Sim oyunlarından biriyle daha karınızdayım. Aslında bir oyunun bu kadar sömürülmüşsinin hiç de hoşuma gitmediğini söylemeliyim. Aynı şey Heroes of Might & Magic'te de olmuş ve gittikçe kalitesizleşen ekleni paketleri çıkmaya başlamıştı. Hoş burada ince bir fark var, çünkü Sims için çıkan paketler oyunu başka dünyalara çekme amacını taşıyorlar. Peki madem Hot Date bize farklı bir şeyler sunuyor, neden yazıya oldukça olumsuz bir cümleyle başladım? Bunun aslında birden fazla nedeni var. Bunların ilki ve en önemli The Sims'i oldum olası pek sevmemiş olmam :) Oyunda bir amacın olmaması beni baştan soğutur zaten, bu SimCity oyunlarında da böyledi, bunda da böyle. İkinci ve daha önemli ise kendimi kaptırdığım üç oyuna (Civilization3, Myth3 ve RTCW) bu oyuncu yüzünden ara vermek zorunda kalmam. N'apalim, kader böylemiş.

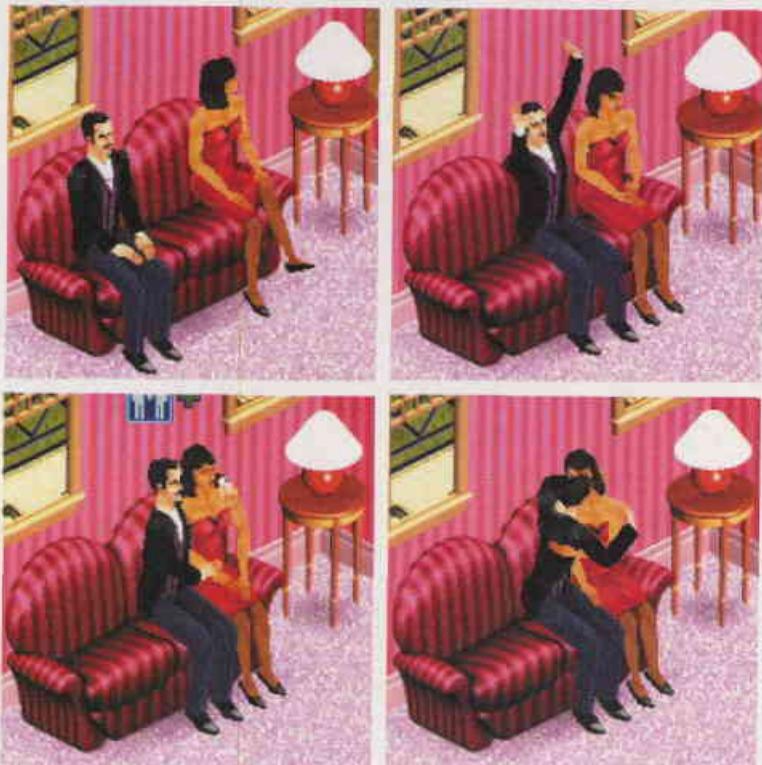
Aranızda The Sims strateji yazısını hatırlayanlar vardır, orada açıklamaları çeşitli soru-cevaplar halinde vermiştim ve maillerden anladığım kadariyla bu tarz yazıların da beğenildiğini görmüştüm. İşte Hot Date'te de bu teknigi kullanacağım. Aşağıda oyunu oynarken büyük ihtimalle soracağınız soruların (ki bunlardan bazılarını daha şimdiden gönderdiğiniz maillerinizde sorunuz) cevaplarını bulacaksınız. Ben oyuncu kılavuzunda 'downtown' kelimesi yerine 'şehir bölgesi' ismini kullanmışım, o yüzden bu yazda da kılavuzda kullandığım kelimeleri kullanacağım. Hadi bakalım, soru yağmuruna başlıyoruz.

Soru 1: Şehir bölgesine nasıl inebilirim?

Cevap: Bunun için kullanabileceğiniz iki yöntem var. Telefonu tıkladığınızda çıkan pasta menüsünden 'downtown' seçeneğini seçebilirsiniz, bunu yaptığından kapının önüne bir taksi gelecek ve ona binerek şehrə inebilirsiniz. Diğer yöntem ise başka bir Sim'e tıklayarak çıkan menüden 'invite downtown' seçeneğini seçmektir. Böylece şehrə o Sim'le beraber inebilir ve güzel bir akşam geçirebilirsiniz.

Soru 2: Şehir bölgesinde oynarken inşa modunu seçemiyorum, neden?

Cevap: Eğer şehir bölgesinde Sim'leriniz varsa ve onlarla oynuyorsanız inşa moduna



● İlişkinin durumuna göre "esneme teknigi" sizi amacınıza ulaştırabilir.

geçmeniz mümkün değildir. Bunu yapmak için ilk olarak Sim'lerinizi evlerine göndermeli, sonra da mahalleler ekranından 'downtown' düğmesine tıkmanız gereklidir. İsterseniz oyuncu başlattığınızda ilk olarak inşa moduna girebilir, Sim'lerinizi daha sonra şehre gönderebilirsiniz.

Soru 3: Birile bir randevu ayarlamak için ne yapmam gereklidir?

Cevap: Bunun için ilk olarak yalnız başına veya başka bir Sim'le şehrə inmeniz gereklidir. Eğer bir Sim'i davet ederseniz, şehrə indiğinizde ona randevu teklif edebilirsiniz. Eğer yalnız başına indiyseniz şehrde başka bir Sim'le tanışmalı ve sonra randevu teklif etmelisiniz. Şehir bölgesindeki Sim'lerin üzerindeki çıkan pasta menüsünden "Ask - Let's Hang Out?" veya "Ask - Let's Date?" seçeneklerini kullanabilirsiniz. Bunların ilki daha arkadaşça (takılmak), ikincisi ise daha romantik (randevu) olabilir.

Soru 4: Bir Sim'i nasıl kendisi Sim'le birlikte eve getirebilirim?

Cevap: Randevulaştığınız Sim üzerinde "Invite Home" seçeneğini kullanmalısınız. Ancak bu seçenek yalnızca Sim'iniz kendini iyi

hissediyorsa ve randevulaştığınız Sim'le arasında iyi bir ilişki varsa çalışacaktır.

Soru 5: Yeni ilişki çubuğu ve puanı ne işe yarıyor?

Cevap: İlişkiler panelinin önceki oyunculardan en büyük farkı artık **gündük ve yaşamboyu** olmak üzere iki çubuk olması. Günlük çubuğu aynı eskisi gibi çalışıyor, o anda olan olaylara bağlı olarak Sim'lerin birbirlerine karşı olan tepkilerini gösteriyor. Yaşamboyu çubuğu ise ilişkiler çok uzun bir periyod içinde inceleyerek ilişkinin asıl seyrini gösteriyor. Bu sayede aslında birbirine aşık olan, ama son zamanlarda aralarında tartışmalar geçmiş Sim'leri çok rahat biçimde fark edebileceksiniz.

Soru 6: Oturma koltukları olan bir yerde diğer Sim'e nasıl sarılabilirim?

Cevap: İlk olarak her zaman olduğu gibi bir Sim'i şehrə davet etmeniz gereklidir. Oturma koltukları olan bir restorana girin ve yemek ismarlayın. Siparişinizi verdikten sonra, yemekler gelmeden önce, randevunuza tıkıldığınızda 'cuddle' seçeneğini göreceksiniz. Eğer eşiniz de bunu kabul ederse bir adım daha ileri gidebilir ve 'embrace' (küçükla),

'romantic kiss' (romantik öpücük), 'kiss' (öpücük) gibi seçenekleri de seçebilirsiniz. Böylece yemek önce romantizmi yaşayabilir ve iliskinizi geliştirebilirsiniz.

Soru 7: Peki ama restoranda yemek ismarlamak için ne yapmam gerekiyor?

Cevap: Restoranlardaki podyumlara tıkladığınızda sipariş verme seçeneği çıkacaktır.

Soru 8: İçecek bir şeyler ismarlamak için ne yapmalı?

Cevap: İster bara tıklayıp içecek bir şeyler isteyebilir, veya bir masaya oturup garsona tıklayarak size içecek bir şeyler getirmesini sağlayabilirsiniz.

Soru 9: Barlarda, alt menüleri olmayan etkileşim seçenekleri çıkıyor. Neden?

Cevap: Alt menüsü olmayan seçenekler, yalnızca barda içmekte olan Sim'lerle yapabileceğiniz etkileşimlerdir. Bu Sim'ler nedense kafaları iyı olduğunda sosyal etkileşimlere daha açık oluyorlar. Kim bilir belki şansınıza güzel bir kız veya yakışıklı bir erkek düşebilir.

Soru 10: Şehirde ne kadar vakit geçirirsem geçireyim, eve döndüğümde zamanın hiç iletmemiş olduğunu görüyorum. Bunun sebebi nedir?

Cevap: Şehre indiğinizde şehirdeki bölgeler sımülle edilmeye başlanır, ev bölgeleri ise arkaplana atılırlar. İkisinin birden aynı anda sımülle edilebilmesi şu anki koşullarda mümkün olmadığından, bunun getirebileceği avantajlardan yararlanmaya çalışın.

Soru 11: Sanırım bende bir sorun var. Hiçbir sim şehrde inme teklifimi kabul etmiyor, kırk yılda bir randevu teklifimi kabul eden biri oluna da onu eve gitmeye ikna edemiyorum. Yaniş olan ne?

Cevap: Sakın kokuyor olmamasınız? :) Eğer temizlik seviyeniz düşükse hiçbir Sim sizinle vakit geçirmek istemez. Şehre gitmeden veya birini şehrde davet etmeden önce evinizde ilk bir duş almaya zaman ayırsanız, bu soronuzun da büyük ihtimalle çözülecektir.

Soru 12: Şehirdeken oyunu nasıl kaydedebilirim?

Cevap: Sim'iniz şehirdeken oyunu kaydetmeniz mümkün değildir. Oyunu kaydetmek için öncelikle telefon kullanarak bir taksi çağırmanız ve eve dönmeniz gerekdir ki bunu yaptığınızda ilişki bilgileriniz de kaydedilir. Eğer şehirde olanlardan memnun değilseniz doğrudan Options-Neighbourhood düğmesine tıklayabilirsiniz. Ancak bunu yaptığınızda şehirde değişmiş olan tüm ilişki durumları silinecek, yalnızca şehirdeki para durumunuza korunacaktır.

Soru 13: Niye her tarafta soyadları "Townies"

olan Sim'ler var?

Cevap: Şehirde yaşayan bütün Sim'ler aynı soyadına sahiptirler (elbette akraba olduklarından değil, onları daha rahat ayırt etmeniz için). Şehirli bir Sim'le evlendiğinizde sizin soyadınızı alacaktır.

Soru 14: Birçok şehrili (Townie) arkadaşım olmasına rağmen telefon etmeye kalktığmda yalnızca 12'sini görebiliyorum. Diğerlerine ulaşma imkanım yok mu?

Cevap: Telefon'a tıkladığınızda çıkan pasta menüsünde en fazla 12 isim görünebilir. Isimler ekranıdayken TAB tuşuna bastığınızda bir sonraki 12 kişinin isimlerinin çıktığını göreceksiniz.

Soru 15: Mağazalar nasıl yapılır?

Cevap: Downtown mahallesine gidin ve düzenlemek istediğiniz arsaya tıklayın. Mağaza yaparken dikkat etmeniz gereken şey, her mağazada olması gereken eşyaları bulundurmanızdır. Mesela yazar kasa olmazsa alışveriş ortamı yaratamazsınız, bunun dışında satacağınız malı göre vitrinler, dergi standları veya elbise askıları bulunmalı ki Sim'ler gelip göz atıbsınlar. Bütün bu eşyaları satın alma modundaki Mağaza (store) kısmında bulabilirsiniz. Aradığınız eşyalar ise her zamanki gibi ilgili alt kategorilerde olacaklar, örneğin yazar kasaları elektronik kısmında bulacaksınız.

Soru 16: Bir restoran yapmak için ne gereklidir?

Cevap: Yine mağaza yapımında olduğu gibi Downtown mahallesine gidin ve düzenlemek istediğiniz arsaya tıklayarak seçin. Bir restoranda ihtiyaç duyulan şeyler kolayca tahmin edebileceğiniz gibi müşteriler için masa ve sandalyeler, garsonlar için bekleme podyumları, bulaşıkçılar için lavabo ve ilgili eşyalar, aşçı için buz dolabı ve ocaktır. Buların dışındaki eşyalar opsiyonel olsalar da restoranınızın ilgi çekmesi açısından gereklidirler. Bu eşyaların tümünü satın alma modundaki Yemek (dining) kısmında, podyumları ise bunun Çeşitli (miscellaneous) alt kategorisinde bulabilirsiniz.

Soru 17: Nasıl park yapabiliyim?

Cevap: Aslında parklar için illa gereklili olan hiçbir şey yoktur ama Sim'lerinizin havuzu bot kiralama, balık tutmak veya piknik yapmak için kullanmalarını istiyorsanız, havuzun bulunduğu arsaya bir de kiralama kulübesi yerleştirmelisiniz. Havuzu ve kiralama kulübünü Downtown satın alma modunda Açıkalanlar (outdoors) – Çeşitli (miscellaneous) kısmında bulabilirsiniz.

Soru 18: Son inşa sorusu: Bar yapmak için ne lazımlı?

Cevap: Bir bar için gereklili tek ve temel



Ortama ilk girdiğinizde panik olmayın. Ne istediğinizi bilin.

şey bar tezgahıdır. Bunu Yemek (dining) – Araçlar (appliances) kısmından bulabilirsiniz. Her ne kadar bu kadar masrafla kurtarabilseniz de eğer barının önüne birçok sandalye koymarsanız, Sim'lerinizin içki ismarlamaları daha kolay olacaktır. Eğer barınıza masa yerleştirirseniz otomatik olarak bir de garson olayı devreye girer. Masalara oturmuş olan Sim'ler siparişlerini garsona verirler ve içkilerini masalarında içerler.

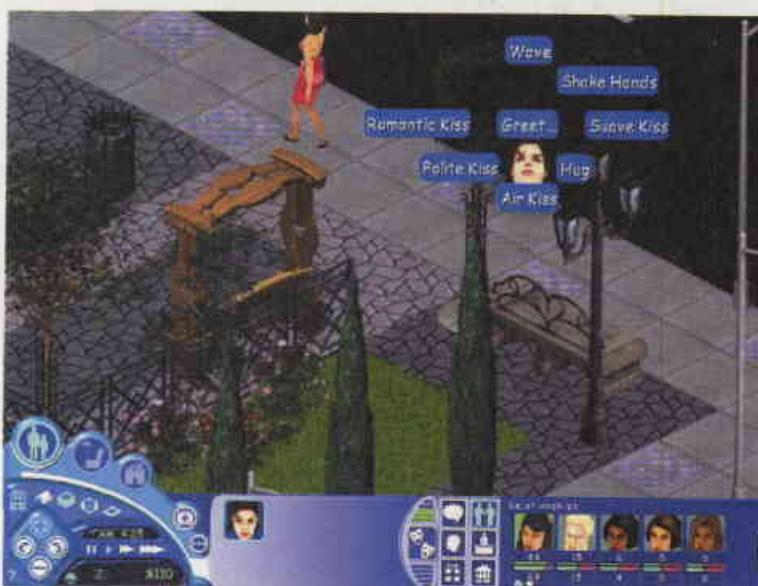
Soru 19: Sim'inin üzerinde çıkan envanter bölümüne işe yarıyor?

Cevap: Buradan Sim'inizin satın almış veya yapmış olduğu hediyeleri görebilirsiniz. Şehir bölgесine indiğinizde mağazalardan ister kendiniz, ister diğer Sim'ler için hediyeler alabilirsiniz. Evdeyseniz Hot Date Camping Center hizmetini kullanarak ev yapımı reçeller alarak hediye olarak verebilirsiniz. Eğer Hot Date'in dışında bir de Livin' Large eklienti paketini kurdusunuz, çim çucelerini de hediye envanterine ekleyebilir ve hediye olarak verebilirsiniz.

Soru 20: Yeni ilgi panelinde ne değişiklikler var?

Cevap: Şimdiye kadar Sim'lerin hakkında konuşabildikleri sekiz tane ilgi alanı vardı. Şimdi ise Hot Date ile birlikte yedi ilgi alanları daha oldu. Ayrıca buna ek olarak artık Sim'leriniz dergi okuyarak ilgi alanlarını da değiştirebiliyorlar. Bunu yapmak için ilk olarak şehir bölgесine inmeli ve dergi satan bir mağazaya girip dergi almalsınız. Aldığınız bu dergiler eve dönene kadar envanter kısmında görülecektirler. Eve geldiğinizde ise Sim'iniz dergiyi otomatik olarak eve götürücek. Dergi olayını her Sim'in kendisi yapmak zorunda, çünkü bunları hediye olarak vermeniz mümkün değil.

Soru 21: Şehir bölgесinden elbise satın almanın rağmen Sim'im elbiselerini giymedi. Satın al-



© Ayrılırken masum bir öpüçük kondurmayı unutmayın.

diğim giysileri onlara nasıl giydirebilirim?

Cevap: Şehir bölgesinde Sim'leriniz için takım elbiseler, mayolar ve pijamalar satın alabilirsiniz. Eğer giysinizi şehir bölgesinde değiştirmek istiyorsanız, dışarıdaki elbise kabınlarını kullanarak bunu yapabilirsiniz. Eğer evdeyseñiz normalde olduğu gibi gardiroba tıklayarak giymek istediğiniz giysiyi seçebilirsiniz. Sim'leriniz yatacakları, yüzmeye gidecekleri veya evlenecekleri zaman aldığıınız bu yeni giysileri kendiliklerinden giyeceklərdir. Buradaki tek dikkat edilecek husus, Sim'lerin satın alınan en son giysiyi giymeye meyilli olmalarıdır.

Soru 22: Downtown Exchange nedir?

Cevap: Aslında Downtown Exchange ile eski Sims Exchange arasında pek fark yoktur. Buradaki tek değişiklik Downtown Exchange sayesinde şehir bölgesi arsalarını görebilmeyen, indirebilmeniz ve internet üzerinden gönderebilmenizdir.

Soru 23: Oyunda randevulaşabileceğim özel Sim'ler var mı?

Cevap: Evet, şehir bölgesinde bazı özel Sim'lere de rastlamamanız mümkün. Örneğin beyaz beyzbol şapkasına ve değişik bir cekete sahip olan jokey, kızıl saçlı bir parti kızı, pembeler giymiş cilveli bir kız, mor takım elbiseleri içerisinde bir salon playboyu, bir sırışın bomba (!?), birkaç tane çok iyi giyimli Latin, herkes tarafından yanlış anlaşıldığı için düşüncelere dalmış romantik bir erkek, ayrıca bir de partileri seven bir erkek var.

Soru 24: Ev arkadaşımı eve nasıl davet edebilirim?

Cevap: Ev arkadaşlarında böyle bir seçenek çıkmaz, çünkü şehir bölgesinden ayrıldığınızda birlikte geldiğiniz ev arkadaşınız da si-

zinle beraber eve dönecektir.

Soru 25: Bazı Sim'lerimin hiçbir ilgi alanları yokmuş gibi görünüyor, bunun sebebi nedir?

Cevap: Mahallede önceden beri bulunan orijinal Sim aileleri (Goth'lar ve Newbie'ler), oyun ilk başladığında hiçbir ilgi alanı puanına sahip olmayacaklardır. Bu sorunu çözmek için oyunu kaydetmeli ve arsayı tekrar yüklemelisiniz. Böylece ilgi alanları rasgele birçinde yaratılacaktır.

Soru 26: Sim'lerim English Garden Swing'te otururlarken konuşma balonları sahneçığının üst tarafına gitmekte ve ne düşündüklerini göremiyorum. Bunu düzeltmenin bir yolu var mı?

Cevap: Bu sadece English Garden Swing'de oluşan bir bug. Düşünce balonlarının boş kışımında çıkışmasını sağlamak için "bubble_tweak -400" hilesini kullanmanız mümkün. Bu hile çıkacak olan konuşma balonlarının pozisyonlarını belirlemek için kullanılır ve bu sayede balonların yerini biraz denemeyle istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz.

Soru 27: Nedense şehir bölgesinde tanıştığım Sim'lerin büyük bir çoğunluğu kötü ruh hali içerisinde oluyorlar, bunu düzeltmek için yapabileceğim bir şey var mı?

Cevap: Kibar olun yeter. Yanlarına gidin ve onlarla konuşmaya başlayın, ilgi alanları hakkında sorular sorun ve kendilerini nasıl hissettikleriyle ilgilenin. Hot Date'te karşınızda kentin kendisi iyi hissetmesini sağlamak için yapabileceğiniz birçok yeni etkileşim bulunuyor. Onlara iltfatlarda bulunarak kendilerini daha iyi hissettirebilir, eğlendirerek güdürebilir veya etrafındaki mağazalardan onlara hediyeler alabilirsiniz. Bu sayede en karamsar olan Sim'in bile yüzünü güldürmeniz mümkün. Sim'lerin kötü ruh hali içe-

risinde olmalarının bir avantajı da şu: eğer onların ruh hallerini iyiye çevirebilir ve birbirinizi yeterince iyi tanırsanız, çok büyük bir ıhtimalle sizinle randevuyu kabul edeceklerdir.

Soru 28: Bazen Sim'lerim barda, restoranda veya tuvaletlerde sıkışık kalmıyor ve hareket edemiyorlar. Bunun engellemenin bir yolu var mı?

Cevap: Sim'ler rahatça hareket edebilmek için geniş yerlere ihtiyaç duyarlar. Eğer bu durum şehir bölgesinde sizin yaptığınız bir yerde meydana geliyorsa, inşa sırasında hatta yapmışsınız demektir. Genel bir kural olarak yerlestirdiğiniz eşyaların etraflarında en az iki tane boş kare bırakmayı unutmayın.

Son olarak da isterseniz şehir bölgemizin genel görünüşüne bir bakalım ve gidebileceğiniz yeni yerlerden bazılarında sizin gibi atraksiyonların beklediğini görelim.

1) 21 Wright Way : Hedman's Hideaway

Captain Hedman's Hideaway isminden de anlaşılacağı gibi yalnızca bir balık lokantası değil. Bu oldukça sık restoranda deniz ürünleri yiyebileceğiniz gibi, dışarıdaki kumar makinelerinde şanslısanız oldukça fazla para kazanabilirsiniz. Sizi bilmem ama ben buranın dekorasyonunu çok beğendim.

2) 24 Main Street : Wrensdøy

Wrensdøy's çok amaçlı, iki katlı bir kompleks diyebiliriz. Giriş katındaki kitaplardan kitap seçerek okuyabilir, elbise deneyip satın alabilir, randevunuza çiçek alarak size olan ilgisini artıtabilirsiniz. İkinci kat ise daha çok dinlenme amacıyla kullanılır.

3) 28 Main Street : Barrett's Boardwalk

Her zaman kalabalık bir hayran kitlesine sahip olan deniz kenarındaki bu yerde fast food yemekler, dondurmalar ve şekerlemeler bulabilirsiniz. Özellikle çocuk Sim'lerin gezmekten zevk alacakları bir yer.

4) 29 Main Street : SimCity Beach

Her ne kadar gerçek bir sahilin tadını vermese de hemen yandaki mağazadan aldığı mayoları denerken için mükemmel bir yer. Kabinleri kullanarak mayonuzu giydikten sonra randevunuzla birlikte baş başa hoş saatler geçirebilirsiniz. Burada da yemek olarak sosisi ve deniz ürünleri bulmanız mümkün.

5) 25 Main Street : Solana Towne Center

Solana Towne Center'de ister dinlenmek, ister eğlenmek mümkün. Kitaplardan istediğiniz kitapları alıp okuyabilir, oturup yemek yiyebilir, tilt veya bilardo oynayabilirsiniz. Uygun fiyatları ve geniş seçenekleriyle gerçek bir alışveriş merkezi diyebilirim. Tüm aile rahatça gelebilir ve eğlenceli dakikalar



geçirebilirsiniz. Zaten Sim oyunlarında yapılabilecek aktivitelerin çok çeşitli olduğu yerler, daha fazla ilgi görürler. Burası bu yüzden en fazla uğradığınız yerlerden biri olacak.

6) 26 Main Street : Landgraab Hall

Büyük bir alışveriş merkezi daha. Buranın bir avantajı ister içerde, ister dışarıda yemek yiyebilme olanağınızın olması. Resmen büyük bir şeker dükkani bile var, randevunuzun aklını çelmek için oldukça yararlı olabilir. Her büyük merkezde olduğu gibi burada da istediğiniz elbiseleri satın almanız ve denemeniz mümkün. Solana Towne Center'dan sonra en şirin yer burası.

7) 27 Main Street : Old Farm Square

Eğlenceden çok lükse önem verenler için harika bir mekan. Oldukça lüks olan restoranında birbirinden güzel Fransız yemekleri yiyebilir ve randevunuzla birlikte çok romantik anlar yaşayabilirsiniz. Yemek yedikten sonra ister kumarhanesine girip şansınızı denebilir, ister bilardo kısmında yediklerinizi eritebilirsiniz. Randevunuzla aranızdaki aş-

ılışkınızı geliştirmek istiyorsanız birinci sırada tercih etmeniz gereken bir mekan.

8) 30 Main Street : Crumplebottom Memorial Park

İşte tamamen dinlence amaçlı bir mekan. Havuzunlarındaki banklara sevgilinizle oturup romantizm yapabilirsiniz (nedendir bilmem ama bu tür mekanlarda öpme girişiminde bulunduğuunda daha başarılı oluyorsunuz). Parkın kenarındaki kısımda çok da güzel bir salıncak bulunuyor. Yemek şeneğiniz ise sosyal ile sınırlı.

9) 22 Wright Way : Cory's Place

Tam akşam yemeği yenilecek yer. Piyano melodileri eşliğinde randevunuzla baş başa güzel bir akşam geçirmek istiyorsanız, bu yeri tavsiye ederim. Yemekten sonra bahçeye çıkıp balıkları beslemeniz veya oyuncak bot kiralayıp gezdirmeniz de mümkün. Tabi ıllı yemekten sonra bir aktivite yapmalıyım diyorsanız.

Görüğünüz gibi genel olarak şehrin bütün kısımlarında yapabileceğiniz aynı etkinlikler bulunuyor. Mesela hangi şehir bölg-

gesine giderseniz gidin yernek yeme imkanınız var. Ama illa Fransız yemeği yemek, bu arada randevumla baş başa şarap içmek istiyorum diyorsanız Old Farm Square'e gitmenizi tavsiye ederim. Eğer sevdığınız Sim'e hediye almak istiyorsanız ama çok fazla para harcamak da işinize gelmiyorsa Wren-day veya Old Farm Square'den çiçek satın alabilirsiniz. Size tavsiyem bir gecede çok fazla yeri gezmemeniz. Bunu yaparsanız Sim'leriniz gereğinden çabuk yorulmaya başalarlar ve aldıkları zevk azalır. Ayrıca temizlik puanınız da düşmeye başlayacağından randevunuzu etkileme şansınız da zoraşabilir.

The Sims Hot Date hakkında yazılabilcek o kadar da fazla şey yok aslında. Ama bu yazı en azından aklınıza takılan bir iki soruya bile yanıtlaşa, görevini yerine getirmiş demektir. Hadi size iyi Hot Date oynamalar, ben daha ciddi oyunlara dönüyorum şimdii :) ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

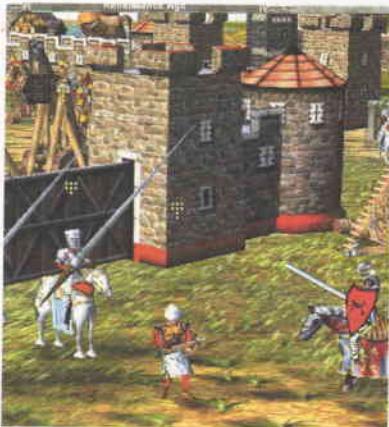
hilekar

En son oyunların hileleriyle
tekrar karşınızdayız.

Empire Earth

Oyun sırasında 'Enter' tuşuna basıp hileyi girdikten sonra gene 'Enter' ile aktif hale getirin.

Kod	Sonuç
my name is methos	Tüm kaynakları verir ve haritayı açar
boston food sucks	+1000 Food
atm	+1000 Gold
you said wood	+1000 Wood
rock&roll	+1000 Rock
creative	+1000 Iron
all you base are belong to us	Hesreyden+100,000
the quotable patella	Tüm birimler bir upgrade olur
i have the power	Magic/Power doldurur
asus drivers	Haritayı açar
somebody set up us the bomb	Oyunu kazandırır
ahhhcool!	Oyunu kaybetmir
display cheat	Tüm hileyleri yazdırır
the big dig	Tüm kaynakları kaybetmir
boston rent	Tüm altını kaybetmir
uh, smoke?	Tüm wood'u kaybetmir
headshot	Haritadaki tüm objeleri temizler
brainstorm	Hızlı inşa edersiniz
columbus	Baikları ve hayvanları görürsünüz
friendly skies	Hava araçlarımız daha uzun uçar.
coffee train	Tüm birimlerinizi sağlığını doldurur



Return to Castle Wolfenstein

Dövencü kodları

Bu kodlar yalnızca tek kişilik oyunda çalışır. Öncelikle masa üstündeki kışa yolun hedef satırını
 "C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\WolfSP.exe" +set sv_cheats 1
 Olarak değiştirin. Eğer Win, XP kullanırsanız o zaman da "command" satırında
 "drive:\path\folder\WolfSP.exe" +set sv_cheats 1
 yazmalı. Tabiki bu oyunu kurduğunuz dizine göre değişebilir. Daha sonra
 Konsolu açmak için "~" tuşuna basın. İsmizin karakterini tek tek değiştirebilirsiniz. Bunun içeri "# (# yerine 1-9 arasında bir rakam) koymacaksınız"

Sonuç	Kod
Göd modu	/god
Düşmanın yapay zekasını kapatır	/notarget
No clipping mod	/noclip
Tüm silahlardan cephe	/give all
Zırh	/give armor
O anki silahlardan cephe	/give ammo
Sağlık	/give health
Yorgunluğunuz gidetir	/give stamina
İstediğiniz eşyayı verir	/give [esya adı]
Asla yorulmazsınız	/nofatigue
O anki haritanın adını verir	/mapname
Haritaları listeler	/dir maps
İstediğiniz haritaya götürür	/spdevmap ya da /devmap [harita adı]
Tüm komutları gösterir	/cmdlist
Son servera yeniden bağlanırsınız	/reconnect
İntihar edersiniz	/kill
Oyundan çıkışınız	/quit
O adki server ayarlarını gösterir	/serverinfo
Pencereden veya tara ekran olarak oyunu ıyanırsınız	
Her değiştirdiğinizde oyunu baştan başlatın.	/toggle rFullscreen
Pusula ara yüzünü değiştirir	/toggle cg_drawcompass
Arayüz ayarlarını değiştirir	/toggle cg_draw2d
Eski Wolfenstein arayüzüne dönüür	/cg_uselessnostalgia 0 veya 1
Frame rate gösterir	/toggle cg_drawfps
Gibs gösterir	/toggle cg_gibs
Takımdakilerin adlarını gösterir	/toggle cg_drawteamoverlay
Bakış açısını değiştirir	/cg_FOV [rakam]
Kalan süreyi gösterir	/toggle cg_drawtimer
Server kodları	
Konsolu açmak için "~" tuşuna basın.	
/map restart	Haritayı baştan başlatır

/sv_maxclients##	Bağlantılabilecek maksimum oyuncu sayısını belirler
/timelimit #	Süreyi istediğiniz dakikaya ayarlar
/kick player_name	Oyuncuyu serverdan atar
/g_friendlyfire#	Friendly fire'i O yazarsanız kapatır 1 yazarsanız açar
/g_forcebalance	Takımları dengeleştir
/g_warmup##	Başlarken bekleme süresini ayarlar
/g_gravity##	Yer çekimini ayarlar. Düşük yazdıktça azalır.
/g_speed##	Yürüyüş hızını ayarlar. Düşük yazdıktça yavaşlar.
	Konsolu açmak için "~" tuşuna basın. İsmisiniz karakterini tek tek değiştirebilirsiniz. Bunun içeri "# (# yerine 1-9 arasında bir rakam) koymacaksınız"
Rakamları söyleyin:	
1 Kırmızı	
2 Yeşil	
3 Sarı	
4 Mavi	
5 Açık Mavi	
6 Pembe	
7 Beyaz	
8 Siyah	
9 Kırmızı	
	Burda örnek verelim. Adımız Ahmet'se ^4A^?H^IMet olarak yazarsanız A harfi mavi, H harfi beyaz ve M harfi kırmızı olarak görünecektir.
Eşyalar	
"/give [esya adı]" hilesinde kullanacağınız eşyaların listesi.	
panzerfaust	thompson mp42
mauser rifle	flamethrower sten
fg42 paratroop rifle	grenade colt 45
large health	medium health Haritalar
	/spdevmap ya da /devmap [harita adı] hilesinde kullanacağınız haritaların listesi.
escape1	escape2 tram village1
village2	crypt1 crypt2 church
boss1	forest rocket dam
chateau	dark dig castle
end	beach village boss2
rocket	baseout assault_mfactory trainyard
norway	xlabs wine wine2
wine3	



CHEATSTATION

Bu ay PlayStation 2 hilelerine yer verdik.
Afiyet olsun.

Twisted Metal: Small Brawl (PS One)

Mayın bırakma: oyun esnasında sağ, sola ve aşağı yapın.

Donma: oyun esnasında yukarı, aşağı ve yukarı yapın.

Zıplama: oyun esnasında L1 + R1 yapın.

Geride ateş: oyun esnasında sol, sağ, aşağı ve L2 yapın.

Kalkan: oyun esnasında sağ, sağ, aşağı ve yukarı yapın.

Fifa 2002 (PS One)

Bonus Turnuvaları:

AFC: Asians Nations Cup

CONCEBOL: Gold Cup

CONCACAF: Copa America

UEFA: Euro 2004

En sonda sadece bir kilitli kupa kalıncaya kadar ilerlediğinizde FIFA Konfederasyon Kupası da açılacaktır.

Resimler:

AFC World Cup qualification: Myung Bo Hong

UEFA World Cup qualification: Francesco Totti

CONMEBOL World Cup qualification: Roberto Carlos

CONCACAF World Cup qualification: Ruud Van Nistelrooy

EFA: Nuno Gomez

European Championship Cup: Iker Casillas

European Championship: Thierry Henry

Copa America: Henrik Larsson

Gold Cup: Thomasz Rodzinski

FIFA Confederations: Steve Marlet

Spider-Man 2: Enter Electro (PS One)

Tüm hileler: "AUNT MAY"

Debug mod: "DRILHERE"

Bölüm seçme: "NONJYMNT"

Sınırsız hayatı: "SUPERGOD"

Tüm kostümler: "WASHMCHN" veya "SPDRHIST"

Tüm galeri girişleri: "DRKROOM"

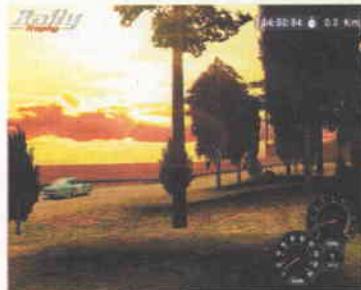
Monopoly Tycoon

Bir açık arttırımı en düşük fiyattan kazanmak için aşağıdaki formülü izleyin: Açık arttırımı başlayın, ekrana gelir gelmez hemen oyunu saveleyin ve oyundan çıkış yapın ve oyunı yeniden yükleyin. %99 ihtimalle bilgisayar kontrolündeki tüm rakipleriniz arttırmadan çekilecektir. Böylece sizde en ucuz yoldan işi kapatmış olacaksınız. Eğer bu hile çalışmazsa bir kez daha deneyin o zaman çalışacaktır.



Rally Trophy

Oyunu "KALJAKOPPA" adıyla başlayın. Böylece Expert Mod ile birlikte tüm pistler ve arabalar açılacaktır.



Codename: Outbreak

Sağlığınıza artırmak için: "
~" tuşuna basarak konsolu açın. Sonra "xenu" yazın. Bu her cedede %10 luk bir syringe verir. Topladığınız sonra hileyi tekrarlayabilirsiniz.



Rainbow Six: Rogue Spear - Black Thorn

Oyun sırasında Enter tuşuna basarak haberleşme ekranını açın. Buradan hileleri girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Seçili karakter yenilmez olur	avatargod
Takım yenilmez olur	teamgod
Takım görünmez olur	teamshadow
Görünmezlik modu	theshadowknows
Tüm cepheye tekrar dolar	5fingerdiscount
Yürüyen gaz çıkarırızsınız	silentbuldeadly
2D modeller	turnpunchkick
Ağır ağır nefes alırsınız	1-900
Kazanma şartları değişir	explore
Yapay zekayı kapatırsınız	nobrainer
Yaralansanızda ölürsünüz	wounddeath
Monocle modu	monocle
Cledhopper modu	cledhopper
Mega head modu	meganoggin
Big head modu	bignoggin
Stumpy modu	stumpy
Debug tuşları açılır	debugkeys
İntihar edersiniz	death
Harita yapay zekayı	normalcolors
Normal renkleriyle çizir	levelmaps
Level haritaları çizilir	testplan
Test planı çizilir	drawplan
Bağıntı noktaları çizilir	pathpointlinks
Koruma noktaları çizilir	coverpoints
İznecek noktaları çizilir	pathpoints
Objelerin dış yüzeyi çizilir	objectwalls

Debug komutları

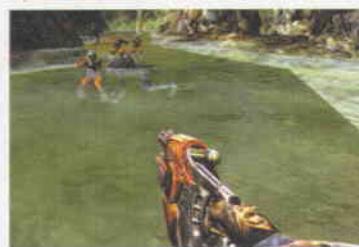
debug tuşlarını açıp [F10] a basın. Şimdi aşağıdaki tuşları istediğiniz gibi yapabilirsiniz.

Sonuç	Tuş
Screenshot	[F2]
Bakis açınızı değiştirme	[F6]
İntihar etme	[F7] veya [F8]
Normal ağıza dönme	[F9]
Debug moddan çıkışma	[F10]
Level atlama	[F12]
İşık ayarları	[veya]
Yapay zekayı aç/kapat	A
Üçüncü kişi bakis açısı	V veya B
Yüksekliği ayarlama	[virgül], [alt çizgi], veya /

Aliens vs. Predator 2

Hile Modunu açın. Oyun içinde hileleri girdikten sonra Enter tuşu ile çalıştırın.

Sonuç	Kod
Pozisyonları gösterir	mpgps
Rotation display aç/kapat	mpgrs
Size display aç/kapat	mpsize
Yenilikçi aç/kapat	mpcanthurtme
Tüm silahlar ve cephe	mpshuckit
Speed display aç/kapat	mpatachometer
Level'a default ayarlarla başlama	mpbeamme
No clipping aç/kapa	mpsixthsense
Tam zırh	mpsmithy
Tüm cephe	mpkohler
Üçüncü bakış açısını aç/kapat	mpicu



Myth III: The Wolf Age

Bu kodları oyun sırasında girin

Kod	Sonuç
Ctrl + Alt + 'NumPad +'	Level'i kazandırır
Ctrl + Alt + 'NumPad -'	Level'i kaybetterir



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- Eğer bir hileyi yapımadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya ~ (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız sözleniyorsa aksi belirtilmemiş her zaman notepad ile açın.
- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedekini alın.
- Eğer hex editörü kullanılsın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı bir programdır.
- Eğer hile çalışmıyorsa mutlakemel olınızındaki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



CHEATSTATION

Tüm eğitim mücadeleleri: "CEREBRA"

Koca kafa: "ALIEN"

Koca ayak: "STACEYD"

What if? mod: "VVISIONS"

Programcı rekorları: "VWHISCRS"

Grand Theft Auto (PS2)

Daha iyi sürüş yeteneği: oyun esnasında R1, L1, R2, L1, sol, R1(2) ve üçgen yapın. Doğru kod uyarısını duyduktan sonra L3 veya R3 ile zıplayabilirsiniz. Ayrıca her arabanın diğerlerinin üzerinden atlayabilmesini sağlayacak hidrolikleri olacaktır.

Daha fazla şiddet: oyun esnasında kare, L1, yuvar-

lak, aşağı, L1, R1, üçgen, sağ, L1 ve X yapın. Bir uyarı gelmeyecektir. Oyunu kayıt ederseniz bu eki kalıcı olacaktır.

Sis: oyun esnasında L1, L2, R1, R2(2), R1, L2 ve X yapın.

Kapalı gökyüzü: oyun esnasında L1, L2, R1, R2(2), R1, L2 ve kare yapın.

Yağmur: oyun esnasında L1, L2, R1, R2(2), R1, L2 ve yuvarlak yapın.

Normal hava: oyun esnasında L1, L2, R1, R2(2), R1, L2 ve üçgen yapın.

Saat hızlandırma: oyun esnasında yuvarlak(3), kare(5), L1, üçgen ve yuvarlak yapın.

Farklı kostüm: oyun esnasında sağ, aşağı, sol, yuva-

rı, L1, L2, yukarı, sol, aşağı ve sağ yapın.

Yayalarda kargaşa: oyun esnasında aşağı, yukarı, sol, yukarı, X, R1, R2, L2 ve L1 yapın.

Yayaların saldırısı: oyun esnasında aşağı, yukarı, sol, yukarı, X, R1, R2, L1 ve L2 yapın.

Yayalar delirmi: oyun esnasında R2, R1, üçgen, X, L2, L1, yukarı ve aşağı yapın.

İşeme: bir duvara doğru yürüyün ve yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, L2, R1, R2(2), yukarı, aşağı, yukarı, aşağı ve yukarı yapın. Karakteriniz duvara iseyecek ve toplum malına tahrifat sayıldıgı için polis peşinize düşecek.

Polise rüşvet: Vigilante modda 45 kişiyi öldürün.

Daha hızlı taksiler: Cab modda 100 fare yapın.

Star Wars: Galactic Battleground

Enter'a basıp kodları girin

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Görevi kazandırın
TARKIN	Tüm düşmanları yok eder
FORCEFOOD	+1000 yemek
FORCENOVA	+1000 Nova
FORCECARBON	+1000 Carbon
FORCEORE	+1000 Ore
FORCEBUILD	Daha hızlı inşa
FORCEEXPLORE	Haritayı açar
FORCESIGHT	Sisi kaldırın
SIMONSAYS	Simon the Killer Ewok
DARKSIDE#	# yerine 1-8 arası bir rakam yazarsanız o sayıda rakibiniz yok olur.



Deadly Dozen

(Güncellenmiş kodlar)

Aşağıdaki kodları oyun sırasında pause tuşuna basıp girin

Hile kodlarını açmak için:	cheatcheat
Görünmezliği açmak için:	invis
Simrsiz cepheane:	amimo
Tanrı modunu açmak için:	godmode
Uçuş modunu açmak için:	flymode
Görevi kazanmak için:	winnission
Görevi kaybetmek için:	losemission
Oyunun durumunu görmek için:	stats
Tanrımodu+simrsiz	
cephane+uçus modu için:	ac919
Düşmanımız ölümzül olur:	hitlermode



4X4 Evolution 2

Öncelikle Carrer modda kendi aracınıza sahip olmalısınız. Onu satıp oyundan gitsin. Sonra Terminal Reality4x4 Evo2\system dizinindeki "metal.ini" dosyasını wordpad ile açın en aşağıya kadar inin "careerTruckCount=0" ve "curlType=0" satırlarını bulun. Her satırda 0'ı 1 yapın. Şimdi oyunu baştan başlatır creer modda garaja gidin. Şimdi hem aracı hemde onu satığınız parayı cebinizde bulacaksınız.

Para kazanmak için:

Yarışa başlayın "goldfinger" yazın. Eğer yazmayı başarısız bir korna sesi duyacaksınız. Şimdi "givememoneyordie" yazın. Bir milyon dolar cebinizde.



World War III: Black Gold

Oyun sırasında Enter tuşuna basın, dahas sonra "peace" yazın Enter tuşuna basın. Gene Enter tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları girip son kez Enter'a basarak çalıştırılabilirsiniz.

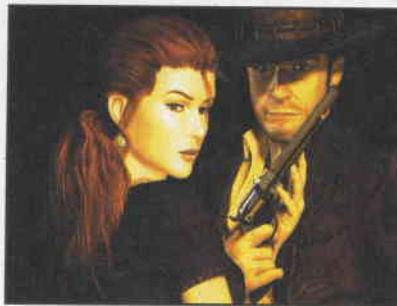
Sonuç	Kod
Fazladan para	moneyfornothing <rakam>
Araştırma süresini	mybrainisfaster <rakam>
değistirin, 10 en hızlıdır	nobelprize!
Tüm araştırmalar tamamlanır	beautifulworld
Tüm harita açılır	birimler görür
Düşman ile ilgili tüm	hereyouare!
birimler görür	Ekranın ortasında
Ekranın ortasında	ne varsa patlar
ne varsa patlar	smash
ne varsa büyük zarar görür	shower
Global ayarlarında komuta edilebilecek	limit_up <rakam>
birim sayısını ayarlayabilirsiniz.	



Desperados: Wanted Dead or Alive

Hiile modunu açmak için sol shift + F11 tuşlarına basın. Daha sonra hileleri抑制lersiniz.

Kod	Sonuç
timeless	Zamanı Durdurur
fidel castro	Diyalogları gösterir
medic	Ipuçlarını gösterir
powerman	Yeni silah verir
schneider	Level'i bitirir
clint	Level'i kazandırır
jackal	Cephane verir
hollow man	Görünmezlik
show me all	Tüm eşyalar gösterir
zeus	Tanrılarından yardım alırsınız



Clive Barker's Undying

Chat penceresini açmak için [Tab] tuşuna basın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
addall	Tüm malzemeleri alırsınız
set aeons.patrick health 999	Sağlığı 999 ekler
assall	Bir eşek yaratır
infiniteMana 1	Simrsiz Mana
becomeLight 1	İşık verir. 1 yerine 0 yazarsanız kapar
flight	Uçuş modunu aktive eder

Serious Sam

Konsolu açmak için "tuşunu kullanın

Kod	Sonuç
please god	God Modu
please giveall	Tüm eşyaları verir
please killall	Tüm düşmanları öldürür
please open	Tüm kapıları açar
please fly	Üçme modu
please ghost	No Clipping
please invisible	Görünmezlik
please tellall	Etkisi bilinmiyor
please refresh	Etkisi bilinmiyor

Tüm ipuçları: options menüde L1 + L2 + R1 ve R2'yi basılı tutarken yuvarlak, X, yuvarlak, X, yuvarlak, X, yuvarlak ve X yapın.

Tüm özellikler: options menüde L1 + L2 + R1 ve R2'yi basılı tutarken X(7) ve kare yapın.

Kiayfetsiz: options menüde L1 + L2 + R1 ve R2'yi basılı tutarken yuvarlak(7) ve X yapın.

Japon versiyon: options menüde L1 + L2 + R1 ve R2'yi basılı tutarken kare ve X(7) yapın.

Mallorca board: options ekranında L1 + L2 + R1 ve R2'yi basılı tutarken X(4) ve üçgen(4) yapın. Bu kodu ikinci kez girip iptal edene kadar başka board alamazsınız.

CHEAT STATION



Borgnine - Harwood – Portland' da geçerli olan hızlı taxi seçeneği açılacak.

Bonus kaplumbağa: hikaye modundaki mafya bölümlerini bitirin. Portland' a dönün, 19:00 – 24:00 arasında Diablo park alanına gidin(görev telefonunun olduğu yere). Orada yeni bir araba göreksiniz.

Ridge Racer 5 (PS2)

Ekrandaki bilgiler: üçüncü kişi görüşündeyken select' i basılı tutun. Böylelikle joypad' inizdeki hangi tuşa ne kadar baskın yaptığınızı görebilirsiniz.

Açılış ekranını kontrol etme: kızın yolda yürü-

düğü, oyun içi grafikleri kullanan kısım içerisinde L1 ve R1' ye basın. Üç değişik efekt yakalayabilirsiniz. R1 siyah – beyaz için, bir R1 daha hafif sarı için. Üçüncü kez R1 bulanıklık katar. L1 ile efekti değiştirebilirsiniz.

Hızlı başlama: time attack modda, başlangıçta R2 + L2' yi basılı tutun. Böylelikle ışıklar yeşil yandığında hızı çökarsınız.

SSX (PS2)

Koşan adam modu: karakter seçme ekranında kareye basın ve options' a girin. Daha sonra L1 + L2 + R1 ve R2'yi basılı tutarken kare, üçgen, yuvarlak, X, kare, üçgen, yuvarlak ve X yapın.

Max Payne

Karakter modellerini görmek için

Max Payne'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe" -developerkeys" Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp istatistik ekranını açın. [Page Up] veya [Page Down] tuşlarıyla modeller arasında dolatabilirsiniz.

Hile Kodları

Oyna gene yukarıda satırı başlayın. Daha sonra [F12] tuşıyla konusunu açın. Aşağıdaki kodları konsol penceresine girerek hileleri çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
God mode açar	god
God mode kapar	mortal
Tüm silahlar	getallweapons
Sınırsız cephece	getinfiniteammo
Debug mode açar	coder
No clipping mode açar	noclip
No clipping mode kapar	noclip_off
Frame rate'i kapar	showfps
Bullet time göstergesini doldurur	getbullettime
Baseball bat	getbaseballbat
Dolu Beretta verir	getberetta
Dolu Dual Beretta verir	getdualberetta
Dolu Sawed off shotgun verir	getsawedshotgun
Dolu Pump action shotgun verir	getpumpshotgun
Dolu Desert Eagle verir	getdeserteagle
Dolu Ingram verir	getingram
Dolu Dual Ingram verir	getdualingram
Dolu TMP5 verir	gettmp5
Dolu Colt Commando verir	getcoltcommando
Dolu Jackhammer verir	getjackhammer
Dolu M-79 verir	getm79
Dolu Sniper rifle verir	getsniper
Molotov cocktail	getmolotov
Grenade	getgrenade
Pain killers	getpainkillers
Sağlık	gethealth
Sağlığınızda yazdığınız rakam kadar ekler	c_addhealth[rakam]
Zipladığınız zaman ne kadar yükseleceğinizi ayarlar	Jump[rakam]
Yaralı yürüyüşü	setwoundedstate
Normal yürüyüş	setnormalstate



Commandos 2: Men Of Courage

Hile modunu açmak için isim olarak "GONZOANDJON" yazın. Oyun sırasında tuş kombinasyonlarını kullanarak istediğiniz sonucu aralabatabilirsiniz. Oyun içinde bir komandoyu seçtiğinizde aynı kodu yazarak gene hile modunu açabiliyorsunuz. Fakat ne yazığınızı göremeyeceğinizden doğru kelimeyi yazdığında emin olmayı bilmiyorsunuz.

Sonuç	Kod
Görevi geçersiniz	[Ctrl] + [Shift] + N
Yenilmezlik	[Ctrl] + I
Görünmezlik	[Ctrl] + V
Tüm düşmanları yok eder	[Ctrl] + [Shift] + X
Seçili komandoyu mouse imlecinin bulunduğu yere ışınlar	[Shift] + X
Frame Rate'i gösterir	[Ctrl] + [Minus]

Level Kodları	Normal	Zor	Çok zor
1	XHGDR	PLKUM	PVTSI
2	WKUC4	JESSH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYN6
4	B7Q8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
6	AZLM1	I6G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
8	UN63A	LPG6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	ILPQD



Ghost Recon

Hileleri çalıştırma için konsolu Enter ile açın. Daha sonra kodları yazabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Superman	Tanrı Modu
TeamSuperman	Takım Tanrı Modu
Shadow	Görünmezlik
TeamShadow	Tüm takım için görünmezlik
ammo	Sınırsız cephece
refill	Tüm ekipmanı yeniler
autowin	Görevi kazandırır
chickenrun	E bombaları tavuk olur



Independence War 2: Edge of Chaos

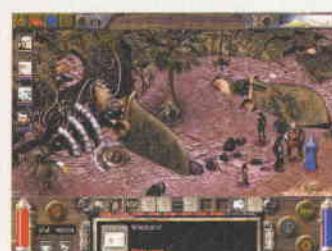
Önce dizin altındaki .ini dosyasını açın. Sonra developer_mode = 0 satırını developer_mode = 1 olarak değiştirin, configs klasöründe gitin ve bu satırları default.ini klasörünün altındaki cheats key bölümune yani yazıların en altına ekleyin.

Pilot zarar görmez	Klavye, I, CTRL, ALT
O anki hedef yok olur	Klavye, X, CTRL, ALT
Oyuncu hedefteki düşmana gider	Klavye, G, CTRL, ALT
Oyuncu kendine zarar verir	Klavye, K, CTRL, ALT



Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura

Alignment'ınızı artırmak için Alignment'ını iyice doğru yükseltmek istiyorsanız sokaklardaki beggarlara (dilenciler) devamlı olarak para verin.



Shark Kölesi

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Explorer, Action Replay cihazlarına veya RAM kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

- 1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
- 2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
- 3- Bu kodlardan istediğinizlerini işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

4- (M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uyumlu olabilir.

Twisted Metal: Small Brawl

Sınırsız pil saldırısı gücü:	80151E88 - 2A30
Sınırsız çevre silahı:	80151EBC - 0003
Sınırsız sağlık:	801504AO - 04FB
Sınırsız Homing Missile:	80151EA4 - 0003
Sınırsız hayat:	80160F8C - 0003
Sınırsız Napalm:	80151EAC - 0003
Sınırsız Power Missile:	80151EB8 - 0003

Sınırsız Remote Drop Mine: 80151EB4 - 0003

Sınırsız Ricochet Bomb: 80151EBO - 0003

Sınırsız Roman Candle: 80151EA8 - 0003

Sınırsız özel saldırı: 80151E9C - 0003

Sınırsız Turbo: 801504AC - 03E8

Sınırsız Fire Missile: 80151EA0 - 0003

Axel: 301D1E3C - 0001

Darkside: 301D1E40 - 0001

Mime: 301D1E44 - 0001

Piecemeal: 301D1E48 - 0001

Trapper: 301D1E4C - 0001



donanım



Size her zaman olduğu gibi dolu dolu ve elden geldiğince eğlenceli bir Donanım hazırladık. Hatta hazırlarken biz de çok eğlendik. Hatta hard-disk'üm yanıp bütün yazılarım, mail'lerim, varım yoğun uçtuğunda "Hey! Çocuklar bakın hard-disk'ünden duman çıkarıyor. Yaşasın!" diye bağırıvermişim. Keşke işlemci patlasa, ekran kartım erise, monitörüm çatlasa da daha çok eğlenseydim. Önemli olan insanın ruh sağlığını, iç huzuru koruyabilmesi değil mi? Aslında daha uzun uzun bir şeylerden bahsetmek istiyorum ama bu amcalar o garip gömleği giymem konusunda çok israr ediyor. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek

- | | |
|------------------------------|--------|
| haberler | sf 104 |
| DVD Yazmak | sf 106 |
| inceleme | sf 109 |
| SideWinder Gamepad USB | |
| SideWinder ForceFeedback 2 | |
| Yamaha CRW-70 External CD-RW | |
| ez's zone | sf 110 |
| donanım pazarı | sf 111 |
| teknik servis | sf 112 |



LEVEL HIT

Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikler ile beğendığımız ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülu alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin şıklamasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

LEVEL HIT

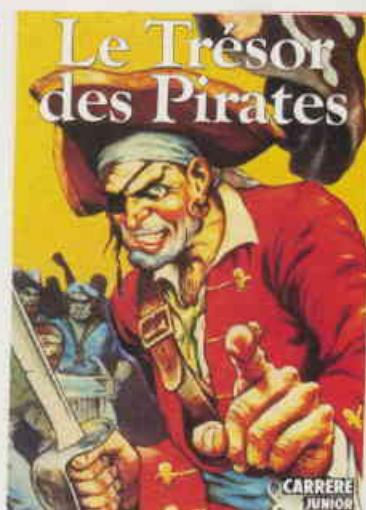
fbicracker'ların peşinde

Program ve oyunları kırıp dağıtanlar göz altında

Kopya program, oyun, film ve müziklerin Internet üzerinden yayılmasının önüne geçmek için FBI bir dizi operasyon düzenledi. ABD'nin 28 şehri ve dört diğer ülkede aynı anda başlayan operasyonla düzenli olarak yazılım ve medyaları kırıp Internet üzerinden dağıttığı iddia edilen pek çok kişi göz altına alınıp, bilgisayarlarına el konuldu. Pek çok ev kadın üniversitede kampüslerine ve yurtlarına da baskınlar yapıldı. El konulan bilgisayarların birinden 5000'in üzerinde Divx for-

matında film çıktı. Operasyonlarda birinci hedef en eski cracker gruplarından DOD ve Razor'dı. Ancak pek çok otoriteye göre FBI yanlış hedefi vurdu. Birincisi hedef alınan kişi ve gruplar Internet üzerindeki korsanlığın %1'inin dahil kapsamıyor. Yani gözdağı vermek dışında korsan yazılım ve medya yayımındı durdurmayacak. İkinci önemli nokta ise korsan CD ve DVD'leri Malezya, Tayvan ve Bulgaristan gibi ülkelere binlerce çoğaltıp el altından

piyasaya sürenlerle uğraşmak yerine çıkar amacı olmayan, bu işi sadece hobi veya kendini ispatlama aracı gibi gören üniversite öğrencilerinin üzerine gidilmesi. Ayrıca uzmanlar bu tür operasyonlardan önce yazılım şirketlerinin yazılımlarını korumak adına daha aktif olmasının çok daha fazla işe yarıyacağını belirtiyor. FBI operasyonlara devam edeceğini açıkladı. Pek çok Cracker grubu da işlerini tam gaz sürdürereklerini.



• Korsanlar bu sefer Sam amcası biraz kızdırılmış olsa gerek.

kusursuz bircdyazıcı

Daha Kaliteli Müzik CD'leri

Yamaha yeni CD-RW sürücüsünü tanıttıktan yine bir hız rekortmeninin geldiğini düşündürdü. CRW-3200 modeli ile karşımıza çıkan daha yüksek hızlar değil yenilikler. Bu özelliklerin başında Master Kayıt kalitesinde müzik CD'leri yazma geliyor. Yamaha'nın kendi teknolojisi ile sağladığı bu özellik CRW-3200'un yazdığı müzik CD'lerinde dalga formlarının normal cd'lerden çok daha



• CRW-3200 ile yazdığınız müzik CD'leri master kalitesinde

olmasını sağlıyor. Kısacası mükemmel bir ses kalitesi sunuyor.

CRW-3200'un diğer bir özelliği CD-RW formatının yerini alması beklenen CD-MRW formatını destekleyen ilk CD yazıcı olması. Bu yeni teknoloji sayesinde yeniden yazılabilir CD-ROM'larla çalışmak floppy disket kullanmak kadar kolaylaşacak. Sürükle bırak yöntemiyle çok daha hızlı CD yazma, CD-RW disklerin 5 kat daha hızlı formatlanabilmesi gibi özellikler CD-MRW'nin avantajlarından.

CRW-3200 ayrıca 8MB'lık Buffer'a, yazım sırasında buffer-underrun'ları engelleyen Safe-Burn özelliğine ve hem daha hızlı hem de daha kaliteli CD yazmaya olanak veren Partial CAV yazım metoduna sahip.

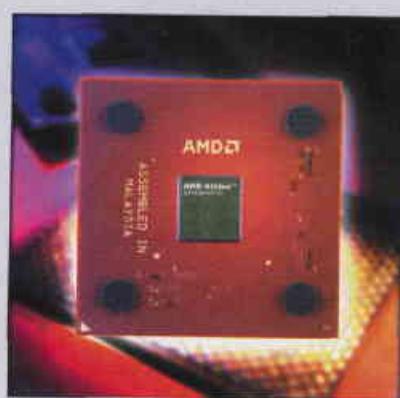
playstation2 kırıp geçirdi

GameCube ve Xbox'ın tam da yılbaşı sezonu öncesi çıkışıyla herkes hangisinin daha çok satacağını merak ediyordu. Ama herkes yanıldı. Çünkü hiç beklenmedik şekilde ABD'de 11 Kasım - 8 Aralık arası daki satışlarında 962.000 adet ile PS2 birinci oldu. Az farkla ikinci olan Xbox 934.000 satarken GameCube sadece 602.000 tane satıldı.



AMD Pasta Payını Büyüttü

AMD geçen ay yaptığı açıklama da satışlarının büyük gelişme gösterdiğini söyledi. Açıklamaya göre Japonya'da %24'den %54'e, Avrupa'da %29'dan %49'a yükseldiler. Amerika da ise geçen sene %17 olan payları ancak %27'ye çıktı. Amerika dışı pazarlarda AMD, Intel ile kafa kafaya gözüküyor. Gidişat devam ederse Intel'i geride bırakabilirler.



Hacker'ların Yeni Hedefi Xbox

Geçen ay çıktıktan beri çok konuşulan Xbox Hacker'ların eline düştü. Sistemi didik didik eden

Hacker'lar hem sistemi kırmaya çalışıyor hem de performansını artıracı çözümlerini poşinde. Xbox'da kullanılan bazı veri kablolarını daha yüksek performanslı olanlarla değiştirmeyi başaran Hacker'lar bazı HDD kodlarını çözerek bir PC üzerinden Xbox hard-diskinin üzerindeki verilere ulaşmayı başarmış. Ancak ilk defa bir konsolu kırma konusunda bu kadar zorlandıklarını söyleyen Hacker'lar konsolu kırabileceklerinden emin olmadıkları gibi Microsoft'un yazılımlarını koruma konusundaki çabalarını takdir ediyor. Dreamcast, Playstation 2 gibi yeni kuşak konsollar daha önce hacker'larca kırılarak kopya oyunlarının yolu açılmış →

biri durdur sun VIA'yi

Şimdi de anakart üretiyorlar

VIA dur durak bilmiyor. Üstüste yeni çipler çkar- madaki kararlılıklarını ve bu kararlılığı P4 işlemciler içinde gösteriyor olmaları onları Intel ile karşı- kırıya getirmiş karşılıklı davalar açılmıştı. Bu ay iki önemli gelişme oldu. Birincisi Intel'in VIA aley- hine açtığı ve AMD K7 işlemciler için üretilen anakartlarda Intel'e ait dört patentin ihlal edildi- ğinin iddia edildiği davanın karşılıklı anlaşma so- nucu düşmesiydi.

Ancak P4'ler için DDR-RAM çözümü olan P4X266A ile ilgili dava sürüyor ve bu yüzden

anakart üreticileri bu çipseti kullanmaktan çekin-
yorlar. Şimdi siki durun, VIA bu sorunu aşmak
için olabilecek en radikal çözüme gitti ve anakart
üretmeye başladı. VPSD adı altında üretilmeye
başlanan ilk iki ürün elbette P4X266A çipsetine
sahip, VPSD'nin ürünlerini son kullanıcılarından çok
sistem entegrelörleri ve OEM'leri hedef alıyor.
VIA aynı zamanda 2002'nin ilk 6 ayı içinde
266MHz yerine 333MHz DDR-RAM destekleye-
cek olan yeni Athlon XP ve Pentium 4 uyumlu
çipsetlerini de çıkarmaya hazırlanıyor. Unutma-



VIA yeni DDR'lı P4 çipsetine çok güveniyor.

dan VIA anakartlar için 4-in-1 sürücüsünün 4.36 versiyonu çıktı, www.viaarena.com adresinden cekebilirsiniz.

windowsmedia bonuspack

Microsoft Windows XP için ücretsiz bir ek paket yayınladı. Bu paketin içinde Windows Media Player için yeni skin ve görsel efektlerin yanı sıra MP3'leri WMA'ya kolayca çeviren bir araç, Media Player playlistlerini Excell dökümanına çevirme imkanı, Windows Movie Maker'i geliştiren Creativity Kit ve Windows Media Player için MPXP Tray Control birimi bulunuyor.

Intel'in yeni chipseti

ZDNet'de yayınlanan bir habere göre Intel, Ocak ayında DDR-RAM destekleyen yeni i845 çipsetini piyasaya sürecek. RD-RAM'lı çözümlerden çok daha ucuza mal olacak ve SD-RAM'lı i845'e göre belirgin performans artışı sağlayacak olan yeni çipset PC 1600 ve PC 2100 DDR-RAM'leri destekleyecek.

Bu arada Intel Piyasadan tamamen kaldırılmaya hazırlanmış olduğu Pentium III'lerin fiyatlarında %10 ile %20 arası indirimme gitti. Ancak Pentium III'ler Pentium 4'lere göre hala pahalı.

→ ti Microsoft bu konuda çok daha sağlam gözü-küyör. Bütün çabalarına rağmen Windows XP'nin kirilarak korsan pazara sürülmüşnesini engelleyeme-yen Microsoft umarız bu sefer başarılı olur.

RamDisk ile 30 Kat Yüksek Performans

SuperSpeed firmasının geliştirdiği RamDisk yazılımı WinXP ve Win2000'de programlarınızın performansını 30 kata kadar arttırıyor. Aslında yaptığı şey çok basit RAM'iniz bir bölümünü hard-disk haline getiriyor. Bu bölüme kuracağınız programlar tamamen RAM üzerinden çalışacağı için açılış

hizi ve performansı inanılmaz derecede artıyor. Elbette bu RAM'ınızın o kadarlık kısmına veda edeceğiniz anlamına geliyor. Ama sadece 70\$'a 512MB RAM alarak programlarınızın çöguna bu şekilde çalışma şansınız var. Hatta 140\$'vererek oyunlarınızı bile RamDisk'e kurabilirsiniz. Kulağa hiç de fena gelmiyor.



Cebe Giren Hard-disk

Evergreen Technologies external HDD kavramına
bam başka bir boyut kattı, fireLINE Pocket HotDrive adı verilen yeni serisindeki hard-diskler 10GB ile 40GB arası kapasiteye sahipler. USB 2.0 veya IEEE-1394 bağlantılı ile kullanılabilen Pocket HotDrive'lar bu sayede IDE HDD'lere yakın bir performans sunuyor. Onları asıl farklı kıalan ise sadece 2.5" genişliğinde olmaları. Yani normal external HDD'lerden kat kat küçüklər. Boyutları ancak bir MP3 player kadar ye kolayca cebinizde taşıyabilirsiniz.



Bir iki sene önce hayal gibi gelen kişisel DVD yazıcılar ufak ufak hayatımıza giriyor

DVD yazmak!

Evinizde bir DVD-ROM sürücü var mı, bilgisayarınızda veya DVD Player olarak? Belki, siz de şu "DVD-ROM gereksiz, film için Divx var, başka işe de yaramaz zaten" diyenlerdenizsiniz? DVD-ROM'lar hakkında ne biliyorsunuz bir kenara koyun şimdî. Çünkü DVD-ROM cephesinde son yıllarda en büyük gelişme belki sizin rühünüz bile duymadan gerçekleşti. DVD yazıcılar evlere geliyor.

Aşında DVD yazıcılar hiç de yeni degiller. Pioneer ilk DVD-R yazıcıyı dört kusur sene önce 97 Ekiminde sürmüştü piyasaya. Ancak bu ceci cihazın fiyatı 17.000\$ olduğu için sadece DVD üretimyle ilgili noktalarda kullanılabili-

diyen Internet üzerinde özel kampanyalarda 450\$'a kadar düşüyor sıfatı. Yani 2002 bitmeden DVR-A03'u bir sene önce hayal bile edemeceğimiz sıfatlara bulabileceğiz. Kesin bir rakam yok ama benim tahminlerim 300\$ ve belki daha da aşağı.

DVD Medyası Hala Pahalı

Sanırım pek çogunuz DVD yazıcı fiyatlarının daha astronomik olduğunu tahmin ediyordunuz. Şu an için DVD yazıcıların onundeki en büyük engel bu yanlış kanıtlar zaten. Bir parça da boş medya fiyatları. 10\$ ila 25\$ arasında değişen DVD-R medya fiyatları şu an için

saklayabiliyor. Yani bir CD-R'in kabaca 7 katı. Özellikle bir CD'ye sağlamayacak dosyaların ve birden fazla CD'ye ancak sığan arşivlerin saklanması için ideal. Bu tip arşivlerde CD tak çıkar derdi olmadan kolayca tek disk üzerinden çalışabilirsiniz. Çalışmak deyince illa iş olmak zorunda değil ya, resim arşivleriniz, favori müzik klipleriniz ve MP3'leriniz içinde ideal DVD-R. Çünkü her şeyi bir diske toplama şansınız var. Mesela 10GB'lık MP3 arşiviniz olduğunu düşünelim. Bunları CD'ye yazın, tam 14 CD eder. Ne aradığınızı bulabilirsiniz, ne de dinlerken sürekli CD değiştirmekten kurtulabilirsiniz. DVD-R ile daha az diske daha çok şey kaydetmenin diğer bir avantajı daha az diskin daha az yer kaplaması. Geçenlerde üsenmemiş saydım ve evde hepsi jewel box içinde 1000 kadar CD'ım olduğunu tespit ettim. Hepsi üst üste dizince 6 metrelük bir kule oluşturuyorlar, DVD için kaplanan alan bunun 7'de bir doğal olarak. Internet ve dijital medyanın hızlı yayılımı karşısında CD yazıcılar düşük kapasiteli kalmaya başladılar. Bazen bir hafta içinde onlara CD yazdığını olabiliyor.

Video Yaratma Keyfi

Elbette bu kadarla sınırlı değil DVD yazının kullanım alanları. Asıl ilginci belki de her türlü DVD Player'da çalışacak kişisel videolarımızı hazırlayabilmeniz. Diyelim ki Dijital veya normal video kameralı çekilmiş görüntüleriniz var. Bunları capture edip bilgisayarınızda editleyebilir ve daha sonra DVD film olarak basabilirsiniz. Böylece 300 yıl dayanacak bir hatırınız olur. Üstelik DVD filmlerde bulunan menüler ve tüm interaktif elementleri kendi filmlerinize de uygulayabiliyorsunuz.

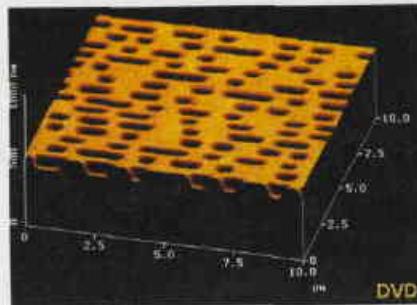
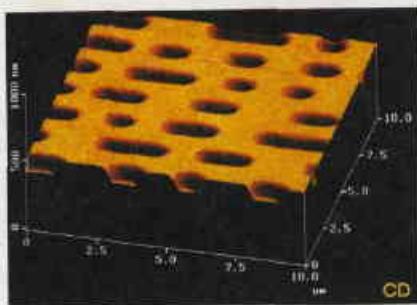
Resmin geneline söyle bir baktıktan sonra

Sanırım pek çogunuz DVD yazıcı fiyatlarının daha astronomik olduğunu tahmin ediyordunuz. Şu an için DVD yazıcıların onundeki en büyük engel bu yanlış kanıtlar zaten

yordu. Mayıs 99'a geldiğimizde ise fiyatları 5.400\$'a düşmüştü DVD-R yazıcıları. 2000'in başlarında Pioneer DVD yazıcıların kaderini değiştirecek bir karar aldı ve DVD-R formatını A ve G olarak ikiye ayrdı. DVD-R (A), DVD Authoring'den geliyor ve sadece profesyonel amaçlarla kullanılıyor. DVD-R (G) ise DVD General'den geliyor ve genel olarak ev ve ofis kullanımını hedefliyor. Bu aynı zamanda profesyonel amaçlar için gereken bazı özelliklerin çıkarılmasıyla çok daha hesaplı DVD yazıcılarının ev ve ofis amaçlı kullanımına olanak verdi. Pioneer'in bu dosya içinde inceleyeceğimiz, hem CD hemde DVD yazabilen gelişmiş DVD-R (G)-modeli DVR-A03, Mayıs ayında 1000\$'lık fiyat etiketi ile piyasaya çıkararak ev için alınabilir ilk DVD yazıcı oldu. Şu an fiyatı 735\$ ve 2002'nin ilk yarısında 500\$'ın altına inecek. Üstelik şim-

CD yazıcılara karşı varolan en büyük handikap Uzun süre tartışılan diğer bir sorun uyumsuzluk problemleriydi. Şu an için DVD yazıcı üreticileri DVD-R ve DVD+R olarak iki ayrı cepheye ayrılmış durumda. DVD-R'in başını Pioneer, DVD+R'in ise Philips ve Sony çekiyor. Ancak her iki formatta karşılıklı bir birini okuyabilmesi sağlandıktı için uyumsuzlıklar artık sorun olmuyor. Bunların farklarını öğrenmek için ilgili kutuya bir göz atın. Ancak bu yazının konusu DVD-R'lar. Çünkü DVD+R gelecek sene nın ortasına kadar çıkmayacak ve çıktıığında da DVD-R karşısında güçsüz kalacak gibi gözüüyor.

Tarihi ve genel bilgileri bir yana bırakıp öncelikle DVD-R yazıcıların faydalalarına bakalım. DVD-R yazıcılarının en büyük avantajı elbette yüksek kapasiteleri. Bir DVD-R disk 4.7GB veri



CD ile DVD arasındaki fark şu kadardır. DVD sadece daha küçük ve yoğun izlere sahip.

Gelelim ürünümüzün, Pioneer DVR-A03'ün kendisine. Boyut ve görünüş olarak standart bir yazıcıdan bir farkı yok DVR-A03'ün. Tamam, daha sık görünen olabilir; ama zaten tüm Pioneer ürünlerinde standart bu. 5.25" Yuvalarından birine takip güç ve IDE bağlantılarını yaptıktan sonra bilgisayarımıza açıyoruz ve sürücümüzün sorunsuzca tanındığını görüyoruz. Tüm DVD ve CD-ROM'ları sorunsuzca okuyor. Ürünle birlikte gelen iki yazılım var. Sonic MyDVD videolarınızdan DVD film üretmenizi sağlıyor. Bu ilk program menüler ve interaktif elementler oluşturmak konusunda çok pratik. Ancak iyi sonuç almak için videoların önceden düzenlenmesi gerekiyor. Daha önceki Sony DV-Cam testinde çekip bilgisayara aktardığım görüntülerini DVD Film haline getirmeden önce Dazzle'in Digital Video Creator II ürünü ve beraberinde gelen MovieStar yazılımını kullandım. Bu ürünle herhangi bir kaynaktan capture yapmak, capture ettiğiniz görüntülerini işlemek ve istediğiniz bir cihaza göndermek çok kolay. Oldukça güçlü olan Mpeg-2 Encoder/Decoder kartı sayesinde videoları hazırlamak çok daha az zaman alıyor. Eğer kendi filmlerinizi oluşturmak için bir DVD yazıcı almayı düş-

şünürseniz benzer bir ürüne sahip olmakda fayda var.

Elimizde capture edilmiş ve işlenmiş görüntüler olurduktan sonra bunları MyDVD ile birleştirerek, menüler hazırlamak oldukça kolay. Bundan sonra iş sadece DVD'yi yazmaya kalmış. DVD-R (G) tipi yazıcılarla ülke kodu koymak gibi profesyonel seçenekler yok. Programlarda oldukça kolay ve pratik olduğundan biraz uğraşmaya herkesin üstesinden gelebileceği bir iş.

Data DVD'lerini Yazmak

Gelelim bence daha önemli olan Data DVD ve CD'leri yazmaya. DVR-A03 ile birlikte bu iş için Instant CD/DVD programı geliyor. Daha önce adımı duymadığım bu program Nero ve Roxio'nun programlarına göre biraz daha karışık gözüküyor. Kullanıcı dostu olma konusunda biraz zayıf. Hele yazılacak şey DVD-R olunca her şeyin doğru olduğundan emin olmak için bir iki kere her seye baştan başlamak gerekebiliyor. DVR-A03 ile 8x hızında CD-R yazabiliyorsunuz. Üründe yakınlık tek şey bu zaten. Sonuçta CD-R yazma şansınız da olduğuna göre en azından 16x yazabilmek gayet hoş olurdu. İleriki modellerde bu değer yükselecektir herhalde. Ama en azından combo olarak görebileceğimiz bir ürün için hiç sorun yaşamadan CD-R yazabilmek gayet hoş. DVD-R yazma işine gelince bu biraz daha uzun işlem. Öncelikle 4.7GB'ı bir araya getirip düzenlemek vakit alıyor. Yazılacak şeyler hazır olduktan sonra aynı CD-R yazar gibi ama arada sadece DVD-R seçeneğini kullanarak. DVR-A03 DVD-R'ları 1x ve 2x hızında yazabiliyor. Hemen panigue kapılmayı, burdaki 2x DVD'ler için geçerli olanı, CD-RW'lerin hızlarıyla alakası yok. Aksi takdirde bir DVD-R'ı yazmak en az 7-8 saat alır. 2x DVD yazmak hemen hemen 18x ile CD-RW yazmaya denk geliyor. Elbette yazılacak olan data 4.7GB olunca işlem yine de yarı saat kadar tutuyor. Ama 7 CD-R değerinden bir işlem olduğunu düşününce hiç de uzun değil.

Genel kanının aksine DVD'lerin yükselişi hala sürüyor. DVD-ROM'ların fabrikasyon maliyeti sürekli düşüyor, filmlerden sonra oyunculara DVD-ROM'a geçiyor ve şimdi de DVD yazıcılarının da devreye girmesiyle DVD'nin yaygınlaşması daha da hızlanacak. Hele DVR-A03 gibi pratik yoldan bir DVD yazıcılarından isteyebileceğiniz her şeyi sunan iyi ürünler oldukça ■■■

BİLGİ İÇİN

Pioneer DVR-A03

İthalat: Sky

Telefon: (212) 225 68 08

Fiyatı: 735\$ + KDV

DVD FORMATLARI

DVD-ROM: Digital Versatile Disc – Read Only Memory'nin kısaltılmış hali. Bu kadar uzun ve sevimsiz bir isim için oldukça hoş bir kısaltma. DVD-ROM'u daha çok fabrikada üretilmiş, üzerinde verileri olan ve DVD yazıcılarla kesintikle işlenemeyen diskleri kastediyoruz. Filmler, oyunlar, vs.

DVD-R: Pioneer'in geliştirdiği ve DVD konusunda en söz sahibi birlik olan DVD Forum'un desteklediği yazılabilir disk formatı. Aynı CD-R'larda olduğu gibi bir seferlik yazım hakkınız var. 4.7GB kapasiteye sahip. En büyük avantajı gelişmiş uyumluluğu. Mevcut her format ve sürücü tarafından kolaylıkla okunuyor. DVD-Forum tarafından onaylanıyor.

DVD-RW Disc: DVD-R'in yeniden yazılabilen. Şu an fiyatları 15\$-20\$ arasında değişiyor ve bir DVD-RW'ye bin kereye kadar yeniden yazabiliyorsunuz. DVD-R gibi 4.7GB kapasiteye sahip. DVD-RW gibi uyumsuzluk sorunları az, hemen her sürücü okuyabiliyor. DVD-Forum tarafından onaylanıyor.

DVD-RAM: İlk çıkan yazılabilir DVD formatlarından olan DVD-RAM'in başta 2.58GB olan kapasitesi sonrasında diğerleri gibi 4.7GB'a çıktı. Diğer yeniden yazılabilir DVD'lerin phase-change teknigi ile optik disklerin magneto-optic teknolojisini birleştiren DVD-RAM, çift taraflı kullanılabilen ve dolayısıyla 9.4GB kapasiteye ulaşan ilk disk. İlk modellerde disk çıkarılan bir kaset içindeydi. Daha sonrasında kasetten çıkarılarak normal DVD-ROM'lara takılabilen versiyonları da çıktı. Ama yine de uyumluluk konusunda en zayıf olan disk DVD-RAM. Normal DVD-ROM sürücüler nadiren okuyor ve diğer tüm formatlarla uyumsuz.

DVD+RW: DVD-RW'nin rakibi olan bu format onun kadar başarılı olamadı. Arkasında Philips, Sony, HP gibi devler olmasına ve bu firmaların çoğu DVD-Forum üyesi olmasına rağmen forumun onayını almadı. 99'da geliştirilen her iki yüzünde 2.8GB veri saklayan ilk format hiç bir cihazla uyumlu olmadığı için terkedildi. Özellikleri ve diğer formatlarla uyumluluğu DVD-RW kadar iyi olmasa da oldukça yakın. Piyasa bugünden çıkıştı.

DVD+R: DVD+RW'nin kardeşi olan tek yazılabilir bu format nedense geciktikçe gecidiyor. 2002'nin ortalarında çıkması bekleniyor. Yeniden yazamaması dışında uyumluluk ve özellikler olarak DVD+RW ile aynı. Ancak çıkışının gecikmesi DVD+RW platformunu yavaşlatacak gibi.

SideWinder Gamepad USB

Ne zamandır piyasaya yeni bir gamepad çıkmıyordu. Sanki PC Gamepad'ları mükemmel seviyesine ulaşmış, yapılabilecek her türlü gamepad yapılmış artık bir gelişme sağlanamazmış gibi. Aslına bakarsanız durum bunun tam tersi. PC'de kullanabileceğiniz kaliteli 3-4 gamepad var ve bunlarda hemen hemen bir birinin aynı.

Bu durumdayken Microsoft'un yeni gamepad'i beni hem sevindirdi hem de hayal kırıklığına sevk etti. İşin sevindirici yanı yeni bir ürünle Microsoft'un gamepad serisini biraz daha geliştirmiş olması. Hayal kırıcı yanı ise bu yeni gamepad'in eskilerinden pek de bir farkı olmaması.

Yeni SideWinder Gamepad USB'nin yapısı bana ilk SideWinder Gamepad'ı hatırlattı. Çıktığı zaman büyük hayranlık toplayan ilk SideWinder Gamepad'ın ergonomisi rakkiplerine göre çok daha iyi idi. Microsoft'un Gamepad Pro ve Freestyle Pro'da kaybettiği bu çizgisi yeniden yakalamış olması sevindirici. Hatta Gamepad USB'nin ilk modelden daha iyi olduğunu bile söyleyebiliriz.

Gamepad USB sağ tarafta standart 6 tuşa, önde tetik biçimde iki tuşa ve tam ortada iki fonksiyon tuşuna sahip. Herhangi bir oyunu oynamak için fazlaıyla yeterli sayıda

tuş var. Ancak PS2'nin Dual Shock 2'sine alışığımdan beri "sağda 6 onde iki tuş" konfigürasyonuna muhalifim. Bu nün yerine sağ tarafta 4 onde ise tetik halinde iki sıra tuşun hem de kullanaklı hem de daha hızlı olduğunu düşünüyorum. Baş parmağı 6 tuştan sorumlu tutup işaret parmaklarına birer tuş vermek mantıklı değil.

Solda bulunan 8 yönlü yön pad'ı ise beni pek memnun etmedi. Sol baş parmak için oldukça konforlu bir mekanı ancak çok yumuşak olduğundan tam basıp basmadığınıza veya hangi yöne bastığınızı tam hissedemiyorsunuz.

Kısaca toparlarsak SideWinder Gamepad USB ergonomik, ekonomik, ne eksiği ne fazlası olan ideal bir gamepad. Yeni bir gamepad alacaklar için çok iyi bir seçim. Ama hali hazırda iş gören bir gamepad'ınız varsa değiştirmenin hiçbir anlamı yok. Ne SideWinder Gamepad USB ne de başka bir gamepad için.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Microsoft

Telefon: (212) 258 59 98

Fiyatı: 28 \$ +KDV



Sidewinder ForceFeedback 2

Microsoft'un bu ay incelediğimiz diğer ürünü Force Feedback 2. Her ne kadar Force Feedback joystickleri normal joystick'ler kadar kullanaklı bulmasam da gün geçtikçe daha gerçekçi efektler sunuyorlar. Ancak oyuncuların destek her geçen gün azalıyor. Joystickle oynanabilecek pek çok oyunda ForceFeedback desteği yok, olnalarca çok zayıf. Son zamanlarda bir Force Feedback joystick'in hakkını verebilecek tek oyun Mech Warrior 4'dü.

ForceFeedback 2'nin üzerinde dört düğme ve bir throttle var, kumanda kolumnun üzerinde ise sekiz yönlü bir hat switch, üç düğme ve bir tetik bulunuyor. Hepsinin yer-

leşimi oldukça standart. Kumanda kolumnun tasarımı da önceki modelleri aynı. ForceFeedback 2'deki değişmeler Force Feedback efektlerindeki gelişme de ve tabanın formunda Joystick'in tabanı daha da ufalmış ve güzel bir form almış. Ancak normal joysticklere göre daha ağır ve geniş elbette

BİLGİ İÇİN

İthalat: Microsoft

Telefon: (212) 258 59 98

Fiyatı: 85 \$ +KDV



Yamaha CRW-70 External CD-RW

Haberler bölümünde Yamaha'nın yeni CRW3200 modelinden bahsettim. Ancak Yamaha'nın onunla birlikte bu ay piyasaya sürdüğü diğer bir ürün daha da ilginçti. CRW-70 iki özelliğini birden bünyesinde toplayıyor. Birincisi CRW-70 bir external CD yazıcı, ikincisi bir MP3 CD Player. Oldukça ilginç. Bir karışım.

USB portundan bilgisayara bağlanan CRW-70 hem USB 1.1 hem de USB 2.0 standartlarını destekliyor. USB 2.0 olarak bağlılığında 12x hızında CD yazabiliyorsunuz, USB 1.1 olarak bağlanınca ise 4x. Ancak CRW-70'in Safe-Burn özelliğini aktif hale getirirseniz USB 1.1'de 8x hızına çıkabiliyor. Yine de 8x'i sabit hızla yazamıyor, ara ara buffer'in dolmasını beklediğiniz için standart 8x'den biraz da-

ha yavaş kalıyor. MP3 Player olarak kullanıldığında CD'lere yazdığınıza MP3'leri sorunsuz ve gayet iyi bir ses kalitesiyle okuyor. Ancak adaptör bağlantısı dışında bir güç kaynağına sahip olmadığından ancak ev içinde kullanabiliyorsunuz. Eğer müzik setinize bir MP3 player bağlamak istinize geliyorsa ve external bir CD yazıcı arıyorsanız CRW-70 tam size göre.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Sky

Telefon: (212) 225 68 08

Fiyatı: 315 \$+KDV



Bütün Windows'lar İçin En Kolay Ayarlar

İşletim sisteminiz ne olursa olsun, x-setup ile ona hükmedebilirsiniz.

G Bu ayki EZ's Zone'u tamamen bir programın tanıtımına ayırdım. Çünkü bu, bugüne kadar yapılmış en detaylı ve becerikli ayar programı. Tam anımlıyla sisteminize hükmetsmenizi sağlıyor. Adı X-Setup. Çok yetenekli olmasına karşın oldukça karışık bir program. Üstelik yanlış işler yapıp sistemini ze zarard a verebilirsiniz. Bu yüzden tanıtımı yeterinmeyeip kullanılışı hakkında uyarı ve önerilerde de bulunacağım.

X-Setup bütün Windows'ları destekliyor. Kullanıldığınız Windows'u tanıtip size ona göre ayarlar sunuyor. Bazı ayarlarında yanlışlığı olmuyor değil. Bazı fonksiyonlar çalışmıyor, bazende işletim sisteminizde olmayan şeyler sunuyor. Ama bunlar istisna denebilecek kadar az. X-Setup ile işletim sistemi, donanımlarınız ve kullandığınız bazı programlar üzerinde ayarlamalar yapabiliyorsunuz. Eğer İngilizceniz zayıfsa işiniz oldukça zor. Çünkü program çok derin ve bütün kelimeleri bir araya getirince ortaboy bir kitap çakılıdı ortaya.

X-Setup ile işletim sistemi, donanımlarınız ve kullandığınız bazı programlar üzerinde ayarlamalar yapabiliyorsunuz.

Programı çekmek için www.xteq.com/downloads adresine gidip Xteq X-Setup'a tıklayın. Karşınıza download için bazı alternatifler çıkacak. Birini seçip programı çekin. Sadece 3.8MB, yani modemle bile rahatça çekebilirsiniz.

Once Kendisini Ayarlayın

Programı kurduktan sonra standart prosedürle kuru ve çalıştırın. Bundan sonrasında adım adım devam edeceğiz. Karşınıza ilk çıkan menü X-Setup'in kendisi değil. Bazi ek özellikler ve ayarlara sahip olan ve aynı zamanda programı çalıştırmanız sağlayan bir arayüz. Burayı es geçip hemen programı çalıştırın. Öncelikle [X-Setup] sekmesine gelip [Configure X-Setup] tuşuna tıklayın. Alın dolu dolu bir arayüz daha. Ama korkmayın burda işiniz uzun sürmeyecek. Öncelikle ilk sekme olan [Security]'de [Activate Safe Mode] seçeneğini tıklayın. Böylece tehlikeli olabilecek ayarlarında sistem sizden onay almadan değişiklik yapmayacak. Daha sonra [Display] sekmesine gelip her iki seçeneğinde seçili olduğundan emin olun. Daha sonra [LogFile] sekmesine gelip ayarı Level 2'ye alın. Böylece X-Setup yaptığı tüm değişikliklerin kaydını tutacak. Aşağıdaki kutuda adı geçen klasörde bir text dosyası olarak bulabilirsiniz. Yine de siz bununla yetinmeyin ve

yaptığınız tüm değişiklikleri bir not defterine kaydedin. Log dosyaları hem karışıkta hem de dosya her zaman kaybolabilir. Şimdi [OK]'e tıklayarak ilk menüye dönün.

Bir Süre İpucu

Şimdi [Tips&Tricks] sekmesine gelin. Bu aslında programdan bağımsız olan içi bir sürü ipucu ve öneriley dolu bir yardım dosyası. Öncelikle [Download Newest File]'a tıklayın. Bu rehber her yeni-lendiğinden programla gelen genelde daha eski oluyor. Siteye bağlanıp dosyayı çekin ve kurun. BUNDAN SONRA BAŞLAT Menüsünden veya az önce bıraktığımız [Tips&Tricks] sekmesinin ilk butonundan çalıştırın.

Karşınıza aylara göre dizilmiş 1998 Ağustos'un dan beri biriken büyük bir arşiv çıkacak. Maalesef yine İngilizce. Ama içine bir daldınız mı başka yerde bulamayacağınız çok hoş ipuçları bulabilirsiniz. Açıkcı yazıyı yazmak için karıştırırken ben bile ol-

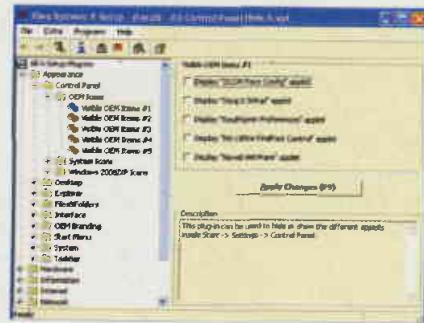
dukça etkilendim.

Geride kalan üç sekmeden [X-Update] ile X-Setup'in son versyonunu çekebilir, [Docs] ile yardım dosyalarını okuyabilir ve [Shortcuts] ile programın direkt kendisi için masaüstünde kısayol oluşturabilirsiniz.

Şimdi [X-Setup] sekmesine dönelim. Programı burdan çalıştıracağz. İki seçenekimiz var [Default UI] ve [Wizards]. Normalde sihirbazlar yeni başlayanlar daha kullanışlıdır. Ama X-Setup'in Wizard seçeneğini en az Fizban kadar beceriksiz ve karışık. Bu yüzden [Default UI] seçeneği ile devam edelim.

Karşınızda pek de çekici olmayan sıradan bir arayüz var değil mi? Şimdi menünün altında duran aşağıya doğru kırmızı ok formundaki tuşa bir tıklayın. Soldaki klasörler biraz açılmış olmalı. Kaydırma çubuğu (ne hoş isim) yardımıyla aşağıya doğru gidin bakalm. Bu gördüğünüz her küçük çark simgesi bir ayarı ifade ediyor. Biraz fazlalar da değil mi? Bu gözünü biraz korkutur umarım, sizi dikkatli olmaya sevk eder.

Ayarlara göz atmadan önce menülerden [Programs]'a tıklayın. Burada Windows'un kendi ayarlarının tümünün bir araya toplandığını göreceksiniz. Olur da ihtiyacınız olan bir tanesini bulamazsanız buradan çalıştırırsınız. İlk klasörü açmadan önce



son bir uyarı var. Ayarlara girdiğinizde bazen karşınıza çıkan mevcut ayar olmayı bilir. Az sonra bir örneğini göreceğiz.

Ayarlarımız 8 ana başlık altında toplanmış durumda. Hespinin ne olduğu isimlerinden belli. Şimdi uzatmadan bir tane yapalım, sırayla [Appearance], [Control Panel], [Oem Icons]'a gelin. Burada 5 ayrı grupta gereksiz yere Control Panel'e yerleşen ikonları kaldırma seçeneğine sahibiz. Az önce söylediğim gibi bunlara girdiğinizde mevcut ayarlar olmadığını göreceksiniz. Burda işinize yaramayacak tüm ikonları tek tek kaldırın. Ve her grubu bitirdikten sonra bir diğerine geçmeden önce [Apply Changes] veya F9'a basın.

Örnek Problemler

Şimdi [Appearance], [Files&Folders], [New] Context Menu], [Show/Hide Items]'a gelin. Burada ma-saüstü veya bir klasörde boşluğa sağ tık yaptığınızda açılan "New" menüsündeki dosyaları kaldırır ekleyebilirsiniz. ["New" Context Menu]'nun hemen iki altındaki [Drives]'a gelin. [DOS prompt here Context Menu]'yu seçin. Burada [Enable "DOS prompt here" Context Menu for directories]'i aktif hale getirin. Böylece kolaylıkla bir klasördeki DOS programlarını çalıştırılabilirsiniz. Şimdi bir yukarı çırıp [ANY File]'a gelin. İlk seçeneğe gelin. Burada [Enable "Open with..." for any file]'ı aktif hale getirin. Böylece herhangi bir dosyaya sağ tık yaptığınızda SHIFT basılı olmasında default seçenek dışında bir programla çalıştırılabilirsiniz.

Bu kadar örnek yeter sanırım. Özellikle en zararsızlarını seçtim. Malesef bu yazida bütün ayarları değiştirmiyorum. Son bir uyarı. Bir değişiklik yaptıktan sonra sağ alta "LOG OFF" veya "RESTART" yazarsa bu değişikliğin hemen gerçekleşeceğini gösterir. Önce bir log off veya restart gerekiyor demektir. Dikkati elden bırakmadan kurcalayın bakanım, rastgele. ■ ■ ■

geller ve gitler

Bu ay ne oldu donanım pazarına bilmiyorum. İlk defa bir ay fiyatları yenilerken hemen hepsinin değişmiş olduğunu gördüm. Bir çökmiş, biri inmiş hepsine bir haller olmuş. Nedir bunu sebebi bilemiyorum. Yağmurdan firtınadan belki... neye şimdî dışarısı karlar altında bem beyaz. Fiyatlarında durulmuştur heralue.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
Ihlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 90	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 800MHz Boğaziçi/Çizgi: 65\$	AMD AthlonXP 1600+ (1.4Ghz) Boğaziçi/Çizgi: 159\$	AMD AthlonXP 1900+ (1.6Ghz) Boğaziçi/Çizgi: 290\$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150\$	ABIT KR7-RAID Çizgi/Datagate: 160\$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 35\$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 61\$	512MB DDR-RAM Fiyatı: 122\$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 100\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 110\$	2x Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 220\$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 64MB Kont/Multimedya: 89\$	Winfast GeForce2 Ti 64MB Kont/Multimedya: 149\$	Winfast GeForce III Ti 500 Kont/Multimedya: 410\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 157\$	Sony G220 17" Empa: 325\$	Sony G520 21" Empa: 999\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-in Multimedya/SKY: 77\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 49\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 179\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 87\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	783\$	1330\$	2751\$
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65\$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42\$	Intel Create & Share Empa: 65\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119\$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelermizde verdığımız fiyatlarla bilgisayarlarınızda fiyatlarla uyusmayabilir. Bu fiyatlar en uygun olabilecek en iyi fiyatlar gözüle bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeyle eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve siz bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Sınavlar bitti. Önümüzdeki ay yenilerinin başlamasına rağmen daha önümüzdeki aya bir ay var değil mi? (*O bir ayın ne kadar hızlı geçtiğine inanamayacaksın - TÖ*) Bu ay benim için Flash başında ve biraz da sinir harbi şeklinde geçti. Flash başında geçmesinin sebebi hazırladığımız bir yayına Flash arabirimini koymak isterken Flash öğrenme isteğimin kabarması. Sinir harbinin baş mimarı ise Türk Telekom ve ADSL departmanı. Bütün uğraşlarımıza rağmen aylardır hala bu hizmeti bana ulaştırmadıkları için, hala ilgisizce mailerime cevap vermedikleri için, bilgilendirmenin sıfır yakını olduğu için ve de herhangi bir hizmetin de geleceğinin sağlamlığından şüphe duyduğum için Türk Telekom'u ve söz konusu yetkililerini buradan kınıyorum. (*Hazır başlamışken bende hard-diskimi yaktıkları için Boğaziçi elektrik'i kınıyorum, umurlarında olmaz ama... - TÖ*)

Onur Bariam

Config.sys Hataları

Ben Orkun. Sana arkadaşımın bilgisayarının verdiği hata mesajları hakkında sorular sormak istiyorum. Umarım yardımcı olursun. Bilgisayar ilk açılışa DOS ortamındayken "config.sys dosyasında hata olan satır:1" Daha sonrasında, "aşağıdaki dosya eksik yada bozuk c:\cdrom\gscdrom.sys" Daha sonrasında da, "config.sys dosyasında hata olan satır:30" yazıyor ve DOS or-

hata mesajı da bununla mı bağlantılı değilse ne yapmalıyım? Ve tabiki config.sys dosyasını yeniden yüklersem o sorunda düzeler mi? Ayrıca arkadaşım eskiden çalıştırıldığı CD'leri şimdilik çalıştırmadığını söyledi. Bu sorun diğerleriyle bağlantılı olabilir mi?

Benim de Fujitsu-Siemens Scaleo: 128MB RAM, onboard ses kartı, PIII 866MHz, GeForce 2MX 400 özelliklerinde bir bilgisayarım var. Bilgis-

yem olabilir mi? Ayrıca Midtown Madness oyunu çok kötü çökiyor. Galiba ekran kartımla ilgilimiş bir yama çekmem gerekliymiş eğer öyle ise bu yamayı nereden çektibileceğimi yazar misin, eğer yardımcı olabilirsen çok sevinirim. Şimdi de yardımın için teşekkür ederim.

Orkun

Ben tabii ki Onur Tuğbek şu an dağılan makinesini toparlamaya çalışıyorum. (Benimle çok uğraşana böyle

Birilerinden veya bir yerlerden linux kullanmayı öğrenmeden kurmaya heveslenmeyin arkadaşlar. Linux her ne kadâr son zamanlarda iyice kolaylaştırıldıysa da belli aşamalarda size sorunlar çıkaracaktır.

tamından Windows'a geçiyor. Sonra Windows açılırken, "cs32badrv, vsndsys.386 isn't present (tamam)" yazıyor.

Daha sonra "roland mpu-401 A configuration or hardware problem has occurred, Use the drivers option in the control panel to re-configure mpu-401 driver (tamam)" diyor. İngilizce bildiğim için sonuncunun bir donanım yada konfigürasyon problemi olduğunu ve kontrol panelden mpu-401 adlı sürücüyü yeniden konfigüre etmemi söylediğini anladım. Fakat sana sormadan yine de birşey yapmak istemedim. Ayrıca bundan önceki (cs32badrv,...) .

yarımada Colin McRae Rally gibi yarış oyunlarını otomatik viteste oynarken (ve en son sınırları zorlarken) hiçbir şey olmamasına rağmen manuel modda oynamak istediğiinde yarış esnasında düt düt diye sesler gelip ekranda hafif donmalar meydana geliyor. Aslında pek önemli bir sorun olmamasına karşın gene de sinir bozucu oluyor. Çünkü bilgisayarımın özellikleri bu oyunu rahatlıkla kaldırabilecek düzeyde olduğunu zannediyorum. Bir arkadaşımda kendisinin de bu problemden olduğunu fakat Microsoft'un USB klavyesini aldiktan sonra bu sorunun artık yaşanmadığını söyledi. Acaba neden benim klav-

oluyor işte?) (Demek hard-diskime sabotaj yaptı! Vay hain!!! Kaçma gel, kaçma dedim - TÖ) Öncelikle belirtmek isterim ki seninki kadar bozuk yazılmış mail daha önce almamıştım. Mailini BUYÜK HARFLE, Türkçe karakterlerin bazlarını kullanıp bazlarını kullanmayarak, bu kadar uzun yazdıda sadece 4 tane nokta kullanarak ve de bilimum yazım hatalarıyla yolladığın için Teknik Servis'i hazırlayan kişi olarak bizzat teşekkür ederim. İbret-i alem için mektubunu olduğu gibi yayımlamayı da düşündüm.

İlk sorunun gayet açık gibi duruyor. Ses kartının sürücülerini hafif sarsıl-



İçerisini buz dolabı yapabilmek için gerekli herşey düşünülmüş



Ek RAM takılabilenek gizli RAM yuvası



Seagate'in PC için üretilen harddiski X-Box'da ne arıyor?



Bütünleşik DVD-ROM böyle pek ciliz sanki?!



Plan yapalım, saatlerimizi ayarlayalım, dalin!

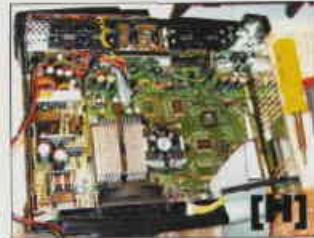
mış. İyisi mi sen arkadaşının bilgisayarının sürücülerini baştan yükle. Bu arada config.sys'de 30. satır nasıl geldiniz ya?!? (Başlat-Çalıştır'dan Sysedit edit yaz. Açılan program config.sys'ni düzeltmeni sağlar. Sorun olduğu satırlarda neler olduğunu bak. Mesela bu 30. satır neymiş. Cidden o kadar uzun config.sys normal değil. İlk satırındaki sorun CD-ROM'un DOS sürücülerile ilgili. "c:\cdrom\gscdrom.sys" satırını silersen hata mesajından kurtulursun. Veya sürücüyü baştan kurun, böyle CD-ROM DOS'ta da çalışır -TÖ) Senin sorunun da aynen tahmin et-

bir yerlerden linux kullanmayı öğrenmeden kurmaya heveslenmeyin arkadaşlar. Linux her ne kadar son zamanlarda iyice kolaylaştırıldıysa da belli aşamalarda size sorunlar çıkaracaktır.

Soruna gelince, linuxtan değil. Yani sonradan Windows kurulmuş olduğunu ve açılışta DOS'a girebildiğini göz önüne alarak söyleyorum. Bunun dışında olabilecekler çok fazla değil. İki adet harddisk kullanırsan harddisklerinin BIOS'taki kurulumla-



● İşte X-Box'in bütün hiznesi, CPU ve GPU!



● Hepsi bu mudü? Bişiy yokki burda bende yaparım...



● Así gençliğin ne yapacağı belli olmuyor

Evet ne yazık ki sen bu oyunu oynamayacaksın ve ne yazık ki Voodoo için güncel sürücü çıkmayacak.

tiğin gibi klavye ile alakalı. Takımlar bilgisayarının kapasitesi yüzünden değil. Yeni çıkan klavyelerin çoğunda bu sorun var. Eski veya bu sorunu çözmeyen bir klavye al. (Otomatik viteste oynayanın daha pratik ve hesaplı olur sanki -TÖ) Ekran kartının yeni sürücülerini www.nvidia.com'dan bulabilirsin. (Oyun için sadece bir patch çıktı [Aha, bitti mi cevaplar? Hayret ne çabuk bitti? Halbuki 37 dakikadır mailin orijinalini düzeltmeye uğraşıyordum!!](http://www.microsoft.com/games/PC adresinden çekerlisins)

Linux Kurdum

Benim berbat bir sorum var. Neden kurdusam bilgisayara Linux kurdum. Ancak Windows'a dönmek gerektiğini anladım ve bilgisayar F-disk ile yapılandıramadım. F-disk ekranı açılıyor, seçenekler çıkmıyor. Arada donup kalmıyor. Bilgisayarı götürdüm o da uzun uğraşlarından sonra F-diski geçiş ve Windows kurmuş. En azından kurdum dedi ancak bilgisayarı ayrıca "Primary Harddisk Fail" mesajı alıyorum ve bilgisayar DOS ortamında dönüyor. Daha önce de bilgisayar Windows'da donuyordu. Fakat sonra işlemci değişti ve domalar kesildi (İşlemci celeron 666).

Berkay

Mailinde "Neden kurdusam bilgisayara Linux kurdum" kısmı en çok ilgimi çeken yer. Birilerinden veya

rini ve harddisklerinin içindeki sistemleri kontrol et. Yani ikinci hardiske sistem kurmuş olup ilk hardiski primary olarak tanıtmış olabilirsin. Bunun gibi mantıklı sebeplerin dışında anakartındaki bir bozukluktan dolayı saçmamalar da olabilir. Harddiskinin kurulumunda bir sorun yoksa buna da bir gözat.

Max Monitör Çözünürlüğü

Size bir kaç sorum olacak;

- Ecran kartım en fazla 1152x864 Ü destekliyor. (Nvidia 32MB Riva TNT2 M64)
 - Wizard isimli bir radyo kartım vardı sürücüsünü kaybettim, nereden bulabilirim?
- Cevaplarınız şimdiden sağ olun diyorum ve selam veriyorum.

Ekran kartın daha yüksüğünü de detekler. O senin monitörünün sorunu. Yani monitörünün sürücüsü bu na izin vermiyor. Istersen monitör sürücünü değiştirip Windows'un 1600x1200 sürücüsünü yükletip ayarlarında 1600'e 1200 görebilirsin. Ama yine de 1152'den yukarı çıkmazsan. Çünkü monitör görüntü vermez. Kartının sürücüsünü de netten bulursun. Çok parlak bir cevap olmadığı ama ben de senin kadar biliyorum. Önce sitesini deneyerek başla. Daha sonra arama motorları. Bu arada herhangi bir kartın sürücüsünü bulmak için kartla ilgili hiç bir bilginiz yoksa bile yapabileceğiniz bir şey var. Kartın üzerinde gördüğünüz bütün uzun sayı ve harfleri arama

motorlarında aratin. Seri no elbet bir sitede çıkacaktır. (www.driverzone.com gibi sitelerde deneyebilirsinsiz. Ama böyle adı sanı duyulmamış markalarda şansın çok az) Selamını aldık ve biz de seni İzmir marşıyla geri yerine yolluyoruz.

Doku Hataları

Size bilgisayarının özelliklerini tamamen yazıyorum bir eksiklik olmasın diye: "Abit BE6 Anakart vardı galiba, PII 350 işlemci, 32MB TNT2, 12GB harddisk, SB Live value!, Asus 50X CD-ROM, 2 tane 64 bir tane de 32MB RAM var ama hepsi başka bir marka, bir de 56k bir modem var da adını unuttum, bir de Win ME var. Sorunum şu; normalde bu bilgisayarın tüm oyunları çalıştırması gerekmek mi? Ama bende özellikle FPS oyunlarında kaplamalar resmen gökkuşağı gibi oluyor. Yani tam bir renk cümbüşü gibi. Windows 98 varken de öyleydi. Ayarları en düşüğe getirince de öyle oluyor. Sence ne yapmalıyım, sen biliyorsundur herhalde. Yani Renegade'ı oynamazsam ölümüm valla. Cevabınızı bekleyeceğim..."

Murat Çamur

Arkadaşlar bir insan bilgisayar oynayıp da, Level okuyup da, bu işlerin içinde olup da nasıl bilgisayarının özelliklerini bilmez anlayamıyorum. Konsol aleti bile alsanız elinizdeki aletin ne işe yaradığını bilmedikten sonra ne anlamsız kaldı DVD'yi takıp oynamanın. Murat arkadaş da mailine bol çarşı atılacaklardanmış. Hem de bilgisayarını tanıtmıyor! Tek ayak cezası vermek lazım. Murat, o bilgisayar tarihe geçti geçiyor haberin ol-

Onur "Geçen ay haberlerde bahsi geçen şirin X-Box resimlerine bakmayı da unutmayın. Önümüzdeki ay görüşmek üzere..." diyerekten gitti. Ben kalakaldım bozuk harddiskimle birlikte. Ah Boğaziçi Elektrik. Elbet geçen elime.

Tuğbek Ölek

ne izliyoruz nedinliyoruz

fantastik bir aşık öyküsü

Şimdî başlıklı 'aşk öyküsü' lafından sonra bâzılarınız yüzünüzü buruşturmuş olabilir, hani sıkıcı bir filmden bahsedeceğimi düşünerek. Ama Amelie tüm on yargilarınızı geride bırakıracak kadar sıra dışı bir film, Muhtemelen siz bu yazıyı okurken Amelie vizyondan kalkmış ve şanslı olanlarınız da izlemi olacak (kağıtalar şimdiden DVD siparişini versin). Fransa'nın Spielberg'i gözyle bakılan Jean-Pierre Jeunet'in son filmi Amelie; ayrıca 2002'nin en iyi yabancı film dalında Oscar adayı Jeunet'in bu ikinci solo filmi. Daha önce Marc Caro ile beraber Şarkuteri ve Kayıp Çocuklar Şehri filmlerine imza atmıştı ve sonra da Hollywood'a atılıp atarak Alien 4'ü çekti. Amelie de tipki diğer filmleri gibi inanılmaz detaylarla doju, hatta filmin kendisinin detaylardaki mutluluk üzerine kurulduğunu söyleyebilirim.

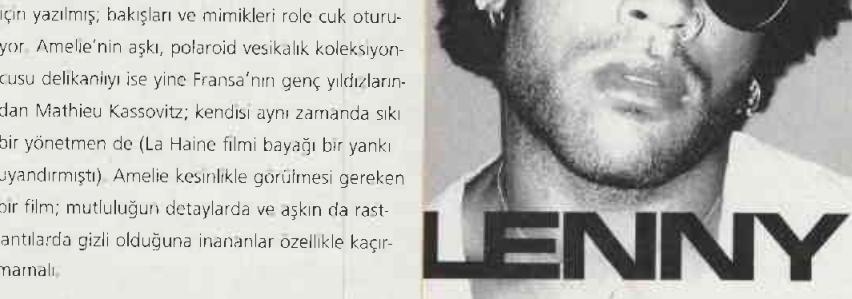
İlk beş dakikada Amelie'nin yalnız geçen çocukluğuna tanık olur ve ilginç (!) ebeveynleriyle tanışır. Jenerikten sonra ise Amelie artik genç bir kadın olmuştur; bir kafede çalışan ve kendi iç dünyasında yaşayan yalnız bir kadın. Amelie'nin gözünden çevresindeki insanları tanırız; hepsi de gerçekte varolamayacak kadar orijinal karakterlerdir, tabii sadece Amelie'nin gözünden. Zaten Amelie'nin hayatı bakışı çok farklıdır. Rastlantı eseri evinde bulduğu bir kutuyu sahibine teslim etmesiyle başlar her şey iyileri ödüllendirmek,

tüleri cezalandırmak bir anda hayatının amacı olmuşur sanki. Derken aşık olur ve işler bir anda karışır... Umarım tüm bu söylediklerimden sonra Amelie'yi mutluluk oyunu oynayan ve şirinliğiyle herkesi deliye çeviren bir Polyanna ile aynı keteyle



koymamışsınızdır; çünkü Amelie'nin ödül ve ceza sistemi aklınızın ucundan bile geçemeyecek detaylarla dolu. Kurduğu tezgahların, çevresindekilere bakış açısından masalsı bir görsel dille perdeye yansıtılmış olması da cabası. Gerçekten anlatımda Jeunet öyle bir tarz yakaladı ki film sizi kolaylıkla içine çekiyor. Filmin geçtiği Paris'in Montmartre semti kullanılan renk filtreleri ve kameraları açılırla adeta bir masal diyarına dönüştürülmüş. Hayata dair rastlantıların hiç bu kadar sade ve yaratıcı bir şekilde resmedildiğini görmemiştim.

Filmin başarısında oyuncuların başarısı da şüphesiz çok büyük, özellikle Amelie rolüyle, Fransız sinemasının yeni yıldızı kabul edilen Audrey Tatou çok iyi iş çıkarmış. Sanki Amelie karakteri onun için yazılmış, bakışları ve mimikleri role çok oturuyor. Amelie'nin aşkı, polaroid vesikalik koleksiyoncusu delikanlısı ise yine Fransa'nın genç yıldızlarından Mathieu Kassovitz; kendisi aynı zamanda sıkı bir yönetmen de (La Haine filmi bayağı bir yankı uyandırmıştı). Amelie kesinlikle görülmeli gerekken bir film; mutluluğun detaylarında ve aşık da rastlantılarda gizli olduğuna inananlar özellikle kaçırılmamalı.



yenibirlenme

Rock müziğinin baba isimlerinden Lenny Kravitz, son albümü 'Lenny' ile piyasalarda, 80'lerin sonunda 'Let Love Rule' albümüyle start aldı ve o zamandan beri istikrarlı bir şekilde yoluna devam ediyor. Gerek 'cool' imajıyla gerekse de çıraklıği hit parçalarla her zaman popüler olabilmiş bir isim Lenny Kravitz. Çağumuzun aklına herhalde ilk 'Are You Gonna Go My Way' parçası gelir Lenny deyince, özellikle o klibi unutmak gerçekten zor. Tabii Lenny o zamandan beri çok değişti. Medusavari saçlarını kestirmesiyle imajından sonra müziğinde de değişim rüzgarları esmeye başladı.

Son albümüne kadar hep 70'lerin etkisinde kalmış parçalar dinledik Lenny'den. Evet, hepsini bağımıza bastık, nakaratlarını ezberledik ama söyle bir yan yana koyunca da hep aynı hayatı yakaladık; biraz Jimi Hendrix, biraz Prince tınıları hep hakim oldu Lenny'nin müziğine. Onların izinden gitmek veya onları yaşıtmak güzel bir şey ama kendini tekrar etmeye başlamak sonun başlangıcı gibi bir şey olsa gerek. Sanırım Lenny Kravitz de bu durumun farkında. Zira son albü-



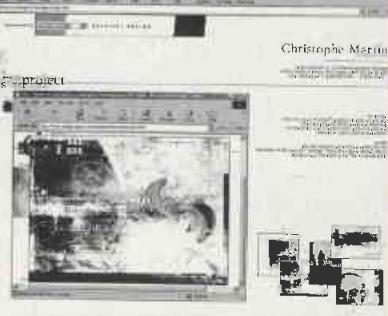
haberiniz var mı?

ZİHNİNİZİ AÇIN BIRAZ

Yani MTV ağıyla söylesek 'Free Your Mind'. Böyle diyorum çünkü təsviye edeceğim sitede görevciniz tasarımlar zihniñizi açacak ve sonra da içersinden size alt tasarımların çıkmasına İlham kaynağı olabilecek türden. Eminim aranızda web tasarımını veya bilgisayar ortamında grafikle ilgilenen vardır. İşte www.design-agency.com da sizin amatör ruhlu profesyo-

nelleri bir araya toplayan bir site. Öncelikle sergi bölümünü girip, dünyanın dört bir yanından siteye akan tasarımlara göz atmanızı təsviye ederim. Gerçekten inanılmaz şeyler var. Tasarımlar, screenshotlardan yani sitelerin orijinallerinden alınmış JPEG formatındaki görüntülerden oluşuyor; isterseniz tasarımcı adının üstüne tıklayarak sitenin orijinalini ve tasarımcının diğer eserlerini de ziya-

ret edebiliyorsunuz. Tasarımcıların özgeçmişleri ve düşünceleri de size ilginç gelebilir, hatta bir şekilde işinize bile yaratabilirler; okuyun, hiçbir şey kaybetmezsiniz. Ayrıca sergi bölümünde en sık üç online web tasarım dergisine de linkler bulunmaktadır. Sitenin diğer vuruğu bir olayı da oluşturduğu tasarımcı-şeren havuzu. Eğer kendinize güveniyorsanız ve çalışmalarınızın bell



ne okuyoruz ne yapıyoruz?

mü 'Lenny' ile kendini bulma yolunda büyük bir adım atmış gözüküyor. En son "5" albümüyle üçüncü kez Grammy alan Lenny, daha sonra bir "Greatest Hits" çıkararak parayı vurdur ve şimdi de 'Lenny' ile yeni bir kitleye ulaşmaya çalışıyor. Biraz funk, biraz rock, biraz da hip-hop egzileri olan bu albümde toplam 12 parça var. Şarkıların hepsini kendisi yazmış ve bestelemiş. Yetmiyormuş gibi albümün



produktörlüğünü ve aranjörlüğünü de üstlenmiş. Daha da ilginci tüm enstrümanları bizzat kendisinin çalması. Davul, gitar, klavye ve bas, hepsini o çalıyor (on parmağında on mafifet diye buna deniyor herhalde). Tüm enstrümanları kendisinin yorumlaması albümde değişik bir hava katmış.

Açılışı funk ritimlerinin hakim olduğu 'Battlefield of Love' ile yapıyor ve yine yüksek tempolu 'If I Could Fall in Love Again' ile devam ediyor. 'Yesterday is Gone' güzel bir balad ama bir 'I Belong to U' veya 'Heaven Help' kadar esaslı değil bence. Albümde çok

farklı parçalar var. Örneğin, 'You Were in my Heart' new age tarzında bir parça, hatta Depeche Mode tadında bile diyebiliriz. 'Bank Robber Man'ın ise hikayesi çok ilginç. Öğrendiğime göre geçen sene Lenny, Miami'de bir banka soyguncusuyla karıştırılarak, bir güzel kovalanmış ve haliyle ortaya da böyle bir parça çıkmış. Albümün ilk klip parçası 'Dig In'e gelince, o kadar gücü olmasa da 'Are You Gonna Go My Way' havasında. Genel bir yorum yapmak gereklirse, Lenny kendini anıriyor diyebiliriz. Ne çok hızlı, ne çok yavaş; orta tempolu baladlar ağırlıkta. Lenny bu aralar rahat bir dönem geçiriyor olsa gerek; çünkü sözler eskiye nazaran çok daha iyimser ve pozitif. Bu sefer farklı bir 'Lenny' albümüyle karşılık karşılıyorsunuz, benden söylemesi...

eskileribileyeler

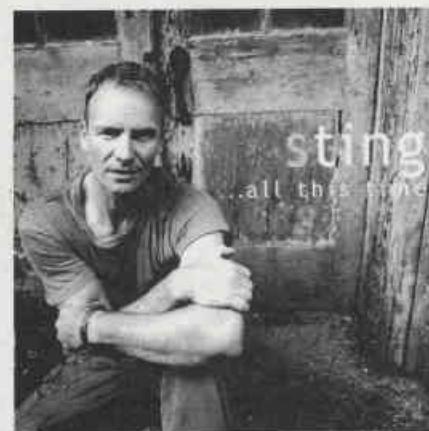
11 Eylül akşamı, yani dünyanın en büyük terörist saldırısının gerçekleştiği gün Sting, İtalya'da özel bir konser verecekti. Sting'in evinin daha doğrusu villasının arkası bahçesinde gerçekleşecek olan bu konser aynı zamanda Internet üzerinden de canlı yayınlanacaktı. Ama felaket haberini almasıyla Sting, konserin kaydedilmesine ve şarkının 'All This Time' adı altında bir albümde toplanmasına karar verdi. Albümün tüm geliri ise 11 Eylül felaketinde hayatını kaybeden insanlara bağışlanacaktır. Durum böyle olunca sadece konserin açılış parçası olan 'Fragile' online yayınlandı.

All This Time, standart bir Sting konser albümü; ama arka planındaki olayı düşünerken dinleyince kulağa çok daha duygusal gelebiliyor. Sting'in konserde beraber çaldığı isimler, son albümü 'Brand New Day'ın turnesinde ona eşlik eden müzisyenlerden oluşuyor (kadro sağlam anlayacağınız). Albüm toplam 15 parçadan olu-

şuyor; hem Police günlerinden, hem de solo çalışmalarından parçalar var. Kesinlikle ölü dolu bir konser albümü değil; parçalara sakin ve yümeşak bir hava hakim. Yine de bazı parçalar sanki konser atmosferi altında ezilmiş gitmiş, değerlerini kaybetmiş gibi. Sting eskiley nazaran çok daha popüler bir isim ve bu olgunluk çağının vermiş olduğu rahatlık konserde pekala yansımış olabilir (belki de adamçağının bahçesi akustik açıdan uygun değildi).

Artık öyle radikal bir duruş yok, Police günlerinde olduğu gibi; devamlı kendini yeniden keşfeden bir Sting var karşımızda. Geçti bu beni pek rahatsız etmiyor, adamın eskileri bile bir ömür dinlemek için yeterli (yalnız konser bilet fiyatlarından şikayetçiyim!). 'Mad About You' ve 'Shape of My Heart' albumdaki favorilerim, 'Dendo' adında yeni bir parçası var. 'Roxanne' ve 'Moon Over Bourbon Street'in çok daha iyi 'canlı' versiyolarını dinledim. 'Every Breath You Take' ise sanki biraz kapılmış kurban gitmiş gibi. All This Time, Sting severlerin kulaklarının pasını atabilecek ve onları yeni albümle kadar oyalayabilecek tarzda bir çalışma.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



bir olgunlukta olduğunu düşünüyorsanız, hiç durmadan formu doldurmalısınız bence. Ne de olsa bu işler hiç belli olmaz!

'GO' OYUNU MU?

Şimdi 'Go' desem ve bunun bir oyun olduğunu söylesem, hatta daha da iieri gidip bu oyuncun felsefesinin ve taktiklerinin Sıbumı adlı bir kitaba ilham kaynağı olduğunu söylesem, nasıl bir tepki verirdiniz? Sanırım siz 'Go' da kaldınız (aynen benim gibi). Go, taşlarla oyna-

nan, inanılmaz derin bir strateji oyunu. Oldukça eski bir oyun, hatta satrançtan bile daha eski. Oyunun Sıbumı ile ilgisine gelince, bir kere kitap 'Go'nun evreleriyle bölümlemiş ve ayrıca romanın kahramanı Nicholai Hel usta bir 'Go' oyuncusu. Belki şimdilik bunlar bir şey ifade etmiyor olabilir ama kitabı okudukça 'Go'yı çok daha iyi kavırırsınız.

Yazar Trevanian, en az romanın kahramanı kadar esrarengiz. Gerçek kimliğini sadece yayıcısı biliyor ve şu an ne-

rede olduğunu ise sadece kendisi. Dört ayrı bilim dalında diplomasının ve doktorasının olması da ayrıca ilginç bir durum. Bilindiği kadariyla yaşamı boyunca 50 kez mekan değiştirmiş bir yazar. Sıbumı, yarı Rus, yarı Alman asıllı, bir Japon generali tarafından büyütülen ve inanılmaz özellikleri olan, profesyonel terörist avcısı Nicholai Hel'in öyküsünü anlatıyor. Çeviride yer yer hatalar var ama anlamayı engellemeye kadar değil. Temposu kadar kurgusu da sağlam, benden söylemesi...



FRP

Karşınızda Blind Guardian özel programı!

Son zamanlarda gelen mail'lerde "Müzikle aranız nasıl, Blind Guardian falan dinler misiniz, dinlerseniz hangi parçalarını seversiniz?" "Köşeye arada şarkı sözü de koysanız, ne bilim Blind Guardian'dan bir şeyler mesela..." teması ağır basmaya başlayınca bir sayıyı Blind Guardian'a ayırmak gerektiğine karar verdik. (Önemli not : Batu Hergünseb bu satırları yazdığı sırada tamamı Blind Guardian ve Wizards & Demons mp3'lerinden oluşan CD'sini 48 saat aşık süredir dinlemektedir. Editörümüzün kulakları geçici olarak sesleri "Blind Guardian" ve "Blind Guardian olmayan" şeklinde ayırsamaya başlamıştır. Ama korkmayın, bu da gececektir!)

Tarihçe

Her şey 1985 yılında Almanya'nın Krefeld kasabasında André Olbrich ve Hansi Kürsch'ün "Lucifer's Heritage" adlı grubun temellerini atmalarıyla başladı. Bundan sonrası gelişmeleri adım adım izleyelim:

1985: Grubun ilk demosu Symphonies of Doom piyasada.

1986: Grubun ikinci demosu Battalions of Fear çıkıyor. Bu demoya kazandıkları başarı grubu No Remorse Records'un kapılarını açıyor. Grubun adı Blind Guardian olarak değiştiriliyor.

1988: Demoya aynı adı taşıyan ilk albümleri Battalions of Fear piyasaya sürüülüyor.

1989: İkinci albümleri Follow The Blind'ı çakıyor. Albümde eski Helloween gitaristi, yeni Gamma-Ray vokalisti Kai Hansen, "Valhalla" ve



"Hall of the King" şarkılarına hem gitar hem sesle eşlik ediyor.

1990: Tales from Twilight World albümü yayılıyor. Andreas Marschall tarafından çizilen albüm kapağı, yılın en iyi metal albüm kapağı seçiliyor.

1992: Dördüncü albümleri Somewhere Far Beyond Virgin Records tarafından piyasaya çıkıyor. Albümün ünü taa Japonya'ya kadar varıyor!

1993: Grup, Japon hayranlarına büyük bir jest yaparak ilk canlı kaydettikleri albüm olan Tokyo Tales'i yayılıyorlar. Aynı yıl Imaginations from the Other Side da dinleyici ile buluşuyor ve büyük başarı kazanıyor.

1996: Eski şarkılardan akustik versiyonlarını ve bazı cover'ları içeren Forgotten Tales yayınlanıyor.

1998: Dinleyenlerin ağızının suyunu akıtan single Mirror Mirror'dan sonra beklenen albüm Nightfall in Middle Earth çıkıyor ve grup tarihinin en büyük başarısını yakalıyor.

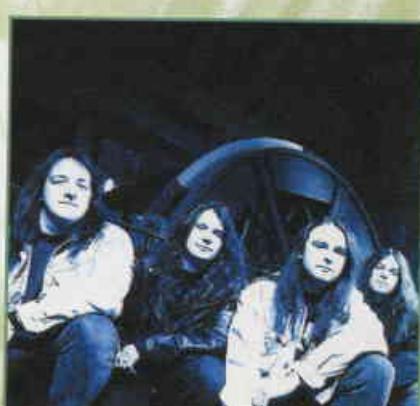
2001: Kasım ayında yeni albümün ilk parçası And then there was silence dinleyiciye sunuluyor, albümün çıkış tarihi ise 2002 Mart olarak

belirleniyor.

Grup, üyelerdeki birkaç değişiklikten sonra bugünkü halini aldı: Hansi Kürsch (vocal / bass), André Olbrich (lead guitar), Magnus Sipeen (ritm gitara) ve Thomas "Thomen" Stauch (davul).

Blind Guardian'ın ilk iki albümünü dinleyeceğiz olursanız o zamana kadar yapılmış power/speed metal albümlerinden belirgin bir şekilde ayrılmadığını fark edebilirsiniz. Zaten bu nedenle pek çokları tarafından Blind Guardian'ın kendi tarzını ilk oluşturmaya başladığı albüm Tales from Twilight World olarak gösterilir. Haklı bir görüş, her ne kadar Welcome to Dying gibi eski hızlarını korudukları şarkılar olsa da, albümde melodinin de öne plana çıkarıldığını, gruptaki değişimin ilk sinyallerinin verildiğini görüyoruz.

Kendi fikrimi soracak olursanız, grubun kendisi tarzını gerçek anlamda yakaladığı ilk albüm Imaginations from the Other Side'dır derim. Dahası orkestral bir tını kazanan (tını falan da dedik ya, hadi hayırılsın!) eski hızlı parçaların yanı sıra, A Past and Future Secret ile grup ballad yapma konusundaki başarısını da kanıtlamış oldu.





Nightfall in Middle Earth ise artık tamamen oturmuş bir grubun olgunluk dönemi çalışması olarak yorumlanabilir. Her ne kadar "Eski sertlikleri yok be abil!" diye eleştiren hayranları da olsa, Nightfall.'ın grubun en yetkin albümü olduğunu düşünüyorum. Belki gitarlar eski keskinliklerinden ödün verip, yerlerini koro ve orkestra bırakmış olabilirler, ancak Thomen abimizin durmak bilmeyen çift kross'una dikkatinizi çekerim(Kendisinin davul takımının 9 zil, 5 alto, 2 tamtam ve 2 kross'tan oluştugunu biliyor musunuz?!)

Heyoo, Yeni Albüm!!

Blind Guardian'ın yeni albümünün adı "A Night at the Opera" olacak. Çıkış tarihi Avrupa için 4 Mart 2002 olarak düşünülüyor. Albümde yer alacak şarkıların listesi ise şöyle :

1. Precious Jerusalem
2. Battlefield
3. Under The Ice
4. Sadly Sings Destiny
5. The Maiden And The Minstrel Knight
6. Wait For An Answer

7. The Soulforged
8. Age Of False Innocence
9. Punishment Divine
10. And Then There Was Silence

And Then There Was Silence'i dinledim. 14 dakikalık çok sağlam bir parça olmuş. Zaten şunda İspanya'da listelerde 4., Japonya'da 3., pek çok Avrupa ülkesinde de ilk 20 içerisinde.

Demons & Wizards

Tüm konser ve albüm çalışmalarının arasında vocalist Hansi Kürsch'un Iced Earth gitaristi Jon Schaffer ile birlikte yürütükleri Demons & Wizards adlı bir projeleri de bulunuyor. Zaten Judas Priest, Iron Maiden (ama eski hali!) gibi gruplardan oldukça etkilenen ve birbirlerini de uzaktan uzağa beğenerek dinleyen iki eleman, 1999 yılında grupla aynı adı taşıyan bir albüm çikardılar. Wizards&Demons için "Blind Guardian'ın güçlü vokalleri ve Iced Earth'ün karanlık melodilerinin bir karışımı" demeyi uygun buluyorlar. Gerçekten sonuç çok başarılı, muhakkak dinleyin! (Bu arada beni W&D ile tanıtan Gorcan'a da huzurlarınızda teşekkürler borç bilirim!)



Circle of Turkish Bards

Peki, iyi hoş da bu adamlar neden gelmediler bizim memlekete ?! İşte bu konuda büyük şansızlık yaşadığımız söylenebilir. Tam söyleşiler hızlanmışken, "Oldu, geliyorlar, bu sene tur programında Türkiye'de var!" derken Hansi'nin işitme problemi nedeniyle 99 turnesinin tüm duvarları iptal edildi. O zamandan beri de Türkiye'yle ilgili bir habere rastlayamadım. Yalnız bu yelki tur programına baktım, duraklar arasında Yunanistan da yer alıyor. Aşk olsun, komşuya geliyorsunuz da bize niye düşmüyorsunuz ?!

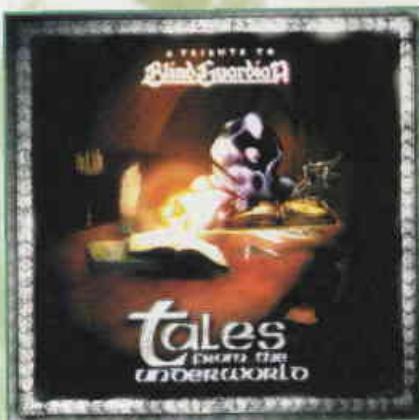
Bu konuya ilgili sorularınız varsa, Türkiye Blind Guardian Fan Club temsilcisi ve aynı zamanda Kuzey Yıldızı Edebiyat Dergisi editörü Murat Kamer'e ulaşabilirsiniz. Murat'la önceden tanışmıyoruz ama hazırladığı <http://blindguardian.fisek.com.tr> sayfasının, diğer uluslararası Blind Guardian sitelerinin çoğundan daha fazla materyal içeriğini gururla söylebilirim. Siteden öğrendiğim kadariyla Murat'ın çok önemli bir başanısı da "Tales from the Underworld" adlı bir Blind Guardian tribute albümü hazırlanmasına öncülük etmesi. Projenin fikir babası olarak Blind Guardian cover'ı yapan gruplardan örnekler bekliyor. Alman ve Çek fan club temsilcilerinin de organizasyonuna yardım ettiği bu proje ile ilgileniyorsanız <http://metalmania.hyperlink.cz/tribute> adresine bir göz atın. Hem siteden albümün kapağı için oy verme şansınız da var. Murat'a ulaşmak için yolgezer@fisek.com.tr adresine mail atabilir, ya da doğrudan blindguardian.fisek.com.tr'den e-gruba üye olabilirsiniz. Hasretle beklediğimiz grupları bir gün memlekette görmek istiyorsak, fan club'lere destek vermek, burada gelmeye delegecek bir dinleyici kitlesinin bulunduğu grupperi(ve menajerlerini!) ikna etmek gerekiyor. "Circle of Turkish Bards" a üye olup belki bu süreci hızlandırabilirsiniz.

Blind Guardian turne programı Ağustos 2002'ye kadar dolu görünüyor, ama bilirsiniz buraları eylül ayında da çok soğuk olmaz, bilmem anlatılabildim mi ;)

Don't break the circle

The circle must keep going on and on. ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



SIKİNTİ

Bazen insan o kadar çok şey yapmak ister ki, sonunda hiçbir şey yapamadan kalır öylece.

Sıkıldım. Yazı yazmaktan sıkıldım. İnsanlara birşeyler anlatmaya çalışmaktan sıkıldım. Her gün yemek ve içmek için vakit ayırmaktan sıkıldım. Uykuya iyidir, ama uykuya uyumaktan da sıkıldım. Şu bilgisayarın başında kök salmaktan sıkıldım. Daha pek çok şeyleden sıkıldım. Durum böyle olunca sıkıntıdan köşeme ne yazacağımı da şaşırdım. Haliyle bu durum beni daha da sikiyor. Ve sonunda şu makinenin başında gözlerimi yemek yerine ne yapıyor olmak istedim, diye sordum kendi kendime. Ve işte böylece bir yazı konusu ortaya çıktı. Bu sorunun cevabını sizinle paylaşacağım, böylece belki biraz sıkıntıdan kurtulmuş olacağım. Ya da olmayacağım, kimbilir? Belki "keşke yapıyor ol-

ağaçlı yaşı ormana bakıyor olmalı. Peki ev ne şekilde olacak? Aslında çocukluğumdan beri birkaç ev modeli var hayalimde. Mesela bunlardan biri yerin derinliklerine inen, kalın beton- ve duvarlı, büyük çelik kapılı bir sığınak modeli. İlginçtir, yıllar sonra Fallout'u ilk defa kurup oynadığında, orada çocukluğunmdaki ev halisinin ekrana yansığındı. adı da Vault 13 idi.

Ama başka bir proje daha var, yarılm kubbe şeklinde, tepesinde çok yüksek olmayan bir gözlem kulesi bulunan çelik ve beton karışımı bir yapı. Bunu da Star Wars filmlerindeki Tatooine gezegeninde bulduğum desem inanır misiniz? Jabba the Hut bunu hayli büyük bir mode-

«Kafes yerine ağır kurşun geçirmez cam mı koysam acaba? Koy gitsin be adam, hayallerde maliyet hesabı mı yapılmış?»

"saydım" dediklerimi ekranada gördükçe daha da sıklılacağım? Dur bakalım ne olacak...

Hımm... Sanırım şu anda hayallimdeki evi yapıyorum olabilirdim. Evet, kuş uçmaz, kervan geçmez bir yerde, insanlardan uzak bir ovanın ortasında fazla yüksek olmayan bir tepe bulmamışım önce bunun için. Tepe kıvrılarak uzaklaşıp giden patika yola, çok uzaklardaki tepesi karlı dağlara, ufukta bir karaltı şeklinde gözüken sik

linde yaşıyordum. Tabii benimkinin o denli geniş olması gerekmeyecek, sonuçta tek başına yaşayacak bir adam için ne kadar yer gereklidir ki? Kubbeyi ortadan ikiye bölerim, üst kata yaşam ve çalışma odalarını, zemine ise atölyeleri ve garajı koyarım. Neden olmasın? Temelden yukarı doğru dört büyük putrel çıkar, bunları ortadan bir tane büyük sütuna yasla. Sonra etrafına çift katman halinde kalın çelik plakaları puntoyla tuttur. Katmanların arasında yalıtım maizemesi olmalı tabii, çok sıcak ya da soğukta çelik bir yapı korkunç bir cehenneme dönüştürür.

Belki bina yerin altına doğru biraz inebilir, neden olmasın? Vault 13 fikrinden vaz geçmek zorunda değilim ki, ikisinin bir sentezini yapabiliyim. Zemini kalın kaya ve beton dolgu yapacağma göre, aşağıdaki tabut odası rahatlıkla sessiz kalması için yalıtabiliyim.

1984

M. Berker Güngör berker@levi.com.tr

Yok aga, ben iman ettim, sen manyaksın! Haydi! Niye ben naaptım gene?

Daha ne yapacaksın be adam? Bu nasıl ev böyle? Nesi var? Her koşula dayanıklı, sağlam, konforlu bir ev iste!

Niye herkes gibi Boğaz'a nazır bir villa istemiyorsun? Allah Allah. Boğaz'a nazır villa isteyince "normal" mi olunuyor?

Biz öyle gördük, öyle öğrendik! Hay seni de, seni eğlenti de, sana öğreteni de! Fesuphanallah yaaa...

Böylece tam bir sessizlik içinde uyuabileceğim alternatif bir yatak odam olur. Bunun etrafına daire şeklinde bir kütüphane ve bir alt kata su deposu ve jeneratör odası da konursa. Oluyor galiba...

Ama tabii hep aşağıda kalacak değilim, arada bir gökyüzünü de görebilmeliyim. Şimdi bakalım, eğer kubbenin tam üstünden bir kule şıkarısam, himmetin, fazla yüksek oldu gibi. Belki kubbenin tam tepesine daire şeklinde bir çalışma odası yapabiliyim? Etrafını kalın camla ve tel kafesle çevrelersem neden olmasın ki? Kafes yerine ağır kurşun geçirmez cam mı koysam acaba? Koy gitsin be adam, hayallerde maliyet hesabı mı yapılmış? Biraz çabaya bir uzay gemisinin kaptan köprüsüne dönebilir burası aslında, çok hoş olacak. Gündüzleri oturup çalışırısin, geceleri de yıldızları gözlemlerim. Etrafta yerleşim yeri olmayacağına göre, gökyüzü şehirlerde yaşanan ışık kırınmesinden etkilenmeyecektir. Yaz gecelerinde tüm ışıkları kapatırsam uzaydaydım gibi bir ortam bille yaratıbırim. Sevdim bu işi...

Efendim? Ne dediniz? Asosyal bir yaratık mıymış? İnsanlardan kaçmaya bahane mi arıyorum? Neden böyle bir şey yapayım ki? İnsan kendine rahat ve huzurlu bir yuva kurmak istediydi hemen böyle şeyler söylemek mi lazımdır? Ah hayır, ben sadece inşaat esnasında dökeceğim teri, sarfedeceğim emeği ve iş bittiğinden sonra yenil evimin, sıcak ve huzurlu yuvamın içine kurulup içeceğim bir yorgunluk kahvesinin hayalini kuruyorum. O kahvenin hayatı bile sikiptom, biraz olsun hafifletiyor. ☺



yaşasın counterstrike'ı!

Biraz evvel onu Quake ve Unreal ile beraber gömdük. Yanımızda yeni yetme Castle Wolfenstein ve Ghost Recon vardı. Duamızı ettik ve içimizi çekerek oradan ayrıldık.

Gitti dağ gibi Counter Strike. O yere bakın yürek yakan fişek delikanlısı da bitirdiler. Daha geçen gün şuracıkta bulmuş eski günlerden bahsediyorduk onunla. Görmeyeli iyice kilo vermişti. Avurtuları gökmüş, pantalonunu belinde tutmak için kemerinin son deliğini kullanır olmuştu. Onu biraz avutur gibi olmuştu. Ya da bunu beceribildiğimizi sanıp kendi kendimizi kandırmıştık. Ama becerememişiz. Sağlıklı durumuna bakıp onun hastalıktan olduğunu fala düşünmeyein sakın. Bir cinayete kurban gitti aslında. Katilleri de tanıyoruz. Fakat o kadar kalabalık ve o kadar acımasızlar ki hangisiyle başa çıkacağımızı biliyoruz. Zaten o kadar da sinsi değiliz. Bizim yaptığımız her şey açıkça ortada. Ama onların ne

«Getti dağ gibi Counter Strike. En sonunda onu da bitirdiler!»

zaman ne yaptığını bilmek çok zor. Yüzümüze gülümserken aslında bizi arkamızdan vursalar da anlamıyoruz. Kim olduklarını tahmin edebiliyorsunuz? Çok zor değil aslında. Biraz düşününce bulabilirsiniz bu sahte dostları. Hani siz bir kütünen arkasında saklanmış dururken önlünden elinde bir AWP olduğu halde ziplayarak geçip aynı zamanda havadayken size head shot atan

adamlar bunlar. Ya da 43 frag'a 0 ölüm gibi skorlar yapanlar. En çok kullandıkları sözcükler ise "vallah wall'ı kapattım, sen kendi işine bak, sensin hileci bende bir şey yok" olan yalancılardır. Herhalde daha fazla ipucu vermem gereklidir.

Multiplayer katilleri

Şimdide kadar hile yapmaktan hep uzak durmuştum. Her oynadığım oyunu mutlaka hakkını vererek bitiririm. Ancak profesyonel olarak bir screenshot almam gerekiğinde ya da kurşunları tavuklara dönüştürmek gibi eğlenceli şeyler olduğunda hile kullanmışım. Tek kişilik oyun oynarken hile kullanmayı bir yere kadar onaylayabilirim. Hani biraz daha eğlenmek için ya da size çok zor gelen bir oyunda illaki bir yeri geçemiyorsanız bunun için hile kullanmanızı anlarım. Sonuçta bitiş ekranları çok güzel oluyor ve hepimizin bunu görmesi doğal hakkımızdır. Fakat konu multiplayer oyular olunca makrolamaya bile karşım ben. 2 senedir Ultima Online oynamama karşın Magery'de hala GM değilimdir mesela. Çünkü bana zevkli gelen şey bunu geliştirmek için illaki belli bir taktik izlemek değildir. Yaratıcılarla savaşırken kendiğiliğinden artması bence dağa eğlencelidir. Sizi daha çok yorar ve oyunun

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Bir hileciye rastlayınca içinden ne yapmak gelir?
Hiç bir şey, anında serveri terk ediyorum. Yuşa eğlencem için girdiğim oyundan sınır küpü olarak çıkışıyorum. Kendime zarar vermekten giderim daha iyi.

Neden son iki köşe yazısında gayet asabi oldu?
Kadınlarla ilgili bildiğim tek şey var. "Onları asla anlayamazsan" Kendileri bile bunu başaramıyorlar. Ama bildiğim bir başka şey ise bu cümlenin hangi kadına söyleşen çok hoşuna gitüyor. Tamam mı cevap oldu mu?

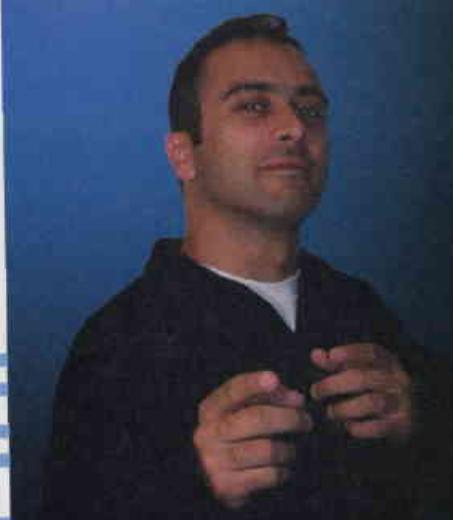
Neden kötü şeyler liste liste gelir?
Onların hepsi önceki haberleşiyorlar bence. Sonra bir anda sınavlar, iş, sorumluluklar, hastalıklar, unutulan borçlar falan çatı diye kapına dayanıveriyor. Sende iman dolu göğsünde karşı koymaya çalışıyorsun.

havasını bozmaz. Oyunu bir oyun olarak algılamak tansa sanal bir dünya olarak algılamının bir yoludur benim yaptığım. Kimseye de bir zararım yoktur. Fakat konu 3D shooterları multiplayer olarak oynamaya geldiğinde hile yapılyorsa bunun için HIÇ BİR BAHANE göremiyorum. Başkalarının oyun zevkini gaspetmek ve bundan en ufak bir utanç duymamak bence arsızlığın ta kendisidir. Bu büyük bir terbiyesizliktr. Oyun dünyasında kalitenin artmasını engellemeye çalışan bir grup oyun kiossunun yalnızca kendisini tatmin etmek için yaptığı büyük bir virüs salgınıdır. Bu salgın o kadar güzel yayıldı ki uzun zamandır tanıdığım ve bu oyuncunun hastası olan, aslında son derece kabiliyetli oyuncular bile bu tiplerle karşı kendilerini korumak için hile kullanmaya başladılar. Bir çok serverde bu tipleri temizlemek için adminter çok sıkı kontrol yapısalar da, her zaman serverin başında olmadıkları için katiller CS'yi yavaş yavaş kemirdiler. Bize eskiden ofiste deli gibi oynardık oyunu. Bizi en çok rahatlatan şeydi CS. Şimdi ise hemen hemen hiç oynamıyoruz. Derginin multiplayer editörü olan ben ise alternatiflere yöneldim ve artık Wolfenstein ile Ghost Recon oynuyorum.

Hilecilere karşı o kadar doluyum ki size anlatamam. Baylar bayanlar lütfen kendinizi bu hastalıktan anırdır. Bencilliğten vazgeçin. Yalnız kendinize değil tüm oyuncu dünyasına zarar veriyorsunuz. Lütfen onurunuzu koruyun ve bir oyuncu katılmayın ☺



Fazla hile yapmayın sonra böyle olverirsınız.



küpselleşme

Cubism: ('kyü-'bi-z&m) Bir monitörle çepe çevre sarılmış, dünyadan koparılmışlık hali.

Dünyanın durumu vahim... Dünyanın durumu içler acısı. Barıştan veya özgürlüğeden bahsedilen kara parçası kalmadı pek bugünlerde. İnsanlar uzun zamandır olmadığı kadar huzursuz. Ortadoğu gergin, geriye kalan her yer ekonomik krizde. Bütün dünyada işsizlik var, uzun süredir olmadığı kadar. Kişi başına yıllık ortalama geliri 7,000\$ olan Arjantin gibi zengin bir ülke için krizden çıkış umudu gözümüz yok. Bizim durumumuz malum, her gün yaşıyoruz krizi, panik atak yapıp duruyoruz cüzdanimiza. Bir ülkedeki panik, 5 dakika içinde bütün dünyayı sanyor. Kısaca dünya küreselleşiyor ve bunun sanıları her yanı sardı. Peki biz ne kadar bu dünyanın bir parçası hissediyoruz kendimizi? Ülkeler küreselleşmemeye ya da fazla küreselleşme batağındayken biz insanlar küreselleşti mi?

Dünyanın bütünlüğünü ilk ne zaman hissetti? Fransız firmaları bütün oyun yapımcılarını tek tek almaya başladığında mı? Yoksa Ultima Online'da bir Japon'la düello yaptığımızda mı? Oyun dünyası küreselleşti mi? Firmalar için cevap çok kesin: hem de ne küreselleşmek. Dün-

«Yoksa küreselleşmenin ve teknolojinin sayesinde oyun oynarken bütün dünyayı kucaklıyor muyuz artık?»

yanın obur ucundaki insanlar ortak projelerde çalışıyor, Newyork'ta hazırlanan bir oyun Paris'ten dağıtılmıyor. Zaten Fransız hükümeti çoktan kaybettiği Dünya Kültür Lideri sıfatını geri almak için oyun firmalarına öylesine kaynak aktıyor ki yakında Fransızlarca alınmamış tek bir firma dahi kalmayacak. Açı ama oyunların arkasından bile Kültür Empiryalizmi denen illet çıkabiliyor. Sid Meier'in Civilization 3'te kültürü bu kadar çok ağırlık vermesi boş değil. Artık Dünya'yı esir etmek, kolonileştirmek yolunda en büyük silah bu.

Ama bunlardan bize ne. Oyunumuz gelir önumüze oynarız. Açıkçası firmaları Fransızlar mı almış Ugandalılar mı hiç umrumda değil. Biz ortaya bir şeyler koymadığımız sürece kimin ne yaptığı umrumuzda değil. Bu bir pazar savaşı ve bizim söz hakkımız şimdilik yok. Öylece bir kenarda oturup izliyoruz. Benim derdim bizler.

Oyun oynamak eskisi gibi dünya-

dan izole olup yabancılasmak mı, yoksa küreselleşmenin ve teknolojinin sayesinde oyun oynarken bütün dünyayı kucaklıyor muyuz artık? Bütün bunlar daha sosyal insanlar mı yaptı bizi? Ne alakası var canım? Hala aptal monitör ve biz baş başayız. Ama belki de... O Japon'a haddini bildirirken daha bir eğlendik. Siz düşünür müsunuz bunları? Yani gecenin bir vakti uyuksuz gözlerle oyun oynarken karşınızda sabah gereğinden erken kalktığı için oyun oynamaya karar veren bir çekik gözlü olabilir. Şimdi modem, internet, bağlantı, nerede o günler geyiklerini kesin. Var sahnin Yahoo'dan kağıt oynuyorsunuz ve karşınızdaambaşa bir insanambaşa bir yaşam var. Merak etmez misiniz? Kaynaşmak arzusu gelmez mi sizden? Bir parça dünyانın obur ucuna uzanıp...

Cam Faunusun İçinde

Bence oyunlar böyle değil. Bence dünya böyle değil. Tanıtım filmlerinde yaşanacak türden; kardeşlik dolu bir ortamda dünyanın dört bi-

yanından gelip oynayan, kaynaşan, birbirinin kültürune ilgi duyan gençler yok. Adamın kafasını uçururken olacak şey değil bu. Oyunlarda iki söz işitiliyor en çok, birincisi "helal", ikincisi "küfür". Öylesine bir yetenek sergileme, uzağa işeme arenasında kaynaşmak, dostluk, kültürler falan, hava civa. En iyi ihtimal birileriyle tanışmak olur. O da ortamın veya oyunun değil sizin marifetinizdir, çok azi gerçekten becerir.



cesur en dünyaya



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Aynı hainliği neydi? Lords of The Ring'in üç bölümünün sırf üç yılbaşı sezonunda da bir numara olabilmesi için birer yıl arayla gösterilmesi.

Aynı zavallısı kimdi? Ben malesef. Kırkbininci kez harddiskim çıktı. 20 Aralık tarihinden önce bana atılan tüm mailler hükümsüzdür. Lütfen tekrar atın :)

Aynı güzeli kimdi? Kar... Bazen deli dolu bazen sakin sakin yaşıp her yerleri kapladı. Ayaklarınızın altında girdiği boyuna.

Aynı fiyaskosu neydi? Bir televizyon programında tanıttıkları PS2 oyununun dil seçim ekranını geçememeleri :)

Oyunların hepsi sanki bizi kapatma arzusunda, üstümüze üstümüze geliyorlar. GameCube'ün reklamı geliyor aklıma şimdiki. Büyük cam küplerde bütün dünyadan izole, yabancı ve yalnız insanlar. Garip şeyler yapıyorlar, keyifli gözüküyorlar, insanlar onlara garip garip bakıyor. Faunusun içindeki cenin cesedi kadar ilginçler. Haa.. elbette kübüñ içinde girince deneklerimin dışarıyı göremediği, kübüñ içinin dev oyun ekranları olduğunu görüyoruz. Oyun oynadıkları için mutlular denecikleriz. Tam Japon işi trajedi, Japon'ların elektronik eşyadan sonra yapmayı becerdiği en iyi şey modern zaman kuklaları ve onların trajedileri.

Birlikte oynamak daha güzel. Ama bir şeyle ayrılmak lazımdır. Önce bir kenara küçük bir çocuğu koymalıyız. Daha çok küçükken, evimizin bahçesinde tanıştım, sonra hep beraber bütün bahçeyi kazıp alt üst ettiğim o güzel çocuk. Diğer kenara da oyunlarda tanıldığım, muhabbet ettiğim insanları. Bu ikisi aynı şey değil. İlkini asla unutmazsınız ama oyunlarda kurulan arkadaşlıklar o kadar da ciddiye alınmaya değermez. Belki ben de vefali biri değildimdir.

Oyunlar başka olabilirdi. Belki olacak. Haa.. bakın Sims Online'dan umutluyum. O bir parça açıbilir bizi dışına. Ama onu da piyasaya mekanı haline getirecekler gibi geliyor bana. Sanki Hot Date ile Maxis'isindirmaya başladık. Oyunlar ortamı... ■ ■ ■

ortalama insanın detay korkusu

Yılbaşı temizliği gibi bir derdiniz var mı?

Cocukluğun kişi zamanlarından kalma bir alışkanlık; hava yeterince soğuksa pencerenin buğulanın tarafında durup cama parmakla bir şeyler çizmek, bütün bügüyü tükettiğinden sonra da hohlayarak yenisini yapmak, onun üstüne tekrar çizmek... Yıllar geçtikçe sadece cama çizdiğiniz resimi değil, onun arkasında duran ve siz çizdikçe netleşen sokak manzarasını da önemsemeye başlamak büyümekle mi ilgili? Bir şeylerin saf varlığını aşip, gözlerinizde ya da hislerinizde, onun gerisindekiler de araştırmak, hep sonrasında görmeye çalışmak merak mı yoksa fetişlik mi?

Bu sorunun cevabını yukarıdaki iki seçenekten birine歧dirmaya çalışmak doğru değil. Bulağımız cevap, insan aklını yargılarken sorulan

örneğin. Yağmur sevmek sadece romantizm. Biz önmüze çikanı giderek daha hızlı tüketirken, hız da bizi tüketiyor. Vardı mak için tüketmek üzerine kurulu bir çeşit yaşam döngüsü oldu bu.

Cama çizdiklerinin arkasına bakmak, manzara bir de kendi çerçeveden görmek bile zaman kaybı. Bu görüntüye ihtiyacın yok çünkü bundan somut bir çikan yok, ille de dışarıyı görmek istiyorsan eline bir havlu alıp camdaki bügüyü iki harekete temizleyebilrsin. Bu, en pratik yoldan, seni çocukluğundan daha az yaratıcı ama en azından daha meşgul bir insan yapar. Böyle oyunlara vaktin yok demektir. Bir buçuk dakikalık pop şarkıları gibisin, anlatacak hiçbir şeyin

«Artık yağmurlar sadece ıslatıyor, üstümüzü kirletiyor örneğin. Yağmur sevmek sadece romantizm»

"erdem mi, güdüklük mü?" sorusundaki kadar kadar çarpıcı ve net ama onun kadar da eksik olacaktır bu yöntemle. Cevabı insanın tek başı nılgı içinde aramak bile yanlış, değerlendirmeyi büyük sosyal oyuncunun kurallarını ve dayatıklarını hatırlayarak yapmak zorundayız. Öyleyse "tüketmek"ten başlayalım...

Yaşadığımız çağın büyük ve aşılmazı mümkün görünmeyen bir sorunu var. Artık her türlü denklemin tek kaleme varılan bir çözümü var ve insanlar bu kısayolları kullanıp "sıradağın" demekten hiç rahatsız olmuyor. İnsanlığın en kutsal değeriyim gibi pohphohlayıp durduğumuz hız, ayrıntıları yitirmemize neden oluyor. Artık yağmurlar sadece ıslatıyor, üstümüzü kirletiyor

yok, aklımıza kurcalamaya bile gücü olamayan tek bir ritmden başka.

Çözümlerin çok kolay bulunduğu, bir bakış açısından göre ise sadece sorunların üzerine rastgele örtülerin kapatıldığı bu çağda birtakım lanetli sorularla kendi kafamızı kurcalamak, çelişkilerin üstüne gitmek en büyük tehlike olup çıktı. Aşmak, "geç bunları" dediğiniz anda yerine getirmiş sayıldıınız bir eylem. Artık sizi kurtaracağına güvenebileceğiniz kahramanlar da çoktan tarih olduğuna göre, kendi işinizi kendiniz görmek ve hayatınızı satın almak için oynadığınız oyunda zaman kaybetmemek adına aklınıza gelen bütün detayları "aşarak" savuşturmakta fayda var. İşe dönmek, burada karşınıza çıkan soru işaretlerinin yerine noktalı virgüler koymaya çalışmak, yağmur sevmek gibi... Şimdilerde soru işaretlerinin çengellerini koparmak daha revaçta.

INSTANT KAHRAMANLAR

Kahramanların nasıl tükenip gittiği, neden artık kimseye inanacak halimizin kalmadığı başka bir yazının konusu olacaktı ama elimizdeki yayıyla gömmek için kazdığımız derin çukurda hazır karşılaştı.

Serpil Ulutürk oblemovie@hotmail.com

Yeni yıl mesajın var mı? Yok, büyülesi mesajlarını fazlasıyla işe yaramaz ve iç bayıcı olduğunu düşünüyorum.

Beklenen var mı yeni yıldan? Bu konuya hâlihiltmeye gerek olmadığını herkes biliyor ama bir gecede adım atacağımız hissini asas yakalıyoruz, inanamak güç.

Yani? Yani beklenenler muhakkak ki var ama bantlı yeni yıl yüklemek saçma. Yok yani.

John Lennon'in Imagine'ı büyük beyaz malikanesinde, çok kazanıp çok harcayarak yaşadığı geç- Beatles günlerinde yazdığını öğrendiğimde kahramanların, insan olmayanlar arasında seçilmesi gerektiğini düşünmüştüm. Onlar ya sadece kurgusal ya da henüz şere inmemiş haliyle Tarzan gibi medeniyetten yanı toplumdan uzakta olmayıydı. Medeniyetin bulaşıcı zafları kahramanları da ortadan kaldırıyor şunkü.

Elbette onları olduğu gibi, iyi ve kötü yanlarıyla kabul etmek gibi bir şansınız da var ama o zaman da kahramanızın çok sevdığınız komşunuzdan ne farkı kalır? Herkesin ulaşılabilir ve tüketilebilir olduğu bu medeni dünya hala "siki adamlar" yaratıyor ama artık kahraman üretemez. Superman'ın gerçek olduğunu düşünseniz, gece hayatı yüzünden dergilere kapak olduğunda ya da arabası çalındığında siz ne hissedersiniz?

Medeni dünyanın bir uzantısı olan popüler kültürün gücünün sınırlarını çizmek kolay değil. Medeniyetin bir şekilde hepimizi içine çeken bu kara deliği, sizin yerinize hedeflerinizi ve hayattan bekçilerinizi belirleyecek kadar güçlü, bunları tartışmaya fırsat vermeyecek kadar da baş döndürücü bir hız sahip. Zor olansa, hızın değil sükunetin bir parçası olmak. Bunun için kendi detaylarınızın üzerini çizmemeye bakın, köşeleriniz çok pratik ve tamamlı görünüyor olabilirsiniz ama bir o kadar düz kalırsınız. Daldan dala uçmaktan, çaprazlımlara kulak vermekten korkmayın. Bu son dakika öğütlerimi de yeni yıl heyecana verin. Böyle bir heyecana kapıldığımızdan değil aslında ama ille de bir amaca hizmet etmek gerekiyorsa 2002'ye giriyor olmak iyi bir bahane. ☺



inbox



Merhaba bayanlar, bayalar. İşte tarihin en giçik, en nefret, en doğruları Davut editörü, en kemik suyu na çorbadan zerre hazzetmeyen kuduz köpeği Mad Dog tekrar huzurlarınızda. İplikleri pazarlara çikarmaya ve sizleri durumlara uyandırmaya devam ediyorum, açın gözünüzü!..

ONLINE KUMPAS

Merhaba, Hemen konuya girmek istiyorum. Ben Ekim ayının içinde gamer.uk.com adresindeki siteden Championship Manager 01/02'yi ön-sipariş ettim. Oyun bildiğiniz gibi 12'sinde çıktı. Ancak bugün 1 Aralık ve oyun hala elime ulaşmadı. Siteye onlarda kez mail attım, her defasında yolladık cevabını alıyorum. Ama artık umudum kalmadı. Oyunu sipariş ettikten sonra mail adresime kesin-

belki ama oyunu geç bile olsa alabilirsin, kimbilir? Ote yandan bu durumu bizimle paylaştığın için sana çok teşekkür ederiz. Belki pek bir yardımımız olmaz, doğru, ancak en azından bu kötü tecrübe ni tüm okurlarımız paylaşıbilir, böylece GAMER.UK.CO adlı sitenin olası Türkiye satışlarını kereke başkalarının da canının yanmasını önlemış olabilirim. Ama neler hissettiğini iyi biliyorum, birilerinin gırslağını sıkıktır isteyip bunu kesinlikle yapamayacak olmak cidden insanı sinir ediyor. Ama işte ülkem genel yapısı yüzünden basit bir bilgisayar yazılımını almak için bile elin Ingiliz'ine muhtaç olmak durumundayız, ne yaparsın? Bir de liberalerler cek cük ederler, "Vitrinler mal dolu, daha ne istiyorsunuz?" diye. PÖH!...

dum ve hatta doğru yolda oluşumu anlamışım ki. Kasım ayında bir zatı muhterem POWER GAMER tanımını (Ejderhanın İni) görünce içim bışıkları oldu. Bu tamamen bende. Fakat bilgisayar orda duruyordu ve ben ona dokunamıyordum bile. Bu maili de akşam kadar çok çalışmamın ödülü olarak 15 dk lik bir sürede yazıyorum. Eski günleri hatırladım final fantasy 7 yi, metal ge-

ar'ı... Kuzenimle akşamı kadar (ve de tam tersi) FF7 oynamıştık. Tüm gizli şeyle biliyorduk. Ruby'yi ve Emerald'ı bile öldürmüştük, oyunu bitirdik sonra gene bitirdik. Bize yetmedi. Tahtalardan kılıç yapıyorduk, o Sephiroth, ben de Cloud oluyordum. Sonra Metal Gear vardı... Daha sonra da PC ile tanıştık. (Diablo olayına hiç girmiyorum) Şu an çok üzülyorum fakat garip olan beni üzenin basit bir OYUN olması.

HAYIR. Bu aslında oyunda çok ote bir şey. Anlatılamaz.

Sonunda çok düşünerek bi süre dergiyi almamaya karar verdim. Çünkü her HOMM ve Disciples ve części RPG gürsem gene bi hoş oluyorum. Bu yüzden siz beni affedin (intihar mektubu gibi olda amma..)

SOLID SNAKE

Sevgili Solid,
Büyük ihtimalle sen bu satırları okumayacaksın, çünkü dergiyi almama kararına varmışın. Ne diyim, sana çok kolay gelsin, işin zor. Ama işin vermek zorunda olduğun sınavlar yüzünden değil, ailinin tutumu yüzünden zor. Sen ve senin gibi devamlı baskı altında çalıştırılan sayısız çocuk için ne desem faydasız, belki farkında değiller ama aileleriniz sizi öldürüyor.

Genç bir insanın hayatını sadece ders kitaplarına endeksleyerek hiçbir yere varamazsınız. Ne ona bir şey öğretilebilir, ne de gerçek bir başarıya imza atmasını sağlayabilirsiniz. Olsa olsa gelen sınav notlarına bakıp sahte avuntularla ömür geçirirsiniz. İnsan beyni makine gibi sabit bir konu üzerinde kilitlenerek çalışmaz çünkü, bunu ben değil bilim söylüyor. Bir insanın düşünebilmesi, öğrenilen bilgiyi sindirebilmesi ve bunun içinden kullanabileceğin verileri ayırbilmesi için sık sık farklı konulara yoğunlaşması gereklidir.

Ah, ama ben boşuna konuşuyorum. Çünkü dışarıda "başarı" isteyen milyonlarca ana-baba var. Ve

Ruby'i ve Emerald'i bile öldürmüştük. oyunu bitirdik sonra gene bitirdik. Bize yetmedi.

lkile bir bilgi mail'i gelmedi. Oyunu yolladıklarına dair mail gelmedi. Tracking sayfasına girip baktığında ise... (Çok uzun, biraz makas lazımlı...) ..İşte görüldüğü gibi oyunu yollamadıkları açık. Üstelik aradan da 49 gün geçti. Kredi kartından parayı da çekmişler. Burada bir nöt daha düşeyim. Sitelerinde kendileri, sipariş edilen oyun yollandan paraın kesinlikle çekilmeyeceğini yazdıkları halde benden parayı ayın Ekim'in 10'unda çekmişler. Halbuki oyun 12'sinde çıktı. Güya ben ucuza buldum diye sevinmiştim (£15.99). Para da boş'a gitti. Para bir yana adamların oyunu yollamadıklarını bildiğim halde hiçbirşey yapamamak beni deli ediyor. Yapabilecek bir şeyim kalmadı. Oyunu yollamamakta kararlılar. Bize ne diye yosun derseniz öyle derdimi paylaşmak istedim. Ayrıca diğer tüm Level okuyucularını da gamer.uk.com'dan oyun almamaları konusunda uyarıyorum. Okuduğunuz için teşekkür ederim. İyi günler...

Superonline üzerinden kimliği belirsiz okuyucu

Merhaba sevgili dostum,
Öncelikle geçmiş olsun diyorum, evet korkarım kazık yemiş olma ihtimalin yüksek. Ancak hemen ümidińi kesme, malum yılbaşı sezonu, bu zaman da posta servisleri asını yavaşıyor. Ayrıca posta servisi ve alışveriş ettiğin şirket arasında kopukluk yaşanmış olma ihtimali de var. Yani zayıf bir umit

outbox



gençlerin düşünmesi, fikir üretmesi değil, mükemmel sınav sonuçları olması önemli onlar için. Özür dilerim çocuklar. Tüm yetişkinler adına hayatınızı cehenneme çevirdiğimiz, sizi "evlat" olarak değil de yanış atı gibi gördüğümüz, kendi eksikliklerimizi ve komplekslerimizi siz kullanarak telafi etmeye çalıştığımız için özür dilerim.

SEN DE HEP ATARI OYNUYON HA!

Merhaba Maddog, Herşeyin kısır döngülere mahkum olduğu güzel ülkemde kısır döngüler kirablen tek yer sanırım bu sayfalar. İnsanlar oyunu ve oyuncuyu inadına ezmeye çalışırken bizde inadına oynuyoruz yanı bu sayfalardan insanlar hep bu konuya dile getiriyor. Bana böyle dediler, bana şunu dediler bu bence o kadar önemli değil. Ben bilgisayarı oyun oynamak için kullandığımızdan dolayı çoğu zaman küfürsendləm ama insan sa-dece oyun oynayamıyor. Mavi ekranlara boğuşuyor sürücülerle köşe kapmaca oynuyor ve dahası donanım hataları ile uğraşıyor ve sonunda sana, "Gazzih gadar adam oldun daha atarı oynuyon!" gibisinden sözler sarfeden insanlar gün geliyor "Yaa, Abdullah'cığım benim bilgisayar şey oldu da şideectim yani bi gelsen." türü cümleler kullanıyor yani sonuç olarak, sonuç yok siz bulun!!!

İnsanlar oyuncuyu inadına ezmeye çalışırken bizde inadına oynuyoruz yanı bu sayfalardan bu konuyu dile getiriyoruz.

Ahahaaaa, öyle tiplere denk geldim mi çok gülyorum ben. Bunlar başkasının yaptığı her işi aşağılarlar, niye biliyor musun? Çünkü kendileri hiçbir hali bilmeler ve daha da kötüsü cehaletten kurtulmak için bir çabalayı da yoktur! Ve üstüne üstlük kendilerini çok akıllı sanırlar, işlerini bir bilen belez gördirmeye çalışırlar. Sənə tavsiyem odur ki, böyle bir modele denk gelirsen yardımını esirgeme, ama bedavaya değil, karşılığını alarak yap. Böylece alemin keriz, kendilerinin uyanık olmadığını görsünler.

Her ne kadar Kasım ayındaki ŞANSLI arkadaşların belirttiği gibi artık sohbet tarzı mektupları yayına sanızda ben yinede size sorularımı soracağım, ahada sordum.

1-Abicim simülasyon yapan yok mu hiç hani yanı usuf oynamaktan gina geldi. Jane's firmasının bir

A-10 projesi vardı ben internette bir haber bulamadım siz bildiysanız çok mutlu olacağım. Bu arada istedigim sim'ler askeri olanlar bilimkurgular değil.

Daha önce de söyledim, askeri simülasyon pazarı hayli küçük, o yüzden çok sık oyun çıkmıyor. Ama bu yakınlarda Comanche 4 felan çıkacaktır, o biraz derdine derman olabilir sanırım.

2- Kasım ayındaki CS 1.3 paketi için size hem teşekkür ediyorum hemde tebrik ediyorum. Ama bu soru olmadı!

Sağol, eksik olma. Aslında onu çok daha önce verecektik, adamlar 1.3'ü birbirinden ay geç çkarttılar piyasaya...

3-Quake III için Navy Seals adında bir mod var. Yani Planet Quake'de sayfası var ama ne zaman download için tıklasam, "Üzgünüz bu dosyalar uygun değil" (Türkçe'sini yazdım) türünden bir yazı çıkyor acaba sizin bu konuda fikriniz nedir.

Şimdiki ihtimal var. Ya o dosya siteden kaldırıldı ama bağlantısını silmeyi unuttular, ya da senin şansına devamlı siteden çok indirme yapıldığı zamanlara denk geliyorsun. Bir sitenin kullanabileceğini bandwidth sınırlıdır, haliyle siteden bir şey indirmeye çalışan kullanıcı sayısı belli bir sınırı aşarsa, yeni gelenlerin dosyalara erişmesi zorlaşır. Her ikisi de olabilir.

4-Bu arada Lords Of the Rings incelemenizi merakla bekliyorum çünkü genellikle Level yazarlarının ve okurlarının sinema zevkleri kesişiyor, en azından ben sizinle aynı fikirleri paylaşıyorum ve Kasım sayısının başında yazmış olduğunuz gibi siz oyun değil kültür ve sanat derginizsin. Eğer yurt dışında üniversitelerde oyun tasarım bölümü varsa ve bilgisayar destekli grafik tasarım bölgümleri Türkiye'de dahi açılmışsa ve üstüne üstlük sanatın en eski dallarından olan resim ve el çizimleri oyun tasarıminin temellerinden biriye, oyunlar sanat eserleridir. Siz de buna bağlı olarak kültür-sanat dergisiniz ve diğer sanat dallarıyla da ilgili yazılar yazabilirisiniz. (Tamam sustum)

Niye sustun ki, bence çok hoş ve doğru bir saptama yapmışsin. Evet, çoğu insan oyun yapmanın bir sanat olduğunu düşünüyor, ben de aynı kanı-

dayım. Mesele şu ki, henüz bu "sanat dalları" kendini tamamen kabul ettirememiştir. Bilgisayarlar hayatı daha fazla girdikçe insanların onlara ve onları programlayan kişilere olan bakış açısı daha da fazla değişecektir şüphesiz.

5-Mario Brothers 36 çıktı mı benim bilgisayarda çalışır mı? Vurma Maddog abi gözünün yağına yumurta giyiyim ah anam!!!

Arına tam güzel güzel sohbet ederken içine turp sıkmanın bir alemi yok ki! Ben şimdiden sana vurma'yımda madalya mı takıyorum, a sulu adam? Dur kaçma diyyorum!

Evet benim soracağım sorular bunlar gelelim ciddi oyuncu olayına. Ben bir simülasyon manyağıymış eskiden zamanlarda bir F-29 vardı ve ben o oyunda beyaz noktalardan oluşan bulutların içinden geçmemi çok severdim ve bu oyundan sonra artık havacılık ile ilgili tüm kaynakları toplamaya çalıştım ve tam bir askeri havacılık manyağı oldum, yarı neymış insan bir oyun üzerinde yoğunlaşıp onu enince ayrıntısına kadar incelemeli ve o oyun türüyle ilgili bulabildiği her kaynağı alıp okumalıymıştı acaba?

İşin sakası bir tarafa CS'de de_dust gibi bir haritada Terörük olarak oynayıp,eline AWP alıp spawn noktasında (buralarda internet cafelerde doğrudanınız yer olarak biliniyor) bekleyen bir takım ve bu takımın, ne kadar çok adam vurduguyla övünen insanlar var. Ya da Age Of Empires oynarken:

-Laaa olum cami yapma (arkadaş wonder demek istiyor)

-O siylerini hepsi doplama sonna oyun bitiyor. (bunda da relic demek istiyor)

Gibi monologlar sarfeden ruhlar var. Bence bunlar bizim milletimizin kanayan yaraları. İnsanlar futbolu ne yaptırla oyunları da o hale getirmek üzereler. Umarım bizim gibi bilinçli insanlar bu karmaşa içinde yok olmaz. Hepinize bol oyunlu ve eğlenceli günler diliyorum. Hala oynayabilecek çok güzel.

A Fatih Doğruer

Ya maalesef bizim halkımız çok iyi, çok hoş ama bir kusuru var, o da herşeyin çabucak suyunu şıkarıyoruz. Ama ne desem boş, yapılacak tek şey bildiğimiz yolda yürümek. Ve o zavallı kayip ruhların arasından en azından birkaç tanesinin işigi gö-

inbox



rüp kurtulmasını ummak.

SERSERİ KARDEŞLER

Merhaba abi, Ben Kudret, Bolu'luymum, 16 yaşındayım. Abi benim bir sorunum var ve senden fikir isteyecektim, ilk aklıma siz geldiniz. Abicim ben burdan bir oyun cdsi aldım. Ama -Bolu'da orjinal cd olmadiğinden-cd korsan. Aldığım yer zaten hep korsan cd satıyor. Adamların ne iş yaptıklarını bile tam olarak anlamadım. Herşey var adamlarda. Telefon alıyor-satıyor, cd satıyor. Neyse ben oyunu aldım eve geldim ve bana "Setup was

kalıp yiyecek ekmek bulamayınca ağlaşıyor mu insanlar, işte o zaman asabım bozuluyor. Ama maalesef bunları biz büyütüp bu hale getiriyoruz. Baktın adam denyo, yay herifin "methini" tüm ortama, uygula ambargoyu? Adam gibi esnafın ya sal oyun satıp evine ekmek götürecekne, bu asalaşıkların beslenmesini şiddetle savunan o bir grup "kopia oyun taraftarı"na da ders olsun! Bugün Kudret'e, yarın size! Sadece oyun konusunda değil, bilgisayarcıdan gazete bayiine kadar her yerde böyle yiğinla meşe odunu var. Bunları şikayet felan da edemezin, bir işe yaramıyor genellik-

sunda). Bazı bilim ve sanat dallarında belirli bir dil hakimdir. Bu dillerdeki terimleri almak ve kullanmakta kaçınılmazdır. (Kirpppp..)

Sonuç itibariyle bilgisayarı ilk üreten milletin dilini bu alanda kullanmamız kaçınılmazdır ve bunda gocunulacak pek bişey yok. Madem o kadar çok düşünüyoruz dilimizi kullanmayı, biz de daha az laf üretip yeni bilim ve sanat alanları yaratalım ve bu alanlarda kendi dilimizi terim dili olarak benimseyelim.

Haksız mıymış Mad abi Level'in adı bu yüzden Level değil mi? Eğer haksızsam, haksızsan de. Neyse içimi döktüm bu arada, gaza geldim. Başarılarının(nızın) devamını diliyorum, sizleri çok seviyorum.

Dogukan Akçadoğan

Sevgili Doğukan,

Yavrum, evladım, kafamdan geçenleri okumaya utanmıyorum musun? Siz böyle herşeyi açık ve net bir biçimde görmeye başlarsanız, benim gibi yazар müsveddeferine yapacak iş kalmayıacak ama, ayıp değil mi? Şaka bir yana, söylediklerin gerçekin en yalın halinden başka bir şey değil. Bir dili korumak kanun çıkmakla halledilecek bir olay değildir

Peki neden değildir? Dilbilimle ilgili en temel gerçek şudur ki, dünya üzerinde konuşulan tüm lisansalar, onları konuşan milletlere bağlı olarak yaşayın ve ölen canlı organizmalardır. Bir lisani yapay olarak yaratıp, şekillendirip, koruyamazsınız. Sonuçta ya unutulur, ya da kendilerini "icad" edenlerin kullanımı ile kısıtlı kalırlar, tarih bu tür lisanslarla doludur. "Gerçek" bir lisان ise onu konuşan toplumla beraber varolur, onun ihtiyaçlarına göre, onunla beraber evrimleşir, değişir. Bir lisانının ihtiyaçlarını karşılamadığı zaman değişimek ya da yerini başkasına bırakmak zorundadır. Tíkpi yaşamın diğer tüm alanlarında olduğu gibi, bu kaçınılmaz bir gerektir.

İşte bu yüzden yapılacak en doğru iş kanunı çkarmak yerine çalışmak ve kullandığımız lisandan kendiliğinden zenginleşmesini sağlamaktır. Yoksa dünyanın tüm kanunları bile bir lisان tarihe gömülerek kurtaramaz

GANDALF'IN SAKALI KISA OLMUŞ!

Selamlar, Uzun zamandır mektup yollamayı sa-

unable to find (or could not read) the language specific setup resource dll, unable to continue. Please reboot and try again." diye bir hata verdi. CD'nin setup ikonuna basınca Cdnin kopya olmasından dolayımdır nedir tam anlamadım. Bu hatayı görünce epey bir uğraştım çalıştmak için ama olmadı. Ben de aldığım yere geri götürdüm. Ben değiştirmir cd yi diye beklerken adamin bir beni dövmemiği kaldı... (Azıcık ucundan kirpp...) Abi çok kötü durumdayım. Adamin bu tür bir davranış göstermesi çok garibime gitti. [Kıbar olmak, dürüst olmaz, saygılı olmak bu ülkede suç haline gelmiş.] Şimdi cd yi de değiştirmiyor. Para-sında değilim 5 milyon haram olsun der geçerim ama beni dövecek gibi konuşması bağırması falan çok gücüme gitti. Bir de bak sınırleniyorum. Görüyor musun dedi. Ve diğer adam beni resmen dükkanından kovdu. Tuttu kolumnan hadi dışarı dedi. Abi sana yemin ederim sınırlımden ağlayacak duruma geldim. Ne yapmam gerekir abi? Bunları Ticaret odasına falan şikayet etsem olmaz mı? Ne yapacağımı şairdim. Eger cevap yazarsan çok sevinirim. Cevabını bekleyeceğim abi.

Kudret

Merhaba Kudret, Evet, o hata büyük ihtimalle oyunun korsan olması yüzünden çıktı. Kimbilir kopyalarken hangi dosyaları attılar yer tutmasın diye. O hyara gelince, yapabileceğin çok fazla bir şey yok. Yurdum insanı komple delirmiş sanki. Üstelik bu kadar denyoluk ettikten sonra bir de işsiz

le.

Valla benim bu konudaki tavrim belli, baktım bir esnafın esnaflıkla alakası yok, baktım herifler burundan kıl alırmıyor, alıyorum hemen o dükkani ya da firmayı kara liste. Tanıdığım herkesi de uyarıyorum, fisiltı gazetesi manyak güçlündür unutmayın. Ne oluyor sonuçta? Bana adam gibi davranan esnaf paramı gönül rızasıyla alıyor, öbür deniler da zaman içinde topu atıp dükkani kapatıyor. Eh, kimsenin ekmeğeyle oynamaz, orası tamam. Ama kendi paramla rezil olmaya hiç niyetim yok! Bana acımayana ben hiç acımadım, niye acıyım? Belki iyi kalpli ve merhametli olmaya gayret eden bir adamım, ama sonuçta kimsenin canı da, malı da, onuru da benimkinden daha kıymetli değil. "Hayır efendim, kıymetli!" diye iddia eden çıkarsa da aynını karıştırı! Ya, işte böyle...

MADALYONUN ÖBÜR YÜZÜ

Sevgili Mad Abi, Derginiz (dergiMizi) bilmem kaçınıcı sayısından beri takip ediyorum. Ve gerçekten çok beğeniyyorum. Kendimi çok şanslı sayıyorum çünkü burada yanı Türkiye'de yaşıyorum. Şimdi bana guleceksin ama nedeni şu; Türkiye'de Level var.

Size gelen mailere baktığında, gözüme birseyler çarpiyor (kör olacam nerdeyse!). Çoğumuz dilimize giren yabancı terimleri sevmiyoruz ve bunların kullanımına karşı çıkyoruz, kullanmayı alım diyoruz. Çünkü ülkemizi seviyoruz. Fakat hesaba katmadığımız birşey var (en azından bilgisayar husu-

outbox



dece posta kutusunu izlemekle yetinirdim (derginin diğer kısımlarını da okuyorum tabii). Son birkaç aydır yazılan yazılar gerçekten harika. Buradan arkadaşlara bir şey tavsiye edeyim; dergiyi aldıktan sonra ellerindeki en eski sayıyla karşılaşırınsınlar. İncelemeler, dizgi vs. önemli değil, sadece yazılan yazıların içeriğine ve posta kutusuna gönderilen yazılarla bugünküleri karşılaşırınsın. Ben her ay bunu yapıyorum ve her seferinde birşeyleri değişim buluyorum. Mutlu oluyorum doğal olarak. Doğrusu biz dergiye kafamızdaki ve yüreğimizdeki kileri koyuyoruz, bundan başka da bir şey yapmıyoruz. Zaten daha ne yapabiliriz, onu da bilemiyoruz. Eh, demek ki doğru yoldayız, yoksa bizi kimse okumazdı. Değişime gelince, o da doğanın bir parçası, biz sadece boyun eğiyoruz. Bazen zor olsa da...

Her neyse, ben aslında posta kutusuna yazılan yazıların içeriğinden bahsedecektim ama konuyu biraz dağıttım. Her ay dergiye posta kutusunda yollandırmaya değer bir sürü yazı geliyordur eminim. Sizden ricam bu yazılarından güzel olanlarını web sitesine aktarmanız. Aslında bir forum oluşturulsası harika olurdu (bunu da tekrar hatırlatmış olıyorum). Mesela geçen ayki "ciddi oyuncu" yazısı sadece dergide kalmamalı. Ben o yazıyı çok beğendim. Bu tür yazılarla daha çok önem verilmeli. Okuduktan sonra birkaç dakika olsun düşündüren yazılar...

İnan bana kimden gelirse gelsin, içeriği ne olursa olsun, zaman ve emek harcanarak yazılmış okur mektuplarını tekrar gözden geçirmekten büyük keyif alıyoruz. Ve mümkün olduğunda bu tür mektupları ağırlık vermeye çalışıyoruz. Forum olayına gelince, yapılması pek göründüğü kadar kolay değil. Tabii nette dolaşan herkes edebiyle konuşmayı bilseydi işler daha kolay olurdu. Ama hayır, insanlar bilir bilmez konuşup, iki lafın birinde küfür etmek zorunda tabii ki...

Şu son günlerde özellikle derslerimin bunaltımı başladığı günlerde Yüzüklerin Efendisi ilaç gibi geldi. Uzun zaman önce düşlediğim Orta Dünya'yı yeniden anımsadım. Her ne kadar filmdeki karakterler düşlerimdekilerle çelişse de. En azından böyle bir yapıtı tekrar gündeme gelmesi güzel. Dikkatimi çeken diğer bir şey de filmin Türkçe seslendirmesi. Şimdiye kadar gördüğüm en iyi

seslendirmelerden biri diyebilirim. Gandalf'in sesi (Türkçe olanı) hala kulaklarımda.

Söyleneceklerim bu kadar. Umarım bu yeni yıl dünya içi daha hayatı olur. Hepinizin yeni yılını kutlarmı.

SIR Nemesis

Öncelikle kitapların filme birebir aktarılmadığını bilmeyenler için söyleyelim. Bence bu zaten pek mümkün değildi, her kitabı bir filme anlatmak için filmin en az 6-7 saat olması gereklidir. Ama yine de film güzel olacak gibi görünüyor, bakalım, çok yakında göreceğiz. Yeni yol olayına gelince, ne diyem, umarım gelen gidiği aratmaz.

lirim? (oyunu bitirdim de bakalım FIFA 2000'deki gibi ilginç şeyler var mı...!!!)

Eğer hilesi varsa, bizde görebilirsin. Eğer bizde yollandırmamışsa, hilesi de yoktur, emin olabilirsin.

5) Yaaa bişey daha bilgisayarım Pentium III fakat

counter kipriya kipriya çalışıyor neden olabilir?

Kipriya? Öhm, sakin olmaliyim.. Nereden bileyim yavrucuğum ben? "Leb demeden kuru kahveci Mahdum efendi ve Hübavendigar"dan leblebi getirmem gerektiğini bilecek kadar gelişmedi altıncı hislerim (altıncı HISLERİM, yanlış! - BLX) Benden bu kadar gerçi sorularım size gelenler arasında en salakcalarıdır ama ne yapayım!!!!!!

Buradan arkadaşlara bir şey tavsiye edeyim; dergiyi aldıktan sonra ellerindeki en eski sayıyla karşılaşırınsınlar.

Windows MEEEEEE

Eeeeeeyyyyyy Level halkı öncelikle geçmiş bayramınızı kutlarımlım, tabiki doğal olarak siz de benimkini kutlayacağınız için size buradan sağılun diyorum.

Biz de senin müstakbel kurban, çocuk, gençlik, kabotaj, sabotaj ve trikolaj bayramlarını kutlarız. 1) Bilgisayarında Windows 98 vardı ama ben bilgisaya Windows Millenium yükldim ve bilgisayım eskisinden daha çok hata vermeye başladı.

Yeni Windows'un driverleri indirilecekmiş Internet'ten bunları nereden bulabilirim.

Birincisi, Windows'un sürücüsü olmaz, yaması olur. Microsoft'un sitesinden çekebilirsin tabii ki (www.microsoft.com). İkincisi, ME kurmakla çok fena etmişsin, en hatalı işletim sistemlerinden biri çünkü. Tavsiyem, hiç yamaya uğraşma, ya Windows 98'e dön, ya da Windows XP'ye geç.

2) Bu soru değil sadece rica, Şu Quake 4'ün hanaka karizmatik bir karakteri var onun büyük boy posterini verbilir misiniz. Onu odamın en güzel köşesine asacağım da, neyse...

Olmaması için bir sebep göremiyorum. Neden olmasın? Neden? Çünkü bir süre poster vermeye ara verdik..

3) Colin mcrae rally 3 çıktı mı??? Çıkacak mı??? Ne zaman?????

Hayır. Evet, Kasım'da.

4) Birde FIFA 2002'nin şifrelerini nereden bulabiliyorum?

Ohoo, biz ne mailler gördük, seninki de neki, hadi Kal sağıcakla.

ALKAN

Hay canına yandığım, yine yer bitti, iyi mi? E daha bir sürü mektup vardı ama? Neyse, kismet sonra ki bahara artık. Hepinizin geçmiş bayramını kutluyorum, kendinize iyi bakın, bu soğukta sıkı giyinin, e mi?

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir.

Kıslığınızla göre birkaç attematif sunuyoruz size. İstediğiniz şekilde hürsunuz.

Eğer nostalji insanısanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi, 231/3 80380

Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekerlisiniz.

Eğer teknoloji insanısanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtiyatla uyuyor olacaktır, söyleyiyim.

LEVEL CD ÖZEL

Her ay oyunla ilgili, oyun dünyasında yeni ne varsa sizlere ulaştırma çalşıyoruz. Türkiye'nin en kullanışlı ara birimine sahip olan LEVEL CD'si yurt dışında master edildikten sonra editörlerimiz tarafından sizlerin ihtiyaçlarına göre yeniden derleniyor. Bu iki aşamalı hazırlık prosedürü Türkiye'nin en iyi oyun CD'sinin ortaya çıkışını sağlıyor.



Alternatif Modifikasyonlar

En sevdiğiniz oyunlar için eklen ve modifikasyonlar CD'mizde

Hepimiz sevdigimiz bir oyunu bitirdikten sonra ufak da olsa buruk bir his yaşırmışızdır. Ama birçoğumuz bilmeyiz ki dünyanın her yanındaki bizim gibi fanatik oyuncular bu oyunlar için minik eklentiler yapmaktadır. Bazı oyuncular için "minik" olmaktan çikip başlı başına birer oyun haline gelen (Half Life için Counter Strike, Unreal Tournament için Tactical Ops gibi) bu

eklentilere modifikasyon yapıyoruz. İşte birçok oyun için üretilen bu modifikasyonların en iyilerini, modifiye edilme şansı olmayan popüler oyunların harita ve ekstra görevleri ile birlikte, bu ayki Level CD'sinde sizler için bir araya getirdik. Hangi oyun için CD'mizde neler var kısaca bir bakalım isterseniz.

Age of Empires 2

AoK için modifikasyon yok, ama çok iyi senaryo paketleri var. Bu senaryolardan sizler için seçtiğimizi "Alternatif Modlar\Age of Empires 2 Senaryo" klasörünün altında bulacaksınız.



Black & White

B&W için de modifikasyon yok, ama yapımcı firma Lionhead sürekli olarak çıkardığı eklentilerle oyundan aldiğiniz zevki artırmaya devam ediyor.



Diablo 2: Lord of Destruction

En popüler oyunlardan birisi olan Diablo 2'nin L.O.D ek görev paketi için hazırlanmış bu 8 modifikasyon, oyunun yapısını değiştirdiği gibi, bazları grafikleri de etkiliyor.

Ayrıntılı bilgi için 26. sayfadaki Alternatif Modifikasyonlar – Diablo 2 alt başlığına göz atmalısınız.

Tom Clancy's Ghost Recon

Daha yeni piyasaya çıkan olmasına rağmen, şimdiden sağlam bir oyuncu kütlesini kendisine bağlayan askeri savaş simülasyonu Ghost Recon için en başarılı tek ve çoklu oyuncu harita paketlerini de bu ay CD'ınızde bulacaksınız.



Son yılların en hırçın aksiyon oyunu olan Max Payne, modifikasyon yapımcılarının yeni göz bebeği. Birbirinden ilginç modifikasyonlar yolda, piyasada-ki en başarılı yapımları da CD'mizde bulacaksınız. Ayrıntılı bilgi için 24. sayfadaki Alternatif Modifikasyonlar-Max Payne alt başlığına göz atma-lısunuz.



Operation Flashpoint

Askeri simülasyonların 1 numaralı örneği olan Flashpoint için görev yapmak kolay, ama modifikasyon yapmak da bir o kadar zor. Ama size tek ve çoklu oyuncu ortamında oynayabileceğiniz değişik görevleri sunmamızı bir engel değil tabii ki. Ayrıntılı bilgi için 25. sayfadaki Alternatif Modifikasyonlar – Operation Flashpoint all başlığını göz atmalısınız.



Red Alert 2

Modifikasyon yapması en kolay oyunlardan olan Red Alert 2'nin en başarılı modifikasyonları da Alternatif Mod'lar klasörünün altında...
Ayrıntılı bilgi için 23. sayfadaki Alternatif Modifikasyonlar – Red Alert 2 alt başlığına göz atmalısınız.



Medal of Honor: Allied Assault

Ve bu ay da oldukça uzun ve mükemmel bir video çalışması ile karşınızdayız. 22 Ocak'ta ülkemizde orijinal olarak piyasaya sürülecek olan Medal of Honor'in Omaha Beach çıkartması bölümünü tamamen gösteren 9 dakikalık bu müthiş videoyu, umarız beğenirsiniz. Eğer böyle özel video çalışmalarımızın devam etmesini istiyorsanız da, bize level@level.com.tr adresinden mail atmayı ihmal etmeyiniz.



Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabİNDE katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

Ama burada denenmiş var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cilarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimişlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

**LEVEL
OCAK 2002**



Alternatif Modifikasyonlar

LEVEL

Alternatif Modifikasyonlar

OCAK 2002

Commander 4



LEVEL 01/2002

En Son Demolar: Aquanox, Commander 4,
Demolition Derby, Dune, Mega Race 3,
Shadow of Zorro, Sim Golf, Soul Reaver 2
Özel Video: Medal of Honor: Allied Assault

AYIN DEMOSU: Soul Reaver 2



OCAK 2002

Alternatif Modifikasyonlar

LEVEL

Bu CD Kapığı sırını işaretli yerlerden kesip, katladıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya gickagini ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahibi olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünü ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkıştı veya çıkıştı olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğinizde 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 çalışmamaktadır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmamın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdigimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkıştı birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainernin İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkarıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+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 gereken DirectX'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

PROGRAMLAR

BackupICQ

Banner Zapper

Creata ScreenSaver

Disk Explorer

QuickTime 5.0

Zone Alarm

YAMA DOSYALARI

Avp2

Commandos 2

Empire Earth

Project Eden

Tam Oyun Extra!	Demolar (Demol.)
Eastside Hockey Manager	Hockey Manager\eastside_setup.exe
Age of Empires 2	Age of Empires 2 Setup.exe
Black & White	Black & White
Diablo 2 Lord of Destruction	Diablo 2 LOD Mod.
Ghost Recon	Ghost Recon Hafif
Max Payne	Max Payne Mod.
Operation Flashpoint	Operation Flashpoint Hafif
Red Alert 2	Red Alert 2 Mod.
Aquarox	Aquarox\aquaroxdemo.exe
Commanche 4	Commanche 4\4demomin.exe
Demolition Derby	Demolition Derby\demolitionderbydemo.exe
Frank Herbert's Dune	Dune\Setup.exe
MegaRace 3	MegaRace 3\m3_demo.exe
Shadow of Zorro	Shadow of Zorro\Setup.exe
SimGolf	SimGolf\Setup.exe
Soul Reaver 2	Soul Reaver 2\SoulReaver2\demo.exe
Programlar Shareware!	
BackupICQ	BackupICQ\BackupICQ.exe
Banner Zapper	Banner Zapper\BannerZap30.exe
Creata ScreenSaver	Creata ScreenSaver\creata.exe
CuteFTP	CuteFTP\cuteftppro.exe
CuteZIP	CuteZIP\cutezip.exe
Disk Explorer	Disk Explorer\diskexplorer22.exe
QuickTime 5.0	QuickTime5\QT.exe
Zone Alarm	Zone Alarm\ZoneAlarm25z1.exe
Yama Dosyalari Updates!	
Alien vs Predator 2	AvP2\AvP2_us_092.exe
Empire Earth	EmpireEarth_1000-1040_en.exe
Project Eden	ProjectEden\Patch.exe

Tam Oyun Eastside Hockey Manager
PC tarihinin ilk buz hokeyi menajerliği oyununun tam sürümü. Grafikleri olmayabilir, ama detay zenginliği konusunda oldukça iddialı bir oyun.

Aquarox FishTank
Archimedean Dynasty adlı denizaltı simülasyonunun devam oyunu. Grafiklerin gizliliğine inanınsanız için, görmeyin tabii.

Demolition Derby Codemasters
Demolition Derby'de rakip arabaları parçalayarak kazanabileceğiniz, Destruction Derby tadında bir oyun.

Frank Herbert's Dune
Önlu bilim-kurgu romanlarını konu alan yeni bir aksiyon adventure oyunu.

MegaRace 3
Tarihin ilk CD oyunlarından birisi olan MegaRace'in üçüncü ayaklı. Bu sefer Wikipedia serisinden etkilenmiş ve arabaların yerine hover-araçlara yer verilmiş.

Soul Reaver 2
Kanatlı vampir Raziel, Cain'den intikam almak için geri dönüyor. Üstelik, PS2 ile aynı anda PC'de olacak!

Comanche 4
Novalogic'in yeni helikopter simülasyonu Comanche 4'ün tek kişilik oynanabilir demosu. Demoda bir görev var ve zaman sınırlaması yok.

Shadow of Zorro In Utero ! Ubi Soft
Evil Twin'in yapımılarından, ünlü halk kahramanı Zorro'nun aksiyon adventure oyunu geliyor.

SimGolf Firaxis/EA
Sid Meier'in ilk "hafif" denemesi olan SimGolf, oldukça eğlenceli bir oyun olacağında benziyor.

SÜRÜCÜLER

DirectX 8.1 Windows 9X

DirectX 8.1 Windows 2000

PROGRAMLAR

BackupICQ

ICQ klasörlerinin ve mesajlarının yedekini almak için iyi bir program.

Banner Zapper

Internet'te gezerken açılan işlenç PopUp pencerelerinden kurtulmak için bu programı kullanabilirsiniz.

Creata ScreenSaver

Kendi ekran koruyucusunu artık yapabilirsiniz.

Disk Explorer

CD, DVD'lerinizi kataloglamamanızı sağlayan iyi bir program.

Zone Alarm

Bilgisayarınızı Internet'ten gelecek saldırlılara karşı korumak için iyi bir Firewall programı.

Geleneksel TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL YILIN EN İYİLERİ

Göz açıp kapayana kadar geçti 2001'de. Bu sene de göremedik ne dünyanın sonunu, ne de ay yüzeyinde parlayan o pürüzsüz siyah taşı. Ama 2001 hiç de boş geçmedi. Bugüne kadar görülmemiş bir konsollar savaşı, 3D teknolojisinde baş döndüren gelişmeler ve elbette her türde birinden iyi oyuncular. Level her sene olduğu gibi bu sene de yılın özetiğini çıkartıyor. Yılın en iyileri, en kötüleri, en ilginçleri, en uzunları, en şızmanları. Gelecek ay ölümcul (genellikle birbirlerine karşı) Level Jürisinin oylarıyla belirleniyor.



Medal of Honor: Allied Assault

Muhteşem grafikler, akıl almadır atmosfer ve hiç düşmeye bir tempo. Omaha Beach çıkartmasından başlayıp Er Ryan'ı Kurtarma'yı birebir yaşayacaksınız. Medal of Honour tüm zamanların en iyi FPS'si olmaya aday.



Soul Reaver 2

Raziel karanlıklardan çıktıktır geliyor... Koruknüş yüzünü sakladığı paçavraının üzerindeki alev alev gözleri Kane'yi arıyor. Alınacak bir intikamımız var hala. Tüm zamanların en iyi 3D aksiyon adventure'larından biri geri döndü.



Shadow of Zorro

Maskeli kahraman bir kez daha bilgisayarlığımızda. Oldukça iyi 3D grafiklerle bezmiş bu aksiyon adventure'da maskemizi takip ettimiz sirtına atladığımız gibi göğsüne Z çizecek kötü adam avına çağırız.

SON ANDA GELENLER

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü

Gökhan Sungurtekin

gokhans@level.com.tr

Genel Yayım Yönetmeni (Sorumlu)

sorumlu@level.com.tr

Sosyal Akış

yazisiler@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü

zugorku@level.com.tr

Tugayık Dilek

tugayik@level.com.tr

Yazı İşleri

burak.akmenek@level.com.tr

Burak Akmenek

kadir.tutay@level.com.tr

Kadir Tutay

m.bilgeur@level.com.tr

M. Bilgeur Gümrük

serpenti@level.com.tr

Serpent Uluçlu

serpant@level.com.tr

LEVEL web Sitesi

sevgul.ilmisoglu@level.com.tr

Sevgül İlmişoğlu

serbest.yazarlar@level.com.tr

Serbest Yazarlar

batu.ergoncali@level.com.tr

Batu Ergönçali

can.kan@level.com.tr

Can Kan

erkin.barg@level.com.tr

Erkin Barg

esra.genc@level.com.tr

Esra Genc

gokhan.habiboglu@level.com.tr

Gökhan Habiboglu

gulen.caliskan@level.com.tr

Gülen Çalışkan

gurur.bayram@level.com.tr

Gürur Bayram

gratik.tasaran@level.com.tr

Gratik Tasarım

dilem.incezoglu@level.com.tr

Dilem İncezoglu

yazi.isleri.e-mail.adresi@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi

level@level.com.tr

Genel Müdür

Hidayet W. Fasıl

Genel Müdür Yardımcısı

Bülent Önerdein

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

Rank Aynalmış Çıktı

Anıl Matbaacılık Ltd. Şti

Rakam:

Tel: (212) 283-8838

Rakam:

Anıl Matbaacılık Ltd. Şti

Rakam:

Tel: (212) 283-8423

Rakam:

BIRYAS

Dilem İncezoglu

Fuatpaşa Bulvarı Zeminhane Cd. 2313

VOGEL ANKARA Temsilci

8238 Kocatepe Mah. 15.Şub.

Rakam:

Tel: (212) 291-1733

Rakam:

Sarıyurt Yatırım

Rakam:

Tel: (312) 495-24 47

E-posta: vogel.medya@vogel.com.tr

Pazartesi Müdür

Güler Çırçırı

Pazartesi Müdürüm

Cemil Çankırı Arifén Çır

Vogel Satış Müdürü

cengizhan@vogel.com.tr

Cemil Çankırı

Rakam Koordinatör

kademik@vogel.com.tr

Rakam Koordinatör

Ayhan Sıra

Sebnem Karabiyik

(212) 291-1723

Rakam Satış Müdür

Aslı Erciyes

Abone Satış Müdür

Ayşe Akşit, Esra Çırak

Rakam Satış Müdür

Münir Çır

Abone Satış Müdür

Cem Çırak

Rakam Satış Müdür

(212) 291-1743

Abone E-mail

abone@vogel.com.tr

Otomobil Koordinatör

Tuncay Tezcan


VOGEL