

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

MAYIS 2001

LEVEL

www.level.com.tr • 2001/05 • ISSN 1301-2134 • 2.950.000 TL (KDV Dahil)

FALLOUT TACTICS

Fallout, RPG'den sonra Strateji'de de çığır açıyor

Kopya oyunlarının kökünü kurutan kanun çıktı

OYUNUM NEREDE?

Kwai Köprüsü'nü kim uçurdu sanıyorsunuz?

COMMANDOS 2

Tüm zamanların en "yaratıcı" oyunu

BLACK & WHITE

ilk bakış Project Eden, Warzone Online,
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

inceleme Sims House Party, Serious Sam,
European Wars: Cossacks, Messenger

tam çözüm Tomb Raider Chronicles (3. Bölüm)
Clive Barker's Undying (1. Bölüm)

9 771301 213116

05

SİNAN AKKOL GENEL YAYIN YÖNETMEN



harmanı vaktidir simdi

Artık gerçeklerle yüzleşme zamanıdır. Bilgisayar oyunlarının hayatımıza girmesinden beri ektiklerimizi biçme zamanıdır. Kopya oyunları kanımızın son damlasına kadar savunmamız sonucunda gelişemeyen, hiçbir şey üretemeyen Türkiye oyun piyasasına artık kopya oyun giremiyor. Bunun nedeni, yenilenen Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu. Bundan böyle kopya oyun satmak ve bulundurmak, çalıntı sanat eseri satmak ve bulundurmakla aynı şekilde görülecek. Yani getirmeyi aklına koyan bir şekilde yine kopya oyunu sokar ülkeye, ama tezgahlarda, vitrinlerde açık açık kopya oyun satma devri artık kapandı. Çünkü işin ucunda adalet var artık.

Bu kanunun etkileri belki de sizi şu anda şoka sokmuş durumdadır, çünkü neredeyse 2 aydır ülkemize yeni bir kopya oyun gelmedi. Kopya oyun satan dükkanlar da bir bir kapanıyor. Bazı ünlü "kopya oyun" satıcıları ile konuşuk ve hepsi de "bundan böyle box oyun haricinde oyun satmayacağız" diyor. Kısa vadede bu

hem sizi hem de bizi olumsuz etkileyecək, çünkü siz oynayacak, biz de açıklayacak oyun bulmakta müthiş zorluk çekeceğiz. Ama Türkiye'de geç kalınmış da olsa, bir orijinal oyun kültürü yerleserek yavaş yavaş. Ve birçok oyun üreticisi ülkemize giriş yapacak. Daha sonra, bu işten ekmek yiyebileceğine inanan yetenekli insanlar bir araya gelip, Türkiye'ye özgü ve Türkçe oyunlar yapmaya başlayacaklar. Bu konuda gerçekten geç kaldık. Tıpkı bir hastalığın geç teşhisinde tedavisi ne kadar zor oluyorsa, bu konudaki yavaşılığımızın acısını da bir süre çekmek zorunda kalacağız. Ama inanın bana, Türkiye'deki oyuncular adına konuşuyo-rum, sonuçları çok iyi olacak.

Yazımı bitirirken bir minik not: Gelecek aydan itibaren LvL Underground diye bir olaya giriyoruz. Ne olduğunu (veya olacağını) sormayın, sadece gelecek ayı bekleyin. Ve bu arada, kendi yaptığınız oyun, müzik, resim vs. ne varsa bize yollamaya başlayın. Neler olacağını gelecek ay göreceksiniz, ve inanın hoşunuza gidecek.

In our lives, there is it. In our beliefs, there is lie. In our business, there is sin. In our bodies, there is die. Dave Mustaine - Megadeth

haberler

aliens vs predator 2

Fox Interactive yaptığı ilk First Person Shooter olan Aliens vs Predator'un devamı için kolları sıvadığını açıkladı. Bu Fox Interactive'in Sanity: Aiken's Artifact ve No One Lives Forever'dan sonra Monolith için yayınlanacağı üçüncü oyun olacak. İlk oyunu Rebellion yapmıştır. Fox Int. Rebellion'un gelecekteki Alien vs Predator oyuları için de destek sağlayacağını söylüyor. AvP 2, orijinalin dizaynına sadık kalınarak

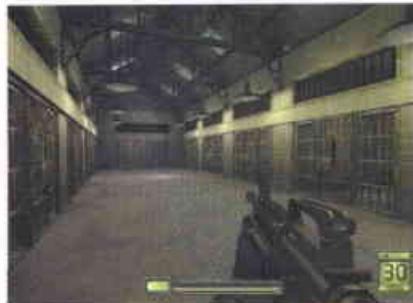
yapılacak. Karakter olarak Predator, Alien ya da Marine'den birini seçebileceksiniz. Onceki oyundan farklı olarak gündüz oynanan bölümlerin de ekleneceği alındığımız duyular arasında. Alien vs Predator 2'yi Monolith yaptığı için, LithTech 3.0 grafik motorundan sonuna kadar faydalananak. Yaz sonuna hazır olmasını beklediğimiz oyunla ilgili ayrıntılar elimize geçtikçe sizinle paylaşmaya devam edeceğiz.



soldier of fortune 2

Raven Software, Soldier of Fortune 2 için çalışmaya başladı. Oyunun popülerliği ve hiç durmayan hâreketliliğine sadık kalınacak. Ana senaryoya bağlı kalınarak gene paralı asker John Mullins'ı canlandıracagız ve çok gizli bir anti-terör timi için çalışmaya devam edeceğiz. Daha önceki oyunda olduğu gibi

bunda da bolca vahşet olacağının küçük yaştaki oyuncular için bir şifre sistemi olacak. Bu sayede oyundaki kan ve aşırı şiddet içeren efektler dışında zararlı bazı ara demolar da kapatılabilecek. Oyunda bu defa her önumuze geleni yok. Ettigimiz klasik "ara ve yok et" görevlerinin yanısıra sessizlik gerek-



tirem sızma harekatları ve rehine kurtarma gibi görevlere de gideceğiz. Görevlerden birinde helikopterden ateş açıp yerdeki ve havadaki hedefleri vuracağız. Başka bir görevde ise bir grup Amerikan askeri ile ortak operasyona katılacağız. Bu operasyonda eğer emirlere uymazsa takım lideri bizi vurabilecek. Soldier of Fortune 2'de görevler ilk oyundakilerin 4 katı büyülüüğündeki haritalarda geçiyor. Ayrıca silahlara da eklemeler yapılmış. İlk SoF'da Quake 2 moturu kullanılmıştı, SoF 2'de ise Quake 3 Team Arena motoru kullanılıyor. Yapay zeka tamamen baştan yazılıyor. Nedense oyundan multiplayer özelliği tamamen kaldırılacak. Onun yerine rastgele haritalar üreten bir görev editörü olacak oyunda. Toplamba 70 bölümden oluşan 10 ayrı görev olacak ve hepsi de dünyanın ayrı bir köşesinden gelecek. SOF 2 için 2002 başını bekleyeceğiz.

- **Zeus:** Master of Olympus'a bir görev paketi geliyor. Paketin adı Poseidon cünkü oyun bu kez Zeus'un kardeşi Posedon tarafından yönetilen Atlantis'te geçecek. Oyuncular eski Amerika, Afrika ve Asya da koloniler kurabilecekler ve orichalc adlı esrarengiz bir madeni çıkartarak güç kazanacaklar. Yeni karakterler, birimler, kahramanlar ve özellikler yanında paketle beraber gelen görev editörüyle oyuncular kendi görevlerini de

yaratabilecekler. Yaz ortalarına doğru bekliyoruz.

- **Spiderman:** Oyunu geliyor. Manhattan'ın gökdelenlerinde bir oraya bir buraya ağlarımla sallanıp binaların yanında sürünecek, çatıdan çatıya zıplayacağız. Pis kokulu yeraltı tünellerinden gizli laboratuarlara kadar dolaşıp şehirde adaleti sağlamaya çalışacağız. Tamamen 3D ortamda geçen oyun Activisi-

on'dan geliyor. Ama sonbahara kadar bekleyeceğiz.

- **Yepyeni Might & Magic:** oyunundan size taptaze haberler var. Oyunun motorundaki değişiklikler dışında silahlarda da, iklarda ve karakterlerde yepyeni özellikler bulacaksınız. Oyunda dört değişik dünyadan dört kilit eşayı bularak ana görevi tamamlamaya çalışacaksınız. Artık düşmanlarınız sizi →

fatherdale

Sovyetler Birliği dağıldıktan sonra Ruslar oyun piyasasında gerçekten kendilerini göstermeye başladılar. Fatherdale'de Rus yapımı oyunlardan biri Oyun Snowball Interactive adlı bir grup tarafından-



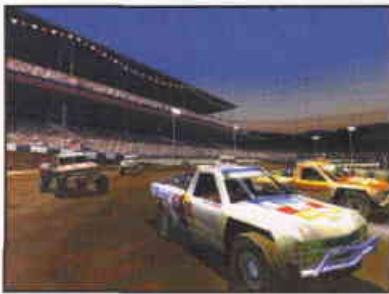
dan yapılmıştır. Bir RPG/Adventure olan Fatherdale grafiklerinin güzelliğle çok ilgimizi çekti. Oynanış olarak normal RPG özellikleri taşısa da karakterlerin kullandıkları silahların özellikleri, savaş dinamisi, oyunun oynandığı bölgeler ve karakterler bakımından tartışmasız olarak bir stratejiye de benziyor. Oyunda kesinlikle en saf haliyle iyi ya da kötü olmak durumunda değilsiniz. Ayrıca her silahı her karakter kullanamıyor, karakterlerin özelliklerine göre silahlar kullanırmak zorundasınız. Örneğin ağır topuzu kalkıp da en güçlü karakterinize verirseniz tabii ki onu kaldırıramayacaktır bile. İşte bu gibi gerçeğe uygun özellikler ile oyun çok daha zevkli bir hale getirilmiş. Konu olarak bir çok efsaneyi içeren oyun Viking sınırlarında yaklaşık milattan once 1700'lerde geçecektir. Oyunun 3D motoru ve konuşmalarının çoğu ta-



mamlanmış veırklar ise bitirilmiş durumda. Çıkış tarihiyle ilgili şimdilik bir şey söylemek ise zor görünüyor.

leadfoot

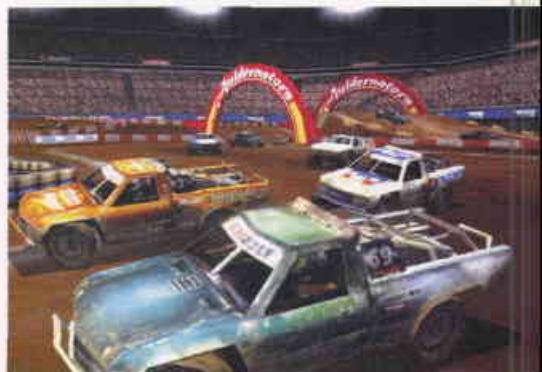
Dirt Track Racing ve Powerslide gibi oyunların yapımcısı Ratbag Software başka bir yarış oyunuyla uğraşıyor. Adı Leadfoot. Stadium Truck Racing. Piyasada bir sürü benzeri bulunan ve bir pistte deli gibi dönmekten başka bir şey sağlamayan oyunlardan farklı olarak bu oyun sizin bayağı oyalayağa benziyor. Neden? Oncelikle oyunda diğer yarış oyunlarındaki gibi çamur dolu ve başından sonuna en fazla bir dakikada gidebileceğiniz, içinde tekerleklerinizi yerden kesecek yükseltiler



bulunan pistler var. Fakat bu pistlerde dönerken neler yaptığınızı izlemek için kameraları açmanız gerekmektedir. Kameralardan kayıt ettiniz yarışlarınızı AVI formatına çevirerek saklayabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda lastiklerin havaya ayarlarından kaporta adlı düzenlemelere kadar araçlarınızın bir çok teknik ayarıyla da oynayabiliyorsunuz. Leadfoot'da bir de kariyer seçeneği var. Once döküntü bir araçla tavuk kupası gibi manasız yarışlara başlıyorsunuz. Fakat yarışları



kazanıp aracınızı geliştirdikçe sponsorlarınız ve size verdikleri para artıyor. Böylelikle daha iyi parçalar alarak daha iyi araçlara sahip olabiliyorsunuz. Kontrollerin ve yarış şartlarının gerçekçi olmasından yapay zekanın ayarlarına kadar değişiriliyorsunuz. Tabii ki Multiplayer seçeneği de mevcut. Bu kadar aynızeitig oynanışına göre oyun benzerlerine toz yutturabilir.



- kafalarını çevirerek te izleyecekler. Bazı silahları aldiğinizde zoom yapabileceksiniz. Ayrıca yepyeni bir artifact sayesinden Thief oyununda olduğu gibi önden bir casus göz gönderip düşmanlarınızın yerini keşfedeceksiniz. Karakterlerinizi yaratırken 6 ırktan birini seçeceksiniz. Fakat oyuna eklenen en önemli özellik ise multiplayer olarak oynanabilmesi. Yani en fazla 6 arkadaşınızla beraber ana quest'i bitirebileceksiniz ve tıpkı Di-

ablo'da olduğu gibi herkes kendi karakterlerini kullanacak. LoM&M şu anda beta test aşamasına gelmiş durumda.

- Age of Empires'in yapımcısı Ensemble Studios siradaki RTS oyunu için bir isim buldu; Age of Mythology. Oyunda üç medeniyetten birinin kontrolünü elimizde tutarak dünyayı ele geçirmeye çalışacağız. Bu medeniyetlerin her biri kendi kahramanlarına, kaynaklarına, tanrıları-

na ve mitolojik yaratıklarına sahip olacak. Daha fazlası için bekliyoruz.

- Sega X-Box için oyun yapacağını açıkladı. Bu da Sega'nın Microsoft'u desteklediği anlamına geliyor ki piyasada birbirine rakip olan iki büyük firmadan birinin diğerini böyle desteklemesi her zaman rastlanan bir şey değil.
- Activision'un yaptığı açıklamaya göre →

maxpayne ps2 için geliyor !

PC için uzun zamanlardır beklenen 3D shooter Max Payne, Rock Star Games tarafından PS2 için de yapılıyor. Oyun yüksek bir olasılıkla sonbahara doğru raflarda olacak (bu sayfada gördüğünüz resimler ise oyunun PC versiyonundan alındı). Fakat PS2 versiyonunun bunlardan daha iyi görünmesinin yanında yalnızca PS2 ye has efektlər taşı-

yacağı da söylüyor. Oyun görevden dönen bir New York polisinin evini dağılmış bir halde bulmasıyla başlıyor. Karşı ve çocuğunun tehlikede olduğunu sezen polis harekete geçiyor ve etrafı alt üst etmeye başlıyor. Fakat oyun önüne geleni vurdugunu bir shooter olmaktan çok Half Life benzeri adventure yönü ağır basan bir oyun ola-

cak. Oyun sırasında kahramanımız tipki Tomb Raider'daki Lara gibi akrobatik hareketler yapabilecek. Şimdi de Max Payne'de PS2 için özel olarak planlandığını ve multiplayer özelliklerinin nasıl olacağını bilmiyoruz. Ama beklemeye değerine eminiz.



nexagon:the pit

Sakın sayfadaki grafikleri görüp de "Amanın, bunu nesni haber yapmışlar" gibi bir yanlışlık yapmayın. Çünkü Strategy First'ün şimdide kadar yaptığı en yaratıcı çalışmalarından biri Nexagon. İnsanlık 44. yy'da artık tutukluların özgür kalmak için birbirleriyle kaptıktları bir yarışmayı seyretilmektedirler. The Pit. Bizim oyunda yapacağımız, dört adet birbirinden farklı ırktan birini seçerek elimizdeki üç farklı yaratık türünden paramızın yettiği kadar kiralamak. Daha sonra Pit'in bir ke-

narına üssümüzü yapmak. Etrafinı tuzaklar, koruma kuleleri ve duvarlar ile donatıyor ve en erişilemez noktasına ise bizi temsil eden parlak topu yerleştiriyoruz. Oyun başladığında bu ufacık arenada iki tarafın da amacı karşı tarafın topunu ele geçirmek.

Arenadaki her şey yıkılabilir olacak. Ayrıca Fog of War'da mevcut. Görüşümüz birimlerimizin görüşüyle sınırlı olacak. Oyunun ikinci amacı ise para yapmak olduğundan düşmanın uğraşırken para

yapmaya da çalışacağız. Örneğin bir adamımızı sponsor firmalarından birinin panosu önüne koyarak kasamiza para aktıracız. Bu para ile devre aralarında üssümüzü onaracağız. Bu şekilde hem birimlerimize kumanda edeceğiz hem de bütçemizi yöneterek amacımıza ulaşacağız. En sonunda ise büyük Nexagon ile karşılaşacağız. Birimleriminin tecrübe arttıkça daha iyi savaşacaklar. Bu 3D strateji, RPG, Combat oyununu merakla bekliyoruz.



→ Tony Hawk's PRO SKATER 3 altı platforma birden geliyor. Bunlar PS2, X BOX, GBA, PC, orijinal PS konsol ve GBC. Yeni oyunda yayalar, arabalar, trafik kazaları, doğal afetler ve hava koşullarının değişmesi gibi özellikler olacak. Oyuncular kendi karakterlerini de yaratarak gözlük, dövme, kolluk ve saç gibi özellikler ile de kendi görünüşlerine de benzetebilecekler.

ps2içincmx 2002 geliyor

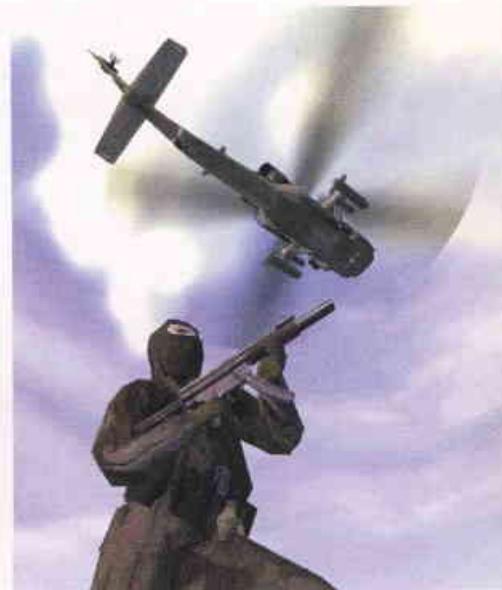
THQ Championship Motocross 2001 ft. Ricky Carmichael'dan sonra PS2 için CMX 2002'yi yapıyor. Oyun bir çok ünlü yarışçayı oynamaya şansınızın yanında Hart Attack, Nac Nac, Can Can, Superman ve Rocket Air gibi özellikle dublöllerin bol bol kullandığı hareketleri de yapabileceksiniz. Bunlar gibi 30 çeşit hareket yanında Exhibition, Freeride modlarını ve Freeride ve yarış modlarını kap-

sayan multiplayer modunu oynayabileceksiniz. Ayrıca oyunda kariyer yapma şansına da sahipsiniz. Tabii ki kariyer söz konusu olduğundan başlangıçta motoren kalitesinden sponsora kadar çok şey değişecek. Oyunda her şey kuralına göre olacak. Yani pistten çıkış kestirmeden gideyim falan diyemeyeceksiniz. Kontrolleri ise önceki oyunla aynı olacak. Oyun gerçek hayatı ayı yapılmaya çalışıldığından çamur ve kayganlık gibi oyu-

counterstrike halt etmiş !

Evet doğru okudunuz, Multiplayer'da en favori oyun olan Counter Strike'ı bile tahtından edebilecek bir oyundan bahsediyoruz sizlere. Adı Operation Flashpoint. Oyun NATO ve Rusya'daki serbest güçler arasında geçecek olan bir savaşı konu alıyor. Şimdiye kadar askeri bir oyunda gördüğümüz en etkileyici atmosfere sahip. Operation Flashpoint. Oyundaki tüm araçları kullanabiliyorsunuz. Vurulduğunuz zaman ayağa kalkamayabiliyorsunuz. Bir asker olarak başladığınız savaşta başlarınıza göre rütbe alıp 12 kişilik kendi takımıınızı yönetebiliyorsunuz. Oynamış olarak en çok Delta Force'a benzetebileceğimiz oyun, gerçeklik olarak onun kat kat üzerinde. Oyundaki yapay zekanın üstün olması, operasyondaki takım arkadaşlarınızın PC tarafından yönetilen beysiz birer birinden çok, karakteri olan gerçek askerler gibi davranışları, haritadaki konumunuza göre size verilen görevlerin değişmesi, görevlere giderken gerçek hayatı

devrelerden geçerek görev yerine intikal etmeniz gibi gerçek bir savaşta görmeyi umacağınız her şey bu oyunda var. Operation Flashpoint, Bohemia Interactive tarafından hazırlanıyor ve daha şimdiden bir çok site ve dergi tarafından 2001 yılının aksiyon oyunları içinde sayılıyor. Bizce de önemizdeki yılın en iyi oyunu olmaya aday. Gelecek ay Op. Flashpoint'e atacağımız özel ilk Bakışı bekleyin



red alert 2:yuri's revenge

Red Alert 2 için hazırlanan bu görev paketinin içinde 15 tek kişilik görev var. Bunun yanında bir zaman makinesiyle geçmişe gitmek gibi ilginç görevlerimiz de olacak. Görevler ise San Francisco, Sydney, Hollywood, Seattle, Londra, Kahire, Transilvanya ve hatta Ay'da geçecek. Ama en çok yeni birimlerden etkilenecəksiniz. Bu birimlere kısaca dejinelim:

Virus: Bu sniper düşman piyadelerini vurduğu zaman piyade şışmeye ve yerdən havalandırmaya başlıyor. Boyutunun iki katına geldiği zaman ise patlıyor ve etrafına zehirli bir gaz saçarak etrafındaki askerlerin zarar görmesini sağlıyor.

Brute: Genetik biliminden faydalananlarak

üretilen bu birimi tanklar ezemiyor. Ayrıca köpekler ve dronlar da bu birime saldırmıyor. Psişik saldırılardan da zarar görmüyor.

Boomer: Kıyıdaki hedefleri füzelerle ve denizdeki yüzen herşeyi torpidolarıyla vurabilen yeni bir denizaltı. Dolphin ve Squid'leri de vurabiliyor. Squid'ler Boomer'a sarılmıyor ama vurabiliyor.

Slave Miner: En enteresan birim. Birim bir maden tarlası bulup üstüne kendi rafinerisini kuruyor ve içinden çıkan 5 köle rafineriye ore taşıyor. Köleler öldürülüğünde yerine yenişi geliyor. Ama rafineri yok edilirse köleler karşı tarafa katılıyor.

Yuri's Revenge sonbahara hazır olacak.



nu zorlaştıracı etkenlerde bulunacak. Yüz efektlerinden çamurum bulaşmasına kadar bir çok etkende oyunda gözle görülebilecek. Oyunun meraklıları bu oyunu bekliyorlardı. Kısa süre sonra oyunu rafillarda görebiliriz.

runesword II yolda

Shapen Games özellikle masaüstü RPG oyuncularının ilgisini çeken oyununun devamını yapıyor. Bu defa oyunda bir

yapı seti dışında iki uzun ve bir çok kısa macera da gelecek. Uzun maceraların adları The Land Beyond ve The Hunt. Geçen oyundan gelen sıraya dayalı savaş sistemi kalıyor. Ek olarak 35 yeni yetenek ekleniyor. 13irk, konuşma seçenekleri, AVI ve MP3 desteği, Tome Wizard otomatik macera üreticisi gibi yenilikler de oyunda mevcut olacak. Oyun Crosscut Games ile ortaklaşa yapılıyor. Masaüstü oyuncularını bilgisayar başına çekerek

daha eğlenceli bir ortam yaratmayı amaçlayan oyun 2001 senesinin son çeyreğine doğru hazır olacak. Bazı oyunlar grafikleriyle, bazıları ise oynanışlarıyla ilgi toplarlar. Fakat bazı oyunlar vardır ki yalnızca atmosferleri ve hayal dünyamıza hitap etmeleri yüzünden sevilirler Runesword de onlardan biriydi. Bakalım ikinci birincisinin eksiklerini kapatabilecek mi.

redfaction

Red Faction tamamlanmak üzere. Oyunun artık son rotuşları yapılıyor. Mars kolonisindeki bir isyanı konu alan bu 3D shooter'da silahlar, düşmanlar ve tüm efektlər bitmiş durumda. Oyunda yok yok. Düşmanlarınızı slug gun'lar ile duvarın arkasından vurmaktan daha etkili bir silahla duvar üstüne çekertmeye kadar geniş bir çevre etkileşiminiz olacak. Bu çok ufak bir örnek. GeoMod adlı grafik motoru sayesinde yapabileceklerinizin sayısı oldukça artıyor. Tabii ki oyunun motoru düşünüldüğünde en sabırsızlıkla beklediğimiz kısım ise Multiplayer özelliği. Oyunun PS2 versiyonu PC'den önce çıkacak. Toplam olarak 5 kontrol edilebilir araç, 15 farklı silah türüyle Red Facti-

on'dan çok şeyler bekliyoruz. Oyun piyasaya çıktığında bir çok özelligiyle türünde her açıdan, özellikle de oynanış olarak devrim yaratabilir. PC için yaza doğru hazır olması bekleniyor. Mars devrimine hazır olalım arkadaşlar. Bol bol etrafı yıkıp geçmemiz gerekecek gibi.



sudden strike forever geliyor

Bu sıralar ek görev paketinden geçilmiyor nedense. Sudden Strike da bundan nasibini almış gibi. Paketin içinde İkinci Dünya Savaşı'nda bulunmuş tüm İngiliz birimleri var. Tabii ki Almanlar, Müttefikler ve Ruslar için de 3 adet görev olacak. Online oyuncular için tam olarak 20 ek görev geliyor. Ayrıca oyuncular maçı süresini ayarlayabilecekler.

Kazanma koşulları dışında destek kuverti almama, anında destek kuverti alma ya da destek kuverteri bulma gibi seçenekleri ayarlayabilecekler. Bunu dışında Generaller daha uzağı görebilmek için döerbün kullanabilecek, silahları taşıtmak daha kolaylaştırılmış, ara yüz sadeleştirilmiş ve araçlar gözden geçirilmiş. 30 yeni birim eklenmiş, oyun alanı

sonbahar ve çöl operasyonları için yenilenmiş, büyük bir İngiliz Campaign'ı eklenmiş. Kablo televizyonu olanlar iyi bilirler. Sudden Strike'ı uzun süre Giga TV'den ağızımızın suyu akarak seyretmişik. Şimdi ise oynamaktan hiç bıkmayacakmış gibi geliyor. Paket yaza kadar hazır olacak.



Oyunum Nerede?

Aşağıdaki tarihler, oyunu üreten firmaların resmi çıkış tarihleridir. Oyunlar ülkemize gelirken oluşan 1 aylık gecikme payı da eklenmiştir.

PC

Anno 1503	1 Temmuz 2001
C&C Red Alert: Yuri's Revenge	31 Ekim 2001
Call of Cthulhu	6 Mayıs 2001
Everquest: Shadows of Luclin	19 Mayıs 2001
Gangsters 2: Vendetta	18 Haziran 2001
IL2-Sturmovik	15 Temmuz 2001
Microsoft Train Simulator	1 Mayıs 2001
Mafia: The City of Lost Heaven	1 Mayıs 2001
Medal of Honor: Allied Assault	12 Kasım 2001

Neverwinter Nights

15 Ekim 2001

Sheep Dog'n'Wolf 1 Temmuz 2001

Operation Flashpoint 4 Haziran 2001

Midnight Club: Street Racing 1 Ekim 2001

Project Eden 22 Temmuz 2001

Lion King 31 Aralık 2001

Project Entropia 19 Mayıs 2001

The Getaway . 31 Aralık 2001

Red Faction 25 Haziran 2001

Shogun: Mongol Invasion 18 Mayıs 2001

Crazy Taxi 2 27 Mayıs 2001

S of F 2: Double Helix 1 Aralık 2001

DNA 19 Mayıs 2001

Warcraft 3 1 Ekim 2001

Extermination 8 Temmuz 2001

Warrior Kings 1 Temmuz 2001

Kessen 2 19 Mayıs 2001

PS

MTV Music Generator 2 25 Haziran 2001

Power Diggers 18 Haziran 2001

NBA Street 27 Mayıs 2001

Fatal Fury: Wild Ambition 18 Haziran 2001

Project Eden 22 Temmuz 2001

Alone in the Dark 4 18 Haziran 2001

Quake 3: Revolution 6 Mayıs 2001

Evil Dead: Hail to the King 18 Haziran 2001

Red Faction 25 Haziran 2001

Mat Hoffman's Pro BMX 25 Haziran 2001



level counterstrike turnuvası

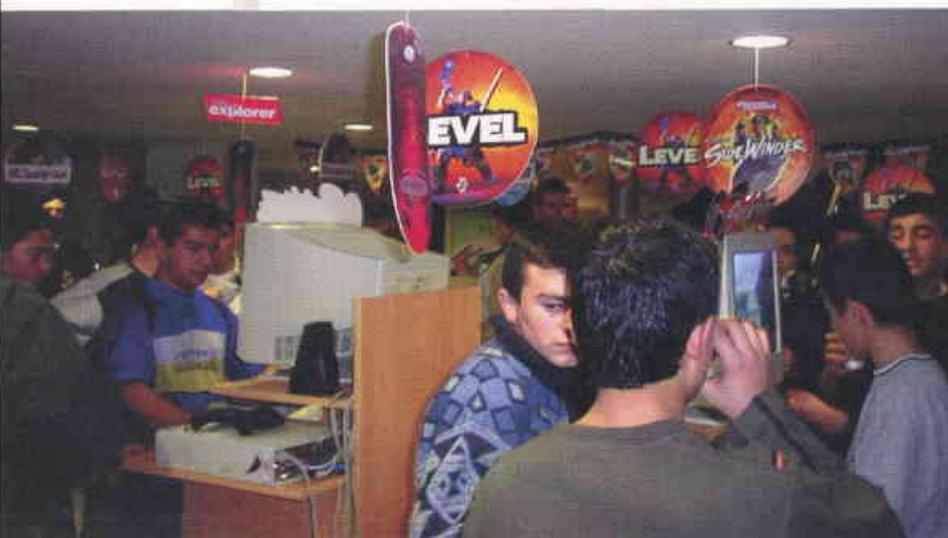
İlk duyurduğumuz günden beri büyük tartışmalarla yürüyen Türkiye'nin ilk büyük Counter Strike turnuvası nihayet sonuçlandı. Geçen ay size ilk turların hikayesini anlatıp ilk 16'ya kalan takımları tanıtmıştık. 7-8 Nisan'da yapılan final maçları tam anlamıyla neles kesişti. İzleyenlerin tadi damağında kaldı, izleyemeyenler çok şey kaçırdı ve oynayanlar kalpten gitmek ve kalpten kalmak arasında gidip gitti.

3. tur maçları QNC'nın ROC karşısında ki çok farklı galibiyeti ile başladı. İlkinci maç d1 ile JV=ist arasında ve oldukça çekişmeli geçti. JV=ist maçı bir farkla aldı. Daha sonra ki maç günün sürpriz sonuçlarından biriydi. Turnuvanın iddialı takımlarından OMG, DJ_Jashua ve Shmaro gibi sıkı oyuncuların rağmen VxD'den 6 fark yedi. Bir sonrakı maçta ise GoD güçlü rakibi GE!n'ın üzeden geçerek iddiasını ortaya koydu.

Tümuvanın süper takımlarından TON10 ve



WoL karması Fd bir sonrakı maça ANAC'ı sıfırak yenerken oldukça çekişmeli geçen Adeks, DT maçının galibi Adeks oldu. Günün sürpriz sonuçlarından biri de Kill'C4'ün Kings'ın Dust'ta kurduğu kurt kapanından sadece bir el çıkarılmasına oldu. Son maça ise Sage, her ne kadar başarılı maçlar çıkarsa da CS'de oldukça yenil bir ekip olan Q'yı açık farkla geçti.



Çeyrek Final

Boylece çeyrek finale ONC, JV=ist, VxD, GoD, Fd, Adesk, Kings ve Sage kaldı. Maçlardan önce çekilen kurallar sonucu ilk maç JV=ist ile Fd arasında oynandı. Daha önce Internet üzerinde yapılmış küçük çaplı turnuvalarda birincilikleri olan ve NET oyunu olarak çok başarılı olan JV, LAN üzerinde o denli başarılı olamadığını gösterdi. Özellikle Fd'de ki AWP uclusu Birofilo, Sisman ve Wicked rakiplerini durdurma konusunda çok başarılıydı. JV'nin AWP'leri Mindark ve Silman ise genelde AWP alacak parayı bile bulamadı. Nuke'de sonucu büyük oranda AWP gücü belirlediğinden FD maçı 9-5 kazandı.

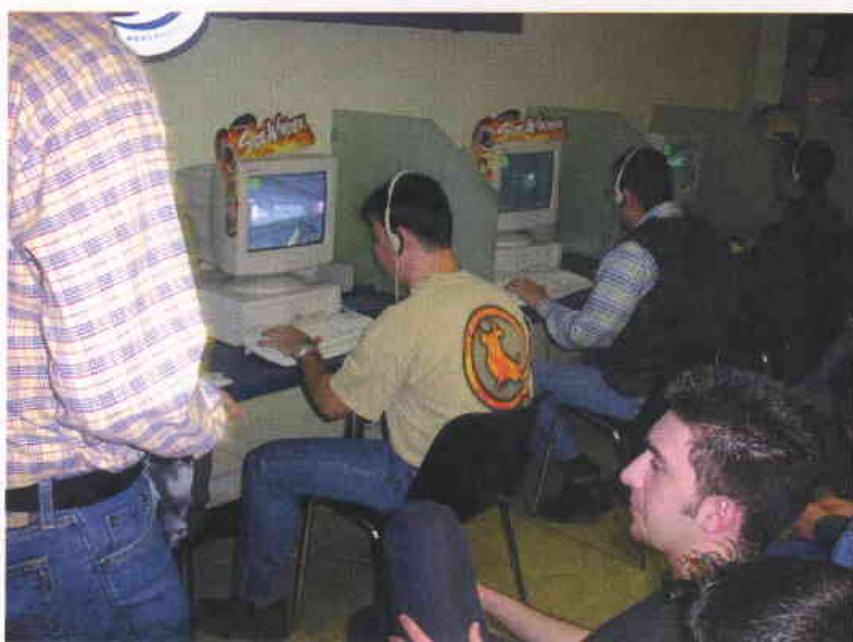
Çeyrek finalin ikinci maçı Kings ile VxD arasında, OMG'yi eleverek kendini ortaya koyan VxD'nin sıkık ve dar alanlarda gösterdiği performansından eser bile yoktu. Kings, VxD'yi farklı yenerken daha önce ki Kill'C4 maçının sonucunun da sürpriz olmadığını herkese kanıtladı. Kings'in AWP'cileri Tassadar ve özellikle Arthur maçın yıldızlarıydı.

Üçüncü maç GoD ile ONC arasında, Beklenenden çok daha iyi bir oyun ortaya koyan GoD turnuvanın en iddialı ekiblerinden QNC'ye fer döktürdü. Maçı sonuna kadar zorlayan GoD 8-6 yollarken ONC ilk defa zorlu bir rakiple karşılaşmadan performansları biraz düşüktü.

Çeyrek finalin son maçı Sage ile Adeks arasında, Bireysel yetenek ile takım taktiginin güzel bir dengesini sunan Sage taktik olarak çok zayıf olan Adeks'i çok rahat geçti. Boylece Fd, Kings, ONC ve Sage yarı finale kalmış oldu.

Yarı Final

Yarı finalin ilk maçı Fd ile Kings arasında yapıldı ama takımlar arasındaki anlaşmazlık yüzünden



den maç öncesi bir çok problem çıktı. Turnuvaya Kings ile katılan Tassadar'ın eleme turları arasındaki boşlukta Fd'ye katılmış ve onlarla antrenman yapmış olması sorun çıkardı. Uzayıp giden ve hakemleri topluca çatıdan aşağı atlama noktasına getiren tartışmalar sonunda maçın Dust'da 5'e 5 yapılmasına karar verildi. Sorun çözülüp maçın başlamasına az bir süre kala bu seferde Kings'den Paladin'in cam bir masanın üzerine oturarak kırması ve kendini yaralaması her şeyi iyice karıştırdı. Sonunda maç yapıldı ancak Kings'in üst üst gelen aksiliklerden sonra pek şansı kalmamıştı.

İkinci yarı final maçında Sage ile ONC karşılaştı. Terörist iken oldukça iyi bir oyun sergileyen Sage beklenenin aksine savunmada yetersiz kaldı. Daha önce Train'de çok iyi bir savunma sergileyen Sage ONC'nin "Deli Rush"ını durduramayınca maç ONC'nin oldu. Böylece finalin Fd ve ONC, üçüncülik dördüncülik maçının ise Kings ile Sage arasında oynanacağı belli oldu.

Yarı finalin stresinin ardından rahatlayan ve stresten kurtulan Kings ve Sage gayet rahat ve keyifli bir maç yaptı. Sage'in 5-2 kazanarak üçüncülüğü aldığı maçın ardından sıra heyecanla beklenen final maçına geldi.

Turnuvanın başından beri pek çok favori takım vardı ancak hep ONC ve Fd'nin isimleri öne planda olmuştu. Sonunda iki takım finalde karşılaşarak onları favori gösterenleri yalancı çıkardılar. Maçı anlatmadan önce takım kadrolarına bir bakalım.

Özgür Net Cafe - [ONC]

- CATLI_Kaan Öner (17)
- Ahmet_Baba Ahmet Küçük (17)
- CuDi Necat Karul (14)

Şu ana kadar Fd kadar taktik beceri gösteremedi.

Diğer yandan ONC turnuva boyunca rush konusunda rakipsiz olduğunu defalarca kanıtlamıştı ve Prodigy sniperlardan çok yakın mesafe çarpışmalarda kendisini gösterebilenlerin avantajlı olduğu bir harityadı. Açıkçası maçtan önce ben ONC'nin saldırırken başarılı olacağını ama savunmada zayıf kalacağını aynı şekilde Fd'nin savunmada başarılı ve saldırırda zayıf kalacağını düşünüyordum. Sonuçta maç ONC'nin Terörist iken Fd'nin hatlarını ne kadar yarabileceğine bağlı gibi gözükyordu. Ama maçın gelişimi hiç de benim beklediğim gibi olmadı.

Ve Büyük Final

İlk yarıda ONC'ler Terörist'i ve maça ilk frag'ı Catli, WiCKeD'i öldürerek yaptı. Tabancalarla geçen ilk elde Ahmet_Baba bombayı koymayı ve AKREP'de korumayı başarınca ilk el ONC'nin oldu. İkinci elde yine üst taraftan saldırınan ONC bu sefer AmoRPHouS'un ikiye bir kaldığı Fisto ve aLEN'i öldürmesi üzerine ikinci elde aldı. Üçüncü elde de ONC sıkı rush'ını ortuttunca AmoRPHouS ve Ahmet_Baba mağın sonucunu belirleyen isimler oldu.

İlk üç eli üst üste ONC'nin alması üzerine Fd'nin düşüğü şaşkınlık ve panik havası dördüncü elde ONC'nin bu sefer alttan gelmesi ile bitti ve Fd ilk elini aldı. Bu elde Forn takımı kurtaran isimdi. Bir sonra ki elde ise Fisto'nun çabası Fd'ye ikinci eli kazandırdı ve Fd bir parça savunmasını oturttu. 6. elde ise tam anlayıla bir WiCKeD şov vardı. 3'ü el bombası ve biri SG552 ile olmak üzere WiCKeD karşı takımdan 4 kişiyi 2 saniye içinde öldürünce durum 3-3'e geldi. Bu eller sırasında Fd'nin yoğun olarak bomba kullanması daha sonra başlayan bombalı savunma – bombasız savunma tartışmalarının ilk kılıcımıydı. Bundan sonra ki ikinci elde de ONC, Fd'yı ve bombalarını geçmemeyince dokuzuncu ele kadar el almadı. Dokuzuncu →



elde Catlı'nın bombayı koyması ve bombanın niyet korunabilmesi sayesinde dördüncü el geldi. Yarının bundan sonrasında hiçbir değişiklik olmadı. Fd'nin artık iyice oturan savunmasına

ONC'nin yaptığı bütün ataklar sonuçsuz kaldı. Ama bir iki ilginç olay vardı. Mesela Akrep ölümden sonra elinden çıkan el bombası ile Birofilo ve Sisman'ı öldürdüyordu.

Şimdi her şey Fd'nin 4 el alıp alamamasına kalmıştı. Devre arasında iki takımda 5'er dakikalık küçük arayı değerlendirdip son taktiklerini yaptı ve ikinci yarı başlıdı. İlk iki elde Fd sıkı rush yapıp ONC'hatlarını yanında ihtiyacı olan 4 elin ikisini almış oldu ve maçın sonucu Fd lehine olacak gibi gözüküdü. Üçüncü elde de Fd sıkı bir rush yapıp



bombayı koynuca zaten savunmayı oturtamamış olan ONC için son gözükmüş gibiydi. Ancak Kütup_Ayusu son anda bombayı defuse etti. Dördüncü elde de Fd rush ile başarılı olup bombayı koydu ama bu sefer defuse eden AmoRPHous'du ve bu ONC için çok iyi bir toparlanma şansı oldu. Östüne Fd para kazanmak için topluca Kill yazmayı seçince ONC'nin iyice toparlanacak vakti oldu. Maçın bu noktada döndüğünü söylemek yanlış olmaz.

Maçın bundan sonrası sürekli olarak Fd'nin

başarısız rush denemeleri ile geçti. Aşağıda 4 kişi kutuların bulunduğu koridoru bomba yağımuru ile cohenmeye çevirince Fd için tek geçiş şansı yukarıdan geçmek kaldı. Ama o noktayı Catlı ve Ahmet_Baba tutuyordu ve Fd bu iki kişiyi geçmemeyi başaramadı. Bazı ellişerde geçen bir iki kişi de aşağıdan desteğe gelen 4 kişiye karşı çaresiz kalyordu. Maç son 3 dakikaya girdiğinde durum 7-3'dü. Eğer o noktada Fd bir el alabilseydi durum 7-4 olacak ve zaman geçirmeleri durumunda Fd averages ile kazanmış olacaktı. Ama Fd ne kadar uğra-

şırsa uğraşsa Catlı'yi geçemedi ve o bir eli almadı. Averaj şansı da kaçınca 2 dakika Fd tüm gücüyle yüklenmedi ama ONC savunması dağılmadı. Sonraki 4 eli de alan ONC bu yarıyı 11-3 kapatarak toplamda Fd'yi 4-3 yenmiş oldu.

Bu mükemmel final maçının sonunda ONC şampiyonluğun haklı coşkusuya coşarken tüm takımlar hediyelerini alarak, sonuçta aldıkları başarılı sonucun mutluluğu, maçların bitmek bilmez kritikleri ve tatlı bir yorgunlukla evlerinin yolunu tuttu. Ama yoo... ONC hiçbir yere gidemezdi. Çünkü şimdilik rakiple Level Editörleri ile çarpışmaları gerekiyordu. İşte bizim takımın maç kadrosu

Level the Clan - [LVL]

Blaxis Sinan

Zol Sauza Tuğbek

Deus Burak

Brush Onur

Level 1 Gökhan

Santiago Şahin

Ama saat akşamın 11'i olmuş, bizim 3 hafta dir koşturmaktan canımız geçmiş zaten turnuva yapmaktan CS oynamamışız ne zamandır. ONC deseniz adamlar taze turnuva almışlar, hediye almışlar ayakları yere deprimiyor, uçmuşlar ne maç ne başka bir şey umurlarında. Sonunda civik bir maç oldu tabii. Ama mahsur yok-en azından bu sayede 6 el aldı.

Neyse bu işi aksiliklere rağmen yüzümüzün akiyla bitirdik. Ama bana sorarsanız ömrümden siz deyin 5 ben diyelim 10 sene gitti. Turnuva boyunca "Ne zaman deli çıkışım?" diye sorup durdum. Sadece ben mi, başta Sinan, Burak, Selçuk ve Onur olmak üzere hepimizin hali aynıydı. Ama her şey bittikten sonra eşyalarımızı toplayıp turnuva mahallini terk ederken hepimizin aklında tek bir soru vardı:

"Bir sonraki turnuvayı ne zaman yapsak acaba?" ■ ■ ■

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr



blackislestudio'storn

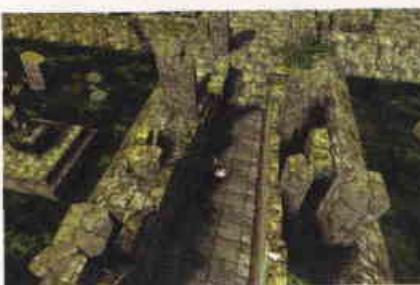
Bu adamlar dinlenmek nedir hiç bilmezler mi ?

Black Isle Studios denince akla ilk gelen, son bir-kaç yıl içinde peşpeşe piyasaya sürdükleri, AD&D sistemine dayanan oyunları Planescape: Torment, Icewind Dale ve bu aralar piyasada bulabileceğiniz Icewind Dale ek görev paketi Heart of Winter. Ancak tüm bu oyunların öncesi Black Isle'in -bitmesine en çok üzüldüğüm RPG dediğim Fallout'un devamı olan- Fallout 2'nin de altında imzası olduğunu hatırlatmakta yarar var. Neyse, siz bu bilgiyi birazcık aklınızda tutuverin, ben öte yan- dan Şubat ayındaki Heart of Winter ilk bakışında söylediklerime bir göz atayım. Efendim, demişim ki: "Black Isle bu, biz HoW'u beklerken arada yeni bir FRP çıkartırlara şaşmamak gereklidir!" Abarttığımız kadar çabuk olmasa da, Black Isle üretkenliğine hiç ara vermeden yeni bir FRP projesi ile karşımıza çıkmıştır. "Aynı motor üzerinde yeni bir D&D daha üretilirse bu iş kabak tadi verir!" diye hayflan�anlarınız varsa müjdeyi vereyim : Firma, D&D gibi bir kısıtlama altında kalmadan tamamen kendi dünyalarını hazırlamaya ve oyun için Lighthtech 3.0 (kendileri biraz 3D olurlar!) motoru kullanmaya karar vermiş bulunuyor.

«Multiplayer seçenekinde oyuncular karakterlerini bir araya getirerek bir parti oluşturabiliyorlar ve parti içinde her karakterin özellikleri ayrı ayrı durumlarda işe yarabiliyor»

Konuşmaları Ben Yaparım !

Torn'un D&D sisteminden farklı olmasının yapımcı- lara getirdiği pek çok özgürlük var. Örneğin mevcut FRP ikrarlarına ek olarak yeni ikrarı oyuna dahil edebilmeleri, Baldur's Gate'den tanıdığınız 18'lik skor sistemi yerine oyuncuya daha fazla esneklik tanrıyan, perk ve trait'lerden oluşan farklı bir sistem kullanmalari mümkün olmuş. Şimdi az önce aklınızda tuttuğunuz bilgiyi kullanmanın zamanı geldi. Oynadıysanız hatırlayacağınız, perk ve trait sistemi, ilk kez Fallout'da karşımıza çıkmıştı. Sadede geliyorum : Black Isle; Torn'un, puanlama sistemi olarak Fallout'u, mekanlar ve atmosfer bakımından Bal-



BLACK ISLE STUDIOS' TORN 12.2001

Yapım • Black Isle Studios

Dağıtım • Interplay

Bize Göre • Fallout ve Baldur's Gate serilerinin ilginç bir karışımı olacağı benziyor, ancak henüz pek çok kısım yapılmamıştır. Gelişmeler için bizi de arayın!

da Alchemy gibi bazı özellikleri gelişmiş karakterler kendi silahlarını geliştirebiliyorlar.

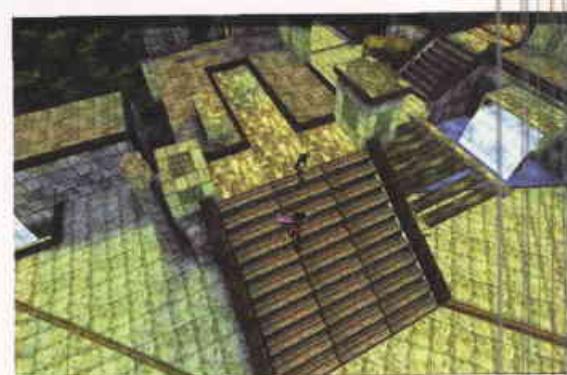
Bize öyle geliyor ki, Torn -Bu aynı zamanda oyunun geçtiği dünyanın da adı- Black Isle Studios için yeni bir başlangıç oluşturacak. Eğer proje başarılı olursa, D&D oyuncular yerine aynı dünyada geçen devam yapımlarına girecekler ve belki de Baldur's Gate'le başladıkları gibi yeni bir FRP dizisi daha ortaya çıkaracaklar. Zaten firmamın her fırسatta "Torn 100% bir Black Isle yapılmıştır!" diye bas bas bağırmasının nedeni de bu. Umarım, Fallout'un mirasının en iyi şekilde değerlendirirler de ben yine bir oyun bitirmiş olmaktan dolayı üzülmürem ! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

bi görünmüyordu, bu durumda B oyuncusunun daha sosyal olan karakteri duruma müdahale ederek partiyi savaşmak zorunda kalmaktan kurtarabiliyor.

Seç, Beğen, AI !

Torn'da ayrıca Fallout'da yer almayan büyü yapabilme özelliği ve pek çok farklı silah türü bulunuyor. Her silahın kendine göre avantajları ve dezavantajları da eksik bırakılmamış. Örneğin bir gürz, daha kolay yururken savunmada zayıf kılıyor, bıçakların verdiği hasar kılıçlara göre az olsa da arkadan sinsi vuruşlar yapmakta tercih ediliyor. Tabii FRP'lerin değişilmez ögesi olan büyülü silahlar da oyunda kendilerine yer buluyorlar. Hatta Artisan ya



Xuluuniverse

Online oyunlarda yeni bir dönem mi başlıyor?

Inşanoğlu yazının içadını modern içadına kadar geçen sürede çok siyahi olmasa gerek. Ne de olsa arada atletizmi, satrancı, saklamaçı, ıcat etmiş ve birlikte oyun oynaması ihtiyaçlarını bir ölçüde gidermişlerdi. Ama modern sayesinde birbirlerini görmeden de oyun oynaması şansına sahip olurlar. Gelişen internet teknolojisi bu sayıyı önce ikiden onlara, yirmilere taşıdı. Ardından ortaya çıkan online oyun kavramı ise yüzlere, bin yüzlere...

Artık online oyun dedikleri şey de bu gözü doymaz homo sapiens'lere dâr gelir oldu ki 'online evren' yapabilmek için kolları sıvadılar. Bu işin başını çeken ve kendilerine Xulu Entertainment adını yelen bir grup San Fransisco'lu eleman önce beş

riyle tanışmak kaynaşmak isteyen oyuncular için 3D chat odaları dizayn edilecek.

Yalnızca evden bağlanmak mı?

Xulu Entertainment'in bir diğer projesi de Xulu evrenine giriş yapmak için ev bilgisayarlarıyla sınırlı tutmamak. Şirket şu anda San Fransisco'da bir "Xulu Üssü'nün yapımıyla ilgileniyor. Bu alanlar, sanal siteler değil, sizi Xulu Evreni'ne davet eden gerçek binalar olacak. İçeriye giren oyuncular dev ekranlarda ve hareketli simülör koltuklarında oyunculara katılabilecekler, hatta bu simülörlerin bazıları tipki gerçek bir uzay gemisi gibi birden fazla koltuk içerecektir. Örneğin bir oyuncu pilot olurken diğer

XULU UNIVERSE

06.2002

Yapım • Xulu Entertainment

Bağıtılı • Interplay

Bize Göre • Pek çok şirket tarafından destek veriliyor ortak yürütülmüş gerekçe bir proje olduğu hesap. Eğer şirketler arası uyum sağlanabilir, düşünülen hersey tümleyle hayatı geçirilebilirse multiplayer oyunculuk tarihindeki en önemli değişikliklerden biri ile karşı karşıya geleceğiz.

makul düzeye gelecektir. Xulu Universe paketinin satış fiyatı konusunda henüz kesinleştirilmiş bir rakam yok, ancak gelecek yılın ortalarında piyasaya sürülmüş ve dünyadaki ilk gerçek Xulu sitesinin de aynı anda açılması planlanıyor. Xulu Universe'in aylık abone bedeli de yaklaşık 5-10 Dolar civarında olacak. Proje şimdilik göze oldukça ucuz görünüyor, ama bugünkü multiplayer oyun sistemleri de on yıl önce farklı şekilde düşünülmemişti herhalde! Bakalım Türkiye gibi hala pek çok internet kullanıcısının dijital telefon hattına sahip olmadığı, bağlantılıların sık sık koptuğu memleketlerde de Xulu Universe amacına ulaşabilecek mi, yoksa uçagımız havada süzülürken hattan düşüp dünyanın öbür ucundaki yardımcı pilotumuzu yüz üstü mü bırakacağız? ■ ■ ■

Batu & Gökhan Ibatuher@level.com.tr

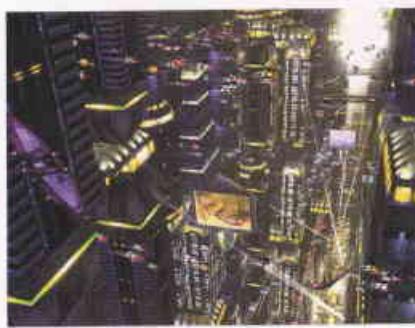
olan sayıları Disney, Sony, Lucas Film ve Universal gibi firmalardan gelen on beş kişilik bir daimi ekip, ayrıca sayısız anlaşmalı çalışma arttırdılar. İkinci olarak da dokuz gezegeninden oluşan Eidolon adlı bir yıldız sistemi tasarladılar.

Yalnızca bir oyun mu?

Sakın aklınızda Xulu Universe'in nasıl bir oyun olduğunu sorusunu getirmeyin, büyük hata olur. Çünkü bu bir oyun adı değil, üzerinde pek çok oyunun oynanabileceği koca bir evren! Evdeki oyuncular bu evren üzerinde basit kutu oyunlarından tutun da en karışık 3D aksiyonlara deşin her türlü oyunu oynayabilecek, hatta kendi evlerini, apartmanlarını, yanıp alanlarını dizayn edebilecekler. Tabii aynı imkan büyük şirketlere de verilecek. Düşünseğiniz, gezegenin bir kitasında Interplay'in FRP'sini, bir diğer kitasında ise Electronic Arts'ın yarış oyununu oynayabileceksiniz! Tabii tüm bunların yanı sıra birbirle-

ona asistanlık yapıp geminin silahlarını kullanacak. Hatta içerisinde kameralar sayesinde Xulu Evreni'ne evlerinden giriş yapan kullanıcıların gerçek userdeki oyuncuların görmeleri sağlanacak.

Şirket ev bilgisayarları için PIII 600ve Voodoo 5 hızlandıracı öneriyor. Bu konfigürasyon gözünüzü yüksek gottenen, ancak sistemin bir yıldan önce devreye girmeyeceğini düşünürseniz maliyeti de



baldur's gate 2: throne of bhaal

Çocukluğunuzun sonuna geldiniz. Artık Bhaal'ın mirasını almanın zamanı.

Bir Tanrı'nın çocuğu olmak AD&D dünyasında büyük güçlerle donatılmış olarak doğmanız manasına gelir. Ama bu, aynı zamanda daha doğusundan bir çok güçlü düşmanınız olduğu ve siz yok etmek için her saniye fırsat kollarıkları manasında gelecektir. Doğal olarak sizin daha küçüklükten, hatta beşikten itibaren izleyen bir sürü katil, kafanızı efendisine götürmek için bir biriyle yarış eder. Ama siz güçlendikten sonra onların arkalarına bakmadan kaçınları iso ancak ufak bir eğlence olacaktır. Asıl gösteri ise bu sefil yaratıklara emir veren büyük efendilere ulaşabildiğiniz zaman başlar.

Bir uçlu me olnası planlanan Baldur's Gate'ı ilk oynamaya başladığınız zaman kim olduğunuzu an-

yordunuz. Geçmişinizle ilgili bildiğiniz her şeyin kasıtlı olarak size yanlış olarak aktarıldığını öğrenmenizle beraber büyük koruyucunuzun öünü almak yolunda yaptığınız mücadele size gerçek kimliğinizi öğretmiştir. Siz bir kötülük tanrısının, Bhaal'ın çocuğuydunuz. Birinci oyunu bitirdikten sonra oyunu çok sevenler karakterlerini ek görev paketi "Tales of The Sword Coast" ile geliştirdi.

Interplay eski oyunlarında olan "bir önceki oyunda yarattınız karakterleri serinin devam oyunlarında kullanabileme" özelliği sayesinde karakterlerinizle bütünlüğmenize izin verdi. Bu super özellik sayesinde oyun birkaç kat daha zevkli oidi.

Kaçınız karakterlerini BG II ye aktardı bilmiyorum ama ben oyunla gelen yeni sınıflar yüzünden eski karakterlerimi bu defa aktarmadım ama yeni baştan yarattım. BG II karakterlerinizin levelleri yükseldiği için nispeten daha bilgili ve ileri düzey FRP oyuncularına hitap ediyordu. Çünkü oyundaki yaratıklar öyle tek Magic Missile ile ölecek tipten değildi. Bazen bir çarpışma için ancak iki üç ayrı taktik geliştirmek zorunda kaldığım anlar oldu. BG II de de Bhaal'ın çocukları olarak mücadelemini sürdürdük.

Artık Reşit Olduk

Şimdil bu oyunun üzerine artık çocukluktan çırpı reşit olduğumuzu ispatlayacağımız yeni bir görev paketi geliyor, Throne of Bhaal. Bu paket ile uçlu mede "Bhaal'ın çocukları" teması da sona eriyor. Eh zaten 8 milyonluk bir experience tavanı ile artık çocukluktan çıkışma zamanınızda gelmiş oluyor zaten! 8 milyon bir masa üstü oyuncusu için hayal gibi bir rakam. Çünkü bu karakterlerinizin 40. level'a kadar yükselmesine izin verecek. Bu şimdide kadar AD&D kurallarını uygulayan bir bilgisayar oyununda izin verilen en yüksek level 40. level ne demek size nasıl

THRONE OF BHAAL

07.2001

Yapım • Black Isle Studios

Dağıtım • Interplay

Bize Göre • Eşi benzeri görülmemiş bir görev paketi. Fazlaıyla yeni özellik içeriyor.

anlatılam bilemem. Bir savaşçı olduğunuzu düşünün. Zaten bu level'a gelinceye kadar yaşadığınız maceraalarla bir çok güçlü ekipmana sahip olduğunuzu da hesaplaşarak başıraza ve hala fanal kullanmadan birkaç köyü yok edebilecek güçe sahipsiniz demektir. Birinci oyundaki hiçbir karakter sizi durduramaz (tabii oyunun karşınıza çıkaracağı karakterler sizin level'inize uygun olarak yükseltmediğini de düşünürsek). Yani kısacası ufakta bir tanrı durumundasınız demektir. Eğer karakterlerinizi aktarmayı yeni karakterler yaratıcasanız oyun siz 2 milyon experience puanı ve gerekli tüm donanım ile başlatıyor...

Paketin içinde neler var?

Gore paketi size yepen uestler ve haritada ek bölgeler getiriyor. Bu ek bölgelerin en görkemli ise paketin asıl içeriği olan dev gibii bir dungeon, Watcher's Keep. Oyunun yapımcıları bu dungeon'un şimdide kadar yaptıkları en "cool" dungeon olduğunu söylüyorlar. İçinde bir çok yaratık ve Advanced Dungeons & Dragons'un efsanevi eşyalarını bulabileceğiniz. Ayrıca Machine of Lum the Mad adlı bir makinede burada keşfedeceğiniz başka bir sürpriz. Makineyle yaptığınız her harekette sizeambaşka sonuçlar verecek. Bunların ne olacağı ise belirsiz ama 20 adet değişik sonuç vereceğini size belirtelim. Yapımcılar Keep'te bol bol öleceğinizi de garanti ediyorlar. ➔





→ Watcher's Keep'ten sonra bizi en meraklandıran yer ise Tethyr'de ki Saradush şehri oldu. Siz bu şehre girdiğiniz zaman şehir uzun zamandır kuşatma altında olacak. Bu yüzden siz yollarda yürüken sağınıza solunuza ve hatta üstünüzde mancınıklar-

de siz insanlarla konuşmasanız bile onlar kendi arasında günlük yaşamlarını devam ettirecekler. Konuşacaklar, pazarlık edecekler dolaşacaklar. Yapımcıların iddialarına göre siz hiçbir şey yapmanızı da sır şehrini seyretmek bile sizi eğlendirecek. Bu

deki tek bilgi şimdilik bu.

Gelelim yeni büyülere ve thiefler için yeni ekipmanlara. Tüm bu büyüler ve yetenekler 50 civarındaymış. Thief'ler yepeni tuzaklara kavuşacaklarmiş. Bunun yanında clerics ve mage'ler ise yeni quest büyüleri ve 9. level büyüler kullanabileceklermiş. Ayrıca savaşçılarda yüksek level'larına uygun olarak Whirlwind Attack gibi bazı özel saldırı türlerine sahip olacaklarımiş.

Büyük dedik de bu yeni büyülerden en üstünde durduğumuzu bir defa daha sizlere anlatalım. Adı Storm of Vengeance. Bu büyüyü yaptığından ortaya rakiplerinize zarar verecek bir mor bulut çıkacak. Daha sonra bu bulut zehirli bir hale dönecek. Bir süre öyle kaldıktan sonra ateş ve asit yağdıracak. Tüm bunlardan kurtulmuş olanlar için ise son olarak sağa sola şimşek atacak. Eh daha ne diye lim.

Oyuna başladığınız kalenizde bir özel yeteneğiniz de olacak. O da daha önceki oyunlardaki karakterleri kendi grubunuza ekleyebilmek. Yani bu karakterleri grubunuza çağırabileceksiniz. Size katıldıkları zaman oyun onların sizden ayrı kaldıkları zaman kendi maceralarını yaşadıklarını hesaplayarak ona göre experience puanı verecek. Çağırabileceğiniz karakterler içinde Saverok da olacak! Saverok'la özel bir anlaşma yaparak onu da grubunuza katabileceksiniz. Onun ne kadar güçlü bir savaşçı olduğunu sanırım eski oyuncular çok iyi hatırlayacaktır.

Throne of Bhall beni gerçekten çok heyecanlandırdı. Eski karakterleri çağrımak ve 40. level karakterleri oynamak AD&D kurallarını uygulayan bir bilgisayar oyununda ilk defa gerçekleşecek. Bu paketin yeni oyuncular kadar tecrübeli oyuncular için de çok öğretici olacağını düşünüyorum. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

dan atılan taşlar düşecekt. Ayrıca şehir dışarıdaki düşmanlar dışında içerisinde de çüruyen cesetler yüzünden hastalıklarla ve düşmandan kaçan göçmenlerle uğraşıyor olacak. Bu yüzden gergin ortamda bir tavernaya girdiğinizde her an kavga çıkabilir ve sizde ortasında kalabilirsiniz. Bunun yanında şehir-

kısmı bana biraz Planescape: Torment'i hatırlattı. Tüm bu bölgelere gidebilmek için ise oyuna Abyss'teki kendi Stronghold'umuzdan başlayacağız

Karakterler ve Ekipmanlar

Throne of Bhall ile yeni bir karakter kiti de geliyor. Adı Wild Mage. Bu büyüğü oyunda rastlansal olarak çok güçlü büyüler yapabilecekmiş. Kullanacağı büyüler ise özel questlerde verilen büyüler olacakmış. Ancak büyülerine hakim olamayan ve bazen karışıklık yaratmaları için bazen de grubu kurtarabilen bu büyünün de bir işlevi olacak herhalde. Çünkü paketle gelen bazı bölgelerde büyüğünüzü yükseltirken bazlarında ise tamamen kaybolabilecek. Bu karakterdeki tutarsızlık ve belirsizlik bizim kafamızda bir takım sorular oluşturdu. Ama elimiz-





projecteden

Neden gelecek denince akla sadece metal binalar ve karanlık bir gökyüzü geliyor? Yoksa gerçekten gelecek böyle mi olacak?

Yazılımımı takip etmiş olan arkadaşlar Tomb Raider serisine duydugum nefreti yakından bilirler. Bu serinin yaratıcısı Core Design benden her fırsat- ta eksik not almış fakat eski dost, emektaş Eidos'un hatırlıyla oyunlarını oynalabilmıştı. En son oynamayı denedimde Lara'nın düzenli olarak estetik ameliyatlarla (yani çözünürlüğü yükselterek) gittikçe da- ha da güzelleştiğini, fakat hala yaptıklarının bir oyuncuda ruh bırakmayacak kadar bayık olduğunu acı içinde farkettim. O gün bu gündür bu seride eli- mi sumuyor, atacağım lafi bile birkaç metre uzak- tan atıyordu. Bu ay bana inatmış gibi yine Core Design ve Eidos ikilisinin elinden çıkan bir oyunla karşılaştım. Satranç oyunu olmasını umarken aynı Tomb Raider gibi action oyunu olduğunu öğrendi- güm Project Eden bende "Yine miiiiiiii!?!?!! Haaaaayi-

Hic degilse Lara'dan kurtulduktan

Oyunun konusu oldukça klasik bir mekanda geçiyor. Gelecekte oluşan nüfus patlaması ile dünya yaşanması oldukça zor bir yer haline gelmiş. Tabii ki bu aşamada gözünüzün önünde canlandırdığını dünya sadece metalden oluşan binalar ve kara bulutlarla kaplı. İnsanlık kaynaklarının yok olması ve barınacak yer eksikliği sebebiyle yatay yerine dikey yapılmaya başlamış. Bu da dev binaların oluşmasına sebep olmuş. Gerçek hayat bu binaların üst kısımlarında geçiyor. Aşağılar ise tamamen şimdiki "yeraltı" kavramına uyuyor. Alt katlar sadece suçun ve çetelerin hakim olduğu, adaletin işleme bile konmadığı bir yer haline geliyor. Yukarılardan aşağıları en kesim sadece bu büyük binaların temellerinde çalışan teknik elemanlar oluyor. Oyunun geçtiği mekan da büyük ölçüde burası. Alt katlarda "Meat Factory" denen bir bölümde büyük bir arıza oluyor ve buraya gönderilen teknisyenlerden de habec

alinamıyor. Bunun Üzerine Urban Protection Agency (UPA) adındaki grubun dört üyesi buradaki sorunu araştırmak ve kaybolan teknisyenlere ne olduğunu bulmak üzere bu bölgeye gönderiliyor. Biz oyun boyunca bu dört UPA üyesini yönetiyoruz. Konu çok etkileyici görünmese de aksiyona daveti-ye cıkarıldığı kesin.

Bu dört karakter tahmin edebileceğiniz gibi normal karakterler değil. Hepsinin uzman olduğu bir konu var. Bu da ilk olarak akla oyuncun stratejik kısmının ağır bastığını hatırlatıyor. Karakterler hakkında kısaca bilgi vereyim. Oyunu başladığınızda ilk yönettiğiniz UPA üyesi Carter, takımda kaptanlık ruhunu taşıyan tek eleman. Uzman olduğu konu her türlü bilgiye ulaşabilmesi. Bu da takımın beyni olmasını sağlıyor. Grubun ikinci üyesi tam anlamıyla bir RoboCop olan Amber. Özelliği ağır silahları taşııp kullanabilmesi. Ayrıca grubun diğer elemanları için depo görevi görüyor ve grubu yüksek hasardan koruyabiliyor çünkü dışardan metal bir blok gibi gözüüyor. Her gelecek konulu oyunda olduğu gibi burada da bir usta hackerimiz var. Yüksek düzeydeki bilgisayar koruma sistemlerini rahatlıkla geçebilen üyemiz bir bayan. Minoko adındaki bu

PROJECT EDEN

08.2007

Yapım - Core Design

Dağıtım → Eidos Interactive

Bize Göre • Alışılmışın dışında şeyler vaad ediyor. Takım ruhu ve bulmacalar... Kimbilir belki Action kavramı değişiyordur.



Project Eden'da takım halinde hareket etmek hayatı kâlmakla eşdeğer olacak.

→ bayan aynı zamanda ortaça yerleştirdiği kameralarla takıtları geliştirmeye yardımcı oluyor. Minoko sanırım Core Design'daki arkadaşların dijital hatun isteklerini bastırmak üzere oyuna kondu. Son üyemiz ise mekanik hemen her şeyi tamir edebilen kunduracı Andre. Böyle bir uzmanlık alanını çok aradılar mı merak ediyorum.

Konuya bağlı olarak oyuna eklenen ilginç özelliklerden biri haritaların 3 boyutlu olması. 3. boyuttan kasit haritalarda derinliğin hayatı öner taşımı. Yani şimdide kadar ki oyunlarda 3. bo-

ken bir örnek de şöyle verilebilir. Düz FPS mantrıyla bir odaya dalıp sağ sol yaparak önüne gelen headshot atmak yerine o odayı dışarıdan görüntüleyen bir kamera sistemiyle daha akılîca bir takâk belirlenebilir. Tabii kamera sisteminin kullanılmasında sistemin kapalı yani dışardan gözükmenin şekilde olması gerektiğini unutmamak lazı-

Tabularınızı yıkın

Tarz olarak klasik FPS'lere benzemeyen oyunun esasında bulmaca çözme geçiyor. Ateş edip kafa olarak yürümek yerine durup düşünmek ön planda. Zaten dört kişinin olması ve bunların farklı özelliklerinin olması da direk bu amaca yönelik yapılmış bir şey. Gerektiğî yerlerde bu karakterlerin farklı özellikleri kullanılarak bulmacalar çözülmüyor. Dikkat çeken bir nokta da karakterlerin özelliklerini kulanmaları ile enerjilerinin azalması. Örneğin Minoko'nun kamera kurması ona 30 birim enerjiye mal oluyor. Bunu geri almak isterse 20 birimi alabiliyor fakat kameranın yok edilmesi durumunda bu enerjiyi kaybetmiş sayılıyor. Takım oyunu karakterleri doğru şekilde kullanmaktan geçiyor. Andre arkada kalıp bozuk bir kapıyı tamir etmeye çalışırken Minoko gelen olop olmadığını anlamak için kameralarını kullanıyor. Bu sırada Amber ve Carter bulmacayı çözüyor. Andre'ye bir şey olduğunda bütün takımın geri dönüp savasaçagina mı yoksa birinin onu korurken diğerlerinin bulmacayı çözmeye devam mı edeceklerine karar vermek size kâliyor. Karakterlerin özellikleri geliştirilebiliyor. Yani bu özellikler kullanıldıkça ka-



Şehrin her katını önce tek tek elle çiziliyor.

yip sonra bir diğerinin kontrolüne geçiyorsunuz. Burada biraz oyunun arabirim dizaynı da on plana çıkarıyor. Karakterler arasında geçiş sağlayabilemek için iki yöntem var. Birincisi gayet kolayca ekranda üzerlerine tıklamak. İkinci ve daha kapsamlı olan yol ise ekrana sağ tuşla tıklayın açılan arayüzde resimlerine tıklamak. Bu ekranın karakter seçenekten başka marifetleri de var. Burada karakterlerle ilgili bütün bilgileri görebiliyorsunuz. Ne kadar kurşunu kaldı, neleri taşıdığı, ne işe uğraştığı gibi. Ayrıca o an seçili karakterin daha ayrıntılı özellikleri de yine bu ekranда görülmüyor.

Evet, bütün oyun bulmacalar üzerine kurulu. Fakat bu tabii ki hiç düşmanınız olmayacak anlamına gelmiyor. Bu konuda da Project Eden biraz yenilikçi. Yaratıklar sürekli mutasyona uğruyorlar ve bölünüyorlar. Bu çeşitli yaratıklar oluşmasını sağlıyor. Fakat yine de yaratıklar konusunda çok açıklayıcı bilgiler yok.

Teknik özellikler konusunda yapılan açıklamalarda izlediğim oyun içi demolara bakarak oyunun motorunun sağlam olduğunu fakat çok da yeni birseyler getirmedığını söyleyebilirim. Far kediden tek güzel özellik son zamanlarda sık kullanılmaya başlanan hem birinci hem üçüncü şahıs görüş açısının olması. Multiplay özelliklerinde de sürprizler vaad eden Project Eden kendi dalında özellikle Tomb Raider'dan sonra çıkış açılacak gibi gözükmüyor. Fakat noolur seriyi tadında bırakın ve yalan rüzgarına çevirmeyin. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

«Tarz olarak klasik FPS'lere benzemeyen oyun tam olarak bulmaca çözme geçiyor. Ateş edip kafa olarak yürümek yerine durup düşünmek ön planda.»

yet ya kullanılmıyor ya da oldukça dar kapsama kullanılıyordu. Bir kat aşağı veya bir kat yukarı çok zayıf kaldığı için bu oyundaki 3. boyut bizi tatmin edebilir. Örneğin birkaç kat yukarıya Minoko'nun kamera kurması sayesinde oradan olup bitenleri rahatlıkla izlemek mümkün olacak. Bunlar hep alışık şahıs bazlı action oyunu takıtlarını değiştirecek yeniliklerden. Hazır kamera denilmış.

UPA görevlisi kahramanımız tozu dumana katarak ilerliyor.



bilyetler kendiliğinden artıyor.

Tahmin ediyorum tek bilgisayar ile 4 ayrı karakterden oluşan bir grubu nasıl yönlendireceğimizi merak ediyorsunuz. Oyunun tek bir şahıs üzerinde dönmesi sebebiyle elinizde sadece bir karakteri yönlendirebilme gibi bir şans var. O sırada diğer 3 karakter tamamen oyunun yapay zeka motora teslim ediliyor. Fakat burada kullanılan yapay zeka düşmanlarıyla aynı değil. Karar verme aşaması eksik bir yapay zeka dersem yanlış olmaz sanırım. Karar verme aşamasında en fazla olan bitenden siz haberdar edebiliyor. Yani yine dört kişinin tam kontrolü sizin elinizde olacak denedir. Bu konu bana biraz sallantıda gibi geliyor. Yani bu kadar iyi kontrolü sağlamaya çalışmak oyunun oynanabilirliğinden birşeyler götürebilir. Ama yine de amcaların bir bildiği vardır.

Ben head'imi atarım abicim

Karar verme aşamasının sürekli sizde olduğunu söylemiştim. Tam bu noktada karakterler arasında geçiş yapıyororsunuz. Bir karakterle bir işe başla-

Half Life: Blue Shift

VFPS türünün ilk örneğine hoş geldiniz (Vazgeçilemeyen First Person Shooter)

Texas bir iki yıl öncesine kadar sadece boğa sürüsüne kovboyları, uzun sıvır ucu çizmeleri, belli bir yaş fotó şapkaları ve iri ama güzel kızları ile biliniyordu. Daha sonra geçen yüz yılın sonlarına doğru Half Life adlı bir oyun piyasayı kavurup pişirirken, ödüller o senin bu benim diye tek tek toplarken (oyunculardan ve çeşitli dergilerden 50'den fazla "yılın oyunu" ünvanı aldı desem? -bkn. www.gameoftheyear.com- (hatta dergicek bizi, özellikle de Sinan'ı epey epey oyalamıştı yanlış hatırlamam)

«Ama bu demek değil ki PC versiyonu olmayacak, Windows'ta sürünen biz zavallı ölümlüler de Blue Shift'in tadına bakamayacak.»

yorsam (eh 2 milyondan fazla satan bir oyun için normal bir özellik)), FPS dünyasına adventure taddında yepisiyi bir yaklaşım katarken Texas hala aynı Texas'tı. Daha sonra bu büyük eyaletten Gearbox Software adlı bir programlama şirketi çıktı bu babacan oyuna bir adet expansion yaptılar, adını da Opposing Force koydular. İlk oyunda Gordon Freeman'ımızı, cesur, atık, atletik bilimadamımızı yönetirken Opposing Force'da ters tarafla geçmiş Gordon'u yok etmek isteyen ve bu yüzden Black Mesa'ya yollanmış bir Marine olmuş, etrafı korku ve dehşet saçmıştır. Şimdi ise yine Gearbox'un üstün yetenekleri sayesinde yeni tadda yeni zevklerin peşine düşecek ve Half Life dünyasımıza yine farklı bir perspektiften bakarak yakında piyasaya çıkması beklenen Blue Shift'in deirliliklerine dalacağız. Zannediyorum bu Half Life şıglılığı daha uzun süre bitmeyecek ve torunlarımıza karşılıklı Half Life oynayacağız ama bu sefer yaratıcı olarak.

Oyunların Yaşanmayan Yarısı (hö?)

Gordon Freeman arkadaşın ilk oyundaki yolculuğu sırasında kimi zamanlar Black Mesa'nın koruma birimi ona yardımcı olmuştu. İşte "Barney" de denilen bu güvenlik görevlilerinden biri Blue Shift'de olacağımız karakteri oluşturuyor. Ve yapacaklarınız da, görevleriniz de tamamen bir Barney'in yaşıntısına uyuyor. Ortamda bulabileceğiniz en kötü, en büyük, en sapık, en psikopat uzaylıları arayıp öldürmeye çalışmak yerine hay-

HALF LIFE: BLUE SHIFT

11.2001

Yapım + Gearbox

Dağıtım + Sierra Studios

Bize Göre + Opposing Force kadar güzel olursa, Half Life macerası yeniden başlayacaktır demektir.

ırılığına uğratmayı istemem); çünkü maalesef oyun Dreamcast için hazırlanıyor. Tatataaamm! Nasıl kötü bir haber ama! Heyy, tamam tamam durun.. Hemen sayfayı çevirmeyin, önce bir alttaki cümleye bakın.

Ama bu demek değil ki PC versiyonu olmayacağı, Windows'ta sürünen biz zavallı ölümlüler de Blue Shift tadına bakamayacak, kaymağını yiyemeyecek. Yiyecek elbette! Tabii bir büyük dezavantajla: Oyunun orjinali Sega Dreamcast için ha-

→
UGrafiklerdeki gelişmeden yaratıklar da nasibini almış. Slave artık daha bir şirin gözüküyor(!)





zırلانıyor ve bu da Dreamcast oyunlarının genel yapısının çok uzun olmadığını düşündüğümüzde oyunun orijinaline göre az biraz daha kısa olduğu anlamına geliyor (orijinalin 1/3'ü kadar değil mi?). Ama her zaman dediğim gibi, önemli olan boyu değil işlevlidir sevgili okuyucularımız. Blue Shift aslen Half Life Dreamcast'in içine dahil edilmiş bir görev paketi ve sadece bu görev paketi PC'ye çevrilüyor. Ama bu kötü bir şey değil, günümüz Half Life'in PC versiyonuna grafik olarak büyük eklemeler yapıyor.

Yarımların Zıt Kuvveti (himmm...)

E tabii tahmin edersiniz ki, aradan bir kaç sene geçince oyunun sadece konusunun değişmesini bekleyemeyiz. Mesela görüntü kalitesinde ve grafik motorunda da bir takım bazı değişiklikler kaçınılmaz olacak. Herşeyden önce oyundaki model-

ler daha ayrıntılı, daha çok poligonlardan (tam iki katı) oluşan karakterler olacak. Böylece çok daha yumuşak ve gerçekçi düşmanlarınız olacak. Her ne kadar Quake 3'ün karakterleri kadar süper olsam da hiç birimizde hayal kırıklığı uğratmayacağımı düşünüyorum. Aynı şekilde oyunun doku kaplamasında da gelişmeler var. Haritalar, silahlar ve diğer objelerin hepsi daha keskin, daha net ve daha gerçekçi olacak ve ayrıca "dramatic lighting" gibi bir takım yeni efektlere de kullanılacak (olayı abartmayalım ama sonuçta görsel bakımdan daha zengin olacağı kesin). Silah sesleri ise aldığımız bazı çok özel bilgilere göre daha dolgun daha ateşli daha fışkıreyici olacak (gök özelti). Ve tabii ki de bütün söylemlerimin tamamı bir engine-update ile olacak sevgili Level hakkı. Bununla söylemek istedigim, Blue Shift'i alıp kurduktan sonra ister seniz Half Life'yi ve Opposing Force'u da aynı şekilde, aynı özel-



Modelerdeki gelişmeye dikkat edin. Soldaki eski Barney modeli, sağda ise Blue Shift'teki.

lilerde oynayabileceksiniz. Öte yandan kimi parası olmayan Half Life fanatikleri, Blue Shift'i almadan da oyunun ilk versiyonlarını aynı özelliklerle oynamaya hakları olduğunu ve bu yüzden Sierra'nın bir patch çıkarması gerektiğini iddia edeceklerdir. Ve çok da haklı olacaklardır. Amma ve lakin Sierra'dan bu konuda en ufak bir açıklama bile heriçinde gelmedi (buyle bir şey düşünmüştürler araşıp soralar, fikrimizi alırlardı).

Kuvvetlerin Mavi Vardiyası (ok!)

Daha önce de dediğim gibi oyundaki ana amacınız Black Mesa'daki bilim adamlıklarının killarına bile zarar gelmesini engellemek. O yüzden oyun "önüne çıkan herkesi ölütmeyeceklerini" da araba öldür-yetmedi masumları öldür-nihaaargghh" tarzında bir oynanıştan çok, güvenli yollar araştırip en tehlikesiz ve emniyetli bir şekilde eskortluk yapmak olacak. Ama tabii oyunda sürüsüne birekel yaratık ve Marine dolaştığından oyun tahmin ettiğiniz kadar da saklamaç veya köşe kapmacaya dönüşmeyecek ve action heyecanından çok uzaklaşmayacak.

Oyunun gelim tarihini sorar gibi bir hali var kimlerinin. Valla önumüzdeki bir iki ayda en geç çıkış olması gerekecek; ama Türkiye'nin şu son zamanlardaki durumunu ve gümrükteki bir çok malin ayırdar saçma sapan beklemesini hesaba katarsak ne zaman nerede ne olacak kimse bilemez (iki aydır Türkiye'ye oyun gelmiyor be, anamız ağladı bu ay oyun bulamadığımızdan, 48 sayfalık kapak konusu bile yapmayı düşündük hanı). Bu belirsizlikte ise bize ya oyun çıkar çıkmaz yurtdışından getirtmek, ya oturup beklemek ya da bu kriz ve getirdiği istemsiz sonuçların bir an önce yok olması için dua etmek düber (dua dedim de çok alakası olacak ama aklıma geldi, dün Kutsanmış Çocuğa gittim, şeytan-melek kavramları çok koskın ve olağandığınca klasik işlenmiş, ama kötü ve ucuz değil bence, Stigmata'nın biraz daha farklı bir boyuttan bakanı ve sapına kadar iyi-kötü savaş, gidilebilir)...

Yanı yaşamlandı, ters kuvvetlerdi, mavi verdiy়া Bekliyoruz. ■ ■ ■

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



Warzone Online

Bu yaz online dünyası birazcık ısınacak! Hazırlıklarınızı şimdiden tamamlayın.

Süphesiz PC oyun dünyasının, PlayStation ve türevlerine karşı hala en geçerli kozu online oyunculardır. PS oyuncuları grafik ve ses açısından inanılmaz boyutlara ulaştı ama Internet kullanımı bakımından hala birçok eksiği var. Görünüşe bakılırsa PC'nin bu üstünlüğü bir süre daha devam edecek. İşte Warzone Online da PC'nin Internet nımetlerinden sonuna kadar yararlanmasını bilen bir oyun. Oyunun yapımcısı Paradox Entertainment adında İskandınav bir firma. Paradox hemşinleri arasında çok tanınmamak ama özellikle Warzone ile gittikçe medya'nın ilgisini çekiyor.

Olayın Orijini

Paradox kesinlikle yeni nesil bir firma; 3D teknolojisi sununa kadar sömürüyor ama grafikleri derinliği olan bir içerikle birleştirimeyi de ihmal etmiyor (hikaye özellikle onlar için çok önemli). Aslında geliştirmeyecekti onları birkaç oyun varmış ama Warzone farklı olmasına rağmen diğerlerinin arasından sıyrılmış. Warzone Online'nın temelleri ödüllü masaüstü oyunu Warzone'a ve Mutant Chronicles evrenine dayanıyor. Oyunun zaten kendisinin çok zengin ve canlı bir atmosferi var; bir de üstüne dünyanın dört bir yanından oyuna online katılacak oyunlar eklenince, olasılıklar bir hayli artıyor. Oyun Xbox ve PC için hazırlanıyor.

Yapımcılar oyunun Internet üzerinden oynanan diğer rakiplerine fark atacağına inanıyor (tabi tabi). Bu iddialarının arkasında oyunun kendine özgü bir takım yeniliklerden dolayı çok daha geniş kitlelere hitap edeceğini düşünmeleri yatıyor (hadi öyle olsun bakalım). Warzone Online hem aksiyon hem de strateji oyuncularının ilgisini çekecek bir oyun. Warzone'u oynamak için çeşitli oyun evrelerini veya kutu oyunlarını bilmeniz gerekiyor. Teknolojik

anlamda da birçok yenilik vaat ediliyor; eş zamanlı gündüz-gece değişimi, iklimsel değişiklikler, doğal afetler ve çevre kiriliği bunlardan en önemlileri. Oyunun dağıtımını kimin üstleneceği henüz belli değil. Tüm sunucu problemlerinden, online desteğinden ve tabii ki dağıtım işlerinden bu meşhur firma sorumlu olacak. Paradox tutorial hazırlanması ve teknik destek dışında haklı olarak ne suya ne de sabuna dokunuyor.

Bir Varmış, Bir Yokmuş...

Warzone Online insanlığın güneş sistemindeki başka gezegenler için dünyayı terkettiği karanlık bir gelecekte geçiyor. Büyük Göç'ün ardından yaklaşık 1500 yıl geçmiştir ama taraflar arasındaki savaş

WARZONE ONLINE

08.2001

Yapım • Paradox Entertainment

Dağıtım • Henüz belli değil.

Bize Göre • Grafik motoru oldukça sağlam; bakalım online oyuncular için bir devrim mi yoksa sadece abartılı bir gövde gösterisi mi?

çok daha şiddetli bir şekilde devam etmektedir; nadir bulunan doğal kaynaklar yüzünden kan gövdeleri yiotürmektedir. Doğal kaynakların sadece kolonileşmiş bölgelerde yer olması insanların kötü Dark Legion kuvvetlerini karşı karşıya getiriyor; türler tehlikede ve her yeri korku sarmış durumda. Amaç →





→ yer aldığınız tarafa sonuna kadar hizmet etmek; yani düşman birliklerine 'Allah yaratmış' demeden dalmak. Bu tabii ki çok büyük bir savaş ve siz de bu savaşın küçük bir parçasınız. Zaman zaman diğer oyuncularla birlikler kurarak aynı saflarda yer alacak ve takıtlar geliştireceksiniz. Birliğiniz nasıl

likleri var. Warzone Online sonuna kadar aksiyon içeren bir oyun. İçerdiği karakter özellikleri bakımından oyunun hafif bir RPG havası var, yok değil; ama özellikler bir RPG'de olduğu kadar detay içeriyor. Bu özelliklerle sadece birliğınızı kurarken hasır neşir oluyorsunuz, savaş meydanında onları ekranında görebiliyor ama onlara müdahale edemiyorsunuz. Oyundaki her karakterin 12 temel özelliği ve bir veya birkaç özel yeteneği var (toplam özel yetenek sayısı 24). Temel özellikleri boyut, güç, zırh gibi belli başlı olaylar oluşturuyor. Özel yetenekler ise çok daha gelişmiş; cerrahi, mekanik, tırmalma gibi. Maksimum 15 kişilik ekipler kurabiliyorsunuz (tek başınıza takılmanız da mümkün). Oyuncu taktiksel yeteneklerine ve elindeki kaynaklarına göre birliğini oluşturmalı. Ayrıca Warzone evreninin zaman geçişe genişletilmesi düşünülmüyor.

«Warzone Online içeriği karakter özellikleri bakımından hafif bir RPG havası taşıyor ama bu özellikler bir RPG'de olduğu kadar detaylı değil.»

oluşturduğunuz da çok önemli; çünkü oynanabilirlik bir ordudan veya bir müfrezeden çok oyuncu kontrolündeki birliklere odaklıyor. Seçebileceğiniz altı taraf var ve hepsi de birbirinden oldukça farklı. Bazı taraflarda oynamak diğerlerine göre zor olabilir. Taraflar arasında zorluk bakımından bir de rekelenme yapılmış. Yeni başlayanlar tutorial'ın da yardımıyla kolayca oyuna isinabileceklermiş

Sayısal Değerler

Online bir oyun olunca ister istemez insanın aklına birtakım sorular geliyor. Örneğin her karakterin ne gibi özellikleri olacak? Seçebileceğiniz kaç tane karakter var? Ve özellikleri birbirine göre nasıl değişkenlik gösteriyor? Oyunda seçebileceğiniz 300'un üzerinde karakter ve her birinin kendine özgü özel-

Böylece oyuncular belli bir süre sonra aynı yerde dönüp dolasmaktan sıkılmak yerine yeni bölgeler keşfedebilecekler (kısacası bilgisayarın başından kalkmak bir hayli zorlaşacak). Dediğim gibi Warzone dünyasının tamamı 3D; savaş alanına istediğiniz açıdan bakabiliyorsunuz. Bazı durumlarda bakış açısını birinci şahıs moduna geçirebilirsiniz (özellikle çevrenizliz daha iyi algılamız gerekiyor).

Ekip, kullandığı grafik motora Valpurguis ismini vermiş. Valpurguis özellikle çok detaylı açık alanların hızlı bir şekilde render edilmesi için tasarlanmış. Genellikle açık alanları render eden motorların işi iki boyutlu topografiya verileriyle uşraşmaktadır. Ama Valpurguis tamamıyla 3D bir sistem; yani motor mağara ve kanyon gibi kompleks peyzaj elemanları



© Yıkılmış şehirler, harabeler. Bu oyun adını gerçekten hakediyor

rini detaylı bir şekilde gorselleştiriyor. Hafiza duzeyi belli bir minimumda tutulduğundan oyunda yer alan dünyaların büyüğünü sekiz kilometreküp gibi değerlere varabiliyor. Sistem DirectX 8.0 içinden tasarılmış ve yeni nesil 3D hızlandırıcılarla tam bir uyum içinde çalışıyor (valla ben de onların yalancısıym). Motorun görsel kaliteyle kare oranını dengeleyen olçeklenebilir bir mimarisi var, öyle ki kullanıcının sistem özelliklerine göre performans değerleri belirleniyor. Yani oyunu düşük sistemli makinelerde oynamak bile mümkün olacak. Tabii Warzone'un sağlam sistemlerin (özellikle işlemcilerin) gücünü de ihmali edeceğini hiç sanmıyorum.

Adamların arkası sağlam...

Oyunun hem PC hem de X-Box için geliştirilmesinin ardından Paradox ekibinin Microsoft tarafından sağlanan bir şekilde desteklenmesi yiyor. Anlaşılan her iki taraf da online dünyasında bir devrim yapmak niyetinde. Aslında haksız da sayılmazlar, sonuçta oyun dünyasının geleceğini online oyunlar belirleyecek. Yapımı firmalar kaliteyi artırmak için ister istemez birbirleriyle bilgilerini paylaşmak durumunda. Paradox'un diğer online oyunlar (Asheron's Call, Everquest gibi) geliştiren firmalardan farkı olayın teknik yönünde (bant genişliği, sunucular, modeller, vs.) çok daha uzmanlaşmış olması. Özellikle bir oyunun milyon bazında üyesi varsa, alt yapısını çok iyi kurmuş olması gereklidir. Paradox özellikle bu noktada çok başarılı olacağuna inanıyor. Göreceğiz bakalım, el mi yaman bey mi?

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Yıllardır başımızın belası olan kopya oyunlarının başı yeni telif yasası tarafından eziliyor.

oyunum nerede?

Evet, gerçekten nerede bu oyunlar? Aylardan beri bilgisayarcınıza gidip geliyorsunuz, ama kapı duvar. Sürekli oyun aldığınız dükkanlarda raflar bomboş. Bir naylonun içinde, iki kağıt parçasının arasına herhangi bir CD'yi koyup, oyun diye satan seyyar satıcıların yerinde yeller esiyor. Birşeyler ters gidiyor olmalı, ama ne?

Aslında tam tersine, birşeyler doğru gitmeye başlıyor. Hazırlanmasında çok ama çok geç kalılmış bir kanun, yeni fikir ve sanat eserleri kanunu çıktı. Daha önce de yürürlüğe olan bu kanun üç ay önce yeniden gözden geçirildi ve bilgisayar programlarını da kapsayacak şekilde yürürlüğe girdi. Artık sokak ortasında, veya her köşe başındaki dükkanlarda kopya oyun satılmayacak. Çünkü oyunların yapımcı firmanın (yerli veya yabancı olması fark etmiyor) izni olmaksızın kopyalanıp satılması ve haksız kazanç sağlanması sanat eseri kaçaklılığı ve hırsızlık kapsamına giriyor. Tabii yıllarda beri geçimini bu işten sağlayan birçok kişi için bu korkunç bir şey. Ama hiç kimse "Ben geometimi hırsızlıkla sağlıyorum, ama artık hırsızlığı suç正在說着您

hiç değil. Ama bunun temelinde bizim oyunlara bakış açısından çarpıklık yatar. Türkiye'de "Bilgisayar Oyunu" kavramının ortaya çıktığı 1980'li yıllarının sonlarından bu yana, bilgisayar oyunlarının ülkedeki durumu yanlış bir yönde gelişiyor. Oyuncular kopya oyun alıp oynamaya o kadar alışmış durumlardalar ki, yurtdışındaki oynlara nazaran %50 daha ucuz oldukları halde, orijinal bir oyuna para vermeye elleri varmıyor. Çünkü bir oyuna normalde vermesi gereken ücretin otuzda biri para vermeye almışız. Yillardan beridir böyle alışmamız. "Oyun ve Oyunculuk Kültürü" diye bir kavramdan çok uzağız. Tamamen tüketmek, sa-

dece tüketmek ve daha fazla tüketmek üzere çalışan beynimiz, oyunlar için de aynı şekilde çalışıyor. "Türkiye'de ekonomik durum çok kötü, bir oyuna 30 dolar veremeyiz" bir mazeret değil. Ekonomik durumunun bize göre çok daha iyi olduğunu varsayıyoruz yabancı bir oyuncu, ayda bir veya en fazla iki oyun alabilir. Ama bu oyunları da suyunu çkarana kadar ve tam anlayıla zevk alarak oynar. Peki ya biz? 10 tane kopya oyunu sırtlanıp eve geldikten sonra, acaba kaçını sonuna kadar oynuyorsunuz? Elinizdeki oyunlardan kaç tanesinin son demosunu, hile kullanmadan görevlendiniz? Dikkat ederseniz, bilgisayar oyun dergile-



Oyuncular Açısından

Madalyonun diğer yüzünde ise biz, yanı oyuncular bulunuyoruz. Yillardan beri bilgisayarcısına gidip tomarla oyun almayı alışkanlık haline getirmiş olan oyuncular için boş raflar görmek hoş değil. Hele ki oyun oynamayı hayatının bir parçası haline getirmiş olan bizim gibi hakiki oyuncular için

ri oyunun her yönünü olası tüm detaylarıyla inceleyerek yazarlar. Çünkü bir oyuna gerçek değerini vererek almış olan oyuncu, elindeki oyunu adım adım, zevkle inceleyerek ve tadını çıkararak oynar. Göremediği bir yer kalmamasını ister, çünkü parasının karşılığını tam olarak almak istemektedir. Sonuç olarak da Türkiye'deki oyuncuların büyük çoğunluğunun hiçbir zaman alamayacağı kadar keyif alır oyundan. Türkiye'de ise alınan 10 oyunkuluk paketten eminim ki hiçbirisi sonuna kadar oynamaz. Belki biri, belki ikisi. Oynansa bile sırft bitirmiş olmak için ve büyük çoğunlukla hile kullanarak oynamıştır. Çünkü Türkiye'deki oyuncular "oynadığı oyundan zevk almak" için değil, "oyunu ne şekilde olursa olsun bitirmek" için oynar, en azından belli bir bilinc seviyesine ulaşmış olanlar.

Mesela bizden örnek vereyim. Hepimiz çocukluğumuzdan bu yana bilgisayar oyunlarıyla yoğunluş insanlarız. Neredeyse 15 senedir bu monitörün karşısındayız. Ve sakın yukarıda yazdıklarımız için bize kızmayın, konu hakkında derinlemesine düşünecek kafa yapısına sahip olmadığımız zamanlarda biz de deliller gibi "oyun tüketen" insanlardık. Ama profesyonel olarak bu işi yapmaya başladığımızdan beri, neyin doğru neyin yanlış olduğunu görmeye başladık. O zamandan beri de doğru olduğuna inandığımız şeyler hakkında sizleri bilinclendirmeye, Türkiye'de "Oyun Kültürü" kavramını yerleştirmeye çalışıyoruz. Ama her seferinde karşımıza "ekonomik durum" mazereti çıkıyor. Peki bir tek şey sormak isterim sizlere: "Sevginizin herhangi bir şey için zaman ve para ayırmıyor musunuz?". Cevabınız evet ise, neden bilgisayar söz konusu olunca akrepler kaynayor ceplerde kendinize sorun. Çünkü, alışkanlıklar insanı kısıtlar. Biz ülkemize oyunlar girdiğinden beri kopya oyun alıp oynamaya alıştırılmışız. Normalden 20 kat ucuza, ama çalıntı oyun almaya alışmışız. Ve bu na, oldukça uzun süreden beri alışmışız. Bu alış-

kanlığımızdan kendi isteğimizle vazgeçemedik şimdije kadar, bundan sonra kanunlar zoruya vazgeçmemiz gerekecek gibi gözüüyor. Bu şimdilik hepinizin sınırine dokunuyor, hatta kabul edilemez gibi görünüyor. Ne var ki, ekonomik sistemin yükümesinde geçerli olan kurallar, dünyanın her yerinde olduğu gibi Türkiye'de de aynıdır. Ve eğer bir şeyin karşılığını vermeden almaya çalışsanız, uzun vadede sonuçta ne sizde verecek bir şey kalır, ne de karşı tarafta.

Profesyonel Gözüyle

Şimdije kadar anlattıklarım, Türkiye'deki çarpık oyun kültürünü sebeplerini, biraz sert bir dile olsa da anlatmaya çalıştım. Peki bundan sonra neler olabilir? Uzun süreden beri Türkiye oyun piyasasının içinde olan ve probleme konumları nedeniyle farklı açılardan bakan birkaç profesyonelle görüştük.

Kopya Oyun Satıcısı

İlk önce geçimini uzun zaman korsan oyunlarından sağlamış bir kişiyle görüştük...

Level- Merhaba Sanıyorum Türkiye'de oyun piyasasında son zamanlarda yaşanan gelişmelerden haberdarsınız. Siz bu yeni yasa hakkında ne düşünüyorsunuz?

Konuk- Bence bu kanunun zamanlaması çok kötü oldu. Neden derseniz, zaten piyasa krizden kan ağlıyor. Bir de kopya oyun gelişti durunca çoğu esnaf dükkanı kapatmak zorunda kaldı.

Level- Peki hiç yasadışı bir iş yaptığınızı düşününüz mü?

Konuk- Türkiye için konuşuyorum, şu zamana kadar böyle bir yasa yoktu. Bizler birdenbir hırsız konumuna düşürdük. Oysa bugüne kadar vergisini veren, tamamen yasal çalışan insanların. Bu işin hırsızlığı olduğu şimdilik mi insanların aklına gelmeye başladı? Madem hırsızlığı, biz nasıl bu zamanla kadar iş yapabildik?



Level- Ama şu son kanunla birlikte yaptığınız iş artık yasası sayılıyor. Bundan sonra ne yapmayı düşünüyorsunuz?

Konuk- Şahsen ben başka konularda ekmek aramayı düşünüyorum ama sanıyorum ki insanlar birdenbir hırsızlık diye kalkıp da bir oyuna 30-35 dolar versin.

Level- Peki, vakıt ayırdığınız için teşekkür ederiz.

Oyun Tasarımcısı

İkinci sırada ise profesyonel olarak oyun yapımı ile uğraşmak niyetinde olan bir başka konuğumuz var. Cem Şancı.

Level: Neden oyun yapımcısı olmak istiyorsunuz?

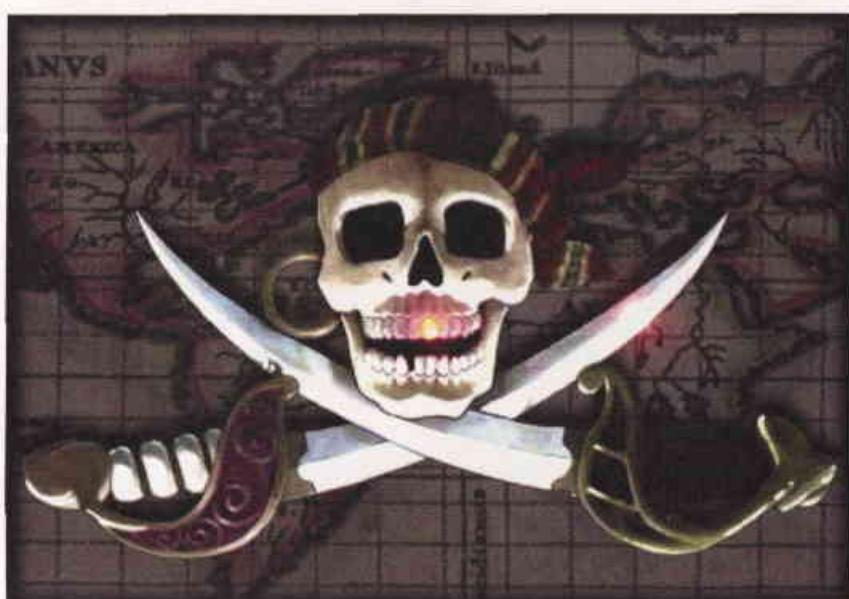
Cem: Neredeyse yirmi yılını oyunların içinde geçiren, ilkokulda okumayı söktükten sonra hedye olarak Atari konsolu alan biri eninde sonunda oyun yapımcısı olur. Bugün deliller gibi oynadığımız, taptığımız oyunların yapımcılarının hepsinin hikayesi aynıdır.

Level: Peki neden şimdije dek bir oyun yapmadınız ve bundan sonrası için projeleriniz var mı?

Cem: Yapamadık çünkü ne zaman işe başlamaya kalkıksak, sonunda geleceğimiz noktayı hesaplayınca korktuk. Aylarca belki yıllarca uğraşır bir oyun yaptıktan sonra aklının biri bunu alıp istediği kadar çoğaltacak ve bir şebe su parasına isteyen herkese kopya olarak satacaktır. Üstelik utanmadan bu kopyaların üzerine bandrol basacakları. Bu kadar insan bir oyuna emek verecek, sonra kiralarken bile ödemeyecek duruma düşecekti. Oyun moyun yapmayı boşverip, gazete ilanlarından iş aramaya başladık hepimiz. Bankacı, sigortacı, programcı, reklamcı olduk. Ama oyun yapımcısı olamadık. Yeni yasa ile bir umut doğdu şimdilik. Emeğimizi bir iki tane ucuz korsanın çalamayaçagina, çalışmalarımızı karşılığında masraflarımızı çekabileceğimize dair inancımız geri geldi. Şimdilik kriz nedeniyle hareket edemiyoruz ama bu kriz biter bitmez çok güzel projelerin, ülkenin her yerinden yaşereceğine inanıyorum.

Level: Sizce artık Türk oyunlarını da görebilecek miyiz raflarda yani?

Elbette. Sadece Türkiye'de değil üstelik. Dün-



ya içinde dağıtılmış satılacak oyular geliştirilecektir. Bunun için çalışan aktif ekipler de var. Umarım oyularını bir an önce görme şansına erişiriz. Türk insanların ve sanatçlarının mizahi yaklaşımının, sonsuz yaratıcılıklarının sadece Türk oyuncularını değil dünyadaki oyuncuları etkileyeceğine ve ülkemizin kısa sürede bilgisayar oyunu ihrac ederek döviz kazanan duruma geldiğini göreceğiz, inanıyorum.

Level: Son olarak yasanın tüketiciye yararını sizin aynızdan değerlendirebilir misiniz?

Oyunlar Türkiye'de yapılınca yabancı orijinal oyularla oranla daha ucuz olacaklar, oyuların konusu, oynanışı daha tanık olacak. İnsanlar İstanbul sokaklarında, Beyoğlu İstiklal caddesine bir FPS oynayabilecekler belki. Oyunlarla büyünen binlerce genç hayatlarının mesleğini yapma fırsatını yakalayacak. Oyun endüstrisinde tasarımcı, grafiker, programcı, ses sanatçısı olacak, oyun yapımcısı olacaklar. Tüm bunlar birkaç gün önce Türkiye için hayal bile edilemeyen konulardır. Yeni yasa sayesinde artık gerçek olabilir.

Ve Oyuncu

Son olarak yıllarını oyulara vermiş, gözünü açlığı günlerden beri oyuna yatıp oyuna kalkmış sizin,

bizim gibi bir oyun manyağı var yanımızda. Bidden biri derken abartmıyoruz, hepinizin çok yakından tanıdığını sandığım Berker Gündor israrlı biraya dayanamayarak (biraz da girtağımı sıkarak) bizimle röportaj yapmayı razı oldu.

Level: Selamlar. Kaç yıldır bilgisayar oyunu denilen bu illetle içi cesin?

Berker: Şöyle söyleyeyim. İlk defa Atari 2600 modeli kartuşlu oyun konsolları sayesinde bilgisayar oyuları ile tanışma fırsatı buldum. Sonra Amstrad 6128, Commodore 64 derken şimdî PC denen bağımlılık yaratıcı madde ile boğuşarak ömür tüketiyorum. Ama doyabiliyor muyum oyuna? Hayır...

Level: Hangizim doyabiliyoruz ki. Sence bu yani yasa bizim gibi oyunculardan ne eksiltir, bize ne ekler?

Berker: Aslında bu geç kalmış bir yasa. Hem de çok geç kalmış. Bugüne dek bilgisayar sektörünü suçuk oyuncağı gözüyle görmek inadından vazgeçmeye at gözlüklü bir mentalitenin acısını şimdî çekiyoruz. Maalesef bir yasanın çıkışması bu bağnazlığın değişmiş olduğu anlamına gelmiyor. Kendim için konuşmam gerekirse, ben hiçbir zaman onlara oyun alıp oynayan, bitirmeden de bir kenara atan bir oyuncu olmadım. Her

zaman için az ve kaliteli oyun almayı tercih etmişimdir. Çünkü, bir oyunun başına oturduğum zaman suyunu çıkarana kadar oynarım. Bu yüzden artık ayda bir ya da iki oyun alabilecek olmak bennim ağımdan çok da bir değişiklik yapmadı. Şahsi görüşüm şu; saçma sapan onlara oyun alıp hepini bir kenara atacağımı (ki bence bu o parayı sokağa atmakla eşdeğer) bir-iki orijinal oyun alıp keyfini sürerim, çok daha iyil.

Level: Peki Türkiye'de oyun piyasasının geleceği nasıl görüyorsun?

Berker: Bence ekonomik kriz nedeniyle uzun bir süre orijinal oyun göremeyeceğiz. Distribütör firmalar açısından, satamayacakları veya zarar edeceklerini düşündükleri oyuları getirmeleri pek muhtemel değil. Halkımız arasında yerleşmiş olan "Yasal oyuna para vermek enayilik" dediğimiz yapıya da hemen yarın değişmeyeceğine göre Türkiye'de oyun piyasası daha uzun süre sürünceme-de kalacak ve maalesef cebimizde para olsa bile, o eski korsan oyuları dahi bulamayacağız. Yani ekiğimiz çiruk tohumlarının verdiği zehiri meyve-leri toplama zamanı geldi, çıktı.

Level: Konu hakkında biraz karamsar düşünmüyorum musun?

Berker: Hayır. Çünkü ülkem tanyorum ve bu ülkede milyarlarca dolarlık bilgisayar yazılım sektörü herşeye rağmen ciddiye alınmamaya devam edecek, bunu da biliyorum. Ve ciddiye alınmayan herşey gibi bu konuda da hiçbir ciddi girişimde bulunululmayacak. Sonucun ne olacağını bir kör bille görebiliyor.

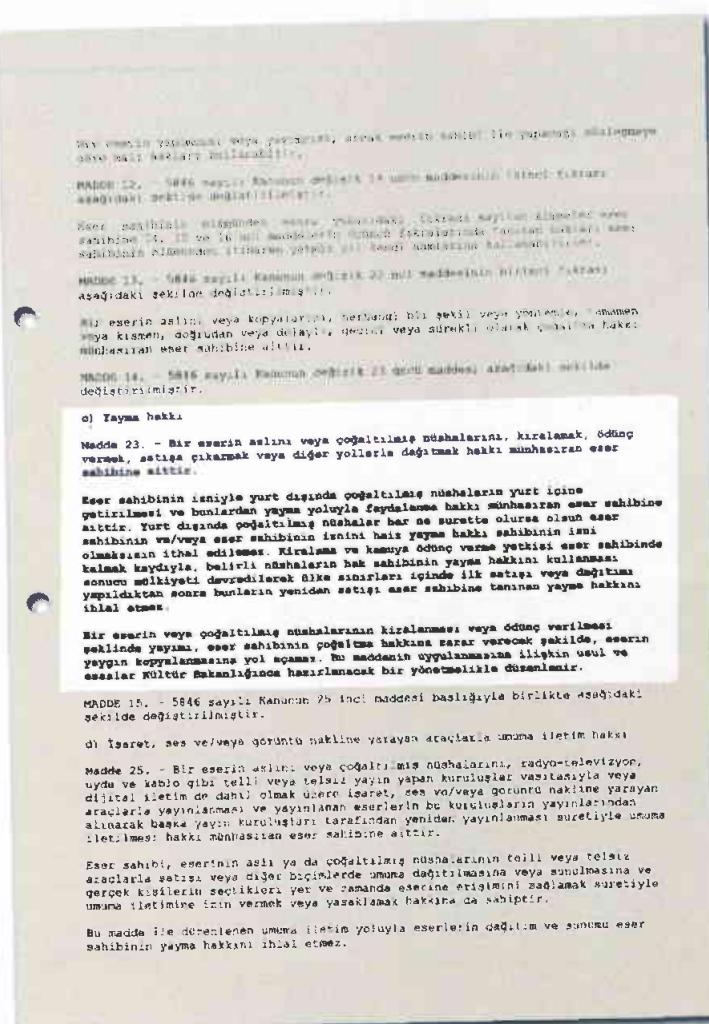
Level: Anlıyorum. Zaman ayırdığın için teşekkürler. Kendi masana gidebilirsin, Hadi git.

Berker: Bana bu söyleyi yapma fırsatı verdigin için, özellikle de sabahın 4'ünde, Allah seni nasıl biliyorsa öyle yapsim. Başka da birşeyekler demem.

Level: Git dedim!

Gördüğünüz gibi, genel olarak oyun piyasası konusunda her kesimin ortak bir görüşü var: İşimiz bundan sonra daha zor olacak. Ama eğer kopya oyularla olan bağımlılığımız yenebilirsek, en azından alabildiğimiz müddetçe orijinal oyulara destek vermeye devam edersek, zorluklar daha çabuk aşılacak. Ortada bir yasa var, geç de kalmış olsa doğru olanı savunan bir yasa bu. Yasaya kızaçtığımız, vakit varden gelin, el ele verip Türkiye'de oyunculuğun gelişmesi için dört bir koldan ilerleyelim. Elimden geldiğince orijinal oyun alalım, imkan ve yeteneğimiz varsa Türkiye kocan oyular yapmaya başlayalım. Bir birlilik oluşturularak ve bilgisayar oyularının "çocuk işi" olmadığı, bilgisayar oyularıyla ilgilenenleri hor gösterelim. Yakın zamanda ne kadar çok şeyin değiştiğine siz bile inanamayacaksınız.

■ ■ ■
Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



commandos 2

Savaşın kaderini değiştiren komandolar geri dönüyor ve bu sefer çok daha güçlüler.

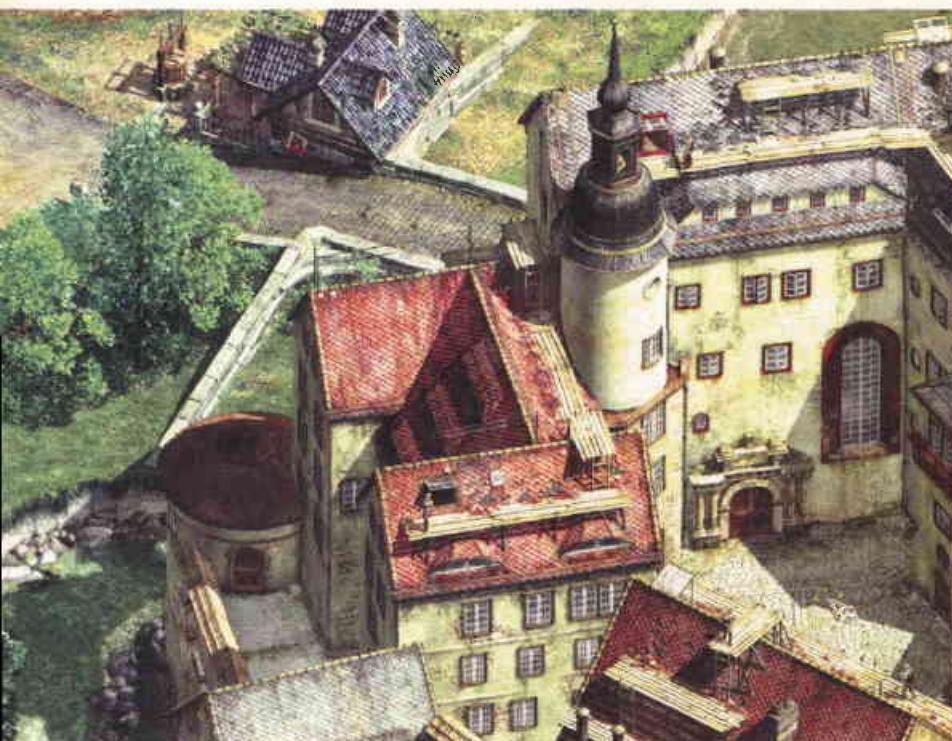
Insanın yıllarca emek vererek sahip oldukları evlerin bir gecede bombalarla yıkıldığı, ailesinden bir çok kişiyi, belki de hepsini kaybettiği ve kendi hayatının da yalnızca bir kurşun parçasıyla ölçüldüğü yıllar, işte bu zamanda bir grup özel seçilmiş kişi vatansını korumak için dünyanın dört bir yanına giderek düşmanlarına aman ver-

miyor. Bu grupla daha önce Commandos : Behind Enemy Lines ve ek görev paketi Commandos : Beyond The Call of Duty'de tanışmıştık. Bize gece gündüz uğraştıran bu strateji için söyleyebileceğimiz en doğru söz oyuncunun gerçekten zor bir oyunduğuydı. Bunun farkında olan yapımcılar bu kez oyuna 3 zorluk derecesi getirmiştir.

Commandos 2 birincisinin devamı olmayacağı. Yapımcılar bambaşa bir motor ve daha gelişmiş grafiklerle yepyeni bir oyun yapıyorlar. Ayrıca daha önce 2D olan oyunu bu kez 3D'ye çevirerek stil olarak da değiştirmiştir. Oyun eski 640X480 oynanıştan 1024X768 desteye kadar yükseltilmiş. Ama tabii ki gene izometrik açıdan oynanacak.

Daha Çok Komando

Önceki oyundan farklı olarak bu defa ki oyunda, ek görev paketinden gelen Natasha isimli çekici bir ajan-sniper, duvarlara tırmanıp pencelerden içeri bakabilecek, düşmandan bir şeyler aşırı bilen ve mimik özgürlüğüyle düşman askerlerinin adımlarını takip ederek hep arkasında kalmayı başarabilecek bir hırsız ve Whiskey isimli bir bulldog terrier cinsi köpek te var. En sonun da köpeklere de kahraman yaptılar. Oyuna eklenen yeni karakterler dışında bir başka ilginç özellik ise yer yer mütefrik birliklerin askerlerini de kullanabilecek olmamız. Görev olarak yalnızca sızma, kurtarma ya da



→ bombalama gibi işler yapmayacağız. Bazen cephe görevleri de alıp özel yeteneklerimiz sayesinde ön saflarda ki askerlere de yardımcı olacağız. İşte bu tip görevlerde müttefik askerlerden bir mangayı da emrimiz altında kullanabileceğiz. Oyunun tanıtımı yapılırken bununla ilgili yapımcıların yaptığı bir gösteriyi anlatalım size. Yeşil bera limiz Tiny ve sniper'ımız Duke pozisyonlarını alıp bir Japon generealue sularak düzenliyorlar ve daha sonra bir



ga müttəfik askerinin ateş yağmuru onları bekliyor. İşin güzeli görevleri bittirmek için, komandolarınızın tersine, bu askerlerden birini bile harcamamak gibi bir zorunluluğunuza da yok. Yani ölseler de fark etmez. Nasilsa başka görevlerde size destek için başka mangalar verecek

Tabii ki oyundaki yapay zeka her zaman örneğimizdeki gibi aptal değil. Örneğin koşeden çıkan bir Alman askerini sniper'ınız ile vurdığınızda onun başına geleni gören diğer askerlerde ördek gibi aynı köşeye gitmiyor. Siper alıp etrafi gözlemeye başlıyorlar ve böylece o bölgeye yaklaşmanız da-ha da zorlaşıyor.

Oyundaki 12 görev Pasifik Adaları'ndan, Avrupa'ya, Afrika'dan Sibir-



araç ile kaçınmaya başlıyorlar. Arkalarında da bir sürü kızgın Japon Yollarını binalardan oluşmuş bir vadide yönlendiriyorlar. Japonlar ise onların ardından vadide girdiklerinde acı bir sürprizle karşılaşıyorlar. Çünkü daha önce oraya yerleşmiş olduğumuz bir man-

ya'ya kadar bir çok bölgede geçecektir. Ayrıca görevlerin bazıları cephede askerlerimizin daha kolay ilerlemesini sağlamak için kilit noktalarda, bir şehri işgalden koruma için siperlerde ya da esir kamplarında da geçecektir. Bu da bir çok değişik tipte düşman askeri

HOLLYWOOD'UN BİTMEZ TÜKENMEZ ESİN KAYNAĞI

Kwai Köprüsü

Japonların Köprü projesinde zorla çalıştırılmak istediği bir grup esir İngiliz ve Amerikan askerinin ve onların başlarındakı subayları Japon kamp komutanı arasındaki çekismeleri anlatan bir film. Film derdeğince esirler tamamen köprü projesine hakim olur ve işi isteyerek yapmaya başlarlar. Fakat bu arada müttiflerdeki yapılan bu köprünün farkındadır ve ona havaya uçurmak için özel bir birliği yollarlar. Her yönüyle savaş karşıtı olan film aynı zamanda bir kahramanlık destanıdır.

Das Boot

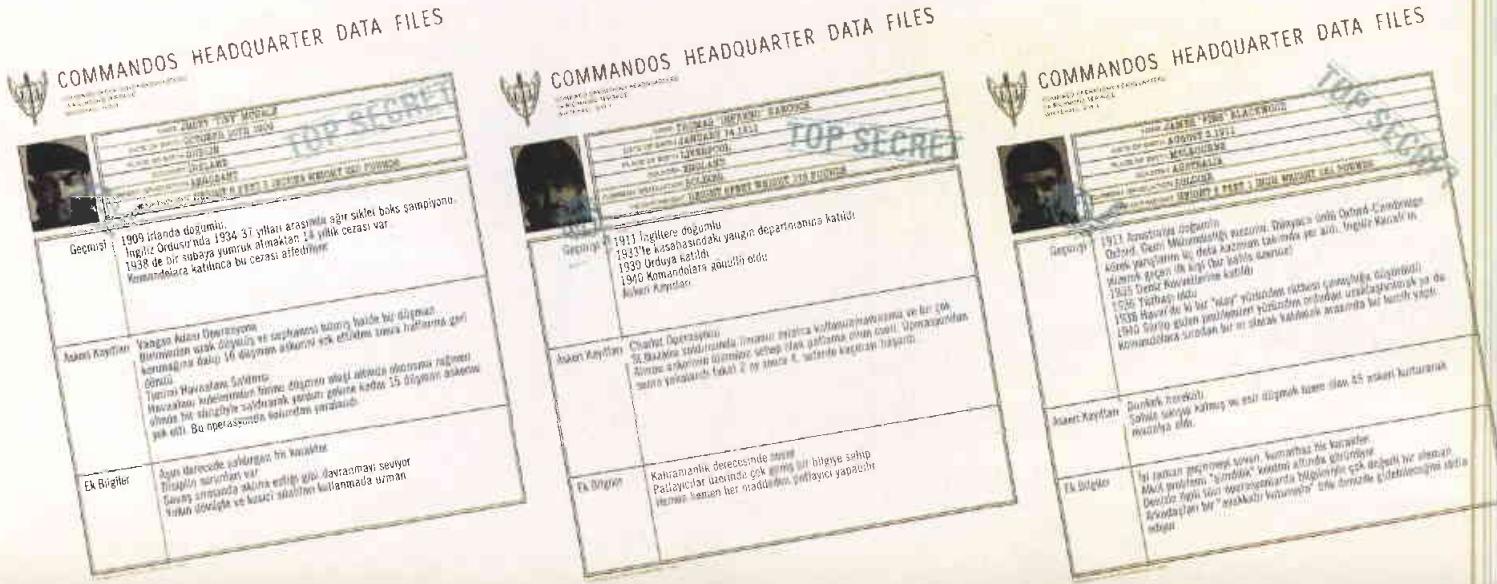
Kuzey denizinde gezinen bir Alman U Bot'u ve denizaltının içinde yaşananları anlatan başka bir savaş karşıtı film Denizaltıının kaptanı sert ve yetenekli bir kaptandır. Fakat aynı zamanda gizli bir şekilde Hitler'e antipati duymaktadır. Saatler boyunca denzin altında sıkıntılı zamanlar geçiren mürettebatın psikolojisine inen film en başarılı savaş filmlerinden biri olarak kabul edilmektedir.

Er Ryan'ı Kurtarmak

Ryan kardeşlerin dördü de savaşın başlamasıyla beraber askere yazılmıştır ve her biri dünyanın dört bir yanında ki cephelere dağılmıştır. Kardeşlerden yalnızca biri hayatı kalmıştır ve Genel Kurmay onu eve göndermeye karar verir. Bunun için ise düşman hatlarının gerisine gidip son kalan cepheli kurtarmak üzere bir grup asker görevlendirilir. Savaşın acımasızlığını tüm cıplaklııyla gözler önüne seren bir film.

Navarone'un Topları

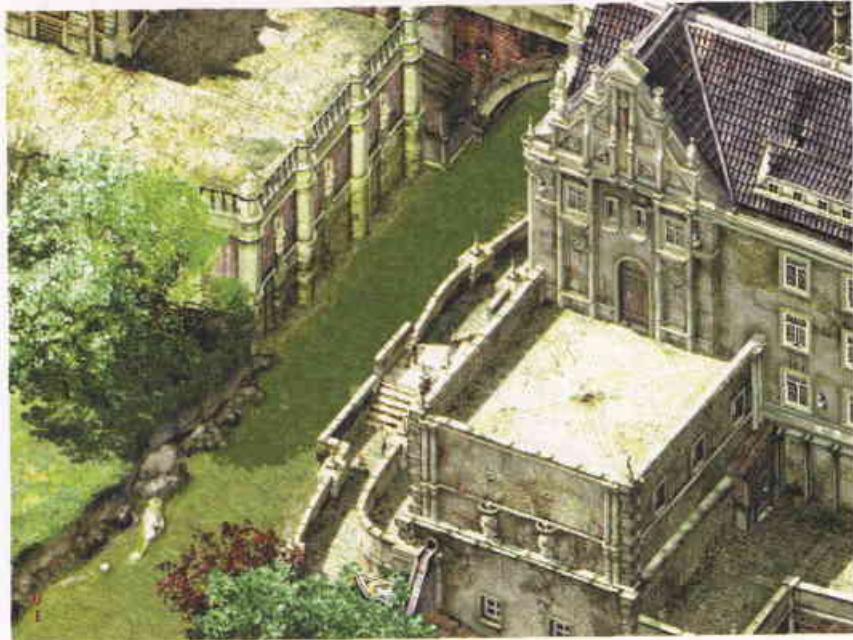
Almanlar Akdeniz deki kilit bir deniz geçidini tutmak için Yunanistan'a iki büyük top yerleştirmiştir. Müttefikler bu topları yok etmek için bir grup profesyonelle anlaşma yapar. Diğer filmlere göre savaşın acımasızlığından daha çok kahramanlıklar üzerine yoğunlaşan bir film. Başrol oyuncularının performansıyla gelmiş geçmiş en iyi savaş filmlerinden biri daha.



riyle karşılaşacağımız manasına geliyor. Düşman askerlerinin hepsi de aynı tıp olmayacak. Hepsinin donanımı farklı olacak. Görevlerin hepsini bitirmek ortalama 60-70 saatimizi alacak.

Daha çok yetenek

Bu görev çeşitliliğine uygun olarak çoğalan komandolarımızın yetenekleri de artık daha esnek. Yani bot kullanmak için illaki de o yeteneğe sahip olan elemanımız görevlendirmek zorunda değiliz. Herkes her şeyi yapabilecek fakat o alanda uzman olanlar mükemmel performans gösterecek. Ayrıca oyunda yapabileceklerimiz de gelişmiş durumda. Örneğin tüm araçları gerçekte olduğu şekilde kullanabileceğiz. Araçların tepkileri de tipki gerçek hayatı olduğu gibi olacak. Tank kullanırken bir elemanımız sürücülük yaparken öteki makinelî tütek başında olacak. Artık binaların içinde dolaşabileceğiz, binaların içine sniperlarımız zoom yapabilecek ya da hırsızımız camın kenarından içeriye bakarak ne var ne yok görebilecek. Eğer bir köprünün üzerindeyse nehre atlayabileceğiz, suyun altında yüzebileceğiz ya da bir nehri üzerinden uzanan bir kabloya tutunarak geçebilece-



ğiz. Bu oyuna macera filmlerini andıran bir hava katıyor. Zaten görevlerimizin bazlarında ikinci Dünya Savaşı'nı konu alan klasik filmlerden esinlenerek hazırlanmış sahneleri oynayacağız. Bu filmler Kwai Köprüsü, Navarone'nin Topları ya da Das Boot gibi unutulmaz klasikler ve yakınlarda sinemalarımızda gösterilen ve şimdiden bir klasik olarak sayılan Er Ryan'ı Kurtarmak. Kwai Köprüsü'ndeki köprüyü uçuran komando grubu gibi bizde köprüyü uçuracağız, Navarone'un toplarını susturmaya çalışacağız, düşmana esir düşmüş ve adı Ryan olan bir askeri kurtarmaya çalışacağız ya da kuzey denizindeki bir denizaltı'ya gireceğiz.

Köpektен Spec-Op Olur Mu?

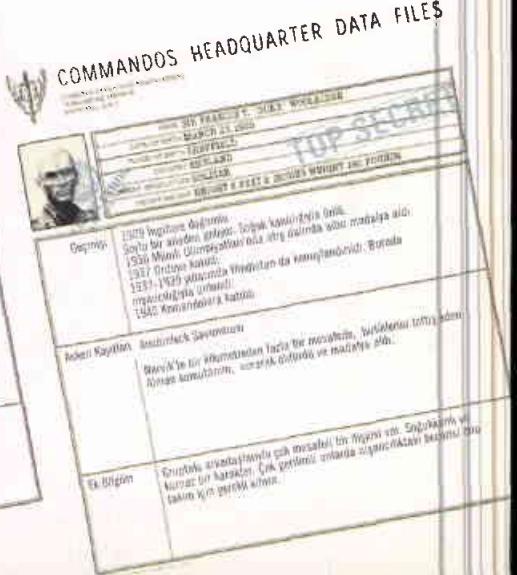
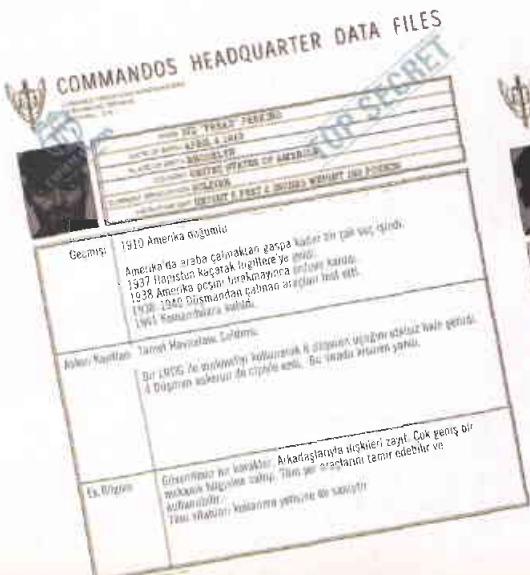
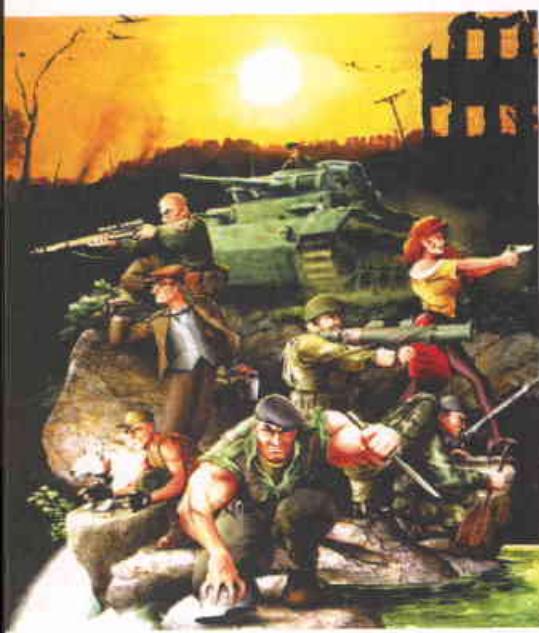
Yeni oyundaki görevler çok eğlenceli olacağa benziyor. Çünkü yeni grup elemanlarından Natasha'nın bir özelliği de çekiciliğini kullanarak düşman askerlerinden bilgi ya da belge sızdırabilmesi. Bunun dışında onu ikinci bir sniper olarak kullanabileceğiz.

Hırsız karakterimiz Paul Toledo ya da takma adıyla Lupin ise mimik yeteneklerinin yanında nöbetçilerin arasından sızarak kilitli kapıları zorlaya-

bilecek ve gizlenebilecek. Mimik yeteğini kullanarak nöbetçilerin arkasında onlarla aynı anda adım atarak dolaşırken mouse'u deli gibi tıklamanız ise gereklilik olmayacak. Oyun bunu otomatik olarak halledecek. Lupin silah kullanmakta o kadar iyi olmamasına karşın grubunuzdaki en hızlı karakter olacak.

En ilgi çekici üye olan "komando köpek" Whiskey ise ikinci Dünya Savaşı'nın en büyük generalerinden Patton'un bull terrier köpeğinden esinlenilmiş gibi geldi bize. Bu çırın ama sadık hayvan görevlerde bir nevi hamallık yapacak. Grubun üyeleri arasında bazı malzemeleri, örneğin el bombalarını, birinden diğerine taşıyacak Whiskey'de tabii ki simirli bir kapasiteye sahip olacak. Yani o kadar çok hayvana kocaman havan yükleyip "hadi bakalım bunu Natasha teyzeme götür bakalım, dönerkende bakkala uğrayıp bu ayki borcu öde" diyemeyeceksiniz. Ama Almanların burnun dibinden malzeme geçirmekte bir o kadar eğlenceli olacak. Kim masum bir köpektен şüphen ki?

Whiskey'nin varlığı ve artık grup üyelerinin az çok her türlü işi yapabilme kabiliyetine sahip ol-

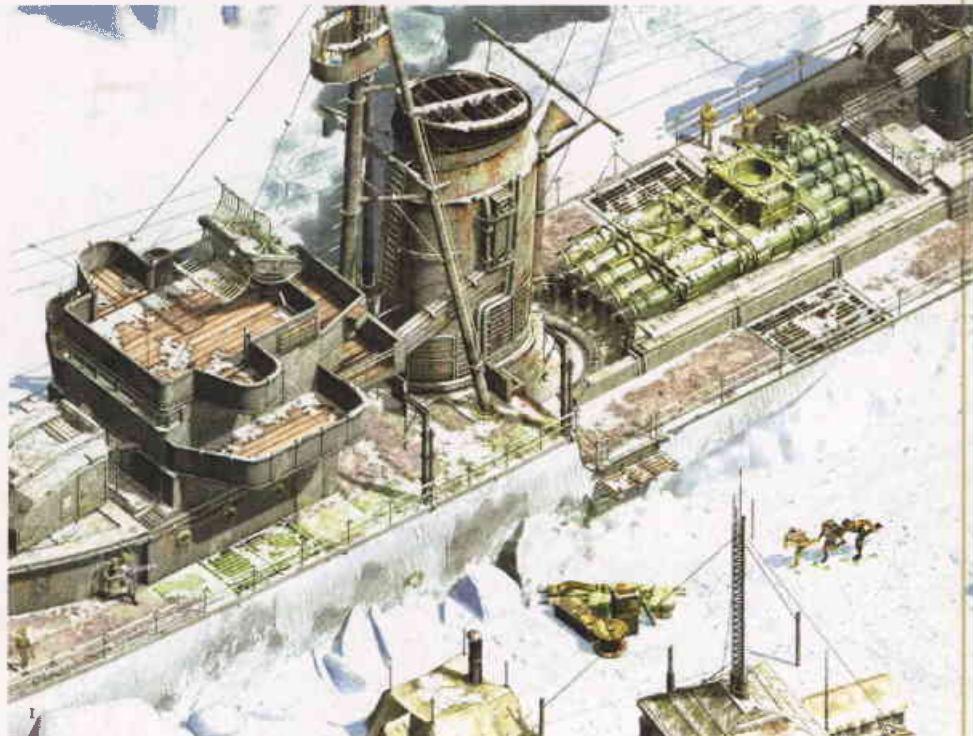


→ masi görevlerin daha esnek olmasını sağlamış. Hatırlarsınız eskiden görevleri bitirebilmek için tek yol vardı ve o yolu buluncaya kadar defalarca ölüp dururduk. Tek grup üyesi bile ölse görevi kaybedeceğimiz için en baştan başlamak zorunda kalırdık ya da o çözümü buluncaya kadar canımız çikardı.

Daha hâkim açılar ve büyük araçlar

Oyunda açık alanda geçen görevler olduğu kadar binaların içinde de geçen görevler olacağını söylemişik. Bu binalar kalelerden, gemi güvertelerine, kulelere ve esir kamplarına kadar değişecek. Tüm bu binalar ve tasarımlar gerçek örneklerden birebir alınarak yapılmış. Örneğin Colditz esir kampının modellemesi birebir yapılmış. Yaptımcılar yalnızca dış cepeye stratejik unsur katması için bir kaç ağaç eklemiştir. Dış alanlarda yalnızca 90 derece döndürülebilten kameralar bina içerisinde 360 derece döndürülebiliyor. Böylelikle hiç bir şeyi kaçırmamış olsuyorsunuz. Binaların içine girebilmek özellikle sniperlerimiz için yüksek bir koruma ve hakimiyet avantajları sağlayacak.

Commandos 2 multiplayer da oynanabilecek



Pyro her bir karakterin ayrı bir oyuncu ile yönetilebileceği bir sistem üzerinde çalışıyor. Tabi bu sisteme düşmanı oynamakta sizin elinizde. Ayrıca isterseniz oyunda pencereler açarak bir kaç komandonuzun durumuna bir seferde bakabileceksiniz

Oyunda o kadar çok ayrıntı düşünülmüş ki Pyro bu kez mükemmel yakın bir iş çıkartmış diyebiliriz. İlk oyun piyasaya çıkışlı 3 sene geçmesine rağmen hala bu kadar haharatle her ayrıntısının üzerinde durmamızın bir sebebi var tabiki. Oyun tüm dünya üzerinde 400.000 satması beklenirken tam olarak 1.200.000 kopya sattı. Ülkemizde de bayağı tutulan oyun gerçekten bu ilgiyi hak ediyor. Ne diyelim hani Amerikalıların şu ıslıkla çalışan ünlü marşı vardır ya "Johnny comes marching home". İşte bizde Johnny'i sabırsızlıkla bekliyoruz ■■■

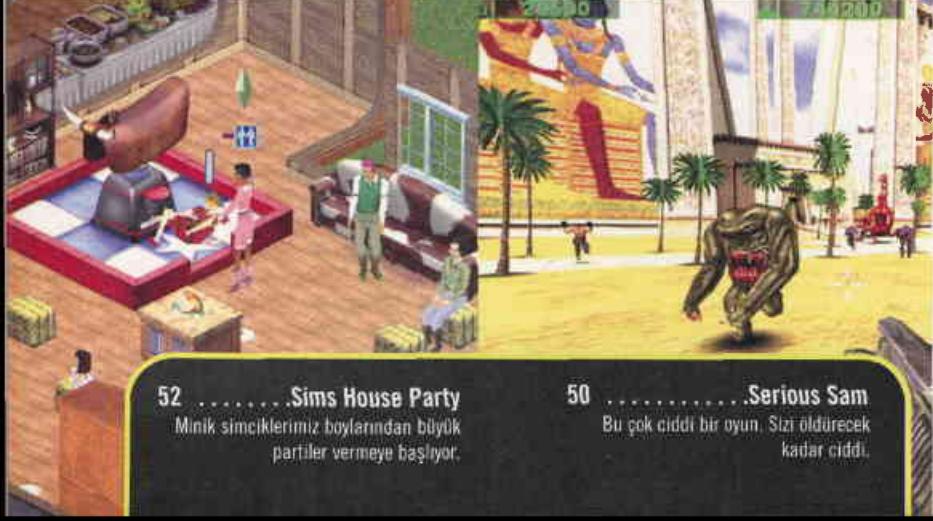
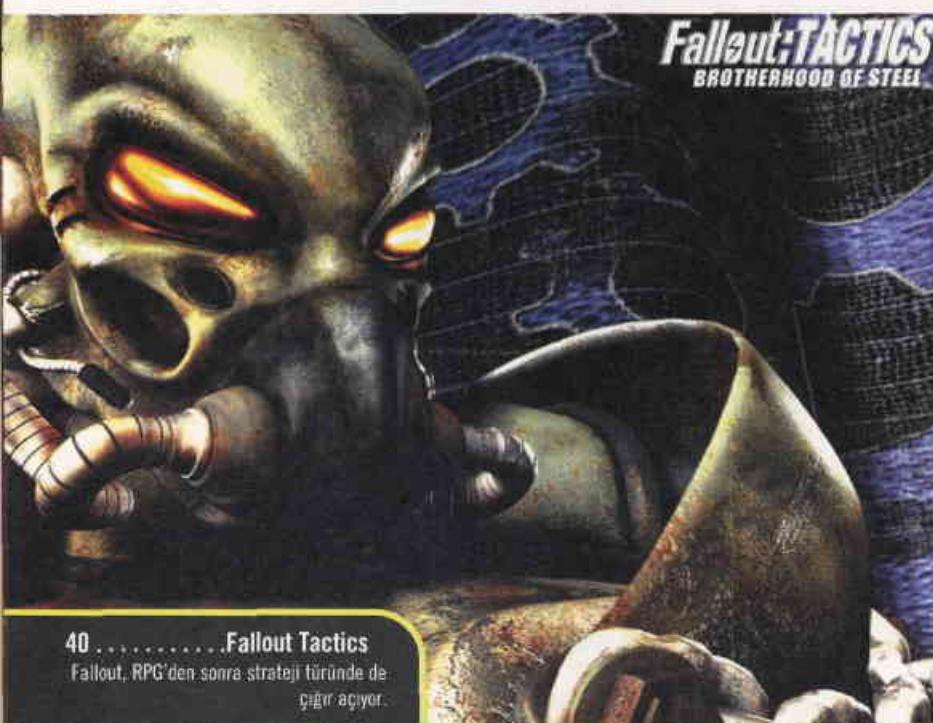
Burak Akmenek | burak@level.com.tr

COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES	
	
NAME: DATANIA - LIVE BIRING-WATSON DATE OF BIRTH: 1912-11-1912 PLACE OF BIRTH: TURKEY NATIONALITY: TURKISH OCCUPATION: UNKNOWN ADDRESS: UNKNOWN	
<p>Gegenst:</p> <p>1912 Rusya doğdunu. 1928 Sovyet Güç Servisi'ne katıldı. 1924 Anıtları Ordusu'da Seksiyon Keskin nişancı sevicesine yükseldi. 1935 Parti Komitesi'ne aradımdan bir yıl sonra Soviye'ye sürüldü. 1940 Rusya ya yoneliş potansiyel bir Alman Saldırısı hakkında bilgi toplaması içm Almanya'ya gönderdi.</p>	
<p>Tatbikatlar:</p> <p>Bartın'a giderken Berlin'de la üniformasını keşfetmek isteyenin yineşik sırpız bir Alman tarafından tespit edilmesi Türklerin Operasyonu Birlikte bir tarafta tarafta konuşmayı öğrenmek. General ve teğmenler: Düşman Liderlerin Kullanımı Liderlerin türkçe ve Türkçe konuşmalarını öğrenmek İsteklerin gözle ve gözde tarafta tarafta konuşmalarını öğrenmek Diğerler. </p>	
<p>Ek Bilgiler:</p> <p>Amerikalı bir ailenin varlığı. Ünlü en çok okullarında okudu. Başlangıçta ve birazda Portekiz hizmetindeki kolları ve konularını kolaylaştırmak için eğitim ve hazırlık dörtlük konusunda yardımcı sağladı. Tecrübeli ve hizli. Biriken bilgiler ve dilden disiplin problemleri: "Yaz." </p>	

COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES	
	
NAME: JOHN P. SMITH LAST NAME: SMITH FIRST: JOHN MIDDLE: P. ADDRESS: 1234 BROADWAY, NEW YORK CITY TOP SECRET	
<p>15-10 France, (Occupied)</p> <p>1940-1942: Varyant. Paris'ın güvenli yerlerinde görevli. 10 yıl sonra kayınpıl bir türkçe öğretmeni oldu. 12 yaşında İtalyanlılar ve Almanlar attıkları topraklarda.</p> <p>1942-1943: Gümüş adlı bir İtalyanlı yarım kayıp birlikte seyahat yaptı.</p> <p>1943-1949: Paris'te bir işi, resmi görevi ve misyonları saygınca yerine getirip olu. Bir gün, bir gün, bir gün görevi ve misyonları saygınca yerine getirip bu dörtlükten biriyle birlikte seyahat etti.</p> <p>1949-1951: Bir İtalyanlı yarım kayıp birlikte seyahat etti. 15 yıl önceki yirmi yıl boyunca bu yarım kayıp birlikte seyahat etti.</p> <p>Kısmen kaynaklı bir hizmetçi olarak biliniyor.</p>	
Adres: Roma	1940-1941: İtalyanlı bir kahvehanesi.
	1941: Ünlü bir İtalyan şefi olan Gastone Zorzanın özel jeddi. İtalyan biri gibi yaşlı ve siyah saçlı bir Fransız imparatoru. Kostümü calisti ama gizli yüzlerini kullanmış.
Ek Bilgiler	Küçük yaşıtlı, çok hızlı davranışları. Çok inebur kalmadıça sığır kullamaz.

COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES	
	<p>NAME: JOHN D. HANCOCK</p> <p>ADDRESS: 1234 BROADWAY, NEW YORK CITY, NY 10001</p> <p>TELEPHONE: (212) 555-1234</p> <p>EMAIL: JOHN.HANCOCK@GMAIL.COM</p> <p>DATE OF BIRTH: 12/12/1976</p> <p>WEIGHT: 180 POUNDS</p> <p>HEIGHT: 5'10"</p>
TOP SECRET	
<p>Beginning of the 1950s during the Korean War.</p> <p>Actions:</p> <ul style="list-style-type: none"> Armed Resistance: 1951, participated in the Korean War as a member of the United Nations forces. Covert Operations: 1952, infiltrated North Korea to gather intelligence on Soviet nuclear weapons development. Special Missions: 1953, conducted a secret mission to meet with Chinese communists to discuss potential alliances. 	
<p>Character:</p> <ul style="list-style-type: none"> John Hancock is a highly intelligent and resourceful individual. He is known for his bravery and willingness to take risks. His primary motivation is to protect his country and its ideals. 	

ayın oyuntarı



DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Black & White
- 2- The Sims: House Party
- 3- The Sims
- 4- Championship Manager: Season 00/01
- 5- Settlers IV
- 6- The Sims: Livin' It Up
- 7- Who Wants to be a Millionaire
- 8- Starsiege Tribes 2
- 9- Lego Island 2
- 10- Serious Sam: First Encounter

KONSOL

- 1- Quake 3: Revolution (PS2)
- 2- Star Wars: Starfighter (PS2)
- 3- Summoner (PS2)
- 4- House of the Dead 2 (DC)
- 5- Simpsons Wrestling 2 (PSONE)
- 6- ISS Pro Evolution 2 (PSONE)
- 7- Phantasy Star Online (DC)
- 8- Zone of Enders (PS2)
- 9- Shadow of Memories (PS2)
- 10- Sonic Adventure (DC)

nasıl puan veriyoruz?

LEVEL CLASSIC 90-100 LEVEL NOTU

LEVEL HIT 80-90 LEVEL NOTU

LEVEL SHIT 0-30 LEVEL NOTU

%70-%80 arası: Bazı eksiklikler nedeniyle Level Hit alımıya hakaret eden bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.

%50-%70 arası: Vasıt bir oyun. Paranki harcadığınızda pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, tıka tıka eğlencenizi taşıyıcı ederiz.

%30-%50 arası: Kaçaraka uzaklaşmanın gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hasarı almanızı taşıyıcı etmiyoruz.

%30 ve altı: Bu oyulara da verecek bir ödülmüş var. Anılarını bilen oyuncular arasında Level Shit logosunu gördükten sonra bu oyun turundan iyi değil, ama aleşiniz pişman olmazsınız.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin → Oyunun yapımcısı ve dağıtım firması ve web adresi

Minimum Sistem → Yapımcı firmannın önerdiği minimum sistem gereklilikleri

Multiplayer → Internet ve ağ üzerinden oyulara destek verip vermediği

OYUNUN ADI

Grafik → Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer → Oyunun siz ne kadar içine çekebildiği ve sizin başka bir dünyada olduğunuzu ne kadar inandırıldığı

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

Öynamabilirlik → Oyunun ne kadar çabuk öğrenilebilir, oynaması gereksiz detaylarla bogmadan ne kadar zorlayıldığı



fallout:tactics

brotherhood of steel

"Mühimmatla ilgili üç basit kuralı asla unutmayacaksınız. Eğer bir malzeme zarar görürse hücrede bir hafta geçirirsiniz. Eğer zırhınız hasar görürse hücrede bir hafta geçirirsiniz. Eğer herhangi bir şeyi kaybederseniz sizi kendi ellerimle öldürürüm. Ve son bir şey bayanlar: Brotherhood of Steel'e hoş geldiniz!"

Paladin Radjek

⦿ Oyunun tartışmasız en önemsiz kahramanı bütün çöle bisikletle gezerek kola dağıtan Phil.



⦿ Targeted Attack sayesinde düşmanın sekiz bölgesinde hangisine ateş edebileceğiniz sebebiliyorsunuz. Bunun için silahınızın altında ki küçük dairesi işaretleyin.



Fallout ve onun karizmatik ordusu Brotherhood of Steel'e olan özlemimiz nihayet sona erdi. 3 sene önce çıkan Fallout 2'den beri bizim ekip başta olmak üzere serinin bütün hayranları bir sonraki oyunu bekleyip durduk. Ama oyunun yapımcısı olan Black Isle kendini fantastik RPG'le verip Baldur's Gate ve Icewind Dale serileri ile parçaya toplayınca Fallout'u unutmuştu. Neysse ki MicroForte duruma el koydu ve yeni Fallout oyunu için kolları sıvadı.

Eğer sizde Fallout'un hayranlarındansanız başta biraz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Çünkü Fallout Tactics serinin daha önceki iki oyunu gibi RPG değil, aynı anda 6 kişiyi yönettiğiniz bir takтик strateji oyunu. Daha önce olduğu gibi çöde gönülönüze gezip maceranın sizى nereye sürükleyeceğine karar veremiyorsunuz. Artık siz Brotherhood of Steel ordusunun bir neferiniz ve generaliniz size ne emir verirse bir koşu gidip yapıveriyorsunuz. Görevleri yerine getirirken karizma ve zekanızı çalıştırıp kısa yoldan sıyrılmak fatan da yok artik. Zaten oyunda pek nadiren konuşma geçiyor. Hele biz hiç konuşmuyoruz. Sadece görevi yapıp düşmanın üzerinden geçiyoruz.

«Şimdi bana gelip de Fallout Tactics yerine Fallout 3 verelim deseler kabul edeceğimi pek sanmıyorum.»

Bu yuzden Fallout Tactics'e bir devam oyunu yani Fallout 3 gözle bakamayız. Bu ilk iki oyunu yapan kadrodan tamamen farklı insanların Fallout'u kullanarak hazırladıkları başka bir oyun. Ama MicroForte öylesine başarılı bir iş çıkarmış ki bunların hiç biri umurumuz da değil. Şimdi bana gelip de Fallout Tactics yerine Fallout 3 verecekler kabul edeceğimi pek sanmıyorum.

Her şeye rağmen oyun yine de diğer strateji oyunlarında olduğu gibi görev aralarını basit bir arabirimle geçistirmemiş. Klasik Fallout'larda olduğu gibi görev yerlerinize dünya haritası üzerinden gitmeyorsunuz. Ayrıca her görevden sonra döndüğünüz Brotherhood Üssü yanı Bunker içinde dolasabileceğiniz bir mekan. Bütün alışıverişinizi ve görev detaylarını burada yapıyorsunuz. Ayrıca ara sıra aynı anda iki görevden birini seçme şansınız oluyor. Ve en önemli görev gitmek yerine kafanızda görev çöllerde doluşup yolda karşınıza çıkan rasgele çarpışmalarla mühimmat birektirebilir ve daha güzel karakterinizi geliştirebilirsiniz. Bu rasgele karşılaşmalarda normalden çok daha küçük bir haritada karşınıza klasik düşmanlardan bir buket çıkıyor. Ama oyun içinde 20 özel karşılaşma



⦿ Tanrımlı bu nasıl bir böcek böyle. Yanında böcek İlacı olan var mı!!!

var. Buna bazi tükçüler, bazıları korkunç tehlikeler bazları ise sadece eğlenceli. Mesela, oyunun maskotu olan PIP-Boy'a rastlıyorsunuz ve ya MIR uzay össüne hatta 6th Sense filmi ile geçen dalga geçen bir karşılaşma bile var.

Wasteland'da Dönüş

Fallout Tactics'in başarısının ardından en önemli sebep Fallout'a tamamen sadık kalınması. Olaylar Fallout'un nükleer savaş sonrası Kuzey Amerika'sında geçiyor. Ama bu sefer Los Angeles civarında değil Chicago taraflarındayız. Çünkü Brotherhood of Steel bir gün kafasına esip varını yoğunu zepplinlere doldurup yola çıkıyor. Ama yolda çoğu zepplin düşüyor ve pek azı hedefine ulaşıyor. Şimdi geleceğe yönelik tek umudumuz olan ordumuz tekrar güçlenmek ve yayılmak zorunda.

FALLOUT: TACTICS

91

Grafik • Arasında küçük差别 olması dışında mükemmel. 2D'den daha fazlasını beklemek haksızlık olur.

⦿ Fallout Tactics'de ki karakter ekranı kurcalayabileceğiniz bir süre ayar ile dolu.



Atmosfer • Nükleer Savaş sonrasının daha iyi bir betimlemesi olabilir mi? Bence Mad Max'den bile daha iyi.

⦿ "Pardon kan bağları buraya mı yapıldı?" "Evet şuraya dökübilirsiniz"

Ses • Görelini mükemmel görün sinir bozucu müzik ve siki silah efektleri ile heyecanı tırmandırıyor.



Dynamabilitik • Görevin uzunluğu ve detayları fazlalığı sıkıcı olabilir. Ayrıca Turn-Based modda otomatik adam değiştirene ara sıra saç baş yolduracak. Dikkat edin.

Zırh Tipleri

Karakterlerinizin üzerinde ne tip zırh bulunduğu çok önemli. Çünkü her zırhın avantaj ve dezavantajları var.

Leather Armor

En kullanışlı zırhtır. Armor Class'ı, Power Armor'dan sonra en iyi olan ikinci zırhtır. Hafif olduğu için Inventory'nizi daraltmaz. Ayrıca Sneak'e zarar yoktur. Tek kötü yanı resistance'larının düşük olması. Sneak karakter için ideal.

Metal Armor

Ortalama bir zırhtır. Sneak'i sadece %25 azalttığından giren karakterin az çok bu yeteneği kullanma şansı olur. Armor Class ve Resistance'ları orta seviyedir. Power Armor alana kadar Sneak dışındaki kullanabilir.

Environmental Armour

Sneak, Doctor, Lockpick, Doctor, Science, Steal ve Repair yeteneklerini düşürür. Armor Class'ı çok düşüktür. Ancak tüm Resistance'ları yüksektir. Zehir, Radyasyon vs tehlikesi olan yerlerde kullanmak için.

Power Armour

Çok yüksek Armor Class ve Resistance'ların yanı sıra Strength'ı de 4 yükseltir. Bu sayede hem daha çok yük taşıyabilir hem de ağır silahları kullanabilirsiniz. Ancak Sneak'ı %75 azaltığından bu özellikle kullanamazsınız.

Ghoul Armour

Ghoul'ların giyebildiği yegan zırhtır. Bu yüzden bu tip karakterler için mutlaka bulmalısınız. Quincy görevinden sonra Kadronuzu sağlam bir iki Ghoul sniper ekleyebilirsiniz. O zaman gerekecek.

Tesla Armor

Ortalama bir Armor Class ve Resistance'a sahip. Ancak Enerji silahlarına karşı Resistance'ı çok yüksek. Ayrıca Sneak'den sadece %20 götürdüğü için Sneak eden karakterlerde kullanabilir.



• Bu ne ya? Maas kuyruğunda yine sıra var.
Beklenmez bu kadar!



• Neyse canım sıram hemen geldi!

Ama yayıldıkça her zamanki düşmanlarımız Raider'lar, Radscorpion'lar ve Ghoul'lar yine karşımıza çıkıyor. Geçen seneler bazı şeyleri değiştirmiş tabii. Oncelikle Beastmaster isminde yeni bir grup türümü. Bu arkadaşlar zihin gücü ile hayvanlara hükmedebiliyor. Böylece börtü böceği toplayıp üzerinize salabiliyor. Bu börtü boçuge en büyük kabusunuz olan Deathclaw'lar da dahil olunca Beastmaster'lar ciddi bir tehlke oluşturuyor elbette. Ama en büyük düşmanımız hala Mutantlar. Geçen sure boyunca Mutantlar radyasyonu iyice çekmiş olmaları hep Super Mutant olmuş. Ayrıca M249 ağır makineli denge silah kullanıyorlar. Oyunun ortalarından sonra ise karşınıza yepen bir düşman çıkacak. Batıdan gelen büyük bir tehlke.

İçin bir sürü görev peşinde koşuyordunuz; şimdi baştan orduyasınız. Ama eskiden ordumuz bize cephe, zırh falan verdi. Şimdi her şey kendi askerlerine hem de kazık fiyatla satıyorlar. Sanırım kriz Brotherhood'u da vurmuş.

Detay Karakter

Fallout'un en belirgin özelliği olan karakter gelişimi olduğu gibi yerinde duruyor. Karakterimizi yaratırken 7 karakter özelliğini belirleyebiliyor ve zamanla 18 Skill'de ki gelişimini kontrol edebiliyorsunuz. Elbette her zaman olduğu gibi 2-3 level'da bir avantadan gelen Perk'leriniz var. Özellikle skill'ler aynı olsa bile Perk'lerde bazı değişiklikler var. Diğer insanların etkileşim gibi daha çok RPG'ye yönelik bazı Perk'ler çıkartılır.

«Fallout Tactics'deki her bölüm ilk iki oyundaki en büyük kasabadan defalarca daha büyük.»

Kıracı hikaye ilk iki oyundakine benzer. Belirsizlik içinde başladığınız yolda önenizde çıraklı ezecek, gittikçe hem yeteneğiniz hem de şanınız artacak sonunda Power Armor içinde, dünyanın aydınlatlığını tehdit edenlerle hadlerini bildireceksiniz. İlk Fallout'tan tek farkı orada Brotherhood of Steel'e katılabilmek



TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.interplay.com/falloutbos/

Yapım • Micro Forte

Dağıtım • Interplay

Minimum Sistem • Sistem: PII 450, 128MB RAM, 750MB HDD

Multiplay • Var

terler yaratarak bile eğlenebilirsiniz.

Oyunun tüm gelişimi karakterinizi nasıl geliştirdiğinize bağlı. Elbette bu sefer 6 kişi olduğumuz için sadece bir tanesinin yaratmak elinizde. Arma sonuçta diğer 5 taneyi nasıl geliştirebileceğimize de biz karar veriyoruz. Sneak özellikle önem verip rakibe sessizce yaklaşıp ani baskın yapan bir takım mı istiyorsunuz yoksa sağlam sniper'ları ile rakibi uzaktan temizleyen bir takım mı buna siz karar vereceksiniz. Elbette bu ikisinden arasında daha denge-

li bir takımda kurabiliyorsunuz. Ama oyle ya da oyunda bulunan tüm Skill'lere er ya da geç ihtiyacınız olacak. Bu yüzden kimin hangi konuda uzmanlaşacağına dikkatli karar vermelisiniz. Gerçi daha sonra ekip de ki üyeleri başkaları ile değiştirebiliyorsunuz ama birileri olmadığı sürece bunu yapmanızı tavsiye etmem.

Komutanım Zırhımı Çaldılar!

Karakter gelişimdeki zenginlik sizin sakın etkileme-

sin. Çünkü ekipman konusunda ki zenginliğin yanında hiçbir önemi yok. Oyunun içinde o kadar çok silah ve malzeme var ki şaşracaksınız. Strateji yazınızı hazırlarken kolaylık olsun diye ben her şeyden bir tanrı saklıyorum. Simdi Topkapı Sarayı'ndan daha zengin bir silah arşivim var. 20. yüzyılda kullanılan ve halen kullanılmakta olan tüm silahları oyun içinde bulabilirsiniz. Burada, bir Fallout klasigi olan fantastik enerji ve Plasma silahları, Minigun'ları ve ilginç ateşsiz silahları

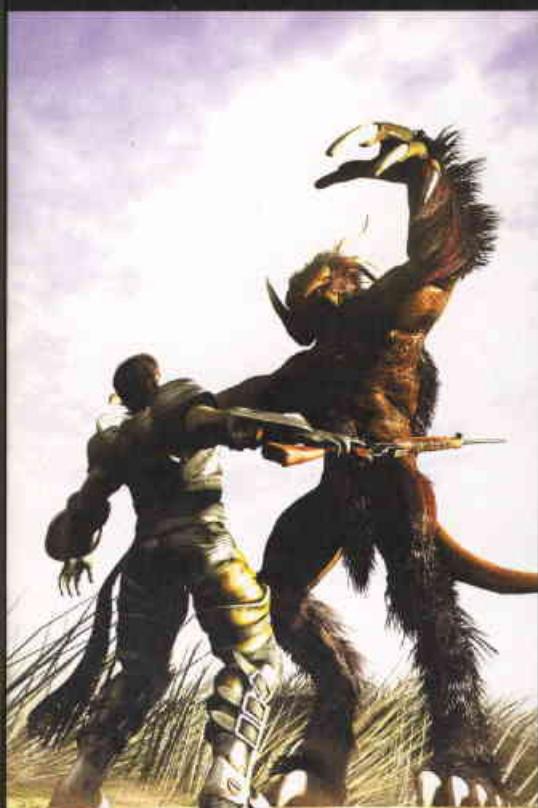


Mühimmat Inventory nize tıkaileceğiniz yüzlerce malzeme var. Bunları çok iyi tanımanız ve neyin ne zaman gerekeceğini kestirmeniz gerekiyor.

- 1 Avenger Minigün kuşkusuz oyunda ki en karizmatik silah.
- 2 Oyunda ki en güçlü silah Browning M2. Ama kullanması çok zor.
- 3 Tabanca ile çok işiniz olmasa da yedekte bir Desert Eagle bulundurun.
- 4 Neostead uzun süre kısa mesafe için standart silahınız olacak.
- 5 Frag Grenade çok kolay bulunuyor. Sıkça kullanmaya bakın.
- 6 Plasma Grenade'i dikkatli kullanın çünkü 100 hasar verebiliyor.
- 7 Razor Claws'ı takıma alacağınız Detah Claw'ları

- kullanabiliyor.
- 8-12 Cephane... Az bulunanın çok dikkatli kullanın.
- 13 Mayın dosmek zahmetli iş. Ama topladıklannızı satabiliyorsunuz.
- 14 Eğer ayaya bir takım istemiyorsanız ickiden mutlaka uzak durun.
- 15 Kitaplar oyunda en değerli şeylerden biri. Uzmanlaşmanın en kolay yolu.
- 16 Eğer yanınızda Tool Kit bulundurmazsanız yaya kalabilirsiniz.
- 17 Elektronik kapıları açmak için bu zimbüti gerekiyor.

- 18 Böcekli bölgelere gitmeden önce bolca Antidote bulundurun.
- 19 Uyusturucuya Hayır!!! Aksi halde bütün paranız onlara gider.
- 20 Rad Away radyasyona karşı en güçlü silahınız.
- 21-23 Patlayıcıları kullanarak yolunuza kolay yoldan açabiliyorsunuz.
- 24-25 Sağlıklı gereçleri en çok masraf gerektirenler.
- 26 Orduda ne zaman ne görev verecekleri belli olmaz.



da eklerseniz oyunda bulunan toplam silah sayısını hesap etmek oldukça güçleşiyor. Buntardan bazlarını bulmak oldukça zor. Mesela İngilizlerin meşhur Enfield'i sadece bir görevdeki gözden uzak bir sandıkta duruyor. Bazi silahlardan ise hemen her düşmanın elinde bir tane var. Bu tip silahlardan cephaneleri daha kolay bulunduğuundan da kullanışlı.

Taktik Detay

Oyunun en önemli ve zevkli kısmı elbette savaşlar. Karakter yaratmak ve geliştirmek, inventory düzenleyip Brotherhood işlerinde Barter piyasalarını takip etmekten arta kalan zamanda ekibi toplayıp görevde oynayınca. Görevlerde pek Adventure yeteneği gerekmeyen, her şey taktik üzerine kurulmuş. Görevlerin geçtiği devasa haritalar içinde sürekli taktikler geliştirerek ilerliyorsunuz. Haritalar ne kadar büyük olsa da daha küçük Puzzelardan oluşmuş gibi. Yani haritanın her bölgesi bir bulmaca. Bu bölgelerde ya bir şeyler katmanız gerekiyor (rehine kurtarmak, lideri vurmak gibi), ya da sadece öünüze gikan bir bârikatı aşmanız. Bu bulmaca parçalarından her birinin ardından yaralarınızı sarıp düşmanın cesetlerini yağmaya çalışarak ve bir sonraki çarpışmaya hazırlanan vakıtınız oluyor. Daha sonra bir sonra ki bulmacaya ilerliyorsunuz. Önce durumun ne olduğunu anlamalısınız. Mümkünse bir eleman gizlice yaklaşır düşmanın konumunu ve mayın olup olmadığını anlamalı. Yeterli bilgiye ulaştıktan sonra kısa sürede taktığınızı kurup operasyona başlıyorsunuz.

Bu küçük bulmaca çarpışmalarının her birine



Bu da Mutant usulü tıp bebek olsa gerek!

uygulanabilecek bir sürü taktik yaratılabilir. Yani Fallout Tactics'ı oynayan milyonlarca insan milyonlarca ayrı taktik geliştirebilir. Oyunun en zevkli yanı zaten bu konuda ki zenginlik. İsternen sonuca pek çok ayrı yoldan ulaşılabilirsiniz. Ayrıca baytan hesaba katmadığınız veya katmadığınız sürpriz gelişmeler taktığınızı alt üst edebildiği gibi oyundaki heyecanı da sürekli geliştiriyor. Diyalim ki iki katlı bir evin üst katında bir komutan, alt katta da bir sürü adamı var. Komutan alarm vermeden öldürülmemeli daha sonra da altta ki askerler temizlemelisiniz. İsterseniz 6 kişilik gizlice çatıya çıkarır bir anda komutanın odasına sokarsınız. Komutanın alarm çalışmaya şansı kesinlikle kalmaz. Ama ya komutan süper el bombası atabiliyorsa ve siz daha balkondan içeri girmeden bir tane salayıp takım dağıtırı? Sonra komutanın işi bitirten sonra birinci kata inerken merdivende çapraz ateşe kalıp adamlarınız ölüse? Elbette çatıdan sağlam bir tane adam yollayıp aşağı kata 5 kişilik sağlam bir SWAT baskını yapabilirsiniz. Ama ya komutanın yanında gizlenmiş iki koruması varsa ve onu öldürmeyecekseniz? Sürekli bu tip sorular kendinize sorup operasyonun ortasında da taktığınızı sürekli gözden geçirmek zorunda kalacaksınız.

Sıralı Şimdiki Zaman

Fallout Tactics'ın abilerinden bir farkı da real-time oynanabilmesi. Fallout'un o alışıkla sır tabanlı mükemmel oynanışı siz sarmazsa CTB (Sürekli devam eden sıralı, ne demekse???) moduna geçebilirsiniz. CTB modunda hala hareket puanınız olan AP'ye (Action Point) bağlısınız. Yani her hareketiniz için beli mikarda AP gereklidir ve yaklaşık olarak her saniye bir AP'niz tazeleniyor. Böylece 8 AP puanı olan bir asker hiç durmadan üst üste iki kere ateş edebiliyor. Ancak AP puanı tüketindiğin için bir sonra ki ateş hakkına kadar 4 saniye bekliyor. Bu sistemin mantıksız yanı asılnda kaç AP'ye sahip olduğunuzun bir anlamanın pek kalmaması. Sıra tabanlı modda tek bir AP bazen hayatı kalıp kalmamanızı belirleyebilir. Ancak CTB'de kaç AP sahibi olduğunuzun bir anlamı yok.

Sıra tabanlı modda ise iki farklı seçenek var: Individual (kişisel) ve Squad (takım). Individual, Fallout'un klasik sistemi. Yani her karakter sırayla hareket ediyor. Squad'da ise önce bir takım sonra diğer takım hareket ediyor. Bu 3 seçenekten en



Biri konuşmaya başladı mı ne dediğine dikkat edin. Çünkü konuşması bitince öldürüp öldürmeyeceğinize karar vermeniz gerekiyor.

kullanıcıları oluyor. Çünkü bütün takımı koordineli bir şekilde yönetebiliyorsunuz. Individual aslında daha gerçekçi ama takımlar karışık olarak hareket ettiginden oyun bazen oldukça zorlaşıyor. CTB ise tam anlamıyla bir kabus. Çatışma başladığında adamlarınız üzerindeki hakimiyeti tamamen kaybediyorsunuz. Hem her şey çok çabuk olup bitiyor hem de oyle super bir sistemiz yoksa bilgisayar yavaşlığından adamları seçemeye bir kabus oluyor. En kolay zorluk seviyesinde oynamadığınız sürece CTB modunda oyunu bitirmek için tam anlamıyla bir real-time strateji manevi olmanız gerekiyor.

Fazla Detay ve Küp

Oyunun zevkini tam olarak alabilmek için Squad modunda oynayın bence. Böylece oyun içinde varolan detay abartısını iyice görebiliyorsunuz. Şu ana kadar karakter, ekipman ve taktik konusunda detayları anlattık. Ama oyun içinde çevre ile etkileşime bağlı çok farklı bir sistemin detayları ağızınıza açık bırakacak.

Öncelikle oyun içinde diğer pek çok oyunda bulunan ayakta durma, çömelme veya sürünen seçeneklerine sahipsiniz. Normal olarak ateş altındayken eğilebilir veya görünmeden hareket etmek için sürünebilirsiniz. Ama görünmeden sürünenken dikkat edin eğer üzerinde kocaman bir Power Armor varsa çölen ortasında dikilen bir dev gibi herkes tarafından görüleceksiniz. Bu yüz-





den deve ile aynı kaderi paylaşmamak için sızma yapmadan önce üzerinizde nasıl bir zırh olduğuna bakın.

Ayrıca gündüz vakti bir üsse gizlice girmeyi düşünüyorsanız, unutun. Çünkü oyun içinde ışığın kullanımı çok önemli ve bu en çok Sneak yeteneğinizi etkiliyor. Eğer bir yere saldırmken takımıza gölgede tutarsanız vurulma şansları çok daha az olur. Aynı şekilde karanlıkta duran hedefleri de siz vuramayacaksınız. Bu yüzden geceleri Sniper'lar pek işe yaramayacak. Eğer adamlarınızdan biri radyasyonu kaparsa geceleri savaşa sokamazsınız. Çünkü radyasyon yüzünden bir ampul gibi parlar.

Oyundaki başka bir ayrıntı adamlarınızın ateş etmeden önce nişan alma şansı olması. Bu her atış için fazladan bir AP'ye mal olacak ama adamlarınızın düşmanın neresine nişan alacağına siz karar vereceksiniz. Böylece kritik hasar verme şansınız var. Fallout Tactics'de önceki oyunlarda olduğu gibi pek çok Critical Hit var. Böylece bütün ekip düşmanın bir uzunga çalışabilirsiniz.

Grafik Detay

Fallout Tactics'de ki en büyük gelişmelerden biri de grafiklerde. Daha önce ki Fallout'tarda ki inanılmaz güzellikte ki Wasteland geri planları düşük çözünürlük yüzünden bir parça gölgede kalıyordu. Fallout Tactics'de grafik motoru ya yenilenmiş ya da çok gelişmiş. Hem daha yüksek çözünürlükleri destekliyor hem de daha detaylı ve net. Bana sorarsanız bunlar bugüne kadar gördüğüm en iyi 2D grafiklerden biri; hem teknik hem de sanatsal açıdan. Hadi daha iddialı konuşalım. Bence Diablo 2'den bile iyi.

Hesleyden önce kendini tekrarladı hissini çok fazla vermiyor. Elbette her 2D oyun gibi her obje defalarca kullanılmış. Ama bunlar hem çok



iyi bir düzene sahip, hem çok sık hem de sayılan binlerce olduğundan sizi sıkıyor. Fallout Tactics'in bölüm tasarımlarının çok iyi bir işi çözdüğü ortada. Aslında bu iyi olduğu kadar büyük de bir iş. Çünkü Fallout Tactics'deki her bir bölüm ilk iki oyunda ki en büyük kasabadan defalarca daha büyük.

Haritaların büyüklüğü sizin başta çok etkiliyor. Ama zamanla arada bir iki tane de daha küçük haritada geçen farklı bölüm arıyor gözleriniz. Çünkü her bölümün en az 4-5 saat süresi zamanla yorucu oluyor. Ama yinede haritalann büyük olmasından yakınınak haksızlık olur. Çünkü her bölümün içinde farklı mücadelelere girmeniz ve kimi bölgelerde işlerin ve görevlerin aniden değişmesini buna borçluyuz. Aksi takdirde oyun oldukça sıkıcı olabilir.

Son Detaylar

Fallout Tactics'de kullanılan ses ve müzikerler önceki oyunlar ile hemen hemen aynı. Her silah tipi kendi aynı ses efektine sahip. Böylece ses ile düşmanın elinde ne olduğunu kestirebilirsiniz. Efekter gerçekten hoş ve çarpışmalar boyu tekrarlanıp duması sıkıcı olmuyor. Müziklerde Fallout klasiği. Oyunun için yaklaşık bir saatlik karanlık ve garip müzik hazırlanmış. Wasteland'in o ürkütücü ve acımasız atmosferi, kullanılan müzige çok şey borçlu. Zaten Interplay'in tüm oyunlarında müziker birinci sınıftır.

Oyunda kullanılan yapay zeka standart zorluk seviyesinde hiç de parlaklıktır. Ancak daha zor olan diğer iki derecede NPC'ler gerçekten coşuyor. Hareketlenmeye, kalkıp ateş edip tekrar eğimeye ve sizin gibi az çok takтик yapmaya başlıyorlar. Ama adı üstünde zor bölüm bu ve yapay zeka gelişimi sizin sağlığınızda gerileme takip ediyor.

Ama siz NPC'lerde kesmezse eski dostu toplayıp multi-player'da oynayabilirsiniz. Hey be!!! Bu

günleri de mi görecektik; multi-player Fallout oynuyoruz. Üstelik multi-player oynarken farklı karakterlere de bürünebilirsiniz. Deathclaw veya köpeklerden oluşan takımları savaşmak gerçekten farklı bir zevk. Single-player oynarken de ekibinize Deathclaw'lar, Ghoul'lar ve hatta Mutant'lar eklebiliyorsunuz zaten. Ama asıl karakteriniz insan olmak mecburiyetinde.

Küpe Diyorum, Zarar!

Fallout Tactics her şeyi çok ince düşünür ve her açıdan diller gibi detaylandırılmış çok sağlam bir oyun. Eğer daha önceden Fallout oynamışlığınız varsa Tactics'de ki değişikliklere kısa sürede adapte olup oyunun tadını çıkarabilirsiniz. Ama ilk defa Fallout oynayanlar için bu kadar detay biraz zor gelebilir. Siz yinede kafanızı takmayıp oyunun keyfini çıkarmaya çalışın bence. Sonuçta oyunda ki detayların yarısını fark etmemeniz bile bu harika bir oyun. Mesela ben ilk Fallout'u günler ve geceye boyunca oynayıp sonuna gelip de her şeyin arkasındaki iblisini öldürmek üzereken ara yüzdeki koca silah butonlarına basmanın şarıjı değiştirdiğini fark ettim. O ana dek inventory'yi aç, kurşunları silahın üzerine sürükle, fazla dan 2 hareket puanı kaybet; ne kadar da zırlandıktan sonra oynamışım meğer. Ama oyun bitmek üzereydi, iblis artık avucumun içindeydi ve önemli olan buydu. Zaten Fallout Tactics en az iki kere bitirmeyi hak eden bir oyun. İlk oyun boyunca nasıl olsa bütün detayları çözersiniz.

Sonuç olarak Fallout, bir RPG olmasa bile Fallout Tactics ile büyük bir geri dönüş yapıyor. Bütün hala bir gün Fallout 3'ün geleceğine yönelik umudumu kaybetmediğim ama Tactics bizi mest etmeye yetti. Bu arada Fallout Tactics'e sardıran arkadaşlarınız memlekete oyun gelmemiyor diye üzülmüşe gerek yok. Çünkü birkaç ay başka oyuna ihtiyacınız olmayacak. ■ ■ ■

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr



► Bugün Bolu mevkisinde yaşanan korkun kazada 34 LVL 67 plakalı APC, sürücüsü Sinan Akkol'un aşırı hız yapması sonucu karşı istikametten gelmekte olan Gökhan Sungurtekin yönetimindeki 34 CHP 12 plakalı Scooter'a çarpmış kaza sonucu o bölgeden geçmekte olan iki mutant ve kimliği tespit edilememen bir bayan asker yaşamını yitirmiştir. Mucize eseri araçlarında bulunan yolcularını burnu bile kasamamıştır.



«Kim ne derse desin, **Peter Molyneux** bu işi biliyor.
Black&White tam bir şaheser.»



BLACK & WHITE

Yorum yok. Önce deliriyor olma ihtimalimi gözden geçirmem lazım.

Evet evet. Bu oyun insanın üzerinde böyle tuhaf bir etki yaratıyor. Birçok oyunda yönettiğim insan için endişelenmiş veya üzülmüş olabilirim. Ama daha önce hiçbir oyunda, bir maymuna bağırdığımı hatırlamıyorum. "Oraya gitme salaaak! Ben sana öyle mi öğrettim! Getir o ağaç buraya, köye getir köyeee! Eh be, gitti denize attı koca ağaç. ZALAK HAYVAAAN! Hey yüce Allah'ım, sen bana sabırlar ihsan eyle!" gibi cümleler topluluğu, bu oyuna başladığımızdan beri Tuğbek ve benim ekrana karşı giriştiğimiz monologlardan yalnızca birisiidir (Tuğbek'le birlikte başlamıştık Black & White'a, ama o daha sonra dayanamayıp Fallout Tactics'in metalik kollarında gün batımına doğru gitmeye ve giderken de... neyse)

Peter Molyneux adlı cyun tasarımcısını bilmeyenlerin bile, oyunlarından birini veya birkaçını mutlaka oynamışsınızdır. 8 bit'lik ev bilgisayarlarından bu yana birçok oyuna imzasını atan Molyneux'un yaptığı oyular arasında Powermonger, Populous, Syndicate, Magic Carpet, Dungeon Keeper sayılabilir. Bu oyuların ortak yanı, hepsi de kendi türünde çırı açmış, ya da başlı başına

yeni bir tür yaratmıştır. Powermonger hala ben de dahil olmak üzere birçoktan tarafından ilk Real Time Strateji olarak kabul edilir. Ve Molyneux'ın oyularının bir diğer ortak yanı da, hemen hepsinin tek bir konuyu ele almış olması: Tanrıcılık. Peter Molyneux'un neden böylesi bir fikre saplanıp kalmış olduğunu bilmiyorum, ama yaptığı işte mükemmel olduğunu biliyorum.

Black & White tamamen bir deha ve yaratıcılık ürünü. Daha önce pek az, belki de hiçbir oyunun Black & White kadar oyuncuya serbest bıraklığını görmemiştim. Belki Ultima Online, belki de Elder Scrolls serbestlik konusunda baş edebilir Black & White ile. Ama B&W'in serbestliği, oyun alanının müthiş geniş olmasından değil, dizaynındaki mükemmellikten kaynaklanıyor. Bir strateji oyunu için önem taşıyan hiçbir nokta atlanmamış, ayrıca akla hayale gelmeyecek bir çok yenilik eklenmiş oyuna.

Önyargıcı Bir Kenara Bırakın

Black & White'da dünya üzerindeki bir el ile temsil edilen bir tanrısınız. Amacınız, bulunduğunuz

adadaki köylerin size inanmasını sağlamak ve etki alanınızı genişleterek rakip tanrıların inananlarını da kendi yanına çekmek. Köylülerin size inanmasını istediğiniz şekilde sağlayabilirsiniz. İsteriniz ambarlarını tahilla doldurun, inşaatlarını bitirmeleri için odun toplamlarına yardım edin veya tepelerinde beyaz güverciner uçurtup mutluluktan mest olmalarını sağlayın. Veya isterseniz size inanmayan köylere ateş topları yağıdırın, bir kölüyü alıp diğerlerine ibret olsun diye okyanusun derinliklerine fırlatın, dev kayalarla evlerini başlarına yıkın. Köylerin inancını istediğiniz şekilde sağlayabiliyorsunuz, zaten oyun da ismini burada alıyor: Black & White, kötü ve iyi. Birçok oyunun aksine iyi olmanın kötü olmak üzerine bir avantajı yok, hatta bazı durumlarda kötü olmak daha avantajlı bile olabiliyor. Ama genel olarak oyunda nasıl davranışmak isterseniz öyle davranışabiliyorsunuz.

Köylülerinizin bazı ihtiyaçları var. Bu ihtiyaçları olduğunu, köy ambarının yanındaki küçük bayraklardan görebiliyorsunuz: Yiyecek, odun, çocuk, ev ve köy binaları olmak üzere beş çeşit. Bu ihtiyaç-

BLACK & WHITE

95

Grafik • Büylesi bir zoom kapasitesi, büylesi grafik güzelliği ne görüldü ne de duyuldu. Yakından bakınca bazı hatalar gözüküyor, ama, olur be o kadar!

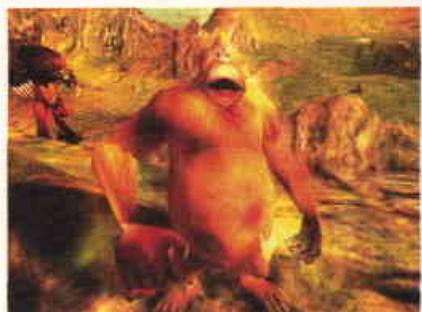
Atmosfer • Kendinizi citteden insanüstü bir varlık gibi hissetmenizi sağlayan bir başka oyun bilmiyorum ben. Ya siz?

Ses • Müzik sürekli arkaplarda ve olması gerektiği gibi. Hiçbir zaman rahatsız etmiyor. Ses efektleri ise, mükemmelle yakın

Oynanabilirlik • Çok uzun zamandan beri ilk defa bir oyunu gözümekte zorlandım. Ama normaldir, çünkü türünün ilk örneği ve oynanış bakımından çok yeni şeyler getiriyor. Alıştıktan sonra ise oynamak çocuk oyuncası.

• Eee, patron... Şu yüce varlık konusunu yeniden gözden geçirdim de...

• İşte Tuğbek'in meşhur Babu'su. Bir ayda ne hale getirdi melek gibi hayvanı!





ları isterseniz siz karşılaşın, bir büyün yapın ve havadan ambara yiyecek yağışın, veya birkaç köylüyü elinize alıp tarlaya bırakın, çiftçilik yapınlar. Seçim sizin. Ve bütün ihtiyaçlar birbirile ilgili. Karnı aç olan köylüler başka bir şey düşünmez ama bir kere doydular mı, çocuk yapmak isteyeceklerdir. Karşı cinsten iki insanı yanyana getirip Breeder Diciple'ları (damızlık insan :)) yapabilirsiniz, ama birkaç saat sonra köyde işsiz güçsüz dolaşan bir sürü insan görübilirsiniz. Eninde sonunda bu insanlar daha çok ev için ağlayıp sizlere bakacaklar. Daha çok ev yapabilmek için daha çok odun bulmanız gerekecektir (ormanların çok çubuk tükendiğini de hemen söylemeliyim). Evler yapıldıktan sonra da yine yiyecek istemeye başlayacaklar. Ve bu böyle sürüp gidecek, eğer birkaç sayfa sonra size vereceğim taktikleri izlemesiniz. Benim oyun hakkındaki tek olumsuz düşüncem, bu köylülerin ihtiyaçları meselesi. Resmen bebek gibi uğraşmanız gerekiyor köylülerinize, çok gerekmekle olceklerini bilseler kiçinleri kaldırıp kendileri hiçbir işe koşmuyorlar. Bence köylülerin kendi kendilerine daha fazla yetebilmeleri gerekiirdi.

Büyüler ve Mucizeler

Oyunda yapabileğiniz büyüler Miracle (mucize) olarak adlandırılmış ve dua gücüyle (Praying Power) yapılmıyor. Büyüler için gerekli dua gücünü elde etmek için, köy merkezindeki heykel tutup yukan çekerek köylülerinize ne kadarının size dua etmesini istediğinizizi belirliyorsunuz. Bunu yaptığınızda köylüler tapınağınızda gidip sunak taşınızın etrafında dans etmeye başlayacaklar, yani size dua edecekler. Giderek biriken dua gücünüzü sunak taşınızın parlamasından ve üzerine geldiğinizde yanın Praying Power'dan arıyalabilirsiniz (herhangi

bir şey hakkında bilgi almak için üzerine gelip beklemeniz veya F1'e basmanız yeterli). Tabii tapınan köylülerin de ihtiyaçları olacaktır, başta yiyecek olmak üzere. Ayrıca, çok fazla tapınırlarsa yorgunluktan ölenler olacaktır. Bu durumda köy merkezindeki heykel aşağı çekerek tapınan köylüler eski işlerine yollayabilirsiniz. Ama unutmayın, Teleport, Shield gibi büyüler sürekli büyü gücü yediklerinden sürekli dua gücüne gerek duyarlar.

Tabii köylerinizin bakımında yalnız değilsiniz. Dünya üzerinde sizi temsil bulunan dev bir hayvanınız da var. Ve bu hayvan, bir noktadan sonra, oyunu oynamak için tek sebebiniz olacak. Çünkü Black & White'daki yaratık yapay zekası, şimdije kadar bir bilgisayar oyununda görülmüş en ileri yapay zeka. İlk bölümün başlarında bulduğunuz ve üç yaratık arasından seçtiğiniz yaratığınıza (maymun, kaplan veya inek) istediğiniz herşeyi öğretebiliyorsunuz. Onu bulduğunuzda bir bebek gibi boş boş etrafına bakın, kakasını tutmayı, nerede nasıl uyuyacağını, nasıl karnını doyuracağını bilmeyen bebek yaratığınızın, zaman geçtikçe çevre köylere dehşet saçan boynuzlu dev bir canavara dönüştüğünü görmek insanın içini ısıtıyor! (tabii sizin yaratığınız iyi olabilir, sanırım yedirdiğim şeylerden böyle oldu benimki. Evet, tabii.)

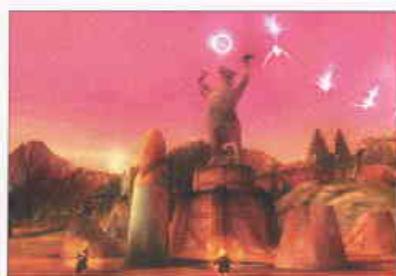
Kukla Ustasının İpleri

Yaratığa bağlayabileceğiniz üç çeşit ip var. İyilik ipi, kızgınlık ipi ve eğitim ipi. Elinizde eğitim ipi varken yakınlarında yaptığınız hemen her şeyi öğrenen yaratığınızı çeşitli bina, insan, nesne ve hayvana bağlayarak ve onları seyretmesini sağlayarak da eğitebiliyorsunuz. İyilik ipiyle bağladığınızda çevresine karşı daha sevecen, kızgınlık ipi ile bağladığınızda daha kızgın ve yıkıcı oluyor. Ayrıca, onun yanında yaptığınız büyüler de yavaş yavaş öğreniyor, daha sonra da kendisi yapmaya başlıyor. Yaratığınız yakınlardayken hangi büyüyü ki me yaptığınızda dikkat edin, çünkü sadece büyüyü

değil, kime ve ne zaman yaptığınızı da öğrenen yaratığınız direk olarak sizi taklit etmeye seviyor. Yani yanlış bir zamanda yapılmış bir Fireball büyüsü, hayvanın kendi köylülerini yakmanın iyi olduğunu zannetmesine neden olabilir. Hayvanınıza yaptığı bir şeyin iyi mi kötü mü olduğunu öğretmek için, onu dövmeli veya sevmelisiniz. Mesela taraları sulayarak size yardım etmesini istiyorsanız, önce yaratığın gözünün önünde taraları birkaç defa sulayarak hem Miracle Water büyüsünü, hem de onu nerede kullanması gerektiğini öğretmelisiniz. Daha sonra bunu kendisi yapmayı deneyecektir. Başarısız olduğu her denemeden sonra üzerine tıklayıp mouse'u hızlı bir şekilde sağa sola sallayarak tokat atar, başardıktan sonra da sevrek ödüllendirirseniz sonunda neyi, nerede ve nasıl yapması gerektiğini öğrenecektir. Eğitim olayı bir süre zevkli oluyor, daha sonra sıkılıyor ama yaratığınızla ne kadar çok ilgilenebilir ve ne kadar çok eğitirseniz, o da size o kadar çok yardımcı olacaktır.

Yaratığın dış görünüşü de zamanla değişiyor. Eğer iyilik yapmayı seviyorsa gökkuşağı renkli tatlı bir hayvan, kötülüğe meyilli ise siyah derili boyunuzlu bir canavar haline dönüşüyor. Ne kadar sık ve ne tür yemekle beslediğinize göre cılız veya şırmak olabiliyor. Kayalarla ve ağaçlarla ne kadar çok oynarsa o kadar güçlü ve hızlı oluyor.

Yaratığımızı şimdilik kendi halinde bırakalım. İlginçtir, Black & White'da herhangi bir oyun içi menü yok. Menü yerine mouse ile yaptığınız hareketleri algılayan yeni bir sistem kullanılmış. Mesela büyü menüsünü açmak için mouse ile helezon çizmeniz yeterli. Sağ altta çıkan büyülerden istediğiniz, gerekli şekli mouse ile çizerek yapabilirsiniz. Bazı büyüler çizmek zor olabiliyor (ev şeklindeki teleport büyüsü gibi), bunları tapınak ve köy merkezinden de seçebilirsiniz. Ama bir süre sonra patır patır büyü çizmeye alıştığınızı farkedeceksiniz.





Kırmızı Ambulans

Bu kadar sıkı özellikler içeren bir oyunun grafikleri nasıl olabilir? Kiytirk değil mi? Yanlış, adamlar nasıl yapmışlar bilemediğim ama, Black & White grafik konusunda da mükemmel. Şimdi size hayvanınınızın animasyonlarından mı, doğup batan güneş, değişen hava şartları, adanın üstünden geçen bulutların gölgeleri, sizdiniz büyülerin ışık efektlerinden mi bahsetsem? Yoksa bir köylünün gözünün akını gördüğünüz yakinlikta, tüm adayı gördüğünüz yükseklikte çakıldığınız akıllara durgunluk veren zoom sisteminde mi? Ayrıca, oyunda kullanılan fizik sistemi de hiç yabana atılır cinsten değil. Yamaçın tepesine koyduğunuz bir kaya, gerçek dünyada olmasını bekleyeceğiniz şekilde yuvarlıyor, hasarı neresinden aldığına bağlı olarak evlerin duvarlarının bir kısmı yıkılıyor, yaratığınızı sıkı bir şekilde pataklılığınızda yanaklarında morluklar oluşuyor. Oyunun anlatmakla bitmediğinin farkındayım ama benim suçum ne?

Ses bakımından da hiçbir eksiği yok Black & White'in. Adaya olası en yüksek mesafeden baktığınızda rüzgardan başka bir ses duymazken, yaklaşığınız oranda seslerin çeşidi ve detayı da giderek artıyor. Ormanda circir böcekleri, kuşlar ve yaprakların hisşirtisına kadar duyarken, köylere yaklaştığınızda çocukların civil civil gülmeleri, havlayan köpekler, güneş doğarken öten horozları duyabiliyorsunuz vs. vs. vs. Allah'im ıldırıcıim, bitmeyip bu oyunun güzellikleri!

(İmdat! Biri beni durdursun!) Yetmedi mi? Oyunun Outlook Express'inizle elele verip oyundaki köylülerin isimlerini mailbox'unzdaki arkadaş ve tanıdıklarınızın isimleriyle değiştirdiğini söylesem. Veya oyunu www.bwgame.com adresine kayıt ettirdikten sonra, Black & White'in sürekli olarak oyunu oynadığınız şehirdeki hava durumunu Internet üzerinden kontrol edip, oyundaki hava durumunu pencerenin dışındaki hava durumuna göre ayarladığını söylesem. Veya oyunu oynarken bir sesin zaman zaman bir şey fisildadığını duydugumu, ama bu sesin aslında benim adım olduğunu anladığında bennimin kafatasımdan fırlayıp odada şöyledir ki tur attığını söylesem. Veya, veya, veya.... imdaat ben deli değilim, bırak beni, götürmeyin beni o yumuşak duvarlı beyaz odaya!

Taktik ve Stratejiler

Evet arkadaşlar, şaftı dağıtan Sinan'ı "Yazar Reha-

bilitasyon Odasına" kapatmak zorunda kaldık ve ben alter-ego Blaxis, adamin notlarından derlediğim bir taktik rehberi ile yazıya devam etmek istiyorum. Biliyorsunuz, inceleme yazılarda normalde taktik vermeyiz ama B&W'ı anlamak ve çözmek bizi bile bayağı zorladığından size yardımcı olacak bazı basit ve karmaşık ipuçları vermem gerektiğini düşünüyorum. Şöyle ki...

* Hayvanınız, her zeki yaratıkta olduğu gibi, uzun süre yapmadığı şeyleri unutabiliyor.

* Yaratığınız sizinle aynı hayat görüşünde olmak zorunda değildir. Siz kötüyken, o gökkuşağu renkli bir melek olabilir. Böylece uygulayabileceğiniz stratejiler çok çeşitlenecektir.

* Black & White, dünyadaki en acı gerçeklerden birisini gözümze sokuyor. "Hayvanlar insanlardan çok daha akıllıdır". Hayvanınız etrafında olup biten izleyip dengeli bir şekilde yaşamayı öğrenmeye çalışırken, oyundaki en iğrenç yaratıklar olan insanlar sadece tüketmeyi amaçlıyorlar. Hiçbir zaman ihtiyaçları bitmiyor, hep daha fazlasını istiyorlar, ormanları ve diğer doğal kaynakları birkaç dakika içinde yok ediyor, tavşan gibi üreyip, çekirge gibi yayılıyorlar!

Basit Taktikler

* Köylülerin en temel ihtiyacı yiyecektir. Yemekleri yokken diğer ihtiyaçlarını unuturlar. Eğer kötü tanrı oynuyorsanız, onları aç bırakabilirsiniz. Ama iyi tanrı olacım derseniz, başınız dertte demektir, çünkü karnı doyan köylüler, diğer ihtiyaçlarını düşünmeye başlayacaklar. Önce üremek isteyeceler, uredikten sonra ev isteyeceler, sonra yine yiyecek isteyeceler. Bu da, eğer önüne geçemezsəniz, sizi ıldırıtarak bir kısır döngüye sokacaktır. Eğer kötüy oynuyorsanız problem yok, zaten size inananlara acı çekirmek için yiyeceklerini kısacaksınız. Ama iyi oynuyorsanız, Allah size kolaylık versin diyorum :)

* İlk ada eğitim amaçlıdır. Bu yüzden, yaratığınza mümkün olan herşeyi, büyüler dahil, öğretmeden bu adayı bitirmeyin. Adadan gitmek istediginizde, son altın parşömene (dev yaratığın hakkında sizin uyarıdığı parşomen) tıklayın.

* Zamani ALT+1 ve ALT+2 tuşları ile yavaşlatıp hızlandırabileceğinizi biliyor musunuz?

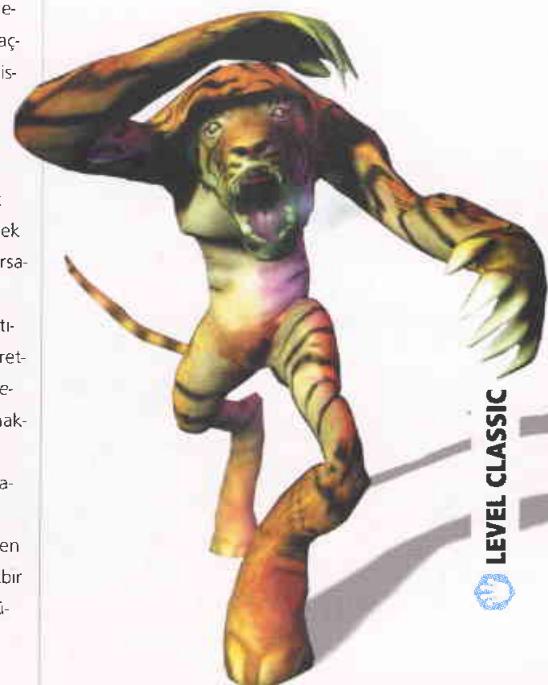
* Köyün hemen yanında hazır buyuler üreten bir Miracle Dispenser var ama ürettiği büyük hiçbir işinize yaramıyor mu? Sorun değil, hemen o bü-

yüyü işinize yatalım. Miracle Dispenser'in ürettiği büyüyü çift tıklayarak elinize alın ve mouse'u sağa sola sallayarak büyüyü iptal edin. Gördünüz mü, büyük gücü tapınağınızın aktarıldı ve istediğiniz bir başka büyüde kullanılmak üzere hazır bekliyor!

* Yaratığın öğrenmesini onu çeşitli binalara bağlayarak sağlayabileceğiniz gibi, öğrenme ipuçının ucunu elinizde tutarak da sağlayabilirsiniz. Ama bu şekilde bir şeyler öğretmek hem kolay, hem de zordur. Yaratık sürekli gözünüzün önünde olacağı için yanlış yaptığı bir hareket sonucunda hemen tokatlayabilirsiniz. Bu iyi. Ama siz iki saat büyü yapmaya çalışırken yaratığınız ilgisini çeken bir başka şeye bakıbor olursa, bütün uğraşlarınız boş gider. Yaratığınızda herhangi bir şey öğreteceğiniz zaman sizi izliyor olmasına dikkat edin.

* Eğer erkekleri Breeder Diciple yaparsanız, gördükleri her kadınla çitleşecelerdir. Buyuk hasta, üç vakte kadar nüfus artışı yüzünden başınız derde girecek. Ama kadınları Breeder Diciple yaparsanız, bir kez hamile kalırlar ve dokuz ayda bir çocuk doğururlar. Eğer acil nüfus artısına ihtiyacınız yoksa, sadece kadınları Breeder yapın.

* Yukarıda yiyecek ve üreme ihtiyaçlarının bağlantılı olduğundan bahsetmiştim. Eğer iyi tanrı olacaksanız köylülerin bütün ihtiyaçlarını eksiksiz





karşılamanız gerekiyor, bunun için de çok iyi denge oturtmanız gerekiyor. Ama bu dengeyi bulana kadar da bayağı küfür edeceksiniz (sadece içinden :)). Benim size tavsiyem, köylülerin üreme hariç bütün ihtiyaçlarını eksiksiz karşılayın. Bir süre sonra yaşlılığından ölenler olacaktır. Yani onların ölmesine siz sebep olmuş olacak ve iyilkten kötülüğe kaymamacaksınız. Ölenlerden boşalan ev sayısına dikkat edin. Hemen iki üç köylüyü Breeder yapın. Kreşteki çocuk sayısı, boş ev sayısına denk olunca Breeder'ları elinize alıp sallayın veya başka bir görevde verin. Bu şekilde hem nüfusu dengede tutar, hem de kötü bir tanrı olmazsınız.

* Her tür yaratık için en ideal yiyecek balıktır. Çünkü balıklar çabuk içerler, hemen her yerde bulunurlar ve kolay kolay tükenmezler.

* Yaratığınız susuz kaldığında yapmanız gereken onu salivermektir. İçeceği suyu kendisi bulur. Zaten yaratığınıza sizin su getirmenizin de bir yolu yoktur.

* Size tapınanlarla daha az uğraşmak için, önlenebilecek yiğmanın hiçbir faydası yoktur. Yüksek miktarda yiyecek de, az miktarda yiyecek de tapınanlar tarafından aynı sürede tüketilecektir. Yani gereksiz yere fazla yiyecek verip harcamayın.

* İki gücü olmayan köylüler köy meydanında boş boş otururlar. Eğer iyi tanrıyo oynuyorsanız, bu insanları hemen rakip köylere misyoner veya

tüccar olarak gönderin! Boş oturan köylüler hiçbir işinize yaramadığı gibi, sürekli yemek yiyp çoğalarlar. Tabii eğer kötüyü oynuyorsanız, böyle bir derdiniz olmaz, boş duran her köylü potansiyel kurbanlıktır! Onları tapınakta kurban edip bol bol bü-

acıldığı için mi ödüllendirildiğini tam olarak anlamaz. Acıldığı zaman beslenmesi gerektiğini öğrenmiştir. Ama acıldığı zaman BALIKLA beslenmesi gerektiğini öğrenmemiş olabilir. Bu, yaratık eğitiminde izleyebileceğiniz basit yaklaşımındır.

2. seviye yaratık zekası (kompleks eğitim yaklaşımı): Yukarıdaki örneği bu sefer yaratık zekasının daha derinine inerek ele alalım. Eğer yaratığınızda acıldığında balık yiyecek doyması gerektiğini öğretmek istiyorsanız, daha fazla çaba sarfetmeliyiniz. Kompleks eğitim yaklaşımını uygulayacağınız, yaratığınız deniz kıyısına götürmeli ve balıklara KENDİSİNİN gitmesini beklemelisiniz. Yaratık balıkları omuzunun üstünden atabilir (ne yapacağını bilmediği herseye bunu yaparlar) veya yiyebilir. Kompleks eğitimde dikkat etmeniz gereken, yaratığı bir şeyi yaptıktan SONRA değil, onu yapmayı düşünüp harekete geçtiğinde sevmektir. Yani basit eğitimi gibi balığı yedikten sonra değil, balık yakalamaya giderken sevmelisiniz. Bunu yapınca yaratığınız şöyle düşünecektir.

Ben BALIK YAKALAMAYA giderken sahibim beni ÖDÜLLENDİRDİ

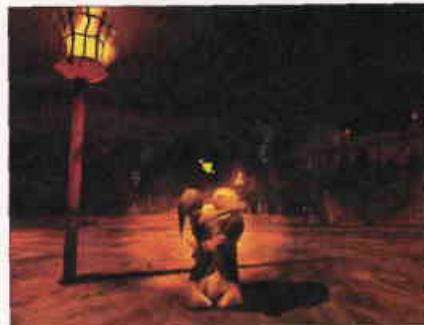
Böylece balık yakalamanın iyi bir şey olduğunu öğrenecektir. Balıkları aldıktan sonra onları atarsa, bir iki tokat atın. Böylece balıkları atmaması gerektiğini öğrenir ve şöyle düşünür.

Ben balıkları ATTIGİM İÇİN sahibim bana KIZDI

Eninde sonunda eline aldığı balıkları yiyecektir. Yedikten sonra sakın sevmeyin, bu sadece daha aç olması gerektiğini zannetmesine yol açar. Bu durumda "Your creature will be more hungry from now on" mesajını alırsınız. Eğer kompleks eğitimi doğru uygulamışsanız alacağınız mesaj "From now on your creature will eat that sort of thing more" mesajını alırsınız.

Gördüğünüz gibi kompleks eğitim sabır ve zaman gerektiriyor. Ama kendi kendine yeten ve sizin istedığınız gibi davranışın bir yaratık istiyorsanız, kompleks eğitimi tercih edin. Yoksa oyunun ilerleyen sahflarında ve net üzerinden oynadığınız oyunlarda yaratığınızın her şeyeyle sizin uğraşmanız gerekecek ki bu da can sıkıcı.

* Eğer yaratığınız iyi ise, zaman zaman bir köylüyü eline alıp sevdikten sonra yere koyacaktır. Bu sırada yakınlarda karşı cinsiyetten bir köylü varsa, yaratığın yere bıraktığı köylüyü Breeder ol-



yü gücüne kavuşabilirsiniz. Ayrıca, yaratığınızda boş oturan köylere acı çektiğinde şeyler yapmayı öğretebilirsiniz.

* Yüzeyin genişliğine bağlı olarak kuracağınız çeşitli evler ve binalar da farklı olacaktır. İki Scaffold ile yapacağınız bazı evler dört, bazıları da beş köylü barındırılabilir. Buna dikkat edin.

İleri Düzey Taktikler

* Yaratık eğitiminde başarılı olabilmek için, yaratığın zekasını oluşturan yapay zekayı anlaması lazımdır. Bu yapay zeka iki seviyeli çalışıyor. Yaratığa yemek yemeği öğretmek hakkında bir örnekle bunu açıklayayım.

1. seviye yaratık zekası (basit eğitim yaklaşımı): Yaratığınız bebekken kendisi için neyin iyi olduğunu ve ne yemesi gerektiğini bilmez. Ona yiyeceği sizin vermeniz gereklidir. Ama bunu yaparken izlediğiniz yol, yaratığın yemek alışkanlığını farklı etkileyecektir. Diyalim ki yaratığınıza acıldığından karnını balıkla doyurması gerektiğini öğretmek istiyorsunuz. Eğer ona balığı siz verip, yedikten sonra severek ödüllendirirseniz, yaratığınızın sadece acıldığından yemek yemesi gerektiğini öğrenmesini sağlaysınız. Yaratığın düşüncesinde olay böyle gelişmiştir.

Ben ACIKTIĞIM İÇİN BALIK YEDİM ve sahibim beni ÖDÜLLENDİRDİ

Yani yaratığınız yemeği yedikten sonra onu severseniz, balık yediği için mi ödüllendirildiğini, yoksa





caktır. Bir de yaratığınızın bunu sık sık yaptığından düşündürseniz, yakın zamanda köylerde bıbil bıbil çocukların koşturtmaya başlayacak demektir. Köy yönetimini kabusa çeviren nüfus patlaması yaşamak istemiyorsanız, yaratığınız bir köylüyü eline aldığı anda eğitimli tasmasını elinize alıp, köylüyü en çok ihtiyaç duyduğunuz görevle ilgili yere götürmesini sağlayın (orman veya workshop meselesi). Böylece, yaratığınız köylüyü yere bırakıktan sonra onun oduncu veya workshop çalışanı olmasını sağlar. Bunu yaptıktan sonra yaratığınızı severseniz, hem gereksiz nüfus patlamasından kurtulursunuz, hem de yaratığınızın köylülerini ihtiyaç duyulan işlere vermesi gerektiğini öğrenmesini sağlaysınız.

Black & White'daki Bazı Hatalar

Balık: Yaratıklar için ortalama en iyi yiyeceğin balık olduğunu söylemiştim. Ama B&Wlarındaki forumların çoğunuda yazdıguna göre, yaratığa sürekli balık yedirmek, yavaşça iyiden kötüye dönmenizi neden oluyor! Bu çok kötü, çünkü balık her tür yaratık için en ideal yiyecek. Buğday tüm yaratıklarda gaz yapıyor ve bir hayvan da buğday sevmiyor, zorla yedirmek zorunda kalırsınız. İnek/at/koyun gibi yiyecekler de çok yavaş ürülüyor. Ayrıca, sürekli balık yiyen yaratıkların daha zor doymaya başladıklarına ben tanık oldum.

Yaşayan Ölüler: Eğer yaratığınız yeni ölmüş bir köylüyü eline alırsa, köylü iskelet halinde etrafında dolaşmaya devam ediyor. Bunun yaratığın eline aldığı köylüyü iyileştirmeye etkisinden mi, başka bir şeyden mi kaynaklandığını bilmiyorum ama oyundaki bir hata olduğu açık.

Geçmeyen Lanet: Ben henüz son adaya geçemedim çünkü yaratık eğitimiyle ilgili bütün olasılıkları denemekle uğraşıyorum. Ama birçok Black & White oyucusunun bildirdiği gibi, eğer oyunu bitirirseniz, son adada yaratığınıza yapılan lanet geçmiyormuş! Ve bundan sonra oynadığınız bütün oyunlarda hem karakteri tersine dönüyor (yani iyi ise kötü oluyor) hem de giderek küçülüyor! Ben bu olay hakkında doğru bir bilgi edinene kadar son bölümme geçmemenizi, eğer geleceksiniz de birazdan anlatabileceğim şekilde yaratığınızın yedeğini almanızı tavsiye ediyorum.

Diger Yaratıklar

Black & White'in başında seçebileceğiniz üç

yaratık var. Ama oyun ilerledikçe başarıyla tamamladığınız bazı gümüş parşömen görevlerinden sonra yaratığınızı bir değiştirebiliyorsunuz. Bunun için eski yaratığınızı, yenisinin yanına getirmeniz yeterli. Yaratığınızın bütün bilgisi yeni yaratığa geçecek ve eski yaratığınızla aynı büyülükté olacaktır.

Peki diğer yaratıklara nasıl ulaşacaksınız?

Birinci ada:

Koyun: Sizden koyunlarını bulmanızı isteyen çiftçinin bütün koyunlarını bulun (10 tane)

İkinci ada:

Zebra: Müzikli kayalar bulmacasını çözebilirseniz ortaya çıkan daireye şunları koyun: Yaratık dişkisi, Fireball ile tutuşturulmuş bir kaya ve bir kurt. Buna-

ların üzerinde de daireye aynı boyutta bir Shield büyüsü çakın.

Üçüncü ada:

Şempanze: Yaşlı insanları gençleştiriren cadiya bir çocuk verin. Ama bunun zamanlamasını iyi ayarlamanız lazım. Çocuğu, cadının başı dönerken vermelisiniz. Böylece kafası iyice karışan cadı, çocuğu şempanzeye çevirecek.

Dördüncü ada:

Kaplumbağa: Sahildeki çocuğun balıkları yakalamasına yardım edin (suya tıkayıp balıkları korkutarak hepsini ağıñ içine toplamaya çalışın)

Kurt: Kör kadını Aztek köyüne kadar koruyun.

Beşinci ada:

Aslan: Kurtu, koyunlara kadar götürün.

Boz ayı: Ormandaki yaratık dişkilerini temizleyin

Kutup ayısı: İlk adada yardım ettiğiniz denizci göçmenlere tekrar yardım edin.

Yaratığın Yedeğini Almak İçin

Black & White çok karmaşık bir oyun. Sadece Save dosyalarını bir kenara kopyalayarak yaratığınızı yedekleyemezsiniz. Oyunu yeniden kurmanız gerekiyor, veya bizim gibi ofisteki yaratığınızla evde de oynamak isterSENIZ yapmanız gerekenler aşağıda. Ama şimdiden sizi uyarıyorum, Registry ve dosya kopyalama konusunda hiçbir şey bilmeyen kişiler bu ayarları yaparken yanlışlıkla bilgisayarınıza çalışmaz hale getirebilirler, sonra mesuliyet kabul etmiyor. Oyunun kurulduğu klasörü açın

Şu iki klasörü bir başka yere kopyalayın:



Program Files / Lionhead Studios Ltd / Black & White / profiles

Program Files / Lionhead Studios Ltd / Black & White / scripts / creaturemind

Regedit programını çalıştırın (Başlat Menüsü / Çalıştır / regedit)

(Ctrl + F)'e basıp "LHMultiplayer" klasörünü aratin (tırnaklar olmadan). Bu klasörü seçin ve yukarıdaki Dosya Menüsünden "Kayıt Dosyası Ver" seçeneğini seçin. Klasörün yedekini "Ihyedek.reg" isimli bir dosya kaydedin ve çıkış.

Artık yaratığınızı istediğiniz yere cebinizde götürürebilirsiniz...

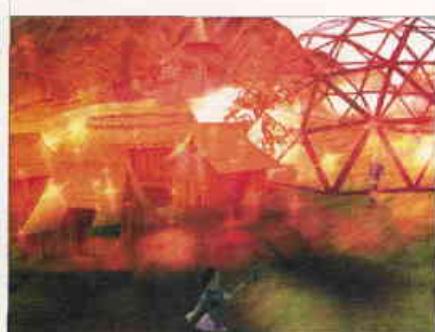
Yaratığı başka bir Black & White'a yüklemek için yukarıdaki iki klasörü orijinal klasörlerin üzerine kopyalayın ve Ihyedek.reg'e çift tıklayıp çalıştırın. Böylece hem yaratığınız, hem de save dosyalarınızı başka bir bilgisayardaki Black & White'da kullanabilirsiniz.

Blaxis abınızden bu kadar dostlar, bakalım Sinan şoktan ne zaman çıkacak?

...Yaklaşık Üç Hafta Sonra

Tamam sakinim, bırakın beni, E BIRAKIN AAA, yazılı bitirecim. Evet sevgili okuyucular, herşey bir yana, sırı üstlendiği görevi tam olarak yerine getirdiği için bile alınır Black & White. Sanıyorum geçen sene Sims'in başardığını bu sene Black & White başarıyor. Şimdiden yılın en iyi oyununu seçmiş gibiyim. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr



serious sam

the first encounter

Baba adı Duke Nukem, ana adı Doom, doğum tarihi 2001!

Dağ geçen ay "İk Başlı" köşesinde bu oyuna yer vermiştık. Tabii o zaman oyunun Beta versiyonu vardı elimizde ve doğrusu ne Sinan ne de ben diğer işlerden zaman ayırmıştım. Sonra oyun piyasaya çıktı ve biz de tam sürümünü bulduk, işte o zaman bunun beklediğimden çok daha iyid olduğunu gördüm. Tamam, neşel, yüksek tempolu, sürükleme bir oyun bekliyordum, ama Serious Sam beklediğimden çok daha fazlasını verdi. Oyle ki oyunu "birazlık" daha oynamak için açtığım son defasında, kaptırıp yaklaşık 5 saat hiç durmadan oynadım. Hem de 5 saat oynadığımı ancak gözlerim ağrıyp da kafamı sağ tarafa çevirince duvar saatini görelerek anladım. Bu oyun adamı iste oyle delicesine tutup sürüklüyor. Bak iste, yine canım oyunu açıp kaldığım yerden devam etmek istedim, ama dayanmıyorum. Dayanıp şu yazılı yazmamalıym, yoksa Sinan geçen defa olduğu gibi sadece çift taraflı savaş baltasıyla üzerine saldıraklı yetinmeyebilir. Birileri adamı havacılık müzesinde sengilleren güdümlü füzeleri her zaman yanında gözirdiği evrak çantasına sokmayı çalışırken görmüş. Savaş baltası neysé de, güdümlü füzeden kaçmak kasar bu saatten sonra bence...

Sahibinden Satılık...

Geçen ayki ön incelemeyi okumamış olanlar için hemen bir hatırlatma yapayım, Serious Sam həşərle CROTEAM adlı bir grup Hırvat programcıdan oluşan yeni yetme bir şirketin ürünü. Üstelik adamlar çalışmalarının tamamen eski Yugoslavya'dan geri kalan karmaşanın gölgesinde sürdürülüyor. Oyunu dünya piyasalarına suren firma ise GOD (Gathering Of Developers) GAMES. Oyun çok iyi, çok hoş ancak söyle alıcı gözüyle bakıldığında CROTEAM'ın sadece iyi bir oyun yapmak amacıyla olmadığı hemen anlaşıyor. Aslında Serious Sam sadece adamların programcılık gücünü ortaya koyan bir gövde gösterisi, çünkü bu oyunun grafik motoru inanılmaz derecede yetenekli. Bugün piyasada bulunabilecek Quake 3, Unreal ya da LithTech gibi grafik oyun motorlarının tozunu atabilecek kadar yetenekli olduğunu söylemek abartılı olmaz. Mesela burada adı geçen grafik motorfannın çoğu sadece kapali mekanları ve belirli özel efektleri cizerken başarılı oluyorlar. Özellikle Quake 3 motoru geniş açık alanları ekranda canlandırmak için hiç uygun değil. Serious Sam için tasarlanan motor ise her koşulda bilinen her grafik efekti hiç sıkılmadan ekrana getirebiliyor.

Sıfır Kilometrede...

Tabii bu kadar yetenekli bir grafik motoru çalışmam için öyle etten püttün değil, oldukça sağlam bir bilgisayara ihtiyaç duyuyor. Ancak bunu zaten tüm yeni nesil FPS'ler için söylemek mümkün. Ben oyunun P3-500, 128 MB RAM ve 32 MB TNT2/M64 grafik kartlı bir makinede test ettim. Doğrusu grafikler düşük kalitedeyken bile

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

87

Grafik • Özellikle GeForce serisi bir ekran kartıyla grafikler muhteşem görünüyor.

Atmosfer • Her an düşman ateşi altındasınız ve gerilim hiç bitmiyor. Ancak seviye tasarımları biraz çok karakter yoğunluğu denebilir.

Ses • Müzikler oldukça hoş ve dinamik, bu da sıklıkla oynamaları önleyiyor. Ses efektleri ise tam tadında kullanılmış.

Dynamabilitik • Oyun gerçekten zor olabiliyor. Üstelik güçlü bir sistemiz yoksa yüzlerce düşmanın bilgisayarınızı çöktürmek kadar yavaşlatılabilir. Bu da oyunun tadını kaçıracı.

sistem korkunç zorlandı, özellikle de ekranındaki düşman sayısı artmaya başladığında iş slayt gösterisi seyretmeye başladı. Ancak grafik kartını bir GeForce-2/MX ile değiştirince işler değişti. Sistem sadece tamamen açık alanlarda ve değişik turden yüzlerce düşmanla karşılaşken biraz düşme gösterdi, üstelik grafik detay oldukça yüksek seviyeye ayarlanmıştı. Bu da yeni nesil oyunlar için en azından 1000 MHz işlemci, 256 RAM ve GeForce seri si grafik kartlarından birini kullanmak gerektiğini gösteriyor, özellikle tüm detayları kokune kadar açıp oynamakta israrlısanız.

Editöre Güdümlü Füze...

Gelelim Serious Sam'in konusuna, aslında çoğu FPS böyle derin bir konuya falan sahip değil. Çünkü işin temelinde üç ana unsur yatar. Ateş etmek, ateş etmek ve yine ateş etmek. İş böyle →



olunca çoğu oyun uzayı ya da düşman askeri avlamak için Sudan sebepler sunan basit senaryoları seçip oluyor. Tabii oldukça derin bir senaryoya ve dallanıp budaklanan yapıya sahip oyuncular yok değil, ama gel gör ki bunları oynamak her oyunun harcı değil. Bazen sadece ateş edebileceğiniz ve senaryoyu çok takmayacağınız bir oyun oynamak insanı rahatlatabiliyor. Doom aslında biraz da bu yüzden çok başarılı olmuştu, sonu gelmeye dumanlara yağmur gibi kurşun yağdırarak, tek başına cehennemin güçlerine kafa tutmak oynayan herkeste hafif ağırlı bir kahramanlık duygusu yaratmıştı. İşte Serious Sam böyle yüksek tempolu bir çatışmaya temel oluşturacak basit bir senaryo üzerine kurulu. Gelecekte insanlar uzaya açılır ve birçok koloniler kurarlar. Ancak bir gün Mental adlı tuhaf ve güçlü bir varlığı denk gelirler. Bu varlık büyü ve teknoloji yardımıyla oluştur-



Sam abi ve atleti ne kadar seksi deriyor.



Yaratıkların sayısı fazla olabilir ama biz de ciddi anlayışla silahlıyız.

«Bazen sadece ateş edebileceğiniz ve senaryoyu çok takmayacağınız bir oyun oynamak insanı rahatlatabiliyor.»

duğu yeni mez ordular galaksiyi adım adım ele geçirmek için kullanmaktadır. İnsanlar kahramanıca çarpışır, ancak bitmek tükenmek bilmeyen düşman akınları karşısında her gün biraz daha gerilerler.

Tam Otomatik, Full Aksesuar...

Savaş her gün biraz daha kötüye gitmektedir, iste bu esnada dünyalı bilim adamları eski Mısır uygarlığının kalıntıları arasında inanılmaz bir keşif ya-

tır. Sam hedeflenen çağda ulaşlığında orada sadece Mental'in ordularını bulacaktır. Ama Mental'in hesaba katmadığı bir şey vardır, o da Sam'ın nasıl su katılmamış bir manyak olduğunu.

İş Geçiktirenlere Otomatik Bulur...

Konudan da anlayabileceğiniz gibi Serious Sam son derece yüksek tempolu bir FPS, olaylar siz eski Mısır kentleri ve tapınakları arasında gittikçe kazıklaşan savaşlara sürüklüyor. Sam gittikçe güçlenen silahlar buluyor ve gittikçe artan sayıda düşmanın ölümüne kapışıyor. Burada haritaların hem kondor farelerini, hem de tıra farelerini meminun edecek yapıda olduğunu söyleyebilirim. Bazen klostrofobi yaratacak kadar dar ve tuzaklar dolu koridorlar, bazen de yayla gibi geniş ama ağızına kadar düşmania dolu alanlarda çarpışıyorsunuz. Fakat şurada hemen önemli bir detayı vurgulamak gere-

kir; senaryo gereği düşmanların güçlerini sınırlama yöntemiyle bulundugunuz çağda aktanyorlar. Bu da onların nereden, ne zaman ve ne sayıda saldırılacaklarını bilmeyeceğiniz anlamına geliyor. Tam bir alanı temizlemiş uzaklaştıktan, bir anda etrafınızde bir düşman dalgalığı çevrilebiliyor. Ve doğrusu bu iş tüm oyun boyunca gittikçe abartılı bir biçimde yoğunlaşarak devam ediyor.



parlar. Geçmişte uzaylılar dünyayı ziyaret etmiş ve pek çok harika bırakmıştır. Bunlardan biri de zamanda seyahati mümkün kılan bir araçtır. Son çare olarak, bu aracı geçmişe bir savaşçı göndermek ve savaşın kaderini değiştirebilecek birşeyler bulmak kalmıştır. Bu iş için seçilen elemen o güne dek her cephede büyük başarılar göstermiş ve kahraman haline gelmiş olan "Serious" lakaplı

Beter Eder Bırakır...

Düşmanlar her geçen bölümde çok daha artan güçte ve sayıda saldırıyor, bu da genellikle nefes alacak zaman bile bırakmıyor. Oyunun beş farklı zorluk seviyesi var, zorluk yükseldikçe aldiğiniz hasar miktar da artıyor. Ama kolay seviyelerde bile oyunun temposunda azalma yok, hele bazı yerlerde insana gözlerini kirpacık kadar vakıt bile kalıyor. Doğrusu oyundaki yapay zeka konusunda şüphelerim var, çünkü tüm o hengame de sağ kalmaya çalışırken düşmanların davranışlarını gözlemlerek pek mümkün olmuyor. Ama bu oyunun yapay zekaya pek ihtiyacı da yok aslında, çünkü düşmanlar genellikle surüler halinde hemen dibinizde beliriyor ve en iyi yaptıkları şey yapıyorlar. Deli gibi saldırıyorlar.

Başvuru İçin: YIM@Hell.com...

Oyunun müzikleri genellikle fena sayılmaz; özellikle müzикlerin dinamik olması ve duruma göre ritim değiştirmesi oyun atmosferine bir hayatı katkıda bulunuyor. Ses efekti ise gerçekten iyi kullanılmış, silahlardan düşmanların savaş naralarına dek hiçbir şey insanı rahatsız etmiyor, hersey çok uyumlu denenebilir. Eh, bunlara bir de Multiplayer desteğini eklediniz mi, yüksek tempolu bir FPS'den beklenen herşeyi elde etmiş oluyorsunuz demektir. Tabii ki Serious Sam daha derin bir oyun olan Deus Ex ya da Undying ile kıyaslanamaz. Ama o tamamen kendi kulvarında koştugundan böyle bir kıyaslama bence zaten yapılmamalıdır. Uzun lafın losası, Serious Sam alırmazı ve oynanması şart bir oyun, özellikle FPS hastaları kaçırılmamalı. ■ ■ ■

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.croteam.com

Yapım • Croteam

Dağıtım • GOD Games

Minimum Sistem • P2-300, 64 MB RAM, 150 MB sabit disk alanı, 16 MB grafik kartı

Multiplay • Var.



the sims houseparty

"Bu aleme giren bir daha çıkamaz" Sim atasözü



1 Sim'lerin istekleri bitmek bilmeyecek bu gidişte, tipki sokakta yan yana yürüdüğünüz insanlar gibi, sizin gibi... Oyun çıktıktan kısa süre sonra çıkan Livin' Large expansion pack'ının ardından sıra Sim'lerin hayat standartlarını biraz daha zorlamaya geldi. House Party'e yeni bir oyun demek zaten imkansız ama bu kez ortada bir geliştirme paketi bile yok gibi. Aslında bu "ortada hiçbir şey yok" sözü benim için çok daha anlamlı. Çünkü House Party'nin sadece 30 günlük bir de-neme sürümüyle yetinmek zorunda kaldım ve en son bu sabah oynamaya kalktığında oyunum kendini imha ettiğinden ortada gerçekten de hiçbir şey kalmamıştı. Zavallı Simcıklarime son bir ve da bakışı atamadan ayrılmak zorunda kalmak hiç adil değil.

Neyatimi Yasa

Öncelikle Livin' It Up'ta hayal kırıklığına uğrayanlar için bir çift lafım var. Kopya Sims üzerine kopya Livin' It Up kurmaya kalkarak, pakete eklenen hiçbir yeniliği göremeyenler için bu kez de bir değişiklik olmayacağı, boşu boşuna kopya versiyonlarına parınızı vermeyin. Önceki yeniliklerin tadını çıkarabilen mutlu azınlık içinse en büyük değişiklik yeni sürümün isminde yatıyor. Keşke daha fazlası da mümkün olsaydı ama tembel Maxis'çiler bu CD'yle elimize tutuşturdukları evde parti düzenlemeye seçeneği dışında yeni bir şeyler vermeye sanki üşenmişler. Ev partisi fikri çerçevesinde satın alabilecek bir ton yeni eşya var şüphesiz ama tu-



mü de sadece dostlarla iyi vakit geçirmek amacıyla hizmet ettiğinden gözünüz yeni bir şeyler aradığında bulamayacağınızı bilmenizde yarar var.

Oyunu oynamak için öncelikle bir adet orijinal The Sims'e ihtiyacınız var. İkinci ihtiyaçsa kendi evinizde genellikle başınıza dert açacağını bildiğiniz için yapmadığınız o büyük ve kalabalık ev partilerini sevmek. Eğer "Ben memur hayatı severim, öyle heyecanlara filan gelemem" diyorsanız Sims'inizi oynamaya devam edin ve bu oyundan yeni bir şey beklemeyin. Oyunu kurduktan sonra doğrudan "acaba neler alabilirim" deyip satın alma moduna gireceğinizi düşünüyorum ama hevesinizin kursağınızda kalacağı da acı bir gerçek olarak karşınıza çıkacak. Çünkü eğlencelik eşyalar açayıp pahali

tırmanız şart şenkü ilerleyen günlerde bütün mahalle evinize dolduguunda, canım parti ortamı, kapılıarda sıkışık kalan, tuvalet için kuyrukta beklerken altına edip ortalığı velveleye veren Sim'lerle bir kabusa dönüşebilir. Evinizin içi kadar bahçesi

→

THE SIMS HOUSE PARTY

80

Grafik • Sims'li bilenler bilir, House Party'de de alışık olduğunuz grafiklerden fazlası yok.

Atmosfer • Ortamlara girmeyi sevenler için süper. Evde oturup kitap okumayı sevenlerse parti zamanında atmosferi fazlaıyla bulanık bulabilir.

Ses • Müzikler artırılmış, sesveniz de sevmeseniz de oyuncu içindeki tüm müzikleri sempatik bulmanız kuvvetle muhtemel

Oynanabilirlik • Ne kadar çok Sim parazit varsa oynanabilirlik o kadar yükseliyor. Ama para yoksa standart ev içi aktivetelerde "oynanabilirlik" zaten fazla bir şey gerektirmiyor.



→ de önemli bu kez. Eskiden de bahçeye basket po-
taşı, barbekü filan yerleştiriyorduk ama zavallı
Sim'lerin hiç böyle şeylerle uğraşacak vakti olmu-
yordu. Bu kez durumun farkı olduğunu, Sim'lerin
işte yükselmekten çok eğlenmek istedğini unut-
mayın.

Bir başka önerim de aile seçimiyle ilgili olacak.
Bence kesinlikle oyuna yeni bir aileyle başlamayın,
The Sims'de besleyip büyütüğünüz, başka bir de-
yişle adam ettiğiniz bir aileyi (tek kişilik de olabilir
bu aile) kullanmaya bakın. Çünkü en baştan baş-
ladiğınızda evde bir parti verecek kadar hali vakti
yerinde bir yuva ortamına kavuşana kadar çok si-
kilabilirsiniz. Hatta en güzel, sahip olduğunuz en
zengin aileyle oynamak. Böylece kısa yoldan ge-
rekli eşyaları alıp, komşularınızla da aranız iyise
tek telefonla süper bir parti yapabilirsiniz. Aslında
Sim'lerin eğlenceye ne kadar düşkün olduğunu ve
bir parti önerisini geri çevirmeyeceğini bileyec
kadar tanıyoruz onları (bkz. Ufak bir radyo aldiğ-
niza bile karşısına geçip çığınca dans eden aile
üyeleri). Yani komşuları partide davet etmek için
fazlaca çene yormanıza gerek kalmayacak ama yı-
ne de bir aile dostuya oturup tavla atmak bir ya-
bancıyla saatlerce konuşmak zorunda kalmaktan
zevklidir sonuçta (sanırım).

Sabaha Kadar Danset

Gelelim sizi bekleyen yeniliklere. Kendi House
Party deneyiminden çok fazla örnek veremeyece-
ğim çünkü benim Sim'lerim Türk uyuşlu oldu-
ğundan midir nedir, şu son dalgalı kur olayından
sonra acayıp fakirleştiler ve karınlarını doyurmak
tan başka lükse ayıracak paraları kalmadığından
partiler epey sönükk geçti. Neyse, sonradan Derviş
Kanunu filan çıktı da biraz toparlandılar. Alabile-
ceğiniz bütün eşyalar Sim kuru üzerinden olduğu
için özellikle de kafanızda Türk Lirası ile karşılaşır-



→ Ateş yakıp etrafında gitar çalmak out...



→ bankalarda borsa seansı takip etmek in...



→ Rüstem abi, evdeki sistemi biraz abartmışın gibi...

seçeneğe kavuşacaksınız. Bunu yapın ve ortalığın
nasıl karıştığını görün.

dğinizde oldukça pahalı gelebili ama siz bunlara takmayın. Sonuçta kazandığınız para da Sim pa-
rası, di mi ama? Ev ve bahçe yeterince genişleyin-
ce ufak ufak evi donatmaya başlayın. Bu sefer sa-
dece kendi yağıyla kavrulan bir aile modelini be-
nimseme şansınız olmadığından öyle yatak odası-
nın yanına bir tuvalet, dört kişilik bir masa, salona
bir kanepé alıp idare edebileceğinizi sanmayın.
Peki nedir?

Öncelikle geniş kapilar, birkaç tuvalet (bunlu-
rin bazları bahçede olsa iyi olur), yüzme havuzu,
oturulacak ve hatta ayakta durulabilecek bol sayı-
da mekan, temiz ve bakımlı bir bahçe gibi şeyleri
ayarlayın. Evdeki Sim'lerin moralinin yerinde olduğunu
bir gün, kendinizi de hazır hissediyorsanız tek tek
bir telefon etmeniz yeterli olacak. Herkesi tek tek
aramak zorunda olmamak ne güzel, "Throw a
Party" diyeğiniz, hepsi geliyor işte.

Aslında alabileceğinizi tek tek anlatmanın
ne size ne bize faydası var ama bir iki güzel şeyi
de yazmadan ekmemek lazım. Orneğin spotlar ve
pist, Rengarenk ve büyük spotlar altında danset-
menin tadı hiçbir şeyle yoktur (ne diyorum ben
acaba?), hele de bir dans pistinin üzerinde seniz
kendinizi Tolga Han gibi hissedebilirsiniz (yazık siz-
ee). Bu nedenle mahalledeki arkadaşlara bir iyişik
yapıp onları partide çağırmadan önce bu malze-
meleri alın. Görekeşiniz hepsi dans oyununu he-
men benimsyecek

Bir de kamp ateşi olayı var, bu da son derece
cازip ve herkesin yapmaktan hoşlanlığı bir etkin-
liktit hayatta ama oyunda çok etkili bir şekilde
kullanıldığını söylemek zor. Nedense Sim'ler kamp
ateşine dans pisti kadar ilgi göstermiyor, çığın
şeyler işte! Fakat bana en cazıp gelen ve bir türlü
parayı denkleştirip alamadığım bir DJ kabini var ki
onu muhakkak edinin. Hatta bir iyişik yapıp benim
Sim'lere de böyle bir hediye alsanız ne güzel olurdu,
ama artık çok geç biliyorum, benimkiler öldü.
Ah, bir türlü kabul edemiyorum bu gerçeği.

Oyun çok yeni değil, Sim'ler eskisi gibi ama
aslında anlatılacak epey özellik varmış demek ki
(Sinan'a o kadar dedim, "gel şu yazıyı üç sayfa
yapalım" diye ama kabul etmedi, ve bakın bir
sürü şeyi anlatamadım yine :) Neyse, gerisini oy-
nayıp kendiniz görün, öylesi de güzel... ☺ ☺ ☺

Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr



Pasta Ye

Bir de şu meşhur "pastadan çıkan sürpriz güzel in-
san" olmasına takılmanızı öneririm. Oyunun ana
menüsünde bulunan satın alma seçenekleri
arasındaki büyük pastayı alınca, içinden bir seksiz
erkek ya da kadın çıkmasını sağlayan bir

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.thesims.com

Yapım • Maxis

Dağıtım • Electronic Arts / Aral İthalat

Minimum Sistem • P233, 32MB Ram, 2MB Ekran Kartı, 4X
CD-ROM, 300MB sabit disk alanı

Multiplay • Yok

the messenger

Toplayın bavulları, Paris'e
gidiyoruz! Neden mi?
Görülecek küçük bir hesabımız
var da...

Paris dönyanın en güzel şehri olarak geçer hep romanlarda ve filmlerde; gerçekten de şehrin kendine özgü atmosferi bir anda avucuna alır sizi. Zamanında Hitler'in bile Paris'i bombalamaya kıymadığını düşünürsek tüm o yazılıp çizilenlerin boşuna olmadığını anlayabiliriz (ah ülen şimdî Paris'te olmak vardi ya neyse...). En son George Stobart kimliğinde Paris'e bir uğramıştım şimdî ise durum biraz farklı. Bu sefer bir hatun kılığında ortamlara akıyor (başa gelen çekiliş). Daha doğrusu Louvre müzesi kapsamında bir zaman yolculuğuna çıkyoruz (buna da şükür).

Seytan aldı, götürdü, satamadan getirdi...

Hatun karakterimizin adı Morgan Sinclair; kendisi hafiften Lara Croft tadında bir gizli servis ajansı. Amacınız babanızın ölümünün ardından sis perdesini kaldırmak. Merhum size bıraktığı kasette olayları bir bir anlatıyor. Eğer Louvre müzesinin derinliklerine dalıp seytan anahtarlarını (dört tane) kötü ellere geçmeden önce bulamazsanız, kıyamet kopacaktır. Tam bu esnada demoda Paris'in yerle bir olduğunu görüyoruz. Aslında İngilizce adres sorunca Fransızca cevap veren Parislileri düşünürsek, bu hiç de kötü bir manzara değil (yansın cayır cayır ukala şeyle!). Kısacası bir kez daha dünyanın kaderi sizin ellerinizde.

Oyunun tamamı Louvre'da ama farklı zaman



● Louvre müzesinin ünlü girişi

● Bana bak kadın! İleri geri konuşma yoksa
elimin tersiyle...

dilimlerinde geçiyor (bayağı eskilere gidiyoruz) Louvre'un tarihçesi detaylı bir şekilde anlatılıyor ve zamanlara göre mimarisindeki değişiklikleri görbeliyorsunuz. Durum böyle olunca ilk anahtarı bulmak için gecenin bir vakti tam teçhizat müzesinin bugünkü haline dalmıyor. Ne yazık ki turistik bir gezi yapma şansınız yok; gidebileceğimiz yerler önceden belli. Mona Lisa'yı başka bir güne bırakın dierek takılmaya başlıyoruz. Çok geçmeden ilk anahtarı buluyor ve bir Templar hortlağıyla iletişim kuruyoruz. Dışi oluşunuzu pek kabullenmiyor (ne de olsa asker adam) ama yine de oyuncuya bize rehberlik etmeye ve gerekli zaman kapılarını açmaya eyvallah diyor. Muhabbetin sonunda hortlak efendi bizi geçmişe yolluyor ve dananın kuyruğu kopuyor.

● Maymuncuklardan yanı şeytancıklardan birini bulduk bile...



Tarih Asla Affetmez!

Sadece ara demolarda karakterimizin ne haliyle yediğine alıcı gözüyle bakabiliyoruz. Mekanların çok özenli modellendiği söylemeye arsa demoların oyuna hareket ettiği kesin. Inventory kapasiteniz oldukça düşük (neden acaba?); neye ki çevredekî sihirli sandıklar durumu biraz toparlıyor. Yanınızda bulunmayan bir objeyi en yakın sandıkdan temin edebiliyorsunuz. Bence inventory konusunda daha yaratıcı olabilirdi. Harita sistemi fena olmamış; ayını yerden kırk defa geçmeden plan üzerine yapığı-

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.dreamcatchergames.com

Yapım • Dreamcatcher Interactive

Dağıtım • Canal+ Multimedia

Minimum Sistem • Pentium 200, 32MB Ram, 25MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

niz bir tıkla istediğiniz noktaya ulaşabiliyorsunuz. Bulmacalar genellikle 'gözünü dört aç ve yanında ne var ne yok kullan' cinsinden. Oyunda öünüze çikan her objeyle veya karakterle ilişkili kuramıyorsunuz. Uyuyan bir nöbetçiyi temizlemek için bile biçığınızı kullanmak yerine kafasına bir şamdan düşürmek zorundasınız. Ayrıca temizlediğiniz bu nöbetçiin gelecekte sizin dedenizin babası olmayacağıne malum? Oyundaki olaylar böyle bir mantık süzgeçinden geçirilmemiş; halbuki olaylara birazlık Back to the Future kurgusu katılabilirdi. Grafiklerin de parlak olduğu söylememez. Oyunun bu açıdan çok daha sağlam olması gerekiirdi; komik şapkalı adamlar ve düşük çözünürlüklü mekanlar Louvre'un karakterine hiç yakışmıyor. Messenger kendi halinde takılan bir adventure. Bir Longest Journey havasını yakalamanız zor.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

THE MESSENGER

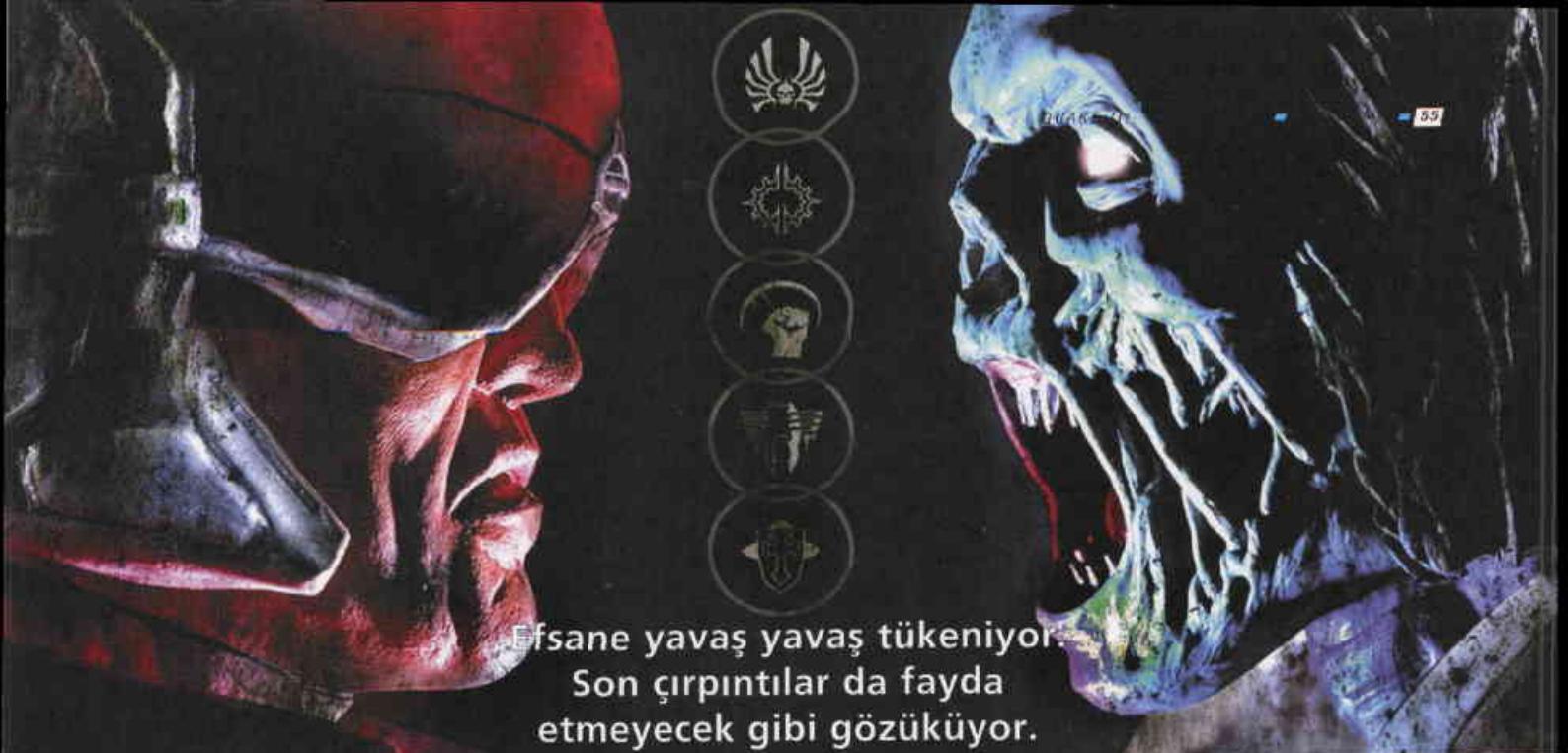
68

Grafik • Grafikler Louvre'a hiç yakışmıyor; bir adventure için gözümüzük çok düşük (640x480). Müze çok daha detaylı modellenebilirdi.

Atmosfer • Ara demolar sayesinde birazlık havaya girdiğiniziz söylenebilir. Genellikle donuk ama akıcı bir atmosfer var (sağolsun konfigürasyon).

Ses • Kapı gürültüleri ve seslendirme hiç fena değil; atmosferi pekiştiriyor. Olayları vurgularken müziğin işi çıkışlarından yararlanılmış.

Dynamabilirlik • Inventory kapasitesinin dar olması bazen siz de daraltıyor. Bulmacalar genellikle belli bir mantık içermiyor; deneme ve yanlışlıkla geçerli.



Efsane yavaş yavaş tükeniyor.
Son çırıntılar da fayda
etmeyecek gibi gözüüyor.

QUAKE III:

TEAM ARENA

Sundan 4 – 5 sene öncesini hatırlıyorum. Yeni bir Pentium PC almışım. Sıra arkadaşım Quake denen bir oyunundan bahsediyor. "Çan kurdum, gel oynayalım" diyor. Nete ilk girdiğim gün evinden çıkış bana gelip gereklisi herşeyi kuruyor ve ben böylece multiplayer dünyaya Quake ile açlıyorum. O günden sonra yaklaşık bir senenin genişliği gündüzü Quake başında geçti. Bir efsane ile tanışmamın nasıl olduğunu simdilerde açıklamak esasında oldukça heyecan verici. Bu oyunun üzerinden iki oyun daha geçmiş ve insanların hiç bilmediği orijinal Quake'ye gecemini gündüzümüz harçlığını yapmak saçılı olsa beni sevindiriyor. O günlerden çıkış önce Quake II ile sarsıldım. Daha sonra da Quake I hayranlarını mutlu etmesi için çıkan Quake III'ye hiçbir zaman isinmadım. Zaten benim kimim o ilk gürkù parlak dönemi hiçbir zaman yakalayamadı ID Software. Şimdi Quake III'ye bir ek paket okardı ki bunun hiçbir quaker'in memnun etmediğini baştan söyleyiyim.

QUAKE III: TEAM ARENA

71

Grafik • Quake III motorunda hiçbir değişiklik yapılmamış. Eklenen birkaç silah ve efekten başka yenilik yok.

Açılış • Yeni poweruplar ve silahlardan eğlenceli bir süre daha devam ettiyor. Ama nereye kadar?

Ses • Eskiden farklı bir şey yok. Zaten Quake için böyle şeylerde çok da bahsedilmıyor.

Dynamabilitik • Yenilikçi bir silah ve poweruplar stratejileri değiştirecek. Takım oyunu daha öne planla-

CS'nin fendi...

Sadece ama düzeni olarak patch kurmayı alışmış Quake camiası için (o kısmı tıpkı CS'ler gibi bir camiadır) bir expansion paket oldukça iticidir. Fakat son zamanlarda bütün oyuncular bunu yapması ID'yi de bu konuya itmiş olacak ki bu paket çıktı. Team Arena piyasaya çıkan diğer oyuncuların ek paketlerinden daha fazla yenilik içeriyor. İçerik sadece birkaç görevle kısıtlı değil. En azından Quake gibi bir oyun için bir iki tane yeni mod, bir iki silah ve bir iki powerup oldukça köklü değişiklikler. Motorunda çok da fazla bir değişiklik olmasını beklemeyin çünkü CS hala aynı motorun modifiye şeklide devam ediyor.

İlk değişiklik arayüzde. Arayüz tamamiyle bayan yapılmış. Hem bu yapılmışa sadece skin değiştirme şeklinde değil. Artık çok daha fazla ayrıca menülerden ulaşılıyor. Bu hardcore oyuncular için çok da faydalı bir şey değil elbet. Fakat genel olarak oyuncuların istediği menülerde kolayca ayar yapabilmek ve konsolda az uğraşmak. Yine de müjdeye adlı powerup tek kere kullanılabiliyor ve yüksek bir patlama yaratarak siz ve çevrenizdeki azıcık uğurup geri bırakıyor. Yeni silahlara ise mayın yerleştirme ve eskilen yad etmenizi sağlayacak naif gun ve chaingun.

Grafiksel olarak birkaç yeni efekten başka bir şey yok. Quake III Arena'da varolan modellere ek olarak sadece iki model var. Çok daha fazla olması beklenirdi. Sonuç olarak Quake III: Team Arena Expansion Pack'ı eğlenceli ve yenilikçi. Fakat ne yazık ki profesyonel oyuncuların ilgilenebileceği gibi bir paket değil. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.quake3world.com

Yapım • id Software

Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • PII 300, 64 MB RAM, 16 MB OpenGL card, Q3A full

Multiplayer • Only – Multi



europauiversalis

Avrupa'yi tek fetheden GS olmamalı değil mi?

1 5 yy'ın bitmesine 8 sene kala Avrupa kelimenin tam anlamıyla büyük bir kaos içerisindeydi. Bir çoğunuzun tarih kitaplarından iyi bir şekilde bildiği gibi, her şey değişimin eşiğindeydi. Hem de çok büyük köklü değişimlerin... İngiltere, İspanya, Fransa, Avusturya, Rusya, Osmanlılar ve diğer devletler topraklarını genişletmek ve bazı konularda dana fazla söz sahibi olabilmek için gerçekten artık amansız bir mücadeleye girmişlerdi. 100 yıldan uzun bir süre süren ve milyonlarca insanın ölümüne neden olan felaket ve başa salgını yeni yeni bitmişti, ve insanlar yeni umutlar içerisinde yeni bir yüzyıla girmeye hazırlanıyorlardı. Hemen hiç biri geçecek karanlık yillardan, sonu gelmez savaşlardan, nice acılardan ve bulundukları toprağı Avrupa yapacak değişimlerden habersizlerdi. İspanya ve Portekiz Osmanlı'larla bulaşmadan ticaret için okyanusları aşmışlar, Mikelangelo ve Leonardo Da Vinci son şaheselerini hazırlamışlar, Martin Luther dini ve politik büyük reformları yapmak üzereydi. Sanat, politika, bilim ve hat-

ta din bile baştan yaratılıyordu bu yüzyıllarda. Ve Europa Universalis ise bu çağlarda ortamda dolanan en iyi en başarılı oyundu. İmparatorlar sabah akşam bu oyunu oynayıp, geleceği bir parça görme umuduyla yaşıyorlar, imparatorluklarına sanal testlerde bulunuyorlardı. Şimdi size izninizle çıkışından yüzüller sonra tarihi ama gerçek bir oyunu anlatmak istiyorum.

çok puanı toplamaya çalışırsınız, tamamen size bağlı.

Europa Universalis bu tarzdaki diğer turn-based tabanlı oyunlardan fakül olarak ayarlanabilir bir real-time yapısıyla geliyor. Yani bir dakikanın kaç aya geleceğini belirliyorsunuz ve ona göre oyuna başlıyorsunuz, tabii oyun içerisinde de bu değişiklikleri yapmak mümkün. Mesela kritik za-

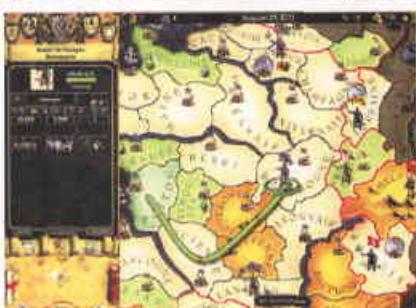
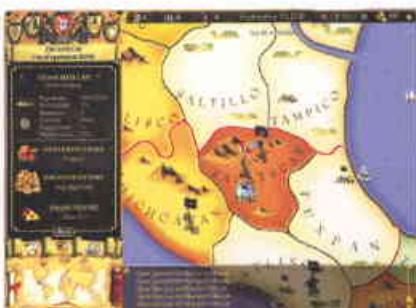
«Bir bakıma oyunumuz **şig bir okyanusa** benziyor.»

Europa Universalis şu ana kadar çekmiş en başarılı "Ortaçağ Avrupası" simülasyonu. Biraz Civilization 2'ye, biraz da Imperialism 2'ye benziyor; ama sadece Avrupa kıtasına ve 1492-1792 yılları arasına odaklanmış bir oyun. Tarihi detay açısından kesinlikle şu ana kadar bunun kadar gerçekçi ve ugراşılmış bir oyun olmadı. Bir çok bakımdan çok gelişmiş bir oyun. Ama gel gelelim aynı şeyi oyunun derinliği için söylememiz mümkün olmuyor.

manlarda, savaş dönemlerinde oyunu yavaşlatmak ve daha sonra barış ve mutluluk dönemlerinde oyunu hızlandırmak ve her on yılda bir oyunu durdurup grafiklerle gidişatinizi takip etmek oyunu daha sağlıklı oynamanızı sağlayacaktır.

...dostluğa bağlanabilir...

Oyunuzda herşey olabildiğince gerçekçi düşünlümlü. Mesela stability denilen imparatorluğunun güvenliğini ölçen -3 ile +3 arasında değişen bir mekanizma var. Oyundaki bir çok kararınızla değişen bu ölçüt size bir çok somut sonuç da ge-



EUROPE UNIVERSALIS

82

Grafik • Keşke oyunun grafikleri de kendisi kadar geniş olsayıdı, ama maalesef 256 renk grafikler bir yere kadar etkileyici olabiliyor. Ve o da çok az bir yer.

Atmosfer • Tüm bu olumsuzluklara rağmen Avrupa ortaçağını en başarılı yansitan oyunlardan biri. Kendinizi bir sur sonra gerçek bir imparator olarak hissetmeniz bile olası.

Ses • Maalesef oyunun sesi de sınıfta kaldı. Sadece önemli askeri ve diplomatik olaylarda çıkan ses efektleri ve yayap kalitesiz müziksiz, kesinlikle böyle bir oyuna hiç mi hiç yakışmamış.

Dynamanabilirlik • Açıkçası çok kolay bir oynanabilirliği olduğu söylemeniz. Ama zaten bu gibi oyunları oturup 15 dakikada tamamen çözmemi beklemeyin. Genel olarak çok da kolay bir oyun olmadığını da söyleyebiliriz.

→ tıyor. Mesela farzedelim üst düzeydekilerin evliliği sonucu İspanya'yla allied'siniz ve bir gün İspanya'daki bazi bölgelerin getirdiği para ve verimlilik gözünüzü kamaştıracak ve büyük bir açgözlülük müttefiklerinizi bozacak ve topraklarına saldıracaksınız. İşte bu yüzden, stability'niz hemen, dost ülkeye saldırdığınız için 1, nedensiz yere saldırdığınız ve kabul edilebilir bir neden olmadığı için de 2 olmak üzere toplamda 3 düşecektir. Bu ise hızla popülasyonunuzun azalmasına neden olacak; ülkenin genel olarak moral seviyesi çok düşecektir. Aynı şekilde ticaretinizde de büyük bir kriz yaşanacaktır, çünkü tüccarlar stabil olmayan ve ne olacağının belirsiz bir devlette herhangi bir anlaşma yapmak istemeyeceklerdir. Hatta oylar büyürse halk önce isyan edecek, sonra ayaklanmalar bile çıkartıp dahası da tek başına bağımsızlığını ile ilan edebilecek. Tabii tüm bunlar diplomatik ilişkilerinizin ufak bir parçası. Gerektiğinde mütefiklerine yardım yollayabilmeli veya önemli evlilikleri bozmamalısınız.

...ama dostluk...

Tabii ki askeri kuvvetlerinize de olabildiğince dikkat etmelisiniz. Zamanla dolan bir insan havuzundan istediğiniz kadarını seçip eğitebilirsiniz, ama maalesef tüm oyun boyunca toplam yapabileceğiniz üç tip ana birlik olacak: infantry, cavalry ve artillery. Tabii ki zamanla teknolojik gelişmelerde bulunarak bu birlikleri geliştirmeniz mümkün (önce pikeman'e sonra da muskeeters'a dönüştürmek gibi). Savaşlarda ise düz mantıkla hareket etmeyin. Yani bir sürü askeri yiğip saldırdığınızda çok daha küçük bir orduya karşı bozguna uğrayabilirsiniz. Çünkü savaşların kazanılmasında birliklerinizin morali, teknolojisi, şansı ve onlara liderlik eden kişinin ne kadar önemli bir insan olduğu da fazlasıyla etkili oluyor. Oyunun ilerlerinde generaliniz ve amiralleriniz olduğu zaman demek iste-



Bütün oyun bu ekranda geçiyor...



...ve ilk bakışta çok karışık görünüyor...



...saatler sonra da karışık görünümeye devam ediyor...

dığımı daha iyi anlayacaksınız. Ne yazık ki bunun gibi bazı kriterler savaş sırasında hiç gösterilmiyor, bir çoğunu zamanla daha iyi anlayacaksınız. Aynı şekilde çok iyi gösterilmemiş bir askerlerini-donatma sistemi de var ve bu çok önemli. Çünkü eğer askerlerinizin bulunduğu bölgede yeterli miktarda donanım olmazsa, birimlerinin verimi çok düşeceklər ve bir süre sonra etkisiz hale geleceklər.

Oyundaki bir çok öğe ve olan oylar farkettiğiniz gibi gerçekçi ve tarihle paralel. Aynı şekilde din de bundan nasibini alıyor. Öyleki diğer strateji oyunlarında olmadığı kadar çok dinamik ve önemli bir din sistemi var oyunun. Özellikle Reform olduktan din epey bir önem kazanıyor ve diplomatik ilişkilerinize bile yansıyor. Bulunduğunuz mekana göre karşınıza çeşitli seçenekler çıkyor (Batı ve Doğu Avrupa'nın o zamanlar inançları arasında farklar vardı ve bu da oyuna yansıtılmalı istenmiş). Buna örnek vermemiz gerekirse Calvinism, Reform'a karşı olan Katolizm ve Shia Müslümanlığını söylebiliriz. Ayrıca imparatorluğunuzdaki diğer inanç özgürlüklerine de ne kadar toleranslı davranışınızı ayarlayabiliyoruz, ki bu da o dine inanan diğer devletlerin size karşı nasıl davranışacağını falan etkiliyor (epey dinamik bir sistem yani).



...bir peye bağlanamaz." -Ö.A.

Oyunun tutorial'ını oynayarak oyunun en temel öğelerini hızla öğrenmeye çalışabilirsiniz. Ama bu o kadar kolay olmayıpabilir. Çünkü yardımcı olmaktan çok gereksiz uzun ve çok spesifik amaçlarıyla sizin hayal kırıklığına uğratabilecek görevler bunlar. Neyse, zamanla oyunda ilerledikçe daha benim burada yazmadığım bir çok ayrıntı keşfedecesiniz. Uzun süre oynamak için yeterince çok alanla uğraşmak zorunda kalacaksınız, ama inanın bir çoğu o kadar da derin değil (mesela bir çok bakımdan çok daha karışık mikroekonomi sistemleri olan oyunlar biliyorum). Bir bakıma oyunumuz sig bir okyanusa benzeyebiliriz.

Sonuç itibarıyle açık konuşmamız gerekirse Europa Universalis herkesin isteyebileceği ve zevkle oynayabileceğii bir oyun değil, ama bir uygarlık yönetme konusunda bir çok öğeyi başıyla ve büyük bir gerçekçilikle birleştirmesi oyunu benzerlerinden daha farklı bir yere koyuyor. Tarihin tozsuz sayfalarında Avrupa'yı toza dumana katmak istemez misiniz? ■ ■ ■

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.paradoxplaza.com
Yapım • Paradox Entertainment
Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • Pentium 200, 64 MB bellek, 180 Mb HDD

Multiplay • Internet Üzerinden



COSSACKS europeanwars

Tamam, çok da kızmıyorum. Emek vermişsiniz, bir sürü güzellik keşfetmişsiniz. Ama çayı koymadan da şeker atılmaz ki...

Su an oyun tarihinde yaşadığımız çağ'a "FPS Çağ'" desek yanlış olmaz sanırım. Hergün yenisini bir FPS, yeni bir action oyunu görmekten artık gina geldi. C ve S harflerini yan yana görmeyen kalmadı. MegamsiEmin bile CS'nin ne olduğunu biliyor. Halbuki bir zamanlar ne güzel ordularımızı kurar "Kurşun Asker" şarkısını söyleyerek ovalarda karşılıklı Yamato Gun atıştırdık. O günler, Real-Time Stratejilerin ilah olduğu günler o kadar özlüyorum ki.

Bakın şurada LEVEL Dergisinde ilk yilimi doldurdum doldurmasına ama kaç tane RTS geldi başından kalkmadığım? Level çatısı altında geride bıraktığım bu bir koca sene içerisinde beni tek etkileyen RTS, Sudden Strike oldu. Hani şu "Gelmış geçmiş en iyi ikinci Dünya Savaşı konulu RTS" olarak nitelendirdiğim oyun, CDV adlı Alman firması Sudden Strike'dan sonra aynı türde bir oyundan daha bahsetmeye başlandı. Cossacks konu itibarıyle AOE tadında olacaktı. Tam ellerimi ovoşturup ağzımın suyu akarak Cossacks'ı bekler-

ken işte oyun makinamda kurulu. Ve asıl kötü haber: "Hala FPS çağındayız!"

RTS'de CDV devrimi

Artık hepimizin anladığı üzere CDV firması tarihi elinden geldiğince düzgün kullanarak insanları çekmeyi hedefliyor. Ders olarak tarihi çok sevmesem de bir oyunda herşeyin gerçekten olduğu gibi kullanılmış olması beni cezbeden ilk şeydir. Zaten Sudden Strike'da da bu böyle olmuştu. Bu sefer 17. ve 18. yüzyıllar arasında dolاشıyoruz. Campaign konuları bu yüzyıllarda gerçekleşen ölümlü Avrupa Savaşları Örneğin Otuz Yıl Savaşları oyunda büyük ölçüde yer alıyor. Her RTS'de olduğu gibi tipik görevler veriliyor ve siz bunları başarımaya çalışıyorsunuz. Fakat bu noktada dikkatimi çeken ufak bir ayrıntı görevlerin fazlaca zor olmasası. Yani ilk bölümlerde bile oyuna başladığınız an-

ta Eeee şeyy bu duvarın yarısı nerde?
Neden arkanızı dönüyorsunuz ki?



COSSACKS: EUROPEAN WARS 78

Grafik • Sudden Strike'dan beri favori RTS motorum. 2D hatırı üzerine 3D objeler Full anime edilmiş üniteler ve iyi efektlər.

Atmosfer • 18. yüzyıl savaş atmosferini hissediyorsunuz. Ayrintının çok olması bu konuda yardımcı oluyor.

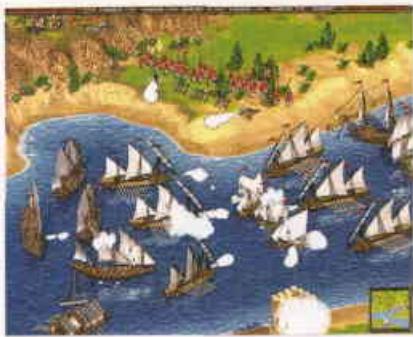
Ses • Sesler idare edebilecek boyutlarda. Ama oldukça kısıtlı. Bunun 3 katı ses olmalıydı. Müzikler hakkında ise konuşmaya bile değmez.

Dynamabilitlik • Bir çok yenilikin olması bu konuya bilinmeye sürüklüyor. Kötü AI bir handikap. Ama ben eğlenerken ve rahat oynadım ama siz?

da üzerinde hör hör, digidik digidik koşturan amcalar biraz sorun yaratıyor. E olur o kadar diyerek burayı şimdilik geçiyoruz.

Bu görevlerden önce eğitim bölümlerini oynamak oldukça yararlı oluyor. Aslında oyunun arayüzü eğitimi gerektirecek kadar karışık değil. Fakat bu görevler aşağıda bahsedeceğim bir çok değişik unsur hakkında taktik denebilecek öğütler veriyor. Önemli olanlar hangi upgradelerin öncelikli yapılması gerektiği veya çarpışma sırasında birimlerin hangi sırayla durmaları gereği. Önde topçuların, sonra sırayla okçu, pikeman, swordsman ve atlıların durması gerekiyor.

Cossacks genel RTS kavramına bir çok yenilik getirirken bir çok unsuru da götürüyor. Alıştinyız bir çok kavramı bulamamaktan şikayet edeceğini kesin. Fakat bazı yeni öğeler hoşuma gitti. Oncelikle kaynak sisteminden bahsedeyim. Her yeri Age Of Empires kocan oyunun kaynakları da AOE'ye çok benziyor. Tahta, altın, yiyecek, taş, kömür ve demir toplamanız gerekiyor. Yiyecek için AOE'deki gibi hayvan avlayamayorsunuz. Sadece balıkçı kayaklar denizden sınırsız balık çıkarabiliyor. Bunun dışında şehrin içine tarla kurabiliyor, tarladaki ekinler bitince yeniden ekebiliyorsunuz. Diğer kaynaklar için de aynı şey geçerli. Bir madeni açtığınızda önce içinde 5 kişi çalıştırılabiliyorsunuz. Upgradeler ile bu sayıyı artırıp korkunç bir hızda kaynak çıkarabilmeniz mümkün. ➤



Alın size Age of Sail işte...

→ Bunun anlamı oyunda kaynakları çıkarmanın değil korumanın önemli olduğu. Zaten kaynak tüketimi de hiçbir RTS'de olmadığı gibi yapılmış. Üniteler yaşadıkları sürece kaynak tüketiyorlar. Yani 400 tane üniteniz varsa bir milyon yiyeceği birkaç dakikada tüketebilirsiniz. Paralel askerler de aynı şekilde altın tüketiyorlar. Topların da ateş etmek için demir ve baruta ihtiyaç duymaları işi daha da karıştırıyor. Sonuçta ekranın tepesinde 17 budzolabı, 24 finç çaltırın bir evin elektrik sayacı gibi bir görüntü ortaya çıkıyor. Bu yüzden kaynaklarla ilgili taktik yapmak pek de mümkün değil. Bu arada ufak bir hatırlatma: Yiyecek bitince askerler birbir ölüyorlar. Altın



Oyundaki bina grafikleri Age of Empires'dekiler kadar güzel.

çeken bir özellik Ferry adlı taşıyıcı gemilerin 80 kadar kişi alabilmesi. Tabi ünite sayısı çok olunca hersey buna göre ayarlanmış. Peki bu kadar çok üniteyi yönetmek kolay mı? Bunun için formasyonları kullanmak durumundasınız. Fakat istedigin-

«Cossacks genel RTS kavramına bir çok yenilik getirirken bir çok unsuru da götürüyor.»

bitince paralı ithal askerler çalışmıyorlar. Demir veya kömür bitince de toplar ateş etmiyor.

Bu kadar adamı nereye sokacam?

Oyunda toplam 16 ulus var. Bunların arasında Türkiye biraz İran'a benzetilmiş. Ünitelerini iyileştirebilen Molla gibi üniteler var ne yazık ki Her milletin bina yapıları ve üniteleri birbirinden farklı. Bu kadar çeşit olması işleri biraz karıştırırsa da çabuk sıkımayı önlüyor. Kaynak sisteminden de anlaşılacağı gibi oyunda çok fazla ünite kullanabileğiniz. Yani binlerle ifade edilen rakamlarda ünite kullanmak mümkün. Sırf bunun için 5'er ünite üretebilmek için bir opsyon konulmuş. Zaten sıraya 200 tane ünite sокup diğer tarafta keyfinize bakabiliyorsunuz. Ulusların yine bu kadar geniş bir upgrade seçenekleri var. Öncelikle her ünitenin atak ve defans değerleri 5 level kadar artırılabilir. Madenler ve diğer kaynak aldığından yerlerin verimi için de bu böyle. Her ulusun Academy tarzı bir binası var. Bu binada 50'ya yakın upgrade kontrol ediliyor. Öncelik verilmesi gerekenler genelde kaynaklar ile ilgili. Ufak bir hatırlatma daha: Ünite ve binaların değerleri oldukça artıyor. Gittikçe daha pahaliya ünite yapmaya başlıyorsunuz.

Ünitelerle ilgili dikkat çeken bir diğer özellik su üstündeki savaşlar. Bir çok çeşit gemi yapabiliyor ve bunları belli taktiklerle savastırabiliyorsunuz. Açıkçası su üstündeki savaşların geçtiği yerler geçen ay yazdığım Age of Sail II'den daha iyi. İlgili

niz her ünite ve grubuna formasyon veremiyorsunuz. İşin hoş yanı da burda. Bir lider üretip bu liderin yanında bir de trampetçi koyuyor böylece belli sayıdaki grupları çeşitli formasyonlara sokabiliyorsunuz. Ne trampetçi ne de lider tek başına bir işe yaramıyor. Toplar da kendi cinsleri arasında çizgi formunda durup beraber hareket edebiliyor. Bu formasyonlar grup içindeki ünitelerin atak ve defanslarına artı veriyor.

Ne ile besleyecem ben?

Gelelim oyunun arayüzündeki iyi ve kötü unsurlara. Üç boyutlu bir haritada tamamen anime edilmiş karakterlerle oynamak oldukça hoş gözüküyor. Zaten Sudden Strike'in da grafikleri oldukça hoşuma gitmişti. Ufak ayrıntıları çok iyi kullanmışlar. Deniz ve patlama efektleri çok iyi değil fakat çok da gözü batmıyor. Bu güzelim 3D binaların arkasındaki üniteleri nasıl göreceğinizi merak ediyorsanz arayüze eklenen bir tuş ile bütün bina ve engeller arkası görünür hale getirebiliyorsunuz. Aynı şekilde başka bir tuş ile haritanın gidilemeyecek yerlerinin işaretlenmesi duvar yapımı sırasında sınırları belirlemeye oldukça yardımcı oluyor. Arayüzün bir kötü özelliği sağ tuş kullanımının çok kısıtlı olması. Bu tuş daha ölümcül ve efektif hale getirilebilirdi. Çünkü neredeyse yürümekten başka hiçbir işe yaramıyor. Fog of War olarak adlandırılan sis ne yazık ki yok. Bu konuda özenilmemiş olması beni oldukça şaşırttı. Adamlar yürüyünce et-

raflarındaki yükseltiye bakılmadan sadece yuvarlak bir yer açılıyor haritada. Geri kalan yerler hep simsiyah. Bu oyunun gidişatını çok etkileyen onemli bir eksiklik.

Başa şikayet edeceğim bir konu da gerek kendi gerek düşman ünitelerinin yapay zekasının zayıf olması. Bazen yürütmemi bile berecemediğinizde çıldırıyorsunuz. Ya da düşman gelip 200 tane adamın arasında dalıp birine vurma başladığında diğerleri seyredenken. Umarım bunun için bilimum patchler çıkar yoksa bu kısım oldukça rahatsız edici olur. Ya da sadece multiplayer oynanan bir oyun olur. En son müziklere de laf atıp yazımı bitireceğim. Ama napayı bu kadar eksik de bırakılmaz ki güzelim oyun. Müzikler çok kötü. Dinlenmeyecek kadar. Halbuki çok kaliteli müzikler oyunun havasını değiştirirdi.

Sonuç olarak Cossacks RTS'cilerin illaki görmesi gereken bir oyun. Ansiklopedik tarihi bilgi ve ayrıntı sağlama bir atmosfer kuruyor. Getirdiği yenilikler gelecek oyunlara ışık tutabilir. Buradan bizim yararımıza bireyler çok olur. Fakat bu kadar eksisin olması kesinlikle oyuna yazık edildiğini gösteriyor. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.cossacks.com

Yapım • CDV

Dağıtım • CDV

Minimum Sistem • : Pentium 200MHz, 32 Mb RAM, 1 Mb Video RAM, 200Mb HDD

Multiplay • Var

Microsoft baseball2001

Arkadaşlar bugün kartondan süt yapıyoruz. Gerekli malzemeler: bir sopa, bir eldiven ve bir de top (ya sizce de bu işte bir terslik yok mu?).

Ülkemizde oldukça popüler bir spor olan beyzbol son yıllarda özellikle Galatasaray'ın gösterdiği başarıyla... bir dakika neler diyorum ben? Sporun sadece futboldan ibaret olduğu bir yerde beyzbolun 'b'sini telfafız etmek mümkün mü acaba? Her ne kadar birkaç özel Üniversitesinde rugby (yoksa Amerikan futbolu mıydı?) ligleri düzenlenense de beyzbolun henüz anlaşıldığını pek sanmıyorum. Aslında sevgili yazı işleri müdürümüz de oyunu kucağıma bırakana kadar benim de beyzbol hakkında pek bir fikrim yoktu; tek bildiğim Amerikalıların, oyuncuların koleksiyon kartlarına binlerce dolar verecek kadar bu spora hasta olması ve beyzbol sopasıyla çok iyi beyin dağıtıldığı idi. Artık konu hakkında biraz daha bilgiliyim...

Biz bu saçları boşuna beyazlatmadık arkadaş...

Biraz araştırdım ve Microsoft Baseball'ın kümesteki tek horoz olmadığını keşfettim; hatta 3DO'nun çakardığı High Heat çok daha tutulan bir beyzbol oyunumuş (valla ben de onların yalancısım). İlk bakişa Microsoft Baseball 2001 gözle oldukça hoş görünüyor; sağlam 3D grafikleri, detaylı menajerlik özellikleri ve gerçekçi sezon istatistikleri falan derken birkaç saat bir anda geçiyor. Ama maalesef oyun boyunca yanınızı bırakmayan bug'lar ve kötü oynanabilirlik o birkaç saatten sonra canınızı saklıyor.

MICROSOFT BASEBALL 2001

63

Grafik • Grafikler kendi sınıfı içinde birinci, hatta canavar gibi. Oyuncuların detaylı yüz modellerinden gerkekliliklerini çıkarabiliyorsunuz.

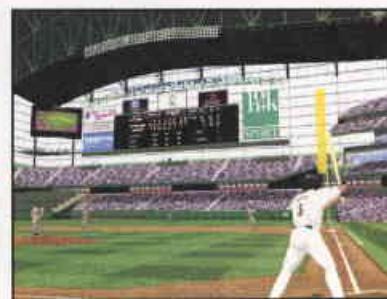
Atmosfer • Eh işte. Bir beyzbol maçının atmosferi ne kadar iyi olabiliyorsa, bu oyununki de o kadar iyi. Bana göre sıkıcı ve tedilice

Ses • Sesler kendi çapında iyi ama yüksek çözünürlüklerde takımlar vuku buluyor. Oyundan çıkışken adamın biri size utanmadan bağıriyor.

Oynanabilirlik • Oyunun menajerlik kısmı iyi kotarılmış ama esas şenlik (!) sahaya çıkınca başlıyor. Oynanabilirlik konusunda çözülmeli gerekten birçok sorun var.



• İşte 'harmandalı' böyle oynanır! Ne o şaşırın galiba?



• Topa öyle bir vuracağım ki adım scoreboard'a kazınacak!

Oyunun en hit özelliği ise siz sahada 'home-run' yaparken arkada planda tırı tırı işleyen 'Baseball Molot' adındaki menajerlik opsyonu. Artık sezon boyunca takımınızın harcamalarını takip edebilir, yeni oyuncular kiralayabilir, diğer takımlarla değişim-tokuş yapabilir ve fizibilite çalışmalarıyla bir sonraki sezona hazırlanabilirsiniz. Her oyuncunun belli bir kontrat süresi ve tabii ki belli bir fiyatı var (ne kadar ekmek, o kadar köfte); iyi bir ayarlamaya kurduğunuz takım siz birkaç sezon idare edebilir,

rine giriyor; örneğin batter'lar (absurd eldiven sahibi oyuncu) olur olmaz zamanlarda saçma sapan kuyruklar oluşturuyor ve pitcher'lar (eli maşalı pardon sopali oyuncu) kendi vurdukları topu takip edemiyor. Özellikle sağlam bir vuruşta oyuncular salakla-

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.microsoft.com/sports/baseball2001

Yapım • Microsoft

Dağıtım • Microsoft Türkiye

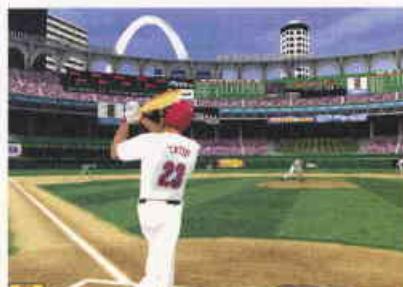
Minimum Sistem • Pentium 200, 32MB Ram, 150MB sabit disk alanı. 8MB D3D ekran kartı

Multiplay • Yok desek daha iyi

şip oradan oraya anlamsızca koşutuyorlar. Aslında pitcher-batter arayüzleri hiç fena tasarlanmamış, sadece alışmak biraz zaman alıyor.

Başa ilginç bir olay da oyunun size kuralları öğretmesi fakat kendisinin kurallara uymaması (garip ama gerçek). Ben şahsen beyzboldan hiç çekmeyen biri olarak Microsoft Baseball 2001 sayesinde oyun temellerini öğrendiğimi söyleyebilirim. Grafikleri 1280x1024 çözünürlükte oynamak mümkün ama nedense çözünürlük arttıkça seslerde duraksamalar meydana geliyor. Sanıyorum ki bir patch ile Microsoft tüm bu bug'ların üstesinden gelebilir. Beyzbol ile ilgilenen varsa bu oyuna tereddüt etmeden göz atabilir ama yoksa da canımız sağolsun. Ne yapalım, oturup ağlayacak halimiz yok ya? ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr



shadowofthelostcitadel

Bu oyun için 'kült bir figür' demek isterdim ama açıkçası allak bullak olmuş durumdayım.

Galiba Sinan bana küçük bir şaka yapıyor; Chip'tekilerle bireleşip böyle bir oyun hazırladılar, üşenmeden CD'ye bastılar ve hatta hızlarını alamayıp paravan bir firma adı altında sır oyun için uydurma bir web sitesi bile hazırladılar. Sinan şaka di mi? Inanın herkes derginin yeni haliyle uğraşıyor olmasa böyle bir ihtimali göz önünde bulundururdum ama durum maalesef öyle değil. Yani gerçekten böyle bir oyun var! Ya kardeşim, 15 yıllik net bir oyun hayatım var ama böylesine absürd

SHADOW OF THE LOST CITADEL

21

Grafik • Belki 1984 yılı için iyi olabilir ama milenyuma girmiş biri olarak 320x240 çözünürlüğü bünyem kabul etmiyor.

Atmosfer • Sisler falan geliyor bizimkinin cart diye bir canını götürüyor. Meğerse o sis dedigim veba salgınıymiş, gerisini siz düşünün artık.

Ses • Aramızda kalsın ama kendi ağızından çok daha gerçekçi sesler çıkarabiliyorum.

Oynamabilirlik • Oynamazlık desem daha iyi olur herhalde. Ben ettim, siz etmeyin bari!

bir oyun görmedim. İnsanda bir utanma olur hani. İnsan en azından bir düşünür, ya ben böyle bir oyun yapıyorum ama elalem bana bir tarafıyla güller mi diye acaba. Commodore 64 oyuncuları çok daha kaliteliydi; en azından bazı yetersizliklere rağmen hepsi terbiyeli çocuklardı.

Nasıl Oluyor da Oluyor?

Bence Lost Citadel bir kaza sonucu ortaya çıkmış; Salsa Shark ekibinden biri talihsız bir dirsek darbesiyle ana karta kahve dökünce bilgisayar sapıtmış ve ortaya böyle lanetli bir oyun çıkmış (oyunu incleyen her editör de sapıtarak lanetten nasibini almış). Lost Citadel, 1984 yılında Vectrex firması tarafından yapılan ama (neyse ki) piyasaya hiç sürülmeyen Dark Tower adlı oyunun hortlağı. Oyun kasvetli mi kasvetli Broodweed ormanında geçiyor. Elinizde tahtadan bir kılıçla üçüncü şahıs perspektifinden lay lay lom gezerken ortalıktaki altın keselerini toplayıp ve yine ortalıktaki sandıkları açıp anlaşılır maz bir şekilde çeşitli zindanlara işinlaniyorsunuz. Aslında bir arcade makinesi fontuya yazılmış 'Press Any Key'den önce (yoksa sonra mıydı?) etkileyici bir hikaye anlatıyor ama oraya hiç girmek istemi-

LEVEL SHIT



© Açıktı sandığı, yedik naneyi.

yorum. Toplam altı 'canınız' var ve bulduğunuz altınlarla 'can' satın alabiliyorsunuz. Amacınız ormanın dört köşesine dağılmış dört anahtarları bulmak ve onlara sayesinde Lost Citadel'in kapilarını açmak. Gelelim sizi yolunuzdan döndürmek isteyenlere, zehirli sis mi desem, veba mi desem yoksa zindanlarda saklanan zebaniler mi desem? Keşke hiçbirini demesem ama bir kere demiş bulunum artık. Size tek tavsiyem böyle bir oyuna rastlarsanız bucak bucak kaçmamanız olacak. Acaba Shadow of the Citadel, PC oyun dünyası için bir kıyamet alameti olabilir mi? ☺ ☺ ☺

speedway2000

Mahşerin dört atlısı soluğu çamur banyosunda alınca...

Geçen ay Berker'in köşesi 'Easy Rider' filminden izler taşıyordu. O filmi yeri benim için de başkadır; özellikle kendimi alabildiğince yollara vurmak düşüncesi zaman zaman aklıma gelir durur. Muhteşem motosiklet yarışı oyunumuz Speedway 2000'de motorcu arkadaşlarınızın yıldızlı montlarını ve kasklarını görünce aklıma Henry Ford'un filmdeki Amerikan bayrağının yıldızlarıyla kaplı kılığı ve motoru geldi (nasıl geldiğini sorma yinçkü saat gecenin üçü olunca ister istemez insan aklı bir garip çalışıyor). Speedway 2000 yine nasıl ve neden yapıldığını anlamadığım oyunlar-

dan bir tanesi. Yani piyasada o kadar sağlam motosiklet oyunu varken, neden böyle vasat bir oyun çıkarılır anlamış değilim (belki de editörlerin sabrını test etmek içindir). Speedway 2000 şu kapalı toprak pistlerde cross motorları yapılan yarışları kapsıyor. Oyun 'dön babam dön' ve 'pati çekmek' üstüne kurulu. Zaten yarışların orijinalleri de Speedway 2000'den pek farklı değil.

Beyaz Giyenler Yandı!

Uyduruk bir arayüz eşliğinde yarışa hazırlanıyor ve hayatınızın ne kadar renkli (!) olduğunu düşünüyorsunuz. Önce kontrolleri seçiyor sonra da motor ve motorcunun renklerine karar veriyorsunuz. Her ne kadar bunun bir soygun olmadığını söylesem de motorcu arkadaş kollarını indirmiyor (boşuna uğraşmayın yani). On farklı stadyumdan (veya ülkeden) birini seçerek start pozisyonunda yerinizi alıyorsunuz. Unutmadan oyunu üç modda oynamak mümkün; zamana karşı, tek yarış ve dünya şampiyonası. Oyunun bana göre en can alıcı noktası ise dört kişinin aynı ekranda multiplay oynayabilmesi. Eğer çakırkeyif bir gününüzdeyseniz ve dört arkadaş bir klavyeye siğabiliyorsanız kah-



© İşte böyle uzayıp giderim ben!.

kaha dolu şen birkaç saat geçirebilirsiniz. Dört kişi multiplay oynarken ekran dörde bölündüyor ve herkes adı yazan ekranдан kendini takip edebiliyor. Yarışlar patinaj çekmek ve birbirine çarpılmala geçiyor. Grafikler komik bir düzeye olmasına rağmen oyuna her başlarken bir 3D set-up ekranıyla karşılaşıyorsunuz. Piyasada çok daha iyileri var, ufaktan gazlayın derim. ☺ ☺ ☺

SHADOW OF THE LOST CITADEL

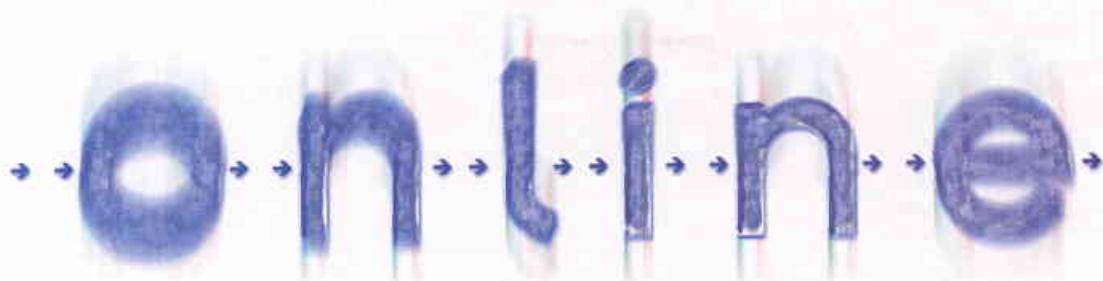
43

Grafik • Oyun 1024x768 çözünürlüğü destekliyor ama grafiklerin rengarenk olması dışında hiçbir olay yok.

Atmosfer • Motorlu bir atmosferi solumak istiyorsanız, bir Pazar sabahı Bebek sahilinde yürüyüşe çıkmak.

Ses • Sesler nedense bana Zeki Müren'in taş plaklarını hatırlatıyor.

Oynamabilirlik • Devamlı aynı yerde saçma sapan döndürdüğünüz. Dört kişi oynamak eğlenceli olabiliyor.



Hep dergiye gelen emaillarda "neden internet sitesi incelemiyorsunuz" diye soruyordunuz bize

Biz de ilk defa bu ay kolları sıvayıp bir siteyi sizler için incelemeye karar verdik.

COCA-COLA.COM.TR

İşte kiran kirana bir rekabetin yaşandığı site. Coca-cola.com.tr flash üzerinde çalışıyor. Sitede sanal bir mahalle kurulmuş durumda. Adı "Serinyer" olan bu mahallede çeşitli çeşit uçuk kaçık karakter ve her mahallede olan muhtarlık, kafe gibi yerler var. Mahalledeki evleri dolasarak yaşayan kişilerle ilgili bilgiler alabiliyorsunuz. Dilerseniz muhtarlığı gidip mahalleye kaydınızı bile yapabiliyorsunuz. Zaten sitenin asıl zevki de bu kaydı yaptırdıktan sonra çıkmaya başlıyor. Çünkü mahalledeki mekanlara serpitilmiş olan oyuncular oynayıp derecede girmeye çalışıyorsunuz. Bu dereceler ve aldığıınız puanlar ise size sanal buz kupları olarak geri dönüyor. Buz kuplarının ne işe yarıdığını gelince. Toplam 800 buz küpüne ulaşan ilk

Serinyerli bu mahalleye yerleşmeye hak kazanacak. Yani sitenin yapımcıları sizilarına alıp aynon karakterinizi çizekler ve siz mahalledeki eve koyacaklar. Karakteriniz tam 1 ay boyunca bu evde mahalledeki diğer karakterlerle beraber yaşayacak.

Sitedeki oyunlara gelince. Önce bakkaldaki ekmek arası oyununu hastası olacağınız emriniz. Oyunda ufak bir ibahrente bakkalın çırığı Kerim'i koşturup ekmek arası yapmak için gereken malzemeleri toplayırsınız. Oynarken en dikkat etmeniz gereken şey önce ekmekleri toplamak çünkü onlar size zaman kazandırıyor.

Oyunlar dönem dönem siteye konuluyor ve bu arada senaryolar ve mahalledeki karakterlerin davranışları da değişiyor. Bir bölüm oyuncular kel-

me bulmacalarından Amiral Battı'ya kadar uzanan çeşitli varyasyonlardan oluşuyor. Hepsini de çözünceye kadar kafanızın büyüyeceğine iddiaya gireriz. Başka bir bölüm oyuncular hızlı klavye kullanmanın yanında gerçekten bir strateji kurmanızı da gerektiriyor. Siteyle ilgili merak ettığınız ya da zorlandığınız her şeyle ilgili bilgiyi yardım bölümünden okuyabilirsiniz.

Siteyi yapan grup tüm yeteneğini cömertçe ortaya sermenin yanında sitemin müdafılarıyla olan etkileşimi sağlamayı da çok iyi becermiş. Açıksı eksi bir yanlarını bulmadık. Siteyi zaman zaman ziyaret ederek yeni aşamaların açılıp açılmadığını izlemenizi tavsiye ederiz. Bu arada yapımcılardan bir de ricamız olacak. Lütfen şifre emaillerine daha çabuk cevap verin.



üzerinden savaşan herkes her öldürdüğü yarattıktan size o oranda vergi veriyor. Bu arada sizde topraklarınızı koruması için paranın alabileceği en güclü guard'sız yokken bulunması için topraklarınızı dikiyorsunuz. Eğer güclü birisi guard'ı öldürüp toprakların lordunu da online olduğunda yenilebilirse o toprakların sahibi olabilir. Oyunda NPC'lere ait toprakları ele geçiremiyorsunuz. Tamamen tıklamaya geçen oyuncunun asıl zevki ise aşağıdaki chatte geçiyor. Bu arada oyunda kolayca 100. level'a falan gelebilirsiniz. Ama ondan sonra oyuncu gerçekten sizin zorlamaya başlıyor. Oyunda strateji kurmak isterseniz <http://www.rwkhelpt2s.com/> adresini dikkatle okumanızı tavsiye ederiz.

RACE WAR KINGDOMS

<http://www.glitchless.com/kingdoms/rwk.html> adresinden ulaşabileceğiniz Race War Kingdoms tipik bir browser RPG'si. Ama sizin mesgul edebilecek içeriğe sahip. Oyunu irkınızı ve sunucunuza seçerek girişiyorsunuz. Seçtiğiniz sunucudaki savaş yapma şekli otomatik ya da kompleks olarak değişiyor. Oyunda gene browser'daki tuşlara göre 10X10 luk bir haritada geziyorsunuz. Oyundaki amacınız ise yüksek seviyelere ulaşıp para kazanarak kendinize bir krallık kurabilmek. Eğer bunu başarabilirseniz krallığınızda bir vergi yüzdesi belirliyorsunuz ve sizin topraklarınız

UTOPIA

Gelelim swirve.com dan ulaşabileceğiniz utopia adlı gene browser tabanlı fantasy stratejiye. Daha önce de bu oyuna deðinmiş fakat açıksı ofiste Sinan, Tuþbek ve ben aylardır bu oyunu oynuyoruz ve artık stratejisini yazacak duruma geldik. Bu yüzden size bir defa daha tanıtım dedik. Oyun belki araklılarla çağlaþra bölünüyor. Siz her çagın başında





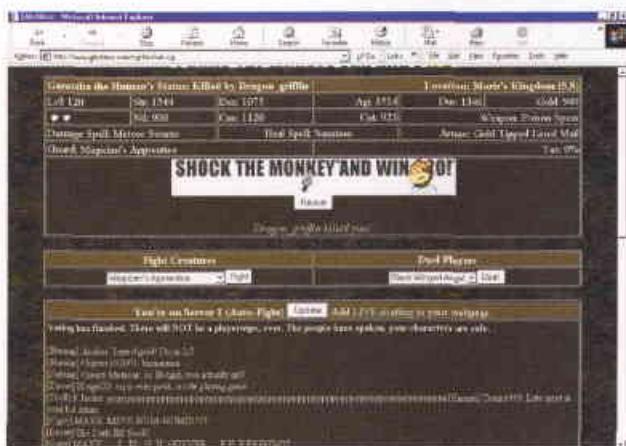
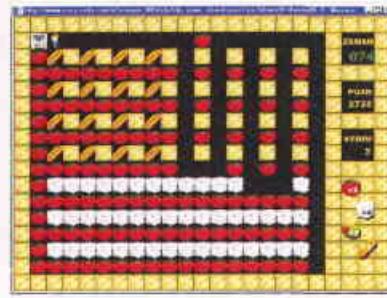
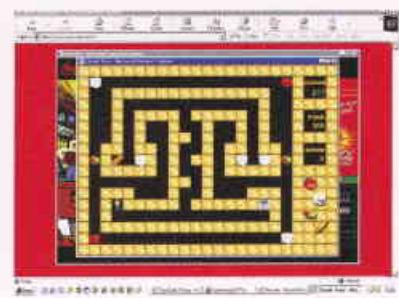
① Türkiye haritası üzerinde oynanan bir bilgi yarışması



② Bilmeceler kafanızı allak bullak edebiliyor.



③ Serin Yer'deki onlarda oyundan biri de Scooter.



kendinize bir irk seçerek o irkin başında bir beylik ile oyuna başlıyorsunuz. Bu beylikler ise birer adada bulunuyor. Adadaki beylikler ise hep beraber bir krallık oluşturuyor. Her krallığın başında bir monarch oluyor. Bu monarch o krallığın kralı ve bütün beyliklerin oylarıyla seçiliyor. Oyunda ki stratejiniz seçtiğiniz irka göre oldukça fark edebiliyor. Seçtiğiniz asker tiplerinden paranızı yatırıldığınız

nalardan içinde bulunduğuğunuz adaya kadar bir çok etken sizi çok ama çok etkiliyor. Öncelikle oyuna her gün girmek zorundasınız. Ne kadar zamanın online olmadığını başınızdağı monarch görebiliyor ve buna göre sizin inaktif olan edebiliyor. Bu durumda diğer kardeş beylikler size saldırarak yok etmeye çalışıyor çünkü oyundaki krallıklarda genel olarak birinci olmak için bir yarış halinde. Bu yüzden adalarından attıkları her aktif olmayan

krallık onların değerini artırıyor. Böylece yarışta daha önlere geçebiliyorlar. Krallık içi savaşlar bu nedenden dolayı oluyor. Onun dışında her zaman adanızın dışındaki diğer adalarla savaş halinden olyorsunuz. Burada genelde amacınız toprak ele geçirmek ama isteriniz o adadaki beylikleri yağmalamaktan yakip yıkma kadar bir çok eylemde de bulunabiliyorsunuz. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken konu ordunuzun bunlardan birini yapmak için krallığınızın dışına çıkacak olması ki bu arada sizin topraklarınız da savunmasız kalacaktır. Bunu gören diğer beylikler de size saldırabilir. Bunun için savunmadan ordu bırakmalısınız.

Basit bir arayüze sahip olmasına karşın aslında oyunda her şey müthiş canlı bir stratejiye ve dayanışmaya var. Utopia ile ilgili sayfalarca yazabilirim. Ama tavsiyem sizin oyuna girip biraz tecrübe edinmeniz. Biz ayırdır oyunuyoruz ve daha hiç sıkılmadık.

ULTIMA ONLINE

Online oyunlara ilgisi olanlar Türkiye de bir sürelerdir bir UO rüzgarı estiğinin farkındadır. Sanane ve uoturkey serverları bir sürelerdir oyuncuların hizmetinde. Şu anda iki serverda test aşamasında dersek yanlış olmaz herhalde. Şu anda dünyada oynanan en büyük üç MMRPden biri olan UO'nun bu iki serverda para kazanma amacı gütmediğinden herhangi

bir yasal zorlukla karşılaşmadan Ülkemizde çalışıyorlar. UO ile ilgili bilgi almak isterken şu anda size tavsiyem <http://www.ulmatr.com/> adresi olacaktır. Bu adres TÜRKÇE içeriği olduğu ve oyunda gerçekten doğru bilgilere sahip bulunan kişilerce hazırlanıldığından dolayı sizin her şekilde aydınlatılacak ve ihtiyacınız olan bilgiyi fazlaıyla verebilecektir.



Bizim UO ile ilgili en büyük dileğimiz ise oyunun ülkemizde bir Counter Strike benzeri bir oyun olarak algılanmamasıdır. UO bir ara başına oturup bir süre oynadıktan sonra bırakılacak bir oyun değildir. Bir Diablo kopyası ise hiç değildir. Eski grafiklerine rağmen oyun bir RPG olarak belki de hayatınızın sonuna kadar oynayabileceğiniz, hiçbir zaman sonu gelmeyecek son derece zevkli bir oyundur. UO ile ilgili yazılarımız bu köşede devam edecek.

(UO ile ilgili önmüzdeki sayılar da belki bir şeyle yararız değil mi Siyan?) Gelecek ay görüşmek üzere ■ ■ ■

Burak Akmenek |Burak@level.com.tr



playstation' IN gücünü küçümsemeyin!

yeninesillevel



Konsol alemi giderek daha da fazla kızışıyor. Microsoft, Sony, Sega ve Nintendo firmaları, birbirlerine üstünlük kurtmak için elliinden geleni yapıyorlar. Bir çok oyun sever de bu konuda taze bilgilere ihtiyaç duyuyor. Artık eskisi gibi sadece Atari, sadece Sega veya sadece Sony yok, şimdi aynı anda dört dev var. Bu yüzden biz de radikal bir karar aldık ve diğer konsollara da yer vermeye başladık. Bu ay derginizde PlayStation ve PS2 yanında, DreamCast ve X-Box ile ilgili incelemeler de bulacaksınız.

Ayrıca yeni tasarımımız çok beğenildi. Geçen ayki sıkışıklıktan dolayı meydana gelen ufak tefek hatalarımızı da, bu ay düzeltip sizlere en iyi dergiyi sunmaya özen gösterdik. Umarım az buçuk başarılmışızdır. Tam çözüm münümüzde bu ay Fear Effect Retro Helix isimli macera oyunu var. Ben oynarken çok eğlendim, herkese de tavsiye ediyorum. Console Master köşesinde, PlayStation2' nin programlama dili olan YaBasic ile ilgili bilgiler vermek istiyordum ancak okur mektuplarından yer kalmadı. Yine de kısaca bir geçtim. Bir diğer güzelliğim de konsolculara özel bir web sitesi. Konsol oyunları ile ilgili aradığınız, ve maalesef bulamadığınız çok şey www.megaemin.com adresinde. Mutlaka bir göz atın derim. Gelecek ay görüşunceye dek, çok mutlu olun ve iyi eğlenin. Bye&Smile...

BİRİSİN: Kiymetli editör arkadaşım Onur, bak iyi oku, sonra yazmadı deme. Dergideki ilk yıldönümünü en içten dileklerimle kutlارım, beraberce daha nice yıllar dilerim. Yetmedi dersen basın toplantısı da yapıcam, hatta seni Reha Muhtar' a çıkartıcam. Tamam mı koş? Ulusun, yücesin, ama sen benim ikinci yılımı kutlamadın ha. Hadi bakalım... ■ ■ ■

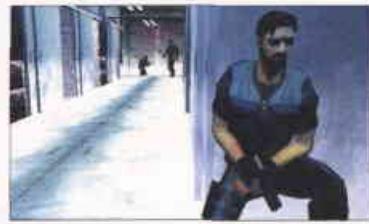


MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Sega Dreamcast



PS2
XBOX



final fantasy X

Son fanteziler hiç bitmez. 10. da olsa... Final de olsa...

Hani bazı tipler vardır da normal insan gruplarının dan biraz uzakta durur ve beklemediginiz zamanlarda beklemedik davranışlar yaparlar. Kimseye ilşmezler, ama kendilerine özgü havalarıyla çok da gönül yakalar. Bir başlarına efsane olabilecek klas, kalite ve karizma tiplerdir bunlar. isimlerini duyduğunuzda şöyle bir irkılır, sevmeseniz bile saygı duyarınız. Farklı olduklarını hissettirirler.

İşte Final Fantasy serisi, oyun ve RPG dünyasının bir garip adamı, vazgeçilmeyen bambaşa havasıyla tüm oyunculardan farklı, çok çok yükseklerde parlayan bir kuyruklu yıldız gibidir. 11 kat kuyruğu öyle parlak ve öyle göz kamaştırıcıdır ki, karşısında yapabileceğiniz tek şey hayranlıkla izlemektir.

Kırmızı Delinin Fantezisi

Final Fantasy gerçekten de bir çok zaman ağzımızı açık bırakacak güzellikte görselliği, duygusal ve uç noktalardaki içeriği, bitmek tükenmez bilmeyen hikayesi ve eşsiz yapısıyla bizi büyülemiştir. Her ne kadar ses açısından bizi hatalı kırıklığına uğratmış olsa

da diğer bir çok yönden tatmin olmuş, günlerce ekran karşısında öylece kalakalmıştır.

Final Fantasy IX, Playstation'da çıkış efsaneyi devam ettirmiştir, ama PC'ciler yalnız bırakarak üzümüştü. PC'ciler (ki biz de öyleyiz) FFIX'u bekleye dursunlar çok çok yakında FFX ve hemen ardından (evet sadece bir ya da iki ay sonra), FFXI Playstation 2 sahiplerini şerefliyor, mutlu anlar yaşatacaktır.

FFX diğer FF'lerin açtığı yoldan aynı hızla devam ediyor. Oynanış ve geri kalan nerdeyse tüm öğeler aynı. Tabii bazı ciddi değişiklikler de var. Bunların başında oyunun grafikleri geliyor. Her şeyden önce eskiden olduğu gibi pre-rendered arka plan grafikleri yerine tamamı 3D boyutlu mekanlarında gezecek ve savaşacaksınız. Playstation 2'nin tüm renk paletini sonuna kadar kullanmaya çalışmış oyunumuz da ise emin olun siz rengarenk ve gerçekten göz alıcı çok hoş grafikler bekliyor (bu konuda en ufak bir şüphe duyanları şiddetle yazının etrafındaki grafiklere bakmaya çağırıyorum). Aslında grafikler konusunda daha söylemeyecek çok şey var. Gerçekteş şu ana kadar hiçbir oyundan yakınlarından bile geçmedi (kaç tane oyunun filmi yapılmış zannediyorsunuz? Hele bir de filmdeki görüntüleri görseniz kelimenin tam anlamıyla adamlar aşmış, şaka gibi!!!).

FINAL FANTASY X

06.2001

Yapım: Square

Dağıtım: Square

İlk İzlenim: Sonuçta bu bir Final Fantasy.

Başa söyle gerek yok.

Tamamlanma Oranı: %40

çok renkli oyun için görüntüleri var. Demoları konuşunda daha önce de FFIX'a yazdığım gibi, kendimden kesinlikle emin bir şekilde söyleyebilirim, ki şu ana kadar hayatımda gördüğüm en muhteşem güzellikte demolara sahip ve şu ana kadar başka hiçbir oyundan yakınlarından bile geçmedi (kaç tane oyunun filmi yapılmış zannediyorsunuz? Hele bir de filmdeki görüntüleri görseniz kelimenin tam anlamıyla adamlar aşmış, şaka gibi!!!).

Bunun haricinde oyun ilk defa Square'ın Play Online servisini kullanacak. Ama daha önce görülmüş bir şekilde bu servis size oyunda nerede ol-

► **FFX'deki önemli karakterlerden birisi de bu aslan amca**



キアリ：力を出せばいいのだな



CG ara videolara söyleyecek şey bulamıyorum.

Tek kelimeyle mükemmeller.



Benimlen evlenir misiniz bağyan?...



→ düğünuzu ve neler yaptığınızı kontrol edip duruma göre yardım edecek. Yani almanız gereken bir item mi kaçırınız? Hemen online servise bağlanıp gerekli yardım alıp ne yapmanız gerektiğini öğrenmeniz mümkün. Zaten oyunun Japonya'daki fiuarda (ah ah gidemedik böyle yılda bir yapılan fuarları. Düşünseneze sadece oyunlarla ilgili, sadece yeni çıkacak oyunların gösterildiği, oynatıldığı bir fuar!!) halka olan gösterimi sırasında da sıkça üzerinde durulan bir slogan vardı: Geleneksel oyun anlayışından çok çok farklı olacak. Eğer bu



ユウナ：でも、わたしが子供のころからずっと守ってくれてるの。

«Japonya'da çıkacak bu müthiş oyunla bizim gibi gezegenin daha batısında yaşayan insanlar birkaç ay sonra tanışacak, ama inanın tanışığınıza hiç pişman olmayacaksınız»

size yetmeyeceğse gerçek bir heyecan firtınası bizi bekliyor olacak yazın, çünkü Final Fantasy XI aynen, tam gaz piyasaya damlayacak ve bu sefer, sıkın durun, tamamı online olacak. Yani aynen Ultima Online veya Everquest'teki gibi hikayenin tamamı online üzerinde geçecek. Gerçi henüz oyunun akışının siz bilgisayarı kaptığınızda da aynen devam edip etmeyeceği bilinmiyor. Yani belki oyunu kaydedip čıkıp sonra da kaldığınız yerden devam etme gibi bir şansınız var, ama dediğim gibi bu konuda henüz herhangi bir bilgi ya da açıklama yok. Bu oyunlarındaki elimizdeki tek kesin bilgi her karakterin ayrı ayrı isimlerinin olacağı (bölgele meşela arkadaşlarınıza kolaylıkla bulmanız veya takip etmeniz mümkün olabilecek).



biliyorsunuz ki FF'nin savaş sistemi ezelden beri turn-based'dır ve artık bu, oyunun geleneksel bir özelliği olmuştur.

Çok yakında Japonya'da çıkacak bu birbirinden müthiş iki oyunu bizim gibi bu gezegenin daha batısında yaşayan insanların tanışması en azından birkaç ay sonra olacak, ama inanın tanışığınıza hiç biriniz pişman olmayacaksınız.

Sonuç itibarıyle, Final Fantasy X, FFIX'u beige-nen herkese tavsiye ederim. Bunu okuyan PC okuyucuları için de söyleyebilirim ki böyle çok satan bir oyunun PC versiyonu da kaçınılmaz olacaktır (gerçi Playstation'dan çevirince epey bir handikapı olacak PC oyuncuları için, ama napalm o kadar kusur kadının tüm kızlarında var biliyorsunuz). Japon kültüryle hazırlanmış bir oyun kimilerine yabancı ve kimi zaman da anlaması güç gelebilir belki, ama bazen Türk filmlerini hatırlatan sahneleriyle de ilginç anılar yaşatabilir. Final Fantasy'yi bekleyin, sırı grafikleri ve demoları için alın, alırtın, oynamaya çalışın, peşine düşün, pişman olmazsınız, olamazsınız.

Fanteziniz bol olsun derim ben son olarak,

ama hiç son olmasın ■ ■ ■

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



Deli Fantezisinin Kırmızısı

FFX'da dikkatimi çeken diğer özelliklerden biri de oynanışta bazı ufak değişiklikler. Mesela eskiden büyü yaparak Guardian Force'ları çağırduğumuzda, her şey bir demo olarak gelişir, gelen Guardian Force otomatik olarak saldırdıktan sonra da kayboldurdu, ama bu sefer yanınızda kalacak ve grubun bir elemanı gibi komutları siz vereceksiniz. Yani zaten epey ayrıntılı olan kontrol mekanizması biraz daha genişletilmiş diyebiliriz (savaşların yine turn-based olduğunu söylememeye hiç gerek yok herhalde,



azurik rise of perathia

Zorlama bir isim, hoş bir oyun...

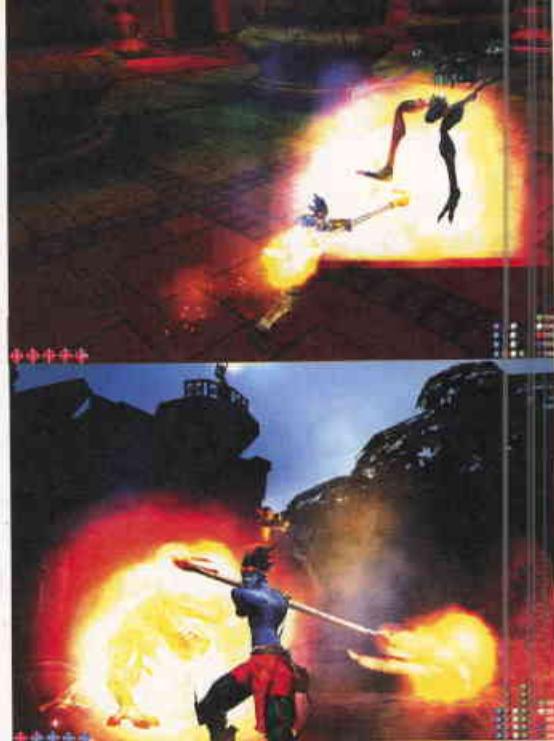
Sanınm bilgisayar oyunları dünyasında yeni ürünlerle isim hılmak konusunda bir sıkıntı ya-

şanıyor. Doğrusu daha önce de çok zorlama oyun isimleri göründü, görülmeli değil. Fakat bu bence bu oyun için seçilen isim hepsi aynı. Fakat bir oyunun adı kötü diye oyunun kendisi de kötü olmak zorunda değil. Nitekim Azurik içinde aynı şey geçerli. Adrenium Games tarafından geliştirilmekte olan oyun RPG türünde ve X-BOX için piyasaya sürülecek ilk oyunlardan birisi olması planlanıyor. Her ne kadar oyun RPG olarak tanımlansa da, genel yapı itibarıyle hareketli bir macera oyunu olacağının belli. Oyun da ilginç ve iyi tasarılanmış bir kahramanı canlandırarak son derece detaylı hazırlanan ortamlarda maceradan maceraya koşacağız. Bu arada sadece karımıza çıkan düşmanlarla boğuşmayacak, aynı zamanda pek çok bulmacayı da çözmekle uğraşacağız.



Göründüğü kadar basit değil...

Azurik grafik açıdan oldukça iyi görünen bir oyun, X-BOX tarafından kullanılması planlanan gelişmiş grafik işlemecinin nımetlerinden sonuna kadar faydalandığı belli. Maceranın geçtiği ortamlar renkli, detaylı ve canlı yerler, üstelik etrafta birbir birbir dolaşan bir sürü şirin orman hayatı da var. Ama gece olup da karanlık çökmeye başladığında o şirin yaratıkların kana susamış canavarlara dönüştüğünü görürseniz şaşırımayın. Evet, oyun ilk bakışta sıradan gibi görünse de, aslında olayı canlandıran bu türden pek çok güzellikle sahip olması planlanıyor. Yayıncılar oyunun X-BOX ile aynı anda satışa sunulmaya hazır olacağını bildiriyorlar. ■ ■ ■



AZURIK: RISE OF PERATHIA 02.2002

Yapım • Adrenium Games

Dağıtım • Microsoft

İlk İzlenim • Azurik şu ana dek tanıtılan X-BOX oyunları arasında tamamlanmaya en yakın olanı ve gerek oyun yapısı, gerek grafik olarak oldukça ümit verici görünüyor. Adından pek belli olmuyor ama X-BOX için çok önemli bir oyun olacak gibi duruyor.

Tamamlanma Oranı • %60

halo

Microsoft X-BOX için gerçekten büyük planlar yapıyor...

Halo aslında tamamen PC için tasarlanmaktadır bir oyundu. En azından Microsoft bu oyunun haklarını tamamen alana dek öyleydi. Şimdi oyun öncelikli olarak Microsoft tarafından geliştirilmekte olan X-BOX kodlu oyun konsolu için geliştiriliyor. Görünen o ki bu oyun konsol ile birlikte piyasaya sürülecek ve Microsoft'un oyun konsolları piyasasına hızlı bir giriş yapabilmesini sağlayacak. Peki Halo bu kapasitede bir oyun olabilir mi?

Görünüşe bakılırsa Halo bundan çok daha fazlasını da yapabilir. Oyun PC için geliştirilirken ta-

mamen Multiplayer ağırlıklı olması planlanıyordu, ancak şimdi işler biraz değişmiş durumda. X-BOX versiyonunun da bölünmüş ekranada dört kişiye kadar Multiplayer oyunları destekleyeceği belirtiliyor. Ancak bu konsolun Internet kapasitesi hakkında henüz ortada kesin bir bilgi yok. Microsoft bu konuda pek fazla bilgi vermiyor, ancak bu siz korkutmasın, çünkü oyun oldukça geniş bir Single-Player senaryoya sahip olacak.

Etkileyici Grafikler

Halo özellikle grafik açıdan oldukça kendine has ve

canlı bir yapıya sahip X-BOX konsolunun gelişmiş grafik yetenekleri sonuna dek kullanılıyor ve bu da etkileyici sonuçlar doğuruyor. Oyun çoğu rakibindeki gibi boş ve çiplak tepelerde değil, tamamen canlı ve hareketli bir dünyada geçiyor. Etrafta dolan yabancı yaşam formlarından uzay gemilerine ve kullanılabilen araçlara dek herşey yerli yerinde. Ayrıca animasyonlar da bugune dek gördüklerimiz arasında en iyilerden biri. Microsoft oyunu öncelikle X-BOX için hazırlıyor, PC ve Mac versiyonları ise çok daha sonra yapılacak. Beklemeye değer bir oyun olduğunu en ufak şüphemiz yok. ■ ■ ■

Mad Dog

HALO

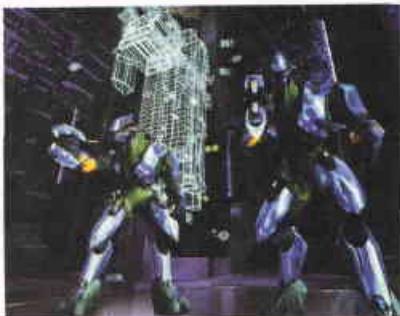
12.2001

Yapım • Microsoft

Dağıtım • Microsoft

İlk İzlenim • Halo eğer söz verildiği kadar mükemmel bir oyun olabilirse X-BOX kısa sürede satış patlaması yaşayabilir. Ve bu da çok güçlü bir ıhtimal gibi görünüyor.

Tamamlanma Oranı • %75



outtrigger

Dreamcast için sürpriz güzellikte bir FPS...

Doğrusu elinize bir silah alıp etrafı koşturduğunuz oyunlar ortaya çıktı uzun yıllar oldu. Ve haliyle sadece PC'ler değil, konsollar da bu türden paylarına düşeni aldılar. Son zamanlarda özellikle Quake 3, Timesplitters ve Unreal Tournament gibi oyunlar hem PC, hem de konsol dünyasında oldukça büyük gürültü koparmışlardı. Ancak tüm bu gürültünün arasında bazı firmalar ve bazı oyunlar pek fazla ses çıkarmadan hazırlanmaya devam



ediyor. Outtrigger işte bu oyunlardan biri ve özellikle gerçekçilik açısından neredeyse artık bir klasik olan GoldenEye kadar iyi sayılır.

Hem Single, hem Multi...

Outtrigger kelimenin tam anlamıyla su katılmamış bir FPS, bunun en iyi kanıtı da oyunu son derece çekici kılan hafiften ağıra çeşitli silahları. Ayrıca oyunu iki farklı görüş açısından da oynayabiliyorsunuz. Ama dış kamera açısı pek iyi değil ve kendi gözünüzden görerek oynamak çok daha iyi oluyor. Oyun orta halli可以说ablecek bir Single Player senaryoya sahip, ama esas gücü Multiplayer kapasitesinde saklı. Internet üzerinden yapılan karşılaşmaların haricinde, ayrıca bölümde ekran üzerinde dört kişiye kadar oyuncuya da destekliyor. İşin güzel yanı, bu bölümde ekran modunda bile grafiklerin bugüne dek yapılmış tüm benzer oyunlardan daha iyi olmaya devam etmesi. Kısacası Outtrigger herşeyiyle gerçekten iyi bir yapım oluyor, Dreamcast sahiplerinin bu oyunu kaçırmak istermeyeceklerini düşünüyoruz. ■ ■ ■



OUTTRIGGER

05.2001

Yapım • Sega

Dağıtım • Sega

İlk İzlenim • Dreamcast üretimi durmuş olmasına rağmen vad edilen yazılım desteğini tam anlamıyla bulabilecek ni bileyeniz. Ama görünün ki Outtrigger piyasaya çıktığu anda Dreamcast sahiplerinin ilgisini bir hayli çekecek. Bu oyunun bir konsol klasığı olmaması için hiçbir sebep yok.

Tamamlanma Oranı • %95

headhunter

Biraz polis, biraz cerrah, biraz da avcı...

Zaman: 21. yüzyıl, yer Kaliforniya. Suç oranı öyle sine yükseliş, toplumlann değer yargılan öyle sine değişmiş ki, artık suçlularla savaşta tamamen farklı yöntemler uygulanıyor. Herşeyden önce vatandaşlar doğrudan devlete olan masrafları doğrultusunda değerlendiriliyorlar. Eğer bir vatandaş suç işlerse bu devlete ve topluma karşı olan masrafını artırdığından, uygun bir biçimde geri ödemesi sağlanıyor. Bu "uygun yöntem" ise "zorunlu organ bağı", yani pis bir iş yaparken yakalanırsanız cigerinizi söküyorum! Bununla da yetinmeyip üzerinde yeni ilaçlar

ve tıbbi cihazları deniyorlar. Böylece suçların gözü korkutulurken yasalara saygınlı vatandaşların sağlığı da korunmuş oluyor. Doğrusu çok hoş!...

Bir elde silah, bir elde neşter...

Tüm bu işlerin birileri tarafından yapılması gerekiyor tabii, ve bu "birileri" eski endüstri devi Stern tarafından kurulmuş olan ACN örgütünden başkanı değil. Siz oyuna hafızasını ve rozetini kaybetmiş eski bir ACN agayı olan Jack Wade olarak başlıyorsunuz. Bu arada birileri patron Stern'i ortadan kaldırıyor ve kızı da siz olayı çözmeniz için kiralıyor. İşte acımasız sokaklardaki maceranız böylece başlıyor.

Headhunter Dreamcast için yakında çıkması beklenen birkaç özel oyunlardan biri. Bu oyun için Dreamcast'in Metal Gear Solid'i denebilir. Oyunda kimi zaman gölgelere saklanarak, kimi zaman da aşıktan açığa çatışarak Stern'in katilini bulmaya çalışıyoysunuz. Bu arada kızı ve diğer önemli karakterler de size yardımcı oluyor. Doğrusu ilginç görünen bir oyun, çıktığında sıkı bir satış grafiği çizebilir. ■ ■ ■



HEADHUNTER

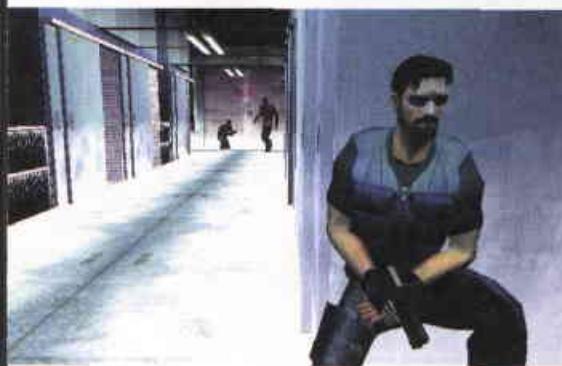
07.2001

Yapım • Sega

Dağıtım • Sega

İlk İzlenim • Headhunter oldukça ilginç bir ortamda geçen ve biraz kışkırtıcı olsa bile iyi oturmuş karakterlere sahip bir oyundan gibi görünüyor. Metal Gear Solid türünden bir oyunun özlemi çeken Dreamcast sahipleri için ilaç gibi gelebilir.

Tamamlanma Oranı • %85



Mad Dog



vanishing point

Yarış oyunlarını sevenlere yeni bir seçenek...

Onunun, gel olsun gel, bak sana bu yarış oyununu vericem, adı Vanishing Point, super walla...

- Yok abi ya, dergiye ne kadar acayıp oyun geliyor-sa bana itelyorsunuz, kendin yaz onu sen.

- Ya nesi var işte, mis gibi yarış oyunu. Dert yok ta-sa yok, iniş takımları açılmadı yok, AWP' nin gücü azaldı yok, şehrde elektrik yetmiyor yok, sadece gaza basıyor. Hem bak ISO bilmem kaç bin belgesi felan var oyunun..



- Uzatma abi işte, hem içim var. Az sonra derse gidip kadavra açıcam, sonra da yeni bir hatun var, ona gitçem. İstersen dönüşte sana bir da-lak getiriyim, benden hatırlı olur, ne dersin?

- Başlıcam şimdi dalağından da ha. Kızdan mı sökücen yoksa, sen yaparsın walla. Adama iylilik de yaramıyo, ben yazarım o zaman. Zaten yarış oyunlarına ve hızı bayılımız ben.

- Evet evet, onun için ayda bir arabanı kaportaya veriyor-sun.

- Ya Onur, senin için Dr. Gaybrush felan diyorlarmış, doğru mu?

- !#?YX! Hımdı hormudu...

- Tamam tamam kızma hemen. Bari sence nasıl bir

oyun onu söyle.

- Ya ne bilim işte yaz bisi, PlayStation' da çıkan yüzlerce yarış oyunundan birisi de, sıkılmamışlar hala yarış oyunu yapmaktadır de.

- E aralarında güzel oyunlar da var ama değil mi?

- Boş versene sen, mesela şu Vanishing Point' e bak. Araba sürekli kayıyor, bir türlü yolda tutamı-yorsun. Buzun üzerinde çırpinan çığın balıklar gibi. Bunu öğrenmek bile başı başına bir dert. İnsan iki dakika içinde dellenip joypad' i ekrana fırlatmak ister. E bu da pek ekonomik ve sağlıklı olmaz. Oyun bir felaket

- Ama oyundan zevk almayı bilmek lazım şimdî, aracın kaymasından rahatsız olmak yerine bunu kullanmalı ve durumu kendi lehine çevirmeyi bilmeliśin.

- İyi güzel diyorsun da, on saniyede bir spin atıp yoldan çıkyorum, buna hangi yurek dayanır. Fizik motoru iğrenç, gerçekle alakası yok. Oyunu ben almiş olsam geri götürüp, amca bu bozuk, değiştir derdim.

- Bu kadar öн yargılı olma kardeşim, ufak hatalar her oyunda olabilir, hem fizik motorunu tutturmak da kastıran bir olay biliyorsun.

- İyi de baba, biz tester değiliz ki, oyuncuyuz. Ben bir oyuna 25 milyon lira ödüyorsam, bu oyunu test etmek istediğim aniamına gelmez değil mi?

- Abartın be abi. Oyunun Arcade, Tournament, Single, Time Trial, Stunt Driver, ve CWG Rally (Clockworks Game Rally) gibi değişik bölümleri var, hepsi mi kötü yani? Hatta kafa kafaya ve multipla-yer modları bile var. İleride Tune-up Shop açılıyor.

- Bence bu oyunu ancak rafta duran her yarış oyu-nunu alanlar oynar.

- Ben de serin gibi düşünüyordum ama Tournament ve Stunt Mod' u oynayınca fikrim değişti; kaybolan tüm ruhumu geri kazandım. Nasi biliyor

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.acclaim.com

Yapım • Clockwork Games

Dağıtım • Acclaim

Minimum Sistem • 2 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 Cd, Analog Joypad, Dual Shock

musun, San Francisco Rush ve Driver' in en güzel yerleri birleştirilmiş sanki. Balonları patlatıyor, ramlardan uşuyor ve ufak görevlerle puanlar topluyorsunuz. Crazy Taxi' ye bile benzıyor denebilir.

- Eee, nooluyo yanı öyle olunca? PlayStation' in ka-pağı açılıp içinden çukulata mı çıkıyor? Karnın mı doyuyor?

- Ya hasta etmesene adamı kardeşim. Oyun iyi di-yorum hala laga luga ediyorsun. Bir fon var oyunda, çok sık, arkada radarlar var, uçaklar uçuyor falan. Sadece Stunt Mod veya sürükle güzel arabâ için bile bu oyun oynanır. Sıkı oyuncuları çok seve-ceği bir oyun bu.

- Geç bunları Mega, çözünürlük çok düşük, oyun piksel piksel elime geliyor. Bence dedığının tersine çok az kişi beğenir bu oyunu. Üç sene öncesinden beri yapa yapa bunu mu yapmışlar? Çok daha öncे çıkan Gran Turismo 2, Need for Speed, R4: Rid-ge Racer Type 4, Colin McRae 2.0, ve Jarrett and LaBonte Stock Car Racing, gibi oyunların yanında ne gibi kaldığını söylemek bile istemiyorum. Bence oyunu kimseye önerme.

- Yeter be, ne muhalefat adamsın sen kardeşim? Çıldırtın sonunda beni be, nerde utan benim neşter takımım...

- Dur yapma, sana diyorum bak, o elindekiler hiç steril değil biliyor musun, dur, dur, hayır, yapmaaa-aooooooogrk... Bye&Smile... ☺ ☺ ☺

MegaEmin | megaemin@level.com.tr

VANISHING POINT

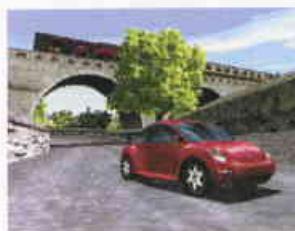
58

Grafik • Gözlerinizi kapatarak oynamak zor olabilir ama en azından daha az zarar görürler.

Atmosfer • Oldukça iyi. Kısa yüklemeye ekranları sayesinde oyundan hiç kopmuyorsunuz.

Ses • Ses efektleri averaj, müzik ise teknoseverlere hitab ediyor ve iyi.

Dynamabilitlik • Onur' ca kötü, Mega' ca iyi...



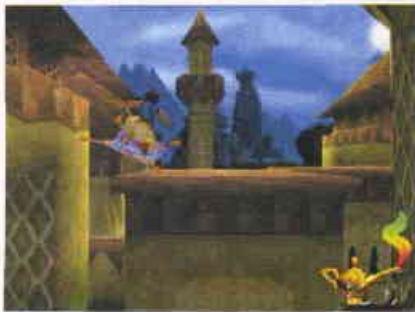
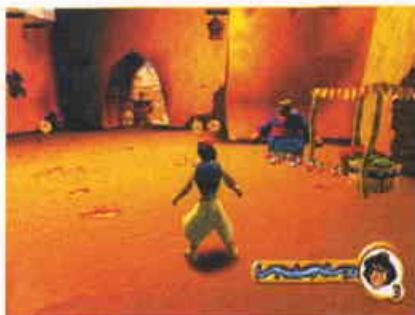


disney's aladdin

Dile cinden ne dilersen... Alaaddin ve sevimli mor cin yeri maceralarıyla PS'ye geldiler.

in nasira's revenge

Sege' nin 16-bitlik oyun konsolu Mega Drive' in son zamanlarıydı; tíkla símdí PlayStation' in olduğu gibi. Artık hep aynı tarz oyular geliyordu, basit fonlar ve ilerleyip ateş eden adamlar... tam bay geliyordu ki Disney' in Aladdin çizgi filmi sinemalardaki yerini alırmaz Mega Drive' a da geldi. O zamanlar için en iyi oyunlardan birisi oluverdi hemen. Aıyla bayılı oynayıp rahat bir kere bitirmiştüm. Hatta hiç unutmadım, üçüncü bölümün başında sola yürüyince ekstra can bile alıyordu. Güzel oyundu yanı. Geçenlerde de bir baktım yenisini çokmış, hemen işlerne koyalım dedim.



DISNEY'S ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE 74

Grafik • Averaj denebilir, canlı ama hatalı fonlar. Beş sene öncesine göre süper ama şu anda vasıt.

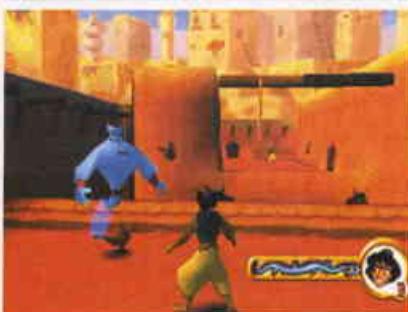
Açıklama • Çizgi filminden alınmış videolar ve oyundaki bütünlük sayesinde oldukça sıkı atmosfere sahip.

Ses • Çizgi filminden alınan müzikleri ve aynı aktörlerin seslendirmeleri ile çok iyi

Öynamabilirlik • Birçok bölüm ve bulunması gereken gizli yer var. Kaç kişi bu oyunu ikinci kez bitirmek ister bilemeyecek.

Aladdin' imiz bu kez Nasira' nın intikamı isimli yeni bir 3D platform oyunuyla karşımıza çıkmış. Bu oyunda da eskisinde olduğu gibi Aladdin ve arkadaşlarının yerine geçiyorsunuz. Amaç, öldürülən iki zi Jafar' in intikamını almak için ortaya çıkan Cadı Nasira' dan kendinizi ve Agrabah' i kurtarmak. Da-ha önce bir 3D platform oyunu oynadıysanız, bu oyunda da hiç zorlanmayacağınız demektir. Oyun gayet basit fakat kontroller birazcık dağınık

Eski oyunda olduğu gibi yine Aladdin ile elma atabiliyor, ziplayabiliyor ve düşmanları kılıçıyla doğrayabiliyor. Yine iplere tutunuyor ve direklerden aşağıya kayabiliyor. Buna ek olarak birinci kişi moduna geçip elmaları nişan alarak fırlatabiliyor. Komik maymun Abu gibi diğer bir karaktere geçtiği-



TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.scea.com

Yapım • Argonaut Games

Dağıtım • Sony Computer Entertainment

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 Cd, Analog Joypad, Dual Shock

nizde ise, karaktere has yetenekler de açılıyor; çift ziplama gibi.

Bölüm dizaynları aynı klasik şekilde, bir diğer bölüm açabilmek için bir anahtar bulmalı ya da bir bulmacayı çözmemelisiniz. Bölümler çok fazla karmaşık ve zor değil, bulmacalar ise bebek işi tabır edilen cinsten. Oyunun en güzel görünen yönü ise bölüm geçişlerindeki değişik mini oyunlar. Oyunculara bir mola verdirdiğin monotonluktan uzaklaştırıyor. Bu oyular bulutların üstüne ziplamaktan oluşan hali gezmeye kadar değişiyor.

Ufak tefek sorunları olsa da oyunu rahatsızlık derecesinde etkilemiyor. Kamera bazen ne yapacağını şaşırmıyor. Karnerayı kontrol etmenin iki yolu var ama ikisi de bir işe yaramıyor.

Yapımcılar çizgi film dünyasını üç boyutlu dünyaya takdir edilecek derecede iyi taşıdılar. Yine de oyunu Mega Drive' daki iki boyutlu versiyonu gibi yapsaları daha güzel göründürdü. Karakter animasyonları zayıf, fonlarda hatalar bol. Hatta bazı yerlerde oyun yavaşıyor bile. Oyunun müzikleri ise en güclü yanı. Arkasındaki Disney desteği sayesinde çok kaliteli iş çıkarılmış. Müzik oldukça heyecanlı ve tempolu. Bazı müzikleri direkt çizgi filminden alınmış. Seslendirme de çizgi filmini seslendiren orijinal aktörler tarafından yapıldığından on numara.

Aladdin ve aynı tarzdaki üç boyutlu platform oyunlarının asıl sorunu hep küçük yaşlara hitap ediyor olmaları. Aladdin, tarza hiçbir yenilik getirmeyen yanında Spyro' nun, Sonic' in, Crash' in veya Mario' nun seviyesine bile yaklaşamamış. Çok az oyun oynamış küçük çocuklar için gerçekten iyi bir seçenek oluşturacak olan Aladdin, oldukça kolay. Belki de eski oyundaki espriler sizi çekebilir.

Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin | megaemin@level.com.tr



PSX İNCELEME ■ SIMPSON'S WRESTLING / MAT HOFFMAN'S PRO BMX

simpson'swrestling

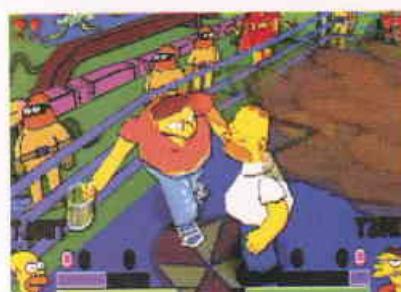
Şirin aileyi ilk defa bu kadar vahşi göreceksiniz

LEVEL SHIT

Oyuncun gürreşe benzeyen tek tarafı bir ringde iki karakter, ipler ve iki tür hareket olması. Gerisi hikaye. Performansınıza göre artan bir barınız ve kullanabileceğiniz düğmeler ekranда görülmüyor. Tuttup atabiliyor, hatta iplerden de faydalana bilirsiniz. Oyunun monotonluğunu kırmak için bir özel hareket eklemiştir, fakat bunun için de eşya toplamanız gerekiyor. Oyunda güreşmiyor, sadece düğmeleri dövüyorsunuz. Kalabalığın çizimi ve ringe tepkileri içerenç Homer, Bart, Marge, Ground Ke-epper Willie, Krusty, Barney, Apu, Lisa ve diğer gizli karakterlerle oynayabiliyorsunuz. Örneğin maç kazandığınızda Bumblebeeman çırkıyor.

Simpson' lara grafik hazırlamak oldukça basit; zaten çizilmesi kolay karakterler, aynı televizyon gibi anime edilebilir. Sanki birisi bu kolay işi sabote etmiş, karakterler içerenç gözüküyor. Çırkin, kağıt gibi derinliksiz, saçma hareketler yapan, hele de iplerin yanında bir felaket olan karakterler hazırlanmış. Yani oyunun daha yüzde ellisi bitmiş havasında. Sesleri oyunun tek fena olmayan kısmı. Karakter seslendirmeleri orijinal aktörleri tarafından yapıldığından sorunsuz olmuş. Müzikler ise vasat.

Fakat Simpson' lar sevecendir, bir şekilde, belki de, kıralamaya deyebilir (belki), eğer ölümüne Simpson' s fanatığı iseniz (bir de depresyon derecesinde sikilmiş ve yalnızsanız). Bye&Smile... ■■■



SIMPSON'S WRESTLING 17

Grafik • Grafik: Bu kadar kolay yapılabilecek oyun için çok kötü

Atmosfer • Oyunun tek ilginç tarafı Sony' nın yayılmış olması...

Ses • Eh, fena değil

Dynamabilirlik • Sizi yarı saat oyalayabilir (belki)

Bilgi İçin • www.activision.com

Yapım • Big Ape Productions

Dağıtım • Activision, Fox Interactive

Minimum Sistem • 2 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 Cd, Analog Joypad, Dual Shock

mathoffman'sprobm

Microsoft X-BOX için gerçekten büyük planlar yapıyor...

Ohhh, ne güzel... Baharın yaza en çok yaklaşığı zamanlar geldi ve etrafı kırı kırı. Potenini alan, bisikletini alan kendisini dışarıya atıyor. Dağ taş demeden, kaldırımları merdiven demeden oraya buraya hopluyor. Bisikletinin üzerinde otuz parende atıp geri oturuyor. Hal böyle olduğundan, uzun zaman ardından bir bisiklet oyununa daha bakalım dedim. Bildiğiniz gibi Courier Crisis' den beri iki tekerlede dokunmamışım. Eh kismet bu güneymiş. Bu seferki oyun, maceradan birazcık öte; spor oyunu. Mat Abinin puro bemaksi!

Tony Hawk' s Pro Skater motoruyla hazırlanan bu oyun, aslında geçen Kasım ayına hazır ol-

caktı, ancak işler ters gitti. Şimdi tamamlandı ve bu ay içerisinde piyasaya çıkması bekleniyor. Tahmin ettiğiniz gibi oyunda BMX tarzı bisikletler kullanıyorsunuz. Özel parkurlarda geziniyorsunuz, rampa bulduğunca uçuyor ve yaptığınzı hareketlere göre puanlar alıyorsunuz. Oyun, en yakın rakibi olan Dave Mirra' dan çok daha hızlı; özellikle bayır aşağı giderken. Havadaki durumunu çok iyi ayarlayabiliyor, gerektiği şekilde öne veya arkaya yatarak güvenli inişler sağlayabiliyorsunuz. Bölümüler oldukça geniş ve ferah. İnsana istediği kadar odaya girebilme, plan kurabilme ve hız yapabilme imkanı sağlıyor. Bir stadyumda bile dolaşabiliyor-

sunuz. Fakat nedense Tony Hawk' daki detaylar bu oyunda yok gibi geldi bana. Bisikletçiler şekil olarak birbirlerinden çok farklılar. Numaralarla gelince, bireysel yetenekler öne çıkyor. Mesela Cory Nastazio, superman hareketine makas teknesini eklediğinde, diğer sürücüler de daha iyisini yapabilmek için fırlıyorlar. Düşüş ve bisikletin yere çarpma animasyonları da çok özenilerek hazırlanmış. Senaryo üzerinde biraz daha çalışılması gerekiyor. Lisanslı müzikerlerin arasında gerçekten kaliteli birkaç parça da var. Punk, Hip-Hop, ve az bir pop-techno ile "Banned In DC" güzel işler yapmış. Bye&Smile... ■■■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

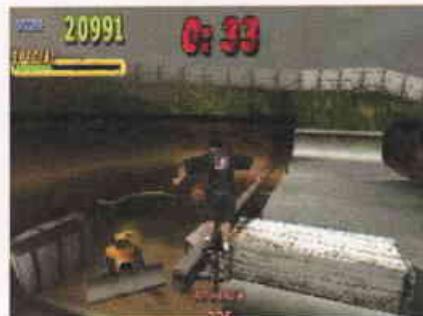
MAT HOFFMAN'S PROBMX 07.2001

Yapım • Runecraft

Dağıtım • Activision

İlk İzlenim • Sony 2001 yılında PlayStation için çok iddialı oyunlar yayınlayacağını söylemişti. Muhtemelen Mat Hoffman' s Pro BMX de bu oyunlardan bir tanesi olacak.

Tamamlanma Oranı • %100





aloneinthedarktheneightmare

karanlıktan korkar mısınız? artık korkacaksınız!

Clock Tower, Silent Hill, Resident Evil'den iyiiden iyiye gerilim macera oyunlarına kaptırınlara müjde. Bu alandaki bir ilk, bir baba, bir otorite yenilenerek dönüyor; "karanlıkta yalnız: yeni kabus".

The New Nightmare, orijinal oyunun

izinden gidiyor. Yarı renderlenmiş fonlar ve üç boyutlu karakterler ile odaları ve mağaraları keşfettersiniz. Bul bul nesne topluyor ve bulmaca çözüyorsunuz. Aslında bir PlayStation oyunu olmasından dolayı bu denli gösterişli bir ışıklardırma beklemiyordum, ama oyunu görünce şok oldum. Neredeyse oyuncun tamamı ışıklardırma üzerine kurmuş. Hem gezinirken, hem de düşmanlarla savaşırken ışığı iyi kullanabilmek çok önemli. Bazı düşmanlarınız ışığa geliyor, bazıları direk kafanızı atıyor, bazıları ise gruplar halinde saldırıyor. Bazıları daha

da korkunç olabilmek için böög şeklinde ilkel sesler çıkarıyorlar. Siz de onlara 12 çeşit silahla karşılık verebilirsiniz.

Silahlarınızın kendilerine has bir ışıklandırması da var tabii. Renkli ışıklar, sis ve diğer ürkütücü nesneler, bu oyunda en az Silent Hill



kadar fazla

Oyundaki kahramanlarımız Edward Carnby ve Aline Cedrac. Oyunu bitirmek için Edward veya Aline' dan birisini seçiyorsunuz. Her karakterin kişiliklerine göre değişen ayrı hikayeleri var. Edward olaya kötüüğün daimi düşmanı şeklinde dalyor, Aline ise biraz şüpheyle geri dönüyor. Arada bir yolları kesişebiliyor.

Alone In The Dark, grafik olarak Resident Evil ve Dengi oyunlarından daha yukarıdaki bir çizgide. Oyunu bomba yapmak için senaryoyu ve hikayenin işleyişini çok ürkütücü yapmışlar. Sürekli bir şeylerin ters gidebileceği şüphesiyle ilerliyorsunuz. Kafa karıştırıcı ve beyni zorlayan bulmacalar da cabası. Sinir eden aynı yere geri dönmeler en aza indirilmiş. New Nightmare' in gelişti pek de yakın değil ama şimdiden heyecanlanmaya başlayabiliriz bence. ■■■



ALONE IN THE DARK

05.2001

Yapım • Darkworks

Dağıtım • Infogrames

İlk İzlenim • Darkworks bize sanatsal ve teknik açıdan dorukta bir oyun sunacak gibi görünüyor.

Tamamlanma Oranı • %30

world's scariest police chases

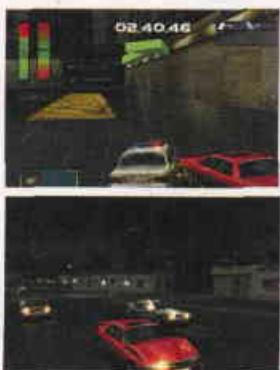
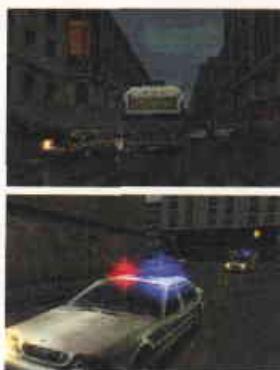
Dünyanın en korkunç polis kovalamacaları

Televizyonlardaki yüksek reytingli polis kovalamacalarına dayanan World's Scariest Police Chases, şiddetli ve ele avucu sağlam bir oyun. Bu haretli oyunda polisi seçip kanunların güçlü bir savunucusu olabilirsiniz. Bunun için kanunları çiğnenen azılı haydutlara kafa tutmanız gerekiyor. Oyunun Story, Bad Boy, Exploration, Race ve Multiplayer olmak üzere beş bölümü var. Üstelik hepsinde olay esnasında yorum yapan bir televizyon spikeri var: Şerif John Bunnell. Oyunun Story modu, 50 adet hi-

kaye bazlı görevle tıka basa doldurulmuş. Bu görevlere suçları takip etme, bulup tutuklama, yarışlar, VIP eskortluğu, kısa süreli acil durumlar, gözaltı ve daha bir çoğu dahil. Oyuncular kanunları çiğnemeye de sebebilebilir ve 15 "kötı çocuk" görevini alabilirler. Oyunda sadece bir alan var fakat PlayStation' da görülebilecek en büyük şehir. Oyuncular Ashland kasabasında rahatça devriye gezebiliyor, bu 53 millik yola sahip yerde suçları yakalayıp vatandaşları körüyorlar. Kasaba sanki bir metropol gibi dizayn edil-

miş, aşağı kasaba, Çin kasabası, varoşlar, sanayi bölgesi, liman, havaalanı gibi değişik yerleri var.

World's Scariest Police Chases' de değişik oynamama teknikleri mevcut. Mesela iki kişilik takım oluşturabilirsiniz. Siz arabayı kullanırsınız, arkadaşınız da ateş etmeye çalışır. 9mm tabanca, M16 Assault Rifle, Shot Gun, tüfeğe takılan RP Grenade veya yüksek tahribata sahip LAW (Light Antitank Weapon) gibi bir çok silaha da sahip olacaksınız. Beraber oyunun yanı sıra, Deathmatch, Race, Biathlon, Chase, Speed, ve Crimewave gibi başka multiplayer modları da var. Oyun bu yıl içerisinde çıkacak. Bye&Smile... ■■■



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

07.2001

Yapım • USD

Dağıtım • Fox Interactive

İlk İzlenim • Driver ve Grand Theft Auto' ya gerçek bir rakip geliyor diyebiliriz.

Tamamlanma Oranı • %50

playmail

Bir an için durup on beş sene öncesine gidin; bazlarınıza daha doğmamış olduğu, bazlarınıza da yeni hobilere arasında video oyunlarının katılmaya başladığı zamanlara. O zamanlar, ZX Spectrum, Commodore 64 ve BBC Micro gibi makinelerde oyun oynamaya çalıştık. Makinelerimize yazıp çalıştırdığımız kodlarla dolu bir çok dergi vardı. Bu kodlar basit programlardı, bol hatalı ve zor okunan cinsten. İşte şimdi aynı işi PlayStation 2'ye yapacağız. Bunun için makinenizin Avrupa veya Avustralya modeli olması yeterli. Makineniz ile beraber gelen demo disk' in içinde YaBasic adında bir program var. Bu program bilgisayardaki Basic programlama dilinin değişik bir versiyonu. Bu programla PS2' nuzda programlar yazabileceksiniz fakat kimse Colin McRae Rally 3.0' i yaratacağını sanmasın :)

YaBasic' e kendiniz programlar yazabileceğiniz gibi, bu kodları Internet' ten ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Sony, bu programın PS2 kullanıcılarının makinelerine istediği şeyler yapabilmesi için tasarlandığını söylüyor ama asıl sebep birazcık farklı. Programı makinesi ile beraber pazarlayan Sony, bu yolla makinesini bir bilgisayar kategorisine sokuyor ve gümruk vergilerini %2.5 civarına indiriyor. Sizce de akıllıca değil mi?

PlayStation2' nize demo diskinizi takip YaBasic' i yükleyin. Ekranda mavi bir fon ve alta birkaç menü girişü göreceksiniz. Bu editör, ekranda çıkacak sanal klavye ile yönetilecek, ve Control Pad ile tek tek harfleri seçecəksiniz. Bu oldukça zor olacağının ucuz bir USB PC klavyesi de satın alabilirsiniz. PS2' nuz, USB klavyeyi hemen tanıyacaktır. Eğer biraz programlama deneyiminiz varsa, help dosyaları ile devam edebilirsiniz. Aslında Basic en kolay programlama dilidir fakat YaBasic biraz daha değişik gelebilir. İşte bu noktada size en büyük kaynağını sunuyorum. Bu konuda öğrenmek isteyebileceğiniz her şey www.playstation-basic.com adresinde, ve linklerinde olacaktır. Mutlaka biraz göz gezdirin. Çok fazla detaylara girmek istemiyorsanız bile en azından makinenizin içindeki dönen küp, zıplayan top ve yılan oyununa bir göz atın. Programlarınızı PS2 Memory Card' lara kaydedebiliyorsunuz ve çok da az yer kaplıyor. Yani arkadaşlarınızla da paylaşabilir veya programlarınızın geliştirilmesini sağlayabilirsiniz. Maalesef henüz bu yazlığınız programları derleyip direk çalışma şansına sahip değilsiniz. Çalıştırmak için YaBasic' i yüklemeniz gerekiyor. Ayrıca basit bir bip sesinden başka da ses desteği sunmuyor. Sonuç olarak YaBasic basit bir program ve böyle şeylerle ilgisi olmayanlar için çok sıkıcı olabilir. Ama hiç de belli olmaz, bakarsınız yeni Colin McRae Rally' yi siz yaparsınız :)

Merhaba,
1999 yılında LEVEL dergisinde yayınlanmış olan Silent Hill incelemini gördüm. Henüz sizin orda bahsettığınız gümüş madalyonu almadım. Müzik odasındaki piyano ile ilgili bir işlem yapmam lazımdır fakat çözmemiyorum. Bana bu konuda yardımcı olabilir misiniz?

Teknik Konular Sektör Sayfalar

ME - Sesli cim,
Anladığım kadarıyla biz biraz geriden takip ediyorsun:) Bu oyunun tam çözümünü sürekli geliştirmek üç kere yayındıktan sonra hala soru geliyor. Piyano bulmacası en detaylı şekilde www.megaemin.com adresinde açıkladı, oraya bakabilirsin.

Merhaba Mega,
Ben yeni bir PS2 kullanıcısıyım.



Makinem piyasadaki PSX oyunlarını çalıştırıyor, bunun nedeni çip dedikleri olay mı? Bu konuda biraz bilgi verir misin? Ayrıca VCD de oynatıyorum. Böyle bir makinenin VCD göstermemesi çok saçma değil mi? İleriki zamanlarda mp3 veya VCD kullanabilecek miyiz?

Bilgi Çağrı Çağrı / Konya

ME - Merhaba Bilge,
Senin piyasadaki oyunlar dediklerin kopya oyunlar sanırım. PlayStation 2, normalde orijinal PAL PSX oyunlarını çalışıyor. PS2 için tasarılanan çip, NTSC sistemindeki ithal oyunları da oynayabilmeli sağılıyor ama unutman gereken bir konu var. Makinenin yapılacak bu veya buna benzer bir müdahale, PlayStation2' nin GARANTİ KAPSAMI DİŞINDA kalması anlamına gelecektir. VCD konusuna gelince, oynatmaması bence de saçma, ama bu kalitede bir makineye sahip isen DVD seymeye de alışmalısın bence. Mp3 çalmak için gereken program yakında çıkacak ama video cd için garanti veremem. Konya' ya selamlar.

Merhaba Emin Abi,
PLAY' I NEDEN KALDIRDINIZ? Madem kaldirdınız, bari PSX kısmını düzgün yapın, iki sayfa oyun inceliyorsunuz, onun da bir sayfasında iki oyun inceliyorsunuz. Eskiden yine 5-6 oyun inceliyordunuz? PSX hakkında hiçbir şekilde

tam çözüm yok. Tam çözümleme resmi sitelerinden çekiç çevireceğim diye İngilizce profesörü olacağım neredeyse. Bir de piyasada Tekken 4 ve Gran Turismo 3 adında PSX oyunları var, ben aldım da, gizleri çözülmüş Tekken 3 ve Gran Turismo 2' den başka biri değil. Bari açıkla da başkaları boşuna para vermesin. Bir de 360 blokluk bir memory kart aldım, biraz oynadıktan sonra kendine format çekti. Gitti o kadar save dosyası. Bunu engellemenin bir yolu yok mu?

Özgen Arslan

ME - Merhaba Özgen,
Sen gerçekten bizi çooook geriden takip ediyorsun. Play ile ilgili her şeyi o kadar çok akladım ki insanlar sııldı bile. Play kalkmadı, sadece test aşaması sona erdi. Şu anda ise kaliteli bir konsol dergisi olabilmesi için üzerinde çalışıyoruz. Çıkış tarihi henüz kesin değil, bu yüzden söylemiyoruz. Ayrıca PSX kısmında iki oyun incelemiyoruz. Bu ay diğer konsollar da yer verdigimizden yeri daraldı ama geçen ay 24 sayfa PSX vardı. Tam çözüm konusunda da yanılıyorsun, bir süre ara vermiştim ama üç aydır tam çözümlere de devam ediyoruz, The Road to El Dorado, Syphon Filter 2 ve Fear Effect Retro Helix. Tekken 4 almana üzüldüm, birazcık da guldüm doğrusu. Dergi ile hiç ilgilenmediğin belli oldu, ben bu konuda üç ay önce uyarı yapmıştım. Çok bloklu memory kartlar ise başlı →

playmail

LEVEL Dergisi

→ başına problem. Almayanlar düşünmemeli bile. Ama madem sen almışın, anlatayım. Bu kartlar kanallarını sıkıştırma sistemiyle çalışırlar. Bu yüzden çok hassas olmalısınız. Hiçbir kanalını tam doldurmayın ve asla başka bir karttan bu kartlara dosya kopyalamayın. Sadece oyunların içinden save dosyalarını yaratın. Kanal değiştirme tuşlarına ise asla bir saniyeden fazla basılı tutmayın.

Merhaba MegaEmin

Öncelikle sitenin açılışını kutluyorum ve hayırlı olmasını diliyorum. 1- Ben geçen hafta PS2 aldım fakat oyunlarını piyasada bulamıyorum. Sadece birkaç oyun var onlar da beni kesmiyor. Mesela MGS2' nin trailer'i süperdi, oyun ne zaman gelir? 2- Bir PS2 sitesinde X-Box' dan bahsediliyor. Bana biraz bilgi verir misin? Oyunları PS2' da oynayabiliyor muyuz? 3- Aksesuarlarını nerede bulabilirim? Sony' nin her bayisini aradım, aksesuarın olmadığını söylüyorlar. Acaba bu aksesuar ve oyunlar Türkiye' ye gelene kadar, PS3 de çıkar mı?

ME - Merhaba arkadaşım, Teşekkür ederim de e-maillara adınızı yazarsanız daha da sevineceğim.
1- MGS2 süper ama daha yapımı bile bitmedi. Yüzün sonuna doğru oynarsın. Diğer oyunları da fazla merak etme, bir iki aya kadar paranın yetemeceği kadar çok oyun gelecektir.
2- X-Box, Microsoft firmasının tasarladığı 128 bitlik başka bir oyun konsolu. PS2 ile rakip olması dışında hiçbir alakası yok. Oyunlarını da PS2 çalışmayacek haliyle.
Tüm Sony bayilerini aradığına inanmamı miyim diye düşünüyorum. PS3' ün çıkışına da en az bir üç sene daha var, rahat ol biraž.

Merhaba Emin Abi,
PlayStation 2 oyunları Bleem ile bilgisayarda çalışıyor mu?

ME - Maalesef çalışmıyor, sanırım çalışmasına da bir iki üç sene var

Tamam kabul ediyorum; oyun incelemek sizin işiniz, ama ISS Pro Evolution 2 gibi



mükemmel bir futbol simülasyonuna nasıl 72 verirsiniz ya?

ISS Sevenler adında Alican Gür

ME - Sayın sözcü),

Evet, üzgünüm ama doğru bir konuya değindin. Geçen ayın sonlarına doğru derginin bir hafta geçikmesine sebep olanlardan birisi de bendum. Yetiştireyim diye üç gün boyunca hiç uymadan yazı yazdım ve artık son zamanlarda saçmamaya başladım. ISS Pro Evo 2 de en sona kaldı ve beş dakika oynayarak gördüklerimi yazdım. Biraz uyduktan sonra aylık eywah, ben ne kadar düşük not verdim dedim ama çok geç olmuştu. Sinan'ı aradığım dergi çoktan baskıya girmiştir. Bu konuda bana tepki gösteren herkesten özür dilerim. Fakat bazı maillarda benim Fifa serisini reklam gibi konular yüzünden kayırdığımı söylemiş, bu kişilere tehessüflerimi bildiriyorum. Bu dergi, ben ve bu dergideki tüm arkadaşlarım, Türkiye' deki en bağımsız dergilerden birisini çıkartmaktan gurur duyuyoruz. Zan altında kaldığım için örnek vermek zorunda kalıyorum. Aral ithalat, Fifa 2001 için Galatasaray tesislerinde futbolcuların da bulunduğu büyük bir tanıtım yaptı. Yiyecek, içecek ve organizasyona büyük paralar harcayıp bizleri misafir etti. Oyunun PC ve PS2 versiyonları çok çıktı, güzel yazıldı. PSX versiyonu ise çok kötüydü ve ben de toplantıdan bir gün sonra yazdığım yazında



oyunu yerden yere vurdum. Biz en gerçekçi notları vermek için çok uğraşıyoruz, lütfen beni suçlayınlar, önce ilgili yazılarımı okusunlar. ISS Pro Evo 2 için 72 gerçekten düşüktür. Bir daha düşününce 85 civarı bir notu uygun görüyorum.

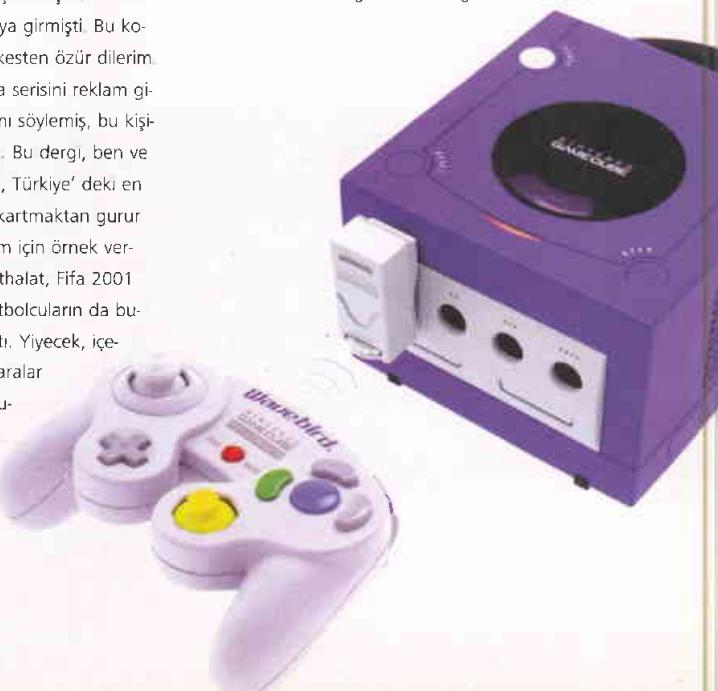
Ben bir DreamCast aldım ve Internet'e bağlanabildiğini duydum. Biraz bilgi veremez misin?

Velkan Çelebi

ME - Veririm tabii. DreamCast Internete 56k dial up modem ile bağlanabiliyor. Kutuda gelen kabloyu modeminize ve telefona takın. Dreamkey CD' yi de kullanarak Internet'e bağlanabilirsiniz. SegaNet' i bir deneyin derim.

Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr





strateji ustası

tomraider chronicles

En sonunda yazımızın son bölümümne geldik.
Hadi bir an önce bitirelim şu oyunu da
Lara'dan ilelebet kurtulalım
(en azından ben öyle umuyorum :)

Bölüm 4 : VCI Headquarters 13th Floor

İlk yoldan indiğiniz gibi Zip'le konuşun, sonra sola giderek havalandırma kapağını vurup sağa ilerleyin. Dolikten eğilerek geçin ve filmi izleyin. Yolun sonuna gidin ve üzerinde hareket eden lazerden korunmak için eğilmeye devam edin. Lazerlerin hareketlerine dikkat edin, başınızın üstünden geçikleri gibi hemen ayağa kalkın ve delikten aşağı düşün.

Tekrar eğlin ve ilerleyin

Soldaki havalandırmaya gidin ve karanlık odaya atlayarak Hammer'i alın. Yukarı tırmanın ve sağa doğru geri dönerek diğer bir kapağa ateş edin. Bu yeni tünele düşer düşmez eğlin. Lazerin arkanza geçmesini bekleyin ve ayağa kalkıp yolun sonuna kadar koşup zipla-

yın. Eğilerek koşeyi dönün ve Secret 28'i alın. Şimdi bölümün başına kadar geri dönün.

Lazerleri seyrederek hareketlerini öğrenin. Lazerlerden sıyrılp merdivenden yukarı tırmanın ilerlediği nizde Iris'i gösteren film başlayacak.

Yolu takip edin ve sağa dönüp sessiz biçimde bir sonraki yoldan ilerleyin. Aşağıdaki nöbetçiyi gösteren filmden sonra kilitli kapıya gelin ve üzerinde Hammer'i kullanın.

Şimdiki odada merdivenin kenarlarında durarak lazer size zarar veremeyecek konumdayken tırmanın Yukarı soldaki kapağı vurun ve içeri tırmanın. Sola ilerleyin ve ses yapmamak için yürüün. (SAVE) Sizi görmeden önce nöbetçi kafasından vurun.

Aşağıdaki yola atlayın. Hasar görmüş havalandırma kapağını vurun. Eğilerek ilerleyin ve ayağa kalkabıldığınız yerde ikinci kapağı da vurun. Diğer taraftaki yola çırın ve Zip'i dinleyin. Cam duvarın etrafında ilerlerken sessiz olun ve masadan High Level Access Card'ı alın. Bu kartla nöbetçinin arkasındaki odaya girebilirsiniz.

Ana yola dönün ve asansöre binip düğmesine basın. 16. kata çırın ve soldaki üçgen kapıya doğru eğilerek gidin, kartınızı kullanarak odaya girebilirsiniz. Silahınızı çekmezseniz buradaki teknisyenler size dikkat etmeyeceklər. Ortadaki masadaki düğmeye basın ve odayı sessizce terk edin.

Nöbetçileri uzaktan vurmalısınız, ilk nöbetçi vurduktan hemen sonra diğerini de vurmalısınız. Yolun sonuna gidin ve sağa dönün köşede durun. Nöbetçinin gitmesini bekleyin,

sonra onu da kafasından vurun. Metal kafesin ar-

kasında görünen Iris'e doğru gidin ve odanın karşı tarafındaki kapıdan geçin.

Silahınızı çekmeyin ve odadaki adamin sağındaki düğmeye basın. Giysiden düşen Access Code Disk'ı alın ve asansöre geri dönün.

Ana kata geri dönün ve uyuyan nöbetçiyi eğilerek geçin. Lazerler gittiğine göre artık ana yolu kullanabiliriz. Köşeden dönerken bilgisayar terminaline ulaşın ve diskli kullanarak sağındakı deliği açın. Deliğe tırmanın ve alt kata inen direğin bulun. Bu deliğin üst tarafından altına giden patlamaların sırasını izleyin. Deliğin yarısına yakın bir yerde gizli bir bölge var. Bu gizli bölgeye ters takla atarak girin ve Secret 29'u alın. Dileğe tutunmadan önce yine patlamaları seyredin ve uygun zamanlamaya aşağı kayın

Alçak yerden ilerledikten sonra geniş bir odaya üstten bakan bir yere geleceksiniz. Sessizce dolaşarak koridorun sonundaki odaya girin ve raftan Cloth'u alın. Diğer yola ilerleyin ve sessizce aşağıdaki bölgeye inin.

Korunmayan kapıyı bulun ve sessizce yanına gidin. Kartı kullanarak içeri girin ve dolabı araştırap Chloroform'u alın. Bunu Cloth ile birleştirerek bayılıtıcı silahınızı oluşturun.

Geniş odaya geri dönün ve dik katlice nöbetçiye yaklaşın. Arkasında kloroformlu bez kullanarak nöbetçiyi uyutun. Kartı kullanarak kapıyı açın ve içeri girin.

Yoldan ilerlediğinizde arkanızda ki kapı kapanacak ve ilerideki kapıdan bir asker gelecek. Onu hemen nişan alıp kafasından vurun. Cesedi araştırap üzerinden Iris Lab Access Disc'ı alın. Köşeden dönüp bilgisayar →



→ terminalini bulun ve yeni diskı kullanarak kapıyı açın ve diğer nöbetçili bölgeye girin.

İlerideki nöbetçiyi geçmek için soldaki ikinci açılığa kadar eğilerek gedin ve saklanın. Nöbetçi saklandığınız yerden geçince hemen ilerleyip bir sonraki odaya girin. İçerideki bilim adamını öldürünce bilgisayar terminalinin yakınındaki kapı açılacak ve birkaç nöbetçi incelemeye gelecek. Onları köşeden döndükçe birer birer kafalarından vurup indirin. Üçüncü nöbetçi de vurduktan sonra taretin yanından koşun ve nöbetçilerin geldiği kapıdan girerek kalan iki tanesini de öldürün. Eğilin ve yol ayrılmadan sola giderek Secret 30'u alın. Şimdi diğer yöne dönün ve merdivene koşmadan önce lazerleri bekleyin.

Merdivenlerden çıkış Iris kontrol odasına giden kapıdan girin. Duvarındaki kolu çekerek güvenlik alanını kapatın. Bu durum fazla uzun sürmeyeceğinden hemen aşağı koşun ve Iris odasına girerek Iris'i alın. Karşındaki kapıya gedin ve bölümden çıkmak için koridordan koşun.

Escape with the Iris

Köşeden dönün ve odaya girerek Zip ile konuşun. Silahlarınızı bırakın ve tarayıcıdan geçin. Sonraki yola girip sola dönün. İlerlemeye devam edin, sağa dönün ve ilk kapıdan içeri girin. Dolaptan Chloroform alın, ofisten çikın ve sağa giderek filmi izleyin. Sağdaki ofise sessizce girin ve çekmeceden Cloth alın. Bu ikisini birleştirerek silahınızı oluşturun ve nöbetçiyi bayllıtın. Sonraki ofiste dolaptan bir şşe Chloroform daha alın ve üçüncü ofise girerek çekmecedeği Restroom Access Card'ı bulun.

Hole geri dönün ve yanında keypad olan kilitli kapı bulun. Aldığınız kartı inceleyin ve bulduğunuz 8526 şifresini keypad ile yazarak tuvalete girin. Kapıyı açın ve tavandaki delikten kendinizi yukarı çekin. Havalanırmış túnelinden ilerleyin ve delikten aşağı atlayın.

Küçük delikten asansör boşluğununa geçin ve duvara tırmanın. Ters takla ile arkanızdaki zincire tutunun. Zincirden aşağı kayın ve ağızlığı zıplayarak Secret 31'i alın. Geri zıplayın ve zincirin en tepesine kadar tırmanız.



Arkanızdaki çıkıştıya ters takla ile tırmanın ve karşı duvara doğru dönün. Çubuğa tutunun ve sallanarak diğer tarafa atlayın. Asansörün tepesine zıpladıktan sonra sağa doğru zıplayıp tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Tepe kapağını açıp asansörün içine girin ve düğmeye basarak kapıları açın.

Asansörden sessizce çikın ve iki asansör arasındaki düğmeye basarak sağdaki kapıları açın. İçeri girin ve düğmeye basarak sonraki kata çikın. Düğmeye hemen tekrar basın, asansör düşerken çabucak keypad'e basarak frenleri çalıştırın.

Tavandaki deliği kullanarak çikın ve çubuğa tutunun, sallanıp zıplayarak karşıya ulaşın. Kendinizi yukarı çekin ve duvara tırmanın. Solunuzda havalanırmış deliği olan yerde ters takla ile arkanızdaki çıkıştıya çikın. Çubuğa tutunabilmek için koşup zıplayın. Karşı tarafa ulaştığınızda havalanırmaya zıplayıp tutunun ve kendinizi içeri çekin. (SAVE)

Yokuşlu yere atlayın ve ikinci eğime gelmez zıplayıp çubuğa tutunun. Ateş gidince bir sonraki çubuğa atlayın. Uzaktaki ateş gitgitinde hemen karşı çıkıştıya ulaşın ve havalanırmadan uzak durun. Daha önce sallandığınız çubuğun üzerinden yürüyerek asansör boşluğununa ulaşın. Buradan Chloroform alın ve

sonraki boşluğa doğru kayın.

Açıklıktan eğilerek geçtiğten sonra sağa dönün ve koridorun sonundaki akvaryuma doğru koşmaya başlayın. Akvaryumun sağ arkası köşesindeki yerden Secret 32'yi alın. Ateşlerden sakınarak sol veya sağ çıkışa doğru koşun.

Metal yoldan ilerlediğinizde siz nişanlayan bir keskin nişancı hakkında ipucu alacaksınız. Sağda doğru gedin ve ilk merdivenden yukarı çikın. Karşı duvardaki yangın söndürücüyü ve yanındaki düğmeyi gördüğünüzde ona doğru koşun. Eğer zamanlamanız doğruysa mermi ona çarparak ve açılan gizli bölgeden Secret 33'ü alabileceksiniz.

Balkona doğru devam edin ve yanın söndürücünden sonraki düğmeye basın. Kapı açılacak ve ana girişeki güvenlik lazerleri kapanacak. Hemen aşağı atlayın ve hole doğru koşmaya başlayın. Yolun sonuna doğru zıplayarak akvaryumun önündeki yüksek kısma çikın. Hole giren nöbetçinin ateşlerinden sakınmak için zıplayın, mermilerden biri tankı kıracak ve güvenlik sistemini bozacak.

Düğmeye basarak kapıyı açın. İçeri girip Zip ile konuşun. Düğmelein yanına gidin ve ikisini birden çevirin. Hemen koridordan aşağı koşun ve diğer kapıdan geçin. Makine-

nin yanından geçerek depo odasına girin. Kapağa zıplayıp tutunun ve kendinizi havalanırmış boşluğuna çekin. Koruyucu camın diğer tarafına geçip düğmeye basarak röntgen tarayıcısını çalıştırın. İçinde eşya olan kutuyu bulun ve depo odasına girip kutuyu açarak Teleporter Disc'i alın.

Şimdi sonraki odaya girin ve yeşil konsolda diskı kullanın. Üzerinde büyük "X" işaretli olan bölgeye tırmanın ve Iris'i kullanarak diğer odaya işinlanın. Tünele atlayın ve Zip'i duvana kadar ilerleyin. Nöbetçi ayrıldığında keypad'e gidip 1672 şifresini yazın. Nöbetçi sizi fark edemeden içeri süzülin. İçerideki düğmeye basın, sonra da havalanırmış sisteme girerek silahınızı bıraktığınız yere kadar geri gelin.

Silahınızı geri alın ve tarayıcıdan geçin. Salondan geçerek hole ulaşın ve sola dönerken yolu sonuna ulaşın. Yangın söndürücüye ateş ederek kapıyı açın ve bölüm bitirin.

Red Alert

Yukarı sağdaki askeri kafasından vurduktan sonra yukarı tırmanın ve askerin olduğu yere zıplayın. Koşup zıplayarak karşı platforma tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Merdivenlerden çıkışma başlayın ve merdiven çıktığında kalan kısma tutunun. Aşağıya inin ve soldaki boşluk →



tan Secret 34'ü alın. Merdivenden

→ yukarı çıkmı-

llerlein ve sonraki merdivenlerde patlamayı duyduğunuz an karşı çıkışına ziplineyi. Duvarı tekmeleyerek eğiliip geçebileceğiniz bir yarık oluşturun. Kapağı tutunup açın, yu-

karı çıkışın ve nöbetçiyi öldürün.

Zip'le konusuktan sonra gözüklerinizin kızılıtesi modunu kullanarak lazerleri görün. Hareketlerini özberledikten sonra uygun zamanı kollarak onları geçin. Asansöre doğru ilerlein ve çıkan nöbetçiyi öldürdükten sonra asansördeki paneli kullanarak sonraki kata ulaşın. Dışarı çıkışına gelen nöbetçiyi de öldürüp, soldaki mavi kapıdan girin.

Şimdi Secret 35'i alacaksınız, ama burada hata yaparsanız tefafının tek yolu oyunu tekrar yükle-

mek. O yüzden hemen kaydedin. Cephaneyi alın ve hedef antrenmanını başlatın. Amacınız tüm hedefleri ilk beyaz çizgiye gelmeden vurmak. İlk galeri bittikten sonra sağ tarafta diğeri açılacak. Cephaneleri alın ve bunu da tamamlayın. Odaya gaz dolmaya başladığında hemen koşmaya başlayın ve soldaki cephaneliğe girerek Secret 35'i alın.

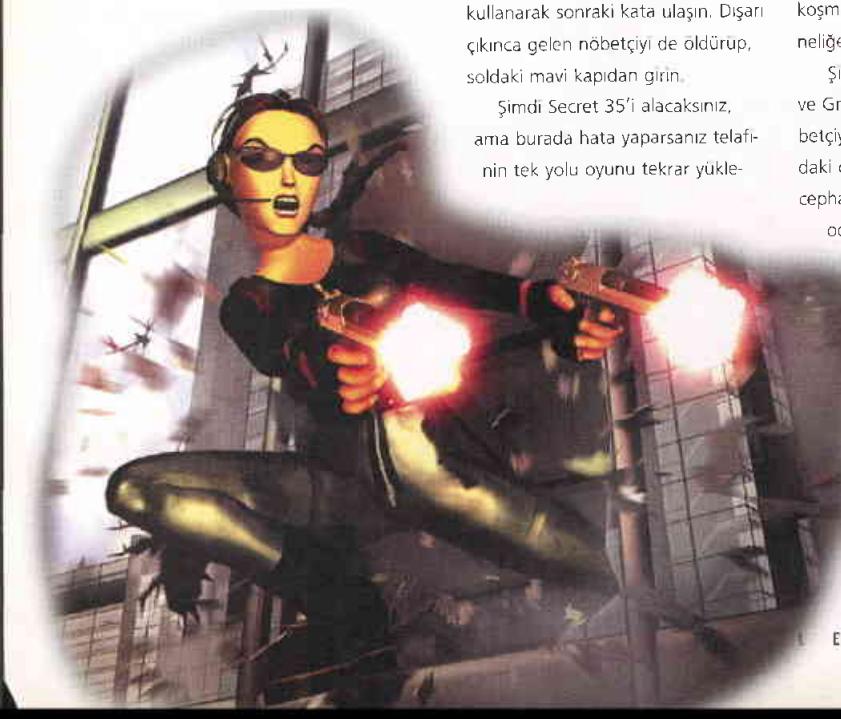
Şimdi sağdaki cephaneliğe girin ve Grappling Gun'ı alın. Gelen nöbetçiyi öldürüp kapıya yaklaşın. Sağdaki çıkışında Grappling Gun için cephe bulacaksınız, şimdi geniş odaya girebilirsiniz. Silahınız çekili halde sol köşedeki sandıklara doğru yürüyün ve nöbetçiyi görür görmez öldürün.

Grappling Gun ile tavanındaki havalandırmayı vurun. İpe tutunun ve sallanarak karşı duvardaki hasar görmüş kısma tutunun. Yan yan gitmekten son-

ra kendinizi yukarı çekin. (SAVE) Aşağı doğru kayın ve soldaki girişe saklanarak askerleri kafalarından vurun. İllerlein ve tekrar asansörü kullanın. Lazerlerin yanındaki sandıklarda saklanan nöbetçiyi vurun.

Lazerlere geri dönen ve yerdeki mazgalдан aşağı inerek dışarıdaki merdivenlere yönelin. Grappling Gun ile merdivenlere ip atın, sonra da ipde sallanarak karşı tarafa geçin. Yere indiğiniz anda tekrar ziplineyi alevlerin üzerindeki çıkışına çıkmı. Eğiliip yuvarlanarak sandığın üzerine düşün, diğer sandığa ziplineyi ve aşağıdaki nöbetçiyi vurun.

Sandıklardan aşağı inin ve kolu çekerek kapıyı açın. Asansöre gidin ve düğmeye basın. Diğer kata çıkışına oyunu kaydedin. Yukarıdan düşen iki nöbetçiyi hemen öldürmeye çalışın. Üçgen şeklinde kilidi olan kapıya dikkat edin, oyunu bitirmek için bu kapıya kullanacağız. İpe atayıp sallanarak kutuların üzerine çıkmı. Zipline kapağı tutunun ve açın. Hem





→ keskin nişancı, hem de aşağıda belli- ren nöbetçiyi öldürüp tünele girin.

Kola doğru ilerleyince yerde ka- pak açılacak ve aşağıdaki tünele düşeceksiniz. Yerdeki açıklıkta merdivenden aşağı inin ve lazerle- rin olmadığı yoldan ilerleyin. Eğil- meniz gereken yeri geçtikten sonra havalandırmaya tırmanın ve kapa- ğın kendiliğinden açıldığı sona doğ- ru ilerleyin. Sağıdaki sandığın üzeri- ne inin, cephaneyi alın (bu cephe- sürekli yeniden çıkacaktır) ve oyunu kaydedin.

Aşağıdaki Cyborg'u öldürmek pek kolay olmayacağı. Odaya bakın ve vananın yerini bulun. Aşağı inin ve Cyborg'e ateş etmeye başlayın. Bu sırada odanın etrafında koşabilir veya sandıkların üstünden de ona

ateş edebilirsiniz. Bir süre sonra kivil- cimler çıkarmaya başlayacak, şimdî vanaya ateş ederek odayı suyla dol- durun. Cyborg'den kurtulacaksınız ama elektrikli olduğu için siz de yere inemeyeceksiniz.

Şimdî yukarı çıkmak için eğimli havalandırma tünelерinden ziplaya- rak en yukarıya ulaşmalısınız. Ama eğer beceremiyorsanız bunun daha ko- lay bir yolu var. Sandığın sağ kenarın- da durun ve bu odaya girdiğiniz ha- valandırma tüneline doğru ziplayın ama tutunma düşmesine basmayın. Zipladığınız anda sert bir şekilde sola döndüğünüzde bu havalandırmanın arkasındaki metal çıkışına çıkacaksınız. Buradan Grappling Gun cepha- nesini alın, havalandırmanın üstüne çökün ve silahı kullanarak tavana ip

atin. İpi kullanarak karşı aşıklığa zi- playın ve düğmeye basarak suyun çeki- limesini sağlayın.

Tekrar havalandırmaya, oradan da yere inin ve Cyborg'un üzerinden Key Bit'i alın. Tekrar yukarı çııp kolu çekerek havalandırmayı açın. Yere düşmemeye dikkat ederek ha- valandırmaya girin ve artık lazerler tarafından korunmayan yola girin. (SAVE) Bu kısımda bazen bir hata olabiliyor, o yüzden kaydettiğiniz bu oyunun üzerine kayıt yapmayın. Eğer hata olursa bu kaydı yükleyip tekrar denemelisiniz.

Yoldan koşmaya başladığınızda bir helikopter size saldırımı- ya başlayacak. Patlamalardan uzak drun ve açılan boşlukların üzerinden ziplayın. Bu uzun yolun sonundaki salona

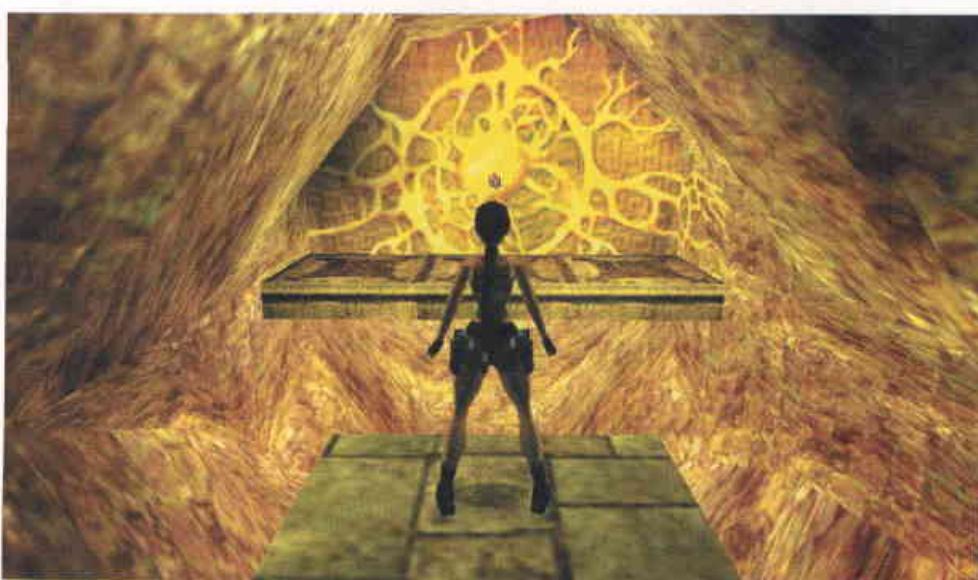
ulaştığınızda sola doğru dönüp bara- gelin. Barın arkasına saklanın ve iler- leyerek bulacağınız düğmeye basın. Az önceki koridora geri dönün, salo- na girdiğinizde başka bir Cyborg ile karlaşacaksınız. Hemen yanından geçin.

Deliklerin üzerinden atlayın ve helikopterin ateşinden sakın. Cyborg siz takip ediyor, o yuzden durarak zaman kaybetmeye. Buraya ilk girdiğiniz yer lazerler tarafından kapatılmış, o yüzden sağa dönüp ye- ni yoldan koşmaya başlayın. Aşağıda bir kol göreceniz mazgaldan geçip yolum sonundan üç kez sola dönerek odaya ulaşın. Eğer zamanlarmanız doğrusa mazgalın üzerinde Cyborg'u göreceksiniz. Kolu çekin ve onu odada kışırın. Eğer Cyborg kilitli kalmazsa kaydettiğiniz oyunu geri yüklemelisiniz. Cyborg kilitli kalırsa oyunu hemen kaydedin.

Odadın çıkışın ve sola dönerek yolu takip edin. Yolun sonunda soldaki kapıdan girin. Buradaki gaz yüzün- den nefesini tutmanız gerekecek. Yerde eğilerek ilerleyerek oksijen gostergenizi doldurabilirsiniz. Bir son- raki odaya geçin ve soldaki kapıdan geçerek kutunun üzerine çıkışın. Kolu çekin. Odanın çıkışına doğru dönü- gündüzde sol köşede bir aşıklık fark edeceksizez. Buraya girerek Secret 36'yı alın.

Kapıya gidin ve ilk odaya dönün. Buradaki nöbetçilerin gaz maskeleri var, o yüzden onlara hiç saldırımın. Hemen sağdaki diğer kapıya gidin ve cam duvarın arkasından Cyborg'u görebileceğiniz odaya girin. Kutuya çıkışın ve kolu çekerek gazı Cyborg'un odasına gönderin. Onu tuzağa dü- şürmek için kolu çektiğiniz odaya ge- ri dönün ve kolu tekrar çekerek kapı- ları açın.

Cyborg'un olduğu odaya girin ve Key Bit'i alın. İki Key Bit'i birleştirerek Helipad Access Key'i oluşturun. Helikoptere doğru yolu takip edin ve sa- ga dönün. Lazerler kapalı olduğundan içeri girin, önce sağa, sonra sola dönün ve ziplayip kendinizi boşluğa çekin. Merdivene atlayın ve yukarı tır- manın. Üçgen şeklinde kilitli olan ka- piyi anahtarınızı kullanarak açın ve bir Lara macerasının daha sonuna doğru koşturmayı başlayın. ■■■





strateji ustası

Clive Barker's Undying

SİLAHLAR

Gel'ziabar Stone

Bu silahın üç temel özelliği bulunuyor. Bunların ilki Scrye büyüsünü kullanabileceğiniz gizli sesleri ve görüntüleri bulmak. Bu tip bir bölgede olduğunuzda Gel'ziabar taşı parlamaya başlayacaktır. Scrye büyüsünü yaptığıınızda olayları görebilirsiniz. Bu taşın ikinci özelliği elinizde tuttuğunuz sırada seçili olan büyünüzü kuvvetini artırması. Son özellik ise önündeki düşmanları geride doğru itmek. Bu özelliği Ectoplasmi veya Skull Storm büyüleriley kullanarak, kendinizden uzaklaştığınız düşmanları kolayca öldürbilirsiniz.

Revolver

Oyunda en sık kullanacağınız silahlardan olan Revolver için etrafta

bolca cephe bulabileceksiniz, ama ateş sıklığı ve verdiği zarar az olduğundan özellikle de bir çok düşman tarafından çevrildiğinizde pek kullanışlı olmadığını göreceksiniz. Bu silahı kullanırken düşmanların kafalarına ateş etmeye özen gösterin, böylece daha fazla zarar verebilirsiniz. Revolver'i yeniden doldurmak zaman aldığından boş bulduğunuz anında mutlaka silahınızı doldurun.

Gümüş kurşun bulduğunuzda, bunları büyüler ve Verago'lar gibi büyüp yapan yaratıkları üzerinde kullanabilirsiniz.

Revolver ile birlikte Ectoplasm büyüsünü kullanırsanız daha verimli sonuç alırsınız. Ayrıca Amplified Haste büyüsü ile silahınızın ateş gücünü de artırabilirsiniz.

Shotgun

İki kurşun alabilen bu silah çift-namlı modunda kullanılabilir ve Trsanti gibi organik düşmanlar üzerinde çok etkili olan fosfor kurşunlarıyla da doldurulabilir. Aynı Revolver gibi, Shotgun'da da dolum süresi uzundur.

Zorluk çeken yaratıklara karşı çift-namlı moduna geçin.

Shotgun'u uzaktan atışlar için kullanmayın çünkü bu silah özellikle yakın mesafede etkilidir. Düşmana ateş ettikten sonra geri çekilin ve silahı doldurun. Eğer düşman uzaktaysa Revolver silahını veya Skull Storm büyüsünü kullanın.

Shotgun ile Shield büyüsü çok işe yarıyacaktır. Shield sayesinde yakınına girdiğiniz düşmanlar size bir şey yapamayacak, ama siz onlara maksimum zarar verebileceksiniz.

Scythe of the Celts

Bu silah özellikle de ana düşmanlarda kullanıksınız. Oldukça güçlü bir silah olan Scythe, cephaneye ihtiyaç duymaz ve düşmana vurma kolaydır ancak mana harcar. Eğer

bu silahı Haste gibi bir büyüle kullanırsanız mana sorunu yaşayabilirsiniz. Bu yüzden Scythe'i sürekli olarak kullanmayın.

Maksimum zarar için düşmanın çevresinde çember çizerken devamlı olarak Scythe ile vurun.

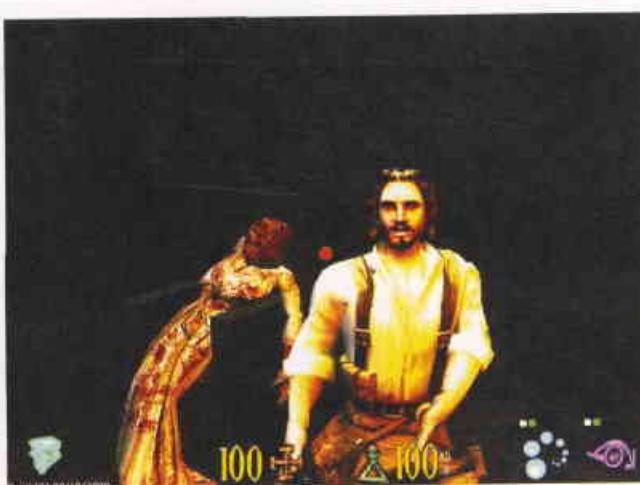
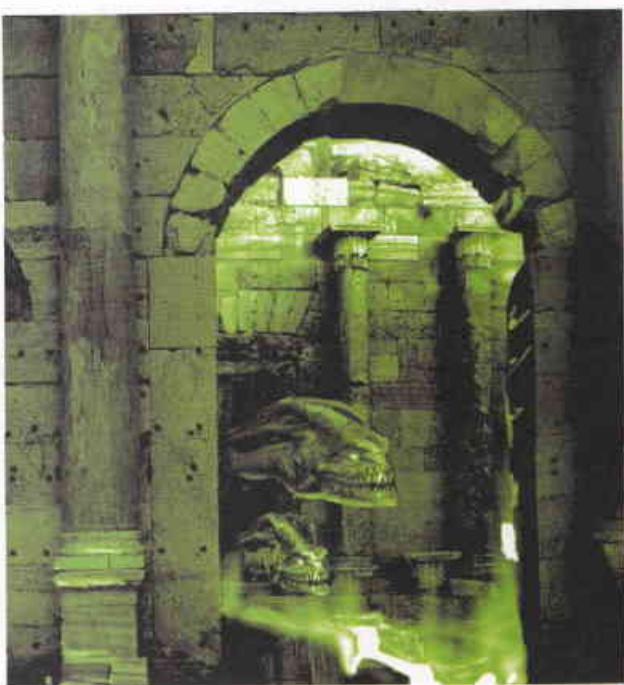
Alt tuşuna basarak açacağınız frenzy modu sayesinde düşmandan sağlık çapıp kendinize ekleyebilirsiniz. Ancak bu moddayken Scythe daha fazla mana harcar ve savurması daha uzun zaman alır. Bu yüzden destek olarak Shield veya Haste gibi büyüler kullanıysanız ciddi mana sorunları yaşayabilirsiniz.

Tibetan War Cannon

Bu silah da cephe gereklidir ve özellikle yakın menzilde oldukça etkilidir. Ancak dikkat etmezseniz kendiniz de zarar görebilirsiniz.

War Cannon düşmanı yavaştama yeteneğine sahiptir, böylece şarj ve ateş için gereken zamanı kazanabilirsiniz.

Ateş tuşuna ne kadar uzun süre basarsanız Cannon o kadar fazla şarj olur ve aynı ölçüde fazla zarar



→ verebilirsiniz.

Haste büyüsü yardımcıla yakından vurduğunuz düşmandan çabuk uzaklaşır silahınızı tekrar kullanabilirsiniz.

War Cannon'u özellikle Scarrow, Howler, Mon'to-shonoi yaratıklarına karşı kullanın.

Spear Gun

Bu silah özellikle oyunun son diyalogundaki zorlu savaşlarda çok işinize yarayacaktır.

Spear Gun'ın zoom özelliği sayesinde yaratıkları uzaktan indirebilirsiniz. Bu özellik sayesinde Eternal Autumn'daki Jemaas gibi yaratıklar size fazla sorun çıkaramayacaklardır.

Bu silahın tek kötü özelliği aynı anda yalnızca tek bir mızrak alımlı mesidir, bu yüzden her atıştan sonra silahınızı doldurmalarınız.

Spear Gun'ı Lightning büyüsü ile birlikte kullanırsanız mızrağınız şarj olur ve çok daha fazla zarar verir.

Phoenix Weapon

Bu silahı oyunun sonlarına doğru bulacaksınız, cephanesini bulmak çok zor olduğundan bu silahı en zor anlar için saklayın. Ateş ettiğinizde yanın bir anka kuşu belirecek ve kuşu kontrol edeceksiniz. Anka şeklinde uçarken düşmanlar size zarar veremeyecekler.

Bu silahi kullanmadan önce düşmanın önünden olduğundan ve ona kolayca ulaşabileceğinizden emin olun. Çünkü her şey çok hızlı gelişeceler.

Bu silahı özellikle oyun sonu yaraticı olan Undying King için tercih edin.

Molotov Cocktail

Ufak çaplı bir patlama yaratıp yakındaki düşmanlara zarar vermek için Molotov kokteylini atın. Bu silahla pek rahat nişan alamayacağınızdan, özellikle yavaş hareket eden yaratıkların bulunduğu küçük odalarda kullanmayı tercih edin.

BÜYÜLER

Scrye

Bu büyünün iki işlevi vardır: gizli görenleri seyretmek ve ışık seviyesini

artırmak.

Eğer bir yerde "Look here" fısıltısını duyarsanız veya elinizde tuttugunuz Gel'ziabar taşı parlıyorsa Scrye büyüsünü kullanın.

Karanlık bölgelerde bu büyüyü kullandığınızda etraf aydınlanacaktır. Ayrıca bu sırada düşmanların etraflarında bir aura belirecek ve karanlıkta nişan almanızı kolaylaştıracaktır.

Amplification, Scrye büyüsünün süresini artırır. Ayrıca tamaptığınızda rakiplerin enerjilerini renk olarak görebilirsiniz.

Ectoplasm

Bir silahla birlikte kullanıldığında, zarar veren etkili bir büyür. Yakın menzilde oldukça etkili olmasına rağmen, fazla mana harcaması en büyük dezavantajıdır.

Ectoplasm'ı, Gel'ziabar taşı ile birlikte kullanarak ana silahının cephanesini koruyabilirsiniz. Düşmanları Gel'ziabar ile itip Ectoplasm ile zarar verin.

Amplification ile Ectoplasm işinlerinin isabet oranını ve kuvvetini artırabilirsiniz. Yeterli sayıda amplification eklerseniz, Ectoplasm işinleri duvarlardan geçebilirler.

Dispel

Bu büyü ile büyülü güç bariyerlerini geçebilirsiniz.

Oniros'ta yaşayanlar üzerinde zihin bozucu büyü yaptıklarında, Dispel büyüsü sayesinde büyünün etkilerinden kurtulabilirsiniz.

Invoke

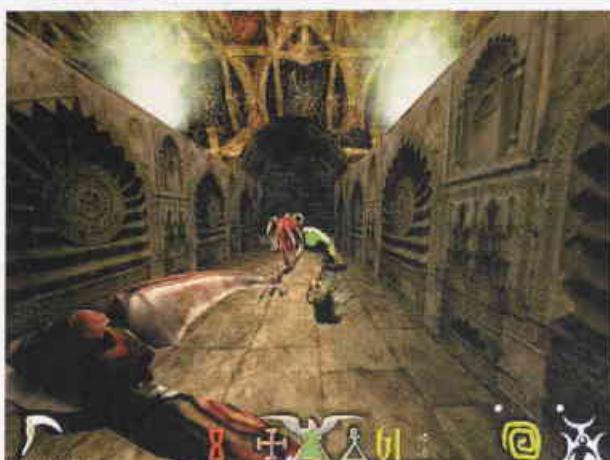
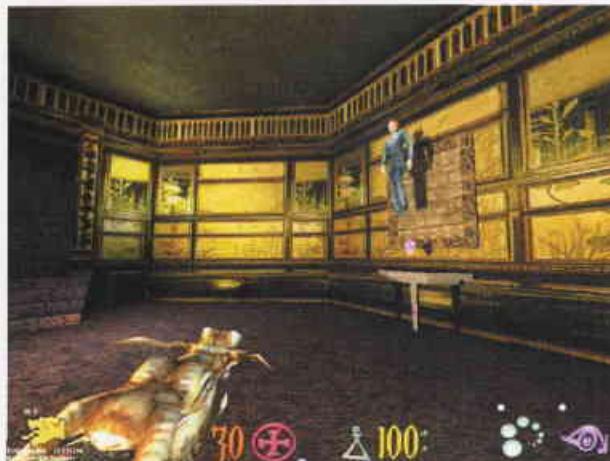
Invoke büyüsü ile bir düşmanın cesedini dirilebilirsiniz. Diriltilmiş düşman bir süre için sizin tarafınızda savaşacaktır.

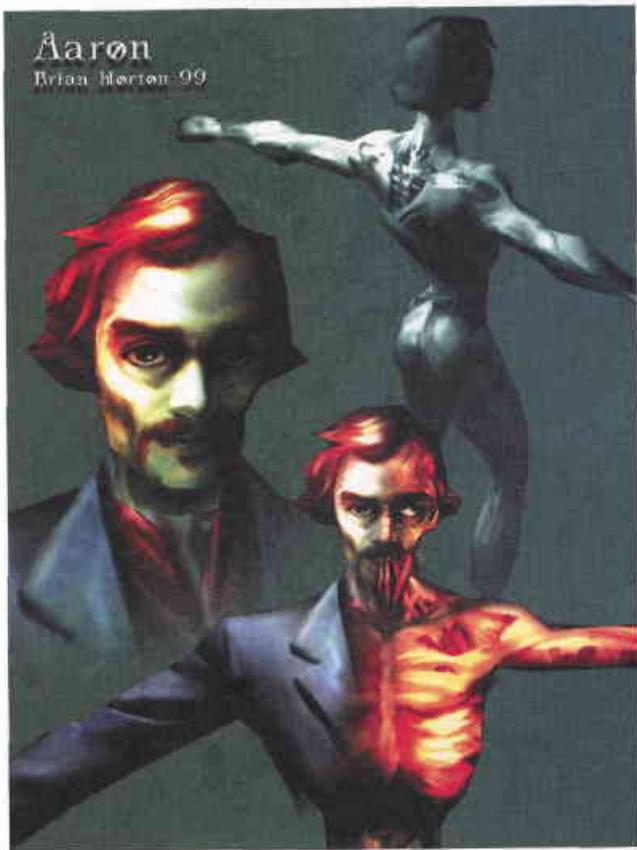
Bu büyüyü iskeletler üzerinde kullanığınızda hemen öleceklerdir.

Amplification ile Invoke'un harcadığı cephaneyi azaltabilirsiniz; bunları özellikle de Lizbeth görevinin sonuna doğru karşılaşacağınız iskeletle için saklayın.

Haste

Haste büyüsü hızınızı ve ziplama mesafenizi artırır. Herhangi bir uzun ziplamadan önce bu büyüyü yaparak işi garantiye alın.





→ Ayrıca bu büyü sayesinde ateş hızınızı da artırabilirsiniz. Amplification ile bu Haste özelliğini artırma-ya bakın. Bu sayede Haste büyüsü- nü çok sayıdaki zorlu düşman için müthiş bir ofansif büyü haline dö-nüştürebilirsiniz.

Shield

Bu büyüyü yaptığından karakterinin önünde koruyucu bir bariyer belirir. Diğer yönlerden gelen saldırılara korunmasa da, önden gelen saldırılardan neredeyse tamamen korunursunuz. Ancak Shield yüzünden görüşünüz bir miktar engellenebilir.

Eğer Shield'ınız bir düşman sal-

savaş durumlarında sorun yaratabilecek kadar yavaş ateş eder.

Bu büyünün işe yarar tek tarafı Spear Gun ile birlikte kullanıldığından, mızrakları elektrikle yüklemesidir. Bu elektrikli mızrakları özellikle oyunun son yaratığı olan Undying King üzerinde kullanın

COVENANT ESTATE

ÇÖZÜMÜ

Görev: Eski Dostun Jeremiah Covenant İle Buluş

Mansiyon girişinin sol tarafına gidin ve bahçıvanla konuşun. Elinize Gel'ziabar taşını alıp girişin yanına gelin ve taş parıldığında Scrye büyüsünü yapın. Kapıya doğru gidin ve bu sırada farelere dikkat edin. İçeri girdiğinizde hizmetçiyle konuşun. Sizi Jeremiah'a götürektir. Merdivenlerden yukarıya çıkmak ve koridordan ilerleyin. Koridorun sonunda soldaki kapıdan girin. Jeremiah ile konuştuğunuz sırada aşağıdandan gelen bir ses sohbetinizi bölecek.

Görev: Aşağıdaki Gürültüyü İncele

Mansion girişine geri dönün. Merdivenlerden aşağı inin ve kapıyı açın. Sağdaki kapidan geçerek halyeyle konuşun, sonra da masanın üzerinden kurşunları alın. Koridorun sonuna gidin ve soldaki kapıya girin. Aynanın yanındaki kurşunları alıp, aynanın solundaki hole girin. Burada ilk düşmanınız olan Howler'lar ile karşılaşacaksınız. Yanınıza yaklaşmasına izin vermeden ikisini de öldürün. Scrye büyüsü ile yolumuzu aydınlatın, aydınlanan howler'ları öldürerek ilerleyin. Merdivenlerden inip karşınıza çıkan howler'ları öldürün. Spiral merdivenden yukarı çıkmak ve Jeremiah'in kapısının yanındaki howler'i öldürün. İçeri girmeden önce sağa dönün ve boş kítaplıktaki Joseph's Note kitabını alın. Jeremiah'in odasına girin ve aşağıdaki olay hakkında konuşun.

Görev: Covenant Ailesi Lanetini Araştır

Parşomeni alarak Ectoplasm büyüsünü öğrenin. Odadan çıkışın ve sağdaki merdivenlerden aşağı inerek ilerlemeye başlayın. Kahya size Liz-

→ beth'in odasına zorla girilmiş olduğunu söyleyecek.

Görev: Lizbeth Covenant'ın Odasını Bul

Kahyayı karanlık koridorlar boyunca takip edin. En sonunda Lizbeth'in odasına ulaşacaksınız, içerideki hizmetçiyle konuşun.

LIZBETH GÖREVİ ÇÖZÜMÜ

Lizbeth'in odasını araştırin ve resmin yanında Scrye büyüsü kullanın. Diğer odadaki günlüğü alın ve Lizbeth'in odasından sola doğru çıkışarak hole ulaşın. Holün sonuna yürüyerek sonraki bölgeye geçin.

Görev: Mutfak Yoluyla Bahçeye Ulaş

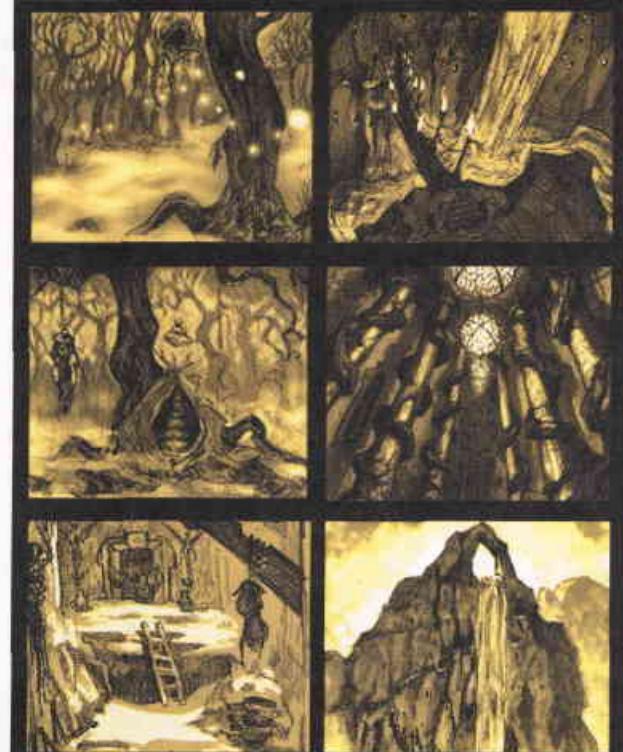
Merdivenlerde sol kapidan girin ve sola ilerleyin. Kurşunuları ve Evaline'in mektubunu alın. Dışarıdaki howler'ları hâklayın ve yatak odasına girerek yatağın üzerindeki Joseph'in mektubunu alın. Merdivenlerden aşağı inin ve merdivenin arkasındaki howler'lardan kurtulun. Merdiven altını araştırıp hizmetçinin cesedinin yanındaki hizmetçi anahtarını alın. Kapidan girin ve sağa dönün. Yolun sonunda sola dönerek kapidan girin. İlerideki yemek odasına girin. İlerleyin ve önce sağa, sonra sola, sonra da sağa dönerek mutfaka ulaşın. Hizmetçinin yanına gittiğinizde size doğu kanadının anahtarını verecek.

Görev: Otto Keisinger'in Odasındaki Hizmetçiden Anahtarları Al

Yemek odasına geri dönün. Kapı ağızında bir ruh belirip size ateş etmeye başlayacak. Geri çekilin ve howler saldırısına hazır olun. Howler'lardan kurtulduğunuzda çıkışa doğru ilerleyin. Önündeki kapidan girin ve kütüphane'deki hayalete yaklaşın. Hayalet bir kitap alacak ve kitaplığı bırakacak. Kütüphane'den çıkışın ve howler'larla karşılaşana kadar holde ilerleyin. Sola dönerek Great Hall of Paintings'e ulaşın. Diğer taraftaki kapidan doğu kanadı anahtarını kullanarak çıkışın. Merdivenlerden inerek önündeki kapıya gidin. İçeri girerek hizmetçiyle Bethany hakkında konuşun. Gel'ziabar taşıyla resme yaklaşın ve Scrye bü-



yüsü yapın. Masadan Bethany'nin yazılarını alın. Dışarı çıkin ve sağdaki kapıya gidin. Holden aşağı inin ve sağ taraftaki kitabı bulun. Aaron'un mektubunu alın. Zırhlar arasında duran koridor kapısına dönün, kapıyı açın ama içeri girmeyin. Tavanda ki howler'ları görmüş olmalısınız. Revolver ve Ectoplasm kombinasyonuyla onlardan kurtulun. Holden ilerleyin ve cesetten sola dönün. Merdivenlerden çıkışın ve sondaki odaya girin. Oyun odasında Scrye büyüsü yapın. Odayı araştırıp günlüğü bulun. Dışarı çıkin ve holden sola doğru ilerleyin. İlerideki kapıya gidin ve kiliseye girin. Merdiven ilerisindeki sol girişi kullanın ve kırışın üstündeki anahtarı görün. Merdivenlerden çıkışın ve ziplayarak rahi-bin anahtarını alın. Sağdaki odaya girin ve dolapta anahtarı kullanın. Scrye büyüsünü kullanarak monk'ları görebilir ve öldürmeyi deneyebilirsiniz ama size kaçmanızı öneririm. Kiliseden çıkışarak oyun odası koridoruna dönün. İlkler söndüğü an Scrye ile howler'ları görün ve onları öldürerek sol taraftaki odaya girin. Diğer kapidan çıkışın ve howler'ı öldürerek odaya girin. Sağ tarafta perdeler olan holden ilerleyin ve soldaki ilk kapidan girin. Odanın karşısındaki kapidan çıkışın ve merdivenleri kullanın. Sağdaki kapidan girin, sırayla sağa, sola, merdivenier-

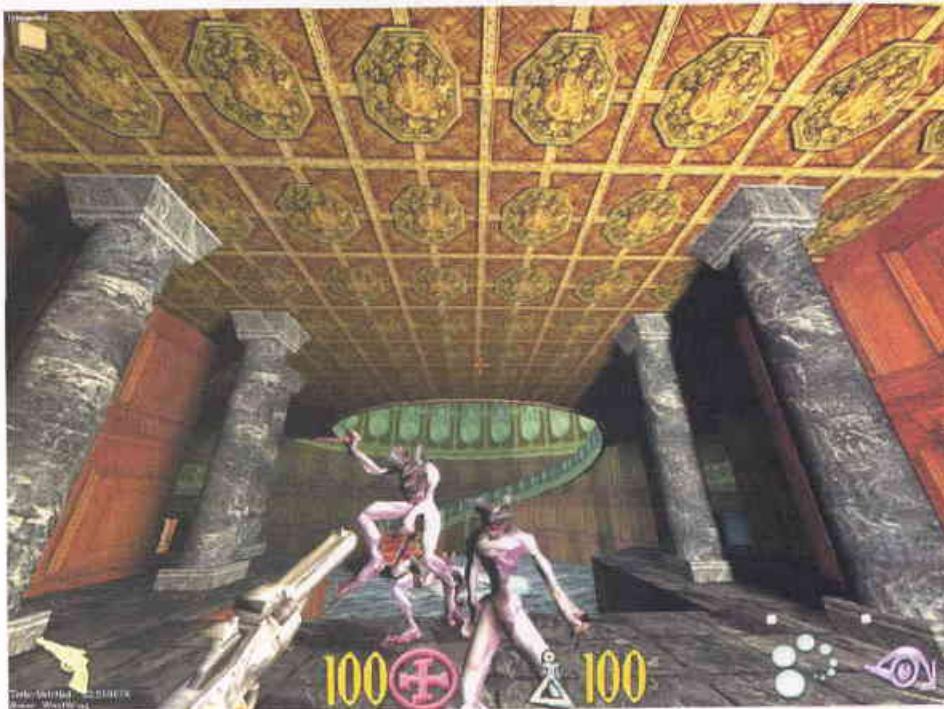


den yukarıya, sağa, yukarıya, sola ve sağa giderek yatak odasına girin. Yataktan Keisinger'in notunu alın. Yatağın solundaki odaya girin ve Onieros'a doğru ilerleyin.

Görev: Onieros'tan Çıkış Yolunu Bul

İlerleyin ve yeni bir yaratık olan scarrow ile tanışın. Sarcophagus'u açın ve içeri girin. Platformlardan geçin ve scarrow'lardan sakının. Sa-

ğa donun ve sağdaki açıklıktan geçin. Merdivenlerden aşağı inin ve Keisinger saldırana kadar ilerleyin. Saldırılarından kaçmak için hızlı davranışın ve merdivenlere doğru gidecek beliren platformları geçin. Uçan gazebo tarzı yapının içine girin. Tibetan War Cannon silahını alın. Aşağıdaki deliğe atlayarak mansiyona geri dönün. Hizmetçi cesedinin yanındaki bahçe anahtarını alın. Kapıya yaklaşın ve beliren scarrow'ları →



→ yeni silahınızla öldürün. Geri çekiliş ve delikten sürünerken bitişik odaya girin. Sola gidin ve odanın sol tarafındaki çıkış kapısından koşarak ilerleyin. Soldaki merdivenlerden aşağı inin, sağa dönün ve kapıya ulaşarak açın. Perdeli holden ilerleyin, kapıdan geçin ve sola dönerek merdivenlerden çıkışın. Sağdaki ilk kapıdan geçin ve ilerlemeye devam edin. Sola gidin ve sağa dönerek kapayı bulun. Sağa gidin ve merdivenlerden yukarı çıkışın. Açık kapıdan geçin ve merdivenlerden aşağı inin. Kapıdan geçtiğinizde sağ tarafta Aaron'un hayaletini göreceksiniz. Yanındaki kapıdan girin ve holde ilerleyin. Etrafındaki kapıların kapandığını göreceksiniz. Çıkış açmak için scrawylarla savaşmalısınız. Açılan kapıdan geçin ve aynanın içine atlayın. Odanın içindeki kapıyu kullanarak yuvarlak odaya ulaşın. Odanın kenarlarından dolaşarak tüm alevleri tutuşturun. Odanın ortasında çıkacak Dispel büyüsünü alın. Aynadan geri dönün ve sağdaki yolu engelleyen yeşil bariyer üzerinde Dispel büyüsü yapın. Buradaki odaya hizmetçinin anahtarını kullanarak girin. Soldaki asansörün içine girin ve sağa indiğinizde mutfağa çıkışın. Sağa gidin, cesedin solundaki kapıyu kullanarak kilere inin. Sisin içine girin ve Molotov kokteyllerini alın. Scrye büyüsünü kullanarak holü görün.



Sağ giderek su dolu bölgeye ulaşın ve tahta sandıktaki kurşunları alın. Mutfağa geri dönün ve bahçe kapısından çıkışın. Sağa gidin ve bakıcıya Lizbeth hakkında soru sorun. Geçde doğru ilerleyin ve sonraki bölgeye geçin.

Görev: Covenant Aile Mozolesini Araştır

Mozoleye doğru yürüün ve sola dönerek kapalı kapıya ulaşın. Burada Lizbeth sizi biraz aşağılayacak. Sola doğru ilerleyin ve boşluktan geçin. Mozolenin arkasından dönerken ana girişini bulun ve içeri girin. Önünüzdeki merdivenlere ilerleyin ve sağ taraftaki düğmeye basarak dışarıdaki üç howler'i öldürün. Tabutlara geri dönün ve Invoke büyüsünü alın. Tabut bölgesinden çıkışın

sağa gidin. Amplifier'i alın. Howler'i öldürüp cesetten sola gidin. Delikten aşağı inin ve Scrye yardımıyla karanlık tünelden ilerleyin. Buradaki iskeletleri Invoke büyüsü veya Tibetan War Cannon ile öldürübilir veya yanlarından koşarak kaçabilirsınız. Diğer taraftaki tünelерden eğilerek geçin. Kırık mezarı açın ve içeri girin. Sondaki merdivenden yukarıya çıkışın. Şimdi mezarlığınız. Invoke büyüsü ile çıkan iskeletleri toza çevirin. Dışarı çıkışın ve ilerlemeye devam edin. Sağa giderek rıhtıma ulaşın, bota binerek manastırı gidin. Yokuştan yukarı çıkışın ve yaratıkları öldürerek ilerleyin. Yol ayrılmadan sağa dönerek cesede ulaşın ve kitabı alın.

Görev: Zaman Portalı İçin Bileşenleri Topla: Güneş

Madalyonu, Zaman Sözleri ve Civa Şişesi

Çıkın ve film tarafından kesintiye uğrayana kadar sağa gidin. Kontrol tekrar size geçtiğinde duvarların arkasında eğilin ve gelen yaratıkları öldürün. Cephaneleri ve kule anıtarını alın. Başlangıç noktasına geri dönün ve sağa giderek kuleye ulaşın. Kuleyi açın ve içerisindeki sandık anahtarını ve güneş madalyonunu alın. Kuleden çıkışın ve sola doğru gidin. İleride howler'ları gördüğünüzde arkanızı dönün. Tibetan ve Ectoplasm kullanarak hepsini öldürün. Trsanti bölgesine gidin ve sağa dönerken ahıra ulaşın. Ahıra girin ve sağdaki merdivenden çıkışın. Ahır penceresinden bitişik binaya geçin. İlerleyin ve sola dönerek Trsanti savasçısını öldürün. Soldaki ilk odadaki howler'ları öldürün. İlerleyin ve soldaki odadaki Molotov kokteyllerini alın. Howler'ların belirdiği odaya geri dönün. Önce ileri, sonra sola ve sağa giderek merdivenlerden çıkışın. İlerleyin ve yolun sonuna geldiğinizde aşağı bakarak sandığı görün. Aşağı atlayın ve anahtarla sandığı açarak içindeki anahtarını alın. Merdivenlerden geri dönün ve aşağı inin. Anahtarla kapağı açın ve içeri girin. Yol ayrılmadan sola dönün ve holü takip edin. Aşağı atlayın ve sağa gidin. Merdivenlerden çıkmadan önce merdivenlerin arkasına geçin ve yerdeki kırıntı inceleyin.

Görev: Patlayıcı Bul

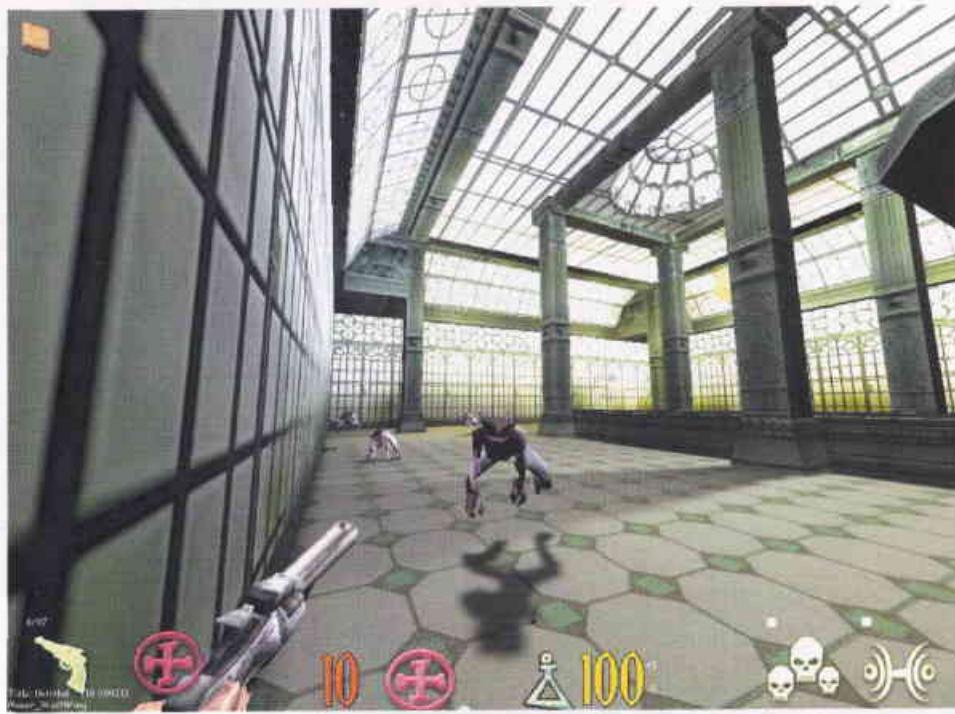
Merdivenlerden çıkışın ve etrafındaki howler'ları temizleyin. Gel'ziabar taşı yardımıyla Scrye büyüsünü kullanacağınız kapıyı bulun. Merdivenlerden yukarı çıkışın ve sola dönüp yolun sonuna kadar ilerleyin, basamaklardan çıkışın ve sonraki bölgeye ilerleyin. İlk sola dönün ve kapidan geçin. Invoke büyüsü ile iskeletten kurtulduktan sonra Gel'ziabar ve Scrye yardımıyla olanları seyredin. Duvardaki işigi fark etmişsinizdir sanırım. Bu işik Lizbeth ve eğer yanında fazla kalırsanız size bir şeyler fırlatmaya başlayacak. Tekrar merdivenlere dönün ve sola gidin. Yolun sonundan sağa giderek Amplifier'a ulaşın. Lizbeth'in olduğu yere geri dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Sola giderek sağlığı alın. Mer-



→ divenlere dönün ve yukarı çıkin. İlerleyin ve Scrye büyüsü ile bir görüntü daha yakalayın. Soldaki yola girin ve sağa ilerleyin. Burada Shotgun ve dinamit bulacaksınız.

Görev: Mezarlarda Yol Aşmak İçin Dinamit Kullan

Cesedin arkasındaki açıklıktan aşağı atlayın. Sağa giderek önceki bölgeye geri dönün. Sağa gidin ve yokuştan ve merdivenlerden inerek zeminde ulaşın. Merdivenlerin sağındaki kırık zemin üzerinde dinamiti kullanın ve hemen geri çekilin. Açılan delikten mezarlara inin. İlerleyin ve yolun sonundaki kapıdan girerek iskeleti öldürün. Scrye büyüsü ile görüntü yakalayın. Girişe geri dönün ve ilk sola girin. İlerlediğinizde bir ara film göreceksiniz. Howler'ları öldürün ve odadaki dinamiti ve kocasıyı alın. Kalasın üzerinden yukarıdaki odaya çıkin. Tahta yerden yürümeden önce Gel'ziabar taşı ve Scrye büyüsünü kullanın. Kırmızı ayak izlerini izleyin ve cesede ulaşın. Duvardaki düğmeyi kullanın. Açılan gizli kapıdan girin ve Amplifier'i alın. Aşağıdaki odaya düşene kadar ilerleyin. Tekrar Scrye ve Gel'ziabar yardımıyla duvarlardaki mesajları okuyun. Hole çıkin, sağa gidin ve yerdeki deliğe yaklaşın. Sola gidin ve kapıya açın. İlerleyin ve sağdaki merdivenlerden yukarı çıkin. İlk sağдан dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Soldaki taşların üzerinden atlayarak ilerleyin ve merdivenlerden yukarı çıkin. Holün sonundaki Abbot's Lament kitabını alın ve Scrye büyüsü ile görüntü yakalayın. Sandığa yürüyen ve açıp içinden zaman sözlerini ve gümüş anahtarları alın. Bu bölgenin başlangıç konumuna dönün ve merdivenlerden çıkışın. Sağdan yürüyen ve sola doğru kırılmış duvara ulaşana kadar ilerleyin. Yolun sonundaki sağdaki merdivenlerden inin, holün sonuna kadar yürüyen ve sağdaki kapıya gümüş anahtarla açın. İçeri girin ve merdivenlerden yukarı çıkin. Holü izleyerek şarap mähzenine inen merdivenleri bulun. Buradan fosforlu kurşunları alın. Önce sağa, sonra sola giderek her iki yanında da merdivenler bulunan odaya girin. Gel'ziabar ile Scrye kullanarak görüntü



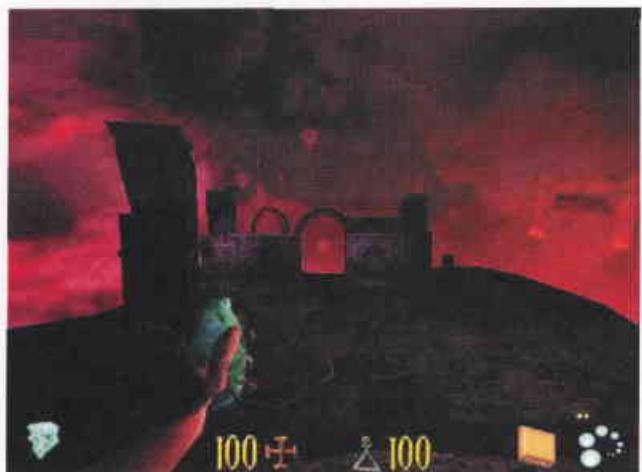
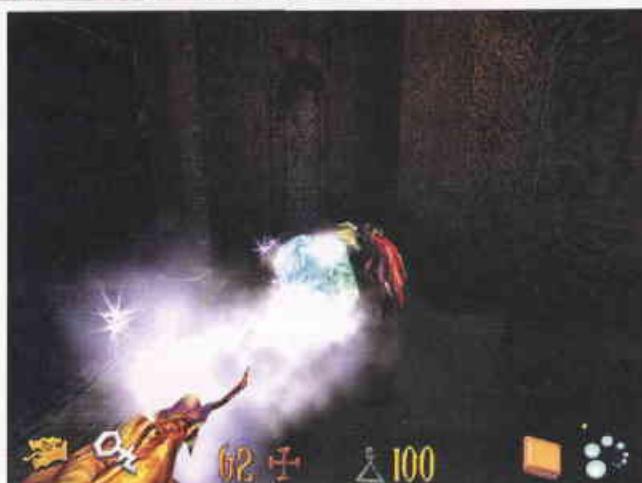
yakalayın.

Görev: Geçmişteki Abbot'tan Altın Anahtarları Al

Merdivenlerden çıkışın ve soldaki kapıdan girin. Odanın içindeki vanayı çevirin. Bitişik merdivendeki taş bloğun bir kısmı açılacak ve yeni bir görev alacaksınız.

Görev: Taş Bloğu Tamamen Kaldırmanın Yolunu Bul

Merdivenlerden inip odadan çıkışın. Sola gidin ve sağ taraftaki kapıdan girin. İleride mızraklı savaşçı yerdeki tuzakların habercisi Scrye büyüsü ile tuzaklı yerleri görebilirsiniz. Tuzakları geçip sağdaki kapıdan girin. Merdivenlerden inin ve sağa gidin. Karanlık yerleri Scrye ile aydınlatın ve iskeletlerin sayısını Inovke büyüsü ile azaltın; hepsiyle başa çıkmaman çok zor. Sonraki bölgeye giden yokuşu bulun ve tavandaki delikten geçmek için taşları kullanın. Merdivenlerden en üsté kadar çıkışın. Sola, balkona çıkin ve Scrye ile görüntü yakalayın. Düğmeye basın ve açılan bölmenin içinden cıva şişesini ve manastır anahtarını alın.



manastır anahtarını kullanarak ilerlemeye devam edin. Holde Scrye kullanarak etrafı aydınlatın. Holün sonundan aşağı inin ve soldaki merdivenlerden çıkışın. En üstteki kapıyi

açın ve buradaki vanayı çevirerek taş bloğu tamamen kaldırın. Çıkış kapısını açın ve sağdaki merdivenlerden yukarı çıkin. Dikdörtgen taşın yanında Scrye büyüsünü kullan-

Görev: Zaman Portalını Bul ve Geçmişe Yolculuk Yap

Masadan fosfor kurşunlarını alın ve merdivenlerden aşağı inin. Holden ilerleyin ve Lizbeth'i görün. Kapıda





nin. Gölin etrafındaki çimenlik bölgeye çıkışın. Buradaki platformlara sırasıyla güneş madalyonunu, civa şişesini ve zaman sözlerini koyun. Göle yakından bakın ve manastırın geçmişteki yansımmasını görün. Göle atlayın ve geçmişe doğru yola koyulun. Sola gidin ve keşfi öldürün. Sağa dönün ve duvara yaslanarak ilerleyin. Bir keşif cesedinin yanındaki kitabı ulaşana kadar ilerlemeye devam edin ve kitabı alın.

Görev: Keft Tirpanını Bul

Etrafta dolaşmaya devam edin ve kapının yanındaki iki keşfi öldürün. Kapının ilerisindeki yokuştan aşağı inin. Soldaki kapıdan ilerleyin ve ateşin oraya geldiğinizde soldaki merdivenlerden çıkararak ilerleyin ve

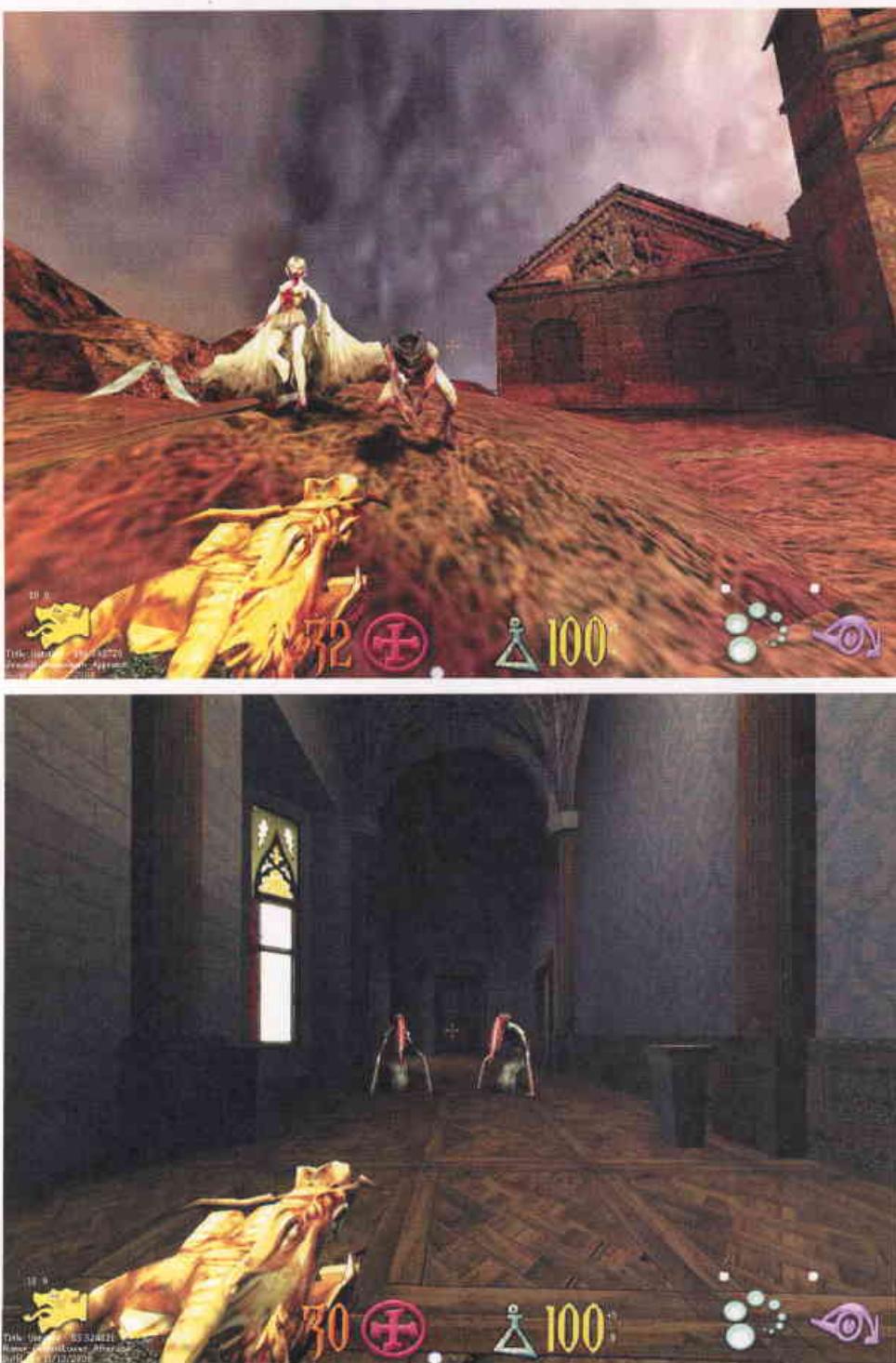
yokuştan tırmanın. Sola giderek açılığa ulaşın. Sol taraftaki en son kapıdan girin, sonra da sağdaki kapıdan girerek merdivenlerden yukarıya çıkışın. Önümüzdeki odadan "Monk's work" yazılı kağıdı alın ve hole gidin. Dua eden keşfi öldürün. Odadan çıkışın, sağa gidin, ateşi ve üç kapıya geçin. Sağdaki ikinci kapıdan girerek sağlığı alın. Yol ayrımlına geri dönün ve merdivenlerden inin. Buradaki Amplifier'i alın. Ateşli bolmeye geri dönün ve soldaki merdivenlerden aşağı inin. Oda-daki düğmeye basın ve diğer merdivenlerden çıkışın. Sonraki odadaki en üst rafta bulunan kitabı oynatın. Merdivenlerden en aşağı inin ve ilerleyerek yolun sonundaki gizli odaya girin. Burada cephane, mana

kuyusu ve sağlık bulacaksınız. Geri dönün ve geçtiğiniz ilk kapıya gelin. Merdivenlerden çıkışın ve buradaki kapidan girin. İlerleyin ve kütüphane-ye benzeyen odadaki iki keşfi öldürün. Merdivenlerden üst balkona çıkışın ve buradaki mühimmati toplayın. Çıktı ve yol ayrımlına gidin. Sağa gidin ve mistik sarmalı alın. Şimdi kapıya doğru sola gidin ve ok atan keşfi öldürün. Kapıdan geçin ve merdivenlerden en üstte çıkışın Tahta merdiveni kullanarak en üst odaya ulaşın. Abbot'u öldürün (çift namlulu shotgun işe yarayacaktır) ve anahtarlarını alın. Merdivenlerden inin ve kapıdan çıkışın. Sağda gidin ve kütüphane bölgesindeki merdivenlerden inin. Buradaki sağlığı aldıktan sonra kapıdan çıkışın. Keşfi öldürün ve kapıya doğru koşun. Sağda giderek merdivene ulaşın, merdiveni geçin, önce sağa, sonra da ilk sola gidin. Buradaki keşfeleri öldürün ve sağlıklarını alın. Kapıdan girin ve sağdaki çıkış kapısını abbot anahtarını kullanarak açın. Merdivenlerden çıkışın ve ikinci abbot'u öldürün. Buradaki altın anahtarları alındığında ışıklar sönecek. Scrye büyüsünü kullanarak etrafı aydınlatın. Sağda doğru çıkışın ve kırık pencere-den dışarı çıkışın. Önce sola, sonra da çıkıştı boyunca sağa gidin. Bacanın içine atlayarak Amplifier'i alın.

Sağ taraftaki kulenin açık pencere-sinden içeri girin ve buradaki keşfi öldürün. Merdivenlerden iki kez aşağı inin ve sağ tarafta göreceğiniz keşfeleri ve abbot'u geçin. Yo-lun sonunda sağ taraftaki merdi-venlerden çıkışın ve keşfi öldürerek sağlığı alın. Merdivenlerden aşağı inin, sola gidin ve önce abbot'u, sonra da iki keşfi öldürün. Tirpanın sağındaki merdivenlerden çıkışın ve kolu çekin. Aşağı inin, sunağa atl-aşın ve tirpanı alın.

Görev: Gündümzdeki Abbot Kapısında Altın Anahtarını Kullan

Tekrar simdiki zaman döndürün. Sola gidin ve taşın üzerine atlayın. Sunağın solundaki merdivenlerden inip mezarla geri dönün. Tekrar aşağı inin ve önceden kilitli olan kapıyı altın anahtar yardımıyla açın. İçeri girin ve Scrye büyüsü ile etrafi aydınlatın. Sağa giderek en alta ulaşın ve tekrar sağa giderek merdi-venlerden çıkışın. Sağ taraftaki duvar-daki mumu kullanarak gizli kapıyi açın ve içerdekileri alın. Bu bölge-deki howler'lar üzerinde yeni silah-nızı kullanabilirsiniz. Sağa doğru gi-din ve üzerinde ceset olan düşmüş sütunun üzerine çıkışın. Trsanti cese-dine ulaşın ve Lost Trsanti yazılı no-tu alın. Bu bölgeden çıkışın ve moloz-ların üzerinden ilerleyerek merdi-venlerden aşağı inin. Sola gitmeye devam edin ve havuzun ilerisindeki merdivenlerden çıkışın. Yol ayrımlında düz devam edin. Ve soldaki kapıyı açın. Odanın ortasındaki yuvarlak taşın üzerine çıkışın. Tabancanızı çi-karın ve dokuz rakamını gösteren sembole doğru dönün. Duvara bâ-kın ve en alttaki "dokuz" sembolüne ateş edin. Eğer taş yükselmeye doğru yeri vurmadınız demektir. Ar-kanızı dönün ve yüzünüzü dönük olduğu sembolün, duvarda en alta bulunan aynısını vurun. Sola dönün ve yüzünüzü dönük olduğu sembolün, duvarda en solda bulunanını vurun. Taş yükselecektir. Duvarda en üstten ikinci eşleşen sembolü vurun. Sağa dönün ve yüzünüzün dönük olduğu sembolün, duvarda en solda bulunan aynısını vurun. Taş yi-ne yükselecektir. "Dokuz" sembolü-ne dönün. Duvardaki en soldaki →



→ "dokuz" sembolünü vurun. Artık taşen yukarıya kadar yükselmiş olmalı. Buradaki Amplifier'i aldiğinizda anda taşa geri ziplayın, çünkü alçalmaya başlayacak. Odaya girmiş olan howler'ları öldürün. Odadan çıkışın, sola giderek merdivenlerden aşağı inin. Sola gidin ve holün sondakilerden yukarı çıkışın. Kolu kullanarak sonraki bölgeye ulaşın. Deliğe doğru ilerleyin ve Lizbeth'i görün. Delikten aşağı atl-

ın. Merdivenden tırmanın ve soldaki merdivenleri kullanarak Amplifier'i alın. Geri dönün ve sağdaki merdivenlerden çıkışın. Dinamiti alın ve kolu kullanın. Merdivenlerden inin ve büyük kapının yanındaki kolu kullanın. Kapıdan girin ve soldaki dinamiti alın. Kopruden çabucak geçin ve diğer taraftaki kolu kullanın. İçerideki iskeletleri Invoke büyüsü ve tırpan yardımıyla öldürün. Soldaki merdivenlerden çıkışın ve ko-

lu kullanın. Kuyudaki su azaldıktan sonra kuyuya atlayın ve mazgalдан eğilerek geçerek Cistern Entry isimli kitabı alın. Merdiveni kullanarak kuyudan çıkışın. Köprüye geri dönün ve sola, aşağıdaki kuyuya atlayın. Yukarı tırmanın ve odadan çıkışın. Holü takip edin ve merdivenlerden inin. Açık kapıya doğru koşun ve sağdaki sağlığı alın. Kapının arkasında duran Lizbeth'e yaklaşın. Sağdaki kapı açılır açılmaz içeri girin ve önden ar-

kadan saldıran howler'ları öldürün. Holü takip ederek sunağa ulaşın. Geri kalan tüm howler'ları öldürdükten sonra sunağın çevresinde bir merdiven açılacak. Aşağı inin ve soldaki sağlığı alın. Kavşağa gelin ve soldaki sağlığı alın. Yan kapı açıldığında içeri girin ve Lizbeth'e doğru ilerleyin. Önünüzdeki yer çıktılığında mazgalın üzerinde durun. Howler'lar ve iskeletlerle savaşıp labirentte çıkışın. Sağdan ilerleyin ve tavanda mazgal olsan küçük odayı bulmaya çalışın. Mazgal yaklaşın, açıldığında dışarı çıkışın ve holü sağa doğru takip ederek kapılardan geçin. Merdivenlerden inin ve Lizbeth ile savaşmaya hazır olun.

Invoke büyüsünü kullanarak hemen iskeletlerden kurtulun ve Tibetan ile Lizbeth'e saldırın. Uzaktan yaptığı saldırılardan ve özellikle de yakın saldırısından sakınmaya çalışın. Buradaki en önemli kısım ona olan uzaklığını korumak olacaktır. Saldırılarını kesip de kafası dönmeye başladığında onu öldürmek için fırsat yakaladınız demektir. Eğer kafası dönmüyorsa onu öldürmeyeceksiniz. Bu sırada tırpanınızı kullanarak Lizbeth'in kafasını kesin. Etraftaki holleri araştırıp sağlık, Amplifier ve Cliffside Entry isimli kitabı alın. Yemek odasının bitişindeki yuvarlak odaya girin ve parşomeni alın. Artık Haste büyüsünü de öğrendiniz. Dışarı çıkışın.

Görev: Uçurumlardan Çık ve Malikane Geri Dön

Uçurumlara geri döndüğünüzde sola gidin ve Haste büyüsünü kullanarak iki boşluğun üzerinden atlayın. Sola dönün ve sarışıklardan tırmanın. Sonraki çıkışında tekrar Haste büyüsü kullanarak tek bir boşluktan atlayın. Sağa dönün ve sağdaki duvara tırmanın. İlerlemeye devam edin ve bu bölgeden çıkışın. Bota binerek mansiyona geri dönün. Bahçevanla karşılaşana kadar ilerleyin. Önünüzdeki yoldan ilerleyin, köşeyi döndüğünüz anda Trsanti savaşçıları saldıracak, Onları shotgun - ectoplasm kombinasyonuyla öldürün ve yerdeki "Ambrose" yazılı notu alın ve dergimizin gelecek sayısını beklemeye başlayın. ■■■

Eser Güven | eser@level.com.tr



strateji ustası feareffect retrohelix

PSONE için son zamanlarda yapılmış en iyi oyunu sizler için çözdük.

BÖLÜM 1 AQUEDUCT

DİSK 1

HANA

Açılışideosunu kaçırmadan izlemenizi tavsiye ederim. Rain' i takip edin. Sola gidin ve hiçbir yere sapmadan save noktasına kadar ilerleyin. Robotları patlatıp, karanlık köşeden EMP' yi alın. Sol taraftan aşağıya gitin. Videodan sonra METAL HOOK' u alın. Geri dönün ve geldiğiniz yere doğru giderken sağdaki ilk kapıdan girin. Yerde METAL HOOK kullanın ve YELLOW KEYCARD' a sahip olun. Şimdi robotları öldürdüğünüz yerdeki kapıya gidin ve YELLOW KEYCARD' i kullanarak merdivenden inin. Jeneratörü açın ve tekrar Rain' in yanına dönün. Robotları yanında etkisiz hale getirebilmek için EMP' de basılı tutun, robot görünce bırakın. İsterseniz SHOT-GUN ile patlatın. Jeneratörü tekrar açın.

RAIN



Buharı geçmek için sırasına dikkat edin. Shotgun' i hazırlayıp diğer oda- ya girin. Buradaki merdivenden aşağı inin ve soldaki kapıdan girin. Aynı buhar odası gibi bir yer de burası, ya sırasını izleyin, ya da deli gibi koşun. Diğer odadaki robotu patlatıp, UZI' yi alın. Devam edip sağdaki kapıdan girin. Burada insanları vurmamaya özen gösterin, sadece robotlara nişan alın. İş bitince kırmızı çizgili kapıdan girin. Sağdaki kapıdan girin ve FLASH DISC' i bilgisayarda kullanın. İlk bulmacanızı çözmek için iki dakikanız var.

BULMACA 1 – FLASH DISC ve DİJİTAL SAYILAR

Burada 80 ve 86 şeklindeki iki şekli oluşturmanız gerekiyor. 80 için 4, 3, 2, B, D, C; 86 için ise 4, 3, 2, B, D, A tuşlarına basmanız yeterli.

Kanlı odaya döndüp kahverengi kapıdan girin, ilk kapıdan girin. Buradaki en son kapıdan girin ve sağdaki bilgisayarı kurcalayın.

BULMACA 2 – SAĞDAKİ BİLGİSAYAR

Harflerin rakam karşılıklarını deşifre etmeniziniz. B-5, C-4, D-3, E-2, F-1 olacaktır. Çözümü ise şöyledir:

- 2. sıra: 3, 1, 4, 5, 2, anahtar
- 3. sıra: 4, 5, 1, 2, 3, anahtar
- 1. sıra: 2, 3, 4, 5, 1, anahtar

Soldaki bilgisayara geçin

BULMACA 3 – SOLDAKİ BİLGİSAYAR

Soldan sağa doğru 2, 5, 10, 13 ve -1 sayılarını yerlerine yerleştirip OK tuşuna basın.

HANA

Odanın sonuna kadar yürüyün, kapıya çok yavaş yaklaşın. Kapı kırıldıktan sonra L1 ile hızla arkanızı dönüp oda-

ya girdiğiniz ilk yere doğru koşun. Farelerin gitmesini bekleyin ve kırılan kapının oradan VIDEOTAPE A' yi alın. Devam edip sağdaki kapıdan girin. FIXER PISTON' u alın, dışarı çıkin ve iki işçi görene kadar devam edin.

BULMACA 4 – RADYO VE PERVANELER

Soldan sağa 5, 4, 3, 2 yapın ki sistem kapansın ve buhar kesilsin.

Köşeyi dönün ve videoyu izleyin.

RAIN

Kanlı odaya geri dönün ve içerisinde biraz gezinin.

BOSS 1 – SCANNER

Elindeki İngiliz anahtarını savurmasının hemen ardından otomatik tüfekle hiç durmadan tarayın. Oldukça kolay.

Üzerine gidipl kontroll edin.

HANA

Görevimiz Rain' i bulmak. Tırsık adamin yanındaki merdivenden tırmanın. MACHINE COG' u alın. GREEN KEYCARD' i kullanarak odadan çıkin. Rain' i kaybettığınız yere dönün. Bu kez sağdaki kapıdan girin ve aşağıya inin. FIXER HEAD KEY' i alın ve sondaki kapıdan girin. Aşağıya inin ve oradaki kapıdan devam edin. Metal blokları da koşarak geçtiğinden sonra kanlı odaya gidin. Kırmızı çizgili kapıdan girin, soldaki kapıdan girin, VIDEOTAPE B' yi alın ve iki kaseti de bura- da kullanın. İki videoyu da izleyin.

Kanlı odadan kahverengi kapıya girin, oradan da en sondaki kapıdan girin: "92572". Burada sakın aşağıya gitmeyin. Yolunuza çıkan her robottu öldürün ve UZI' yi alın. En sonda BLASTING CAPS' i kullanın. Hemen yukarıdaki cebe saklanmalısınız, yoksa köfte olursunuz. Geri dönün ve karşılaşışınız robotları öldürün. Şimdi aşağıya gidin ve FIXER CHIP' i alın.

Kanlı odaya geri dönün ve çarkları bulun. MACHINE COG' u kullanın. Oyunu ilk başladığınız yere geri dö- nün. Yeni robottu öldürüp FIXER BAT- TERY' yi alın. Bozuk robotun olduğu odaya gidin ve FIXER HEAD KEY' i robota kullanın. Parçaları yerine yer- leştirdikten sonra yeni kapı açılmış olacak. İçeriye girin, iyi bir silah seçin ve kesinlikle save edin. Merdiven aşağıya inin. Rain' e bir göz atın, amanın, o ne manzara öle?

BOSS 2 – SCANNER

(evet yine)

Amaç herifi elektrik yüklü şelaleye iteklemek. Ortaya doğru koşup, hızla arkanızı dönün. Ateş ederek onu suya itin. Üçüncü seferin sonunda nalları dikecektir.

Daha sonra Rain' i kurtarin. Sadece iki dakika içinde bombaları imha etmeniz gereklidir. Merdivenden yukarı çıkin. Odadan çıkin. Köşeyi döndüğünden birbirine çok yakın olan iki kapıdan da girmeli ve ikisindeki bombaları da imha etmelisiniz. Daha sonra Rain' in yanına dönün, size ihtiyacı var :) Videodan sonra hiç durmadan koşun. Yolun sonunda hemen ün- gene basın.

BÖLÜM 2 WING CHUNE GAR-DEN – DİSK 2

RAIN

Odadan çıkip adamları öldürün. Şela- leyli bulun. Sonra büyük rampadan çı- kin. Devam edip kapıdan girin. İçeri- de eğilerek gidin ve mümkün olduğu kadar gizlice öldürün. Bir su vanası bulmalısınız. İlk videodan sonra sola ileleyin, ikincisinden sonra SNIPER SCOPE' u kullanın. Geri dönüp ilk vi- deonun olduğu yere gidin ve içeriye ates edin. JIN' S PACKAGE' i alın.

HANA

Burada asla silahınızı çekmeyin ve ta- →

→ kim elbiseli adamların yakınında dolşayın. Merdivenleri çikip bayanlar tuvaletinde save edin. Üçüncü kata çıkan büyük rampanın sağındaki adamlı konuşun. Yukarıya çikip tekrar aşağıya inin ve aynı adamlı tekrar konuşun. Rampadan çikip kırmızı halının sağ tarafına gidin. Videodan sonra GOLD BRACELET'ı halının yanındaki adamda kullanın ve VIP girişine erişin. Sağa gidin, beyaz gömlekli adamı bulun ve hemen içkiyi üzerinden kulanın. VIP alanını terk edin.

RAIN

Hemen oyununuz save edin. Duvardaki ışıklı anahtarı açın. Bir yol açılabilecek, yukarı çıkin. Burada yolunuza çıkan herkesi öldürüp vanayı bulun. Açıp şelaleye geri dönün. Oradaki merdivenden çıkışın ve iyi bir silah ile odaya dalın. Adamları öldürüp, sağdaki kapıda MAINTENANCE KEYCARD'ı kullanın. Aşağıya inip save edin ve kapıdan girin. Soldaki bilgisayarda FLASH DISC'ı kullanın. Sıradağı bulmaca ile ilgili bazı şikayetler alındı. Başka yerlerden aldığıları tam çözümlerin yanlış olduğu şeklinde. Buradaki bulmacanın rasgele değişimleceği konusunda uyarmayı unutmuşlar sanırı. Eğer aşağıdaki çözüm size uymuyorsa, kendiniz çözmelisuniz.

BULMACA 5 – GEOMETRİK SEKİLLER ve FLASH DISC

Sekil 1: yukarı, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı

Sekil 2: aşağı, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı

Sekil 3: aşağı, aşağı, aşağı, aşağı, aşağı, aşağı, aşağı, aşağı

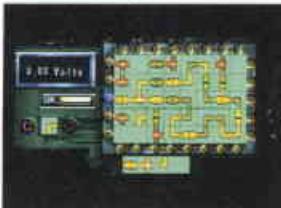
Sekil 4: yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, Sekil 5: aşağı, sol, aşağı, sol, aşağı, sol, aşağı, sol

Sekil 6: aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı

Şimdi sağdaki kapı açılmış olacak, içeri girin.

BULMACA 6 – DEVRE TAHTASI

Bu bulmacanın çözümü çok kolay. Anlayamazsanız aşağıdaki resme bakmanız yeterli.



Parçalar:

sarı düz=S, kırmızı T=R, sarı dirsek=Y
Sıra 1: boş, Y(3), boş
Sıra 2: Y(2), S, Y, boş
Sıra 3: S, R(1), S, S
Sıra 4: boş, Y(2), S(1)
Sıra 5: boş, boş, Y(1), S, Y(1), Y

Açılan kapıdan girin ve bir bulmaca ile daha yüzleşin.

BULMACA 7 – RENKLİ SIGORTALAR

Buradaki sigortaların sırasını, soldaki şekillerden, aşağıda olanı gibi değiştirmeniz gereklidir. Öncelikle alt ve üstteki aynı renkli sigortaları çıkartmalısınız ki, ortadakinde hiç elektrik olmasın. Örneğin sarı barı çıkartmak için, önce alt sarı, ve üst sarı sigortaları çıkartmalısınız. Bu sigortaların tam altındaki ve üstündeki sigortalar olmayabilir. Bu şekilde sıralamayı yapınız.

Şimdi geri dönüp JIN' S PACKAGE'ı olduğu yere gidin. Fakat adamlara çok dikkat edin. Öldürdüğünüz adamlardan birisinden BRIDGE CONTROL CARD'ı alacaksınız. Paketin olduğu yerdeki kırmızı yanıp sönən yere BRIDGE CONTROL CARD'ı kullanın. Şuh sahneden ardından, bayanlar tuvaletine gidin. Save ettikten sonra baylar tuvaletine gidin ve üç adamı gizlice geçin. Kusan adamdan ELEVATOR KEYCARD'ı alın ve bayanlar tuvaletinden sola dönerek asansöre gidin. Panelde ELEVATOR KEYCARD'ı kullanın.

HANA

Rampadan aşağıya inin ve aynı asansöre girin. Eğlence vakti; elbiseyi önce Rain' de sonra da köşedeki kamerada kullanın. Yaşınız ufaksa burada yatın, yarın okul var:)

BÖLÜM 3 80. ve 86. KATLAR – DİSK 1

HANA

Merdivenden çıkışın ama sakin durmayı.

RAIN

Sağdaki kapıdan girin. Sarı elbiseli kızı öldürüp(!?!) döşendüğü BIOHAZARD KEYCARD'ı alın. En sondaki kapıya gidip kod için kontrol edin. Kodu buraya girmeyin. Dışarıya çıkışın ve yuvarlak geçide girin. Kapıda BIOHAZARD KEYCARD'ı kullanın. Soldaki kapıya girin ve dolaptan sarı elbiseyi alın. Artık bir silah ya da Melee almadığınız sürece fark edilmeden

yürüyebileceksiniz. Asansörün yanına dönüp diğer kapıdan girin. Buradaki kapıda VIDEO ROOM KEYCARD'ı kullanın. Oradaki renkli barların olduğu ekranlara gidin ve kodu girin: 836745. Şimdi odadaki diğer monitöre gidin ve bulmacayı çözün.

BULMACA 8 – LABİRENT

VİDEO OYUNU

Bu bulmaca kusursuz zamanlama ve hızlı parmaklar gerektiriyor. Kırmızı noktanızı yeşil noktanın üzerine getirmeye çalışacaksınız. Tek yapmanız gereken iş, noktanızı en dışa çıkartmak. Noktanız en dıştan saat yönünde dönecektir. Şeklin en sağından aşağıya doğru inerken, yeşil noktanın hizasına gelir gelmez sol tuşuna basılı tutun, işte bu kadar.

Şimdi ilk monitöre dönün ve tüm videoları izleyin. Buradaki videolar size ilerdeki bulmacalar için de ipuçları verecektir. Asansörün yanındaki ilk girdiğiniz kapıdan tekrar girin ve üzerinde kod yazan kapıya yeni kodu girin: 4615207. Buradaki kapıda BYPASS KEYCARD'ı kullanın. Bilgisayarda FLASH DISC'ı kullanın.

BULMACA 9 – FLASH DISC, NUMARALAR ve VİDEO

Burada 42B3DA kodunu video oda-sında gördüğünüz gibi yerleştirmelisiniz.

4 yukarıdan üçüncü,
2 yukarıdan beşinci,
B yukarıdan altıncı,
3 yukarıdan ikinci,
D yukarıdan altıncı,
A yukarıdan dördüncü karakter olmalı.

HANA

Kapının yanındaki panele ulaşmak için sadece 30 saniyeniz var. İnceleyin ve geri çekilip ateş edin. Yan taraftaki DISPERSION CANISTER'ı bulup alın. Odadan çıkışın ve kurbanınızdan SECURITY KEYCARD'ı alın. SECURITY KEYCARD ile soldaki kapıdan girin ve sondaki kapıda SECURITY KEYCARD'ı kullanın. Sigorta kutusunu inceleyin. Sağlan sigortayı nereye takarsanız, oranın sağındaki yere elektrik sağlanacaktır. Çıkartıp en üsté takın. Artık Arc Taser en büyük arkadaşınız olacak. Girdiğiniz iki odadan da çıkışın ve diğer kapıda SECURITY KEYCARD' kullanın. Arc Taser ile uçan gözleri yok edin. Her kulanımdan sonra 200' e kadar tekrar dolmasını bekleyin. Sondaki kapıdan

girin ve roket mermileri alın. Soldaki kapıda BLASTING CAPS'ı kullanın. İçeriden sık silahlar aldıktan sonra diğer kapıdan girin ve HAIR SAMPLE'ı büyük beyaz makinede kullanın. GENETIC ID CARD'ı alıp, sigorta panosunun olduğu yere geri dönün ve sığortayı en alta takın. Dışarı çikip soldaki kapıda SECURITY KEYCARD'ı kullanın. Sondaki kapıda GENETIC ID CARD'ı kullanın. Burada eğilerek çok yavaş ilerleyin. USE ikonu belirdiği anda DISPERSION CANISTER'ı kullanıp lazerleri geçin.

RAIN

Odadan çıkışın ve köşedeki bilgisayarı kullanın.

HANA

Diğer odaya girin. Yerdeki robotun yanında save edebilirsiniz. Diğer kapıdan girin ve ağır kapıda ELP'yi kullanın. CENTRIFUGE TUBES' ü aldıktan sonra, bunu köşedeki garip cihazda kullanın ve PURIFIED TUBES' ü elde edin. Tekrar sigorta panosuna dönün. Sigortayı ortaya takın ve ilk başlangıçtaki odaya dönün(DISPERSION CANISTER'ı aldığınız yere). Arkanızdaki büyük makinede PURIFIED TUBES' ü kullanın. NUCLEUS BLOT T, CELL BLOT C,

BLOOD BLOT A, ve GLAND BLOT G' ye sahip olacaksınız. Kırmızı ekranlı bilgisayarda BLOOD BLOT A' yi kullanın. Geri dönüp sigortayı en üsté takın. Evet, bence de siktı. Çıkın, onunuzdeki kapıdan tekrar çıkışın ve sağdaki kapıdan girin. Burada da sağdaki kapıdan girin ve yeşil ekrانlı bilgisayara GLAND BLOT G' yi kullanın. Sigortanın bulunduğu kapının ol-





→ duğu koridora gidin ve sağdaki kapıdan girin, NUCLEUS BLOT T' yi de sarı ekranlı bilgisayarda kullanın. Kırmızı koridordan ve lazerlerden geçerek CELL BLOT C' yi de mavili bilgisayarda kullanın. Odadaki diğer kapıdan girin, içerisindeki kapıdan da girin. DNA CODE DISK' i arka duvardaki bilgisayarda kullanın.

BULMACA 10 - DNA CODE DISK ve DNA DİZİLİMİ

Bulmaca kolay, sadece aşağıdaki kodları, aşağıdaki gibi eşleştirin.

Kırmızı – Sarı

Sarı – Kırmızı

Mavi – Yeşil

Yeşil – Mavi

Doğru sıra soldan sağa şu şekilde olacaktır:

1) 1 Ters	2) 7	3) 10
4) 9 Ters	5) 8	6) 3
7) 7 Ters	8) 4	9) 6
10) 12	11) 2	12) 12

RAIN

Matrix' ımsı bir sahneden sonra dışarıya çıkış asansörün olduğu yere gidin. Yuvarlak tünele girin ve save edin. Diğer odadaki büyük kırmızı düğmeyi inceleyin. Odanın diğer köşesine gidin ve yeşili ile konuşun. Sondaki yerde mutlaka save edip BLASTING CAPS' i kullanın. PLASMA WRIST' i seçin ve diğerlerini öldürün. Asansörün oradaki yuvarlak tünele gidin ve save ettikten sonra hızla çıkışına doğru koşun.

BOSS 3 - YELLOW MEANIE

Bu boss anomalik derecede kolay. Sadece eğilerek ateş adın, ve kısa zamanda adamı haklayın.

BÖLÜM 4 DESERTED CITY AND DIG SITE – DİSK 4

DEKE

GENETIC MARKER' i alıp çıkışın. Videonun hemen ardından patlamadan hızla kaçın. Artık yeni arkadaşlarınız var. MACHINE KEY, GL150, ve ASSAULT RIFLE' i alın. Tahta kapıya gidin, ekrana doğru ilerleyip metal kapıdan girerek depoya ulaşın. DIESEL FUEL' i alın ve dışarı çıkış sola gidin. Büyüklük kırmızı makineye ulaştığınızda, merdi-

venin yanındaki tankere DIESEL FUEL' i kullanın. Merdivenden tırmanıp MACHINE KEY' i kullanın.

Arkadaki köşeye gidin ve RL480' i alın. Ekrana doğru olan kapıdan girin. Burada girmeyen bir kapı olacak, ileri yürümeye devam edin. Duvara ateş edin ve zombilerden düşen ELEVATOR LOCK KEY' i alın. Asansöre gidip ELEVATOR LOCK KEY' i kullanın. Yolun sonuna geldiğinizde solda altın rengi, ortada büyük ve sağda da kırmızı kapılar olacak. Altın rengi kapıdan girin ve ANCIENT RED CRANK' i alıp çıkışın. Bu kez kırmızı kapıdan girip ANCIENT RED CRANK' i ejderhanın kuyruğunda kullanın. GOLD CRANK' i alıp altın rengi odaya kullanın. Ortadaki kapıdan girin ve aşağı gidip sondaki kapıyı kullanın. Hayaletlere dokunamayacağınızı unutmayın ve mümkün oldukça koşarak onlardan sıyrılin. Odanın aşağı sağ kısmasına koşun

HANA

90 pistol' i alın ve odadan çıkışın. Asansöre, ve sonra da diğer odaya geçin. Zombiyi öldürüp ARCHAEOLOGY KEY' i alın. Bunu kullanarak büyük kapılardan soldakini açın. RL480 ve MIRROR SEGMENT' i alın. Asansöre gidin ve Deke' i takip edin. MIRROR' i kapıda kullanın. Deke' i takip ederek tahta yola çıkışın, yeşil kapıdan girin.

DEKE

İyi bir silah seçmenizi öneririm. Hala yaşıyorsanız yeni kapıdan çıkışın ve geldiğiniz yerde kırmızı kapıyı es geçerek yürümeye devam edin. Sondaki kapıdan girin.

GLAS

İşte bir diğer kahramanımız. Üç duvarı geçmelisiniz.

HANA

Uzun merdivenden çıkışın ve roket mermilerini alın.

RAIN

Yapışkan halinizle Hana ve Deke ile karşılaşığınız yere gidin. Deke' in girişmediği kırmızı kapıdan girin. Hana'ının içinde olduğu deliğe gidin ve merdivenden tırmanın. Deke' i geçin

GLAS

Asansörden çıkış Deke' in makineden düşüğü odaya gelin. Garip bir adam size PEACH ve STORAGE ROOM KEY' i verecek. Şimdi bir oda geri gidip STORAGE ROOM KEY' i kullanın. DYNAMITE' i alıp dışarı çıkışın.

Mech' inize dönen ve DYNAMITE' i sağ tarafına kullanın. Ejderha kapısından geçin ve rampadan inin. Kapıdan geçip, önceden hayaletlerin olduğu odaya girin. Yeşil kapılardan geçerek tahta yolu takip edin kapıdan girerek çukura inin. Burada küçük bir oyuncu oynayacaksınız.

BÖLÜM 5 TOMB ENTRY AND EMPEROR' S TOMB – DİSK 3 HANA

Save edin ve ekrana doğru gelin. Solda gidin ve sondaki kapıdan girin. Ortadaki kübü, Hana'ının solundaki kapıyı ve merdiveni şimdilik önemsemeyin. Kırmızı heykelin solundaki yoldan ilerleyin ve cephaneye ihtiyacınız varsa soldaki kapıdan girin. Yoksa sağdaki paneli inceleyin. Üzerinde güneş, ay, keçi, zambak ve kelebek ikonları var. Daha önce üzerinde bu şekillilerin olduğu kapıları açabilmek için, burada doğru sırayı bulmanız gereklidir. Şimdilik bir şey yapamayacağınızdan yürümeye devam edin. Bu yeni odada da girişinen bir kapı ve merdiven var. Merdivenden inip HAIL PIN, GOLD BULLION, MOON COIN, ve SUN COIN' i alın. Paneye geri dönüp üçgene basın. Ay ve güneş' i seçip alttaki düğmeye basın. Şimdi kubun olduğu odaya gidip merdivenden tırmanmak için 30 saniyeniz var. Kapı üzerinize kilitlenmeden açın. Kırmızı heykelin vurup TERRA COTTA KEY' i alın. Shotgun işe yarayabilir. Yuvarlak odaya dönüp TERRA COTTA KEY' i yukarıdaki kilitli kapıda kulanın. İçeri girdiğinizde savaşçıları öldürün. Geri dönün. Hayalet siz la land' a yollayacak. Yaşı adamda GOLD BULLION' u kullanın. Size INN ROOM KEY ve BUTTERFLY COIN' i verecektir. Sağa gidip INN ROOM KEY' i kullanın. Yatağın öteki tarafında MIRROR' i kullanın. Geri döneceksiniz. En iyi silahınızı seçip paneye gitin ve BUTTERFLY COIN' i kullanın.

Kelebeğe, aya, aşağıdaki düğmeye basın ve kubun olduğu odaya koşun. Bu iş için yine 30 saniyeniz var. Merdivenin karşısındaki kapıyı açın, soldaki kapıdan girip save edin. Ekrannın üst solundaki kapıya girin. DIG KEY' i alın, kapıdan çıkış sağdaki kapıda DIG KEY' i kullanın. Heykel savaşçıları temizleyip WOOD PLANKS' i alın. Tahta yoldan giderek bir kapıya ve aralığı gelin. Burada WOOD PLANKS' i kullanın. Kapıdan girin ve

la la land' e geçin.

Çiftle konuşup ASTRONOMY KEY' i alın; merdivenleri çiçek kullanın. Girdiğiniz odadaki iki güneşi de giderek üçgene basın. Dışarı çiçek kırmızı terlikli kızla karşılaşın, onu kuyuya kadar takip edin. Kuyuya bakın. Odaya geri dönüp güneşliklere aynı işlemi uygulayın. Evden çiçek çiçekleri verin. LILY COIN' i alıp Spark' a sizi işinamasını söyleyin. Hemen silah çiçek heykeli vurun ve paneye gidin. Burada kelebek, zambak, ay ve aşağıdaki tuşa basın. Başka bir kapı açılacak. Yuvarlak odadaki bu kapıya da ulaşmak için 40 saniyeniz var. Sondaki kapıya girin.

BOSS 4 – REVOLVING WARRIORS

Bu sefer sağda veya solda durup gelen ateşten yana yuvarlanarak kaçın. Boğa kafalı adam çıktıgında ateş açın. Ben assault rifle' i öneririm şahsen.

İllerleyip hayaleti bulun. Haydaa, yine la la land! Soldaki CLAY POT' u alıp heykelin yanındaki davula vurun. Aptal pot konuşıcak. Çiftli kapıdan çıkışın, bu kez heykellerin gözüne BANDAGES takın. Hakime gidip CLAY POT' u kullanın ve BULL COIN' i alın. Paneye geri dönün, beş ikona ve alttaki düğmeye basın. Küp aşağı inip size de yol açacak. Buraya girip yeni açılan pasajı inceleyin. Aşağı inip bir boss ile daha karşılaşın.

BOSS 5 - MUTATED DEKE / CLAY WARRIOR

Yaralanmamak için sürekli koşarak kaçın. İnsan Deke' e dönüştüğü zaman ateş açın. Yine assault rifle deşim. EMPEROR'S PLAQUE' i alın.

GLAS

Burası dümdüz, önüne geleni tepeleyin. Sonunda Çin' in ilk İmparatoru ile karşılaşacaksınız. Hana yardımına gelene kadar ölümeyin yeter.

Soldaki kapıdan girin, tablonun önünde üçgene basın.

MİNİ – OYUN: CAPTURE THE FLAG

Amaçınız rakibinizin bayrağını kapmak. Yapay zeka kötü olduğundan işiniz epey kolay. Onun güçsüz askerlerini kendi güçlü askerlerinizle alın. Sonra bayrağını ele geçirin. Dördüncüden sonra oyun biraz değişiyor. Bu kez bir seferde üç adam yollayın ve kendi bayrağınızın yanına bir çift birakin. Olay bu.

→ Sağdaki tabloya girin.

MİNİ – OYUN:

RUN LIKE HELL!

Bol bol koşun, sürekli save edin ve sonda gördüğünüz toz bulutuna girin.

HANA

Tekrar soldaki tabloya girin. Başka bir bulmaca...

BULMACA 11 – RENKLİ BLOKLAR

Burada blokları aşağı iterek sıralayacak ve renkleri uyduracaksınız. Bir çok çözümü var, biraz da siz eğlenin, azıcık kurcalayın. Çok kolay.

Sağdaki tabloya girin ve Glas' in oynadığı oyunu siz de oynayın. Teknik aynı. MERCURY VIAL'ı alacak ve gemiye bineceksiniz. Tahta EMPEROR'S PLAQUE'ı kullanın ve teknenin diğer tarafına gidip suda MERCURY VIAL'ı kullanın.

BÖLÜM 6 ISLAND OF THE EIGHT IMMORTALS – DİSK 4

Girdikten sonra soldaki kapıya yönelin ve BRIDGE TILES'ı alın. Çıkıp sağdaki kapidan girin. İki BRIDGE TILES daha alıp çıkış ve suya doğru ilerleyip BRIDGE TILES'ı kullanın. Kurulan köprüden geçin ve diğer kapidan girin. DRAGON PLAQUE ve TIGER PLAQUE'ı aldıktan sonra dışarı çıkış ve bahçevan ile konusun. Size DIGGING TOOL ve CHINESE FAN'ı verecek. Save edip shotgun'ı seçmenizi öneririm. Sağa ilerleyip kırmızı platforma gelin. En gerideki sol köşeye gidin. EMPTY GOURD'ı alıp kahverengi platformdan geçerek toprak alanına ulaşın. Köşeye gidip DIGGING TOOL'u kullanın ve ROCK SALT'ı alın. Mavi platformdan su alanına geçin ve iskelenin yanındaki öğütücüde ROCK SALT'ı kullanın. İşkeleden geçin ve NORMAL SALT'ı kullanıp yaratığı öldürün. WATER CRYSTAL'ı alıp, EMPTY GOURD'ı iskeleye kullanın. Sarı platforma gidin ve altın alanına ulaşın. SALT WATER GOURD'ı kullanarak bir yol yaratın.

BULMACA 12 - ALTIN ALANI / ELEMENTLER

Burada aşağı sol, aşağı sağ, orta, sağ, orta, sağ, orta, sağ ve üst sol köşeye gidip hemen üçgene balsalısınız. Unutmayın; bir platform sadece altın iken üzerinden geçebilirsiniz.

Mavi ve sarı padlar için BRIDGE TILES aldığıny yere dönün ve su çarkını kullanın. İşkeleye dönüp EMPTY

GOURD ve GOBLET'ı FRESH WATER ile doldurun. Ateş alanına gidin ve gri yerde durun. GOBLET'ı kullanın ve maviye dönen aleve girin, FIRE CRYSTAL'ı alıp geri çökün. EMPTY GOURD'ı uydugunuz yere dönüp EMPTY GOBLET'ı ocakta kullanın. BROKEN DIGGING TOOL' u ateşte kullanıp tamir edin. ROCK SALT' u aldiğiniz yere dönün ve DIGGING TOOL ile çukur açın. Topladığınız üç kristalı çukurdan kullanın. FRESH WATER GOURD' u kullandığınızda bir ağaç olacak. Sanırım küçükken böyle birisi Pinokyo çizgi filminde görmüştüm; para ağacı çıktıyo. DIAMOND'ı alıp kadının karşılaşığınız yere dönün. Kadının gösterdiği kapıda DIAMOND'ı kullanın.

GLAS

Köşedeki salaklıları harcayıp GATE KEY'ı alın. Bir de SS2000 var. EMP'yi seçin ve GATE KEY'ı kapıda kullanın. EMP' yi şarj edip bırakın ki size doğru gelen mech yavaşlasın. Kapıdan geçerek şıkmazdaki kapayı inceleyin. Hemen yakıt tanklarına ateş edin. Alev tabancasını alıp Arc Taser'ı seçin. GRAPPLING HOOK' u kullanarak diğer binaya geçin. Üç asker daha öldürüp diğer binaya zıplayın. Duran pervaneyi bulup, durduğu anda yanına gidip üçgene basın. İçerde C4'ler ve save noktası var. Dışarı çıkış mech'ı alın. Diğerini yok edin. Helikopterden kaçış binaya tırmanın. Onu haklamak için kulenin içine girin.

Askerleri öldürüp UTILITY KEY'ı alın. Bunu ambar kapağına kullanarak aşağıya inin. CROWBAR'ı alıp kapağı açın ve tekrar aşağıya inin. Yakıt tanklarına ateş ettiğiniz odaya dönün ve UTILITY KEY'ı daha önce açılmayan kapıya kullanın. Kanala girin. Burada elektriğe dikkat etmelii ve güvenli yerden güvenli yerlere geçmeliyiniz. Kapıya ulaştığınızda GATE KEY'ı kullanın ve EMP' yi seçerek önünüze geleni harcayın. Diğer kapıya ulaşıp GATE KEY'ı kullanın ve böylece üzerinede kırmızı ışık yanın kapıya kadar devam edin. Burayı CROWBAR ile açın, tabloyu inceleyin, çıkış. Kontrol geri geldiğinde silah için koşun yoksa ölürsünüz. Hanayı kuleye kadar izleyin.

BÖLÜM 7 TOWER OF THE EIGHT IMMORTALS – DİSK 2

HANA

Kapıya doğru gidip BELL'ı kullanın.

Burada ne yaparsa aynısını yapacaksınız. Her seferinde değiştiği için size yardımcı olamıyorum. Bir kağıt ve kaleml tavsiye ederim.

GLAS

Kapıda PHOENIX'ı kullanın ve Dragon Dice oyununu oynayın. Zar atarak sona ilk siz ulaşmalısınız. Eğer üstünüz binerse 6 sıra geri gidiyorsunuz. Hedefe ulaşmak için tam sayısına ihtiyacınız var. Tamamen şansınızda dayalı, en fazla bir iki denemedede aşarsınız.

HANA

CHINESE FAN'ı kullanıp bahçevan ile karşılaşın. Burada yapmanız gereken kapıda yazan ile aynı harflere basmak. Çünkü biliyorsanız sorun yok. Türk iseniz, aşağıdaki tabloyu izleyin:)

BULMACA 13 – YERDEKİ HARFLER / MÜZİK

3			8		
*	*	*	4		
*	2	*	*		7
6	*	*	*	*	*
	1	*	*	5	

Sayılar ve yıldız, size zarar vermeyen harflerdir. Bunlara güvenle basarak sayıları sırasına uygun ulaşmalısınız.

GLAS

Kapıda PAPER DOLL' u kulanın ve kardeşinizle babanız arasında bir seçim yapın. Kimi seçeceğiniz önemli değil, sallayın birini. En ağır ateş gücündüz savaşın.

HANA

Kapıda MIRROR'ı kulanın. Eveeeet, işte sizi uyardığım yere geldik. Eğer Aqueduct bölümünde dediğim gibi masum işçileri öldürmediyiseniz, burada rahatsınız. Eğer onlardan birisine bile zarar verdiyiseniz şimdî sırada güzel bir boss var :) Ne demişler, alma mazlumun ahını, neyse boşverin gitsin...

BOSS 6 – AQUEDUCT İŞÇİLERİ

Silahlarınızla zarar veremeyeceğinizden, melee moduna geçip fırsat buldukça vurun. Sağa sola hızlı kaçış bir kaç vuruş yapabilirseniz yırtarsınız.

GLAS

Kapıda BRAVERY MEDAL'ı kullanıp diğer boss'a hazırlın. Bu boss gelmezse de panik olmayın, seçimlerle ilgilidir.

BOSS 7 – GLAS (KENDİNİZ YANI)

Hemen alev tabancasını seçip işliğin etrafında dönün ve adamın arkasına geçtiğiniz anda kızartın.

HANA

Kapıda HAIR PIN'ı kullanın. Ölüm-süzlerle konuşun ve seçiminizi yapın; ebeveynleriniz mi, yoksa Rain mi? Eğer Rain'ı seçerseniz dövüşten yırtarsınız, diğer seçenek ise uğraş anlamanı gelir...

BOSS 8 - DEMONS / RAIN & EBWEVNV (şir gibisi oldu)

Strateji kolay, harcayı onları.

GLAS

Kapıda PEACH'ı kullanın ve bulmacayı hazır olun.

BULMACA 14 - PEACH / YER / ESEĞİNİ KAYBEDEN MORUK

Maalesef bu bulmaca da değişken. Sola gitmelisiniz ama bazı sıralar size zarar verebiliyor. Delice koşmak isterkeniz sizi tutmam.

BÖLÜM 8 ETERNAL VOID – DİSK 2

Ekrana doğru yürüyün.

HANA

Şimdî sevdığınız kadını vurma durumuna geldiniz. Birisini seçmelisiniz; ya Mist, ya da Rain' in ta kendisi... Mist'i vurursanız güzel sonu göreceksiniz. Fakat çok zor. Rain' i vurursanız dandik sonu getirirsınız. Ama kolaydır. Sıradâ nihai boss var...

NİHAİ BOSS - RACHEL

KAZRA

Eğer Mist' i vurdusunuz...

Bir yandan yuvarlanarak kaçmalı, bir yandan da malzemelerinden Arc Taser, flamethrower, ve sonic boom arasında geçiş yapmalısınız. Eğer yesil ise, sonic boom kullanın. Kırmızı ise, flamethrower kullanın. Mavi ise, Arc taser kullanın. Düşüğünde ÇOK HIZLI şekilde VIRUS CANISTER'ı kullanın.

Eğer Rain' i vurdusunuz...

Oncelikle ayıp yanı size, yakıştı mı? Şimdi hiç? İyi bir konsolcu böle olmalıdır, cık cık cık, çok sakincalı :) Bu sefer isimiz biraz daha kolay, aynı strateji ancak bu kez üç tarzı ayrı ayrı alt edeceğiz. VIRUS CANISTER'ı hemen kullanmayı sakın unutmayın. Oyunu bitirdiniz, gelmiş, geçmiş olsun. AG kodlarını açmak için oyunu tekrar oynayabilirsiniz. Görüşmek üzere,

Bye&Smile... ■■■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

hilekar

Bu ay hemen her oyunun hilesini de bulduk ve denedik sizin için.

The Sims

Bir sürü ek görev paketi çıkışında bizde hilelerini yeniden yayinallyalımlı dedik. Bu hileleri yapmak için [CTRL] + [SHIFT] + C tuşlarına basın ve sonra da aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:



KOD	SONUÇ
klapaucius	\$1000 Simoleons verir.
rosebud	\$1000 Simoleons verir. (eğer v1.1+ veya Livin' Large oynuyorsanız)
water_tool	Evinizi etrafa suyla çırılı bir adaya dönüştür.
set_hour #	Saatı # değerine ayarlar (1-24).
sim_speed #	Oyun hızını # değerine ayarlar (-1000 ve +1000 arası).
interests	Karakterlerinizin ilgi ve becerilerini listeler.
autonomy #	Karakterlerinizin kendi başlarına düşünme kabiliyetini # değerine ayarlar (1-100).
grow_grass #	Çimleri # değeri kadar büyütür (1-150).
map_edit on/off	Harita editörünü açar.
route_balloons on/off	Temel tutorial'ı açar/kapar.
sweep on/off	Oyunun işaretlerini gösterir.
tile_info on/off	Tile infoyu açar/kapar.

log_mask	Log mask'i ayarlar
draw_all_frames on/off	Tüm frameleri açar/kapar
history	Aile tarihçesini siler.
edit_char	Karakter yaratma menüsünü açar
draw_floorable on/off	Yer gridlerini açar/kapar
draw_routes on/off	Seçili sims'in izini açar/kapar
move_object	Herhangi bir objeyi hareket ettirir
prepare_lot	Onarım gerektiren objeleri onarır
preview_anims on/off	Animasyonların önbörünümünü açar
rotation (0-3)	Kamerayı çevirir
house #	# ile belirtilen evi yükler
visitor_control	Konukları klavye ile dolaşmayı açar
!	Son hileyi tekrarlar
:	Bir çok hile komutunu ayrırlar

Cossacks: European Wars

Enter'a basıp sonra aşağıdaki kodları girin	
supervizor	Fog of War On/Off
money	Kaynak verir
izmena	1-9 NumPad tuşlarıyla karakterler arası gezersiniz
multivar	Tüm birimlere erişebilmek için P tuşuna basın "supervizor", "multivar" ve "izmena" hilelerini aktif hale getirir
Need for Speed: Porsche Unleashed	Genel istek üzerine hileleri tekrar yarınıyoruz. Bu kodları kullanmak için ana menüye gidin "Create Player" tıklayın ve ismin yerine hileyi girin. Daha sonra "Done" ve tıklayın ve oyuna girin.
Gulliver	Tüm Porsche'ler uzaktan kumandalı araba boyutuna küçülür ve antenleri çıkar.
Smash Up	Oyunu Destruction Derby şeklinde oynarsınız.
Dakar	Oyunun oynanış şeklini ve dinamiklerini Ralli şeklinde çevirir
Fuzzyfuz	Quick Race'de polisleri açar.
yraGyraG	Tüm araçları 993 kullanı gibi kullanırsınız.
fetherw8	Arabalar daha ağırlaştırır.
Booster	Tek kişilik oyunda adınızı freewill olarak değiştirin. Şimdi her yarışta hızınızı iki katına çırılabilirsiniz.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel Cheats



Bonus Action Puanları

Bu yalnızca oyunun demosunda çalışıyor. Turn-Based moddayken tüm Action Puanlarını biri hariç harcayın. Oyunu Quicksave edip sonra quickload edin. Tüm Action Puanlarınız dolmuş olacak.



ARMORED CORE 2

Kolay kazanmak için

Önce bir çift dik atılan füze alın. Sonra abandoned highway haritasını seçin. Oyun başlayınca binadan çıkmayı ve düşmanın yaklaşmasını bekleyin. Düşman menzile girince onu füzelerle vurun. Yapay zeka bu tip bir saldırıyla karşı ne yapacağını bilemiyor ve kendini savunamıyor. Bu hareket tüm arena savaşçılarına işliyor, Ares'e bile.

Daha ağır AC'ler için.

Oyunu ilk defa mission Modu da bitirdikten sonra credits'i sonuna kadar seyredin. Böylelikle daha

ağır AC'ler alabileceksiniz.

Kısa bir süre için sonsuz enerji

Oyundayken L2, R2 ve R3 tuşlarına aynı anda basın. Kısa bir süre için bir hata mesajı alacaksınız ve enerjiniz sonsuz olacaktır. Zaman geçiktiken sonra enerjiniz eski haline dönecektir. O zaman bu hareketi tekrarlayabilirsiniz. Bu hızlı karakterlerle dövüşüğünüz zaman çok yararlı bir harket tir.

Duvar kağıdını değiştirmek

Ana menüden garajı seçin, sonra Edit Emblem'i seçin ve yeni bir dizayn yaratın. İşiniz bittiğinden sonra L1 ve R1 tuşlarına basıp dizaynınızı seçerse-

niz yeni duvar kağıdınızı arkaya döşeyebilirsiniz.

Lazer Blade'le ateş etmek

Bunun için daire tuşuna basın ve kol aşağı geldiğinde X'e basın. Kitlenmesi yok bu yüzden iyi nişan almalısınız. Bu hile 4. ölüm ve hareket ederken ateş etmemi açık bıraktığınızda çalışır.

Kokpit Modu

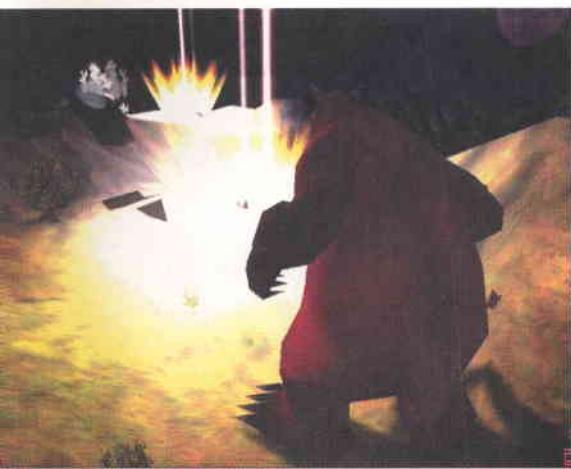
Oynarken Start+Daire+Üçgen tuşlarına basın.

Bedava Para

Öncelikle size bitirince para verecek bir görev seçin. Sonra görevi gidin ve başlar başlamaz çokin. Doğru yapmışsanız parayı kazanabilirsiniz.

Moonlight sword:

Black & White



Etki alanınızı genişletmek için

Üçüncü görevin başında hemen başlar başlamaz köyünüzün sağ tarafındaki gölün yanında, bir kamp ateşinin önünde oturan bir adam göreceksiniz. Size "please don't hurt me" diyip duracak". Bu adamı tutup çok hızlı bir şekilde kısa bir mesafe götürüp bırakın. Bu şekilde bu adamlı tüm haritayı dolaşabilirsiniz. Hatta bu adamı alıp düşman tanrılarının üssüne girin ve onun tüm erzağını çalın. Üstelikte kendi köyünüzle hiç uğraşmaya gerek duymadan.

Fazladan food veya wood

Fodd veya wood miracle yaptıktan sonra köyünüzdeki village store'un hemen önüne gidin ve devamlı olarak klikleyebilginiz kadar hızlı bir şekilde klikleyin. Böylece büyünüzün on katı kadar food veya wood yapabilirsiniz.

Tanrılarla Bowling oynamak

Eğer "God's Playground"ı açıp yapabildiğiniz kadar dışarı zoom yaparsanız etrafında martıların uçtuğu başka bir küçük ada göreceksiniz. Eğer adanın etrafında dolaşırsanız kullanmak için hazır bir bowling seti bulabilirsiniz.

"Kill Struggle Leader" görevinde yerin patlayıp açıldığı ve sizin içine düştüğünüz yere gidin. Aşağı düşün. Etrafı biraz araştırdığınızda kılıç bulacaksınız. Kılıç saldırınızı 1500'e kadar çıkarır

STAR WARS: SYUKARIER BOMBAD RACING

Galaxy Circuit açmak

Her yarışı ilk üçte bitirin

Reverse Mirror Track'ı açmak

Galaxy Circuit'ta herhangi bir karakterle altın madalya kazanın

Darth Vader'ı açmak

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	Uçma modu
please ghost	No Clipping
please invisible	Görünmezlik
please tellall	Etkisi bilinmez
please refresh	Etkisi bilinmeyecek
Machiavelli The Prince	
Kod	Sonuç
HVIEW	Haritayı açar
HDIKASH	50.000 Florin
HDISPY	Rakiplerin hareketlerini gösterir
HDIKARNAGE	Aktif olmayan kıralk asker gruplarını harekete geçirir



Superbike 2001



Fazladan Hız

İsim olarak "EAPOWER" yazın.

Fazladan Cornering Grip

İsim olarak "GRIPPY" yazın.

Fazladan Braking Power

İsim olarak "STOPPY" yazın.

Büyük başlar, eller ve ayaklar

İsim olarak "LAGUNA" yazın.

Galaxy Circuit'ta Anakin Skywalker'la altın madalya kazanın

THE MUMMY

Hileleri Açmak için

Oyunu pause edin. Quit -> Replay Level -> Bonus Game Modus'a basın ve sonra hileleri açın.

Tüm Silahlar

Daire, Daire, Daire, X, X, Üçgen, Üçgen, Daire, veya Oyunu herhangi bir yüzdeyle bitirin

Cairo Level'ı açmak için

Üçgen, X, Üçgen, Daire, Daire, Üçgen, Daire, X, veya Oyunu minimum %50 ile bitirin

Blade of Darkness

"/scripts" klasörünün altındaki "menu.py" dosyasını bir text editörüyle açın. Dosyanın sonuna şu satırları ekleyin.

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Kodlar

Aşağıdaki kodları kullanabilmek için yeni bir oyun başlatın ve kodun yanındaki tuşa basın.

Küçük kılıç - 1

Büyük kılıç - 2

Büyük kalkan - 3

Küçük kalkan - 4

İşin kılıcı - G

İşin kılıcını çalıştır - K

Ölümsüzlük - [F10]

Kamera sola - [F5]

Kamera sağa - [F6]

Sleepy Hollow tipi kan - H

Mutasyon kani - M

Matrix tipi kan - X

Bölüm atla - [F9]

Seviye atla - [F8]



Sonsuz cephe

X, Üçgen, X, Daire, Daire, Üçgen, Daire, Üçgen, veya Oyunu minimum %55 ile bitirin

Sonsuz hayat

Daire, Daire, Üçgen, Daire, X, Daire, Daire, X, veya Oyunu minimum %60 ile bitirin

Yenilmezlik

Üçgen, X, Daire, Daire, Daire, X, Üçgen, Daire, veya Oyunu minimum %65 ile bitirin

Tüm Hileler

Oyunu minimum %78 ile bitirin

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



Madden NFL 2001

Çok takım olduğundan hepsini giremiyoruz ama yerimiz yettiği kadarını burada veriyoruz. Settings'in altındaki Secret Codes bölümünden kodu girerek takımı aktif hale getirebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
Lionpower	'57 Lions
Goldrush	'57 49ers
Jollygreen	'58 Giants
Stables	'58 Colts
Greenwings	'60 Eagles
Getem	'62 Texans
Therewasaman	'62 Oilers
Getem	'62 Texans
Outdoors	'63 Bears
Littlepeople	'65 Browns
Megiveyou	'66 Chiefs
Champs	'66 Packers
Whoshotjr	'66 Cowboys
Bilizer	'67 Rams
Snowplow	'67 Packers
Tundra	'67 Cowboys
Grayandblack	'67 Raiders
Heidi	'68 Raiders
Shocker	'68 Colts
Tvtimout	'68 Jets
Nofluke	'69 Chiefs
Allfluke	'69 Vikings
MNF	'70 Browns
Geedyup	'70 Colts
Rideon	'70 Cowboys
Damnyankees	'70 Jets
Courage	'70 Lions
Marchon	'70 Saints
Peopleater	'70 Vikings
Overtime	'71 Chiefs
Longestgame	'71 Dolphins
Stars	'71 Cowboys
Lucky	'72 Steelers
Perfect	'72 Dolphins
Airshow	'72 Colts
Airtime	'72 Jets
	Sour
	Redwithenvy
	Orangejuice
	Junglecats
	'73 Bills
	'73 Bengals
	'73 Dolphins
	'73 Vikings
	'74 Defenders
	'74 Raiders
	'74 Struggle
	'74 Steelers
	'74 Steeckurtain
	'74 Vikings
	'75 Cardinals
	'75 Raiders
	'75 Patriots
	'75 Rams
	'75 Steelers
	'75 Vikings
	'75 Cowboys
	'75 Raiders
	'76 Madteam
	'76 Raiders
	'76 Vikings
	'77 Bears
	'77 Broncos
	'77 Colts
	'77 Cowboys
	'77 Raiders
	'77 Chargers
	'78 Cowboys
	'78 Dolphins
	'78 Raiders
	'78 Chargers
	'78 Vikings
	'79 Cowboys
	'79 Buccaneers
	'79 Rams
	'79 Redskins
	'79 Steelers



Hile Kodlarını girmek için

Oyunu pause edip L1 tuşunu basılı tutun

Hile Modu:

X, X, X, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Sol, Yukarı, Kare, Üçgen, X, Üçgen, Daire, X, Üçgen, Daire.

Special meter her zaman dolu

X, Üçgen, Daire, Daire, Yukarı, Sol, Üçgen, Kare,

Full stats:

X, Üçgen, Daire, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı.

Turbo modu:

Aşağı, Kare, Üçgen, Sağ, Yukarı, Daire, Aşağı, Ka-

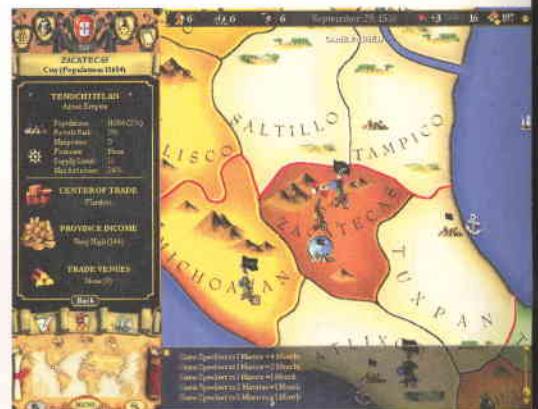
Europa Universalis

Oyun sırasında kodları girmek için F 12 ye basın

KOD	SONUÇ
richelieu	Tüm askeri birimleri kontrol edersiniz
papenheim	Fog of War açar
columbus	Tüm province'leri gösterir
gustavus	Land Technology Level'i artırır
drake	Naval Technology Level'i artırır
cromwell	Infrastructure Level'i artırır
polo	Trade Level'i artırır
oranje	Stability'i 3 artırır
cortez	Native'leri eler
alba	Revols'ları eler
tilly	Yapay zeka savaş açmaz
montezuma	Hazineye +50000 Ducat
pocahontas	+10 Colonist
dagama	+10 Merchant
swift	Baş Province' e 10000 Population ekler
peterthegreat	Troop limiti
russianhordes	Daha fazla Cannonfodders
difrules	God Mode
vatican	+10 Diplomat
shogun	Japonya'yı kapar
event [#]	Event'i açar [#] (Listeye bakım)
luther	Effects of Reformation açar
calvin	Effects of John Calvin açar
trent	Effects of Council of Trent açar

Event Listesi

(Event hilesiyle kullanın)	Event 26 = Col Dyn
Event 1 = Rastlansal bir province'de Revolt yaratır.	Event 27 = Buluşlar
Event 2 = Rastlansal bir colony'de Revolt yaratır.	Event 28 = Tüccarlar
Event 3 = Rel rev	Event 29 = Çalmış deniz haritaları
Event 7 = Din	Event 30 = Hastalık
Event 8 = Kafir	Event 31 = Deniz hastalık
Event 9 = Ölüm	Event 32 = Tez
Event 10 = Mükemmel	Event 33 = Land tech
Event 11 = Delilik	Event 34 = Naval tech
Event 12 = Skandal	Event 35 = Enthu army
Event 13 = Hediye	Event 36 = Enthu navy
Event 14 = Altın kaybedersiniz	Event 37 = Annex
Event 15 = karanlık	Event 38 = Tarım
Event 16 = Tarihi götürür	Event 39 = Ateş
Event 17 = Colonist	Event 40 = İly Gov
Event 18 = istek	Event 41 = Kotü Gov
Event 20 = Banka	Event 42 = Mutsuz Clergy
Event 21 = Borsa	Event 43 = Mutsuz Artis
Event 22 = Trae şirketi	Event 44 = Mutsuz Peasants
Event 23 = Limanı kapatır	Event 45 = Mutsuz Merchant
Event 24 = Diplomasi	Event 46 = Minerall
Event 25 = baskı	Event 47 = Kriz
	Event 48 = Bozulma
	Event 49 = Deflasyon



Event 50 = Dip insult

Event 56 = Explorer

Event 51 = Favored trade nation

Event 57 = Conquistador

Event 52 = Üretim gelişmesi

Event 58 = Gemileye explorer

Event 53 = Yeni ticaret merkezi

Event 59 = Herhangi bir şehrde

Conquistador ve 1000 troop

Event 55 = Fortification

Need for Speed Porche Unleashed

Bu kodları kullanmak için ana menüye gidin "Create Player" tıklayın ve isim yerine hileyi girin.

Daha sonra "Done" a tıklayın ve oyuna girin. Gulliver Tüm Porsche'ler uzaktan kumandalı araba boyutuna küçülür ve antenleri çıkar.

Smash Up Oyunu Destruction Derby şeklinde oynarsınız.

Dakar Oyunun oynamış şeklini ve dinamiklerini Ralli şekline çevirir

Fuzzyfuz Quick Race'de polisleri açar. yraGyraG Tüm araçları 993 kullanır gibi kullanırsınız.

fetherw8 Arabaları daha ağırlaştırır.

Booster Tek kişilik oyunda adınızı freewill olarak değiştirin. Şimdi her yarışta hızınızı iki katına çıkarabilirsiniz.



re, Üçgen, Sağ, Yukarı, Daire,

Blood modu:

Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen,

Kid Modu:

Daire, Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Daire, Yukarı, Aşağı, Kare,

Jet Pack Modu:

At the main menu, press Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, X, Kare, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, X, Kare, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı,

\$5000:

X, Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı, Sol, Sağ,

Unlimited balance:

Sağ, Yukarı, Sol, Kare, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen,

Disco Modu:

Aşağı, Yukarı, Kare, Daire, Yukarı, Sol, Yukarı, X,

Wireframe Modu:

Aşağı, Daire, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen,

Yarışmada 100 Puan

Kare, Daire, Sağ, Kare, Daire, Sağ, Kare, Daire, Sağ.

Oyunu bitirmek için

X-Com Enforcer

Enter tuşuna basıp konsol ekranını açın ve aşağıdaki kodları girin.

KOD	SONUÇ
xgod	God Mode
xfly	Üçüm
xghost	No Clipping
xwalk	No Clipping/Uçma Modu Kapat
kilpaws	Bütün düşmanları öldürür
setjumpz #	Ziplama Yüksekliği (500 = Normal)
setspeed #	Koşma Hızı (2 = Normal)
summon	Bilinmiyor
allammo	Bilinmiyor
montezuma	Hazineye +50000 Ducat
pocahontas	+10 Colonist
dagama	+10 Merchant
swift	Baş Province 'e 10000 Population ekler
peterthegreat	Troop limiti
russianhordes	Daha fazla Cannonfodders
dirules	God Mode
vatican	+10 Diplomat
shogun	Japonya'yi kapar
event [#]	Event'i açar [#] (Listeye bakın)
luther	Effects of Reformation açar
calvin	Effects of John Calvin açar
trent	Effects of Council of Trent açar



Oni

Cheat modu açmak için

Bunu için bir hex edit programı gereklidir. Bu birileri bir teknik olduğundan yapmadan önce dosyalarınızı mutlaka kopyalayın. Hex editörünüze "persist.dat" dosyasını açın 0X44'e gidin ve oradaki değeri 07 yapın. Bundan sonra cheat kodları girebilmek için F1 tuşuna basmalısınız.

KOD	SONUÇ
liveforever	God Mode
shapeshifter	Karakterleri değiştirir (F8 tuşu)
touchofdeath	Omnipotence
cantouchthis	Durdurulamazsınız
fatloot	Cephane ve Health
glassworld	Camdan Mcbilyalar
winlevel	Level'i kazan
loselevel	Level'i kaybet
bighead	Big Head Modu
minime	Mini Mod
syukannerammo	Syukarier Ammo Modu
roughjustice	Gatling Guns Modu
chenille	Daadan Power Modu
behemoth	Godzilla Modu
elderrune	Regeneration
moonshadow	Phase Cloak
munitionfrenzy	Weapons Locker yaratılır
fistsoflegend	Fists of Legend Modu
killmegquick	Ultra Mod
carousel	Slow Motion
Thedayismine	Developer Modu

Developer Mod Hileleri

Bu moddayken hileleri girebilmek için ` tuşuna basın.

KOD	SONUÇ
door_ignore_locks = 1	Tüm kapıları açar
a12_kill	Tüm bilgisayar yönetimindeki düşmanları öldürür
chr_nocollision 0 1	No Clipping Mode



WARBREEDS

Oyun sırasında CAPS LOCK'a basın ve CTRL tuşuna basılı tutarak SPAMSPAMSPAMHUMBUG yazın. CAPS LOCK'u kapatın ve F9'a basın. Artık hilelerini kullanabilirsiniz.

KOD	SONUÇ
cgk max	CGK sayısını max. Yapar
crop pop	Bütün tarallara Pod verir
crop kill	Haritadaki bütün Pod'lar örür
egg boy returns	Deprem
kill	Seçtiğiniz ünitesi öldürür
minimap on/off	Haritayı açıp kapar
set none	Tüm harita açılır



Bang! Gunship Elite

NEW GAME menüsünde aşağıdaki kodları oyuncunun ismi olarak girip, o bölüme gidebilirsiniz. mayday - 2nd

victory - 3	blowup - 12
challenger - 4	neuftrois - 13
azimuth - 5	baracuda - 14
revealed - 6	giveaway - 15
stoneage - 7	waterfall - 16
warfare - 8	seventeen - 17
oxygen - 9	neartheend - 18
skyhigh - 10	y2k - 19
sunshine - 11	



Daire, Sol, Yukarı, Sağ, Daire, Sol, Yukarı, Sağ, X, Daire, Sol, Yukarı, Sağ, Daire, Sol, Yukarı, Sağ.

Mirror Modu:

Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, Kare, Daire, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, Kare, Daire.

Slo-Nic Modu:

Daire, Yukarı, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Daire.

Tüm gapleri açar

Aşağı, Yukarı, Sol, Sol, Daire, Sol, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Yukarı, Sağ, Kare, Kare, Yukarı, X.

Tüm levelleri açmak

Yukarı, Üçgen, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen, Saç, Yukarı, Sol, Kare, Kare, Yukarı, Daire, Daire, Yukarı, Sağ.

Restart'ı geçmek

Kare, Üçgen, Saç, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Kare, Üçgen, Saç, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Daire, Yukarı, Sol, Üçgen.

Tüm gizli karakterleri açmak

Kare, Daire, Saç, Üçgen, Daire, Saç, Circle, Üç-

gen, Saç, Kare, Saç, Yukarı, Yukarı, Sol, Yukarı, Kare,

Büyük kafalar

Kare, Daire, Yukarı, Sol, Sol, Kare, Saç, Yukarı, Sol.

Büyük kaykacı

X, X, X, X, Sol, X, X, X, Sol, X, X, X, X, Sol.

Ince kaykacı

X, X, X, X, Kare, X, X, X, Kare, X, X, X, X, X, Kare.



DONANIM

donanim



abit th7-raid

haberler	sf 102
windows xp	sf 104
cardex geforce2 pro 400	sf 106
dexxa optical mouse	sf 106
intel play sound morpher	sf 106
logitech quickcam express	sf 107
logitech cordless mouseman	sf 107
logitech pilot wheel mouse	sf 107
lg drd-8120b 12x dvd-rom	sf 109
abit th7-raid	sf 109
kasanin içine giriş	sf 110
teknik servis	sf 112

Sizinde keyfiniz yok değil mi? Hangimizin kaldı ki? 2-3 ay öncesine kadar dünya daha güzel bir yerdi sanki. Ama bu kriz dedikleri kimse ne olduğunu ve nasıl olduğunu halen kavrayamadığı bela başımıza gelince gerçekten hiçbir şeyin tadı kalmadı. Belki sadece oyunlar ayrı.

Bu ortamda açıkçası Donanım bölümünü hazırlamanın ve yeni ürünler incelmenin ne kadar mantıklı olduğunu tartışıp duruyoruz. Çünkü ne piyasaya yeni ürünler geliyor, ne bir ürünü nerede ne kadar alacağınız belli. Bu yüzden Donanım'ı eski haline göre biraz dalarlıktır ve bizim için çok önemli olan karşılaşmaları testlere başlamadık. Kriz başladığından beri Donanım Pazarı'nda hazırlamıyoruz zaten. Her ürün için 30 ayrı fiyat tespit ederken bunları yalan yanlış toparlayıp hem kendimizi hem de siz kandırmamın bir anlamı yok. Kısacası Donanım'ın çizgisini bile artık Kemal Derviş'e bağlı. ■ ■ ■



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendigimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdigimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışlarıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

nvidia fiyat kırıyor

Ayın En güzel Haberi Kuşkusuz



NVIDIA™

saitek'in tuş bolluğu

32 Tuşlu Bir Game Pad'e Ne Dersiniz?

Oyunlarda hala klavyenin yoğun kullanılmasının sebebi başta simüleasyonlar olsak üzere pek çok oyunu kontrol etmek üzere bir doldu tuşa ihtiyacınız olması. Ama klavye de oyun oynayalım diye tasarlanmadığından bazen kullanış-

sız olabilir. Saitek bu yüzden üzerinde 32 tuş olan özel bir game-pad yarattı. Bu cihaz daha çok Strateji ve Simülasyonarda işe yarıyacak. Normal tuş takımınızın üzerine oturan cihazın üzerine farklı oyunlar için hazırlanmış eti-



ketler

yapıtırlarak tuşlar arasında kaybolma sorununu giderebilirsiniz. Ayrıca normal Windows kullanımında da programlar için kısa yol işlevi gösteriyor.

black & white'a hoparlör

Şeytanlar ve Melekler Her Yerde



Bu aralar Level ofisinde herkesin işi gücü bırakıp Black & White oynayışına bakılırsa bu oyun gerçekten bir hastalık haline gelecek. Eh hastalık olmuşken hazır manyaklık seviyesine getirmeye ne dersiniz. Bunun için tek yapmanız gereken bu sevimli ve gereksiz hoparlörlerden bir çift edinmek. Sesleri gayet kötü ama şunların ne kadar sevimli olduğunu baksanız. İşin ilginci bu çiftin tüm yönetici şeytan hoparlör üzerinde. Yani melek olan hoparlör sadece ses veriyor ama olayın ipleri şeytanda. Mesela elindeki çatal ile ses ayarı yapıyorsanız. Şu aralar uzaklığına gidecek bir tanıldıgınız varsa haber verin bende bir çift alıp Sinan'a hediye etmek niyetindeyim.

KIVRIK IDE

Kasalarımızın içinin bağırsakları deşilmiş bir kurbanlık gibi gözükmeye yol açan čirkin IDE kablolara bir alternatif geldi. Evidenice Rounded IDE Cables olarak anılan



bu yeni kablolara kasalarda ki karmaşaya son veriyor. Üstelik kasa içindeki hava dolanımını rahatlattığı için özellikle overclock'çular için sorun olan kasa içinde ısı birikiminin oluşmamasını sağlıyor. Kullanımı da daha kolay. Ama buralara uğrar mı uğrarsa fiyatı yurtdışında ki gibi 20\$ mi olur bilinmez.

IE 5.0'DA BİR DELİK DAHA

Allahtan milli güvenliğimiz Internet Explorer gibi değil. Her gün IE 5.0'da bir delik daha bulunuyor. Neyse ki Microsoft bu gü-

venlik açıkları bulundukça hemen yamasını çıkarıyor. Ama Internet Explorer o kadar çok yamandı ki yakında dikiş tutmayacak. Siz en iyisi Windows güncellemelerine bir bakıp yeni yamaları yükleyin bir an önce.

GEFORCE2'Lİ 1GHZ NOTEBOOK

Dell'in üst seviye dizüstü bilgisayar serisi Inspiron'ın en yüksekı olan 8000 artık GeForce2 GO kullanıyor. 1GHz'e kadar işlemci seçeneğine sahip olan Inspiron 8000 böylece değme masaüstü sistemler-

microsoft kablosuz mouse

Mouse'lar konusunda daima takdirimizi toplayan Microsoft şimdi de kablosuz bir model tasarladı. İlk defa radyo frekansı ile çalışan bir model üreten Microsoft böylece mouse yelpazesindeki önemli bir boşluğu doldurdu. Cordless WheelMouse'un diğer özellikleri standart MS mouse'ları ile aynı.

handspring visor edge

Hem yüksek performanslı hem de hesaplı olması sebebiyle kısa sürede PDA'ler konusunda bir numara olan Handspring yeni bir modelini tanıttı. Bu yeni model geliştirilirken pek iyi beslenmemiş olacak ki inceçik bir şey. Visor Platinum ile aynı özellikleri çok daha ince bir yapıya sıkıştırınca Edge özellikle kopyacı genlerin ilgisini çekebilir. Bizim zamanımızda da böyle şeyler olsa belki o kadar yorulmazdık okulda, ah ah... Fiyatı 529 Euro.



arabada *dvd* izlemek

Panasonic Araba Teybi Kavramını Silip Attı

Evet artık Araba Teybi diye bir terim kalmayacak; sadece Araba Eğlence Merkezi veya Araç Audio/Video Birimi falaan diyeceğiz. Bu boyu küçük alet radyo çalabildiği gibi hem müzik CD'lerini hem de CD ve DVD filmleri oynatabiliyor. Üstelik DVD için Dolby Digital ve DTS çözümcü de sahip. Üstelik üzerinde kendinden bir center hoparlör var. Uzaktan kumanda ve CD-Changer özelliğine değinmiyorum bile. Ama en anlamadığım ón ve arka koltuklara farklı kaynaklardan ses verebiliyor. Yani arkadakiler film izlerken öndeçiler radyo dinleyebiliyor. Bu nasıl bir teknolojidir? Bu arada ABD fiyatı sadece 1700\$. O paraya arabada alınır ama olsun. ■ ■ ■

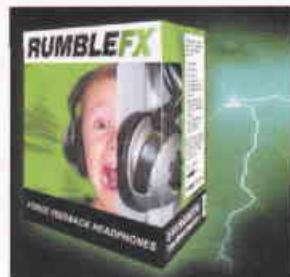


force feedback kulaklık olur mu?

Evergreen Yapmış Diyorlar

İlgijç ve extremist oyun donanımları ile tanınan Evergreen şimdi de Force Feedback destekli bir kulaklık üretmiş. Yüksek ses gücü, sıkı bass'ları, upuzun kablosu ve ergonomisi ile zaten bir oyuncu için ideal olan kulaklık üstüne bir de oyun içinde sal-

lanıp yuvarlanarak, oyunun içinde olduğumuz hissini pekiştirecekmiş. Siz ne düşünürsünüz bilmem ama kafamda sürekli titreşen bir kulaklık ile oyun oynamak bence baş ağrısından fazlasını getirmez. Ama denemeden de bilemeyez. ■ ■ ■



ilk *usb 2.0* kart

Şu an kullanılan USB 1.1'den 40 kat daha hızlı olan USB 2.0 piyasaya çıkmaya başlandı. Orange isimli bir firma ilk USB 2.0 PCI çevrici kartı piyasaya sürdü. Bu kart sayesinde 4 USB 2.0 portuna sahip olacağız. Kısa sürede USB 2.0 kullanan cihazlarında çıkışması bekleniyor. İşin tek kötü yanı Windows XP'de USB 2.0 desteği olmayacağı. Belki daha sonra yama ile eklenebilir. ■ ■ ■



windows media 8.0

Microsoft Windows Media Audio and Video'nun 8.0 sürümünü duyurdu. Codec'in yeni sürümü DVD kalitesinde ve tam uzunlukta ki filmlerin Internet'ten on-line izlenebilmesini ve istendiğinde download edilebilmesini hedefliyor. Bir buçuk saatlik standart bir filmin 400MB tutuğu bu yeni codec Windows XP'de standart olacak. Daha fazla bilgi ve örnek filmler için www.microsoft.com/windows/windowsmedia/en/wm8/default.asp adresine mutlaka uğrayın. Buradaki linklerden clasikleşmiş birkaç filmin tümünü ücretsiz ve yasal olarak izleyebilirsiniz. ■ ■ ■



→ den çok daha yüksek 3D performans veriyor. Bol parası ama oyun oynamak için az vakti olanlara ne mutlu...

YANAR DÖNER BİR S3

Once Diamond'ı satın alan ardından nedense bütün grafik işini VIA'ya satıp kendini modem ve MP3 playerlara adayan sonra VIA ile tekrar grafik işine dönen bu arada adını Sonicblue'ya çeviren yaşılı kurt S3 şimdide FGL Grafik bölümünü ATI'a satmış. FGL Grafik nedir bilmiyorum ama toplamda 10 Milyon

Dolar ettiğine göre iyi bir şey olsa gerek.

AMD VE INTEL'İN YENİ BEBEKLERİ

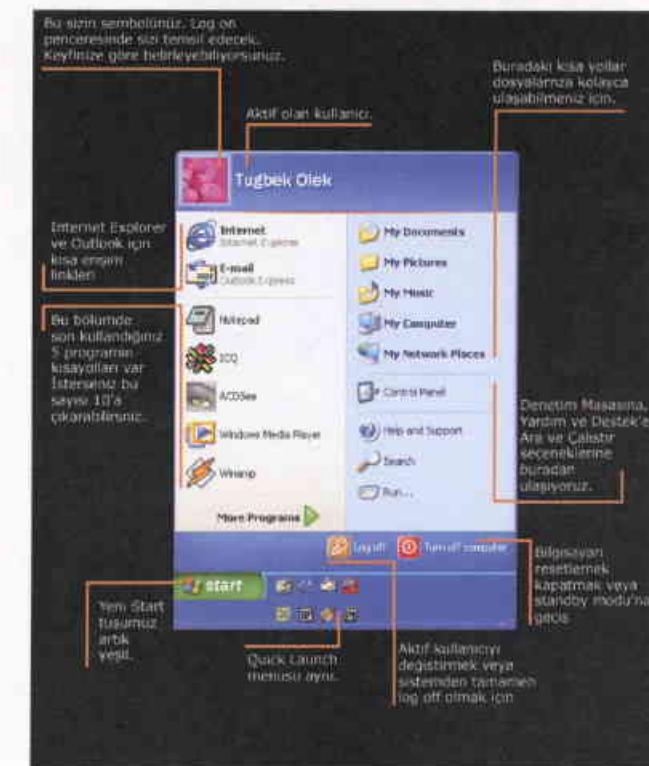
Bu ay içinde AMD 900MHz'lik Duron'u piyasaya sürerek düşük seviye işlemci pazarında 1Ghz'e en çok yaklaşan firma oldu. Duron 900MHz 100'lük paketlerde 129\$'dan satılacak. Bu arada Intel'de 1.7GHz'lik işlemcisi ile rakamsal üstünlüğünü pekiştirdi ve daha düşük hızlarda ki P4'lerin fiyatlarını yarı yarıya düşürdü. Intel AMD ile arasında ki farkı önemizde ki aylarda açacak gibi. ■ ■ ■

WINDOWS XP

Bilgisayar tarihinde bir Windows ilk defa yüzümüzü güldürecek gibi...

Yıllarımı Windows'un dertlerine, sorunlarına çözüm bulmak için harcadım. Bug'lalar, Güvenlik açıkları, update'ler, çakılmalar, Special Edition'lar, Service Pack'ler... Sakın yanlış anlamaya sadece yazmak için değil. Tikur tikur çalışan, mümkünse mavi ekran verme-yen bir bilgisayarda çalışabilmek için. Ruh sağlığını korumak, monitör yumruklama huyundan kurtulabilmek için. Ama tüm bu çabalar zararı bir parça azaltmanın ötesinde bir sonuç vermedi.

Windows 3.1 hiçbir şeye yaramazdı. DOS'da yapabildiklerinizden çok da fazla bir şey sunmazdı. Windows 95 bizim için bir devrimdi ama günün yarısı mavi ekran izlemekle geçerdi. Windows 98'de bir çok yenilik vardı ama Explorer 5 dakikada bir kapandığından Interneti zehir ederdi. Windows 98 Second Edition içerisinde en az sorun çıkarımıydi. En azından katlanılabilirdi. Windows ME öylesine ciddi bir kabustu ki Microsoft içindeki bug'ları temizlemeye bile kalkışmadı. Windows NT'ler daima kasım kasıır ve eğlenceli olduğunu hissettiği hiçbir şeyi çalıştmazdı. Windows 2000 ise tüm hantilliğine alışırsanız ve 256MB RAM'ınız varsa idare edebilirdi. Kısacası hiç biri işte bennim aradığım bu dedirtmedi bana bugü-



Yeni Start Menu pek çok yeni özellik sayesinde çok daha yetenekli.

ne dek.

Ama şimdilik umut var. Son 20 gündür Windows XP'nin (Whistler) Beta 2'sini kullanıyorum ve Windows XP hepinden farklı olacak gibi. Çünkü NT serisi kadar sağlam ve Windows 98 kadar kullanışlı. Üstelik her açıdan her ikisinden de çok üstün.

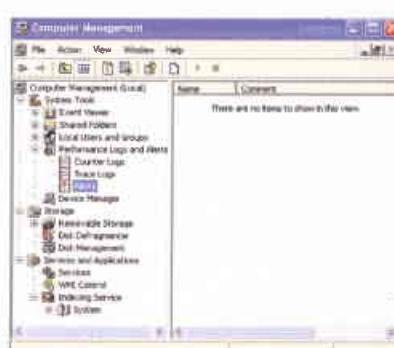
Mavilim Windows

Her şeyden önce XP'de bugüne kadar görmedigimiz güzellikle bir arayüze karşılaşıyoruz. Mavinin tonlarında hazırlanan ve plastikimsi bir doku hissi veren menüler, çubuklar, düğmeler vs insanın içini açıyor. Belki bu işin sadece cilası ama özellikle bilgisayarı oyun dışında da bir şeyle kullanıyorsanız bilgisayarı-

nizi daha fazla sevmeye, bilgisayarda iş yaparken daha az sıkılmaya başlayacaksınız. Bugünlerde Windows XP'yi uninstall edip tekrar Win 98'i kurmayı planlıyorum. Ama sırı Win 98'in o yontulmuş, çırın ve biçimsiz arayüzüne dönmem istemediğimden bunu erteleyip duruyorum.

Windows XP'yi kaldırırmak isteyişimin sebebi halen Beta aşamasında olduğu için pek çok bug barındırması. Ama şunu çok rahat söyleyebilirim ki şu anki haliyle bile Windows ME'den çok ama çok daha stabil. Eğer önümüzdeki 6 ay içinde Microsoft şu an mevcut bug'lardan kurtulursa Windows XP bugüne kadarki en stabil Windows olacak.

Windows XP alt yapısını kullandığı

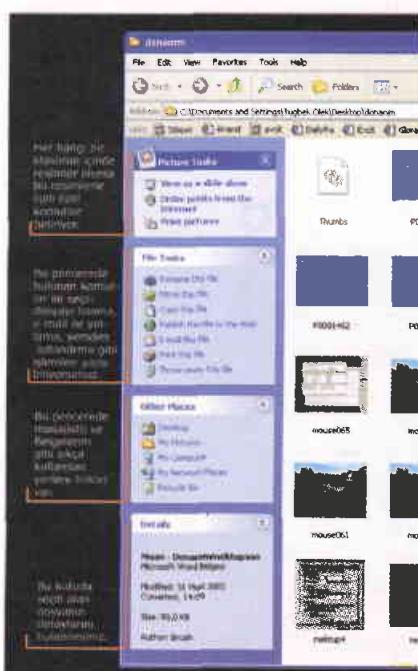


Computer Management ile tüm sistem ayarları elinizin altında

Win NT'lerden çok daha çevik. Çok daha hızlı çalışıyor. Açılmaya süresi Windows 98'e yakın. Yani Windows 200'den çok daha kısa. Programların açılma hızları ve diğer işlemler vs'de oldukça hızlı. Hiçbir program çalıştırılmışken benim sistemimde 75MB RAM harcıyor. Yani Minimum 128 MB RAM gerekiyor. Ancak özellikle 2D oyunları sağlıklı oynayabilmek için 256MB RAM'e ihtiyacımız var. RAM fiyatlarının bu kadar düşüğü bir dönemde bence sorun değil. İşlemci olarak da benim kullandığım 800MHz Athlon yeterliydi. Kısacası Windows XP ortalamada bir sistemde gayet iyi çalışabiliyor. Elbette bu performans değerleri XP'nin son sürümünde çok daha parlak olacaktır. Kısacası XP en stabil olduğu kadar en hızlı Windows olmaya da aday.

Görünüş, stabilité, performans bir yana Windows XP'de sizi en çok etkileyebilecek olan şey ayrıntılar. Bunlardan bazıları Windows 2000'de ve Win ME'de de vardı. Ama bu sistemleri kullanmayanlar için değilim. Öncelikle XP'de her kullanıcı için ayrı bir profil olacak. Yani bir bilgi-

U Windows Explorer pek çok komutu kolaylaştırın yeni bir tasarıma sahip.



sayıları kullanan her kesin aynı masaüstü, ayrı Favorites'i, ayrı Windows ayarları olacak. Bilgisayar açtığınızda kendi ayarlarınız girdiğinizden size ait olan her şey hem mahrem kalacak hem de kimse bozmaması söz konusu olmayacak. Bu tüm NT'lerde vardi. Ama yeni bir özellik aynı anda birden fazla klşinin bağlı olabilmesi. Mesela siz Internet'te gezip download yapar bir yandan da ICQ'da muhabbetinize devam ederken kardeşiniz gelip bir dosyasından çıktı almak isted. Tüm programları kapatıp, download'ları kesmenize gerek yok. Switch User seçeneği ile önce onu hesabına geçip işinizi halledecek ve sonra geri dönüp kendi masaüstüünüze ve programlarınız aynen bıraklığınız gibi bulacaksınız.

NT'nin Mirası

Çok hoşunuza gidecek başka bir özellik CTR+ALT+DEL ile ulaştığınız Task Manager. Windows 98'de ki gibi bu hareketi yapınca çalışan programların listesinden çok daha fazlasını bulacaksınız. Normalde gözükmemeyen Windows'a ait tüm alt programlar ve bunların ne kadar CPU ve RAM kullandığı, O anki sistem kaynaklarınızın grafiği, Internet ve LAN bağlantı hızı grafiği ve bağlı olan kullanıcılar. Ayrıca NT'lerde olduğu gibi bir programda sorun çıkınca hemen mavi bir ekran ile monitörünüz şenlenip bütün sistem kilitlenmeyecek. Programlardan sorun çıkınca Task Manager ile bu programları iptal edebileceksiniz.

Başa bir çok hoş özellik sistemin olan biten her şeyin kaydırı tutması. Sistemde çıkan sorunlar, kilitlenmeler vs Event Viewer isimli program ile görüntüleniyor. Ayrıca Computer Management isimli başka bir araç ile Windows'un mümkün olan hemen hemen her ayarlamasını tek bir yardımcı program ile yapabileceksiniz. Artık Denetim Masası da çok farklı bir görünüşte. Buradaki karmaşaya bir düzen verilmiştir.

Windows XP'de benzersiz özelliklerde



Denetim Masası kategorilere bölünmüştür.

var elbette. Bunların başında Migration Wizard geliyor. Bu faydalı programcık Windows'u yeniden kurarken veya başka bir bilgisayara geçerken tüm ayarlarınızı ve dosyalarınız kolayca transfer edebilmenizi sağlıyor. Diğer bir özellik teknik servis görevlileri veya arkadaşlarınız bilgisayarınıza dışarıdan bağlanarak sisteme sorunları çözmeyi sağlayan Interactive Support.

Küçük ayrıntılara gelince karşımıza farklı güzellikler çıkarıyor. Winsows XP'de her küçük nokta düşünülmüş ve nasıl geliştirilebileceği hesaplanmış. Mesela taskbar'ı kilitleyebiliyorsunuz. Kilitlenliğinde Taskbar'ın hem yüksekliği değiştiğinde Taskbar'ın hem de daha kullanışlı oluyor. Ayrıca Taskbar'ı iki satır haline getirdiğinizde saatin yanı sıra tarih de gözükmüyor. Birbirine benzer programlar otomatik olarak Taskbar'da yan yana alınıyor. Ayrıca Systemtray'de kullanılan ikonlar saklamıyor. Bunun yanı sıra Start Menu'yu dilediğinizde düzenleyebiliyorsunuz.

Oldukça gelişen Windows Explorer resim ve videoları thumbnail olarak gösterdiği gibi pencerenin yanında ön izleme olarak da gösteriliyor. Bu küçük ön izleme penceresinden çıkış almak hatta küçük değişiklikler yapmak bile mümkün. Ayrıca sıkıştırılmış dosyalara da WinZip olmaksızın girebiliyorsunuz. Klösörlerde girdiğiniz zamanda yan tarafta ki pencerede pek çok gelişmiş özellik görüyorsunuz. ■ ■ ■

CARDEX GeForce2 PRO 400

Ekran kartı üreticileri içinde Cardex'in oldukça farklı bir yeri vardır. Kaliteli ürünlerden ucuz, kalitesiz ürünlerden kaliteli ekran kartları ile üst seviye ve alt seviyenin tam ortasında dengede durur. Cardex'in diğer bir farkı da genelde mümkün olan tüm NVIDIA modellerini piyasaya sürmesi.

Diğer markalarda gördüğümüz modellerden biri olan GeForce2 Pro. GeForce2 Pro aslında GeForce2 GTS ile GeForce2 Ultra arasında bir model. NVIDIA bu modeli Compaq ve Dell gibi OEM entegratörlerin kullanımı için üretmiştir. Ancak Cardex bu modeli üretmeyi uygun görmüş.

GeForce2 Pro çip yapısı olarak GeForce2 GTS ile aynı. İki model arasında ki tek fark GeForce2 Pro'da

kullanılan RAM'lerin daha hızlı olması. GeForce 2 GTS'de kullanılan 332MHz'lik RAM'e karşı GeForce2 Pro'da 400MHz'lik RAM kullanılmış. GeForce'ların kronik RAM darboğazı düşünülünce aslında iyi bir düşünce. GeForce 2 Pro'yı overclock ederek kendisinden 50MHz çekirdek ve 100MHz RAM hızı fazla olan Ultra'ya yaklaşmasını sağlayabilirsiniz. Üzerindeki ağılam fan ile Cardex GeForce2 Pro 400'de buna uygun.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa

Telefon: (212) 599 30 50

Fiyatı: 64\$ +KDV



DEXXA OPTİCAL MOUSE

Mouse toplarının tarihe karıştığı bugündelerde hemen her firma optik mouse teknolojisine geçiyor. Genelde ekonomik ürünlerle tanıştığımız Dexxa da bunlardan biri. Görünüş ve kullanılan renklerle Microsoft Explorer' andan Optical Mouse ne yazık ki ergonomi olarak Explorer'dan bile kötü.

Ortalama bir boyutu olan Optical Mouse hemen hemen her boyutta ele uyabilir. Ancak her hangi bir için konforlu olacağının kuşkuluyum. Microsoft Explorer'daki en büyük hata olan çok geniş zemin Optical Mouse'da da mevcut. Geniş bir zemin mouse'un hantallaşmasına yol açıyor. Ayrıca mouse'un üzerinde bulunan asıl tuşlarda gereğinden fazla sert ve seri olarak tıklamak zor. Optical Mouse'un yan tarafında bulunan iki tuşun yerlesimi de çok kötü. Özellikle sağda ki tuşa ancak yüzük parmağınızın ikinci boğumu ile basabiliyorsunuz.

Çok kötü ergonomisine rağmen Dexxa Optical Mouse'un duyarlılığı ve hareketleri gayet iyi. Microsoft optik mouse'larda karşılaşılabilecek aşırı hareket, kaldırınca hareket etmemeye ve FPS'lerde kendi ekseninde dönüp durma gibi bug'ları yok. Eğer bu optik sistemi düzgün bir ergonomi ile birleştirse oldukça iyi bir mouse olabilmiş. Ancak bu ergonomi ile bu mouse'u tercih edebileceğinizne aynı fiyatla Microsoft'un çok daha ergonomik olan Wheel Mouse Optical'ını tercih edebilirsiniz.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek

Telefon: (212) 274 56 60

Fiyatı: 24\$ +KDV



INTEL PLAY SOUND MORPHER

Intel'in Play serisi yarı donanım yarı oyuncakları o kadar hoş şeyler ki hepsini sıradan incelemeye karar verdim. Bence bu aletler bilgisayar teknolojisi ile eğlence kavramının en güzel birleşmesi.

Sound Morpher aslen bir dijital ses kaydedici. Üzerindeki kayıt tuşuna bastıktan sonra uydı alicısına benzer mikrofonu ile her türlü ses kaydediyorsunuz. Microfonun bu ilginç formu cihaza hem bilim kurgu filminden çıkmış havası veriyor hem de kayıt sırasında seslerin dağılmamasını sağlıyor.

Ama işin ilginç yanı bu değil. Asıl eğlence kaydettiğiniz sesleri bilgisayara aktardıktan sonra başlıyor. Sound Morpher ile birlikte gelen çok basit ama oldukça yete-

nekli program ile üzerinde çok ilginç oynamalar yapabiliyorsunuz. Mesela sesinizi bir Android veya Uzaylı sesine çevirebilirsiniz. Kesip parçalama metinleri sese dönüştürme gibi başka seçeneklerinizde var. En ilginci kafaniza göre bir yüz tasarılayıp kaydettiğiniz sesleri bu yüze söylebilir ve bunları arkadaşlarınıza yollayabilirsiniz. Biraz küçük yaşa göre ama ben bile bu halimle çok eğlendim.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa

Telefon: (212) 599 30 50

Fiyatı: 64\$ +KDV



LOGITECH QUICKCAM EXPRESS

Web kameraları konusunda parlak bir geçmişi olan Logitech'in son kamerası QuickCam Express pek çok parlak özelliği ile rakiplerini bir adım önde gözüküyor. Oldukça küçük bir top formunda olan cihaz monitörün üzerine yerleşen ayağı sayesinde kolay bir kullanım sunuyor. İsterseniz cihazın alt kısmında ki vidayı söküerek bir tripod'a da yerlestirebilirsiniz.

Oldukça iyi bir görüntü kalitesine sahip olan QuickCam Express yeterli ışık olması durumunda saniyede 30 kare görüntü yakalayabiliyor. Ayrıca QuickCam Software yazılımı sayesinde tek bir tuşa basarak video kaydetme ve resim çekme şansınız var.

QuickCam Express'in en hoş özelliği kolayca web kamerasından aldığınız görüntüyü Internet üzerinden

yayınlayabilirsiniz. Spotlife.com isimli portal ile ortak geliştirilen bu uygulama ile ücretsiz olarak circa 4 saat ücretsiz yayın yapabiliyorsunuz. Üstelik bunun için ayarlar ve ekstra programlarla uğraşmanıza gerek yok. Her şey otomatik olarak gerçekleşiyor. Kısacası QuickCam Express ile oldukça ucuz kişisel biri Bizi Gözeliyor'unuzu yaratabilirisiniz. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 49\$ +KDV

LOGITECH CORDLESS MOUSEMAN WHEEL

Logitech'in incelenmemiş mouse'unu bırakmamaya niyetliyiz. Bu ayın ilk mouse'u Klasik MouseMan Wheel'in kablosuz modeli. Daha önceden Logitech'in kablosuz tek bir modeli vardı ve bu daha çok orta ve küçük eller içindi. MouseMan Wheel'i konforlu kullanıbilmeniz için irice bir eliniz olması lazımdır. Kırımlı yapısı ile avuç içinzizi tamamen dolduran Cordless MouseMan Wheel bu tip mouse'lara alışık olanlar için çok iyi bir ergonomiye sahiptir. Ancak standart büyülükteki mouse'lara alışksanız MouseMan Wheel'i garipseyeceksiniz.

Mouse'un duyarlılığı ve tepkileri mükemmel. Hatta FPS'lerde normalde alışığınızdan bir parça daha az sensitivity kullanmanızda fayda var. Mouse'un yakınına geleceğim tek yanı düğmelerinin biraz küçüğü olması ve tekerleğine ulaşmanın zor olması. Ama bu birazda benim elim için büyük olmasından

kaynaklanıyor. Kablosuz olması rahatlık sağlıyor. Oyun sırasında kablo ile boğuşma derinden kurtuluyorsunuz. Ama mouse'un toplu olması eski usul mouse temizleme zahmetine katlanmanızı gerektiriyor. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 53\$ +KDV

LOGITECH PILOT WHEEL MOUSE

Logitech'in bunca işitti modelini ardından bir tanede sade modelini inceleyelim. Pilot Wheel Mouse'u tanıtmak için standart kelimesini kullanmak çok doğru olur. İki tuş ve bir tekerlekten ibaret mouse'un klasik mouse'lardan tek farkı hem USB hem PS/2 olarak bağlanabilmesi. Bugüne kadar incelediğimiz tüm USB mouse'lar özellikleri olan üst model mouse'lardır. Ancak standart ve daha az özellikli mouse'ların da USB kullanıma başlaması sevindirici. Gerçi USB'nin kullanımı pratikte kurulum kolaylığı dışında çok bir fayda sağlamıyor. Ama bence bu bile PS/2'yi bir kenara bırakmaya yeter.

Pilot Wheel Mouse'un yapısı geçen ay incelediğimiz

iFeel ile aynı. Yani ergonomik olarak gayet rahat. Kısaca iFeel'in Force Feedback ve optik özelliklerini çıkarıp görüntüsünün sadeleştirildiğini söyleyebiliriz. Fiyatı az özellikle sahip bir mouse için yüksek. Ama en azından sıkça görülen PS/2 portunun çalışmaması sorunu ile karşılaşırsanız sizin için iyi bir alternatif. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa
Telefon: (212) 599 30 50
Fiyatı: 24\$ +KDV

LG DRD-8120B 12X DVD-ROM

LG, CD-ROM'lar konusunda en başarılı firmalardan biri olmuştur hep. Ancak DVD-ROM sürücüler konusunda aynı trendi yakalayamadılar. Özellikle hız konusunda diğer firmaların biraz gerisinde kaldılar. DRD-8120B'de bir parça geç kalmış bir ürün. Aylar öncesinde 16X DVD ROM'ların piyasaya çıktığını düşününce 12X biraz yavaş kalıyor. Ancak DRD-8120B kaliteli ve hesaplı bir ürün. Sonuçta 52X CD-ROM'dan 45\$ pahalı ve 16X Pioneer'dan 20\$ ucuz. DVD-ROM'lar pahalı olduğu için CD-ROM'a yönelenlere cazip gelebilir. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Utotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 85\$ +KDV

ABIT TH7-RAID

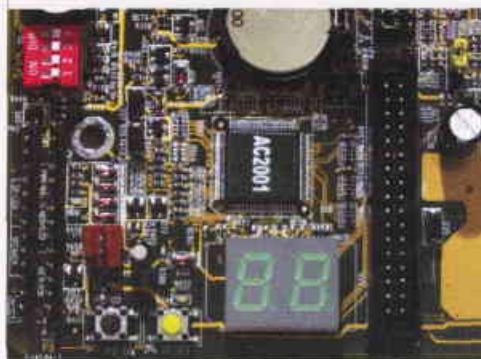
Uzun süredir i815 ve KX133 çipsetli anakartları inceledik ve nihayet P4 için hazırlanan i850 çipseti ilk anakartımızın da testini yapıyoruz. Abit TH7-RAID i850 çipsetinin standart özelliklerini aynen taşıyor. Soket 423 formunda ki P4'leri destekleyen anakart aynı zamanda 2GB'a kadar PC600 ve PC800 RAMBUS desteğine sahip. AC'97 destekli on-board ses kartının yanı sıra anakart üzerinde 3 USB yuvası bulunuyor.

TH7-RAID adından anlaşılaçığı ve ABIT'in son zamanlarda çıkardığı tüm anakartlarından alışındığı üzere High-Point'in HPT370 IDE denetleyicisine sahip. TH7-RAID bu sayede hem 8 IDE cihazı çalıştırabiliyor hem de RAID 0, RAID 1 ve RAID 0+1'i destekliyor.

Bu alışık özelliklerin dışında TH7-RAID'de bir çok yeni ve çarpıcı özellik var. Buna en önemli DEBUG LED. Anakartın üzerinde bulunan iki digit'lık bu sayısal led sayesinde donanımınızda bir sorun olduğunda biplemeye seslerini dinleyerek çözmeye çalışmak veya tahmin yöntemiyle sorunu bulmak yerine bu led'i kontrol edebilirsiniz. Tek yapmanız gereken burada verilen kodu kullanıp klavuzundaki listeden bulup kısa yoldan sorunu tespit etmek. Bence anakartlar için olabilecek en hoş yeniliklerden biri bu.

Diğer bir hoş özellik anakart üzerindeki iki buton ile sistemi resetleme ve açıp kapatma şansınızı olası. Özellikle kasayı açıp yeni parçalar takıp çıkarma, sorunları giderme gibi işlemler sırasında bilgisayar açmak veya resetlemek için butonların takıldığı jumper'lara kısa devre yapardık. Ama bu iki küçük buton bizi bu dertten kurtaracak.

TH7 RAID'in mimarisini ABIT'in alıştırılmış mükemmel yerleşimine sahip değil ne yazık ki. Öncelikle güç bağlantılarıyla IDE portları birbirine bitişik. Bu bölgede ciddi bir kablo trafiği yaşanıyor. İkinci bir sorun ise işlemcinin heat-sink'ini kitleyen kollardan birinin açıldığından kondansatörlerden birine çarpması. Eğer dikkatli olmazsanız zamanla bu kondansatörü yerinden sökebilirsiniz. Ayrıca ses kartının CD-ROM bağlantısı PCI kartla ein altında kalır.



Resimde görülen AC2001 isimli çip DEBUG LED'i kontrol ediyor. Zaten hemen altında DEBUG LED'i görüyorsunuz. Onun hemen solundaki kahverengi ve sarı küçük düğmeler kasanın içinden sistemi açmaya ve resetlemeye yarıyor.

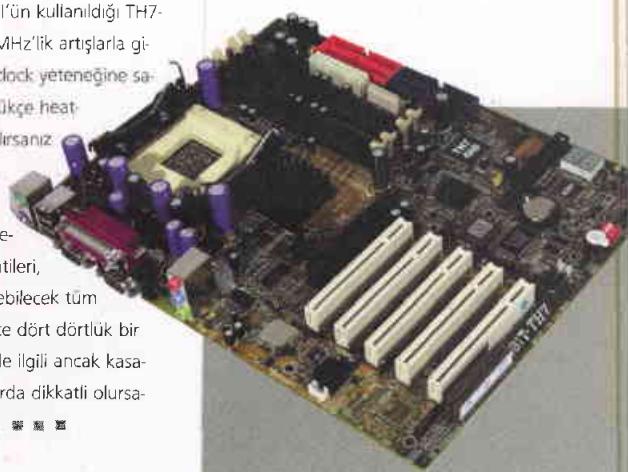


LEVEL HIT

yor ve bitişikteki iki PCI kartını sökümeden bu bağlantıyı yapmak veya değiştirmek oldukça zor.

Soft Menu III yerine Soft Menu II'ün kullanıldığı TH7-RAID'de bu küçük eksixe rağmen 1MHz'lik artışlarla giyen FSB ayarı dışında her türlü overclock yeteneğine sahipsiniz. i850 çipseti üzerindeki büyükheat-sink'e ek olarak sağlam bir P4 fanı alırsanız TH7-RAID'de overclock sırasında soğuk yaşamazsınız.

DEBUG LED ve kart üzerindeki reset ve power tuşları gibi zekice eklentileri, RAID desteği ve bir i850'den beklenemeyecek tüm standart özellikler ile TH7-RAID bence dört dörtlük bir anakart. Ürünün tek eksisi mimarisile ilgili ancak kasanın içine müdahale ettiğiniz zamanlarda dikkatli olursanız bunlarda can sıkıcı olmayacağındır. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Çizgi, Datagate
Telefon: (212) 356 70 70, (212) 288 53 11
Fiyatı: 250\$ +KDV

KASANIN İÇİNE GİRİŞ

EZ's Zone'da seri olarak hazırlayacağımız küçük Donanım Kursuklarının ilkine hoş geldiniz

EZ's Zone'un ilk bölümünde hoş geldiniz. Daha önceden de belirttiğimiz gibi Ace's Zone'u kapatıp yerine EZ's Zone'u açtık. Çünkü basit ve pratik bilgiye ihtiyaç duyduğum hep birlikte bilgisayara bir iki parça eklemenin nasıl olacağını göreceğiz. Her şeyden önce bilgisayarınızın kasa kapağını açma ve önce sistemin kapalı ve fişin çekili olduğundan

ze doğru çekilince hemen çıkar. İki parça yanı iki yan tarafı ayrı ayrı açılabilen kasalar daha kullanılır ve daha kolay açılıp kapanır. Unutmayın sürücüler hariç bir parça takip çıkarırken sadece size göre solda kalan kapağı açmak yeterlidir. Yani CD-ROM ve Floppy'nin çıkarma tuşlarının ters tarafındaki kapağı.

Takarken ise vidanın sabitlendiği çıkışından.

Ama kartı tek bir noktadan tutarak takip bırakmazsınız. Tutacağınız diğer nokta genelde kartın en uc noktasıdır. Bu nokta hem ilk tutuğunuz metal plakanın tam karşı köşesi olduğundan daha dengeli tutabilirsiniz hem de bu noktaya genelde bir devre veya bileşen komzaz.

Cıkaracağınız bir kart sıkışmışsa veya takmaya çalışığınız biraz zorlanırsanız kartı her iki tarafa ufak ufak ittirerek oynatın. Bu hem kartın daha sağlam yerine oturmasını hem de daha kolay çıkışmasını sağlar. Ancak kartı ileri geri oynatırken gireceğiniz yuvaya az çok paralel kalmasına dikkat edin. Çok eğerseniz çapraz girdiği için sıkışacaktır.

Bazen kartın üzerindeki metal levha kasada girmesi gereken deliğe oturmayıp. Bu durumda çok dikkatli olarak ve kesinlikle kartın kendisine dokunmadan bu levhayı bir parça egebenirsiniz.

Kartı taktiktan sonra kasayı kapamak için acele etmeyin. Önce sistemin çalışıp çalışmadığını bakın. Ayrıca kartın üzerinde anakart veya başka bir bilesene bağlanması gereken bir kablosu olup olmadığını kontrol edin. Mesela ses kartları CD-ROM sürücüye bağlanmalıdır.

CD-ROM, HDD ve Floppy Sürücüler

Bu sürücülerin takmak en kolay iştır. Çünkü çok nadiren hasar görürler. Sürücülerde en çok dikkat etmeniz gereken iki konu Jumper ayarları ve IDE kablosudur. Jumper sürücünün arkasında yer alan iki pin arasına takılmış küçük plastik bir parcadır. Jumper'i genelde bulunan 8 pin içinde nasıl taktiği-

En hassas olunması gereken parça kuşkusuz işlemcidir. İşlemcinin PIN adı verilen ayaklarından biri kırılırsa ona veda edebilirsiniz.

emin olun yoksa çarpılırsınız. "Aman bilgisayar bu altı üstü, ne çarpacak?" gibi saçılı bir mantıkla yaklaşmayın. Evet bugüne dek bilgisayarın birisini ciddi şekilde çarptığını ben de duymuş değilim. Ancak sistem üzerinde elektrik varken yanlış bir yerle deşip kısa devre yapabilir ve kartlarınızı yakabilirsiniz. Bu kriz ortamında bir ekran kartı yakmanın adamı nasıl çapacagini düşünün artık. Ayrıca güç kaynağından kaynaklanan bir kısa devrenin ölümçül bir şoka yol açması çok düşük bir ihtimal de olsa daima var.

İkinci bir tedbir statik elektrik ile ilgili. Vücutundan biriken statik elektrik parça takip çıkarken sisteme geçebilir. Bu sisteme zarar verebilir veya en azından bir süre çalışmamasına yol açabilir. Bu yüzden bilgisayara girişmeden önce ellerinizi top rakalayın. Bunun için muşluk veya kalorifer gibi bir yere ellerinizin bir süre temas edin.

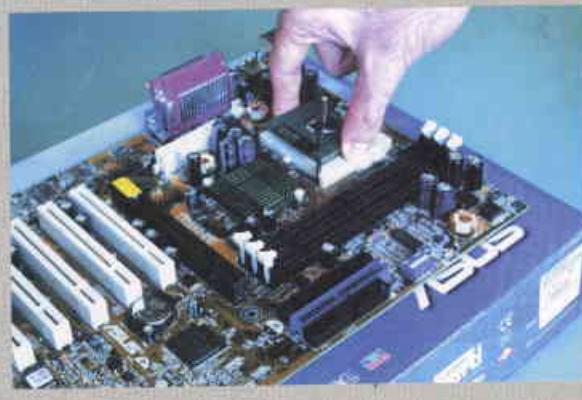
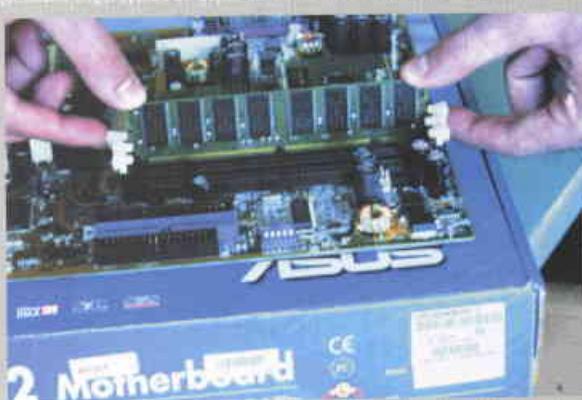
Bilgisayar Kasasını açmak genelde basit bir iştir. Kasanın kapağı ya iki ayrı parçadır ya da tek parça. Tek parça olarsa dört vidası sökülp biraz kendini-

Kasanın kapağını açtıktan sonra her şey elinizin altındadır ve açıkçası parça takip sökmek oldukça da kolaydır. Ama daha rahat çalışmak için kasayı yan yatırmak da fayda var. Bu arada anakart değişimi gibi büyük bir operasyon düşünüyorsanız önceden kartlarınıza bağlı olan tüm kabloları söküñ. Şimdi sıradan hangi parçanın nasıl takılıp söküldüğine ve nelere dikkat etmemiz gerektiğine bakalım.

AGP ve PCI Kartları

Tüm AGP ve PCI yuvaları kasaya sadece bir vida ile bağlıdır. Bu vidayı sökümeden önce monitör kablosunu gibi karta takılı bir kablo varsa söküüğünden emin olun. Genelde bir kartı söküp takarken en büyük sorun neresinden tutacağınızı bilememektir. Asıl güç verdığınız yer olarak elden geldiğince kartın kasaya vidalandığı metal plakayı kullanın. Böylece hem statik elektrik geçirme hem de kart üzerindeki parçalara hasar vermeniz söz konusu olmaz. Kartı çıkarırken öncelikle metali kasanın dışından tutmalısınız (daha doğrusu ittirmelisiniz).

İncele! Ve RAM'lerin en üstündeki kartları engelleyen blokları çıkarın. Anı bir kez yaraticı alıksızlığı attırdı! Xeon'lu kütüklerde bir dergi 10. zamana giderken en en yüksek bir sefer alımına alıksız adın. Biraz da nişanınızda RAM ve hafımları nasıl tutmak konusunda biraz.

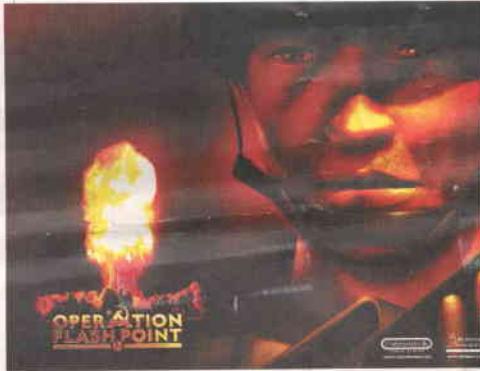


OPERATION FLASHPOINT

Gelecek ay, tüm zamanların en gelişmiş savaş oyununa çok özel bir ilk bakış atıyoruz. Şöyle ki...

Tam 5 yıldır yapım aşamasında olan Operation Flashpoint, bir askerin savaş alanında hissettiklerini tam olarak yansıtabilen ilk oyundur. Tam 32 farklı aracı kullanabiliyor, gerçek savaş taktikleri yapabiliyor ve 30'a yakın asker içinden istediğiniz yönetebiliyorsunuz. Ve işin güzel yanı, tüm bınları çok kolay bir arabirim aracılığıyla, çok kolay bir şekilde yapabiliyorsunuz. Operation Flashpoint, bu yıl Black & White'ı zorlayabilecek gibi gözüken ilk oyundur...

...devamını okumak ve Operation Flashpoint hakkında çok özel bilgilere ulaşmak istiyorsanız Haziran sayımızı kaçırmayın.



SUMMONER

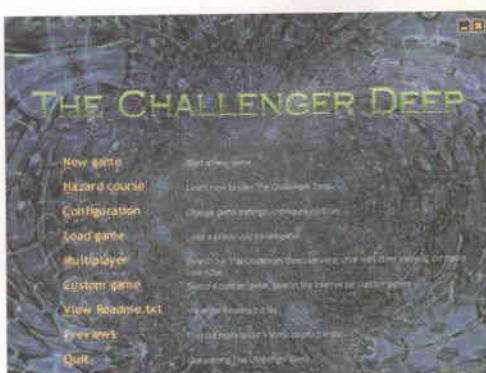
"Şimdiye kadar Volition'in tüm oyunlarını açıklama görevi bana düştü. Summoner da bir Volition oyunu. Şimdiye kadar yaptıkları bütün oyunlar uzay simülasyonu olan Volition'in ilk FRP denemesi olan Summoner, dehşet genişlikte bir oyun. Tek bir şehri bile görmek günlerini alıyor. Ve şehirdeki herbir insanla konuşabiliyorsunuz. Bir süre sonra oyunun genişliği insanı dehşetten dehşete vuruyor..."

Summoner incelemesi Haziran sayımızda



THE DEEPER CHALLENGE

Gelecek aydan itibaren hemen her ay CD'mizde popüler oyunlar için ek görev paketleri ve ekstralalar vermeye başlıyoruz. İlk görev paketimiz Half Life için The Challenger Deep görev paketi. Tek kişilik bir görev paketi olan Challenger Deep'te konuk olarak bulunduğu bir denizaltı laboratuvarında baş gösteren tuhaftı olayları araştıran Gorden Freeman'ı yönetecesiniz.



LEVEL

FALLOUT TACTICS
Fallout, RPG'den sonra strateji deSTEAM'de eğlenceliyor

Kopya ayınlıkta hemen satırda! 100 TL
OYUNUM NEREDE?
Kendi emrinde ne kılacak? 100 TL
COMMANDOS 2
Tüm zamanların en iyi 100 oyuncu
BLACK & WHITE

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhan Sancaklı
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Samer Akbulut
Yazılımcılar Müdür
Tugayük Olak
Yazılımcılar
Burak Avcıoğlu
Hülya Türelas
M. Berkay Gülgür
Serial Uluçar
LEVEL web Sitesi
Sercan İslamoğlu
On Editorler
Batu Vergili
Emin Berg
Eser Güven
Gökhan Hacıbozlu
Güler Çatak
Dursun Bırgazi
Grafik Tasarım
Gürbem İnceşahir
Yazılımcı e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür
Genel Müdür Yardımcısı
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Rekab Ayramı/Film Çıkış
Baskı
Düzen:
VOGEL Yayıncılık
VOGEL ANNARE Temsilci
Piyalepaşa Bolu Mah. Zincirlikuyu Cad. 33/3
60389 Kocatepe/İSTANBUL
Tel: (212) 299-1724 Fax:
Fax: (212) 299-1733
Serra Turman
Tel: (312) 486-2447
E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü
Pazarlama Bölümü
Yönetici Müdürü
Gönenç Mergen
Reklam Müdür
Selim Karabiyik
Özel Projeler Müdür
Güldem Bayraktar
Reklam Servisi
Nesrin Arslan
Nurhan Bağrı
Yeliz Koyan
Reklam Trafikeri
Reklam Servisi Faks:
Abone Müdür
Abone Servisi
Düzenim Asistanı
Düzenim Müdürü
Abone Servisi Faks:
Abone E-Mail:
Üretim Koordinatör

Ülker Okanuy
Özlem Çetinler, Aylin Çar
mgmny@vogel.com.tr
ksobnem@vogel.com.tr
gulcan@vogel.com.tr
nastan@vogel.com.tr
bmurhan@vogel.com.tr
kayhan@vogel.com.tr
Ayhan Kara
(212) 299-1733
Reşit Bozyavla
Ayşe Akçuek, Elif Çinel
Mehmet Çel
Can Comker
(212) 238-7343
ahmet@vogel.com.tr
Tuncay Tekatkan

 **VOGEL**

teknik servis

Selam arkadaşlar. Nasıl, alışabildiniz mi yeni dizaynımıza? Hoşunuza gitti mi? Bu ay özellikle uzun cevapları olan fakat çok sorulan sorular seçmeye çalıştım. Bu ay mektuplarınıza daha fazla zaman ayırabildik. Dergimizin yeni dizaynı oturducka bu oran giderek artacaktır. Counter'sız geçen bir ay ne de rahatmış (Onur'u bahar çarptı galiba- TÖ).

Onur Bayram

Selam,

Bizim evde iki bilgisayar var. Ben bunları birbirine bağlayarak CS oynamak istiyorum. Ethernet kartım falanda yok. Bunun için illaki ethernet kartı mı lazım? Eğer değilse bu iki bilgisayarı nasıl bağlayabilirim?

Onur Kaya

Daha öncelerde çok kere cevapladiğimiz bir soru. Ama hala çok sık geliyor. Siz sormaktan vazgeçmedikçe ben de cevaplamaktan vazgeçmeyeceğim. İki bilgisayarı birbirine bağlamadan birkaç yöntemi var. Fakat şu çağda artık ethernet kartı ile yapılan network bağlantısı dışında bir bağlantı pek kullanılmıyor. USB üzerinden özel bir kablo ile bağlantı yapılabiliyor fakat bu hiç de yaygın bir sistem değil. Hatta hiç denemedim bile. Tahminen Tuğbek de denememiştir (Kendi adına konuş sahibi- TÖ) Matah bir şey olsa yaygın olurdu di mi Tuğbek? (Bize yaygınlaşamamış daha neler var. Bu sistemde kullandığınız USB ara kablosunu bulmak zor. Birde 5m'den daha uzağa işleniyor. Bu iki sebepten Ethernet hala daha mantıklı- TÖ) İki ethernet kartını birbirine bağlamak için cross-cable denen özel bir kabloya ihtiyaç var. İkiden fazla bilgisayar için ise hub denen cihaza. İki kişi CS oynamak çok mantıklı değil ama minia assault adlı bir map bunun için çok uygun. Akılınızda bulunsun.

Selam Tuğbek,

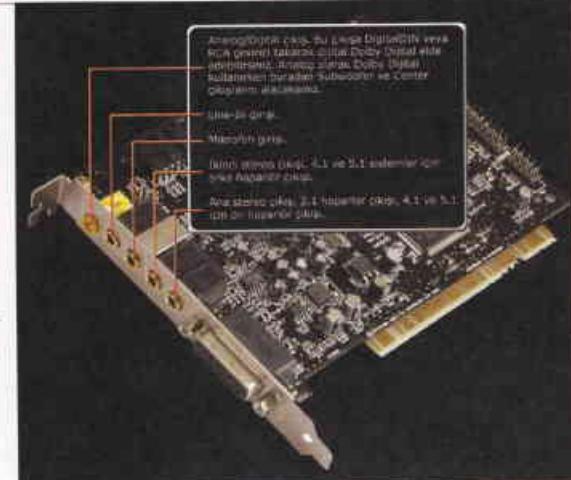
Seni dinleyip Creative SB Live 5.1 Dolby aldim. Buna ilaveten iki 200 wattlık şu adam boyu hoparlörlerden ve bir de amplifikatör. E o da Techics A - 700 6 kanallı stereo analog falan filan.

Buraya kadar her şey güzel. Sorun şu ki hoparlörlerin birinden ses alamıyorum. Kablolarda kesik yok kontrol et-

tim. Hoparlörde de sorun yok. Onu da kontrol ettim. Şimdi sen bana ses kartını amfiye yanlış bağlamışın diyeceksin. Onu da söyleyeyim; ses kartının line - out çıkışına stereo ucu, bu kablo nun diğer ucuna da (ikiye ayrılmıyor bu kabloun ucu) laleler yer alıyor. Bu laleleri de amfinin tape-play ya da in işte herneyse oraya taktim. Ama olmadı, sadece birinci hoparlörden ses geliyor. Amfinin ikinci hoparlör bağlama yerinde de sorun olabilir. Bir el at şu bizim işe. Bir de şu ses kartının diğer girişleri ne? Onları da biraz analat cins çıkışlar var burada. Şimdiden teşekkür ederim. Derginin yeni hali de mükemmel.

Akar Can

Tuğbek yooook! Hala alışmadınız. Neyse zaman tanıyorum. Elbet alıracaksınız. Tabi iyi tavsiyelerde bulunmuş. Aldığın kart müzik oyunun abartıtmak için yeterli. Amfiye hiç laf etmiyorum. Görmü mü buldu nedir? Gidip en güzelinden ver falan mı dedin? Müstahak tabi sana. Bizim gözümüz kalır da sen güzel güzel müzik mi dinlersin?!? Öncelikle sorunun hakkında birkaç öneri. Kurduğun sistemin her parçasını aynı bir yerde dene. Buna kablolar da dahil. Örneğin benim aldığım 10 metre bir kablo kesik değildi. Kontrol edince hayat bertisi de vardı. Fakat üzerinden transfer yoktu. Sende de bu tip bir sorun olabilir. Eğer hiçbir şeyde sorun yoksa bu sefer kurcalaman gereken Live'in ayarları. Olayın buraya kadar geleceğini sanıyorum çünkü bir kolondan ses gelmemesi gibi



Creative az çıkışla çok iş becerdiginden bağlantıları karışık. İşte size tam çözümü

bir ayar hatırlayamıyorum

Live'in arkasındaki giriş çıkışlara gelince; iki adet çıkışın amacı ön ve arka kolonlara bağlamak için. Sadece iki kolon kullanıcasan Line Out Jack kismini kullanmalısın. Bunun dışında iki adet girişin biri mikrofon diğeri Line In. Diğer son jag ise Analog/Digital Output. Bunun sistemi işe söyle işliyor. Eğer external olarak Dolby çözücü varsa sadece Digital Output'a kabloyu bağlayıp iki ön, iki arka, bir orta ve sub-woofer çıkışı alabiliyorsunuz. Eğer external çözücü yoksa fakat ses sistemini varsa iki ön için ön çıkışını, iki arka için arka çıkışını sub-woofer ve center içinse Analog çıkışı kullanıyorsunuz. Böylece çıkışlardan biri hem digital hem analog olarak çift amaçlı kullanılmış oluyor. İşte sana cins çıkışlar. Nasıl güzel sistem değil mi?

Sevgili LEVEL Ekibi,

Meraba ben Onur, öncelikle derginizin yeni hali çok güzel olmuş ama incelediğiniz oyunların türlerini yazmamışınız. Bundan sonra yazarsanız lütfen olur. Benim donanımla ilgili bir kaç sorum var cevaplarsanız sevinirim. Yayınmanız gereklidir yok ama lütfen cevabını yollayın

Sorular :

1 - Benim TV-OUT bir ekran kartım var (TNT 2) televizyonu nasıl bilgisayara bağlayabilirim. Kutudan bir kablo çıktı fakat



• i MAC bilgisayarların sonunu mu getirecek?

bu televizyona uymuyor. Bunun bir çözümü var mı?

2 - Bilgisayarda bir oyun oynadıktan sonra bilgisayarı kapatırken "şimdilik kapatılabilirsiniz" mesajı yazmıyor ekranın ışığı kırmızı yanıp söniyor. Ama bu her oyunda olmuyor mesela NOLF oynarken olsuyor ama normal 2D bir oyun oynarken olmuyor. Bunun nedeni nedir? Ecran kartından mı kaynaklanıyor, çok fazla işinıyor da.

3 - Modemimi kullanamıyorum çünkü diğer aygıtlarla çakışıyor, bununla ilgili yazıyı okudum ama yine olmuyor çünkü makinede boş IRQ yok. Bunu nasıl yapabilirim? Sorularım şimdilik bu kadar. Cevaplayacağınız için çok teşekkür ederim. Yine yazarı, hadi sağıcakla kalın. bye ...

Onur Budak

Farkındaysanız bu ay ikinci adıdım. Bakın ben Onur. Artık her yerde Onur ismini görün ki bana alışın diye. Daha napayım ben size?!

Cevaplar:

- Kutudan çıkan kablo muhtemelen kısacık bir kablo olmalı. Bunu erkan kartının arkasındaki ilgili yere tak. Diğer ucuna da gidip bir elektrikçide kabloaptırmak zorundasın. Televizyonun ne cins girişleri olduğuna bir bak. Daha sonra bir ucu ekran kartının üzerindeki kabloya diğer ucu televizyona uyacak bir kablo yaptırır. Eğer televizyonunda SCART giriş varsa gayet normal bir kablo yaptıtip işporta malı basit bir SCART çevirici ile bunu televizyona bağlayabilirsin.

- Ecran kartından kaynaklandığını sanmıyorum. En azından donanımsal bir sorun değildir. Ekranda o yazının görülmemesi Windows'da en sık karşılaşılan sorunlardan biri. Muhtemelen yazılımsal hatta windowssal bir sorun olsa gerek. Çözümü için çok uğraşma bence. Ama çok istiyorsan ekran kartını tekrar kurmaktan başlayıp oradan Windows'u yeniden kurmaya, oradan da format atmaya kadar yolun var. Bir daha düşün derim :)

- Modemin Plug'n Play özelliğini desteklemeyecek kadar eskiyse Windows modemine bir IRQ atayamayabilir. Yer olmaması gibi bir olayın olması çok istisnai durumlar haricinde pek mümkün değil. Modemini kurduktan sonra ayarlarından elle ayar-

inhell.



666 mHz
"4x multiply fast CPU!"

Pentagram Pro Processor

• Intel'in rakiplerini korkunç son mu bekliyor?

lara girip modeminin IRQ'sunu girmelisin. Zaten söz konusu yazida bunun nasıl yapılacağı da anlatılmıştı.

Merhaba Tuğbek,

Benim sorunum Internet Explorer. Ne zaman açsam sorun veriyor. Bunun nedeni ne? Sorunu nasıl çözümlerim? İnşallah maile yanıt verirsiniz.

Yazarı belli olmayan bu kısa ve öz mektubu seçmemin sebebi bu sorunun çok sık sorulması. Arkadaşlar size bazı acı gerçeklerden bahsetmeliyim. Windows denen işletim sistemiyle beraber gelen Internet Explorer ne yazık ki çokme kapasitesi çok yüksek bir program. Bu programda olan aksaklıkları düzeltEBİLME İHTİMALİNİZ çok çok az. Böyle bir durumda yapmanız gereken Netscape kullanmaya başlamak veya Windows'u baştan kurmak. Hiç de teknik bir cevap olmadığını biliyorum fakat ne yazık ki gerçekler acıdır (Windows 98'in ilk versiyonu yani SE olmayanında böyle büyük bir bug vardı. Eğer Windows sürümünüz Windows 98 ise. Yani Bilgisayarım'a sağ tık yapıp özelliklerle girdiğinde versiyon olarak ikinci Sürüm gözükmüyorsa mutlaka bu ikinci Sürümü bulup onu kurmalısınız.- TÖ)

Selam Onur, Tuğbek ve LEVEL.

Bir kaç sorum olacak malum:

1- Ben MSN Messenger'ı yükledim. Arka-daşa bu programla sesli chat yapmak istiyorum ancak program bana ses kartımın half-duplex olduğu gibi bir hata verdi. En son sürücüler falan yükle dedi bendeki sürücüler 1999 yılına ait Windows 98'de yüklü olan sürücüler. Acaba benim ses kartının full-duplex desteği yok mu yoksa sürücülerini güncellemem sorun halolur mu? En son sürücülerini nereden bulabilirim? Bu arada ses kartım ESS 1868.

Evet... İşte bir Teknik Servis'in daha sonuna geldik. Donanım sorularınızı bana tugbek@level.com.tr adresinden veya Onur'a onur@level.com.tr adresinden ulaştırlabilirsiniz. Bu arada diğer mektup köşesi için RTF formatında falan istenmiş mektuplar. Bizde öyle bir şey yok düz mail atırsınız. Kendinize iyi bakın.



• Microsoft dünyayı ele geçirecek mi?

2- TNT 2 ile GeForce2 MX arasında çok fark var mı? GeForce2 MX benim LX board, Celeron 266 ve 160MB Ram ile iyi performans verir mi? Şu son çıkan oyunlar (NOLF, Giants gibi) bende yavaş çalışıyor. Benim 12mb Diamond Monster 2 var. Bu kartı değiştirmenin vakti mi geldi? GeForce alsam bu oyunları hızlı oynayabilir miyim yoksa işlemci mi değiştirmeliyim? Sorularım bu kadar, dergideki herkese kolay gelsin. Bu arada derginin yeni hali gerçekten güzel olmuş. Başarılarınızın devamını dilerim.

İşte size bir isimsiz kahraman daha. Ama en azından benim buralarda olduğumu kabullenmiş bir arkadaş. Hiç yoktan iyidir... Cevaplarına gelince. (Yok Onur'um dur cevaplara gelme sen önce benim bir çift sözüm olacak. Nedir bu sabahtan beri benim varlığım, benim mevcudiyetim, benim sayfam muhabbeti. Unutma ki insanla yokluğununa, varlığından çok daha hızlı alışacaktır. Sakın yanlış anlayıp tehdit olarak görme ama ha... :) TÖ)

- Ses kartının Full-Duplex desteklemiyor. Full-Duplex ve Half-Duplex'in anlamı konuşurken sesi aynı anda alıp göndermesi ya da önce alıp sonra göndermesi şeklinde. Yani Full-Duplex'de telefonla konuşur gibi konuşabiliken Half-Duplex'de telsizdeki gibi sırayla konuşmanız gerekiyor. Ses kartına driver yüklemen veya başka bir çözüm ne yazık ki yok. Tek yapabileceğin ses kartını değiştirmek.

- Fark uçurumlar kadar. Fakat fiyat farklı özellikle son zamanlarda çok az. Özellikle MX kartlarının fiyatları çok düştü ve orta karar kullanıcılar için çok cazip hale geldi. İşlemci biraz yavaş ama yine de GeForce 2 MX seni rahatlata. Diamond Monster 2'nin vakti ise çoktaaaaaan geçti gitti...

■ ■ ■

Tuğbek Ölek

ne izliyoruz ne dinliyoruz

yaaammmiii!!!

Geçen ay kitabımdan bahsetmeye çalıştım ama yanlışlıkla yerine Komiser Şekspir girilen (özür dilemez!) Hannibal geçtiğimiz ay sinemalara geldi; hatta siz bu yazımı okurken hala vizyonda bile olabilir. Kendimi büyük bir 'açılıkla' Alkazar'a attım. Hannibal ne de olsa Kuzuların Sessizliği'nin devamıydı ve Kuzuların Sessizliği, aldığı Oscar heykelciklerini bırakın bir kenara gerçekten sağlam bir filmdi. Ama sanırım Hannibal için aynı şeyleri söyleyeme-



yeceğim ilkiyle karşılaşırınca sonuç benim için birazlık 'hazımsızlıktan' ibaret, soğuk gerilimin yerine kanlı şiddet gelmiş.

Hannibal tabii ki oyuncularıyla ve görselliği ile vasatın oldukça üzerinde bir film. Özellikle Sir Anthony Hopkins'in performansı Ridley Scott'in yönetiminde sizin sonuna kadar sürüklüyor. Hannibal, Ridley Scott'in settlere döndüğü Gladyatör'den sonra giseye oynadığı (ve kesesini doldurduğu) ikinci film. Filme gelince, Dr. Lecter için yemeğine kaldığı yerden devam ediyor denilebilir. Yalnız bu sefer işin içine birazlık da İtalyan mutfağı karışıyor. Eee, ne de olsa Hannibal artık o kadar genç değil ve sağlığı dikkat etmeli, hafif şef yemeli. Neyse, Hannibal kırış kırıp İtalya'ya kaçıpağı ataklı on yıl olmuştur. Floransa'da sanatla ilgilenerek münzeli bir hayat yaşamaktadır; hatta sanata daha yakın olabilmek için ünlü bir sanat müzesinin müdürünü temizleyerek yerine geçmiştir.

YENİ CAZ MI?

Peki, eskisine ne oldu? Bir şey olmadı tabii ki. Her yıl İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı'nın düzenlediği Caz Festivali önumzdeki günlerde başlayacak. Benim bahsettiğim ilk defa Dulcinea tarafından bu sene düzenlenen ve içeriğle bir alternatif olan Yeni Caz Festivali.

Gerçi kaçırınız ama ben yine de neyi kaçırığınızın farkına varmanız için festival izlemelerimi aktarmak istiyorum. Bir

FBI agası Clarice Starling (Julian Moore) ise Dr. Lecter'i hala unutamamış ve artık onu düşünmek Clarice için bir alışkanlık haline gelmiştir. Yalnız Hannibal'ı unutamayan biri daha vardır, Hannibal'ın altıncı ve elinden tek sağ kurtulan kurbanı Mason Verger (Gary Oldman). Acaip zengin ama tanınmayacak halde olan Verger varını yoğunu Hannibal'ı bulmak için harcamaya hazırlıdır. Onu yaşama tek bağlayan şey Hannibal'ı özel olarak yetiştiirdiği yaban domuzlarına vereceği günü görme düşüncesidir (adam en az Hannibal kadar psikopat). Verger, saçma sapık bir olaydan dolayı kazağa çekilen ajan Starling'i, yem olarak kullanmayı karar verir ve ziynet başlar...

Kuzuların Sessizliği'ne göre daha görsel bir film Hannibal ama onun kadar düşündürücü olduğunu söyleyemeyeceğim. Clarice ve Hannibal arasındaki ilişkinin biraz daha 'icli dışlı' olduğunu görüyoruz, birbirlerine ne kadar uzaklarsa, o kadar yakınlar. Hannibal'ın karizması filmin bütününe yayılmış durumda; yapılığı yamyamlıkları izlerken adeta hav alıyzorsunuz (en azından ben aldım). Ağızından çıkan her kelime iştahınızı biraz daha kabartıyor (adam tam bir gurmeli!). Filmin en sık olaylarından biri de büyük bir bölümünün Floransa'da geçmesi. Hannibal'ın böylesine güzel bir saat ve kültür şehrinin kendine mesken tutması 'perhizi' için önemli bir gelişme. Mason Verger'in tiksinti makşığı gerçekten çok başarılı; adamın ne yanağı, ne göz kapağı, ne de dudağı kalmış. Kısa-



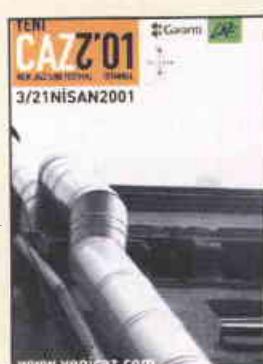
cası Gary Oldman'ı bir güzel 'benzetmişler' diyebiliriz.

Peki ya kan? Tabii ki, hem de bolca. Şiddetin dozu tam ağızınıza layık. Bungee Jumping yapan işkembe mi desem, yoksa beyin ciz biz mi desem? Domuz olayı bize biraz ters ama artık katlanacağınız. Bu sahnelerden çok bahsedip filmin tadını kaçırmak istemiyorum. O yüzden izleyin ve görün. Hannibal'ın üçüncüsü (serinin birinci kitabı oluyor) de çekilecekmiş. İlginenlere küçük bir dıpnott: Aslında bu film 1985 yılında 'Manhunter' adıyla vizyona girmiştir ama olumlu eleştiriler almışına rağmen gisede başarı elde edemediği için devamının yapılması 1991 yılına kadar yapımcıların aklına gelmemiştir. Bu da böyle biline...

trafik karışınca...

Ben bu eleştiri yazarken İstanbul Film Festivali de sahanak yağmur altında tam gaz devam ediyor. Eminim sinemaya ilgiileniyorsanz, festivalden vizyon filmlerine gitmeye vakit bulamıyorsunuzdur. Zaten bu ara birkaç film hariç vizyonda dışa dokunur pek bir şey yok. İşte o birkaç filmden biri de Trafik bana göre. Beklenmiyordu ama Hollywood'un marjinal ismi Steven Soderbergh bir son dakika golüyle 'en iyi yönetmen' oskarını alarak filmin aldığı ödül sayısını dörde çıkarmıştı

Trafik, her Soderbergh filmi gibi tarzi olan bir film (bkz. Kafka); gerek kurgusuyla gerekse de görselliğiyle farklı olduğunu hemen belli ediyor. Trafik, her gün bizi delirten keşmekeşi anlatmıyorum tabii ki. Film, Meksika ile Amerika arasındaki uyuşturucu trafiğine odaklıyor. Uyuşturucu şu an belki de Amerika'nın en önemli sorunu. Uzun bir mücadele sonucu Amerika, Kolombiya üzerinden gelen uyuşturucu hattını kesebilmış ama bu sefer de sahneye Meksika çıktı. Sonuçta talep olduğu sürece arz da olacak ve kartelleşme devam edecektir. Trafik, birbiriley kesişen ama birbirinin içi-



kere yeni caz da tipki yeni medya gibi teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan bir kavram. Yeni cazın gelenekselinden en büyük farkı içerdiği elektronik tonları. Once DJ ak世uarının yanında yine klasik enstrümanlar yer alıyor ama tabii elektronike ayak uydurmak kaydıyla. Samiyorum yeni cazı yeni yapan bir başka fak-

tör de dinleyici kitlesi. Bu kitleyi gerçekten elektronik müzikle ilgilenenlerin yanı sıra 'trend'çiler oluşturuyor. Dulcinea bu festivali organize etmek için Babylon, Roxy ve Milk gibi önemli kulüpleri de arkasına almış ve çok da iyi etmiş.

Festival kapsamında birçok ünlü isim geliyor. Hepsи de kendilerini bu davada ispatlamış sanatçılar. Isimlerini söylemem çok zaten çöğünü tanıtmıyorum bile (ama eminim arazide tanıyanlar vardır). Gidebildiklerim ise İlhan Erşahin ve Mercan Dede oldu. Birisi sakofonuya dinleyenleri bir New

ne okuyoruz ne yapıyoruz?



ne girmeyen ve eş zamanlı gelişen üç hikayeden oluşuyor. Hikayelerin içinde de karakterler uyuşturucuya ve kartellere karşı savaşıyor, dürüst bir Meksika polisi (Benicio Del Toro) her şeye rağmen ülkesindeki kartellere karşı mücadele veriyor, uyuşturucuya mücadeleinin başına getirilen bir yüksek mahkeme yargıçısı (Michael Douglas) kızını düşüğü oataktan kurtarmak için koltuğunu bırakıp sokaklara dökülüyor ve kocasının bir uyuşturucu taciri olduğunu öğrenen bir kadın (Catherine Zeta Jones) ailesini kurtarmak için kartellerle pazarlık masasına oturuyor. Tabii aslında hepsi bundan ibaret değil, hikayeleri meydana getiren yan olaylar ve karakterler de var.

Başlangıçta her şey kafanızı karıştırıyor gibi gözükse de kısa bir zaman sonra renkler yolunuza bulmanıza yardımcı oluyor. Yönetmen her hikayeyi farklı bir renk tonunda çekmiş; örneğin Meksika'da geçen olayları adeta sarımtırak bir filtreden izliyorsunuz (Meksika için çok uygun bir renk). Onca karmaşanın renklerle bölünerek anlatılması yerinde bir karar. Filmden çıkışın aklinızda olup bitenle ilgili en ufak bir şüphe kalmıyor. Renkler kurguya oluşturanın yanı sıra bence filme de ayrı bir estetik katmış (filmin en iyi kurgu oscarını aldığına da hatırlatmak isterim). Ayrıca Soderbergh filmin büyük bir kısmını omuz kamerası kullanarak çekmiş ve sık bir belgesel havası yakaladı. Filmi sanki olaylara tanık olan birinin gözünden izliyormuşsunuz hissine kapılıyorsunuz (yönetmene benden bir artı daha).

→ York caz kulübünde götürürken, diğeri ise tasavvuf rutümleriyle zihinleri boşalttı. Ne diyebilirim ki? Kaçırdınız. Alternatiflerin artması dileğiyle...

GARİP AMA GERÇEK

Geçenlerde gazeteyi kurcalarken gözüme bir başlık ilişti: "Internet'te oyun bağımlısı yedi erkek hastaneye başvurdu!" Hemen 'nasi yani?' diyerek okumaya koyuldu. Olay İzmir'de cereyan etmiş. Yaşları 15-30 arası olan yedi kişi (ardon erkek hatta beyaz), Counter Strike, Diablo ve Tomb Raider gibi

Beni etkileyen diğer bir olay da Benicio Del Toro'nun filmde yer alması. Kendisi son yillardaki en favori aktörlerimden bir tanesi. Onu en son 'Kapışma'dan (Franky Four Fingers rolündeydi) ve daha önce de 'Olağan Şüpheler'inden hatırlayabiliyor. Adamın gerçekten bir karizması var ve filmdeki rolü için de biçilmiş kaftan olduğunu düşünüyorum. Meksika aksanını çok iyi kıvrımsız ve takındığı ifadelerle birçok şeyi söyleyecek kadar anlatabiliyor. Gerçi film birçok ünlü oyuncuya ev sahipliği yapıyor ama Benicio Del Toro performansıyla arasından sıyrılabilen bir oyuncu.

Trafik biraz da 'Godfather' tadında bir film;



her ne kadar mesaj verme kaygısı (uyuşturucu kötü bir şemdir) çok hoşuma gitmese de bence şimdiden klasik olmaya aday. Çerez bir film kesinlikle değil; seyircinin izlerken kendisine odaklanması istiyor. Kendi trafığınızdan çıkabilecekseniz, Trafik için park edin derim.

kral ve ben

Hayatımın bir yazısında, Büyük Sahra'ya yaptığım onder yolculukla tanıştım kralla. O tabii bildiğimiz krallardan değildi; çünkü o Bongo Kralıydı. Gerçekten de Fas semalarında off-road takırlıken bir moja esnasında, Avustralyalı birkaç hatun "I'm the King of Bongo" diyerek araçtan fırlamış ve çizgili radyodan gelen ritmik tempoya eşlik etmeye

oyunlarının bağımlısını olduğunu söyleyerek 'tedavi' amacıyla Ege Üniversitesi Alkol ve Madde Bağımlılığı Tedavi Birimi'ne başvurmuş. Internet üzerinden oynanan oyunları bir tür uyuşturucu olarak gören doktorlar yorumlarına kurtulmanın da zor olduğunu ekliyor (nasi yani?). Oyunlar yüzünden kendilerini toplumdan soyutla-



başlamıştı. O zaman şarki çok hoşuma gitmişti ama kimdir, nedir bir türlü öğrenmemiştir (İstanbul'a dönene kadar da öğrenmek kismet olmadı). Ama artık biliyorum; bu acayıp eğlenceli parçanın adı 'King of Mambo' ve söyleyen de Manu Chao. Kendisi küreselleşme karışı bir modern zaman gezğini ve tüm dünyada gögmenlerin bir sözcüsü.

Manu Chao, liderliğini yaptığı latin-punk (ilginç bir karışım) grubu Mano Negra ile dünyayı dolaşarak meramını anlatmaya çalışıyor. Mano Negra, Fransız alternatif rock sahnesinin sağlam bir grubu; adını eski bir Endürlü anarşist gruptan almış. Zaten yazımı ithaf ettiğim albüm de 'Best of Mano Negra'. Bongo Kralı, ilk defa bir şampuan reklamında gösterildikten sonra herkesin diline dolaşmış ve dünyaya yayılmış (acaba şampuan olayından grubun haberi var mı?). Alبümde birçok müzik türünü bulmanız mümkün; rock, rap, reggae, ska ve flamenko en hakim olanları. Şarkıların birkaç dilde olması (İngilizce, İspanyolca ve Portekizce) grubun kitlelere ulaşmasını kolaylaştırıyor. Albümün geneli ritmik, insanların kanını kaynatın cinsten parçalarla dolu. Ayrıca elinizde Manu Chao'nun nispeten daha yumuşak solo albümü 'Clandestino' da geçerse, kaçırmayı derim. Noktayı Manu Chao'nun konserlerini "Proxima estación, esperanza" diyerek bitirmestyle koymak istiyorum. Yani "Bir sonraki istasyon, umut".

Güven Çatak | guven@level.com.tr

yanı bu bağımlıların (yakında e-junkie derler herhalde) ileri derecede olanları geçici ilaç tedavisi bile görüyormuş. Bir Tomb Raider bir de Counter Strike resmi altlarında komik açıklamalarla makaleye eşlik ediyor (aslında böyle bir konuda Level'in fikrini almaları gerekiyordu bence). Olay hakkında bir yorum yapmak isterdim ama artık biraz geç, olmuş bir kere, elden bir şey gelmez. Umarım en kısa zamanda bu arkadaşlar normal hayatlarına geri dönerler. Belki Level olarak bir terapi grubu başlatabiliriz. Ne dersiniz?



FRP

Bakın bakalım amatör ruh nelere kadir ?

Aslında olmayan bir fantazi filmine tanıtım filmi çekildiğini duymak sizi şaşırtabilir. Peki ya bunun Türkler tarafından yapıldığını söylesek...

Sonraki mart ayı içinde bir pazar günüydü. Seçmeli Saklıkent Cafe'de oturuyorduk ki içeriye biri chain mail giymiş, biri balta, bir diğeri ok yaşıyan, hatta içlerinden birinin kemeri metal kurukafalar süsleyen bir grup eleman "Hobrey hobarey!" şeklinde giriş yaptılar. Açıkçası ilk bakışta "Ben çok FRP grubu gördüm ama böyle gaz olanını hiç görmemiştüm!" diye düşündüm. Ancak daha sonra onlarla sohbete dalınca öğrendim ki, bir araya gelmelerinin nedeni FRP oynamaktan çok daha zorlu bir uğraş içinişim. Kendileri Dragonlance'e hümet eden bir grup oyuncu olarak toplanmışlar ve zamanlarının önemli bir kısmını, madde, manevi tüm olanaklarını Dragonlance Chronicles için bir fragman filmi çekmek üzere ortaya koymuşlar. Türkiye'deki tüm FRP oyuncularının da bu projeden haberdar olması gerektiğini (ve belki de aktif katılımcı olmak isteyebileceklerini) düşünerek ekip ile bir röportaj yapmaya karar verdik. İsterse "trailerproject" adını verdikleri bu yapımdaki diğer bilgileri de kendi ağızlarından dinleyelim.

LEVEL : Trailerproject ilk kez ne zaman ve ne şekilde ortaya çıktı, amaç nedir?

Trailerproject, kelimenin tam anlamıyla bir anda ortaya çıktı. Projenin yönetmeni Alican Ser-

best'in en büyük hayalinin Dragonlance Chronicles'in filmini çekmek olması ve Aralık 2000'de bir arkadaşıyla bu hayali üzerine konuşurken "Neden yapamayıyorum?" demesiyle başladı her şey. Tabii bu sorunun "Çünkü sen bir Hollywood stüdyosu ile çakışmıyorsun" gibi bir cevabı olduğu için film projesi yerine, bu olmayan filme "fragman" projesi doğdu.

LEVEL : Şu anda geldiniz nokta nedir / İşin kaçta kaçtı bitti?

Nisan sonu olarak belirlemiş olduğumuz çekimler, Türkiye'nin konusunda en iyi makyaj şirketi olan Vira'dan (biraz reklam kokusu aldım ama hadi bakalım! –Batu) bize yardımcı olacak Tuğçe Ha-

« Genellikle ellerinde halkalarla Chain Mail hazırlayan kalabalık ekip olarak kolaylıkla dikkat çekiyoruz. »

Alican'ın kararını çevresine yayması ile proje hiç de beklenmediği bir şekilde büydü ve gelişti. İlk başta sadece bir "fragman" amacıyla toplanmış olan, Margaret Weis ile yapılan yazışmalar sonucunda para kazanmaması gereken ve bu işi sadece amatör olarak, büyük bir heves ve 'ilk' başarmak arzuyla yapan ekip şimdi gelecek için de pek çok karar alıyor.

nim'a uyması açısından Haziran başına ertelendi. Ancak şu anda hazırlıklar hemen hemen tamamlandı. Oyuncularla haftada iki defa prova yapılıyor, koreografi gerektiren sahneler Selim Karabol tarafından düzenleniyor, oyuncular kullandıkları silahlar hakkında dersler alıyorlar. Kostümlerin hepsi Larry Elmore'un çizimleri referans alınarak birebir hazırlandı. Özel efekt ve müzik konularında çalışmalar şimdiden başlıdı. Özel efektlerden söz açmışken, Green Screen teknigi ile, bilgisayarda yaratılacak olan Solace, Xak Tsaroth, Ne-raka Tapınağı gibi mekanlarda geçen sahnelerde de karşılaşacaksınız. Kostüm konusunda özellikle bütün ekibin birlikte hazırladığı Chain Mail'ler ile övünüyoruz. Verminaard ve Kitilara'nın kostümleri ise gerçekten harcanılan yüzlerce milyona deðdi.

LEVEL : Ekipte halen aktif olarak çalışan kaç kişi bulunuyor?

Ekip içi iletişimini sağladığımız mail listemizdeki üye sayısı bir ara 43'e kadar çıkmıştı ancak ekibe birşeyler katmadığı düşünülen insanların elenmesi ve yerlerine başkalarının katılması ile şu anki sayı 38 oldu. Ayrıca mesaj yoğunluğu nedeniyle listeye katılmayan arkadaşlarla birlikte "aktif" olarak çalışan kişi sayısı 41 oluyor.

LEVEL : Ekip olarak başlıca gereksinimlerin neler? (dekor, kostüm, teknik destek, maddi yardım

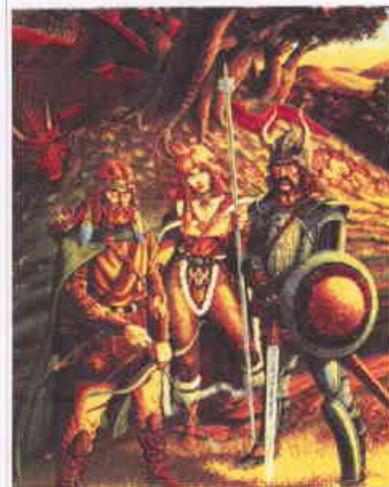
LEVEL : Ekip görev dağılımı ne şekilde yapıldı?

Projede ihtiyaç duyulan işler böümlere ayrılarak gönüllü insanlara yüklenidi. Mesela tahta aksesuarlar (asa, Geceköktüren gibi) yönetmen yardımıcısı Alper Sözen tarafından yapılırken, çantalar Laurana rolündeki Burcu Öz'e, makyaj Altınay rolündeki Hilal Yılmaz'a yüklenidi. Kostümlerden Camaron rolündeki Balkan Çilingir sorumluyken, Sturm rolündeki Onur Ereren fragman müziğinin bestelenmesi üzerine eğilmiş durumda. Bu sırada özel efekt ekibi ayrı, kamera arkası ekip ayrı çalışıyor. Kisacası herkes 'en azından' bir görevle yükümlü.



vb.)

Şu anda en büyük gereksinimiz bir sponsor. Halen bütçemizde büyük açıklar var ve bir noktadan sonra ufak harcamalar bile aşılamaz gibi görünmeye başlıyor. Teknik ekipman arayışı da sürüyor, öncelikle DV kameralara, boom mikrofona ve sağlanabilecek her türlü teknik destekte ihtiyacımız var. Bir önemli ihtiyacımız daha var ki, bütün ekibin üzerine düşündüğü bir konu bu. Raistlin'in gözleri konusunda özel efekt lensleri yapmamız gerekiyor ancak bu lensler için aldığımız fiyat 350 dolar gibi karşılanması zor bir fiyat. Bu nedenle proje dışından, bu lensleri almak isteyebilecek ve maliyetini



karşılayabilecek insanlar da aramaktayız.

LEVEL : Giderler nasıl karşılanıyor?

Giderler sadece ekibin kendi içinde topladığı paralarla karşılanıyor. Her provada ya da toplantıda, gelen insanlardan yardım isteniyor. Altı aylık hazırlık süresi boyunca yüzlerce milyon veren insanlar oldu. Şimdi herkes sınırlarına dayanmış durumda ve kendimizi projenin başında düşünmediğimiz sponsor arayışı konusuna verdik.

LEVEL : Ekipte çalışacak başka gönüllülere gereksinimiz var mı?

Kesinlikle, yardımcı olabileceğini düşünen herkese ihtiyaç var. Ekipten gelebilen herkes her pazar saat 12.00'den sonra Beşiktaş Sihir Cafe'de oluyor. Genellikle elliñde halkalarla Chain Mail

hazırlayan kalabalık ekip olarak kolaylıkla dikdört çekiyoruz. Pek çok insan aramızda bu şekilde katıldı. www.trailerproject.net adresi web sitemizden bize mail atarak da aramiza katılan insanlar oldu.

LEVEL : İleride başka projeler de olacak mı?

Evet, en başta da söylediğim gibi, bu fragman için bir araya gelen ekip artık gelecekte ortaya çıkaracakları projelerin pınarlarını da yapıyor.

Dragonlance Chronicles Fragmanı ile kendimizi kanıtlarsak ve istediğimizi yapabildiğimizi düşünsek, aklımızda yine fantastik içerikli, Alican Serbest'in kendi yazdığı senaryosundan bir film projesi ve daha sonra da ekibin daçcılık yapan üyelerini mernnun edecek, insanları da şartlaşacak daçcılık içerikli bir film projesi var.

Demek ki neymış, karşınıza çıkan her fikre "Abi biz bunu hayatı yapamayız, para yok, imkan yok, o yok, bu yok!" derneyip gönülden asılınca ortaya bunun gibi sağlam projeler de çababilmiş (bir miktar mesaj vermiş bulundum, mazur görün!). Umarım "trailerproject", kafalarındakileri gerçekleştirmek isteyen diğer pek çok kişiye ön ayak olur. Eğer ilginizi çektiye ekibin Internet sitesinden onlara ulaşabilir ve söyledikleri gibi bir an önce birlikte çalışmaya başlayabilirsiniz. Birazdan kepenkleri indireceğiz, ancak ondan önce bu röportajın en kısa sürede baskiya yetişmesini sağlayan Alican'a bir kez daha teşekkür etmek istiyorum. Sizlere de kolay gelsin arkadaşlar, dilerim yakalamanız olduğunuz bu amatör ruhu kaybetmeden projeyi en iyi şekilde tamamlarsınız. Gelecek aylarda sizlerden daha güzel haberler bekliyoruz, hepinize başarılar !!! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



Gidecek Yeri Kalmamak...

Dönüp yola bir defa daha baktı, sonunda ne olduğunu bildiği yola...

Bütün yolların sonunda ne olduğunu bilmek bizim çağımızın en büyük nimeti sayılır. Rahatına ve güvenliğine düşkün olan insanoğlu için düşküngi yolu sonunda kendini hangi şehrin beklediğini bilmek büyük kolaylığıdır. Tabii gerçekten kalkıp bir yere giderse, çünkü çoğunluk genellikle aldığı ortamdan kopmayı sevmeyi. Tanık yüzleri görmek, tanıdık sesleri duymak, bildik bir dükkanından alışveriş etmek, tüm bunlardan bıkmış bile olsa çoğu insan için neredeyse vaz geçilmezdir. Çünkü bu sahte bir güvenlik duygusu yaratır, sanki hayat sonsuza dek hep aynı kalacakmış, hiçbir şey hatta ölüm bile kendisine dokunmayacakmış gibi hisseder insan.

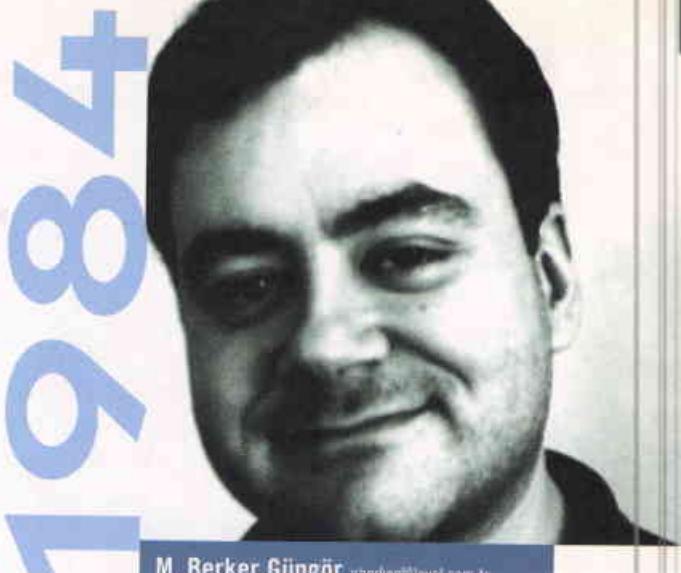
Bazları biraz daha çabuk sıkılık diğerlerinden. Bunlar işlerini değiştirmeyi, başka bir semte taşılmayı, farklı ilişkilere girmeyi denerler sık sık. Aslında kafalarında her zaman çok daha büyük değişiklikler vardır. Belki televizyon muhabiri olmuş savaş bölgesinde haber toplamaya ya da turist olarak kutuplara gitmeyi hayal ederler. Ama genellikle hayatları boyunca yaşadıkları şehirden çıkmazlar. Ah tabii, herkesin gittiği turistik sahil şehirlerine gidebilirler, ama aslında bu da evden işe gitmekten pek farklı sayılmaz. Çünkü zaten tanadığınız herkes oradadır.

Çok az insan vardır ki herşeye rağmen oturduğu yerden kalkar, birkaç parça eşyayı bir sırt çantasına doldurur ve ardına bile bakmadan yola koyulur. Geride bırakılan önemlidir belki, ama ilerde bekleyen kadar değil. Ve bulunulan yer çoktan ögrenilmiştir, iyi ya da kötü, ama öğrenilmiştir. Fakat dikkat edin, "eskitilmiş" demiyorum, çünkü toprak insanı eskitebilir ancak, tersi olamaz. Bu insanların gidileri yönün nadiren bir önemi vardır, esas önemli olan daha önce çok az insanların geçtiği bir patikayı takip etmektir. Ve eğer mümkünse ormanın derinliklerinde kendi patikasını açmaktır esas amacı bu insanların. Onlar gerçekten "sürü" psikolojisinden kurtulmuştur, belki geçikleri yere sevgiyle ve anlayışla bağlanabilirler. Ama sahiplenilmek, kabul edilmek ya da bütününe parçası olmak. Buralar yabancı ve sıkıntı verici duygulardır onlar için.

Bir de çok daha az rastlanan ve dışardan bakıldığından rahatına, güvenliğine düşkünmüş gibi görünen bir tür insan vardır. Bunlar sessiz sedasız günlük hayatın sıradan, alışılmış, sahte konforuna ayak uydurmuş gibidirler. Onları zaman zaman da bir giden bakışları ele verebilir belki, tabii o kadar dikkatli bir gözlemciyle karşılaşırlarsa ki bu da zaten az rastlanan bir başka insan türüdür.

Onlar, sessiz sedasız sürüklendiği gibi görünenler, aslında kafalarının ve yüreklerinin içinde en mithiş fırtınaları yaşayarlardır. Dudakları cigerlerinden yükselen haykırışları boğmak, göz kapaklı göz bebeklerinde çakan yıldırımları gizlemek için sümüş kapanır bazen. Onlar çok ama çok nadiren yola dönerler. Ama durup beklemelerinin sebebi tembellikleri ya da olağansızlıklar değildir. Hayır, onları oldukları yere zincirleyen şey modern çağın ta kendisidir.

Bu modern çağda gidiemedik, görülmek, resmi çekilmek, haritası çıkarılmadık neresi kalmıştır ki şu küçük dünyadan üzerinde bir insanın gi-



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Neden motosiklet? Uçmaya en yakın olduğu için, başka nasıl rüzgarı hissedebilirsin ki?

Neden oyuncular? Çünkü iyi bir oyunu oynamak başkalarının hayallerini paylaşmanın en güzel yollarından biridir.

Geçmişte yaşadığın söyleşisi doğru mu? Bugünü mümkün olduğunda yaşıyorum, dün ise iyi hatırlıyorum. Hepsi bu...

(Berker) Sinan? Bu soru-cevap olayı sıkmadı mı?
(Sinan) Hayır, daha yeni başladık...

debiceği? Tüm bilgimiz, teknolojimiz, televizyonlarımız, video kameralarımız ve casus uydularımız yardımıyla etrafımıza ordduğumuz o sahte güvenlik ağı boğar onları. Modern çağın laneti onların üzerindeydi, gidilecek, keşfedilecek bir karış toprak bile kalmamıştır. Ve onlar bilirler ki gidilebilecek her yere zaten insanlar ayak basmıştır. Özleme bakalar üzüp giden issız yollara, ama her birinin sonunda bekleyen şeyleri az çok bilirler. Hiç gidilmemiş bir yol, hiç varılmamış bir şehir, hiç hayran olunmamış bir gökyüzü gecenin bulutsuz koynunda. Bunalara ihtiyaçları vardır işte o insanların. Ve sadece hayalleri vardır ellerinde onları ayakta tutan. Kendilerinden başka hiçbir insanın bilmediği hayalleri... ■ ■ ■



Hayır, PC Oyunları Ölmeyecek!

PC oyun üreticilerinin çoğu taşı tarağı toplayıp, konsol sularını yelken açmak üzereler. Nedir bu büyük göçün nedeni?

K Geçen ay PC oyun yapımcılarının neden giderek daha fazla konsol oyunu yapmaya girişiklerini söylemiş ve PC oyun piyasasının giderek daldığından bahsetmiştim. Bu ay da PC oyunlarının gücünden ve neden yok olmayacağından dem vuruyorum.

Geçen ayki köşe yazma birçoğunuza tepki geldi. Ve ilginçtir ki hepsi de ortak bir dile yazılmış gibi. "Delirdin mi sen?! PC oyunculuğu ölmü hic?" temali bu mailer iki şeyi çok net gösterdi. Birincisi, geçen ay yazdıklarımın kendi görüşlerim olduğunu zannetmişsiniz, ama değiller. Geçen ay yazdıklarım, eskiden PC oyunu yapıp da artık konsollar için oyun yapmayı tercih eden oyun yapımcılarının fikirleriydı. Kendilerine daha çok para kazandıran konsol piyasasına neden sıcak baktıklarını anlatmaya çalıştım sizlere. Yani beğeniseniz de, beğenmemesiniz de, gerçekleri geçen ay yazdıklarım. Bakın Lucasarts'a, yıllarca mükemmel PC oyunları yaptıktan sonra çat kapı piyasadan çıktılar ve artık PC için oyun üretmiyorlar. PC'lerimizde yeni bir Grim Fandango, yeni bir Star Wars oyunu veya yeni bir Monkey Island oynayamayacağız. Çünkü son bir yılda yaptığı Pokemón tadındaki Star Wars oyunlarından, 8 yılda tüm Monkey Island serisinden kazandığının 5 katı para kazandı LucasArts! İşte geçen ay sizi uyardırmaya çalıştığım oyun endüstrisinin acı gerçeği buydu!



Ve işte, anılar defterinde kalan bir oyun daha. Lucasarts'la birlikte tarihin tozlu yaprakları arasındaki yerini alıyor.

Gelmeyin Üstüme!

Maillerinizden çıkan ikinci sonuç ise ga-yet olumlu ve beklediğim bir şey: PC oyuncuları, makinalarına fanatikçe bağlılar. O kadar ki, PC oyun piyasasının ölmesi ihtimalinden konuşmak bile içlerinde birşeylerin harekete geçmesine ve tepkilerini dile getirmek istemelerine neden oluyor. Ve bu noktadan da neden PC'nin asla Amiga'nın düşüğü duruma düşmeyeceğini ve oyunlarıyla birlikte tarih olmayacağına geliyoruz. Çünkü PC oyuncuları makinalarına bağlıdır. PC'leri ni sadece oyun oynamak için değil, mail yazmak, Internet'te surf yapmak veya yeni arkadaşlar edinmek, dönem ödevlerini hazırlamak ve genel olarak eğlenmek için kullanıyorlar.

Madalyonu Çevirin

Bütün oyun platformlarının oyunlarının görünüşleri kendine hastır. Playstation oyunları blok bloktur, Dreamcast oyunları plastik gibi görünür, Playstation 2 oyunları çok güzel gözükür ama hafif tırtıklı (bilenler için, anti-aliasing) ve de yapay görünür. Az çok bütün oyunlarda bu grafik yapı ortaktır. Ama PC oyunlarının kendine has bir değişkenliği vardır. PC oyunlarının yaratıcılarının yaratıcılığı ve yeteneği oyunların görünüşüne de fark katar. Ayrıca, yaratıcılık konusunda PC oyunları bence hala konsol oyunlarından bir gömlek içinde. Evet, Final Fantasy veya Resident Evil gibi oyunlar kendi türlerinde birer mihenk taşdır, ama sonuç olarak gelişmiş bir FRP ve action-adventure'dırlar.

Mesela, türünün ilk örneği olan Commandos PC'ye çıktıktan iki yıl sonra Playstation'a çevrildi, çünkü mouse olmadan mantıklı bir şekilde oynanması mümkün değildi. Ve hala Sims, Homeworld, Black & White gibi yeni bir tür yaratmış olan oyuların konsol versiyonları hakkında en ufak bir haber bile yok. Çünkü bu oyular, yapımcılarının bütün yaratıcılıklarını katarak yaptıkları ve direkt

Sinan Akkol sakkol@outlook.com.tr

Abi, sen gerçekten Sinan AKKOL musun?! Hayır, kılık değiştirdim! Aslında Mustafa Topaloğlu'um! Tövbe, tövbe!

Peki Maddog sen değil misin? Hayır çucuum, değilim, nereden çıkartıyorsun böyle safsataları?

Geçen ay 4. sayfadaki resmin bir garipliği de... Bazi şahsiyetler ayın 28'inde "Al Sinan'ıçığım, yazı Kusura bakma biraz ge kaldım bu ay, ekieki!!" diye ortama girince dayanamayıp web kamerasını kemirdim de!

Genellikle bu kadar asabi misindir? Ne kadar asabi olabileceğimi Tugba ile Burak'a sorabilirsın. Onlar yakın tanıtırlar asabyetiyle geçen ay (web-cam kesmedi).

olarak PC oyuncularını hedefleyen oyunlar. PC oyuncularının yaş ortalaması, konsol oyuncularına göre çok daha yüksek. Haliyle yaş ortalaması yüksek olan oyunculara oyun öğretmekte, küçük oyunculara öğretmekte çok daha zor oluyor. Bu nedenle PC oyunlarına çok daha fazla emek sarfeliyor. Ama konsol oyunları genellikle ufak tefek değişikliklerle yeniden yeniden, sonra yeniden pişiriliş küçük oyunculara satılıyor. Hemen bir örnek vereyim, PC oyun tarihinin en başarılı RPG seri olan Fallout serisinden, dört senede üç oyun çarken, hiçbir özelliği olmayan ve son derece wasat bir konsol oyunu olan Army Men serisinden aynı süre içinde tam 16 oyun çıktı! İki sene içinde çıkan Pokemon oyunları ise çeşitli konsollarda neredeyse 80'i buldu! Ne demek istediğimi umarım anlayışınızdır, PC donanımlarına para tuzağı diyen baziları, konsollar için verdigim bu rakamların ardındaki kapitalist düşünce yapısını bilmem farkedebiliyor musunuz!

Sakın yanlış anlamayın, amacım hiçbir konsolu veya konsol oyuncularını küçümsemek değil. Sadece PC oyunlarının benim gibi düşünenleri konsol oyunlarına göre çok daha fazla çektiğini söylemek istiyorum. Çünkü bir PC oyundan yaratıcılık ve harcanan emeğe değer verilir. Ama fabrikasyon bir şekilde oyun üretilen ve büyük çoğunuğunun gözüne para hırsı burumış oyun firmalarının elinde bulunan konsol oyunlarında bu inceliği göremiyorum, hepsi bu.

Elalem gitti aya ...

Bu ay size sürpriz bir yazı yazmayı planlıyordum. Eğlenceli bir oyun yazacaktım size.

Fakat geçtiğimiz ay içerisinde oyun piyasası ve Türkiye'de ki oyunculuk o kadar değişik aşamalara geldi ki bundan bahsetmeden yapamayacağımı fark ettim.

Bu ay dosya konumuzda da okuyacağınız üzere ülkemizdeki bilgisayar oyunları hakkettiği yere gelmek için önemli bir basamakta şu anda. Çıkan telif yasasındaki bazı boşluklara rağmen yasanın çıkışmış olması bile çok önemli bir gelişme. Aşırıca ülkemizde olmaması gereken şeyleri gördüğüm zaman bunları garipsemiyorum. Ama buna karşın olması gereken şeyleri gordüğümde ise garipser hale geldim. İşte Telif Hakları Yasası'nın çıkışması da beni bir o kadar şaşırttı.

Ülkemde İnsana ve emeğe saygı gösteriliyor ve bu da kanunlarla korunuyor ha? Vay be Türkiye bu kanunu çıkartan ve peşinde koşan insanlarla gurur duyuyor! Teşekkürler Türkiye! Yani artık benim ülkemde de oyun üreten insanlar olaçak çünkü bu insanlar da emeklerinin hakkını alabilecekler. Artık benim oyuncum da yurtdışında ki serverlarda oyunu oynayabilecek öyle mi yani? Şimdi ben bulutların üstünde mi uçuyorum yoksa bulutlar yeryüzüne mi indiler?

Bence bu kanun çıkışmış olmasına karşın uygulamada işlemeyecek. Yani gene ülkemde korsan oyunu girecek ve satacak. Dilerim önumuzdeki aylar beni utandırır.

♦ Kral ölüyor... Yok mu ona bir yudum su verecek?



Nasıl online oyun oynanır?

Sanırım Türkiye'deki Online oynanacak tüm oyunları oynadım ve yurtdışındaki serverlarda da yeteri kadar tecrübeim oldu. Buna göre şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bizim yurtdışındaki oyunculardan hiçde aşağı kalır bir yanımız yok. Hatta çok daha becerikli olduğumuzu söyleyebilirim. Fakat yeni oluşan Online oyun kültürümüzün başından nasıl başlarsa öyle gideceğini düşünüsek bu konuda karamsar olmamamız gerektiğini düşünüyorum. Bugün Counter Strike, Unreal, Quake gibi 3D shooterların oynadığı serverlara baktığında yurt dışındaki serverlara göre çok daha parlak bir yaraticılık, takım oyunu, clan anlayışı ve yeteneğ gördüğümü söyleyebilirim. Özellikle şu en son yaptığımız turnuva bu tür oyunları seven kitle hakkında önemli gözlemler yapmamızı sağladı.

Her oyunda olduğu gibi burada da tabi ki birkaç sıvı ve diğer oyuncuların keyfini kaçıran hileci oyunculara rastlıyoruz. Fakat genel olarak çok olumlu bir hava yakaladık. Gelelim Ultima Online'a. Bu oyunla ilgili önmüzdeki ay çok daha uzun bir yazı yazacağım. Ama şimdilik dar anlamda oyun anlayışından bahsetmek gerekirse öncelikle şunu belirtmemiziz. Hiç kimse powerplayer denilen oyuncu türünün yalnızca bizde olduğunu sanmasın. Yurtdışındaki orijinal serverlarda da bir sürü oyunun olması gereken ruhuna aykırı oyun oynayan oyuncu var. Türkiye'de ki durum ise UO'nun Türkiye'ye orijinal parali serverıyla giriş yapmamasından kaynaklanan bir eksiklik sonucu böyle. Oyunla ilgili daha önceden herhangi bir fikri olmayan oyuncular kopya CD'lerle girdikleri UO'yú doğal olarak bir Diablo gibi algıladılar. Ama buna karşın oyunun nasıl oynanması gerektiğini bilen oyuncular da bıkmadan doğru olanları öğretmeye çalışıyorlar. Bu konuda da umutlu olmaya çalışıyorum. Çünkü oyun temelde eski bir ara yüze ve grafiklere sahip olsa da ruh olarak son derece zengin bir içeriğe sahip. Üstelik orijinal serverlarda oynamaya

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Sence dünya nereye gitiyor? Valla giderken bana sormadığına eminim. Doğal olarak bu sorunun cevabını bilsen de fark etmez. Sonuçta hepimiz birer yolcuyuz bu durakta. (Çok mu felsefi oldu na?)

En sevdigün şarkı hangisidir? Hmmm zor soru. Metallica Fade to Black, Depeche Mode Little Fifteen birde Mozart Requiem (Çok mu çeşitli oldu yahu?)

Bir UFO görsen ne yapardın? UFO'nun hareketlerine bağlı. Yani üstüme iniyorsa kaçarım tabii. Yok söyleyorsa ben de durur seyrederim. Ama bu bir kenarda durup sanki film seyrediyormuş gibi manasızca kavga seyreden adamlardan olduğum manasına gelmez. (Alakası mı oldu acaba?)

Havalarda isındı öyle değil mi? Ya evet bu beni çok mutlu ediyor. Havalarda beni çok etkiler. Artık ince kıyafetler yani tişört, şort falan giyebileceğiz. Üstelik işin güzelı buntarı kızlar da giyecek. (Biraz yaramazca mı olur?)

digimizden bunu geliştirmek ve oynayıp kendimize daha uygun bir hale getirmekte elimizde.

Bundan sonra ne olacak?

Valla dediğim gibi bu ay ki yazım biraz ciddi oluyor bunun farkındayım. Hem sınavlarının olduğu ay bu ay, hem de kriz patlalar böyle oldu. Doğal olarak üstüne bir de Çekoslovakya Level'ı çıkartan arkadaşlarımın sözü tuz biber oldu. Operation Flashpoint adlı oyuna katkıda bulunan oradaki arkadaşlarımızla Sinan'ın yaptığı bir konuşma sırasında adamlar çok "Siz hala single player oyun mu oynuyorsunuz? Biz burada multiplayerden başka oyun oynamıyoruz" derneş mi? Gel de çıldırmıra. Adamlar devrimler atlatsınlar, soğuk savaştan çıkışın ardından Internet alt yapıları öyle bir gelişin, oyunculuk öyle bir aşşın ki adamlar bize bu cümleleri kuruversinler. Orada Level'in Chip'ten daha fazla sattığını söylesem herhaade bana inanmazdin, ama oylu işte. Sabah akşam Everquest, Asheron's Call oynamaktan adamlar bazen iş yapmıyorlar.

Dilerim onlar aya giderken biz hala Telekom'un yetersiz alt yapısından şikayet ediyor olmaz. Bunun yerine 3D gözlüklerimizi takım 3D shooter oynuyor oluruz. ■ ■ ■

kendime cevaplar

Mevsime itiraz etmenin anlamı yok ama en azından gözlerinizi korumak için taktığınız güneş gözlüklerinizin sizi baharın tehlikebine karşı savunmasız bırakmasına izin vermeyin

Bu ay gırıza yapamayacağım, zaten her şey ortada. Bahar sürüyor hala, herkese bir haller oldu, kimseñin iki dakika yerinde durañ yok, ne olduğundan bile emin olunamayan bir takım tehlikeli ruh hallerinin peşine takılmış durumda çögümüz. Yaz mevsimlerinin fazla sıcak geçmesini baharda insanların üzerinde biriken fazla enerjinin patlamasına bağlamak lazım belki de, tabii evrenin gerçeklerine dil uzatmadan. Neyse, benim önerim, kötü bir yaz geçirmek istemiyorsanız, neyin peşinde olduğunu bilmeseniz de onu kovalarken içinizdeki doğrulardan fazla uzaklaşmayın. Çok muhafazakar bir tavır bu ama galiba en faydalı.

BROKEN SWORD III

Broken Sword III'ün yapılmaya başladığını duymuşsunuzdur, oyunun önceki bölümlerini oynayıp da unutamamış olanlar için iyi bir haber. Benim için de, Belki Monkey Island serisi kadar yaratıcı ve sürükleyici değil, o kadar fanatığı de yok ama adventure dünyasının en sevimli oyuncularından biriydi Broken Sword. Yeni hikayeye ilgili hiçbir şüphem yok, yine günlerce anlamsız bazı bulmacaları çözmek için kafa patlatmak zorunda kalacağınız, sonuç alınca da bunu niye düşünmediğiniz için canınızın sıkılacağı neredeysse kesin. Ama umarım oyunu 3D yapmaya kalkmazlar çünkü Broken Sword'u sıcak yapan şeyleden biri de grafikleri bence. Tabii bu bakış açısından sebebi benim bir çizgi film dökümü olmam da olabilir, belki de oyunun üçüncü bölümünün yapılmasının tüm sebebi budur.

Bu arada her tarafta E3 haberleri dolasmaya başlıy় yine. E3'e gidenler yine iki konuda çok heves-

lenip sonra da ortada kalacaklar. Birincisi tanıtımı yapılacak yüzlerce oyun, ikincisi tanıtımının yapıldığı standarda duran ve ortalıkta dolañan yüzlerce E3 kızı... Sonuçta bu E3'en çok Max Payne'in tembel yapımcıları için lyl oldu bence, belki bu sefer biraz toparlanıp oyunu tamamlama aşamasına getirebilirler. Gerçi Gathering of Developers bu konuda hiç utanmadan "Haziran'da bitecek işte" gibi bir açıklamaya yaptı ama, artık kimseñin ihanası yok, benim de. Benim için bu yılın E3'ünü en ilginç yapan şeysi Maxis ve Sid Meier'in birlikte yapımına hazırladığı bir Sim projesi. Detayları hakkında bir şey bilmiyorum ama "Civilization'ın babası ne yapsa güzel olur" şeklindeki uydurma atasözünden yola çıkarak önmüzdeki yıl için bu her şeyi sir oyuna şimdiden zaman yatırımı yapmaya hazırlıyorum. Yeri gelmişken, Sim'leri evden çıkarıp mahalle hayatının karmaşasına sokan SimsVille ve en başından beri hayranlarının hayalini kurduğu multiplay Sims, yani Sims Online da E3'ün enteresan olabilecek ilkleri arasında. Oyun tarafı böyle, E3 kızı-

Serpil Ulutürk serpit@level.com.tr

Bu ay ne yazdım? Nasıl yani, hemen buradan özeti alıp okumadan geçeçsin, değil mi? Yok, söylemem. Merak ediyorsan oku.

Bütün bir ay nasıl geçti? Zor soru... Zor olmasının sebebi geçen ay Mart'tan ya da Şubat'tan ayrıran çok fazla bir şey olmaması. İnsan sadecə büyük sürprizleri unutamıyor galiba, gerisi hep aynı.

Hannibal hakkında ne düşünüyosun? Üzüldüm izleyince, yani hayal kırıklığı. Dr. Lecter hala ürkütücü ama en etkileyici olması gereken yemek sahnesi neredeysse komik.

O zaman hangi film iyi? Kaplan ve Ejderha. İzlemeyen birine anlatmanın mümkün olmadığı filmidir beni en çok çekenler. Kaplan ve Ejderha aynen öyle bir film.

lim... Neyse, masalcı dede halet-i ruhiyesine gitmek istemediğim için daha ileri gitmeyeceğim. Cumartesi ve Pazar akşamları saat 8'de Dilbert'i izleyin diyecektim geçen hafta yazımı bitirirken ama unutmuñum, bu yazda söylememi düşünüyordum ama çok fena bir şey oldu. Dilbert bitti. CNBC'e'de yayınlanıyordu ama bütün bölümleri bittiği için kal-

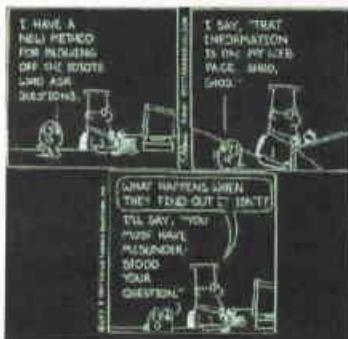
Benim için bu yılın E3'ünü en ilginç yapan şeysi Maxis ve Sid Meier'in birlikte yapımına hazırladığı bir Sim projesi.»

rindan da bahsetmek isterdim ama sanırım bana düşmez bu iş, nasilsa dergimizde bu konuda söyleyecek sözü olan fazlaıyla arkadaş mevcut

DILBERT

Haberler böyle, bilgisayar oyuncuları dünyasında değişen fazla bir şey yok görüldüğü gibi. Sonuçta durmadan yeni oyular çıkıyor, aralarında bazlarını aylarca (yılarcı olduğu da rastlanmadık şey değil) bekliyorsunuz, sonra oynayıp unutuyorsunuz çünkü bu arada yeni bir şey duymuş oluyorsuz, fakat... Son derece başarılı bir tüketim çemberinin içindeki yerlerimizde, "tükettiğin kadar varsın" itenesiyle hamster'lar gibi dönüp duralım baka-

dilmiş. Tüketmenin can sıkıcı bir şey olduğunu az önce söylemiştim, değil mi? Olsun, bir daha söyleyeceğim işte, üstelik buradaki tüketmekle az öncekinin arasında pek benzerlik de yok aslında. Neyse, onun yerine Simpsons yayınlanmaya başladı, Dilbert'tan sonra bani hiç de sevdiren bir gelişme değil ama Simpson'larla ilgilenenlerin varsa haber olsun. Bir de aynı gece South Park var, aynı kanalda. Onu da atlamanızı öneririm. Televizyondan Seçiklerimiz köşesi de sanırım burada sona eriyor, dahası sanırım yazımız da burada sona eriyor, hatta bu satırlarla birlikte Nisan ayını da sona erdirmiş oluyoruz. Başa sarmak mümkün olmadığına göre, yola devam... ■ ■ ■



inbox

Eeee, bu ay da benim elime düşmüş bulunuyorsunuz sevgili okurlar. Yine bu sayfalarla kafanıza takılan gizemlere engin bilgeliğimle ışık tutacağ, sizle re hayat denen oyuncun iç yüzünü gösterip ağızınızın açık kalmasını sağlayacağım. Niñahahaa, durmayın, devam edin okumaya ve açınlannnnn!...

Ugh LVL (The Clan)

İlk olarak Tuğbek abi'ye ve yandaşlarına selamlarını iletmek isterm (Sizin kabilede yer kaldi mı?)

Su aralar üniversiteydi! cart the curt du başım ağırdı ve bu nedenle pek oyun oynamıyorum (ama bu dergiyi almadığım demek değil tabii ki) ve sırada ilginç sorular :
 1) Piyasada dolaşan söyleştiye göre CS oyuncularının başını ağrıtan bir olay varmış ve bu geriye Navy yandaşlarının sorunu olarak gündeme geliyor, sorunsa şu ; 3-1 (MPS Navy) bazen ve hatta sık olarak tutuklu yapılmış. Tabii ki bu da ölümlere yol açıyor ve hatta bazen de dolmamakta israr ettiğim. Dolayısıyla su tabancasıyla rush yapmak gerekiyor, bu konudaki bilgililerinizi aktarmanızı dilerim.

2) Red Alert 2'nin patch'ini yüklerken sorunlu karşılaşıyorum. Bu sorun gerekli hard disk boşluğunun olmadığı hakkında fakat belirtildiğinden fazla boş yerim var, bu konuda ne yapabilirim?

3) Her ne kadar hileden nefret etsem de şu CS'nin skin hilesi nasıl yapılıyor bir açıklabiliyor misiniz?

Şimdilik saçma sorularımı ara veriyorum gelecek mailimi bekleyin.

Turgut Can KARAK

TSCHIBI_Soul

turgut_can_k@hotmaill.com

Sen ilkinin yamasını kuradur, Red Alert 2: Yuri's Revenge geliyor
Targit'im!



Merhaba Targit,

Heh heh, ne İlginç ölümler, ismini bir İngilizce okutunca bu şekilde telefuz ediliyor. Bunun İngilizde de "hedef" anlamına gelen "target" ile aynı okunuşa sahip olması sadece bir rastlantı gibi görünabilir tabii. Ama sen mektuplarına "Tuğbek ve yandaşları" şeklinde girişler yapmaya devam ettiğin sürece olasılık yasaları da aleyhine işlemeye devam edecekten kanaatindayım. Gelelim sorularına,
 1- Gerçek hayatı eline hiç MP-5 aldı mı Targit?
 Ben de almadım, sadece M-1, 7.65 Kırıkkale, ve birkaç av tüfeğiyle ateş ettim. Sinan ise G-3, çeşit II çapta havanlar, geri tepmesiz top ve el bombası almıştır. Eh, adam ne de olsa çavuş. Bu da şu demektir, sanal alemden silahın tutukluk yapsa nörlür, yapmása nörlür? Önemli olan gerçek hayatı tıkrı tıkrı çelişsin, yeter, OK?

2- Bak Targitim, okururu, sorun şu ki Windows bireyler çalıştırırken öküzsel boyutlarında takas dosyaları açar sabit disk üzerinde. Ve çöp tenekesi ya da benzeri uygulamalar için ayrılmış alanlara da erişmez, nörlü nörlüz deyü. Sen ilk iş çöp tenekesine ayrılan alanı yüzde 1 miktarına düşür, bir de artık oynamadığın bir oyunu felan kaldır. Görecksin derdin kalmayacak. Comprende?
 3- Bu konuda seninle hemfikir sayırlız Targitim, cankaram, ben de hileden hoşlanmam. Özellikle böyle acı hilelerden, insanların başkalarına yenilmediyi hazırlamıyorlarsa oyun da oynamamalılar bence. O yüzden hile olayına hiç girmiyor, pisti

Kim denmiş NFS: Porsche araba yarıştır diye?
 Saçmalanmış canım, düpedüz beyzbol bu!
 İhanımasanzın bakın, adam home-run yapıyor.
 Yapıyor mu?

pas geçip dağların üzerine doğru yükseltrek gözden kayboluyorum.
 Kal sağlıcakla.

Sevgili Level:

Çok iyi bir dergisiniz gibi selam sabah fasil ile uğraşmadan direk sorulara ve isteklere geçiyorum. (İyi bir dergi olduğunuz malum artık bahsetmeye pek gerek yok.)

1- Dejavu oyun oyununu sizden okudum. İlgili sayfaya gittim. Bence tamamen sallamaya bir olay. Sadece dikkat çekilmeye çalışılmış ve bence de bu konuda başarılı olmuş. Yani Haziran ayını ipli çekiliyorum enlâyacağınız. Ne tür bir bahane ile karşılaşacağınız çok merak ediyorum.

2- Şubat 2001 sayısında en iyi yarış oyunu var en iyi spor oyunu da var ancak oyun tanıtımı bölümünde 4x4 oyununun türüne spor yazmışsınız. Büyük bir ihtimalle yanlışlıktır. Yoksa koscoca jeep yarışı spor olur da Porche 2000 oyunu yarış olmaz mı?

3- Daha kötü oyunlara bile %50 %60 ve ren bu dergi neden acımasızca Project IGI →

outbox



→ oyuna %30 verdi?

4-Mega Emin türü ICQ olayına sizler diğer editörler neden girmiyor acaba?

5-Oyunların bazıları beyaz sayfaya bazlarını ise oyuna ilgili arka fon yaparak tanıtmışsınız. Bence çok güzel bir hava veriyor böyle tanımlar artarak devam.

6-Verdiğiniz posterler çok güzel ama bilgisayarınızda büyükterseniz iyi olur.

7-Level'ı en iyi kim hangi söyle açıkladı böyle bir anket vardı ve sonucunu öğrenemedik.

8-Derginizin ikinci tane (Ocak-Nisan 2000) sayısını almadım. Geçen banka aracılığı ile alayım dedim. Bu ikinci sayının fiyatı 3 milyon ve banka bana (adını yazmıyorum o adı bankanın) 4 milyon karşılığında havaile yapabileceğini söyledi. Gözlerim pörtledi. Daha kolay (ucuz,makul) bir yolu yok mu bunun?

9-Cem neden gidiyor? 9 ay önce Sinan askere gitince Cem onun yerine gitti. Şimdi Sinan geldi o gelince yer bulamadığından mı ya da anlaşamadıklarından mı acaba Cem ayrılmıyor? Yani bir Level iç çatışması söz konusu mu acaba?

Hepinize bol başarılı ve yenilikli 14 Şubat'ta geçirdiğiniz gibi gürler dilerim.

U Cinemaware ne güzel de coştu birden! Yine Defender of the Crown oynayacağım, 1,5 sene sonra...

Salam İşimsiz Kişi,

Şuraya adını yazsan ne hoş olurdu, değil mi? Arma karar verdirm, bir daha işimsiz mektupları süper ilginç bite olsalar koymayaçağım bu sayfalara. Neyse, bu defalik müsamaha gösterip sorularına kafadan dallıyorum. Bakalım ortamı ne şekilde yapıp atmışsin...

1- Bilmiyorum, dediğin gibi bence de en iyi söz verilen tarihin gelmesini beklemek. Ondan önce bir laklı etmek lüzumsuz olur bence.

2- Yazarların kafası karışıyor bazen, ama senin kalkıp bunu tepeimpse kakman gerekmek herhalde, ne dersin?

3- Basit, čunku Project IGI pek çok şey olduğunu iddia eden, ama sınır bozmaktan başka bir hali beceremeyen rezil bir oyun müsveddesi. O oyuna 30 bile fazla bence.

4- Emin geveze herifin tekičir, dergiye geldi mi çenesinden herkesin gına gelir. Ne zaman toplantı yapsak herkesi susturup sadece o konuşur. Haliyle ICQ üzerinde de genesi durmuyor ve kefesini şirebileceğin kimseyi kaçırılmak istemiyor. Bizi diğer yazarlar o kadar geveze değiliz. Ahahahaha...

5- Olur, seni mi kiracez okurum, işimsizim.

6- Aslında 4000 metreye 2500 metrelük mükemmel bir poster projemiz vardı. Ama hesap yapınca gördük ki, poster ancak 345643 sayı sonrası tamamlanabilecek. Bütün değerler geçti. Hih hih hih....(YALA-AANNNN!!!)

7- Bu satırları okurken dön eski sayılara bir daha bak bakalım.

8- İstanbul'da oturuyorsan atla gel elden verelim.

Adres künchede varnası, çok kolay bir yerdeyiz 9- Level içi bir çalışma yok, asla da olmadı. Sadece olsı tüm adayların askerlik durumları müsaıt olmadılarından YIL rütbəsini bir müddet Cem taşıdı. Ancak o da başka planları olduğunu en başından bunu sadece geçici yapacağı koşulunu öne sürüdü. Haliyle Sinan gelince Cem rütbeyi ona geri verip kendi rotasında yürümeye devam etti. Olay bu kadar basit ve açık. Ayrıca YIL olmanın ne avantajı ne de zevki var. Sinan bazen baskidan bunalıp öyle boş boş bakınıyor. Yanı ortada uğrunda çatışılacak bir numara yok. Heh heh heh... (Yaşasın editörlük!) Sana da başarılar. Ama bir daha adını yaz be guzelim...

Sim sana, ey forum köşesine bakacak sahib.

Nasılınız? Dergimizde büyük gelişmeler oldu galiba geçen ay. Bir kaç önerim olacak size.

1) Valla bence şu Strateji Ustası köşesini siteden yayınlasanız ve ürün incelemeyi verdığınız CD'ye aktarsanız ve bunun gibi değişikliklerde dergide artakalan sayfaları daha iyi bir şekilde değerlendirseniz, daha fazla haber, kültür gibi yada daha değişik seylere. Dergimiz çok daha lezzetli olacak. Yeme de yanında yat misali, 30 günde oku oku bitmez. Bir Serpil abla mı desem, hadi öyle diyim, daha açık birşeyler yazsa da bizde anlaşak....))

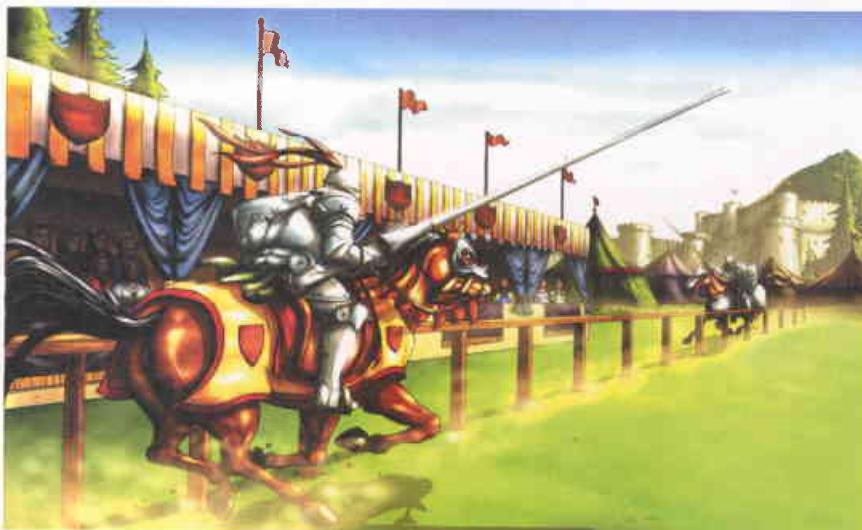
2) Bol bol test yapsanız, anket yapsanız... Ödül verseniz, CD'nizde yeni gösterime okmam filmlerden kesitler verseniz... Turnuvalar düzenleseniz. Var ya açayıp satmaya başlarsınız. Değil mi ama?

3) Ve ayrıca bu kaçınıcı mailim bilmem ama artık yayınlananız.

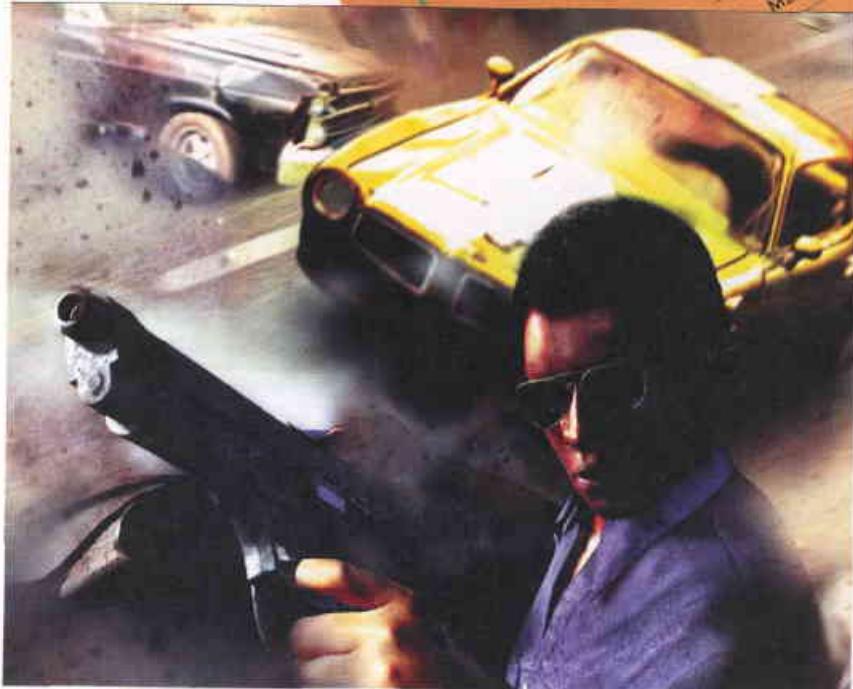
4) Oyun yapma işine girişmişiniz. Tebrik ederim artık yavaş yavaş kıraşmalar oluyor ülkemizde, oyun yapılmaya başlanıyor. İnşallah iyi bir oyun olacak ama sun ben hayatmda strateji oynamış değilim. Hoşlanmıyorum.

5) Hileler kısmında NFS Porsche şifrelerini de artık verseniz.

6) Bakın derginizin adı Level, nedir? Seviye. Yani her geçen ay daha hızlı hızlanmak. Çitayı her geçen ay yükseltmek. Siz bu reformları her ay yapın ben artık bundan...



inbox



Psst, Burak. Duydum ki Driver'da garajdan çıkmamışsun. Sana yardım ederim, ama bir bedel karşılığında...

sonra 5 yerine 10 kere alıcam. OK...
Başarılarınızın, reformlarınızın devamını dilerim. Ne olur yaw yayınlayın. AAA AYIP
AMA KAC OLUYOR.. Eywallah...

ERKAN YANBUL
yanbul@yahoo.com

Sana da selam Erkansal varlık,
Bu aralar mektup köşesi kesintisiz olarak benim kontrolüm altında gördüğün gibi. Eh, birinin yapması lazım, di mi? Neyse, ahacık sorularına cevaplar, bak bak ağla;

1- Yavrum bi dür, deli misin nesin? Oh ne iyi, onu CD'ye atalım, bunu siteye atalım, şunu ek yapalım. E sonra nasıl dolduracaz da nasıl basacak biz bu canına yandığının dergisini? Serpil ablanın yazarlarına gelince, valla ben karışmam, herkesin tarzi neyse öyle yazar. E kızın tarzı da bu, yersen yani.

2- Ne akıllı bir adamsın yaw sen böyle, her tarafından zeka fışkıryor resmen! Biz bunları nasıl düşünemedik ki, tüh kafamiza!

3- Vay be, demek çok sıkıldım mektuplarına cevap alamamaktan? Ama tabii, bize günde yaklaşık

kaç yüz mektup, mail, faks, zart, zurt geliyor, haberin yok ki? Bir gün arayıp sordun mu "Baba nasılsınız, bir şey lazım mı?" diye, bir kere olsun bir kilo baklava yaptrip ziyaretimize geldin mi? Yok! Onu yapın, bunu yapına gelince gırla ama! Oooof of!

4- Valla bana bakma, ben oyunla felan ilgili hiçbir şey bilmiyorum! Zaten işim başından aşmiş.

5- Olur, söyledim elemanlara bakacaklar icabına. Hilelerin yanı... Heh heh heh...

6- Lam ben de senelerdir düşünüyordum, "Yaw biz Level çıkarıyoruz ama, Level ne demek ola ki?" diye arpaci kumrusu gibi, demek anlami oymuş. Vay canına! Vay Canina! VAY CANINA!

Şşşş, bak yayınladık işte, kırışma ordan öyle, gözüm takılıyor. Yazmaya devam et!

Merhaba LEVEL!

Merhaba! Ben 12 yaşında strateji manyağı bir oyuncuyum. Özellikle Starcraft, Red Alert ve Homeworld serilerini çok seviyorum. Bu size ilk mailim ama derginizin 98'in başından beri takip ediyor ve beğenerek okuyorum. Başarılarınızın devamını diliyorum... Türkiye'de ender olan oyun dergilerinden birisiniz, Sinan abinin dediği gibi siz ve Türkiye'deki diğer oyun dergileri "Son Savaşçılar"sınız. Evet, şimdi so-

rulara gecelim;

1- Starcraft 2'den veya yeni bir Expansion Pack'inden haber var mı?

2- Homeworld'ün devamı ne zaman çıkar?

3- C&C Renegade desem, harika oyun desem, siktı artık desem, yeter desem, ne zaman çıkar desem?

4- Black & White denen o muhteşem oyun tamamlanmış, peki Türkiye'ye ne zaman gelir?

5- Bu sorum Gökhan abi ve Batu abibe; Siz son sayılarında hep FRP hikâyeleri anlatıyorsunuz iyi de, ben ve arkadaşlarım FRP'yi daha yeni yeni tanıyoruz...

6- Warcraft 3F Ortlar ve İnsanların bitmek tükenmek bilmezken kân davası! Ayrıca oyunun da bitmek tükenmek bilmezken çıkış tarihi! Peki ne zaman çıkacak bu oyun ya?

7- Robin Hood Defender of the Crown tahminen ne zaman çıkar?

8- Sayfa yapısı felan iyi de bir aralar fotromanınız vardı, pek de güzelid! Sanırım Cem abi hazırlıyordu. Acaba fotomanı yeniden çıkartmayı düşünüyor musunuz?

9- Eylül 2000 sayımızda küçük bir filminiz vardı... Eee, filmin devamı nerde?

10- Bu millet ne zaman bıkacak şu Counter-Strike denen illetten? Tamam iyi oyun hoş oyun ama belli bir süre sonra sıkıyor yahu!

Oh be, sorular da bitti... Bu arada, Merz sayımızda verdığınız Red Alert 'In Strategy' usta benim ve birçok kişiin çok işine yaradı, teşekkürler! Maddog'un kim olduğunu anladım, Neyse, çalışmalarınızda başarılar ve bol oyunlu (özellikle de strateji) günler dileğiyle! Bye & Smile

Özan "RANGER" Korkmaz

Selamlar Korkusuz Ranger!

Heh heh, ben çocukken "Ranger" denince aklıma Nevada Rangerleri ve Yüzbaşı Tommiks gelirdi, ama şimdiki nesil bilmez o elemanı. Hey gidi hey, neyse işte cevapların, sıcak sıcak oku soğumasın, he mi evlatdım?

1- Starcraft için yeni bir görev pakedi çıkmaz artık bence. Starcraft 2'ye gelince, Blizzard onu ancak Warcraft 3 çıktıktan bir sene felan sonra piyasaya →

outbox

- sürer, ben olsam öyle yapardım.
- 2- En son Homeworld 2 yapılıyor diye duydum, ama Sinan mı söyledi, yoksa ben rüya mı görüyordum, orası pek açık değil. Sinan rüyamda söylemiş de olabilir bak, ak sakallı YİM misali.
 - 3- Az kaldı, bu yaz çıkacak.
 - 4- Sanırım bu saydakî incelemeyi görmüşündür, eh bu da oyun çıkmış demektir.
 - 5- Hah, buyur, bir yeni başlayan daha geldi. Hoş geldin evlat, bu yol seni uzak ufkulara götürecek. Ama sabır ol ve dinle. Abilerin arada bir sana olayın özünü verecekler.
 - 6- Onun da bu kış çıkması bekleniyor. Blizzard genellikle az ama öz oyun çıkarır, o yüzden beklemeye pek itirazım yok doğrusu.
 - 7- Bak o dediğinin çıkması birbirinden sene felan daha alabilir, sabırrr..
 - 8- Var kafamızda birşeyler ama herşeyi yapmaya zamanımız olmamayıyor.
 - 9- Ne film? Hangi film? Yattı film, uyudu, inek içti.
 - 10- Valla CS beni uzun zaman önce siktı, doğrusu millet o kadar delirecek ne buluyor anlamadım. Zevk meselesi dernek ki.
 - Neyse, cevaplar bitti, oh be! Ben de sana bol oyunlu günler dilerim. Ama arada başka türleri de dene, çeşitlilik hayatın özüdür.

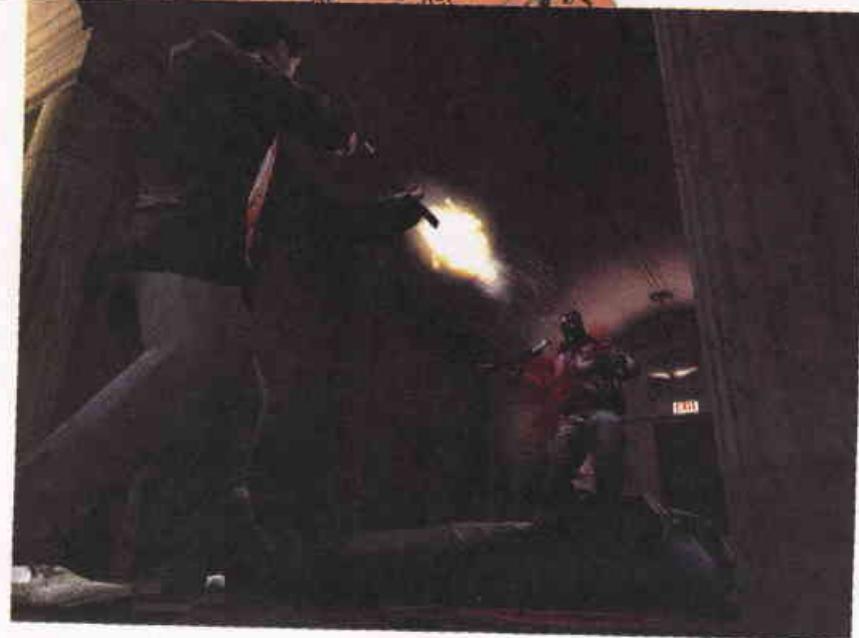
Sevgili Level Çalışanları,

Sizi derginiz açıldıktan 1 sene sonra takip etmeye başladım. O da yanılmıyorum 1453 yılları gibiymi. Hatta o sıralar İstanbul fetih edildiği halde derginizin basımıni zorda olsa aksatmaması, gerçekten büyük bir onurluluktu. Bu yüzden siz bu azminizden dolayı kutularım. Neyse eskilere dönmeyelim. Derginizin şimdiki aboneniz ve fanatiğinizden sdm. Sorularım:

1) Siteniz çok güzel olmuş ama içeriği biraz daha genişlese iyi olur. Örneğin oyun demoları koyabilirisiniz.

2) Su site yapmak için kullanılan bir kaç FTP mi mtp mi ne öyle bişler varmış. Hatta bi tane Cute FTP diye bi program yükledim. Ama nasıl kullanılabileceğimi bilmiyorum. Bu yüzden bunu bana mail ile nasıl olacağını yazarsanız, büyük sevap işlersiniz. (ben bunu çok beklerim ama)

3) Sizden çok şey istedim ama sitenizde ya da derginizde bi FLASH (flash pla-



yer) dersi verseniz iyi olur. Bakın bunu bi tek ben değil, çevremdeki çoğu arkadaşım istiyor.

4) Driver'da (oyunu yeni aldığım için bilmiyorum) şu ilk bölümde, hani otoparkta başlıyo ya, ha işte orasını nasi geçeceğini anlatır misiniz?

5) Bakın hani bu wav dosyalarını MP3'e çevirmek için yapılan programlar var ya onları nerden bulabilirim. Veya CD'nizde verseniz ii olur.

6) GTA2'nin demosunu yükledim ama oyunu başlat dediğimde tam açarken 'keyboard type not handled' hatasını veriyor. Bu hatadan nasi kurtulabilirim.

7) Bakın Valla son sorum. Ya bir de mesela kasetten bi şarki çekençeziz bilgisayara. Bunun için Windows'un ses kaydedicisi olmuyor. Hani diyorum öle programlar warsa nerden bulabileceğimi söyleyin. Cevabı çok uzun sorular sordum galiba. Bu yüzden özür dilerim L ama cevaplarsanızda çok sevinirim. Başarılarınızın devamını dilemek kaydıyla hoşçakalın!

Eminem Burak
eminem_burak@hotmail.com

Sevgili Emine,

Ne, Emine dili de Burak mı olacaktı? Hadi ya? Pardon valla, uykusuzluk işte. Nihahaha, sen kal-

Max Payne'in sonbaharda ve ilk önce Playstation 2'ye çıkacağını biliyor muyduñuz?

kip gökkuşağı renkli arka plan üzerine morcivert fontla mail yazarsan ve gözlerimi bozarsan, ben de böyle intikam alırım işte. Yavrum zaten gözlerim davul gibi şışmış ekranı bakmaktan, bir de siz böyle acayıp mektuplar atmasanız olmuyor mu? Rica ederim ama yani! Al sana cevaplar:

1- Eminem, Burakım, zaten CD'de veriyor ya en son oyun demolarını, daha ne istiyorsun? Ha sen telefon faturanın yeterince kabarmadığından şikayet ediyorsan o başka, ona biz bir şey yapamayız. Az medeceksem, çalışacaksın, telefon faturanı sıfırları sen ekleyeceksin artık.

2- Aman aman, senin kafan iyice karışmış! CUTE FTP ya da benzeri FTP programları Web sitesi feilen hazırlamakla alakalı değildir ki! O programlar FTP sunucularına bağlanıp hızlı bir şekilde veri alışverişi yapmaya yararlar. Site yapacan diyorsan sana Microsoft Frontpage veya Macromedia Dreamweaver lazım.

3- Burakım, güzelim, benim canım okurum, yapma gözünü severim! Oyun dergisinde yazılım dersi verdiği dünyanın hangi ülkesinde görülmüş? Bu işler Chip gibi dergilerin ilgi alanına giriyor, lütfen!

4- Valla orada yapmanız gereken adamın senden istediği hareketleri arabanla seri bir şekilde başarmak. Bu da senin becerine kalmış bir şey. Ben beceremedim.

inbox



5- Benzer programları Internet üzerinde ya da Chip CD'lerinde bulabilirsin.

6- Sorun basit, oyunun demosu Türkçe klavye ayarlarını tanıtmıyor demektir. Denetim Masası'ndan Klavye seçeneğine gir ve ayarı İngilizce olarak değiştir. Bu sorunu halletmelidir, etmezse şansına küs.

7- Bak sen Internet'e bağlan, sonra da www.tucows.com adresine bir uğra. Orada bu tür yazılımları Shareware olarak bulabilmen mümkünündür. Hadi bakalım, cevaplardım sorularını, şimdi şen kahkahalar atarak hayatı devam edebilirsin.

Sevgili Level;

Oncelikle derginizin yeni dizaynından dolayı sizi kutluyorum. Gerçekten 1,5 senenin ardından lazımdı yanı. Kusursuz olmasa da eskisinden çok daha iyi bir dizayn. Teşekkür ederim. Gelelim eleştirilere ve önerilere;

1- Derginin 2. CD adı altında verdiği tam sürüm oyun oyununu bu ay kesmeniz iyi olmuş. CD yi alanların da coğunu oynamadığı ortadaydı. Şu ekonomik kriz ortamında size de şurup gibi gelmiştir zaten.

2- Hemen sevinmeyin. 2. CD'yi hiç vermemeyin demedim. Tam sürüm oyun yerine eski Level Multimedia CD'lerine devam etseniz iyİ olur.

3- Dergi bu ay 139 sayfa. Normalde 146 sayfaydı. 7 sayfa kayıp. Ne oldu o canım 7 sayfaya?

4- Kapak tasarımınız gayet başarılı. Bu tasarım biçiminden kopmayın.

5- Dergideki Level CD bölümünü kaldırın. Yerine ne bileyim daha mantıklı şeyler



koyun. Belki 2 sayfa daha mektup bölümüm. Belki iki sayfalık bir inceleme.

6- Posterlere büyük boy kıvamında şiddetle devam etmeniz tarافتaryım. Dedikten sonra yazımı şimdilik bitiriyorum. İnşallah bu ekonomik krizden yüzünüzün akiyla çıkar ve Level dergisi olarak sonsuzluğa doğru bir adım daha yaklaşırız. Byeee..

Taner CANDEMİR
MERSİN

Sevgili Taner Kardeşim,
Mektubunu aldık, yeni tasarımlı beğendiğini duyduğumuzda çok sevindik. Elimizden geleni ardimiza koymuyoruz gördüğün gibi, ama sorun şu ki elimizden pek fazla bir şey gelmiyor genellikle. Yoksa, üh-hüüü, neler yapmaz ki?! Neyse, pavlrayı kesip cevaplarına geçiyorum, oku Taner oku, cevapları oku:

1- Bak o verdigimiz oyunları kimseyin oynamadığını söyleyerek kendine dindar bir tavır sergiliyorsun. Çünkü bize gelen pek çok mektup, özellikle büyük şehirlerden uzakta yaşayan çoğu insanın Level sayesinde oyun yüzü gördüğünü apaçık anlatıyor. Doğru, biz şimdilik tam oyun verme projemizde değişiklikler yaptık, tamamen iptal etmedik ama geçici olarak aşıya alındı. Krizden kurtulabilmek için yaptık bunu. Fakat bu sandığın kadar iyi olmayacak. Korsan CD'lerin de bir hayli ayağı kessildiğine göre, artık çoğu insan için oyun oynamak imkansızlaşacak.

2- Maalesef, ikinci CD olayımız şu ara aşıdadır, oyun ya da değil farketmez. Sonuçta biz o büyük, gösterişli, kasasının dibinde olmayan medya devlerin-

den (!) biri değiliz, ve ayakta kalmak için hesabımızı iyi tutmamız gerekiyor.

3- Sinaaaan, bak ilk defa oturup sayfaları sayan bir okurla karşı karşıya geldik. Naapalmı bu elemena bir güzellik olarak? Hmm... Sinan diyor ki, bu krizde sana madalya takmak dahil hiçbir güzellik yapamamışız. Eh, sen anla artık.

4- Kapak tasarımında önemli olan dinamizm ve çekicilik, yanı aklımıza daha iyisi geldiği anda bizi kimse tutamaz. Sen bile tutamazsan, yıldızlar tutamaz! İlyk, nerden yapıtı dilime bu şarkı yaw?

5- Senin mantıksız bulduğun o bölüm dergiyle beraber CD verildiği sürece yayınlanmak durumundadır, kaldırılması söz konusu değil yanı. Ama bak bu ay hem mektupları iki sayfa artırdık, hem de senin mektubuna yer verdik. İyi olmuş di mi?

6- Bak poster, poster diye kastırıyorsunuz bizi, sonunda birgün ev ev dolaşıp verdiklerimizi harbinde asıyor musunuz kontrol edeceğiz. Asmayan okurlara da zorla Tele Bilmeme türü programlar seyyertirip cezalandıracağız, o olacak!

Evet, işte cevapların, artık krizden mi çıkarız, yoksa kriz mi bizim kırkımız çıkarır, orasını zaman gösterecek. Ama ben umutluyum yaw...(Dikkat! Polyanna moduna gelecek, GEÇİ)

Sayın Level yardım bölümü yetkilileri,

Derginizi yaklaşık 4 yıldır takip etmektediyim. Bu sizlere gönderdiğim ilk e-mail sorusu ve dikkate alınmasını umuyorum.

1) Kısa süre önce bilgisayarımı SIMS LIVIN' LARGE adlı oyunu kurdum. Yüklemeye sırasında bana AOL 5.0 adındaki programı yüklemek isteyip istemediğimi sordu. Ben →



outbox



de daha sonra silmek niyetiyle buna tamam cevabı verdim. Fakat bu program yükleme sırasında sistemime birçok neye yaradığı belirsiz .dll ve buna benzer dosyalar ekledi. Ayrıca bazı sistem dosyalarının benim sistemimde başka birer versiyonu olduğunu söyleyerek "Bunları korumak ister misiniz?" diye bir de soru sordu. Ben korunmasını istedim. Yükledikten sonra bilgisayarı yeniden başlattığında masaüstümde bir "AĞ KOMŞULARI" simgesi oluştuğunu gördüm. Bunun üzerine ben de sınırlenip programı (AOL 5.0) sildim ve yeniden başlatmam istenince kabul ettim. Fakat şu "AĞ KOMŞULARI" simgesi hala oradaydı ve çok muhteşem bir şekilde sinir bozucu bir vaziyetteydi. Çünkü su an benim bilgisayarama bağlı herhangi bir başka bilgisayar YOK!

Bu derdime bir çare söylerseniz çok memnun olacağım. [biraz uzunca bir açıklama oldu ama kusuruma bakmayın :)]

2) Bir süre önce biraz nostalji olsun diye bilgisayara "PANDEMONIUM" adlı oyunu kurdum. Bu sırada bilgisayarda derginizin CD'sinden aldığım DIRECTX v8.0 programı yüklüydü. Ancak oyun sırasında adamım bir yavaşlayıp bir hızlanarak hareket ediyordu ve bu durum kontrolü çok zorlaştırıyordu. Daha sonra bu oyunu daha düşük DIRECTX versiyonlu farklı bir bilgisayarda denedim, ama normal çalışıyordu. Hatta bu bilgisayar benimkinden daha düşük donanıma sahipti! Bunları bilginiz olsun diye yazdım ve eğer bu konuda bilginiz varsa rica ediyorum.

3) Derginizde oyunlarla ilgili çok çeşitli resimlere yer veriyorsunuz. Bunları kendiniz Internet'ten mi buluyorsunuz yoksa oyun üreticileri tarafından mı gönderiliyor? Sorularımıza cevap vermenizi umarak e-mailimi bitiriyorum. Saygılar sunuyorum.

erhaneker@postmail.com

Sevgili Erhan Kardeşim,
Özellikle mektubunun giriş kısmını dikkate alarak sana şu teşхиzi koyuyorum ki kafan feci karışmış. Çünkü bizim dergide asla "Yardım Bölümü" diye bir bölüm olmadı. Ya da ben bunadım. Ama sanıyorum, hafızam genellikle pek zayıf değildir.

Neyse, şimdi hemen sorularını yanıtlayayım, mevcutta kalma:

1- Senin bilgisayarına başka bir bilgisayar bağlı olmayabilir, ama bu önemli değil. Çünkü sen AOL kurmuşsun AOL nedir? America Online adlı internet servis sağlayıcısının adıdır! Bu şirket Amerika çapında çok büyük bir servis sağlayıcısıdır ama ülkemizle bir alakası yoktur. İşte sen o firmanın özel yazılım paketini kurmuşsun, olay bundan ibaret. O yazılımı kaldırabilirsin, ayrıca Ağ Komşuları simgesinin masaüstünde durrasının da bir zararı yoktur. Sinir yapma durduk yerde kendine yanı.

2- DirectX sizimle alakalı bir şey değil, o doğru-

geri ise Internet üzerindeki bazı sitelerdir. Ancak incelemesini yaptığımız oyunlardan oyun içi görenleri çoğunlukla kendimiz alır ve sezeriz. İşte ilk mailine yanıt aldın, umarım mutlu olmuşsun. İyi bak kendine.

Vay be, şundan bundan konuşurken sayfalar akıp gitmiş, haberim yok! Sanırım bu aylık da olayı bağlamadan ve tekrar yollara düşmenin zamanı geldi. Nereye ve niye gidiyorsak artık. Laf ola, torba dola, yazmamazlık etmeyein, gazabına uğrasın! Yüzünüzden de gülçük eksik olmasın, dövmekten beter ederim yoksa! Kalın sağlıcıkla...

Mad Dog



Bize Yazın

Adresimiz: Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Posta Kutusunda yayınlanmasını istediğiniz mektuplarınızı e-mail yolu ile gönderiyorsanız, Rtf formatında kaydedip, Level Posta Kutusu'na konulu bir mail'e attach ederek level@level.com.tr adresine gönderin.

Eğer sorununuz donanım ile ilgili ise tugbek@level.com.tr adresine göndermeniz, daha hızlı ve sağlıklı cevap almanızı sağlayacaktır.

Belli bir oyun ile ilgili sorunuzu ise, o oyunu inceleyen ve/veya tam çözümünü yazan kişinin mail adresine göndermeniz, daha doğru cevap almanızı sağlayacaktır, bu da aklınızda bulunsun.

dan Microsoft'un marifeti. CD'ye koyuyoruz, çünkü o olmadan Windows altında oyun filan çalışmaz. İki sürüm arasındaki farka gelince, malesef kişisel gözlemlerimden de iyi biliyorum ki özellikle DirectX 8 kurduktan sonra çoğu eski oyunu çalıştmak ya çok zor, ya da hiç mümkün değil. Çünkü iki sürüm arasında çok fark var ve korkarım DirectX 8 geriye dönük uyumluluğu sahip değil. Bunun çaresi mi nedir? Bilgisayarı satıp bir oyun konsolu almak. Derdim, ama Microsoft o işe de el attı. Yani kaçabilrsiniz, ama saklanamazsınız.

3- Oyunlarla ilgili resim ve çizimler bize birkaç kaynakta gelir. Biri yapımcı firmanın ta kendisi, di-

levelcd

LEVEL CSPACK1.1

Yok Half-Life kur, yok Half-Life Update'i kur, Yok CS kur üstüne, yoksa CS update'i kur.. Eksik haritaları yükle, botları kur, waypointlerini download et.. Artık bir Half-Life, bir de LEVEL yeterli. Türkçe'sini unutmayalım

- Uğraştık, didindik bir çok paketi tutup bir araya getirip, çok işinize yarayacağını düşündüğümüz bir Counter-Strike paketi oluşturduk. Bu paket içerisinde neler mi var? Bir Half-Life kurduktan sonra size gerekebilecek hemen herşey, ama detay isterseniz:
- Half-Life 1.1.0.6 Update
 - Counter-Strike 1.1 Tam Sürüm.
 - CS 1.1 Türkçe
 - CS Harita Paketi
(Eski haritalar ve Türk Haritaları)
 - PODBot 1.4x CS Botu ve Waypointleri
 - CS2D Harita Krokileri
 - Özel Counter-Strike Efectleri

KURULUM:

Programı çalıştırıldığtan ve Half-Life klasörünü belirttiğinden sonra programları seçeceğiniz ekrana kadar "İleri" tuşuna basarak ilerleyin. Burada kurmak istediğinizini seçin, CS1.1 Türkçe programı sadece Türkçe yamasıdır. Yani CS1.1'in yoksa CS1.1 Türkçe'yi kurmayın. Şimdi bu paketteki programları kurmadan önce neler olduğunu kısaca göz atalım.

1. HALF-LIFE 1.1.0.6 Update

Bu update ile kurulu Half-Life sürümünü 1.1.0.6'a yükseltebilirsiniz. Counter-Strike 1.1'i tüm özelliklerle oynayabilmeniz için gereklidir. Team Fortress 1.5 ve Opposing Force için yamaları da içermektedir. Kurulumda ayrı bir kurulum penceresi daha açılıp, orijinal HL1.1.0.6 kurulumuna gelecek, panik yok.

2. COUNTER-STRIKE 1.1 Tam Sürüm

Counter-Strike 1.1'in tam kurulum dosyasıdır. Bu oyunu oynayabilmek için gereklili tüm dosyaları içermektedir. Burda da yine HL Update'de olduğu gibi ayrı bir pencerede orijinal CS1.1 kurulumu gelecek. Next, next, next...

3. COUNTER-STRIKE 1.1 Türkçe Yaması

Counter-Strike'ı Türkçe oynayabilmek için gereklili dosyadır. Kurulum sonunda tamamen Türkçe bir CS oyununuz olacaktır.

4. COUNTER STRIKE 1.1 Harita Paketi

CS 1.1'den önce resmi Counter-Strike Takımı tarafından eski sürümlerde bulunan fakat 1.1 versiyonunda bulunmayan tüm haritaları içermektedir. Ayrıca Türk Harita yapımcılarının yapmış olduğu haritaları sizin için bu pakete ekledik.

5. PODBOT 1.4x Bot ve

Waypointları

Tek başınızda Counter-Strike oynayabilmek için gerekli bot dosyalarıdır. En iyi botlardan biri olarak bilinen PODBot'un bu kurulum hazırlıkların bulunan en son sürümü ve bir çok harita için bulunan waypoint (hareket noktaları) bu paketin içinde bulunmaktadır. Eğer Türkçe Counter-Strike kurulumunu seçtiyseniz PODBot'a Türkçe olacaktır.

Bot ekleme menüsüne girmek için, açıığınız oyunda klavyenizdeki "Backspace" tuşunun yanındaki ";" tuşunu kullanabilirsiniz. PODBOT ayarları cstrike klasörünün içindeki PODBOT isimli klasördeki Podbot.cfg 'dedir. Eğer hiç bir değişiklik yapmazsanız, otomatik olarak 6 adet bot oyununuza girecektir. Tüm ayarları bot menüsünden yapabilirsiniz.

6. CS2D Harita Krokileri

CSNation sitesinde bulunan bir bölüm olan CS2D'nin hazırlamış olduğu, CS haritalarının krokileridir. 2 boyutlu GIF resimlerde, haritaların taktiklerini, snipe, bomba veya rehine yerlerini görebilir, gidebileceğiniz yolları izleyebilirsiniz. Klan maçları öncesi bir pano niteliğinde olduğunu söylemeye gerek yok sanırım.

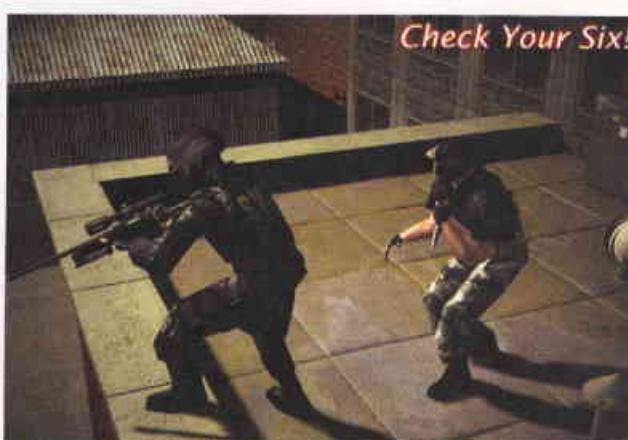
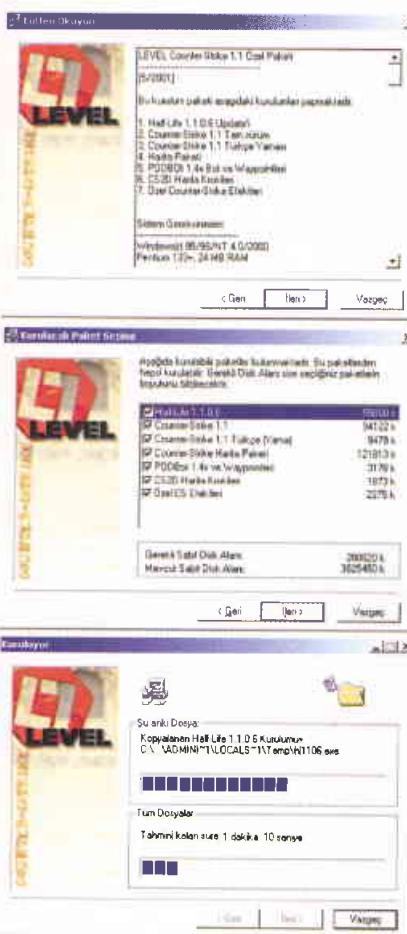
7. Özel COUNTER-STRIKE Efectleri

Counter-Strike'da görselliği biraz daha artırmak için yapılmış, efekt değişiklik-

leri. PainPak olarak bilinen paketinin biraz daha modifiye halidir. Patlama efektleri, kan izleri ve duvardaki mermer izleri artık daha iyi olarak siz bekliyor. Unutmadan GeForce ekran kartınız yok ise, pek de sağlıklı sonuç alabileceğini söyleyemem. En azından TNT2 idare edebili bir çözünürlükte çalıştırılabilir (1024x768).

Ve.. Paketimiz bu kadar diyebiliriz. Amacımız bir çok kişiyi megabytelarca dosyaları indirme ve hepsini ayrı ayrı kurma zahmetinden kurtarmaktı. Benim gibi anda bir format atan insanlar için (ki bu sayının hiç de az olmadığına eminim) birebir.

Ayrıca teşekkür etmek istedigim asında pek çok kişi var. Böyle güzel bir oyun ve mod hazırladıkları için Valve ve CS Team'e, yardımcıları için [LVL]Kingfisher'a, botları için Counter_Floyd'a (Thanks alot, as I promised), sesleri ile güzel bir Türkçe CS oluşturmadı yardımcı olan Gargadar ve Predator'a, PainPak uyarlaması için mescalito'ya, haritaları ile güçlendiren snipeTR, AmonRa, zuLuuuuu, Dominic, Valthor, Smasher, [KAN]DO, [BAY]Bordo'ya; tüm SNN ailesine ve LVL Turnuvamıza katılan tüm CS klanlarına, özellikle Burak olmak üzere tüm LVL klanına teşekkürlerimi, saygılarımları ve sevgilerimi iletirim. (Kesin Silan kırpar ucundan)(Hayır, niye?) – BLX) ■ ■ ■



SLASHERS

Slashers, bir Türk'ün tek başına yaptığı bir dövüş oyunu. Grafiklerine aldanıp da kötü olduğunu zannetmeyin, oldukça derin bir oynanışa sahip. Şimdiye kadar hiçbir dövüş oyundan uygulanmamış bazı savunma ve saldırı fikirlerinin hayatı geçiridiği bir oyun Slashers. Attack, Counter-Attack, Block, Combo ve Special Moves gibi bütün dovuş oyunlarında standart olan taktiklere ek olarak,

Galip Kartoğlu

White Block, 3 seviyeli Power Attack gibi birçok yenilik de başarıyla uygulanmış. Grafik yönü Günümüz oyunlarına göre biraz zayıf, ama bir süre oynadıktan sonra grafiklerdeki eksiklik gözünze batmıyor. Oynanış ve ses efektleri olarak eski arcade klasiklerinden olan Samurai Shodown'a fazlaıyla benziyor Slashers. Grafiklerinden müziklerine kadar herşeyini tek başına hazırlayan Galip Kartoğlu'ndan (d.a. Mr_Felsefe) aldığı bilgiye göre Slashers 2 de yolda. Grafiklerini bu işte ustaların bir başka grafikerin yaptığı Slashers 2, hazırlanmaya yakın olduğunda dergimizin İlk Bakış bölümünde incelenecak.

DESPERADOS**OPERATION FLASHPOINT**

Codemasters / Bohemia Interactive

Cek Cumhuriyeti'nde yapılmakta olan Operation Flashpoint, tüm zamanların en gerçekçi modern savaş oyunu olmaya aday. Demoda da göreceğiniz gibi Nato kuvvetleri tarafından kullanılan bütün standart tak-

PC'lerde şimdiye kadar yapılmış tek bir kovboy temali oyun vardır: Outlaws. Nedense her tür konunun suyunun çıkarıldığı PC oyuncularında vahşi batı temali olaylarda bariz bir eksikslik olduğu kesin. Ama Desperados bu açığı kapatacak gibi gözükmüyor. Oynanışı utanmazca Commandos'dan aşırıma olan Desperados, grafik ve atmosfer olarak fena halde sağlam. Oyunun tam sürümü de gelmek üzere, gözleriniz açık tutun derim.

Infogrames

mayı başarılı ilk oyun. Demosunu bitirmekte acele etmemeniz iyi olur, çünkü tam sürümünün gelmesine daha üç ay var. Sabırsızlıktan kuduryorum.



tikler, hareketler ve silahlar oyuna birebir olarak geçirilmiş. Askerden yeni gelmiş birisi olarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, Operation Flashpoint gerçek asker psikolojisini ve savaş atmosferini birebir yansıt-

Hareket
Seçenek Menüsü
Menü Seçenekleri
Sarıjör Doldurma
Saat
Herita

w,a,s,d
enter
g,u
r
t
m

HOSTILE WATERS: ANTEUS RISING Activision / Rage

Çooook eskilerden Carrier Command deyu bir oyun var idi. Hostile Waters, bu eski oyunun Rage adlı civil renk fabrikası firmanın ellerinde yeniden yoğurulmuş hali. Real Time Strategy ve aksiyon türlerinin birleşiminden oluşuyor. Etrafta bulduğunuz metal parçalarını geri dönüşüme tabi tutup, elde ettiğiniz metal môleküllerinden yeni alet edevat yapmanız gerekiyor. Bu aletlere de eski savaşlarda olmuş ustaların ruhları ve zekalarının saklandığı Soul Catcher ciplerini takiyorsunuz. Bu savaş araçlarını isterseñiz kendiniz yönetiyor, isterseñiz bilgisayarın yönetimine bırakabiliyorsunuz.

Hareket	w,a,s,d
Yükselme/Alçalma	r,f
Araç Değiştirme	1-4
Herita	f,j

Volition / THQ

**SUMMONER**

Volition'in bütün oyunlarını incelemek şimdiye kadar bana nasip oldu. Ve adamların ilk FRP denemesi de oldukça güzel olduğundan, şimdiye kadar bundan şikayetçi olduğumu söyleyemem. Ama dikkat edin, Summoner'in dünyası o kadar geniş ve şehirler o kadar büyük ki bir süre sonra kendınızı kaybedebiliyorsunuz.

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Timegate



Civilization'ın şehir yönetimi ile RTS'lerin hızlı oynanışını birleştiren Kohan, karmaşık bir oynanış sahibi. Ama eğitim görevlerini dikkatle takip ederseniz, oyuna kısa zamanda hâkim olacaksınız. Siz demoyu oynarken, full versiyonu elimize geçmiş olur sanıyorum.

ADVENTURE PINBALL

EA Games / Digital Extremes

Tamamen 3D bir masada oynanan Adventure Pinball'da kamera topun peşine takılıp gidebiliyor veya bir noktaya aniden zoom edip sizin şaşır-

tabiliyor. İşin ilginci, oyunda kullanılan 3D motoru da tanıdık: Unreal Tournament grafik motoru.

ASSIMILATION

Small Rockets

Bir tahta üzerinde taşlarınızı rakip taşların yanına hareket ettirerek, rakibin taşlarını kendi renginize çevir-

meye çalışıysınız. Tek boşluk atlarsanız taşınızı kopyalarsınız, iki sıra atlarsanız ise hareket ettirirsınız.

MOORHUHN WINTER EDITION

Phenomedia

Moorhuhn adlı bu gudubet oyunda tek yaptığınız salak salak uçusun tavkuları vurmak ve puan toplamak. Oyunda öyle gizli şeyler var ki, bun-

ları bulmaya çalışmak da insanda bağımlılık yapıyor. Bizim rekorumuz 2893, bakalım kırabilecek misiniz?



☞ Eğer sıkışmış bir kartı çıkarmakta zorlanırsanız dışarıda ki çıkışlarına güç verebilirsiniz.

niz sürücünün Master veya Slave olmasını belirleyecektir. Jumper'ın nasıl takılması gerektiği hem cihazın kılavuzunda hem de üzerinde gösterilir. Buradan Master ve Slave ayarlarının hangileri olduğunu bulun önce. Daha sonra cihazı Master mi yoksa Slave'mi bağlayacağınızı karar vermelisiniz.

Standart anakartlarda 2 IDE yuvası vardır ve bunlara 4 ayrı IDE sürücü bağlanabilir. Bu iki IDE yuvasının isimleri Primary ve Secondary'dir. Anakartın kılavuzunda hangisinin hangisi olduğu mutlaka belirtilmiştir. Primary'ye IDE 1 ve Secondary'ye IDE 2 denediği de olur. Bunların her birine takılan ilk cihaza Master ve ikincisine Slave denir. Sonuçta dört IDE cihazımız önem sırasına göre şöyle sıralanır.

Primary Master

Secondary Master

Primary Slave

Secondary Slave

Primary Master'a kesinlikle ana hard-diskinizi bağlamalısınız. Yani Windows'un yüklü olduğu Boot hard-diskini. Bunun dışındaki diğer sürücülerinizi önem sırası ile takmalısınız. HDD'lerin CD-ROM'ların önünden olmasına dikkat edin.

Bütün sürücülerinizin jumper'larını ayarladiktan sonra yerlerine yerleştirin. Önce IDE kablosunu ve daha sonra güç kablosunu bağlayın. Unutmayın HDD'lerde IDE kablosunun kırmızı tarafı size bakmalıdır. Floppy'de ise veri kablosunun kırmızı tarafı kasanın içine bakar. HDD'lerin güç kablolarnı ters takma şansını yok. Floppy'de ise güç kablosunun kırmızı telinin size doğru olmasına dikkat edin.

İşlemci ve RAM

En hassas olunması gereken parça kuşku-

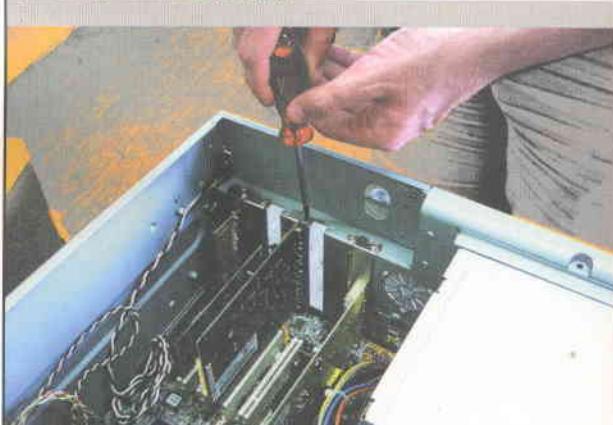
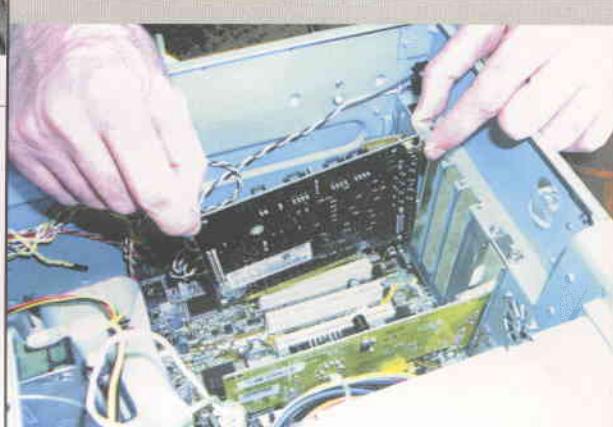
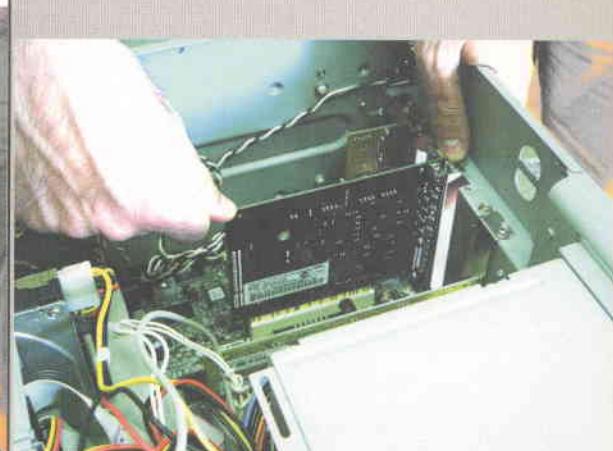
suz işlemcidir. İşlemcinin PIN adı verilen ayaklarından biri kırılırsa ona veda edebilirsiniz. Bu yüzden anakart da değişiyorsa işlemciyi ve RAM'leri anakarta kasanın dışında takın. Ve daha sonra bunları komple kasaya yerleştirin. Bu daha kolay ve güvenli olacaktır.

Slot işlemcileri takmak daha kolaydır. İşlemciyi üst uçlarından tutar ve buralarda ki kulakçıkları içe doğru itersiniz. Böylece işlemci kilidi açılır ve yine hafif sağa doğru iterek işlemciyi çıkarınız. Bazen işlemci kilidi kulakçık dışında bir formda da olabilir.

Soket işlemciler ayakları yüzünden daha fazla dikkat gerektirir. Yanında işlemciyi kilitleyerek yerinden çekmasını engelleyen bir kol vardır. İşlemciyi takarken nasıl oturacağına anlamak için kenarları kirpılmış köşelere bakın. Bu köşelerde bir pin'in eksik olduğunu göreceksiniz. Aynı şekilde anakart üzerindeki sokette de buna karşı gelecek eksik pin yuvaları vardır.

İşlemci fanını takarken çok dikkatli olun. Çünkü fan genelde işlemci üzerine çok sıkı oturur ve takması zordur. Fani takarken soketin altında ki tırnaklar oturan küçük kollardan birini takın önce. Daha sonra diğerini yerine geçirmelisiniz. Ancak ikinci kolu takarken genelde işlemci üzerine çok fazla baskı uygulanır ve bu işlemciyi kırılmasına yol açabiliyor. Bu yüzden çok dikkatli olun. Bu arada işlemci soketi içerisindeki kondansatörlerle dikkat edin. Genelde işlemci takmanızı zorlaştırırlar ve yanlış bir hareket bu parçaların kopmasına yol açabiliyor.

Takmadan önce RAM'inizin üzerindeki iki centige dikkat edin. Bunlar RAM'in anakartta giren kısmıdır ve RAM'i ters takmamanız için konmuştur. Bu centiklerin



☞ Bir PCI kartı takarken kartı neresinden tuttuğumuz çok önemlidir. Yalnız bir yandan tutarsanız kartın üzerindeki bilgisayarla temas verebilirsiniz. Kartı takarken öncelikle en solda ki resmede gözüküğü gibi PCI slotunu yerleştirin. Ardından ortada ki resmede gördüğünüz gibi baş parmagınızla metal kısından bastırın. Daha sonra tek yapmanız gereken vidalanmak ve bağlantılarını yapınak.

karşılığını anakarttaki RAM yuvasında da bulun. Böylece RAM'i boşuna ters takmaya çalışıp zorlamamış olursunuz. RAM'i yerine hafifçe oturtuktan sonra baş parmaklarınızla yukarıdan bastırırken işaret parmaklarınızla da RAM'i sabitleyen kulakçıkları içeri doğru kaldırın. ■ ■ ■

Tugbet Ölek