

ANIMATRIX- 1.Bölüm

MATRIX EVRENİNDE GEÇEN 9 BÖLÜMLÜK
ANIME DİZİSİNİN İLK BÖLÜMÜ, TÜRKÇE
ALTYAZILI OLARAK CD'DE

7 OYUN DEMOSU

ENCLAVE / ANNO 1503 / PROJECT I.G.I. 2 /

YILIN BOMBALARI

2003 içinde piyasaya çıkacak olan en iyi
50'den fazla oyuna ilk bakış attık

Command & Conquer GENERALS

Ünlü serinin son oyunu birçok
yönden serinin en iyisi.
Ama bu oyun için doğru zaman mı?

İNCELEME ve
STRATEJİ REHBERİ

UNREAL 2

5 yıldır deli gibi bekledığınız bir oyun sizi
hayal kırıklığına uğratabilir mi?

Defender of the Crown ROBIN HOOD

Bu isim anıldığında gözünüz yaşarıyorsa,
doğru yerdesiniz demektir

Tom Clancy's Splinter Cell

Clancy ustasının yeni şaheseri
gelmış geçmiş en iyi "gizlilik"
oyunu mu?

editörden

En Gerçekçi Savaş Simülasyonu!

Bundan böyle savaş oyunlarına farklı bir gözle bakacağız. İnceleme yazısının bir köşesinde "simülasyon" veya "gerçekçi" ibaresi gördüğümüzde eskiden olduğu kadar sevinmemeyecəksiniz. Oyunlara bakarken, kan efektlerinin ne kadar gerçekçi olduğundan çok, moral-etik değerlere ne kadar sadık kaldığı önemli olacak hepimiz için.

Bir üniversitede oyunlardaki vahşetin insanlar üzerindeki etkisi konulu bir araştırma yapılmış. Normalin üzerinde ölüm içeren oyuların, oyuncuları ellerine silah alıp okul basmaya yatkınlaştırmadığını, bastırılmış ama göz arı edilmiş psikolojik bozuklukların buna sebep olabileceğini söylüyor uzmanlar (bir yerden hatırlıyor musunuz?). Ama aynı araştırmanın sonucuna göre, normalden fazla vahşet içeren oyular, oynayanları bir insanın çektiği acıya, savaşa ve ölüme karşı tepkisizleştiriyor. Her gün binlerce "Headshot çakan" bir insana, hayatında ilk kez ölüme şahit olan kişinin aynı tepkiyi vermediği de bulgular arasına ekleniyor. Kabul etmeliyiz ki inandırıcı olduğunu kadar korkutucu bir gerçek bu.

Şimdilerde savaşın soğuk gerceği dalga çarpıyor yüzümüze. Birilerinin güç için girişi s***k yarışının kulvar çizgileri yine binlerce insanın kanlarıyla çizilecek. Hep böyle olmuştur, yine böyle oluyor. Milyonlarca "dünyalı"nın "Savaşa Hayır!" haykırışları kimseyin umrunda değil. Niye olsun ki? Parkur çoktan hazırlanmış zaten. Üzerinde koşacak olanlar belirlenmişti. Ve ne yazık ki yarışçıların hepsi bitiş çizgisinin arkasındaki uçurumu göremeyecek kadar kör.

Umarım o ilk füze, roket, mermi veya her ne haltsa atacakları, atılmaz. Çünkü namludan çıktıktan sonra insanoğlu için bir daha geri dönüş olmayacak.

Biz mi? Biz oyun oynamaya devam edeceğiz. Ama düşünerek. Siz de bundan böyle bir oyunda topraga düşen her insan için kendinize beş saniye düşünmemayı verin. Çünkü gerçekle, gerçek olmayanı ayırt edememeniz en büyük arzuları.

Bunu onlara vermeyin.

Sinan Akkol

editörlerin gizli hayatı

1- Bir lâmba cini gelip sana "3 dilek hakkı var, dile benden ne dilsen" dese. Sonra tam sen ilk dileğini dileyeceksen "Yok vazgeçtim dileme hiç bisi" dese. Ne yaparsın?

2- Netten counter oynuyorsun. Bebeğin biri hem hile yapıyor, hem de sana küfredip duruyor. Admin'in de yok ortamda. Çok daraldın, küfredicen

3- artık. Ama efendiliği de bozmak istemiyorsun. Hadi bakalım..

Eve müslükü çağırın. Adam su tesisatını bıraktı elektrik tesisatına daldı. Sigorta kutusunu patlattı. Çıkan küçük çaplı yanımı zar zor söndürdü. Hala karşında dikilmiş "Ben şimdi hallederim abi" diyor. İriice de bishi..



Tugbek

- 1-** En azından bir tane dilesem diye pazarlık ederim. Kabul etmezse küserim, konuşmam bi daha onla.
- 2-** Aynı takıma geçer her el başında öldürürüm. FF kapalı olsa bile şarjör

bitene kadar boşaltırım üstüne. "Yok olmaz valla. Çok yorduk seni. Bir günlüğü ara verelim, yarın devam et" der, iki misli yovmiye öder, Jihina taşımırıım



MegaEmin

- 1-** Yarama bastın walla, cin değil de kadınlar bana bunu çok yaptı zamanında. Artık böyle bir sorunum kalmadığına göre cine surat yapmak, trip atmak veya kendime aşık etmek gibi konularla uğraşmama gerek yok. Yaşasın kotü'lük!
- 2-** Walla CS'de ben zaten bizzat bebeğin kendisi olduğundan oradaki abilerime laf etme curetini kendimde bulamam. Ille de küfür

etmem gerekirse başka isim kullanarak ederim.

3- Böyle adamları zaptetmek doğru strateji ile çok kolaydır. Ya politikanın, ya futboldan, ya da kadınlarından konuyu açırm, "haklısan abı" muhabbetiyle biraz konuşurur, ardından da "abi hatun bekliyor, çıkmam lazımlı, anlarsın ya" kombinnesini yerleştirir, herifi postalarım işe yaramazsa paranzı iade



Burak

- 1-** Allah belani versin derim, ne diyelim. Hem insanı heveslendir hem de vazgeç.. Varr mı böyle bir adılık?
- 2-** Oynamaya devam ederim. Hiç de kafama takmam. Hileci adamı vurmak daha da keyifli oluyor. Tabii ki bunu o bebeğin nick'ini adminlere vermek üzere bir yere

kaydettikten sonra yaparım. Sınırlendığım zaman genelde uzaklaşırım. Ama kendi evimden uzaklaşamayacağımıza göre onu uzaklaştırırıım. Böyle zavallılara acıma lazımlı. Baksana hala yediği halıları düzeltmeyi düşünecek kadar iyi niyetli bir ayıcık var karşısında



Sinan

- 1-** Zaten kararsız bir insanım, beni seçim yapma derdinden kurtardığı için Sütaş'ta birbüyük profiterol ismarlamam. Belki de ismarlamam, bileyemiyorum..
- 2-** CS oynarken çok yazışmayan bir insanım. Bunun gücünü kullanırmı. Hiç konuşmadığınız zaman ortamı daha önceden uyarmış olmasanız bile "Beyler, son kez söyleyorum, küfür etmeyein" yazın, en az %50'si susar. Tecrübeye sabittir. ("Admin mi acaba?" korkusu)

3- Bir saniye... Tesisat tamiri için tamirci çağrıdysem, suları ana vanadan kesmiş olması gerekmiyor mu? O zaman yanımı nasıl söndürdü? Ayrıca tamirciler nazlı yaratıklardır. Hadi bir tamirci bildüm diyelim ve hadi eve getirmeyi de başardım diyelim, ben istemeden elektrik tamiri yapacak ha? Yok oyle tamirci! Hem bu nasıl üç soru? Tugbek senin bulacağın üç sorunun da, tamircinin de..



haberler

Worms 3



Team 17, solucanların kafalarının patladığı ve bacaklarının koptuğu (Solucan? Bacak? Olamaz! Yanlış yazdım!) korkunç oyunu Worms'un son versiyonunun ekran görüntülerini yayınladı. Bildiğiniz gibi Worms 3 tamamen 3D olarak hazırlanıyor. Yeni



oyunun, grafiklerin 3D olması dışında diğer Worms oyunlarından pek farkı yok.

Aynı Worms ve Worms 2'de de olduğu gibi, silahların etkisiyle zeminler parçalana bilcek. Bunun yanında, oyuna, geceleyin oynayabileceğiniz haritalar da eklenmiş.

YAPIM: TEAM 17
TÜRK: STRATEJİ
ÇIKIŞ TARİHİ: BELLİ DEĞİL



Resimlere bakılırsa, oyunun grafikleri fena olacağa benzemiyor, ama... Her ne kadar Team 17 aksını iddia etse de, bizce 3D grafikler hem oynaması zorlaştırıracak, hem de oyunun eski şirinliğinden çok şey alacak.

BLACK 9

Yıl 2080... 9 ayrı birimden oluşan Illuminati adında bir örgüt, insanları kontrol altına almaya çalışıyor... Siz de insanları kurtarmaya... O! Yine mi?! Korkarım ki yine!

Tamam, Black 9 konu açısından çok ilgi çekici değil, ama oyun hiç de sıkıcı olacağa benzemiyor. Black 9, bir taktik-aksiyon, ancak oyunda RPG'lerdeki lere benzer bir yetenek geliştirme sistemi kullanılıyor. Bu sayede, oyunculara

ileşmek isteyen karakterinize yeni yetenekler kazandırabileceksiniz. Ayrıca silahlarınızı da birbirleriyle kombin edip farklı silahlar elde edebileceksiniz.

Black 9'da Unreal Warfare grafik motoru ve MathEngine'nin Karma Fizik teknolojisi kullanılıyor. Dolayısıyla, daha şimdiden Black 9'un hem grafiklerinin, hem de fizik modellemesinin çok kaliteli ve gerçekçi olacağını kesin.



The Sims Superstar

Her şey The Sims diye bir oyunla başladı. Sadece bir The, bir de Sims vardı. Daha sonra, The Sims'in sonuna iki noktalar eklenmeye başlandı. The Sims: Hot Date, The Sims: Unle-

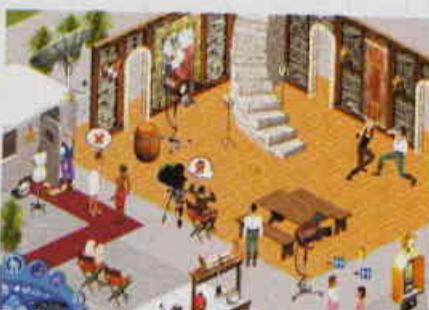
ashed, The Sims: Porsche (!) derken... The Sims'ler bir anda her yanı sardı. Oyuncular da The Sims Fanatikleri ve The Sims Kusucuları olarak ikiye ayrıldılar. Onlar ertesi muradına, bizi çıkalım kerevetine.

Maxis'in The Sims ek paketleri serisi pek

YAPIM: MAXIS
TÜRK: SIMULASYON
ÇIKIŞ TARİHİ: 23 MAYIS 2003

biteceğe benzemiyor. Sıradaki ek paketimizin adı Superstar. Bu geliştirme paketindeki amacımızsa, normal insanları, herkes tarafından tanınan bir yıldız yapmak. Sim'lerinizin yıldız olabilmesi için onların yeteneklerini geliştirecek ve yeri geldiğinde de kaprislerini çekenler. Superstar'da, Sim'lerinizin hangi alanda yıldız olacağı da size bağlı olacak. İşterseniz, onları başarılı bir yönetmen veya iyi bir oyuncu yapabileceksiniz. Bu arada paparazzileri de unutmayalım. Yıldızlarınızın kariyeri için gece hayatı dikkat etmek veya onları paparazzilerden kaçırma konusunda kalaçaksınız.

Ayrıca oyunda Simmy Ödülleri de bulunacak ve Sim'leriniz bu ödüller alarak oyuncularını kanıtlayabilecekler.



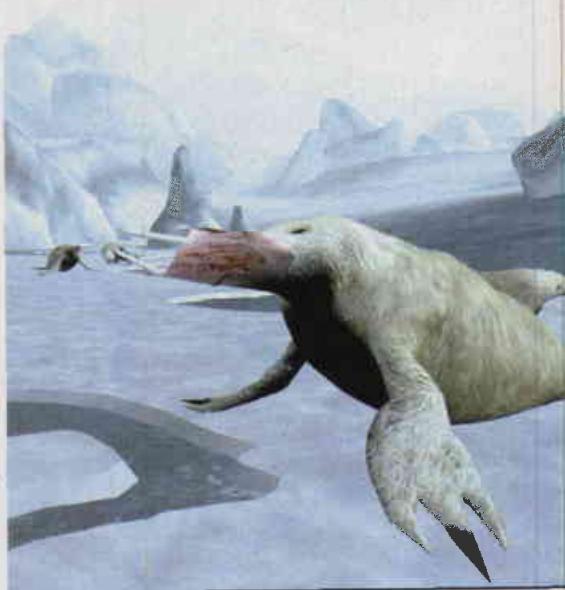
Elder Scrolls 3: Bloodmoon

Bloodmoon, Elder Scrolls III: Morrowind'in ikinci geliştirme paketi olacak.

Bloodmoon, başından sonuna kadar, imparatorluğun bir maden kolonisine bağlandığı Solstheim adı verilen bir adada geçiyor. Yolculuğunuz bir gemiyle Vvardenfell'in kuzeyinden tamamıyla karla ve buzla kaplı olan Solstheim'e gitmenizle başlıyor.

Bethesda Softworks'ten Todd Howard, Bloodmoon'un, Morrowind oyuncuları için çok farklı olmasını istediklerini ve bunun için mimari tasarımdan konuya kadar her şeye yeniliğe gittiklerini belirtiyor.

Bloodmoon, oynanış olarak da daha esnek hale getiriliyor. Mesela, artık her hikâye için farklı bir yol seçebileceksiniz.



Homeworld 2

Relic Entertainment, '99 yılında çıkan ve tartışmasız, şimdiye kadar yapılan en iyi uzay stratejisi olan Homeworld'ün devamı için çalışmalara devam ediyor.

Homeworld 2, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Hikâye, sürgünlerin 100 yıl aradan sonra yeniden eve dönmesiyle başlıyor.

Homeworld 2'de oynanış açısından çok fazla bir yenilik yok.

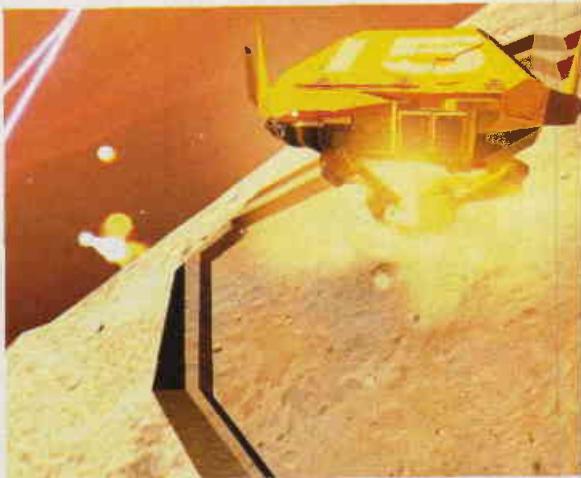
Oyundaki gemilerin bazıları Homeworld'deki gemilerle benzerlikler taşıyor ama irklar kapasite ve teknoloji açısından ilk oyundan tamamen farklı. Ayrıca, Homeworld 2'de, Hiigaron filosuna ait yeni bir Battlecruiser (ana gemi) bulunacak.

Relic, oynanışı daha basit hale getirmek için arabirimde birkaç değişiklik yapıyor. Bu değişikler arasında, ekranın altında bulunan ve birimlerin nasıl kullanıldığını anlatan bir pencere bulunuyor. Bunun yanı sıra, oyuna birkaç yeni kamera da eklenmiş.

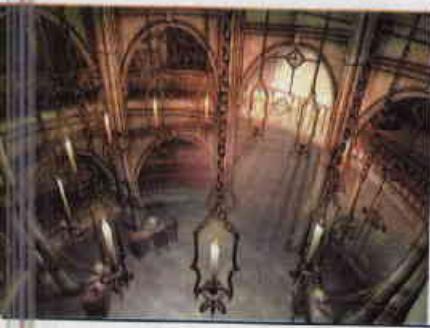
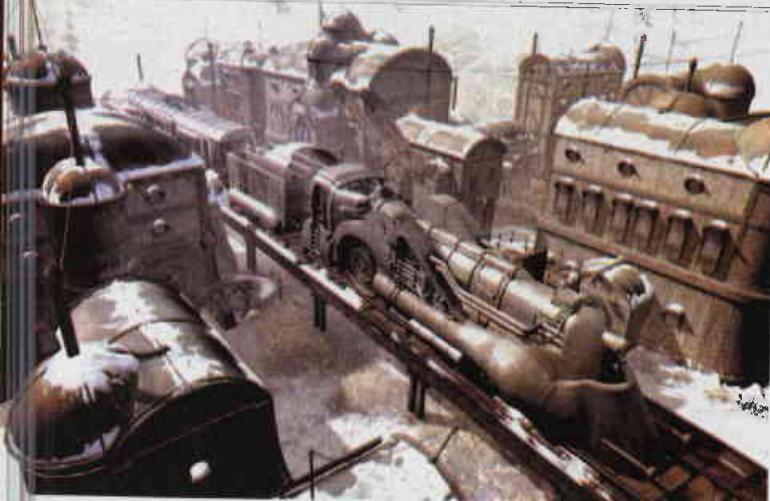
Homeworld 2'de yeni bir grafik motoru kullanılacak. Gerçekçi fizik modellemesi, patlama efektleri, yansımalar ve detaylı kaplamalar sayesinde, savaş ortamı çok etkileyici bir şekilde yansıtılacak. Relic'in bu konuda da en iyisini yapacağı kesin.

Homeworld 2, altı kişiye kadar multiplayer olarak oynanabilecek. Oyundaki tek kişilik görev sayısında 15.

YAPIM:BETHESDA SOFTWORKS
TÜRK:RPG
ÇIKIŞ TARİHİ:MAYIS 2003



Syberia 2



YAPIM:MICROIDS
TÜR:ADVENTURE
ÇIKIŞ TARİHİ:28 EKİM 2003

Microids, Syberia ve Post Mortem'le başladığı adventure oyunları serisine Syberia 2 ile devam ediyor. İşte yeni bilgiler...

Syberia 2, ilk oyunun bittiği yerden devam ediyor, ama Microids, ilk oyunla olan bağlantının sadece bu kadarla sınırlı olduğunu belirtiyor. Yani oyunun başlangıcı dışında, konu ve işleniş olarak Syberia ile neredeyse hiçbir bağlantı yok.

Syberia 2'deki asıl değişiklik, oyunun daha fazla aksiyon içermesi, ancak bu, oyunun artık bir

aksiyon-adventure olduğu anlamına gelmiyor. NPC'lerle olan etkileşim de artırılıyor. Oyundaki puzzle'lar yine Syberia tadında olacak ve hikâyeye adapte edilecek.

Syberia 2'nin grafikleri de geliştiriliyor. Oyunda; kar, sis ve ayak izi gibi efektler bulunacak ve hava şartları gerçek zamanlı olarak değişecek.

Ayrıca, oyunun diyalog sistemi ve kamera açıları daha sinematik hale getiriliyor. Bu da yeni Syberia'nın atmosferinin daha sağlam olmasını sağlayacak.

AMERICAN MCGEE'S OZ

Scrapland



Blade of Darkness'in yarışmacıları Rebel Act Studios'dan çok ilginç bir bilim-kurgu aksiyon oyunu geliyor. Scrapland'te, D-tritus adında, kendini hurda demirden imal eden bir robotu kontrol edeceksiniz. Tritus; bir polis, bir bankacı, bir başkan ve bir de gazeteci tara-

YAPIM:REBEL ACT STUDIOS
TÜR:AKSIYON
ÇIKIŞ TARİHİ:2004

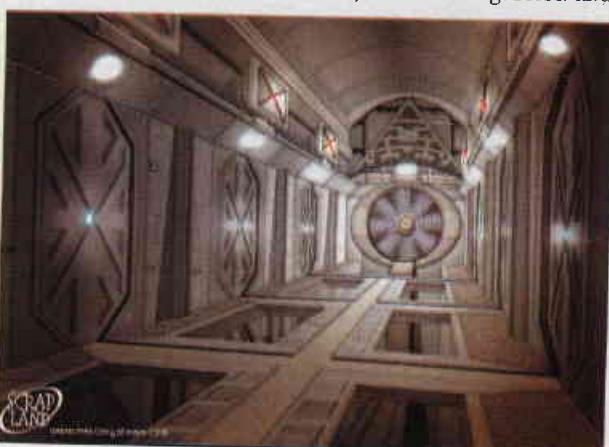
findan yönetilen ve robotların çalıştığı bir gazetede işe başlıyor. Ama çok geçmeden, Tritus'un patronları bir bir öldürülüyor. Ortadaki deliller de, katilin organik bir şey, daha doğrusu bir insan olduğunu kanitlıyor. Bu olaydan sonra, Tritus ve diğer robotlar insanların nefret ediyor. Tritus'un iş yerindeki ilk işi, bu korkunç cinayetin failini bulmak.

Scrapland'de sizin için hurdadan silahlar yapan bir arkadaşıınız bulunuyor. Hurdadan yapıldığı için, kullanacağınız silahlar oldukça ilginç olacak.

Scrapland devasa bir evren ve burada yapabilecekleriniz neredeyse sınırsız. İsterseniz yerin 1000 km altına dalabilecek veya 1000 fit'te (temsilî sayı) uçabileceksiniz.

Alice'den sonra Oz Büyücüsü'nün de oyunu yapılıyor. Oz Büyücüsü, Alice'e örenen kitabı daha fazla bağlı kalınarak hazırlanıyor. Oyunda, kitaptaki karakterlerin tamamı yer alacak. Bu da, kitabı okuyanlar için oldukça iyi bir haber. Sadece karakterler değil, oyundaki ortamlar da kitaptan alınacak.

Oz Büyücüsü, Alice gibi, ama biraz daha adventure ağırlıklı bir aksiyon oyunu olacak. Oz'da çizgisel olmayan Quest'ler olacak ve bu sayede, oyun içinde kendi yolunu kendiniz belirleyebileceksiniz.



Broken Sword 3 The Sleeping Dragon

Uzun zamandır beklediğimiz ve en çok satan adventure oyunları arasında yer alan Broken Sword'un yeni versiyonu The Sleeping Dragon'un 10 Ekim'de yayınlanacağı duyuruldu. Peki, Broken Sword 3'teki yenilikler neler?

The Sleeping Dragon, her açıdan Broken Sword serisinden çok farklı bir oyun olarak hazırlanıyor. İlk olarak: Broken Sword artık klasik bir ikon-adventure oyunu olmaktan çıkarıyor. The Sleeping Dragon, tamamen 3D olarak tasarlanan bir aksiyon-adventure oyunu olacak. Yani oyunda, gizlenecek, kavga edecek ve tırmanma, zıplama, koşma gibi birçok farklı hareket yapabileceksiniz. Bunların tamamı, oyuncunun daha dinamik ve daha heyecanlı olması için yapılmış yenilikler. Her şeye rağmen, Revolution Software, 'Sıkça kullanı-

lan aksiyon sahneleri ve sinematikler, Broken Sword'un artık tamamıyla bir aksiyon oyunu olduğu anlamına gelmiyor. Broken Sword hala bir adventure oyunu. Yaptığımız yeniliklerin oyunu çok daha ileriye taşıyacağına eminiz,' diyor.

The Sleeping Dragon'da iki farklı karakteri kontrol edeceksiniz. Bunlardan biri George, diğeri de Nico.

Yeni ve 3D bir grafik motoru kullanılıyor. Yapımcılar, grafiklerin oyunu daha da etkileyici hale getirdiğini ve ikon-adventure oyunlardaki rahatlığı bozmadığını belirtiyor. Oyundaki bir diğer yenilikse, elinize gelecek her şeyi silah olarak kullanabilecek olmanız! Bunların arasında bir tencere bile var!

Evet, Broken Sword 3 hakkında elimizdeki bilgiler şimdilik bunlar. Monkey Island 3D ya-

YAPIMCI: REVOLUTION SOFTWARE
TÜRK: AKSIYON-ADVENTURE
ÇIKIŞ TARİHİ: 10 EKİM 2003



pıldıktan sonra oynanışı çok zorlaşmış ve eski çekiciliği yok olmuştu. Umarız, ikinci efsane adventure oyunumuz Broken Sword'un 3D versiyonu farklı olur.



KRİZ'E GİRİN!



Türk yapımı Kriz, Beta Testi'ne açılıyor. Oyunun test aşaması yaklaşık olarak iki ay boyunca devam edecek. Kriz için Beta Tester'luğu yapmak istiyorsanız, www.kriz-online.net/betaform.html adresindeki formu doldurmanız gerekiyor. Internet'ten bedava olarak dağıtılacek olan Kriz, 5 Nisan'da piyasada olacak. Oyun sadece online olarak oynanabilecek.

ISS 3



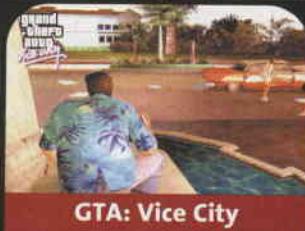
Pro Evolution Soccer'la birlikte PS2'nin en iyi futbol oyunlarından biri olan ISS, en sonunda PC için de yapılmıyor. ISS 3, PS2 versiyonuyla aşağı yukarı aynı olacak.

ISS 3'te 58 uluslararası takım yer alacak ve oyuncuların tamamının isimleri gerçek olacak. Bunun yanı sıra, takımların stadyumları da gerçekleriyle birebir olarak aynı tasarılanacak. Tabii ki ISS'in iyi bir futbol oyunu

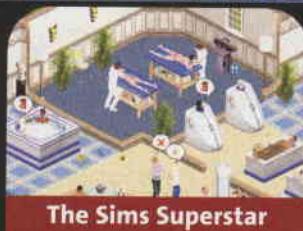
olmasını sağlayan asıl şey gerçekçi oynanış. ISS'in yeni versiyonunda da oynanış çok gerçekçi olacak. Ayrıca oyuna, az sayıda da olsa yeni hareket eklenecek.

Şimdi EA Sports'un işi çok daha zor. FIFA 2004'ü yarın parken çok daha dikkatli olmak zorunda kalacaklar. Ve eskisinden daha tedirgin olacakları kesin.

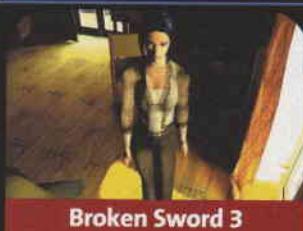
YÜKLENİYOR...



GTA: Vice City



The Sims Superstar



Broken Sword 3



Tron 2.0

Bir geliştirme paketi için hiç bu kadar beklediğimizi hatırlıyorum. Vice City, en sonunda 13 Mayıs 2003'te geliyor.

Bir oyuna hiç bu kadar çok geliştirme paketi yapıldığını hatırlıyorum. The Sims Superstar, 23 Mayıs 2003'te geliyor.

Bir adventure oyununu hiç... Neyse. Uzun zamandır beklediğimiz Broken Sword: The Sleeping Dragon'un çıkış tarihi açıklandı: 10 Ekim 2003.

Onceki aylarda ilk Bakış attığımız bilim-kurgu aksiyon oyunu Tron 2.0, 29 Ağustos 2003'da piyasada olacak.

Oyunun adı	Türü	Cıkış Tarihi	Oyunun adı	Türü	Cıkış Tarihi
1914: Great War	Strateji	14-Mart-2003	Korea: Forgotten Conflict	Strateji	24-Haziran-2003
Abducted	FPS	Belli Değil	Kriz	Online Strateji	5-Nisan-2003
Adam Blaster	Aksiyon	Belli Değil	Lineage II: The Chaotic Chronicles	Devasa Online	Belli Değil
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	28-Mart-2003	Lionheart	RPG	Belli Değil
Battle Mages	Strateji	26-Eylül-2003	Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil
Black&White 2	Strateji	Belli Değil	Medieval Total War: Viking Invasion	Strateji	2-Mayis-2003
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003	Men of Valor: Vietnam	Aksiyon	Belli Değil
BloodRayne	Aksiyon	14-Mart-2003	Metal Gear Solid 2: Substance	Aksiyon	4-Mart-2003
Breed	Taktik FPS	27-Mayis-2003	Midnight Nowhere	Adventure	23-Eylül-2003
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	10-Ekim-2003	Mistmare	RPG	25-Mart-2003
Call of Cthulhu 2	Aksiyon	23-Kasım-2004	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	RPG	25-Mart-2003
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Aksiyon	Belli Değil	Paradise Cracked	RPG	27-Haziran-2003
Call Sign: Charlie	Taktik FPS	1-Haziran-2003	Pax Romana	Strateji	28-Kasım-2002
Championship Manager 4	Spor	28-Mart-2003	Praetorians	Strateji	28-Mart-2003
Charm of War	Strateji	23-Haziran-2003	Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003
Chaser	FPS	25-Mart-2003	Pro Beach Soccer	Spor	29-Mayis-2003
Cold Zero: The Last Stand	Aksiyon	14-Mart-2003	Psychotoxic: Gateway to Hell	FPS	Belli Değil
Colin McRae Rally 3	Yarış	30-Mayis-2003	Quake IV	FPS	Belli Değil
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003	Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	18-Mart-2003
Counter-Strike: Condition Zero	Taktik FPS	Belli Değil	Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	21-Mart-2003
Delta Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	24-Mart-2003	Red Faction 2	FPS	25-Mart-2003
Devastation	FPS	21-Mart-2003	Rise of Nations	Strateji	15-Mart-2003
Doom 3	FPS	Belli Değil	Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Downtown Run	Yarış	28-Subat-2003	Savage	Aksiyon	28-Mart-2003
Driver 3	Yarış	Belli Değil	Sea Dogs 2	RPG	Belli Değil
Duke Nukem Forever	FPS	Belli Değil	Settlers 5	Strateji	Belli Değil
Echelon: Wind Warriors	Simülasyon	26-Nisan-2003	Silent Storm	Strateji	30-Mayis-2003
Elder Scrolls 3: Bloodmoon	RPG	Belli Değil	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Devasa Online	15-Nisan-2003
Enter the Matrix	Aksiyon	13-Mayis-2003	Star Trek Elite Force II	FPS	20-Mayis-2003
Etherlords 2	Strateji	Belli Değil	Soldier: Secret Wars	Taktik FPS	24-Haziran-2003
EVE-Online: The Second Genesis	Devasa Online	4-Mart-2003	Spellforce: The Order of Dawn	Strateji	24-Haziran-2003
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil	Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil	SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil
Freelancer	Simülasyon	4-Mart-2003	Thief III	FPS	Belli Değil
Full Throttle 2	Adventure	Belli Değil	The Great Escape	Aksiyon	30-Mayis-2003
Ghost Master	Strateji	1-Mart-2003	The Sims Superstar	Simülasyon	23-Mayis-2003
GoldenLand	RPG	Belli Değil	Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	24-Haziran-2003
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	13-Mayis-2003	Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Halo	FPS	10-Haziran-2003	Tron 2.0	FPS	29-Ağustos-2003
Hannibal	FPS	28-Mart-2003	Vietcong	FPS	18-Mart-2003
Hidden & Dangerous 2	Taktik FPS	Belli Değil	Voodoo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simülasyon	28-Subat-2003	Wildlife Park	Strateji	30-Haziran-2003
ISS 3	Spor	28-Mart-2003	Will Rock	FPS	5-Haziran-2003
Imperium Galactica III	Strateji	27-Mayis-2003	Worms 3	Strateji	Belli Değil
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Aksiyon	17-Mart-2003	X-Men: Wolverine's Revenge	Aksiyon	18-Nisan-2003
Kohan II	Strateji	Belli Değil	XIII	FPS	23-Eylül-2003

2003 başlayalı daha 3 ay oldu ama Splinter Cell, Freelancer, Unreal 2 gibi uzun zamandır beklediğimiz bomba oyunlar elimize geçti bile.

Ve öyle görünüyor ki bu sadece bir başlangıç.

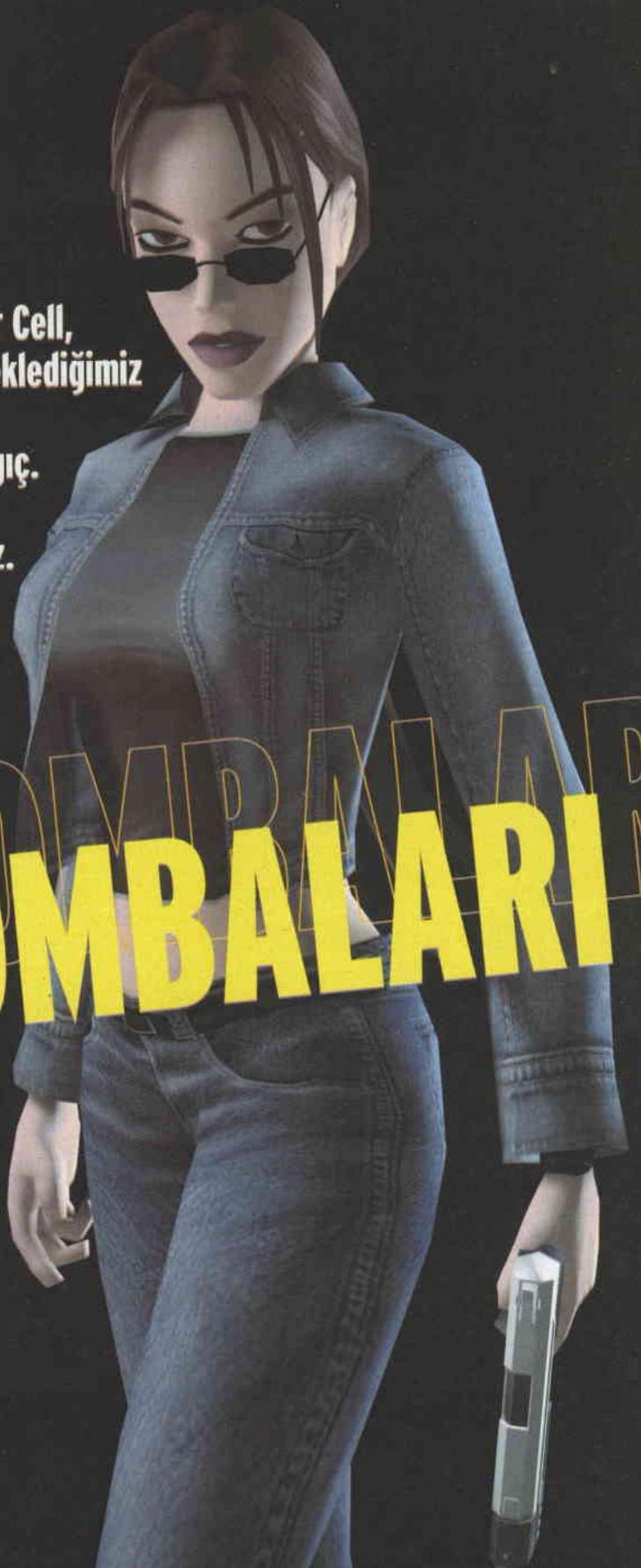
**Yıl içinde gelecek her türden oyunun en önemlilerine bir mega-ilk bakış atıyoruz.
İşte...**

YILIN BOMBALARI

LEVEL Heyecanmetre™



Hangi oyun bizi ne kadar heyecanlandırıyor?
Adı muhabbet arasında geçtiğinde kulakların dikilmesine sebep oluyor mu? Yoksa "öylesine bir oyun olacak işte" deyip geçiyor muyuz? Bir oyunun meraklılığını ne kadar hak ettiğini LEVEL Heyecanmetre'yle anlayabilirsiniz.
Ama dikkat, bazı oyunların sıcaklığı elinizi yakabilir.



GTA: Vice City

Yapım: Rockstar Games Dağıtım: Take 2 Interactive
Çıkış: 05-2003

Aslında bu oyun çıktı ve hatta bu satırları okuyanlardan bazlarının oynamış olduklarına da şüphem yok. Ancak o şanslı PS2 sahipleri lütfen suratlarındaki pís sıritiği bir zahmet kaldırınsınlar ve ben oyunun PC sürümüne kısaca değinirken sessiz sakın bir dursunlar. Evet, Vice City'nin PC sürümünü pek yakında oynamama imkanımız olacak. Ve şu kadarını söyleyim ki, Vice City her açıdan GTA 3'ten çok daha ileride bir oyun. Doğrusu bu ne bir ek görev paketi, ne de serinin bir sonraki oyunu sayılır. Çünkü bir görev paketi olamayacak denli büyük. Ancak öte yandan kullandığı teknoloji temelde GTA 3'ten çok daha ileri olmadırdı ve serinin devam oyunu olarak ta kabul edilemez. Zaten oyun olaylara GTA 3'te kalınan



noktadan devam ediyor ve ortam farklı da olsa aynı kahramanın başından geçenleri konu alıyor.

Kısaca özetlemek gerekirse GTA 3'te canlandırdığımız elemen başından geçen bir sürü maceradan sonra Liberty City sokaklarında hayli sağlam bir üne kavuşur ve büyük bir ailenin de mensubu olmayı başarır. Ne var ki bu kadar büyük bir üne sahip bir suçlunun sonunda polis tarafından sobelenmemesi de imkansızdır ve adımız kendini sonraki birkaç yılını geçiriceği kodese tıkmış olarak bulur. Aradan birkaç yıl geçtikten sonra, elemen şartlı tahlile ile çıkar, ancak Liberty City sokaklarındaki ünun unutulmamıştır ve düşmanları hazır beklemektedir. Bu yüzden patronu onun etrafı dolanmasını sakincalı bulur ve biraz dinlenmesi için daha ılıman bir iklimi olan Vice City'e postalar. Hesapta burada bazı işleri kontrol edecek, bu arada biraz dinlenme imkanı bulacaktır. Ne var ki kısa sürede hiç dosya olmadığını ve buraya gönderilmesinin de

kendisine kurulan tuzağın bir parçası olduğunu görecekler adamımız. Ve bir anda kendini Vice City sokaklarında, cebinde beş kuruş olmadan herşeye sıfırdan başlamış olarak bulacaktır.

Vice City büyülü açısından Liberty City'nin yaklaşık 2,5 katı ve çok daha dolu, çok daha fazla keşfedecek yer var. Oyundaki araç sayısı da 100'den fazla ve iki tekerli araçlar da buna dahil. Genel atmosferin yaratılmasında 80'li yıllarda geçen Miami Vice gibi polisiye dizilerinden çok etkilenilmiştir. PC versiyonu tabii ki çok daha yüksek çözünürlükleri ve daha detaylı grafikleri ile gözümüzü dayuracak. Ama daha da önemli konsoldakinden daha fazla ve esnek kontrol seçenekleri sunması. Ne diyelim, GTA adı 2003 yılına damgasını vuracak gibi görünüyor. ☺



Halo

Yapım: Microsoft Dağıtım: Microsoft
Çıkış: 06-2003

Uzun süre geldi, geliyor, gelecek mi acaba şekilde gile çektiğinden sonra, Halo piyasadaki en sağlam Xbox oyunlarından biri olarak ortaya çıktı. Gerek grafikleri, gerek hikayesiyle çok ilgi çeken oyun, aynı zamanda konsollarda rahatlıkla oynanabilen bir FPS yapmanın mümkün olduğunu da herkese gösterdi. Ancak doğrusu bazı unsurlar Halo'nun aslında hak ettiği üne kavuşturmasını engelledi. Bunlardan ilki Xbox konsolunun tüm dünyada Sony ve Nintendo karşısında ciddi biçimde hezimetle uğramış olması. Haliyle pek satmayan bir konsol için yapılan oyunlar da öyle fazla izleyici bulamıyor.

Ama daha da önemli Halo'nun konsol versiyonunun özellikle ses ve grafik açısından bekleneni vermekten uzak olmasıydı. Tamam, Halo bir konsol oyunu için hayli etkileyici grafiklere sahipti, ama hayatına bir PC oyunu olarak başlamıştı ve özellikle görsel açıdan tam bir devrim yaratması bekleniyordu. Belki aranızda birkaç sene evvel fuarlarla gösterilen ve web sitelerine de konan demo görüntülerini hatırlayanlar vardır? Daha o zamanın grafikleri bile Halo'nun konsol sürümünden yillarda ileridey-



mış gibi görünüyor. Buna bir de konsol nüspeten kısıtlı Multiplayer seçenekleri eklenince, Halo her şeye rağmen özellikle PC kullanıcıları arasında pek fazla ilgi göremedi. Oysa Microsoft X-BOX ile sadece konsol değil, PC pazarından da büyükçe bir pay kapmayı ummuştı.

Ne var ki şimdilik uzun bir süre önce söz ve-

rildiği gibi, Halo ait olduğu yere, PC'ye geliyor. Tabii konsol sürümünün aldığı tepkiler doğrultusunda bir hayli ilden geçirilerek çıkarılacak şüphesiz. Her şeyden önce grafikler en yeni grafik işlemcileri ve çok yüksek çözünürlükleri destekleyecek biçimde ilden geçiriliyor. Bunun yanında oyun içeriğinin daha kapsamlı, daha uzun olması da söz konusu. Ancak her şeyden önemlisidir, FPS'yi olması gerektiği gibi net üzerinde bolca rakiple birlikte ve daha da önemli fare klavye ikilisini kullanarak oynayabileceğiz! Ve eminim standart X-BOX kontrol cihazıyla bir yarı saat haşır neşir olmuş olan herkes bu son maddenin ne kadar önemli olduğunu takdir edecektir! ☺



Counter-Strike: Condition Zero

Yapım:Ritual/**Gearbox Dağıtım:** VU Games
Çıkış:03-2003

Tuğbek'in şu sözlerini aynen aktarmaktan kendimi alamıyorum bu noktada. "Sen kağıt, bir ton para harca, şirket kur, Massive Multiplayer oyunları yapacağım diye kas. Sonra herifin biri sırı sıktığı için oturup amatör bir oyuncusun ve bu da dünyanın en çok oynanan Multiplayer oyunu olsun! Olacak iş mi yan?" Ah evet, tabii ki bahsettiğim oyuncu Counter-Strike, ya da muhtemelen medyamızın tanımıyla "Yarım Ömür: Karşı Saldırı"! Puhahaha, adamlar daha, özel isimlerin aynen tercüme edilmeyeceğinden haberdar değiller ama gazeteciym diye ortalıkta dolaşıyorlar mal gibi. Ah neyse, biz o sersemleri kendi hallerine bira-

kalım da işimize bakalım. Evet, şimdi soruyorsunuz Condition Zero nerede, neden daha çıkmadı, yoksa hiç çıkmayacak mı, diye. Ve çıkışa bile şu son bir senede piyasaya sürülen benzer oyunlar karşısında ne kadar şansı olacak? Ne de olsa artık antika sayılan Half-Life teknolojisini kullanıyor ve bunun temeli de Quartz motoruna kadar gidiyor.

Ama merak etmeyein, Condition Zero arada birkaç yapıcı değiştirmiş olsa bile çıkacak. Hatta eğer bir aksilik olmazsa siz bu satırları okurken çıkış bile olabilir, çünkü son belirlenen tarih 2003 Mart ayı iddi. Oyun neredeyse bir yıllık bir gecikmeyle geliyor, peki neden böyle oldu? Görünen o ki Gearbox Software en sonunda Ritual ile çalışmaya başlayana dek gelişmeleri tatmin edici bulmamış. Bu yüzden



proje birkaç defa el değiştirdi. Ancak şu haliyle oyun ciddi hayatı memnun edici bir hâl almış durumda.

Herşeyden önce Condition Zero tam anlamıyla büyük çaplı bir senaryo içermese bile, çeşitli ara sahnelerin ve gelişmiş botların yardımıyla oyuncuya hayli meşgul edecek bir Single Player kısmasına sahip olacak. Tabii pek çok yeni silah, karakter modeli ve çok daha yüksek detaylı grafikler de işin cabası. Tabii önceki CS sürümleri ile tam uyumlu olarak tasarlanan Zero'nun en önemli parçası yine Multiplayer kısmı olacak. Arabirim ve oynamabilirlik açısından alıştığımız tüm kolaylığı yerli yerinde bulmayı da bekleyebilirsiniz. Uzun lafi kısası, bu bahar LAN kablolarını hayatı yoracağı benzer. ☺



geyikleri eklenecek.

Postal 2 artık adet olduğu üzere dar köridorlarda değil, geniş alanlarda, sokalarda, binalarda, yani bir kasabanın içinde geçiyor. Doğrusu bugünlerde herhangi bir FPS'de eski gibi dar körillere rastlama imkanı kalmadı pek. Tabii oyun alanı geniş olduğu kadar dolu da olacak, hem de potansiyel kurbanlarınızla. Ancak dikkat edin, her kuşun eti yemez, özellikle polislerinki hiç! Her iyi FPS gibi oyunun Multiplayer kısmı da unutulmuyor, canınız sıkıldığında benzin bidonunu ya da odunu kapıp yakın arkadaşınızı birbirinize girebilirsiniz. Tabii bu kadar şiddet tek başına sıkıcı olabilir mi, bir zaman sonra bayabilir mi, orasını kestirmek güç Ama zaten Postal 2 yakında çıkacak ve biz bu sorunun cevabını alacağız. ☺



Postal 2

Yapım: Running With Scissors **Dağıtım:** Belli değil
Çıkış: 06-2003

Postal 1997 yılında iki boyutlu izometrik bir aksiyon oyunu olarak piyasaya çıktıığında büyük gürültü koparmıştı. Oyunun en belirgin, en dikkat çeken yanı ana karakterin her yeni bölümde farklı biçimlerde ama daima umarsızca büyük katliamlar gerçekleştirmesi idi. Ve burada Soldier of Fortune türü kaptımlardan değil, geçit töreni yapan okul bandosunun üzerine molotof kokteyli atmaktan filan bahsediyoruz! Eh, haliyle bu denli büyük şiddet içeren bir oyun büyük gürültü kopardı, özellikle de oyuncularla hiç alakası olmayan ahlak bekçisi tipler arasında. Ama zaten Postal şiddet dışında herhangi bir

unsura sahip olmadığından çabucak unutuldu, zaten genelinde pek iyi bir yapımda sayılmazdı.

Tabii Postal adı yapımcılarının ikinci oyunu, hem de FPS olarak yapmakta oldukları bildirince tekrar hatırlandı. Hayli geliştirilmiş bir Unreal grafik motoruna ve son zamanlarda pek sık karşımıza gelen KARMA fizik motornuna sahip olan Postal 2, tipki ilk oyun gibi vahşetin dibine değidirecek. Üstelik bunu yaparken oyuncuya sadece bildik silahları değil, günlük hayatı da sık sık kullanılan nesnelerden faydalana imkanı sunacak. Korkarım bu oyun piyasaya çıktığında otobüslerde AVP ya da Long Sword +1 muhabbeti yapanlara bir de benzin bidonuyla adam yakanlarının yaptıkları oyun



AKSİYON

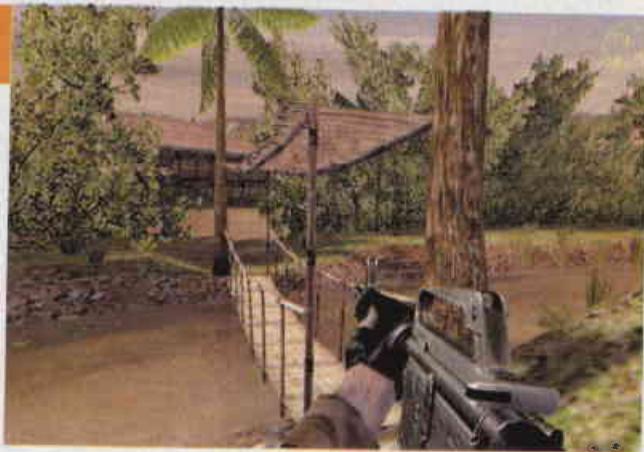
Vietcong

Yapım: Pterodon Dağıtım: Take 2 Int. Çıkış: 03-2003

Bazı insanlar bilgisayarda savaş oyularının neden bu kadar çok tutulduğunu sorup durur. Onlara göre bilgisayar oyuncuları silah, şiddet ve yıkım bağımlısı manyaklardan başka birsey değiller. Aynı zavallılar gerçek hayatı sürüp giden savaşlar ve yıkımlar karşısında ise süt dökmuş kedi gibi oturmayı tercih ederler. Bu insanların anlamadıkları birsey vardır, o da ne bizerin "aptal" olmadığı, ne de kendilerinin sandıkları kadar "zeki" olmadıklarıdır. Bizler bilgisayarda savaş oyularını seve-

biliriz, ama sonuçta bunun bir oyun olduğunu, kimsenin zarar görmediğini de bilerek oynarız. Yani sanal ve gerçek savaş arasındaki ayrimın farkına varacak denli aklımız bagımızda. Üstelik şurası da tartışılmaz ki "gerçek" savaş son derece acı verici, geri dönüşü olmayan bir tecrübeyle, "sanal" savaşlar kesinlikle zarsız ve hatta eğlencelidir de. MOH:AA oynayıp ta bunun tersini savunabilecek biri var mı acaba aranızda? Sanıyorum.

Ama teknoloji ilerliyor ve programcılar daha da "gerçekçi



sanal savaşlar" yapabilir hale getiyorlar. Tabii bunda eski oyularından aldığı derslerin etkisi de büyük. Mesela Vietcong tam anlamıyla bu yeni neslin en güzel örneklerinden biri olmaya aday. Herşeyden önce oyunun grafikleri çoğu benzerinden daha detaylı ve iddialı. Ancak grafik detay sadece görsel bir güzellik unsuru olmakla kalmıyor, aynı zamanda oynamışa da büyük katkıda bulunuyor. Tüm olayların Amerika'nın kabusları olan Vietnam'ın tropik yağmur ormanlarında geçtiğini unutmayın. Burası ağızına kadar Vietcong gerillası ve daha pek çok tuzakla dolu.

Vietcong o dönemin silahları-

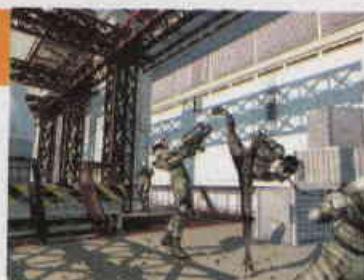
nın, üniformalarının, ortamlarının hayli gerçekçi bir biçimde yansıtılacağı bir yapılmış. Tabii bu gerçekçiliğe uygun olarak sizden ola ya tek tabanca dalmanız istenmeyecek, emrinizde bir takım asker olacak. Bu askerler emrinizde olasalar da, yapay zekaları sayesinde değişen durumlara uygun biçimde davranışabilecekler, hatta yeri geldiğinde tabana kuvvet moduna bile girecekler. Eğer bir aksilik olmasa oyun Mart ayında piyasada olacak, o zaman ne kadar başarılı olduğunu da birlikte göreceğiz. ☺



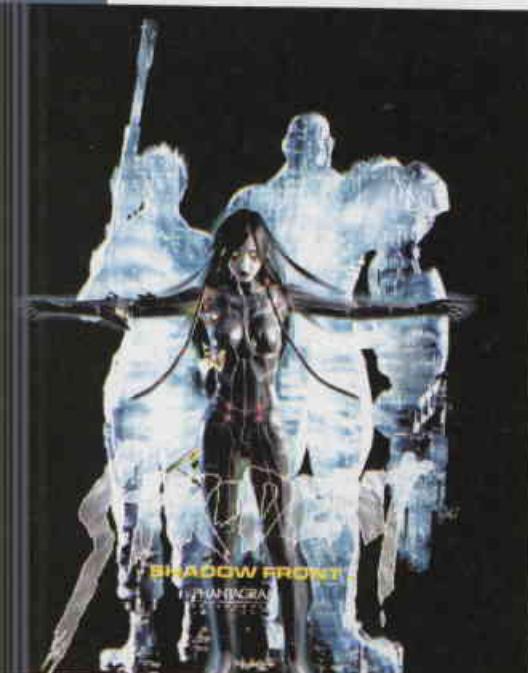
Strident

Yapım: Phantagram Dağıtım: Microsoft
Çıkış: Belli değil

Cyber-punk oyun dünyaları pek sık rastlanan şeyler değildir, özellikle de iyi koşturılmış bir oyunda. Ancak Strider belki bunu değiştirebilir. Bu tür bir oyundan beklediğimiz gibi karanlık ve kaotik bir



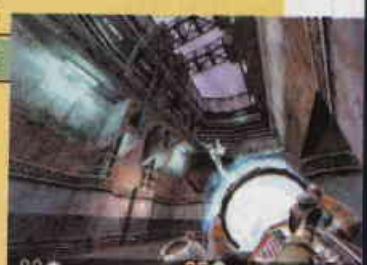
gelecekte geçen oyunda kimi zaman silahlı, kimi zaman yumrukla, Matrix'te aratmayacak hareketler gereklidir düşmanlarınızla kışkırtırsınız. Tabii oyunda çevreyle etkileşim ve gizlilik te büyük rol oynayacak, çünkü hayatı karışık bir senaryonun içinden çıkışmanız gerekecek. Oyun boyunca karakterinizin yeteneklerinin gelişeceğini olmasa Strident'e sıradan aksiyon oyularından biraz daha farklı bir boyut getiriyor. Bu yetenekler karşınıza çıkacak çok çeşitli türdeki görevleri nasıl gecebileceğinizi de belirleyecek tabii ki. Oyun öncelikli olarak X-Box için hazırlanıyor, ancak PC için çıkarılması da imkansız görülüyor. ☺



Firestarter

Yapım: GSC Dağıtım: Belli değil
Çıkış: Belli değil

Hakkında çok fazla bilgi bulunmayan oyundan biri Firestarter. Fakine ler biliyoruz, bir bakalım. Hmmmm, öncelikle bu bir FPS tabii ki ve olaylar üç farklı oyun dünyasında geçecektir. Resimlerinden ve genel oyun şeklinden ciddi biçimde Quake tadi alınıyor, günümüzdeki her sevilenin "Amanın!" dedirtecek kadar yoğun biçimde düşmanla dolu olacağı garanti ediliyor. Tabii bunun sonucu olarak hızlı bir oyun tempusu olacak. Oyunda beş farklı karakterden birini seçmek ve oyun ilerledikçe bu karakteri kendi zevkinize göre geliştirmek te mümkün tabii, zaten artık bu özellik ne çok yeni FPS içinde mevcut. Oyunda kullanılan grafik motoru Ukrayna kökenli GSC'nin kendi programcıları tarafından geliştirilmiş, üstelik hayli de iddialı bir yazılım. Oyunun tam çıkış tarihi belli değil, ancak yapımcılar en azından 2003 sonuna yetiştirmeyi umuyorlar. ☺



Chrome

Yapım: Techland Dağıtım: Strategy First
Çıkış: Belli değil

Bu oyun tanım olarak taktik-FPS türüne gidiyor, en azından yapımcıların iddiası bu. Peki tek kişilik taktik-FPS olur mu, bu kendi içinde saçma değil mi? İlk bakışta öyle tabii, ancak oynadığınız karakterin tüm kişilik özelliklerini bir anda kökten değiştirmeye yeteneği varsa işler biraz değişir. Peki karakterimiz kronik kişilik bölünmesinden muzdarip değilse bu nasıl mümkün olabilir ki? Eğer olaylar gelecekte geçiyorsa ve biyolojik kontrol devreleri gibi şeyler bir paralı askerin hayatının ayrılmaz parçaları ise beli gibi de mümkün olabilir. Ama tüm iş bunları doğru sevmekle sınırlı değil maalesef. Aynı zamanda hangi bölümde hangi silahları ve araçları

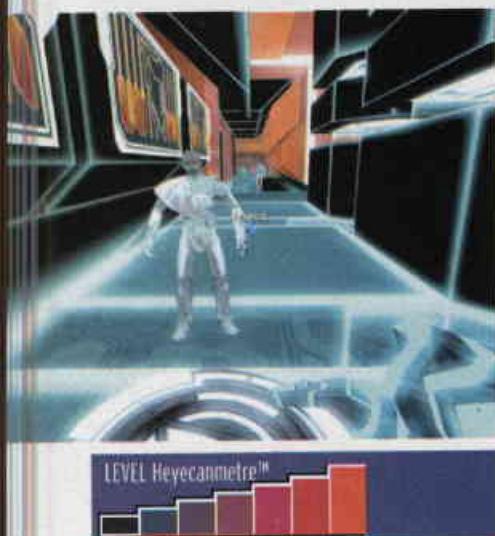


kullanacağınız, hedefinize nasıl yaklaşacağınız gibi detaylar da hayli önemli. Yani aslında her görevden önce bir takım asker yerine sadece kendinizi uygun bir biçimde donatmanız, sonra da geleceğin tuhaf dünyalarında maceraya koşmanız gerekecek. Oyunun çıkış tarihi pek belli değil, ama 2003 içinde çıkması bekleniyor.. ☺



Tron 2.0

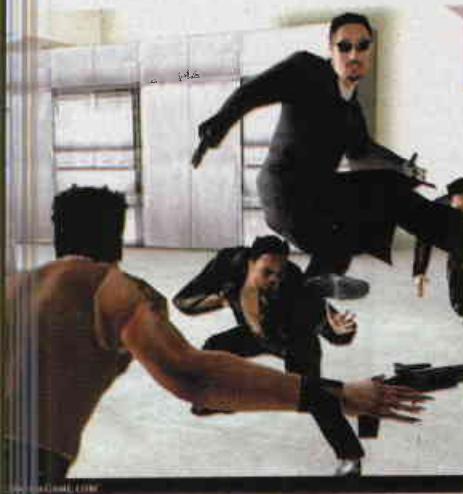
Yapım: Monolith Dağıtım: Disney Interactive
Çıkış: 06-2003



Tron çok ilginç bir filmdi. Kendine has senaryosu, bilgisayar grafikleriyle desteklenmiş görüntüleri ve ilginç dünyası sayesinde gösterime girdiği anda bilim-kurgu klasikleri arasındaki yerini aldı. Ama bildiğim kadarıyla Monolith bu konuya el atana dek Tron dünyasında geçen hiçbir oyun yapılmamıştı. Şimdiye Tron 2.0 piyasaya çıkarılmaya neredeyse hazır. Peki ama klasik bite olsa hayli eski bir filmin oyununu yapmak biraz riskli değil mi? Pek değil, çünkü Tron 2.0 ne eski film, ne de halen çekilmekte olan yeni film konusunu temel almıyor kendine. Tamamen özgün bir senaryo etrafına kurulan Tron 2.0 ile filmdekinden çok daha geniş ve karmaşık bir dijital dünyaya girme imkanımız olacak. Ancak oyun basit bir FPS olmaktan daha fazlasını yapacak, Light Cycle yarışları ve daha pek çok alt bölüm sayesinde Tron dünyasının her detayı yaşamamız mümkün olabilecek. Bildiğimiz kadarıyla oyun tamamlanmak üzere ve bu baharda çıkışması bekleniyor. ☺

Enter The Matrix

Yapım: Shiny Dağıtım: Infogrames
Çıkış: 05-2003

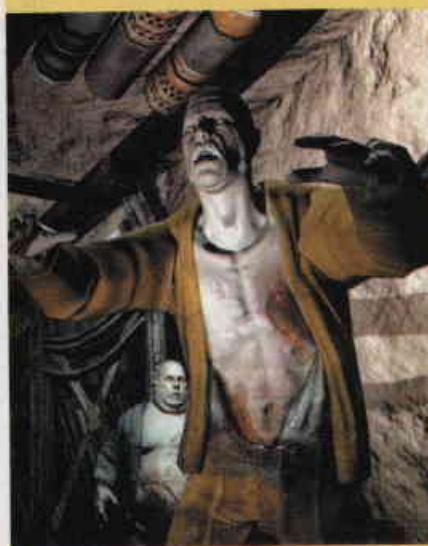


Wachowsklı biraderlere film yapımcılığı yetmemiş olsa gerek ki bir de üstüne Shiny ile el sıkışıp Matrix oyunu yapmaya başladılar. Tabii oyunu kendileri yapmıyorlar ama burunlarını projeye ve Shiny'nin işine dibine kadar sokmuş durumda. Tabii aslında bu durum bir yerde iyi, çünkü adamların oyunu da filmleri kadar ciddie aldıklarını gösteriyor. Neysse, oyun henüz çıkmamış olan ikinci Matrix filmiyle yaklaşık aynı zamanlarda geçiyor, ancak sadece filmi konuşmuyor. Burada iki farklı karakteri kullanma-

Doom 3

Yapımcı: Id Software Dağıtım: Activision
Çıkış: Belli değil

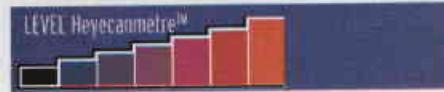
Bu oyun hakkında söylemedik bir çift laf kaldı mı ki acaba? Daha duyurulduğu ilk günden bu yana insanlar heyecanla hakkında konuşup durdular, forumlar açtılar, sitelerde, dergilerde belki binlerce sayfa yazı yazıldı. Doğrusu insanların beklenileri hayatı yükseltse ve eğer bu projenin başında ben olsaydım herhalde başarısızlık kaygısı yüzünden geceleri uyuymazdım. Çünkü ne zaman insanlar bir oyundan bu denli büyük bir bekenti içine



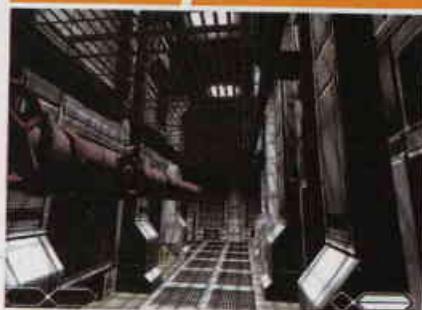
gireseler, sonuçlar beklenilerin çok gerisinde kalınmaya mahkum oluyor. Ama tabii ID Software dün kurulmuş bir firma değil, John Carmack'ın programcılık yeteneği ise herhalde şu saatten sonra pek sorgulanamaz. Ne de olsa bu adamlar oyun piyasasını şekillendiren ve PC endüstrisinin kaderini çizen kişilerden bazıları. Ama geçmişteki başarılarını tekrarlayabilecekler mi? Orasını bekleyip göreceğiz, çok birşey kalmadı ne de olsa. ☺



raç Matrix içinde ve dışında çeşitli maceralara atılıyor, zaman zaman filmin konusuyla paralel olaylara karışıyorsunuz. Matrix dışındayken çeşitli görevlerde isyancı gemisini de kullanmanız gerekecek. Matrix içinde ise filmlerde gördüğünüz tüm numaraları ve hatta daha da fazlasını ağır çekim kamera açıları eşliğinde yapabilmek mümkün olacak. Tam anlamıyla "ilginç" bir proje, bakalım başarılı olacak ve filmlerle oyuncular arasındaki büyük uçurumu bir nezze olsun kapatıblecek mi?. ☺



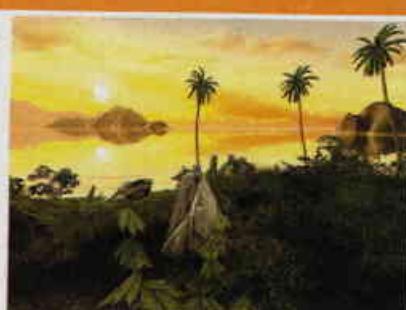
Far Cry



Yapım: Crytek Studios Dağıtım: Ubi Soft

Çıkış: Belli değil

Yıl 2020 bile olsa bazı şeyler hiç değişmiyor anlaşılan. Gemiler yine eskisi gibi battabiliyor, uçaklar düşebiliyor, yalnız kazazeler zor zahmet issiz tropik bir adaya kapağı atabiliyorlar. Ve o kazazede muhtemel şansı sayesinde koca okyanusta bula bula manyak bir profesörün genetik araştırmalar yaptığı adayı bulabiliyor. Eh, demek ki Murphy Kanunları zaman ve mekandan bağımsız işliyor. Ama tabii bu demek değildir ki postunuzu kolayca teslim edeceksiniz! Tabii ki hayır, size düşen bulabildiğiniz her silahı ve yöntemi kullanarak o adadaki tehlikelerle karşılaşmak ve oradan canlı çıkış



Judge Dredd Dredd vs Death

Yapım: Rebellion Dağıtım: VU Games

Çıkış: 08-2003



mak. Tehlikeler iyi eğitimi paralı asker gruplarından tutun da çeşitli güvenlik sistemlerine ve hatta adı konmamış genetik mühendislik ürünü canavarlara dek değişiyor. Neyse ki bulabileceğiniz silahların sağlayacağı ateş gücü ve zekanız sayesinde etkili bir savaş verme ihtimaliniz yok değil. Klişé bir konu ama eğer sonuç iyi olursa oynarız, neden oynamayalım ki? Maksat FPS olsun! Unutmadan sizlere ilginç bir not, bu oyunu Almanya'da doğup büyümüş iki Türk kardeşin kurduğu bir firma yapıyor. ☺



Four Horsemen of the Apocalypse



Yapım: 3DO Dağıtım: 3DO

Çıkış: Belli değil

Konu olarak bilgisayar oyunlarında defalarca işlenmiş bir senaryoyu ele alan Apocalypse, yakın bir gelecekte geçiyor. Üçüncü Dünya Savaşı'nın ardından yeryüzüne inen Mahşerin Dört Atlısı ile kışkırtması için görevlendirilen bir meleği canlandırdığınız oyunun en büyük özelliklerinden biri hayatı yüksek vahşet seviyesi. Kokumuş bir dününin ve daha sonraki bölgelerde bizzat cehennemin dibinde geçen olaylar oyuncuya sadece Dört Atlı ile değil, onların ordularıyla da çarpışmak zorunda bırakacak. Karakter ve ortam tasarımları, ayrıca ara sahnelerin hazırlanması işi bizzat ünlü çizer Simon Bisley tarafından üstlenilmiştir. Tabii pek çok yeni FPS gibi bu oyun da yavaş çekim kamera eşliğinde yapılacak yakın dövüş hareketleri filan bulunacak. Oyunun 2003 ortalarına doğru bitmesi planlanıyor. ☺



Cizgi romanlarla ilgilenip te 2000 AD ve Judge Dredd isimlerini duymayan kimse var mıdır bilemem, ama eğer Rebellion Software bu oyunu piyasaya sürebilirse PC oyuncuları arasında Dredd ismi yeniden canlanacak demektir. Zaman yakın gelecek ve mekan ünlü metropol Mega City One. Yargılar sokakları kontrol altında tutmak ve yasaları uygulamak için günlük mesailerini yapmakla meşguller. Ama bu şehirde sıradan kanusuzlar ve sokak çetelerinden çok daha tehlikeli düşmanlar da var. Efsanevi Kara Yargıçlar Death, Fear, Mortis ve Fire çok eski bir hesabı katpatmak için geri dönüyorlar. Ama Dredd'in işi onlarındaki kadar kolay değil, günkü o kanunu uymayan tek bir adım atamaz. Oysa özellikle Death başkalarının bedenine gecebilme yeteneği sayesinde ölmek bilmeyen bir düşman haline gelebiliyor, tabii diğer üçünü ve bunların peşine takılanları unutmamak lazım. Konu Mega City One'ın o kaotik ortamında geçiyor ve her mekanın, her detayın, her olayın bugüne dek yayınlanmış Judge Dredd hikayelerine uygun olması için büyük bir çaba gösteriliyor. Oyun bitmeye çok yaklaşmış durumda ve bu yaz raflardaki yerini alması bekleniyor. ☺



Rainbow Six: Raven Shield

Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft
Çıkış: 04-2003

Raven Shield uzun zamandır beklediği bir oyun, ama arada bir sürü başka taktik FPS çıktı. Tabii bu durumda insan kendi kendine soruyor, Rainbow Six bu yeni nesil oyuncularla nasıl başa çıkacak, diye. Çünkü belki hatırlarsınız, Rainbow Six oyuncular her ne kadar grafik açıdan pek fena olmasalar da, yine de köşeli çizimleri ve özellikle de hayatı karmaşık olan görev planlama ekranları yüzünden bir miktar tepki çekmişlerdi.



Ben özellikle silahı ekranada görememekten muzdarıptım. Böyle de bir saplantım var maalesef, bir simülasyon oynarken kokpit, ya da bir FPS oynarken elimdeki silahı göremezsem çok fena gıcıck kapıyorum. Yani Doom 3 ekranında silahımı göstermesin, onu bilme oynamam, o kadar fena!

Fakat Raven Shield pek çok açıdan alışmış FPS standartlarına daha yakın bir yapılmış olacak. Herseyden önce çatışmalar daha rahat, daha hareketli ancak eskisi kadar ölümcül tasarılanıyor. Buna ek olarak görev planlama ekranı tamamen üç boyutlu ve kullanımı eskiye oranla daha kolay olacak. Grafikler ise geliştirilmiş Unreal moturu sayesinde en yeni oyuncularla karşılaşacak denli güclü olmasa bile yine de tatmin edici bir seviyede. Tabii yapay zekanın daha iyi ve esnek olacağını söylemek lazım, ne de olsa Unreal motorunun en güclü yanlarından biri de gelişmiş AI algoritmalarıdır. Oyun bir aksilik olmazsa bu bahar ayında çıkacak. ☺



Hidden & Dangerous 2

Yapım: Running With Scissors
Dağıtım: Belli değil
Çıkış: 06-2003

İlk Hidden & Dangerous cıkalı yaklaşık 3 sene filan oldu herhalde. O oyun Çek Cumhuriyeti'ni dünya oyun pazarına aktif olarak sokmuş, kendinden sonraki pek çok başarıyı oyun için yolu açmıştır derserk yanlış olmaz. Bazı tasarım ve program hatalarına rağmen hayli övgü toplamıştı, özellikle grafikleri o zaman için hayli iyiydi. Illusion Softworks bu başarından cesaret alarak yaklaşık 2 yıl kadar önce ikinci oyunu yapmakta oldukça ileriye geldi. Fakat gelen haberlere bakılırsa H&D 2 bu yılın ortalarına doğru bitirilmiş olacak.

Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bu defa da



İkinci Dünya Savaşı'nda çeşitli özel görevleri üstlenen bir İngiliz komando timinin başından geçenler anlatılacak. Ancak bu defa olaylar ağırlıklı olarak Kuzey Afrika cephesinde geçiyor. Takımdaki elemanlara hayli detaylı emirler verebilecek, haritadaki çeşitli araçları kullanma imkanı bulacaksınız. Ancak oyunun en göze batan yanlarından biri grafikleri. Grafikler belki Unreal 2 ya da Doom 3 kadar gösterişli sayılmazlar, ancak dikkatli baktığınızda programcılar gösterişten ziyade gerçekçiliğe önem verdiği farkedebilirsiniz. Üniformalardan silahlara her şey olması gereği gibi görünüyor, daha gösterişli değil. Kısacası H&D 2 özellikle eski savaşlara ilgi duyan oyuncuların dikkate beklemesi gereken bir yapılmıştır. ☺



Breed

Yapım: Brat Designs Dağıtım: CDV
Çıkış: 05-2003

Bu isme dikkat edin, çünkü bir ihtimalle bu oyun 2003'ün en iyi oyunlarından biri olacak. Hıg adı sanı duyulmamış bir ekibin uzun süredir üzerinde çalıştığı Breed, içinde en baba tasarım stüdyolarının yüzünü kızartacak denli çok yenilik barındırıyor. Herseyden önce grafikler göz alıcı, şu kadarınız söyleyelim ki, bu oyun NVIDIA'nın yeni GeForce FX'in gücünü göstermek için resmen seçtiği ve desteklediği 3 yapımından biri. Ama bunun da ötesinde oyun dünyasının genişliği neredeyse rakipsiz derecede



büyük. Bir anda daracık koridorlardan dışarı fırlayıp bir tanka atlamanız, geniş ovaları çatışarak geçtikten sonra hava üssünden bir uçağa binip önce atmosferde, sonra da dünya yörungesinde savaşa devam etmeniz mümkün oluyor, hem de hiçbir yükleme ekranına rastlamadan! Oyun hem taktik takım stratejisi, hem simülasyon hem de eski usul FPS tadına sahip. Öyle ki takım elemanlarına ya da kanat adamlarınıza emirler vermek, ya da tek tabanca düşman üssüne sizibilmek mümkün. Tabii tüm bunlar için cidden sağlam bir sisteme ihtiyacınız olacaktır, ama zaten Doom 3 için upgrade etmemi düşünmüyorum muyduñuz? İşte size bir sebep daha! Yalnız Mayıs ayına kadar vaktiniz var, elinizi çabuk tutun! ☺



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Yapım: Headfirst Productions Dağıtım: Belli değil
Çıkış: 09-2003

Aslında bu biraz kafanızı karıştırabilir, çünkü büyük ihtimalle Cthulhu'nun 2004 tarihine ertelendigini duymuşsunuzdur. Ne var ki aslında halen bir değil iki Cthulhu oyunu yapmakta olduğunu söylemem belki size yardımcı olur. 2004 yılında çıkıştı planlanan oyun yine Lovecraft'ın ünlü bir hikayesi ile aynı ismi taşıyan Beyond The Mountains Of Madness. Bu yıl içinde çıkışını beklediğimiz oyun ise Dark Corners Of The Earth. Daha önce defalarca bu oyuna deşindik ve hatta video görüntülerine de CD içinde yer verdik. Call of Cthulhu ünlü Amerikalı yazar Lovecraft'ın hikayelerinden yola çıkılarak hazırlanan korku-gerilim türünde bir oyun.

Lütfen burada korkunun ve gerilimin altın çizmeme izin verin, çünkü her ne kadar ilk bakışta FPS gibi görünse de, Cthulhu herhangi bir FPS ile sadece yüzeyel bir benzerlik gösteriyor. Burada ön plana çıkan unsur lajetli Innsmouth kasabasından sağ kurtulabilemek. Tabii sadece canınızı değil, akınızı da korumak zorundasınız, çünkü göreceleriniz, yaşayacaklarınız belki ekran başında oturan sizin sadece biraz "rahatsız" etse ve ışıkları yakmaya mecbur hissettirse bile, oyundaki karakteriniz için aynı şey söylemeyecez. O her an aklını yitirebilir, delirip hayaller görmeye, etrafa saldırımıya, hatta yükseliş korkusunu nedeniyle köprünün geçerken aşağı uçmaya kalkabilir. Peki gerçekten de oyun bu kadar gerilimli olacak mı dersiniz? Kim bilir...

Lovecraft hikayelerini okumuş olanlarınız



onların ne denli rahatsız edici olabileceklerini bilirler. Neden iyi kotarılmış bir oyun da ayınsını yapamasın? Umarız bu yıl bitmeden bu sorunun cevabını almış olacağiz. ☺



Thief 3

Yapım: Ion Storm
Dağıtım: Eidos
Çıkış: 12-2003

Sevdigimiz pek çok klasik oyundan sorumlu olan Looking Glass kapıldığında buradakilerden pek çoğu Ion Storm tarafından işe alındı. Bunların büyük bir kısmı daha önce Thief gibi sıra dışı bir klasığın geliştirilmesinde çalışmış insanlardı. Neyse ki Thief 3 projesinde şimdiden aynı adamlar çalışıyorlar

ve başlarında Warren Spector gibi bir usta var. Yani sessiz ve kariyatik hırsızımız Garrett'in geleceğinden şüphe etmemize hiç gerek yok. Unreal 2 motoru kullanılan serinin bu son oyunu yaklaşık 2003 sonuna doğru tamamlanmış olacak. Ve bizler de tekrar gölgelerin arasında sessizce süzülmenin heyecanını yaşayabileceğiz.. ☺



Shade: Wrath Of Angels

Yapım: Black Element Software Dağıtım: Cenega Çıkış: 06-2003

İçinizdeki kötülüğü serbest bırakmak. İlk bakışta çok klişe bir kavramdır bu ve aslında gülümsek hayatı pek fazla uygulama alanı da yoktur, tabii eğer yasalara bağlı, sıradan bir vatandaş iseniz. Peki ya kendinizi bir anda korkunç yaratıklarla dolu ka-

ranlık bir dünyada bulsaydınız neler olurdu? Üstüne üstlük bir de korkunç bir iblis ev sahipliği ettiğinizi düşünün. Bu iblisi serbest bırakmak tamamen sizin elinizde ve bunu

yaptığınız zaman kazandığınız güçler gerçekten baş edilmeye seviyelere ulaşıyor. Ama tabii ki bedelsiz değil bu, o iblisi ne kadar sık serbest bırakırsınız sonuçta ondan o kadar fazla etkilemeye, gittikçe insandan çok lanetlenmiş, tuhaf bir varlığa dönüşmeye bağılıyorsunuz. Yani aslında Shade kendi içinde başı başına ahlaklı bir bulmacayı taşıyor. Ama böyle bir oyun ne kadar çekici, ne kadar başarılı olabilir? Tabii orası oyunu oynamadan bilmek mümkün değil. Kismetse bu yaz öğreneceğiz.. ☺

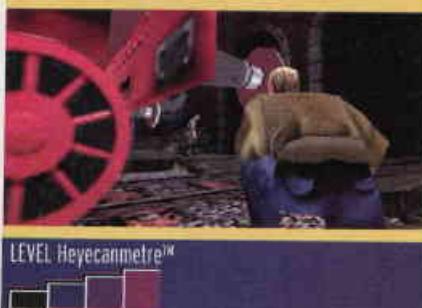


The Great Escape

Yapım: Pivotal Games Dağıtım: Sci
Çıkış: 06-2003



Yeni nesiller eski Hollywood klasiklerini pek bilmezler aslında, ama gerçekten de iyi aktörlerin oynadığı iyi filmlerin yapıldığı zamanlar da olmuştur. İşte "The Great Escape" böyle nadir klasiklerden biridir. Başrolünü Steve McQueen'in oynadığı o filmde Alman esir kampından kaçmaya çalışan bir grup tutsağın başından geçenler anlatılıyor. Filmin üzerinden belki 40 sene geçmiş olmasına rağmen, Pivotal Games bunun iyi bir oyun olabileceğini düşünmüştür ki bu konuya el atmışlar. Tabii bu yakınlarda çıkan benzer bir oyun olan Prisoner Of War hayal kırıklığı yarattı biraz, ama The Great Escape yapımcıları bundan iyi dersler çıkarmış gibi görünüyorlar. Oyun filmdekinden biraz daha farklı bir çizgi izleyecek ve yanınızda adamların yeteneklerinden faydalananak toplama kampından tarafsız bir ülkenin sınırlına kadar giden yolda ilerleme imkanı sunacak. Bu yaz sonucu hep beraber göreceğiz. ☺



Tomb Raider Angel Of Darkness

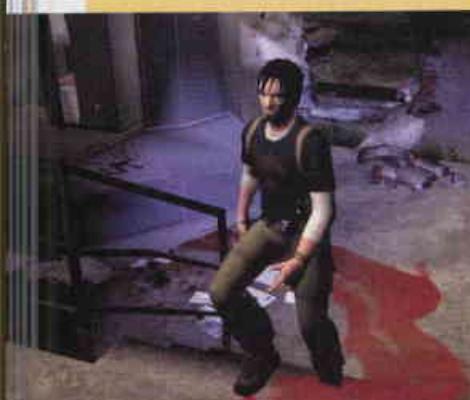
Yapım: Core Design Dağıtım: Eidos
Çıkış: 06-2003

Lara Croft çok uzun bir zaman oyun dünyasını meşgul etmeye başardı ve hatta Angelina Jolie ile beyazperdede bile bir miktar başarı kazanabildi. Ne var ki üstüste neredeyse hiçbir değişiklik olmadan çıkanlar beş Tomb Raider oyunundan sonra insanlar hep aynı şeyleri görmekten cidden sıkıldılar. Çünkü her ne kadar Tomb Raider oyun piyasasında bir devrim yaratmış olsa da, zaman içinde diğer tüm oyular gelişirken o ölçüde yerde saydı. Ve fakat Angel of Darkness ile bu durum değişebilir. Çünkü Core Design programcıları oynanış stilinden oyun atmosferine dek pek çok unsuru yeniden yapılandırmakta olduk-



larını söylüyorlar.

Bu defa Lara kendini büyük bir tuzaktan kurtarmaya çalışıyor, ama bunun için birkaç kayayı itmekten fazlasını yapması gerekecek. Ve aslina bakarsınız Lara bunları yapabilecek şekilde donanmış gibi görünüyor. Oyunda ayrıca Kurtis Trent adında oynanabilir bir karakter daha olacak. Daha karanlık bir dünyada, daha fazla gerilim ve entrika vaad eden Angel of Darkness ne kadar başarılı olabilir dersiniz? Sanırım bunun cevabını bu yaz birlikte alacağız. ☺



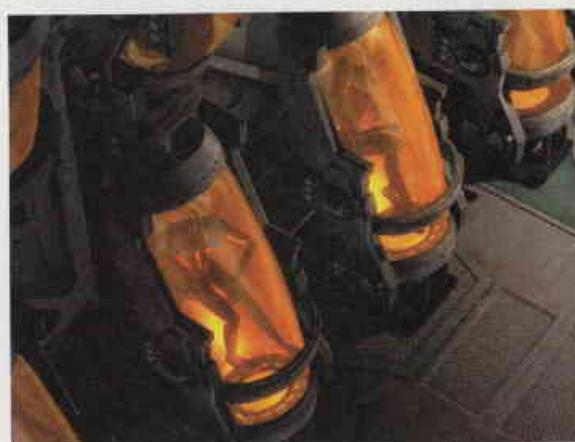
LEVEL Heyecanmetre™

Duality

Yapım: Trilobite Dağıtım: Phantagram Çıkış: Belli değil

Çizgi roman ve sinema gibi alanlarda hayli etkili, hayli başarılı olmuş olan Cyber-Punk akımının neden bilgisayar oyunlarında bir türlü istendiği kadar sağlam bir sonuç veremediğini kestirmek güç. Aslında belki kabahatî yapımçılar aramak gereklidir, acaba sırı Cyber-Punk atmosferinin ardına gizlenip yaptıkları az sayıda oyunun içini doldurma-

yi unutmuş olabilirler mi derdiniz? Bana öyle gibi geliyor. Ama bu durum yakında değişimdir, çünkü Duality sadece bu akımın yarattığı kaotik, karanlık grafiklerin arkasına saklanıyor, hayli ilginç bir oyun yapısı da sergiliyor. Her şeyden önce oyun üç farklı boyutta geçiyor ve üç farklı karakter kullanmanız gerektir. Bu karakterler aslında aynı zamanda fakat farklı yer-



Metal Gear Solid 2: Substance

Yapım: Konami Dağıtım: Konami
Çıkış: 04-2003

Bazı oyular vardır ki ilk dakikadan itibaren klasik olurlar. Aynı şekilde bazı oyun karakterleri de inanılmaz biçimde etkileyici, oyuncular üzerinde iz bırakın bir yapıya sahiptirler. Metal Gear Solid oynayanlar neden ve kimden bahsettiğimi iyi bilirler. Tabii ki burada söz konusu olan kişi Solid Snake! Ne var ki PS2 sahibi olmayanlar MSG 2'yi sadece rüyalarında oynamaya fırsatı bulabildiler. Ve fakat şimdi bu yanlışlık düzeltilecek ve hem PC, hem

X-BOX kullanıcıları son macerayı yaşama imkanı bulacaklar.

Ancak burada küçük bir detay var, Substance sadece MSG 2'de olan olayları diğer sistemlere getirmekle kalmıyor, üstüne bir de oyunun içeriğini korkunç biçimde genişletiyor. Mesela Snake Tales adlı beş yeni bölüm normalde olsanızın daha önce görmediğimiz boyutlarını da izlememize imkan veriyor. Tabii tüm oyunu baştan sona Solid Snake ile oynamak mümkün eger isterseniz, zaten anladığım kadariyla Solid dururken Raiden ile oynamak çoğu oyuncunun hiç hoşuna gitmemiştir. Tüm bunların üstüne bir de kolaydan imkansız giilen zorlukta 200 adet yeni VR Mission eklerseniz ne olur? Şenlik olur, ne olacak! Tabii oyun beklediği gibi bu aylarda piyasaya çıkarsa! ☺



Black & White 2

Yapım: Lionhead Dağıtım: Electronic Arts Çıkış: 12-2003

Bugüne dek pek çok oyunda "tanrıcılık" oynadık, burası tartışılır. Hatta işin suyunu çıkarıp Black & White ile gülelmeye çalışılan yeni yetme bir tanrıyi da oynadık, hatta iyi ve kötü arasında bir seçim yapma şansımız bile vardı. Bazı başka oyunlar ise bize özellikle mitolojide adı geçen çeşitli "tanrılarından" yardım alarak hedeflerimize ulaşma imkanı tanıdır. Mesela Age of Mythology bu türden bir oyundu ve ne denli başarılı olduğu da tartışılmaz.

Black & White bize bir tanrı oynamaya imkanı veriyordu, ama çoğunlukla tüm yaptığız etrafı çeşitli büyüler atarak çoğunlukla pek işe yaramayan köylüler memnun ya da ölü kilmaktan öte geçmiyordu. Ah evet, tabii bir de dev bir maymuna nasıl yemek yenece-

ğini öğretmek vardı. Oyunun yapay zekası hayli devrimsel sayılırdı ama genelde her zevke hitap edemediği ve beklenenleri karşılamaktan biraz uzak kaldığını itiraf etmek gerekir.

Peki işler bundan daha da öteye gidebilir mi? Aslında gidebilir. Şimdi size Age of Mythology'deki sıradan komutanı canlandırmak yerine, doğrudan Zeus ya da Hera olarak oynamaya imkanınız olacağını söylesem bana ne dersiniz? Burada bahsettiğimiz konu basit köylüler memnun etmek için yağmur yağdırımaktan çok daha fazlasını içeriyor. Burada hayli ilerlemiş ve çeşitli krallıklar kurmuş olan insanoğlunun işlerine büyüler ya da evcil hayvanımızı kullanarak burnumuzu sokmaktan bahsediyorum. Çeşitli politik çıkar çatışmaları yaşayan krallıklardan, dev orduların birbirine girdiği savaş meydanlarından bahsediyorum. Size tapanlara arkı gılmaktan, barış için çalışarak iyi bir tanrı olmaktan bahsediyorum. Ya da tüm krallıkları ezip kötü ama gezegeye güçle hakim olan karanlık bir tanrı haline gelmekten.

Black & White 2 işte böyle bir oyun olacak biçimde hazırlanıyor. Tabii yine bir öküze oturup kalkmayı öğretmek zorunda kalacağız



şüphesiz, ama tüm oyun bunun üzerinde kurulu olmayacağı. Çok yüksek detay seviyesine sahip grafikler, inanılmaz tanrı güçleri, korkunç meydan savaşları, şiddetten sarsılan dağlar. 2003'ün sonuna doğru tüm bunları ekranınızda görmeye hazır olun. ☺



Homeworld 2

Yapım: Relic Entertainment
Dağıtım: Sierra
Çıkış: 06-2003

Homeworld çıkışına dek insanlar uzayda geçen bir strateji oyunu nasıl yapılır pek bilemediyorlardı sanırım. En iddialı firmaların yaptığı iş bile bildiğimiz 2D grafikli bir RTS yapıp, sonra da harita kaplamalarını siyaha boyamaktan ibaret gibiyođ. Sonra Homeworld geldi. Tamamen 3D bir uzayda, tam bir hareket özgürlüğü, filo formasyonları ve evini arayan sürgün bir halkın hüznülü hikayesiyle beraber geldi. Sinan'la birlikte oturmuş oynarken grafiklerin güzelliğine nasıl şaşırdığımızı, sonra 3D hızlandırmayı değil de Software emülatör modunu kullanmakta olduğumuzu farkedip nasıl daha da fazla şaşırdığımızı hatırlıyorum da, işte öylesine de etkileyiciydi oyunun görünümü. Tabii hataları ve eksiklikleri yok değildi, ama başkalarının yapmadığını yapan bir oyunun küçük kusurlarını görmezden gelmek zor olmamıştı.

Şimdidiye ikinci yapılmıyor. Yine o kadar şaşıracağımızı Sanmıyorum, çünkü ilk Homeworld çıkışından bu yana hemen

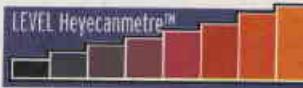
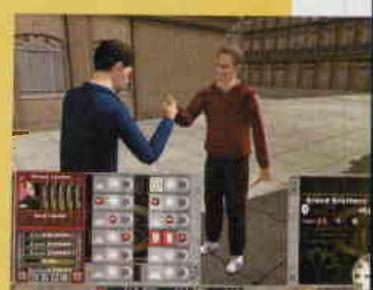


Republic: The Revolution

Yapım: Elixer Studios Dağıtım: Eidos
Çıkış: 09-2003

her firma benzer bir oyun yaptı, yani işin devrimsel yönü geçmişte kaldı. Ama bu demek değil ki Relic programcıları yeni fikirlerle ortaya çıkmasınlar. Herşeyden önce yeni ve daha gügü bir grafik yapısı var oyunun. Bunun sayesinde ilk oyunda yapamadıkları pek çok şeyi yapacak, pek çok fikri oyuna dahil edebilecekler. Yeni gemiler, yeni teknolojiler, daha detaylı bir uzay ortamı ve herseyden önemlisi yeni bir hikaye anlatılacak. İşte sırı bunlar için bile Homeworld beklemeye değer gibime geliyor. ☺

Çoğu strateji oyununda iyi kötü bir diploması seçeneği yer alır, değil mi? Ve yine çoğu strateji oyununda o diploması seçeneği karşı tarafa mesaj yazıp laf atmaktan çok daha fazla işe yaramaz. Oysa insan ilişkilerinde diploması ne kadar da önemlidir! Ya siz böyle diploması korkunç ağırlık veren bir oyun olsayı oturup oynamaz mıydınız? Peki ya sırı diploması dayanan bir oyun olsa? Hanı orada, uzaklarda küçük ama zengin bir ülke olsa, siz de o ülkede yaşayan bir milyon nüfustan biri olsanız. Sıradan ama önemli bir vatandaş, önemli ölçüde hedefiniz seçimleri kazanıp başkan olmak! Sorun şu ki muhalefette olanlar ne kadar çok iktidara geçmek isterlerse, iktidarda olanlar da o kadar gitmek istemezler. Tabii sonuçta demokrasinin çarkları işler. Seçim kampanyaları yapılır, çeşitli halk sınıfları farklı vaadlerle tavlanır, düşmanlar rüştet, iftira ve benzeri yollarla ezilir, iktidara ve sağladığı olanaklara kavuşmak için ne gereklisi yapılır. Tabii bu arada avucu kaşınan generalerin askeri darbe yapma ihtimalini unutmamak ta gereklidir. Hangi ülke mi burası? Hatalı bir ülke efendim, adı Novistrana olan eski bir Deimir Perde ülkesi. Ne yani, bu tür olayların gerçekten olduğunu düşünmüyorsunuz herhalde? Çok kötü niyetlisiniz vallah! Eğer kısmet olursa bu kötü niyetinizi özümüzdeki sonbaharda Revolution oynayarak iyice ortaya koymayılsınız. ☺



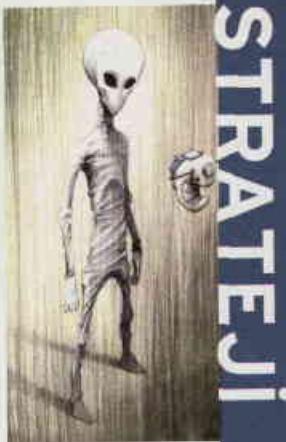
UFO: Aftermath

Yapım: Altar Interactive Dağıtım: Virgin Çıkış: 06-2003

1994 senesi PC oyunları tarihinde önemli bir senedir. Çünkü o tarihte UFO: Enemy Unknown piyasaya çıktı. Eğer bu oyunun ya da serideki diğerlerinin adını dahi duymamışsanız asla gerçekten stratejî oynamış sayılmazsınız. UFO serisi insanlığı uzayı istilasına karşı koruyan bir avuç profesyonel askerin ümitsiz gibi görünen savaşını ve zaferlerini anlatıyor, komutan koltuğuna da sizi oturtuyordu. Büyük haritada üsler kurmak ve savaşın stratejik yanını hesaplamak, taktik haritada ise askerlerinizle düşmana karşı birebir çarpışmak inanılmaz zevkli, inanılmaz bağımlılık yapıcıydı. Çoğu geceler kabuslarında yanan binalar ve uzay gemisi enkazları arasında Sectoidlerle kışkırtımı

görmeme sebebi olmuş bir oyundu. Üstelik o zamanlar da pek genç sayılmazdım.

Sonra orijinal oyunu yapan tasarımcılar farklı bir isim altında da olsa yıllardır hayal ettikleri devam oyununu yapmaya başlıyorlardı. Ne var ki parasal sorunlar yüzünden oyun birkaç defa el değiştirildi ve sonunda Çek kökenli Altar firmasının sorumluluğuna geçti. Tamamen 3D olarak tasarlanan oyun orijinalini inanılmaz kılan tüm önemli detayları ve fikirlere halen sahip. Ama bize yeniden o hissi tattırabilecek mi? Bunu söylemek zor, grafiklere bakılırsa bu oyunda ilkini çekici kılan o hafif Japon Anime çizgileri, tadı yok,



çok daha karanlık, kaotik bir havaya sahip. Ama tabii iyi bir strateji olursa neden oynamayalım, değil mi? ☺



Commandos 3

Yapım: Pyro Studios Dağıtım: Eidos
Çıkış: 07-2003



Aslına bakarsanız Commandos gibi oyunlar herkesin zevkine uymayabilir. Ve ilk iki oyunda kadar ilginç olsa da tamamen problemsiz sayılmasızdı. Herşeyden önce bir noktadan sonra görevler birbirine benzemeye başlıyordu. Ayrıca bu türde yabancı olanlar için oynaması çok kolay yapımlar da sayılmasızdı. Ama yine de iyidiler, hem de çok iyi, yoksa serinin üçüncüüsü yapılmış mıydı? Aslında bu noktada küçük bir sorun var, oyuncunun yaratıcısı sayılan programcılar her ikisi birden kendi firmalarını kurmak amacıyla kısa bir süre önce projeden kopular. Yine de yapımcılar bu oyundan hayli umutlular. Neredeyse sanat eseri kalitesindeki grafikleri ile olsun, daha kolay oynanabilmesi ile olsun, görev çeşitliliği ile olsun Commandos 3'ün serisinin en rafine oyunu olacağını iddia ediyorlar. Eğer daha fazla aksilik çıkmazsa bu yaz ne kadar haklı olduklarını şahsen görebileceğiz. ☺



Kingdom Under Fire 2 The Crusaders



Yapım: Phantagram Dağıtım: Phantagram
Çıkış: 04-2003

Bu oyunun ilki RPG ve RTS öğelerini birleştirmeye çalışan, ama pek başarılı olamayan bir yapımdı. Ne var ki ikincisi için aynı şeyi söylemek pek mümkün olmayacak gibi görünüyor. KUF 2 tamamen yeni bir grafik motoruna sahip ve bu sayede savaşları çok yakından seyretemeye imkan tanıyor, kaldı ki savaşlar seyretilmeyecek gibi değil! Komutanlar ve kahramanlar kendilerin has yetenekleri sergilerken diğer birimler de son derece etkileyici bir biçimde savaşıyorlar. Hani neredeyse bir oyunu değil de tarihi bir savaş filmini seyretmeyeceğinizden emin olabilirsiniz. Oyun öncelikle X-BOX için de hazırlanıyor, bu yüzden PC versiyonu ilk başta biraz alıgilımsızın dışında gelebilir PC kullanıcılara. Ancak yine de KUF 2 başarılı olmaması için pek sebep göremediğimiz bir yapımdır. ☺



STRATEJİ

Rise Of The Nations

Yapım: Big Huge Games Dağıtım: Microsoft
Çıkış: 05-2003

Hiç merak ettiniz mi, bir deney tüpünün içine biraz Civilization ve biraz da Age Of Empires koyup kısık ateşe tutarsanız ortaya ne çıkar? Ah, keşke oyun yapımı bu kadar kolay olsaydı! Ama değil maalesef, fakat yine de oradırda bir yerde bir grup programcı da aynı şeyi düşünmüş olmalı. Yoksa neden kalkıp iki oyunun karışımı sayılabilenek Rise Of Nations üzerinde çalışmaya başlasınlar ki? Peki bu



oyun neye benzıyor? Bunu anlayabilmek için kafanızda Civilization gibi bir oyunun sunduğu tüm oyun detaylarını bir canlandırın. Sonra bunlardan sıra tabanlı oynanış ve çokince, olmasa da olur detaylar gibi yavaşlatıcı etkenleri atın. Bunun üzerine Age Of Empires tempolu, milletlerini, ordularını ve harita tasarımlarını dökün. Haritaya oyuna etkisi olan sınırlar çizmeye, farklı zamanlarda ihtiyaç duyulan değişik kaynakları eklemeyi ve tüm bunlara gelişmiş Multiplayer kodu eklemeyi unutmayın. Son olarak hepsini gelişmiş bir 2D grafik motoruna yatırıp servis yapın: Ah evet, belki grafikler Age of Mythology kadar gösterişli değiller, ama inanın eğer oyun bekleniği kadar iyi olursa bunun eksiksliğini pek çekmeyeceksiniz. Nasılça çok yakında sonuçların kafamızdakilere uyup uymadığını anlama fırsatımız olacak. ☺

Spellforce: Order Of The Dawn

Yapım: Phenomic Dağıtım: JoWood
Çıkış: 06-2003

Şurası kesin ki 3D grafikler artık yavaş yavaş gerçek zamanlı strateji oyunlarının ayrılmaz bir ögesi haline gelmekte. Tabii bu durum her zaman iyi sonuçlar çırakacak anlamına gelmiyor. Ne var ki zaman zaman orjinal fikirlerle rastlamak ta mümkün olmuyor değil. Tabii Age Of Mythology ya da Generals gibi ustaca kotarılmış 3D stratejiler var, ama ya içerik olarak alışılmışın dışına çıkabilecekler var mı? İşte Spellforce farklı yaklaşımıyla böyle bir yapıp olmama aday gibi görünüyor. 3D strateji ve parti-tabanlı RPG öğelerini aynı potada eritmeyi amaçlayan bu oyun, ana karakterinin çesitli birimlerden oluşan güçlere kumanda edebilmesi yanında, güçlü büyüler yapabilmesine de izin veriyor. Her ne kadar senaryo ve oyun dünyası pek o kadar sıradışı sayılmasa da, yine de genel olarak Spellforce iyi bir oyun olabilir. Bekleyip görmek en iyisidir. ☺



Cossacks 2 Napoleonic Wars

Yapım: GSC Game World Dağıtım: CDV
Çıkış: 04-2003

İlk Cossacks ve daha sonra çıkarılan ek görev pakedi gerçekten de hayli başarılı oldu. Ukrayna kökenli GSC firması bu başarılar üzerine derhal ikinci oyun üzerine çalışmaya başladı. Bu arada bilmem farında misiniz ama Ukrayna kendini dünya oyun piyasasında çok ciddi biçimde kabul



ettirmiş durumda. Neyse, Cossacks 2 tipki ilk gibi tarihi olayları konu alıyor, bu defa ki konu mankenimiz ise Napoleon Bonaparte. Evet, bildiğimiz Napoleon, hani şu Kahire'den Moskova'ya kadar olan tüm toprakları Fransa'ya katıp, sonra da Rusya soğukunda tüm ordusunu dondurmayı başaran kış boylu amca. Kendisi aynı zamanda dünyanın sayılı takтик ustalarından biriydi, ama maalesef aşırı hırsın bedeli kolay ödenmiyor. İşte Cossacks 2 bu dönem savaşlarını konu alıyor ve tamamen yeni 3D grafik motoru sayesinde savaş alanında 32,000 adede kadar birimi destekleyebiliyor. Hayli yüksek bir rakam, tabii eğer sisteminiz kaldırıbilirse. Neyse, sıkmanın canınızı, násıla bu bahar bunu ilk elden öğrenme fırsatınız olacak. ☺



Elite 4

Yapım: Frontier Dağıtım: Belli değil
Çıkış: Belli değil

750 kilobaytlık bir disketin içinde tüm bir galaksiyi sığdırabilir misiniz? David Braben ve Ian Bell adlı iki programcı bunu yıllar önce, 386 işlemcilerin teknoloji harikası sayıldığı zamanlarda başarmışlardı. Elite tam anlayımla bir klasiktir ve her ne kadar sonradan çıkan devam bölümleri ona kıyasla pek zayıf olsalar da, yine de uzay sim türünde büyük katkıda bulunmuşlardır. Şimdi ise David Braben Elite 4 üzerinde çalışmaktadır, üstelik oyunun Single ve Massive Multiplayer olmak üzere iki farklı versiyonunun yapılması gündemde. Beklentimiz 2003 sonuna doğru oyunu rafialarda görmek, ama tabii bu gerçekleşir mi, orası bilinmez.. ☺



Lock On

Yapım: Eagle Dynamics Dağıtım: Ubi Soft
Çıkış: 06-2003

İşte uzun zamandır sözü edilen bir başka oyun daha, ancak bu bir uzay simülasyonu değil, gerçek jetlerle ilgili, çok yakın gelecekteki olayları konu alan bir yapımdır. Karadeniz bölgesinde Rusya ve NATO arasındaki olası bir savaşı konu alan oyunda her iki taraftan da pek çok modern savaş uçağını kullanma imkanımız olacak. Ancak oyunun en büyük özellikleri hayli gerçekçi olduğu iddia edilen uçuş modellemesi ve gelişmiş grafikleri. İki için bir yorumda bulunmak zor, ancak grafiklerin gerçekten de hayli göz alıcı olduğunu itiraf etmek gerek. Oyunun bu yaz ekranlarımıza düşmesi bekleniyor. ☺



IL-2: Forgotten Battles

Yapım: 1C Maddox Games Dağıtım: Ubi Soft
Çıkış: 03-2003



Yager

Yapım: Yager Developments Dağıtım: THQ
Çıkış: 09-2003

Uzun bir süredir üzerinde çalışılan bu oyun aslında her ne kadar atmosferde ve yere bir hayli yakın geçiyor olsa da, kesinlikle super gerçekçi bir simülasyon değil. Yakın gelecekte geçen ve hayli ilginç uçakları kullanacağınız oyun daha ziyade aksiyon ağırlıklı olarak planlanıyor ve Magnus Tide adlı bir paralı askerin maceralarını anlatıyor. Oyunun en belirgin özelliği grafiklerin hayli detaylı ve göz alıcı olması, bunun dışında ne gibi özellikleri olduğunu görmek için yıl sonuna kadar beklememiz gerekecek. ☺



X2: The Threat

Yapım: Egosoft Dağıtım: Belli değil Çıkış: 12-2003

X: Beyond The Frontier ve onun ek görev paketi olan X: Tension hayli fazla tasarım hataları olan, ancak yine de oldukça çekici birer uzay simülasyonu idiler. Çok başarılı olmuspel yine de güçlü bir izleyici kitlesi oluşturmayı başaran oyunun ikincisinin yapılmıyor olması doğrusu pek şaşırtıcı sayılmaz. Bu defa Egosoft ilk oyunlarından aldığı dersler doğrultusunda oyunu daha büyük, daha detaylı, daha esnek ve daha oynanabilir bir şekilde tasarlıyor. Bolca gemi, silah, ek teknolojilerin yanı sıra oldukça büyük bir oyun evrenine de yer verecek. Ayrıca oyundaki ticaret seçeneği dışlan-

ıçinizde halen Forgotten Battles'ın geçen yılın en iyi oyunu olan Sturmovik için hazırlanan bir ek görev paketi olduğunu zannedenler varsa, benim de onlara iyi bir haberim var. Forgotten Battles basit bir ek görev paketi olmaktan çıktı, tamamen geliştirilmiş grafikler, yapay zeka, çok daha detaylı uçuş modellemesi ve bir sürü haritaya sahip bir devam oyunu haline getirildi. Maddox programcılar 20 yeni görevle bugüne dek pek işlenmemeyen Fin ve Macar cephelerinde olan savaşları da bilgisayarımıza getirecekler. Özellikle yeni deniz grafikleri ve batırılması çok zor zırhlılarıyla deniz savaşları hayli heyecanlı olacak gibi görünüyor. Oyunun bu ayalar içinde çıkması gerekiyor.. ☺



macacak, fakat daha fazla savaş isteyenlere kolayca özel görevler alabilme imkanı sağlanacak. Oyunun 2003 sonuna doğru rafalarda olması bekleniyor. ☺

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Yapım: Revolution Software Dağıtım: THQ
Çıkış: 10-2003

Adventure türü oyunların olduğunu mü düşünüyorsunuz? Aslında pek haksız sayılmazsınız da. Her ne kadar son zamanlarda birkaç güzel oyun çıkmışsa da, artık PC kullanıcılarının çoğu bu türde sirt çeviriyorlar. Peki neden? Adventure oyunları bir zamanlar en son teknolojilerin kullanıldığı, en fazla satan, en çok konuşulan oyunlar değil miydi? Ne değişti?

Broken Sword 3'ü yapanlara göre hersey çok değişti. Bugün artık insanların oynlardan

beklentileri daha fazla, üstelik bunun karşılığını pek çok diğer oyun türünde rahatlıkla bulabiliyorlar. Başlıca sebep teknolojinin aşırı ilerlemesi olması tabii ki. Bir zamanlar kullanılan gelen klasik Adventure arabirimleri, ki genellikle bir imleç ve birkaç simgeden ibarettir, artık insanlara Windows arabirimini hatırlatmaktan başka birşey yapmıyor. 3D grafikler en basit FPS'leri bile etrafı keşfedebileceğiniz, ilginç unsurlara rastlayabileceğiniz oyular haline getirmişken, kim kalkıp önceden hazırlamış hareketsiz bir arka plan üzerinde birşeyler bulmak umuduyla sağa sola tıklamayı ister ki? İşte Adventure oyunları yıllar boyu aynı noktada takılıp kaldıkları için çok sadık bir azınlığın oyunu haline döştüler.

Peki Broken Sword 3 nasıl? Öncelikle tamamen 3D ve ilk bakışta oynanış tarzı olarak Tomb Raider'a konukn簸 benziyor. Ama hemen saçınızı başınızı yollamaya başlamayın, çünkü tasarımcılar göre Adventure oyunları diğerlerinden ayıran ana özellik sabit arka plan görüntülerini değil, oynarken refleksleriniz yerine tamamen aklınızı kullanıyor olmanız. İşte BS 3 sıradan aksiyon oyunlarından tam bu noktada ayrılıyor. Karanlık ve tehl-



keli bir maceranın ortasında olduğunuz doğrudur, ama buradan sağ çıkmak için etrafta atlayıp sıçramak ve yağan kurşunları savuşturmak yerine, kafanızı kullanarak etraftaki sorunların çözümlerini bulmanız gerekiyor. Tabii süper detaylı 3D grafikler sayesinde artık ekranda tuhaf, anlamsız taş parçalarının yerini değiştirmeye çalışmak yerine, çok daha akılçı, sürükleme bulmacaları gözebilme mümkün olacak. Aslında hiç fena sayılmaz, yeter ki benden kayan platformlar üzerinden bir yerlere sıçrama istemesinler. Frogger'dan bu yana sıçrama gerektiren herhangi bir oyuna sıcak bakamıyorum da. ☺



Midnight Nowhere

Yapım: Saturn+
Dağıtım: Buka Entertainment
Çıkış: 10-2003

Küçük kasabalarda yaşam bir hayli tedüze ve sıkıcı olabilir tabii ki, ama özellikle sürprizlerden ve stresten uzak yaşamak isteyenler için çoğunlukla ideal bir tempo sunduğu da su götürmez bir gerçekdir. Peki böyle bir kasabada bir gün cinayetler işlenmeye başlarsa neler olur? Ama sıradan, basit, tek tük cinayetler değil, düzinelere insanın vahşice katledildiği, suçunun ise arkasında en küçük bir iz bile bırakmadığı cinayetlerden bahsediyoruz. Kasaba halkını panikle kaçmaya zorlayan, polisi ve hatta yerel askeri birlikleri bile çaresiz bırak-



kan faili meşhul katilimlardan söz ediyoruz burada. Sizce de biraz şüpheci bir insan bunun altında sıradan bir katilden daha fazlasının olabileceği şüphesine kapılmaz mı? Ve ölesiye korkmaz mı? Hele de o insan gözlerini bir adlı tabip morgundaki ceset masasında açtıysa, etrafi parçalanmış bedenlerle çevreliyse ve neler olup bittiği hakkında en ufak bir fikri bile yoksa? İşte Midnight Nowhere böyle bir korku oyunu. Müziklerinden grafiklerin dek tüm yapısı insanı sonuna dek germeye programlanmış, eski moda bir Adventure arabirimini yardımıyla oynanan ancak hayatı geliştirmiş 3D grafiklere sahip bir yapım bu. Tabii bazları bu tür oyunların modasının hızla geçtiğini söylese de, yine de iyi hazırlanmış bir gerilim oyunu için pazarda her zaman yeterince yer olsa gerektir. Fakat Midnight Nowhere gerçekte ne kadar iyi olabilir, işte onu da öümüzdeki sonbaharda birlikte anlayacağız. ☺



Full Throttle 2

Yapım: Lucas Arts Dağıtım: Lucas Arts
Çıkış: Belli değil.

Adventure denince akla gelen ilk isim şüphesiz Lucas Arts olur, çıkardıkları mükemmel oyuncularla bu türde uzun yıllar gündeme tutmayı başardıkları bir gerçektr. Yaptıkları tüm oyuncular birer klasik sayılmasına rağmen, özellikle Full Throttle gerek senaryosu, gerek sıradışı karakterleri ve oyun evreniyle insanların akllarına kazınmış bir yapımdır. Bu oyuncu için yapılabilecek belki de tek kötü eleştiri yeterince uzun olmalıdır. Ancak Lucas Arts programcılar aradan uzun yıllar geçtikten sonra eski dostumuz Ben ve çetesinin Polecats'ı yine yolda düşürmeye karar vermişler. Tarnamen yeni ve doğrusu hayatı de etkileyici 3D grafikler eşliğinde ekranımıza donecek olan Ben ve çetesinin, bir kez daha başarılı olmamaları için bir sebep göremiyoruz doğrusu.. ☺



Crime Scene Investigation

Yapım: Ubi Soft **Dağıtım:** Ubi Soft **Çıkış:** 04-2003

Amerika'nın CBS televizyon kanalında son zamanlarda çok tutulan bir dizidir aslında CSI. Crime Scene Investigation, yani Türkçe meali "Olay Mahallî İncelemesi" bürosunun yaptığı çalışmalar konu alınarak hazırlanan bu dizide, adlı tabip ve dedektiflerin nasıl suç delillerini topladıklar-

rı ve inceledikleri işlenmektedir. Burada anafikir hiçbir suçun mükemmel olmadığı, olay yerinde her zaman mutlaka bazı ipuçlarının bulunabileceğidir. Bu ipuçlarına ulaşmak için yapılması gereken ilgili personeli doğru eğitmek ve donatmaktır, sonrasında sabırlı bir çalışma ile aydınlatılmayaç suç yoktur.

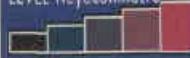
İşte Ubi Soft bu dizinin gittikçe artan popülaritesinden faydalananmak amacıyla oynaması nispeten kolay, klasik tarzda bir Adventure oyunu tasarlamaya karar vermiş, ne de olsa küp yağımur yaşarken doldurulmalıdır. Oyununda dizideki karakterlerden beşyle ortaklaşa çalışarak beş farklı davayı çözmeye çalışıyorsunuz.



Yapmanız gerekenler standart prosedürü izleyerek suç mahallinde araştırma yapmak, delilleri laboratuarda incelemek, şüphelileri sorulamak ve sonunda vardığınız sonucu yetkililere ileterek tutuklama işleminin gerçekleştirilememesini sağlamak. Oyun gerçek olayları ve yöntemleri konu aldırdan ipe sapa gelmez bulmaca-

larla uğraşmaktan sıkılan dedektiflik meraklıları için iyi bir deşiklik olabilir. Ancak koyu Adventure meraklılarını ne derece tatmin eder, orasını ancak zaman gösterecektir sanıyorum. ☺

LEVEL Heyecanmetre™

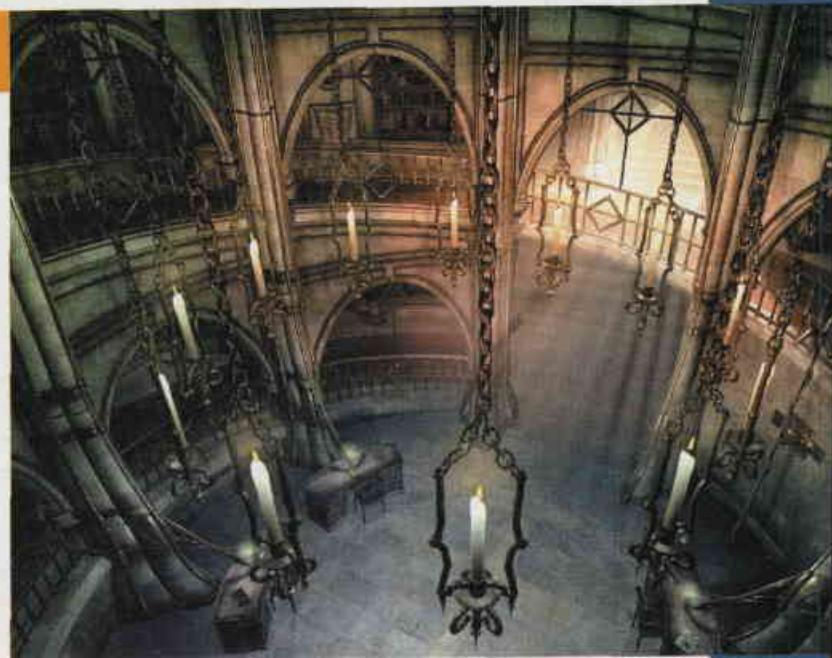


Syberia 2

Yapım: Running With Scissors **Dağıtım:** Belli değil **Çıkış:** 06-2003

2002 yılının en iyi Adventure oyunlarından biri olan Syberia, yapımcısı Micros'ye hayli prestij kazandırdı şüphesiz. Yapımcılar aldığı olumlu tepkilerin de etkisiyle derhal Syberia 2 üzerinde çalışmaya başlamış. Ancak onlara sorarsanız bu durum iyi tepki alan bir oyunun devamını getirmekten çok, çok uzun olduğu için ikiye bölünmüş olan bir hikayenin ikinci bölümünü anlatmayı amaçlıyor. Tabii ki ilk oyuncunun sonunda hikayenin verdiği nokta özellikle ana karakter Kate Walker üzerinde hayli büyük bir değişikliğe yol açmış durumda. Bu da hikayenin

devamını gerektiği biçimde etkileyecek. Syberia 2 ilkini beğenilir kilan özelliklerini korumaya devam edecek, ancak başta grafikler olmak üzere pek çok teknik alanda geliştirmeler yapıyor. Bu gelişimlerin bir kısmı doğrudan oyunu daha oynanabilir kılmayı da amaçlıyor. Oyun halen yarı yarıya tamamlanmış, piyasaya çıkması ise sonbaharı bulacak. Hikayenin devamını merak edenlere önemle duyurulur. ☺



Sam & Max 2

Yapım: Lucas Arts **Dağıtım:** Lucas Arts **Çıkış:** Belli Değil



Konuşan bir köpek dedektif ve ortağı hiperraktif bir tavşan. Bu ikili sizde anında çağrımlar yapmışsa, o zaman hayli eski bir bilgisayar oyuncusu olmalısınız demektir. Evet,

uzun zaman önce en az diğer Lucas Arts oyunları kadar başarı kazanmış, ancak bir dizi Star Wars oyunu uğruna hayli zamandır rafa kalkmış multimedya ikili Sam ve Max'ten bahsediyoruz. Doğrusu kaçık tavşana en son yıllar önce ilk Jedi Knight oyununu oynarken bir evde Easter Egg olarak rastlamıştim. Elinde bir Blaster vardı ve ona sataştığım anda canımı okumuştu. Şimdiye čılgın ikili tekrar aksa zarar maceralarıyla geri dönüyorlar anlaşılan. Herhalde Lucas Arts bu tür oyunların gerçek-

ten de öldüğün'e pek inanmıyor ve eski klasikleri yeniden canlandırarak son zamanlarda nispeten sarsılan karizmayı düzeltmeye çalışıyor. Doğrusu benim buna bir itirazım olmaz, yeter ki serinkanlı köpek ve deli tavşanın başlarından geçenler eskisi kadar komik olsun. ☺

LEVEL Heyecanmetre™



Deus Ex 2: Invisible War

Yapım: Ion Storm Dağıtım: Eidos Çıkış: 12-2003

Çoğu insanın aklına RPG denince uzun kulaklı elfler, ateş kusan ejderhalar vesaire gelir nedense. Ancak ille de böyle olmak zorunda değildir, gelecekte ya da alternatif bilim-kurgu evrenlerinde geçen pek çok RPG vardır. Üstelik bunlardan bazıları inanılmaz zevklidirler ve hatta klasik olmuşlardır, mesela bakınız Fallout serileri. Yaklaşık 2 sene sonra fazla bir zaman önce çıkan Deus Ex ise bize RPG kavramının aslında ne denli esnek olabileceğini göstermiştir. Deus Ex hayli yakın bir gelecekte geçiyor, aklı almad komplolar teorilerini ele alıyor ve bunu FPS-RPG karışımı bir tarzda yapıyordu.



Yapay zekadaki ve genel tasarımdaki bazı hatalara rağmen, son derece geniş bir oyun dünyasına ve gerçek zamana sahip olması sayesinde tempoyu asla düşürmüyordu. Üstelik yaptıklarınız oyunun genel akışını belirgin bir biçimde değiştiriyor, böylece farklı sonlara ulaşmak mümkün oluyordu. Deus Ex 2 ise ilk oyundaki tüm iyi tarafları alarak, çok daha muhteşem grafikler, daha da derin komplolar ve daha fazla seçenekle karıştırarak önmüze koyuyor. Herşeyden önce Unreal 2 grafik motoru kullanılan oyunda artık çok daha geniş alanlar ve göz alıcı grafikler görmel mümkün. Ama en az bunun kadar önemli olan bir başka unsur gelişmiş yapay zeka olacak, artık düşmanlar embesil gibi davranışmayacak, duruma göre davranışacaklar. Oyunun bu yılın sonuna doğru hazır olması bekleniyor. ☺



Star Wars Knights Of The Old Republic

Yapım: Bioware Dağıtım: Activision Çıkış: 09-2003

Knights of The Old Republic aslında pek çok açıdan bir "ilkler" oyunu olacak. Herşeyden önce bu bilgisayar için yapılan ilk Star Wars RPG oyunu. Bunun ötesinde bilindik Star Wars filmleri döneminde değil de, aksine Republic'in 4,000 yıl önceki nispeten genç zamanlarında geçiyor. Yani neredeyse tamamen dökünlüme-

mış ama çok yabancı sayılacak bir oyun dünyasıyla karşı karşıyayız. Bu çağrı Jedi ve Sith tarikatları arasındaki epik bir savaşa sahne olduğundan, ayrıca Republic henüz tüm medeni sistemleri kontrol etmediğinden olaylar daha farklı, daha ilginç biçimlerde gelişebilecek. Ama tüm bunlara karşın ilk olmayan bir şey var ki, o da bu oyunun Bioware tarafından yapılan ilk C-RPG olmaması. Baldur's Gate gibi klasiklere imza atan bu firmanın pek tecrübe olmadığı kesindir herhalde. Ne var ki oyun alışılmış izometrik görüntülere değil, tam anlamıyla göz alan 3D grafiklere sahip, üstelik bu grafikler sadece göz boyamıyor, hemen her noktada atmosferi ikiye katlıyorlar. Oyun hem PC hem de konsol için hazırlanıyor ve 2003 sonunda piyasada olması bekleniyor. ☺



Star Wars: Galaxies

Yapım: Verant/Lucas Arts Dağıtım: Sony-Verant Çıkış: 04-2003



Evet, belki Galaxies diğerleri gibi tek kişilik bir oyun değil, aksine MMORPG, ama doğrusu 2003 içinde gelmesi beklenen en önemli yapımlardan biri olduğu da tartışılmaz. Çoklu MMORPG maalesef yaratık kesmek, seviye atlamak, silah toplamak ve bunları bittiyse tekrar etmekten öteye geçebilen yapımlar değil. İsimleri "rol yapma oyunu" olduğu halde bu tür oyunların en çekici tarafları çoğu zaman savaştan öteye geçemiyor. İşin kötü tarafı çoğu MMORPG ağırlıklı olarak sadece Diablo tarzı bir oynaması cesaretlendirecek biçimde tasarlanıyor. İşte Galaxies bunu bir nebze olsun değiştirebileceğini umduğumuz nadir oyunlardan biri. Herşeyden önce Star Wars evreni gibi kendine has ve geniş bir oyun dünyası daha yok şu an piyasada. Çoklu oyun bir, belki iki kişi sunuyor oyunculara gezip görebilecekleri. Oysa Galaxies daha başlangıçtan on gezegenle açılışı yapmayı planlıyor. Bunun da ötesinde oyuncuya bu evrende istedikleri hemen herşeyi yapma imkanı tanınacak. Ödül avcısı, imparatorluk casusu, tüccar ya da şehir valisi olmak, isterken kendi şehirlerini bile kurmak mümkün olacak. Oyunu sonradan eklenmesi planlanan uzay gemileri ve savaşları ise olayların boyutunu daha da büyütectir şüphesiz. Verant'ın oyuna sık sık yeni gezegenler ekleyecek olması iseambaşa bir güzellik! Tabii herkes oynamayıp olacak mı, buna uygun makine ve bağlantı herkesin bulunacak mı, orası tartışıllır. Ama tartışılmayaç bir nokta var, o da Galaxies'in büyük potansiyeli. ☺



Greyhawk: Temple of Elemental Evil

Yapım: Troika Games Dağıtım: Infogrames
Çıkış: Belli değil

Troika Games adı size birşey hatırlatıyor mu? Hayır mı? Peki Arcanum'u bu adamlar yaptı desem? Bu da mı pek ilginizi çekmedi? Peki ya size bu adamların aslında Fallout serilerinin yaratıcıları olduğunu söylesem? Sanırım şimdî ilginizi çekmeyi başarıbdim. İşte Troika Games son bir seneden fazla hâldür hâldür Greyhawk oyunu üzerinde çalış-

ıyor. Bu dünyayı seçmiş olmalarının ana sebebi, çok fazla segenek sunması. Çoğu başka oyun-dakinin aksine oyuncular sadece kes-biç olayına endekslenmeyip, aksine etraflarındaki dünya ile daha derin bir etkileşime girebiliyorlar. Troika programcıları Greyhawk'ta kullanılan orijinal oyun kurallarını 3D Edition kurallarına adapte edebilmek için hayli çalışmışlar, ancak başarılı da olmuşlar. Greyhawk oyunculara gerçekten büyük serbestlik sağlıyor, mesela dündüz oynarsanız oyunu yaklaşık 40 saatte bitirmek mümkün, ancak etrafı keşfetmeye vakit ayırsanız bu süre rahatlıkla 3-4 katına çıkabilir. Ayrıca benzerlerinin tersine burada nötr ya da gerçekten çok kötü bir karakter olmak mümkün, hatta bazı durumlarda kötü olmak daha iyi bile olabilecek.



Greyhawk aslında Fallout gibi tek tabanca oynabilecek bir oyun, ancak partinizde yedi kişiyi daha katabiliyorsunuz. Ne var ki bunların kontrolü sizde değil ve tüm oyunda olacağı gibi yanınızda kiler de tavırlarınıza belli biçimlerde tepki veriyorlar. Oyun sıra tabanlı oynanabilecek ve sadece Single Player olacak, 2003 yılı bitmeden raflarda olması planlanıyor. ☺



Sea Dogs 2

Yapım: Akella Dağıtım: Bethesda/Ubi Soft
Çıkış: Belli değil

Şimdî pek çoğunuza temelde bir deniz simülasyonu sağlayan Sea Dogs'un ikincisinin bu kısımda ne aradığını sorabilir. Ancak Sea Dogs 2 sadece açık denizlere yelken bastığınız bir oyun değil. Aslında ilkinde de bir miktar karakter geliştirme vardı, ama ikinci oyun çok bariz RPG özellikleri taşıyacak. Herşeyden önce oyuna bağlarken kendi karakterinizi yaratacak, yeteneklerini seçeceksiniz. Bundan sonrası ise ilk oyunda olduğundan çok daha renkli. Herşeyden önce oyunu "kara" ve "deniz" olarak iki kısma ayıracıız. Denizdeyken olaylar gemi simülasyonu şeklinde cereyan edecek. Ancak karaya çıktıığınızda oyuna daha çok alışılmış bir RPG biçiminde yürüyecek. Partinizdeki aamlarla beraber karada herhangi bir yere gidebilmek ve herhangi bir ROG'de yapabileceğiniz pek çok şeyi yapmak mümkün. Mesela ilkinde olduğu gibi sadece kasaba sınırları içinde birkaç binaya girmekle yetinmeyecek, kasaba dışına gidebilir adadaki gizli bir hazineyi arayabileceksiniz. Tabii tüm bunları bugüne dek bir oyunda görülmüş en sağlam grafik motorlarından birinin yardımıyla yapıyor olmak ta bambaşa bir zevk olacak. Yeter ki oyun söz verildiği gibi 2003 senesinde tamamlansın. ☺



Lionheart Legacy Of The Crusader

Yapım: Reflexive Dağıtım: Interplay
Çıkış: Belli değil

Interplay bugüne dek çıkardığı RPG oyunlarıyla PC oyun pazarının canlanmasına büyük katkıda bulunmuştur şüphesiz. Ancak şu an çıkmaya hazırlandıkları Lionheart tipki vaktiyle Fallout'un yaptığı gibi yeni bir dönem açabilir. Farkında misiniz bilemem, ama ikide bir Fallout adı geçip duruyor, Level'in herhangi bir sayısında bu oyundan bahsedildiğini gördünüz mi acaba? Ama Fal-



lout serileri gerçekten de bu kadar etkileyici, bu denli sıradışı yapımlardı. Peki şimdî size Lionheart'ın da Fallout'tan çok büyük ölçüde etkilendigini söylersen ne yaparsınız? Herşeyden önce Lionheart tipki Fallout gibi karakter sınıfları içermeyecek, bunun yerine sadece dört farklı tırnak sunacak oyuncuya. Karakterinizin gelişimi ise oyuncu içinde yaptığından seçimlere ve kazandığınız yeteneklere göre şekillenecek. Ama tüm benzerlik bununla da kalmıyor. Hatırlarsanız Fallout evreni son derece tanındık ama aslında alternatif bir zaman diliminde geçen olayları anlatıyordu. Lionheart yine böyle bir oyun dünyasına sahip, olaylar 16inci yüzyıl Avrupa'sında geçiyor, ancak 400 yıl önce olan bir felaket nedeniyle zamanın akışı tamamen farklı bir biçimde gerçekleşmiş. Dünya bildiğimize hem çok benziyor, hem de çok farklı. Mesela toplarla donanmış yelkenliler yine denizlerde devriye geziyor, ancak bu defa göllerde ejderhalara da rastlamak imkansız değil. İşte böylesi sıradışı bir yapımla olacak Lionheart ve eğer büyük bir aksilik olmasa 2003 sonlarında doğru bizler feci şekilde Lionheart yılı çeviriye olabiliyoruz. ☺



RPC

İnceleme

İNCELENEN OYUNLAR

46	American Conquest
44	Battlefield 1942: Road to Rome
62	Bomber Fun
61	Casino Tycoon
32	Command & Conquer Generals
59	Drome Racers
60	Emergency 2
57	Gast
50	Highland Warriors
63	Ominous Horizons
56	Real War Rogue State
55	Strike Fighters: Project 1
63	Tales of the Immerion
62	The Gladiators of Rome
36	Tom Clancy's Splinter Cell
53	Tony Tough & The Night of Roasted Moths
52	Total Immersion
48	Ultimate Trainz Collection
40	Unreal 2
54	Ultra Assault
63	US Racer
58	Whiteout

zaman testi

Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar LEVEL ALTIN KLASİK ödülünü almayı hak ediyor.

LEVEL ALTIN KLASİK ÖDÜLLERİ

IL2 Sturmovik	Simülasyon	%92 (PC)
Grand Theft Auto 3	Aksiyon	%95 (PC-PS2)
Gran Turismo 3	Yarış	%98 (PS2)
Pro Evolution Soccer	Spor	%96 (PS2)



Bilen Adam

Burayı okumadan önce hemen gidip Tuğbek'in köşesini okuyuver, üşenme. Bekliyorum...

Okudun mu? Tamam öyleyse. Ben de bu konuda bayağı doluyum çünkü, onun yazısında bahsedemediği şeylerle doluyum. Kime karşı doluyum peki? Türkiye'deki oyun distribütörlerine karşı. Hepsine değil birazdan söyleyeceklерim tabii, ama içlerinden bir iki tanesi "oyun", "oyuncu" konseptinden o kadar uzak, bir oyun dergisi ile dağıtıçı arasındaki iletişimimin nasıl olması gerekiğinden o kadar habersiz ki, aklım almıyor.

Örnek mi istiyorsunuz? Bundan birkaç ay önce Güven incelediği bir oyuna %56 vermişti. Bu yazdan sonra dergiyi arayan adını burada söylemeyeceğim firmanın yetkilisi "Ne biçim yazı yazmış adınız kardeşim, "küsurat" liralık malım elimde kalsın mı istiyorsunuz? Dava edeceğim o yazarı!"

Kendince haklıydı bu yetkili söylediklerinde. Ama ne yazık ki "bilgisayar oyun dergisi"nın görevinin ne olduğunun farkında değildi. Bizim işimiz okuyucularımıza kit kanaat kazandıkları paralarını hangi oyuna harcamaları gerektiği hakkında bir fikir vermek. Vasat bir oyuna bilişsizce para harçmış bir firmanın çıkarlarını gözetmek işimizin parçası değil. Kusura bakmayın.



Bunu beğendiyseniz, bir de şunu dinleyin. Yeni yetme bir distribütör, kuntızlık edip Sierra'nın, haliyle de Valve'ın ve Counter Strike'ın dağıtım haklarını aldı. İlk duyduğumuzda bizi sevindiren bu haber, firmanın internet cafe'leri sistematik olarak tehdit etmeye başladığını duymamızla dehşete düşündü. Her gittikleri cafe'de "Bizden orijinal Half Life almak zorundasınız." diyen firma avukatları, daha birinci aydan nefret toplamayı başardı. Tamam, dağıtım haklarını elinizde bulundurdugunuz bir oyuncun kopyalarına karşı tavrı koymak çok doğal. Ama o tavr böyle olmamalıydı. Korsan kopyacılarla baş edemeyeceğini her anlayan Türkiye'deki oyunculuğun gelişmesine katkısı büyük olan cafe'lere saldırmaya başlarsa işimiz iş.

Gördüğünüz gibi firmaların oyuna ilgili olup olmaması farketmiyor. Bir insanın para kaybettiği için sınırlı mesini bir nebze anırmış. Ama "nasıl etsem de oyuncuların sırtından kısa yoldan zengin olsam" mantığında çalışan insanlar değil oyun, İstanbul Hal'inde karpuz dağıtmayı bile hak etmiyor.

FIRST PERSON SHOOTER



Battlefield 1942 (PC %92)

Bu ay gelen Road to Rome görev paketi ile birlikte Battlefiled 1942, daha uzun süre geçilemeyecek gibi görünüyor.

STRATEJİ



Age of Mythology (PC %94)

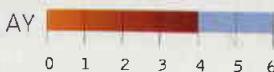
Command & Conquer Generals burayı zorladı, ama Age of Mythology'yi indirmek için yeterli değildi.

ROLE PLAYING



Morrowind (PC %94)

Yılın RolePlaying oyunu ödülümüz büyük bir rahatlıkla kazandı. Tribunal görev paketi bekleneni veremese de, fantezi türünün kralı



nasıl puan veriyoruz**ZAMANDA YOLCULUK****DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR****Puanlar neyi ifade ediyor?**

 **%90-%100 arası:** Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübezi yaratacağı kesindir.

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

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

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

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

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

Bilgi İçin: Oyunu en yakın web adresi

Yapım: Yapıcı Firma

Dağıtım: Dağıtıcı Firma

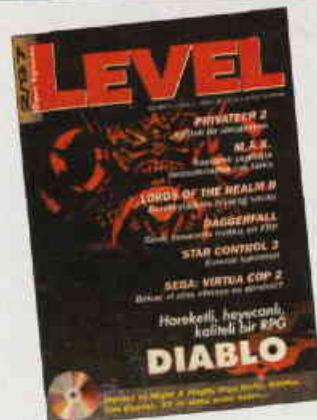
Tür: Oyunun türü

Multiplay: İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

Minimum Sis.: Yapıcı firmasının önerdiği minimum sistem gerekliliklerini

Önerilen Sis.: Bizim önerdiğiniz ideal sistem gereklilikleri

Alternatif: Oyunu en çok benzeren diğer yapımlar

LEVEL NOTU:**6 yıl önce LEVEL**

Altı yıl önce kadar güzel oyunlar gelmemiş üst üste. Kapakta Diablo, içeriğe Private Eye 2, Star Control 3. Hala kendi türlerinin en iyisi olan oyunlar. İlk ve tek Türk RPG çalışması olan Lale Savaşçı'nın incelemesi de bu sayıdaydı.

**3 yıl önce LEVEL**

Bundan tam üç yıl önce Maxis öyle bir bela sardı ki başımıza, hala kurtulamamış değiliz. Tabii ki The Sims'ten bahsediyoruz. %96 Level Notu alarak tüm zamanların en yüksek puanlarından birisini aldı The Sims. Final Fantasy 8 müthiş, Ultima 9: Ascension fos çıktı. 24 sayfalık Strateji Ustası'nı hazırlarken göbeğimiz çatıldı.



PC

1- C&C: GENERALS yeni**2- Unreal 2 The Awakening** yeni**3- Sim City 4** yeni**4- The Sims** aynı**5- The Sims: Unleashed** (1)**6- Battlefield 1942: The Road to Rome** yeni**7- American Conquest** yeni**8- Medal of Honor: AA - Spearhead** aynı**9- The Sims: Vacation** (4)**10- Age of Mythology** (3)**PLAYSTATION 2****1- THE SIMS** yeni**2- Mortal Kombat: Deadly Alliance** yeni**3- The Getaway** (8)**4- GTA: Vice City** (1)**5- FIFA 2003** (2)**6- LotR: The Two Towers** (3)**7- James Bond 007: Nightfire** yeni**8- WWE Smackdown! Shut Your Mouth** (5)**9- Pro Evolution Soccer 2** aynı**10- Tiger Woods PGA Tour 2003** yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR

Pro Evolution Soccer (PS2 %96)

Ve PES bu ay, çoktanız hak ettiği tüm zamanların en iyileri listesine giriyor.

AKSIYON

Splinter Cell (PC %93)

Splinter Cell geldi ve artık hiçbir aksiyon oyununa aynı gözle bakamayacağız. Kesinlikle muhteşem bir oyun.

ADVENTURE

Post Mortem (PC %92)

Bu ay gelen Gast ve Tony Tough'la karşılaşıldığında Post Mortem hala bu türün son zamanlarda çıkan en iyisi.

YARIŞ

Burnout 2 (PS2 %91)

Colin McRae Rally 3.0'ı buraya girmekten alıkoyan oyun, inanılmaz eğlenceli olmalıydı. Burnout 2, tam bir eğlence bombası.

SIMULASYON

Combat Flight Simulator 3 (PC %87)

Ve işte beklediğimiz oldu. CFS3, çok az sayıda çıkan simulasyon oyunları arasında gerçek bir inci.

AY

AY

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

AY

AY

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6



**Generals... Nükleer
sabun köpüğünde
gerçek bir RTS.
Her zaman
patlamaya hazır...**

COMMAND & CONQUER **GENERALS**

Inceleyen: Gökhan & Batu
gokhab@level.com.tr

En engin denizlerden, korkunç savaş filmlerinden fırlama. Bir kupa kahve. Koyu bir ışığın melankolik kokusu. Aşan, yanlanan, ilizdenen su. Köşktekı sultanın masal dünyası, suftörün gizli aşk sırları, siyah kanın son durağı.

Dostlar köprüsü. Köprüde uçak, kanatta rüzgar, meltemde hız.

Hız. Kız. Kızak. Kazık. Sazlık. Salık. Savaş.
Savaş.

İnsanlık udurması bunlar genç bayan, minik bey. Beş harfi üst üste koynuca, az bulandırılmış olur bunlar. Savagın sembollerı, dili, kendi alfabetesi üzerine derieme yapacağım, ama kelimeleri epey acıtır, aklımızda bulunsun. Ortak dil konuştugumuzda emin olmalyız elbet.

"Generals! Buraya gel." Okurla aramda tercümanlık yapacaksın, iyi dinle ve İşine başla.

Savaş sanatı üzerine en iyi simülasyonlardan birinin evine hoş geldiniz. Karşınızda gereceğiniz Command&Conquer ailesinin şu ana kadar yapılmış en iyi ferdi: Generals.

Gercektan de C&C:Generals piyasaya bomba gibi düştü. C&C serisinin genelinden büyük izler taşıyıp eski hayranları mutlu edecek kadar vefakar, son teknolojisi kullanıp en iyi makyajları süreç kadara gösterişli ve eğlencesinden hiç ödünç vermeyecek kadar da zevkli. Ortalamada bir RTS oyuncu-

sunu fazlaıyla tatmin edebileceği gibi işin profesyonelleri için de derin stratejiler bırakıyor. Öte yandan bir sürü (ama en önemli "yerinde") yenilik yapılmış olmasına rağmen bazı noktalarda da eksiklikler kalmayıyor değil.

İsterseniz, öykümüze baştan başlayalım.

Sükunet, güzellik, bekaret

Oyunu install etmeye başladığınızda C&C serisinin o kendine özgü ve daha oyuna başlamadan sizin havaya sokan kurulumunun olmadığını göreceksiniz. Oyunu çalıştırılmaya başladığınızda ise şanslılığınız devam edecek, çünkü şu ana kadar bir oyunda gördüğümüz en iyi Full Motion Video'lar sahip olmasına alışık olduğumuz C&C'den eser yok. Birkac görüntü ve super silah gösterisi sonunda kendinizi menüde bulacağınız (tatami! işte yeniliklerin ikisi). Ne yazık ki oyunun başında olduğu gibi, ortasında veya sonunda da herhangi bir FMV beklemeyin. Aşina bakarsanız (ve ne yazık ki) oldukça da mantıklı bu, çünkü oyun boyunca bu video'ları hak edecek derinlikte bir senaryoya rastlamayacaksınız. Hatta nerdeyse doğru düzgün senaryo ve konuyun olsadığını bile söyleyebilirim... Suratınızı asmayın hemen, iyi haberler pek yakında, rahatlayın biraz.



Üç boyutlu C&C

Her şeyden önce menünün kendisinden de anlayacağınız gibi artık C&C tamamen 3D bir dünyadan oluşuyor. Oyun boyunca 360 derece istediğiniz yönden ve yakınınlıktan bakabiliyorsunuz. EA tarafından kapatılan Westwood tarafından hazırlanmış ve ilk defa kullanılan "Sage Engine" adlı bu grafik motorunda her açıdan ve uzaklıktan epey temiz bir görüntüyle karşılaşmanız mümkün. Tamamen oyun grafiklerinden yapılmış ara demolarda da görebileceğiniz gibi, mesela herhangi bir şeyi havaya uçurduğunuz anda, parçaları havaya dağılırken (aynı Matrix'deki gibi) ekranın donup kameranın birden yakınlaşması ve havada uçuşan parçacıkların çevresinde bir tur atması, sonra eskisi haline geri dönmesi ve aksiyonun devam etmesi

lanmış ve her birinin bina-birlik ve mantık olarak epey farkları ve özellikleri var.

(Bu noktada açıklamayı kesip ilginç bir konuya dokunmak istiyorum. Ne kadar kasıtlı yapılmış tartışılır tabii, ama her ne kadar eşitmiş gibi dediysem de oyunda (özellikle campaign'de) Amerika'nın birlikleri daha üstün yapılmış (oyundaki teknolojik tüm silahlar onda, buna bir şey demiyorum, gayet mantıklı, ama daha sonra anlatacağım bir şekilde epey kolay olmuş Amerika'yla oynamak). Ama burada demek istediğim hafiften bir USA propagandası kokusu var. Amerika'lıların son demosundaki gösterisin bir hayli çok olması, GLA'lerin 4. bölümünün başında (tahmin edin nerede geçiyor? Adana'da!) bölgeyi Amerikan emperyalizminden kurtarmalıız gibi

lafların edilmesi bizi rahatsız etti. Oyunlarda propagandaya hayır!)

Birliklere geri dönecek olursak, her ırkın kendine has, irili ufaklı bir sürü birliği var. Her birinin çok etkili olduğu ve yine her birinin zayıf olduğu yerler varlar. Bunların bir çoğu en az bir yönden Upgrade edilebiliyor, ki bu da şu ana kadar alışık olmadığımız bir yenilik. Örneğin Amerikan tankları ister aracın yanına aracı tamir eden ve olan düşmanlara saldırın minik ucan bir robot yapabiliyor, ister de aracın görüş mesafesini artıtırıp görünme birlikleri görmesini sağlayan bir eklenti yapıyor. Tüm bunları her arac için ayrı ayrı seçmelisiniz.

Her ne kadar birliklerini böyle kullanmak epey eğlenceli olsa da bir RTS'nin karşılaşacağı mutlak son ne yazık ki yine ortaya çıkıyor: Tüm sene yolu sadece 1-2 birlik tipiyle bitirmek. Geri kalınları bir yerden sonra gereksiz oluyor.

Niye birkaç birim?

Çinlileri oynarken yegane silahınız kuşkusuz Overlord olacak. Öylesine kuvvetli, büyük, ayı gibi bir alet ki, 3-4 tanesini upgrade edip level atlattığında başarısızsanız bir çok ordunu yerle bir eder. Aynı şekilde Amerikalılar da Comanche bence çok fazla kuvvetli. Hem tanklara, hem piyadeye etkili olabilen, roket ve makinalı tüfeğe sahip, havalandına inmeye ihtiyaç duymayan ve otomatik olarak "recharge" olan bir helikopterden 10-15 tane yaptınız mı, rakibinizin her türlü savunmasını yalan edebilirsiniz.

Bu kural GLA'erde biraz daha dengeli olmuş ve daha çok çeşit kullanmanız hakikaten daha sağlıklı oluyor. Örneğin benim favorim her zaman Angry Mob olmuştur, 4-5 tanesi upgrade edildik-



Hülaayyy!! Hanginizde tene hala kırmızı yanıya diyen??!

mükün. İşte tüm bunlar 21 bölüm boyunca oynayacağınız oyunumuzda sık sık göreceğiniz grafik ve demolardan bir kesit sadece. Diğer C&C'lerden daha iyi gölgelendirme ve ışık efektlerine sahip olduğunu söylememeye gerek var mı? Eminim artık savaş alanlarının kanlı-canlı şehir ortaları da olabileceğini ve normal arabaların, alışıveriş yapan veya bir köşede oturmuş etrafı seyreden halktan insanların da ortasında savaşıabileceğinizi desem ilginizi çeker. Üstelik bu halkın her bir bireyi oldukça detaylı, akıcı ve gerçekçi şekilde anime edilmişken.

İpiniz yeterince uzunsa kuyumuzun şekerli duvarlarını yalamayı bir kenara bırakalım da biraz daha derine inelim.

Sadakat, inanc, güven

3 farklı ırk var oyunumuzda: Çin, Amerika ve dünyanın dört bir yanına kök salmış gizli terörist örgüt olan özgürlükçü GLA (Global Liberation Army). Oyunun çoğunluğu orta ve batı Asya'da şehirlerde geçiyor. Genel olarak her ırk iyi ayar-

KISA YOL TUŞLARI

Bu tuşlar menüde yazmadığı halde çok işe yarır, bilmeniz gerekiyor diye düşündüm.

Tekerlek (Mouse): Zoom In/Out.

Keypad 4-6: Kamerayı çevirme

F12: her zaman hazır ve nazır fotoğraf makineniz.

Ctrl+Sol mouse: Bir yere zorla saldırıma.

Space: Radarın sözlü olarak uyarıdı bilgiyi hemen görme

G: Seçili birlikler o bölgeyi savunacak şekilde orada beklerler.

H: Command Center'e gidersiniz.

Sol/Sağ: Önceki/sonraki birliği seçerseniz.

Yukarı/Aşağı: Önceki/sonraki içiçi seçerseniz.

Q: O an haritadaki tüm saldırı birliklerini seçer.

S: Seçili birlikleri susturur, durdurur.

X: Seçili birlikler dört bir yana doğru dağılmaya başlarlar.

E: Seçili birliğiASTERISK.

Backspace: Takım arkadaşınızla Chat.

Enter: Herkesle Chat.

Ctrl + F1-F8: Kamerayı sabitlemek.

F1-F8: Sabitlenen bölgeyi göstermek.

F9: Kontrol panosu açıp kapatmak.

Ctrl + 1-9: Seçili grubu bir numara atamak.

1-9: Atanan grubu tekrar seçmek.

Tab + 1-9: Seçili grubu göstermek.

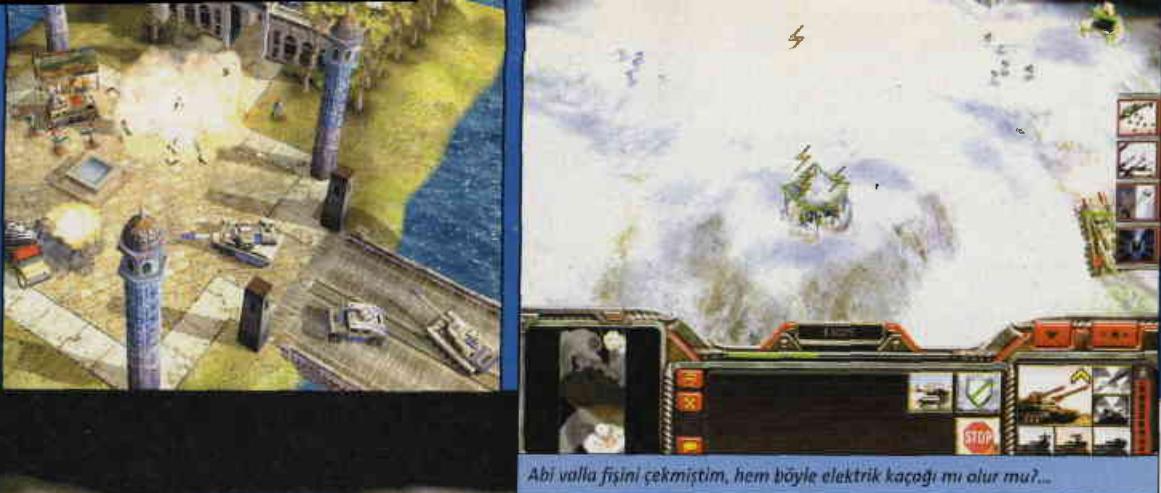
Ctrl + Q: Oyunun performansını ve frame hızını görmek.

Alt + Mouse: Birliklere yol çizmek.

Shift + Sol Mouse: Bir birliği daha önce seçili bir gruba atamak.



ten sonra inanılmaz kuvvetli oluyor, ama biyolojik silahlara ve hava saldırılara karşı epey etkisiz oldukları yanında birkaç tane Quad Cannon dolastırmanız gerekiyor (ayrıca farkındaysanız herhangi bir Angry Mob'daki adamlar oldukça bir süre sonra kendiliğinden sayıca 9'a tamamlanıyorlar). Sonuç olarak oyundaki bir çok birliğin yüzünü bile görmeden oyunu rahatlıkla



Abi valla fışını çekmiştim, hem böyle elektrik kaçığı mı olur mu?



bitirebileceksiniz.

Binalarda durum aynı değil tabii ki. Her şeyden önce her ırkın para toplama mantığı farklı (bu arada ne altın, ne maden ne de Tiberium toplayıyoruz, oyun epey gerçekçi ve oyundaki parayı oluşturan "sey" üst üste üyrülmüş sandıklardan oluşan malzemeler); Amerikalılar dev helikopterler kullanırken (ki aynı anda birlik de taşıyabiliyorlar), Çinliler kamyonet, GLA'lar de çiplak ayaklı işçileri çalıştırıyorlar. "Oha bu ne adaetsizlik" demeyin, günümüz bir seferde toplanan para azalsa da, toplama hızı artıyor, dolayısıyla den geli. Ayrıca her ırkın ana para kaynaklarını kulanmadan para kazanma yolu var ve bu epey ilginç bir özellik bence. Amerikalıların ve GLA'ların yaptıkları birer bina her birkaç dakikada bir cebinizi bedavadan doldururken, Çin'lilerin Barracks'ından Hacker yapabilmesi ve normal bir

asker gibi dolaştııp olduğu yerde Laptop'ından interneti hack'leyerek size para kazandırması şu ana kadar benzer oyumlarda rastlamış bir örnek değil (evde denemeyin).

Süper silahlar

Süper silahların sayısı da aslında epey fazla ve her ırkın birden fazla kullandığı epey ilginç süper silahı olabiliyor (bunlar içinde kuşkusuz en ilginç düşeceği yeri seçtikten sonra 5-10 saniye boyunca yön verebildiğiniz Particle Cannon). Evet dostlar, burada yine farklı bir özelliğe, daha doğrusu diğer C&C'lerde olmayan birkaç değişikliğe degişmek istiyorum. C&C uzun bir süre Blizzard RTS'lerinin aksine (Warcraft, Starcraft) birden fazla aynı binadan yapıp paralel olarak birden fazla aynı tip birliği çıkarmayı denemeliyordu. Eğer War Factory'den 3 tane ya-

parsanız, tanklarınızın üretim hızı artıyordu ve bana bu hep daha stratejik ve daha eğlenceli gelmiştir. Hepimiz Starcraft'ta 15 tane Gateway yapıp bir seferde 15 tane Zealot üretildiğine bir yerlerde tanık olmuşuzdur. Elbette böylesi çok daha gerçekçi ama yine C&C'in kendine özgü bu özelliğini sevmiştüm. Ama şimdi ne yazık ki C&C, tangosunu güney Blizzard yoresinin figürleriyle yapıyor. Daha çok bina aynı anda daha çok birlik demek. (Ve evet, aynen Amerika'nın son bölümünde şiddetle tavsiye edeceğim gibi, birden fazla Particle Cannon binası yapmak kışa sürede bir sürü yer işinacak demektir).

Blizzard'tan etkilenme sadece bir yönden olmamış üstelik. Çünkü tüm arabirimin büyük kısmı da Blizzard'dakilere benziyor. Artık Mouse'un tamamen sol tuş aktif ve birlilikleri segerken de saldırırken de tek tuş kullanacağımız. Ayrıca haritada bir yerde bulunmuyorsanız, orayı daha önce açmış bile olsanız, düşman birlüklerinin orada gözükmemesi; binalarınızı eskiden olduğu gibi merkezde kurmak yerine istedığınız yerde kurabilmeniz gibi özellikler her ne kadar hepimize tanıdık olsa da C&C serisi için yeni.

Dost

Gelelim oyuna ismini veren ve RTS dünyası için yepisiyi bir ilke: Oynayan oyuncunun Experience alması! Rakiplerinizi yok ettikçe siz experience toplamaya başlaysınız. Belli bir seviyeye ulaşınca Level atlarsanız ve 1 Skill Point'ınız olur, bununla da yeni bir özellik satın alırsınız. Meseala, tüm araçlarınız kendiliğinden tamir olmaya başalar veya supersonic hızda giden bombardıman uçaklarına sahip olursunuz veya bazı birlilikleriniz 1 tecrübe puanıyla üretilirler vs. Ama bazı normal birliliklerini (özellikle Amerikalılar) yapabilmeniz için de Skill Point harcamanız gerekebilir, o yüzden her puanı dikkatli kullanın. Ve bence bu genel olarak enfes bir tat vermiş oyuna, böylece aynı Heroes 4'teki gibi kimi birliliklerini üretmeyecek ve aralarında seçim yapmak zorunda kalacaksınız (GLA'lerin düşman birliği öldürdükçe para kazanmanızı sağlayan skill'i oyunun başlarında inanılmaz faydalı, mutlaka bu özelliği almayı unutmayın)

Oyunumuzda, her ırk 7 bölümünden oluşuyor ve bu bölümlerin bir iki tanesi hariç hepsi haritada tüm düşmanları temizlemek üzerine kurulu. Elbette böyle olması gereklidir, ama bir RTS'deki en zevkli bölüm tipi bence mutlaka belli bir süre savunma yapmak zorunda kaldığımız bölümlendir. Veya sadece birkaç piyade ve komando tarzı birliliklerle kapılı mekanlarda kurtarma operasyonları oynamak, The Rock'ı canlandırmak, da olması gereken bölüm tipleri bence. Ama ne ya-



Eyyah polis.. Tren gecikmesini protesto için rayları yakmaya başladım sizin!

zık ki Generals'in bu konuda pek yaratıcı bir tutumunu olduğu söylemenemez, daha çok tek düzeye amaçları tercih etmiş.

Gelelim oyunun zorluk seviyesine. Brutal'da oynarken gördüm ki RTS hayranı bir çok kişi hiç zorlanmadan oyunu bitirecektir (özellikle Amerikalılarda hiç save'e ihtiyaçla duymayabilirsiniz). Ama zaten bu gibi oyunlarda kesin ve son mücadelede bilgisayarla karşı değil Internet'teki gerçek insanlığa karşı verirsiniz, bunu da unutmayın.

Tavsiyeler

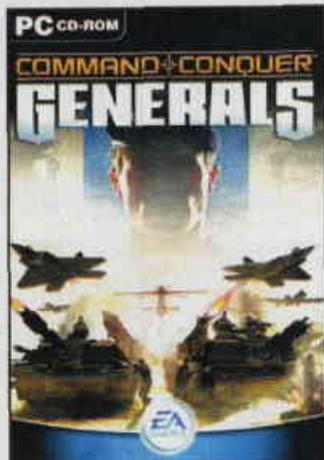
Oyunun genel hakkında epey bir fikir sahibi olunuz sanırım, şimdilik size oyun boyunca not aldığınız bazı küçük gözlemler ve tavsiyelerden bahsetmek istiyorum, sakıncası var mı?

- Birliklerin Experience alıp Level atlaması çok önemli. Oyundaki tüm birlikler Level atladıkça atış hızı, ve menzili artıyor. Ayrıca 2.level olanların hepsi kendini iyileştirebiliyor. 3. Level'ların ise atışı kırmızı oluyor ve verdiği zarar epey büyüyor.
- Çinlilerin son bölümünde dikkat, ortadaki boşalıda hava savunmasını indirdikten sonra size Scud atan kamyonları uçaklarını alabilirsiniz.
- Çinlilerin birliklerinin grup halinde saldırıldıklarından verdikleri zarara bonus aldığıını unutmayın.
- GLA'lerde Rocket Buggy'lerin inanılmaz uzun menzilli ve çok hızlı hareket etmeleri işinize yarayabilirler, ama hemen zarar gördüklerini de unutmayın.
- Çinlilerin çok az, Amerikalıların epey fazla



Ehe ehe! Ölüm ben 37'den 270 yaptım, sen daha kaçasın?

son söz! "Videoları ve Kane'i özletmeyecek kadar iyi bir C&C oyunu."



LEVEL NOTU



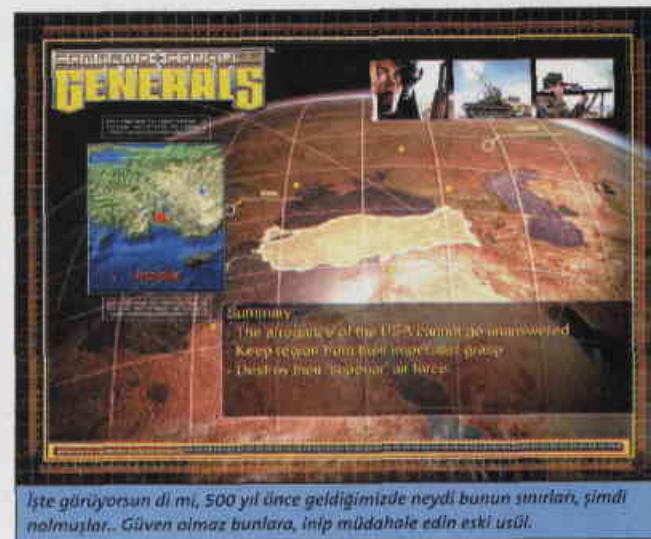
Bilgi İçin: www.electronicarts.com
Yapım: EA Pacific
Dügitim: Electronic Arts

Tür: Real Time Strateji
Multiplay: Internet, Ağ, 8 kişiye kadar
Minimum Sis.: 800MHz İşlemci, 128MB RAM,
32MB Ekrان Kartı
Önerilen Sis.: 1.8GHz İşlemci, 256MB RAM,
64MB Ekrان Kartı

Artılar: Grafikler, animasyonlar, demolar, müzikler, efektler çok iyi. İrklerin çeşitlilik yüzdesi yüksek, eğlencesi büyük. Multiplayer opsyonları ve harita yapımına izin verilmesiyle epey uzun ömürlü bir oyun olduğu orta.

Eksiler: Full Motion Videoların, daha derin bir senaryonun ve deniz birliklerinin olmaması, ara demoların hızla geçilememesi, bölümlerin kolay ve campaign'ın kısa olması ve kimi arabirim sorunları ilk gözle çarpanlar Command&Conquer serisi, Red Alert serisi

Alternatif: [Alternatifler](#)



İşte görüyorsun di mi, 500 yıl önce geldigimizde neydi bunun sınırları, şimdilik bulmuyorlar. Güven olmaz bunlara, inip müdahale edin eski usul.

Son Karar

Sonuç itibarıyla C&C: Generals uzun zamandır piyasalara gelen en iyi RTS'lerden biri. Hele multiplayer kısmına da bulaşır ve netten oynamak isterseñiz (ki bunun için orjinalinin gerekeceğini unutmuyın) siz bayağı uzun bir süre kendinizden çababilir. Bazı kusurlar açıkça ortada ama bütün gözle öyle güzel gözüküyor ki, kimi ayrıntıları perde arkasına itebiliyorsunuz. C&C galaksisi yeni bir yıldızla parlıyor.

İyi yolculuklar. ☺

LEVEL NOTU: 86



Konuşma özgürlüğünüz var...
İnanç özgürlüğü...İhtiyaçtan...Korkudan...

Bu özgürlükler,
Bir beşinciisi olmadan, var olamaz...
Hangi şartla olursa olsun,
Diğer hakları koruma özgürlüğü.

İşte bu benim özgürlüğüm.
Benim görevim.
Benim savaşım.

**Tom Clancy's
SPLINTER CELL**



Incelemci: Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr



Rendezvous with the agency contacts.

Codenamed: Splinter Cell



Rendezvous with n



Stealth Action, Türkçe'ye çevrildiğinde Sanlamını kaybeden bu oyun türünde (Gizlilik Gerektiren Aksiyon Oyunu (!)), normal aksiyon oyunlarına göre stres dozajı daha fazladır. Kafayı kullanmanız gereklidir. Ama tasarımdan çok daha özenli bir çalışma gerektirdiği için, her yigidin, her firmanın harcı değil bu türde bir oyun yapmak. Sanıyorum bu yüzden sadece konusunda en başarılı firmalar bu türde oyun yapıyorlar. Ve bu yüzden, şimdide kadar yapılmış olan stealth action oyunları arasında Thief, Hitman ve Metal Gear Solid serileri



gibi müthiş isimler var.

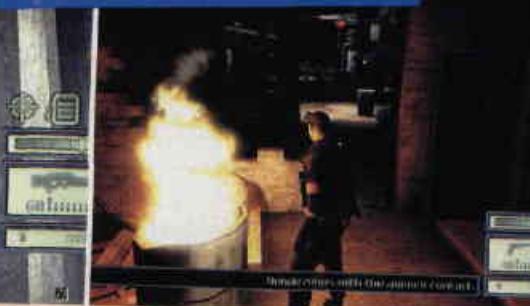
Yine de bu türdeki her oyunda, "gizlilik" adına bir şeyler eksikti. Thief konsepte en bağlı kalındı. Ama yapay zekâ her hali karda sizi bulmak üzere programlanmıştı. Hitman çok iyidi, gizliliğe gerek kalmayıca oyun Bullet-Time'sız Max Payne'e dönüştü. Metal Gear Solid 2 ise mükemmel di, oyunun yarısından sonra "mükemmel oyunduktan" çıkış "mükemmel bir interaktif film" haline dönüştü.

Ayrı bir hikaye

Splinter Cell, hikayesini teknolojik konsepti üzerine kuruyor.

Keser, Çırpar, Yoğurur...

Oyunda tek bir tüfekiniz var. Hemen burun kıvrımayın. SC20K M.A.W.S (Modüler Saldırı Silah Sistemi) bir G3 veya kalanakof değil. Tek tek ve seri ateş edebilir, döerbünü ile nokta atışı yapabiliyor. Gece ve termal görüşe sahiptir. Ayrıca ucundaki fırlatıcı sayesinde bomba, duvara yapışan kameralar, bayılıcı mermi veya elektrik şoku veren iğne atabilir. Her eve lazım.



Internet ve yerel ağlar üzerinde akan bilgilerin kırılması imkansız şekilde kodlanabilmesi, illegal örgütlerin ve teröristlerin güvenli bir şekilde haberleşebilmesini sağlamaya başlar. Bilgi edinmek giderek zorlaşınca Amerikan Ulusal Güvenlik Teşkilatı (NSA), Third Echelon adlı bir örgüt kurar. Third Echelon'un çalışma mantığı basittir: Bilgiyi internet üzerinden ele geçirmemeyi, kaynağından çalacaksan.

Third Echelon, Splinter Cell adı verilen cekirdek ekipler kullanır. Bu ekipler teknolojinin son noktasındaki atelerle donanmış bir aktif ajan, ajana GPRS uydusu iletişim sistemleri üzerinden sürekli bilgi akışı sağlayan enformasyon uzmanları, silah ve ulaşım sağlayan bir lojistik uzmanı ve tüm operasyonu NSA merkezinden yöneten bir operatörden oluşur.

Bizim Splinter Cell'deki esas adamımızın adı Sam Fisher. En karakteristik özelliği, birçok oyunda gördüğümüz yeni yetme kahramanlara nazaran yaşlı olması. Kır saçları, kendine has espri anlayışı ve azmi ile oyuncu üzerinde gördüğü anda saygı uyandırır bir duruşu var oyunda. Operasyonlar sırasında kullandığı bütün ekipman gerçekten kullanılan veya kullanabilecek kadar gerçekçi aletler.

Gördüklerim gerçek mi?

Splinter Cell'i çalıştırıldığınız zaman siz ilk vuracak nokta, grafik ve ışık efektleri. Şimdide kadar hiç bir oyunla ışığın yansımışi ve gölgelen hem görsel, hem de işlevsel olarak bu kadar başarılı olarak kullanıldığını görmedim desem yalan olmaz. Oyundaki her ışık kaynağı, her obje üzerinde gerçek ışık/gölge efektlerine sebep oluyor. Ayrıca, oyun gizlice içeri sızıp, fark edilmeden dışarı çıkmayı gerektirdiği için gölgeler sizin en büyük dostunuz olacak.

Splinter Cell Sizi Uyuz Mu Ediyor?

Bu kadar detaylı, grafik ve ses konusunda yoğun bir oyunun, bir dolu hatayla birlikte gelmesi de çok doğal. Bu hatalardan kurtulmanız için size bir iki hayatı ipucu.

Yürüyemiyor musunuz?

Oyunun Training bölümünden birçok kişinin takıldığını biliyorum. Komik ama, ilk önce sağa sola bakmayı öğrenmeniz gerekiyor. Sağda sağ, sol, önde üstündeki kırmızı ışıklara bakarsanız, bu probleminiz çözülecektir.

Koşamıyor musunuz?

Oyunda beş farklı hızda koşabilmeniz sağlanmış. Ama istediğiniz hızda rahatlıkla koşabilmeniz için koşma fonksiyonu default olarak mouse'un tekerleğine atanmış durumda. Haliyle mouse'unuz tekerleği yoksa koşamıyorsunuz. Menüye girip koşma hızını değiştirmek klavyeden iki tuşa atamanız gerekiyor.

Termal kamera mi sapıtı?

Muhtemelen GeForce 2 ekran kartına sahipsiniz. Ne yazık ki termal kamera, GeForce 2'nin sahip olmadığı grafik efektlerini kullandığı için yapabileceğiniz pek fazla bir şey yok. Masaüstü ekran kartı ayarlarını 32 bit'e ayarlayın ve Anti Aliasing'i kapatın.

Lazer mikrofon çalışmıyor mu?

Termal kamera gibi, lazer mikrofon da oyunda killik çikartan aletlerden ve bu aleti kullanmadan geçmeyeceğiniz bazı bölümler var. Lazer mikrofonu çalıştırıldığında hata veriyor, veya hiç çalışmıyorsa Başlat menüsünden Çalıştır'ı seçin. Dxdig yapın OK'a basın. "Sound" sekmesine gelin. "Hardware" butonu bir derece düşürün. DXDIAG'dan çıkış oyuna tekrar girin.

General Protection Fault illet mi yaptı?

Evet, Splinter Cell'in en büyük belası GPF. Onlarca farklı GPF'le karşılaşıldığını, ama çok azının resmi bir çözümü var.

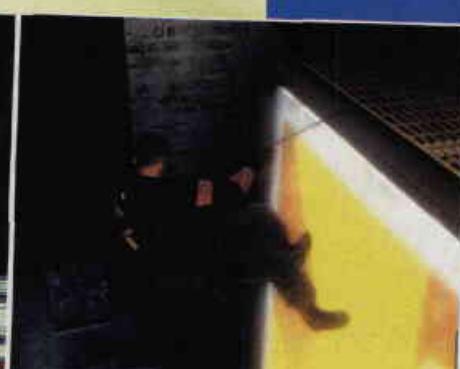
- ATI Radeon kartınız varsa: DirectX 9.0'i ve ATI'nın sitesinden Catalyst 3.3 sürücülerini çıkış kurmanızı sorun çözübilir. Bu çalışmazsa, ana klasör altında System klasörünü girin. SplinterCellUser.ini dosyasını Notepad ile açın. [Engine.EPCGameOptions] başlığını bulun ve Resolution değerini, masaüstünüzün çözünürlüğü ile aynı yapın (800x600 veya 640x480).

- GeForce kartınız varsa: Yukarıdaki işlemin aynısını yapın, ama Nvidia.com'dan en son (41.09) Detonator sürücülerini indirip kurun. Çözünürlük değiştirmek de işe yarayabilir. Ayrıca, oyuna girmeden GetRight gibi arkaplanda çalışan programları kapatın, Windows Blinds gibi işletim sistemi üzerinde değişiklik yapanları ise Uninstall edin.

Bu aya yetişmediği için her iki kartın en son sürücülerini de gelecek ay CD'ye koyacagız.

Ses parazit mi yapıyor?

Oyunda girdiğiniz ilk çalışmada sesler inanılmaz rahatsız edici bir czaritura dönüşüyor, yapabileceğiniz hemen hiçbir şey yok. Ubisoft hala bu hatanın nedenini araştırıyor. Yalnız benim bulduğum bir şey var. Bu parazit bulunduğuğunuz bölümdeki bir ses kaynakının deformasyondan kaynaklanıyor olabilir. Oyunla ilerleyerek bu kaynaktan uzaklaşlığınızda düzelmeye ihtiyacınız da olسا var. Ayrıca tecrübeberleme dayanarak, parazitin ikinci kademesinin olduğunu fark ettim. Eğer yüksek kademeden geliyorsa, düzelmeye ihtiyacınız pek yok. Oyunu save edip okin ve tekrar başlatın. Eğer czarita oyuncu seslerini bastırılamayacak kadarda, oyuncu ana menüsünde girin, sağa sola klikleyin (özellikle ses çikartan menü seçeneklerine). Envanterde dolayın ve yine seçeneklere, eşyalara tıklayın. Bir dakika içinde düzelmemişse pek şansınız yok demektir, oyundan çıkış tekrar gireceksiniz. Bu hatanın ilginç yanı, bir şekilde kurtulmayı başarısızsanız siz oyunu kapatana kadar bir daha tekrarlanmasını.





maya gelen düşmanların tarafınızdan kafakola alınmasıyla sonuçlanacaktır bu durum. Bayıltığınız düşmanlarınızı iyi sakladığınıza emin olun. İlerleyen bölümlerde karşılaşacağınız bir hata yüzünden, belli bir noktaya geldiğinizde ne yaparsanız yapın bir ceset bulunuyor, alarm çalıyor, eğer daha önce alarm caldıysa da ne yaparsanız yapın görev iptal ediliyor. Bu, oyuncu oynanıça ait tek, ama önemli bir hatası olarak aklınıza bulunsun. Grafik ve seslerdeki boz sayidakı önemli hatadan ve bunlardan kurtulma yollarından daha sonra bahsedeceğim.

Çoğu ışık kaynağını yok ederek kendi "gölge sıhanızı" da yaratıbilirsiniz, ama dikkat edin. Yanıyor olması gereken bir patlak bir lamba, düşmanınızı sizin varlığınızda uyandırabilir.

Fark edilmeden işinizi görmeye zorunlusunuz. Bölümler o şekilde tasarlanmış, düşmanlar öyle ayarlanmış ki çatışmaya girdiğiniz durumların çoğu evinize plastik bir torba içinde bile dönmeniz mümkün değil (ölüm durumunda varlığınız reddedilecektir :). Ayrıca, bazı bölgelerde uluslararası bir krize sebep olmak için hiç kimseyi öldürmemeniz isteniyor. İki kere den fazla alarm galmasında görevin iptal edilmesine sebep oluyor.

Bu bölgelerde düşmanın arkadan yaklaşıp kafakola alma hareketini sık sık kullanmanız gerekecek, çünkü super silahınız SC20K'nın ölümcül olmayan cepheanelerinden çok az sayıda bulacaksınız. Genel olarak sizi aramakta çok başarılı olabiliyor düşmanlarınız ve saklandığınız yerde yoğun terler döküyorsunuz.

Bu tür sırf gizlilik gerektiren bölgelerde rakiplerinize tuzak kurmak zorundasınız. Hemen her yerde karşınıza çıkan kola kutuları ve şişeleri alıp atarak gürültü çıkartabilirsiniz (bu arada, dünyanın her yerindeki boş kola kutularının aynı olması ilginç tabii). Sesi araştır-



Tasarım dediğin böyle olur

Bölüm tasarımlarına harcanan emek göz yaşartacak düzeyde. Hiçbir bölümün bir öncekine benzemesi geçtim, bir bölümde durup etrafınıza baktığınızda gördüğünüz hiçbir şeyin birbirine benzemesi oyuna harcanan akıllara ziyan eğri gösteriyor. Sadece bölümler değil, etraftaki bilgisayarlarla girip aldığınız bilgiler, sizin ekibin gönderdiği dosyalar vs. oyuncunun atmosferine girmenizi sağlama bir yana, bilgi peşinde koşan teknolojik bir ninja olduğunuz hissine kapılmanız sağlıyor. Ninja dedim de, Sam'in yapabildiği hareket çeşitliliği o kadar fazla ki aklınız şaşar. Her türlü merdiven ve boruya tırmanma, yere düşerken yuvarlanma, boruya ve ipe tutunup asılı kalma, iki duvar arasında Jean Claude Van Damme gibi bacakları açıp asılı durma, kapıya hafifçe aralayıp içeriyi dikizleme, bacaya ip bağılayıp bina dan aşağıya sarkma... Kİ bunlar özel ekipmanlarınız olmadan yapabileceklerinizin sadece bir kısmı. Alet çantanız da işin içine girince, karşılaşığınız her türlü duruma karşı vereceğiniz cevapların sayısı, neredeyse hayalgücüne kısıtlı hale geliyor.

İşin en güzel tarafı da bu hareketleri ardarda, kesintisiz olarak yapabilmeniz. Bir balkondan diğer çatıya uzanan ipten kayarak geçip, hızla geri dönüp yere atlayabilir, düşerken gerekli tuşa basıp en yakındaki gölgeye doğru yuvarlanabilir, yerde yuvarlanırken silah çekip ayağa kalktığınız anda bir sonraki düşman için hazırlanmış olabilirsiniz. Oyunla ilerlemenizin önündeki her engelin genelde tek bir çözüm yolu var ama işler sarpa sarıp da peşinize düştüklerinde istediğiniz esneklikte hareket edebiliyorsunuz.

Oyundaki etkileyicilik faktörü oyun boyunca hiç eksilmiyor. Tasarımcılar her ellerine geçen fırsatı oyuncuya şarjıtmak için kullanmışlar. Kaybolan CIA ajanlarını aradığınız ilk bölümde daha

Bunları Okulda Öğretmezler!

Splinter Cell'in Training kısmı size neyi nasıl yapmanız gerektiğini detaylı olarak anlatıyor. Ama bu bölümde öğretilmeyen bazı numaralar var ki casusluk macerasına farklı bir tat katacaktır.

Sırtınızdaki cesetin hızla kurtulmak: "E" tuşu ile sırtı çekin.

Kapı aralığından bakmak: Kapı önündeyken "Space" e basılı tutup yukarı, aşağı tuşlarına basın. "Door Peek" seçeneği çıkacaktır. Ardından bakarken ileri iter seniz kapıyı açar, aşağı tuşuna basarsanız kaparısınız.

Sessizce yere düşmek: Yüksekten yere düşerseniz, düşmanlarınız sizin duyar. Yere sessizce düşmek için tam yere degeceksen çömelme tuşuna (C) basın.

Rakibin tepesine binmek: Bir düşmanın kafasına yukarıdan düşmeniz, onu safdıri bırakacaktır.

Nefesini tutmak: Tüfeginizin durbunu kullanırken sağ mouse tuşunu basılı tutarsanız Sam nefesini tutar. Böylece tüfegin yukarı aşağı salanmasını engellemiş olursunuz.

Nesneleri atmak: Kutu-şşe gibi gürültü ve el bombası gibi daha çok gürültü yapmaya yarayan nesneleri elinize alıp "E"ye bastıktan sonra atacağınız açıyi belirleyin ve sol mouse'a basın.

Atış hızını değiştirmek: Tüfeginiz SC20K'yi tek atıştan serise geçirmek için "Z" tuşuna basın.

bismillah demeden kendinizi yanın bir binaya camdan dalarken buluyorsunuz. Etrafinında merdivenler çok comunità, sürekli bir şeyler patlıyor ve siz daha ne olduğunu anlayamamışken kontagınız olan adama ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Bedelini ödemelisiniz

Sayfalar boyunca döşenmiş olan resimlere, oyun hakkında yazdığım iç açıcı cümlelere bakıp da bir koşu Splinter Cell almadan önce bana kulağımı iyi ver ey okuyucum. Oyunun grafiklerinin tadına tam anlamıyla varabilmek için GeForce 3 ve üstü bir ekran kartı lazımdır. Doğru, GeForce 2'de de çalışır oyun ama termal kamera ve gece görüşü gibi oynanışı direkt etkileyen aletleri kullanırken inanılmaz yavaşılabiliyor. Splinter Cell'in tadını çıkartmak istiyorsanız, 1Ghz işlemci ve GeForce 3 şart. Ayrıca oyunda karşılaşacağınız bir dolu bug var (eger oyun sizde hatalı çalışırsa, gerçekten çok şanslısanız demek ki). Adamaklı bir yama çikanın kadar (1.1 yaması bu hatalara hiç dokunmuyor bile), buralarda bir yerde hangi hataya ne yapmanız gerektiğini anlatan kutuya bir göz atın.

Her kadi kızının bazı eksikleri, hataları olduğunu gibi Splinter Cell'in de göze çarpan (teknik hatalar haricinde) eksikleri var. Mesela, oyunda No One Lives Forever 2'deki gibi dolapları, belgeleri kuralamak olabilir. Belki de oyunun "teknolojik casusluk" konseptine uygun olmadığı için bu detay es geçilmiştir. Bir diğer gözüme çarpan nokta, daha önceki Save'lerinizin üzerine kaydedemememiz. Save'lerinizi de silmediğiniz için bir süre sonra ortam save'den geçilmiyor. Tabii bunlar gözardı edilebilecek hatalar, ama



daha önce de bahsettiğim şu cesetlerin bulunması olayı gerçekten sinir bozucu. Tatlı tatlı ilerlerken birden "It's a one alarm too many" mesajı alıp görevin iptal edilmesi ve save'den devam etseniz bile hep aynı noktada bunun gerçekleşmesi büyük bir hata kanımcı. Yine umuyorum bir sonraki yama ile düzeltilecek.



Yardımcı olayım

Her oyun inceleyenin huyudur, oyunu oynarken aldığım notlardan bir bukle hazırladım sizlere. Buyurun faydalanan.

► Bazı ses efektlerinin birebir Counter Strike'dan alındığı hemen dikkatinizi çekecektir. Acaba bir gönderme mi var diye düşünüyor insan.

► Adamımız Sam, Michael Ironside adlı ünlü aktör tarafından seslendirilmiştir.

► ESC ile oyun içi menüye girip yukarıdaki Gadgets bölümüne bakarsanız, her aletin kullanım hakkında açıklama ve bir videocuk göreceksizez. Dedim ya, oyunda detaylara verilen özen inanılmaz.

► Yerdeki Satchel'ları almayı unutmayın. Genelde görev hakkında minik bilgiler veren mesajlar içerisinde de bazen Medikit veya Frag Grenade çıkabiliyor.

► Bir sonraki amacınızın nerede olduğunu size gelen mesajlardan ve okuduğunuzdan anlamamanız gerekiyor. Görsel olarak herhangi bir yardımınız yok. Bu yüzden İngilizce bilmeniz şart.

► Oyunun Training kısmında öğretilmeyen bazı hareketler var, bunları bilişeniz oyun sırasında rahat edersiniz (kutuya bakın).

► İşini bilen tasarımcı kendini belli ediyor. 2002 E3'te duyurulan ve iki yıldır hazırlanan Splinter Cell, Unreal 2 motörünü kullanıyor. Buna karşın

beş yıldır hazırlanan Unreal 2 de Unreal 2 motörünü kullanıyor. Yorum yok... (Unreal 2 yazımı okuyunca anlarsınız).

► Splinter Cell'i yapan ekip olan Kanadalı Ubisoft Montreal'in bir diğer minik oyunu da gelecek ay karşımızda olacak: Rainbow Six: Raven Shield ! Yine uykusuz geceler, yine sensiz..

► Oyunda her ne kadar Tom Clancy'nin adı geçse de, hikayesini o yazmamış. Sadece onay vermiş. E3'te bize oyunu anlatan yapımcı ekibindeki genç insan söylemişti bunu.

Kaçırsanız gözüme gözükmemen

Bir ara başlık kendini bu kadar açıklayabilir. Gerçekten de Splinter Cell kendine "oyuncu" diyen hiç kimsenin kaçırmaması gereken bir oyun. Sadece ben değil, yoğun bir şekilde Splinter Cell oynadığım süreçte yanında bulunan herkes oyuna hayran kaldı. Bu kişilerin arasında 3D grafiklerden nefret eden Gorcan Abi, Earth & Beyond'dan başka hayat olmadığına inanan Selçuk ve "oyun ne, yenir mi?" Çağla sayılabilir. Bizim diğer Level tayfasını ise dergi biter bitmez benim peşimden oyuna dalmak için sıra bekliyorlar.

Sonuç mu? Büyük bir sürpriz olmazsa 2003'ün en iyi aksiyon oyunuyla karşı karşıyayız. Tadını şıkarın. ☺

Michael Ironside

İsim olarak tanımıyor olabilirsiniz, ama Splinter Cell'de Sam Fisher'ı seslendiren aktör Michael Ironside. Total Recall, Starship Troopers ve Highland-



der 2 gibi bomba filmlerden hatırladığımız Ironside, Level tayfasının da en çok tuttuğu yardımcı oyuncularından biridir. Tabii genç okuyucularımızın hatırlamayacağı, ama bir zamanlar hepimizi esinleden bilim kurgu dizisi Visitors'da da oynamış olduğunu söylemeden ve Splinter Cell'den önce PlayStation 2 için hazırlanan Run Like Hell'e de sesleyle katkıda bulunduğu eklemeden geçmek olmaz.

son söz!

"Kalıbımı basarım Splinter Cell yılın aksiyon oyunu olacak. Kaçırsanız, kesinlikle çok üzülsünüz."



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin: www.splintercell.com

Yapım: Ubisoft, Montreal

Dağıtım: Ubisoft

Tür: Stealth Action

Multiplay: Yok

Minimum Sis.: 800MHz İşlemci, 256MB Bellek, 32MB Ekran Kartı, 1.5GB HD Alanı

Önerilen Sis.: 1GHz İşlemci, 384MB Bellek, 64MB Ekran Kartı, 2.1GB HD Alanı

Artılar: Sayımla olmamış gibi, Özellikle oynanışı ve grafikleriyle aynı türdeki oyunculara örnek olacak nitelikte.

Eksiler: Çok önemli ve oyunu oynamayı imkansız hale getirebilecek teknik hatalar var. Ayrıca oynanışta da bazı puruzler mevcut.

Alternatif: Thief Serisi, Metal Gear Solid



LEVEL NOTU: 93



Unreal® II THE AWAKENING

Inanılmaz ama acı bir gerçekle karşı karşıyayız

son söz! "Unreal 2, kesinlikle beklediğimiz Unreal 2 değil. Aslında iyi bir oyun olmasına rağmen, ilk oyunun FPS türünde çığır açmış olması nedeniyle kendisinden çok şey beklen-di, ama o hiçbirini veremiyor ne yazık ki. Şu haliyle sadece standart bir FPS olmuş diyebiliriz. Özel hiçbir yanı yok."

Bes yıl önce oynadığım Unreal'ı özel yapan o kadar çok şey var ki... Quake'in dünyayı ele geçirdiği, her FPS'nın kahverenginin iç bayıcı tonlarına sahip olması gerektiğini zannettiğimi bir zamanda çakageldi. Rengarenk grafikleri ve ışık efektleriyle gerçekin söyle olmadığını gösterdi. Elinizde silah olmadan bir oyna başlamamın ne kadar stresli olduğunu da. Hapishane gemisinden çıkmaya uğraşırken uzaktan gelen çığlıklarla ve çatışma seslerini duyup da elinizde silah olmadan etrafta dolaşmak nasıl da geriyordu... Ve bir şekilde gemiden çıkmayı başardığımızda, bilgisayar tarihinde ilk defa "açık havanın" nasıl bir güzellik olduğunu anladık. Bir tarafta akan şelalenin güzelliğine mi, yoksa üstümüzdeki yahancı gökyüzüne mi hayran kalacağımızı şaşırmıştık. Kendimizden geçmiş bir halde uzay böceklerin peşinden bir süre koşturduk (?) Taa ki bir koridorda işıklar söñüp, duvarlar üstümüze kapanınca kaçılaştırmız ilk Skaar'ja kadar. Oyun tarihinde hiç unutulmayacak bir andı.

Artık NaPali adlı bu tuhaf gezegen de neredeyse 40 saat süren bir ölüm katılım mücadelesine girdiyorduk. Her ne

kadar oyunun geri kalanı ilk bölümde kadar şok edici olmasa da, zamanında ki her şeyden bir adım öndeymi.

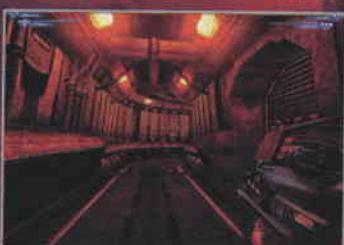
Daha uzun süre ilk Unreal'ın güzellıklarını anlatabilmem arkadaşlar, böylece Unreal 2'nin bende yarattığı hayal kırıklığını biraz olsun azaltırırm veya yazardı. Unreal 2'nin ağzını yüzünü dağımamı biraz olsun diziyeleyebilirim diye umuyorum. Yukarıdaki spotta bahsettiğim acı gerçek şu: 8 saatlik bir oyunu oynamak için 5 yıl beklemiştik. Bu, daha önce web sitesi için ağılaya yazdığım Max Payne yazısındaki "15 saatte biten bir oyun için 6 yıl beklemiştir" cümlesiinden daha korkunç. Çünkü ne kadar kısa olursa olsun Max Payne birçok konuda benzerlerinden üstün, ardından gelen birçok oyuna örnek olacak yeniliklere sahipti. Unreal 2'nin ise herhangi bir seye ornek olabileceğini sanmıyorum.

Grafik

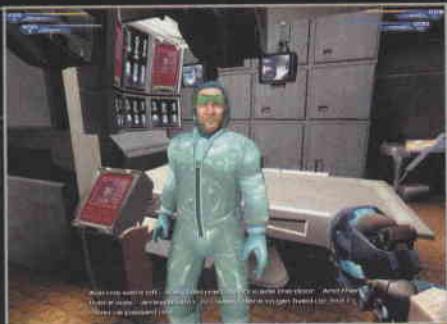
Unreal 2, eski bir Marine olan adamımız Jack Dalton'un, ne işe yaradığını bilmediği 7 gizemli eşyanın (Artifact) peşinden gezegen gezegen dolamasını konu alıyor. Toplam 12 bölümünden oluşan oyunda gemimiz Atlantis'teki 3

İnceleyen: Sinan Akkol
sakkot@level.com.tr

adet mürettebatımızla da iletişime girebiliyoruz. Yardımcımız Aida (kanımcık oyunda üzerinde en çok uğrasılmış karakter modeli), mühendis Isaac ve sıvı salak pilotumuz Ne'Ban'dan oluşan mürettebatın ashında oyunda hiç bir işlevi yok. Sadece onlarla konuşup birbirleri hakkındaki düşüncelerini ahıryor ve biraz olsun oyuncun atmosferine girmeye çalışıyoruz. Ama siz atmosfere sokmaktansa bu konuşmalar siz sıklıyorsunuz. Ayrıca, "yöründedeki gemi" konseptini bilen oyuncular tarafından birçok şekilde kullanılıbmıştır. Oyunun başından itibaren gemimizi Skaar'ın basmasını, bizimkilerle birlikte savaşmayı, veya ne bileyim, gemiye yanlışlıkla giren SpaceGoat'un değişim geçirişini



Mekan grafiklerine diyecek yok doğrusu. Işıklar vs. her şey güzel gözüküyor.



korkunç bir mahluka dönüşmesini bekledim. Ama Atlantis'te tek yapğımız Aida'dan işinize yaramayan briefingler dinlemek, hangilerini alacağınızı seçemediğiniz silahlarınızın hakkında Isaak'ı dinlemek ve Epic Megagames'te birilerinin komik zannettiği Ne'Ban'ın tuhaf İngilizce'sini dinlemek. Güzel bir konsept ancak bu kadar berbat edilebilirdi.

Oyun başlar başlamaz üzerinize akmaya başlayan yaratıklarla karşılaşırısınız. Bu yaratıklar hiç de zeki değil, hatta aptallar diyebilirim. Skaarj'lar ise en azından kendilerini savunabiliyorlar, ama ilk oyundaki kadar bile akılçılca davranamıyorlar. Oyunun yapay zekası insanlarla karşılaşığınız bölümlerde kendini gösteriyor, ama bu noktada da bazı problemler var. Yapay zeka "sadece bazı anlarda" çalışmak üzere ayarlanmış gibi. Marine'ler ile karşılaşlığım an aklımda meseľa. Biri Grenade Launcher, diğeri Rocket Launcher kullanan iki Marine ile karşılaşyordum. GL kullanan ilk üç mermiyi yine de üstünde durduğu vinçten aşağı atlayıp, arkasından bomba asırtmaya başladı. Tabii ben saklandığım kutunun arkasına sıkıştım kaldım. Bu sırada sağ taraftan RL'li amca yaklaştıken sürekli ayğının dibine roket atıyordu (splash damage). Ben diğeryle bomba alış verişinde bulunurken, iyice yaklaştığına karar veren RL'li Marine, Shotgun'ı çekip enseinden içeri boşalttı. Gayet hoş bir karşılaşmadı ve oyunun devamında buna benzer karşılaşmalar yaşayacağımı zannedip heveslendi. Ne yazık ki bu hayalim kısa zamanda suya düştü, çünkü oyun boyunca bir daha hiçbir düşmanın akılçılca davranışını görmedim. Sanırım bir oyunda bir özelliğin bulunmamasından çok, olan özelliğin kul-

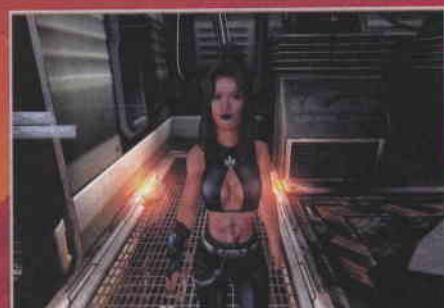
lamılamamış olması çok daha sinir bozucu.

Unreal 2'nin en güçlü yanı görselliği. Yeni Unreal Warfare ve Kann'a fizik motorunun karışımından elde edilen Unreal 2'deki bütün mekanlar gerçekten etkileyici. Ama düşmanların modelleneleri son zamanlarda oynadığımız FPS'ler kadar iyi değil. Bir Medal of Honor, bir NOLF 2 oynadıktan sonra adının içinde "Unreal" geçen bir oyundan çok daha fazlasını beklemiştim.

Yine de, haritalar ve insanların haricindeki düşmanlar gayet etkileyici. Özellikle açık arazide Un-



Birisi Matrix mi dedi?



real 2'nin grafik gücünü hissediyorsunuz. Kenarlarından birbirine eklenmiş karelerden oluşan dağlar yerine, gerçekten en ufak girişi gözükse de modellenmiş yerçekilleri var. Aynı güzelik iç mekanlarda da devam ediyor. Oyunun başlarında insan yapımı üslerden, Drakk'ların Giger resimlerinden fırlamış gezegeni Polaris'e kadar bütün bölümler özenle tasarlanmıştır. Ama dediğim gibi, aynı özenle karakter modellenelerinde eser yok.

Unreal 2'deki en yaratıcı bölümler, belli bir bölgeyi savunmaya çalışıklarınız: Üç tane Marine ile birlikte portatif silah yuvaları ve lazer bariyerleri kurarak oluşturduğunuz savunmayı geçmek için dalga dalga düşman geliyor bu bölümlerde. Sanıyorum bu bölümlerden en zorlu, Atlantis'in taşire indiği ve onu Ghost'lardan korumaya çalıştığınız ilk bölüm. Tek başınızınız te açık arazisیدiniz. Her taraf açık olduğu için "nereye duvar koyam, nereye Turret" diye koşturup dururken Ghost'lar tepebine biniveriyor. Hele ki bu bölümde ne zaman QuickSave ettiğinize dikkat edin, benim gibi son Ghost tam Atlantis'in kapısını açmışken save etmemi olmayın.

Silahlardan bahsetmeden FPS incelemesi olur mu? Unreal 2'de de birçok ilginç silah var. Standard Pulse Rifle, Sniper Rifle ve Rocket Launcher incelemesinin haricinde güçlü bir lazer silahı olan Drakk Rail Gun, düşmanınızın etrafında dolaplı ol-



Birisi Aliens mi dedi?



"Hey dostum. Şaşı bir modelle vuramazsan, öyle değil mi?"



Beni Çağırımsın Patron?

Unreal 2'de sizi zorlayabileceğini düşündüğüm 3 Boss'u yenmeniz için takımlar veriyorum. Özellikle Unreal / Hard zorluk seviyesinde oynuyorsanız bu ufaklıklar sizı oldukça ugraştırıyor.



Spider Queen: Uzaktan zıplayıp pençe' atarak, yakın dayken ise üzərinize minik örümcekler püskürterek saldırıyor. Ama yaptığı en tehlikeli şey yumurtlamak. Çıktığı 6-8 yumurtayı anında temizlemezseniz önce orta boy örümcekler çırıyor ve bunların çoğu odanın ortasındaki işına doğru gidiyor. Eğer işinə girebilirlerse oldukça iyi ve tehlikeli olan örümcekler dönüşüyorlar. Yumurtaları patlatmak için maksimum 7 saniyeniz olduğundan, yumurtadığın anda şarjörünün dolu olması lazım. Yumurtaları yeterli süre engelleyip Queen'i kendinizden uzak tutabilirseniz Grenade Launcher'ın Toxin Shell'leri ile işini bitirebilirsiniz (tabii buraya gelinceye kadar Toxin Shell'lerinizi biriktirmeyi unutmayın)



Takkra'yı bulduğunuz bölümde kullanın. Isaak amca daha sonra size vermiyor bundan.



Drakk Overseer: Polaris gezeninin orta yerindeki bu biyo-mekanik yaratık görüneceği kadar zorlu değil. Sizi gördüğün anda sütunların arkasına saklanın, eğer enerji silahına yakalanırsanız da

zıplayarak aldiğiniz hasarı minimumda tutmaya çalışın. Sizi gördüğün anda ateş edebileceği bir pozisyon olacaktır. Bu pozisyondan kurtulabilirseniz, ateşini bittiğin anda sağ tuş ile roketlerini kilitleyip atın. Yeteri kadar hasar alıncı iki parçaya ayrılacak. Size ateş etmeyen parçayı EMP silahlarıyla vurup, diğerinin ateşinden sütunların arkasına saklanmaya devam edin (onu vurmak daha kolay diye). EMP silahlarını bir terse diğer bombalar ve roketlerle devam edin. Böyle ikisi birleşip ayrıldıktan sonra patlayacak (dönmeye başladığı zaman korkmayın)



The Tosc: Bu amca hesapta oyunun en zor yaratığı. Ama değil, sadece elindeki silah yüzünden böyle gözükmüyor. Attığı şeyleden boşuna kaçmayın, çünkü onlar karadelik ve ne yaparsanız yapın kaçamayorsınız. Yapmanız gereken şey, kafesi kurduğu anda roketatar veya alev makinası ile arkadan girişmek. Sürekli arkasında durun. Odadaki ikinci Marine de ölüne odanın diğer ucundaki boşluğa saklanın. Hemen karşısındaki kapı açılacak ve bir Marine portatif Turret kurmaya çalışacak. Yaratık onunla uğraşırken siz de roketatarınızla arkadan vurmaya devam edin. Zaman zamanızı yiyecekseniz kapı atlığı karadelik sizi içine çekmeden duvara çarpın (karadelik? Bir yere çarpmak ve durmak??? Einstein mezarında tıkla atacak). Yeterli hasan verince silahı düşecek. Siyripli silahı alın ve ona karşı kullanın. Bunda sonrası çocuk oyuncası.

dürene kadar uğraşan Takkra, minik örümcekler kusancı Spider Rifle dahil olmak üzere 15 farklı silahınız var. Hemen her silahın sağ mouse tuşuya çalışan bir başka fonksiyon var. Genellikle insanlar üzerinde Sniper Rifle ve Rocket Launcher kullanmanızı tavsiye ederim. Üzerinize doğru onlarca minik örümcek geliyor ise, Flamethrower ve Grenade Launcher'a başvurun. Boss kapıları için size ayrıca tavsiyede bulunacağım kutudan ise giderek uzaklıyorsunuz.

Bunu nasıl başarınız?

Unreal 2'ye bu kadar yüklenmenin sebebini merak ediyorsunuzdur sanırım. Adı sani duyulmuş bir firmadan, sürpriz olarak çıksamıştı eleştirmedim. Sonuçta oyun kötü değil, hatta FPS'ler içinde iyi bir yere sahip, grafikleri ve efektleri muhteşem, ne olursa olsun bitirmeden bırakamıyoruz. Amma 5 yıl boyunca beklediğimiz oyun bu değil. Legend Entertainment bu kadar iyi bir malzemeyi, "Unreal" gibi bir ismi, normal bir FPS olmaktan öteye gidemeyen bir oyuna çevirmeyi bir şekilde başarmış. Oyunda mühit bir potansiyel farken harcanmış olduğunu hissediyorsunuz. Atlantis ve içindikilerin sadece süs olması ayıp. Unreal Warfare gibi doğuştan yapay zekaya gelen bir motorda salak düşmanlar yapabilmek ayıp. Karma Engine gibi mükemmel bir fizik motorunu sadece cesetlerin yüksək aşağı kayması için kullanmak ayıp. Tebrikler Legend! Zorlu başarılarınızın.

Not: Oyun zırt pırçıkçısına ve Creative ses kartınıza varsa, ses menüsünden EAX'ı kapatın. Düzellecektir.



Uzaya çıktık, Artifact peşinde koşturuyoruz, lakin hala radyo keşfedemedik. Emir vermek için Marine'lerin yanına gitmek zorundasınız.

PC CD-ROM



ATARI

Bilgi İçin: www.unreal2.com
Yapım: Legend Entertainment
Dağıtım: Atan

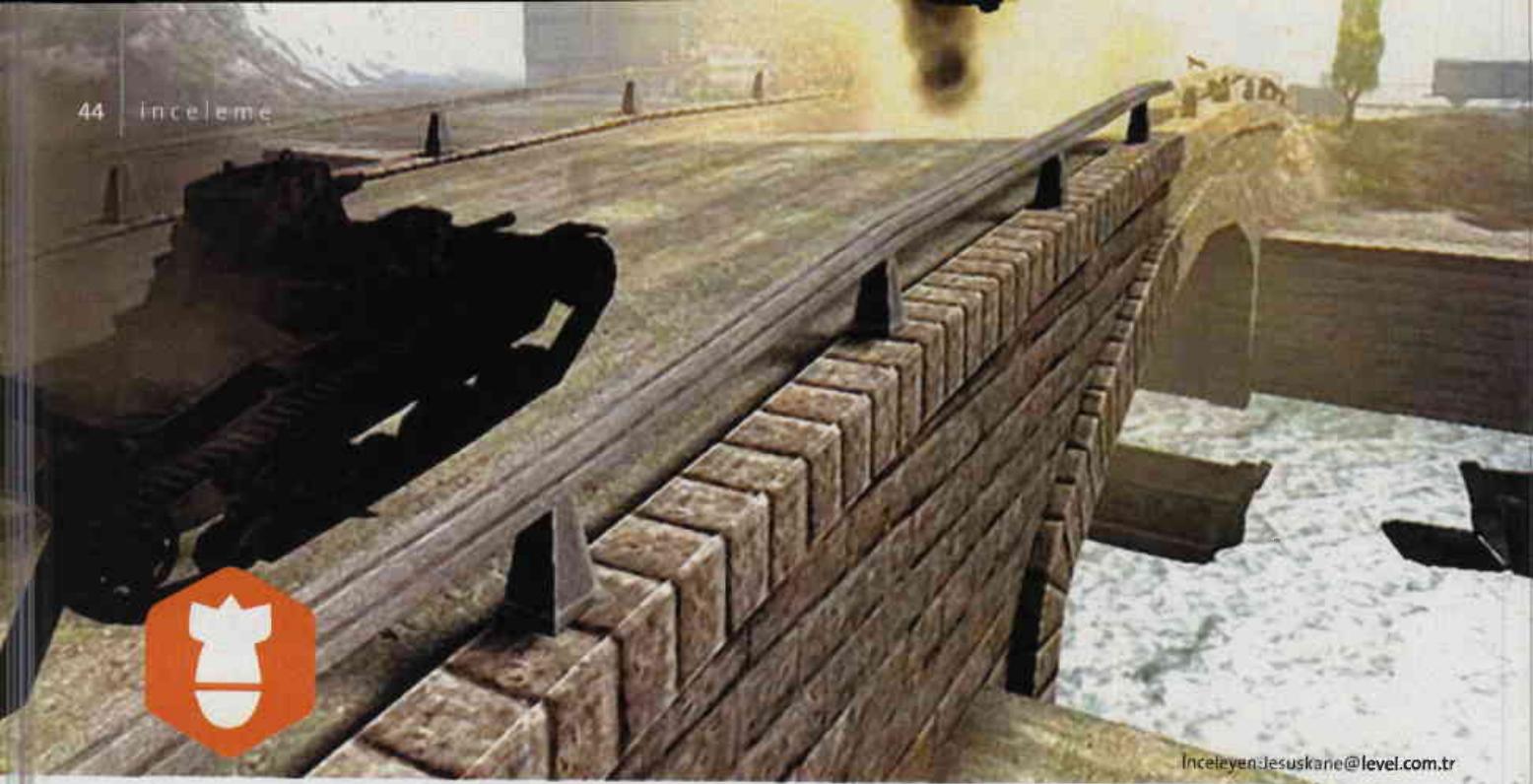
Tür: First Person Shooter
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: 733MHz İşlemci, 256MB Bellek, 32MB Ekran Kartı, 2.1GB HD Alanı
Önerilen Sis.: 1.2GHz İşlemci, 384MB Bellek, 64MB Ekran Kartı, 3GB HD Alanı

Artılar: Grafikleri gözle hitap ediyor. Igincı silahları, zaman zaman çok zekice davranışları düşmanlara karşı kullanmak güzel bir deneyim.

Eksiler: Oyundaki potansiyelin yarısını bile kullanamıyorlar. Çok kısa ve bitirdikten sonra bir daha oynanırmı istemiyorsunuz. Multiplay yok. Igincı silahları istediğiniz zaman alamamak ve içinde zeka olduğunun bildiginiz düşmanların birer embesini gibi ırstuna atlaması iyice sınırlıyor.

Alternatif: No One Lives Forever 2, Medal of Honor: Allied Assault

LEVEL NOTU: 77



İnceleyen:jesuskane@level.com.tr

BATTLEFIELD 1942 ROAD TO ROME

Merhaba yeni harita, bak bu Jesus abin... Konuşun...

Savaş haberlerinden içim bulandı iyice. Oyunun bir günahı olmasa da içinde bulunduğumuz zamanda kalkıp her ay bir savaş oyunu anlatmak biraz ironik mi geliyor bana nedir? Şimdi gerçek dünyaya kapılarını kapatıp sanal evrenimize çekilelim ve BF1942 genişleme paketimiz gerçekten genişletme yetisine sahip mi bakalım.

BF (yazmayınca laf ediyorlar, BF=Battle Field) can sıkacak derecede çok oynanan bir online oyun artıktır. Oyundaki bir iki ufak bug dışında hemen hemen sorunsuz ve oldukça eğlenceli bir deneyim sunuyor oyunculara. Yüksek sistem ihtiyaçları ve sağlam bir internet bağlantısı gerektirmesi dışında kim ne laf edebilir kapılar gibi BF'ye (yürü be!?) RTR (cooff of, RTR=Road to Rome) nacizane oyunuza altı adet yeni harita, dokuz adet yeni araç ve yeni silah ekliyor. Hepsini bu kadar mı peki? Eh, hepsi bu kadar sayılır.

RTR 1.25 patch ile geliyor. Bunun yanında bazı ses kartlarında yaşanan hırsızlık yada sesin tamamen gitmesi sorunu çözülmüş. Net code birazcık optimize edilmiş. Genel lag problemi çözülmüş denebilir (dial up bağlantısı olanlara demedim, almayın üstünüze). İtalya ve Fransa senaryoları eklenmiş, bu ülkelerin askeri güçleri de oyunuza dahil. Grafikler üzerinde bir iki düzeltme yapılmış. Sanırım teorik olarak bütün değişiklikler bu kadar.

Pak 40'ım var benim

Pratikte durum oıraz farklı tabi. Yeni haritalar oldukça başarılı. Orijinal BF haritalarından daha büyükler. Buna rağmen pek yayan kalmanıza imkan yok. Yayan kalsanız bile araçların pek kullanışı olmadığı ve piyade savaşını mecbur kalan birçok nokta var haritalarda. Genelde online oyunda spawn olan her oyuncunun bir araç kapıp gitmesi akabinde de haritanın yarısını tabanvay olarak geçmek zorunda kalmanız oldukça sık karşılaşılan bir durum.



Fiyakalı duranım arkadaşlar, Jesus bizi çekiyor.



- Kaçık kadar sayıp çekiyorduk işti?

Bunun önüne geçilmiş olması çok iyi. İki tarafın da hem silah açısından hem de başlangıç noktaları açısından daha dengeli olması oyunun oynanabilirliğini oldukça artırmış.

Yeni eklenen bir oyun modu yok. Hala deathmatch, team deathmatch, capture the flag ve conquest modlarında oynayabiliyoruz. Nette en çok oynanan mod conquest. Haritalardaki belli noktaları ele geçirip savunmaya dayalı sistem düşünülerek hazırlanmış yeni haritalarda. Yani diğer modlarda yukarıda bahsettiğim yeni harita yapısını fark etmeniz olası değil. Bunun dışında oyunun tamamını etkileyen can alıcı gelişme ise eklenen yeni araçlarla ortaya çıkıyor. Bizim Serverlarda genelde tankı ya da bombardıman uçağını kapan tek başına savaş alanına atılsa da bu araçları iki üç kişi kullanmak çok daha verimli.

Uçaklarda pek yaşanmaması da özellikle tanklarda karşılaşılan bir sorun var. Tank'a binen ikinci oyuncu makineli tüfek yuvasına oturduğunda piyadeler içi her ne kadar ölümcül olsayorsa kendisi de bir o kadar yaklaşıyor nam-lunun ucuna. Buradaki oyuncu oldukça kolay öldürülüyor. Yeni araçlarda ise bu noktalar biraz daha korunaklı. Tankın içindeki oyuncu kadar sağlam olması da küt diye ölmesi önlenmiş ikinci oyuncunun.

Daha önceki gibi tek başına tanka atlayıp çatışmaya girebiliseniz bile artık her araçta kontrolü bırakıp makineliye geçemiyorsunuz, geçseniz bile pek verimli olduğunu söyleyemem.

**Carro Armato'ya binerim**

Bu canım online oyunu Single Player oynayan az kişi olsa da her map için senaryolar mevcut oyunda. Bu senaryolarda script kullanılmıyor. Düşman her zaman kafasına göre hareket ediyor. İşimiz genelde yapay zekaya kaldığında yaşı olsa da her oyandığında farklı bir deneyim yaşatması hoş. Buna rağmen bot vs Human şeklindeki bu bölümler multiplayerin verdiği heyecandan uzak. Yine de yeni haritaları öğrenmek, yeni araçları ve silahları kullanıp yeteneklerini geliştirmek için iyi. Zaten "ya Allah" dediyip server'a dalmak pek mantıklı değil. RTR maksimum 64 oyuncu destekliyor. Bu oldukça yükselen bir sayı bu tür bir oyun için. Haritalar BF haritalarından büyük olsa da bu kadar oyuncuya çok rahat kaldırılabildiğini söylemek zor. Bağlantı olarak bir sorun yaşatmasa da oyun anında yaşanan karmaşayı ikiye katlıyor. Tabi bu karmaşanın atmosferi katkısı da yok değil. Tam anlamıyla savaş alanına dönüyor ortalık (başka ne olacaktı ki??). Serverdaki kalabalık takım çalışmasını ne kadar baltalasa da bir o kadar da mecbur kılıyor. Tek başına iş yapmaya kalkan kalktı gibi oturuyor. Toplu halde yapılan saldırılardan tadi bambaşka. Düşünsenez dört tank, yanlarında koşturan on-beş piyade, hava desteği veren üç avcı uçağı ve siz düşman üssüne saldırmadan toplarla temizliğe başlayan gemileriniz. Çok uzattım biliyorum, ama çok zevkli...

Baytown'da Gezerim

Yeni haritalar dediğim gibi altı adet. Bunlar Battle of Anzio, Battle of Salerno, Monte Cassino, Monte Santa Croce, Operation Baytown, Operation Husky. Baytown yeni Wake Island olmaya aday. Harita da önemli bir noktayı unutuyordum az kalsın. Allies ve Axis kuvvetleri eşit sayıda tank, uçak verilerek dengelenmemiş. Aksine biraz zorlamış olayı. Örneğin Monte Cassino'da Axis bir tepenin üzerindeki manastırda başlıyor. Haritada toplam beş var. Allies'in bir dünya tankına karşılık

Axis'in sadece iki üç aracı var ama bunun yanında hemen her boş spotta anti-tank topları var. Silah dağılımını "al bu senin ilacı al bu da seninki" şeklinde yapmış olmaları her takımı haritanın amacına yönelik oynamaya zorluyor. Bu harita da Axis savunacağı yerde saldırmaya kalktığında piyadelerin tanklara karşı pek şansı olmuyor. Aynı şekilde tek başına saldırmaya kalkan Allied tanklarının ömrü kelebekinki kadar bile uzun olamıyor.

Silahlarım var benim

En iyisi gelin yeni oyuncaklarımıza bakalım biraz. **British Mosquito** : Tek kişilik, çift motorlu, hafif zırhlı bombardıman uçağı.

US M3 Grant : Zırhlı iki kişilik Allied tankı.

US GMC : Paletli M3. Anti-tank topu mevcut. Maksimum kapasitesi üç piyade.

British AT 25 Pdr : Anti-tank topu.

German BF-110 : Çift motorlu bombardıman uçağı. Kuyrukta makineli tüfek yuvası mevcut.

Italian M11-39 Carro Armato : Zırhlı, iki kişilik, anti-piyade tankı.

German Pak 40 : Anti-tank topu.

Italian LVCP : Higgins Botunun İtalyan versiyonu.

Breda Modello : İtalyan yapımı makineli tüfek.

Sten SMG : Fransız yapımı hafif makineli tüfek (medic birimi için)

Rifle Bayonet : Süngü. Sadece engineer birimleri için.

Silahlar pek bir şey değiştirmeyecekmiş gibi duruyor, oysa öyle değil. Deneyin göreceksiniz.

Aferim!

Road to Rome BF1942 formülünde hiçbir değişiklik yapmadan sadece yanına kenarına köşesine bir iki eklemme yapıyor. Bir genişleme paketi olarak muhtesem olduğu söylenemesse de kesinlikle hayal kırıklığı yaratmıyor. İnsanları History Channel seyretmeye sevk edebilmiş bir oyuncunun başarılı genişleme paketi. Olmasa da olur olsa da, karar sizin... ☺

Desert Combat Nedir?

Zati muhterem bir BF1942 modifikasyonudur. Ortadoğudan Somali'ye kadar bir çok bölgeyi içerir. Günüümüz sıcak kuşağında yaşanan olayları konu aldığı gibi günümüz silahlarını ve araçlarını kullanmaktadır. Mod tamamen BF mantığı üzerine kuruludur. Yakın tarihi konu alan ve günümüz teknolojisini kullanan bir BF liginiñi çekere se denemenizde fayda var derim. Zira oldukça başarılı. RTR Expansion Pack versiyonu da siz bu yazıyı okurken çıkmış olacak.

Eğer istek gelirse bu modifikasyonu gelecek ayarda vermemi düşünüyorum.

Düşüncelerinizi levelcd@level.com.tr adresine iletin.

Geniş bilgi için: www.desertcombat.com.

son söz! "Battlefield

hastası iseniz kaçırmaçın. Yok elimdeki bana yeter diyorsanız da pek bir şey kaçırmaçmış olmanız mümkün."



LEVEL HIT
EA

Bilgi İçin: www.ea.com/eagames/official/battlefield1942

Yapım: Digital Illusions
Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Aksiyon
Multiplay: Ağ ve Internet üzerinden 64 kişi
Minimum Sis.: 500 MHZ İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ecran kartı

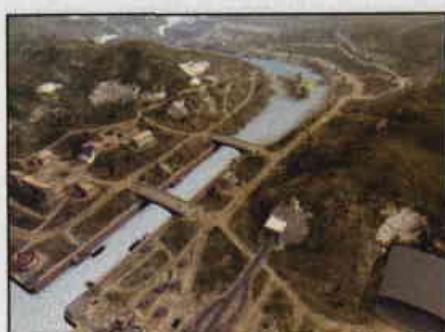
Önerilen Sis.: 1 GHZ İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ecran kartı

Artılar: Yeni Harita ve Araçlar

Eksiler: Fazla yenilik sunmuyor

Alternatif: Battlefield 1942, Operation Flashpoint

LEVEL NOTU: 81





AMERICAN CONQUEST

İnceleyen: Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

"Abi geçen gün arkadaşlarla Amerika'yı fethediyordum ki..."

Bir çok kişinin öğrencilik hayatlarında tarih dersleriyle problemi olmuştur: Kuru ders kitapları tarihteki dramatik olayları olduğu gibi anlamaz ve heyecanını yaşatamaz.

Aslında her şeyi canlı olarak yaşamak ve de kendin isteğimize göre değiştirebilmek varken hak vermemek çok zor. Cossacks'ın devam oyunu olan American Conquest'de yaptığımız da tam olarak bu. Abisinin oyun motorunu kullanan American Conquest'te iyi bir tarihçi olarak bulunduğu zamana uyarak Amerikalı'yı fethedebilirsiniz ya da kızılderilerin kabilelerini yöneterek bu baskınları topnaklarınızdan sürebilirsiniz.



Bu kesinlikle okul sıralarında ve rıltıçılık nazaran çok daha eğlenceli olacaktır. Ne de olsa hiç bir komutanın karargâhi eviniz kadar rahat olmamıştı.

Cök okuyan mı çok oynayan mı?

İlk bakışta American Conquest'in diğer gerçek zamanlı stratejilerinden pek bir farkı yok. Aynı bir müteahit gibi çalışarak arazinize binalar konduruyor ve bu taş parçalarından büyük bir kavmi yerden bitercesine oluşturuyorsunuz.

Ve yine akranlarında olduğu gibi kaynak topluyor, kısa sürede bu kaynaklarla oluşturduğunuz birlikleri düşmana sürüyor ve başarı sağlıyorsunuz.

Teknik bilgi vermek gerekirse bunu yüz çeşit birimle, yüzaltı bina çeşidi kurarak, dokuz tek kişilik haritada veya altı tarihte rol oynamış gerçek multiplayer haritasında yapıyorsunuz.

Oyunun asıl yüzünü gösterdiği yer savaşları: Öyle on ya da yüz kişilik birliklerin çarpışması değil söz konusu olan. Aynı Medieval Total War'da olduğu gibi binlerce askerden oluşan büyük ordularla meydan savaşlarına gireceksiniz.

Kahramansız Savaşlar

AC'de Mayalar'dan İngilizlere ya da Fransızlar'dan İnkalar'a kadar oniki ırk sizin emirlerinizi bekliyor. Bu ırklardan birini seçerek tarihe yumruğunu vurabilir ve aksını belirleyebilirsiniz. Her ırkın kendi yapı stilini olmasına rağmen oyuna etki eden farklılar sadece yeriler ile fetihçiler arasında bulunuyor.

Eğer mantıklı bir alt yapıya sahip değilseniz ve kaynaksal problemleriniz varsa AC'de silahlannız suskun kalmaya mahkumudur. Diğer stratejilerden farklı olarak birlikler üretildikten sonra da hammaddeye ihtiyaç duyabiliyor; Fransız tüfeklerinin her atışında kömür kullanımı gibi.

Yine bir çok diğer stratejiden farklı olarak hədə tane altın toplamak tam tezhitatlı bir asker için ne yazık ki yeterli değil. Örneğin İspanyol "halberd"larını üretirken silah ve zırhları için demir olmazsa olmazları dan.

Kaynaklar için işçilerinizi maden ocağına, ormanlara ya da tarlalara hasat yapmaya gönderiyorsunuz. Depolar imalat yollarını kısaltırken binalar birim limitini yükseltiyor. Sa-

vaşa dalıp ikisinden birini atlarsanız akşam kahvesini düşman nezaretinde içersiniz.

Savaş öncesi hazırlıklarında keşif ve araştırmalar da önemli yere sahip. Örneğin yakın dövüş becerisini yükseltmek için birliklerinizi kalede çalışmaları gereklidir.

Oyunda herşeyin her zaman güllük gülistanlık gitmemesi muhtemel. Böyle durumlarda yardım için subaylarınız ve rahipleriniz aracılığıyla diğer ülkelerde irtibata gebebilirsiniz. Hatta şıkkın bir cebe (dolu bir altın madenede) sahibiniz biraz rüşvetle düşman birlüklerini sabote edebilirsiniz. Burada bir pazarlık söz konusu değil, yani karşılığı neyse nakit olarak ödüyorsunuz.

Formasyon emirleri ve kısa yol tuşlarınızla askerlerinizi hızla ormanın gizleyilebilir ya da istediğiniz forma sokabiliyorsunuz.

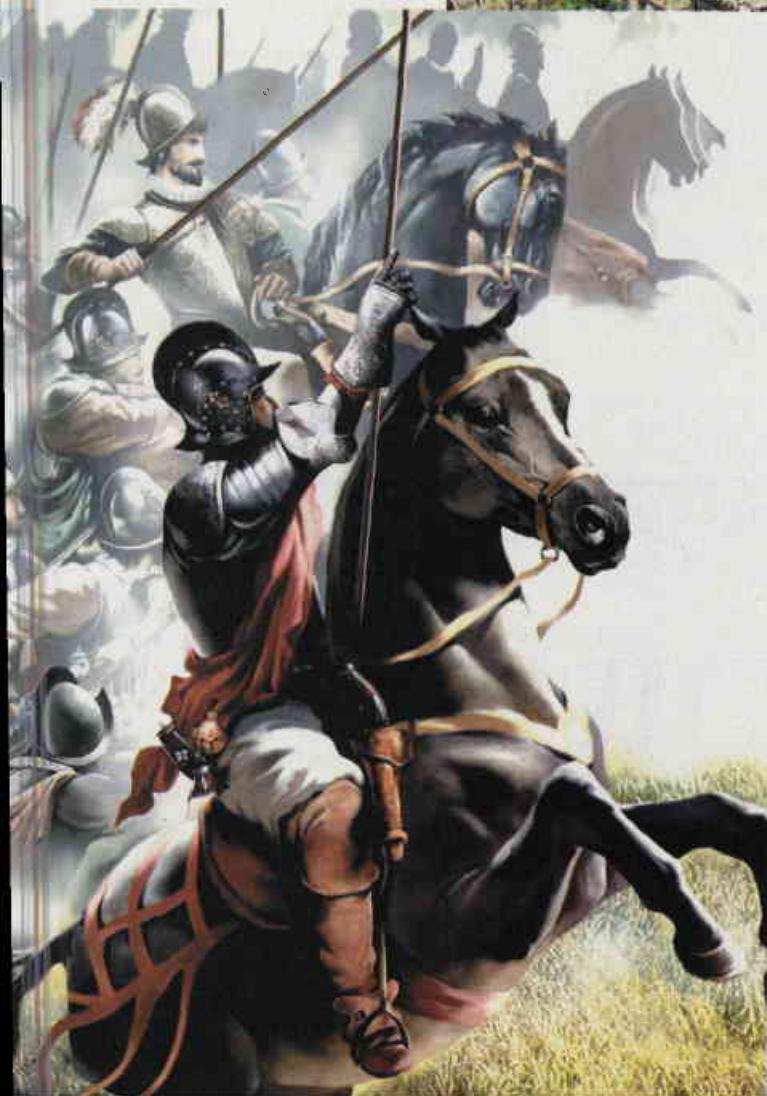
Formasyon sorunları

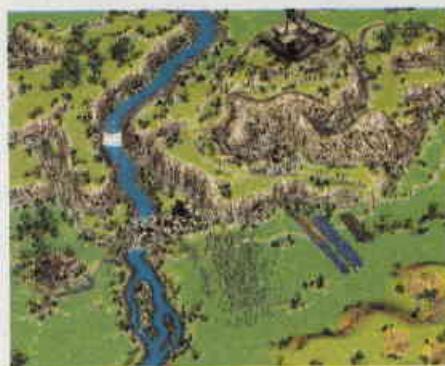
Oynayanların hatırlayabileceği gibi Cossacks'ı cazip kılan savaşlardaki gerçekçiliğiydi. AC bu gerçekçiliği detaylarına gerek bir adım yukarı taşıyor. Bu detayları oyunun bir çok noktasında görmek mümkün. Örneğin aynı yere birden çok top kullanılarak yapılan atışlar faydalıdan çok zarar getiriyor. Askerler arkadan olan saldırılarda paniğe kapılıyorlar.

Hemen hemen tüm stratejilerde askerleriniz rühsuz robotlardır. İster zafer kazansın isterse rezil kepaze olsun, siz komut vermedikçe aynı performansla savaşırlar. AC'nin bir farkı da burada doğuyor. Oyunda moral unsurları son derece önemli. Hayal edin: Önümüzdeki düşman birlüğini okçularınızla zayıflatmışsınız, Kaçmaya başlayan düşmanın üzerine piyadelerinizi sürüyorsunuz. O da ne! Yanınızda tepelerin ardından büyük bir grup atlı çıkyor ve kovaladığınız bölgük aniden geri dönüyor. Lanet olsun!!!

Bu hayalin single player'da gelebileceğinden emin değilim (yapay zeka az sonra geleceğim) ama multiplayer oynayan bir arkadaşta bizzat şahit oldum. Oyun benim puahha-ha'larım ve arkadaşın beni dövmesileyse son buldu.

AC'de zaferde ya da mağlubiyete uzanın yoluz kullandığınız formasından, yani askerlerinizi dizisini değiştirdiniz geçiyor. İdeal bir formasyonda mızraklılar cephenin en önündede sütunlar şeklinde yerini alır, o si-





rada gelen atlılarımız ise düşmanı yanlardan ve arkadan çevreerek püskürtürler. Gerçi oraya ulaşınca kadar zaten okçularınız düşmanın tozunu önceden almıştır.

Bu şekilde manevra ve taktiklere alışıkça ve başarılı oldukça bilgisayarın zorluğunu artırabilirsiniz.

Kuşatma altında binalarda saklanan köylüler ve piyadeler düşman güçlerine bulundukları siperlerden ates açarak şaşırtabilirler. Morál etmenine onlar da sahipler; ne de olsa onlar da etten kemikten. Bu safhayı geçtikten sonra sıra dışarıda mücadelede. Genelde kim yakın dövüşte daha kabiliyetli adamlara sahipse mücadeleyi alıyor.

Parmak asker online cephe

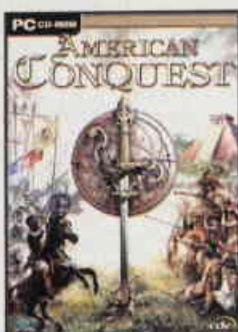
Cossacks grafik motorunun geliştirilmiş bir versiyonunu kullanan AC'de izometrik arka plan üzerinde 2D birimler kullanılmış. Görüntüler hoş olmasına rağmen çevre birçok yerde hareketsiz ve ruhsuz gözüküyor. Top güllelerinin yere düşüşleri ve patlaması fizik kollarına uygun şekilde hazırlanmış. Çoğu oyunda birimler binalara oranla büyük resmedilmiş olur fakat burada neredeyse parmak çöcüğü oynuyorlar. Aynı anda onaltıbin birimin ekranınızda olabilmesine rağmen makinanzı kasıyor. Ses efektleri kaliteli ve düşününlerek hazırlandığı belli. Toplar ateslendiğinde adamların seslerinin size ulaşmaması enteresan bir ay-

ıntı. Müzikler kaliteli olmasına rağmen oyun dinamigiye uyum sağlayamıyor. "Yapay zeka beni ıldırıttı, çok yerde komutumu dinlemeyip kafalarına göre takılıyorlar, düşman inanılmaz salaklıklar yapıyor" diyebildirim ki bu hataların büyük kısmından oyunun yeni patch'yle kurtuldum; siz de öyle yapın. Buna rağmen bir kaç kez klavyeyi isirmama neden olan hatalar gördüm.

AC'de en çok keyfi multiplayer oynamken aldim. İyi sağlanan dengeler sayesinde multiplayer bayağı eğlenceli. Klasik deathmatch dışında Technotitan ve Yorktown savaşları gibi altı gerçek savaşa yaşayabilirsiniz. Beni şaşırtan bir noktaya internet oyunları için Battle.net'i animasatacak bir sistem kurulmuş olması: Ladder'dan sohbet lobilerine, izleyici fonksiyonundan çeşitli turnuvalara kadar. (Oyununuzun orijinal olduğu varsa) internette oynayabilmek için tek yapmanız gereken multiplayer seçenekinden bir lobiye girmek ve oynamak isteyen var mı diye sormak.

Sonuç olarak animasyonlara biraz daha ruh katıldı, kahramanları yönetebilseydik ve görev dizaynı daha iyi olsayı helalinden bir sekiz puan daha verirdim. Şu anki haliyle American Conquest gerçek zamanlı strateji oyunlarını ve değişik stratejiler uygulamayı seven oyunculara önceliceğim güzel bir oyun. Gelecek görüşmemize kadar mutlu kalın, oyunsuz kalmayın. ☺

son söz! *"Formasyonunuza koruyun, stratejinizi hazırlayın ve tarihe bir de siz el atın. Sandığınızdan eğlenceli olacak."*



LEVEL UP



Bilgi İçin: www.americanconquest.com
Yapım: GSC Game World
Dağıtım: CDV

Tür: Real Time Strateji
Multiplay: Internet, Ağ üzerinden 6 kişi
Minimum Sis.: 600 Mhz İşlemci, 128Mb Ram, 1GB HDD alanı
Önerilen Sis.: 800 Mhz İşlemci, 256Mb Ram

Artılar: Gerçekçi ve kapsamlı savaş yapıları, tarihe uygun senaryolar, eğlenceli multiplayer modları
Eksiler: Kendini yenileyemeyen görev dizaynı ve sunumunu, klavye yedirtebilen yapay zeka, sınırlı grafiksel anımsason yapısı

LEVEL NOTU: 80





ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

Son vagonun dumanı istasyonda melankoli mi bırakır sadece?

Inceleyen: Gökhan & Batu
gokhab@level.com.tr

Su ana kadar rastladığınızdan çok farklı bir oyun anlatacağım sizlere, dostlar. Epey orijinal bir konuyu, bambaşka bir kıyafetle karşımıza çıkartan oyunumuz işini oldukça iyi yapıyor. Gerçi aranızdan bir çoğu tatmin etmeyecek bir heyecan seviyesine sahip, ama zaten yapmak istediği de bu değil. Biliyorum, hemen herkes oyunları, gerçek hayatı bulamadığı adrenalini ve drama için oynar, ama bu seferki amaç daha farklı olacak. Eğer bir tren mühendisliği olsayıdı, eğitimin önderslerinden biri olabilecek bir oyundan bahsetmek istiyorum size. Belki oyun demek de haksızlık olur, çünkü dediğim gibi oyun sıfatını hak ettirecek zevk, hırs, başarma içgüdüsi, tattımkarlık ve heyecanı, yerini daha çok gerçekçiliğe ve belki de tatlı ve eski bir romantizme bırakacak. Yapmayı! Herkes raylar üstündeki yolculuğu biraz olsun romantik bulur, öyle değil mi?

Oyunu açtığınızda kesinlikle herhangi bir demo beklemeyin. Hatta değil başlangıçta, oyunun herhangi bir aşamasında demoya benzer hiçbir görsellik olmayacağı. Çünkü bir demoyu gerektirecek, aşamalar, görevler, senaryolar olmayaçacak. Elbette "oyun" kimliğini kazanabilmesi için birkaç görevci serpiştirilmiş, ama gördüğünüz genel olarak saf bir tren simülasyonu olacak. Başka simülasyonlar vardır, bilimum aracı geçmeniz gereklidir, kimilerini yakalar, kimilerini saf dışı bırakırsınız, ya da en hızlı şekilde hedefe ulaşırısz. Ama kaç oyunda genelde en fazla saatte 100-120 yaparak bir istasyondan bir istasyona yolcu taşırsınız? Bir treni her vagonıyla, enince ayrıntısına kadar yöneteceksiniz, ve gerekli zamanlarda ge-

rekli kararlar vereceksiniz. İstediğiniz detaylarsa aradığınızı sonuna kadar bulacağınız garanti edebilirim. Hem görsel, hem işitsel hem de ansiklopedik boyutta trenler dünyasının içine ciddi bir şekilde girebilirsiniz.

Çocukluğunuzda özendiğiniz büyük tren setlerini hatırlayın. Onlarla oynamak için yapılması gerekenler nelerdi (para dışında) Önce mekan kurulurdu. Dağlar, tüneller, köprüler, istasyonlar... Sonra tren birleştirilir ve en nihayetinde yollara düşerdi. İşte Trainz'de aynen işler böyle yürüyor. Oyun 3 ana bölümünden oluşuyor: Surveyor, My Collection ve Driver.

Tarz farkı

Surveyor, oyunun genel olarak en iddialı ve başarılı olduğu bölüm. Burada oyunun geleceği dünyayı, bombos beyaz bir zeminden alıp istediğiniz gibi şekillendirebilirsiniz. Burada gerçekten epey çok çeşit ve ayrıntı mevcut. Yükseklik ayarlamaları, vadiler ve tepe yaratımı, akarsular, tüneller ve köprüler... Otoyollar, tren yolları, zemine göre ayarlanmaları, kesişmeler, birleşmeler... Binalar, ağaçlar, atlar, koyunlar, bilimum yol kenarı aksesuarları... Kisası daha çok doğaya dönük olmak üzere (metropol ortasından geçmesini bekleyemezsiniz trenininiz) sınırsız özgür bir dünya yaratmakta serbestsiniz. Ayrıca dünyanızın üzerinde örterken de çayır, çim, toprak, kaya, beton gibi bir sürü zengin doku kaplamasını kullanabilirsiniz. Bu bölümde dikkatimi çeken bir iyi, bir de kötü nokta oldu. İyi olan, gerçekçiliğe önem veren benzeri tüm simülasyon, Tycoon veya sim oyunlarının aksine bu dünya yarat-





ma işinin burada karışık olmaması. Trainz'deki menüler ve kullanımları bir hayli kolay ve çok kısa bir sürede öğrenebilirsiniz kadar sade. Yani: maksimum kontrol, minimum enerji. Kötü haber ise, yol kenarı aksesuarlarının bazlarında olağanüstü boş verilmişlik. Siz gidin böylesine detaylı ve gerçekçi bir oyun için o kadar zaman ve para harcayın, ama yol kenarındaki tüm hayvanlarınız (kanguru dahil) buzzdan birer heykel gibi orada dursunlar. Hadi dolaştırmak, gezdirmek istemedin, ama bir kimliği, küçük bir animasyon vermek de mi çok zordu acaba ey Auran?

Neyse, akillarda bu gibi soruları bir kenara bırakarak, oyunun Driver kısmına geçelim. Burası trenizi birleştiridiiniz ve az önce inşa ettiğiniz (veya önceden bilgisayarın hazırlamış olduğu) mekanlarda dolaştığınız yer. Lokomotifinizi ve vagonlarınızı basit kliklerele birleştirir, haritanızı seçer ve yola koyulursunuz. Her şey oldukça basit ve şık. Yalnız buraya kadar degenmedim ama artık söylemem gereken önemli ve açı bir nokta var sevgili Level halkı.

Boyu farkı

Oyunumuz konusu itibariyle yolculuklarda epey farklı bir özgürlüğe sahip olacak. Eğer bir uçağınız varsa, sade, yalnız... Düşünsene, aslında aracı hızlandırmak ve yavaşlatmak dışında yol kontrolünüz yok, raylar yürüyen dişli merdivenler gibi tüm hakimiyeti ellerine alıyor zaten. Bu da ne yazık ki oyunun zevkini ve eğlencesini düşürüyor. Ama kesinlikle bunun sorumlusu yapıcı firma Auran değil, onlar ellerinden geleni yaparak mümkün olanın nerdedeyse en iyisini yapmışlar, oyunun konusunun doğal bir handikabı sadece..

Neyse kaldığımız yerden devam etmemiz gerekiyor, My Collection oyunda kullanılan onlarca farklı lokomotif ve vagon türünü, her yönden ve yakından inceleyebileceğiniz, her birinin tarihi hakkında bilgi alabileceğiniz, farlarını görebileceğiniz, kornalarını duyabileceğiniz bir tür sanal müze. Bu rayı internette indirebileceğiniz ya da eklerini satın alabileceğiniz daha başka trenlerle zenginleştirmeniz mümkün (tabii seyretmek için değil sadece, hepsi kullanılabilir).

Gelelim oyunun teknik özelliklerine.. Kuşkusuz oyunumuzun en mükemmel yanı gorselliği. Zengin

grafikler, detaylı kaplamalar, epey güzel ışık, sis, duman efektleri, hava koşulları ve bir sürü tren çeşidiyle birlikte gözde her daim hoş gelen bir yan var. Bacanızdan çıkan dumanın saydam olmasından ve yağan kar ve yağmura kadar yolculuktan etkilenecek için çok nedeniz olacak. 16 bitlik 640X480'den, 32 bitlik 1600X1200'e kadar istediğiniz çözünürlükte oynayabilir, dahası tonlarca grafik detayını ayarlayabilirsiniz. Dolayısıyla bir çok makine oyunun performansından memnun kalacaktır.

Sesler konusunda da benzeri yorumları söylemek mümkün. Hemen her trenin kendine özgü sesleri var. Her birinin kornasını, hızlanmasını, yavaşlamasını ve motorunun sesini epey temiz bir şekilde duyabilirsiniz. Ayrıca doğa efektleri (rüzgar, kuşlar, yağmur, çamur) de aynı başarıyla oyundaki yerini almış. Yalnız aynı şeyi ne yazık ki kazalar için söylemeyeceğim; tren kazaları konusunda da aynı özeni gösterseler her şey yerli yerinde olacaktı, ama kadi kizi-kusur ilişkisi işte...

Son olarak oyunda her ne kadar yok dediysen de sizin için hazırlanmış bazı senaryoların olduğundan bahsetmem lazımdır. Bu senaryoların çoğu size verilen kurallara uyarak (genelde kırmızı ışıkta geçmemek gibi) belli zamanlarda belli istasyonlarda olmanız isteniyor. Bir tren yarışı beklemiyordunuz herhalde.. (hmmm, aslında hiç de fena fikir değil, doğru yol ayrımlarına en hızlı karar verecek kazandığı ve epey karışık bir ray sistemine sahip iki lokomotiflik bir tren yarışı, neden olmasın..)

Sonuç olarak belirtmeliyim ki, Trainz farklı bir oyun. Farklı olmanın sorumluluklarını da yanında getiriyor. Trenlere karşı duyulan meraklı kamılgamaya çalışıyor belki ve bunun için var gücüyle uğraşıyor da... Ulaşmak istediği kitleyi de mutlu ediyor kesin, pek başarılı. Ama siz onlardan biri misiniz? Eğer değilseniz Level notundan bir beş çikartın. ☺



son söz! *"Her ne kadar kendi içinde çok başarılı olsa da içeriği itibarıyle heyecan tutkunlarını hiç tatmin etmeyebilir."*



Bilgi İçin: www.virtualtrainz.com
Yapım: Auran
Dağıtım: Strategy First

Tür: Simülasyon
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: 400Mhz İşlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: 733Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Artılar: Grafikleri çok güzel ve çekici. Çok kolay bir arabirime sahip, vagon ve lokomotif çeşidi yeterince fazla. Sesleri gerçekçi.
Eksiler: Bazı küçük ayrıntılarda eksiklikler var. Kenardaki objeler fazla donuk, kaza efektleri eksik. Müzik yok.
Alternatif: Microsoft Train Simulator

LEVEL NOTU: 84

HIGHLAND WARRIORS

Etek giyip de kahraman olmak zor, hele bu oyunda daha da zor

İnceleyen: Onur Bayram
onur@level.com.tr



Tüm dünyaya İskoç kültürünü tanıtan bir film vardır. Aranızda seyretmeyen olduğunu sanmıyorum. Highlander serisini kim unutabilir ki? Özellikle Türk televizyonuna damgasını vurmuş, Tango & Cash'ten sonra en çok yayınlanan filmler listesinde üst sıralarda yer alan bir seri. Filmde İskoç kökenli kahramanımızı oynayan Christopher Lambert masum, kareli, diz altından biraz uzun eteğiyle dehşet saçmaktadır. Data Becker'deki amcalar da bu seriden çok etkilenmiş olacak ki bu konuya bir gerçek zamanlı strateji oyunu ile dile getirmeyi istemişler. Laf aramızda ben bu seriden pek hazzetmemesem de çocukluğun verdiği gaz ile olacak, nete girdiğim ilk bir iki ay Highlander nickimi kullanmaktaydım (o sen miydin? Ahahah ha! -editör).

İskoç kültürü

İskoç kültürüne geri dönersek (sevinirim - editör), oyunun konusu tahmin sınırlarınızı zorlamayacak nitelikte. Konunun ve geçen isimlerin de hepimizin sevdigi bir hikayeye benzendiğini belirtiyim. Büyüky Britanya adasındaki İngiliz kralına karşı ayaklanan İskoç halkın özgürlik mücadelesi diyebiliriz aslında konuya. Biraz derine inersek kopuk grupları özgürlik mücadeleşi için birleştirmeye çalışan William Wallace ve destekçisi Robert the Bruce'u görüyoruz. Sonuçta birileri özgürlük için savaşıyor ve bunlar etek giyiyor. Bunun dışında konunun hiç bir çekiciliği yok. Oyunda 4 ayrı senaryo var. Hepsi 10'ar alt görevden oluşuyor. Uzunluk açısından tatmin edici çünkü görevler kolay bitirilmiyor. Ancak o kadar uzun süre dayanabilir misiniz bilemiyorum.

Oyna girmeden ekran kartı, çözünürlük, ses gibi ayarları yapıyorsunuz. Çok iyi bir çözünürlük seçmemeniz şiddetle tavsiye edilir. Oyna girince orta karar bir demo izliyorsunuz ve oyun motoru ile süslenmiş menüye giriyorsunuz. Menüde dikkat çeken noktalar, bir harita editörü ve arabirimin istediği gibi ayarlanabildiği bir alt menü. Harita editörünün dik katı çekmesinin sebebi ayrı bir program olarak değil de oyun içi motor kullanarak çalışması. Arabirimin ayarlanması da tuşları istediğiniz yere, mini haritayı istediğiniz yere koyma veya bazlarını iptal etmeniz şeklinde. Aslında klavye kullanan profesyonel oyuncular için ekranda sadece mini harita ile oynamak güzel olabilir fakat bu oyunda bu kadar ustalaşacak potansiyel göremiyorum.

Gezgin arabirim

Arabirimden Age of Empires serisine benzer istatistik ekranlarına da ulaşabiliyorsunuz. Oyun hakkında ayrıntılı bilgilendirme bir strateji oyunu için her zaman artı yön dür. O an hangi üiteden ne kadarına sahip olduğunuza, hangi binalardan kaçar tane yaptığınız ve bunların durumlarına ulaşabiliyorsunuz. Aynı şekilde mini haritanın da sadece kaynak, askeri ve genel durumu gösteren modları var.

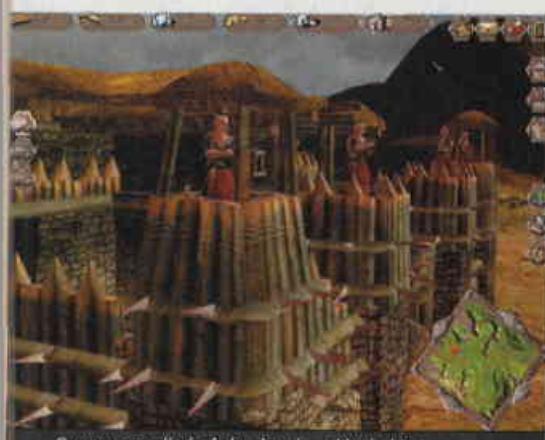
Kaynak toplarna tabiki bu oynunda da baş tacımız. Yine de bu konuda ufak bir değişiklik yoluna gidilmiş. 5 kaynak türü var. Bınalar odun, yiyecek, taş, demir ve altın. Buraya kadar bir değişiklik yok. Fakat kaynak toplanan köylülerle ilgili ilginç bir sistem kullanılmış. Köylü



hangi kaynağı toplayorsa istatistiklerde o sınıf altında görülmüyor. Ayrıca daha ilginci, topladığı kaynağa göre ustalık kazanıp bir süre sonra bir anlaşma imzalayarak o işin adamı oluyor ve o spesifik kaynağı daha verimli toplayıyor. Buraya kadar fikir güzel fakat köylüler bu ustalığa çok çabuk erişiyorlar. Öyle ki karşı taraf köylülerini saldırsa ve hepsini yok edip gitse üretimi saymazsanız topu topu 5 dakika içinde aynı ustalıkta köylülere ulaşabiliyorsınız. Bu da bu güzel fikri öldürmüştür. Madenlerle ilgili ufak bir ekleme daha; bazı dağların ve tepelerin eteklerinde maden kurabileceğiniz kayalıklar bulunuyor. Siz de buralar dan kaynak çıkarabilmek için önce maden kurup öyle köylü yolluyorsunuz.

Topla topa bitmedi

Yine ilginç sayılabilen bir nokta daha var kaynak konusunda. Oyunda yaklaşık 15 ila 25 dakikada bir hava durumu değişiyor. Ve siz de bu hava durumuna göre her yiyeceği toplayamıyorsunuz. Örneğin mahsiller soğuk ve yağışlı bir havada kullanılmıyor. Siz de bu durumda etraftaki geyikleri, domuzları avlamak zorunda kalıyorsunuz. Tarlanın pahalı olması da burada saçma olmuş cünkü zaten zar zor yapabildiğiniz tarlayı bir kaç dakika



Oyunun genelinde de bu donuk renkler hakim.



Formasyon güzel tabi. Ama sadece senaryo editöründe...



İste bu da oyundaki en renkli ünite. Ne yazık ki görebileceğiniz tek değişik renk.



Ekranda temel tuşlar olmamıncaya daha açık bir görüntü sağlıyor.

sonra kullanamıyorsunuz. Bu da dengesiz oluyor. Sadece tarla değil oyunda genel olarak hersey pahali. Kaynak bulmak da kolay değil. Genel olarak gerçek zamanlı stratejilerde kaynak derdinden uzaklaşmıştıkımız şu günlerde bu kadar kaynağa yatırım yapmanın anlamını göremedim.

Bir strateji oyunduda çarpışmalar nasıl olur ki? Büyük ordu veya taktik strateji veya silah dışında bir şeyler kullanmak? Bu oyunda hiç biri yok. Öncelikle çok büyük ordu kuramıyor, kurmaya çalışsanız bile yönetemiyorsunuz. Aslında oyundaki



daha da dağılıyor. Bunun yanında doğaüstü güçler kullanan çok fazla ünite yok ve bunların büyülerini de açıkçası hiç bir şekilde oyunun seyrini değiştirebilecek niteliğe sahip değil. Genel olarak alan etkisi yerine bir askeri etkileyen büyüler var. Alan etkisi gösteren bir büyü askerleri berserk moduna sokuyor ama zaten kontrol ile ilgili yeterince dert yandım. Daha da konuşmayıam.

son söz!

“Büyük RTS'lere kalkışmanın büyük sorumlulukları vardır. Bunu tam anlamıyla yerine getiren de var... Getiremeyen de...”

3. boyutun gözünü seveyim

Her şeye rağmen zamanın gerisinde kalmamış bir oyun diyebiliriz Highland Warriors'a. En azından 3D motora sahip. Tabii bu kadarla yetinmeyeceğim. Kendi geliştirdikleri bu motoru menüler, ara demolar ve görevlere giriş çıkış demoları da dahil her yerde kullanmışlar. Motorun hoşuma giden tek yanı ışıklandırımı çok iyi kullanması oldu. Onun dışında ne yazık ki sınıfta kalyor. Öncelikle bir strateji oyunduda gölge oyunlarından çok dikkat edeceğinişey kaplamaları olacaktır. İskoç oyunda İskoçları görmeliyim. Ama nedense benzemiyorlar. Hepsı tek tip. Animasyonlar da hiç kullanılmış gibi. Üniteler sopa gibi yürüyor. İzometrik stratejilerde daha çok açı vardı. Bunun dışında mekan ve bina kaplamaları da vasat. Oyunun genelinde çok donuk bir hava hakim. Hiç can alıcı renkler yok. Belki biraz efektlerde renk kullanılmış. Onun dışında duman efekti işler acısı. "Yapmadığınız şeyi neden kullanıyorsunuz kardeşim" demek geliyor insanın içinden. Bir de tabii olmazsa olmaz grafik hataları, iç içe geçmeler var. Genel olarak hiç bir albenisi bulunmayan 3D yapılmış bir motor var karşımızda. Belki sadece uzaktan bakarken aldanılabilecek bir görüntü. Sesler de oyundan genel donukluğuna uyuyor. Ruhşuz ünite bağırmaları ve anlamsız bir İskoçumsu müzik. Teknik olarak ne yazık ki olmamış.

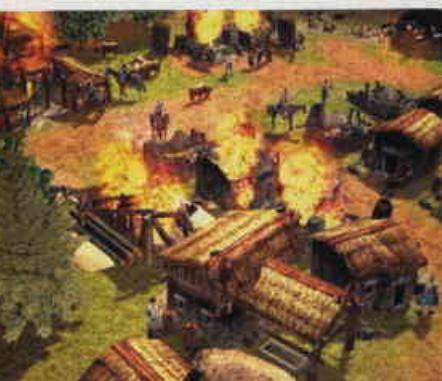
Highland Warriors bir kaç güzel fikrin arkasında kocaman bir sıkıcılık barındırıyor. Gayet güzel duygular içinde acaba bende Mel Gibson gibi "Freddoom!" diye bağırrı miyim diyorsunuz ama aslında hiç de öyle değil. Oynamaya niyetlenirseniz hayal kırıklığına uğrarsınız. Hele hele multiplayer hiç denemeyin. Eski topraklara aynen devam. ☺



Bilgi İçin: www.highlandwarriors.com

Yapım: Soft Enterprises

Dağıtım: Data Becker



yön bulma iyi tasarılanmış. Üniteler size saç baş yoldurmuyor. Ama çarpışma sırasında askerleri tutabiliyorlar. Taktik strateji yapabilmenin imkanı yok. En azından formasyon olayını koyabiliyorlardı. Böylece hiç değilse biraz daha düzgün durmaları sağlanabilirdi. Askerleri yönetemekte kullanabileceğiniz 3 kademe var. Bunlar savunma ve saldırı emirleri yerine geçiyor. Fakat saldırı emri veremeden dağılan ordunuz saldırı emrini verince



Mel Gibson'a benzetebilen var mı?



Herkesin dağıdığı karışıklık anından bir sahne.

Tür: RTS

Multiplay: Var

Minimum Sis.: 800MHz işlemci, 128MB RAM, 690MB HDD, 32MB Ekran Kartı

Önerilen Sis.: 1.3GHz işlemci, 256MB RAM, 690MB HDD, 64MB Ekran Kartı

Artılar: Bir iki değişik fikir, uzak hoş duran grafikler

Eksiler: Sıkıcı atmosfer, yakından kötü gözüken grafikler

Alternatif: Empire Earth

LEVEL NOTU: 61

TOTAL IMMERSION

RACING

İnceleyen: Onur Bayram
onur@level.com.tr

son söz! "Hastasına değil ama meraklısına birebir. Eğlenceli ve geniş içerikli bir yarış oyunu."



Düşündür de her ay elimize ne kadar saçma sapan tekerlek üstü yarış oyunu geliyor. Etrafta bir sürü gereksiz araba yarışı oyunu varken, ön plana çıkılmak için denenen her yol kabul görür bence. Total Immersion Racing'de böyle bir yol denemiş. Aslında yaptığı çok değişik birsey değil. Her türden yarış severlerde açık bir oyun. Ama işin sırrı bunu ne kadar başarabildiğinde. Üç noktalara sapmadan hem "arcade" denilen gönlünüzce hız yaptığınız türü, hem de arabayı incik cincik kurcaladığınız simülasyonu bu kadar dengeli verebilen bir oyun daha görmedim. Yanlış hatırlamıyorum en son F1 2002 için bunu demiştüm fakat onun arcade modu fazla hafif kaçıyordu. Simülasyonu ise fazla ağır.

Her telden

Her zamanki gibi öncelikle tek yarış ile başlıyoruz. Amaç oyunun fizik motoruna alışmak. Her modda yarışmadan önce amatör mü yoksa profesyonel mi olduğunu seçiyorsunuz. Bunun haricinde vites seçimi de var. Bundan sonra yarışın ana menüsünde karşınıza aracın modifiyesi, pratik, sıralama ve yarış turları çıkmıyor. Aracın modifiyesi girip de ayarlamak zorunda olduğunuz birsey değil. Hatta hoş bir özellik eklemiştir. İstesiniz aracı pist'e göre oyunun otomatik modifiye etmesini isteyebiliyorsunuz. Piste çıkmadan önce oyun size otomatik ayarları kabul edip etmediğinizi soruyor. Bu ayarlar da genelde çok yanlış olmuyor. Bu otomatik ayar yapan bölümde istemediğiniz ayarların ellenmemesini de belirtebiliyorsunuz. Daha sonra pratik ve sırala-

Direksiyon + vitesin dayanılmaz hafifliği

ma turlarını atıp yarışa çıktıınız.

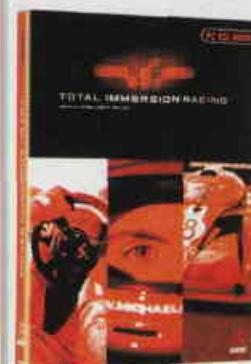
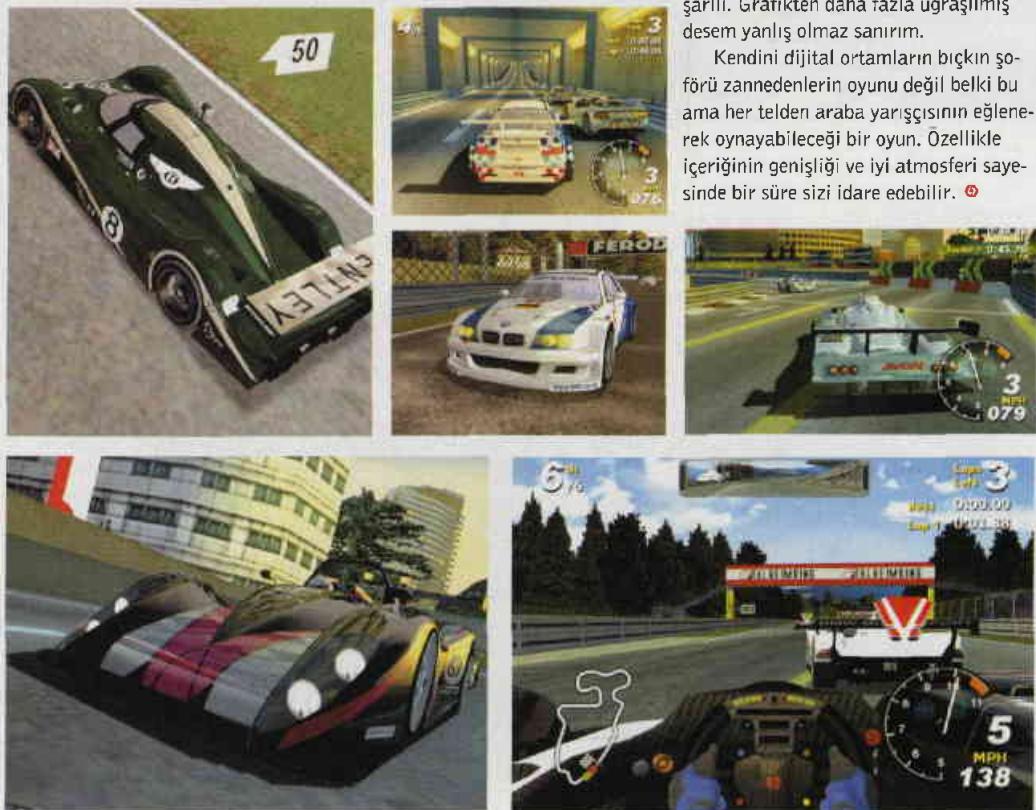
Kariyer modunda ise kendinize bir karakter yaratıp önunge gelen her yarışa katılıyorsunuz. Yarışlar araba markalarına göre ayrılmış durumda. Başlangıçta sadece 3 şampiyonaya katılabilirsiniz. Bunları kazandıkça da diğer şampiyonaların arabaları açılıyor. Siz de bu araçlarla yarışlara katılabilirsiniz. Aynı şey diğer modlar için de geçerli.

Fizik motoru diğer yarış oyunlarından biraz farklı. Aracın yolda çok stabil gidebildiğini söyleyemeyeceğim. Özellikle başlarda ufak hareketlerde afallamanız mümkün. Fakat alışması zor değil. Daha gerçekçi olabilmiş fakat bu da bu tarz bir oyun için gayet yeterli. Asıl sorun bu garipliğin daha sürücüz yardımaları açılmış yaşanması. Oyunda devre dışı bırakılabilen bir kaç yol yardımcı mevcut. Ve bunları devreden çıkışınca işiniz gerçekten zorlaşıyor. Yüksek süratte en ufak bir kayma savrulmaya neden oluyor. Araçlar F1 aracı değil ama bu kadar hassasiyet biraz fazla. Yol yardımlarıyla ilgili ufak bir not; ABS güvenli fren ve TCF anti patinaj sistemlerinin arabirimde ledleri var. Bunlar devredeken ışıklar yanıyor. Bu oyunun atmosferine hoş bir hava katmış.

Parlak Işığın gücü

Total Immersion Racing'i ön planda çıkarılan diğer bir özellik de grafik motoru. Piyasadaki bir çok rakibine göre iyi bir yerde. Ağaçların arasından süzülen güneş ışığının hüzmelere görmeye değer. Gölgelendirme ve araç kaplamaları için de aynı güzellikte iltifatlar edebilirim. Yalnız bir iki ufak nokta atlanchı. Seyirci ve ortam yine babadan kalma yöntemle karton gibi yapılmış. Ayrıca araçların hasar modelleri ve iş görünüşleri de çok iyi sayılmaz. Ama en azından araçların içlerinin olması bile artı puan kazandırır. Arka planda çalan müzikler de iyi sayılabilir ama motor sesinin ötesine hiç bir şey geçmez. Ses efektleri konusunda da oyun yeterince başarılı. Grafikten daha fazla uğraşılmış desem yanlış olmaz sanırım.

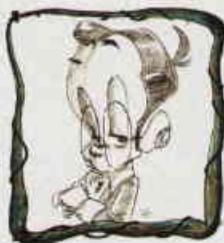
Kendini dijital ortamların biçkin şoförü zannedenlerin oyunu değil belki bu ama her telden araba yarışçısının eğlenecek oynayabileceği bir oyun. Özellikle içeriğinin genişliği ve iyi atmosferi sayesinde bir süre siz iade edebilir. ☺



Bilgi İçin: www.totalimmersionracing.com
Yapım: Razorworks
Daire: Empire Interactive

Tür: Yarış
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: 500MHz işlemci, 96MB RAM, 490MB HDD
Önerilen Sis.: 800MHz işlemci, 256MB RAM, 490MB HDD

Artılar: İyi grafik motoru ve ses efektleri, zengin içerik, iyi atmosfer
Eksiler: Şaşkın fizik motoru, başlangıçta çok az aracın açık olması
Alternatifler:



TONY TOUGH

Özel dedektiflerin yüzkarası psikopat balkabağına karşı!

Inanılmaz konfigürasyonlar isteyen hiper gerçekçi oyunların çıktıığı şu günlerde, Tony Tough adetinde bir mola veriş ve geçmişe bir bakış. PC'nin Amiga ile rekabet ettiğine bilenler, Lucas Arts'ın adventure klasiklerini elbette hatırlayacaktır. Monkey Island, Day of the Tentacle ve Sam'n Max gibi absürtlüğün dibine vuhan oyunları hala gündemeler. Espri anlayışı ve görsel yapısına bakınca Tony Tough da aynı yolun yolcusu gözükmüyor...

Büyütecin arkasındaki miyop

Tony Tough adının tam aksine çelimsiz, ana kuzusu kılıklı bir özel dedektif. 10 yıldır aynı dava üzerinde çalıştığı ve bir ilerleme kaydedemediği için bağlı bulunduğu ajansın alay konusu olmuş bir "loser". Kariyerini adadığı davaya, her cadılar bayramında ortaya çıkıp, çocukların şekerlerini çalan, kafasına balkabağı geçirmiş bir psikopat (aslında Tony'nin bu psikopatla doğrudan çok komik bir bağlantısı var ama buna en iyi kendiniz şahit olun). Bizimkisi birçok kez meslektaşlarına karşı komik duruma düşmesine rağmen umudunu kaybetmiyor ama bu sefer de mor renkli köpeği Pantagruel'i kaybediyor. Daha sonra aldığı bir notla köpeğinin kaçırıldığını öğreniyor (hımm, acaba psikopat balkabağı bu işin arkasında olabilir mi?) ve böylece absürlükler dolu macerasına başlıyor.

Tony Tough geleneksel tarzda iki boyutlu bir adventure. Objeler topluyor, karakterlerle konuşuyor ve tabii ki bulmacaları çözüyor. Yalnız bu bulmacalar hani şu ciddi adventure'lardan alıştığınız, olayları takip etme ve mantık yürütme ile çözülebilenlerden değil. Tam aksine

çözümler saçmalıklarda saklı; bazen elinizdeki en alakasız şeyleri birleştirerek, bazen de en ipe sapa gelmez lafi ederek ilerlemeniz mümkün. Örneğin odanızdaki inek kafasının ağızında tuttuğu bir demet patayı almak için bir üst kattaki duvarda ters bir şekilde asılı bulunan yarılmış kuyruğunu çekmeniz gerekiyor. Tabii ne de olsa oyunun başı olduğu için, bu inek olayı makul sayılabilir. Ama emin olun ilerledikçe bulmacalar absürdleşiyor. Tony Tough'in en ilginç özelliği oylara yaklaşım biçimini olsa gerek. Özgün mizah anlayışı sayesinde, el attığı her şey komik bir duruma dönüşebiliyor; özellikle diyaloglar gerçekten sıkı esprilerle dolu.

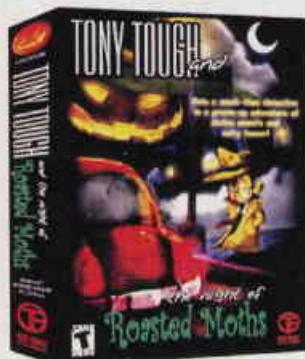
İkinci boyutun renkleri...

Oyun iki boyutlu olmasına karşın, başarılı renk kullanımının sayesinde derinliği olan mekanlar elde edilmiş. Ayrıca oyunun geneli rengarenk mekanlarda geçtiği için hiç sıkılmıyoruz. Karakterlerin çizimleri de en az oyun kadar matruk (özellikle sakallı kadın, baloncu palyaço ve falcı bacıya dikkat); hele seslendirmeleri bir harika (sağolsun AudioGodz). Yalnız diğer sesler ve müzikler, seslendirmenin yanında çok cılız kalmış. Tony Tough oynanabilirlik adına yeni bir şey vaat etmiyor. Sağ tıkla karşınıza çıkan menüden, duruma uygun komutu (konuş-incele-al-kullan) seçerek etkileşime geçebiliyorsunuz. Ana menülerin grafiksel olması da hoş bir detay. Tony Tough beni eski günlere götürmeyi başardı ve eğlendirdi de. Ayrıca hep şu Lucas Arts klasiklerini merak edenler için de iyi bir başlangıç olabilir.



Güven Çatal
guven@level.com.tr

son söz! *"Tüm bu 3D kalabalığından çıkip, eski günleri hatırlamak ve absürd durumlara dalmak için ideal bir oyun."*



Bilgi İçin: www.prograph.it
Yapım: Prograph Research Srl
Dağıtım: Got Game Entertainment

Tür: Adventure
Multiplay: Yok
Minimum. Sis.: 200Mhz İşlemci, 32MB RAM, 4MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: 400Mhz İşlemci, 64MB RAM, 8MB Ekran Kartı

Arıtlar: Komik karakterler ve rengarenk grafikler. Diyaloglar çok iyi yazılmış ve sağlam esprilerle dolu. Seslendirme çok başarılı. Sesler ve müzikler biraz ilkel kalmış. Bulmacalar daha çeşitli olabilir. Adventure türü adına yeni bir şey söylemiyor. Lucas Arts klasikleri

Eksiler:

Alternatifler:



LEVEL NOTU: 7.1

ULTRA ASSAULT

İnceleyen: Fırat Akyıldız
fırat@level.com.tr

Yeni çıkan her oyun 3D olmak zorunda değil ki...

son söz! "Boyutu ufak olabilir, grafikleri 2D olabilir, ama bu, Ultra Assault'un iyi bir oyun olmadığı anlamına gelmiyor."

Bir oyunun eğlenceli veya kaliteli olması için 3D olması gerekmeli. Öyle ya, 3D olmayan ve boyutu birkaç kilobyte'yi geçmeyen birçok oyun, şu anda piyasada bir çok 3D oyundan çok daha eğlenceli olabiliyor. Mesela, Bikini Karate Babes'e beş milyon yen vereceğiniz, paranızın bir milyon dolar daha ekleyip bir adet Karate Kid olabilirsiniz.

Ultra Assault, Commodore ve Amiga'da oynadığımız klasik shoot'em up oyunlarından biri. Oyunda bir uçuşa kontrol ediyorsunuz ve yukarıya doğru giderek karşısına çıkan tankları, uçakları ve diğer ağır savaş makinelerini vurmaya çalışıyorsunuz.

Ultra Assault'ta toplam 6 bölüm bulunuyor. Oyunun başında bu bölümlerden ilk üçünü oynayabiliyorsunuz (ilk iki bölüm Güney Çin'de geçiyor). Bu üç bölümün geçtikten sonra diğer bölgeleri de oynayabiliyorsunuz. Her bölümün sonunda da, eski shoot'em up'larda olduğu gibi Boss'larla karşılaşıyorsunuz.

Ultra Shoot'em Up...

Oyunluk zorluk dereceleri; Easy, Medium ve Hard. Hemen belirtmeliyim ki, oyun Easy'de bile sizin oldukça zorlayabilir. Bunun asıl nedeni oyunun gerçekten de çok zor olması değil. Oyun ekranı çok karışık ve zaman zaman silah efektleri çok sıklıkla geliyor. Bu da, gelen mermiyi veya bombayı fark etmemenize ve hiç beklemediginiz bir anda vurulmanıza neden oluyor. Vurulduğunuz zaman, en son geçtiğiniz Checkpoint noktasından oyna devam ediyorsunuz. Ama Checkpoint'lerin arası biraz uzak. Aynı bölümün en baştan oynamak istemiyorsanız, daha dikkatli hareket etmek zorundasınız.

Ultra Assault'un oynanışı oldukça basit. Oyunda, oktuşlarının dışında sadece; Z, X ve C tuşlarını kullanıyorsunuz. Z atış etmeye, X o anda seçili olan silahı veya power-up'ı kullanmaya, C de lazer bombasını kullanmaya yarıyor. Silahları, çevreden topladığınız toplarla elde ediyorsunuz. Ekranın altında, altı kişiden oluşan ve Speed (hız), Extend (çift mermi), Extra (sağa ve sola da



ateş edebilme fonksiyonu) gibi silah ve power-up'ları içeren bir liste bulunuyor. İlk topu aldiğiniz zaman, listede Speed ışığı yanıyor ve yeni bir top almadan X'e bastığınızda, Speed power-up'ını kullanabiliyorsunuz. Eğer birkaç top ardarda alıp X'e basmadan beklerseniz, listenin içerisindeki Extra gibi daha etkili silahları kullanabiliyorsunuz. Bu arada ilginç olan şeysse, silah aldiğiniz zaman hızlaşmaya başlamanzı. Bu da, silah aldıktı gelen mermilerden kaçabilmek için hız power-up'ını kullanmanızı gerektiriyor.

Sonucunda..

Yazının başında da belirttiğim gibi, Ultra Assault'un grafikleri 2D tadında yapmış 3D. Grafikler genel olarak bakınca hiç fena değil. Patlama efektleri, ortalığı biraz karıştırmasının dışında, grafiksel olarak oldukça iyi. Sesler de aynı şekilde...

Ultra Assault'un eskiden oynadığımız 2D shoot'em up'lardan hiçbir farkı yok. Oynamış oldukça eğlenceli ve grafikler basit olmasına rağmen yeterli. Eğer Commodore'ünüzü veya Amiga'nızı, tozlu raflardan (Herkes sen mi be! Okurcu temizdir! Paktır!) indirmeye üşeniyorsanız, Ultra Assault'u deneyin. Oyunu oynarken, suratınızda ufak bir gülümsemeyi monitöre baktığınızı farkedeceksiniz. Arta kalan gülümsemelerle de yiyecek veya... Neyse, boşverin. ☺

Bilgi İçin: www.smallrockets.com
Yapım: Small Rockets
Dağıtım: Small Rockets

Tür: Aksiyon
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: 200 Mhz işlemci, 32 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Onerilen Sis.: 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Artılar: 2D grafikler. Eğlenceli oynanış. Eğlenceli silahlar. Zaman yolculuğu.
Eksiler: Bazı silah efektlerinin arkası planla karışması. Oyunun kısa olması.
Alternatifler: SWIV 3D, Space Monkey

LEVEL NOTU: 78



STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1

Jet mi bakmıştım birader?

Combat Flight Simulator, IL-2 Sturmovik gibi oyunlar herkesin alıp ağız tadıyla oynayabileceği olsun ve leziz uçaş simülasyonlarıdır. Fakat biraz dikkat ettiyseniz siz de fark etmişsinizdir, son zamanlarda ortada pek modern uçaş simülasyonu yok. Şöyle en son jet uçaklarını kullanabileceğimiz, gerçekçilik ve eğlence dengesini bulmuş oyuncular nerede!

Türü sevenler mutlaka hatırlar, bir kaç sene evvel bir ara Jane's serileri vardı. Öyle bir furya esti geçti ve bol bol kaliteli uçaş simülasyonu oynadık. Eh köprüünün altın dan çok sular aktı, neden yeni ve çok daha güzelleri yapimasın? O oyuncuların grafikleri artık diğer oyuncuların yanında sırtır oldu. Grafikleri iyi oyuncuların da genelde sadece grafiklerinin güzel olusundan başka özellikleri yok. Nadir oyunda her ikisi bir arada mevcut.



Bir oyun nasıl 3 defa çıkar?

Bu oyunun da çok önceleri ön incelemesini okumuştum ve çıktıığında güzel bir oyun olmasını bekliyordum. Fakat ve fakat oyunun 3 defa çıktığını duyuncu istahla kaptığım bu oyuna şöyle bir garip garip "nasıl ola ki?" diye baktım.

Oyunun menüleri olsun genel havası olsun gayet kaliteli, gayet güzel duruyor. Tabii aynı menülerin giriş ekranında iki yerden girebildiğimi fark edince, readme dosyasının sadece girişinin olduğunu görünce bir miktar şüpheleniyoruz. Esas durum ayarları yapılıp helecanla oyuna başlamaya kalkınca geliyor...



de kokpitin öyle ilginç bir yanı yok, bildiğimiz kokpit. Normalde bu tür oyumlarda çeşitli dışarıdan kamera açıları olur ama Strike Fighters'da sadece bir tane var. Diğerleri bazen çalışıyor bazen alaksız yerleri

gösteriyor. Bu kısım bariz eksik kalmış. O dışarıdan görülen tek kameradan uçak modellerinin gayet güzel olduğunu, yerin de fena gözükmeyeğini fark ediyorsunuz. Yere çakılana kadar, çunku bu açıdan uçmak imkansız. Her nedense bu kamera açısına geçince uçağın kontrolü eliminden yarı yarıya çıkarıyor. Yani dışarıdan görerek doğru düzgün oynamak mümkün değil.

Test için en zor, tam gerçekçi simülasyona ayarladım oyunu. Sonuç mu? Bir F-100 Sabre'yi önce yeden 16 feet yüksekte tepe taklak uçurken çeşitli akrobasi hareketleri denedim. Sıkılıcık da uçağı yere ters indirdim!

Artık nasıl bir kabiliyet sahibiysem?

Kıscası oyundan bunun dışında hiç tad almadım ve türün hastası olanların bile seveceğini düşünmüyorum. Paranızı harcamak çok daha güzel oyuncular var.

Bu arada, oyunun nasıl 3 defa çıktığına takıldıysanız oyun ilk iki defasında bitmeden çıkarılmış ve içinde beta yazdırıcı için alanlar şikayet etmiş. Toplanıp beta yazılımları silinip piyasaya bir daha sürülmüş. Anlaşılan yapımcılar güzel bir oyun yapmaya niyetlimişler ama bütçeleri yetmeyince mecburen oyunu bu haliyle yarı yamalak piyasaya sürmüştür. ☺

Ali Güngör
gali@level.com.tr

son söz! “*Güzel olabilecek ama bitirilmemiş bir oyun.*”



STRIKE FIGHTERS
PROJECT 1

Bilgi İçin: <http://www.thirdwire.com/>
Yapım: Thirdwire
Dağıtım: Strategy First

Tür: Uçuş Simülasyonu
Multiplay: Var
Minimum. Sis.: 500MHz İşlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 600MB HD Alanı
Önerilen Sis.: 1GHz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Arıtlar: Uçak modelleri ve grafikleri fena değil.
Eksiler: Az uçak, az harita, berbat sesler, kötü müziksler fizik kuralları yok gibi değil yok. Oyun hala beta aşamasında!
Alternatifler: Combat Flight Simulator, IL-2 Sturmovik

LEVEL NOTU: 45

İnceleyen: Ali Güngör
gall@level.com.tr**son söz! "Kaç!"**

REAL WAR: ROGUE STATES

Amerika ona karşı, Amerika buna karşı...

1 1990'da SSCB'nin çökmesi Amerika'ya yaramadı. Karşısında hep kendini ona karşı hazırlayacağı bir super güç vardı. Olası bütün savaş senaryoları bunun üzerineydi. Amerikan ordusu tatbikat mı yapacak? Kolu hazır, Ruslar saldırıyor kahraman Amerikalılar kommunist tehdidine karşı savıyor. Soğuk savaş yılارının başlangıcından beri itici güç karşılıklarındaki bir başka super gücün, dünya devinin tehdidi idi. Aya kim önce ayak basacak? Kim daha güçlü ve daha çok silah yapacak? Kimin nükleer silahı daha büyük...

Fakat ne oldu, kapitalizmle kapitalizmi kullanarak savaşmaya çalışan diş rekabete giren komünist bir ülke doğal olarak çıktı ve dağıldı. Devamlı bir rekabet içinde kendi halkının ihtiyaçlarını sallayan koca gidi SSCB yıkıldı gitti. Neymiş? Devlet halk içinmiş ve amacının halka hizmet etmek olduğunu unutan her devlet ne.

çarkları arasında ezilen halkların ortak düşmanı haline gelmeye başladı. En son Zimbabwe ve bazı Afrika ülkelerinin bizim yapamadığımızı yapıp Amerikan yardımını reddettiğini, kendilerini kullandırmayacaklarını söylediklerini biliyor musunuz?

Terörizmin düşmanı Amerika (!)

Son yıllarda özellikle gerçek savaş makinalarının simülasyonlarında konu sıkıntısı çekilir olmuştu. Tank ve uçak simülasyonlarında, FPS'lerde artık teröristlere karşı savaşır olduk. Bu teröristler de genelde doğu kökenli oldu. Real War Rogue States'te de yine teröristlere karşı savıyoruz, Bağımsız Devrim Ordusu adındaki bu terörist örgüt öyle sağlam destek alan bir örgüt ki neredeyse kendi orduları var ve Amerika ile açıkça savıyor.

Oyunda iki tarafı da oynamak mümkün, tabii ne kadar zevkli ona şimdilik geleceğiz.

Rogue States, Real War'un görev paketi ama kendi başına çalışıyor, oynamak için esas oyunu almanız gereklidir. Yayımcısının dediğine göre Amerikan Ordusu'nda eğitim amaçlı kullanılmak üzere yapılan resmi Joint Chiefs Of Staff eğitim oyunundan yararlanılarak yapılmış. Fakat gel gelelim oyunda hiç de öyle stratejik simülasyon tadi yok. Öyle ki, günümüzde geçen bu oyun da haritayı keşfetmeden göremiyorsunuz!

Oyun aslında güzel bir demoya açılıyor. Gerek görüntüler gerekse sesler hoşuma gittil. Fakat sonra oyuna başlayınca gördüm ki oyunun olayı da bundan öteye gitmiyor. Bir zamanlar Command & Conquer klonu furası vardı ve onların bile grafikleri bundan kaliteliydi. Arabirim derseniz kullanılsız. Hava, kara, deniz, özel kuvvetler ve binalar diye kolaylık için ayrılan bu arabirimden ünite seçmek bile zor. Sadece bu da değil, ekranda birimlerinizi hareket ettirmek, düşmana saldırmak bile problem oluyor.

Görevler nasıl derseniz, karşılıklı Amerikan üssü ile terörist üssü var, ordu kurup kapişiyorsunuz! Hadi yine düşen uçaktan gizli projeleri teröristlerden önce ele geçirmek gibi çeşitli görevler var. Var ama tutup da alamam gereken parçanın üzerine tıklamaya çalışırken bile zorlanıp oyundan soğuyorsunuz.

İlk C&C'deki oyun zevkini ve atmosferi hatta oynanabilirliği arıyor insan. Tutup da para harcanacak, alıp oynanacak bir oyun değil. Sadece bir para ve zaman tuzağı. Hadi ben yandım bu oyunu oynadım, bari siz kaçın kurtulun! ☺



kadar güçlü olursa olsun çökmeye mahkummuş. O gün bu gündür USA kendini boşlukta ve düşmansız buldu. Peki şimdiki ne halt yiyecekti?

Acele düşman aranıyor, ücret dolgundur

Casus romanları, filmler, super kahramanlar ve oyular bütün bunlar hep hain Ruslar üzerine kuruluyken artık işler değişmişti. Ruslar artık düşmanları değilse peki düşmanları kimdi?

Aslında insanoğlu nasıl kendi kendinin düşmanıysa Amerika'nın da en büyük düşmanı kendisi. Başboş bir super güç olarak dün yanın efendiliğine soyunan USA kendine yeni düşmanlar yaratmaya başladı. Orta Doğu'yu kaynatmaya her yere elini uzatıp her şeyi kendi güçler için manipüle etmeye başladı. Özellikle son zamanlarda hep Rusya'ya ve başkalara karşı kıskırtıp alttan alta desteklemediği terörizmin ve bu dünya düzeninin



Bilgi İçin: <http://www.real-war.com/>
Yapım: Semi Logic, Rival
Dağıtım: Simon & Schuster

Tür: Strateji
Multiplay: Var
Minimum Sis.: 600 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 600 MB HDD alanı
Önerilen Sis.: 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Artılar: Çavuşun sesi güzel olmuş, kusura bakmayın başka artı bulamadım!
Eksiler: Oynanabilirlik, grafikler, eğlence, aklı ve de mantık
Alternatifler: Red Alert 2, C&C: Generals

LEVEL NOTU: 35

GAST



Hayaletlerin de ödü kopar mı? Hem de nasıl!

Gök uzaklarda, gerçek ile hayal arasında bir lunapark varmış; hani su eğlencenin hep devam ettiği türden... ama bir gün kötü kalpli Palyaço her şeyi çalıştırınan büyülü saat bozarak, lunaparkın fişini çekti. Ve böylece karanlık sarar bu eğlenceyi. Palyaço'nun ışıkları dağılır dört bir yana. Kapılar kapanır çocukların. Kahkahaların yerini göğüller alır. Bu alemden süper kahraman yetişmediği için de lunaparkı eski civil civil günlerine dönürtmek minik hayalet Gast'e düşer...

Küçüğüm, kayıp mı oldun yoksa?

Gast şirin mi şirin bir o kadar da ürkünç bir adventure. İkişer birden nasıl oluyor diyecek, size hemen bakınız "Tim Burton's Nightmare Before Christmas" diyebilirim. Çünkü oyun gerek görsel açıdan, gerekse de içerdiği karakterler bakımdan filme oldukça benzeyen. Gast minik bir hayalet; kötü Palyaço ve ışıklarını geldiği yere yollamak için lunaparka dağılmış yıldızları bulmak zorunda. Yıldızları ortaya çıkarmak ancak bulmacaları çözerek ve



Mekanlar ilginç mekanizmalarla dolu.

ğünüz zaman ekranın sağ üst köşesindeki ifadeniz altına kaçıncı veya Palyaço ile karşılaşmak için korkutunneline girip de canavarlardan doğrudan darbe alınca yıldızlarınız azalıyor. Bu yüzden ne kadar fazla yıldız toplayın ve canavar temizlerseniz, korkutunnelinde o kadar rahat edersiniz.



Onu serbest bırakmak için altın anahtarları bulmalısınız.



Biraz aksiyon hiç fena olmaz.

lunapark sakinlerinin pardon canavarlarının isteklerini yerine getirerek mümkün. Ayrıca onları ortadan kaldırarak da yıldız sayınızı artırabilirsiniz. Örneğin dev örümcek karnının aç olduğundan mı yakınıyor. Aslında komşusu vampir yarasası onun için iyi bir aperatif olabilir. Öyleyse yarasayı bir kadeh kanla kendirip örümceğin yuvasına kadar sizi takip etmesini sağlamış hiç de fena bir fikir olmayabilir. Anlayacağınız bir taşla iki canavar! Sonra gelin yıldızlar... işte Gast'in böyle ilginç bir kurgusunu var. Olaylar birbiriley çok güzel bir şekilde bağlanmış ve her zaman çözüme giden birden fazla yol bulunmakta.

Gast gerçekten doğrusal olmamayı iyi kıvırıyor. Oyun boyunca karşınıza çıkan canavarlar dertlerini söylemeden önce gözünüzüne yaşına bilmeyip sizin güzel korkuttuyor. Ayrıca aniden yakalandığınız şakalar ve tuzaklar da ödünlü koparmak için birebir. Ama merak etmeye ölmüyorsunuz; çünkü zaten ölüsunuz. Yine de iyice korktu-

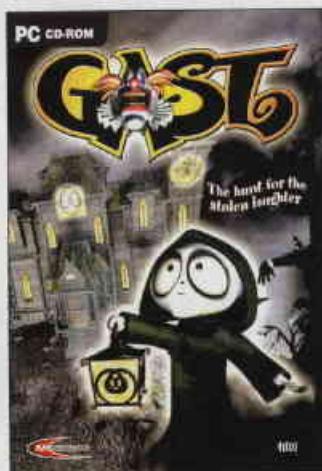
Küçük, kime diyorum ben?!

Gast görsel bakımdan çok sıkı bir oyundur ve kesinlikle atmosferine uygun bir tarzı var. Gerilimi artıran kamera açılardan tutun da dokuların kalitesine kadar her şey özenle tasarlanmıştır. Özellikle Gast bir harika; tam bir şirinlik muskası.

Gast'ı mouse ile kontrol ediyorsunuz ve etrafındaki kurcalayabileceğiniz şeyler olunca imleç el halini alıyor. Neyin nerde kullanılabileceğini gösteren balonculuk çok hoş. Yalnız değişen kamera açıları Gast'ı bazen navigation konusunda zorlayabiliyor. Müzikler gerilimi tırmaldırmak adına çok iyi ama sesler aynı derecede etkili değil. Özellikle karakterlerin sesleri çok boğuk çıkmıyor. Gast'in kendisi gibi bazı minik kusurları olabilir ama sunduğu eğlence ve göz ziyafeti yanında bunların lafi bile olmaz. Gast kesinlikle edinilmeli, hatta arşivlenmeli.. ☺

Güven Çatak
guven@level.com.tr

SOS SOS! "Lunapark konsepti etrafında dönen korku hikayelerini seviyorsanız, Gast'e kesinlikle bayılacaksınız."



LEVEL HIT



Bilgi İçin: www.idolfx.se
Yapım: Idol
Dağıtım: Mindscape

Tür: Adventure
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: 266MHz İşlemci, 64MB RAM, 4MB ekran kartı
Önerilen Sis.: 500MHz İşlemci, 128MB RAM, 16MB 3D ekran kartı

Artılar: Görsel anlamda kesinlikle tarz sahibi. Gerçekten karanlık bir lunapark atmosferi hakim. Bulmacaların hem birbiriyle bağlantılı hem de doğrusal olmasına çok iyi.
Eksiler: Değişen kamera açılardan dolayı Gast bazen hareket güçlüğü çeker. Karakterlerin sesleri çok boğuk çıkmıyor.

Alternatifler: Tim Burton's Nightmare Before Christmas'i seyretmek

LEVEL NOTU: B+



Inceleyen: Fırat Akyıldız
fırat@level.com.tr

WHITEOUT

Biraz da kar kayağı yapalım...

son söz!

"Rampalardan uçmak, el-kol sallamak ve kafa çevirmek eğlenceli. Ama bunlar oyunu tam anlamıyla kurtaramıyor."

Normallik şartlarında, bir Konami, bir PC'yle pek ilgilenmez. Konami'nin PC'ye çıkardığı oyun sayıları çok azdır, ama arada sırada, kazaya da olsa PC için bir şeyle yapıyor. Whiteout'da bu kazalardan biri. Tabii ki asıl konu, kazanın ne kadar şiddetli olduğu ve Level piramidine ne kadar çok hasar verdiği... Hemen oyunu Berker'in masasına yatıralım. Uyusun...

-Guzz... -Uyuma, yazdıktan sonra uyursun...

Whiteout, kar motorlarını kullanarak yarışığınız bir adet yarış oyunu. Aslında, yarış oyunlarında araba yerine kar motoru kullanılması ilk defa denenen bir şey değil. Yani Whiteout bu konuda bir ilk değil, ama oyunun farklı olduğu bir nokta var: Whiteout saf bir yarış



Bilgi İçin: www.konami.com
Yapım: Vicarious Visions
Distribütör: Konami

Tür: Yarış
Multiplay: Var
Minimum Sist.: 500MHz İşlemci, 64MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Önerilen Sist.: 1.2Mhz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Artılar: Müzikler, İlginç hareketler
Eksiler: Grafikler çok basit. Hız hissi yok.
Alternatifler: Snowmobile Racing

LEVEL NOTU: 68

oyunu değil. Oyunda hem yarışığınız, havada akrobatic hareketler yaparak puan toplamaya çalışıyorsunuz. Her yolu iki farklı şekilde oynuyorsunuz. İki normal, birinci olmaya çalışığınız yarış, ikinci ise sadece puan toplamanız gereken bonus yarışı. Bonus yarışında, yolda; 100, 250 ve 500 gibi farklı farklı puanlar da bulunuyor. Puanları (asıl puanlar), yoldaki puanlarla veya yaptığından hareketlerle kazanabiliyorsunuz.

Oyunda her yol için ayrı bir puan sınırı bulunuyor. Mesela Starter Circuit'i geçip Amateur'da oynamak için 7 puana ihtiyacınız var. Amateur'dan Professional'a geçiş içinse 25... Her aşamada belirli sayıda yol yer alıyor. Bu yollarda; birinci olduğunuz zaman 3, ikinci olduğunuz zaman 2 ve üçüncü olduğunuz zaman da 1 puan alıyorsunuz. Tur atlamanız için gerekli olan puanları da dereceye girerek toplamış oluyorsunuz. Bonus yarışında topladığınız puanları ise motoru-

nuzu upgrade etmek veya yeni motor satın almak için kullanırsınız. Oyunda toplam 12 adet kar motoru bulunuyor, ama bunların arasındaki farkı pek farkedemiyorsunuz. Hız, hızlanma ve yol tutuş gibi farklıların daha iyi yansıtılması gerekiirdi.

Whiteout'taki mod'lar arasındaysa ilginç veya yeni bir şey yok: Quick Race, Career, Arcade ve Time Trial.

-Mir mir mir...

Whiteout'un yol tasarımları, hareket yapabilmeniz için oldukça elverişli. Yazları kurak ve rampalı, kişileri Burak ve... Ohom, neye. Oyundaki her yolda fazlaca rampa bulunuyor. Rampalardan zıpladıktan hemen sonra Ctrl ve Alt tuşları kanalıyla, havada akrobatic hareketler yapabiliyorsunuz. Bunun için zıpladıktan hemen sonra sol baş burnunuza Alt veya Ctrl tuşunda basılı tutup kontrol tuşlarına basın. Adanız, elini veya bacagını motordan çekmek gibi ilginç hareketler yapacak. Ama yere inmeden normal pozisyonunu almanız gerekiyor. Yoksa puan alamayorsunuz.

Whiteout'un sadece bir yarış oyunu olmaması iyi bir şey. Yani en azından havada birkaç hareket yapabiliyorsunuz. Bunlar da oyuna renk katıyor. Tabii yapacağınız hareketlerle puan toplamanız da oyuna daha eğlenceli hale getiriyor. Ama... 'Ama' sı şu, oyuncunun yarış kısmında bir sorun var: En hızlı kar motorunda bile hızı hissedemiyorsunuz.

Bunun dışında motoru kontrol etmek oldukça basit. Ne kadar hızlı giderseniz gidin, birçok virajı rahatça alabiliyorsunuz. Bu açıdan sorun yaşayacağınızı sanmıyorum, ancak oynanışın gereğinden fazla kolay olması oyuncunun eğlencesini Tazmania Canavarı gibi yapıyor (kzkzdkdz).

Whiteout, grafik konusundaysa, diğer yarış oyunlarına oranla oldukça basit kılıyor. Grafiklerin, kar efektinin dışında neredeyse hiçbir artısı yok. Motor ve oyuncu modellerinin daha detaylı ve daha gerçekçi olması gerekiirdi. Tabii yolların da...

-Hadi uyu artık, yazı bitti. -Guzzzzzz...

Dediğim gibi, Whiteout'un sadece bir yarış oyunu olmaması, oyunu farklılaştırması açısından bir artı. Havada farklı hareketler yapabiliyorsunuz ve bu, yarışın başından sonuna kadar aynı şekilde geçmemesini sağlıyor. Her şeye rağmen, oyun ilerledikçe yavaş yavaş sıkılmaya başlıyorsunuz. Çünkü motorunu升级 etmek veya yeni motor almak dışında, ilk bölümlerden farklı olan bir şey yok.

Sonuçta, bu tip yarış oyunlarını seviyorsanız Whiteout'u alabilirsiniz, ama almasanız da çok şey kaybetmezsiniz. ☺



DROME RACERS

Şu parçayı şuraya, bunu da buraya, hımm, araba oldu...

Commodore, Spectrum, Amiga veya... Hangisi olursa olsun, bilgisayarlar hiçbir zaman hayatımı bizden satın almadı. Sabahtan akşamaya kadar, boş bir bahçede, irili ufaklı taşlarla kurdugumuz kalelere bakkal amcadan aldığımdır plastik toplarla gol atmaya çalışırdık. Top hafif olduğu için yamru yumru giderdi, gol olurdu, saymazdık, müzikçilik yapardık... Kavga ederdik, ama olsun. En azından yaşadıklarımız 'gerçek' ti. Akşam eve gidince de, yemeğimizi yiyeip ya İsim-Şehir oynardık, ya Lego, ya da Commodore... Farketmezdi. Sonuçta, bilgisayarlar hayatımız değil, sadece hayatımızın ufak bir parçasıdır. Belki de o zamanların bize bu kadar çekici ve inanılmaz gelmesinin sebebi de bu. Hayatımız 0'lara ve 1'lere satmamış olmamız...

Bir yarış...

Drome Racers, 2015 yılında geçen fantastik bir yarış oyunu. Oyundaki mod sizimizsa beş (yanlış saydım ama olsun): Quick Race, Arcade ve Career. Quick Race'le çok hızlı bir şekilde, bir çırıpta oyuna başlayabiliyorsunuz. Arcade mod'u, akarsu yatağı (delta, melta) gibi kendi arasında ikiye ayrılıyor: Single ve Time.

Career, her oyunda olduğu gibi Drome Racers'da da en uzun soluklu mod. Career mod'unda MCR (Multi-Challenge Races) adı verilen bir şampiyonaya katılıyorsunuz. Yarışları kazandıkça yeni yarışlara katılabiliyor ve yeni araçlar kullanabiliyorsunuz. Bu sırada puan kazanıyor ve kazandığınız puanlarla aracınızı upgrade edebiliyorsunuz.

İki yarış...

Drome Racers'i oynanış açısından Mega Race'e benzetebiliriz. Oyunda rakiplerinizi yavaşlatmak veya durdurmak için kullanabileceğiniz silahlar bulunuyor (roket ve benzerleri). Bu silahları oyuncu sırasında yoldan toplayabilirsiniz. Aslına bakarsanız, silahlar yarının akışını tam anlamıyla etkilemiyor. Roket kullanısanız da kullanmanız da rakipleri kolayca gebebiliyorsunuz. Bunun di-



Aracların tamamı Lego'nun 2002 yarış serisinden alınmıştır.

şında, Rayman M'de olduğu gibi yolun belirli kısımlarında hızınızı artıran oklar bulunuyor. Bu oklara deðdiğiniz anda aniden hızlanırsınız ve yaklaşık beþ saniye boyunca aynı hızda gidiyorsunuz. Oyunda aracınızın uçmasını ve daha hızlı gitmesini sağlayan bir power-up da yer alıyor.

Şimdi, elimizdeki toplayalım: Silahlar, ilginç yollar ve power-uplar. Buralar, bu tarzdaki bir oyun için yeterli sayılabılır, ancak oynanışındaki boşluk, Drome Racers'in vasat bir oyun olarak kalmasına neden oluyor. Hemen konuyu açıyalım: Aracınızın fizik modellemesi çok anlamsız. Tabii ki bu oyundan gerçekçi bir fizik modellemesi beklemiyorum, ancak daha eğlenceli olması gerektiği kesin. Drome Racers'da, aracınız sanki hiç ağırlığı yokmuş gibi hareket ediyor. Direksiyonu herhangi bir tarafa doğru yavaşça kırdığınız zaman, araç çok hızlı tepki veriyor ve bu da oynamanıza zorlaştırıyor. Ayrıca durup dururken spin atmanız da çok moral bozucu.

Oynamanıza hiçbir zevk alamamanız, Drome Racers'in Ruffles (sponsor) Sıkıcı Oyunlar Top 5 Listesi'ne girmesine yetiyor. Sadece bu değil, oyunda kulandığınız power-up ve silah sayısının çok az olması ve bunların oyuna etkisinin neredeyse sıfır olması da affedilir gibi değil.

E yarış...

Drome Racers'in grafikleri... Fena sayılmasın. Grafiklerden çok fazla bir şey beklemezseniz, hayal kırıklığına uğramazsanız. Işıklarımdırma efektlere ortalamayı zor da olsa geçiyor. Buna rağmen kaplamalar daha detaylı ve daha etkileyici olabilirler. Oyunun sesleri de oldukça çizgisel ve hasat (vasat yazıyorum).

Genel olarak, Drome Racers için ortalama bir oyundan diyebiliriz. Bu tarz fantastik yarış oyunlarını sevenler birkaç saat oyalayabilir, ama Drome Racers, kesinlikle bir Rollcage veya bir Mega Race değil. Eğer ilk defa fantastik bir yarış oyunu oynayacağınız, Mega Race 2 oynayın. ☺

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

son söz! "En fazla birkaç saat dayanabilirsiniz. Oyunun başı neyse sonu da o... Yine de bu tarz oyunları sevenler bir baksın, ama fazla bir şey beklemesin."



Bilgi İçin: www.lego.com/eng/racers/default.asp

Yapım: Attention to Detail
Dağıtım: Lego Media

Tür: Yarış
Multiplay: Aynı bilgisayarda iki kişi
Minimum. Sis.: 233MHz İşlemci, 64MB RAM, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: 233MHz İşlemci, 64MB RAM, 16MB Ekran Kartı

Artılar: Eğlenceli Career mod'u
Eksiler: Anlamsız oynanış. Power-up ve silah yetersizliği

LEVEL NOTU: 65



EMERGENCY 2

İnceleyen: Onur Bayram
onur@evel.com.tr

"Acil"in kırk dilde tercümesi

son söz! *Kendi alanında iyi sayılabilen bir oyundur. Fakat bu alana ne kadar ve nasıl yaklaştığınıza bağlı."*

Yaşamın her alanında temel kelimelerden biri "acil". En çok dikkat çeken, en önemli sayılan, hep ön planda değerlendirilen bir kelime. Fakat ben size acil kelimesinin bizim ofisimde anlamından biraz bahsetmek istiyorum. Öncelikle "acil" bizim ofisimde kademeli olarak değerlendirilir. Örneğin ilk duyulan "acil" yazı teslim tarihi, Sinan'ın "ah yazılar bu tarihte gelse ne iyi olurdu" tarihidir. İkinci "acil" hatırlatma mahiyetindedir. Teslim tarihinin son kademeyle hızla yaklaştığını gösterir. Üçüncü "acil" Sinan'ın yazıları cebren ve hile ile alabileceğini, bizim de gaflet ve dalalet hatta hıyanet içinde şuursuzca yazıları oturduğumuz tarihtir. Hızla yazıları yetiştirdirken genelde

mi ambulans ve helikoptere sahip. Bunun dışında doktor ve hasta bakıcılar ilk müdahale için kullanılıyor. İtfayede de üç araç var. Bunlardan biri olay mahalini radarada izlemek için kullanılıyor. Diğerleri de uçak ve itfaye aracı. Güvenlik biriminde de helikopter, panzer, araçlar ve polis, vurucu tim, arabulucu gibi üniteler var. Bunun dışında bir çekici ve kırmızı bir Mustang kaçış arabası da emrinizde. Bu araçları ve üniteleri kullanabilmek için para gerekiyor. Parayı da başardığınız görevlerden kazanırsınız. Bu parayı düzgün harcamak da çok önemli. Örneğin olay mahaline her araç gönderiminiz para demek. Bu da mümkün olduğunda az araç göndermemi gerektiriyor. Ayrıca geç kalılmış bir müdahalede helikopter kullanmak da hızlı fakat pahalı bir yol



beynimizin içinde gaipen siren sesleri yankılanır. Durum "acil" ya... Geldik son aşamaya. İşte bu kısmı genelde hatırlıyorum. Kişisel olarak çok fazla bu aşamaya kadar gerilemedim. Gerileyen arkadaşlar olsun aramızda. Kendi bi iki ufak deneyimim ve onlardan duyduğum kadriyla bilişsiz bir anınızda yazıları bittiğiniz size söyleniyormuş. Siz de uykuya dalıymışsunuz.

Ne kadar acil?

İsmi ve cismi acil olan bir oyunda tahmin edeceğiniz üzere acil görevlere koşan bir sivil savunma teşkilatını yönettiyorsunuz. Daha doğrusu bir teşkilat değilisiniz fakat her birim elinizde olduğu için böyle adlandıryorum. 25 görevin hepsine bir video ile başlıyorsunuz. Oyunda kullanılan her sahneyi yönetebileceğiniz bir kontrol odanız var. Temel olarak olay mahali ve şehir merkezi şeklinde iki ana grafik mevcut. Şehir merkezinden her türlü aracı gerekli ekip ile beraber yola çıkaryorsunuz. Şehir haritasında takip edebileceğiniz bir araçlar hazırlarına göre olay mahaline varıyorlar. Gerekli müdahaleden sonra bunları merkeze geri yolluyorsunuz.

Araçlar ve taşıdığı ekipten biraz bahsederek, temel olarak aklınıza gelebilecek her şey var. Sağlık biri-

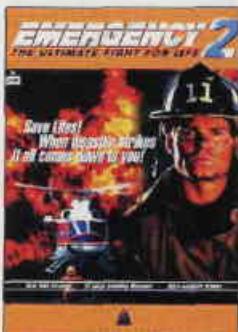
iyor.

Görevler iyi düşünülmüş ve komplike tasarılmış. Örneğin bir çocuk kaçırma olayı sırasında kaçırılan kişinin konuşmak istediği insanı bulup getirip, daha sonra bu kişi ikna olmayınca çiğindiği yangın söndürüp, yaralılara olay yerinde ilk müdahaleyi yapıp onları merkeze yetiştirmek gibi karışık görevlerle uğraşıyorsunuz. Oyun bir banka soygununda soyguncuların istediği kaçış aracını onların istediği sürede teslim etmek gibi yan görevlerle bir nevi zenginleştilmiş.

Çok acil

Emergency 2 teknik olarak değerlendirildiğinde zamanına göre güçlü sayılmasa da bu tür oyular içinde iyi bir yere sahip. İki boyutlu izometrik grafik motoru uzak görüntülerde oldukça iyi gözükmektedir. Videolar için de özel olarak çaba harcadığı belli. Sesler konusunda ise eksikler var. Bu devirde 2D oyuların atmosferi en azından ses ve müzikle yakalamayı.

Oyun başına oturduğunda bir derece dikkat çekse de şimdiki oyun piyasasına göre biraz basit kalıyor. Ayrıca yerlerde bilgilendirmeden yoksun olduğu için bazı yerlerde ne yapacağınızı bilmeden takılabilirsiniz. Genel olarak satı satı sayılabilir. Özel olarak vakit harcamanıza pek değerini sanıyorum. ☺



İlgili İçin: http://www.emergency2.com/
Yapım: Soft Enterprises
Dağıtım: Data Becker

Tür: RTS
Multiplay: Var

Minimum Sis.: 500MHz işlemci, 128MB RAM, 530MB HDD

Önerilen Sis.: 800MHz işlemci, 256MB RAM, 530MB HDD

Altılar: Hoş 2D grafikler, çok kompleks olaylar, çok sayıda ünite
Eksiler: Kısa oynama süresi, sıkıcı oyun tarzı





CASINO EMPIRE

Ve gaza basmaya hazırlanın. Vegas'a hoş geldiniz.

Tycoon oyunlarının bahtsız bir kaderi midir bilmiyoruz, ama nedense Casino oyunlarında her daim mutsuz ve başarısız olmuşlardır. Casino Tycoon beklenenlerimin çok altında ve bence zavallı bir oyundu. Casino Empire da her ne kadar ondan daha iyi gözükse de bolca eksikliği daha ilk hikâhta göze çarpıyor. Ne yazık ki hala, bu konunun en iyilerinden RollerCoaster Tycoon ve farklı tarzıyla Monopoly Tycoon yarışı açık ara onde götürüyorlar ve piyasaya daha sonrasında çıkan tüm Tycoon'lar da birer birer dökülüyor.

Pekala, işe baştan başlamamız gerekirse ilk haberler iyi. Bir Tycoon oyununda bence ilk aranması gereken -seviye ve zaman geçtikçe yeniliklerin ortaya çıkması ve level mantığı- oyunumuzda var. Yani boş binamız, siz donatıp geliştikçe level atlıyor ve yeni oyuncaklar çıkıyor, bölüm bitirmek için belli koşulları yerine getirmeniz gerekiyor ve akabinde yeni amaçlarla sonraki bölüme geçiyorsunuz. Buraya kadar her şey iyi, orta şekerli demosu, belki de oyunun en iyi tarafı olan canlı, caz müzikleri ise gerçekten enfes. Ama oyuna başlayıp bıracık keşfedince hayal kırıklıkları belirdir. Bırakın.

Her şeyden önce çok kısa bir zaman içinde oyunun grafiklerinin (ne kadar renkli gözükse de) en az 5 yıl önceki teknolojiye ait olduğunu görmemiz mümkün. Beklenilen

ayrintı seviyesinin böylesine altında bir yerlerdeyken yerinice zoom yapabilme de beklemeyin. Ama yine de kamerası en azından çevirebilmeniz ve farklı açılardan da görebilmeniz gereklidir mi? Hayır. Eğer basit bir oyun yapıyorsanız, arabirimde basit olmalı. Hatta o kadar basit olmalı ki, tek bir açıya mahkum olmalısınız. Ama kamerası açısından bu oyunda diğer oyunlara kıyasla sürpriz bir şekilde basit bir zevkten daha önemli bir rol oynuyor, çünkü duvara inşa edilen çok önemli şeylerin oluyor. Kamerası açısından dolayı oyundaki tüm güney batı ve güney doğu duvarları gözükmemiştiğinden, sadece binanın 2 tarafını seçebiliyorsunuz.

Peki nedir bu önemli şeyler? Bir sürpriz daha..

Şans yoktur, der determinist

Resimler, ışıklandırmalar, heykeller, pencereler... Değil tabii ki! Barlar, tuvaletler, restoranlar, hediyelik eşya dükkanları, bahis odaları ve daha neler!

Oyunda satın alabileceğiniz üç tip ürün var. Ana para kaynağı slot makineleri ve kumar masaları, etrafı süslemek ve halkınizi mutlu etmek için gereklili aksesuarlar ve az önce bahsettiğim olmazsa olmaz yan binalar. Aslına bakarsanız her ne kadar bu ek binaları duvara yerleştirmeyi epey yadrigadıysam da önceleri (duvarda bir ilki kare yer kaplıyor ve içine gömülüyor; kapı, pencere ve perspektife göre açıçık da içerişi gözükmüyor), sonradan hem alıştım hem de hiç de fena bir fikir olmadığını gördüm. Yalnız duvara yerleştirilmişsi ve oyuncu ekranının, kamerası handikapı yüzünden sınırlı olması, seçimlerinizi iyi yapmanızı gerektirebiliyor.

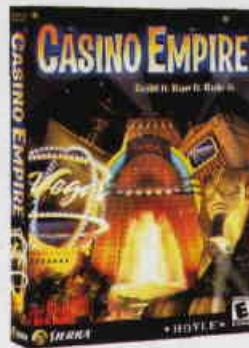
Bölümülerde ılı başta biraz para sıkıntısı çekiyorsunuz, ama işler biraz tıkırında gidince tek yapacağınız beklemek ve izlemek oluyor. Her bölümde casino tipleriniz değişmesine rağmen tüm oyuncak ve dükkan çeşitleriniz de aynı kalınca ve gerçekten yaratıcı farklı bir eğlence de bulamayınca, beklemek de bir yere kadar sonuçta...

Bu gibi büyük dezavantajları kapatmak için küçük makajalar da yapılmamış değil. Poker turnuvalarına bizzat katılabilirsiniz, rakip kumarhanelere casus yollayabilirsiniz, sıklığından veya halkınizi biraz daha mutlu etmek için istediğiniz kişiye para verebilmeniz gibi atraksiyonlar da var.

Sonuç olarak, ne yazık ki oynamanıza, derinlik, yaratıcılık gibi kavramlarda hiç de uzun ömürlü olmayan bir oyunu almanızı tavsiye etmemeyeceğim. Las Vegas'a gitmek üzereyim, hayatmda görmedim acaba nasıl yerler dev kumarhaneler, diyorsanız ille de, rakibi Casino Tycoon'dan daha iyi olduğunu da unutmayın. ☺

Gökhan & Batu
gokhab@level.com.tr

son söz! "Rakibi Casino Tycoon'dan daha iyi olsa da fazlasıyla vasat bir oyun"



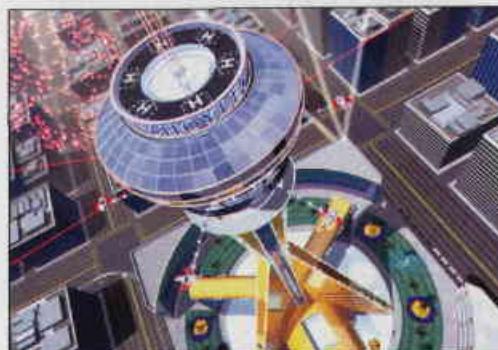
Bilgi İçin: www.strategyfirst.com
Yapım: Hoyle
Dağıtım: Sierra

Tür: Tycoon
Multiplay: Yok
Minimum. Sis.: 300MHz İşlemci, 64MB RAM, 565MB HD
Önerilen Sis.: 450MHz İşlemci, 128MB RAM

Artılar: Sahip olması gereken bazı Tycoon özelliklerine sahip ama bunlar olması gerektiğinden pek artı sayılmasız. Müzikleri epey güzel

Eksiler: Kamerası açısı yetersiz, oyuncak çeşitleri az, grafikler detaysız ve oyun fazla teduze. 5 yıl önce çıksa daha çok iş yapabildi

LEVEL NOTU: 56



kısa kısa

BOMBER FUN

Yapım: LightBrain

Dağıtım: LightBrain

Minimum Sistem: 350 Mhz, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Level Notu: 65



Haftalardan bir yıl, Level ufkaffen, Berker Dad Dog'ken, develer bukalemunken, şu buyken, bu da buyken, eee, buyken... DYNA Blaster oynardım. O zamanlar bilgisayarlar 0'dan -90'a kadar bile sinyamlardı. Ben de DYNA Blaster oynarken burnumu yumup kendi kendime sayardım ve nefes almadığım için kırmızıkup, tosus gibi olurdum. Bunu farkeden ebeveynlerim de beni alıp en yakın Bomber Fun'ciya taşırlardı. Tabii eskiden teknoloji (teknoloji diyeyim) yoktu. Bu sebepten dolayı, Bomber Fun'ciya uçan kaykayla giderdik. Sonra... Hi? Yarında miydim ya? Ehem, pardon. O zaman doğru yazıyorum. Yenileyip bir Bomber Fun oyunuyla daha karşı karşıyayım! (Olamaz! Doğru yazamadım! Doğru yazmadı... Uff! Dizim! Sinan isırmaz misin bı'!) Bomber Fun, Amiga'daki DYNA Blaster'in 3D versiyonu. Şu 3D oyunda yapmanız gereken şey sağa veya sola bomba koyarak kutuları ve

rakibinizin omurilik kerevizini (soğan diyeyim) patlatmak. Bunun dışında, oyunda tam 892392,001 (ondalık sayı) adet power-up bulunuyor. Bu power-up'ları kullanarak elinizdeki bomba sayısını artırabiliyorsunuz. Oyun ayrıca, iki bilgisayarın birbirine kaynak yapılması suretiyle (network) dokuz kişiye kadar oynanabiliyor. Hem grafikler de çok mesut. Hem ben Azerbaycan'a gidip çevirmen de olacağım. Fırkk! ☺



THE GLADIATORS OF ROME

LEVEL SHIT

Yapım: Activision Value

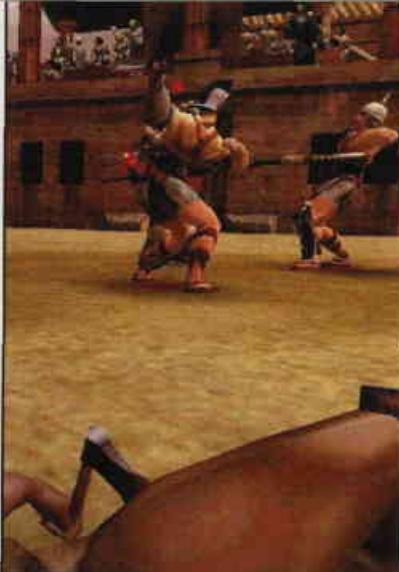
Dağıtım: Activision Value

Minimum Sistem: 500 Mhz, 64 MB RAM, 8 MB Ekran kartı

Level Notu: 19

Hımm... Hımm... The Gladiators of Rome... Hımm... Sakın olayım... Derin bir nefes aldıktan sonra yazıya başlayayım: Pughhh!* The Gladiators of Rome, The Gladiator filminin bir oyunu değildir. Bu, The Gladiator filminden tamamen bağımsız, film festivali gibi pizzahut* balık gibi bir oyuñmuş, mış. The Gladiators of Rome, isminden de şey yapabileceğiniz gibi Roma'da geçiyor. Bu Roma'da kendinize değişik meşşik savaşçılar satın alıp onları savastırıp bu işten para kazanıyorsunuz. Kazandığınız paralarla da yeni savaşçılar alıp onları savastırıp bu işte... Ehm, neyse. Devam edeyim. Oyunun oynaması ise alabildiğine yok. Oyun boyunca; F1, F2, F3, F4 ve U-571* tuşlarını kullanarak savaşçınızı komutlar veriyorsunuz. Bu geçerli işlem sonrasında ise, adanız fit fit fit

efektleri çıkartarak bir sağa, bir sola, bir de fit'e gidiyor. Bunların dış kapaklığında... Oyun sırasında adamlarınızı değiştirebiliyor, silahları kombine edebiliyor* (-r'nin kafasında bir şey var, o bir nedir? -Şşş, sessiz ol. Yazının sonunda yazıyor) ve kendinize İmkânsız Silahlar (Impossible Creatures diyeyim) yaratıyorsunuz. Elbet ki oyunun grafikleri de çok iyi! Sonuçta, bu oyunu alırsanız, solunum* yolunuz boynunuzun altında kalabilir.



*Pughhh!: Derin kusmuk

*Pizzahut: Veyahut

*U-571: Bir denizaltı modeli

*Solunum: Mısır'da bir solunum yolu

*Edebiliyor: Edebillyor ☺

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

-Bi` kutu Kısa Kısa Malbolo verir misiniz?
-Hııı, dur bakayım. Mir, mir, mir... Ondan yok, ama Kısa Malbolo var, olur mu?
-Hayır! Kısa Kısa istiyorum! Pugh!

US RACER



Yapım: Davilex

Dağıtım: Davilex

Minimum Sistem: 450 Mhz, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Level Notu: 20

Su kafamda tutmuş olduğum şey, Knight Rider'in yapımcısı Davilex Mandolin Şirketi'nin (Davilex M.Ş.) yeni bir US Racer oyunudur. New York, Los Angeles, Chicago, Miami, Houston ve Minnesota Timberwolves gibi farklı farklı yerlerde geçen bu tosun oyunda, tır ve benzeri kamyonlar (yanlış yazıyorum) kullanabiliyorsunuz. US Racer'daki mod sayısında, hmmm, unuttum. Pekiyi, bu unutkanlık dizimin kafasına bir bala açacak mıydı? Hemen parantezin içine bakıymış! (Bilamadım)

kis - Fırat! Senin için geleceği olan, aylık 1 milyon yen maaşı ve sigortasız bir iş buldum! Pakistan'da Pakiste amcanın parantez içlerini onaracaksın! Su damlatıyor mus!)*

US Racer'da arkadaşınızla veya kedinizle oynamanız için bir polis mod'u da bulunuyor. Bu mod'da taraflardan biri kedi olup, polisi kovalıyor. Bir de şey, oyunda nitro ve aracınızı tamir etme gibi birkaç (kaçışım) power-up da bulunuyor. Bu şeyleri, aracınızın kaportasını uçan filizbi* gi-



bi power-up'lara doğru fırlatmak suretiyle elde edebiliyorsunuz. Fakat araçların içine fizik modellemesi koymayı unutmuslar. Bu sayede her şey boş Brownie kutusu gibi hareket ediyor. Sonuç itibarıyle, US Racer, mutlak suret fotokopisiyle alınması gereken bir oyun (şaka yapamış).

*Orjinaline sadık kalınarak yapılmış
uydurma BLX parantez içisi

*Filizbi: Frizbi ☺

OMINOUS HORIZONS

Yapım: N'Lightning

Dağıtım: N'Lightning

Minimum Sistem: 350 Mhz, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Level Notu: 30

FPSRPGRTSKLMNO... Hımm, FPSRPG, mir mir, FP ile SR'yi PG ortak parantezine alayım, parantezin karşısındaki dik açıyla hipopotam diyeyim, mir mir mir... Hı, olmadı... Ominous Horizons, Omaha'da geçen, FPS terliksi hayvanı ile RPG amipinin çiftleşmesinden oluşan bir Ominous Horizons... Ominos Horinkos, Quake gibi birinci kişi burnundan oynanıyor. Fakat oyun aynı zamanda RPG materyalleri de içeriyor (çorap, ayakkap, hazırlı çorba, bir R, bir P, bir de G). Bunların yanında

oyun sırasında birçok silah kullanıp birçok silah edebiliyorsunuz. Bunların arasında; ateşi kılıç (parantez), kılıç balığı (diğer parantez) ve kılıçlı kılıç (bir diğer parantez) bulunuyor. Ominos Hortos'da etkileşime girebileceğiniz birçok yan karakter bulunuyor. Fakat bu karakterlerin limon veya karnıyarık kasası şeklinde tasarlanmış olması işinizi zorlaştırıyor. Bu sayede karakterler kafalarını ge-

viremiyor veya ağızlarını oynatıp 9 metre 15 cm (-Hoca! Bu çubuklu formalı ve 998 numaralı adam 2 mm 1 mikroskop arkada! Barajı bozuyor! -Hı, o Amerikan Futbolu futbolcusu zaten, boşver. -!!!) konuşamıyorlar. Ayrıca oyunun grafikleri ve oynanışı da oldukça sakin bir edayla Kımıl Zararlısı (Kuzey California'da yetişen zararlı bir Kımıl). Ayrıca, ayrı, ay... Sıkıldım.



THE TALE OF IMERION



Yapım: Master Creating

Dağıtım: Master Creating

Minimum Sistem: 233 Mhz, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Level Notu: 15

Master Creating adındaki CD yapımcısı, The Tale of Imerion adındaki yeniden yazılabılır CD'yi yarın itibariyle kamuoyuna sundu. Bu sunumun ardından Kamu Kısa Kısa'sı olarak bu oyunu incelemek için kelime işlemcimin (Notepad 0.0.1) başına oturmuş bulunmaktayım. The Tale of Imerion, fantazıyla stratejinin yanına top oynadığı bir oyun (-Paslı oynasana Fantazi! -Olmas! Ben egoistim! -!!!!\$* Syntax Error!). Bu oyunda sebebiliyor oynayıp kafalarını isıtabileceğiniz birbirinden farklı ırklar yer alıyor. Bunlar; Elf'ler,

Orc'lar, Dwarf'lar, İnsanlar ve Baklagiller (baklagileyim). Bir ırkı seçtiğten sonra oyuna başlıyorsunuz. Bu noktadan sonrasaya yapmanız gereken tek şey karşınızdakini yenmek. Bunun için hiçbir strateji şeyine veya bir Obez Usta'ya gerek duymamış. Her şey o kadar anlamsız ve bu kadar sıkıcı ki... Fırkk... Bir saniye, burnumu sileyim: Bzzzzzz, bizz, BORZZZZZZ! Ehm, pardon. Sayfanın sol altında, tam elinizin altında bir tatağım var. Fakat olsun. En iyisi mi yazıya de-

vam edeyim... Oyunun haritalarıysa oldukça geniş sayılır. Bu da şampanyaların daha da uzamasına sebep oluyor. Tabii ki oyunda grafiğe gereksinim duyulmaması ve seslerin Endoplazmik Redikulum'unuzun kafasını tırmalaması oldukça hoş. Endoplazmik Redikulum'sa bir şudur: Endop teciklerinin Lazmik adı verilen alyuvarlarla Yakkartop cynaması ve buna Redikulum amcanın kızması. ☺



Yazar: Burak Akmene
burak@level.com.tr

online

İÇİNDEKİLER

<i>Final Fantasy XI</i>	67
<i>Horizons</i>	65
<i>Planetside</i>	66

kablodaki fısıltılar

Turnuva furyası başlıyor



Dun Morogh

Blizzard heyecanla beklenen oyunu *World of Warcraft*'nın ırklarından Dwarf'larla ilgili şu bilgileri verdi: Dwarflar, Dun Morogh bölgesindeki karlı dağlara yerleşmiş durumda. Ana şehirlerinin adı ise dağların derinliklerinde kurulu olan Ironforge. Burada devamlı olarak Rockjaw Troggları ve Frostmane Troll'lerinin tehdidi altındalar. Daha fazla ayrıntı için www.blizzard.com/wow adresine bakabilirsiniz.

Dark Age of Camelot süper!

Dark Age of Camelot'un ek paketi Shrouded Isles piyasaya çıktığı ilk ay Amerika Birleşik Devletleri'nde en fazla satan online oyun oldu. Aynı ay çıkan Asheron's Call ile birlikte aynı dereceyi paylaşan oyun, en fazla satan oyular listesinde ise 110.000 satış rakamıyla 15. sırada oturdu. Piyasaya çıktığında ortalığı kasıp kavuracağı beklenen *The Sims Online* ise aynı çizgiyi yakalayamayarak bu iki oyunun gerisinde kaldı. Oyunu Amerika serverlerinde oynayan oyuncuların %90'ı paketi satın aldı.



MMTRPS?

Yukarıdaki başlık aklinizi karıştırdı değil mi? Onu bir anda MMRPG olarak okudunuz. Oysa öyle değil. Bir daha bakın isteriniz. Evet, o başlığın açılımı İngilizce olarak şöyle: Massively Multiplayer Tactical Role Playing Shooter. Yani, Devasa Online Taktiksel Rol Yapma Shooter oyunu. Bu başlık, başlı başına yeni bir türün tanımlaması olabilir. SharkByte Software adlı daha önce hiç duymadığımız bir firma tarafından yapılan oyunun adı ise M.O.S. yani Military

Occupational Speciality. Off amma kısaltma oldu ama! İşte hepsi bu. Anladığınız üzere, oyun içinde rol yapma özellikleri bulunduran online bir FPS geliyor. Oyunlar yeni bir çağ'a yöneliyor gibi görünse de ben nedense bağlantı hızı konusunda hep şüpheler taşıyorum. Neyse, çıkışınca göreceğiz, ama siz bekleyemiyorsanız www.mosgames.com adresinden daha fazlasını öğrenebilirsiniz.

Yeni oyun server'ları

Kolayoyun yeni server'lar açtı. Oyunlar ve server adresleri şöyle:

Yeni sunucular:

Counter Strike: cs1.kolayoyun.com
cs2.kolayoyun.com, cs3.kolayoyun.com
cs4.kolayoyun.com (FunServ)
cs5.kolayoyun.com (KlanServ)

Natural Selection: ns.kolayoyun.com

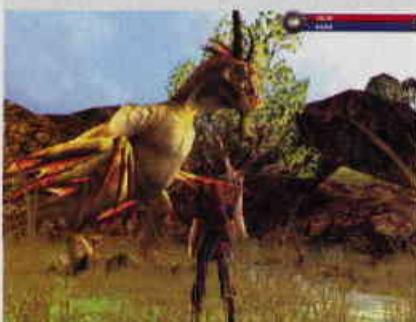
Day of Defeat: dod.kolayoyun.com

Ayrıca oyun sunucusu kiralama ve klanlara sub-domain ve hosting gibi hizmetleri de mevcut.



Binek Hayvanları

Asheron's Call 2'ye binek hayvanları getiriyor! Eğer bir hayvana binmek istiyorsanız bunun için belli bir bedel ödemeniz gerekiyor. Tabii ki bu bedel oyun içi parayla ödeniyor. Hayvanın cinsi dışında yanınızda kalacağı sürenin uzunluğu da yine ödendiğiniz paraya göre değişiyor. Parayı verince istediğiniz hayvan summon oluyor. Böylelikle hızlı hareket etmenin avantajını yaşayabiliyorsunuz. Binek hayvanları en kısa zamanda oyuna adapte edilecek.



Dört Bir Yanda Turnuva

Ülkemizde profesyonel oyunculuğu geliştirmek ve ulusal turnuvalar düzenlemek amacıyla kurulan Siberlig Organizasyonu ilk Counter Strike turnuvasını duyurdu. 1 Mart'ta başlayacak olan turnuvanın elemeleri 16 ildeki toplam 18 internet kafede yapılacak. Yani ülkenin dörtbir yanından oyuncular bu turnuvaya katılma şansına sahip olacak. Turnuvanın finaleri ise 5-6 Nisan tarihlerinde İstanbul'da yapılacak. Turnuvanın toplam para ödülü 2500\$. Ayrıca şehirlerinde dereceye giren takımların finaler için İstanbul'a geliş ve konaklama masrafları karşılaşacak.

Turnuva ile ilgili detaylı bilgileri www.siberlig.com adresinden alabilirsiniz.

Horizons

Keşfedildikçe yenilenen bir evren

Birinci nesil oyunların (MUDları saymazsak) en iyisi Ultima Online'dı. İkinci nesilin en iyisi Everquest ve Asheron's Call oldu. Dark Age of Camelot da bunların biraz daha gelişmiş. Fakat yeni gelecek olan oyular daha üstün grafik arayüzleri ve efektlerinin yanında devasa online oyular için en önemli özelliği, oynanış ve senaryoyu geliştirmek. Oyuncuların oyun içindeki gurupsal davranışlarını yönlendirerek PvP'yi ve clan, guild gibi kavramları başka yönlere taşıyorlar. Horizons da bu oyulardan birisi. Çok parlak ve orijinal fikirlere sahip bir ekip tarafından yapılmıyor.

Fark yaratan kazanır

Horizons ekibi oyularına aklınıza gelen oynamaları tüm ırkları katıyorlar. Orklardan gobblinlere, elf ve dwarflardan devlere, su altında yaşayan lamurianlara ve hatta ejderhalara ve vampirlere kadar bir çok ırkı oynabileceksiniz. Şimdilik insanlar, dwarflar ve fiendler dışındaki diğer oynanabilir ırklar hakkında herhangi bir ipucu dahi vermediler. Hangi ırttan olursanız olun karakterinizi geliştirmek için bir okula üye oluyorsunuz. Bu okul sınıfınızı belli ediyor. İstediğiniz zaman bu okuldan çıkış bir başkasına geçebilirsiniz. Bu durumda o okulun sağladığı fazladan özellikleri kaybediyorsunuz. Örneğin benim gibi Battlemage yaratmayı sevenler önce büyülü okulunda çalışıp sonra da savaşçılık okuluna geçerek kendi özel karakterlerini yaratırlırlar.

Bitmeyen bir kıta

Üzerinde dolaşacağınız kıta ve karakterlerin kullanabileceğiniz yetenekler oyunu diğerlerinden farklı kılan en büyük özellik. Kıta henüz keşfedilmemiş topraklardan oluşuyor ve o topraklardaki yaratıkları temizleyerek "medeniyete açmak" tamamen sizin elinizde. Fakat toprakları açtıkça karşınıza bir sürü düşman yaratık çıkıyor. Bu devamlılık Hor-

zons 2 gibi bir oyun yapmaya gerek duyulmayacak bir "oyuna yenilik katma olanağı" tanıyor. Siz toprakları genişletip sonra da satın alarak oraya isteğinize göre ev, kale gibi binalar kurabiliyorsunuz. Bu tip binaları yapmak için de gerekli yeteneklere sahip olmalı ya da sahip olan insanları kiralamalısınız. İşte bu özellik sizin bir lonca kurmanıza ya da ona dahil olmanıza sebep oluyor.

Kendi kalenizi yapmanın yanında onu körülük kuleler, duvarlar gibi çalışmaların içine de girebiliyorsunuz. Fakat hepsinin yapılması sizin çabانıza bağlı. Ayrıca bunları yaparken tecrübe puanı da kazanacaksınız! Yani level atlamak için illaki savaşmanız gerekmıyor. Tüm bunları yaparken rahat bırakılacağınıza sanmayın. Oyunu yapan grubun söylediğine göre yaratıkların üstünüze istila orduları göndermesi gibi etkinliklerle oyuna bol bol renk katacaklar.

Savaşlar

Horizons'ta PvP olacak ama nasıl olacağı henüz netlik kazanmamış durumda. Ben büyük bir olasılıkla Shadowbane'de olduğu gibi guildler arası olacağını düşünüyorum. Savaşırken kullandığınız silah ve büyüler bir yana savaş animasyonları çok etkileyici olacağı benziyor. Yaratıkla dövüşürken onun tepesinden zıplayıp arkasına geçtikten sonra sırtına kılıç saplama gibi son derece zengin hareketlere sahip olabileceğiz. İlk defa bir oyunda oyun içi dokuları değiştirmeye olanağı tanınıyor. Eğer sizin zırhın parlaklığını beğenmediyiseniz ya da kılıçınızda büyük efektinden memnun değilseniz bunları değiştirmeniz mümkün olacak.

Oyun 2003 yılında beta-test'e açılacak. Çıkış tarihi ise henüz belli değil. Fakat oyun çıkışa kadar bir çok güçlü rakiple karşılaşacağı kesin. Bir çok heyecan verici özelliğe sahip olan Horizons dilerim çıktıığında tüm vadettiklerini sağlam bir yapı altında toplamış olur.



Ayın Siteleri

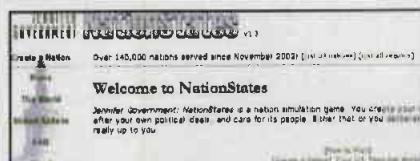
www.kaoka.com

Eğer canınız biraz sıkılmışsa ve söyle eğlencelik, basit bir şeyler arıyorsanız, bu sitede bir sürü minik flash oyun bulabilirsiniz. Her zevke göre bir şeyler mevcut.



<http://www.nationstates.net>

Internet üzerinde browser'ınızı kullanarak oynayabileceğiniz çok basit bir oyuncu sitesi. Bakalım, üye olduktan sonra kendi ülkenizle neler yapabileceksiniz?



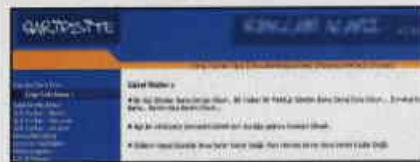
<http://www.nuspelen.nl>

Tıpkı koaka.com gibi, oyun oynayabileceğiniz bir başka site. Oyunların hepsi çok ilginç. Sitenin ana dili Dan'ca. Sakın girince şaşırmayın, Kolayca yolunuza bulabilirsiniz.



www.garipsite.cjb.net

Garip isimli fakat profesyonel tasarımlı ve eğlenceli bir çalışma. Ayrıca Emre Öztinaz'a, bana mail atarak sitesini tanıtmak istediği ve beni site aramak derdinden kurtardığı için teşekkürler!



PlanetSide

Devasa Online FPS oynamak istermisiniz?

PlanetSide típki diğer oyunlar gibi aylık belli bir ücret ödeyerek oynayabileceğiniz bir oyun. Oyundaki başarınız ise tamamen sizin atış ve sürüş yeteneklerinize bağlı olarak gelişiyor. Bu tip oyunlarda senaryo pek dikkate alınmaz ama özetlemek gereklíse bir gezegene hakim olmaya çalışan üç farklı gücün bitmeyen mücadele söz konusu. Birisi düzeni, ötekisi asileri ve sonuncusu ise ileri teknoloji kullanan başka bir gücü temsil ediyor. Oyundaki tek ırk insan. Oyuna girdiğinizde bir taraf seçmek zorundasınız. Yanlız burada dikkatli davranışınız gerekiyor çünkü farklı karakterler yaratabilirsiniz hepsi aynı tarafta yaratılmak zorunda. Bu aynı zamanda kullanacağınız silahların özelliklerinin de belirlenmesi demek. Terranlar parçacık tesirli ve daha hızlı ateş eden silahlar kullanıyor. New Conglomerate daha güçlü silahlara sahip. Vanu ise lazer silahları kullanıyor ki bunlarla isabet kaydetmeniz daha kolay. Silah demíşken toplam 23 silah, 4 farklı tipte el bombası ve mayın kullanabilirsiniz.

Oyuna girerken alacağınız silahlar ve ekipman size bedava geliyor. Fakat belli silahlara ve ekipmanlara ulaşmak için ise önce birilerini öldürmeniz gerekiyor. Öldürebileceğiniz tüm düşmanlar ise yanlışca gerçek oyunculardan olduğu için cepheye yollanmaktan başka bir çareniz kalmıyor.

Karakterimi geliştirmek için ne yapmalıyım?

Daha çok düşman öldürüp onların üslerini ele geçirmeli veya bu işi yapmaya çalışan birlikleri yönetmelisiniz. Çünkü iki türlü puan kazanma yöntemi var. Birisi karşı taraftan birilerini vurmak, öteki ise komutanlık görevini gerçekleştirerek hem savaşıp hem birliği yönetmek. Her birinde de rütbe alabilirsiniz. En fazla 20. dereceye kadar yükselbilirisiniz. Her derecede bir sertifika alma hakkınız var. Bu sertifikaları bir nevi kurs almışsınız gibi düşünülebilirisiniz. Sertifikaları harcayarak kendinizi bir sınıfı doğru yönlendirmek zorundasınız ki o sınıfın gerektirdiği silahlara ve araçlara ulaşabilesiniz. Araçlar demíşken oyunda tank, uçak, jip, helikopter (benzeri) gibi araçlar kullanabiliyorsunuz. Fakat bunun için kendinizi bir pilot veya sürücü olarak yetiştirmelisiniz. Aksi takdirde bu tip araçlarda silah kullanan kişi



veya yolcu olarak bulunmaktan başka bir yolunuz olmaz. Oyunda çeşitli implantasyonlarla özelliklerinizi artıtabilirsiniz. Ama bunlardan en fazla üç adedini bir seferde kullanabiliyorsunuz. İsterseniz kapatıp bir başkasını açarak gene bu sayıya erişme mümkün olabiliyor.

Oyunda bir de yorgunluk derecesi var ki bu koşmanız, ziplamanız ve ateş etmenizden etkileniyor. Ateş ederken hareketli olmanız ve hedefinize olan mesafeniz ise sizin isabet yeteneğinizi etkiliyor. Yani Battlefield 1942'de olduğu gibi bir nişan alma sistemi var.

Öldüğünüzde oyuna geri dönmek istediğiniz noktanın size bir ceza olarak geri dömesi mümkün. Şöyledi ki, öldüğünüzde genelde 1 dakika içinde savaşa geri dönebilirsiniz. Fakat spawn noktası çok dolu ise veya ele geçirilmişse beklemeye süreniz artıyor. Öldüğünüzde silahlarınızın karşı tarafın eline geçip geçmeyeceğini bilmiyorum. Yani looting ile ilgili bir bilgi verilmemiş. Fakat oyunda bir para anlayışı olmadığından bunun pek önem taşıyacağımı sanıyorum. Oyunda bir üssü ele geçirmek için içeri sızarak üssün sistemlerini hack etmeniz ve üssü bir süre elinizde tutmanız gerekiyor.

Asıl önemli soru ise ping sorununu nasıl bir sisteme aşacakları. Bugün en sağlam bağlantıya sahip MMRP'lerde 100 oyuncu aynı bölgeye yığıldığında lagden kimse bir şey yapamazken binlerce oyuncunun karşılıklı olarak kapışacağı ve kendi nişan alma yeteneklerine göre karşılarındakini yenecekleri, büyük kitaların ele geçirilen üsler sayesinde el değiştireceği bir oyunda insanların nasıl küfür etmeden oynayabilecekleri bir muamma. Oyun şu anda beta testinde ve çıkış tarihi ise belli değil.



Final Fantasy XI

Herhalde, Final Fantasy delilleri için en büyük sürpriz bu olmalı...

Online olarak oynayabilecekleri, karakterlerini her zaman kullanabilecekleri ve devamlı olarak değişen Final Fantasy dünyasında istedikleri kadar zaman geçirebilecekleri bir oyun.

Klasik bir RPG mi?

Oyuna tipik olarak kendi karakterimizi yaratarken başlıyoruz, Irklar, klasik; human /dwarf / elf üçlemesinden uzak kalmak için; Hume, Tarutaru, Elvaan, Mithra ve Galka olarak ayrılmış. Fakat anladığınız üzere Hume aslında Human ve Elvaan arasında Elf anlamına geliyor. Tarutaru minik ve büyüğe yatkın bir ırk. Mithra ise Elvaan'ların doğaya daha yakın yaşayan akrabaları. Galka ırkı tamamen bu FF evrenine ait ve teknolojik olarak daha gelişmiş bir ırkı temsil ediyor. Irk seçimi doğal olarak sınıf seçimimizi de

yülerini kullanabilen bir ara büyüğü. Fakat haliyle Red Mage, ne Black kadar güçlü saldırıcı ne de White kadar güçlü iyileştirme büyülerine sahip olabiliyor. Dark Knight rakiplerinin verdiği zararı egale edebiliyor. Dark Knight ayrıca, Paladin'e göre daha saldırıyla yatkın bir savaşçı tipi.

PvP?

Oyunda PvP yok. Fakat PvP'den daha çok ülkeler arası savaş söz konusu. Bu ise şöyle oluyor: Oyunda üç ülke var. Hepsinin harita üzerinde sınırları belli. Aralarında ise taraflı bölgeler var. İşte bu bölgelere dalıp oradaki tüm yaratıkları öldürebilirseniz o bölge sizin krallığınıza katılıyor. Fakat aynı şekilde o bölgeye giren herhangi bir krallığın mensuplarının toplamının %10'u o bölgede olurse bu durumda bölge yine tarafsız ol-



bu arada, diğer savaşçılar darbe almanızı engellemek zorunda.

Merhaba!

Oyunda karakterler arası iletişim diğer oyunlarda olduğu gibi el sallamak, dans etmek gibi mimikler ve jestlerle de sağlanabiliyor. Ayrıca tüm Final Fantasy oyunlarında olan Chocobos adlı altın renkli binek hayvanlarını kullanarak oyun dünyasını dolaşmanız mümkün. Fakat bunlar için önce bir ehliyet almanız gerekiyor. Zaten oyundaki birçok avantajı kullanabilmek için önce belli bir level'a ulaşmanız lazım. FF Online diğer oyunlardan çok farklı özellikler içermiyor. Fakat serinin meraklıları tarafından oynanacağı kesin.



etkiliyor. FF'de sınıflar "job", yani iş olarak geçiyor. İşimiz başta genel bir ad altındayken daha sonra belli bir dalında uzmanlaşmamız gerekiyor. Mesela savaşçıken daha ilerde Monk olmak gibi... Karakterimizi ne kadar geliştirmiş olursak olalım, ilerde isitersek ismini değiştirebiliyoruz. Fakat bu tüm eşyalarımızı kaybetmemize sebep oluyor. Ayrıca karakterimiz bir önceki içinde kaçınıcı level'a gelmişse birden o level'in yarısına düşüyor. Yani 26. level red mage iken savaşçı olmak isterseniz, 13. level red mage özelliklerinizi hala kullanabiliyorsunuz, ama savaşçı özellikleriniz gelişmeye başlıyor. Oyundaki; savaşçı, hırsız, paladin, monk, bard, beastmaster ve ranger dışındaki sınıflar tamamen oyuna has. Büyücüler üçe ayrılıyor: White Mage bildiğimiz cleric, Black Mage tamamen savaş büyülerine yönelik bir sınıf, Red Mage ise her iki sınıfın da bü-

yor, yani oradaki yaratıklar bölgelerini geri kazanmış oluyorlar. Kendi krallığınıza bölge kazandırmayan ne gibi bir avantaj sağladığını dair bir bilgi bulmadım. Fakat oyundaki kristal madenlerinin kontrolüyle bir alakası olduğundan, kristallerin kontrol edilmesinin oyunculara bir avantaj sağlayacağını düşünüyorum. Oyunda sekiz tip kristal var ve hepsi farklı özellikler veriyor. Yaratıklarla, savaş sırasında oyuncu grupları kurmanız ve hatta üç grubu birleştirerek allegiance'ya gitmeniz mümkün. Oyuncu sınıflarına göre birlikler kurmanız çok önemli, çünkü oyuncunun dinamikleri içinde, kuşkusuz ki karakterlerin birbirine ihtiyacı oluyor. Büyücüler büyť yaparken darbe alındıklarında büyülerini kaybedebiliyorlar. Kuvvetli veya üzerinde çok çalışmamış büyülerin yapılması uzun zaman alıyor. Bu süreyle oyuncuların içinde bir gösterge ile görebiliyorsunuz. İşte





Yazan ve Yöneten: MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

**"Phantom, diğer
konsolların
oyunlarını da
çalıştırabilecek."**

CONSOLE MASTER

Mega™ İncirlik'ten bildiriyor...

Bayanlar bayalar, Console Master'dan hepiniz kucak dolusu sevgiler ve saygılar. Bu ay Level'da dördüncü yılını da tamamlamış bulunuyorum. Hafiflik daha geçen mart üç yıl olmuştu, ne çabuk geçiyor zaman. Birkaç aylık dinlenmenin ardından bu ay yeniden incelemelerime başlayabildim. Burnout 2 ve Redcard Soccer incelemelerimi okuyanlar benim iyiye sadist bir kişiliğe sahip olduğumu düşünebilirler ama işi yok, sadece oyulara biraz fazla kaptırmışım. Burnout 2'nin yanı sıra bu ay incelenen bir diğer oyundan Colin McRae 3'e de dikkatimi zıcker ve incelemeleri mutlaka okumamızı öneririm. Yakında gelecek olan MGS: Substance ile de bizzat ilgileneceğim detaylı bir inceleme yapacağım (mühüm olanın olduğu ay). Bizi izlemeye devam edin :). Bu arada aynı güzeli tattile çıkarıyorum, gizli güzel oyun karakteri bulmakta zorlanıyorum artık. Bir müddet sonra devam edebilirim.

İzlemek dedim de, Hot TV'deki televizyon programımızdan da biraz bahsetmek istiyorum. Her ne kadar daha işin başında olsak ve bazı hatalarla programımızı gerçekleştirsek de, en azından artık çeviri olmayan bir oyun programımız var. Burak ve Bo-



ra'ya kişisel teşekkürlerimi sunmak istiyorum buradan, gerçi artık sesimi duyuramam ama neysse. Onlar çoktan umu oldular, artız milletinin halini bilirsiniz. Programın benim için önceliği olan kısmı tahmin edebileceğiniz gibi konsol oyuları bütünü. Ayda 10 yeni oyunun görsel algılalarını sunulduğumu bilmek beni mutlu ediyor. Üstelik program prime time'da yayınıyor ki bu da sizin için büyük bir fırsat.

Son olarak da savaşa devinmek istiyorum, işin şakası falan kalmadı doğrusu. Artık oyun oynarken Mega kardeşimi de düşünüp dua edersiniz arada bir. Adana'da olduğumu biliyorsunuzdur herhalde; yanı salon penceresinden İncirlik ışıkları görülmüyor öyle diyelim size. Savaşın engellenmeye kesinlikle inanmadığım için hepimizin bu durumdan en az kayıpla kurtulmasını umuyorum. Evet, yeni gelişmeler oldukça ekranlarınıza getirmeye devam edeceğiz. Şimdi söz sende Sinan, Tamam, kestik, ışıkları topia oğum...

PS: Sayfanın güzelsiz kalması içime simedti. Bari bu ay benim kıyağım olsun dedim. Herkesin güzel anayıși farklı oluyor tabii. Karamızda dünyalar güzel Logan. (Tuğtek)

PLAYNEWS

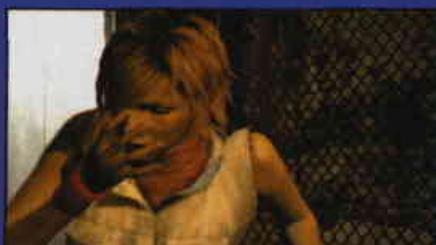


Substance'a geri sayım

Mega hit Metal Gear Solid'ın yenilenmiş yüzü olan Substance ile tanışmanıza artık günler kaldı. Bu ay içinde PC, ardından da ay sonunda PS2 ve X-Box platformlarına gelecek olan oyunda 350 VR Mission, 150 Alternative Mission, 5 Snake Tale ve Sons Of Liberty modları olacak. Oyunun sadece PlayStation 2 versiyonu ile beraber gelecek olan DVD Extra'da oyunun en gizli yerleri, programlama teknikleri ve yapılmış aşamalarından sahneler ile soundtrack bulunacak.

Silent Hill 3 önce Avrupa'da çıkıyor

Konami, Silent Hill serisinin üçüncü oyununu Japonya ve Amerika'dan önce Avrupa'da çıkartma kararı aldı. 23 Mayıs'ta PS2 platformuna gelecek olan oyunda Heather adında bir bayanı kontrol edeceğiz. Abla kasabayı istila eden yaratıkların istila sebebinin bulmak için kendisini anlamsız şekilde tehditkeye atıyor ve pisiği de biz temizliyoruz. Silent Hill takımı, daha yüksek detaylı karakter modelleri ve çevre inşa edebilim için oyun motorunu tamamen baştan yazmış. Son ama ürkütücü bir haber: Dolby Digital desteği de var :)



N-Gage fena hastırıyor

Nokia, Game Boy Advance'a rakip gitarlığı oyunu cep telefonunu çok sıkı destekliyor. Alet üç bant cep telefonu olmanın ötesinde mp3 çalar ve radyo olarak da kullanılabiliyor. Bluetooth ve hücresel ağ sayesinde online oyun oynatabilen aygıtın oyunları harذا kartlarında satılacak. Nokia, yeni ürünü için kendisi oyun tasarılayacak olmanın yanında Activision, Eidos, Sega, Taito, ve THQ gibi ünlü firmalarla da anlaşma imzaladı. Sonic the Hedgehog ve Tomb Raider gibi oyuların tasarımları bitti bile. Eylül veya ekim gibi açılacak oyun cihazları fiyatları henüz belli değil. Nintendo da buna kar-

PLAY MAIL

Şimdi ben bunu taktim ama açılmıyor, bir hal, yordam çare diyorum...

GÖRÜNTÜLU ATERİ

Merhaba. PlayStation 2' mi monitöre bağlamak istiyorum, nasıl yapabilirim? Yardımınız için şimdiden teşekkürler.

Gökhan Muhasebeoğlu - Neverland

ME - Bu işe yarayan çevreler var ama çok net görüntü vermiyorlar. Bu iş için benim de görüntü almak için yaptığı gibi TV kartını kullanabilirsin. Mükemmel değil ama idare edeceksin.

GENİŞLEYELİM

Merhaba Mega, PS2 için çıkacak olan Metal Gear Solid: Substance'in içinde "Sons Of Liberty" de olaçam mı? Sadece VR Missions bulunuyorlar bir genişleme paketi olduğu duydum. Böylese eski oyunları atacağım, ne yapayım?

Fatih M. - Jambalaya

ME - PS2 için çıkacak olan MGS: Substance'in içinde Sons Of Liberty, alternative missions, VR missions ve daha birçok sürpriz var. Yeni oyunun çıkışını beklemelisin.

PANDORANIN KUTUSU

Selam Mega, ben sizin sürekli takip eden ve KKTC'de okuyan bir vatandaşım. PS2'yi satın alıma girmeye başlayınca sana sormak istedim.

- 1- PS2 setinin içinden çıkan demo diskiti ne var?
- 2- Kutusundan çıkan kablolardan televizyona bağlanmakta yeterli midir? Çümbe aleti İngiltere'den getiriceğim. Teşekkür ederim.

Hakan Turan - KTC

ME - PS2 demo diskitinde oynanabilir oyun parçaları, videolar ve teknoloji demoları bulunur. Kutudan çıkan kablolardan da cihazı televizyona bağlanmaya yetecektir fakat İngiltere'den getiriceğin cihazın şeheke cereyanını 110 volta indirgenen bir adaptör bulman gerekecektir.

HOT LEVEL

Selam MegaEmin, senin sayfani konsolum olmamasına rağmen devamlı okurum. Ayrıca Hot Level'daki performansını da çok beğendim. Diğer editorlere de seslen-

mek istiyorum, siz de programı nasıl da sizleri de kanlı canlı görelim.

Hakan Ozan - Balıkesir

ME - Hot Level'a katılımım sürpriz oldu aslında. Stüdyoda teknik aksaklılar olunca ben de sürpriz konuk olma durumunda kaldım tabii. Bu yüzden hangi kameralara bille bakacağımı bilmemeden takıldım söyle. Maymunluğum endandır :).

DOOM 3

Abu birde bütün kanalları yakıyor ama Hot TV geçmiyor, nasıl atacağınız? Programı inanılmaz izlemek istiyoruz ama bir türlü olmuyor. Bir de Doom 3 X-Box'a çıkacakmış, bu alet o kadar güçlü mü? Yaşamaya olur mu? En büyük Level!

Yahya Kestile - Dabul

ME - Hot TV kablo yayınlarının S39 frekansında ve Türksat 1C uydusunda çıkıyor. Doom 3 X-Box'a çıkışsa daha basitleştirilmiş halde çıkar ve kesinlikle yaşamaya olmaz.

ARSENAL GEAR

Sevgili Emin, ben konsolları çok ilgi duyan ve onlar için her şeyi yapabilecek bir okurum. Su Metal Gear Solid hikayesini kısa anlatabilir misin?

- 1- Snake neden Pilskin adam kıldı ve neden öldü?
- 2- Arsenal Gear nedir?
- 3- Raiden kimdir?
- 4- Colonel neter saklıyor?

Ema - Tuzla

ME - Konsollar için bir şey yapmana gerek yok merak etmey. Snake oyunun ilk bölümünde bir gemiye binmişti hatırlarsan, o gemi havaya uçurulunca onu da öldür zannettiler. Daha sonra gentiyi onun yok edildiği düşünündüğü için kod isim kullandı. Arsenal Gear'i unuttum ama bir sürü Ray'den oluşan dev bir savaş makinesi yanlış hatırlamıyorum. Raiden, Snake'in görümcsinin küçük baldızdır. Colonel bir şey saklamıyor (şimdilik söyleyip oyunu oynamamış olanlardan küfür etmeyecek).

PLAYNEWS

şıklık çok yakında Game Boy Advance'ın çok daha geliştirilmiş bir versiyonunu piyasaya sürmeyecek ve satışlarını %33 daha artırmayı planlıyor.

Nintendo Matrix'i kullanacak

Bir hafıza teknolojisi üretkenleri şirketi, Nintendo'nun kendisine 15 milyon dolar ödediğini açıkladı. Bunun sebebi Nintendonun Matrix 3D memory isimli ucuz, yüksek kapasiteli ve az yer kaplayan hafızalarını el cihazlarında kullanmak istemesi.

Kawabangaaa

Konami, bu yılın sonlarına doğru PlayStation 2, GameCube, GameBoy Advance ve PC için imzı çizgi film serisinin yeni oyununu çıkartıyor. Defalarca oyunu yapılan ve hala yeni bölümleri dünya-da izlenen Ninja Kapumbaşaların son oyunu üç boyutlu dövüş platform olacak. Bütün Leonardo, Michelan-

gelo, Donatello ve Raphael olarak Shredder ve Foot askerlerine karşı savaşaçağız. Kawa bangaa...

Analog oyun klavyesi

Joypad ile ne online oyun oynamak, ne de Internet'te sörf yapmak kolay olmayacak. Pad'deki analog kolun sağladığı avantajları da unutmamak gerekmekte. İşte "e nasıl olacak bu işler" dedığımız anda bu enteresan aksesuar çıktı meydana. Fanatec gameboard controller isimli cihaz, özellikle PS2 ile online oyun oynamak için tasarlanmış. USB'den bağlanan cihazda analog kol, klavye ve mouse var. PC'lere de uygun alet ile bilgisayarınızla analog keyfini yaşayabileceksiniz. İşte şebekeye kablosuz hale de getirilebiliyor.

Music 3

PS One'dan tanıdığımız kolay müzik yapma programı Music'in yeni versiyonu Music3 PlayStation2'lerimize geldi. Yeni "Voice 2 Music" ve "DJ Supermixer" özellikleri ve yeni konsolun ses kapasitesi yüzünden, programın profesyonel cihazlarla rekabet edeceğini söyleyeniyor. Bu yeni programda parçanızın üzerine mikrofonla sesini ekleyebiliyorsunuz. Ayrıca supermixer ile turntable yeteneğinizi geliştirebilirsiniz. Parçalara ekleyebileceğiniz videolar için soyut şekillerin yanında şehirler ve dansçılar da bulunuyor. Hazırda 10000 ses ornegine sahip olan programa USB'den harici kütüphaneler de yüklenebiliyor...



ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

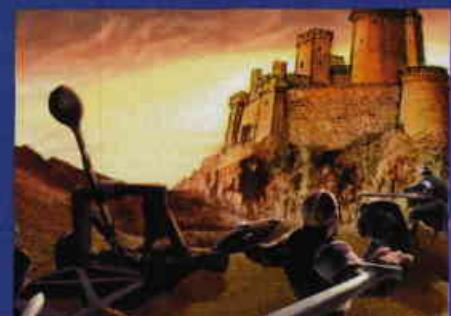
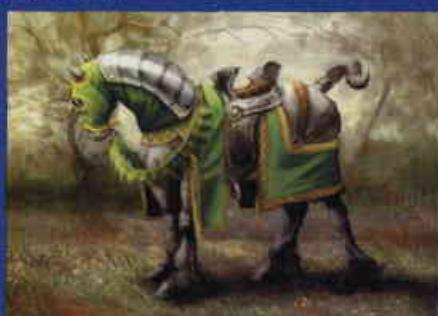
Cıhiş Tarihi 2003'ün ikinci çeyreği Tırnak Sıra Tabanlı Strateji YAPIM: Cinemaware Web: www.cinemaware.com SİSTEM PS2 PC

Içinizden kaçır 15 sene'den fazladır sabah akşam oyun oynar bileyim-yorum. Ama delikanlı çağını geride bırakmış oyuncular için, bu yazının başlığının dahi heyecan verici olduğunu eminim. Çünkü, Commodore 64 ve Amiga'nın kral olduğu yıllarda Cinemaware adlı bir firma çıktı ve üst üste çıkardığı muhteşem oyunlarla kısa sürede etsaneleşti. PC'nin yükseliş, Commodore'un rekabeti kaybetmesiyle onlarda oyun tarihi kitaplardaki yerlerini aldılar. Yeterince oyun tarihi kitabı yazılmadığından olsa gerek zamanla unutuldu-lar. Ama Cinemaware oyunlarının hayranları ne onları ne de o muhteşem oyunları hiç unutmadı.

Aradan uzun yıllar geçtikten sonra bir grup genç oyun tasarımcısı, efsaneyi yeniden hayatı geçirimek için kolları sıvadı. Cinema-ware yıldan kuruldu ve ilk oyun olarak 1986'da ortaklısı yıldı ge-çen ve hikayeyi başlatan ilk Cinemaware oyunu Defender of the Crown'u seçtiler (Bence Commodore 64'e çıkış en iyi oyundu). O zamanları hatırlayamayacak kadar genç olanlar için Defender of the Crown'ı küçük aksiyon sahneleri ile zenginleştirilmiş bir Risk

**"Efsane geri
döndü!
Sherwood'un
yolunu
hatırlayan var
mi?"**

Tugbek Ölek
tugbek@level.com.tr



olarak kısaca tanımlayabiliriz. Risk ne diyenler içinse Gizli Hedef adındaki masalüstü oyununu hatırlatalım.

Robin Hood'un hikayesini herkes bilir. Aslan Yürekli Richard, Haçlı Seferinin peşinden gidip esir düşmüş (bulgur senin neylene), kaçıp ve zalm kardeşi John onun Olduguunu ilan edip tahta kurmuştur. Yeşil kapıyonu Robin ve arkadaşları bu zulüm yönetiminin karşısındadır. Sherwood ormanına çekiliyor, zenginden alıp fakire dağıtmaya başlarlar ve kısa sürede Nottingham şerifini karşılarda bulurlar. Bizim hikayemiz bu noktada başlıyor. Ama bu geri plan hikayesi dışında klasik Robin Hood hikayesi ile alakası yok.

Prens John, Lordları toplar ve krallığını ilan eder. Lord'lار buna karşı çıkarlar, John onları kılıçtan geçirirmek ister ama dördü kaçmayı başarır ve kendi topraklarında ayaklanır. Bu sırada Robin ve saz arkadaşları Nottingham'ı ele geçirmiştir. Kaçan Lord'lardan Wilfred of Ivanhoe onlara katılır. Kaçan diğer üç Lord ve Robin hem kendileri arasında hem de Prens John ile savasmaya başlar. İlk oyunun tersine istediğiniz bir Lord'u seçip farklı bölgelerden başlamak yok. Yani benim gibi hep Wolfie the Wild seçenekler bu sefer

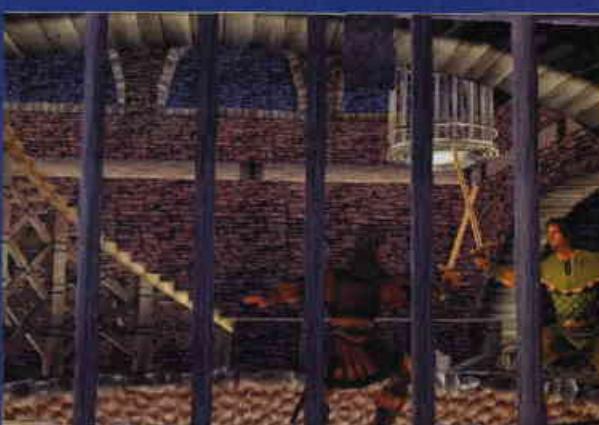
kahramanımızı sadece düşman olarak görebilecek.

Robin Hood sıra tabanlı bir strateji. İngiltere haritasındaki 38 bölgeden birinde başlıyorsunuz. Rakipleriniz de oyunun başında birer bölgeye sahip. Hemen bir ordu kurarak diğer bölgeleri ele geçirmeye başlıyorsunuz. Her bölgenin aylık bir geliri var ve sıra size geldiğinde bu para ile yeni askerler alabiliyor, topraklarınızı savunmak için kaleler inşa edebiliyorsunuz. Başta boş topraklara saldırısak da bir noktadan sonra diğerleri ile savaşmak zorundayız. Oyunda tek bir orduyu sahibsiniz. Yani sadece bir bölge ele geçirilebiliyorsunuz. Diğer yandan sahip olduğunuz topraklarda da asker bırakmak zorundasınız ki başkası onları ele geçirmesin. Büyük bir ordu kurarak tek tek bölgeleri ele geçirilebilirsiniz ama arkanızdan diğerleri gelip bölgeleri geri alacağı için işe yaramaz. Oyununuzda başarılarınız tamamen bu dengeli kurabilmenize bağlı. Hızla büyütmek, hızla düşmey, ağır ve savunmacı olmak hep küçük kalıp sonunda yok olmayı getiriyor.

Size saldırdığında veya siz saldırdığınızda savaş ekranına geçiyorsunuz. Ortaya bir parşomen açılıyor ve bu parşomen üzerinde ordularınızı piyonlar olarak görüyorsunuz. Eşzamanlı geçen çatışma da hangi birimin nereden saldıracağı emrinin sıratle vermek surumdasınız. Belki Dynasty Warriors'ın yanında sözü edilecek bir savaş sahnesi değil ama aynı taş-kağıt-makas gibi basit ve zevkli, aynı zamanda oyunındaki başarılarınızdan hayatı önemi olan bir oyuncuk bu.

Eğer saldırdığınız yerde bir kale varsa önce meşhur mancınık sahnesi geliyor. Kaleye taş ve Greek Fire yağıdırarak zayıflatmaya çalışıyorsunuz.

Oyunun bu strateji bölmelerine ek olarak bu sefer daha da gelişmiş aksiyon bölgeleri var. Bunlar turnuvalarına katılmak, diğerlerinin kalelerini soymak ve yol kesip kervan soymak. Turnuvalar aynı





İlk oyundaki gibi. Önce attırm yer alısını görürsünüz, daha sonra birinci görüşten rakibinizi atından alaşağı etmeye çalışırsınız. Türtüvallarda otaya ününüz veya toprağınızı koyuyorsunuz. Kazanırsanız bunları alıyor, kaybederseniz veriyorsunuz.

Baskın basanındır

Oyundaki hoş yeniliklerden biri olan kervan baskınlarında Robin ormandakı bir ağacın dalları arasına saklıyor. Altınızdan geçen atlı ve arabalı konvoyaUNDAKILER okla vurmaya çalışıyorsunuz. Vurdugunuñ her adam size para kazandırıyor. Aşağıdan geçenlerde sizi oklayıp ağaçtan aşağı indirebiliyor. Ustalaşmak oldukça zor olan bu bölüm adam vurmaya alışıkça keyifli hale getiliyor.

Kale baskınlarında ise ille oyundaki gibi düşman kaleyi boyunca ilerleyip karşımıza çıkanları tek tek haklamamız gerekiyor. Verilen sürede sonuna kadar ilerleyebilirseniz yüklüce bir parayı sırtlayıp kaçırsınız. Bazınları düşman kaleinden prenses kurtarmamız gerekiyor. O zaman yolun sonunda siz evliliği bekliyor.

Sıra sizdeyken turmuva veya baskın yapmanız, ordunuzla bir bölgeye saldıramamanız anımlına geliyor. Yani or-



dumuzta bir yerleri ele geçirmeye şansınız yoksa, "bu turn savaşmasam daha iyi!" diyeceksiniz. Özellikle baskınlarla kenara bir parça para koyarak ordunuza güçlendirmeniz mümkün. Böylece hiç bir turnunuz boş gitmiyor.

3 boyutlu Britanya

Dünyanın her ne kadar asılana sadık kalanarak geliştirilmiş olsa da asıl gelişme grafik ve müziklerde. Robin Hood hayatı bulduğu yeni platformun nimetlerini sonuna dek kullanıyor. Kale baskınlarındaki grafikler zaman zaman döşmeni umutup çevredekileri tekeye göz atmaya zorluyor siz. Ayrıca İngiltere haritası da sık bir 3D görünümü sahip.

S&C: Lars Fuhrken-Batista

Cinemaware'ı tekrar hayata döndüren Lars Fuhrken-Batista ya efsanenin dönüşünü sorduk.

Tuğbek: Cinemaware'ı hayata döndürmeye ne zaman ve nasıl karar verdin?

Lars: Cinemaware 1991'de, ben kolej başlangıç kapanmıştı. Benim için çok kötü bir haberdi, çünkü daima favori oyuncu firmam olmustu. Sebebim pek de düşünmeden o haberleri sakladım. Aradan yıllar geçti. Activision'da çalışsaydım, MechWarrior 2 ve Interstate '76 gibi oyunların tasarım ve prodüktörüğünü yapıyordum. Ayrılmaya ve Cinemaware'ı canlandırmaya rüyasının peşine düştüre korar verdim. Bütün paramı ve cesaretimi topladım, bir çok insanı bu davaya katılmaya ve şirketin yeniden başlamasına yardımcı ol-

maya ikna ettim. O zamandan beri bütün çabamız yeni oyunların tasarımına başlamak ve Cinemaware ruhunu geri getirmek üzerine. Yani herseyin Cinemaware'e duyulan tutku ile başladığını söyleyebilirsiniz... ki ben bunun hayatı bir şey yapmak için en iyi sebep olduğunu inanıyorum.

Tuğbek: Eski firma çalışanlarından hala aranızda olan veya gorüşüğünüz var mı?

Lars: Orijinal takımından, sürekli olarak bizimle çalışan kimse yok. Ama orijinal çalışanların birçoğu ile temas halindeyiz. Sık sık onların fikirlerini olyoruz ve çalışmalarımıza katkıda bulunuyor. Onlar içinde Cinemaware'in dönüşünü görmek muhtesem bir deneyim.

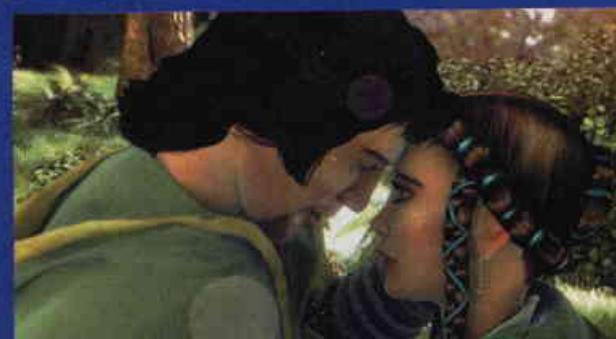
Tuğbek: Defender of The Crown'ın ar-



dindan bizi bekleyen klasik hangisi?

Lars: Hala bir dolu fikri değerlendirdiğimiz ve bunların içinde tamamen yeni fikirler de var. Ama bir ara yıldızında uçan bir roket adam görüşseniz sakın saçılımayın... :)

P.S: Lars'in bahsettiği roket adam Rocket Ranger olmasına sağlamışız!!



Ancak çok kullanışlı değil. Neysse ki ihtiyac duyduğumda eski oyunum emektar 2D haritasına bir tuş ile geçebiliyorsunuz.

Oyunun 3D grafiklerine, bilgisayar ile hazırlanmış, çok güzel ve toplam 20 dakikalık videolar eşlik ediyor. Oyun içinde hikaye ilerledikçe yeni videolarla karşılaşırsınız. Robin Hood'u orijinal Defender of the Crown'dan üstün kılan en önemli özellik bu videolar ve sıra aralarında karakterlerin yaptığı konuşmalar. Her ne kadar liner olmayan bir stratejî oyunu olsada size bir hikayeyi takip ettiniz hissini nayet iyi veriyor. Karakterler arasındaki oldukça eğlenceli konuşmalar arasında kuşkusuz en iyileri Dominant Marian ile Light Robin arasındaki. Nedense Erol Flynn'den bu yana adam gibi karizması olan bir tane Robin Hood göremeyiz.

Defender of the Crown in Midi müzikler kullandığını düşününce Robin Hood'un çok daha iyi müziklere sahip olacağımı kestirmek çok da güç değil. DeffMute firması tarafından hazırlanan ve şimdiden gidip web sitelerinden dinleyebileceğiniz müzikler tek kelimeli harika.

Yıllarca piyasaya çıkan her oyunu oynadıktan sonra yeni bir oyunun çıkması çok nadiren heyecan verici oluyor. Ama Robin Hood'un Beta'sının elinde tuttuğum an kalbimin nasıl attığını size anlatamam. Eminim ki oyun çıktıında eski Commodore'cular da aynı hisleri paylaşacak.

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

COLIN MCRAE RALLY 3.0

Hard left. Easy right... Krasshhh!!! ...Hard right?



Colin McRae ismini rali sporuya (rallinin bir spor olup olmadığını ayrı bir platformda tartıσacağız) ilgilenen herkes bilir. Bu adam Formula'nın Schumacher'i gibi birine sahiptir. Şimdi silo durun. 26 Şubat'ta Sebastian Loeb, Richard Burns gibi ünlü isimlerle birlikte, Colin

McRae de Türkiye'ye geliyor! Efendim? Şubat bitti mi? Tabii doğru. O zaman şyle toparlayalım. Colin McRae geldi ve gitti; şayin okurlar. Artık kaçırıysanız, bu yazının daha dikkatli okuyacağınız demektir; çünkü Colin McRae'nin son hafifle tanışmak (ve yarışmak) için son şansınız (anahtar kelimə: son).

Güncel olaylara ne kadar ilgilii, bilgili ve ataklı olduğunu

her konu büyük bir ciddiyet içeriyor. Bulardan modelleme ve görsel baştamda geliştirilen gerçekçilik gayet yerinde ve olması gereken bir yön, fakat arabaların fizik kurallarıyla olan tutumunu oyuncular rahatsız edebiliyor (beni etti en azından).

Amacımız bitiş noktasına en hızlı şekilde ulaşmak olduğundan, sürekli hız yapmak zorundayız. Yalnız bir surun var. Arabanız hızlandıça, kontrol de elinizden o kadar çabuk kaçıyor. CMR serisi başından beri profesyonellere göre hazırlanmış kontrolleri içeriyor sanki. Bir viraja hızlı mi girdiniz? Arabanızın en az dört yerden hasar aldığıñ hemen anlayın. Tamam, hangi yarış oyunduda viraja hızlı girerseniz arabanız dañılır, ama burada her türlü hareketinizde arabanız yalpalıyor. Her zaman dikkatli olmalı, pistin her karışımı ezbere bilmeliñiz. Ümitmadan şunu da belirtelim. Oyun enteresan bir şekilde direksiyon kontrolo söyleyip iyi bir performans sergiliyor. Arabanızı daha zor kontrol edeceğinizi düşünürken, gerçek bir rallideymişsiniz havasına kapılmışıyorsunuz.

Gözünüzde işıklar...

Kontroller belki zor, ama arabalar da bir o kadar mühşem. Mitsubishi Lancer EVO VII, Subaru Impreza WRX, Ford Focus RS WRC 02, Citroen Xsara, Citroen Saxo, Ford Puma, Fiat Punto ve MG ZR seçebileceğiniz arabalar arasında. Seçmemeyceğiniz arabalar da yok değil. Oyun mükemmel başarılarla bitirdiğinizde birkaç yeni araba da garajınıza ekleniyor.

Araba seçimini tösteki listeden yaptıktan sonra, oyundan modalarından birini seçerek McRae dünyasına adım atıyoruz. Geçen ay incelemesini yaptığımız (Fırat'ın yaptığı) WRC 2'nin aksine, sadece iki moddan birini seçebiliyorsunuz. Stages, adı üstünde bir mod. Yarışmak istediğiniz pisti seçiyor ve yarışmaya direkt başlayabiliyorsunuz. Championship ise oyunun asıl kısmı. Bu modda Colin



gumuzu da bellii ettikten sonra nihayet oyuna geçiş yapabiliyoruz. CMR serisi yarınanmaya başladığından beri hep belirli bir konuyu ön plana çıkarmaya uğraşıyordu: Gerçekçi hissi. Konsol sistemleri gelişilice bu özellik üstünde daha iyi bir performans sergileyebilen Codemasters, PS2 ve Xbox versiyonlarıyla, CMR 3'te bu açıdan büyük bir başarı gösteriyor.

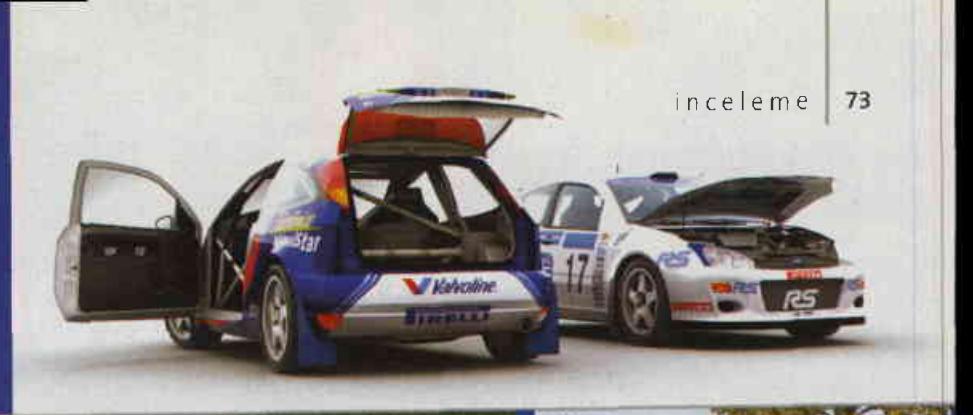
Aşında bu "başarı" konusunu tartışmaya açıbilirim. Oyun gerçekçilik teması üstüne kurulduğundan, araba modellerinden, araba fizikine ve hasar sisteme kadar

Bu gördüğünüz araba tam 14.000 poligonandan oluşuyor.



Kokpit görüntüsü de mevcut.





McRae'yi kontrol ediyor ve üç yıllık kontratı doğrultusunda yarışa sürüklüyorsunuz. Bir nevi kariyer modu olan bu şampiyonada aslında bir şampiyona yok. Toplam üç şampiyonaya katılıyorsunuz. Bu şampiyonalar da tam alıhı değişik ülkeye yayılmış durumda.

Şampiyona sistemi, iki aşamalı bir kuralı benimsemek. Bir yarışa başlamadan önce, "Shakedown Day" isimli gün geçirmek zorundasınız. Bu gün aslında onunuzdeki yarışa hazırlanmak için kullanabileceğiniz tek fırsat. Önce önce, arabanızın "tuning" yani uyum ayarını yapmanız gerekiyor. Aracınızın birçok yönüyle ilgilenebiliyorsunuz. Vites, şanzıman, jile, kelebek, teker, cam, süspansiyon, kısaca ehliyet belgesi almaya çalışırken motor dersinde öğrendiğimiz bir çok parçamın ayarını değiştirebiliyorsunuz. Bu ayarlarla oynarken dikkat edilmesi gereken konu, onunuzdeki pistte sizin beklediğin. Karlı bir pistte bol süspansiyon ve kuru zemin tekerlegi mantıklı olmaz mesela. Aksini iddia ettiyorsunuz demek: O zaman Shakedown Day'ın diğer güzellikini denemenin vakti geldi demektir. "Telemetry" lakin bu özellik sayesinde, arabanızıza yaptığınız ayarları deneyebiliyorsunuz. Bir pisti üç kez turlama şansınız var ve her deneme sürüsü sonunda son derece detaylı bir çizge de onunuzu sunuluyor. Bu sayede hangi yarın ne şekilde bir performans sergilediğini görme şansını elde ediyorsunuz.

Ün kazandıracak yarışlar...

Son hızla ilerlerken önünüzdeki bariyerleri görmemek size pahalıya patlayacak. Hem de her açıdan. Yarışı kaybetme riskinizin yüzde çok oranında artmasının yanında, aracınızda belirli hasarlar meydana gelecek. Eğer çok hasar alırsanız oyunu orada bırakmanız emredilecek. Bir nevi Game Over. Az hasarla kurtarırsanız, bir sonraki yarışa hasarla başlamak istemeyeceğinizi düşünerken, Shakedown gününden arabanızın hasarını belirli paralar karşılığında



tamir ettirebilirsiniz. Arabanızın her yomunu tamir etmek zorunda değilsiniz üstelik. Gelecek yarışa hasarlı başlamak da bir osoyon ineden böyle bir tutum sergiliyoruz, orası beni atakadar etmez.

Hasar konusuna girmeden, görsel alanda ne gibi enkaz görüntüleriyle karşılaşacağımıza da el atalım. Çoklu yarış oyununda olduğu gibi hasar görüntüleri basit görsel ekranlarla geçirilmemiş. Çok hızlısanız, kimse sizin tutamaz, fakat o da ne? Önünüzdeki kayalık sizi durdurma gidişi taşıyor. Çarptınız. Hâlâ işte o geride kalan grafik parçası sizin tamponunuz. Virajda fren etmediniz ve arabanız hafif bir dönüşle harriyelerde sağ kanattan bindirdi. Kopilotunuzun amacsızca kapatılmaya çalıştığı, ama bir türlü kapanmayan ezik görünümlü metal parçası da sizin kapınız.

Grafik detayları buntarla sınırlı değil. Colin McRae 2'deki 2000 poligonlu araba modelleri, oyuncunun yeni versiyonunda 14000'e dayanmış bulunuyor. Yarışlarınız pistler Finlandiya, Amerika, Japonya, Yunanistan, İsviçre, İspanya ve İngiltere'de bulunuyor. Pistlerine nerede olduğunu sizin pek ilgilenmemiyorsa asında: "Aaa ne güzel Big Ben'i gördüm, Tokyo'nun artistik binalarına bakmaktan yolu gemedim" gibi uzun şairsel cümleleri sırf edemiyorsunuz çünkü. Daha çok pistin hava durumu ve hava durumuyla yol ilişkisini algılamaya çalışıyorsunuz.

Siz bu işlemi sürdürürken yarışmacı arkadaşlarınız da gizeli bir performans sergiliyor. Oyundaki yapıy zekaya şapka çıkartmak lazım zaman zaman. Oyunu zorlaştırmaya suretiyle rakip araçlar inanılmaz kontrollü ilerlemiyyolar. Onlar da sizin gibi hatalar yapabiliyor ve yol karanında devriliş vaziyette durabiliyorlar.

Ve müzik...

Yazma az sonra son verecekken oyundaki müziklerin oyuna nasıl etkide bulunduğunu anlatma hevesindeyim. Efendim, fooda "dittiri dipl dittürü hophip" şeklinde cereyan eden müziğin oyuna pek bir katkısı bulunmuyor, çünkü zaten yola baktıktan müziki ile ilgilenebiliyorsunuz. Burun yanında ses efektlerinde - ki bu da araçların motor sesleriyle sınırlı sayılsın, kulaga hoş gelen bir tim hakim. Motor sesleri CMR 2'ye göre hayatı geliştirilmiş.

CMR 3 ralli tutkunları için son derece iyi bir seçim. WRC 2 Extreme'den de, Rallisport Challenge'dan da iyii. Yine de amatör oyuncuları zorlayacak kontroller içermesi nedeniyle oyuncunun klasik olmasını engelliyorum ve gidiyorum. ■

son söz! "Ralli heyecanında ve gerçekçilikte son nokta!"

PlayStation 2

colin mcrae rally 3

Bilgi İçin: www.codemasters.com
Yapım: Codemasters
Dagitimi: Codemasters

Tür: Yarış
Desteklenen: 2 oyuncu, Tıbbet

Artalar: Her yönde görülen gerçeklik, yapıy zekadaki pürtüller, Araba modellerlerindeki çaba ve yetenekçe üzün süren yarış heyecanı.

Eksiler: Arabanızın kontrol edemeyeceğiniz ve sonunda hafif aralık kontrolörünü filatacakınız. Ara ara görünen görüntü yavaşlamaları da fazla.

Alternatif: WRC 2 Extreme, Rally Championship

LEVEL NOTU: 90

LEVEL HIT



Fırat Akyıldız
fırat@level.com.tr

SLY RACCOON

Bir platform oyunundan çok daha fazlası...

Bır rakundan ne beklersiniz ki... Koşmasını, ağaçlara tırmanmasını, fındık yemesini, uyumasını, kuşruunu sallamasını, iç mimar olmasının (korkarmış ki rakuntar hakkında çok fazla bilgi yok, korktum)... Bir rakundan hırsız yapmasını beklemek haksızlık olur. Peki ama, ya yaparsa? İşte o zaman... Tosun gibi bir Sly Raccoon olur.

Sly Cooper

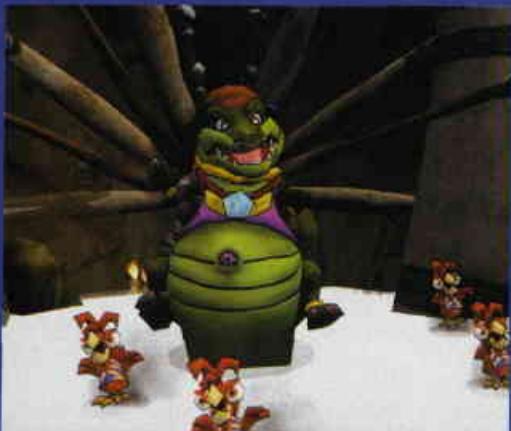
Sly, hırsız bir ailede doğdu. Sly'in ailesinin işiye... Değerli taşlar çalmaktı. İşlerinde gerçekten de çok iyiymişti, ama bunun asıl sebebi, hırsızlığın nasıl yapıldığının detaylarıyla anlatıldığı, çok değerli ve antik Thievius Raccoonus kitabıydı. Bu kitap, Sly ve ailesinin hayatıyla aynı anlama taşıyordu. Ama... Kitabın peşindenki bir çete, Sly'in evine ipucu bahasını alt ederek kitabı çaldı. Çete, kitabı parçalarına ayırdı ve herbir parçasını ayrı bir yere sakladı. Sly, bu olaydan tam 10 yıl sonra kitabı, daha doğrusu aile onuru nu geri almak için yola çıktı... Fırk... Yok, ağlamıyorum, sadece Burak soğan söyleyorum... Fırkk...

PS2'de oldukça yeni olan Sucker Punch'ın geliştirdiği Sly Raccoon, olağan platform oyunlarının iki mili yukarısında, 76. Cadde'de, çok farklı bir yolda gidiyor. Sly Raccoon'da, bir platformdan diğerine ziplamaktan çok daha fazlasını yapıyorsunuz (mesela diğer platformdan birine atıyorsun... Ehm). Bunun asıl nedeni de bir hırsızı kontrol etmeniz. Dolayısıyla, oyun boyunca rahatça ortalarда dolasıp rahat, rahat soğan soyamayacaksınız. İşlerinizi gizlilikle yapmak zorundasınız. Sly bu konuda eğitimli olduğu için birçok teknik biliyor. Mesela, Daire tuşuna basarsanız, pembe kıvılcımların çıktıığı duvarlara sırtınızı verip adım adım ilerleyebilirsiniz. Bu, hem karşınızda kalanın siz'i farkedememesini, hem de normal şekilde geçmeyeceğiniz yerden geçebilmenizi sağlıyor. Tabii ki Sly Raccoon'daki gizlilik teması Metal Gear Solid'deki veya Thief'tekiyle aynı değil. Yani alarm çaldığı zaman bir anda onlara adam siz aramaya başlıyor. Sadece, eğer gizlenmemesin, ya radarların ya da maskeli bekçilerin (dev kunduzların veya diğerlerinin...) siz'i yakalaması olasılığı artıyor. Oyun boyunca en çok karşılaşacağınız şeylerden biri radarlar olacak. Radarlara bir defa yakalanırsanız, sadece ışıkları kırmızı (lazer) oluyor. Yani hak kaybetmiyorsunuz, ama bir defa daha yakalanırsanız, yakalandığınız anda Superfresh Pizza gibi pişiyorsunuz ve bir hakkınız gidiyor.

Gizlilik temاسının Metal Gear Solid veya Thief'teki kadar ağır olmaması, Sly Raccoon'u, "İyi o zaman, gizlenmesem de olumsuz ya, heyo..." felsefesiyle oynayacağınız anlamına getirmiyor. Oyunun tamamını olmasa da yarışma yakını bir kısmını gizlererek oynamak zorundasınız. Bunu yapmazsanız çok fazla uzağa gitmiş olamazsınız (hmm). Ayrıca Sheep, Dog and Wolf'taki gibi varillerin içine de gizlenebilirsiniz.

Sly Raccoon'da en çok kultlanacağımız şahit ise orak. Orakla hem kendinizi koruyabiliyor, hem de çevredekileri dekorları (atmosferi mahvetmiş, fakat pişman değilim) kırabiliyorsunuz. Çevredeki objeleri kirarak içlerindeki altını veya şişeleri alabiliyorsunuz. Hemen bu altınların ve şişelerin ne işe yaradıklarını açıklayayım. Elinizdeki altın sayısı 100'e ulastiğiniz zaman bir nai kazanyorsunuz. Bu nai size, aynı hak içinde ikinci bir hak daha sağlıyor. Yani ilk aldığımız darbede hakimizi kaybedip oyuna yeniden başla-

mak zorunda kalmıyorsunuz (unutmadan, eğer oyun içindeki rakun kafalarının yanında durup Üçgen tuşuna basarak fotoğrafınızı çektiğiniz, yandığınız zaman en son fotoğraf çektiğiniz yerden oyuna devam edebilirsiniz). Gelelim işgeller... Oyunun en ilginç yanlarından birisi de bu işgeller. Her aşamada toplamanız gereken belirli bir şube sayısı var. Eğer istenilen say kadar şube toplarsanız, o aşamadaki kasanın içinden bir ipucu çıkarıyor (kasayı açma konusunda arkadaşınız size yardımçı oluyor, şifreyi biliyor). Sly da bu ipuçlarını okuyarak yeni yetenekler kazanıyor. Mesela Fast Attack... Fast Attack, Üçgen tuşuna basığınız zaman hızla ilerleye atılıp aynı zamanda orاقınızı



savurdugunuz yeni bir hareket. Eğer işgelleri toplayıp ipucunu okumazsanız, Üçgen tuşuna basanız bile bu hareketi yapamazsınız. Fakat, Fast Attack ipucunu bu inceleme yazısında okuduğunuzu dair bir fotokopiyi, bir adet elhiyete birlikte Sucker Punch'a fax'ılsanız Fast Attack mod'u oyunuza eklenecektir.

Sly Raccoon'da, çevreyi kontrol etmek için kullanabileceğiniz zoom'lu bir dörbününüz de var. Dörbünü, genellikle, bölümdeki anahtarların nerede olduğunu görmek için kullanıyorsunuz. Zira haritalar epey geniş ve nevin nerede olduğunu segmek zor. Bunun dışında, düşmanlarınızın durumunu kontrol etmek için de dörbünü kullanabilirsiniz. Şimdi da yazalım: Oyundaki; zincir, ip ve merdivenlere tırmanabiliyorsunuz. Ayrıca orاقınızı yardımıyla kancalaratta tutunup (Daire) sallanarak, normalde ulaşamayacağınız yerlere ulaşabiliyorsunuz. Sly'in yapabileceği hareket sayıları gerçekten de oldukça fazla.

Rakun Cooper

Sly Raccoon, bölüm içinde bölmelere ayrılmış bir oyun. Her bölümün bir giriş'i var. Bu girişlerden diğer bölmelere kapılar açıyor. Her kapı da kendi içinde ayrı bir bölüm oluşturuyor. Alt bölmelerde gereken sayıda anahtarı toplayıp asıl bölümü tamamlamaya çalışıyorsunuz. Sly Raccoon'un diğer platform oyunlarından farklı olmasını sağlay-





son söz! "Kesinlikle çok eğlenceli ve orijinal bir oyun. PS2'si olanların mutlak suretle alması gereklidir!"



etkilerden biri de bölümlerin arasındaki kopukluk. Her bölümde diğerlerine rastlamadığınız şeylere rastlıyorsunuz. Mesela ikinci bölümde, denizaltına atlayıp yengeçlerle savaşır ortadaki anahtarları almaya çalışıyorsunuz. Bunun için kırk adet hazine sandığını yengeçlerin elinden kurtarmamanız gerekiyor. Eğer bir yengeç, sandıklardan birini yuvasına kağırsa bölüm tekrar oynamak zorunda kalırsınız. Kesinlikle çok eğlenceli!

Sly Raccoon'un grafikleri tamamen çizgi-film tarzında... Sly dahil, karakterlerin tamamına 2D havası verilmiş. Çevre ise, Taz Wanted'da olduğu gibi 2D havasında değil, ama bu çok daha iyi olmuş. Çünkü Sly Raccoon'da çevre grafikleri de kusursuz olmaya çok yakın (farklı bir teknik kullanılmış). Bunların yanında duman ve alev efekti de oldukça hoş. Yapımı Sucker Punch sesleri de es geçmemiş. Sesler, oyunun çizgi-film havasına uygun olarak eğlenceli ve renkli. Tabii müzikler de oyle...

Sonuç Cooper

Aşırıda, Sly Raccoon'un eksik yanlarını bulmak oldukça zor. Nereden bakarsanız bakın, karşımızdaki oyun çok kaliteli. Yine de oyunun ufak da olsa eksikleri var: Mesela, çok az farklı düşmanla karşılaşıyorsunuz. Oyunun ilk bir

saatinde, dev kundular ve maskeli békçiler dışında, nerede hiçbir karaktere rastlamıyorsunuz. Oyunun bir diğer eksisi ise kamera. Hemen hemen her PS2 oyununda olduğu gibi, Sly Raccoon'da da kamera, karakteriniz tam olarak arkasından takip etmiyor. Bu da devamlı olarak Sağ D-pad'le veya tuşla kamerası arkanıza almanızı gerektiriyor.

Bu ikisinin dışında oyunun eksiği yok. Sly Raccoon, PS2'deki en farklı ve en orijinal platform oyunu olarak karşımıza duruyor. Oyunun çizgi-film havasında olması sizin yanıltmasın. Her yaştan her Orc bu oyunu oynayabilir. Fırk... Burak, şuşogamı da soyamaz misin bñ? Fırk... ●



PlayStation.2

LEVEL HIT

Bilgi İçin: www.suckerpunch.com
Yapım: Sucker Punch
Distribütör: Sony

Tür: Aksiyon
Desteklenen: Dual Shock

Artılar: Kaliteli ve çizgi-film havasındaki grafikler, heyecanlı ve ilginç oyun
Eksiler: Az sayıda düymen tipinin olması, kamera sorunu

LEVEL NOTU: 89



BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Çılgın bir şoför müsunüz?

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Cocukluğumdan beri pek de anlam veremediğim bir araba sevgisi var içimde. Ellerim direksiyonu kavrıldığı anda bütün hissiyatım, düşüncelerim ve yüksendumun kimyası değişiyor. Gericiliğim, sinir edecek derecede, en ufak kurallar bile riayet ederek araç kullanırı, fakat bazen ne oluyor bilmiyorum, kendimi iyiye diyorum. Hani şu gece yarışları televizyonlarda zorluu yayımlanan trafik eğitim programları var ya, hani normal bir sürücünün trafik davranışına dönüşüm animasyonu var, Hah İşte! Ben de bazen aynı transformasyonu geçiriyorum. İşte o zaman gaz pedalını dösemeye yapıştırıp başlıyorum makaslarla girerek gözüme kestirdiğim rakin toplamaya. Kötü ömek olduğumun farkındayım ama insan içindeki ateşe engel olamıyor. Saodeye geleyim, ilkokuldan beri araba kullanmama rağmen ilk ve tek kazamı altı yıl önce, ehliyetimi ilk alduğum gün yaptım.

Önümüzdeki araç aniden durdu, ben de frené basmama rağmen yola dökülmüş olan yoğun da etkisiyle jujujuj şeklinde bir ses çıkararak arabaya lombörçütmemesine girdim. İşte o an yaşadığım hissi kelimelere dökebilmem mümkün değil. O çarpma etkisi, ondeki arabanın zıplaması, fırlayan parçalar ve en önemlisi o çıkan ses yok muydu, beni aldi götürdü başka diyalara.

Maksimum adrenalini

Boyle bir anı bir daha yaşayacağımı zannetmiyorum. Fakat o gün yaşadığım seye beni en fazla yaklaştıran oyundan bahsetmek istiyorum sizlere. Fast And The Furious, Speed ve Bad Boys gibi filmlerden esinlenerek yapılan Burnout 2: Point Of Impact, benim gördüğüm en inanılmaz kaza deneyimlerini sunan yapım. Seçtiğiniz otomobil ile son hızda giderken, karşı yönden gelmekte olan 34 LVL 001 plakalı araca kafadan girdiğinizde takla atarak diğer araçlar-

dan sekiliyorsunuz. Aracınızın camları patlıyor, kırılan ve kopan parçalar etrafı dağılıyor, dingil kırılıyor ve lastik fırılıyor, tavan ise çöküyor. Temas anından itibaren yavaş çekimde görevliliğiniz bu kazalar sizin yarışta çok geri bırakıyorlar ama kesintisiz izlemeye değer görüntüler yaratıyorlar. İnanın bana, böyle bir araç deformasyon sistemi görmediniz. Kaza olayına geri döneceğiz, şimdi biraz oyunu tanıyalım.

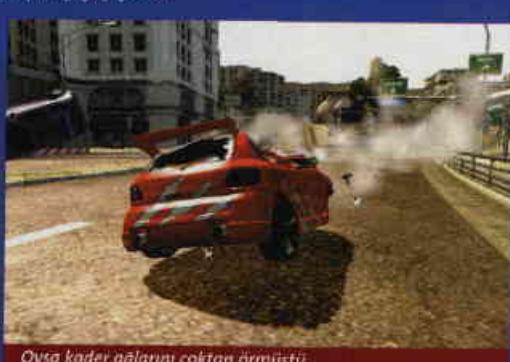
Arcade yarış kategorisine koyabileceğimiz Burnout 2'de, tipik Need For Speed serisinde de olduğu gibi etrafında ölümüne yarışıyorsunuz. Fakat şu halıyla, NFS'yi havada karada tokatlayacak bir oyun olmuş. Çünkü hem aynı hız duygusunu fazlaıyla veriyor, hem inanılmaz kazalar var, hem de araçlarda klima yerine NOS tüpleri standart aksesuar olmuş. Gene de otoban veya benzeri geniş yollarda yarmanız ve trafik yoğunluğunun fazla olmasını dolaşmayı da çok daha gerçekçi. Nitro kullanabilmek için yarış esnasında ekranın sol alt köşesinde bulunan boost butonu doldurmanız gereki. Bunun için de aracınızı yolda kaydırmanız, zıplatmanız, diğer araçların yanından çarpmadan çok yakın geçmeniz veya karşı şeritten gitmeniz gerekiyor. Barımız tamamen dolduğu zaman R1'e basılı tutarak inanılmaz etkiler eşliğinde koltuklarınıza yapışıyorsunuz. Kara Şimşek oyunda da olduğu gibi etraf bulanıklaşır ve aracınız birden ileriye atılıyor. Bu noktadan itibaren etrafınızdaki hareketler size çok yavaş gelmeye başlıyor. Bundan sonra çok dikkatli olmalısınız, çünkü ekranın en ucunda görünen bir objeye patlamak için bir saniyeden az bir süre yeterli olabiliyor. İşte bu durumda çarparsanız bir felakete yol açabiliyorsunuz. Çünkü arkadan gelenler de aynı karmaşanın içine giriyorlar. Bu arada rakipler de oldukça acımasızlar. Sizin takıclar attığınızı görmek için ellerinden gelen pistili yapıyorlar.



Her şey güneşli bir pazar günü başlıyor.



Gökyüzü pırıltı pırıltı, yollar kaymak gibiydi.



Oysa kader oğlarmı çoktan örmüştü.



Arabalar birbir birer yan basmaya başlamıştı.



Yolarda görülen manzara kanlı donduruyordu.



Yüzlerce aile, milyonlarca dolar heba oluyordu.



Halbuki başta her şey ne kadar güzeldi.



Artık keşaneler çizilmiş ve mumlar dikiimisti.



Yani dawa kalmamıştı.

Maksimum hız

Options ekranında basit ayarlamaların yanı sıra hileler sepeti de mevcut. Oyunun hileleri ise derginizin CheatStation bölümünde ücretsiz olarak verilmiştir. Oyundaki şampiyonaları tekli veya iki kişilik seçeneklerle oynayabilirsiniz. Bu şampiyonalar genelde puan sistemeine dayalı seri yansılardan oluşuyorlar. Bu mod'da yeni araçları ve yeni mod'lari da aqnamız mümkün oluyor. Oyunu başlamanın enew bir rehber niteliğindeki Offensive Driving 101 bölümünü oynamamızı öneririm. Pursuit mod, aynı Need For Speed'deki Hot Pursuit'e benzeyen ve quiclu bir polis arabasının başına geçip suçuları kovalyorsunuz. Fakat bu kez onlerini kesip onları durdurmak yerine çarparak araçları parçalamayı hedefliyorsunuz ve bu, zannettığınız kadar da kolay değil. Crash mod'u ise tam benim gibi sadistlere göre. Oyun esnasında yaptığınız kazaları etkileydiğin için aynı bir kaza bölümü hazırlamışlar. Bu modda amaç, aracınızı alıduğunca hızlandıracak kalabalık bir kavşağa bodosmasına girmek ve maddi anlamda mümkün olduğuna fazla hasar verebilmek. Biraz şanslı dayanan bu modda 25 milyon dolarlık zarar bite size az gelebilir. Doğru yere garipşimiz anda yavaş şekilde birkaç açıdan yarattığınız felaketin izleyebiliyorsunuz. Örneğin tır çarpiyorsunuz, oradan havaya atıp otobüslerin arasına girdiyseniz. Bu sırada tırın kendisi bir sonraki araca, kasaşı da diğer sürücülerin aracına çarparıyor. Yine fren tutmayı ve olayı seyreden bir çok araç da başka yerlere çarpıyorlar. Yani ortalık şenlik yeri. Sesler ve katlam maksimum. İhantemiz!

Console Master İpuçları

- Yarış hızı başlamak için frenye basılı tutarken gaza dayanın. Geri sayımda bir sonraki kalo eliniz frenden tekin ve tez uduvana katarak kalkışınızı gerçekleştirin.
- Şampiyonada her yarının ardından oyuncu otomatik olarak kaydedilir. Seri yarışları kayıpsız tamamlayabilmek için kaybettığınız yarışın ardından hemen konsolunuza reset atmalısınız. Böylece konsolunuza yeniden açıldığında seriin son yarışı tekrar oynayabilirsiniz.
- Sık yanşanı kırzanmak için bol bol boost kullanın. Boost barınızı doldurmak için gerekenleri yapmanın yanı sıra, aracınızın işi kaydırılamazsa yarısı birinci bitirmenizi sağlar. Bunun için sert virajlara girekten önce aracınız

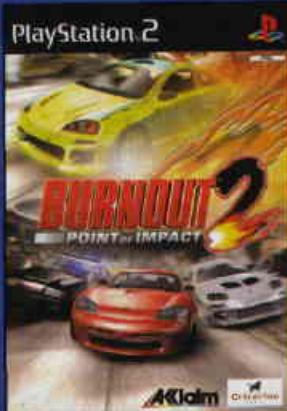
Gelelim detaylara... Oyunda Miami, Los Angeles, The Rocky Mountains ve New Mexico da dahil altı ABD bölgesi ve oynanacak 32 farklı yol var. Gizli polis aracı ve 1950 Hot-Rod'lar da dahil toplam 14 modifiye araçla oynayabiliyoruz. Oyunun online desteği olmamasına rağmen ikinciyle oynamak çok eğlenceli. PS2, GC ve XB platformlarına çıkan oyun PC'lerde geleceğini zannetmiyorum.

Maksimum hasar

Burnout 2 kolay başlıyor ama ilerledikçe zorlaşıyor. Eğer ardarda üç kaza yaparsanız işiniz yas demektir, sadece NOS siz kurtarabilir. Bu durumda boost için daha fazla risk girmek zorunda kalıyor ve haliyle de daha fazla kaza yapıyorsunuz. Diğer araçlar özel bir çizgiye gidiyorlar ve siz silistirmesiniz çok az kaza yapıyorlar. Dönemeçiniz yerler ise araçlarınızın sıyrılları gösteriyor. Titreşim destegi sayesinde aracınızın astaltı kavrıldığı hissedebiliyorsunuz.

Oyundaki ışıklandırma ve yansıtma efekleri nefes kesici. Kazalarındaki detaylar olağanüstü. En küçük ezklik, çizik, kırık parça ve göçükler bile ustaca çalınmış. Kar, yağmur ve sis gibi gerçek hava koşulları oyunca iyi entegre edilmiş. Müzikler de oyuna çok güzel uymus. Özellikle burnout yaptığınız zaman yoğunlaşan müzik harika. Zaten oyunun Dolby Pro Logic 2 desteği mevcut. Arabaların ses efektleri de çok iyi. İçişsel önerim mutlaka bu oyunu satın almanız yönünde. Bye&Smile... ■

son söz! "Soru sormayan, bu oyunu alın! Çok eğleneceksiniz."



LEVEL CLASSIC

Bilgi içi: www.burnout2.com
Yapım: Criterion Studios
Dağıtım: Acclaim

Tür: Yarış
Desteklenen: Dual analog controller, direksiyon, memory card, 2 oyuncu

Altılar: Hız hissini NFS'den daha iyi verebilen tek oyun Burnout 2
Eksiler: Kamera açan veteren ve kullanımsız oyun zamanı yolu göremiyorsunuz

LEVEL NOTU: 91



Inceleyen: MegaErin™
megaerin@level.com.tr

son söz! "Ortalamanın
üzerinde bir
platform oyunu,
fakat kesinlikle
mükemmel
olmaktan uzak."

Haven ile ilgili ilk söylemek istediğim şey fikir hababının pişiroğazın teki olduğunu. Adam öyle bir oyuncamalıymış ki içinde her şey olsun gibi salakça bir mantıkla yola çıktı. Gıda sektöründe boy gösterişlerin pek azı bulaşık suyundan daha lezzetli olur bilirsiniz. Peki bakalım bu projeyi hayatı geçirirler doğru tadi tutturabilmişler mi?

Yok yok, hayatı geçirenler de kendilerinde değil, oyuncunun çıkış parolası "herkes için her şey" olmuş. Yani herkes bu oyunda kendinden bir şeyler bulacak ve keyifle oynayacaktır. Bana kahrsas aklı başında birisi bu parola ile oynamıştır.

Oyunda ilk sınır olduğum noktayı anlatayım, oyuncunun başında ara demoları geçemediğim için siktim sırları, inceleme olmasadı direk bırakıyordu. Anti-aliasing problemi de hemen gözde çarpıyordu. Oyunu yapan dellileri çok merak ederseniz Extras bölümünden izleyebilirsiniz. Bu arada, Haven: Call of the King, Crash Bandicoot'u da 128 bit boyutuna taşıyan firmadan çıkıyor.

Yağ nedен yağlıdır?

Oyunun adı, aynı zamanda ana karakterimizin de adı oluyor. Haven, nüfusun geri kalımı gibi Vetch adındaki kötü bir lordün diktası altında zorla çalıştırılıyor. Lord Vetch kölelerinin kendisine bağlı kalması için onlara ölümçül bir virüs enjekte ediyor ve sadece çalışıkları zaman antidot almalarına izin veriyor. Lord Vetch'in aklı fikri Golden Voice adındaki dev attın çandır. Çünkü eğer bu çan kullanılırsa, eski iyi krali Athelion geri dönecekti. Buna karşılık Vetch sanslıydı çünkü komutasındaki askerler bu çan çok iyi koruyordular. Ama Haven, uzun zamandır unutulmuş bir kral, mistik bir zil ve Vetch'in sonunu hazırlayan büyülerin rüyasını görüyordu. İşte oyunda bizim amacımız da "Haven"ın rüyasını gerçekçe dönüştürmek. Bu nedenle Sights dağıma çıktı tepedeki gamı çalacak ve kralı çağıracağız. Tabii yanınızda uçan konservemizle beraber.

Haven'da aksiyon hiç bitmiyor, basıncı düşmüyor, ekipleniyor. Aynı Shell Rotella 20-50 gibi, kaptan bu bizim yapımız değil mi? Oyun platform diye başlıyor, ardından kendinizi yarışların, hava savaşlarının, uzay battallamlarının ve arena karşılaşmalarının ortasında buluyorsunuz. Daha da ilginç oyun boyunca loading yazısını sadece bir kere gördiğimiz olmamız, Geçişler çok iyi.

Rengarenk bölgelere sahip olan Haven'da oynamış Dragon's Lair'e benzıyor. Yani ani refleksleriniz ve iyi zamanlamanız yoksa kendinizi yerle yekşen bulabilirsiniz. Daha oyunun başında mağaradan kafaniza düşen kayalar dan kaçmaya başlayacağınız ve oyunun sonuna kadar da tehlikele uzak kalmayacağınız. Oyunun zor olmasına rağmen size sınırsız hak ve yakın kontrol noktaları sunması cildirmanizi engelliyor. Eğer Jak & Daxter veya Ratchet

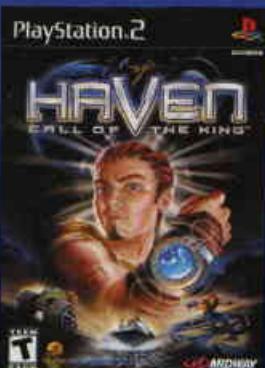
& Clank ile deneyiminiz varsa, bu oyunda da sorun yaşayamayacaksınız demektir. Tek problem silahımızda; o aptal yoyonun hem menzili kısa, hem de nişan almak imkansız. Attığınız bombalar ise rakipten çok size zarar veriyor. Ya sabır oluyorsunuz.

Ekmeğe sürerken giçirdamasın diye!

Uzun sürecek bölgelerde sıkılık durumu olmasın diye değişik araçlar eklemiştir. Jet Pack, planör, uçağ, hız botu, Quad Racer ve hoverplane gibi araçları kullanmak çok kolay. Böylelikle ortalığı daha rahat keşfedebiliyor, icabında havada karada kralını tanıtmıyorsunuz.

Grafik olarak fenomen oyun sesler de işin içine girince etkileyici olmaktadır çok uzaklıyor. Sadece profesyonel ses sanatçlarının konuşması olayı biraz toparlamış. Ses efektleri ve çoğu bölümün müziği gecitstirilmiş, fakat bazı bölgelerdeki müzipleri siper.

Genel olarak Haven ortalaması bir platform oyununun biraz üzerinde. Herkes için her şeyi barındırmadığı da gün gibi aşkar. Yani bana sıradan geldi ama satış fiyatı biraz düşük, siz bilirsiniz artık. Bye&Smile... ●



Bilgi İçin: www.ctales.com

Yapım: Travellers Tales

Dağıtım: Acclaim

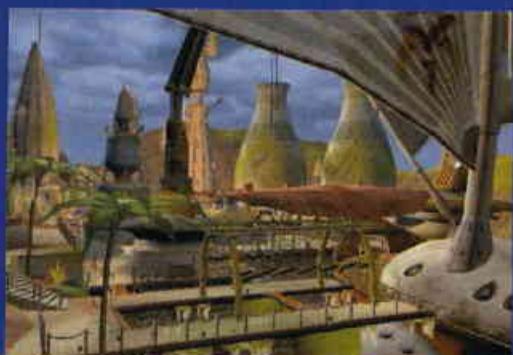
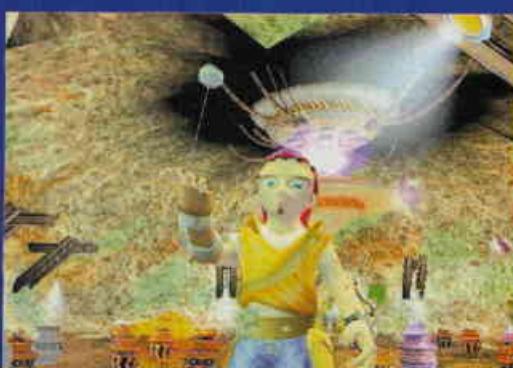
Tüm 3D Platform

Desteklenen: Dual analog controllers, memory card, oyuncu

Açıklar: Yüklemeye diye bir olgu yok, geçişler çok iyi.

Eksiler: Ses efektleri ve işe yaramayan silahınız yox.

LEVEL NOTU: 70





RED CARD

SAME GAME DIFFERENT RULES



Bu uyurgezerle alışmaya başlasanız iyi olur.

Bir şey yok, devam!!!

Inceleyen: MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Futbol mu yoksa Bushido mu? Siz karar verin.

Haberini yaptığım günden beri merakla bekliyordum. Red Card Soccer 2003'ü. Böyle bir fantastik futbol oyunu görememiştim. Üstelik daha önce hiç yapılmamıştı. Yaptıklarını iddia ediyorlardı, aklımda neler neler canlandı. Sınırlı olduğum pozisyonda hakeme sille tokat gibi bileyerek, gerekirse yakaladığım taraftarı takım arkadaşlarımı beraber paralayabilecektim. Veya kendi taraftarından aldığım sopalarla rakip takımın oyuncularına beyzbol bile öğretebilirdim. Oyunun fantastik hareketleri olan sağlam bir oynanışa sahip olmasını bekliyordum. Peki ne umdum, ne buldum?

Dannn! Oyun yapıyorum diyerek kandırdılar!!!

RedCard Soccer gerçekten de şiddet içeren bir futbol oyunu, fakat şiddetin hedefi şansmış. Yani ben Midway gibi Mortal Kombat'ı yapmış bir firmadan, böyle kafaların kolların havada uçtuğu bir şey bekliyordum. Topu topu rakip futborückürlere yapabildiğiniz üç, bilemedin beş tane esaslı sakatlama hareketi var o kadar. Fantastik sayılabilenek hareketler de pek öyle matah sayılmaz hanı. Super şut enerjinizi doldurup bomba golер atabiliyorsunuz ama o da yapması biraz meşakkatli bir hareket. Kısa bir süre arkandan alevler çıkararak depar da atabiliyorsunuz. Bunun dışında düşündüğüm gibi inanılmaz olaylar cereyan etmeyi.

Oyunun açılış demosu fena sayılmaz, Shaolin Soccer filminden alıntı olduğu çok bellii bir sahne var, adam topa bir vuruyor, top giderken altındaki çimleri de yerinden söküyör. Çok hoş ama dedim ya, kopya. RedCard Soccer 2003'de 32 ulusal takım ve Japon stadyumları mevcut. Uzunca bir yüklenmenin ardından maça başlamaya hazırlıktayım. Ne işe yarıdı? bilinmeyen hakemini kiyafetlerine de anlam veremiyorum, sanki hali sahanın bekçisi maç yönettiğim gibi duruyor. Stad tasamını iyil, ekranında da başlıklı adamlarını görebilmem için haritanı var. Fakat pek işe yarımiyor çünkü yapay zeka çok bencil, ne kimseyi boşa katıyor, ne de hareket ettiriyor. Adamlarımlı "aaaa, bak top oynuyooo" edasıyla beni izliyorlar. Bu sırada birisi bana pata küté giriyor ve topu alıp oyunda gördüğüm ilk golü atıyor. Gol sevincerine diyecek yok, çok güzel. Böyle havai fişekler falan atılıyor, şasılı durumlar

var, "way, Michael Jackson mı geldi?" falan oldum. Bu arada gol yemeye pek de alışık olmayan bendeniz hemen bir teknik aradım ve buldum. Ayarlarından hakem sertliğini en yükseğe getirip foul yapmadan oynamaya başladım. Böylece dokunmadıkları içinde gidip gol attım, dokunduklarında da serbest vuruş ve penaltılarından olay bitirdim. Sonuçta en kısa maça skor 8-1 oldu. Kaleciler de fazlaıyla salak olduğundan skora katkıları olmadığından değil.

Dannn! Reklamlara çıktıktı "Rüştü" dedirttiler!!!

Oynamanın pek zor olduğu söylenenemez. Alışlagılmış kontroller ile daha önce bir futbol oyunu oynadıysanız, bu oyunu da rahatlıkla oynayabilirsiniz, tabii biraz alıştırma gerekecektir. Adamınız garip şekilde ayağındaki topa yapışıyor, fakat boşta kalan topu almak için çizmediğiniz daire kalımıyor. Yapay zeka çok garip vuruşlar ve golze atıyor, yanı biraz alay eder gibi, o yüzden kendinizi psikolojik yıkıma hazırlayın. R2 ve L2 tuşlarını kullanarak turbo hareketlerini yapabiliyorsunuz. Her futbol oyununda tercih ettiğim tele-cam kamerasında ise büyük problemler var, kamera topu unutuyor bazen, ancak topsuz alanlardaki foulları izleyebiliyosunuz. Toplu alanda yediğiniz goller için de repayları izleyebiliyorsunuz.

Oyunda World Conquest, finaller ve değişik turnuva seçenekleri var. Tek CD'de gelen RedCard ne simülasyon, ne de arcade olamıyor. Futborückürlere fukarasi, yüzünde animasyon yok, seyirciler rezalet. Maçı anlatan yorumcular ise aksiyonu çok iyi takip ediyorlar ve yerine gide şakalar bile yapıyorlar. Alış, bağırmak, topa vurulma gibi çevresel sesler de iyi gelişmiş. Müzik eh işte, ama en azından rahatsız etmiyor.

Dannn! İnsanları utanmadan şiddete yönlüyorlar!

Midway baba, Redcard 2003 ile her geçen gün yıtip giden karışmasından biraz daha kaybedecek. Bu tahammül edilmiş zor oyunun XBox ve GameCube versiyonları olduğunu da hatırlatıp önerime geçiyorum: PES 2 oynayın. Bye&Smile... ☺

son söz! "Kayda değer bir özelliği bulunmayan bu oyundan şiddetle sakınınız."



İyi bir futbolcu...



Kötü futbolcu ama başarılı bir oyuncu.)

PlayStation.2



Bilgi İçin: <http://redcard.midway.com>
Yapım: Midway
Dağıtım: Midway

Tür: Futbol
Desteklenen: Dual analog controller, memory card, 2. oyuncu

Artılar: Fantastik futbol türündeki yeni tek oyun
Eksiler: Hangi birini sayınız?

LEVEL NOTU: 87

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

My name is Bond... James Bond... James Bond 007,92...

Inceleyen: Fırat Akyıldız
fırat@level.com.tr

son söz! "Silahlar
dışında ilginizi
cekecek pek bir şey
yok. Sıradan bir
FPS..."



Neden filmlerin oyunları iyi olmaz? Bunu herkes biliyor. Herkes, film oyunlarının sadece, ama sadece daha fazla para kazanmak için yapıldığını biliyor. O zaman soru değiştirelim: Diğer oyun yapımcıları bu işi para kazanmak için yapmıyorlar mı? Tabii ki... Bir iş yapıyorsanz, bundan para kazanmak istersiniz, ama film oyunlarının yapımcılarıyla diğer yapımcılar arasında bir fark var: Diğer yapımcılar yaptıkları işi seviyorlar. Yine de genellemeye yapmak yanlış olur. "Dünya"nın içinden de, bu işi sadece para için yapanlar yapıyor. Peki... James Bond hangi kategoride giriyor? Soru işaretti.

3, 2, 1...

Oyna, bir sniper silahıyla helikopterde bağlıyorsunuz. Yapmanız gereken şey esas kızı kovalayan arabaları vurmak. Arabaları saf diri bırakıktan sonra da kızın arabasına atlayıp kaçmaya başlıyorsunuz. Tabii ki arabayı siz kulanıyorsunuz. Bu tip aksiyon sahnelerine sık sık yer verilmiş (ikinci yol).

Nightfire'in en can sıkıcı yanı, çizgisel olması. Oyunda size, neredeyse hiç serbestlik tattırmamış. Farklı bir yere gitmek istediğinizde bile buna izin verilmiyor. Sadece, surulmuş, ne olacağını tahmin edebildiğiniz ve hiçbir etkileşimli olmayan sahneleri oynamakla yeterliyorsunuz. Tabii ki oyunların bir sınırı olmak zorunda, ama Nightfire'daki sınırlar çok bunaftı.

Nightfire'in bir diğer sorunuysa yapay zeka. Düşmanlar, 007 Agent'da, yanı en zor derecede bile çok aptalca hareket ediyor. Birine çok yaklaşığınızda şaşırıyor ve tek, tekanda gibi farklı farklı yerlere ateş ediyor. Buna rağmen uzak çatışmalardaki yapay zeka hiç fena sayılmaz. Bu gibi durumlarda düşmanlar kolonlarını veya duvarların arkasına gizleniyor. Oyunun son ekstiyse

detayları es geçlimiş olması. Oyunun bir bölümünden bir partide katılıyorsunuz. Çevrenize baklığınızda, orada sadece iki farklı karakter olduğunu, ama buradın Kopya Kopya Dolly gibi kopyalandığını farketmiyorsunuz. Bu sayede partide yirmi-otuz kişi olduğunu sanırsınız. Unutmadan.. Tahta bir kapıya roket attığınızda olduğu gibi yerinde kalması da epey ilginç.

1, 2, 3...

Buraya kadar okuduklarınız, Nightfire'in eksik ve can sıkıcı yanlarıydı. Bu affedilmez hatalara karşın, James Bond'un artı yanları da var ve bunlar, Nightfire'in en azından ortalama bir oyun olmasını sağlıyor. İlk olarak, oyunun grafikleri oldukça iyi. Dış ertamların tasarımları etkileyici, hava efektleri gerçekçi ve kaplamalar detaylı. İç ortamlarda dışarısına kadar olmasa da fena sayılıyor. Yine de karakter modelllemeleri daha iyi olabilirdi.

... Ve tabii ki silahlar. Doğal olarak, Nightfire'in diğer FPS'lerden ayrıldığı yer de burası. Oyununda, James Bond filmlerindeki ilginç silahları ve cihazları kullanabiliyorsunuz. Bunların arasında, lazerli saat, elektrikli anahtarlık ve kamera çakmak yer alıyor. Bunlar olmadan, oyunun bazı yerlerini geçemiyorsunuz. Mesela lazerli saatle elektronik kapıları açabiliyorsunuz. Oyununda aynı zamanda, hemen hemen her FPS'de olan silahları da kullanabiliyorsunuz (tabanca, sniper silah, roket, taramalı vs.)

Ve...

Nightfire', diğer FPS'lerden farklı yapan tek şey silahları. Bunların dışında oyundan çok fazla bir şey beklemeyin. Devamlı karşımıza çıkanları yumruk ne kadar eğlenceli olabilirse, Nightfire da o kadar eğlenceli. Eğer bundan sıkılmazsanız, Nightfire'i oynayabilirsiniz. ►

PlayStation 2



Bilgi İçin: www.eurocom.co.uk

Yapım: Eurocom Entertainment

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Aksiyon

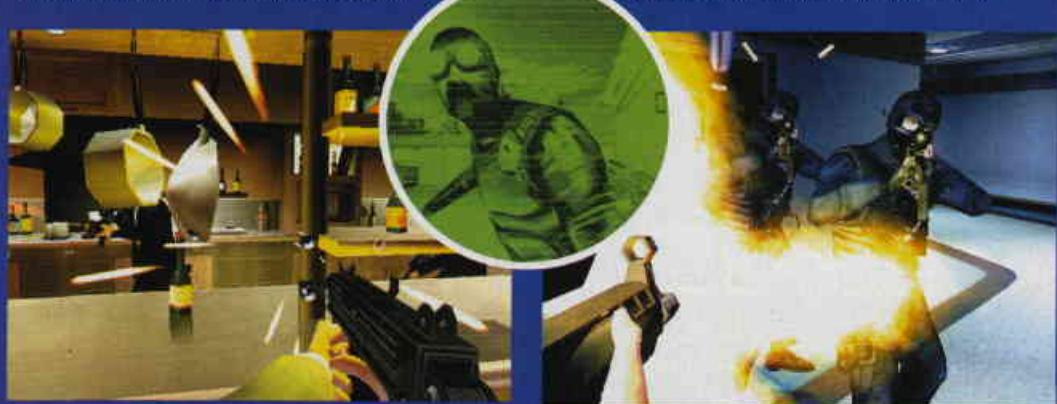
Desteklenen: Dual Shock

Artılar: Güzel grafikler ve animasyonlar, ilginç silahlar, multiplayer modu.

Eksiler: Çılgın ve sıkıcı oyuncus, yapay zeka, eğlenceli hatalar.

Alternatif: Red Faction II
Medal of Honor: Frontline

LEVEL NOTU: 70



STAR WARS

BOUNTY HUNTER

Uzay boşluğununda, aşağıdan yukarıya doğru bir yazı akarmış...

Su bir gerçek ki, ne Lucasarts, ne de Star Wars fanatikleri, PS2'deki Star Wars oyunlarından beklediklerini alamadı. Buna rağmen Lucasarts'in hala bu konuda israr etmesi ilginç. Diğer anketde geçelim. 100 kişiye sorduk ve hiçbir cevap almadığımız gibi bir de linç edildik: Bounty Hunter, Lucasarts'in PS2'deki Star Wars serisi için bir işti mi?

Giriş...

Bounty Hunter'da, The Phantom Menace'dan sonraki olaylar konu alınıyor ve Jango Fett'in Clone Army'ye nasıl katıldığı anlatılıyor. Oyunda kontrol ettiğiniz karakter de Jango Fett.

Bounty Hunter, Star Wars evreninde geçen ve üçüncü kişi kamerasıından oynanan bir aksiyon oyunu.

Oyunda; el bombası, lav, sniper, roket, lazer gibi olası silahların yanında, lazer kırbaç gibi ilginç silahlar da kullanırsınız. Bunların dışında oyunun en ilgi çekici ve farklı teknizisi ise Jetpack. Jetpack sayesinde havada uçabiliyorsunuz. Ama bunun için sınırlı bir zamana sahipsiniz. Havada en fazla beş saniye asıl kalabiliyorsunuz. Zaten jetpack'in asıl amacı da havada asılı kalmak değil, normalde ulaşamayacağınız yerlere ulaşmak. Ayrıca Jetpack'i, ortalığın karıştığı anlarda kaçmak için de kullanabilirsiniz.

Bounty Hunter'da 100'den fazla çeşitli düşmanları savunacakszı. Buna arasında, Star Wars serilerindeki yaratıklar ve Droid'ler bulunuyor. Düşman demmişken... Oyundaki düşmanların yapay zekaları için olumlu konuşmak zor. Tamamı çok anlamsız hareket ediyor ve ne olursa olsun kaçıyor, veya saklanıyor. Dolayısıyla onları çok rahatlıkla öldürürebiliyorsunuz. Zaten pek güçlü de değiller. Onlarca düşmanın olduğu bir yere döşeniz bile, enerji bile kaybetmeden hepsini öldürerek oradan çıkışlıyorsunuz.

Gelişme...

Bounty Hunter, çok sıkıcı ve monoton ilerleyen bir oyundur. Arada topladığınız bir-iki yeni silah ve anlamsız Boss'ları saymazsa, oyunun devamlılığını sağlayacak hiçbir şey yok. Saatler boyunca, karşınıza çıkan yapay zekâsı düş-



manları vurmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. Tabii ki oyunun ilk dakikalarda işler biraz daha iyi gidiyor. Jetpack'le uçmak, L2'yle yerlerde yuvarlammak ve Star Wars evreninde dolasmak, bir yere kadar sizin eğlendirebilir. Ama bundan sonrası için iyimser konuşmak neredeyse imkansız.

Bu arada bâhsesinden geçmeyeelim. Oyunun adı Bounty Hunter. Yani siz bir Bounty ödül diyeлим avcısınız. Oyunda R1 tuşıyla çevreyi tarayabilirsiniz ve eğer, çevrede Bounty başında ödül olan bir düşman varsa tespit edebiliyorsunuz. Onu öldürdüğünüz zaman da ödülünü alıyorsunuz. Bu ödüller, oyun sonunda ekstra bölümün açılmasını sağlıyor.

Sonuç...

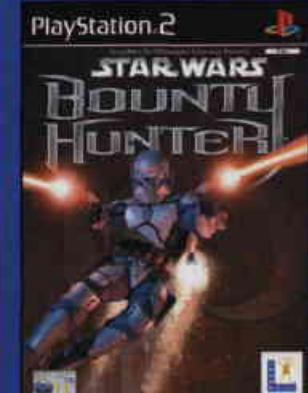
Grafikler için en fazla vasat diyebilirim. Kullanılan renkler genelde kahverengi ağırlıklı. Star Wars evreni fena yansıtmamış. Karakterlerin modellemesi iyi, ama düşmanlar için aynı sey geçerli değil. Ve kapmalar da çok detaylı değil.

Sonuçta, Lucasarts'in son Star Wars denemesi de väsat bir oyun olmaktan ierde gidemiyor. Bounty Hunter, Star Wars fanatiklerinin ilgisini çekebilir, ama onların bile iki saatten daha fazla dayanabileceklerini sanmıyorum. ■



Inceleyen: Fırat Akyıldız
fırat@level.com.tr

son söz! "Ah Lucasarts vah Lucasarts! Bu kadar Star Wars oyunu yaparsan olacağı budur! Alabildiğine sıkıcı ve olağanızca monotan bir aksiyon oyunu."



Bilgi İçin:	www.lucasarts.com
Yapım:	Lucasarts
Dağıtım:	Lucasarts
Tür:	Aksiyon
Desteklenen:	DualShock
Artılar:	İlginc karma anıtları, olası işin silahları, Star Wars fanatiklerin tamircilikleri.
Eksiler:	Bazın grafikler, basit oyuncular, aptal yapay zeka, devamlı tekrar eden sesler, kamera.

LEVEL NOTU: 66

strateji ustası

Eser Güven | eser@level.com.tr

Öncelikle geçen ay yazdiğim yazı hakkında tahmin etmediğim kadar çok destek aldığımı belli etiyim. Yazıya tepkilerin birkaç malle sınırlı kalacağını düşünmüştüm (gonderilen mailerin çok büyük bir çoğunluğu oyun çözümleriyle ilgili oluyor çünkü) ama görüyorum ki sanki bu konunun açılması bekleniyormuş. Özellikle birkaç mailde oyunların konusuna, türüne vs. bakmadan, sanki meziyetmiş gibi bir an önce bir sürü oyun bitirmeye çalışınla- ra karşı sert bir tepki olduğunu gördüm. Hatta bir mailde bu kişilere karşı dergi olarak da ciddi bir tavır almak gereğini, ama bunu yapmanın yine de Level dergisine zarar verebileceğini söyleyen bir arkadaş vardı.

Aslında bildiginiz gibi dergide bu konuya savunan tek kişi ben degilim, Mesela Berker'in bazı mailere verdiği cevapları (örneğin Kasım 2002'deki Hangi İşimiz Doğru Ki? başlıklı cevabı), birkaç aydır devam eden 'Ne Oynadığınızı Bilin' başlıklı köşe vs. bu bilinci okurlara kazandırmak için yapılan çabaların birer örneği. Ama siz de billyorsunuz ki bu sorunun kaynağından korsan oyular gibi ülkemizde önüne geçmenin çok zor olduğu bir hata var. Bu hataya bir çözüm bulunmadığı sürece, oyuncuların seçici olmalarına gerek kalmadan pazara gidip ellerinde her türden 3-5 oyunla dönmelerine de çözüm bulmak mümkün olmaz elbette. Hepimizin bildiği bir gerçek var: insanoğlu acoğludur. Bilgisayar oyuncular ise biraz daha acoğzlu diyebiliriz. Konusunu anlamasa, bırakın konuyu diyalogları anlamasa bile 'ben savaşa dövüse Baldur's Gate'i bitirdim' diyenleri tanıyorum örneğin. Neymiş, elden hiçbir oyun kurtulamazmış. Bana göre bir oyunu büyük bir zevk alarak suyunu çıkarana kadar oynayan kişi, 10 oyun bitirmiş bir kişiden daha çok şey kazanmıştır. Sonucta bu işe sadece eğlence gözüyle bakmak yanlış olur, o oyuları oynamak için çok değerli zamanınızı harcadığınızı kesinlikle unutmayın.

Né kadar da sıkıcı bir giriş yazısı oldu değil mi? O zaman bu kadar sıkılık yeter. Zaten tahiminim doğru çıkarsa yine mailer yoluyla bilgi alışverişini yapacagız sizlerle. Aslında bu ay bu yazıları yazabilmem mucize oldu diyebiliriz. Araya bayram tatili girdiği için zar zor oynayabildiğim Generals'ı bir kenara bırakırsak, isindiği zaman kendisinden kapanan ve tekrar çalışması için üzerinden saatler geçmesi gereken yedek monitörüm sayesinde oyun oynayıp, yazabilmem için günde sadece 2-3 saatte mahkum oldum. Bir de bunun üzerine Şubat ayının 28 çekmesi ve yazıların her zamankinden önce teslim edilmesi gerektiğini eklersek né kadar ciddi bir panik yaşadığımı tahmin edebilirsiniz sanırım :) Neyse ki zor da olsa bu ayı da atfattık. Eğer beklediğim oyular çıkarsa, gelecek aylarda müthiş yazılarla birlikte olacağız. Farewell diyor ve gidiyorum.

C&C Generals

Bir real-time strateji oyunu için açıklama yazmak gereğinde kullanılan üç farklı yol vardır. Bunlardan ilki geçtiğimiz aylarda Jesuskane'in Total War yazısında gördüğünüz gibi düz yazı şeklinde, oyun hakkında olabildiğince çok bilgi ve kısa kısa stratejiler vermeye çalışmaktadır. İkincisi eğer oyun bölümlerden oluşuyorsa teker teker bu bölümleri anlatmak ve bunlarla ilgili kısa stratejiler vermektedir. Üçüncüsü ise oyundaki birimleri, binaları, tarafların güçlü ve zayıf yanlarını belirtip strateji kurma kısmını bunlardan yararlanarak okura bırakmaktadır. Açıkçası oyunu bugün (13 Şubat) elime aldığında bunlardan hangisini kullanmanın uygun düşeceğine tam olarak karar verememiştim. Araya giren çeşitli tatiller ve oyunun çok geç çökmesi sebebiyle oyunu derinlemesine oynayıp, bu yazılı hazırlamak için çok fazla vakit omadığını biliyordum. Bu yüzden ben de bu üç yolu bir karışımı yapmaya karar verdim. Bunun ardından zaman sınırlaması nedeniyle tek başına kalkmam pek mümkün olmadığından yardımına kardeşim Erce koşuverdi. Kendisi bu tür oyuları benden çok daha süratle oynayabileme yeteneğine sahip olduğundan ve oldukça faydalı takımlar üretmeliğinden, iki koldan oyunu çabucak bitiriverdik. Umarım size de yardımcı olabiliriz.

Savaş güç İşidir

Oyunu elinize alıp oynamadan önce hangi tarafın hangi biriminin güçlü olduğunu bilmek size daha baştan çok büyük avantaj sağlayacaktır. Böylece deneme yanlışılma yöntemiyle zaman ve para kaybetmeden hangi birimlere odaklanmanız gerektiğini bilebilirsiniz. Oyna istediginiz tarafla başlayabiliyorsunuz elbette ama ben yazı boyunca USA, Chinese ve GLA sırasını kullanacağım.

USA ordusu oyunda sanki diğerlerinden biraz daha kuvvetliymiş gibi duruyor (zaten bütün oyunlarda Amerika'ya biraz kiyak geçildiğini hepimiz biliyoruz herhalde). Yine de bu ordu içinde de diğerlerinden daha fazla ön plana çıkan bir birim var: Comanche helikopterleri.

Bu muhteşem helikopterler havada en ufak bir hız kaybı olmaksızın yanlara ve geriye doğru manevralar yapabiliyorlar. Taşıdıkları Hellfire füzeleri sayesinde tüm zırhlı birimleri rahatça dağıtabiliyor, taramalı topları sayesinde de piyade birimleri de parçalara ayırabiliyorlar. Emrinize bu helikopterlerin verildiği bölgelerde göreviniz ki çok fazla yardımcı kuvvette ihtiyaç bile duymadan düşmana çok büyük zararlar verebiliyorsunuz. Tüm görevlerde mümkün olduğunda çabuk bu helikopterlerin üretimine başlarsanız, görev içinde çok rahat edersiniz. Ayrıca şöyle bir avantajları daha var: oyunda kurduğunuz her ha-vaalanında maksimum 4 tane uçak üretebilirken, sınırsız sayıda helikopter üretmeniz mümkün. Varın gerisini siz düşünün.

Chinese ordusunun parlayan yıldızı Overlord tankları. Bu tankların en büyük özelliği oldukça cüsseli yapıları sayesinde çok zor hasar almaları ve üzerlerinde taşıdıkları çift top namlusu sayesinde önemli bir ateş gücüne sahip olmaları. Overlord tanklarının bir diğer göze batan özelliği ise fabrika çıkışından sonra üzerlerine üç farklı eklenti den istediginizi yapabiliyor olmanız. Bunlar; Bunker, Gattling Cannon ve Propaganda Tower. Her beş Overlord'dan bir ya da ikisine Propaganda Tower, ikisine Gattling Cannon, birisine de Bunker yapılıcak içine beş tane Tank Hunter koysanız bölümü silip süpurebilirler. Propaganda Tower'a sahip olan Overlord'unuz etrafındaki tüm birimlerin hasarlarını giderecek ve çatışma anında avantajlı duruma geçmenizi sağlayacaktır. Gattling Cannon'a sahip Overlord'lar ise düşmanın kabusudur desek yalan olmaz: bu silah düşman uçaklarını ve piyadelerini uzaktan vurabilir ve zayıf zırhlı araçları kolayca yok edebilir. Ancak ağır zırhlı birimler üzerinde pek etkili olduğunu söyleyemeyiz. Bunker Overlord ise, eh, Overlord'un üstünden sürekli ateş eden beş roketçinin karşısına pek bir şey durmuyor.

GLA ordusunda ön plana çıkan birim ise Rockey Buggy. Aslında GLA daha güçlü birimlere de sahip ancak upgra-

de'i yapılmış bir Rocket Buggy'nin ateş gücüne hayran kalmamak elde değil. Bu birimin en büyük artışı neredeyse durmaksızın roket atabilme yeteneği. Black Market üzerinden yapılan upgrade sayesinde bu güçe kavuşşa da, upgrade'siz haliyle bile oldukça fazla sında roket fırlatabiliyor. Tabii bu birimin de diğerleri gibi bir eksi yönü var, Rocket Buggy'lerin mutlaka daha dayanıklı mobil birimler tarafından korunmasını gerektiriyor. Zayıf zırhları yüzünden kolayca imha edilebilen bu birimler şüphesiz ki cephenin en önünde savaşmak için tasarlanmamışlar. Bu birimler ile tehlikeli bir saldırı yapabilmeyen sırrı önlerine yerlestireceğiniz Marauder Tank ve Quad Cannon gibi birimlerde yattırıma. Eğer çevresinde mobil birimler olmayan bir binaya veya siperde saldırıyorsanız bu ön birimlere de gerek yok, çünkü inanılmaz uzun menzilleri sayesinde Rocket Buggy'ler karşı ateş endişesinden yoksun olarak saldırılan birimi kolayca yok edebiliyorlar.

Katliam oyuncakları

Elbette bir real-time strateji oyununda elinizdeki birimler kadar, kurduğunuz binalarda müthiş önem taşır. Oyundaki her bir campaign'in son iki üç bölümünde geldiğinizde kurabileceğiniz birer katliam yapısı mevcut olacaktır. Bu yapıları dikkatli ve düzgün biçimde kullanabilirseniz, en zor durumları biele anında büyük bir avantaja çevirebileceğinizi göreceksiniz. Diğer C&C oyunlarının aksine bu binalardan istediğiniz kadar kurabilirsiniz. Böylece örneğin 4 tane Nuke Silo sayesinde dört ayrı Nuclear Strike yapabilirsiniz. Hatırlarsanız eski oyunlarında bunların

kaç tane olduğu önemli değildi, yalnızca tek bir saldırı yapabiliyordınız.

USA ordusunun kurabildiği katliam yapısının ismi Particle Uplink Cannon. Bunu zaten tüm C&C serisinden hatırlıyoruz (Ion Cannon olarak). Bu topu ateşlediğinizde ufak bir alanı tamamen yok ettiğini görebilirsiniz. Yok edilenler arasında hem binalar, hem araçlar, hem de piyadeler bulunuyor. Bu kadar geniş etkili bir silah olmasına rağmen diğer taraflarla karşılaşıldığında en güçsüzünün de bu olduğu görülmüyor. Bu silahı ateşlediğinizde tekrar şarj olması 8 dakika sürüyor.

Chinese ordusundaki muhteşem yapının ismi Nuke Silo. Bu yapı sayesinde yapabileceğiniz Nuclear Strike çok geniş bir alanı vuruyor. Nükleer füzenin vurduğu alandaki binaların çok güçlü olanları ayakta kalırken, daha zayıf olanlar yerle bir oluyor. Ancak bu füzenin asıl yeteneği birimlere karşı ortaya çıkıyor çünkü menzili içindeki hiçbir birimin kurtulma şansı yok. Bu saldırıyla yaptıktan sonra tekrar şarj olması 5:30 dakika sürüyor.

GLA ordusundaki yapının ismi ise SCUD Center. Üç taraf arasında en güçlü olan bu yapı SCUD Storm yapabiliyor. Etkilediği alan Nuclear Strike ile aynı ama bu sefer saldırımızın cinsi biyolojik oluyor. Biyolojik saldırıyı diğerlerinden ayıran ve daha avantajlı olmasını sağlayan özellik ise saldırının ardından da bölgede bir süre biyolojik atıkların kalması. Böylece bu alana diğer birimlerin girmeğini engelleyebiliyorsunuz. Bu saldırının da şarj olması 5 dakika sürüyor.

General faktörü

Oyunda her ne kadar diğer C&C oyunlarında olduğu gibi birim kontrolü ön planda olsa da, aslında siz bir generali canlandırıyorsunuz (surprizz). Oyunda ilerledikçe deneyiminiz artıyor ve yıldız kazanıyorsunuz. General olarak rütbenizi belirten bu yıldızlar sayesinde her bölümün içinde ek özelliklere, silahlara vs. sahip olabiliyorsunuz. Her taraf için generalin sahip olduğu yeteneklerin ikisi ön

plana çıkarıyor; bunlardan birini 3 yıldız, diğeri ise 5 yıldız sahibi olduğunuzda kullanabiliyorsunuz. Bölüm açıklamaları kısmında bölümüne göre bu yeteneklerden hangilerinin daha gerekli olduğunu yazacağım ama şimdilik bu en iyi yetenekleri kısaca bir tanıyalım.

USA generallerinin en iyi yetenekleri 3 yıldızdaki A10 Strike ve 5 yıldızdaki Fuel Air Bomb. A10 Strike yeteneğini kullandığınızda upgrade durumuna göre bir, iki ve üç tane A10 Warthog bombardıman uçağı destek istedığınız yere gelerek yer hedeflerini bombardıiyorlar. Fuel Air Bomb ile ise seçtiğiniz bir alana yapacağınız Fuel Bomb bombardımanı ile o alanda bulunan her şeyi yakmanız mümkün. Burada dikkat etmeniz gereken şey, 5 yıldız yeteneklerini kullandığınızda saldırıyı bir uçağın yapacak olması. Yani bu uçağın henüz bombardıman yapmadan düşürülmesi (ya da sizin rakibin uçağını düşürmeniz) mümkün.

Chinese generallerinin ellerindeki en iyi yetenekler 3 yıldızda Artillery Barrage ve 5 yıldızda EMP Bomb. Özellikle Artillery Barrage için oyunda sahip olunabilecek en iyi yetenek diyebiliriz. Upgrade durumuna göre üç farklı Artillery ile saldırıyla yapabiliyorsunuz ve seçtiğiniz bölgede taş üzerinde taş bırakmıyor. Bu yeteneği kullanarak görevleri oldukça kolaylaştırıbilirsınız. EMP Bomb ise birçok oyunda da karşılaşığınız manyetik alan bozucu bombardardan biri. Bunu attığınız yeri merkez alan geniş çaplı bir çember içindeki tüm bina ve araçlar belli bir süreliğine etkisiz hale getiriyor. Doğru zamanlama ile düşmanın tüm savunmasını kısa sürede çökertebilirsiniz.

GLA generalleri ise 3 yıldızda Cash Bounty öne çıkarıyor. Bu sayede birimlerinizin yok ettiği birimlerden ve binalardan para kazanıyorsunuz. Daha fazla paraya daha fazla birim yapıyor ve daha da fazla para kazanıyorsunuz. Müthiş bir döngü kısacısı. Üçüncü upgrade sayesinde saldırığınız birimin maliyetinin %20'sini kazanıyorsunuz ki bu da son derece önemli bir gelir kaynağı anlamına getiyor. GLA generalleri 5 yıldızda Anthrax Bomb yeteneğini kazanıyorlar. Bu kimyasal saldırıyla binalara zarar vermezse de etki ettiği alanındaki tüm piyadeleri yanında öldürüyor ve zırhlı araçların da sağlıklarını bitmeye çok yakın bir dereceye kadar düşürüyor.



USA (United States of America) Görevleri

Operation Final Justice

Her oyunda olduğu gibi Generals'te de ilk bölgeler diğerlerine oranla çok kolay bitirilebiliyor. Training görevi siz kesmediyse, bu görev sayesinde birim kontrolünü, gruplamaları vs. daha sağlam biçimde öğrenebilirsiniz. Göreve başladığınızda elinizdeki Crusader Tank'ların bir kısmı zarar görmüş olduğundan bunlara Battle Drone ekleerek tamir olmalarını sağlayın. Böylece elinizdeki birimleri kaybetme tehdiklerini de bertaraf etmiş olacaksınız. Düşman piyadelerini Hum-Vee'lerle ezerek rahatça geçebilirsiniz. Bunlar diğerlerine oranla daha hızlı ve daha iyi manevra yeteneğine sahip olduklarıdan piyadelerin kaçmaları pek mümkün olmuyor. Yavaş yavaş ilerleyip düşman üssünü yok ederek görevi bitirin.

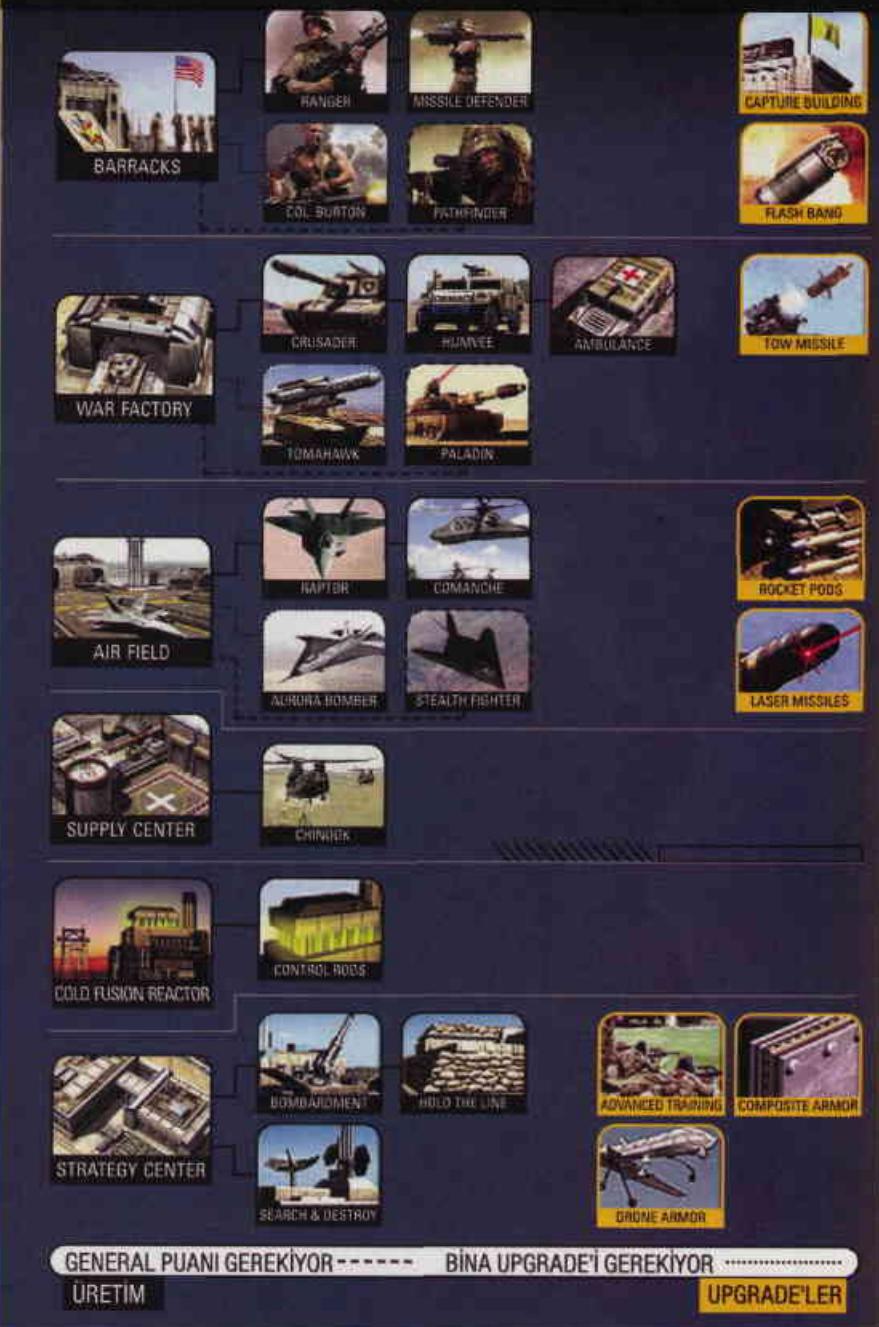
Operation Treasure Hunt

Hem keşif yapmanız, hem saldırmanız, hem de üssünüzü korumanız gereken ilk görev. Amacımız esir pilotları kurtarmak. Pilotlar haritada kırmızı nokta ile gösterilecektir, bunları gözden kaçırın. Pilotların esir tutuldukları yerlerdeki düşmanları yok ettikten sonra pilota tıklayın ve onu üssünize gönderin. Baştan elinizde olan birimlerle bölüm geçmeniz çok zor, o yüzden ilk firsatta bir Paladin Tank üretin. Bu tank sayesinde düşman gücünün önemli bir kısmını yok edebileceksiniz. Etrafta binaları işgal etmek için de bolca Ranger üretmenizi öneririm. Siz pilotları kurtarmaya çalışırken arada bir üssünize saldırıldığını göreceksiniz. Bunun önlemi baştan alarak üssün etrafına Crusader Tank'lar ile koruma kalkanı kurun. Üç pilot da kurtardığınızda bölüm bitecek.

Operation Guardian Angel

En sonunda muhteşem Comanche'ler emrinizde. Bölüm başlar başlamaz elinizdeki helikopterleri yolu aşağısına yollayın ve helikopter üretmeye başlayın. Üssünüzdeki tankları da yine yolu görecek şekilde yamacaya yerleştirin. Burada geri çekilen birimleri korumamız gerekiyor. Bu birimler yolu aşağıından ekrana giriyorlar ve yukarısına ulaştıklarında kurtulmuş oluyorlar. Bu şekilde 4-5 grubun güvenliğini sağlamak zorundayız. Takip eden düşmanlar ekrana girdiği anda helikopterlerle yoğun bir fuze saldırısı başlatın. Bu sırada da yamaçta bekleyen tanklar ile hafif zırhlı araçları vurmaya başlayın. İlk grup geçtikten sonra helikopterleri tekrar aşağı gönderin ve sürekli olarak helikopter ve tank üretmeye başlayın. İkinci gruptan itibaren bir kısım düşman yamaçtan çıkararak üsse saldırımıya çalış-

USA Bina, Birim ve Upgrade'leri



şacaktır. O yüzden yamaçta yüklü bir savunma hattı kurmaya özen gösterin. Son grupta güvenli bir şekilde tahliye edildiğinde kalan düşmanlar tüm güçleriyle üsse saldıracaklar ama siz iyice güvenmiş olduğunuzdan önden tanklar, arkadan helikopterlerle kısa sürede işlerini bitireceksiniz.

Operation Stormbringer

Görevin başında kendinizi savaşın ortasında bulacaksınız. Özellikle Tomahawk rampalarını güvenli bir yere çektiğten sonra etraftaki

düşmanları temizleyin (hiç de zor değil). Görevin ikinci aşamasında hemen bir üs kurun ve düşmana saldırmanız gerekiyor. Hiç yer birimi üreten binalarla uğraşmayın ve önce iki tane Power Plant, bir tane Supply Depot ve bir de Airfield yapın. Supply Depot'ta ikinci bir Chinook üretecek para akışını hızlandırın. Bundan sonra sürekli olarak Comanche üretmeye başlayacağız, para arttıkça da üssün etrafına Patriot yerleştireceğiz. Helikopterleri sürekli grup halinde tutarak şehrin içine gönderin. Binaların arasında birçok düşman aracı

ve piyadesi var, bunları helikopterlerle rahatça vuracaksınız (karşılık veremiyorlar). Amacımız düşmanı üssümüzde saldırmaya vakit bulamadan yok etmek. Şehri temizleyince hemen kuzeydeki küçük üsse doğru yönelin. İlk olarak Tomahawk rampaları ve Crusader Tank'larla Stinger yuvalarını vurun. Ardından Comanche'lerle son darbeyi indirin. Aynı şeyi sağ taraftaki üs için de tekrarlayıp haritadaki tüm düşman varlığını silin. Eğer kalan düşmanları bulmakta zorluk çekiyorsanız Commane Center kurarak radarından faydalanabilirsınız.

Operation Blue Eagle

Görevin ilk kısmındaki amacımız nehrin karşısındaki GLA üssünden kurtulmak. Bunu iki şekilde yapmanız mümkün: üssü yok ederek ya da Ranger'ları kullanarak üssü bina bina ele geçirerek. Eğer bölümün daha kısa sürede bitirmek istiyorsanız bina ele geçirmekle uğraşmamanız öneririm. Görev başladığı zaman ilk iş olarak bir Airfield kurun ve Comanche üretmeye başlayın. Dört tane Comanche'niz olduğunda Crusader tankları yerden, Comanche'lerle de havadan saldırına başlayın. Göreceğiniz gibi nehrin karşısındaki üs çok da



güçlü değil ve kısa sürede düşüyor. Eğer üssü yok etmek yerine ele geçirmeyi tercih edeceksiniz ilk iş olarak Barracks'ta Capture Building geliştirmesini yapmayı unutmayın. Üstten kurtulduğunuzda görevin ikinci kısmı başlayacak: GLA ana üssünü yok etmek. Buradaki üssü yok ettiyiseniz tekrar tam bir üs kurmaya çalışmanız gereklidir. Bölgenin savunması için bir iki Power Plant ve Patriot yerleştirmeniz yeterli. Asıl birimleri yine nehrin karşısındaki üssümüzle ureteceğiz. Diğer binalara para harcamadığımızdan kaynağımız da yeterli olacak. Yapmamız gereken hızla Comanche üretimine geçmek ve füze geliştirmesini yapmak. Elimizde 7-8 tane Comanche olduğunda üretmeye devam ederken artık saldırıyla da geçebiliriz. Düşmanın Stinger yuvalarını Comanche birliğinizin füze saldırısıyla yerle bir edin. Sayıca güçlü olduğunuzda sal-

diriya geçtikten bir iki saniye sonra yuvayı indirebileceksiniz ve bu sayede çok fazla zarar görmeyeceksiniz. Eğer zarar gören Comanche olursa hemen üsse geri göndererek tamir olmasını sağlayın. Bu sırada A10 Strike yeteneğini kullanarak da işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Zaten tüm Stinger yuvalarını yok ettiğinizde gerisini temizlemek çocuk oyuncuğu olacak.

Operation Desperate Union

Göreve başlayınca ilk işimiz güzelce bir üs kurmak. Bu sefer sadece hava gücüne değil, yer gücünde de gerek olduğundan tüm bu binaları yapın. Daha sonra en güneyde bulunan kaynak yerinin yanına bir tane Supply Depot yapın ki daha hızlı para kazanabilin (bolca ihtiyacımız olacak çünkü). Saldırıya geçmeden önce üssün kuzey ve güney kısımlarına Patriot dikkemi unutmayın, böylece gözünüz arkada kalmaz. Yaklaşık 4-5 Comanche ve 5-6 Crusader Tank yarattıktan sonra saldırının ilk kısmını gerçekleştireceğiz. Comanche'leri kullanarak köprünün hemen ilerisindeki Stinger yuvalarını füze yağmuruna tutun. Bunları temizledikten sonra yer birimlerinize güvenli biçimde köprüden geçirebilirsiniz. Köprüyü temizlediğinizde Çinliler de devreye girecek ve haritanın alt kısmında size saldırımıza hazırlanacaklardır. Çinliler yardıma gelemeden GLA'nın işini bitirmeliyiz. Elinizde 10 civarlı Comanche olduğunda toplu halde GLA üssüne saldırıyı başlatın. Yerden de tanklarla desteklediğinizde üs kısa sürede düşecektir. Çinliler ise bir başka bela, çünkü size GLA üssü düştükten sonra nükleer saldırı başlatıyorlar. Elinizde oldukça fazla sayıda Comanche ve Crusader olmadan saldırıyla geçmeyein, boşuna birim kaybetmiş olursunuz. Yeterli sayıya ulaştığınızda GLA üssünün olduğu yerde aşağı doğru öönüne çıkan her şeyi vurarak ilerlemeye başlayın. Saldırınızı Fuel Bomb ve A10 bombardıman yetenekleriyle desteklerseniz Çinlilere de kısa sürede ağır bir darbe vuracaksınız. Eğer bu sırada onlar da sizin üssünüzü saldırmaya yeltenirlerse üssün güney kısmını bolca Ranger ve bir iki Crusader ile kapatın. Çinlilerin nükleer silosunu vurdugunuzda görev bitecek.

Operation Last Call

Dikkatli olmazsanız inanılmaz derecede zorlaştabilecek bir görev. Hemen başta size söylemeni yapın ve güneydeki terk edilmiş Çin üssünü ele geçirin. Bunun için Barracks'ta Capture Building geliştirmesini yapmalı ve Ranger'larınızı üsse yollamalısınız. Bu sırada ana üssünüzde Airfield ve War Factory kurun. Bu görevde yine hem hava, hem de yer desteği sağlam olması gerekiyor. Çin üssünü ele geçirdiğinizde bol sayıda piyade yaratmaya

USA Üretim Ağacı



başlayın, bunlar ana üssünüze o taraftan yapılabilecek bir saldırıyı engellemek için kalkan görevi görecekler. Ana üssünüzde Strategy Center de yaptıktan sonra Comanche ve Crusader üretimine başlayın. Bu görevde ilk ilgilenmemiz gereken tehdit haritanın en alt köşesinde bulunan Scud Center. Kaç tane biriminizi feda ettigimiz hiç önemli değil, bir an önce bu yapıyı yıkmalıyız. 6-7 tane Comanche sahibi olduğunuzda bunları Çin üssüne gönderin. Scud Center'in üzerine Fuel Bomb atın ve bu düşüğü anda Comanche'leri de haritanın kenarından oraya gönderin. Tüm gücünüzle Scud Center'a saldırın ve yerle bir edin. Bu sırada büyük ihtimalle elinizde Comanche kalmayacak ama düşmanın kafaniza Scud yollamasını önlemiş olacaksınız.

Şimdi ikinci kısım ordumuzu kuralım. Şimdiye kadar yapmış olduğunuz tankları üsse gelen yolun önüne yerleştirin ve Comanche ve Tomahawk yapmaya başlayın. Yine 7-8 Comanche ve 4-5 Tomahawk sahibi olunca hücumu gerçekleştirilsiniz. Comanche ve Crusader'lar yolu emniyete alırsanız Tomahawk'ları kullanarak GLA üssünün etrafını çevreleyen duvarları yıkma başlayın. Bu sırada size saldıran düşmanları Comanche'ler rahatça indireceklerdir. Duvarlar düşüğünde yavaş yavaş ilerleyerek bu üç birimi de kullanıp teker teker düşman binalarını yıkın. Özellikle Tomahawk'ları sayesinde en zorlu binalar bile kısa sürede yerle bir olacaktır. Zaten güç kaynaklarını ve Palace binasını yıkıktan sonra kalanları temizlemek pek sorun olmuyor. Bu sırada yeterli deneyim puanınız olduğundan 3. seviye A10 bombardımanını açarak yıkıma katkıda bulunmanızı sağlayabilirsiniz.

China (Chinese Republic of People) Görevleri

The Dragon Awakes

Çin ordusunu az da olsa tanıma-nız için hazırlanmış bir görev. Emrinize verilmiş olan birimler görevi bitirmeniz için yeterli, üretmek için uğraşmanıza gerek yok yani. Piyadeleri ve araçları ayrı ayrı gruplayarak yola çıkin. Köprüye ulaştığınızda arkadan yeni bir araç grubu da size yardımçı olmak üzere gelecek. Önden piyadelerle köprüyü geçin ve sağa dönün. Yolu takip ettiğinizde GLA'nın ufak nükleer sitesine ulaşacaksınız. Elinizde araçlarla gördüğünüz tüm binaları bombalayın, bu sırada da saldırıyı piyadelerle destekleyin (araçlarınıza saldıran birimlerin dikkatini dağıtmak için piyade-ler bire birdir). Nükleer site ha-vaya uçtuğunda görev bitecek.

Hong Kong Crisis

Hiç vakit kaybetmeden Command Center ve Supply Depot kurarak üssünüze oluşturmaya başlayın. GLA size suikast araçları ve komandolarıyla saldıracağından üssün etrafında binalara adamlarınızı sokmanız akıllica olur. War Factory kurduktan sonra eşit sayıda Battlemaster ve Dragon Tank üretin. Bunlardan elinizde üç tane olduğunda ilk görev olan Toxin Tractor'ları yok etme işine girişebilirsiniz. Toxin Tractor'lar araçlara bile belli ölçüde zarar verdiginden sayıca üstünlük kurmanız gerekiyor. Böylece fazla zarar görmeden onları yok edebilirsiniz. Bunları üreten yerde havaya uçardığınızda görevin ikinci kısmı başlayacak. Fuar merkezine saldırıyla geçmeden önce en az beş tane Dragon Tank, Battlemaster ve iki tane de Gattling Tank üretin. Yine bol sayıda piyadeye de gerek duyacağınız. Ordunuzu kurduğunuzda fuar merkezine doğru ilerlemeye başlatın ve yaklaştığınız anda Artillery Strike çağırarak merkezin savunmasını düşürün. Tüm araçlarınızla merkeze saldırıyla geçin ve merkezi yıkığınız anda

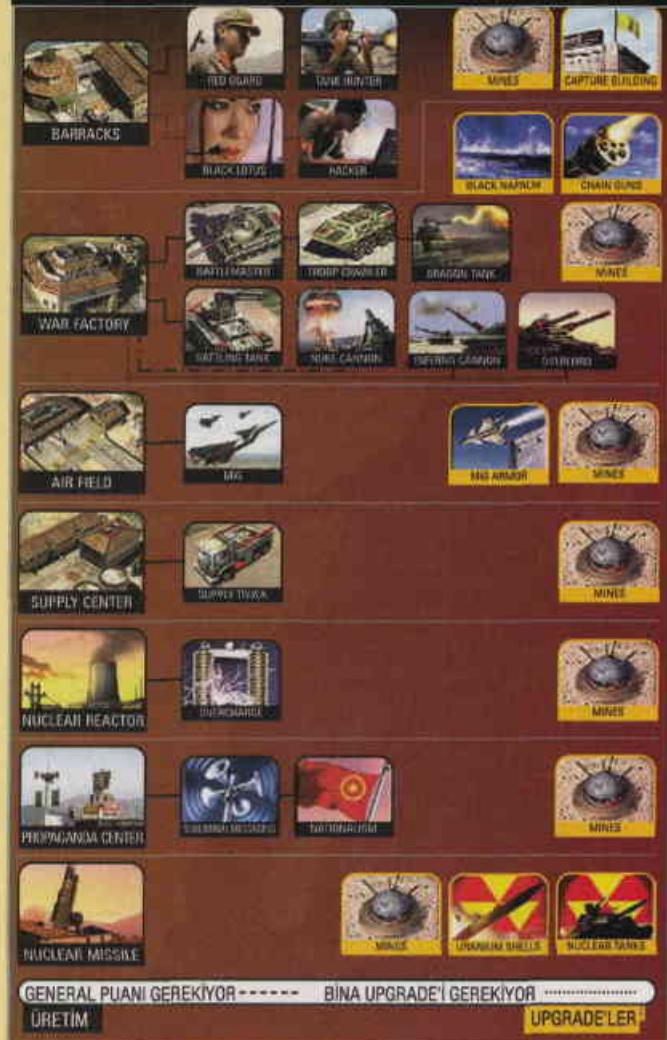
tüm gücünüze yan taraflardaki iki ufak park binasına yönledirin. Kayıplarınızı fazla kafaya takmayın, kısa sürede bu binalar da düşecektir ve görev bitecektir.

A Flood of Violence

Nedense bu görevi oldukça zor yapmışlar (ya da bana öyle geldi). Bölümün başında bize verilen görev barajın yıkılması. Ancak karşı taraftan da GLA güçleri baraja saldırımıya başlıyorlar. Elinizdeki araçları kullanarak barajı yıkığınızda su çekilmeye başlıyor ve bir süre sonra yukarıda bir köprü oluşuyor (ki bu köprü GLA güçlerinin size saldıracağı yer). Baraj yıkıldıktan sonra hemen üssünüzün eksiklerini tamamlamanız ve birim üretmeye başlamanız lazım. Bu bölümde çok hızlı olmalısınız. Haritanın güneyindeki Supply merkezinin yanına da bir tane Supply Depot yerleştirerek para akışını hızlandırın. İmkانınız olduğu anda bir tane Airfield yapıp MIG üretin. Bir havaalanında en fazla 4 tane MIG olabiliyor ki bu da bize yeter. Sular iyice çekiildiğinde yukarıda köprü oluştuğu haberini alacaksınız. Hemen general yeteneklerinizden Cluster Mine'ı seçin ve köprüün üzerinde mayınlarla kaplayın. Böylece saldırımıya gelen ilk büyük konvoy size ulaşmadan darmadağın olacak. Köprünün size bakan yanına birkaç tane Gatling Gun ve Bunker yerleştirerek savunmayı güçlendirin.

GLA üssüne saldırıyla geçmeden önce elinizde oldukça fazla sayıda Battlemaster ve Dragon Tank olmasına dikkat edin. İlk olarak köprüyü geçip GLA'nın kaynak topladığı şehir merkezini güvenlik altına almamız lazım. Yer birimleriyle yapacağınız bu saldırıyla MIG'lerle desteklerseniz işiniz çok uzun sürmez. Ondan sonra tüm gücünü GLA üssündeki Palace üzerinde yoğunlaştırın. Saldırınızı MIG'lerle ve Artillery Strike ile destekleyin. Önceden sarayı çevresine (za-

Çin Bina, Birim ve Upgrade'leri



mani dolduysa) Cluster Mine döşeyerek oradaki birimleri etkisiz hale getirebilirsiniz. Saray düştükten sonra gerisini temizlemek çok basit.

Broken Alliance

Bu görevde Black Lotus büyük önem taşıyor, o yüzden ölmemesine dikkat edin. Elinizde bir avuç piyade var ve birim üretmemiyorsunuz. Yavaşça ilerleyerek Stinger yuvalarını yok etmeniz lazım. Yok ettiğiniz her yuvanın ardından paraşütle gelen ek piyadeler size katılacak. Piyadeler hareketli oldukları sürece Stinger tarafından vurulamıyorlar, bunu unutmayın. Üçüncü Stinger'a geldiğinizde Toxin Tractor ile karşılaşacaksınız ve War Factory'ı ele geçirmeniz söylenecek.

Tractor'un olduğu yere Cluster Mine yerleştirirseniz size saldırmak için hareket edemeyecek, böylece onu ve Stinger yuvasını kolayca yok edebileceksiniz.

War Factory'nin etrafındaki düşmanları temizledikten sonra Black Lotus'u kullanarak binayı ele geçirin ve hemen Battlemaster üretimine başlayın. Gelen desteklerle beraber piyade sayınız da oldukça artmış olmalı. Yolu takip ederek Battlemaster'lar ile karşınıza çıkan Toxin Tractor'ları yok edin ve piyadelerle de arkadan destekleyerek ilerleyin. Sonuncu Stinger yuvasını da vurdığınızda uçaklar otomatik olarak gerisini halledecek.

Scorched Earth

Sonunda müthiş Overlord tank-

ları yapabiliyoruz. Bu cümleden de anladığınız gibi bölümün geçmek için bolca Overlord kullanacağınız. Üssümüzün hem güneyi, hem de kuzeyi düşman saldırılara açık durumda. İki yönde de uğraşırken saldırıyla zamanımız kalmayacağından kuzey kısmını garantiye alıp, güneyden ilerlemeye başlayacağız. Yani yok etmemiz gereken dört kampı güneyden başlayarak saat yönünde ilerleyerek bulacağız.

Kuzey savunması için bir tane Overlord, 15-20 tane piyade ve 2-3 tane Gattling Gun yeterli. Düşman buradan düzenli olarak saldırıyor ama hiç bir zaman devasa bir ordu kullanmıyor. Saldırı için üreteceğiniz 3 Overlord'a iki tane Gattling Gun, bir de Bunker yerleştirin. Overlord'ları desteklemek için birkaç tane de Battlemaster ve Dragon Tank yapın ve saldırıyı başlatın. Haritanın en güney kısmını (ki burası oldukça basit) temizledikten sonra Black Lotus eğiterek haritanın köşesindeki bir Oil Refinery ile iki Oil Derrick'i ele geçirin. Bu sayede düzenli para akışı sağlayacaksınız. Bundan sonra tüm parınızı tank üremeye harcayın, yoksa para oldukça fazla birikiyor (sanki kötü bir şey :). Birinci kampı yok ettikten sonra eğer saldırının takımıńızda azalma varsa üremelerin bitmesini bekleyin. Ayrıca yardımcı olmasa için Artillery Strike yeteneğinizi kullanarak kampları daha kısa sürede indirebilirsiniz. GLA'nın elinde olan Supply Depot'ları yok ettikçe birim üremesi zorlaşıyor, yani kampları yok ettikçe kalanların daha da kolaylaştığına göreceksiniz. Son kampı da vurunca görev bitecek.

Eğer yine de zorluk yaşarsanız Nuke Cannon yeteneğinizi kullanarak bir iki tane Nuke Cannon üretin. Bu araçlar binaları oldukça kısa sürede yıkabiliyorlar. Özellikle de içlerine GLA haydutlarının doluştugu sivil binaları temizlemek için oldukça etkili bir yöntem.

Dead in their Tracks

Üssümüzde yalnızca Barracks ve War Factory var. Yeni bina yapmamız mümkün olmadığı gibi, kaynak da toplayamıyoruz. Yani eldeki parayı iyi değerlendirmek lazım. Ancak üssün hemen sağ altında göreviniz kutuyu alısanız (üstünden geçmeniz kafi) para kazandığınızı göreceksiniz. Bölümün çeşitli yerlerinde bulunan bu kutular sayesinde para toplayarak birim ihtiyacımızı karşılayacağız. Öncelikle yine kuzey kısmını garantiye almamız lazım. Bunun için girişe dikeceğiniz fazladan bir Gattling Gun ve 5-10 tane piyade yeterli olacaktır. Çünkü GLA bize asıl saldırıyı yapmaya hazır olduğunda, biz çoktan işlerini bitirmiş olacağız.

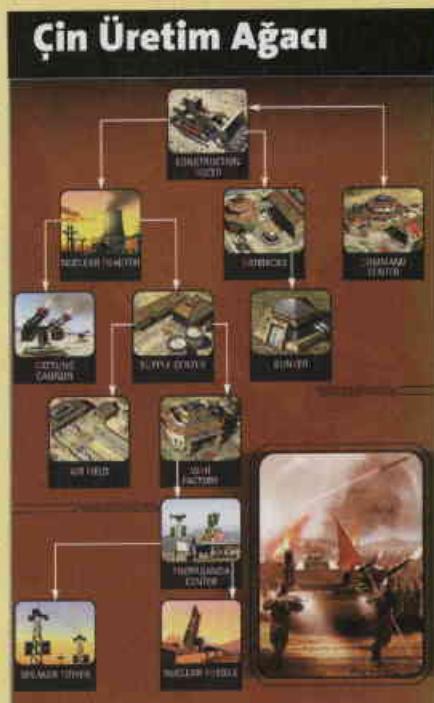
Bir kaç tane Battlemaster yaparak sağa doğru ilerleyin. Burada bir Arms Dealer göreciksiz. Bunu Black Lotus ile ele geçirerek ek taşıtlar yapmanız mümkün, ama elimizdeki bize yetecektir. Arms Dealer'a gelmeden bulacığınız bir kutu ve hemen sol tarafa denizin yanındaki kutu bize yeterli kaynak sağlayacak. Elinizde 4-5 tane Battlemaster, bir iki de Gattling Tank olması yeterli. Haritanın sağ köşesinde GLA savunması yok denecik kadar az. Yukarıdaki köprüye ulaştığınızda sakın soldaki GLA şehrine dalmayı düşünmeyin. Bunun yerine sessiz biçimde yukarıdaki GLA savunmalarını vurun ve Black Lotus'u tankların arkasına getirin. Bu savun-

dığınız anda size saldırımıya başlıyorlar. İşin kötüsü toplayabileceğiniz kaynaklar da bu üssün ortasında bulunuyor. Ayrıca şu an farında olmasanız da düşman kısa süre sonra Scud Center'ı devreye sokacak, bu yüzden üssünüzün yapılarının da birbirine çok yakın kurulmaması gerekiyor.

Tavsiyem Command Center'ı aşağı kurarak başlamanız. Hemen ardından kuracağınız Barracks'la Tank Hunter ve Red Guard eğitmeye başlayın. Elinizde 10-20 tane piyade olduğunda yan taraftaki üsse saldırabilirsiniz. Bu üssü ele geçirdiğiniz anda vakit kaybetmeden War Factory ve iki tane Airfield kurun. Airfield'in iki tane olması çok büyük önem taşıyor çünkü kullanacağımız taktik için en az 8 tane MIG'e gerek var. Ordunuzu yavaşça oluşturmaya başladınız ve gördüğünüz gibi Scud Center aktif duruma geçti. 5 dakika içinde üssünüze bir sürü Scud füzesi inecik, bu yüzden hızla bir şeyler yapmamız gerekiyor. İşte MIG'ler bu noktada devreye giriyorlar. 8 tane MIG'de havalandırın ve direkt olarak kuzeye yollayın. Haritanın en kuzeyine ulaşığınızda Scud Center'in yerini tespit edeceksiniz. Uçaklardaki tüm füzeleri üzerine boşaltın ve yine üzerine Artillery Strike kullanın. Eğer yolda çok fazla uçak kaybı vermediyseniz 3. dereceden bir Artillery Strike'ın Scud Center'ı yerle bir etmiş olması lazım. Artık görevin kalanında biraz da ha rahat olabilirim.

Yine fazla zaman kaybetmeden üssün ön cephesini bolca Gattling Gun ile savunmaya alın. Bunların arkasına yerleştireceğiniz Inferno Cannon'ları ile savunmayı iyice güçlendirin. Artık saldırı ordusunu kurmaya başlayabilirsiniz. Bu noktada size çok yardımcı olacak iki bina var: Propaganda Center ve Nuke Silo. Bu binalardaki geliştirmeleri tamamladığınızda iyice güçlü bir ordunuz olacak (Overlord'ları saymıyorum bile). Eğer yeterince güçlendığınızı düşünüyorsanız önden piyade birimlerini göndererek GLA üssündeki binaların yerlerini tespit edin. Binaların toplu halde bulundukları yerlere nükleer füze gönderirseniz GLA'in gücüne büyük bir darbe vurabilirsiniz. MIG'lerle desteklediğiniz keşiflerin ardından zamanı doldukça Artillery Strike kullanın ve saldırısı ordunuzla ağır ağır ilerleyerek gördüğünüz tüm GLA varlığını son verin.

Eğer Scud Center'ı en kısa sürede indiremezseniz ordunuzu güçlendirmeye veya üssünüze adam gibi kurmaya vakit bulamayacaksınız. Scud Center her 5 dakikada aktif hale geçtiğinden bu süre içinde yerle bir olmuş binaları bile yeniden yapmanız pek mümkün olmuyor çünkü.



maları vurdugunuzda ekrana bir stadyum görüntüsü gelecek ve GLA üssünüze saldırı başlatacak. Ama siz zaten tren köprüsünün hemen yanında olduğunuzdan, yapmanız gereken tek şey Black Lotus'u köprünün ortasına yürütmek olacak. Göreceğiniz gibi patlayıcı yerleştirdikten sonra tren havaya uçuyor ve üssümüzü savunmak zorunda kalmadan görevi başarıyla tamamlıyoruz.

Nuclear Winter

İnanılmaz derecede zor bir son görevle karşılaşıyoruz. Bölümüne başladığınız anda kendinizi saldırının ortasında bulacaksınız ve binaları hasar görmüş bir avuç araçla baş başa kalacaksınız. Yine üs kurma görevi bize bırakılmış ama hemen tepeye üssümüz kurarım diye düşünürseniz aldanırsınız. Şu an göremeseniz de hemen sağ tarafta küçük bir GLA üssü var ve siz Command Center'ı yerleştir-

GLA (Global Liberation Army) Görevleri

Operation Black Rain

Bölümün başında içerisinde bulunduğu üssü yok ettikten sonra asıl üssünüzü yerleşterek savunmanızı kurun. Bu bölümde fazla bir savunma kurmaya gerek yok. Üssün sağ çıkışına 2 Stinger Site ve Tunnel Network kurmakınızı görecektir. Bölümün asıl amacını yerine getirmeden önce haritanın sağ alt köşesinde bulunan ufak çapta Çin gücünü yok etmeniz, bu kısımdan gelecek saldırılardan önünü kesecektir. Ayrıca buradan elde edeceğiniz gelir de saldırınızı güçlendirme konusunda yardımcı olacaktır.

Aid Supplies Drop Zone

Sanırım oyunun en ilginç bölümlerinden biri de GLA'nın 2.bölümü. Bölümde başlar başlamaz hemen Scorpion Tank ve Technicals üretimine başlayın. Haritayı açığınızda yıldız şeklinde bir yol ile karşılaşacaksınız. Bu yolların her bir ucuna en az ikişer birim yerleştirerek belirli zaman aralıklarıyla bu yoldan gelecek üçer aracı yok edin ve bırakıkları paraları alın. Yeterli para toplandığında ikinci kısma geçilecek. Be sefer de yapabildiğiniz kadar Quad Cannon yapıp, yine aynı yerlere yerleştirin. Düşürüdüğünüz uçaklardan elde ettiğiniz gelirle bölümün son kısmına geçin. Saldırı gücünüzü oluşturup haritanın üst tarafında bulunan Amerikan güçlerine saldırın ve yok ettiğiniz her birim için belirli bir miktar para alarak bölümü tamamlayın.

Chinese Occupied Capital

GLA'nın kasasını doldurdmaya hevesli bir taraflığını anlamamızı sağlayan bir bölümde daha karşı karşıyayız. Gerekli binaları kurduktan sonra üssünüzün ön savunması için birkaç Scorpion Tank ve Technicals yapmalısınız. Ancak bölümdeki asıl saldırımızı bu birimlerle değil Angry Mob adındaki birimle yapacağımız için tanklara pek fazla kaynak harcamayın. Bölüm başında verilen Angry Mob birimlerine ek olarak sizin de birkaç tane yapmanız saldırınızı artır-



GLA Bina, Birim ve Upgrade'leri

GENERAL PUANI GEREKİYOR -----			BİNA UPGRADE'İ GEREKİYOR -----	
ÜRETİM			UPGRADE'LER	

ması açısından yararlı olacaktır. Özellikle geliştirmelerini gerçekleştirdikten sonra bu birimin ne kadar etkili olduğunu göreceksiniz. Bölümün başında Cash Bounty upgrade'lerini yaptığınız için, yerle bir ettiğiniz her bir bina ve birimden daha fazla para kazanacaksınız. Bölümün amacını yerine getirmek için bir yandan tüm sivil binaları yok ederken, bir yandan da size saldırmaya meyilli az sayıda Çin ve Amerikan kuvvetlerine karşı tetikte olun.

İncirlik Air Base

Bu bölümde başarılı olmanın sırrı savaş alanına girer girmez bolca Stinger Site inşa etmek. Daha bölümne başlamanızın üzerinden çok kısa bir süre geçtikten sonra Amerikan uçaklarının saldırısıyla karşılaşacaksınız. Bu saldırılar belirli aralıklarla devam edecek ve Stinger Site'larınız olmadan bunlara karşı koymazsınız. Üssün tek girişi olan alt

tarafta ise 1-2 Tunnel Network kurmanız yararınıza olacaktır. Bu kısımdan gelecek 1-2 cılız atağı engellemekte kuracağınız Tunnel Network'lerin etkili olacağına emin olabilirsiniz.

Ana üssünüzün güvenliğinden emin olduktan sonra bolca Quad Cannon'la desteklenmiş bir saldırı birliği hazırlayın. Bunu yapmanızın sebebi, Amerikan uçaklarının hareketli birimlerini saldırmayı en az üssünüzü saldırmak kadar sevmesi. Saldırı gücünüze oluşturduktan sonra alt kısımdan ilerleyerek haritanın üst kısmında bulunan ek kaynaklara doğru gidin ve burada ön savunma hattınızı inşa edin. Bunun için 2 adet Stinger Site yeterli olacaktır. Ayrıca burada kuracağınız bir Supply Stash ile ek kaynak toplamaya başlayabilirsiniz.

Bundan sonra tek yapmanız gereken ön savunma hattınızı hemen sol tarafında bulunan Amerikan üssünü yok ederek bölümü tamamlamak.

Toxic Waste Containment

Bu bölümde de hemen başta Stinger Site'larınızı kurarak savunma hattınızı oluşturun. Ana üssünüzün hemen üstündeki ek kaynaklardan yararlanmak için yanına bir Supply Stash kurun. Haritanın sağ alt kısmındaki ek kaynağı da elinizde geçirdikten sonra oldukça önemli ve hızlı bir kaynak akışına sahip olacaksınız. Oldukça hızlı bir gelir akışına sahip olduğunuz için bu bölüm-

de iki adet Arms Dealer kurmanız yararınıza olacaktır. Bu sayede yine hızlı bir şekilde mobil birimlerinizi üretebilir ve kısa sürede saldırı gücünüze oluşturup görevi tamamlayabilirsiniz.

Splinter Cell- Controlled Region

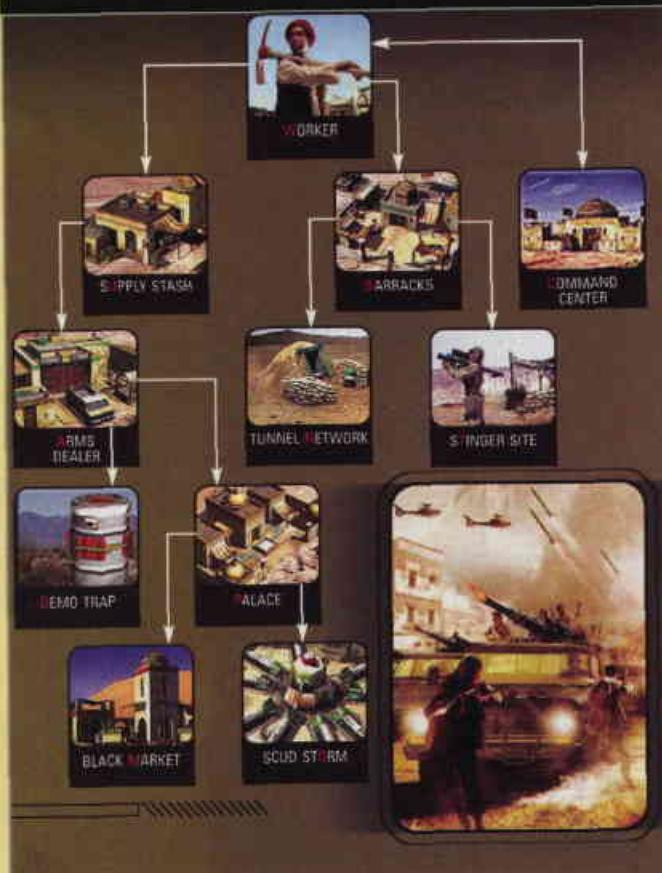
Bu bölümde hedefe ulaşmanızı sağlayacak en önemli kural hızı olmak. Bölümün hemen başında Cash Bounty 1-2-3 upgrade'lerini seçtiğiniz için vurdugunuz her düşman birimi ve binası size gelir sağlayacak. Aşağısı bu bölüm için hızlı olmaktan başka tavsiye edilecek bir şey yok. Brutal seviyesinde ne olur bileyemiyorum ama Hard seviyesinde bile mütevazı bir savaş gücüyle haritanın üst tarafındaki hain GLA üssüne düzenleyeceğiniz hızlı bir saldırı sizin görevi taşıyacaktır.

Soviet Era Rocket Launch Facility

Klasik bir son bölüm ile karşı karşıyasınız. Bir tarafta Amerika, diğer tarafta Çin kuvvetleri görevinizi tamamlamanıza engel olmaya çalışıyorlar. Her zaman olduğu gibi Stinger Site ve Tunnel Network'lerinizi kurarak böülüme başlamalısınız. Yalnız bu bölümde özellikle Stinger Site'ların sayısını kayda değer oranda fazla tutmakta yarar var. Üssünüzün dibindeki (sol alt) kuyuyu da ele geçirdikten sonra önemli bir gelir kaynağının sahibi olacaksınız.



GLA Üretim Ağacı



Savunma hattınızı kurduktan sonra tüm binalarınızı inşa edin ve en son olarak SCUD Center'i tamamlayarak 5 dakikalık geri sayımı başlayın. Bölümün en can alıcı noktası üç tarafında en gelişmiş saldırı silahlarına sahip olması. Genel savunma taktiklerinde belirttiğim gibi, Çin'e karşı da savastığınızdan binalarını mümkün olduğunda uzak yapın. Bunun dışında Amerikan Partical Uplink Cannon'un dan korunmak için mobil birimlerini de 3'erli 5'erli gruplar halinde üssünüzün çevresine yerleştirin. Bu sayede acımasız bir nükleer saldırısı ya da Uplink Cannon tehdidinden en az kayıpla kurtulmuş olacaksınız.

Her 5 dakika da bir Amerikan ve Çin üstlerine düzenleyeceğiniz SCUD Storm saldırıları rakiplerinizi önemsi ölçüde azaltacaktır. Bu saldırısı yapabilmek için Radar Van'ı kullanarak haritada görmek istediğiniz bir yeri seçin ve rakiplerinizin önemli merkezlerini tespit edin.

Saldırmaya hazır hale geldiğinizde, ilk önce haritanın sağ tarafında yerleşmiş olan Amerikan güçlerine yönelik. Çinliler direkt olarak sol taraftan ilerleyerek yıkıktansa, Amerikan üssü üzerinden saldırmak çok daha kolay. Amerikan üssünü yok edip hedef binayı ele geçirildikten sonra, sağ taraftan Çin üssüne doğru geçin. Eğer burada biraz dikkat dağıtmak isterseniz ortalama bir saldırı gücünü de Çin üssüne soldan saldırmak için görevlendirin. Füze rampasını da ele geçirdiğinizde mutlu sonla baş başa kalacaksınız.

Büyük bir ihtimalle oyunun bu kadar kısa yapılmış olması sizin hayal kırıklığını uğratacak. Kendinize güveniyorsanız aynı bölümleri bir de Brutal zorluk seviyesinde oynamayı deneyin. Oyunun yapımcılara göre Brutal seviyesinde oyunu bitirmek neredeyse imkansızmış, bundan daha iyi bir meydan okuma olabilir mi? ☺

hilekâr

“Hileyle kalkan zararla oturur”
Anonim atadeyişi

Unreal 2: The Awakening

Oyun sırasında ‘é’ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodlardan herhangi birini girin.

Kod	Sonuç
BeMyMonkey()	Cheat modunu aktif hale getirir.
God()	God mod.
Invisible()	Görünmezlik.
Loaded()	Tüm silahlar.
AllAmmo()	Tüm silahlar için cephe.
Phoenix()	Phoenix Powersuit
Ghost()	Hayalet mod'u.
Fly()	Uçuş mod'u.
SloMo{#}	Ağır çekim.
SetJumpZ{#}	Daha yüksek zıplarsınız.
ToggleInfiniteAmmo()	Sonsuz cephe.
Teleport()	O anda baktığınız yere ışınlanırsınız.
NextLevel()	Diğer bölümde geçersiniz.
SetSpeed{#}	Hızınızı kendiniz belirteriniz (# yerine bir sayı girin).
ChangeSize{#}	Büyükliğinizü değıştirir.
TogglePawnInvulnerability(P)	Rehine için God mod'u.
SetMyHealth{#}	Oyununun sağlığını # kadar yapar.
ToggleTimeDemo()	Zaman demo'sunu aktif hale getirir.
BehindView()	Third-person kamerasına geçiş yapar.



B-17 Gunner: Air War Over Germany

‘é’ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları yazın.

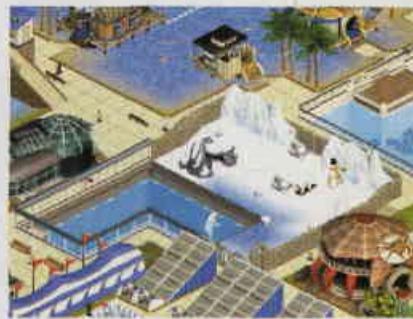
Kod	Sonuç
GHOST	Görünmezlik.
GODHELPUS	God mod.
AMMO	Tüm cephe.
GIVEME	Tüm silahlar.
ALLRMY	Tüm teröristler sizin lokamınıza geçer.

Zoo Tycoon: Marine Mania

Hector Dolphin: Yunuslardan birine ‘Hector’ ismini verin.

Seahorse: Bir ziyaretçiye ‘Horse’ adını verin. Herhangi bir hayvan ekranına gittiğinizde, denizatının orada olduğunu göreceksiniz.

Para!: Çok fazla para için shift ve 4 tuşlarına aynı anda basın. Bu işlemi, binalar görünmeden önce yapın. Çünkü bu hile duvarları ve tankları yıkırı.



C&C Generals

Konsolu açıp ‘Russia:Yuri_Relived’ yazarsanız, eski C&C oyularındaki Rusya birimleriyle oynayabilirsiniz.



RalliSport Challenge

Değişik arabalar ve yollar: ‘WheelToWheel’ olarak girin.

Klasik arabalar: Bir profil yaratın ve ismini ‘TheGoodStuff’ olarak belirleyin.

Downhill yolu: Bir profil yaratın ve ismini ‘Geronimo’ olarak girin.

Dayanıklılık yarışları: Bir profil yaratın ve ismini ‘TheLongHaul’ olarak girin.

Sınırsız bonus: Bir profil yaratın ve ismini ‘NoHoldingBack’ veya ‘NoHoldsBarred’ olarak belirleyin.

Expert arabalar: Expert arabaları açmak için 12000 puan toplayın (*Citroen Xsara Rallycross, Mitsubishi Lancer EVO 65, Subaru Impreza Hill Climb, Lancia Delta Integrale, Nissan Skyline, Saab 9-3 T16 4x4, Opel Astra T16 4x4, Ford Focus Rallycross*).

Klasik arabalar: Klasik arabaları açmak için 40000 puan toplayın (*Audi Quattro SI, Lancia Delta S4, Metro ER4, Peugeot 205 T16*).



James Bond 007: NightFire

Hile modunu aktif hale getirmek için ‘...NightfireBond’ dizininde ‘autoexec.cfg’ adında bir dosya oluşturun. Daha sonra bu dosyayı notepad veya benzeri bir text edit’leme programıyla açın ve en alta;

```
sv_cheats 1
console 1
```

... Satırlarını ekleyin. Daha sonra oyun sırasındayken ‘é’ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin. Bu kod’lar oyunun bazı versiyonlarında sorun çıkarılabilir. Eğer sorun çıkarsa oyunu yeniden başlatın.

Kod	Sonuç
god	God mod.
noclip	Duvarlardan geçersiniz.
notarget	Görünmezlik.
fly	Uçuş mod'u.
mop X	X yerine yazdığımız bölümde gidersiniz.



Dirt Track Racing 2

1 milyon dolar: Chimpim adında yeni bir Career açın ve Continue'yi seçin. Tekrar Continue'yi seçerseniz, 1 milyon dolar kazanacaksınız.

Özel hareket: Gerçekçiliği 100'de 100'e getirin. Araba olarak Stanger'i seçin ve Peakview'da yeni bir single player yarışa başlayın. Yarış başladığında, arabaların ve karavanların park edildiği sol tarafa doğru gidin. Oradan sağ tarafa, duvara çarpana kadar ilerleyin. Aşağıda bir geçit ve geçitin yakınlarında, üzerinde insanlar olan mavi bir Ford minibüsün olduğunu farkedeceksiniz. Bu minibüsün üstüne doğru gidebildiğiniz kadar hızlı gidin ve çok az sağa kırarak ona çarpin. Eğer bunu doğru olarak yaparsanız, özel bir hareket yapacaksınız.

**SimCity 4**

Oyunu normal bir şekilde başlatın ve CTRL+X kombinasyonuyla konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki kodlarıdan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
WeaknessPays	Daha fazla Simoleons verir.
FightThePower	Güç ihtiyacını katırır.
HowDryAm	Su ihtiyacını katırır.
You don't deserve it	Tüm ödüller açar.
Stopwatch	Saatı durdurur.
WhatTimeIsIt	Zamanı belirler.
WhereRUFrom	Şehrin ismini değiştirir.
HelloMyNameIs	İsimizi değiştirir.
SizeOf	Bayutu büyütür.
GOL	Yeşil plazma efekt.

**101 Airborne: The Airborne Invasion of Normandy**

Haritaladaki tüm Alman'ların olmasını istiyorsanız (Chris? Olamaz! Stajyer Chris de Alman! Yapmayı!), oyun sırasında `YouGoSquishNow` yazın.

**Real War: Rogue States**

1. Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını oyun sırasında yapın.

Tuş Kombi.	Sonuç
Ctrl+Shift+ok+F9+S	Tüm orac-aerecler.
Ctrl+Shift+F	Savaş sisini kaldırır.

2. **Wire Frame:** Campaign Menu'de, sağ üst köşedeki animasyon tanka tıklayın.

**Bird Hunter: Wild Wings Edition**

Kod	Sonuç
wwflock	En yakın kuş kervanının olduğu yere gidersiniz.
wwcovey	En yakın yayla...
wwcolin	En yakın hayvan...
wwnofear	Kuşlar kaçmaz.
wwgobler	En yakın hindinin yanına işinlərsiniz.

**Highland Warriors**

Konsolu açmak için \ tuşuna basın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın.

Sonuç	Kod
Ahn	iarnrich
Tas	allthestones
Moden taşı	berthstone
Ağac	tiernbbeerr
Yiyecek	befal
Yenilmez birimler	kingeddieismyfrind
O anki görevi	serules
kazanma	serules

**Operation Tiger Hunt**

Oyun sırasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını uygulayın.

Tuş Kombi.	Sonuç
Shift + Z	Bölüm geçme.
Shift + Y	Sınırsız huk.

Splinter Cell (Demo versiyonu)

Konsolu açmak için TAB'a basın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın.

Kod	Sonuç
HEALTH	Sağlık.
AMMO	Cephane.
FLY	Yerçekimi katır.
INVISIBLE-1	Görünmezlik.
INVISIBLE-0	Görünmemezlik (!).





Robin Hood: The Legend of Sherwood

Oyun sırasında karakterlerinizden biri dururken ve mouse eğilme icon'undayken F11'e basın. Bu, konsolun açılmasını sağlayacak. Konsol açıldıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
GOODLUCK	Campaign'e yonca yaprağı ekler.
CASH	Para verir.
BINGO	Karakterlerinizin cephesine 999 olur.
IMMUNITY	Karakterlerinize dayanıklılık verir.
MERRYMAN	Neşeli bir adam verir.
TIMELESS	Zamanı durdurur.



Oregon Trail 2 (İpucu)

Vagon rengini değiştirmek için F4'e basın.

Pacific Gunner

History Menu ekranına giderek August 6th, 1945 (Hiroshima bombasının atıldığı tarih) tarihini seçin. Işıklı kitaba tıklayın. Daha sonra oyun sırasında aşağıdaki tuşları deneyin.

Tuş	Sonuç
W	Görevi kazanma.
K	Tüm düşmanları öldürme.
L	Görevi kaybetme.
A	Tam cephane.



Archangel

Yenilmezlik: 'standart.feel' dosyasını Notepad veya benzeri bir programla açın (dosyayı 'archangel'in dizinin altında bulabilirsiniz). Burada 'invulnerable 0', 'invulnerable 1' olarak değiştirin. Dosyayı kaydedin ve oyunu başlatın. Artık yenilmezsiniz.

Bu da notunuz: Dosyayı edit'lemeden evvel bir yedeğini alın. Başınızda gelecek; deprem, sel ve HDD patlaması gibi doğal felaketlerden Level dergisi sorumlu değildir.



Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

8 adam kazanmak için ilk mağaradayken 'Alt' ile '~' tuşlarında tombis parmağını basılı tutun. Adamların arasında 49 level bir Assassin ve 85. level bir Barbarian da bulunuyor.



Zapper (İpuçları)

Uçuş yeteneği: Bu yeteneği kullanmak için birinci dünyada 400 veya daha fazla puan kazanmalısınız.

Ultimate Zapper!: Bu silahı almak için bir dinazor kümesi satın alın.

Gizli bölümler: Arkadaşınızın komutlarını dinleyin ve onu izleyin.

Bölümü kazanma: Her bölümü kazanmak için altı yumurta toplayın.



Austin Powers Pinball

Oyun sırasında konsolu açmak için Print Screen tuşuna basıyorsunuz ve aşağıdaki kod'lara girdikten sonra Enter tuşuna basıyorsunuz. Bu işlemler sonrasında boy boy, en en hileleriniz oluyor.

Kod	Sonuç
IMPOSSIBLE	Start Mission'in ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 1	Groovy Baby'in ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 2	Electric Pussycat'in ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 3	Nineties'in ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 4	Virtucon Tour'un ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 5	Mutant Sea Boss'un ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 6	Fembots'un ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 7	Subterranean Probe'un ışığını yakar.
ENLARGER	Super Score alırsınız.
POWERSBALL	Powerball'u açar.
CRIMEY	Top, flipper'lar arasında blokları.
EXTRA SHAG	Extra Ball'un ışığını yakar.
FLASHER	2-Ball'un ışığını yakar.
CLOCKADELIC	Zamanı ortırır.
CLOCKAHOLIC	Zamanı azaltır.
PREMATURE	Son top.
BLIMEY	Video Mode'un ışığını yakar.
PANTS	Kickback'in ışığını yakar.
BUBBLY	Hot Tub'un ışığını yakar.
DANGER	Mystery'nin ışığını yakar.



Apache AH-64 Air Assault

Oyun sırasında aşağıdaki kod'lardan birini yazın.

Sonuç	Kod
Yenilmezlik	JKGODM
Görevi bitirme	JKMSUC
Sınırsız cephe	JKAMMO



CheatStation

Erkekliğin yüzde doksan dokuzu kaçmaka, biraz hile yapmak da delikanlıyı bozmaz diyebilir miyiz? Deriz.

Red Card Soccer 2003

Hile modu: tüm takımları, stadyumları ve finals modu açmak için isim olarak "BIGTANK" yazın. Himm, böylelikle oyunun geriye kalan hilelerini yazmama gerek kalmadı sanırız.



Burnout 2: Point Of Impact

Hile modu: herhangi bir kodu açığınızda seçeneklerde "Cheat Mode" açılacaktır. Hileler açıkken kazanılan puanlar ise sayılacak, üzgünüm.

Hasar almama: tüm Grand Prix şampiyonalarını alım madalyalarla kazanın.

Runaway: crash modun on beş bölümünü de altın madalya ile tamamlayın. Böylece crash modun çok daha serbest halini oynayabiliyorsunuz.

Face Off: şampiyonada tüm face offları kazanın. Geri kalan kodlar bana lüzumsuz geldi, yani oyunu bitirirseniz hepsi açıyor işte.



Dead To Rights

Hile modu: Tembel teneke modu: "New Game" ekrانında L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutarken aşağı, sol, aşağı, üçgen ve aşağı yapın. Doğru yaparsanız bir mesaj gelecektir. Bu mod bütün bölümleri, mini oyunları ve videoları açacaktır.

Sınırsız mermi modu: aynı yerde aynı tuşlara basılı tutarak yukarı, sol, aşağı, sağ ve yuvarlak yapın.

Sınırsız shotgun modu: sağ, yuvarlak(3), kare

Sınırsız double gun modu: üçgen, yuvarlak, yukarı(3)

Ödeme zamanı modu: kare(2), yuvarlak(2), sağ

Tek atış modu: üçgen, yuvarlak(3), sol

Keskin nişancı modu: kare(3), aşağı, sağ

Kolay düşman modu: kare, sol, üçgen, yukarı, aşağı

Haven: Call Of The King

Tam sağlık: oyun esnasında R2, L2, R1, yuvarlak, üçgen, L2, X ve kare yapın.



Colin McRae Rally 3

Not: Aşağıdaki hileler, disklerin bonus kodlarına göre düzenlenmiştir. Sadece doğru koda uyan hile çalışacaktır. Her hile için yazılan üç kodun bonus kodları sırasıyla "0976" ve "1154" olacaktır.

Jet: "VOBUUR" – "LOWWOH"
Boja Buggy: "NQFPIE" - "PHOUOT"
Hovercraft: "IURUOP" – "MHXIPE"
Battle Tank: "LHZWOUH" – "ZIUIUR"
R/C arabalar: "WWBDBU" – "AQVATU"
Ford Super Focus: "OQIZZY" – "UYNFVA"
Tüm arabalar: "MKCLLB" – "WWACNU"
Tüm yollar: "ODIATU" – "XWJUBU"
Tüm parçalar: "FHPCNU" – "UZVLB"
Tüm zorluklar: "WSNXZU" – "AUNAMA"



Zeki düşman modu:

üçgen, kare, sol(2), yuvarlak

Habersiz mod:

yukarı(2), aşağı(2), yukarı

Zor bölüm modu:

üçgen, kare, sol(2), yuvarlak

Sınırsız sağlık:

kare, üçgen, sol, yukarı, sağ

Sınırsız Shadow Stamina:

yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, aşağı

Sınırsız adrenalin:

sol, sağ, sol, yuvarlak, kare

Sınırsız zırh:

yukarı(3), kare, aşağı

Sınırsız çift Guncor:

üçgen, yuvarlak, yukarı(3)

Sınırsız insan kalkanı:

kare, üçgen, yuvarlak, üçgen, kare

Daha güçlü yumruk ve tekme:

aşağı, yuvarlak, sol(3)

Çift arbede saldırısı hasarı:

yuvarlak(2), yukarı(2), kare

Silahsız düşmanlar:

sağ, kare, sol, yuvarlak, üçgen

Umursamaz düşmanlar:

üçgen(2), yukarı(2), üçgen

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmek için Gameshark, Explorer, Code Breaker veya Action Replay cihazlarına sahip olmanız gerekmektedir. (M) Master (ana) kod anımlına gelir ve diğer kodları çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmaya oyunuzun versiyonu uyumlu olabilir.

Star Wars: Bounty Hunter

(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E
 EE949B36BCB22D72

Sınırsız kredi: CEA292FABC99B6

Konsept artı açmak: DEBF78ABC99B6

TCG kartları açmak: DEBF02B2BC99A81

Tüm bölgümleri açmak: CEBFF0AABC99A82

CEBF0B6BCA99A82

Star Wars: Bounty Hunter

(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E

EE949B36BCB22D72

Sınırsız sağlık: CEB86572BC99B87

Sınırsız hayat: CE04E5EBCA99B6

Bölümden çıkışma: CEC32C7ABC99B84

Çifte bumerang: CE04E57ABC99B84

300 Opal: 0E8C4EABCD99B83

0EB8C4EABCC99CAF / CEB8C4EABC99CAF

Tüm gökkuşakları: FE04F585BCA99B82

CE04F584BCA99A82 / FE04F586BCA99B84

Tüm tıslımlar: CE04E532BCA99B84

CE04E53EBCA99B84 / CE04E53ABC99B84

CE04E5C6BCA99B84 / CE04E5C2BCA99B84

Dead To Rights

(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E

EE9B13BEBCB237A2

Aleşe mermi: DE9E48A6E2AC9B84

Çılgın mermi: DE9E48A6E2AC9B6

Sınırsız adrenalin: DEB4312F719B83

Çok iyi dans etme: DEBC4CB4F299B83

Asla boğulmama: DEBC4202FB299B83

Tüm bölgümler: DE97930EBCA99B92

MINİ OYUNLAR:

Lockpick: DE9/93DEBCA99B84

Dans: DE9793DABC99B84

Speedbag: DE9793EBCA99B84

Ağırlık kaldırma: DE97931ABC99B84

Bilek gireşi: DE9793EBCA99B84

Bomba imha: DE9793EABC99B84

Boğulma: DE9793F6BCA99B84

VİDEOLAR:

Trailer: DE97930ABC99B84

Açılış: DE97931ABC99B84

Last Call: DE97931EBCA99B84

Catching Blatz: DE97931EBCA99B84

Old Sparky: DE97931ABC99B84

On the Loose: DE97932BCA99B84

A Late Goodbye: DE97932BCA99B84

Call to Eve: DE97932EBCA99B84

Rooftop Escape: DE97932ABC99B84

Meeting Fohook: DE979336BCA99B84

The Revelation: DE979332BCA99B84

Meeting the Mayer: DE97933EBCA99B84

Dick's Locker: DE97933ABC99B84

The Hand-off: DE9793C6BCA99B84

The Last Straw: DE9793C2BCA99B84

Enter the Twins: DE9793C2EBCA99B84

Chasing the Plane: DE9793CABC99B84

Waterman's Deal: DE9793D6BCA99B84

The End: DE9793D2BCA99B84

donanım

DOSYA KONUSU

DVD-R Yazıcılar

Artık DVD yazmak
daha kolay, daha
hızlı ve daha ucuz.
Ama yeterli mi?



sayfa 100

haberler

Xbox'la ilgili son dedikodular, AMD'nin yeni işlemcisi ve BIOS'un sonu. GeForceFX Ultra çıkacak mı?

dosya konusu

Artık DVD yazmak daha kolay, daha hızlı ve daha ucuz. Ama yeterli mi?

incelemeler

Samsung MagicBright 757MB

Dünyanın en iyi monitörü Samsung mu üretti? Fiyatı da uygun mu! Yoksa bu sadece bir düş mü?

Nokia 7650

Her yanından bir özellik çıkıyor, ekranına bakan bir dana gözünü alamıyor. Aman bir şey olmasın, biraz pahalı kendisi.

Creative Headset HS-300

Nihayet karlızmayı bozmadan düşmanı duymamızı sağlayacak bir kulaklık.

Creative Soundblaster Extigy

Creative bu seferde ses kartını kasanın dışına çıkarmış. Daha neler görürüz bakalım.

sf 98

sf 100

sf 102

sf 103

sf 104

HIS All-in-Wonder 9000 Pro

Ekran kartınız sadece oyunları oynatmasa da, TV oynatsa, video oynatsa...

USB 2.0 Drive-Kit

Hard-diskini oradan oraya taşımayı sevenler için birinci kalite bir çözüm.

ez's zone

Windows XP'de Mouse Sorunları

Windows XP'ye geçtiniz, hemende işiniziz. Ama o ne? Mouse'unuz aynı kanda değil. Kimseleri vuramaz olmuşsunuz. Çözümü burada.

donanım pazarı

Ne, nerede, kaçça? Onu mu, bunu mu, şunu mu? "Ne alsam acaba?" sorularından bunalan editörlerimiz bilgisayar almanın formülünü açıklıyor.

teknik servis

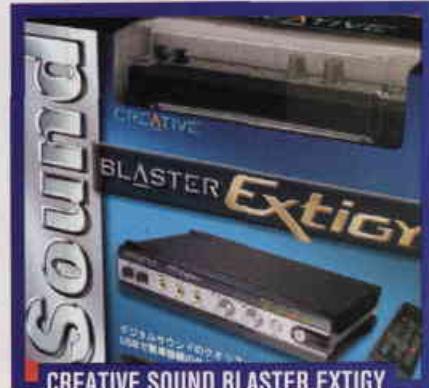
Siz sordunuz biz cevapladık, biz cevapladık siz sordunuz... Siz bir daha sordunuz biz bir daha cevapladık, biz bir daha cevapladık ve gerisini hatırlıyorum.

sf 105

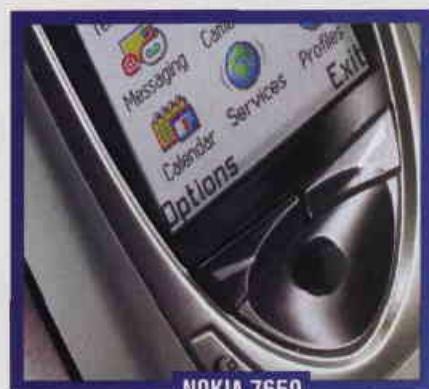
sf 106

sf 107

sf 108



SAMSUNG MAGICBRIGHT 757MB



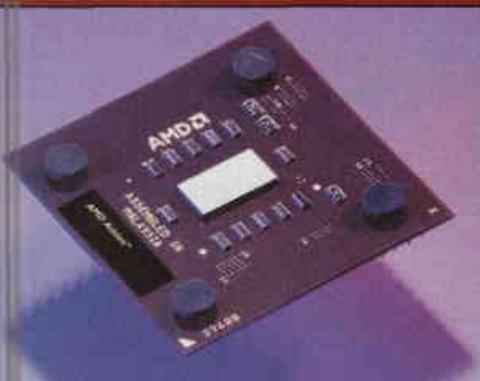
NOKIA 7650

Donanım Cinayetleri

Gülü seven dikenine katlanır, donanımı seven ise satıcısına. Bu heryer için geçerli değil elbette. Hatta ülkemize özel bir durum sanki. Ne yazık ki distribütöründen, mağazasına kadar bu ülkede ne sattığını bilmeyen o kadar çok insan var ki. Ve bu insanların (en azından distribütörlerle) çalışmak tam bir kabus. Bazen "şu ürün nedен incelenmedi" sorusu geliyor. Toptan cevap vereyim "ürünün distribütörün-

den fellik fellik kaçıyorum" çünkü. Buradan bütün firmalara açık bir çağrıda bulunuyorum. Eğer bilgisayarlarından anlamıyorsanız, bari değerli paraniza kiyip, işten anlayan ürün müdürleri, pazarlama ve PR elemanları tutun. Herkese büyük bir iyilik yapmış olursunuz. Yoksa elbet bir gün gazetelere manşet olacağız. "Donanım yüzünden adam mı vurulur?!?" diye...

athlonxp3000+



Athlon'ların çekirdeği her seferinde daha da ufalıyor.

AMD, yeni işlemcisi geçtiğimiz ayın ortasında piyasaya sürdü. Yeni Barton çekirdeğine sahip olan Athlon XP 3000+'ın gerçek saat hızı 2.16GHz. Barton ile birlikte Athlon'un çekirdeği biraz daha küçülüyor. Bu yeni çekirdeğin bir önceki Thoroughbred'den asıl üstünlüğü ise 256k yerine 512k L2 Cache'e sahip olması. Barton yine son dönemde T-bred'ler gibi 333MHz FSB'ye sahip.

512k L2 Cache'e geçiş Athlon XP'ye ol-

dukça performans getirmiş gibi. Çünkü Barton çekirdekli 3000+'ın saat hızı T-bred çekirdekli 2800+'dan daha düşük. Bu da aslında AMD'nin kısa sürede 3200+'ı da piyasaya sürebileceği anlamına geliyor. Ama şu an performans olarak yakaladıkları Intel'in bir sonrakini adını beklemeyi tercih ediyorlar gibi.

Bu güzel haberin yanı sıra AMD'den bir de kötü haber geldi. Clawhammer olarak da bilinen, 64-bitlik ilk masaüstü işlemcisi Athlon 64'lerin çıkıştı Eylül ayına ertelendi. AMD buna gerekçe olarak yeni çıkan Barton'ların ihtiyacı karşılaması ve 64-bit için henüz yeterli yazılım desteginin bulunmamasını gösterdi. Ancak serverlar için geliştirilen 64-bit Opteron işlemcisi 22 Nisan'da piyasada olacak.

Bu arada Apple ve AMD'nin 64-bit'e geçme konusundaki kararlılığına karşın Intel hala 32-bit'in önumüzdeki 6-7 yıl daha is göreceğini ve 64-bit'e ihtiyaç olmadığını düşünüyor. Bakalım kim haklı çıkacak.

ati, catalyst v3.1'i yayındı

Halen piyasadaki DirectX 9 uyumlu tek ekran kartı olan Radeon'lar için yeni sürücüler çıktı. En hızlı ekran kartı olan Radeon 9700 yeni sürücüler ile daha da hızlanıyor. ATI'nın verdiği bilgilere göre Max Payne %10, UT 2003 %20-%40, Jedi Knight II %17-%24 arasında daha fazla performans veriyor. Elbette bunlar sistemden sisteme de-

gisebilecek rakamlar ve arada ATI'nın abartması var mı biliyoruz. Ancak yeni sürücü ile NFS Hot Pursuit 2, Neverwinter Nights, Nascar 2003, Dungeon Siege ve Mafia'daki bazı grafik hatalarının düzeldiği kesin. Sürücülerini www.ati.com adresinden çekebilirsiniz. Sürücünün boyutu 5.8MB.

xbox dedikoduları yeni versiyon mu geliyor

Rivayetlere göre Microsoft Xbox'ın yeni bir versiyonunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Yeni versiyon oyunlar açısından herhangi bir değişiklik getirmese de, Xbox'ı daha gelişmiş bir medya oynatıcı ve bir WebTV haline getireceğini. Yani Xbox ile Internet'te sörf ve sohbet, TV programlarını kaydedip daha sonra izleme, yudu ve kablo TV yayınlarına uygunluk gibi yeni özellikler gelebilir. Hatta Xbox ilk duyurulduğunda gündemde olan "Temel PC özelliklerine sahip bir oyun konsolu" iddiaları tekrar gündeme düşecektir. Bu yeni versiyonda Windows XP'nin Media Center versiyonunun kullanılacağı da söyleniyor. Ancak bu versiyon Windows XP Pro'nun tüm yeteneklerine sahip olduğundan bir miktar kırıplıracak.

Xbox ile ilgili ikinci rivayet ise, Mayıs ayında yapılacak olan E3'de kozmetik değişiklikler yapılmış bir versiyonun çıkacağı. Yani Xbox tamamen aynı kalacak

ama kasası biraz ufalıp daha sık bir görünümne kavuşacak. Aynı Sony'nin PS 1'a yaptığı gibi. Yeni görünüm daha çok bir DVD-Player'ı andıracakmış. Her ne kadar bir arada geçmese de bu iki söyleşinin bir biri ile ilgili olduğunu görmek pek zor değil. Bu da gerçek olma ihtiyallerini artırıyor.

Bu arada Xbox'ta Linux çalıştırılmaya yönelik faaliyetler sürüyor. Windows isimli Linux firması, Xbox'ta Linux çalıştırabilen ilk kişiye 200.000\$ ödül vereceğini duyurmuştu. Mod-chip takılmış bir Xbox'da Linux çalıştırınan bir grup bu ödülün yarısını kaptı. Ancak diğer yarı için çip takılmamış, modifiye edilmemiş bir Xbox'ta Linux çalıştırmak gerekiyor. Bunu başarabilen yok henüz. Bunu başarabilmek için Microsoft'un resmi onayının olması gerekiyor. Bu amaçla Xbox Linux grubu Microsoft'a açık bir mektup yazarak onay istediler. Ne dersiniz, sizce Bill amca izin verir mi?



donanım dünyasından kısa haberler

3DMark03 Çıktı Futuremark'ın (eski MadOnion) popüler Benchmark yazılımı 3DMark03 sitesinden yayınlandı. Tamamen DirectX 9 uyumlu olan yeni versiyonda sistemi daha fazla zorlayan 4 yeni oyun demosu bulunuyor. Bu arada GeForceFX düşük skor aldığı için NVIDIA'nın hisşmine uğrayan

3DMark03'ün gerçek performans mı yoksa sentetik performans mı verdiği pek çok tartışıldı. Sonunda Futuremark teknik ve okkalı bir açıklama ile tartışmayı bitirdi.

Blue-Ray Lisansları Başladı Blue-Ray olarak bilinen yeni jenerasyon DVD formatının lisans çalışmaları başladı. 20.000\$ ile 60.000\$ arasındaki lisans ücretini ödeyen firmalar Blue-Ray ürünlerini üretmeye başlayabilecek. Bu da bu yeni teknolojinin bu sene sonu ile gelecek sene başında piyasada gö-

rülmeye başlayacağı anlamına geliyor. Elbette teknolojinin yaygınlaşması çok daha uzun bir süre alacaktır. Yeni format sayesinde 12cm'lik bir diske 27GB veri saklanabiliyor.

Intel DDR'da Kararlı Geçmişte RD-RAM'e yatırım ile ömrünün hatasını yapan Intel DDR-RAM'i desteklemek konusunda yoğunluğlu gibi. Yeni çipsetleri Springdale ve Centerwood ile DDR 266, 333 ve 400'ü destekleyecek olan Intel böylece RD-RAM'e bütünüyle sırtını dönmiş oluyor. Yeni çipsetler



geforcefxultrayokmu? gameboyadvancesp

Bu ay en çok konuşulan konulardan biri üretim sorunları yüzünden, GeForceFX'in Ultra versiyonunun olmayacağı üzerineydi. Pratikte GeForceFX'in Radeon 9700 Pro'dan daha yavaş olması anlamına gelen iddia küçük çaplı bir infial yarattı. NVIDIA'nın konu hakkında açıklaması "ne evet, be hayır" cinsindendi. GeForceFX Ultra piyasaya sürülecekti, ancak kısıtlı sayıda üretileceği için ancak ön siparişler karşılanabilecek ve piyasada bulmak biraç zor olacaktı. Bu açıklama durumu yarıştırsa bile, Şubat sonu itibarıyle GeForceFX'in piyasaya çıkmaması ile birleşince şirketi yine

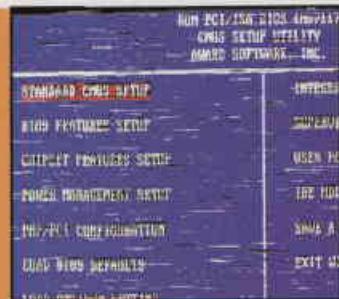
zor durumda bıraktı. Bu arada ATI'nın yeni R350 çipinin isminin Radeon 10000 değil Radeon 9800 olacağı öğrenildi. Üretimi ne başlandığı iddia edilen yeni kartın Radeon 9700'den %40 hızlı olduğu ve Nisan ayında piyasada olacağı söylendi. Henüz net bir resmi açıklama yok.



Abit GeForce FX OTES III

BIOS'a veda

Nihayet birileri bizi işkenceden kurtarmaya karar verdi. Geçen 20 senenin ardından, ilk IBM PC'den günümüze varlığını koruyabilen tek parça BIOS oldu. Küçük değişiklikler yapılısa da BIOS çağ dışılıktan kurtulmadı ve halen kullanıcılar için bilgisayarın en korukulan yeri. Intel bunu değiştirmek için kolları sıvadı ve BIOS yazılımcısı iki firma ile birlikte EFI adında yeni bir sistem geliştirdi. Kendi içinde küçük bir işletim sistemi olan EFI ile birden fazla işletim sistemini yüklemek ve yönetmek, HDD'de partisyon yaratmak, açılmayan bir işletim sistemi-



Arkam döñ ve çok istenmeyorsun artık! Bir zamanlar sen de bana acımadın, çaktın kaldın, açılmadın....

ni tamir etmek, işletim sisteme girmeden yüklü sürücülerini değiştirmek ve benzeri bir çok gelişmiş özelliği sahip olacağız. Üstelik EFI yüksek renk ve çözünürlüğü destekleyen artı bilgisayarımızı açtığımız anda düzgün görüntülerle karşılaşacağız.

800MHz'lık FSB ve Dual-DDR teknolojilerini destekleyecek.

Bu arada Samsung, Hynix ve Infineon'un 256Mbit DDR400 bellek modülleri Intel'den Springdale çipseti ile kullanılabilir onayı aldı. Bu da DDR400'ün yaygınlaşması için önemli bir adım.

Xbox gamepad'ını PC'ye takmakla yetinmemişler, bir de takım olsun diye boyamışlar.



PC için Xbox Gamepad Xbox'ın gamepad'ını beğenip de PC'de neden yok bundan diyenlere müjde. Bir Xbox gamepad'ını alıp bir kablo değişikliği ile PC'ye takabilirsiniz. Gerçek memlekette satılmadığından baya tuzluya gelir ama olsun. Hırs yapmak için ilginç bir konu. İşlemin detaylarını www.blaggedhardware.net adresinde bulabilirsiniz.

NEC Tekrar oyun Pazarında Çok geçmişlerde kaan TurboGrafx-16 ile bir zamanlar konsol piyasasında olan NEC oyun piyasasına dönüyor. Şimdi sadece oyun üreticek olan NEC'in ileride yeni bir konsol macerasına girip girmeyeceğini göreceğiz. Ama kurt

Herhangi bir rekabetle karşılaşmaya bile Nintendo yerinde durmayı sevmiyor. Geçen sene içinde GameBoy Advance satışlarında %56, oyuncularında ise %24 artış sağlayan Nintendo yeni versiyon GBA ile bu rakamları 2003'de daha da yukarı çekmeyi planlıyor.

Yeni GBA'nın sistem özellikleri içindeki değişim ekranın kendinden işığa sahip olması ve şarj edilebilir pil, Boyalı ek bir ışık kaynağına ihtiyaç olmadan karanlıkta da GBA oynayabileceksiniz. Ayrıca GBA SP'de tasarım tamamen değişmiş ve cihazın boyu ufalmış. Kare formunda ve katlanabilir şekilde tasarılanan GameBoy Advance SP cihazın ge-

nel çizgisinin dışına çıksa da klasik GBA'dan daha fazla ilgi çekecek gibi, GBA SP önumüzdeki aylarda piyasada olacak. Ancak GBA'nın piyasadan kalıp kalkmayacağıni henüz bilmiyoruz.



Yeni GameBoy biraz kutu kutu ama daha yetenekli ve ufak.

n-gagelondra'daydı

Nokia'nın GameBoy'a rakip olarak çıkarmayı planladığı, cep telefonu özelliklerine sahip, yeni taşınabilir oyun consolu Londra'da görücüye çıktı. Nintendo'nun yeni açıkladığı GameBoy Advance SP'ye yakın bir fiyatla sahip olması planlanan N-Gage cep telefonu özelliğine sayesinde, GPRS ve Bluetooth kullanarak çok oyunculu oyunları da destekleyecek. Henüz sadece Sega, Taito, THQ ve Ei-

dos'un oyun üreterek destek vereceğini açıkladığı N-Gage yılbasından önce piyasada olacak.



sofrasına dönen bu pazara bu saatten sonra kimsenin kolay kolay girebileceğini sanmam.

Savaş IT'yi de gerdi Amerika'nın Irak'a "dalmak" taki anlamsızı ve savaşın her geçen gün yaklaşması IT sektörünü de etkiliyor. Son bir kaç yılı etkileyen krizi atlataltı cittidir bir yükselse eğrisi yakalayan bilgisayar firmaları savaş çıkmaması durumunda bu sene %20 oranında büyümeye ve fiyatlarında ciddi düşüş bekliyor. Ancak uzun ve zorlu bir savaşın her şeyi alt üst edeceğini, tekrar işten çıkarmaların ve bilgisayar fiyatlarında artışın yaşanacağı tahmin ediliyor.

DVD yazıcı almanın vakti geldi mi?

DVD Yazıcıları



Bilgisayarlar teknolojileri içinde en hızlı gelişenlerden biri optik medya. CD-ROM'ların sonunun hızla yaklaştığı, 52GB kapasiteye sahip Blue-Ray standardının iyiden iyiye kendini gösterdiği günümüzde, DVD-ROM yükselişine devam ediyor. Elbette DVD-ROM'lar yaygın ve fiyat olarak hala CD-ROM'ların çok gerisinde. CD yazıcıları ve CD-R medyanın fiyatındaki büyük düşüş sayesinde, artık bu yazıcılar bilgisayarların standart bir parçası haline geldi. Bugün 40X hızındaki kaliteli bir CD yazıcıyı 55\$'a, boş CD-R medyayı da 250.000TL'sına alabiliyoruz. DVD yazıcı fiyatları 300\$ - 400\$ arasında değişirken, medya fiyatı 2\$ - 4\$ arasında.

Ancak 700MB kapasite sınırı her geçen gün daha dar gelmeye başlıyor.

CD'lerin kendisine verdığımız fazlasını parayı, onları saklamak için aldığımız çanta ve raflara harcıyoruz. Son yaptığım sayımda ofiste 3000, evde ise 1400 kadar CD tespit ettim. Önümüzdeki bir iki senenin içinde aynı Floppy Disket'lerin yerini CD'ye bırakması gibi, CD'lerin de yerini DVD'ye bırakması kaçınılmaz.

Bugünden DVD yazıcı kullanmanın şart olduğu bazı durumlar da var. Buların başında dijital video geliyor. Özellikle DV-Cam'ı olanlar için, çektiğleri videoları saklayabilmenin pratik sayılabilenek başka bir yolu yok şuna an. Üstelik dijital video yazılımları oldukça geliştiriliyor. Başka hiç bir yazılıma ihtiyaç duymadan, çektiğiniz videoları kolayca capture edip editleyebilmenizi, DVD menüler hazırlayabilmenizi ve hatta hazırladığınız kişisel DVD videoları basabileceğiniz sağlıyorlar. Bunların en gelişmiş ve popüler olanı Pinnacle'in Studio 8.0 programı.

DVD'lerin yüksek kapasitesi veri saklama konusunda da CD'den daha avan-



tajlı olabiliyor. Özellikle çok büyülü ebatlarla çalışıyorsanız. Mesela Level'in tüm grafikleri ile matbaaya giden dijital versiyonu tam 6 CD tutuyor. Ancak aynı dosyaları tek bir DVD'ye sıkırmak mümkün. Böylece dosyaları hem daha güvenli bir medyada saklamış oluyorsunuz hem de arşivlenmesi kolay oluyor. Internet bağlantı hızlarının artmasıyla (rivayete göre memleketimizde böyle bir şey olacakmış 10 sene içinde), download ettiğimiz dosyaları saklamak da elbet birgün başa bela olacak.

Bitmeyen Format Kavası

Halen evde dijital video üzerine uğraşan veya büyük kapasiteli dosya saklama ihtiyacı duyan pek az kullanıcı var ve CD'ler yoğunluğun işini rahatça görür. Fiyatını da göz önüne alıncı ortalamalı kullanıcılar için CD yazıcılarının daha avantajlı olduğu kesin. Ama DVD yazıcılarının yaygınlaşamamasının tek sebebi fiyat değil. DVD yazıcılar konusunda ilk günlerden beri süren format kargasası, bu teknolojiyi kullanmak isteyenle-

Üç adımda şahsa özel DVD film

Kendi çektiğiniz görüntülerle bir DVD film hazırlamak ister misiniz? Aynı piyasadaki DVD filmleri gibi, menü-sü olan, basit efektlerle süslülmüş, alt yazı ve geri plan müzikleri ile bezenmiş bir film hazırlamak çok kolay. Elbette öncelikle gerekli cihazlara ve yazılıma sahip olmalısınız. Yani bir kamera, DVD yazıcı, Firewire veya Capture kartı olan bir bilgisayar ve bir Video Editing yazılımı.

Takala Günümüzde DV Cam ile çekilen görüntüleri bilgisayarınıza aktarmak çok kolay. Kameranızı Firewire bağlantısı ile bilgisayarınıza bağlıyorsunuz ve Studio 8'de eş zamanlı olarak izlerken bilgisayarınıza kaydediyorsunuz. Çok fazla hard-disk alanı gerektiği unutmayın. Ayrıca bilgisayarınıza aktardığınız videolar 14 dakikalık parçalar halinde olmak zorunda. Bu yüzden çekim yaparken 14 dakikadan uzun sahneler çekmemeye dikkat edin.



Kurcalı Şimdi sıra aktardığımız görüntüler üzerinde oynama yapmakta. Üst pencerede kaydettiğiniz görüntüyü ayrıca kendisi otomatik olarak küçük sahnelerde ayırıyor. Kamera kayıt tuşuna her basıp kaldırınca sahne atlamış oluyor. Bunları tutup sürükleyerek istediğiniz sırada yerleştiriyorsunuz. İstediklerinizin başından sonundan kırmak veya ikiye bölmek de mümkün. Ayrıca hazır menülerden kullanarak bölüm aralarına

geçişleri koyuyorsunuz. Programın text editörü sayesinde jenerik ve alt yazılar hazırlayabiliyorsunuz. Bu basit ekranı acemi çekim olarak giren görüntüler, bir sonrakine montajı tamamlanmış bir amatör DVD film olarak geçiyor.



Bastır Bu ekranda DVD (aslında VCD'de olabilir) filmimizin görüntüsü ve ses kalitesini ayarken sonra tek dikkat etmememiz gereken filmimizin DVD'ye sıkıbilin en kaliteli versiyonunu hedeflemek. Ayarlar yapıldıktan sonra geriye kalan tek iş "Create Disc"'e basıp eserimin pişmesini beklemek.

rın korkulu rüyası. Standartlar belirlenirken DVD-RW ve DVD+RW olarak iki cepheye bölünen firmalar hala bir ortayla bulmama konusunda ısrarlılar. Bu iki format temelde birbirlerine oldukça yakın. Üstelik her ikisi ile yazılan DVD'ler hem bilgisayarlarımızdaki DVD sürücüler hem de DVD Player'ların genelinde sorunsuz çalışıyor.

DVD-RW destekleyenler ilk DVD formatını da belirleyen DVD Forum üyeleri. Bunların içinde Pioneer ve Teac başı çekiyor. DVD+RW formatını ise DVD+RW Alliance destekliyor ve başı çekenler CD'nin yaratıcıları Sony ve Philips. Geçtiğimiz sene DVD-RW formatı çok daha öndeymi ve DVD+RW'yi alt edip standartlaşacak gibi görülmüyordu. Çünkü DVD-RW çok daha önce piyasaya çıktı ve hem daha hızlı olması hem de daha uygun fiyatıyla kısa sürede yaygınlaştı. Buna karşın 2003'ün başından itibaren DVD+RW cephesi ciddi bir atağa geçti. Hız ve fiyat olarak arayı bir parça kapatıp Microsoft'un desteğini arkalarına aldılar. Üstelik DVD+RW formatının dijital video konusunda bir artısı var. Bu yazıcılarda bulunan Lossless Link teknolojisi sayesinde yazım işlemi sık sık duraklatılabilir. Variable Bit-Rate videolar oluşturulabiliyor. Bu karmaşık terimlerin detayına girmeyeceğim, zaten dijital video ile uğraşanlar aşınadır.

Format uyumsuzluğundan kaynaklanan en büyük risk yazdığını DVD'lerin özellikle DVD Player'larda çalışmaması. Çünkü kimi Player'lar her iki formatı da desteklerken kimisi sadece DVD-RW kimisi de sadece DVD+RW destekliyor. Malesef bu konuda hangi formatları kimin desteklediğini görebileceğiniz derli toplu bir kaynak da yok. Ancak aynı markanın yazıcı ve player'ının uyumlu olabileceğiinden emin olabiliyoruz. DVD+RW'nin avantajlı olduğu diğer bir konuda bu. Çünkü Sony, Philips gibi markaların Player'ları piyasada çok daha yaygın.

DVD-RW'nin en önemli avantajı hala da-



Bizce piyasanın en iyi iki CD yazıcısı. DVD-RW sürücüler içinde en yüksek performans ve kaliteye sahip olan Pioneer DVR-A05. Eğer DVD+RW formatına bütünüyle sırtınızı dönmemi düşünüyorsanız bugün için kusursuz bir seçim. Ancak her iki formata da yatırım yapmaktan yanaysanız Sony DRU-500A'dan daha iyi bir yazıcı bulamazsınız. Aslına bakarsanız DRU-500A açık olarak piyasadaki en iyi DVD yazıcı. Ama malesef aynı zamanda en pahalı.

ha hızlı olması. Bu yazıcılar DVD-R'a 4x, DVD-RW'ye ise 2x hızında yazabiliyor. DVD+RW yazıcılarda ise hem DVD+R hem DVD+RW'lere yazım hızı 2.4x. CD'ye 52x yazarken DVD'ye en fazla 4X yazabiliyor olmak sizin yanıtmasın. Aynı okuma hızı gibi yazmada da, DVD'lerde kullanılan "x" değeri ile CD'lerde kullanılan farklı. 4x hızındaki bir DVD yazıcı ile saniyede maksimum 5.4MB yazarken, 52x hızındaki bir CD-RW sürücü ile saniyede maksimum 7.8MB yazabiliyorsunuz. Yani CD yazıcıları hala daha hızlı olsa bile fark çok fazla değil ve bir sonraki DVD yazıcı kuşağında DVD'ler lehine değişecek.

Hem Artı Hem Eksi

Aslında bu sene içinde gerçekleşen bir gelişme format karmaşasını kaldırmasa da bu konudaki riskleri azalttı. Sony bu senenin Ocak ayında hem DVD-RW hem de DVD+RW destekliye sahip olan DRU500-AX modelini piyasaya sürdü. Sony'yi takip eden NEC'de kısa süre sonra benzer bir yazıcıyı piyasaya sürdü. Fiyatı daha pahalı olsa da bu tip çift format destekli yazıcıları alanlar ilerde hangi formatın standartlaşacağını dert etmek zorunda kalmayacaklar. Aslında bu hareket de DVD+RW'nin işine yarıyor. Çünkü şu ana dek DVD Forum üyelerinden hiç biri bu tip bir yazıcı çıkarabileceğini söylemedi.

Tüm bu karışıklığa rağmen DVD yazıcıla-

rın geleceği yine de çok parlak. Bu sene bitmeden bir sonraki kuşak DVD yazıcıları birlikte 8x hızına da ulaşmış olacağız. Böylece hız olarak DVD yazıcıları CD yazıcıları geçmiş olacak. Belki yeni kuşakta tüm markalar her iki formatı birden destekleyerek en azından kendi içlerinde uyumsuzluğu aşacaklar.

2004 yılı ise görünüşe göre DVD yazıcıları bir yıl olacak. Eğer fiyatlar bu hızla düşmeye



devam ederse gelecek sene içinde 150\$ civarındaki CD yazıcıları ve 1\$ civarındaki medya'yı görebileceğiz. Böylece DVD yazıcılar satın alınabilirlik sınırına inmiş olacak. Bu çok daha hızla yayılmasına ve üretim miktarının artmasıyla birlikte fiyat düşüşünün daha da hızlanması sebep olacaktır.

Ayrıca Panasonic geçenlerde yaptığı bir açıklamada yeni geliştirdiği bir lazer sayesinde 2004 yılının ilk yılında 16x hızında yazabilen bir DVD yazıcıyı piyasaya sürebileceğini iddia etti. Bu neredeyse en hızlı CD yazıcıdan 3 kat daha hızlı demek.

DVD yazıcı piyasasındaki son durum ve geleceğine dair görüşlerimiz bunlar.

Üretici	Philips	Pioneer	Toshiba	Teac	Sony	NEC	Aopen
Model	www.philips.com DVDRW228K100	www.pioneerelectronics.com DVR A05	www.toshiba.com SD-R5002	www.teac.com DV-W50E	www.sony.com DRU-500A	www.nec.com ND-1090A	www.aopen.com DVRW2412PRO
Firma	Philips Türkiye www.philips.com.tr	Sky www.sky.com.tr	Kont www.kont.com.tr	Sky www.sky.com.tr	Sony www.cony.com.tr	—	Çözüm www.cozum.com
Fiyatı	390\$ +KDV	347\$ +KDV	340\$ +KDV	391\$ +KDV	Belli Değil	Belli Değil	Belli Değil
Teknik Veriler							
Format	DVD+R/RW	DVD-R/RW	DVD-R/RW	DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD+R/RW
DVD Yazma Hizi	2.4X	4X	2X	4X	2.4X / 4X	2.4X / 3.9X	2.4X
DVD Yeniden Yazma Hizi	2.4X	2X	1X	2X	2.4X / 2X	2.4X / 2X	2.4X
DVD Okuma Hizi	8X	12X	12X	12X	8X	8X / 10X	8X
CD Yazma Hizi	12X	16X	16X	16X	24X	16X	12X
CD Yeniden Yazma Hizi	10X	8X	10X	8X	10X	10X	10X
CD Okuma Hizi	32X	32X	40X	32X	32X	40X	32X
Bellek	2MB	2MB	2MB	2 MB	8MB	2 MB	2 MB

SAMSUNG MAGICBRIGHT 757MB

Geçen ay Donanım Pazarında Samsung'un yeni MagicBright serisi monitörlerinden az da olsa bahsetmiştim. Şimdi bu yeni teknoloji ile donanmış serinin 17"lik modelini derinlemesine ele alacağız. MagicBright için Flat monitörlerin çıkışından bu yana kayda değer bir yenilik olarak karşımıza çıkan ilk teknoloji diyebiliriz. Bu monitörün beni heyecanlandırmamasının sebebi bu.

MagicBright'in temel mantığı daha yüksek parlaklık seviyelerine çıkabilmek. Ama bunu yaparken hem renk canlılığını ve görüntü kalitesinden kayıp vermeme, hem de tüp ömrünü kısaltmamak. Bugüne kadar gördüğümüz monitörlerde parlaklığın artması ekrandaki beyaz miktarının artmasından ibaretti. Bu yüzden parlaklığın ayrıca renkler soluklaşır görüntü sisli hale gelirdi. Bize fazla parlaklığın iyi bir şey olmadığını, görüntüyü yüksek kontrast'ın güzelleştirdiğini savunup dururduk. MagicBright'da ise parlaklığını artırmak görüntüde beyaz miktarını artırmak değil, ekrana gerisindeki elektron tabancasından daha parlak, daha aydınlatıcı görüntü vermek anlamına geliyor. Bu sayede parlaklığı açık renkler solmak yerine daha da canlı

hale getiriyor, ekrandaki görüntü göz alıyor. Özellikle oyun oynarken ve film izlerken görüntü güvenliğindeki bu farkı açıkça görebiliyorsunuz. Samsung'un MagicBright'larda kullandığı gamma Electron Gun sayesinde ulaştığı parlaklığın rakamsal değeri $330\text{cd}/\text{m}^2$. Standart CRT monitörlerde bu değer ancak $150\text{cd}/\text{m}^2$, daha kaliteli Trinitron tüplü monitörlerde ise $200\text{cd}/\text{m}^2$ 'dir. MagicBright'in görüntü parlaklığı, rakamsal olarak da gayet açık.

3 MagicBright Modu

Monitörün daha parlak olması her zaman istenen bir şey de değil elbet. Oyun oynarken isteyeceğimiz parlaklık seviyesi, Internet'de dolasırken isteyeceğimiz fazladır. Hele şu an benim yaptığım gibi yazı yaziyorsanız gözünüzün yorulması için parlaklığı iyice aşağı çekmek gerekir. Normalde bunun için sürekli ayarlara girip çıkış parlaklık, kontrast ve renk sıcaklığını ayarlamak gereklidir ki zahmetli bir iştir. İki paragraf yazının arasında "Hadi bir Ultra Assault oynayıp rahatlayayım" deseniz hevesinizi kaçırrı. Samsung yeni serisinde bunu farketmiş ve monitörün üzerine bir MagicBright tuşu koymuş. Bu tuşa bastığınızda Entertain, Internet ve Text modları arasında gidip geliyor, tek tuş ile bu

zahmetli işten kurtuluyorsunuz. Üstelik bu sadece parlaklık, kontrast ve renk sıcaklığını değiştirmekle kalmıyor; üç moddan birindeyken, o işlevde göre farklı tepkiler veriyor. Mesela Entertainment modunda oyun oynuyor veya film izliyorsunuz. Siz karanlık bir sahnedeyseniz monitörün parlaklık ve kontrastı otomatik olarak biraz daha azalıyor. Böylece gölgeler daha da koyulaşıyor, siyah bölgeler hafif gri çıkmıyor ve karanlık atmosferi daha iyi hissediyorsunuz. Ama aydınlatıcı bir sahneye geldiğinizde parlaklığını artırıyor ve o sahnenin canlılığını artıryor. Yani bir anlamda oyundarda atmosferi değiştirmek için monitör de bir şeyle yapıyor. Elbette Counter-

Strike gibi "Atmosferi neleyelim düşman görüsün yeter" tipi oyundarda bu hoş bir durum değil. Bu durumda MagicBright modlarından birini seçmemiş, parlaklıği monitör ayarlarından artırmak zorundasınız. Ama emin olun bir daha "çok karanlıktı, göremedim düşmanı" dediğiniz duyulmayacak.

Diger Özellikler

Şimdi MagicBright 757MB'nin diğer özelliklerine bakalım birazda.

757MB, 17" monitörlerde standart olan 16.0" görülebilir alanına sahip. Elbette tam düz ekrana sahip ve ayrıca ekranın nokta çözünürlüğü 0.20mm. Görüntü kalitesinin en önemli kriterlerinden olan nokta çözünürlüğü için 0.20mm mükemmel bir değer. Bugüne kadar test ettiğimiz hiç bir monitör bu değerin altına inebilmiş değil. Piyasadaki 17" monitörlerin (Trinitronlar dahil) çoğu 0.24mm seviyesinde kalır.

Monitörün üzerinde çok tabakalı bir yansıtma önleyici, yani anti-glare tabakası var. Bu sayede ince olmasına ve görüntüyü koyulaştırmamasına rağmen ekrana düşen yansımaları gayet iyi önlüyor.

Monitörün çıkışıldığı en yüksek çözünürlük 1920x1440 ve üstelik bu çözünürlükte 64Hz tazeleme oranı verebiliyor. 1600x1200 çözünürlükte tazeleme oranı 76Hz, 1024x768 çözünürlükte ise 116Hz. Bu noktada diğer herşeyi bir yana bırakıp 757MB'ye şapka çıkarmak gerekiyor. Çoğu 19" monitör bile bu tazeleme oranlarına ulaşamıyor. Bu kadar yüksek tazeleme oranlarında bir 17" monitörü ne inceledik ne de duyduk.

Şimdi bir düşünelim... Hem görüntü kalitesinde yıllardır göremediğimiz ciddi bir gelişme, yeni bir teknoloji, hem nokta çözünürlük ve tazeleme oranı olarak görülmemiş bir performans, hem de gayet uygun bir fiyat. Üstelik ilk defa bir monitör oyunculara yönelik bir artışı var, ofistense, evde kullanılmayı hak ediyor. Samsung MagicBright 757MB, maddi açıdan çok sınırlı değilseniz, kesinlikle ilk tercih edilmesi gereken 17" monitör.

level hit



Resimde gördüğünüz, ek özelliklere sahip kademeli opsiyonel. Standart modellerde bulunmuyor.

ARTILAR: Yüksek parlaklık
0.20mm nokta çözünürlük
1024x768 @ 116Hz tazeleme oranı
Uygun fiyat
EKSİLER: Monitör değiştirmeye kısırtırıyor



NOKIA 7650

GPRS, Java, fotoğraf çekenin derken cep telefonları geçtiğimiz sene içinde çok büyük gelişme kaydetti. Bu gelişimi temsil eden telefonların öncüsü hiç kuşkusuz Nokia 7650.

Aslında Nokia 7650'ye basit bir PDA ile cep telefonu karışımı gözüyle bakmak yanlış olmaz. Çünkü not tutma, yapılacak işler listesi, Java sayesinde program yüklenebilir olması ve PDA'ya yaklaşan ebattaki renkli ekraniyla ürün, sıradan bir cep telefonunun ötesinde özelliklere sahip.

Nokia 7650'nin kullanıcıları en çok cezbedecek özelliği elbette fotoğraf çekenin. İki parçadan oluşan ana gövdenin arka kısmını aşağı doğru kaydırıldığınızda aşağıdan tuşlar çıkarken, arka kısmında da 3,5 mm'lik bir objektif ile karşılaşırıysınız. Kamera, 640x480 gibi hiç de kötü olmayan bir çözünürlükte 60 tane fotoğraf çekeniliyor. Kaç fotoğraf çekeninizi, diğer uygulamaların ne kadar hafıza kullandığına bağlı. Çektiğiniz resimleri daha sonra MMS ile başkalarına yollayabilir veya bilgisayarınıza upload edebilirsiniz.

Java Oyunlar

Telefonun diğer bir özelliği Bluetooth bağlantısına da sahip olması. Bu sayede formatı destekleyen tüm cihazlarla kolaylıkla iletişim kurup dosya veya kontakt alışverişinde bulunabiliyorsunuz. Oyuncular için 7650'nin en çekici özelliği biri ise Java des-

teği. Böylece Java ile programlanmış bir dolu oyun arasından kendi seçiklerinizi download ederek oynayabiliyorsunuz. Java destekli oyunlar, normal cep telefonu oyunlarından hem grafik hem de oynanış olarak daha iyi. Her geçen gün Java oyunları daha da gelişiyor ve ilgi çekici hale geliyor. Bunun en önemli göstergesi, Splinter Cell ve Rainbow Six gibi oyunların cep telefonuna uyarlanmış küçük versiyonlarının çıkışması (bilgisayarındaki versiyonlarıyla alakası yok, aman dikkat). Hatta Prince of Persia gibi klasikleri bile cep telefonunuzdan oynayabilirsiniz. Elbette bu oyunların kalitesi telefonun ekran boyutu, çözünürlüğü ve renk sayısıyla da alakalı. Nokia 7650, büyük tam renkli ekraniyla bu konuda rakip tanımıyor.

Tüm bu gelişmiş özellikler, 7650'nin cep telefonu olarak kullanışsız olmasına da yol açmayı.

7650'nin en büyük dezavantajı ise ebatının büyük olması. Özellikle kalınlık ve genişlik olarak yeni kuşak telefonlar

içinde en irisi. Entegre kamera, büyük bir ekran ve akla gelebilecek her türlü özelliğe sahip olduğu için bu anlaşılmabilir bir durum ama yine de böylesi büyük bir telefonla doğrudan ilişkili değil.

Telefonun numara tuşlarının, aşağıya doğru kaydırıldığı ortaya çıkan arka panelde olduğunda söylemiş. Bu tuşları kullanmaya genelde gerek duyuyorsunuz. Ekranın altında bulunan üç menü tuşunun yanı sıra bunların hemen altındaki thumb-pad ile bütün fonksiyonlara ulaşmak mümkün. Sadece kayıtlı olmayan bir numarayı ararken veya mesaj yazarken arka parçada gizli olan tuşları kullanma ihtiyacı duyuysunuz.

Carpıcı tasarımı, ebatından beklenmeye başarılı ergonomik yapısı ve akla gelebilecek her türlü özelliğe sahip olmasıyla Nokia 7650 çok güzel ama sadece cep telefonundan daha fazlasına ihtiyacı olan ve buna bir bilgisayar parası yatırabilecekler için.

Fiyat: 950.000.000 TL

İthalat: Nokia

www.nokia.com.tr



CREATIVE HEADSET HS-300

Ses kartları ve hoparlörlerde liderliği bırakmayan Creative kulaklığa dehne de el attı. El atar atmaz da alışlageldiği üzere, benzeri olmayan bir ürünle karşımıza çıktı. Creative'in bu kulaklığını Discman'lerde kullanılan, başın üzerinden dolaşmak yerine, ensenizden dolaşan tipte. Bu kulaklıklar daha rahat olması, başı sıkırmaması ve aynı zamanda görüntü olarak daha sık durması açısından avantajlı. "Boşver görüntüyü" demeyin. Bir donanımı kafanızda takıyorsanız güzel görünmesi de gereklidir.

Bu kulaklığın diğerlerinden farkı aynı zamanda üzerinde mikrofonda bulunması. Yani bugüne kadar gördüğümüz hem üzerinde mikrofon bulunan hem de boyun arkasından dolaşan ilk kulaklıktır. Creative'in sesle ilgili kalitesiz iç çıkardığı görülmemiştir. Kulaklık konusunda da durum değişmiyor.

Bir kulaklığı test etmenin en iyi yolu elbette Counter-Strike'dır. Erken bir saatte Sanane'ye girer bir 15-20 dakika oynarsınız, birileri "Wall yapma!" diye bağırmaya baş-

ladiysa bu, kulaklık iyi demektir. Bu da iyi bir kulaklığın dezavantajı işte, daha iyi oynadığınız diye küfür yiyip, başkalarının server'dan atılmasına sebep verebiliyorsunuz. HS-300 geride 3 Kick, 2 ban bırakarak ses kalitesini ispatladı.

HS-300'ü üst model Plantronics'lerle karşılaştırmak anlamsız olur elbette. Ancak uygun bir fiyat, kaliteli ve rahat bir kulaklıktır. Arıyanız bulundunuz.

Fiyat: 20\$ +KDV

İthalat: Kont

www.nokia.com.tr

Koyuncu

www.koyuncu.com.tr

Multimedya

www.multimedya.com.tr



ARTILAR: Ergonomik, iyi ses kalitesi

EKSİLER: Gaze çarpan bir eksisi yok

CREATIVE SOUND BLASTER EXTIGY

Fiyatı 179\$

www.soundblaster.com

İthalat Kont

www.kont.com.tr

Koyuncu

www.koyuncu.com.tr

Multimedya

www.multimedya.com.tr

Ses kartları konusunda sadece liderlik değil yeniliği de elden bırakmayan Creative bu sefer ses kartını bilgisayar kasasının dışına çıkarıyor. Harici bir ses kartı benzersiz avantajlar sağlarken bir çok dezavantajı da beraberinde getiriyor. Bu yüzden baştan beri lütfen, Extigy, harici ses kartına ihtiyaç duyabilecek az sayıdaki oyuncu için makul bir seçim. Oyuncuların büyük çoğunluğu için ideal seçim hala Audigy ve Audigy 2 kartlarından biri.

Harici ses kartının en büyük avantajı farklı sistemlere bağlanabilmesi. Masaüstü ve dizüstü bilgisayarların yanı sıra Extigy'yi Playstation 2 ve herhangi bir audio veya video player ile de kullanabilirsiniz.

Bu kullanımlardan en faydalısı dizüstü bilgisayarlarda karşımıza çıkıyor. Üzerlerindeki onboard ses kartlarının kalitesi çok düşük olan dizüstü bilgisayarlara bağlayabileceğiniz tek harici ses kartı Extigy. Bu sayede dizüstü bilgisayarlarınızda oyun oynarken veya DVD izlerken 4.1, 5.1 bir hoparlör sistemi kullanabilirsiniz. DVD filmlerde Dolby Digital ses almak da bu sayede mümkün oluyor.

Playstation 2'de kullanıldığında Extigy'nin avantajı DVD film ve oyolların arasında sinematiklerinde Dolby Digital ses sağlamaşı. Elbette bu durumda ses kartı işlevi değil sadece Dolby Digital çözümü işlevi görüyor. Ama ne yazık ki oyun içi seslerde Dolby Digital'den faydalananmak mümkün değil.

Ayrıca Discman, MD Player gibi cihazları Extigy'ye bağlayarak onun gelişmiş ses giriş/çıkışları ve CMSS gibi ses geliştirme modlarından faydalabilirsiniz. Üzerindeki optik çıkış sayesinde müzik CD'lerinizi MD'ye aktarabilirsiniz.

Extigy ile ilgili karıştırılmaması gereken bir nokta var. Extigy sadece bir ses kartı ve Dolby Digital çözümü olarak çalışıyor. Yani

amfi özelliği yok. Bu yüzden Extigy'ye bağladığınız hoparlörlerin kendinden amfili olması gerekiyor. Gerçek piyasada amfisi olmayan bir hoparlör de kalmadı. Ancak Extigy'yi sağlam bir 5.1 hoparlör sistemi ile desteklerseniz evinizde ses verme yeteneği olan tüm cihazlara sağlam bir ses alt yapısı sağlamış olursunuz.

Bilgisayarda Kullanım

Masaüstü bilgisayarlarda kullandığı zaman Extigy'nin en önemli avantajı ses kartının kasanın dışına çıkararak, kasa içindeki parazitlerden etkilenme derdinden kurtulması. Elbette bir PCI slotunu boşaltmış olmak, kasa açmadan kurabilmek gibi her harici cihazda bulunan avantajlarda mevcut.

Extigy'nin bilgisayara USB 1.1 veri yolu ile bağlanması başta beni korkutmuştu. USB 1.1'in veri transfer hızının yetersiz kalması durumunda sistemde yavaşlama, seste bozulma veya mouse gibi diğer USB kullanan çevrebirimlerinde problem çıkması gibi sorunlarla karşılaşabileceğimi düşünmüştüm. Ancak kultandığım süre boyunca böyle bir derdim hiç olmadı.

Kullanım imkanlarını bir kenara bırakıp biraz da Extigy'nin özelliklerine bakalım. Audigy'nin ardından çıkan Extigy'nin bir çok özelliği Audigy ile aynı. Bunların başında 24bit, 96kHz ve 100dB SNR değerlerinde kaliteli ses geliyor. Bu üç terimi tek tek açıklaymak sıkıcı olabilir. Ama

Türkçe'ye çevirirsek kaliteli, yüksek frekanslı ve geri plan tıslamaları hiç olmayan bir ses diyebiliriz. Halen Audigy dışında başka bir ses kartında olmayan (profesyoneller hariç) bir ses kalitesi bu. Kadife gibi ses veya "crystal clear" derler ya, işte aynen öyle.

Extigy'nin diğer bir özelliği EAX Advanced HD ve Dolby Digital özelliklerini desteklemesi. Bu ne yazık ki pek çarpıcı bir özellik değil. Çünkü Audigy 2'de Dolby Digital'e ek olarak DTS, THX ve Dolby Digital Ex formatları destekleniyor. Yani Extigy bu konuda kardeşinden kısa kalıyor. EAX Advanced HD desteği ise sadece müzik için geçerli. Yani oyundarda EAX Advanced HD kullanamıyorsunuz. Bunun sebebi USB veri yolunun yetersizliği olmalı. Extigy'nin benim gördüğüm en büyük dezavantajı bu. Ama en azından müzik dinleken Pan, Reverb gibi gelişmiş ses efektlerini kullanabiliyorsunuz.

Ayrıca Extigy, Ceatice Multi-Speaker Surround (CMSS) isimli bir özelliğe de sahip. Mono veya stereo sesleri matrislerle isleyerek 5.1 sese çeviren bu özellik oldukça iyi işliyor. Bu sayede stereo ses kaynaklarını surround'a çevirebiliyorsunuz.

Extigy'nin en ciddi avantajlarından biri bir dolu giriş/çıkış sahip olması. Ön panelde optik giriş/çıkış, mikrofon giriş, line in, kulaklık çıkışı bulunuyor. Arka panelde ise PC için USB bağlantısı, MIDI giriş/çıkış, komposit S/PDIF giriş/çıkış, 5.1 hoparlör için 3 stereo jack var. Böylece hemen her türlü cihazı bağlayabiliyorsunuz. Ayrıca Extigy pek çok ayar ve komutu kolayca kullanabilmenizi sağlayan bir uzaktan kumandaya sahip.

Başta söylediğim gibi Extigy ancak farklı ihtiyaçları olan oyuncular için uygun olabilir. Dizüstü sistem kullananlar ve birden fazla platformu tek ses kartı + hoparlör ile kullanmak isteyenler,



ARTILAR: Harici çalışıyor, mükemmel ses kalitesi, Her türlü giriş/çıkış sahip, Uzaktan Kumanda

EKSİLER: Oyunlarda EAX Advanced HD desteklemiyor, DTS, DD Ex, THX desteği yok. Yüksek fiyat

HIS ALL-IN-WONDER 9000 PRO

Bugüne dek pek çok ekran kartı incelememize rağmen ilk defa bir All-In-Wonder inceleme şansı buluyoruz. Çünkü kart üretme işini diğer firmalara bırakana dek ülkemizde ATI ekran kartı bulmak pek mümkün olmuyordu ve ekran kartının ötesinde bir multimedya merkezi olan bu kartlar ATI'ın profesyonellik alanı.

All-In-Wonder 9000 Pro'yu en kaba haliyle video capture kartı, TV kartı ve ekran kartının birleşimi olarak düşününeliriz. All-In-Wonder 9000 Pro'nun ekran kartı özellikleri ve performansı Radeon 9000 Pro ile aynı. Radeon 8500'ün ardından onun düşük modeli olarak piyasaya çıkan Radeon 9000 Pro'nun performansı, GeForce4 MX ve GeForce3 Ti200'ün üzerinde ancak Radeon 8500 ve GeForce4 Ti4200'ün altında. Yani şu an piyasadaki her oyunu oynayabileceğiniz performansa sahip olsa da bunun çok uzun sürmeyeceğini kabullenmek zorundayız.

Ancak All-In-Wonder 9000 Pro'nun asıl işlevi TV ve Video üzerinedir. Kart üzerinde Philips tuner sayesinde TV yayınlarını bilgisayarınızdan izlemenizi sağlıyor. Audio/Video işlemcisi ise ATI Theater 200. TV kartı olarak ele alığınızda piyasadaki sıradan TV kartlarına taş çıkaracak bir çok özelliği sahip All-In-Wonder 9000 Pro. Bunların başında

TV görüntüsünü dondurabilmesi ve daha sonra ileri sarabilmesi geliyor. Şu Vestel'in akıllı televizyonları gibi...

Ayrıca All-In-Wonder 9000 Pro ile TV'den görüntü de kaydedebiliyorsunuz. Hatta bunu otomatik bağlayarak, siz evde değişken bilgisayarınızın TV programlarını otomatik kaydetmesini sağlayabilirsiniz.

All-In-Wonder 9000 Pro'nun Video Capture özelliği de ortalamanın üzerinde 720x480 çözünürlükte saniyede 30 kare capture edebilen All-In-Wonder 9000 özellikle DV Camera, DVD gibi yüksek kaliteli kaynaklardan kayıt yaparken kalitesi ile şanslıyor.

Elbette kartın bu özelliklerini kullanılmak için fazlaca giriş/çıkış bağlantısına ihtiyacımız var. Kartın arkasında 4 giriş çıkış var. Bunlardan ilki monitörünüz için DVI çıkış. Bunu kartla birlikte gelen dangle ile VGA'de de çevirebiliyorsunuz.

All-In-Wonder 9000 Pro üzerinde bir birine benzer (birinci giriş diğeri çıkış) iki Audio/Video bağlantısı var. Bunlar hem S-Video, hem kompozit video, hem de ses giriş çıkışını sağlıyor. Böylece hemen her türlü cihazı bilgisayarınıza bağlayabiliyorsunuz.

All-In-Wonder 9000 Pro üzerindeki diğer giriş ise anten girişi. Buradan isterseniz güçlendirilmiş bir anten, isterseniz Kablo TV bağlayabili-



yorsunuz. Bu giriş çıkışları kullanabilmeniz için kartla birlikte kalabaklı bir kablo paketi de geliyor. İhtiyaçınız olan herhangi bir pakete eklenmiş.

Bilgisayarlarınızın her geçen gün ev içinde bir eğlence merkezi haline geldiği, müziğe ve televizyona el attığı dönemde All-In-Wonder 9000 Pro bize ilginç kullanım alanları sunuyor. Kartın eksisi olarak görülebilecek tek özelliği 3D performansının pek yüksek olmaması. Aynı zamanda yüksek 3D performans isteyenler All-In-Wonder 9700 Pro'yu beklemek durumunda. Bu kartın PAL versiyonu bugünden piyasaya çıktı.

ARTILAR: TV kartı ve capture özellikleri TV'de pause ve kaydedebilme

EKSİLER: Az sayıda tuş Ergonomi sorunları

Garip FF yapısı

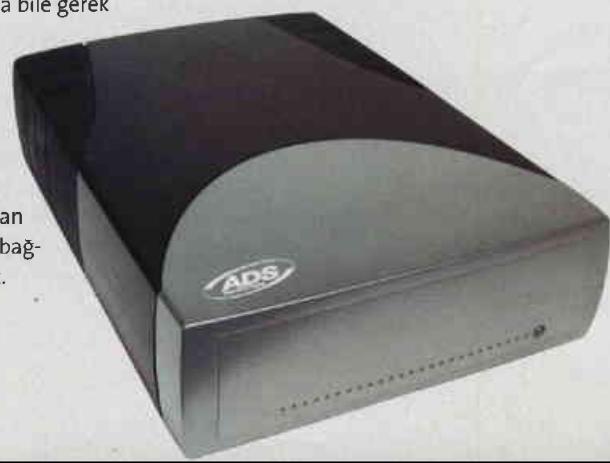
Fiyat: 187\$
İthalat Tellioglu
www.tellioglu.com.tr

PYRO USB 2.0 DRIVE KIT

Hard-diskini beraberinde dolaştıranlar için artık çok daha iyi çözümler var. Eskiden taşınabilir hard-disk demek, sürekli kasanın içine girip hard-disk'i söküp takmaktı. Sonra HDD çekmeceleri çıkışın hepimiz bunun büyük bir kolaylık olduğunu düşünmüştük. Ama USB 2.0 Drive Kit ile karşılaşırıldığında çekmeceler bile çin işkencesi.

USB 2.0 Drive Kit'in üst kısmındaki plastik muhafazayı ve onun altındaki metal kapığını kaydırarak kolayca açıyzı. Cihazın içinde hard-disk'in IDE yuvasına bağlanan IDE/USB 2.0 çeviricisi ve hard diskin güç girişine bağlanan bir güç kaynağı ünitesi var. Gerekli bağlantıları yapıp hard-diski üzerine

oturduğu kazağa vidalıyorsunuz. Bundan sonra tek yapmanız gereken USB 2.0 Drive Kit'i USB 2.0 portundan PC'نize bağlamak. Eğer Windows XP kullanıyorsanız sürücü kurmanıza bile gerek yok. USB 2.0 Drive Kit'i bu haliyle istediğiniz yere götürübilir USB 2.0 bağlantısı olan tüm PC'lere bağlayabilirsiniz.



ARTILAR: İstediğiniz IDE hard-diski bağlayabiliyorsunuz, Kullanımı çok pratik

EKSİLER: Yüksek fiyat

Fiyat: 129.95\$ +KDV
İthalat DijitalCenter
www.dijitalcenter.com

Windows XP'de rahat oyun oynayabilmeniz için gereken mouse ayarları

XP'nin Mouse'a Ettikleri!

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Bu ay masaya yatırduğumuz problemimiz pek çok oyuncu için Windows XP işletim sisteminin en büyük sıkıntısı: Windows XP'de mouse acceleration'ın kapatılamaması ve mouse hassasiyetinin eski sistemlerden farklı olması. Microsoft'un neden böyle bir şey geliştirdiğini anlamak cidden güç, en azından benim için. Sadece

nanlar için çok fazla bir sorun yok. Sürücüler kurduktan sonra control panel / mouse / motion (ya da pointer options) yolunu izleyerek burada yer alan "Acceleration" ("enhance pointer precision" diye de geçebilir) seçeneğini "No"ya getirerek başlayalım. Bu oyunlarda durumu oldukça toparlayacaktır. USB Logitech Mo-

panel / mouse / motion'dan "enhance pointer precision" özelliğini kapatın. Bunun dışında A4 Tech'lere özel yapabileceğiniz bir sev yok.

Registry Avarları

Bundan sonraki adımlımız bir iki registry hilesiyle normalde yapamadığımız ayarlara ulaşmak. Bunun için sonra boş bir text dosyası yaratın. Yandaki kutunun içindenkileri olduğu gibi yazın. Daha sonra bu dosyayı istediğiniz bir isimle kaydedin. Sonra .txt olan dosya uzantısını .reg olarak değiştirin. Yaptığımız registry dosyasına çift tıklayın. Bu dosyayı sistem kaydına girmek isteyip istemediğinizi soracak, tamam diyin. Kayıt yapıldıktan sonra bilgisavarı bastırın. Pointer'in

Değiştirilmiş CS kısayolu



nuna bir boşluk verdikten sonra
“-noforcemparms -noforcemac-
cel” parametrelerini ekliyoruz. Ki-
sa yolumuzun hedef bölümü
“C:\Sierra\Half-Life\hl.exe -con-
sole -game cstrike -noforcem-
parms -noforcemaccel” şeklinde
oluyor. Bu oyun açılırken XP nin
acceleration özelliğini kapatma-
mızını sağlıyor.

Ancak XP'de sensitivity'miz çok fazla değişiyor. Bu da ayrı bir sorun. Me/98/2000/XP işletim sistemlerinde mouse özelliklerinde mouse hızını ayarladığımız bar farklı malesef. Bu yüzden burada biraz dene yanlış yapmak durumundasınız. Hassasiyetleri farklı olduğu için biraz canınız sıkalacak bu bölümde. Burada ayarlarınızı oyunda değil masaüstünde kontrol etmenizi ve yapmanızı öneririm. Zira Win2k de 3.7 sensitivity kullanırken XP de 7.2 ile oynuyorum. Yani oyunu referans almanız mümkün değil. Bu ayarları da tamamlandıktan sonra oyuna girip ilk ciddi denemenizi yapın. Yalnız Mouse'un yukarı aşağı hızı vs de etkilenebiliyor acceleration'dan ve XP den. Bu yüzden oyun içinde m_yaw ve m_pitch'i de değiştirmek isteyebilirsiniz. M_filter 0 kalmalı 1 yaptığınızda kafayı yiyecek her şey.

Of Be

Bütün Bunları yaptıktan sonra alışılmışa en yakın hale geliyor mouse'umuz. Ancak tamamen aynı olmasını beklemeyin kesinlikle olmuyor. Mouse hareketinde rahatsız edici yapışkan bir şeyler oluyor ki can sıkıcı. Bir süre oynadıktan sonra buna da alışılıyo üzülmeyin. Bu arada tamam evde yaptık turnuvalarda ne olacak derseniz CPL demistik başta oradan örnek verelim, oyuncuların bu tür ayarlar yapmasına genelde izin var.

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Mouse]
"SmoothMouseXCurve"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,a0,00,00,00,00,00,00,40,\01,00,00,00,00,00,00,80,02,00,00,00,00,00,00,05,00,00,00,00,00,00
"SmoothMouseYCurve"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,66,a6,02,00,00,00,00,cd,4c,\05,00,00,00,00,00,a0,99,0a,00,00,00,00,00,38,33,15,00,00,00,00,00
PS: Süper superfislerin ardından zaten işaretinden sonra bir boşluk olacak ama...

masaüstündeki hareketinin değişğini fark edeceksiniz. Bu registry ayarı ile XP de doğrusal olmayan Mouse eğrisini, Windows 2000'deki hale getirmiş oluyoruz. Bu değişiklik Quake3, UT2003 gibi oyunlarda işimize yarasada CS de pek sökümiyor.

Counter Strike

Masaüstündeki Counter-Strike
kısayoluna sağ tuşla tıklayıp özel-
likler diyoruz. Açılan pencerede
target (hedef) kısmına satırın so-

Donanım Pazarı

Bu ay Pazar listemizi değiştirecek pek az gelişme vardı. Athlon 3000+ çıktı ama ülkemize gelmedi. Bu yüzden P4 3.06Ghz yerinde gayet rahattı. AMD işlemcilerin artık yaygınlaşan box versiyonlarına geçtiğ. Gerçi bu ideal sistemin hızını düşürdü. Ama orjinal fan için değer bence. Bu arada Radeon ile VIA KT400 arasındaki uyumsuzluk yüzünden ideal anakartımızı nForce2'ye çevirdik. Son olarak da piyasada bulunamayan MX-3 kasayı yolcu edip yerine bir Aopen seçtik.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz
online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomin	İdeal	Süper	
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	85\$	AMD Athlonxp 2000+Box	99\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	82\$	Abit NF7 (nForce2)	111\$
Bellek	256 MB DDR-333 Spectec	35\$	256MB DDR-333 Kingston	45\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	77\$	Seagate Baracuda 4 60GB	92\$
Ekran Kartı	Abit GeForce 4 MX440	77\$	HIS Radeon 9500 Pro	245\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	145\$	Samsung 757MB 17"	226\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	45\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	57\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	35\$	Sound Blaster Audigy DE	75\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	33\$	APACHE 56k V90 USB	55\$
Kasa	Aopen QF 45A	58\$	Elan Vital T-10	80\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue	20\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	52\$	Creative INSPIRE 5300	103\$
CD-RW Sürücü	Samsung 40/12/40	50\$	Yamaha 44/24/44 T@2	63\$
Floppy		10\$		10\$
Toplam		820\$	1303\$	3498\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir.
Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlarından farklı olabilir. Fiyatlar verilirken magazalar arasında en düşük olan değer seçilmişdir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

Ayın Fırsatı Arena Bit Pazarı



Aslında bu ay değil, her ay geçerli olan bir fırsat bu. Hemen www.arena.com.tr adresine girip soldaki menüden Bit Pazarı'ni seçiyorsunuz. Karşınıza Arena stoklarında kalmış ürünler çıkıyor. Bunlar

ikinci el veya defolu değil. Belki kutuları zarar görmüştür en fazla. Bazen sudan ucuzda iyi ürünler çıkabiliyor.



Ayın Flaş Ürünü Thermaltake Xaser III

İlk görüntüde aşk bu olmalı... dijitalcenter.com'a girip de onu ilk kez gördüğümde, donup kaldığımı söylemek zorundayım. Uzun zamandır takip ediyorum ama henüz hiç stoşa girmeden. Ne zaman geleceğini de bilmiyorum.

Ama ilgilenenlerin gözlerini üzerinde tutmasında fayda var. Gelse de kaç tane gelir bilinmez, malum fiyatı 329\$. Kasayla ilgili daha fazla detay için: www.thermaltake.com.

TEKNİK SERVİS

Beyaz gözümü alıyor

Karla beraber perişan olmuş yurdum insanına sevmemek istedim. Okuyoruz, yazıyoruz çiziyoruz hala. Bu güzel karlı günlerde insanın hiçbir şey yapası gelmiyor. Bu güzellik bizi evlere tıktığı için ayrı bir değeri var. Evde geçen bu zamanda okuyup cevapladığım maillerin haddi hesabı konusunda pek fikrim yok. Oldukça fazla olmalıdır. Her ay burada bir konuda uyarır olsun sizleri ki hoş değil benim açımdan. Yahu kimse okumuyor mu bu sayfayı? Ya arkadaşlar okuyun bütün mektupları lütfen. Başka oyun severlerle aynı problemi yaşıyor olabilirsiniz, aynı sorunları paylaşıyor olabilirsiniz. Hem cevabınızı daha erken almış olursunuz hem hal hatır mailleri yazmak için vakınız kalır. Neyse ben Bizans geyiğini özledim artık deyip bir kelime bir işlem moduma geçiyim...

Direct3D Sorunu

Benim sistemim; P4 1.8 GHZ, 256MB SD-RAM, NVIDIA GeForce3 Ti200, 40GB HDD, Windows XP Pro. Ben şu sıralar SimCity 4 oynamak istiyorum ama oynayamıyorum. Çünkü, oyunu açtığında normal açılıyor. Ama esas oyuna başladığında ekranın etrafında yesil ve mavi renk çizgiler çıkıyor ve bunlar yanıp söniyor. Ve de zoom, ekranı döndürme gibi şeylerin olduğu yerde yanıp söniyor. Sence bu sorun ekran kartından mıdır? Ayrıca aynı sorun FIFA 2003'te de oluyor. Bunda da oyuncuların ve kapanırken (demonun olduğu yerde) insanların yarısı gözüküyor yarısı gözükmemektedir. Oyunu oynamaya başlayınca da bazen insanlar hiç görünmüyor, bazen de bilgisayarı açıp kapayıncı normal oynamıyor.

Cevabin için şimdiden teşekkürler. Sevgi ve saygılanma:)

Hakan TOKGOZ

Ekran kartının ya da sürücülerinin ciddi bir Direct3D problemi olduğu açık. Ama donanımından olduğunu pek sanmıyorum. Ekran kartın için güncel sürücülerini çekiver önce. Onları kurduktan sonra Windows Update'ı çalıştır. Bütün update'leri yapmana gerek yok sadece Direct3D ve grafikle ilgili olanları kursan yeterli olacaktır. Topu topu 4 tane zaten. İnatla çözülmüyorsa sorunun ekran kartını başka bir sisteme takip dene. Eğer sorunsuz çalışırsa o zaman temiz bir Windows kuruvet.

Radeon Deme

Merhaba Jesuskane, Derginizi uzun zamandır正在阅读。一个重要的问题：我的显卡是Radeon吗？

1. P4 1.7 mi yoksa Celeron mu?
2. DDR-RAM mi RD-RAM mi?
3. HDD olarak bir önerin var mı? (benim önerim Samsung veya Seagate başka ne olabilir?)
4. Ekran kartı olarak GeForce4 MX440 mi 64MB GeForce2 mi? Radeon deme o kadar param yok PC için cep telefonumu sattım ama neyse...
5. CD-RW olarak Asus 48/16/48 iyi mi yoksa LG mi alayım?

Benden bu kadar yanıtlarınız sevinirim.

Onat Kömürcü

Selam Onat,

Dergimizi uzun zamandır veriyoruz sana. Bu yuruyor cevapların..

1. P4 tabiki ama biraz daha hızlı bir şeyler al bence.
2. DDR-RAM tercih etmelisin. Avantajlarından bahsetmiştim daha önce.
3. Kendine önermişsin zaten. Seagate iyi bir tercih yada Maxtor olabilir.
4. Radeon demedim ama her an diyebilirim. GeForce4 tabii ki daha iyi ama MX yerine 4200 al en azından azıcık daha para harcayıp. (Radeon 9000 Pro da olabilir)
5. Kesinlikle Samsung derim. Bir süredir evimde kullanıyorum çok memnunum kendisinden. Aldığım günden bugüne kadar sadece 2 CD çöpe gitti (500 den fazla CD yazdım), o da benim sistem yüzünden zerre suçu yok cihazı.

Benden de bu kadar dergiyi alıp cevabı okursan sevinirim.

C&C Kaldırır mı?

Selam Jesuskane, sana birkaç sorum olacak. Benim bilgisayarımın özellikleri: Gigabyte GA-6VXE7, P3 800MHz, 256MB SD-RAM, 32MB GeForce 256. Bu PC'ye anakart değiştirmeye gerek kalmadan hangi ekran kartları uyará? Bu PC hangi ekran kartıyla Command & Conquer: Generals'ı kaldırır? Sorularımı cevaplar ve dergide yayınlırlarsan sevinirim. Kendine iyi bak...

Bak şimdi o anakartın bir AGP slotu var bir de X sayıda PCI slotu var. PCI ekran kartı piyasada



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr
(-TÖ) | tugbek@level.com.tr

dan silineli bir asır oldu. Bütün ekran kartları da AGP artık. Yanılı neymiiiiş....Hmmm anladım sanırım. Yeni ekran kartı alacaksın ne alassisin ne alasin GeForce4 Ti 4200 alasin rahat rahat oyun oynayasin. Bu arada eyler bayanlar ne oldu DOOM diye deliriyordunuz, C&C ye düşTÜNÜZ bir anda. Ben demiştim size neyse. Bak dergide çıktı cevap, sakın mail atma "cevap verecek misin?" diye küserim...

HDD Oyun Yavaşlatır mı?

Benim sistemim: AMD Athlon 2000XP, MSI K7T Turbo, 8.4GB HDD, Winfast GeForce4 MX440 DDR, 128 SDR-RAM, Windows ME.

- 1- DetonatorXP v41.09 u yükledim ama bilgisayarım daha çok yavaşladı. Bunun sebebi ne?
- 2- Bu anakart size iyi mi? Çünkü herkes birsey diyor. Benim de buna kafam takıldı.
- 3- Sizce bir 128 SD-RAM daha alayım mı?
- 4- Ben 40GB'lık HDD alacağım. Sizce ne marka alayım?
- 5- Benim ekran kartım güzel ama yine oyular yavaş çalışıyor özellikle oyun ilk açıldığında. Sizce bunun sebebi HDD mi yoksa başka birseyden mi? Kendinize iyi bakın

Semih Okur

Sana da merhaba, sağlam ben de iyiyim Selam-sız.

Al hemen hızlı cevap modu

1. Daha önceki sürücülerini dene, her sürücü her alette iyi durmuyor.
2. Stabil çalışıysa ve ortalama bir performansa sahip ise iyidir anakartın. (eheh sebzelerimize söyle)
3. Al tabii.
4. Seagate yada Maxtor dene.

5. HDD bir etken tabii ki ama RAM'inde az. Bunu dışında arada bir Disk Birleştiricisini çalıştırırsan, Masaüstüne az ikon bulundurursan, oyun oynarken tray'de çalışan programları kapatırsan daha az kasıtlacaktır sistemin emin ol.

Banshee Gitti Sorun Kaldı

Merhaba Jesuskane, Ekran kartım ile ilgili bazı sorunlarım var, yardımcı olabilirsen çok sevinirim.. Sistem özellikleri (Ne olur, ne olmaz :) ABIT BH6, Winfast GeForce2 MX 64MB, PII 350MHz, 256MB SD-RAM, 20GB Seagate, Philips 104E Montior, Sound Blaster Live Value.

1-Sistemimdeki ilk ekran kartı Voodoo Banshee idi, geçen sene DirectX ile ilgili bir sorun yüzünden

Bunu biliyor muydunuz?

Birçok okuyucunun maillerinin dergide yayınlandığından haberini olmadığını ve cevap alabilmek için tekrar mail attığını.



Her level editörü PC kullanabilir mi?



Batu Kişi

Her ne kadar çok hevesli olsa da çok kadersizdir. Sadece dokunma yoluyla hem donanım hem de software'ı imha etme yeteneği vardır. Zaten 5m'den daha yakında Batu olduğunu hissededen Windows XP kitleler, zaten kitiliye de bir daha çözülmey. Sadece açma tuşuna dokunduğu hâzır bilgisayarların 3 format yemeden adam olmadığı rivayet edilir.



Fırat Kişi

Bilgisayar özürlü bu editör kardeşin bir minimalizm hastalığı vardır. Masaüstünde veya Başlat menüsündeki tek bir program veya dosya göremezsiniz. Hepsi baştadır. Sadece Quick Launch menüsündeki bir klasör linkinden ulaşılabilir programlara. Buralarında özenle ve tek tek ikonları silinmiştir. Oyun ve yazı dışında zaten kullanmadığı bilgisayar size hep boşluğa/hiçlik duygusu verir.



Burak Kişi

For Dummies serisi kitaplarının çoğu aslen Burak için yazılmıştır. Zira o gelmiş geçmiş en kötü PC kullanıcısıdır. Asla HDD'ini temizlemez. My Documents'ına 2GB'lık bir dosya kopyalasınca lütfen farketmez (benim bıraktığımı 14 aydır farketmedi mesela, Sinan'ın kopyaladığı 28. zafer ayında). Windows 2000 Advanced Server kullanır, sonra da oyunlar yavaş diye yakarır. Kullanmadığı bir programı kaldırığı henüz görülmemiştir. Belki sona gerekir diye kaldırıldığı oyunların kışkırtanı biriktirir...



Sinan Şahsi

PC kullanımda diğer üçünden kat kat başanlıdır. Ama yillardır, her akşam saat tam 8'de oturmuş sakin sakin oynarken "Aahhhh!!! AVEEEEEE!!! diye bağırmış. Gerekli ayarı yaptığı henüz görülmemiştir.

değiştirmek zorunda kaldım. Ancak bir süre sonra aynı sorun yeniden devam etti. Tekrar eden sorun; ekran kartını doğru tanıttığım ve DirectX'i update ettiğim halde Direct3D fonksiyonu otomatik olarak kapatılıyor ve Direct3D içeren hiçbir oyunun (Warcraft III, Battlefield 1942 gibi...) açılmıyor olmasydı. Buna karşın OpenGL ile çalışan tüm oyunları sorunsuz çalıştırıyor. (Quake III, Jedi Knight II, Soldier of Fortune 2 gibi...) Eğer ekran kartını çıkarıp yerine takar ve kartı tekrar tanıtarsam bir ihtimal bu sorun geçici olarak düzeliyor. Artık 15 günde bir bu olay kendini tekrarlar oldu. İlk başta DirectX'ten olduğunu sandım ve 6'dan 9'a kadar tüm versiyonlarını denedim ama bir sonuç alamadım. Sonra ekran kartının çok isındığı için böyle birşey olabileceğini öğrendim ve fan ile takviye edip, önləm aldım gene bir nihayete eremedi. Acaba bu sorunumun kaynağı nedir ve bu sorunu tamamen çözmem için ne yapmam gerekiyor?

2- GeForce 2 MX 64MB'in yeni sürücüsünü indirip kurdum. Performans olarak gözle görülür bir artış oldu ancak 800x600 çözünürlükte ekranın tamamını kaplamamaya ve oyunlarda bu çözünürlüğe bağlı, grafik hataları (Çıkmayan yazılar, yarı kaplamalar vs...) meydana gelmeye başladı. Ne yapmam gerekiyor?

Şimdiden çok teşekkürler. Yıllar boyu süreçte yaşam hayatınızda hepinize başarılar dilerim...

Olgay Ertez

Merhabalar Olgay,
Bakalım sevindirebileceğimiz seni.

1. Voodoo Banshee ekran kartından kurtulup GeForce'a geçtiğinden sonra temiz bir Windows kurmadıysan bu problemi yaşayan çok doğal. Voodoo sağolsun oldukça olmadık bir dün-

ya incik cincik değişiklik yapıyor sistem dosyalarında. Senin sonradan kurdugun sürücüler ve DirectX de bunları doğal olarak düzeltmemiyor. Temiz Windows, sağlıklı yaşam. Kartın isındığı için Direct3D çalıştırılmaması da ayrıca ilginç bir yorum bence üstünde durmayalım pek. (Bence zaten arada bir iki format gidip gelmiştir be JK. Sonuçta bütün DirectX'ler denenmiş bak. Ama burda önemli olan işletim sistemi ne? WinXP olamaz çünkü PII 350'de çalışması olası değil. O zaman ya Win98 SE ya da WinME. Benim tavsiyem 98 SE ise ME'ye ME ise 98SE'ye geçmek. Ayrıca bir BIOS update tavsiye ederim, bunca yılda kaç BIOS versiyonu geçmiştir kimbilir. Detanator 2 ve Detanator 3'ün ayrı ayrı denenmesini de tavsiye ederim. -TÖ)

2. Yeni driver'i değil daha önceki sürümlerini kurup dene bir. Sonuçta her sürücü her karta iyi gelicek diye bir kural yok. Ekrana yaymama sorununa gelince bu da sürücüden kaynaklanıyor ancak sürücülerle birlikte gelen nView yazılımı ile bu sorunu halledebilsin. Masaüstünde sağ tuş, özellikler, ayarlar, gelişmiş ten sonrasında karıştır azıcık.

Sana da teşekkürler görüşmek üzere diyelim...

Oyun Masaüstüne Dönüyor

Selamlar tüm Level camiası. Bir sorun var. Sizin engin bilgilerinizden yararlanarak bu sorunu çözebileceğimi umuyorum. Benim sistemim P3 800MHz, 64MB RAM, 18GB HDD'den oluşuyor. Yani orta halli bir sistem. Geçenlerde Total Club Manager

2003 aldım oyun sorunsuz yükledi. Bir saat kadar oynadım kapatıbm sonra tekrar açtığım her 15 dakika sonra masaüstüne dönüyordu. Sildim DirectX 8.1 yükleyip tekrar kurdum biraz daha uzun dayandı ama yine aynı sorun çıktı. Şimdi Hitman 2 aldım, 2. bölümde yine masaüstüne döndü. Bu diğer oyunlarında olmuyor lütfen yardım edin yazım hatalarım için özür dilerim (Ne demek vazifemiz, aslında JK'in vazifesi de salamıyor adam. Ama sen de en azından cümle sonlarında nokta kullanabilirdin. Yollayalım mı şimdibu mektubu Dilbilgisi hocana :) -TÖ). Çok teşekkürler. Başarılar dilerim

Orcun Erpis

Selam Orçun,

Bak bence bunu senin RAM'in yetersizliğinden yapıyor. Sen masaüstündeki bütün ikonları kaldır önce, masaüstü renk derinliği 16 bit yap, sonra yukarıdaki mailde söylemeklerime bak bir, sorunun muhtemelen. Hadi kal sağlacakla.

Girişte bahsetmedim ama dayanamam burada bahsediyim. Donanım yada oyunla ilgili mail yollayıp, maili dergide yayınlanan bazı arkadaşlar bir süre sonra "abi cevaplamadın hala sorularımı" diye mail atıyorlar tekrar. Hastayım sizlere harikasınız, süpersiniz, dergiyi okumuyorsunuz maili nereden biliyorsunuz yahu? Her neyse siz de kalın sağlaklı. Önümüzdeki ay yine burada buluşmak dileğ ile.....(oh be) (JK kardeşimiz cevaplarını okunmamasına çok içermemiş anlaşılan. Ama sayfanın her yanına da yazılmaz ki. Kapaktan 4 sütun manşet girseydi barı. Esef esef.. -TÖ)

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ay İrdeleyeceğimiz okur ve incisinin ana fikri, kendini rahat bırakıp varolmanın dayanılmaz hafifliği içinde kaybolmak. Okurumuz öylesine rahat, öylesine vurdum duymaz ki, bilgisayarının bir iki seen de daha çalışmayaçındır eminiz. Bu arada JK editör kişi Arda'nın sevgisine aksaklıkla, çalışma atmosfer içinde dissolve olduğunu boyunca süren soğukların sebebi kendisi ve espriliğidir.

Selaam Jesuskane... Tuğbek nasıl... Selam söyle kendisine... -) Ya benim bilgisayar çalışmıyor. Neden acaba?

Arda Özgül

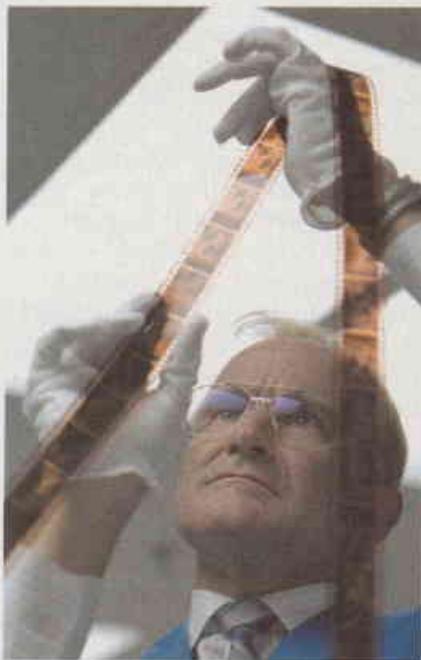


Bu kanka muhabbeti fazla uzadı ya neyse. Ne olsun be Arda be, 2back koc gibi masallan, söylemim selamını. Bilmem neden çalışmıyorum sorarım bi. Hatta dur kendi mi attachledim maila yolluyorum, sana gelsin bi bakımy olay mahallinde. Bi adres fırlan yazsaymışım be olm ya neyse bye kank fñsjkjdk....

ne izliyoruz nedinliyoruz

► vizyona bir bakış

Geçtiğimiz ay ve bu ay vizyona bir sürü iyi film girdi. Özellikle bağımsız film festivalinin ardından bu kadar yükleme olması hem maddi, hem de manevi anlamda izleyiciyi biraz yoracak gibi. Ben de bu ay iyi veya kötü diye ayırmadan vizyona şöyle genel bir bakış attım. Festivalden sonra gördüğüm ilk film Steven Spielberg'in "Catch Me If You Can"ı oldu. Leonardo DiCaprio'dan pek haz etmem ama artık Spielberg gibi hikaye anlatıcıları kolay çıkmadığı için, adamın her filminin görülmemesi gerektiği düşünüyorum. Zaten pişman da olmadım. Dilième'ye 'Sıkısa Yakala' diye çevrilen film 140 dakika olmasına rağmen başından sonuna kadar kendini izlettiriyor. DiCaprio henüz 19'unda iflah olmaz bir dolandırıcı ve Tom Hanks de onu yakalamak için kariyerine riske atacak kadar



inançlı FBI agası rolünde. Film boyunca bizimkisi türlü sahtekarlıklar yapıyor, kılıktan kılığa giriyor ve insanları bir güzel söküslüyor. Aslında esas amacı boşanan anne ve babası tekrar bir araya getirmek. Tom Hanks hep bir adım geriden geliyor, komik durumlara düşüyor ama DiCaprio'nun peşini bırakmıyor. Sıkısa Yakala, her şeyiyle çok düzgün bir film. Sağlam kurgusunun yanı sıra seyirciyi 60'lara götürüren set ve kostüm tasarımları da çok başarılı, özellikle jeneriğe dikkat. Sıkısa Yakala, kısacası tam bir Spielberg filmi (ayrıca müzikler John Williams'a ait ve görüntü yönetmeni de Janusz Kaminski).

Daha sonra gitmeyeceğim dediğim ama bir şekilde gitmek zorunda kaldığım James Bond var. Hemen belirtmeliyim ki Die Another Day verdığınız parayı kuruşuna kadar hak eden bir



film. Yani bir Bond filminde ne ararsanız var, hatta fazlası da var. Bond yine kendini inanılmaz tehlikelere atıyor, inanılmaz hatunlarla beraber oluyor ve inanılmaz icatlarla hazırlaşır oluyor. Birçok Bond filminde olduğu gibi yine siyasi entrikaların arkasına gizlenerek dünyaya hükmümete planları kurmuş delisi bir psikopat var. Bu sefer dikkatler uzakdoğuya, Kuzey-Güney Kore bölünmüşlüğüne çekiliyor. Ayrıca günüşi yeryüzüne indiren "İkarus" adında bir teknoloji ütopyası da gözlerinizi kamaştıracak. Tabii Bond'a uzaklığı yetmiyor ve yola çıkan havanın Havana, Londra ve İzlanda'ya uğ-



ramayı da ihmal etmiyor. Pierce Brosnan yine Bond ve yine çok cool; üstelik Amerikan ajanı Jinx rolündeki Halle Berry ile çok iyi bir ikili oluşturmuşlardır. Belki önumüzdeki Bond filminde ikisini tekrar bir arada görebiliriz, böylece Bond kızlarının tek filmlik olma klişesi de yıkılmış olur. Tahmin edeceğiniz üzere filmin aksiyon sahneleri oldukça sağlam, özellikle buz sarayı ve çevresinde geçenler gerçekten görülmeye değer. Ama bazı sahneler öyle abartılmış ki film mi yoksa oyun demosu mu izlediğinize karar veremiyorsunuz. Herhalde oyuncuların dolgun işaretlerinden dolayı görüntü efektleri ikinci plana atılmış. Filmin sık bir jeneriği var; Bond işkence görürken arkada planda Madonna'nın Die Another Day'ı çalışıyor (ayrıca kendisinin filmde küçük bir rolü de var).

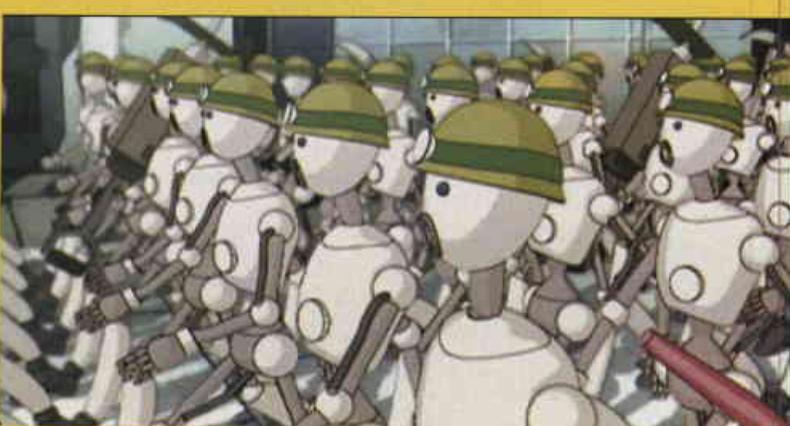
Sırada George Clooney'nin ilk yönetmenlik denemesi olan 'Confessions of a Dangerous Mind' var. Clooney ilk filmi olmasına rağmen gayet iyi iş çıkarmış ama Steven Soderbergh ve Coen kardeşlerin etkisinde kaldı da apaçık orta. Filmin senaryosu, ünlü TV yapımcısı Chuck Barris'in resmi olmayan otobiyografisinden, Charlie Kaufman (Being John Malkovich) tarafından uyarlandı. Chuck Barris, Saklanbaş gibi kitleleri ekran başına bağlayan uyduruk programlar üretirken, bir yandan da hükümetin kirli işlerini görmüş ve tam 33 kişiyi öldürmüştü; en azından otobiyografisinde böyle iddia

haberiniz var mı? haberiniz

► MATRIX'TEN ÖNCE ANIMATRIX

Ha geldi, ha gelecek derken Matrix'en sonunda geliyor, yani en azından yakın bir tarihte (Mayıs ortası gibi). Ama daha önce Animatrix geliyor. Peki nedir bu Animatrix? Hemen merakınızı gidereyim. Animatrix, Matrix evreninde geçen dokuz bölgelük bir anime serisi. Bu kısa filmlerden dört tanesi bizzat Larry ve Andy Wachowski tarafından yazılmış. Serinin arkasında ünlü anime yönetmenleri var, hatta ilk bölüm olan "The Second Renaissance: Part One" Japon yönetmen Mahiro

Maeda tarafından yönetildi. 9 dakika 13 saniye uzunluğundaki bu ilk bölümde, teknolojinin gelişmesiyle robotların insan hayatı yoğun bir şekilde yer almazı fakat daha sonra sistemde meydana gelen bir sapıma sonucu robotların insanlara karşı ayaklanması anlatılıyor. Aslında bir anlamda Matrix'in nasıl meydana geldiğine ışık tutuyor. The Second Renaissance: Part One, sadece Internet üzerinden yayınlanmakta (www.theanimatrix.com); tabii bu ayki Level CD'sinde bulmanız da mümkün,



ne okuyoruz ne yapıyoruz

ediyor ve film de onun yazdıklarına sadık kalıyor. Sıfırdan başlayan Barris (Sam Rockwell) para ve yükselme hırsıyla gizli ajan rolündeki Jim Byrd'in (George Clooney) hükümet adına çalışma teklifini kabul ediyor. Böylece gündüz TV yapıcısı olan Barris, geceleri hükümetin 'temizlik' işlerini gören bir suikastçije dönüştüyor. 'Tehlikeli Akıl İtirafları' gerek geriye dönüşlerle dolu kurgusu gereksiz de orijinal geçişleriyle ilginç bir film. Sam Rockwell'in başarılı oyunculuğunun yanı sıra kısa rolüyle Julia Roberts ve birkaç saniyelik gördüğümüz Brad Pitt ile Matt Damon da filme renk katıyor (herhalde Clooney'li kiramadılar). İlginç bir hikaye, bağımsız bir film; tavsiye edilir.

Hazır George Clooney'den bahsetmişken, Steven Soderbergh'in son filmi Solaris'i pas geçmek olmazdı herhalde (ne de olsa kanka sayılırlar). Ünlü Polonyalı bilimkurgu yazarı Stanislaw Lem'in efsanevi romanı Solaris ilk olarak 1972 yılında Andrei Tarkovsky tarafından sinema uyarlanmıştı. Şimdi ise Solaris, Soderbergh'in çok daha kısa ve belki de günümüz izleyicisi için çok daha anlaşıllır bir yorumuyla ye-



niden karşımızda. Film çok uzak bir gelecekte geçmiyor. Solaris gezegenine yakın bir uzay istasyonuna gönderilen psikiyatrist Chris Kelvin (Clooney), istasyon komutanının intiharı ve geride kalan iki bilimadının depresif modıyla karşılaşır. Chris tüm bu olaylara anlam veremez. Ekibi sorgulamasına rağmen bir cevap bulamaz, sadece uyumadan dayanması tavsiye edilir.

Ama tabii en nihayetinde uykuya dalar ve intihar etmiş karısı Rhea'yı (Natasha McElhone) yanında bulur. İlk başta bunun bir halişunesyon olduğunu düşünüp karısını uzay boşluğuna fırlatır ama ertesi gün karısı yine geri gelir. Solaris'in yaptığı uykuya sırasında insanların hafızalarını tarayıp kaybettikleri ve özledikleri kişileri geri yollamaktır aslında. Yalnız geri gelenler gerçekten onlar mıdır yoksa tamamen başka bir şey midir? Solaris bu sorunun yanı sıra izleyici insanın varoluşsal ve inançsal sorgulamalarıyla da başbaşa bırakıyor. İkilemler arasında gidip gelen George Clooney ve kafaları karıştıran ifadesiyle Natasha McElhone gerçekten çok başarılı. Ayrıca Soderbergh kamerasıyla uzay boşluğu ve hissizliğini çok iyi vermiş. Solaris sıra dışı bir bilimkurgu, izlemek için açık bir zihin istiyor. Görsel efektlerle dolu bir aksiyon bekleyenler ise şimdiden avuçlarını yalayabilir.

Vizyonun geri kalanındaki dikkate değer ama daha izleme fırsatı bulmadığım filmler arasında 8 Mile, One Hour Photo, Ice Age (umaram hala oynuyordur), Adaptation ve Heaven sayılabilir. Eminem ve müziğini eğlenceli bulmama rağmen, alıp dinleyecek kadar da sevmem açıksa; ama 8 Mile aldığı eleştirilere bakarsak sağlam bir film gibi gözükmektedir. Eminem'in bataktan çırpı bir rap yıldızı oluşuna tanıklık ediyoruz. Aslında tam 'bir yıldız doğuyor'

filmi. One Hour Photo'da ise Robin Williams'ı Insomnia'dan sonra ikinci kez psikopat rolünde izleyebiliriz. Fotoğrafçınızın hayatınızı ne kadar girebileceği üzerine iyi bir gerilim. Adaptation, 'John Malkovich Olmak'tan hatırlayabileceğimiz senaryo yazarı Charlie Kaufman'ın bizat kendi hikayesi. Bir senaryo yazılırken geçirilen evreler ve bunalımlar Spike Jonze gerçeküstü anlatımıyla görselleştiriliyor (Charlie Kaufman'ı Nicholas Cage oynuyor). Ve son olarak Heaven, 'Koş LoLa Koş'un yönetmeni Tom Tykwer'in son filmi. Yine hayatın rastlantılığı üzerine ilginç bir film olsa gerek. Bu kadar filmden sonra ne diyebilirim ki? İyi seyirler!

Güven Çatak
guven@level.com.tr



var mı? haberiniz var mı?

hem de Türkçe alt yazılı olmak üzere. Dosya boyutu 141 MB ama çözünürlükten ödün vererek 30 MB'lık versiyonunu da indirebilirsiniz. Animatrix'in her ay bir bölümü yayınlanacak. Daha sonra hepsi bir DVD'de toplanacak. Ayrıca dokuz bölüm dedik ama bir dedikodu göre sürpriz bir onuncu bölümün Matrix Reloaded'a giriş yapan bir kısa film olması ihtimali varmış. Animatrix, hem Matrix fanatikleri, hem de Anime hastaları için ideal bir seri.

► BİR DAKİKALIK HEYKEL OLMAK

Geçenlerde Red Hot Chili Peppers'in son video klipine tanık oldum. Şarkı Can't Stop, acayıp sağlam bir parça bildiğiniz gibi (umaram aynı albümde 'Throw Away Your Television'ı da görselleştirirler) ama videosu daha da sağlam-

Aslında grubun her videosu bir sanat ürünü. Her zaman yeni bir konsept arıyorlar ve buluyorlar da. Can't Stop için de Erwin Wurn adında Avusturyalı bir heykeltıraşla çalışmışlar. Erwin Wurn, geleneksel heykel anlayışının çok dışından eserler üretiyor ve bunlara 'bir dakikalık heykeller' diyor. Olay, insan vücudunun günlük objelerle absürd ve zekice bir araya getirilmesi üstünde kurulu. Her heykel yerçekimi müdahele etmeden önce yaklaşık bir dakikalığına dengeye kalyor ve sonra her şey çöküyor. Geriye kalanca çekilmiş bir fotoğraf veya kaydedilmiş bir görüntü oluyor. Tüm bunlara insanın yaşantisindaki anlık başarılar ve kaçınılmaz çöküşler olarak bakabiliyor; tabii başka yorumlar da getirmek mümkün. Heykellerin her ortamda taşınması mümkün; sokakta, evde, okulda,

hatta dergide (!). İnsan vücudunun sınırlarını ve çevresindeki objelerle ilişkilerini vurgulaması bakımından bu heykeller birer dakikalık performanslar olarak da değerlendirilebilir. Sanatçı, aynı zamanda performans, heykel ve fotoğraf arasındaki ilişkiyi de sorguluyor. Hangi noktada bir hareket bir heykele dönüşür veya bir heykel bir fotoğrafa? Siz en iyisi önce video klipi seyedin...



Megadeth

Rude Awakening DVD

Bir adaya gitseniz yanınızda ne alırsınız? At, avrat, silah mı? Yoksa Mazhar, Fuat, Özkan mı? Sizi bilmem ama ben kesinlikle Bir walkman, pil ve Megadeth kasedi alırmı: Daha önceden söylemişim mi bilmiyorum. En sevdiğim grup Megadeth'tür. Metallica'dan, Guns N' Roses'dan veya Iron Maiden'dan daha sonra tanışmış olmama rağmen birden aşık oldum! Bu kadar farklı bir müzik, bu kadar farklı bir вокal ve hepsi bir arada. Megadeth'in o inanılmaz büyüsü... İlk aldığım album Peace Sells... di Sonra Rust in Peace ve Countdown... Tabii sonra Megadeth'in nesi var nesi yok sılıp süpürdüm!

Hatırıyorum da Youthanasia albümü çıktığın da Megadeth tarz değişti diye çok üzülmüşük. Sevememişik ilk başlarda... Ama bu Megadeth'iste. Her albümü bir diğerinden farklı değil mi sanki? Bir Peace Sells ile Rust in Peace arasında dağlar kadar fark yok mu? Ee n'oldu sonra Youthanasia'ya alışık ardından Cryptic Writings çıktı. Ona da alışmadık ilk başta. Unutup duruyorduk Megadeth'in her albümde farklı -İçinde girdikçe aslında yeniden Megadeth'iti olduğunu. Onlara da alışık :)

Şimdi okuyuculardan gelen canlı telefon bağlantısına geçiyoruz:

-Abi sen yine koptun gittin başladın fi tarihin den konuşmaya olimuyor ama böyle.

-Aslanım, koçum, yiğidim, our! Burada Megadeth'ten bahsediyorum. Bak 888 karakter önce Megadeth'in en sevdiğim grup olduğunu söyleyim!

Neyse böyle tırı viri muhabbetlerle kafa bulanırmayalım... Nerede kalmıştık? Himm, bi' bakalım... Dave Mustaine gibi bir deha şu günlerde müzikal anlamda aramızda değil. Sırı sistemlerinde oluşan bir rahatsızlıktan dolayı müziği bırakmak

zorunda kaldı :(. Elize de gitmeden önce taş gibi, bomba gibi bir konser DVD'si bıraktı. Ben de -biraz geç kalmış olamam da- size tanıtınak, aldığım zevki antlatmak istiyorum.

İlk önce sunu söylemeliyim ki Türkiye konserindeki playlist'e çok yakındır bu konserdeki playlist. Bu da ayrıca hoşuma gitti zaten. Konser aklıma geldi. (Şimdilik hiç girmeyeyim Megadeth Türkiye konserine yoksa LEVEL'da oyun açıklamaya yer kalmaz :))

Konser son albümden Dread And The Fugitive Mind ile açılıyor. Bu mükemmel açılış parçasından sonra albümlerde yer almayan Megadeth parçası Kill the King'le devam ediyorlar. Daha sonra eski albümlere dönen grub asıl bombayı patlatıyor. She Wolf! Üç dakikalık parçayı sekiz dakika kadar çalıyorlar. Dave Mustaine Metallica'da solo gitarist olduğunu hatırlatmak istercesine solo üzerine solo atıyor bu parçada. Bas ve davul eşliğinde Mustaine ve Pitrelli karşılıklı sololarla seyirciyi içine coşturuyor. Bu sololardan sonra üstünde bir de Al Pitrelli'nin davul solosu circa yapıyor :)

Konserden bir anekdot da Mechanix parçasından... (Bilinen bilmeyenlere söyleşin, Metallica'nın Four Horseman parçasının aynı -şöyledi- Mechanix'tir. Megadeth'in ilk albümü Killing Is My Business'de yer alan parça Dave Mustaine'in olduğu için kendi albümüne de koymusut.) Parçayı çalışmaya başlamadan önce "bu şarkıyı dinlemeniz için iki yol var bizim yolumuz ve onların yolu" diyor :)

Neyse, konserde yeni/eski tüm albümlerinden parçalara yer verilmiş ve tüm fanların gönül almış :). Yırmının üzerinde parça bulunan konserde bence eski Megadeth parçalarına dikkat edin. Dave Mustaine'in ritm gitarda bu kadar iyi olmasının yanında, sololarına da bir bakın diyorum...

Umarım bir gün aramıza tekrar dönerin Dave...

The Covenant SETI

Geçen aylarda yaptığım mega hiper öte deneylik için özür dilemek ile başlıyorum yazıyla. Covenant'in In Times Before the Light albümünü yeni albüm diye tanıtmışım ki kimse de bir mail atıp "abi ayo misin?" demedi! Hemen bir telefon çaktım Covenant'tan da özür dileydim. Hemen yeni albümü tanıt yoksa sana albümün mixlenmemiş saade sample'lardan oluşan halini dinletiri dediler. Aman dedim hemmen tanıtıyorum!

Olay da şu: Ben zaten çok dinlemiyorum bu adamları. Animatronic'li dinledim filan. Eski melodik black-hallerini de ligimi çekmediği için dinlemiyorum. Durum boyleyken bilmemişim bir albüm ismi görünce bir de adı The Covenant olsa atladım tabii hemen... Neyse umarım özümü kabul edersiniz...

gorcan abi
gorcanabi@sektor8.com



SET

Bu yeni Covenant albümüne gelince; grub aldığı karardan dönmemiş ve 99'daki Animatronic albümüyle aynı çizgide devam etmiş. Bol sample, bol efekt, bol kaos! Genelde parçalar düz vokalden oluşsa da arada scream ve hatun vokalle destekleniyor. Giriş parçası Cybertrash, Stillborn Universe, Neon, Hollow Earth ve Pantomime oldukça güzel parçalar. Acid Theatre'deki sample'lar oldukça hoşuma gitti, hatun vokal tarzındaki klavyeler super. Ben Star by Star parçasını Paradise Lost'a benzettim. Tabii çok arak değil, sadece animasyon ve davullarıyla oldukça güzel bir parça...

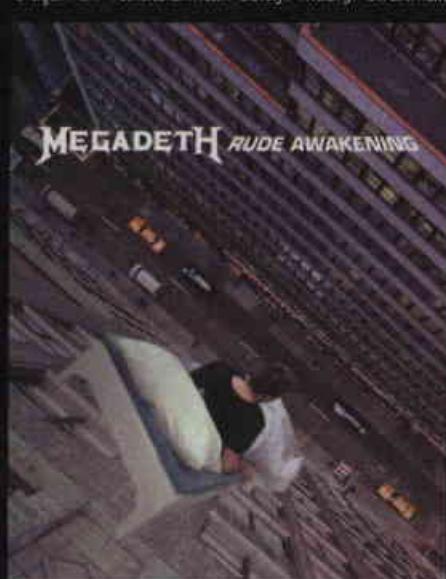
Animatronic'li dinleyenler ve sevenleri bu albüm de memnun edecektiler. Hatta daha da fazla... Çünkü tarz daha bir oturmuş ve albüm daha akıcı. Tabii Animatronic'i sevmeyenler için de tam tersi geçerli. Dönüp bakmaları blel albümle.

The Gathering Souvenirs

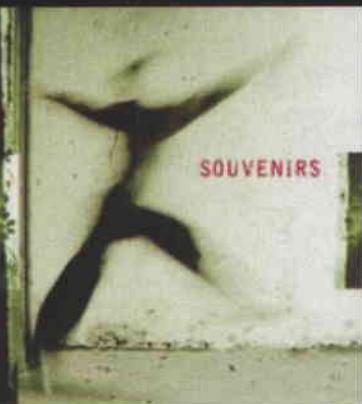
Metal ortamlarında Anneke on Afrodit güzellikini dedi: Bu büyüleyici sesi de eklenince tabii bize de aşk aşık müzik dinlemek düşüyor! Gathering, ("The" koymuyorum konuşurken) How to Measure a Planet albümüyle yakaladığı sound'u if_then_else'de de sürdürdü. Bu albümde de devam ediyor. İyi mi yapıyor? Bence super yapıyor. Parçalar her ne kadar super hit, üzerinde çok çok uğraşılmış şelyere benzemesse de albümü dinlemeye başladığınızda üçup gidiyorsunuz. Bu da sanırım bir albümün başarısı olup olmaması konusunda önemli bir nokta: Parçaların metronomu oldukça düşük ve çok tempolu şelyeler beklerseniz hayal kırıklığına uğrasınız. Ama ben takarım albümümü, alırım çayımı, kahveyi; koparılmı ortamdan diyorsanız tam size göre :)

Even The Spirits Are Afraid, Broken Glass, You Learn About It ve albümü ismini veren parça Souvenirs super şarkılardan... Monsters da albümün en hızlı parçası. Tabii öyle uçmayı hemen, hızlı dediysem diğerlerinden biraz daha oynak o kadar :)

MEGADETH RUEDE AWAKENING



n e r e l o l o y o r



THE GATHERING

Bu albümde son plak şirketini değiştiren Gathering sanırım anlaşmasını bitirmek için son bir albüm daha yapmış. Sekiz parçadan oluşan albüm biraz saplama da olsa benim hoşuma gitti. Daha önce Gathering dinlemediyiseniz albümü tavsiye ederim. Beğenirseniz albümleri sondan başa doğru almanızı öneririm.

Apocalyptica**Reflections**

İlk önce Metallica şarkılarını dört tane cello ile çalan bu çırır delikanlılar daha sonra başka grupları cover'ladılar ve en sonunda kendi parçalarını yaptılar. Fakat iyi güzel de bir şey eksikti elemanlarda... Bu albümde fark etmişler ki bir davul gerekiyor-

muş. Şimdi albümü dinlerken o eksikliğin ne olduğunu anlamış oldum. Gümbür gümbür bir albüm Reflections.

Prologue (Apprehension) ile oldukça tempolu bir giriş yapıyorlar. Cello mu gitar mı çok arada kaldım. En sonunda o arkadaki sert tonun gitar olmadığına karar verdim. Süper tarama kıymamda riffler var. No Education, Somewhere Around Nothing, Cohkka ve Resurrection sert parçalara örnek. Albümde birkaç tane de eski tarz davuluz parça bulunuyor. Drive ve Conclusion da bunlara iyi birer örnek.

Yani albümü alırsanız pişman olmazsınız. Ben dinlemeye devam ediyorum hadi öptüm :)

APOCALYPTICA
REFLECTIONS**TOZLU VİTRİN****Slayer****South of Heaven 1988**

1982'de California'da Kerry King (Kerry King bu dönemde bir ara Megadeth'te çalmış), Jeff Hanneman, Tom Araya ve Dave Lombardo dörtlüsüyle kurulan Slayer Lombardo'nun iki kere gidip geri dönmesinden sonra yine aynı kadroya karsızmadı.

Slayer, 80 yillara damgasını vurmuş en çok ses getirene Thrash grupperindenidir. İlk albümleri Show No Mercy, sonrasında Hell Awaits piyasaya çıktı. Bu albümlerde dikkat çeken grup hala tüm zamanların en iyi thrash albümlerinden olan Reign in Blood'ı çığırdı. Bu albümün bu kadar değerli olmasına rağmen ben South of Heaven'ı seçtim. Çünkü Slayer deince asılnda aka hemen Dave Lombardo gelir. South of Heaven, Lombardo'nun en parlak dönemi bence (benim de içimdeki davul aşkı bu albümde patlamıştı ve artık kendime bir davul almayı kararlaştırmıştım o zamanlar). Zaten parçaların çok hızı olmamasından dolayı davul partisyonlarına çok yer verilmiş ve çok oturaklı bir albüm olmuştu.

Her albümde ayrı produktörle çalışan Slayer kendini yenileyerek tarzını güncellemesini bilen bir grup. South of Heaven da Slayer'in olgunlaşma döneminin açılış albümüdür. Daha sonra çıkan

Seasons in the Abyss bence Slayer'in yaptığı en iyi işlerden biri.

Şimdilerde daha groove ve hardcore'vari yağıtı müziğe pek alışmasam da Slayer'in kendini yenileme çabalarını anlayabiliyorum. Şimdilerde Lombardo'nun gruba tekrar dönmesinden kaynaklanan yeni bir tarz değişimi de olabilir. Merakla bekliyoruz.

Bu kadar geyikten sonra albume geçersek: Albüm açılış parçası South of Heaven zaten albümün tüm gidişatını belli ediyor. Uzun uzun gitar melodileri, yavaş ve oturaklı davullar. (Burada Lombardo'nun aksak çalışmaları dikkat edin). Yavaş dedik ama Silent Scream ile tempo yükseliyor ve koşturmayla başlıyorlar. Live Undead ve Behind the Crooked Cross derken sıra Mandatory Suicide'a geliyor. Albümün en hit parçası sayılabilir ve müziği kadar sözleri de etkili bir parça. Savaşın ve ölümün çarpıcı bir şekilde anlatıldığı şarkida tüyler diken diken oluyor! Albümün olayı davul dedik. İşte son olarak Spill the Blood'a dikkat edin diyorum. Girişindeki davullar muhteşem! Dissident Aggressor da albümde yer alan Judas Priest cover'i...

Eğer Slayer'in yeni halini biliyorsanız ve eski halini merak ediyorsanız. İlk almanız gereken albüm bu bence. Kaçırma!



► *Kerry King'in dedigine göre Dave Lombardo'nun dönüşünden sonra umutla beklediğimiz yeni albüm adına Slayer daha hiç bir şey yapmadı.*

► *Chuck Schuldiner'in annesinin yaptığı açıklamaya göre Chuck'in daha önce kaydedilmemiş parçalarını When Machine and Man Collide adlı albümde piyasaya çıkaracakları.*

► *Norveçli grup Solefald In Harmonia Universalı adlı yeni albümlerini 2003 baharında çıkarmayı düşünüyorlar. Albümde Steinway piano, gerçek Hammond klavye kullanılmış ve oldukça iddiyalı.*

► *Türkiye konserini iptal eden In Flames Amerika'yı turlamaya başlamış. Bu arada son albümleri Reroute to Remain'den (bkz. Kasım 2002 İsgal) Drifter parçası Playstation 2 ve XBox oyunu Splashdown 2'de yer almış.*

► *Geçtiğimiz yıl ölen Alice in Chains frontmanı Layne Staley'in şiirleri, çizimleri, fotoğrafları ve mektuplarını da içeren bir biyografisi çıkacakmış.*

► *Never Say Die turnesinde Londra Hammersmith Odeon'da kaydedilmiş Black Sabbath konser videosu DVD olarakțtan karşımıza çıkacakmış.*

► *Grubun resmi sitesi katatonia.com'da yeni albümde 45 saniyelik Evidence adında bir parça bulunuyor. Ben dinledim siz de dinleyiverin.*

► *System of a Down vokalisti Serj Tankian'ın kendi plak şirketi Serjical Strike'dan bir solo albümü yakında piyasaya çıkacakmış.*

► *Dave Mustaine Jackson Y2KV model gitarlarından imzasını çekmiş. Yeni Jackson alacaklar artık başka gitarr modeli seçmek zorundalar.*

► *Katatonia'nın Viva Emissness adlı albümünden ilk şarkının 45 saniyelik bir bölümü katatonia.com adresinden dinlenebiliyor.*

► *Cradle of Filth'in de Damnation & A Day albümünden Presents From The Poison-Hearted parçası cradleoffilth.com adresinden dinlenebiliyor.*

► *Metallica'nın çıkacak olan yeni albümü St. Anger eskilerine göre daha sert ve agresif olacakmış. Hadi bakalım...*

► *Marilyn Manson'un son albüm kapagini bennim de en sevdigim ressamlardan biri olan Gottfried Helnwein yapmış. Merak ediyorsanız http://www.marilynmanson.com/images/helnwein/Helnwein_MM.html adresinden bakabiirisiniz.*

► *En iyi Hard Rock albümü datında İsveç Grammy ödülünü Opeth Deliverance albümüyle almış.*

Playlist:

1. Pink Floyd - Pigs
2. Dimmu Borgir - Blessings Upon ...
3. Evereve - The Bride Wears Black
4. Faith No More - Woodpacker from Mars
5. Guns N' Roses - Double Talkin' Jive
6. Gorefest - Dragon Man
7. In the Woods - In The Woods
8. Obituary - Threatening Skies
9. Deep Purple - Burn
10. Entombed - Blood Song

HAYALET

"fithos lusec wecos vino sec"

Dünyanın en güzel şehri beyaz
yorganını çekmiş üzerine.
Sarayları, kılıçları, camileri,
yalıları ve efsaneleriyle
Dersaadet uykuya yatmış sanki.

Koynunda; sevgililer, dostlar,
arkadaşlar, hasımlar ve
yabancılar bir garip oyunu
oynuyorlar. Bir deli dünyada,
çaresiz figürler hepse. Karlar
sadece kadim hazineleri ve çok
eski hatırları gizleyen yaşı
toprağı değil, tüm düşüncelerimi,
tüm duygularımı da örtmüştü
sanki. Kafam allak bullak, ölü
toprağı serpmeşler gibi üzerine,
ellerimi oynatmak zoruma
gidiyor. Kar mı getirdi bunu
benim üzerine? Yoksa
yaşlanıyor muyum daha da?
Kahretsin, cocukluğum nerelere
kaldı? Hiçbirseyin verildiği;
zekanın değil ezberin
alkışlandığı; çocukların bir türlü
anlaşamadığı, nedense hep
kompleksli kişiliklerin
kurallarına göre oynamak
zorunda bırakıldığı okul dönen-
minde mi yitirmişim yoksa?

Yoksa hızla gibi geçen zaman
içinde, ufak ufak mı çaldılar biz-
den? Şerefziliklerle, döneklikler-
le, manipülasyonlarla, kullan-
malarla, sömürmelerle, adililikler-
le? Bir anda "Koltukları kesen",
"Yere tüküren", "Kacan büyük-
baş hayvanını kör baltaya
kovalayan" yavşak, pis, ruhsuz
iblislere mi dönüstük biz de? Bu
çarkın bir dişlis mi oldu?
Sömürme, döneklik yapma sırası
bize mi geldi? Böyle mi yitirdik
cocuklugumuzu?

Ben, kendi hesabımı çok iyi
biliyorum çocuklugumu hangi
gölgelerde yitirdim... hangi
hayaletlerin beni kovaladığım...

Ya siz? Siz çocukluğunuzu
nerede yitirdiniz? Ya da nere-
desiniz ve yitiriyorsunuz?

Yaşayın...

N.
www.lostlibrary.org

Geçen ay mail adresimin yanlış yazılmış olmasına rağmen adeta "yağan" mektuplara teşekkür etmek geliyor içimden. Bir hatırlatma her birinize, sayfa sayısı ile alakalı isteklerinizi Sinan'a yapmalısınız. Bana kalsa, Hayalet kuşağı baskı 128 sayfa bir dergi olarak her hafta baylinizde olurdu zaten.

Hayalet'in üçüncü kısmı, ne zorluklarla (15 kupa, şekersiz, Jacobs veya Douwe Egberts kahve; iki kadeh Coeurvoisier; dört güzel kız) yazılıp bilemezsiniz. Ne mesakatlı yollardan geçtiğim camiaca: Yazar Kilitlenmesi sıkça başıma gelmeye başladı. Sanırım periyodik lobotomi operasyonum için randevu almamıymı doktorumdan.

Ben torpor'uma döneyim. Siz de Hayalet'i izleyin... Mojo, yol göster kızım...

Gönül Postası:

Nereden olduğu belirsiz Alexsan:

Kösenizi bir süredir Level'da takip ediyorum. Ben bir kaç yıl önce babanın yanında çalışan elemannı bir kaç arkadaşıyla FRP oynarken görmüştüm. Tabii tüm kitaplar İngilizce olduğunu için fazla anlayamamıştım ve biraz da garip gelmişti. Ben de daha sonra onların sellerini ödüllendirip aldım ve arkadaşlarla oynamak için çevreşim bazı seyler ekledim. Bu sene de bir Dungeons&Dragons alarak arkadaşlarımı oynamıyorum. Bu bizim için gayet zor çünkü yatalı bir askeri okuldaydım. Fakat senaryoları kendim hazırlasam da (ki bunu yaparken söylemeyeceğim sözleri bile önceden ayarlıyorum) yine de bir süre sonra biraz monotonlaşır. Kisacısı (galiba buraya kadar fazla masal andattım) sizden hem daha farklı selleri nereden bulabileceğim ya da daha neler yapabileceğim hakkında biraz yardım isteyecektim. :)

Şimdiden teşekkürler.

N: Oyunları daha farklı ve heyecanlı hale getirmek için yaratıcılığını kullanmalıdır. Kendi dünyayı yaratmak ve oyunlarını orada oynatmak bir alternatifdir. Bir diğer alternatif, doğaçlamaya bırakmaktır. Oyunlarını önceden



planlarmaktan, konuşmaları yazmaktan vazgeç, bu sayede daha ilginç oyunlar çıkarılabilirsiniz. Burak oyuncuların daha az bilgiyle oynasınlar, karantika iletisimler, yapıtlarından şüphe duysunlar. Bu çözüm de yetmezse farklı gerçekliklerde oynamayı deneyin. Bir oyunda Orta Çağda, bir cinayeti aydınlatmaya çalışan münzevizler olsalar, bir diğerinde uzayın ötesindeki boşluğu keşfe giden dört yıldız yolcusu. Unutmayın, hayal gücünüzle sınırlısunuz.

Farklı setting'leri de İstanbul'daysan; Gerekli Şeyler'de (Teşvikiye), Saklıkent'de (Beşiktaş), Hammer Müzik'e (Kadıköy) bulabilirsin.

Kolay gelsin,

Rivayetler:

► Matrix'e kardeş olarak geleceği açıklanan 9 bölümlük Animatrix'in ilk parçası nete vurdı! The Second Renaissance Part 1 adındaki 9 dakikalık animeyi izlemek için adres: http://whatisthematrix.warnerbros.com/index_anime.html (veya CD'de Türkçe altıyaıyla birlikte izleyebilirsiniz - BLX)

► Margaret Weis demiş ki: "Bir yapım şirketi Ejderha Mızrağı'nı büyük bütçeli güzel bir film olarak düşünmüştür. Duyduklarınıza göre, şirketin sahipleri de zaten eski hayranlarımızdanmış. WOTC tarafından bunu GenCon'da duyurabileceğimiz söyledi ve biz de duyurduk. Şu anda bundan daha fazlasını söylemeye izin verilmiyor. Da-ha fazlasını söyleyebileceğim en kısa zamanda söz veririm ki yapacağım. Dragonlance.com'u takip etmeye devam edin." Eh umarım bu yepyeni heyecan dalgası beraberinde; çatlayan sabır taşlarını ve anlamsız tartışmaları getirmez.

Beyaz Kurt'un takipçilerine müjdeli haberler:

Caine's Chosen, Vampire: the Masquerade Şubat ayının ilk haftası raflarda

The Fallen Tower: Las Vegas, Mage: the Ascension Şubat ilk hafta

City of Angels, Demon: the Fallen Şubat'ın ilk haftası

Dead Magic 2: Secrets and Survivors, Mage: the Ascension Mart'ın ilk haftası

Demon: Fear to Tread Mart

Dark Ages: Inquisitor, Dark Ages: Vampire Şimdi!

Hunter: the Spellbound, Hunter: the Reckoning Mart

Dark Ages: Werewolf Mart, ilk hafta.



İstanbul'dan Oğuzhan "Jodien" CAKİROĞLU

Sevgili Ali, bizim gibi insanların eksikliğini çektiği boy
le güzel bir köşe hazırladığın için teşekkürler. Sana bir-
kaç sorum olacak:

*i. 3rd edition DuD'nin eskisine göre en belirgin
özellikti sence ne? 2nd Ed. den daha iyi bir sistem mi?
Tavsiye eder misin?*

2. *Forgotten Realms* ve *Dragonlance*'den başka dönyalar önmüzedeki zamanlarda piyasaya çıkabilir mi, yoksa Wizards/TSR su an piyasada olanlar ile de zam mı edecek?

N: Övgüler için sağı! Oğuzhan: Cevapların aşağıda.)

Jukebox:

2Pac - Wonder why they call u b****

Akhenaten - Une Impression

Busta Flex – Volte Face

Busta Rhymes – Woo Ha

Napalm – Crooked Cop

Xzibit - Paparazzi

1-3E, 2nd Ed.'e göre bir çok yenilik içeriyor. Sistem baştan aşağı yenilendi diyebiliriz. Ama özetlemek gerekirse; feat ve skills sistemi, proficiency'lerin yerini aldı. İyi de oldu, feat&skills (Feat'ler, 2nd ed.'deki special abilities'lere denk geliyor; Skills ise Proficiency'lerin yerini aldı) kolay ve mükemmel işliyor. Mantıksızlıklar ortadan kaldırıyor. Alignment karmaşası da kalın puntolarla ayrılmış birbirinden. Yine yeni oynanabilirırırk ve sınıflar mevcut. Artık büyüğün sınıfı karakterler 0. seviye bülümüne yapabilecek.

Bütün bunları geçip bir kıyaslama yaptığında 3E'nin birçok yönden daha becerikli ve pratik olduğunu görüyorum. Ama bu bir sistemi diğerinden daha iyi yapmaya yetiyor mu acaba? Sorulması gereken soru bu bence. Eski DM'ler yeni bir sisteme alışmakla gelecek zamanı yeni senaryolar yazarak geçirmek isteyebilirler. Ya da 2nd Ed.'a oldukça hakim olduklarına inanıyorlarsa belki sıfırdan bir sisteme girmek cazip gelmeyecektir. Her ne olursa olsun, bundan sonra bir Fourth Ed. çıkana kadar bütün materyaller 3E olacak. Öğrenmeye yarar var derim.

Ama hatırlatmadan geçmeyeceğim, bir sistem sadece kolaylıktır. Her kural üzerinde oynanabilir ve değiştirilebilir. Size mantıksız gelen bir yer mi gördünüz? Yok sayın. Anlamsız mı geldi? Kullanmayın.

2- Ravenloft, White Wolf'dan (Arthaus) çıktı. WW yaklaşımının Kuzgun'lara çok şey kazandıracığı aşikar. Umalım ki gotik atmosfer kaybolmasın. Dark Sun, bir grup sıkı hayran (www.athas.org) tarafından nette yaşıyor. Onların çıkardığı materyaller unofficial olarak dursa da, bu arkadaşlar artık Kara Güneş'in "official" geliştiricileri, yine de yakın gelecekte bir Dark Sun dirilişi bekliyorum ben.

Greyhawk zaten ezelden beri vardı ve hep var olacak gibi. Planescape diğerlerinin arasında en öksüz olanı, fanları üzerinde çalışıyordu. Ama şimdide kadar ne bir ses var ne de seda. Ufukta bir umut da görünmüyordu.

Manisa'dan Arda AKIF

Selam, öncelikle derginizde böyle bir köşe mevcut olduğunu için mutluluğumu belirtmek isterim. Ekonomi ve savastan görünümüz, kulagımızı alamazken başka diyalarda yolculuk etmek pek hoş doğrusu. Sormak istedigim soru etraftaki yayin evlerinde Türkçe FRP oyun sistemi üzerine bir kitap bulup bulamayacağım? İyigünlər.

Yayinevlerinden sadece Arkabahçe Türkçe FRP materyalleri basıyor. Wizards of the Coast firmasının Zindan ve Ejderhalar (Dungeons and Dragons) oyunu birkaç aydır Türkiye'de, Türkçe. Büyük kitapçılarda ve Gerekli Şeyler'de kofayılıktır.

fantasy role playing | 115

Arkaplan Yarışması:

"On-Kasaba bölgesinde Good Mead kasabasında ufak bir kulübede doğdu. Ve çocukluk yıllarının büyük bir kısmını burada geçirdi. Bu bölgede yaşayan herkes gibi babası da balıkçıydı. Annesi ile babası ona Jusher ismini verdiler. Fakat o diğer balıkçı çocuklarına göre çok ince yapıyordı. Ayrıca diğer balıkçı erkek çocukları gibi güçlü de değildi.

Yalova'dan Burak "Dingaer" KUTLUAY'ın yarattığı olan Jusher karakterinin tam hikayesini LvL-U'da bulmanız mümkün. Yorumlar için Burak'ın mail adresi:

burakkutluay@hotmail.com

bulabilirsin.

Maillarına yer veremediğim arkadaşlar kusuruma bakmasın. Malum yerimiz kısıtlı. Elbet gelecekte büyüyeceğiz. İllerlememiz ve büyümemiz durulamaz. O zaman hepiniz daha çok yer olacak.

Ve siz Hayal et meraklıları; Starbucks takılın (inadına); sevgililerinizle ilgilenen biraz, bırakın kitapları ve zarları, dışarı çıkin, hayatınızı yaşayın; nasıl isterseniz öyle giyinin ama temiz olun, farklı olduğunuzu göstermenin daha iyi yolları var inanın bana.

Bir ay sonra görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın, ve Hayalet hikayelerini hafife almayın. ☺

Ali Aksöz
aliaksoz@level.com.tr



1984

EXITUS

Dönüşü olmayan yollarda yürüyoruz...



M. Berkay Gündoruk

Yolcu naaptı ki sonra?
Yapılması gereken neyse
onu yaptı.

"- Geçemezsin! Bu yol sana kapalıdır!" diye homurdandı paslı ve yıpranmış zırhlar içindeki dev muhafiz. Paslı ve yıpranmış zırhlar nice madalyanın anlatamayacağı denli çok çarpışmanın nişanıydı bakıp görebilenler için. Bu zırhların içindekinin pek şakası olmadığı, sözünün ardından durabilecek güçe sahip olduğunun altın çizer gibiydi. "- Hangi yöne istersen dör, ama bu yol sana kapalıdır!"

"- Ama benim yolum bu yöne gidiyor, geçmek için kimi ezmek gereksinmez!" diye homurdandı yolcu karşılık olarak. "- İnatçılık ne sana yarar, ne de bana. Ya bırak geçeyim, ya da neden geçemediğimi anlat, belki bir çaresini bulurum?" Gözlerinde yorgunluk, çizmelerinde nice yoluñ çamuru vardı. Sakalı bir karış uzamıştı, yüzü acımasız güneşin, dinmeyen yağmurların, dondurucu rüzgarların içinde pişmiş bir parça kıl gibiydi. Yüzüne bakanlar insanın topraktan yaratıldığına iman ederdi hiç şüphesiz, öyle yaşlıydı, derindî çizgiler, tıpkı çatlamış topraklar gibi.

"- Bu yol sana kapalıdır! Herhangi bir başka yolu seç, ama buradan geçmeye düşünme bile! Geçtiğin yollarda yaptığın seçimler bu yolu sana sonsuza dek kapadı! Geçmemi denersen bir seçim daha yapmış olacaksın, ama bu seni sonsuza dek orada konaklamaya mahkum edecektir!" dedi muhafiz ve kılıcını kaldırıp sağ tarafa uzattı. Yolcunun gözleri kılıçın siyah çelikini takip ederek sayısız darbeyi hatırlayan centiklerin üzerinden aktı, sıvı ucun işaret ettiği yere döndü. Ova mezar doluydu. Taşları olmayan, kiminin başında paslı, kırık bir silah, kiminin başında bir zırh parçası bulunan mezarlar. Saylarını kestirmek imkansızdı, ama bu yol arasında yanlış seçim yapılanların hiç de az olmadığı ortadaydı.

"- Yine de şanslısan yabancı, her yol ağzında benim gibi bir muhafiz bulunmaz seni uyaracak, başka yöne döndürerek. Bazı yollar bomboştur, yemyeşildir, davetkâr bakalar gözünün içine. Ama seçilesi yollar değildir onlar, emin ol. Talihlisin, nadir bir durum bu, bir yolun başında muhafiz olması. Eminim şaşkınlığının sebebi de budur ya zaten,



korkarım şu ana dek geçtiğin yollarda seni uyaracak kimseye rastlamadın?" Bakışlarında sevgi ya da anlayış yoktu muhafizin, ama yapılması gereken her neye onu yapan bir adamın gözlerindeki bakış vardı.

"- Anlıyorum. Ama söyle, ya seni geçmeye başarabilirimsem?" diye tek kaşını kaldırdı yolcu. Eldivenli eli kalktı, işaret parmağı muhafizin yanında uzanan yolu gösterdi, "- Ne bekliyor orada?"

"- Bunu asla bilemeyeceksin yolcu, çünkü ne beni gecebilirsın, ne de o yola girebilirsın. Ama o yol seni nereye götürür, ben de bileyemiyorum. Belki de başkalarından daha kötü ya da belki daha iyi bir yere, kim bilir? O yol yürüsen öğrenirdin. Ama bunu yapmana izin yok, seçeneklerini eledin, yolunu belirle din. Ve bu yol sana kapalıdır."

Dönüp geldiği yola baktı yolcu, arkasında bulmayı umduğu şeyden fazlasını bulmadı. Yani hiçbir şey. Yol yavaşça silinirdi uzaklardan bu yana doğru, soluk bir hayal gibi belli belirsizdi. Yolcu oradan geldiğini çok iyi biliyordu, ama rüne biliyordu ki geriye adım atmaya kalksa ayağını altında sadece boşluk bulacaktı. "- Bazı şeyler hiç değişmiyor, zaman ardım sıra her ayak

izini yiyecek geliyor." diye düşündü.

Sağına baktı yolcu, sağından uzanıp giden yola baktı uzak tepelerin ardına doğru. Sadece boş, pek o kadar da çekici görünümeyen bir yol gördü. Boşlu, çevresi cansızdı, izlemek istediği yol gibi hoş, çekici gelmiyordu. Ama en azından yürünebilecek gibiydi, bir yerlere gidiyor gibi görünmüyordu. Ama yolcu buna da kanaçık değildi, bir çok yoluñ çıkmaz olduğunu uzun zaman önce öğrenmişti.

Soluna giden yola baktı yolcu. Çamurlu, sıkıntılı bir yoldu. Daha bakarken bezdiriyordu insanı, yürümesi kim bilir ne zordu! Ama daha da kötüsü yolun biraz ilerisinde yere diz çökmüş ağlayan bir adamın görüntüsüyüdü. Elleri yüzüne kapanmıştı, hırçıkları duyulamayacak gibi değildi. Yerde, hemen önünde çamurun içinde gözleri duruyordu adamın. Kendi elleriyle yuvalarından söktüğü gözleri...

Yolcu yorgun bir iç çekişle pelerinin önünü kapadı. Hava soğuktu, ama daha da soğuyacaktı. Burnuna o keskin, temiz kar kokusu geldi. Evet, daha da soğuyacaktı. Muhafiz göz göre geldiler. Şimdi ikisinin de yüzünde aynı ifade vardı. Yapılması gereken neyse onu yapmaya niyetli adamların ifadesi... ☺

EJDERHANIN İNİ

HAVA BEDAVA, SU BEDAVA MI?

Bedava hayat yaşamaya çok alıştık

Herşeyi emek vermeden bedavaya getirip birde üstünde emeğimiz varmış gibi hak iddia etmemiz yok mu... Üstelik daha kalitelişini bile isteyebiliyoruz. Hani bu kadarına ne denir onu da varın siz söyleyin. Geçenlerde sizlerden gelen ve uzun zamanlı cevap veremediğim mailleri okuyordum. Cevap veremediğim için özür dilerim ama her cevap verdığım mail sohbet dönüştüğü ve benim de su deli yaşam tempomda sohbet etme gibi bir lüksüm olmadıgından tüm mailleri cevaplamıyorum. Fakat hepsi mutlaka okuyorum ve cevabı akımdaysa mümkün olduğunda kısa da olsa cevap vermeye çalışıyorum. Fakat itiraf etmeliyim ki bu maillerden bazıları beni çileden çıkartıyor. Mesela en son bir okuyucumuz benden bedava Asheron's Call sunucusu için adres istedi. Artık bu kadar bedavacılığın kadar tepem attı ki düşüncelerimi sizlerle paylaşmak istedim.

Kalite ≠ kantite

Hayatta çok basit bir kural vardır. Eğer kaliteli hizmet istiyorsanız bunun bedelinin ödemesiniz. Eğer iyi bir cep telefonu istiyorsanız bunun parasını sizden alırlar. Eğer iyi bir yer-

de iyi bir servis ve müzikle yemek yemek istiyorsanız (evinizden sonra en iyi yerden bahsediyorum) bir lokantaya gidip iyi bir para verirsiniz ama adam gibi de tadını çıkartmalısınız. Tipki bunun gibi, eğer iyi bir devasa online oyun oynamak istiyorsanız o oyun için para verirsiniz. Hatırıyorum da bir zamanlar bir bedava UO sunucusunda gönüllü olarak Game Master'lık yapıyordum. Elimden geldiğince herkese yardımcı olmaya çalışıyordum. Fakat bunun yanında şahsi olarak taleplerde bulunan ve işi hakarete kadar taşıyan bir sürü oyuncuya da karşılaşıyordu. Ben elimden gelen tüm iyi niyetle yardımcı olmaya çalışırken bir sürü taleple karşılaşıyor ve sonra bunları hemen cevaplayamadığım için de azar itışiyordum. İşte yazının en tepesinde yazdığım cümlede en iyi örnek. Hem emek harcamadan bedavaya konup hem de bedavaya aldığı hizmetin daha kalitelişini talep etmek.... Bunu, geliri kısıtlı olan oyuncuları tenzih ederek yazıyorum, orijinal oyun almak isteyip de fiyatları için alamamakla aynı şey çünkü. Ama "Neden oyunlarda Türkçe destek yok, neden aradığım oyunu bulamıyorum, neden devasa online oyunların Türkiye de sunucuları açılmıyor" gibi sözleri sarf etmek bu konuda emek vermeyen insanların hakkı değil. Eğer paran varsa ve orijinal oyun almıyorsan daha iyisini isteyemezsün, bozuk çıkan kopyalar için şikayet etme hakkın da yoktur.



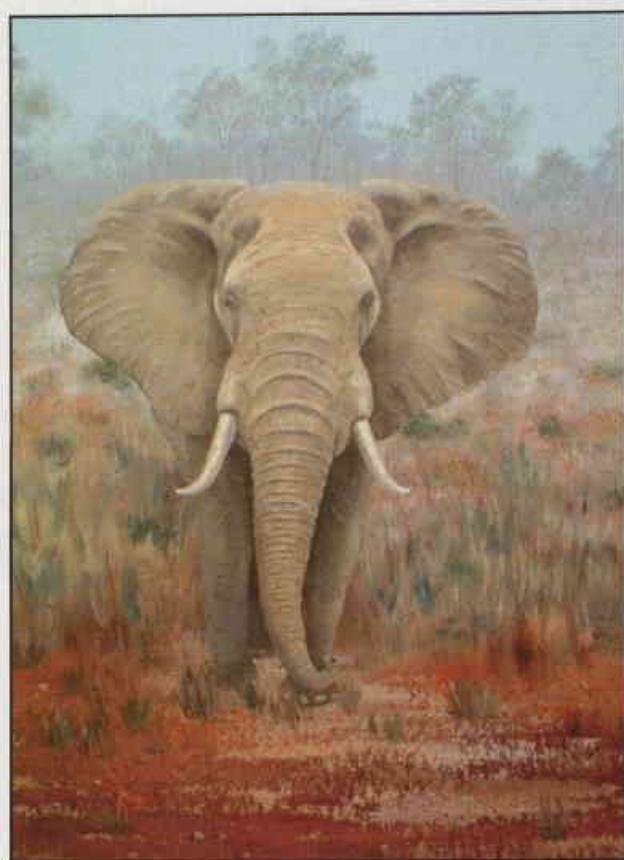
Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Son aylarda ciddi olabilmek için gereksiz yere kastığın söyleniyor. Doğru mu? Doğru.

Hocam al şu filleri başımızdan

Ara başlığın hangi Nasreddin Hoca fikrasından geldiğini bilenler anlamıştır. Zamanının hükümdarı Timur ordusundaki filleri bakılması için yönetimi altındaki köylere dağıtır. Fakat hocanın köyündeki fil köyün erzağını talan eder ve köylüler korkulan hükümdara fili alması için temsilci olarak yalvar yağır Hocayı yollarlar. Fakat yola kalabalık çıkmalarına karşın yol boyunca kellesinin gideceğinden korkan köylüler hocayı birer ikişer terk eder ve hoca huzura vardığında tek başına nadır. O da kendisini terk eden köylülere ceza olsun diye hükümdardan köylerine iki fil daha ister. Köylüler hocaya "aman ne ettin sen hocam biz birinden kurtulmak isterken sen başımıza iki tane daha sardin" der. Hoca da onu terk ettikleri için köylülerin suratına cevabı yapıştırır!

Bizde de bu fikrada olduğu gibi "birileri yapsın biz de yiylim" mantığı geçerli. Aynı şey oyun dağıtıcları için de böyle. Eğer Türkiye'de oyunlarını satmak için geçerli yolu bulamıysan "neden orijinal oyunlar daha fazla satmıyor" diye yakınlamalısın. Gerçi çoğu orijinal oyun dağıtıclarının bunun için çabaladığını birebir ilişkilerimiz olduğu için bilmekteyim. Fakat hala korsan oyun dağıtımının önüne geçilememiş durumda. Bu yazıyı okuduktan sonra bana ters tepki göstermeden önce gelin elinizde vüdanınızda koyn. Emek vermeden kimin bir konuda hak iddia etme hakkı vardır? ☺



CESUR YENİ DÜNYA

OYUNLAR IN OYUNLAR OUT

Birden popüler olmaya mı başladık?



Tugbek Ölek tugbek@level.com.tr

Kendi kendine soru sorup cevaplamağın sıkılığımızın ikinci ayı bir açıklama ile gelecek. Geçen ay bir buclesini sunduğum hikaye bu ay BtG'de yok. Çünkü BtG'nin bir tek konusu var. O da kapiya dayanan, soluğu hissedilen...

Log from EarthGames Server, Map De_Baddat

[US]GWB: Dayyub b@b bi rush yap, bomb kur. Bak gelecek el 6000 veririm AWM alırsın kenk. Okke?

[AK]Dayyub: Okke b@b üst bomba rushiom ben.

Yıllarca oyulara, oyunculara ne gözle bakıldığını biliyoruz. Bugüne kadar hep görmezden gelindi. En kötü Hollywood filmleri üzerine bile üç bes satır yazılrken "Sid Meier'in yeni oyunu" veya "Quake serisi üçledi" diye bir haber hiç yayınlanmadı. Üzerinde "Oyunlar vahşet saçıyor" veya "Satanist bunlar" başlığı olmadan bir gazete haberini olmayı beceremedik. Birileri oyulara ne zaman ilgi gösterse "sosyal bir tespit" arayışında oldu. Oyunlara genelgenin ilgi alanını gözleyle değil, genelgenin sorunu gözüyle baktılar.

Oyuncular, oyun dergileri, bir kaç web sitesi, bir iki distribütör ve varlığını artık tamamen oyulara borçlu olan İnternet kafelerden ibaret kaldı oyun sektörü. Yazılım korsanlığı üzerine ciddiyetle gidilirken, oyun korsanlığı hala görmezden geliniyor. Derdimiz yeni oyunu için Carmack'a bir kaç kurus fazladan kazandırmak değil, bu ülkede oyun sektörünün varolmasını sağlamaktı. Sinema ve tiyatroya yetersiz olsa da bir destek veriliyor, Kültür Bakanlığı hiç bir oyun projesini desteklememi. Soran oldu mu onu da bilmiyoruz. Çünkü bunu yapabilecek insanlar hep oyun tasarlamaktan korktu.

Oyunlar yükseliyor

Ama son 2 yıldır işler değişiyor. Oyunların varlığını fark eden birileri. Artık bu ülkede de birileri oyun tasarlıyor ve bu konuda yol alıyor. İlk Türk oyunu dünyada piyasaya sürüldü. "Büyük Medya" oyuniardan bahsetmeye niyetli. Programların içine acemice oyun bölümleri ekleniyor. BBG'de bile oyun oynanıyor.

Geçen sene World Cyber Games'in oldukça yankı doğurmasının bunda katkısı büyük. Firmalar oyun turnuvalarının iyi bir pazarlama yöntemi olduğunu farkettiler. Diğer pek çok yönetime göre daha ucuz ve etkili. Bugünlerde bize oyun turnuvası fikriyle gelenlerin sayısına inanamazsınız. Hepsini gerçekleştirsek ayda 4-5 turnuva yapmamız gerekecektir. Geçen sene World Cyber Games'in haberini verirken oyular ve oyunculara yapılan yatırımin fazlasıyla geri döneceğini, bunun yakında farkına varılacağını ama bizim oyuncular ola-

rak bugünden bu desteği verenleri unutmayacağımızı söylemiştim. Biz Level olarak bu sözün arkasında durmaya devam ediyoruz.

Bir de HotLevel'in başarısı var tabii. Henüz yeni bir program olduğundan eksik ve aksak bazı yanları var. Ama daha ilk günden yayınlandıği kanalın en çok izlenen programı olması ve Kablo TV içinde hatırlı sayılar bir rating yakalaması birden herkesin ağını sulandırdı sanki. Şimdi benzer kanallar ne yapıp etsek de oyun programı hazırlasak diye uğraşıyorlar.

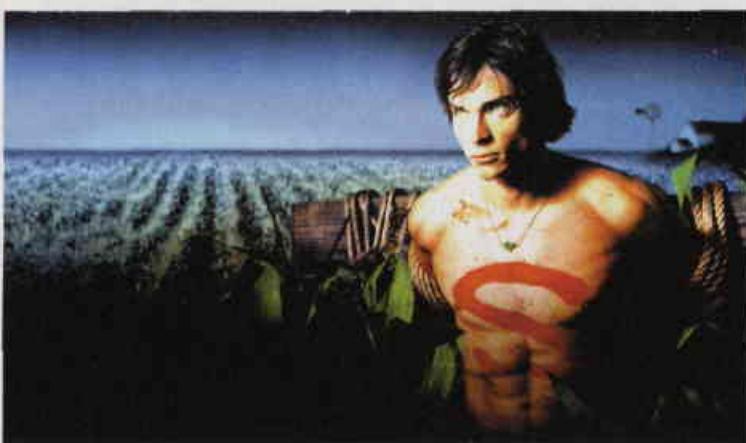
Kargalar

Bunlar umut verici gelişmeler elbette. Ama madalyonun diğer yüzü var. Biz, yani bugüne dek bu sektörde emeği geçen herkes, yıllarca oyular adına birşey yapmak için didindik. Sarfettiğimiz emeğin karşılığını almakta önce "oyunlar" adına ne yaptığımızı önemsemek. Bir tarayı ekmeden, o tarafından ekmek yiyemeyeceğimizi bildik. Elden geldiğince butarladık her başa, her oyuncuya özen gösterdik. Hiç bir zaman paylaşmaktan, ortak olmaktan kaçınmadık. Korsan oyun basıp satanları saymazsanız, bu ülkede kimse oyular dan zengin olmadı. Pek çoğu sadece para kaybetti.

Şimdi yılların bu emeğine ve birikimine saygı duymadan, bir trendin arkasına takılan kargaları görmek üzücü. "Bu işte para varmış", "Kolaycana bir iş bu" mantığıyla tarlaya saldıran kargaları kovmak da yine bize düşecek. Çünkü oyular, oyuncuları tanıtmaya zahmet bile etmeden onların sırtından para kazanmak isteyenler var. Çünkü birileri hiç birsey vermeden, para kazanmak derdinde. Ve böyle insanlar da nihayet farketti "oyunculuk" işini. Onların hayasızca, patavatsızca bu tarlaya saldırmamasına, yılların emeğini yok etmesine göz yummayacağız. Bu tarlanın altını oyan köstebeklerle uğraşacağına, bu tarla yillarda ter dökenlere salırdıarak oyun sektörüne girilebileceğini düşünenlere yanlış ödüllerini göstereceğiz.

Ama karamsar olduğumuzu sanmayın. Önümüzdeki dönemde ve büyük bir hızla oyuntar çok ileri bir noktaya gelecek.

Oyun sektöründe, oyun sektörü adına bir şeyler yapmaya kararlı pek çok yeni dostumuz var. Her geçen gün idealleri olan yeni insanların tanışıyor. Onlara kapımız sonuna dek açık ve elimizden gelen her desteği vereceğiz. Çünkü coşaldıkça gülgleneciz ve birgün bu ülkede oyun sektörü gelişecektir. Oyunlar denince aklı sadece Los Angeles, Londra, Seul veya Paris gelmeyecek. Hep İstanbul'da düzenlenecek, açılışını bir duayen olarak Mevlüt Din'in yapacağı bir Oyun Geliştiricileri Konferansının hayatıyle yaşayacak ve bu ideal için gaba göstereceğiz. Biz de varız, biz de bu ideale inanıyoruz diyen herkesle birlikte... ☺



OYUNGEZER

YABANCI

Her yer bembeyazken bu karanlık nereden geliyor? Kışın tuhaf günleri bunlar...

Sahne, uşuz bucaksız bir beyazdan ibaret. Kahramanımız zamanı ve mekanı çağrıştırabilecek her şeyi ezen soğuk gözü, soğuk tenli karların üzerinde dikkatle yürüyor. "Kahraman" dediğime bakmayın, birazdan ayağı kayacak ve bir süre yoluna ister istemez yuvarlanarak devam edecek.

Düser düşer ağlarım

Bir haftadır koca İstanbul'u buz pistine çeviren karda, siyah paltoları ve kaymamak için geliştirdikleri paytak-stil adımlarıyla bir penguen ordusuna benzeyen insanların arasında yürüken gerilimli bir cümbüşün içinde hissediyorum kendimi. Düşme sırasının kimde olduğunu tahmin etmeye çalışmak eğlenceli ama o buzlu yüzeyin bana da herkesle aynı mesafede olduğunu bilmek gerginlik yaratıyor. Çevredeki görüntünün birdenbire değişmiş olmasından ise böyle bir eğlence çıkarmak mümkün değil. Sanki şehrə ait bütün ayrıntılar beyaz örtünün altına kaçmış, sanki bir el caddelerin, ağaçların, binaların üstünden tipeksle geçmiş gibi.. (Bu arada, bu görüntülü sanırım insanların ruh hallerine de sırayet ediyor. En azından kendi adıma, bendeki bütün olumlu duygulara giden yolların karla kapanlığını söyleyebilirim. Üzerinize afiyet, bir haftadır melankoliden kaldırımıyorum başımı).

Parantezden öncesine, kaldığımız yere dönemlim. Mekanın, bakmadan gördüğümüz, hissettiğimiz varlığından soyutlanmış gibi duran bu yeni kent ortamında alıştığım İstanbul'u özlüyorum. Bugüne kadar hiçbirine ilişmemiş olsam da yürüdüğüm sokağa şimdi beyazla silinmiş olan parkelerini, kedilerini, tabelalarını kendi renklerinde görmeyi özlüyorum. Karla genel olarak bir sorunum yok ama yabancılıştırma malzemesi olarak kullanılmışından dolayı şikayetçiymen kendisinden.

Yabancılaşma testi

Tek sayfalık bir yazı için konunun kendisine yabancılacak kadar uzun bu girişin ardından; anahtar kelimemiz "yabancılılaşma". Karla gelen yabancılışma belki de en zararsız olanı. Yabancılışmanın insanı kör eden beyazlığı içinde en soluk tonlardan biri. Bu hissiyatın neye benzediğini anlamak için örneğin içinde yatağınızdan başka hiçbir şey olmayan, penceresiz bir odada, çok değil birkaç tane 24 saat geçirmeye çalışın. Bir sabah "dongi-dongi-dongidon-gi-dongidon" diye sözleri olan bir şarkıyla uyanın mesela. Televizyon diye bir alet yapılmış olsun, karşısına geçip savaş haberleriyle magazin programları arasında zap yaparak saatlerini tüketin. Kendiniz için eatdrinksexsleepdream bir hayat isteyin. En büyük mutluluğunuz kazandıklarınızı tüketmek olsun. Bir saate uzun uzun bakmaniza gerek yok,



vaktinizin ne kadarını saate bakarak geçirdiğinizi düşünün.. Belki de artık yabancılığınızın sorgulanması için Camus karakterleri gibi olmamıza, onlar gibi davranışımıza gerek yok. Ait olduğumuz yerin ta kendisi yabanı..

Yanıtlar

Bir takım encoding rahatsızlıklar yüzünden yanıtlarınızı zor bela okudum, bazılarını çözemediğimizden dolayı kaldım. Buraya aktarırken de yanlış anlamalarımı katabiliyim işin içine, affola.

Masadaki bilgisayarın yerinde ne olurdu sorusuna Salih Kurt "herhalde kafam olurdu" diye cevap vermiş :), "Bilgisayar olmasaydı hiçbir şey üretemezdim ve çalışırken kafamı o boşluğa kojar uyurdum herhalde.." Masayı bilgisayarla birlikte paylaşan daktilosu, tekstleri, resim kalemleri, eskizleri var onun zaten. Masa da masaymış hanı..

Ejder Güclü de aynı kanıda; "herhalde bilgisayarın icadını beklerdim" diyor. Ama ya ona iyi bir ustadan elinden çıkmış Noel Baba'nın çuvalı gibi dipsiz bir masa verirsek? "O zaman hayatımın bütün parçalarını bir yapboz gibi masaya serer ve bir araya getirmeye çalışırdım."

Salim içinse bilgisayarın orda olup olmaması çok önemli değil. "Bu yüzden de hiçbir zaman başka şeylerı iskalamama sebep olmaz" diyor, "Ben bilgisayı bir kaçış olarak görüürüm."

Evren'in durumu ciddi şekilde karışık. Üniversitede bilgisayar eğitimi aldığı için öyle bir alet olmasa sadece masası değil şimdiki hayatı da bambaka olacaktı. Yine de bu zincirleme ilişkileri bir yana bırakıncı "Kesinlikle iletişim amaçlı cihazlar olurdu onun yerine" diyor. Bir televizyon, bir müzik seti, bir de telefon...

Fatih Doğruer'in yaklaşımı "az iyidir" tarzında. "Sadece kağıt ve kalem olurdu masada. Ya yazmak, ya resim yapmak belki de ahşap işçiliğiyle uğraşmak isterdim."

Ali Yalçın da benzer bir yaklaşımla yanıtlamış, "İlleride yırtıp atacağım zayıf düşüncelerimin yazılı olduğu kağıt parçalarıyla doldurabilirdim boşluğun" diyor.

Gelelim oyun tezlerine... Buna verdiğiınız yanıtları gerçekten çok sevdim. Hepsini muhakkak yapılmalı bence. Tezini hangi konuda hazırlayacağınızı bilemeyecekler için nefis bir örnek liste yapmışsınız. Bir kısmı şöyle ki:

Sanitarium: Psikoloji, Civilization: Uluslararası İlişkiler, Black & White: İlahiyat Fakültesi (Alternatif de Anakol Öğretmenliği), Starcraft: Mühendislik, Dungeon Keeper: Kamu Yönetimi, Medal of Honor: Lise bitirme ödevi, Ecco The Dolphin: Veterinerlik, The Sims: Halkla İlişkiler... ☺



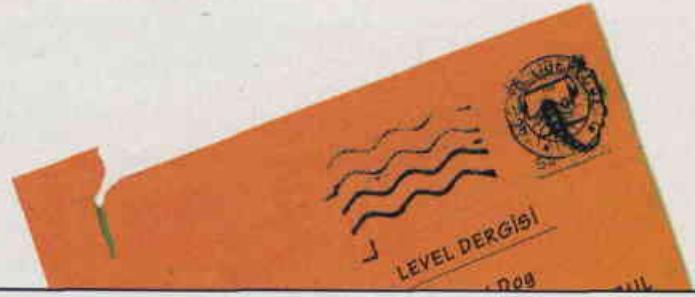
Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Madem artık bahar geliyor, yakında çiçekler açacak, kediler doğurmaya başlayacak, ari sokması vakalarında ve su şakalarında artış olacak, daha az uyuyup daha çok gezeceğiz madem, artık içimizdeki kiş koşullarından da kurtulmak lazım.

1. Şöyle bir oyun olsa da içimiz açılsa? Worms geliyor benim akıma. Renkli, şekerli teplerin üstünde kurtçuk avına çıkalım istiyorum bu bahar. Bir de Theme Park yapsak.

2. Uff, şimdi kim uğraşacak baharla filan, nerden bulucaz o enerjiyi? Hakikaten, nerden bulucaz?

inbox&outbox



Yeni bir ay, güzide mektuplarınızı karşınızdayım.

► İŞLEYEN DEMİR İŞİLDAR!

Merhaba Berker abi

Bu size ilk mailim. Aslında birşey sorucak değilim. (Öyleyse neden mail gönderiyorsun diyebilirsin) Sadece içimi dökmek için yazıyorum. Şu anda lise hazırlıkta okuyorum. Ve hayat inanılmaz derecede sıkıcı (tabii siz olmadan), derinizi elime alıp okumaya başlayınca saniyeler sanki yıl gibi geçiyor. Bilgisayarım ve sizden başka hiçbir eğlencem yok.

Hazır göndermişken iki üç soru göndereyim:

1. Desperados 2 çıkacak mı? İkisi hemen bitirdi de.

“Hangi oyunları çalıştırır bilemem ama Star Wars Galaxies'i çalıştırılmayacağı kesin.”

2. Sence Post Mortem mi, yoksa Syberia mı?

3. Belki çok eski oyun ama bu Gabriel Knight 3'de ilk bölümde ne yapmam gerekiyor kısacık bir anlatıversen.

4. Belki donanım bölümüne kaçacak ama PCI uyumlu 16'lık veya 32'lik ekran kartı marmalarını ve fiyatlarını yazarsan sevinirim.

İki üç mü demiştim? Biraz fazla oldu galiba, kusura bakma. Bu kadar iş arasında rahatsız ettim sizi. İçimi daha fazla dökmek isterdim fakat zaman kısıtlı, hepini çok seviyorum, herkese selam.

YÜCEL DEMİR

Merhaba Yücel,

Sen mail gönderecem, soru soracam dedin de, biz sana olmaz mı dedik? Bak hatta ben işi azıtip mektubunu yayınladım, şimdî bir de üstüne tüy dikip sorularını cevaplayacağım! Tabii cevaplar sana ne kadar uyar, orasını bilemem.

1. Valla yanlış hatırlamıymısam Desperados 2 diye bir proje vardı, ama tabii emin olamıyorum. Bazen kendi adımı bile unutuyorum. Var mıydı Sinan öyle bir proje? Bak o da kafasını salıyor, varmış demek. Ben Sinan'ın yalancısıyımlı (Öyle dediğine bakmayın, Berker tanıdım) en dürüst heriflerden biridir. Sadece çok çabuk küber. Muhtemelen bunu okuyunca da küsecektir. Berker? Ber? – Sinan)

2. İkisi de güzel oyun, ikisini de oyna. Hele de adventure seven bir insan evladısan kaçırma, bu türden zaten az oyun çikiyor. Nedir yanın, acelen mi var, bir yere mi yetiştiyorsun?

3. Dediğin gibi çok eski oyun o, zaten pek fazla da oynamamışım, başkası inceledi. Neden Serpil veya Eser'e mail atmıyorsun?

4. Anladığım kadariyla hayli eski bir bilgisayarın var ve AGP portun yok, doğru mu? Valla senin olayın çok zor, çünkü artık neredeyse en

ekonomik sınıf ekran kartı bile 64 MB hafızalı üretiliyor, 16 MB ile üretilen kart kalındı. Aynı şey PCI slotu için de geçerli, ikinci el bir Voodoo ya da TNT 2 kart dışında PCI slotunu kullanan bir ürün bulman pek mümkün değil. Zaten sistemin o kadar eskiyse sırf ekran kartını yenileyiþ te en son oyunları çalıştırman pek mümkün olmayacaktır korkarım. Yani sana ufukta upgrade görünüyor. Gene yaz.

► ANLAYIŞSIZ HERİF!

Merhaba Level halkı

1- GeForce Fx iptal mi oldu? Olduysa neden? Yoksa yerine daha iyisini mi çıkartacaklar? Yoksa Radeon 10000'den mi korktular?

2- Zip 750 MB normal disket boyutunda mı olacak yoksa onun için ayrı bir Floppy mi çıkar-

cak?

3- Chip dergisinden aldığım bir habere göre sıkıştırma programları arasında WinZip en kötüsüymüş. O en kötüsüyse en iyisi kim?

4- The Sims'e ne zaman yeni bir eklenti çıkacak? Hani alışık ya bir ara 3-4 ayda bir eklenti çıkyordu.

5- Ben Sims Online'den fazla birsey anlamadım (hani net işi falan) bana kısaca öztele anlatır misiniz?

6- Ben SW Galaxies'den de birsey anlamış değilim (hani tüccarlık işi falan) 3000 kere okudum açıklamasını bana misin dedemi. Önce silah imalatı falan yazıyordu ama ekran görüntülerinde işin kılıçıyla savaşıyorlardı.

7- SW Galaxies'i sizce en iyi nasıl bir sistem çalıştırır?

8- Size 32MB ve 433mhz'lik bir bilgisayar hangi oyunları çalıştırır?

SEVKİ ALTINBÜKEN ADANA

Merhaba Şevki,

1- GeForce FX iptal edildi diye kim dedi ki sana? Sadece beklenenden biraz daha gecikti o kadar, öümüzdeki ay piyasaya çıkmış olması bekleniyor. Radeon 10000'e gelince, FX'ten çok daha güçlü olacağı söyleniyor ama daha elimizde detaylı bir test verisi yok, o yüzden hep beraber bekleyip göreceğiz.

2-Vaktiyle IOMEGA tarafından geliştirilmiş olan ZIP veri depolama disketlerinin zaten kendi özel disket sürücülerini vardır, bunları normal 3,5 inçlik Floppy sürücüde kullanamazsınız. Ama yok, sen eğer eski 100-120 MB ZIP disketler için kullanılan disket sürücülerin yeni 750 MB'lık disketleri de okuyup okunmayıcağı soruyorsan, o zaman başka. Bildiğim kadariyla bu yeni disketlerin standart ZIP sürücülerde rahatlıkla kullanılabilirliği olması gereklidir. Tabii yanlış bili-

yor da olabilirim.

3-Valla en yaygın kullanılan program WinZip'tir, bunun en son sürümleri piyasadaki pek çok sıkıştırma formatını da rahatlıkla açabiliyor. Zaten günlük kullanımında sıkıştırma algoritmasının verimliliðinden ziyade, programın ne denli yaygın desteklendiği önemlidir. O yüzden WinZip kullanmaya devam. (Bana soracak olursanız da her sisteme WinRAR'ın da kurulu olması şart derim, ama beni dinleyen kim? - Sinan)

4-Sims için ne zaman yeni bir ek paket çıkarılmıyor, doğrusu çok delirdim, takip ettiðim bir oyun değil. Ama şu aralar yapımcı firma Sims 2 üzerinde çalışıyor bildiğim kadarıyla. Tabii belli olmaz bunların sağı solu. (Sims: Superstar geliyor. Okumuþundur şimdije kadar haberleri gerçi ama... – Sinan)

5-Sims Online'dan anlaşılamak çok fazla birşey yok aslında bana sorarsan. O program şu haliyle bir oyundan ziyade BBG şovuya görüntülü chat programı arasında bir yerlerde kalmış durumda. Kaldı ki buradaki çoğu insan ikisini de pek iplemez.

6-Oyun bir bitsin, bir inceleyelim, biz bir anlayalım, size de anlatacağız elbette, hele biraz sabredin.

7-Bu "daha çekmamış, elinize geçmemiş, sadece ekran görüntülerini gördüğünüz oyunları en iyi hangi sistem çalıştırır" sorusu yaklaşık 6 yıldan sonra bende hafiften baygınlık yaratmaya başladı. Bak sen en iyisi gidip 3,000 dolarlık filan bir bilgisayar topla, o kesin mükemmel çalıştırır! Ne diyim ki ben daha?

8-Hangi oyunları çalıştırır bilemem, ama Star Wars: Galaxies'i çalıştırılmayacağı kesin bana sorarsan. NIHAHA!

► BEŞER ŞAŞAR!

Selam Level yazarları ve Level'ci dostlar; Ben övgü konusunda pek iyi değilim, bu yüzden kompliman kısmını pas geçiyorum. Yurtçi ve yurtdışındaki sayısız oyun dergilerinin toplamından kat kat daha iyisiniz.

Neyse, mektubumun konusuna gelirse, sizden Hilekar sayfanızı gözden geçirmenizi isteyeceğim. Bunun nedeni de bu sayfada gördüğüm gereksiz tekrarlar. Örnek verecek olursak, Medieval: Total War, The Sims: Unleashed, NOLF 2' nin hileleri ardarda Kasım ve Aralık sayılarında verilmiş. Ayrıca, Icewind Dale 2 ve AoM' nin de hileleri 2 defa çok yakın arayla verilmiş. Bu bir hata mı yoksa bilerek mi yapılmış? Ve neden Dark Forces gibi antika bir oyunun hilelerini verdiniz? Bunu aydınlatırsanız sevinirim.

Bir de deðinmeden geçemeyeceğim bir konuda geçen ay mektup yazan iki okuyucu arkadaşın bahsettikleri bir şey. Biri oyun oynamanın yaşı olmadığını söylemiş (doğru da demis) biri de Medieval: Total War'ci babasından bah-

setmişti. Buna dayanarak (eğer mektubumu yayinallyorsanız) okuyuculara bir öneri sunmak istiyorum: Eğer babanız bilgisayar oynamanızdan şikayetçiye oyun arşivinizi şöyle bir gösterebilirsiniz. Beğenecekleri bir şey çıkarsa kurtulunuz demektir. :) (Bu arada deneyimlerim bana FRP'yi pek sevmediklerini ve stratejiye ilgili olduklarını gösterdi - yani gidip Diablo 2 veya Morrowind falan öğreteyim demeye çalışmamın sakını)

DENİZ ÖKTEM

Selam Deniz,

Her ne kadar bizi çok beğendiğini filan söyleyorsan da, senin de altını çizdiğin üzere pek o kadar mükemmel sayılmayız. Sık sık grafik tasarımında olsun, diğer konularda olsun hatalarımız oluyor. Eh ama zaten insanoğlu için "mükemmellik" diye birsey söz konusu değildir ki biz kalkıp öyle olduğumuzu filan iddia edelim. O hilelerin tekrar edilmesi problemine gelince, her ay onları derlemek tam bir karın ağrısı! Seneler evvel Level'in ilk yıllarda Cumartesi günleri bir Hilekar telefon hizmetimiz vardı mesela, ben o gün bittikten sonra tüm Pazar gününü mermer heykel modunda geçirdim. Gerek hileleri bulmak, gerek onları okurlara düzgün biçimde ulaştırmak kolay değil. Arada hatalar ve yinelemeler oluyor maalesef.

(Tekrar ben. Her ay hatalarımız oluyor mutlaka (ben onlara nazar boncuğu diyorum). Ama Hilekar'da bazı oyunların hilelerinin tekrarlanması hata değil. Herkesin Level'i her ay almadığını düşünürseniz, çok popüler oyunların hilelerine birkaç kez yer veriyoruz. Yeni ama kıtipiyozy oyunların hilelerini vermekte daha mantıklı değil mi sence de Deniz? – Sinan)

Neyse, gelelim diğer önerine, bence yerden göze haklısun, bu denemeye değer bir girişimdir. Biraz sabır, çalışma ve doğru bir bakış açısı ile alınamayacak sonuç yoktur. Mesela ben ilk gençliğimde dinlediğim müzikler yüzünden rahmetli pedeler çok kapışmıştım. O Dede Efendi filan dinlemeyi severdi, ben Iron Maiden, Megadeth, Deep Purple dinlerdim. Bir zaman sonra aslında sorunun biraz kuşak çatışmasından, biraz da benim yanlış yaklaşımından kaynaklandığını farkettim. Ve sonunda rahmetliy sabahları kahvaltıda Iron Maiden ya da Jethro Tull dinler hale getirmeyi başardım. Burada kilit nokta esnek ve anlayışlı olmaka yatiyor. Maalesef çoğu genç arkadaş hayat tecrübesi eksikliği nedeniyle aileleriyle olan ilişkilerinde uzlaşmacı, demokrat bir çizgi izlemeyi başaramıyorlar. Ve tabii çatışmalar çatışmaları, bunalımlar bunalımları kovalıyor.

► AMAN DİYİM!

Sevgili Maddog,

Öncelikle bütün Level camiasına teşekkür etmek isterim. Hot-Level muhteşem bir şekilde

hızını aldı gidiyor. Bu program için sağılun. Fakat benim bir sorunum var. Çok önemli olmasa da bir sorun. Türkiye'de pek çok oyunun olduğu gibi Counter'ın da hastalığı bildiğiniz gibi pek çok insan etkiliyor. Niçin bu insanlar dünya oyun piyasasının nimetlerinden yararlanmıyorlar. Bence bir oyuna kışılıp kalmak saçmalık. Yani ne bileyim, Star Wars ya da Morrowind, hiç yoktan bir Mario Bros. bile yerine göre insan ruhuna iyi gelebilirken, sadece bir oyun oynamak saçmalık.

Bu soruyu bir Counter fanına sorarsınız "abi walla manyak oyun ne diosun sen, adamı manyak bağlıyo" der. Ekran başına geçip yıllarca (fanlar saat kavramını aşmıştır) aynı oyunda adam öldürmenin ne akıl alır bir bahanesi olabilir ki? Ama ülkemizde ne yazık ki böyle söyleye örnek çok. Neyse hepsine saygı duyuyorum

► DÖRDÜN BİRİ!

Merhaba sevgili Level,

Yazmak istedigim birşeyler var. Size daha önce de mektuplar atmıştım ama galiba onlar çok geyik diye yayınlamadınız. Bunu yayınlarınız çok sevinirim.

1.Ben TrMod adlı bir Half-Life Mod yapımı grubu kurdum. Adresi <http://www.geocities.com/akk13us> Lütfen bir bakın (bunu okuyuculara da söylüyorum)

2. İnsanlar bilgisayar oyunlarını küçük gürüler çünkü eğlencenin, insanların yaşamsal faaliyetlerini karşılamadığını düşünürler. Ama sinema filmleri çevirirler veya stadyumlar işe ederler. Onlar da eğlence içindir ama kimse bir film yıldızını, bir oyun yapımcısı kadar hor görmez. Veya bir futbolla ilgili bir dergiyi, bir oyun dergisi kadar küçük görmez (Tabii bu "her-

“Ortamda birsürü LGS maduru var, dikkat et “4’ün 6’sına” kurban gitmeyesin.”

ama herşeyin aşırası kötüdür. Ben ayrıca buradan Star Wars hayranlarının artık seslerini duymaları gerektiğini düşünüyorum. Kendinize iyi bakın, kalitenizi koruyun.

SERCAN "MIDNIGHTER, THE JEDI WITH THE LIGHTSABER OF DISASTER" GÖKTÜRK

Merhaba Selcan,

Merhaba da, bu takma isimle olayın sınırlarını biraz fazla zorlamıyor musun sence de be abi? Yine sen bilirsin tabii de, bir konsolda Hi-Score tablosuna adını girmeye çalışırken filan biraz azap veriyordur herhalde bu isim. Niha-hahah...

Neyse, gelelim dediğine, bu senin yakındığın olay tek bir şeyin göstergesidir, o da oyun oynadığını sanan genç insanların bile ne denli oyun kültürüne Fransız kaldığıdır. Tabii bu laf birilerini yine kızdırabilir, ama "kültür" kelimesi sadece bir muhabbetté hatun kaldırırmak için Hegel, Freud okumakla ya da halk oyunları ekinbine girip parke dövmekle sınırlı değil. Mesela, ülkemiz trafik kazalarında neredeyse dünya birincisi, peki neden? Çünkü "trafik kültürü" yok. Ekonomimiz rezil durumda, neden? Çünkü "ticaret kültürü" yok. Yaptığımız binalar ilk salınlarda dağılıyor, neden? Çünkü "mimar Kültürü" yok. Ve saire, ve saire. Bu kültürlerin bir kısmı vardı, zamanla yitirildi, bir kısmı ise hiç oluşmadı. Ama sonuç olarak ülkemizde yoklar, neden? Çünkü biz her hali yüzeysel yemeyi seven, işin ilmine ulaşmadan gösterişine hasta olan bir millet olduk. Mesela neredeyse kundaktaki bebelelere bile cep telefonu ve tabanca verecekler mümkün olsa, çünkü işin "raconu" bu olmuş. Ama işte raconla da ancak bu kadar oluyor.

kes"in içine, oyunculuğu aşağılayan insanlar giriyor). (Bu arada yanlış anlaşılması, ben bu saydığım eğlence yöntemlerini kötülemiyorum.)

3. Ayrıca ben LGS'ye çok fazla çalışmamışım ama Ankara'nın en çok istenen okullarından birini kazandım.

AHMET KAMIL KELEŞ

Sevgili Keleş,

Bundan önceki mektuplarını fazla geyik olduğundan değil de, konuyu fazla dağıttığından yayınlamamış olabilirim. Malum "keleş" ilk atıştan sonra hayatı dağıtmaya meyllidir, özellikle de otomatikçe bağlarsan. Niha-haha! Mesela bak burada yine bir miktar dağıtmışın, soru sorar kisvesi altında geyiği madde parçalamışın. Cevap mı versem, görmezden mi gelsem, bileyemedim, ayar oldum. En iyisi hiç kasmayıp, sen zaten diyeceğini demişsin, üzerine ekleme yapmaya lüzum görmüyorum. Bu arada yeni okulundaki maceralarında başarılar ve bol aksiyon dilerim. Ancak bu tarz konuşarak hava mı atıyorsun anlamadım. Valla bak ortamda bir sürü LGS mağduru var, dikkat et "dördün altısına" kurban gitmeyesin. Kalasın sağlıcıkla.

► MÜFREZE

Selamlar Level dergisi,

Bütün Level camiasının bayramını gönülden kutlarmı. Bu ağır iş temposunda bir de TV programına başlamamanız inanıyorum ki çok yorucudur. Bu arada siz de savaşa hayır kampanyasında görmek çok mutlu etti bizi. Neyse Berger abicim. Sana iki sorum olacak. Birincisi isminin başında bulunan (M.) hangi ismi temsil ediyor. İkincisiye bu ayki Level de sayfa 52 de

inbox&outbox

bulunan "PLATOON" adlı oyuna 65 puan vermişsin. Ve Level HIT damgası vurulmuş. Ya oyun da bir hata var ya da senin puanında. Bu konuda beni bilgilendirirsen sevinirim.

FORZAEAGLE@mynet.com

Selam Eagle,

Biz de senin geçmiş bayramını kutluyoruz. TV programı olayı ile benim çok bir ilgim yok doğrusu, o olay tamamen Purak kişisinin kafasında patladı, haliyle yükün büyük kısmını çeken o. Ama tabii kolay bir iş değil, herşeyden önce bize tamamen yabancı bir sektör, yanı olayı sıfırda öğreniyoruz. Haliyle zorluklar yaşanıyor, hatalar yapılıyor, zamanla daha da iyi olacaktır. "Savaşa Hayır" olayına gelince, zaten başka türlü olamazdı. Akı başında, silah ticaretiyle alakası olmayan ve "politikacı" denilen yaratık türüne dahil olmayan her insan evlidi buna hayır demeliidir. Sonuçta savaş sadece yıkım ve

ciddi bir şekilde umutsuzluğa düşmüş durumdayım şu günlerde. Var olan durumdan yakınıp, önume gelenleri sürekli reddetme edebiyatının yapılabilecek eylemler arasında en kolayı olduğunun farkındayım. Ancak şu satırları lütfen sabırla okuyun:

"Sen, 'nickname' kullanan, 'password'ü' olan, 'chat' yapan iletişimci manyak... Sen, Star Wars, Harry Potter, Lord of the Rings gibi çocuk filmlerinin kapısında bilet kuyruğu oluştururan saçı sakalı ağzımsı çocuk ruhlu kazık... Sen, dükkânının mis gibi Türkçe tabelasını indirip yerine ille İngilizce'sini asan tacir cemiş... Sen, arkadaşına 'senin cashflow'un kaç' diye soran kolej züppesi..."

Eh, buyurun bakalım! Bu satırları mâlum bir ulusal gazeteden aldım. Ancak yazan kişinin ismini verip de başka bir tartışma ortamı yaratmak istemiyorum. Be yurdumun kalbur üstü,

musluların tekme yememektir.

► DEMİR YÜREK

Sorunum Ali Güngör'e idi fakat yine de sormak istedim belki oynayanlarınız vardır.

Hearts of Iron isimli oyunundaki oyun süresinin uzatılmasının bir yolu var mı? En uzun periyot 12 yıl ve bu sürede Türkiye ile hiçbir şey yapamayorsunuz. En fazla 28 puan toplayabildim. Sağolun.

BURÇAK DEMİRAYAK

Merhaba Burçak,

Hearts of Iron İkinci Dünya Savaşı'nı gayet esnek bir biçimde ele alan, ancak belli tarihsel gerçeklerden de sapmadan işleyen bir oyun. Bu yüzden yapabileceklerinin bir sınırı var, mesela savaşın öncesi ve sonrası dahil olmak üzere oyunun genel süresi 12 yıl olarak belirlenmiş, bunu değiştirmeye imkan yok. Oyunda Türkiye'nin konumuna gelince, o dönemde ülkemiz önceki savaşların yorgunluğunu atamamış bir durumdaydı ve haliyle akı başında yöneticilerimiz savaşın dışında kalıbmak için çok uğraşmışlardı. Tabii ki bu tarafsızlık da oyuna yansımıştır. Yani oyun o kadar sınırsız bir yapıya sahip değil.

► KARŞIDAN KARŞIYA

Merhaba,

Ben Karşıyaka'dan bir Level okuyucusum yani çoğunlukla netten takip ediyorum ama gene de takip etmeye çalışıyorum. Size bir sorum olacak bu oyunlarla ilgili. Mesela bir zamanlar Sea Dogs diye bir oyun vardı onun 2.'si falan çıktı biliyorsunuz. Bense eskiden Pirates diye bir oyun vardı hani taa Amiga zamanında onun hastasıydım ama karar veremedim Sea Dogs ile ilgili bana bir tavsiyede bulunabilir misiniz?

Şimdiden yardımlarınız için teşekkürler...

FERHATST@mynet.com

Merhaba Ferhat,

Öncelikle şunu diyeyim ki korsanlar, yelkenliler ve benzeri şeyler hoşuna gidiyorsa Seadogs oyna, sakın kaçırma. Ama bunun tam bir Pirates kopyası olmadığını, belli açılarından ödenli fazla özgürlük sunmadığını hemen belirtiyim, fakat yine de kaçmaz bir oyun. Ne var ki senin kafan biraz karışmış, çünkü Seadogs 2 henüz çıkmadı, oyun daha yapım aşamasında. Ve gerek oyun derinliği, gerek ses ve grafik açısından ciddi sağlam bir yapı olacak gibi görünüyor, ama tabii çıkışmasına daha var. Bu arada Driver konusunda çok fazla yardımcı olamayacağım, çünkü ilkini çok fazla oynamadım, hele ikincisini göremedim bile. Eh, her oyunu oynamaya vakit olmuyor ki.

(Merhaba ferhatst@mynet.com, aklıma taktığı da neden Karşıyaka'lı olman Level'i çoğunlukla netten takip etmeni gerektiriyor? Dünya

“Unutma ki namussuzları cesaretlendiren tek şey, arada bir namuslulardan tekme yememektir.”

ölüm getirir, başka da bir halta yaramaz. Eh, biz de Level tayıfasi olarak biraz kaçık olabiliriz, ama kalkıp savaşa evet diyecek kadar aptal değiliz. Platoon ile ilgili problemine gelince, o sonda küçük ama önemli bir grafik hatası yüzünden hiç alakası olmayan birkaç oyuna sıradan "HIT" damgası basılmış, yanın bir yanlışlık var. Sorun tamamen teknik bir hata, başka da birsey değil.

Bu arada "M" harfi neyi temsil ediyor? Eh, dedigin gibi o harf orada temsil ediyor, açılımını versem temsil yetkisini elinden almış olurum. O yüzden kurcalama kalsın öyle.

► MANDALAR ÇAMUR SEVERİ

Merhaba,

Eleştiyi yaparken insanları karalama, onları bir kova balıkla yıkama sevdamızdan vazgeçeceğimiz günün ne zaman geleceği hakkında

Aynı Editörya İncisi

Her zaman sizi eleştirecek değiliz ya. Bırak da kendimize bâzıralım çuvadızı.

Bildiğiniz fıravun Onur, Empire Earth incelemesinde üstün komutanlık yeteneğini konuşurarak "...ve siz onların yapamadığını yaparak İstanbul'u hilal taktiğiyle alabilirisiniz." buyurmuştur.

Haşmetlüm, gemileri karadan yürütübilrisiniz. Lakin İstanbul'u hilal taktiğiyle almayı kalkışırsanız ancak şu efekti alabilirisiniz:

-Allah! Allah! Allah!

Taaakk!

-Tiz Onur padışının killesi vurulal!

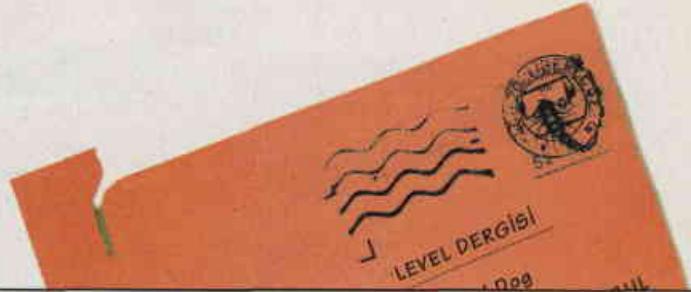
plaza düşküni insanı! Sen hiç okulda kompozisyon yazmadın mı? Bir insan düşüncelerini en berbat bir şekilde ancak böyle ifade edebilir. Ama durun bir dakika, bu insanın düşünceleri bile yer almıyor bu satırlarda. Sadece etrafı bağırap çağrımaktan ibaret.

Bu mektubu söz konusu şahsiyeti yermekle doldurmak istemezdim. Şimdi söylemek istedigim birkaç şey daha var yurdumun benim gibi genç insanlarına; düşünmek gibi olağan bir yetenekten dahi mahrum olan, kendisine ve çevresindekilere ufak bir katkısı olmayıp sadece dışandan almakla hayatını idame ettirenlerden olmayın. Bunlarla beraber, tüm yaşamınızı 3 saatlik sınava endeksleyip de sakın ola onlara yaranayı demeyin. Düşünmeye, OYUN oynamaya, HAYAL etmeye devam arkadaşlar.

MUSTAFA 'SIR NEMESIS' AVCI

Selam Mustafa,

Bak, "gazetecilik" gerçekten zor ve nankör bir iştir. Gerçekleri ortaya çıkarmak için canını ortaya koyar, ancak genellikle karşılığında hiçbir şey almazsınız. Tabii bu durum "gerçek gazeteciler" için geçerli. Abdi İpekçi gibi, Uğur Mumcu gibi adamlar için, gerçeki ortaya kymak adına canını vermiş adamlar için geçerli. Şimdikiler mi? İş takipcisinden gazeteci mi olur yahu, kötü söyletle beni şimdil! Eh, işte o yüzden ben bugun itibarıyle ne gazete okurum, ne de söylemeklerine kulak asarım. Sana da aynısını tavsiye ederim. Peki bu durum ne zaman düzeltir? Düzeltmez, o yüzden hiç sıkma canını. Bırak havlasın dursun, hayatını onlara göre endeksleyecek değilisin ya? Çok yaklaşan, dış gösterip isirmaya kalkan olursa indirirsin ağını ortasına tekmeyi. İşte o kadar. Unutma ki namussuzları cesaretlendiren tek şey arada bir na-



dışı bir varlık misiniz? Yaysat oraya kadar yaya-
mırı mu? Nedir? Cümlendeki "yani" edati
böyle bir izlenim bıraktı da bende – Sinan)

► DEĞİŞİKLİK İYİDİR

Yaklaşık 1.5-2 yıldır derginizi takip ediyorum. Ama arada gedikler var tabii. Çünkü der-
giniz Mersin'e gelmiyor. Hiç bir yerde bulamı-
yorum, başka illerden getiriyorum. Umarım
bir çözüm bulabilirsiniz. Neyse, bilgisayarı-
dan bir süre uzak kaldım, şimdi geri geldi. Ama
bir hafta sonra yine gelecek. Neden? Çünkü yor-
ulmuş tatil çıkacakmış (bunu yayınlayabili-
lirsın Berker abi) Tabi üniversitede ihtiyacı olan
ablama gitti. Geri gelince o kadar fazla oynaya-
mayacağım. Lise 2'ye başlamış olunca ebe-
veynler biraz sıkı tutacak ya ondan. Geçen sene
12 saat PC başında kalkmadığım oluyordu.

1. EA, Westwood'u alınca oyunları artık EA
çıkartacak (tabi artık C&C serisini The Sims gibi
yapmazlar umarım (ben de senin gibi Sims'e
gicirim.)) Peki Westwood'dan ayrılan bir kaç kişi-
nin yeni bir firma kuracağı söyleniyor. Bu
doğru mu?

2. İkinci PC mi yeniletecek olsam Radeon

madi, ancak eli kulağında. İlk prototiplerin
testleri bu kartın güçlü olduğunu ortaya koyu-
yor, ancak Radeon 9700'ü gerçekten sahadan
silecek denli mükemmel değil, üstelik neredey-
se iki katı fiyatla gelecek. Öte yandan sırada da-
ha Radeon 10000 var ki, bu kartın FX dahil tüm
piyasayı darmadağın etmesi bekleniyor. Şah-
sen şimdi sistem alacak olsam tercihim Radeon
9700 olurdu, ama tabii yarın ne getirir bilin-
mez.

3. Diablo 3 diye bir proje bildiğimiz kadarıyla
duyurulmadı, Half Life 2 ise adı var, kendi
yok bir efsane. Max Payne 2 üzerindeki çalış-
maların ise süredüğünü biliyoruz, hatta filminin
yapılması da gündeme gelebilir. Ama nefesini
tutup beklemeye yani.

4. Hot Level programı bizim teker teker
TV'ye çıkip kendimizi ünlü etmek için giriştigimiz
bir ego tatmini projesi değil. Yani o ekran'a
programı yapmakta sorumlu olanlar çıkıyor-
lar. Ama gün gelir, durum öyle gerektirir, bir
ara birimiz ekranında görünüruz, orası başka. Fa-
kat zaten işimiz başımızdan aşık yani. (Her
cümelenin arasına giren ben, bu lafların üzerine
söylediğim bir şey bulamıyorum – Malum kişi)

malum olduğu cди aliyosun tamam aldın çok
beğeniyoşsun ama orjinal alda para şarkıcının
cebine gırsın ve sana daha ne güzel kasetler
cdler şarkılar yapsın ama sen kopya alırsan o
şarkıcı batar. Bence herkes parası yettiğince or-
jinal şeyle almaya çalışın ama tabiki ülkemizde
bu parası yettiğince olayı orjinal oyunlar için
geçerli değil cünkü ülkemize gelişti gerçekten
ço PAHALI.....

Başa bir konu ise oyunlara karışan aile
fertleri ve gta oyunlarına insan psikolojisine
zararlı diyen kişiler. (siz zaten oyunu tanıtırken-
de ahlaki boyutuna girmeyeceyiz demişsiniz)
Şimdi savaş yapmak ve binlerce insanı, be-
beği, çocuğu, yaşlıyı öldürmek pahasına ordaki
petrolü almak isteyen amerika ('a'yı büyük
yazmadım farkındayım) nasıl olurda bir oyuna
sadece bir oyuna psikoloji falan filan diyerek
dava açar... (hrrrrrrr) Ayrıca oyun oynamamıza
karışan aile fertleride vardır (benimkiler mese-
la ama fazla abarttığında) kardeşim bırakın bi-
zi bırakın şu dünyadan dertten, tasadan, sa-
vaştan, televoleden, saçma sapan dizilerden
kurtulalım bi izin verin 2 saatliğine DelPi-
ero, Buffon olalım. Bi bırakın James Bond ol-
alım. Bi bırakın T-Mac (Tracy McGrady) yada Ma-
jesty (Jordan) olalım. Bi rahat verin Makinen,
McRae, Gronholm olalım, Scumacher, Mon-
toya olalım biraz rahatlayalım dersleri unuta-
lim lütfen....

SEVGİLERLE
İTALIAN

Merhaba Italik Birader,
Valla korsan oyunlarla ilgili söyleyeceğimizi
söyledik biz, daha lafımız kalmadı. Olayı zaten
anlayan anlıyor, bizim derdimiz herkesin ille de
orijinal oyuna para bayılması değil, zaten bun-
dan doğrudan bir kazancımızın olması da
mümkin değil. Mümkün diyen olursa da ne
ekonomiden ne de bir işin nasıl yürütüldüğünden
haberi yok demektir. Bizim derdimiz ülke-
de bir oyun endüstrisinin kurulması, buna bağlı
olarak icabında yüzbinlerce işsiz insana bur-
dan ekmek kapılarının açılması, akabinde ülke
ekonomisine büyük bir girdinin sağlanması.
Ama hepsinin de ötesinde tüm bu gelişmelerin
ışığında oyunların "çocuk oyuncası" statüsünden
kurtulması, oyun tutkunlarının gelişen
oyun kültürü sayesinde "oyun özgürlüklerine"
kavuşabilmesi. Uzun vadeli bir plan ve büyük
ıhtimalle bu ülkedeki diğer hersey gibi hızla
sonuçlanması kaçınılmaz. Ama ne yapalım
yani, bizler zaten yapacak daha iyi bir işi olma-
yan bir avuç serseriyiz. O yüzden seçtiğimiz yolda
gidiyoruz. Heh.

Aman diyim, gene sayfanın dibine yaşılan-
mışız. Neyse, yazın bize, daha ne diyeyim size?

inbox@level.com.tr

mu, yoksa GeForce mu kullanıyorum?

3. Üçüncüsü şu oyular kesin çıkacak mı;
Diablo3, Half-Life 2, Max Payne 2.
4. Dördüncüsü Sinan Akkol Hot-Level'e çı-
kayı düşünmüyor mu?
İyi çalışmalar.

SEÇKİN

Merhaba Seçkin,

Eh madem bu aralar bilgisayarın yok, kendi-
ne biraz başka hobiler de edin, ne de olsa hayat
sırf oyun değil ve değişiklik her zaman iyidir.
Hem fena mı, biraz ayrı kalınca bilgisayarı ve
oyunları özlersin, böylece bir süre sonra bay-
maktan kurtulursun. Neyse, gelelim soruları-
na:

1. Benim Sims'e karşı çok özel bir gicirim yok, nadiren birşeylere karşı öyle çok özel bir nefret geliştiririm zaten. Ben Sims serisinde bir oyun olarak herhangi bir anlam, bir çekicilik görebilmmiş değilim. Son derece lüzumsuz bir ürün, ama iyi satıyor, iyi kazandırıyor, orası ayri. Firmalardan kopma olmasına gelince, bu hep olan seydir. Yaratıcılık gerektiren endüstri-
lerde çalışan beyinler pek fazla dizginlenmeye gelmezler, özellikle ortamın elektriği bozuldu-
ğunda derhal tebdil-i mekan ederler, ki bana sorarsan bu çok hayatı bir olaydır. Öyle olma-
yınca görüyoruz neler oluyor, ortalığı ruhsuz
klonlar basıyor.

2. GeForce FX şu dakika itibariyle henüz çı-

► THE ITALIAN CONNECTION

İzmir'den Lvl'a ve Berker'e selam,
Aslında çok uzun zamandır okurunuz de-
ğilim (Halo'nun kapak olduğu Haziran'dan beri)
ama daha önceleri arkadaşlardan alıp okuyor-
dum ama Haziran'dan itibaren alıp okumaya
karar verdim ve size bağlandım. Okumama rağmen
nened nizi geç farkettiğim benimde kafam
mikurcalayan bir soru.

Aslında ülkemde, etrafımda ve ailemde bu
kadar soru varken bu soru o kadar da beni yor-
muyor. İnsanların bu köşede (Inbox & Outbox)
içerini döktüklerini ve dertlerini, kederlerini
paylaştığını ve akıl danıştığını biliyorum bende
öyle yapacağım (devamını da okuyun hemen
öteki mektuba geçmeyin).

Benim en sinir olduğum şey şu orijinal oyun
meselesi. Sizin adına pek çok forumda orijinal
oyunu desteklemiştiniz. Ama aslında bende
kopya oyun kullanıyorum çünkü gerek maddi
durum gereksiz orijinal oyuncuları bulamam
kopya oyun kullanmama beni sürükle-
di. "Ya kardeşim! Hem kopya oyun kullanıyor
hemde orginal oyun kullanın diyen leveli fo-
rumlarda savunuyor ne biçim Adamsın sen
ya! diye bilirsiniz ben orginal oyunu param olsa
bile alınam diyenlere karşı savunuyorum bu
başka yerlerde de gerekli mesela kopya müzik
cdleri ya kardeşim adam uğraşmış müzik yap-
mış emek harcamış sen gidip ondan bundan
içinden kasetin tüm şarkılarının çıkışının bile

ayın demoları

Enclave

İlk olarak Xbox için piyasaya çıkan Enclave, yakında PC için de hazır olacak. Light veya Dark tarafından toplam 12 savaşçıdan birini yöneteceksiniz. Ayrıca, Multiplayer seçenekleri de oldukça sağlam olacak. Demodaki Light Campaign bölümünü bitirirseniz, Dark Campaign'den de bir bölüm açılacaktır.



AirStrike 3D

Eski günlerin shoot'em up'larını hatırlatan bir helikopter oyunu. Full versiyonu 100 bölümden oluşuyor ve Internet üzerinden sipariş edebiliyorsunuz.



Anno 1503

Oynanabilir demosunun İngilizce versiyonu en sonunda bilgisayarlarımıza ulaştı. İşte size beş oyun türünü deneme şansı – Exploration (keşif), colonization (koloni kurma), trading (ticaret), diplomacy (çok açık değil mi :) ve savaş.



I.G.I.2: Coverstrike

Uzun zamanır beklenen gerçekçi 3D action oyununun demosu en sonunda çıktı. Gizli ajan David Jones olarak demoda bir görev tamamlamamanız gerekiyor.



Ultra Assault

Small Rockets'in önceki oyunu Space Monkey ile aynı tarzda oynanan ve yine mükemmel olan bir shoot'em up. Demonun süre kısıtlı olması çok üzücü, ama oyunun full versiyonunu Internet üzerinden sipariş edebiliyorsunuz.



Virtual Insanity

Sokoban'a benzeyen bir mantık oyunu. Kutuları ve diğer çeşitli şekilleri iterek çıkışa ulaşmaya çalışıyorsunuz.



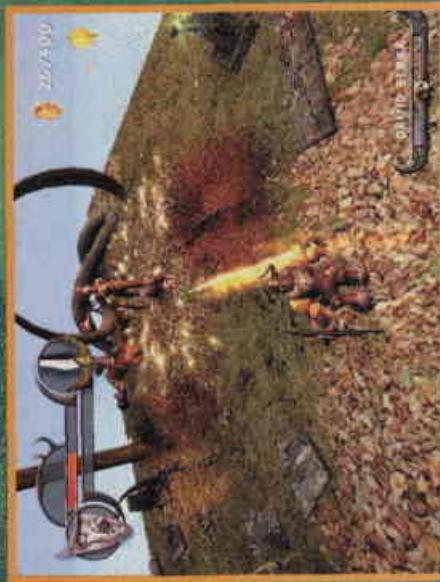
Chain Reaction

Incredible Machine serisinin yaratıcılarından aynı tarzda ama bu sefer 3D bir zeka oyunu geliyor. Elinizdeki parçaları kullanarak afacan dostumuzu kutusuna ulaştırmalısınız, ama bu göründüğü kadar kolay değil.



LEVEL
www.level.com.tr
www.level.com.tr

MART 2003



Enclave



LEVEL

Enclave

MART 2003

Anno 1503



Project I.G.I. 2



Ultra Assault



LEVEL 03/2003

En Son Demolar: Enclave, Anno 1503, Project I.G.I. 2: Cover Strike, Ultra Assault

AYIN DEMOSU: Enclave



MART 2003

Enclave

LEVEL

Bu CD Kapığı sırımı işaretli yerlerden kesip, katıldıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Demos Ultra Assault'ı 31 Mart'ta demo.exe

Demos Ultra Assault'ı 31 Mart'ta demo.exe

+oyunlar

Demolar (İtemus)

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünü ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerini kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkan veya çok sıkı olan oyunların tanıtım videolarını bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği elattaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmemiz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman önce oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyona varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'inin kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'i CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştmalısınız. Böylece gerekli codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gerekli DirectX'in en son sürümünü bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

Sürücüler

- DirectX 9.0
- DivX 5.02
- DivX 3.11
- VIA 4in1

Videolar

- Animatrix: The Second Renaissance
- Rome Total War
- Zone of Enders: Second Runner

OYUN DEMOLARI

- Enclave
- AirStrike 3D
- Anno 1503
- Project IGI2: Coverstrike
- Ultra Assault
- Virtual Insanity
- Chain Reaction

Programlar

- GoldMemory v5.07
- jv16 PowerTools v1.2.0.180
- SpeedFAN v4.07
- Stability Test
- Winamp v3.0 Build 488
- X-Teq X-Setup

Videolar

- Animatrix: The Second Renaissance
- Rome Total War
- Zone of Enders: Second Runner

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorunuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.





Irdeleyenler: Cenk & Erdem
cenknenerdem@level.com.tr

müebbet muhabbet

THE BİLDİNDİ AND THE BİLEMEDİNDİ

- Aaaa, Cenk Bey!
- Yok canım değildir.
- Ciddi olduğuma eminim.
- Gerçekten mi?
- Bakın yeminle.
- Yani bu benim öyle mi?
- Elbette sizsiniz. Bu gayet açık. İşte bakın!
- Aaaa, ben!
- Demiştüm size.
- Haklıyımşınız Erdem Bey, gerçekten de benmişim.
- Daha içeri girer girmez siz olduğunu anlamıştim.
- Yani ilk görüşte tanıdınız beni ha?
- Ayıbettiniz.
- Sağolun Erdem Bey. Çok tanıyan bir insansınız.
- Hafif.
- O halde siz gördüğünüz her şeyi tanıyorsunuzdur.
- Hemen hemen her şeyi diyebilirim.
- O halde bu ne?
- Sağ eliniz.
- Bravo.
- Peki ya bu?
- Hali saçğı.
- Tebrik ediyorum Erdem Bey. Eğer bunu da bilirseniz benim kül tablamlı kullanmanızına izin vereceğim.
- Inanamıyorum.
- Yaaa! Hadi bakalım söyleyin şimdî. Bu nedir?
- İiii! Gerçekten bu zor bir soru oldu Cenk Bey. Kaç hakkım var?
- Size üç hak veriyorum.
- Mmmmm! Meksefe!
- Bilemediniz ikinci hakkınız!
- Mmmmm! Kauçuk yaprağı.
- Maalesef olmadı Erdem Bey. Ama üzülmeyin daha bir hakkınız daha var.
- Bulduk! Vesikalık fotoğrafınız.



Bu koltukta oturarak bilgisayar kullanılmaz.
Adam ol biraz. Efendi ol efendi!

- ??????????????????????????????
- Evet bildiniz! Tebrikler Erdem Bey.
- Ne? Bildim mi?
- Evet tabii ki. Bu kadar kolaydı işte.
- Aman Tanrı inanamıyorum.
- Ben bilebileceğinizden emindim zati.
- Cenk bey yani artık kül tablanızı ben de kullanabilecek miyim?
- Bunu hak ettiniz.
- Üüüüüü! Üuuuuu!
- Sevinç göz yaşlarınıza hakim olamadığınızı görüyorum Erdem Bey.
- Ben mi? Yok canım!
- Hadi artık toparlayın kendinizi.
- Sağolun.

BİLGİSÝYARLARDA PEKOS PIL VE TOMMÍKS TEKSAS MEVZUATI

- Erdem bey?
- Bildiniz, benim
- Bu tür konularda asla şaşırmam.
- Hangi tür?
- 3. tür.
- Saçmalarken yanında bir içki ister miydiniz? Hey barmaid!
- Who me?
- Yeah you!
- Erdem bey hâşinlik kısmı tamam fekât kovboy musunuz, yoksa at mı orası belli değil.
- Atım dışarıda Cenk bey. Biz kovboylar vahsi batıda atlarımızı kapının önünde çıkarırız.
- Hmm evat bir de onlar kuyruklu oluyordu değil mi?
- Kesinlikle haklı olmalısınız.
- Size ehli batının Ehlibedih kasabasından bir mektup getirdim.
- Almanca mı?
- Almancamun sapuni gülle donatacagum.
- Şön.
- Şuh Derwall.

*Das Cenk und Der Erdem
Das wela fantastise lazu?
Danke
Herr David Haselhoff*

- Ne demek istiyor acaba Cenk bey?
- Ya atınızın isimini soruyor ya da adam bir pekin ördeği Erdem bey.
- Hmm onu sorup kesinleştirsek mi aceba?
- Olaplüp.

Dear David Haselhoff

Who's gonna ride your wild horses and nothing compares to you pekin duck?



Şu hale bak. Çürümüş bu toplum. Bi de bilgisayar kullanmaktan bahsediyor.

Yours scientificly

Preg Nancy

- Takma isim kullanmadım iyi oldu Erdem bey.
- Killanmadım da iyi oldu.
- Fakat adam şimdi onun mektubuna cevaben yazdığını anlayamayacak.
- Onu da önmüzdeki ay düşünürüz boşverin Cenk bey.

UNREAL 2000 ve 3

- Sağdan doğru gidin müsait bir yerde ben ineyim
- Başarı nasıl?
- Olur.
- Bakın surdaki alien baş kesen mağaralarından düz gidin, artifact oralarla bir yerlerde.
- Teşekkürler borcum ne kadar?
- 25 health.
- Ama tüm healthim o kadar, bi kısmını sonra versem?
- Ben anlamam 7 Levela getir dedin getirdik, öde

İste bilgisayar koltuğu diye buna derim ben.





Straight straight turn left Big Bazaar

borcunu.

- Biraz zırh biraz da kurşun filan versem ya da şu yeşil vicik şey atan silahтан?
- Olmaz, binmeden evvel düşünseydin.
- O halde devam edelim, ben health atm'lerine gelince çeker veririm.
- En yakın health Atm'sine o halde?
- Lütfen.
- Hmm soldandı sanırım.
- Ne, bilmiyor musun yanı? Ben de dergide yazıyorum diye seni adam sandımdı.
- Ben de buralara yabancımı çözümüne bakıp oynuyorum.

Hüop siz ikiniz! Nereye?

- Oyunun sonunu arıyoruz bilimadami bey.
- Benle konuşçaksınız önce; bilgi filan almanız lazımlı palas pandıras bitirilir mi oyun?
- — Haklısınız da görüntüler dışında pek kişiye benzememiş bir an evvel bitirip kurtulalım istiyoruz.
- Bak seen bir de ukalalık!

DAN! VIC! VIC! VIC

- Kardeşim niye vurdun adamı o bizdendi.
- Fis. Onsuz da bitiririz.
- Sıkıldım ben çıkışıyorum.
- Yok öyle dava önce borcunu öde. Sonra ne halt edersen et.
- Çek o silahı burnumdan, tamam yolu göster o zaman.
- Şurdaki adama soralım, "Selam birader sen oyundan misin?"
- Ben bu oyunun baş artsistiyim. Özellikle ağızındaki sigara beni yürüyen karizma haline getiriyor.
- — Biz health atm'lerini arıyoruz da. Bir de bu oyun bazı yerlerde takılıyor.
- Banane?
- — Arkadaş görtüsel takımlardan bahsediyor. Ekran kakılıyor gibi oluyor.

Dekman



- Banane kardeşim, gelin ben size briefing veriyim.
- Aman aman istemez, saatler sürüyor, speyse basıp geçemiyoruz da zahti.
- Öff böyle olmayacak ben load ediyorum.
- Ne? nerden?
- Sağdan doğru gidin müsait bir yerde ben ineyim
- Burası nasıl?
- Olur.
- Bakın şurdaki aliyan baş kesen mağaraların dan düz gidin, artifact orallarda bir yerlerde.

NADİREN SORULAN SORULAR VE SIKÇA VERİLMESİ GEREKEN CEVAPLARI

SORU Bilgisayarımın ekranındaki görüntü bir büyüp bir küçülüyor. Format mı istiyor?

CEVAP Sanmam!

SORU Peki neden olabilir bu?

CEVAP Sallanan sandalyede otuyorsun?

SORU Evet!

CEVAP İşte ondan!

SORU Naapmaliyim?

CEVAP Sandalyeni yaptırıbilirsin.

SORU Düzeller mi?

CEVAP Sandalye mi?

SORU Hi hi?

CEVAP Ben ne biliyim?

SORU Ben mi bilicem?

CEVAP Sandalye senin değil mi?

SORU Benim.

CEVAP Sandalye sen misin?

SORU Sandalye sensin.

CEVAP Hadi be sen de!

SORU Ben sabit tuttuğum halde mouse'un oku sürekli bir aşağı bir yukarı gidip geliyor. Voltajdan olabilir mi?

CEVAP Olamaz.

SORU Peki neden olabilir?

CEVAP Sen de mi sallanan sandalyede otuyorsun?

SORU Evet.

CEVAP İşte ondan olabilir!

SORU Naapmaliyim?

CEVAP Bir sallanan sandalye daha almalısın.

SORU Siz de mi oturmak istiyorsunuz?

CEVAP Yoooo! Ben oturmak istesem böyle sallanan sandalyeye falan oturmam. Yiğit adama yaraşmaz.

SORU Peki naapicam öteki sallanan sandalyeyi?

CEVAP Monitörünü üzerine koyup seninkiyle aynı hızda sallayacaksın.

SORU Düzeller mi?

CEVAP Düzelmey.

SORU Niye?

CEVAP Onun özelliği sallanması zaten, niye düzelsin ki?

SORU Mouse mu?

CEVAP Ne mouse'u?

SORU Sallanan mouse!

CEVAP Mouse da mı sallanyo?

SORU Yoooo!

CEVAP Yaa ne diyosun çocum be üfff! Bi tane düğün soru soran yok mu Allah rızası için?

SORU Var!

CEVAP Hah bi sen eksiktin zati. Sor bakalım senin derdin neymış öğrenelim!

SORU Sabaha yetiştirmem gereken bir ödevim var ve bilgisayarında bir türlü yazamıyorum.

CEVAP Niye?

SORU Klavyeyi bir türlü durduramıyorum.

CEVAP Kaçıyor mu?

SORU Gidip geliyor

CEVAP Nereye?

SORU Bir ileri bir geri.

CEVAP Sallanan sandalyede oturuyor olabilir misin?

SORU Bilmem.

CEVAP Bi sallanmaya çalış bakalım?

SORU Aaaa evet! Sallanan sandalye de oturuyormuşum.

CEVAP Bu kadarı da fazla ama!

SORU Yani o yüzden mi yazamıyorum?

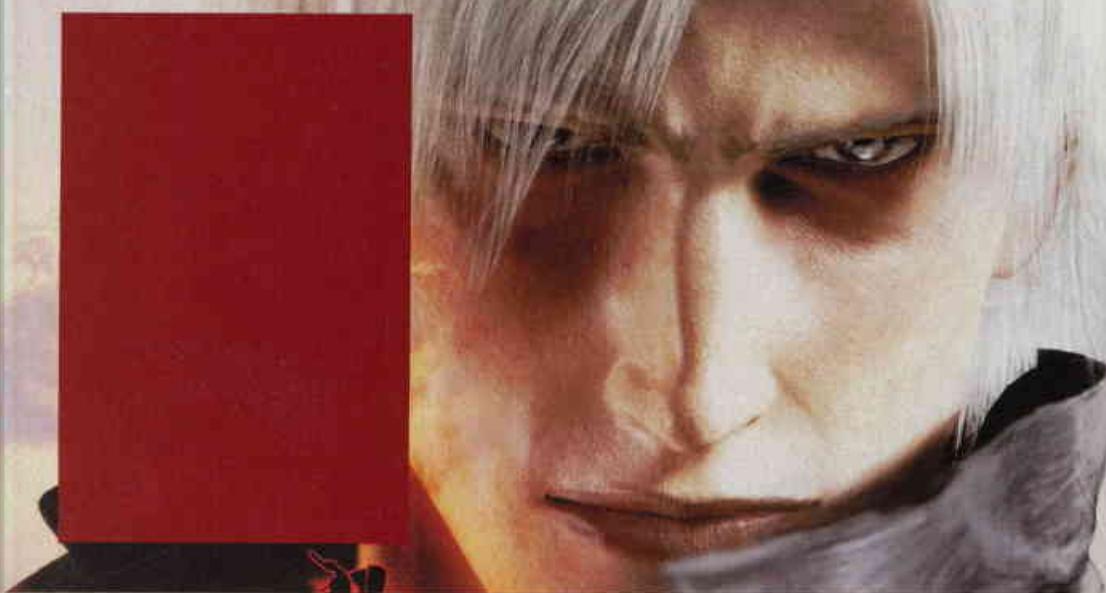
CEVAP Eveet!

SORU Peki naapicam ben şimdii?

CEVAP Ellerini kesebilirsin.

SORU Kesince düzeler mi dersiniz?

CEVAP Biraz kanar ama sonra düzler.



GROM

Koşup koşup düşmanlara kafa atmaca oyunu. Sima itibarıyle Commandos'a benzemesi uçarak kafa atmayı zorlaştırmıştır. Zira pek çok taktik hesap gerektiriyor. Tiplerin de çizgi film karakterlerinden ya-

pılmış olması oyuna ayrı bir hava katıyor. İnsan niye yılışık çizgi film tipleri için taktik geliştirsinsin ki, hı? Ciddiyet kardeşim, biraz ciddi bir şeyler yapın, belki oynarız. Hadi bakıym.

RAINBOW 6: RAVEN SHIELD

Temcit pilavi türünün en sevilen oyunlarından Rainbow 6 yine hortladı. Dünyanın tek aylık oyunu Rainbow 6'da bu kez ağaçlardan elma çalan veletlere karşı taktik operasyon geliştiriyoruz.



MASTER OF ORION 3

Sonunda sayı olan oyunlara kıl olanlar için buyrun bir tane daha. Uzayda şehirler kurmuşsun etmişsin, orayı yaşanır hale getirmişsin, ama tamam, artık bitmiş, zorlama daha fazla. Oldu mu canım benim? Aferin, git şimdi yeni fikirler üret tembel teneke.



Türkiye'ye bir şeyler oluyor...

Yillardır **hayalini kurduğumuz bir şey** gerçekleştirmek üzere... Türkiye'de asla olmaz dedigimiz, en idealist oyuncunun bile hayal edemeyeceği bir şey.... **Türk oyunculuğunun geleceğini belirleyecek bu olay**, projenin arkasındaki **birinci kişinin ağızından** Level'da açıklanıyor. Nisan'da...



Nisan yaklaşıkça
Level'a da
bir şeyler oluyor...
Bekleyin.

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin,
sokhun@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr
(sorumlu)

Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Ölek,
tuzbek@level.com.tr

Yazı İşleri Burak Akmenek,
burak@level.com.tr

Fırat Akyıldız,
firat@level.com.tr

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

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
sislamooglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz
aliaksöz@level.com.tr

Ali Güngör
gali@level.com.tr

Batu Hergüntürk
batuher@level.com.tr

Can Kori
can@level.com.tr

Cenk&Erdem
cenkenerdem@level.com.tr

Emin Barış
emin@level.com.tr

Eser Güven
eser@level.com.tr

Göker Nurbeyler
gokern@level.com.tr

Gökhan Habiboglu
gokhab@level.com.tr

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Onur Bayram
onur@level.com.tr

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

Tuna Şentuna
tuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesığır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayıncılık Gökhan Sungurtekin

A.Ş. Adına Sahibi

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcen Bayraktar,
gulcan@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
yeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı- Film ve Baskı ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel.: (212) 283 84 38

Dağıtım BİRYAYA S.Ş.

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:

Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa
Bayırı Sok. Gayrettepe İş
Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/Istanbul

Telefon: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:
<http://abone.vogel.com.tr>

Yazıcı İşleri Faks: (212) 238 73 26