

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

KASIM 2001 www.level.com.tr • 2001/11 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000 TL (KDV Dahil)

LEVEL COUNTER STRIKE PACK 2 Bu ay CD'de (Counter Strike 1.3, Half Life 1.1.0.8, PodBot 2.5 ve Harita Paketi)

GERİDÖKÜLER

ALK BAKIŞ

• Zoo Tycoon  
• Myth 3: The Wolf Age  
• Twin Twin: Cyprien's Chronicles  
• Moto Racer 3  
• Imperium Galactica 3

İNCELEME

• Red Faction  
• Pool of Radiance  
• NHL 2002  
• Red Alert 2: Yuri's Revenge

TAM ÇÖZÜM

• Commandos 2

VE BİRA FAZLASI...

...VE BİRA FAZLASI...

Herkesten önce inceledik!

Yeni jenerasyon FIFA'ya hoşgeldiniz

# FIFA 2002

İsimsiz anti-kahraman geri dönüyor

## HITMAN II SILENT ASSASSIN

Müjde! Kaplanınız baba oluyor!

## BLACK & WHITE CREATURE ISLES



6 sayfa Özel İncelemesi ve 8 sayfa Strateji Ustası Rehberi'yle iste karşınızda

## COMMANDOS 2

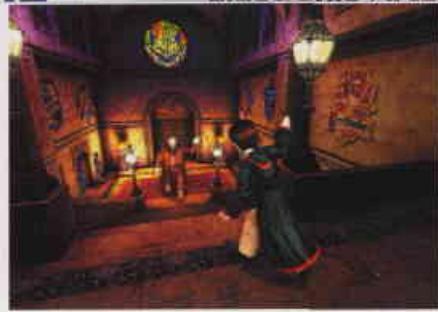
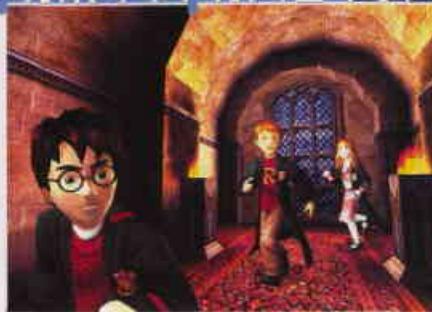
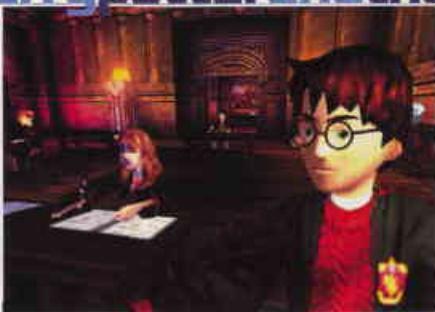
İnsanlar  
ikiye ayrılır: Yüzüklerin

Efendisi'ni okumuş olanlar ve okuyacak  
olanlar. Ve tahminimde yanılmıyorum, 23

Aralık'ta bu ayrılmış, Yüzük Kardeşliği'ni seyretmiş ve  
seyredecek olanlar diye de ikiye ayrılacak. Hiçbir filmin  
bu kadar büyük bir arzuyla beklediğini hatırlamıyorum.  
Biz de dahil olmak üzere milyonlarca Orta Dünya vatandaşı,  
insanlık tarihinin bu en derin alternatif dünyasını gümüş  
perdede izlemek için 19-23 Aralık tarihleri arasındaki bütün  
işlerini askıya almış durumda. Film çıktığında Level olarak  
bir ilki gerçekleştireceğiz: İlk defa bir filmi inceleme  
sayfalarımıza konuk edeceğiz. Eğer çıldırdığımızı  
düşünüyorsanız, haklısınız. Neden siz de  
CD'deki fragmanı seyredip bize  
katılmıyorsunuz?

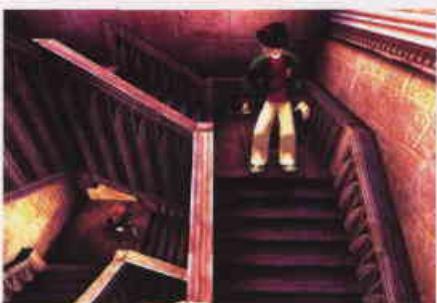
# harrypotterandthephilosopher'sstone

Electronic Arts



Hani Cem Yılmaz'ın bir laftı vardır. Genelde korku filmlerinde ilk önce gözlüklü olan karakterler ölürdiye. Harry Potter ise bunun tam tersini kanıtıyor. Hem gözlüklü hem fodul ama kitapların yazarı J.K. Rowling bu ufak ve iddiasız kahraman sayesinde dünyada en çok satan serilerden birinin yaratıcısı olarak tanıdı, Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry'de eğitim gören ufaklık, eğitimi süresince bir çok eğlenceli şeyin yanında bir o kadarda tehlike ile karşılaşır.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone bir 3D (ki bu aralar hersey 3D oluyor, pek yakında bunu belirtmemize gerek kalmayacak) aksiyon adventure olacak. Oyunda ise biz Harry ile birlikte Hogwarts'ın gizemli koridorlarında dolaşarak bilmeceleri çözüp, saklı eşyaları keşfederek bulmacaları tamamlayacağız. Tabii ki bu arada Filch ve Peeves gibi kötü karakterlerden de kaçmak zorundasınız. Hatta tüm oyun boyunca çarpışmalardan daha çok sessizce sıvışmaya ya da saklanmaya çalışacağız. Harry Potter'ın PC için yapılan versiyonunda bir çok mekan hareketli arka planlarından oluşacak. Ay-



rica mekanlarda değişecek. Mesela yer değiştiren odalar, yürüyen merdivenler olacak. Tüm macera boyunca bol bol hareket yaşamamızı da garanti altına almak isteyen yapımcılar bize bol bol ufkalı büyülü düşmanda hazırlıyorlar. Oyun boyunca özellikle serinin hayranları gözönünde tutulmuş ve onların kazanılması amaçlanmıştır. Bu yüzden oyundan yirmi adet karakter alınmış. Bunlar Ron Weasley, Hermione Granger, Nearly Headless Nick ve gizemli, kötü kalpli profesör Snape olacak. Belki düşman başına çift Petunia ve Vernon, onların sinir oğlu Dudley'de oyunda olur. Hatta bize her zaman milföyü hatırlatan başka bir kötü Malfoy'u bu kezde biz kovalız. Macera boyunca yalnız olmayacağıımızı ve arkamızda iyilerin en iyisi Dumbledore'un da bulunacağını söyleyelim. Zaten zavallı öksüz Harry tek başına bu kadar çok kötüğe karşı nasıl direnebilir ki? Harry Potter & the Sorcerer's Stone tabiki tek kişilik bir oyun olacak. PC dışında diğer platformlarda da aynı zamanlarda piyasada olacak. Maceranın kişisinde çıkışması bekleniyor. ☺



## SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

### Romero ve Hall

Neredeyse oyunların dünyada nefes almaya başlamasından bu yana devamlı olarak oyun üreten süper amcalar John Romero ve Tom Hall, en sonunda bir araya gelip Monkeystone Games'i kurdular. Ayrıca takımlarına Ensemble Studios'tan Age of Empires'in yapımcı grubunun finans müdürlünü de aldılar. İlk iş olarak avuç içi bilgisayarlar için bir oyun üretmeye başlayan grup zaman içinde diğer platformlara da el atacaklarını söylediler. Ayrıntı için [www.monkeystone.com](http://www.monkeystone.com) adresine bakılabilirsiniz.

### US Racer

Hollanda'nın önce gelen yazılım şirketlerinden Davilex NDL'nin motorunu kullanarak US Racer isimli bir yarış oyunu yapıyorlar. Oyun yasadışı sokak yarışları düzenleyen klüpleri konu alıyor Amerika'nın sekiz şehri ve Grand Canyon, Yellowstone, Yosemite ulusal parkı gibi mekanlarda oynayacagız. Ayrıca iki kişilik modda taraflardan bir hırsız diğeri ise kaçak olabilecek. Arcade türünde olacak olan oyun PC ve PS2 hazırlanıyor. İki sistemin sahipleri de mutlu olacak.

### Everquest öksüz kaldı

Everquest'in yaratıcılarından Brad McQuaid, beş yıllık çalışmasından sonra Sony'den ayrıldı. McQuaid oyunun büyük başarısından sonra artık tuttuğu yolda devam edeceğini emin olduğunu ve bundan sonra başka Massively Multiplayer oyunlar yaratmak için şirketten ayrıldığını açıkladı.

### Satış rekorları

Geçen ayın en büyük satışlarını Championship Manager: Season 01/02 ve Pool of Radiance yaptı.

# mathoffman's probmx

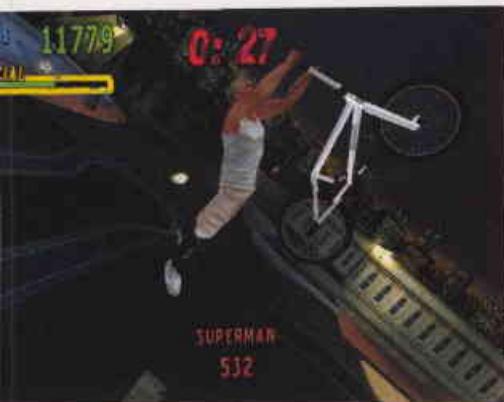
Activision

Hep kan revan içinde adam vuracak ya da Ejderha alevlerinden kaçacak değiliz ya. Bu kez de BMX'lerle ortalıkta zıplamanın tadına varacağiz. Mat Hoffman yaklaşık olarak 20 kez dünya şampi-

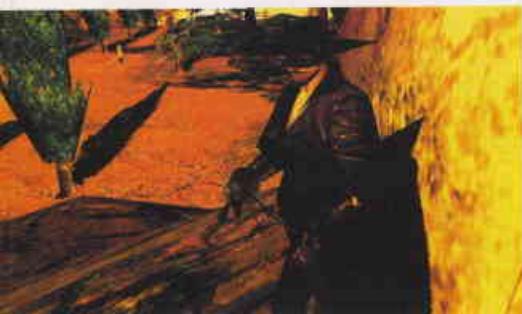
yonu olmuş olup artık bu işin cılığını çıkartmış bir BMX ustasıdır. Tabii bu kadar şampiyonluk yaşayınca ustaya bir de oyun yapmak yakışır mantığıyla Activision'da işin içine girivermiş. Zaten Hoffman'da bu

ününü kullanarak bugün dünyanın en iyi BMX fabrikasını kurmuş durumdadır. Oyunda Hoffman'dan başka Mike "Rooftop" Escamilla, Simon Tabron, Kevin Robinson, Joe "Butcher" Kowalski,

Dennis McCoy, Rick Thorne ve Cory Nastazio gibi 21 yaşından 32 yaşına kadar, dünyada şimdiden kadar yapılmış şampiyonalarda bir çok almış ünlü bisikletçilerin modellerinde yer alacak. Tabii bu modeller yalnızca öylesine kullanılmayacak. Rampadan rampaya koşuturken, seçeğiniz modele göre o bisikletçiye özgün hareketleri de yapabileceksiniz. Daha ayrıntılı bilgi için [www.activision.com](http://www.activision.com) adresine bakabilirsiniz. ☺



## zorro



Alfabenin son harfini bulduğu herkesin üzerinde či-zen kahraman kimdir? Zorro! In Utero firması herkesin tanıdığı bu kahramandan yeni bir oyun yapmaya karar vermiş. Türk olarak 3D real-time Stealth Adventure gibi orijinal bir tanımda bulmuşlar.

Oyunda hoşlanmadığımız herkesin üstünü başını çizmemizin yanında çekiciliğimizle kadınları baştan

çıkaracağız. Ne de olsa hem cesur, hem romantik hemde karizmatik bir kahraman olarak kılıcımızdan başka silahlarımız da var. Zaten oyun boyunca yapacağınız seçimlerde bu iki yoldan birisi üzerinde sizin yürütecektir. Tam olarak yedi ana bölümden oluşan oyunda casusluktan kurtarma görevlerine kadar bir çok maceraya koşacağız. Tüm bunları yir-

misekiz farklı mekanda yapacağız ve bol bol kılıç şakıdatacağız. Oyunda iki farklı zorluk derecesi olacak. Karakterlerin gerçekçi olması için motion capture teknigi kullanılıyor. Adı İspanyolca "Tilki" manasına gelen ve defalarca filmlere ve dizilere konu olmuş Zorro ile ilgili bilgi isterken zorro.com adresine bir göz atın. ☺

## K HABERSİCAK HABERSİCAK HABERSİCAK HABERSİCAK HABERSİCAK

Özellikle Championship Manager toplam 103.000 satış rakamıyla birlikte İngiltere'de en hızlı satılan oyun unvanını da aldı.

### HoveRace

Bir hovercraftla hem yarıcip hemde etrafı dağıtmaktan hoşuma gider derseniz HoveRace tam size göre bir oyun olacak. Az bir para ve basit bir hovercraftla başlayacağınız oyunda kazanacağınız galibiyetler size yeni tehzizat ve silahlar olarak geri dönecek. Toplamda 20 araç, 12 silah, 14 tehzizat ve yedi tip

farklı ve özel aleti içerecek olan oyunun çıkış tarihi ve dağıtıcısı henüz belli değil.

### Ace Squadron beta testte

Birinci Dünya Savaşı'ndan kalma uçakları kullanacağınız oyunda yirmi kişiye kadar multiplayer olarak çarpışabileceksiniz. Ayrıca deathmatch, team deathmatch ve team competition gibi oyun tiplerinden herhangi birisini seçebileceksiniz. Uçaksavarların da olduğu oyunda başlamadan önce 10 adet eğitim görevini onayarak bir ön hazırlık yapmanızda mümkün

### Divine Divinity

Bu oyuna ilgili dergimizde daha önce haber giymişti. Özellikle grafikleri bakımından Diablo'ya çok benzeyen DD'de en çok karşılaşacağımız düşmanlardan birisi de iskeletler olacak. Ölmüş savaşçıların cesetlerini tekrar ayağa kaldırın Necromancerlar tarafından üzerimize salınan bu yaratıklar aslında çok güçlü değildir. Fakat onları korkutur yapan özellikle asla geri adım atmamaları ve sonuna kadar savaşmalarıdır. Oyunla ilgili ayrıntıları buldukça sizlere aktarmaya devam edeceğiz. ☺

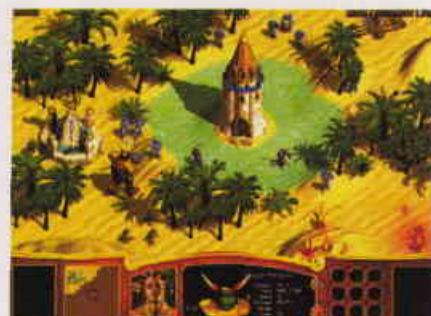
# warlords:battlecry III

Ubisoft

Warlords çok eski bir strateji oyunudur. İlk çıkan Battlecry ise bu klasikin Heroes of M&M haline getirilmiş versiyonuydu. Oyun bu kezde realtime strateji olarak karşımıza gelecek. Sıfırdan bir hero alıp



tüm oyun boyunca geliştirdiğimiz ve böylelikle içine roleplaying öğelerinin katıldığı Warlords, klasik yapısının çok dışına çıkararak bir çok yeni birim ve gelişmiş yapay zeka içerecek. 12 farklı Hero ir-



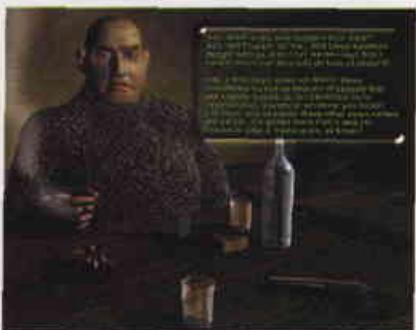
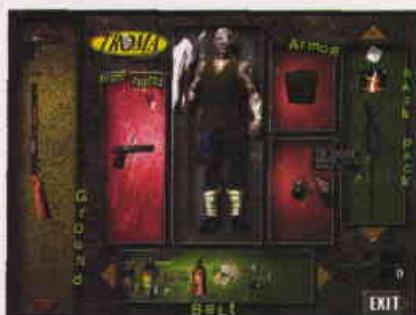
ki ve 20 çeşit sınıf içerecek olan oyunda 100 den fazla büyü ve özel yetenekte olacak. Haritanın tüm özelliklerini kullanacağımız satratejide yükseklikler menzil artırma açısından önem taşıyacak. Eski oyundan farklı olarak bu kez 12 farklı tarafl olacak ev her birinin kendine has birimleri bulunacak. Birim demişken yaklaşık olarak 140 farklı tip ten bahsediyoruz. Oyunu multiplayer olarak 6 oyuncu üzerinden tüm platformlarda da oynayabileceksiniz. Oyunun müzikleri ise geleneksel Kelt armonisine uygun olacak. Ayrıca her rakip taraf tipki Black & White'ta olduğu gibi kendisi için büyük bir yaratık yaparak ortaliğin altını üstüne getirebilecek. Warlords bayağı değişmişé benziyor. ☺

# the troma project

Troma Entertainment

Bir oyun grubunun içtiği kahveye harcadığı paradan daha az bir bütçeye oyun yapılmabilir mi? Aslına sorsanız takımdakiler tecrübeyle yapılmıştır. En azından Troma Entertainment'dakiler öyle olduğuunu iddia ediyorlar. Tam yedi bölümlük ve onar görevden oluşan bir realtime strateji yapan grubun oyunu Almanya'da direkt olarak x-Rated grubuna girmiştir. Bunun üzerine grup oyunu kesip bir tek birde çift CD'lik versyonlarını yapmışlardır. Tam 20 saatlik oyun süresi vaad edilen çalışmada tüm dünya

üzerinde savaşacağız. Düzinelerce silah, uyuşturucu ve bilgisayar oyunları! içerecek olan oyunda Almanya'nın ünlü Rock gruplarından Nevermore'un ve Loso Nuts'ın da 30 adet şarkısı olacak. İkinci CD'de ise Motörhead'den Lemmy'nin çektiği bir video klip bulunacak ki bu klube South Park'ın yapımcıları da katkıda bulunmuşlardır. Bize sorsanız oyun, oyun dışında herşeyi andırıyor ama bakalım geldiğinde bizi eğlendirebilecek mi? Sonuçta önemli olan iyi va kit geçirmek, öyle değil mi? ☺



# SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

## Titans of Steel: Warring Suns

Matrix Games daha önce benzerlerini oynadığımız yeni bir sıra bazlı mech strateji oyunu yapıyor. Öncülerinden farklı olarak Star Wars'taki AT-AT tipi mech'leride içerecek olan oyunda birimleri yöneten pilotlar zafer kazandıkça tecrübe kazanacak ve daha iyi savasmeye başlayacaklar. Oyunda toplam üç Campaign olacak. Hazır gelen mech modellerine bağlı kalmak zorun da değilsiniz. İsterseniz kendi mechslerinizi laboratuvarlarınızda dizayn edebileceksiniz. Biz pek yeni bir şey göremedik ya siz? Yine de umut kesilmez.

## Outcast 2: The Lost Paradise

Çok meraklı beklenen oyunlardan biri olan Outcast 2 hakkında minik bir bilgi kirintisi bulduk. Oyunun ana karakteri olan Cutter Slade hakkında bir grup screenshot yayımlandı. Oyunun grafiklerindeki büyük gelişmeyi sizlere anlatmak için Slade üzerinde kullanılan poligon sayısını vermemi uygun bulduk. İlk oyunda 850 poligon varken bu sefer 4500 poligon kullanılmış! Eh gerisini siz düşünün, ilk oyunun ne kadar başarılı olduğunu hatırlarsanız Outcast 2 ığın boşuna ümitlenmediğimizi görürsünüz.



# thefinalcut

ALFRED HITCHCOCK presents



Tüm sinema tarihi boyunca korkunun gelmiş geçmiş en büyük ustası kimdir? Tabii ki Alfred Hitchcock. İşte ustının tüm filmlerinden esinlenerek yapılmış bir oyun. Üstelik tamamen Hitchcock'un tekniklerinden uyarlanarak yapılmış ve çalışmaya Universal Stüdyoları da katkıda bulunuyor. Ailesini bir ara-

ba kazasında kaybeden özel bir dedektif aynı gün psikolojik bir takım güçler kazanmıştır. Tam tatil çıkmak üzereyken dilsiz bir sarışın tarafından kırılanan dedektifin görevi film çekmekteyken bir anda tüm ekibiyle ortadan kaybolan kızın amcasını bulmaktır. Rastlantı bu ya, kızın amcası da bir Hitchcock fana-

tiğidir. Dedektifimizin doğa üstü güçleri dışında, ruhani bir yol gösterici olan Alfred isimli bir kuşta bize yardımcı olacaktır. Oyunda ustmanın filmlerinden alınmış toplam 15 dakikalık kesitler de yer alacak. Oyunu yapan takımın esinlendiği filmler ise Psycho, Frenzy, Shadow of a Doubt, Saboteur, Topaz ve

Torn Curtain adlı yapıtlar. Tüm oyun boyunca araştırma yapmanızın dışından çatışmaya girdiğiniz ya da vurulmamak için kaçığınız gibi sahneler de olacak. Oyunla ilgili daha fazla bilgi edinmek için <http://www.arxeltribe.com> ve <http://hitchcock.arxeltribe.com> adreslerine bakabilirsiniz. ☺

Arxel Tribe

## lordsoftherealm III

Sierra

Çok uzun zamandır bu seri hakkında hiç bir duyuruda bulunulmuyordu. Biz de artık oyunun pek satmadığını düşünmeye başlamıştık ki Impression Games ve Sierra, Lords of the Realm III için çalışmaya başladıklarını açıkladı. Önceki versiyonlar ortaçağda bir derebeyinin yaşamını ve sorumluluklarını oyuncuya yaşatabilmişti. Özellikle kuşatma sahnelerini oynamak çok zevkliydi. Çünkü oyunda bir çok kale tipi bulunuyordu ve hepsini ele geçirmek için gereken tüm kuşatma aletleri de oyuna çok gerçekçi bir biçimde adapt edil-

mişti. Yeni oyunda öncelikle grafikler baştan ele alınarak 3D yapılmış. Ayrıca oyunun konusu öncelikle oranla çok daha sağlam bir hale getirilmiş. Artık büyük derebeyleri dışında Haçlı Seferleri, Robin Hood ve William Wallace gibi hayatı ve gerçek kahramanlar, dini kullanarak topraklarını genişletmeye çalışan kilise de içine dalacağımız savaşlarda yer alacak. Yeni birimlerin eklendiğini ise sanırım belirtmemize gerek yok. Tek kişilik oyun dışında sekiz kişiye kadar multiplayer olarak oynanabiliyor. 850 ile 1350 yıllarını esas alacak

LORIII'te İngiltere, Almanya, Fransa, Normandiya, Hollanda ve Danimarka gibi ülkeler dışında Stonehenge ve Londra kulesi gibi mekanlarda kullanılacak. Bu kadar çok şey yazdım ama kötü haber sona biraktık. Oyun için maalesef 2002'nin son çeyreğine kadar beklemek zorundayız. Bu da oyunun çıkışmasına daha çok zaman olduğunu gösteriyor. Ama Heroes of Might & Magic serisinden hoşlanıyorsanız ve daha geniş çaplıavaşları yönetmek istiyorsanız, bu oyunu beklemeye değercektir. ☺



## SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

### Fitznik

Once mermilerin ve hemen ardından et parçalarının etrafında uçuşmadığı, daha sessiz sakin oyuların dan hoşlananlar için yapılan projeler bu sıralar hızlanıyor gibi. Fitz isimli ufak bir yaratığı ürettiğimiz oyunda hiç bir silahımız yok. Tek yapabileceğimiz ise etrafımızdaki eşyaları ittirerek veya aklımızı ve hızımızı kullanarak tehlikelerden kaçmak. Örneğin bize zehir fırlatan kobralardan kayaların arasına girerek ya da zarar verecek ateşlerden ziplayarak kurtulacağız. Oyun bu ay içerisinde piyasada olacak. Zeka oyunu seviyorsanız bekleyin.

### Trainz

Bu tren modasını pek anlamış değiliz ama sanınız Amerika ve Avrupa bir sürü trensever bir araya gelip gayet sağlam bir kulis falan oluşturdu. Çünkü tren simülasyonları ardarda geliyor. Strategy First'te Auran ile yeni bir proje için anlaşmış durumda. Simülasyonda tren kullanmanın yanında tüm trenlerin nereye gittiğini gösteren haritalarda görüp buna göre rota (ya da tren dünyasında ne demiryorsa onu) ayarlayabileceğiz. Trainz 2002'nin ilk çeyreğinde piyasada olacak. Ayrıntı için [www.virtualtrainz.com](http://www.virtualtrainz.com) adresine bir göz atabilirsiniz.

### Operation Flashpoint Gold Edition

İki ay içinde piyasaya çıkacak olan Operation Flashpoint: Red Hammer'in da içine dahil olduğu yeni bir paket çıkıyor. Pakette orijinal Operation Flashpoint ve Red Hammer ek görev paketinin yanı sıra, Flashpoint için şimdiden kadar çökmüş bütün patch dosyaları ve görevler için çözümlerin bulunduğu bir kitapçık da olacak. Ama ne yazık ki, Codemasters'ın ülkemizde dağıtıçısı olmadığından, orijinalini almak için Internet'ten başka çareümüz olmayacak. Bu da bizim ülkemizin acı gerçeklerinden biri maalesef sevgili okuyucularımız.

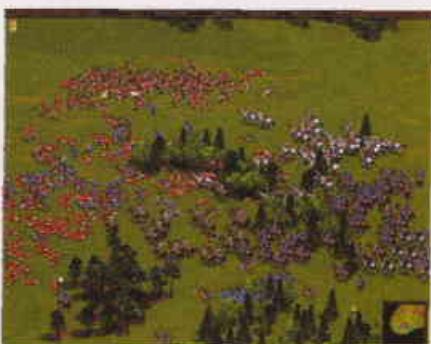
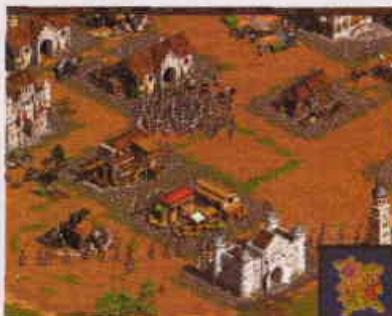
# beachlife

Yaz aylarının ayrılmaz dörtlüsü nedir? Tabii ki güneş, deniz, kum ve kızlar. İşte Eidos Interactive'deki arkadaşlarda öyle düşünmüş olmaları ki tüm bunları içeren bir oyun yapmak için kolları sıvamışlar. Amacımız en çok gelir getirecek tatil mekanını yaratmak olacak. Önce ilgisini çekmeyi planladığımız tatilci kitlesini seçeceğiz. Daha sonra otel, bar, klub, beach volley gibi kumsal aktiviteleri, su kayağı, sörf gibi su sporları, animasyon-



## cossacks:theartofwar

CDV



Kazaklar yeniden at koşturmayla hazırlanıyor. İlkinde bazı önemli aksaklıklar olmasına rağmen oynaması gayet zevkli bir oyundu. Bu yenisinde ise bakın neler olacak: Bir harita editörü, Bavyera ve Danimarka olmak üzere iki yeni ulus, Nelson döneminden modellenmiş yedi yeni gemi tipi, ön-

## Eidos Interactive



lar, yarışmalar gibi tatil için gerekli olan herşeyi yapmaya başlayacağız. Böylelikle tatil için bizi seçen insanları mutlu etmeye çalışacağız. İstersek Haiti benzeri yerler yapıp insanları romantizm ve sefa içinde yüzdürecek ya da gürültülü müzik, egzotik dansçular ve eğlenceye boğup bir Ibiza mekanı yaratacağız. Tabii bunların yanında sırvinekler, kirli su, köpek balıkları gibi felaketlerden de tatilcileri uzak tutmaya çalışacağız. 2002 yazında çıkacak olan oyun için şimdiden kafamızda planlar yapmaya başladık bile. Bize sorarsanız oyun tam Türkiye'ye göre. Zaten tatil cenneti olarak bilinmiyor muyuz? ☺

# oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Gecikmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!

### BU AY

Alien vs. Predator 2	VIVENDI
Civilization III	INFOGRAPHES
Command & Conquer: Renegade	ELECTRONIC ARTS
Star Wars Starfighter	LUCAS ARTS
The Sims Hotdate Expansion Pack	ELECTRONIC ARTS
Starwars Starfighter	LUCAS ARTS
Tom Clancy's Ghost Recon	UBISOFT

### ARALIK 2001

Elder Scrolls III: Morrowind	BETHESDA
Imperium Galactica 3: Genesis	CDV
Operation Flashpoint: Red Hammer	CODEMASTERS
Tom Clancy's Ghost Recon	UBISOFT

### OCAK 2002

Command & Conquer: Renegade	WESTWOOD STUDIOS
Cossacks: The Art of War	CDV
Empire Earth	VIVENDI
Medal of Honor Allied Assault	ELECTRONIC ARTS
Return to Castle Wolfenstein	ACTIVISION
Serious Sam: The Second Encounter	TAKE 2

### ŞUBAT 2002

Heroes of Might & Magic IV	3DO
----------------------------	-----

### MART 2002

Age of Wonders II: The Wizards Throne	TAKE 2
---------------------------------------	--------

### 2002 VE SONRASI

Beach Life	EIDOS
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	REVOLUTION
Call of Cthulu	FISHTANK INTERACTIVE
Deus Ex 2	EIDOS
Disciples 2	STRATEGY FIRST
Dungeon Siege	MICROSOFT
Freelancer	MICROSOFT
Grand Theft Auto 3	TAKE 2
Hidden and Dangerous II	TALONSOFT
Hitman 2: Silent Assassin	IO INTERACTIVE
Imperium Galactica 3: Genesis	CDV
Jedi Knight 2	LUCAS ARTS
Lords of The Realm III	SIERRA
Mafia	TAKE 2
Neverwinter Nights	INTERPLAY
Predatorians	EIDOS
Republic: The Revolution	EIDOS
Seadogs 2	EON DIGITAL
Soldier of Fortune II: Double Helix	RAVEN
Sid Meir's Sim Golf	ELECTRONIC ARTS
Team Fortress II	SIERRA
Unreal 2	INFOGRAPHES
Quake IV	ACTIVISION
Warcraft III	BLIZZARD

# BLACK & WHITE

*creature isles*

**Ve oğlumuz baba oluyor**

**B**ır bilgisayar için duyusal ilişkiler artık çok da ulaşılması güç şeyler değil. Black & White yine bir ilki gerçekleştirerek bilgisayar oyun dünyasına "Büyütülen ve seven varlık" kavramlarından sonra bunları tamamlayıcı, "Kadın" ve "Eş" kavramlarını da getiriyor. Bu fizik aslında yapımcıların başından beri aklındaymış. Fakat oyuncuları önce yönetme ve öğretme öğelerine alıştırıp sonrasında duyuları katmak daha mantıklı gelmiş. Ne de olsa oyun dünyasının alışık olmadığı bir tür. İki farklı cins arasındaki ilişki bir bilgisayar oyunu için ilk başta çوغunuza şaşırtıcı gelebilir ama Black & White tamamen canlı doğası üzerine kurulmuş bir yaşam simülasyonu olduğundan bu hiç de yabancı gelmiyor.

Geliştirilme aşamasında ortaya bir çok fikir atılmış. Bunlardan oyun için uygun görülenler benim kanımcı devrim niteliği taşıyor. Esasında ortada özel olarak geliştirilen bir motor veya değiştirilen bir sistem yok. Black & White hala ilk çığıtı zamanki gibi radikal. Kendine has motor ve sisteme sahip. Sadece yapay zeka için bir kaç kod daha yazarak iyileştirilme yapılmış. Fakat asıl zenginlik ayrıntılarda gizli. Senaryo ve olanakları geniş düşünebilmek ön plana çıkmış. Tabi bunların hepsinin arkasında Peter Molyneux var. Zaten ECTS'de kendi yaptığı açıklama ile de bunları bir kez daha gözler önüne koydu.

#### Duygusalıktı hayatın bir parçası

Bu inceliklerin neler olduğunu gelince; Tyke kavramı oldukça yeni bir fikir. Kisaca açıklamak gerekirse Tyke, oyun sırasında yaratığınızın bulacağı bebek yaratık. Sizin yaratığınızı yetiştir-

meniz gibi, yaratığınız da bulduğu bebek Tyke'yi yetiştirecek ve kendine benzetecek. Tabii bebek dişi yaratığın ilgisini çekecek ve onun davranışları dişi yaratığın kalbini fethetmek için de çok iyi bir seçim olacak. Karşınıza çıkacak ilk Tyke bir tavuk olacak ve aynı sizin yaratığınızın geliştiği gibi bir yetişme aşamasından

gececek.

Bir diğer ayrıntı sizinle aynı yola baş koymuş büyük timsahın sizi engellemeye çalışması. Bu da dişide giden yoldaki büyük engellerden biri. Bunu aşabilmek için yaratığınızı hem timsahdan daha üstün basan bir kişiliğe sahip olmasını sağlamalısınız, hem de dişiyi timsahtan daha fazla etkilemesini sağlamalısınız. Entrika yeteneğini burada konuşturup önce timsahın gözüne girip daha sonra onu arkadan vurmaya kadar bir çok kombinasyon



## TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

03. 2002

Tür • Strateji

Yapım • Lionhead

Dağıtım • Electronic Arts

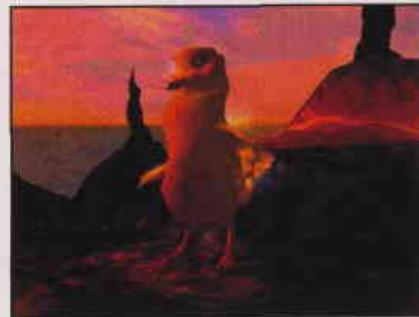
**Bize Göre** • Ne olursa olsun karşı cinsi idare etmek zordur. Bakalım bu konu yeterince gerçekçi ortaya konulacak mı?



Ve işte bebeğinizle ilk karşılaşığınız an. Nasıl da cin gibi bakıyor öyle değil mi?



"Bak evladım, bütün bu araziyi dedene zamanında hediye etmişler de kabul etmemiş." "Hade len!"



"Baba! Ben nasıl dünyaya geldim?" "Bak evladım, ben bir maymun olarak, eeeee... Neyse boşver."

yapabilir, gerçek bir duygusal üçgen içinde bulunabilirsiniz. İlk oyunun yapay zekası bunu kalırabilecek kadar güçlü mü emin değilim ama ilk oyunda bu kadar kompleks olaylar gelişmeyordu. Eğer bu genişleme paketi bunu yapabilecek gibi son zamanlarda gittiğim Artificial Intelligence filminden biraz daha fazla etkilenmem gerekiyor. Davranış kabiliyeti olan bir oyun bilgisayar dünyasını nerelere götürebilir bir düşünsenize!!

Timsah ve dişiyi etkilemek için gerekken 25 civarında quest olacak. Bunların bir kısmı mini oyunlar şeklinde olacak. Yoğun duygular- dan sıkılmış olmanız gibi bir ihtiyac olmasın diye konulduğunu tahmin ettiğim bu oyunlar Creature Isles'in eğlencesi olacak. Örne-

gin bunlardan biri adanın bir ucundan diğerine kadar uzanan bir bowling. Bir diğeri verilen he defteri bir mancınıkla vurma sizin istendiği bir oyun. En eğlenceli gibi görünen de Jedi Knight ile dalga geçen bölüm, diğer yaratıklarla savaşıma. Hatta bu bölüm için özel Jedi güçleri ne bile sahip olacaksınız.

sında bir proje. Serinin ikinci oyunu tamamen ilkinden farklı olacak ve bunun temelleri ilk olarak bu genişleme paketinde denenecek. Bunun sonucunda da ikinci oyunun nasıl olması gerektiğini karar vereilecek. Tabii şimdiden elimizde ikinci oyun hakkında da bilgiler var.

Sanırım en etkileyici nokta ikinci oyunun bi-

**«Sizin yaratığınızı yetiştirmeniz gibi yaratığınız da bulduğu bebek Tyke'ı yetiştirecek ve kendine benzetecek.»**

Sıra geldi teknik olarak genişleme paketinde nelerle karşılaşacağımıza. Genişleme paketi ve hemen arkasına çıkacak olan ilk patchle Black & White makinenizde çok daha sorunsuz çalışacak. Gerçekte de ilk oyunun en büyük sorunlarından biri programsal hatalardı. Diğer bir teknik detay görüntüyle alaklı. Grafik motoruna bir kaç yeni kod eklenmiş. Bunlar yeni nesil Nvidia kartlarının getirdiği yeni kapabilitiesini desteklemek amacıyla konuluyor. Bunun dışında yeniler öncelikle olmak üzere karakter model ve animasyonları konusunda derin çalışmalar正在被进行中。Mini oyunlardan birinde patlama efektleri kullanılması gerekiyor diye oyunun efekt konusundaki yeteneği artırılmış. Yani anlayacağınız heme herşeye el atılmış.

#### Artık oyunların da...

Esasında yazının başından beri sizden gizlediğim bir ayrıntı var. Buna son kısımda yer ayırmak istedim çünkü baştan sizin özellikle aranızdaki Black & White hayranlarının dağınımasına sebep olabilirdim. Şimdi açıklıyorum. Creature Isles aslında Black & White 2'ye geçiş aşama-

raz biraz real-time strateji elementleri içerecek olması. Öncelikle size bağlı halkın bağılılığı azalacak. Teknoloji geliştiği için artık halkın diğer halklarla kendi başlarına savaşlara girebilecek ve sizden eskisi kadar etkilenmemiş olacaklar. Kendi yaşadıkları alanı belirlemek için duvar yapabilecek, daha da geliştirilmiş yapay zekalarıyla kendileri için yararlı eşya ve silah üretebilecekler. Halkınızın sizden kopması veya size bağlı olması sizin onları ne kadar yönetmek istediginize bakacak. Yani onların yaşayış tarzına isterken dokunmayı bekleyeceksiniz. Bunun dışında sonunda oyunun multiplay özellikleri geliştiriliyor. Bu konuda büyük adımlar atılıyor. İlk meyvelerini sanırım Creature Isles'da görebileceğiz. Yine ikinci oyun için yapılan büyük planlardan biri de oyunu konsol makinelerine uyarlamak. Bunun zor olduğunu düşünsem de bu takımın herşeyi yapabileceğine inanıyorum. Anlaşılan yeniden tanrı olarak başrole çıkacağız. Utangaç bir gencin masum aşkı yaşıylığını kontrol etmeye çalışacağız. Kim bilir belki kendinizde bir pay çıkartınız. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



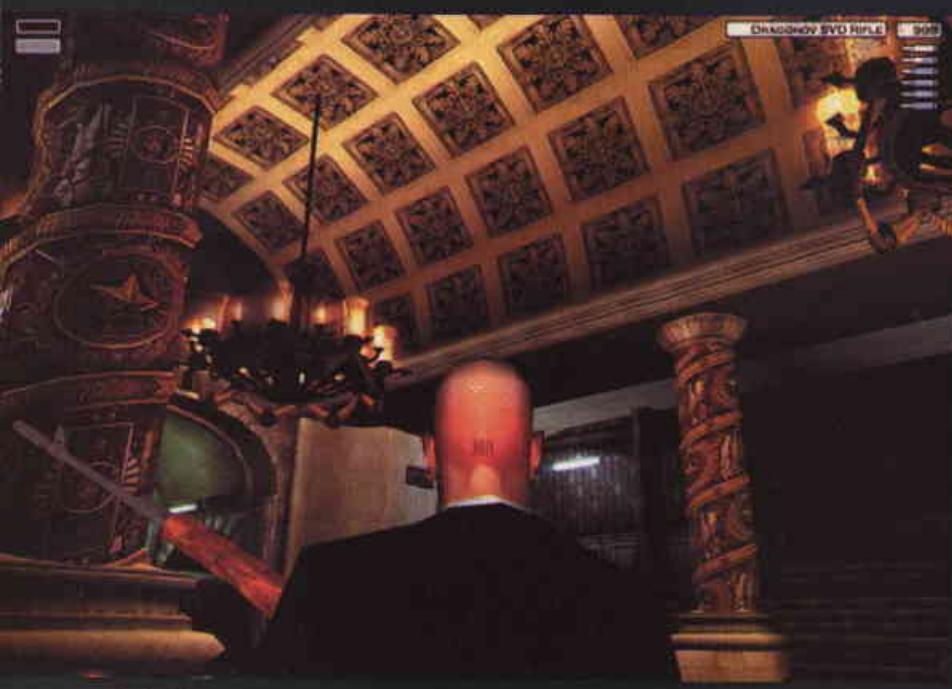
# silentassassin hitman 2

Kim bileyebilirdi ki katiller botanik bahçesinde yetiştiriliyor...

Zaman yavaş yavaş geride kalmış ve zamanın genelde de sadece yer edenler akılda kalmış. Geçtiğimiz sezonun akılda yer eden action oyunlarını saymaya başlarsanız içinde elbet Hitman: Codename 47 gelecektir. Değişik kontrol sistemi, çok fazla kusuru olmayan grafikleri ve sürükleme konusuyla Codename 47 gerçekten ödüle değer bir oyundur. Ba-

şarı her zamanki gibi kamçı oldu ve Eidos, Ekim başlarında Hitman 2: Silent Assassin'ı duyurdu. Ama bu sessiz duyuruşun arkasında da oldukça kısıtlı bilgi verildi. Gönlü isterdi ki size Hitman 2 gibi hit olması muhtemel bir oyun hakkında sayfalarca bilgi vereyim fakat zaman itibarıyle bunu gerçekleştirmem mümkün değil. Daha fazla bilgiye sahip olunca ilk işim bu olacak.

«Oyunun hikayesini profesyonel bir yazar, müziklerini ise Budapeşte Flarmoni Orkestrası yapıyor.»



Alabildiğince geniş mekanlarda bile grafik motoru netliğinden ödün vermeyecek.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2002

Tür • Aksiyon

Yapım • IO Interactive

Dağıtım • Eidos

Bize Göre • Çok sağlam seylerden çok basılmış gibi bahsediyorlar. Acaba gerçek kozağını duyuruncaya ne olacak?

#### Tabancaların patladığı bir yerden..

Gelelim eldeklere. Hitman'e biz görmeyeli ne olur? Hitman silahlarını bırakmış, heyecanlı ve uzak bir botanik bahçesinde çalışıyor. Bu bahçe Sicilya'da bir manastırın bahçesi. Yanında Peder Vittorio var. Belki de aile diyeboleceği tek bir kişi. Peder Vittorio Hitman'le uzun süre günah çökarma seansları düzenlemiş ve Hitman'ı en sakin konumuna getirmiş. Anlayacağınız oyun başladıkten sonra uzunca bir süre asıl konuya gelemeyeceksiniz. Onu eski günlerinde görmek ancak Hitman'ın bir katil olarak kullanıldığı farkına varmasıyla olacak.

Hikayenin yazılması için bir önceki oyunun profesyonel yazarına başvurulmuş. Ona hikayede düzeltmeler yaptırılmış ve hikayenin gerekli gözükülecek yerlerindeki sıkılık giderilmiş. Öyle ya bazen oyunlar anlamsız derecede sıkıcı olabiliyorlar. Bu konuda iyi bir seçim yapılmış. Fakat ilerde oyun için yapılan diğer şeyleri görünce daha çok şaşracaksınız.

İlk oyunun en önemli eksigi kaydetme özgürlüğüdi. Oyunun istediğiniz yerinde kaydedememe ilk başta geliştirici takımı zorluk için bir ön aş-



ma gibi gelmiş fakat hem olayın mantığa kavuşması açısından hem de Hitman 2'ye daha uygun olacağının ikinci oyunda istedığınız yerde save seçeneği kullanabiliyorsunuz. Bunu dengelemek için belli sayıda save seçeneği vereceğini de eklemeden geçmeyeyim.

Diğer bir değişiklik oyunun oynanış perspektifinin değişmesi. Konsol versiyonları için oyun yine üçüncü şahıs gözünden oynanacak ama PC versiyonu için oyuna birinci şahıs seçeneği de konulması bekleniyor. Konsolda gamepad için pek de uygun olmayan FPS perspektifi PC için iyi bir alternatif olabilir.

#### **Botanik bahçesine..**

Bunlardan başka ufak tefek eklentiler de var. Geliştirilmiş eşya çantası, bölüm sonlarındaki alışverişler, sıralama sistemi, multiplay seçenekleri ve geliştirilmiş oyun motoru bunlardan bazıları. Kullanılan silahlar da biraz çeşitlenme görülüyor şimdilik. Ateşli silahlar yerine kloroform, zehirli oklar, ses bombaları alternatif olacak. Tabii ateşli silahlardan vazgeçme gibi bir şey söz konusu değil. Bir de gece görüş gözlüğü, lazer işaretleyiciler, kilit açacakları ve kame-

ralar gibi yeni eşyalar da var.

En etkileyici kısmı yine sona sakladım ki yazı sonuna kadar okuyanlara ödül olsun diye. Yapımcılara oyunun müziki ile ilgili sorulan bir soruda yetkilinin verdiği cevap benim ağızımı açık bırakmaya yetti. İlk oyunun soundtrack'ını yapan Jesper Kyd, ikinci oyun için de bunu yapmayı kabul etmiş. İlk oyundaki hareketli ve sert müziğin üstüne bir de kendisi de hafif birşeyler ekleyecekmış. Bunun için aranj-

man yapmış ve Budapeşte filarmoni orkestrasıyla kayıtlara başlamış. 50'si ses olmak üzere 110 kişiden oluşan orkestranın ilk yolladığı örnekler çok iyiymiş!

Son olarak Hitman'e film teklifleri geldiğini ama dizi olarak çekileceğini de duyuruyam da kısacık yazda siz paralize etmiş olmaktan gurur duyarak yatağıma doğru ilerleyeyim, iyi geceler... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



# ZOO TYCOON™

Hep yavru bir panda mı beslemek istemiştiniz? Ya da banyonuzda bir su aygırı olmasını mı isterdiniz?

**I**şin bunaltıcı ve yorucu havası, okulunuzun sıklıcı ve birbir rüya görmeyi sağlayan desleri, veya evdeki huzursuzluklardan arada bir uzaklaşmak ve beyin kırımlarınızla ruhunuzdaki coşku arasını tamamen doldurmuş gri dumanlarından arınmak için arada farklı ve iç açı şeylelere yönelirsiniz. Tatil gider, tiyatro izler, parande atar, karşı cinsin peşinde koşar, müzik yapar, rüzgar sörfü öğrenirsiniz. İhtiyaç duyulan yegane yaratık, size yaşadığınızı hissettirecek olandır. Aynı soğuk havada ağızınızdan çıkan sıcak nefesin dumandanın hala yaşadığınıza dair bir kanıt olması gibi tutkularınızın sözcüklenmiş kısımlarıdır bunlar. Lafların kısısı, değişim yazılı bir şarttır hayatı.

Küçük hayat, elektronik dünyalarda ise durum pek farklı değil, değişik tatlar ise bir hayli makbündür. Oyun sanatının bu konudaki en ödüllü serisinin, Tycoon serisinin, vahşi ve eğlenceli başka bir temsilcisi ise hemen aşağıdaki saatlarda perdenize konuk olacaktır Level halkı.

Tycoon ismi çoğu oyuncu için her tarafta uçusan mermiler, kan sesleri ve çığlık kokuları arasında, çölde soğuk su testisi niyetine ferahlatıcı ve bir o kadar da eğlendirici bir etki yapar. Roller Coaster Tycoon'la başlayan fırtına bilimum Tycoon'la devam etmiş (Pizza, Business, Political, Airport, Child Slave Labor...); ama çok azi gerçekten başarılı ve sürükleyici olabildi. Halbuki

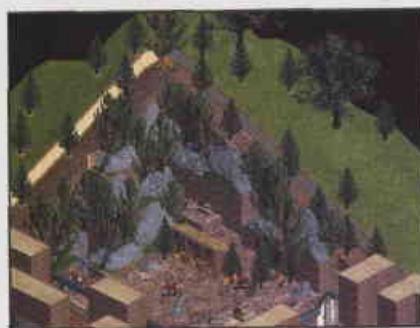
bence hepsi çok güzel düşünülmüş ve oyun dünyasının yaratıcı üyeleri idi. Şimdi ise çok sağlam bir firmanın (Microsoft) yine iyi düşünülmüş ve son zamanların en eğlenceli oyunu olacagına inandığım Zoo Tycoon'ıyla karşı karşıyayız!

#### Fil, zürafa, karınca yiye

Adından anlayacağınız gibi bir hayvanat bahçesi kurma üzerine olan oyunla bir hayli zaman geçireceğiz gibi gözükmektedir. Oyun başlangıçta etrafındaki diğer başarılı Tycoon oyunlarına çok benzer bir alt yapıyla, yani kolay bir ara birimle geliyor. Oyun içinde yine diğer Tycoon oyunlarındaki gibi bir sürü karar vermeniz gereken yer olacak, ama hiç biri (hatırlıyın) "bir parça kusmuğun üzerine tıklayıp özel temizlik görevlisini çağırma" kadar da detaylı olmayacağı. Ama yine de müşterilerinizin mutluluğu için gösterdiğiniz çabanın en az iki katını da hayvanlarınızın mutluluğuna harcayaçsınız. Mekanlarını dizayn ederken milyonlarca ayrıntıyla veya sorunla uğraşacaksınız. Kafesin büyülüğu apayı bir sorun olacakken bir de içine yerlestireceğiniz bilimum atraksiyon başında bela olabilecek. Ne gibi mi? Koyacağınız yeşil alan veya karlı alanın azlığı/çokluğu, yükseklik ayarları, yapay göller, kayalık ve ağaçlık miktarı gibi daha bir çok etken hayvanlarınızın mutluluğunu birinci dereceden etkiliyor olacak. Yani bu durumda geniş bir hayvan kültürünüzün olması gerekiyor.. mu? Elbette hayır, çünkü ihtiyacınız olan tüm bilgi hayvanlara sağ tuşla kliklediğinizde karşınıza gelen çok güzel dizayn edilmiş menüde var. Yetiştirebileceğiniz 40'tan fazla hayvan, (ve aynı Sim Coaster'daki gibi bazlarını anacak ilerledikçe ve senaryoları yaptıka elde ede-



Hayvancıklarına mutlu olabilecekleri bir habitat sağlamak çok önemli.



**«Oyunu oynamaya devam ettikçe göreceksiniz ki, olay sadece **kafes dizaynı** ve **hayvan yerleştirmekten** ibaret değil.»**

bileceksiniz) ve 60'dan fazla bina var. Bu hayvanlar bir çok iklinden ve ortamdan geldiklerine göre gerçekten de az önce belirttiğim gibi her biri hakkında detaylı bilgiye sahip olmazsanız mutlu olamıyorlar (ve inanın mutsuz hayvanlarla dolu bir hayvanat bahçesini yönetmek hem sizin anızdan hem de ziyaretçileriniz açısından bir hayli sorunlu bir iş). O yüzden hayvanların üzerine bastığınızda çıkan bilgileri dikkatli okumalı ve hayvanlarınızın uyuma, yeme, oynama gibi alışkanlıklarını nasıl yaptığını iyice öğrenmeli ve binalarınızı ona göre dizayn etmelisiniz (hatta eğer bebek hayvanlar istiyorsanız bir kafese kaç erkek kaç dişi koyma gereğini falan da burada öğreneceksiniz). (ayrıca inanın sırf buradaki bilgiler sayesinde kültürünüzü kültür katacak, hayvanlar dünyasında yeni bir adım daha atıp nirvana biraz daha yaklaşacaksınız)

#### Aslan, kaplan, koç

Tabii iş sadece hayvanları yerleştirmekle bitmiyor, hayvanlara bakacak görevlileri, ve parkın diğer yerlerinde çalışacak insanları özenle seçmeliyiniz ki, hayvanlarınız ne aç kalsın, ne hastalanın. Bu arada bu devirde bir su aygırını beslemek kaça patlıyor haberiniz var mı? Yok tabii ve bu yüzden hayvanlarınızın yiyecekleri için de bir hayatı masrafa bulunmanız gerekecek. Bu parayı ise elbette bir kaç yolla toplayabilirsiniz. Bunların en önemli parkın giriş ücreti. Eğer sevgili şehir halini kapıdan içeri sokmaya başarabilseniz, artık bir çok şekilde cuzdanlarını hafifletmeye çalışabilirsiniz. Yiyecek satan yerler, hediyelik eşya dükkanları, veya eğlenebilecekleri diğer çeşitli me-

kanlar müşterileriniz için hoşça vakit, sizin için ise benim bunu yazdığım sıralarda bir tanesi 165000TL olan yeşil kağıtlar demek olacak.

Oyunu oynamaya devam ettikçe göreceksiniz ki, olay sadece basit bir kafes dizaynı ve hayvan yerleştirmekten ibaret değil. Bu eğlenceli gözüken iş kimi zaman ilginç sahnelerle neden olabilecek cümlü. Mesela eğer maymunların kafesine eğlenmeleri için akılçılca davranışın ağaçları yerleştirirseniz, hayvancıkları mutlu edeceksiniz, ama bu ağaçları kapiya çok yakın yerlere koyarsanız ziyaretçileriniz boş maymun kafeslerine bakarak fistıklarını zürafalara atmayı deneyeceklerdir. Aynı şekilde kızın ve sınırlı bir aslan büyük baş belası olabilir. (hayvanın kafesinden kurtulup etrafındaki saldırganı, ziyaretçilerden birini kapıp havalara kaldırmasını ve çığlık atanları bizat gözlerimle gördüm.) Uzun lafın kısası bir gözünüz hep kafesin içindeki yaratıkların üzerinde olacak, özellikle de tehlikeli olanların üzerinde...

Oyunda çok canlı bir dünya olacağının animasyonlar da tabii ekstra bir önem taşıyor. Hayvanlarınızın bir çok yapabileceği olacak (dolaşmak, dinlenmek, dövmek, saldırmak, uymak...) parkınızı dolaşan ziyaretçiler de gezinecek, hayvanlarınızı gösterecek ve hayvanlarla daha yakın ilişkilere girmeye çalışacak. 1024 x 768 şimdilik gözüken en yüksek çözünürlük ve artık neredeyse tüm Tycoon'larda olan zoom özelliğinin olduğunu da belirtmek lazım.

#### At, gergedan, karga

Oyun komplikelik bakımından olağanüstü basit gözükmüyor ve bu konuda hayatında hiç Tycoon

oynamamış insanları bile rahatlıkla sanatının içine çekebiliyor. Sonuç itibarıyle Zoo Tycoon, ilginç bir oyun türünün güzel düşünülmüş fikirlerinden bir tanesi. Arkasındaki firmanın da Microsoft olduğunu düşünürsek, hiç kimseňin hayal kırıklığına uğrayacağını zannetmiyorum. ☺

Gökhan & Batu | Gokhab@level.com.tr



Blue Fang Games, Boston'da kurulmuş yeni bir firma. Yeni olmasına rağmen sahip, çünkü eski Papyrus Design Group ve Sierra Online çalışanlarının kurduğu şirketin bulunduğu İki İnsanı, Adam Levesque ve John Wheeler, oldukça başarılı bir seri olan NASCAR Racing'in yapımını yürütmüştür. Blue Fang Games'ı Temmuz 1998'de kuran ikili, küçük çırırdekk bir ekibe sahip. Bu isim altında üzerinde çalışıkları ilk oyun olan "Zoo Tycoon" 2001 yılının sonuna kadar piyasaya çıkacak. Blue Fang Games'e Internet üzerinde <http://www.bluefanggames.com> dan ulaşabilirsiniz.

#### TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2001

Tür • Strateji

Yapım • Blue Fang Games

Dağıtım • Microsoft

Bize Göre • Tycoon oyunlarının iyi olanları her zaman oyuncuların göz bebeği olmuştur. Hemen herkesin sevdigi en az bir Tycoon oyunu vardır. Ve sanırım bu listeye bir tanesi daha eklenecek.

# MYTH III

## THE WOLF AGE

**İlk iki oyunun açtığı yoldan, yeni bir firma ile bu sefer efsanenin başlangıcına gidiyoruz.**

**S**ıçan 1997; Real-Time strateji oyunları pazarı ele geçirilmiş durumda. Birkaç tane si harici çoğu kötü kopyalar veya başarısız denebilirler. Tam bu sırada Bungie firması Myth: The Fallen Lords adında farklı bir RTS çıkardı. Myth, turdeşlerinin aksine nefes almadan kaynak toplamak ve birim üretmek yerine, oyuncuların oyunın takiksel yönüne odaklanması sağlıyor. Ne yapılıp edip, emrinizdeki birliklerle bölümün sonunu getirmelisiniz (adamlannız beli sağıda olduğunu ve her seferinde destek kuşetmeyeceğini de hatırlatı-

ra Bungie, Microsoft tarafından satın alınınca, seri Gathering of Developers koalisyonuna geçti ve oradan da Mumbo Jumbo Studios'un kucagina düştü. Myth'in kısa geçmiş kabaca söylemeyeceğimiz daha uzun gözüküyor.

### Geçmişe bir yolculu

Myth III: The Wolf Age, serinin bir önceki oyunu olan Soulblighter'in bıraktığı yerden değil de ilk oyunun 1000 yıl öncesine, dünyanın bölgeleri hâlinde olduğu, Trow ve Myrkridia medeniyetlerinin aralsız saldırılmasına maruz kaldığı bir dönemde gidiyor. Hikaye efsanevi kahraman Connacht'ın üzerine kurulu. Belki bu ismi ilk iki oyunдан hatırlayabilirsiniz çünkü Connacht isminin geçtiği birçok savaştan bahsedilmiştir. Ayrıca Soulblighter'in Connacht'ın ortasında Da-

mas adında bir yüzbaşı olduğu günlerde geri döneneksiniz (hatta neden bir "Fallen Lord" a dönuştüğünü bile öğrenmeniz mümkün olabilir). Yani kötü karakterler daha henüz kötü olmuş, aydınlığın yanında yer alıyorlar (Shivers da Ravanna olmuş).

"Kurt" çağında gidişat pek de iyi değil: Myrkridia ortalığı kasıp kavurmakta, kan gövdelerini göstermektedir. Bu çağın medeni türleri olan insanlar ve dwarflar kendilerine atıları geri almaya karar verir; artık dur demenin vakti gelmiştir. Kötülüğün midesine inme veya sabahleyin kafasız bir şekilde uyanma (daha doğrusu uyandırma) korkusuna bir son vermek için kolları sıvıyor ve Myth III ile Connacht önderliğindeki ordularınızın başına geçiyoruz. Connacht'ın maceralarını yaşarken aynı zamanda onu bekleyen korkunç kadere de şahit oluyoruz.

### Yeni grafik motoru

Serinin bu son oyunundaki en büyük gelişmelerden biri grafik motorunun yenilenmesi. Aslında oyun temelde Myth II'nin motorunu kullanıyor ama oyunun grafik yönü tamamiyle baştan yazılmış ve oyuncu eleştirileri dikkate alınarak yavaş yavaş belli değişiklikler yapılmış. Örneğin artık ağaçlar ve yeşillikler rüzgarında zayıf bir şekilde salınıyor ve patlamalarda diğer her şey gibi onlar da savruluyor. Ayrıca su içeren her şey yarı saydam olacakmış; nehirlerde yüzen balıkları bile görebilecekmiz. Başka bir detay da dökülen kan bundan sonra tepelerden süzülecek ve hatta çukurlarda birikip kan havuzcular oluşturacaktır.

Ve Myth eski karanlık havasını korumakla beraber artık tamamen 3D; arazinin yanı sıra ka-

mak gereklidir. İlk başlar 3D araziye ve dirmamak kamerasına alışmak güç olsa da ilginç hikayesi ve kendine özgü oynanabilirliği ile Myth kendine hemen bir hayran kitlesi oluşturmuştur. Belki Myth hakettiği ilgiyi görmemişti ama aldığı olumlu eleştiriler Myth II: Soulblighter'in çıkışını için yeterliydi. Bu devam oyunu orijinaline kıyasla çok daha iyi idi. Hikaye oturmuş, oynanabilirlik sorunları çözülmüş ve eksikler giderilmişdir. Soulblighter, Myth hayranlarının oldukça tatmin etti. Soulblighter, Myth hayranlarının oldukça tatmin etti. Daha son-



**TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ**

12. 2001

**Tür** • Real-Time Strateji**Yapım** • Mumbo Jumbo Studios**Dağıtım** • Take-Two Interactive**Bize Göre** • Yepyeni grafikleri ve karakterleri ile Myth III kaçınılmaması gereken bir strateji oyunu olacak.

rakterler ve diğer hareket eden her şey birer 3D model. Her karakter 400-500 poligon'dan oluşmaktadır. Tabii Tron: Iron Warrior (oyundaki en güçlü karakterlerden biri) gibi dev karakterler için bu sayı 800-1000 arasında değişiyor. Karakterler, Ritual Entertainment'in Heavy Metal: FAKK-2 ve American McGee's Alice için kullandığı 'Tiki' skelet animasyon sisteminin gelişmiş bir

Bazı birimler yeniden tasarılanmış; örneğin Wight'lar artık daha sağlam ve tabii ki daha iğrenç. Ayrıca bazı yeni birimlerle de tanışıyoruz. Eli baltalı ve demir ustası Dwarf'lar, Myrkridali devler ve büyücüler, Oğre adında Trowlu yeni bir köle birimi ve Şaman. Ghollar buntardan başlıları. Artık Dwarf karakterinin oyunda çok daha önemli bir rolü var. Bombalamanın yanı sıra elin-

yazları varmış gibi gözükmeseler bile Trow'lara da destek kuvvetler eklenmiş. Trow Priest (daha ne numarası olduğunu bilmiyoruz) ve Trow Iron Warrior. Evet doğru duyduınız! Elinde kocaman eski bir baltalı ve demir bir zırh giymiş olan bir Trow'dan bahsediyoruz. Son olarak da tamamıyla yeni bir karakteriz var: Spider Cultist. Bu ucubeler, örümcek tanrı Sykrosh'a tayıyor ve diğer her şeyden (siz de dahil olmak üzere) nefret ediyorlar. Açıyip hızlı bir şekilde hücumu gerçekleştiriyorlar; genellikle bombacı bir Dwarf gibi takılan bir büyülüçü oluyor (tabii şırın örümceklerini de unutmamak gerek).

## «Artık dökülen kan tepelerden süzülecek ve hatta çukurlarda birikip kan havuzcuları oluşturacak»

versiyonu ile modellenmiş. Myth III sisteminizin saniyede oynatılabilen maksimum kare oranını hesaplıyor ve sonuca göre poligon miktarını ölçüyor. Bu da performans kaybı olmadan ekranada birçok birimi çarpışırken görebileceğimiz anlamına geliyor. Animasyonlar ise çok daha düzgün ve gerçekçi; her birimin ortalaması 13 farklı hareketi var. Oyunu etkileyici kılan bir başka özellik de dokulara gösterilen ozen ve inanılmaz detay miktarı. Biraz zoom yaparak kimin ne oynadığını kolejca görebiliyorsunuz. Tanık simalar zaten hemen kendilerini belli ediyor: Heron Guard, Soulies, Ghollar, Dwarf'lar ve okçular.

deki devasa baltalı ile önüne gelen her şey parçalaşacak. Demir usta (smithy) Dwarf'lar yakin çarpışmalar için kocaman bir çekic ve herkesin favorisi alev silahını taşıyacak. Burnuma şimdiden yanık kokuları gelmeye başladı. Şaman Gholları 'Savage Wind Dream' büyüsü de oldukça etkili. Bir hedef noktası seçiyor ve büyüyü yapıyorunuz. Çevredeki her şey (vücut parçaları, silahlar, kayalar...) havalandırıp, hedef noktaya düşüyor ve bir hortum yaratıyor; ne var ne yoksa dağılıyor. Yani tam bir şenlik! İşin ilginç yanı, ölüm sayısı arttıkça hortumda ceset miktarı artıyor ve tabii hortumun gücü de! Her ne kadar ihti-

### Her yer kana bulanacak

Myth III, oldukça iyi tasarlanmış haritalara sahip. Alıbildiğine uzanan pastoral açık alanların (colese bile düşüyorsunuz) yanı sıra iç mekanlara da bir hayli özenilmiş. Dinamik sıklandırma ve yumuşak gölgeler mekanların tanımlanmasını sağlayan iki önemli unsur. Mağaralar, kaleler ve anıt mezarlarında yoğun bir detay hakimiyeti var. Bu sefer duvarın yıkarak gizli geçitlere ulaşmak söz konusu ama şart değil. Aynı oynanabilirliğide var; yine kaynak yönetim gibi dertlerimiz yok, birlik formasyonuna ve savaş taktiklerine odaklıyız. Arayız hemen hemen aynı enerji ve mana cubukları artık dikey olarak birimlerin yanında yer alacak. Görevler genellikle eskort ve savunma ağırlıklı. Tabii yine 'bul ve yok et' görevleri ve meydan savaşları mevcut. Evet Myth III, 42 birim, 25 görev, multi-player modu (Bungee.net) ve bir görev editörü ile bizlere beklemekte. Eğer daha önce Myth oynadysanız ve beğenیدiniz, The Wolf Age'i de kesinlikle almak isteyebilirsiniz. Diğerleri ise bence en azından denemeli. Savaş pek yakında başlıyor!

Güven Çatak | guven@level.com.tr



# evil twin

## cyprien's chronicles

Bu sapanla kuş değil yaratık vuracaksın yavrum...

**S**üyle eskilerden bir muhabbet açıymışız. Eskiden oyun dünyası ne kadar da sattı değil mi? Şirin kahramanlar oraya buraya zıplayarak halkalar toplar bize de onları bu derece içi yönlendirebildiğimiz için mutluluk içinde ekrana bakardık. Tabii hırsız kirdığınız joystick'leri burada hatırlarsanız muhabbet pek de hoş devam etmeyebilir! Uslu olun ki biz de saf oyularımıza geri dönelim. "2D Ziplama" olarak da ad-

landırılabilen bu oyular platform dediğimiz türü oluşturuyordu. Evet evet, hepimiz çok eğleniyoruz. Fakat ben bu türü en son Prehistoric 2 zamanlarında terkettim ne yazık ki, arkamda bir dolu anyla. Ama istem dışı bir haremdeki bu. Ortam beni buna zorlamıştı. Neymiş efendim, 3D gitmiş, o daha güzelmiş. Onunla platform oynamaya gerek yokmuş. Zaten gerçek gibi FPS oynamıştım. Bu yazıyı okuyan sizlere sorabilsem çoğunluğun platform oyularını oynamaktan zevk aldığıını söyleyeceğime eminim. Böyle bir ortamda neden platform oyuları geri gelmesin ki? Hem madem herkes 3D sevdasında, neden bu oyular 3D olmasın ki?

### Çocuk olmak da zor

Başlıkta ismini gördüğünüz Evil Twin işte bunu yapıyor. 3D çizilmiş sınırsız bir masal dünyasında hoplayıp zıplayabilmenin zevkini yaşıyor. Yalnız sınırsız masal dünyası alışılmışın dışında bir kavram içeriyor. Masallar biraz kabus şeklinde de olabilir mi? Evil Twin'de biraz olabilir. Konumuz, Cyprien ile birçok başka çocuğun "ev" olarak bildiği harap bir yetimhanede başlar. Cyprien'in yetimhaneye gelmesinin sebebi kısa bir süre önceki doğum gününde annesi ve babasının beklenmeyen ölmüdü. Yetimhanedeki diğer çocukların Cyprien'a doğum günü nedeniyle bir sürpriz parti düzenlemeye karar verir. Ama bu heyecanı kaldırımayan Cyprien hissile odadan çıkararak diğer çocukların şaşkınlık bir halde ortada bırakır. Birkaç saniye sonra Cyprien'in çıktıığı odaya bir fırtına dalar ve ahtapot kolları olan bir yaratık, hepsi esrarengiz bir biçimde ortadan kaybolana dek, içerde kalan çocukların

ra saldırır. Bütün bunlar olurken, Cyprien, Lenny adında bir konuşan ayı şeklindeki hayali arkadaşıyla yüzleşir ve ona artık onun gibi karakterleri kafasında yaratılan bir çocuk olmak istemediğini söyler. Bundan sonra da Cyprien yetimhaneden çıkarak, garip, düş gibi bir dünyaya taşınır. Bu dünyada binalar yırtık bezdendir, gökyüzü gri bulutlarla kaplıdır ve her köşe başında garip yaratıklar sana saldırmak için tetikte beklemektedir. Kabus dolu masal dünyası işte böyle oluyor.

İçeriğin tam olarak ne olacağının sorusunu bu etkileyici gibi gözüken konunun arkasından ilaki gelecek. Bunu bildiğim için hazırlıklıymış ve size cevabı veriyorum. Adventure elementleri kullanan, yarı çarışma, yarı bulmaca çözümü dolu bir platform. Hem de karaktere önem veren bir platform. Yani karaktere özellikleriyle oynayabileceğiniz bir arabirime sahip. Bu değişikliklerle Cyprien'i 100'ün üzerinde değişik şekilde tasarılabiliyorsınız.

Masal dünyasına girerken ufak bir çocuğun ne gibi bir silah kullanabileceğini hayal edebiliyor musunuz? Sapan, evet ufak bir sapan. Bundan başka birşeye de ihtiyacınız olmuyor zaten. Ama ufak olduğuna bakmayın. Bir türülü özellik eklenmiş Cyprien'in sapanına. Bu sapanı isterken üçüncü isterken birinci şahıs gözünden kullanabiliyorsunuz. Bu kamera açılmanın farklı zamanlarında farklı yararları var sizin için. Mesela arkadan düşman saldırmadığında üçüncü şahıs görüntüsü daha faydalı oluyor gibi. Birinci şahıs görüntüsü ise oyundaki bulmacaları çözerken ve yol bulurken yardımcı olacak. Fakat bu sırada tabii ki arkadan yapılabilecek saldırılara açık olacaksınız. Bu şekilde kameralar arasında denge sağlanmış



**TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ**

11.2001

**Tür** • Platform**Yapım** • Ubisoft**Dağıtım** • Ubisoft

**Bize Göre** • Eskilere dönmek o kadar kolay değil. Deneyen çok oldu. Ama umarım bu sefer başarılı birileri olur. Olsun artık!

**Hayat zalmı**

Oyunun en eğlenceli kısmı gibi gözüken olay Cyprien'in SuperCyprien olabilmesi. Bunu sağlayabilmesi için yolda bulduğu maskeye benzer eşyaları toplayarak ekranındaki ilgili barı doldurmaları. Barın ne kadar dolarsa o kadar süre SuperCyp olarak kalabiliyorsunuz. SuperCyp aslında Cyprien'in kendinden yaratılmış bir alternatif karakter. Yani daha güçlü olması gibi birsey söz konusu değil. Fakat normal halinden daha değişik kabiliyetleri var ve bunları kullanmak bazen oldukça yararlı oluyor. Bu kabiliyetlerden biri güçlü bir fireball atabilmesi ve bunu gökyüzünde gezinerek kullanabilmesi. Bunu özellikle biraz zor atlamalarda kullanabiliyorsunuz. Diğer bir kabiliyet ise bir elektrik yüklü bir atak şekli. Kalabalık gruplarda oldukça yararlı olacak bu atak şekli bir

## «Masal dünyasına giren ufak bir çocukun nasıl bir silah kullanacağını hayal edebiliyor musunuz?»

yandan da SuperCyp gücünden çok yediği için fazla bol kullanılamayacak. Yeni karakter oyunun tarzından dolayı da biraz daha gizemli tasarlanmış. SuperCyp'a dönüşünce oyun biraz daha mistik ve kabusa benzer bir hava alıyor.

Evil Twin aslında tarz olarak aynı firmanın bir önceki oyunu olan Rayman 2'ye oldukça benzeyen. Plan olarak oldukça kopya çekilmiş. Aynı şey özellikle kontrollerde açıkça görülmüyor. Bu yüzden bu oyuna alışık olanların Cyprien'i kontrol etmesi çok daha rahat olacak. Oynamamış olanlar ise kontrollere biraz zor alışacaklar gibi gözükmektedir. Çünkü oyunun hem 3D hem de platform olması zor bir kontrol şeklini beraberinde getirecek. Zaten oyunun ilk bölümünü bunun için bol bol alıştırma yapacağınız şekilde tasarlanmıştır. Ayrıca oyundaki her türlü atlama sıçra-



mayı kafa göz yarmadan istedığınız kadar deneyip oyuna alıştıktan sonra başlayacaksınız. Alışması gereken şeyler sadece kontroller değil aynı zamanda üç boyutlu motorun farklı atlayışlarda

Evil Twin, bir platform oyununa göre mükemmel sayılabilecek grafiklere sahip.

rar verdim. Gerçekten de Max Payne motoru bizi biraz yukarıdan uçurdu. Şimdi ise yere inip Evil Twin'in grafiklerinin çok iyi olduğunu size söyleyeceğim. Çok net kaplamalar ve başarılı sayılabecek karakter animasyonları demolarda bile açıkça görünebiliyor. Sanırım ekranlarında da ga yet iyi gözükecek. Bunun dışında oyunun hafif psikopat havasından dolayı harita ve dünyanın dizaynı da önem kazanıyor. Ama şimdilik görünnen o ki Evil Twin bu konuda bizden tam not alabilir.

Şimdi geriye bakılması gereken tek birşey kalmış. O da eski platformlardan aldığımız hazzı Cyprien'in bize verip vermeyeceği. Oyun dinamiginin yüksek tutulması bu aşamada çok önemli. Açıkçası elimbe bu teknoloji yığını alıp sonra da keşke Super Frog bulsun bir yerden de bir kaç saat onu oynasam diyeceksem bu platform aşkımız bir kaç yüzül daha sürer gider arkadaşlar. Bu konuda gerekirse ayaklamaya bile hazırlım. Haber verin, şirketlerin kulağını çekelim! ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



# moto racer 3

## **İki tekerlek mi, dört tekerlek mi? Maddog?**

**O**ralarda bir yerlerde iki tekerlek üzerinde hoplayıp zıplamayı isteyen birileri olduğuna eminim. Ben şahsen çok çekici bulmuyorum. En azından bana iki tekerlek yetmez. Dört tekerlek her zaman ikiden daha iyidir. Eşcisi(!) bir üstünlüğü olduğunu da sanırım hiç bireyin tartışamaz. Tabi illa iki diyenleriniz olabilir. Peki kaçınız bunu gerçekten deneme şansına sahip olabilecek? Olmayanlar için oyun dünyası içinde iş başında. Biliyorsunuz yapılmayanı simül etmede üstüne rakip tanımayan oyun dünyası Moto Racer adlı bir seriyi yaratmıştır. Hani Delphine'in geliştirdiği ve Electronic Arts'ın sunduğu motorla hoplama oyunu, ilk iki oyundan sonra şimdi serinin üçüncüsü yolda. Her ne kadar hala yapım aşamasındaysa da elimize oyun hakkında bir takım bilgiler geldi.

### **İyi de bi dakka..**

Öncelikle söylenenek şey geliştiricinin aynı kalanlığı fakat oyunun Fransız ekolu Infogrames tarafından sunulacak olması. Delphine özellikle ikinci oyunda görünüşü oldukça iyileştirmiştir. Bu sefer de bu konuda çok sorunumuz olmayacağı gibi gözüküyor. Fakat üçüncü oyunda daha çok

dikkat çekenek kısım içeriğin çeşitliliği olacak. Oldukça farklı yarış çeşitleri oyuna eklenmiş. Temelde iki yarış şekli var. Pist ve off-road yarışları. Bunların üzerine kurulmuş olması oyunun iki ayrı motor oyunu olduğu hissi verecektir, iki tekerlekçiler motocross, supercross, serbest stil ve pist yarışı dallarında yarışabilecekler. Bu dalların da hepsinin alt modları olacak. Zamana karşı yarış, puanlı yarış, artislik hareket yarışı gibi sahnesi oldukça fazla olan modlar oyundaki çeşitlilik artıracak ve bu da bence tekrar oynanabilirlik için büyük bir etken.

Yarışlar toplam 15 parkur üzerinde gerçekleşecek. Bu sayı ilk başta az gelebilir fakat parkurların hepsinin içerdiği elementler değişebilir olacak. Yani sürekli aynı parkuru görmeyeceğiz. Yine de farklı parkurlar olması daha hoş olabilirdi. Parkurlarda da çeşitlilik ilkesinden ödün verilmemiş. Kapalı, açık alan parkurları, touring ve normal grand prix parkurları var. Delphine'in bir diğer önem verdiği konu iki tekerlek üzerinde durmanın zorlukları üzerine. Sanal ortamdaınız diye öyle fevrişin anlamında) hareketlere girmek yok. Fizik motoru ultra-super-mega gerçekçi yapılmış. Motorunuzun özelliklerini iyi biliş ona göre kullanmanız gerekecek. Yani örneğin ön ve arkası süsasyonlarınızın sertlik yumuşaklığını oyunda tam anlayımla hissedecesiniz ve ona göre hareketle-

### **TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ**

**12. 2001**

**Tür • Motor Yarışı**

**Yapım • Delphine**

**Dağıtım • Infogrames**

**Bize Göre** • Fazla iddialı ama fazla da rakibi gözmüyor. Düş kirliği olmasın da ne olursa olsun

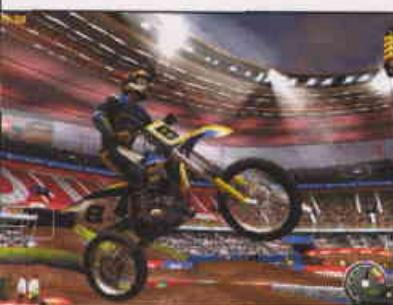
rınızı yapmak durumunda alacaksınız. Taşlı bir parkurda sert süspansiyona sahipseniz buna göre atlama sayınızı ve şiddetinizi azaltacaksınız gibi. Yanı artık motor sürmek sadece görerek değil hissederek de olacak diyor amcalar.

### **Maddog kimdir?**

Bakalım geliştiricimiz görsel açıdan bize neler hazırlamıştır? İlk bakışta hersey hoş gibi gözükyor. Renkler ve kaplamalar iyi kullanılmış. Karakter modelleri iyi render edilmiş ve kaplanmış. Ayneşleri motorlar için de söylemek mümkün. Aracın motor kısmıyla ilgili ayrıca da bulunulduğu da gözükyor. Bu da esasında her oyunda olması gereken birşey. Yanı oyunun özelleştigi nesnenin çizimine verilen önem. Aynı zamanda söyleşideki göre oyun dinamik gölge çizimi, yansımalar, çoklu kaplama gibi bir sürü gereksiz teknoloji de destekleyecek. Ama iyi gözüktükten sonra bunlar kimin umrunda?

Multiplayer oynamaya da olanak vereceği açıklanan Moto Racer 3 daha hala yapım aşamasında. Hakkında sadece bir iki ekran görüntüsü ve açıklamadan başka birşey olmadığı için söylemeyecekler de kısıtlı. Fakat iki tekerleklerin iddialı olduğu kesin.

Onur Bayram | onur@level.com.tr



# imperium galactica III: genesis

**CDV daha buralarda, bir yerlere gittiği yok...**

Ben size söylemiştim. Bu firma gerçekten iyi birşeyler yapacak demiştim. Hiç biriniz inanmadınız. Bakın adamlar uğraşıyor ve gitte de daha iyi oluyorlar. Daha önce incelemelerini yaptığım diğer CDV oyunlarından edindığım izlenimler bunlar. Ama sanırım olaylar giderek izlenimden çırpı görsel olarak karşımıza dökülmeye başladı. CDV, öncelikle real-time strateji olmak üzere 2D strateji oyunlarında adını sıkça duymaya başladığımız bir Alman firma. Önce Sudden Strike'ı çıkardılar, iyi bir 2D grafik arabirimle oynanabilecek en iyi ikinci Dünya Savaşı konulu oyun. Arkasından da hatırlatılması gereken Cossacks var. Ufak tefek eksikliklerine rağmen RTS türünde sesini duyabilen oyun ilerdeki RTS'lerin habercisiydi. Şimdi de ufukta Imperium Galactica serisinin PC için üretilen üçüncü bölümü görünüyor.

#### Cekirge bir sıçrar..

Imperium Galactica III, CDV için oldukça büyük bir sıçrayış olacak. Bu seferki oyunun, gerçek dünyanın ve gerçekten varolmuş savaşların dışında uzay temali bir senaryosu var. Fakat bu sıçrayışın sadece basit nedenlerinden biri. Asıl değişim CDV'nin kendi RTS kültürüne üçüncü boyut katmasıyla olacak. Her ne kadar üçüncü boyut diyeince akliniza 3D grafik motoru gelse de, CDV yetkilileri şimdije kadar ki RTS oyunlarını iki boyutta görüp Imperium Galactica III'ün üçüncü boyut olacağını iddia ediyorlar. Tabi ben yine de oyunu önceki bir benzeriyle karşılaştırmadan edemiyorum. Homeworld'ü ve çok sonra gelen genişleme paketini hatırlayanlarınız vardır. Oyun üçüncü boyutta uzay simülasyonu ve real-time stratejiyi birleştirmiştir. Imperium Galactica da gö-

rünen o ki aynen bu şekilde geliştiriliyor. Tabi bu motoru destansı bir hikayenin içine sürüklemeden de yapamamışlar.

Konu ikinci oyundan kırk yıl sonra geçiyor. İnsanlar çöktük geniş koloniler kurarak uzaya yerleşmişler. Bir de bunu yeterli bulmayaarak uzay ötesi olarak görülen "hyperspace"e girmeye çalışıyorlar. Bunun için derin araştırmalar sürerken siz bu araştırmaların son aşamasında uzaya çalışmaları desteklemeye gidiyorsunuz. Fakat bu sırada "hyperspace" denen yerden gelen ve dünyayı ele geçirmeye çalışan yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Bundan sonra da göreviniz tahmin edebileceğiniz gibi yaratıkları temizleyerek yaşayınları sağ salım dünyaya döndürmek oluyor.

#### Bir daha da sıçrar

Oyunun ilginç gelebilecek bir yanı belli işlemeleri turn-based yapmanız. Ordunuzu iki tip ekranda kontrol ediyorsunuz. Bir galaksi haritası, ki burada koloninizin politik durumundan genel durumuna kadar her şeye bakabiliyorsunuz, diğeri ise gezegen haritası, burada da ordu ve ünite yapımlarıyla çeşitli upgradeleri yapıyorsunuz. Galaksi ekranı turn-based, gezegen ekranı real-time olarak tasarlanmıştır. Bu da hem bir değişiklik, hem de bana Hostile Waters'ı hatırlatıyor. Grafik arabirim ise yüksek kalitede hazırlanmış. Zaten oyunun simülasyon yönünü açığa çıkaran gemilerini kullanabileceğiniz durumunuz da bunu gerektiriyor.

Aşıkçası hikaye beni çok açmadı. Sizin bu konuda ne düşündüğünüzü bileyimiyorum. Fakat firma yetkilileri hikayenin ön plana çıkması için multiplayer desteği koymadıklarını ve sadece oynanabilecek bir adetirk koymadıklarını bildiriyorlar. Bence o kadar da güvenilecek bir hikaye yok ve



multiplayer desteği olmayan bir RTS düşünülebilmem pek mümkün değil. Hem de hala her gece Starcraft serverlarını așındırırken. Bir endişem de CDV'nin bu işe geç girmişi olması. Her ne kadar güvensem de hala "acaba?!" diyorum. Siz de diyebilirsiniz tabiki... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

**TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ**

**11. 2001**

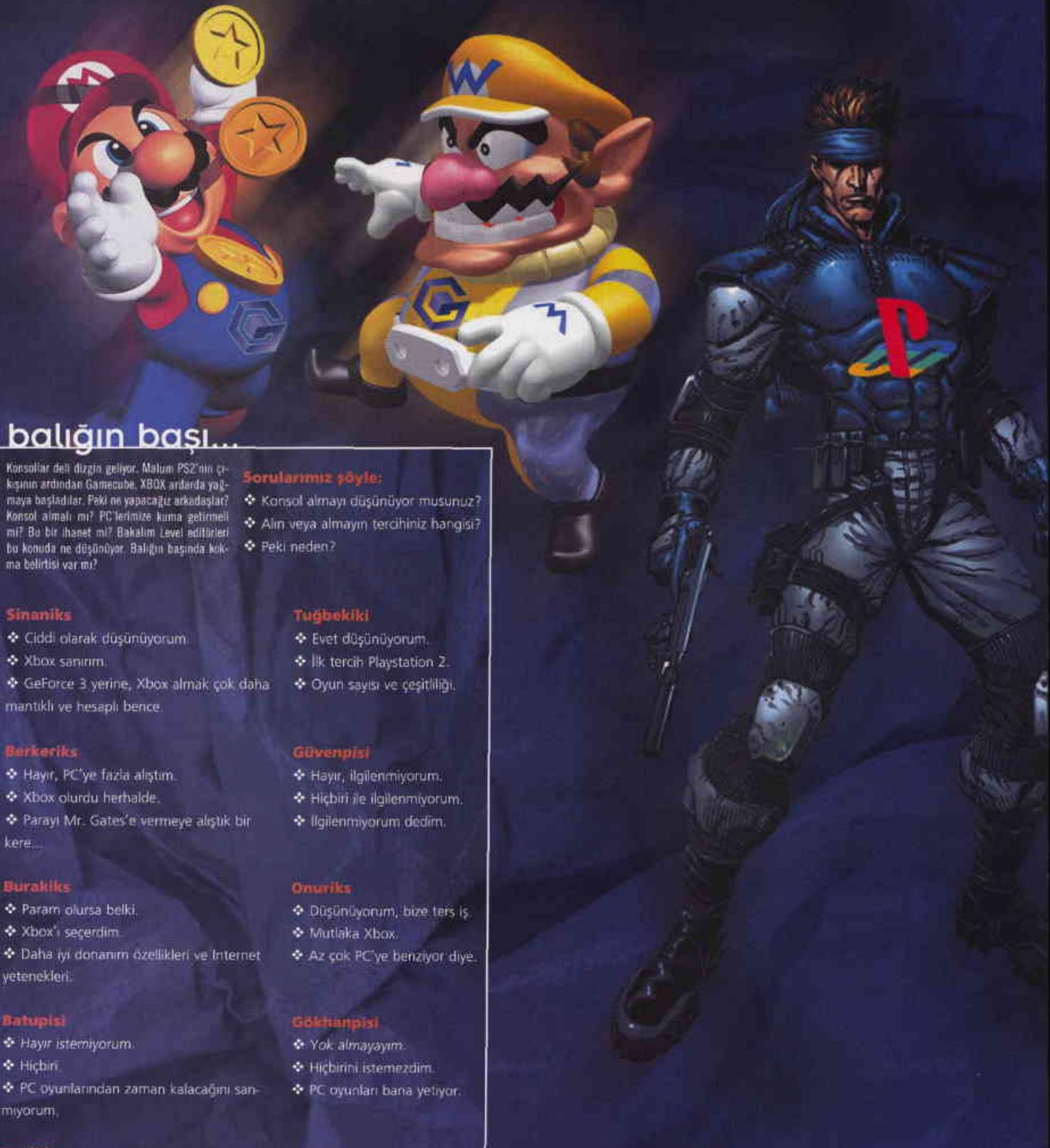
Tür • RTS

**Yapım • CDV**

**Dağıtım • CDV**

**Bize Göre • Değişiklik her zaman iyidir. Şimdi de öyle olacağını ümit ediyorum.**

# göktен üç konsol



## balığın başı...

Konsollar deli dizgin geliyor. Malum PS2'nin çıkışının ardından Gamecube, XBOX arararda yağmaya başladılar. Peki ne yapacağınız arkadaşlar? Konsol almalı mı? PC'lerimize kuma getirmeli mi? Bu bir ihanet mi? Bakalım Level editörleri bu konuda ne düşünüyor. Balığın başında kıkma belirtisi var mı?

### Sorularımız şöyle:

- ❖ Konsol almayı düşünüyorum musunuz?
- ❖ Alın veya alınmay tercihiniz hangisi?
- ❖ Peki neden?

### Sinaniks

- ❖ Ciddi olarak düşünüyorum.
- ❖ Xbox sanırım.
- ❖ GeForce 3 yerine, Xbox almak çok daha mantıklı ve hesaplı bence.

### Berkeliks

- ❖ Hayır, PC'ye fazla alıştım.
- ❖ Xbox olurdu herhalde.
- ❖ Parayı Mr. Gates'e vermeye alışık bir kere...

### Burakiks

- ❖ Param olursa belki.
- ❖ Xbox'ı seçerdim.
- ❖ Daha iyi donanım özellikleri ve Internet yetenekleri.

### Batupisi

- ❖ Hayır istemiyorum.
- ❖ Hiçbirini.
- ❖ PC oyunlarından zaman kalmışlığını sanıyorum.

### Canikî

- ❖ Param olursa elbette.
- ❖ Playstation 2
- ❖ Psone oyunlarını da oynatabildiği için.

### Tugbekiki

- ❖ Evet düşünüyorum.
- ❖ İlk tercih Playstation 2.
- ❖ Oyun sayısı ve çeşitliliği.

### Güvenpisi

- ❖ Hayır, ilgilenmiyorum.
- ❖ Hiçbirini ilgilenmiyorum.
- ❖ İlgilenmiyorum dedim.

### Onuriks

- ❖ Düşündürüm, bize ters iş.
- ❖ Mutlaka Xbox.
- ❖ Az çok PC'ye benziyor diye.

### Gökhanpisi

- ❖ Yok almayıyorum.
- ❖ Hiçbirini istemeydim.
- ❖ PC oyunları bana yetiyor.

### Serpilbuk

- ❖ Hayır istemiyorum.
- ❖ Hemde hiçbirini.
- ❖ Ben iBook istiyorum :)

# düştü

**Bu üçünden sizin kafanıza  
biri düşer mi? Düşerse  
kismetinize ne çıkar  
bilemeyeiz? Sonuçta bu  
ancak sizin bileceğiniz bir  
şey. Ama bu konuda size  
yardımcı olabiliriz.**

**Eh biz niye buradayız?**

Tuğbek Ölek & Sinan Akkol

**S**u son zamanlarda sevgili PC'lenmiz konsol döneminin ağır baskısı altında. Oyun tarihinde konsollar hiç bu kadar parlak bir dönem yaşamamıştı. Esiden PC'lerimizin konsollar karşısındaki eğici üstünlüğüyle onur duyur, Playstation ve Nintendo 64 gibi bazı sistemlere burun kıvırındı. Artık işler o kadar basit değil.

Her şeyden önce yeni konsolların güzelliği her PC oyuncusunu çarpiyor. Sevgili bilgisayarlarımıza 20. yılını kutlarken hala bıçimsiz çıkrın aletler. Bir Playstation 2 ile yan yanaya koyduğumuz zaman insan iste istemez PC'den soğuyor. Ayrıca konsollar teknik özellikler ve grafik kapasitesi olarak da arasındaki farkı oldukça kapsattılar. Gamecube ve Xbox'ın çıkışıyla bu fark konsolların lehine dönenek gibi gözüküyor.

Elbette konsolların aldığınız her oyunu çalışma garantisini, fiyat avantajı ve upgrade gerektirmemesi PC'ye göre üstün olan diğer özelliklerin. Dertsiz fasız oyun oynamak PC oyuncuları için sadece bir rüya. Inanmayanlar her ay Teknik Servis köşesine bir göz atınlar.

#### Ama Önce PC

Ama tüm bu özelliklere rağmen PC'lerin yerini doldurmaları mümkün değil. Her şeyden önce oyun oynamak ve film izlemek dışında bir işe yaramayan bir cihazın PC'ye alternatif olmasının düşünülemez. Üstelik konsollar, PC'ler kadar yaygın değil. Hele de ülkemde! Playstation'in yakaladığı büyük başarı dışında hiçbir konsol piyasada yer edinmedi. Özellikle Sega ve Nintendo piyasaya hiçbir zaman doğru düzgün giremedi bile.

Yine de PC'nin yanı sıra bir konsol fazlaıyla çekici. Bu yüzden piyasanın 3 büyük konsoluna bir göz attırm dedik. Bakalım hangisi daha ağır basıyor. Bugüne dek bu karşılaştırma pek çok yerde yapıldı. Ama nedense herkes konsollar sıradan donanımlar gibi inceleyip, sunun işlemcisi iyi bunun grafikleri güzel demekle yetindi. Ama bir konsolu değerli yapan oncelikle oyunlardır. Eğer güzel oyunları yoksa dünyanın en iyi konsolu ne işe yarıar mı? Ayrıca bu konsolların Türkiye'deki yaygınlığı ve şansı ne kadardır? Bunlar nedense göz ardı edildi. Bunların hepsini bir arada size sunmaya çalıştık bu dosyamızda. Konsolların dünyasına bir yolculuğa hazır mısınız?

Sinan bak altın  
buldum ne  
güzel!

Tuğbek'cim!  
Altınınna biiir!  
Sana ikiii!!!



# Kimin konsolu kimi döver?

Bakalım konsollarımız iş teknolojiye gelince nasıl bir mücadele veriyor

**U**zun süredir GameCube, Playstation 2, Xbox üçüsünden hangisinin daha güçlü olduğu tartışılmaktır. Genelde taraflar GameCube ile Xbox arasında bölünmüş durumda. Ancak Playstation 2'nin daha güçlü olduğunu savunan küçük bir azınlığın iddiaları da en az diğerleri kadar ciddi. Ama öncelikle sorulması gereken soru bu üç sistemi bu kadar basit karşılaştırıp galibi belirleme şansınızın, olup olmadığı. Aslına bakarsanız yok. Çünkü bizim Donanim bölümünde yaptığımız gibi onları eşit bir ortama koyup karşılaştırmalı bir test yapma şansınız yok.

**"Öncelikle sorulması gereken soru bu üç sistemi bu kadar basit karşılaştırıp galibi belirleme şansınızın, olup olmadığı"**

Bu üç sistemi karşılaştırmayı zorlaştıran şey çok farklı sistemlere sahip olmaları. Performans konusunda bizim için önemli olan iki nokta var: CPU ve grafik sistemi. Ve üç konsol da bu iki konuda birbirinden olabilecek en farklı yapıtlara sahip.

## İşlemci

Öncelikle işlerin en çok karıştığı noktaya, CPU'lara bakalım. Rakamlara bakarsanız Xbox açık ara önde. 733MHz'lik PIII işlemcisi saat hızında PS2'nin 295MHz'lik Emotion Engine'i ve GameCube'ün 405MHz'lik Gekko işlemcisine fark atıyor. Ancak saat hızının tek başına performans ifade etmiyor. Öncelikle GameCube'ün 405MHz'lik Gekko'su IBM tarafından üretilen Power PC tabanlı bir işlemci. Apple Machintosh'lar da kullanılan Power PC işlemcilerinin aynı saat hızındaki PIII'lerden çok daha hızlı olduğu bir gerçek. Üstelik PIII'de bulunan 128K önbelleğe (L2 Cache) karşılık Gekko'da 256K ön bellek var. Ayrıca PIII'lerde bulunan SSE komutlarının oyunlar açısından pek işe yarımadığını iki ay önce anlatmıştım. Gekko ise sadece oyunlar için geliştirilmiş özel bir komut setine sahip. Bütün bunları alt alta koyunca Xbox'in GameCube'den işlemci olarak daha güçlü olduğunu söylemek hiç de kolay değil. Hatta performanslarının çok yakını olduğu söylenebilir.

Playstation 2 için durum hem daha kötü hem de karışık. 295MHz'lik Emotion Engine her ne kadar sırif oyunlar için yaratılmış özgün bir işlemci olsa da rakipleri karşısında fazlasıyla zayıf.

Ancak Emotion Engine kendisini destekleyen iki Vector Unit'e sahip. Bu iki üiteden biri işlemcinin yükünü azaltıyor diğeri ise GameCube ve Xbox'ın GPU'larının işini görüyor. Bu Vector Unit'ler efektif olarak kullanıldıklarında Playstation 2'nin gücü rakiplerine yaklaşıyor. Ancak Vector Unit'lerle uğraşmak deve ile hendeke arasındaki ilişkili çözümlemek kadar zorlayıcı olduğundan bazı oyuncular ya PlayStation 2'ye oyun yapmaktan kaçınıyor ya da Vector Unit'leri ilk elden pas geçiyor. Geriye kalanların da Vector Unit'leri ne kadar başarılı kullandıkları tartışma konusu. Bu yüzden PS 2'nin işlemci konusunda geride kaldığı söylenebilir.

## Grafik

Microsoft'un NVIDIA ile anlaşıp GeForce'u Xbox'a dahil etmesi ile grafik konusunda lider olacağı düşünülüyordu. Ancak GameCube için ArtX firması Flipper isminde çok iyi bir çip hazırladı ve ArtX'in ATI tarafından satın alınmasıyla işler iyice kızıştı. Konsollar beklenmedik şekilde ATI ile NVIDIA'nın yaptığı ikinci savaş alanı haline geldi. Ancak Flipper ile Radeon tamamen farklı olduğu için bu bir GeForce vs Radeon kâğılaşması değil.

Saat hızları konusunda Xbox yine bir adım önde. NVIDIA'nın geliştirdiği grafik çipi 250MHz'de çalışırken GameCube'ün Flipper'i 202.5MHz, PS2'nin grafik çipi ise 147MHz'de çalışıyor. Ancak GameCube'de kullanılan 3MB'lık özel 1T+SRAM grafik belgesi açığı kapatıyor. PS2'da kullanılan 4MB'lık RD+RAM ise çok daha yavaş ve sorunlu. Ayrıca GameCube'ün tek dönemde 8 dokulu işleme yeteneği var. Xbox'ın NVIDIA tarafından geliştirilen GeForce 3 ayıandaki grafik çipi dahi tek dönemde 6 dokulu işleyebiliyor. PS2'da ise multi-texturing yeteneği hiç yok. Yani GameCube'ün bir kerede çizdiği bir objeyi PS2 sekiz kerede çizebiliyor. Oyun geliştiricileri yazılım desteği ile bu özelliği PS2'ya ekleyebiliyor ancak bu da işlemcinin gücünden yediği için genel performansı düşürüyor.

Xbox'ın performans konusunda rakiplerine göre en büyük avantajı kullanılan anakartın da NVIDIA tarafından hazırlanmış olması. Bu sayede XBOX'ın RAM'leri ile sistem arasında 6.4GB/sn'lık bir veriyolu var. Aynı değer GameCube ve PS 2 için 3.2GB/sn.

## Peki ya sonuç

Ne sonucu? Bu üç konsolu karşılaştırmak bir parça elma ile armudu karşılaştırmak gibi. Ama eldeki verilere göre söylenebilecek bir iki şey var. Birincisi GameCube ve Xbox'ın performansı arasında çok net bir kanya varamayacağımız. Bu iki konsol arasındaki fark ancak oyunlarını piyasaya çıktıktan belli olacak ve açıkçası fark çok fazla olmayacağı. Playstation 2 ise rakiplerine göre daha zor programlanabilir ve zayıf kılıyor. Bu yüzden Playstation 2'deki bir oyuncunun GameCube veya Xbox'da çıkan oyunlar kadar güzel gözükmesi için deneyimli ve iyi bir yapımcıya ihtiyacı var. Mesela Metal Gear Solid 2, Xbox versiyonu olan Metal Gear X'den aşağı kalmayacak. Ama daha basit oyunlara ve özellikle diğer platformlardan port edilen oyunlara gelince işler bu denli parlaklıktır.

## Konsolların Teknik Özellikleri

	Xbox	Sony PlayStation 2	Nintendo GameCube
CPU	733 MHz	294.912 MHz	405MHz Power PC
Graphics İşlemci	NVIDIA 250MHz	Emotion Engine 147.456MHz	Flipper 202.5MHz
Toplam Hafıza	64MB	32MB	43MB
Hafıza Veriyolu	6.4GB/sec	3.2 GB/sec	3.2GB/sec
Multitexture	4	1	8
Sıkıştırılmış Dokular	Var (6:1)	Yok	ST3C doku sıkıştırma (6:1)
Veri depolama	2-5X DVD Sürücü, 8GB Hard-disk, 8MB Memory Card	4x DVD Sürücü, 8MB Memory card	8cm'lik 1.5GB kapasiteli özel DVD-ROM, 4Mb Memory Card, SD Flash RAM
Bağlantı Noktaları	Ethernet (10/100)	USB, IEE 1394, PCMCIA	2x Seri Port, Paralel Port
Ses Kanalları	256	48	64
3D Ses Desteği	Var	Yok	Var

# Microsoft Xbox

**I**lk duyurulduğu günden beri çok tartışılan, çok eleştirilen bir sistem Xbox. Sistemin gücü ve Microsoft'un başarılı pazarlama kampanyası sayesinde şimdiden bir sürü meraklısı var. Ancak temelde bir PC'den çok farklı gormediği için sadık konsol oyuncuları Xbox'a soğuk bakıyor.

Bize gelince, Xbox bir umut. Çünkü Microsoft, Türkiye piyasasına sağlam girmeyi planlıyor. Bugüne dek Sega ve Nintendo'nun yokluğu ve Sony'nin zayıf kalması yüzünden Türkiye'de konsol piyasası gelişmemiştir. Microsoft'un birakin Xbox'a özel

**"Xbox bir umut. Çünkü Microsoft, Türkiye piyasasına sağlam girmeyi planlıyor."**

bir ilgi göstermesini, mouse ve joystick'lerine gösterdiği ilgili Xbox'a vermesi bile konsol piyasası için büyük bir gelişme olacak.

Ebette Microsoft bundan fazlasını hedefliyor. Öncelikle Xbox yurt içinde geniş bir dağıtım ağına sahip olacak. Hatta özel Xbox mağazalarının açılması bile söz konusu. Ayrıca Internet üzerinden satın alma şansımız da olabilecek. Ama ne zaman alabileceğimiz konusu biraz karışık. Bu ayın 15'inde Xbox Amerika'da çıkıyor. Avrupa çıkış ise Mart ayı. Ülkemize gelmesi ise bugünden itibaren bir seney bulacak. Bize bu kadar geç gelecek oynasının sebebi Amerika ve Avrupa'daki geniş pazarın taleplerinin ancak bir senede doldurulabilecek olması. 15 Kasım'daki çıkışından yilbaşına kadar Amerika piyasasına 1.5 milyon Xbox verecek. Ancak bunun ne kadar yeterli olacağı bile bilinmiyor.

## Oyunlar

Pek çok insanın Xbox'ı şimdiden en güdü konsol ilan etmesine rağmen Microsoft bunun tek başına bir anlam ifade etmedigini farkında. Bu yüzden Xbox'ın ürün yelpazesini genişletmek için büyük çaba harciyorlar. Xbox için şu an hazırlanmakta olan 150'nin üzerinde oyun var. Bunların yaklaşık 50 tanesinin yılbasından çıkışacağı söylüyor. Yani Xbox siki bir oyun desteği ile birlikte geliyor. Bize piyasaya çıktığında ise oynayabileceğimiz 100'den fazla oyun olacak.

Xbox oyunlar konusunda PS2 kadar zengin olmasa da, GameCube'den daha fazla seçenekle sahip olak. Asıl önemli Xbox, Internet'e hazır geldiği için online oyunlar ve oyunların multiplayer özellikleri diğerlerinden daha üstün.

## Xbox'ın diğer özellikleri

Kaç gamepad bağlanıyor	4
Gamepad'de Force Feedback	Var
Internet Bağlantısı	Modem, ADSL, Kablo
DVD Film oynatma	Upgrade
HDTV Destek	Hem oyunlarda hem filmlerde var
Surround Sound	AC3
Yurtdışı Satış Fiyatı:	299\$ (ABD)
Türkiye Satış Fiyatı	Belli Değil

## SİZİ X'IM X'IM İNLETECEK 2 OYUN



### Halo

**Bungie 15 Kasım 2001**

Halo, konsept olarak klişé olmasının dışında her seviyeye mükemmel görünüyor. Bir gezegenin etrafını çevreleyen saran 10.000 mil çapındaki dev bir halka üzerinde geçiyor Halo. İnsanlığı yok etmeye tehdit eden Covenant adlı irkla karşı kullanılabilen bir silah arayan insanlar; bu halkaya inerler. Tabii peşlerinden de Covenant'lar gelince, dur durak bilmeye bir çatışma başlar.

Sıkı bir hikayenin yanında, takım halinde online oynanabilecek Halo. Etraftaki araçları kullanabilecek veya arkadaşınız aracın sürerken siz arkadaki sabit makinelilerle etrafa ateş kusabileceksiniz. Ve alınızda araç patladığında, klasik FPS moduna geçeceksiniz. Grafik olarak mükemmel olacağı kesin gözüken Halo'yı oynamayacak olan PC'ler çok ağlayacak.



### Project Ego

**Black & White Box 2002 Yazı**

Black & White'in teknolojisi kullanılarak yapılan Project Ego, elektronik oyun alanında yeni bir çağ başlatıyor. Bu lafımı hatırlayın. Sürekli değişen bir dünyada, sürekli gelişen bir karakteri yönettiğiniz Project Ego'yu, nasıl oynamak istiyorsanız oyle oynayacaksınız. Oyunca genç bir maceracı olarak başlayacağınız, ve doğal olmayan yollardan olmazsanız, yaklaşık 70v75 yaşına geldiğinizde hayatı gözlerinizi yumruk bitireceksiniz. Hayatınızı nasıl geçireceğiniz size kalmış. Maceraları tavernalarda Bard'larla şarkı konusu olan, gendelerin taklit etiği bir karakter olabileceksiniz. Güneş altında fazla kalırsanız bronzlaşacak, yorucu işler yaparsanız kas yapacak (dergi çkartmak gibi), yaşandıkça buruşacaksınız. Ve işin mührüş yanı, bütün bu etkilenen karakterinizin üzerinde

viva la  
résistance!

görebileceksiniz.  
Uzun lafın kısası Project  
Ego mührüş gelecek de-

100 ohm x  
10000 amper =  
no rezistans!



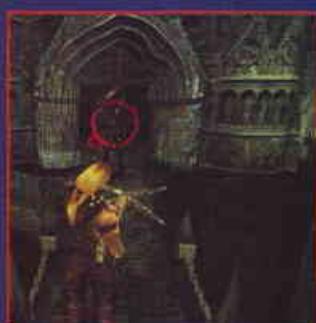
## Xbox'ın ilk klasik adayları



### **Oddworld: Munch's Odysee**

**Oddworld Inhabitants 8 Kasım 2001**

Bu ayki detaylı ilk Bakış yazımızı okumaya üşeneler için, Oddworld'un Xbox versiyonunda hemen her türden hoşlanan oyuncular için birşeyler olduğunu söyleyelim. Zıplanaçak bir sürü platform, çözülecek bin türlü bulmaca, tuzağa düşürülecek yeterli sayıda Slig ve bol bol kahkaha için Oddworld: Munch's Odysee, Xbox ile birlikte piyasada.



### **Enclave**

**Starbreeze Studios 2002 Mart**

Karanlık bir ortaçağ ortamında geçen Enclave, "karakter gelişim" kelimesine yeni bir boyut katıyor. Oyunca ezik ve oiz bir tip olarak başlıyorsunuz, ama ilerleyip dövüşükçe kaslıyor, zırhlıyor ve bir ölüm makinasına dönüşüyorsunuz. Klasik konsol aksiyonlarından farklı olarak daha ağır bir oynanışa sahip olacak gibi



### **Unreal Championship**

**Digital Extremes 2002 Mart**

PC'lere fazla başarıyla başarılı olan Unreal serisinin Xbox'a sıçrayışı mükemmel olacak. Orjinal ekibin kısmı tarafından stirden yapılan UC, Unreal 2 teknolojisini kullanıyor. Tek kişilik senaryonun yanı sıra, müthiş multiplayer özellikleri ve yeni oyun türleri de olacak.



### **Gun Valkyrie**

**Smilebits Beli Değil**

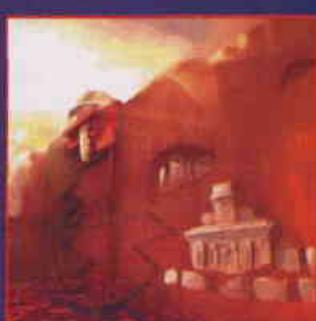
Resmen bir meydan muharebesi ortamında geçiyor Gun Valkyrie. Zırh kaplı vücudunuzla siz, yaratık ordusuna karşı! Sürekli olarak üstünüzde akarak gelen yüzlerce düşmanla boğuşmak zorunda kalacaksınız. Bize Amiga'daki Turuncan tadında bir oyun gibi geldi, nedense...



### **Battlefield 1942**

**Digital Illusions 2002**

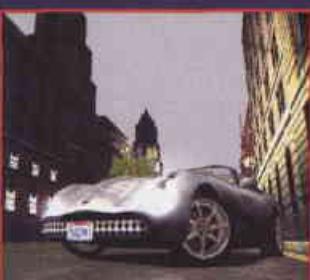
2. Dünya Savaşı konulu FPS'ler arasında, savaşın her boyutunu oynamanıza izin verecek olan yegane oyun Battlefield 1942. Piyade savaşlarından, gökyüzündeki it dalaşlarına, oradan da Almanların Panzerlerine allayacağız. Battlefield 1942 dünyanın birçok yerinde geçen 50'den fazla görev içerecek.



### **Fate**

**Epix Interactive Studios 2002 Sonbahar**

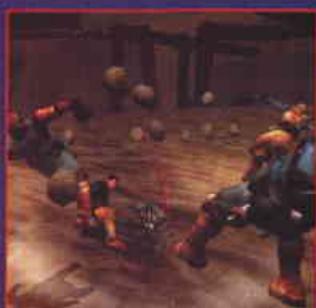
Xbox'da Final Fantasy yok diye üzülmeyin. Fate, tam size göre bir oyun. Politik, sosyal bir karmaşa içindeki Nocea, büyükün hükmünü yitirmek üzere olduğu ve endüstriyel menin yavaş yavaş yayıldığı bir dünyadır. Bu dünya hem tek kişilik, hem de online bir oyun olan Fate'in besiği. Henuz hakkında pek fazla bilgi yok, ama gelişmelerle birlikte size döneceğiz.



### **Project Gotham**

**Bizarre Creations 8 Kasım 2001**

Xbox ile birlikte piyasada olacak olan Project Gotham, gerçek şehirlerde, gerçek arabalarla "kapışma" hissini gerçekten vermemiye çalışıyor. New York, Londra, San Francisco ve Tokyo gibi birçok şehirdeki onlarca ünlü sokakta geçen oyun, tam anımlıyla bir şehirdeki trafik canavarı simülasyonu olacak.



### **New Legends**

**Infinite Machine Mayıs 2002**

Xbox ile çıkışlığı sandan New Legends; son anda 2002 baharına ertelenen bir aksiyon oyunu. Eski Lucasarts çırşanlarının da karıştığı New Legends'da, eski Çin'de bütün hayatı elinden alınmış Sun Soo adındaki bir savaşçıyı ve silah arkadaşlarını yöneterek, hayatını mahveden Moğol hanı Xao Gon'un peşine düşecek.



### **Air Force Delta Storm**

**Konami Kasım 2001**

Playstation 2'deki Ace Combat serisinin takımı sallama ihtimali çok yüksek. Grafikleri bir gören bir de görmeyen şaşırır. Havada uçabilip füze atabilen her iki kanatlı aracı uçurabileğiniz Air Force Delta Storm, aksiyon ve simülasyon dengesini tutturabilirse, Ace Combat'ı ezip geçebilir.



### **Star Wars: Obi Wan**

**Lucasarts 19 Kasım 2001**

PC'ler için iptal edilen Obi Wan, Xbox'a getirir çatır okmak üzere. Üçüncü şahıs görüş açısından oynanan Obi, şimdide kadar yapılmış en artistik Star Wars oyunlarından birisi. Bir tür Jedi gücünü kullanarak, Episode I'deki son dövüş sahnesine benzer erstananeler yaratacağınız oyun, Xbox ile birlikte piyasada olacak.

# Nintendo GameCube



**N**intendo'nun E3'te yaptığı gövde gösterisinden beri gözler GameCube'ün üzerinde. Herkesin en çok şaşırıldığı nokta: böylesine güçlü bir konsolun sadece 11cm x 14cm x 16cm ebatlarında olması. GameCube, bilgisayarlarımızdaki standart güç kaynağı ile hemen hemen aynı boyutta. Küçük olduğu gibi güzel bir tasarım da var. Bu konuda Xbox'dan çok daha başarılı olduğu açık.

GameCube'ün bu denli küçük olmasını sağlayan şeyleden bir daha önce hiç görmemiş olduğumuz bir medya türü kullanması: 12cm'lik standart DVD-ROM'lar yerine 1.5Gb kapasiteli 8cm'lik mini DVD-ROM'lar kullanıyor GameCube. Bu konsolun küçük olmasını sağladığı gibi oyunların kopyalanamamasını da sağlıyor.

GameCube oyunlarını kimpi bir DVD'ye kopyalasanız bile olaya takılmayacağınız için bir anlamı olmayacaktır. Her halde kartuşları hariç, kopya oyunu üretilmemeyen ilk sistem olacak GameCube. Elbette bunun çok önemli bir eksisi var. GameCube'e

**"Her halde kartuşları hariç, kopya oyunu üretilmemeyen ilk sistem olacak GameCube."**

standart DVD'ler takılamadığı için DVD film iznimi yeteneği yok. Ancak Panasonic, içine GameCube yerleştirilmiş özel bir DVD-Player'i kısa süre sonra piyasaya sunacak. Tam yetenekli bir DVD-Player ile GameCube'ü bir arada almak hoş olsa gerek. Ancak fiyatının tuzlu olacağını şimdiden söyleyebiliriz.

GameCube'ın bizim için en büyük handikapı elbette Türkiye'de bir Nintendo temsilci olaması. Bu yüzden ne konsolun kendisine ne de oyunlarına ulaşmak pek kolay olmayacağı. Şu ana dek temsilcilik almış isteyen tüm firmalar Nintendo tarafından terslenmiş. Ulaşmaya dezmeyecek kadar küçük bir pazar olarak görülmüyor Türkiye. Belki GameCube'ün 2002 baharındaki Avrupa çıkışına kadar fikrine değişim

## Oyunlar

Nintendo'nun oyunları hep kendine has olmuştur. GameCube içinde aynı şey geçer. Nintedo oyunlarının en az yansımı oluşturan sevimli kahramanlar seri: GameCube'da yeni oyunlarıyla

karşımıza çıkıyor. Mario, Luigi, Link, Pikmin'ler, Fox McCloud, Pikachu, Donkey Kong, Prenses Peach, Yoshi ve diğerleri. Hepsi de GameCube'de bulabileceksiniz. Elbette bu oyunların ortak özelliği eğlenceli ve sevimli olmaları. Bu da daha düşük yaşı kesimine hitap ettikleri anfamına geliyor.



## SİZİ JAPONYA'YA GÖNDERECEK 2 OYUN



### Eternal Darkness: Sanity's Requiem **Nintendo 3 Aralık 2001**

Oldukça uzun ismine bakarak, meşakkatli bir oyun olduğunu çabartabileceğiniz Eternal Darkness, daima "çocuk oyunu" üretmekle suçlanan Nintendo'ın bir ikinci Resident Evil tarzı bir "Survival Horror" olan ED:SR, kesinlikle "2. sınıf korku filmi" senaryolu bir oyun değil. Edgar Poe gibi ustaların hikayelerini takip eden bir yapım. 20 yüzyıl boyunca, 12 farklı karakteri yöneteceğiz. Başından sonuna 60 saat süren oyunda, gerilim her an had safhada olacak. Üstelik, çözümle ulaşmanın birçok yolu olduğundan, oyunu bir kez bitirdiğinizde tekrar oynamak isteyeceksiniz.



### Star Wars: Rogue Leader

Bu oyunda Gamecube'ın içi güllerinden birisi. Daha önce de yazdığımız gibi, grafikleri ilk filmin görüntülerinden daha iyidir. George Lucas'ın hissine uğrayan oyun, tam bir aksiyon şöleni: Star Wars serisinin ilk üç filminden sonuna kadar yaşamana izin veriyor. Luke Skywalker ile yanına uçup, Deathstar'a "Torpedo Run" yapmanızla izin veren ilk oyun olacak. Hoth, Tatooine ve Bespin gibi Star Wars evrenindeki bütün önemli savaşlarda bulunacaksınız. Bir Star Wars manyağı için bundan güzel ne olabilir?

### Lucasarts 18 Kasım 2001

Gamecube'ün diğer özellikleri	
Kaç gamepad bağlantısı	4
Gamepad'de Force Feedback	Var
Internet Bağlantısı	Upgrade imkanı
DVD Film iznimi	Yok
HDTV Destekli	Sadece oyunlar için
Surround Sound	AC3, DTS
Yurtdışı Satış Fiyatı	199\$ (ABD)
Türkiye Satış Fiyatı	Satılmayabilir

## Bunları sadece Gamecube'de oynayabileceksiniz



### Pikmin

Nintendo 3 Aralık 2001

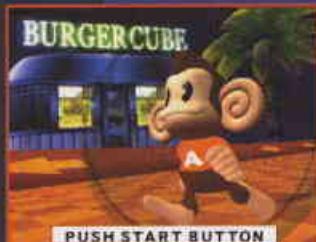
Bir sürü beşimsiz yaratığı yönetmek zorunda olduğunuz Pikmin, Lemmings benzeri bir zeka-beceri oyunu. Tuhaf bir gezegene düşen karakteriniz, peşine takılan bitki benzeri yaratıklar yüzlerce Pikmin'i kullanarak çeşitli bilmeceleri çözmeye çalışacak. Tabii onları hayatı tutmak da sizin sorumluluğunuzda.



### Mario Kart

Nintendo 2002

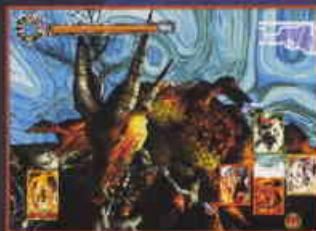
Nintendo'nun Mario, Luigi ve Donkey Kong gibi trend olmuş karakterlerini her türlü oyunda kullandıkları gibi, bir de yarış oyuna sokuşturacaklar. Ama full aksiyon olan ve minik arabaların tokuştuğu çok ama çok sevimli bir yans oyunu.



### Super Monkey Ball

Sega 2002

Çok ilginç bir beceri oyunu. Saydam bir topun içindeki şıprın bir maymuncu yönetmenin(!) bölümün sonuna ulaşımına çalışıyorsunuz. Yönetmiyorsunuz dedim, çünkü maymunun yerine, bölümü eğip bükerek sonra ulaşmanız gerekiyor. Çok ilginç.



### Rune

AgeTech 2002

King's Field ve Armored Core oyunlarının yapıcısı olan From Software'ın üzerinde çalıştığı Rune, Magic the Gathering benzeri kart oyunlarını, Diablo benzeri aksiyon FRP oynanışı ile birleştiren ilginç bir FRP.



### Mickey

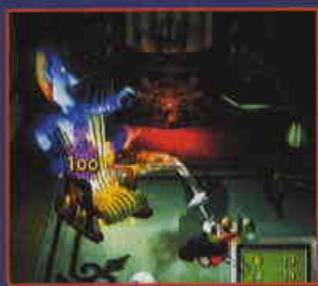
Capcom 2002

Disney'in en ünlü karakteri olan Mickey Mouse'un sağında olduğu rengarenk bir platform oyunu. Animasyonları ve grafikleri Gamecube'un bütün nimetlerinden faydalanan oyunda, Disney'in bütün karakterleri ile kar-

### Luigi's Mansion

Nintendo 18 Kasım 2001

Hayalet Avcıları filminin konseptini yürüten Luigi's Mansion'da, 90 odalı bir mali kanede hayalet peşinde koşan Luigi'yi görüyoruz. Hayaletleri görünce kontrolünü kaybedebilen Luigi, kaçırı saklanabilir ve hatta ağlayabilir. Dikkatli olna da altın yapmasın zavallı.



### Legend of Zelda

Nintendo 2002

Ülkemizde ilk defa Yedigün reklamlarında gördüğümüz Zelda, belki de Nintendo'nun bugündelere gelmesini sağlayan oyun karakteri Link'in sağda olduğu çok başarılı bir seri. Legend of Zelda'da farklı bir grafik teknikle basit gözükken, ama çok gerçekçi animasyonlara sahip bir aksiyon-FRP oyunu.



### Super Smash Bros Melee

Nintendo 3 Aralık 2001

Gamecube'ün Amerika'da çıkış ile aynı zamanda piyasaya sürülecek olan SSBM, tüm Nintendo karakterlerini içeren, platform ve dövüş oyunu karışımı ilginç bir yapımdır. Nurbs tekniği ile yapılan ultra şirin grafikleri ve animasyonları en ilgi çekici yanları-



### Starfox Adventures: Dinasour Planet

Nintendo Mart 2002

Nintendo 64'teki ilk Starfox oyunundaki Fox McCloud'un yeni maceralarını konu alan SA:DP, müthiş grafiklere sahip bir platform. Oyunun en büyük esprisi, etrafındaki güç alanlarını kullanarak, oyunda karşılaşınız düşmanların şeklini alabilmeniz.



### Batman: Dark Tomorrow

Kemco Haziran 2002

Batman adını taşıyan en ciddi yapımlı olacak Dark Tomorrow. Senaryo DC Comics'den, yapımcı Final Fantasy VII'yi yapan Kenji Tezuka ve Üstlenen firma da Kemco. Gotham şehrinin o karanlık ve ırkçı atmosferini gerçekten hissedebileceğiniz bir aksiyon oyunu olacak Batman: Dark Tomorrow.



# Sony Playstation

**S**imdi geldik konsollarımızın abisine. PS2, 2000 Martından beri piyasadaki tartışmasız en iyi konsolu. Şimdi Xbox ve GameCube ile karşılaşırken diğerlerine göre bir parça zayıf kaldığını görüyoruz. Ama Playstation 2'nin diğerlerinden 1.5 sene önce çıktığını düşünürseniz aslında ne denli başarılı olduğunu görebilirsiniz. Üstelik daha önce çökmek dez avantajı ile birlikte avantajı da beraberinde getiriyor. Şu an piyasada yüzden fazla PS2 oyunu var. Üstelik PS2 bütün PSOne oyunlarını da oynatabiliyor ki, bu da oyun sayısını defalarca katlıyor.

Playstation 2'nin diğer bir avantajı diğerlerine göre çok daha fazla bağlantı noktası içermesi, IEEE 1394, USB ve PCMCIA bağlantıları Playstation'a farklı cihazların bağlanabilmesini sağlıyor. Ancak bugüne dek bu bağlantıların kullanıldığıni pek görmedik.

Playstation 2'nin bizim için en güzel yanı bir süredir ülkemizde satılıyor olması. Ama uzun süre kısıtlı miktarda geldi ve çok yüksek

**"Playstation 2'nin diğerlerinden 1.5 sene önce çıktığını düşünürseniz aslında ne denli başarılı olduğunu görebilirsiniz."**

bir fiyatla satıldı. Geçtiğimiz ay, biraz da ülkemize gelen PS2 miktarının artmasından olsa gerek, Sony fiyatlarını düşürdü. Ancak PS2 şu an ülkemizde geçerli olan 600 Milyon'luk fiyatıyla hala diğer ülkelerde göre çok pahalı. Mesela Almanya'da bu fiyat yaklaşık 450 Milyon lira. Ayrıca ülkemizde PS2 oyunlarının fiyatları da çok yüksek. Kimi mağazalarda 100\$'lık fiyat etiketleri görürseniz şaşırma yin. Eğer PS2 almaya niyetlenir de bulamazsanız veya aradığınız bir oyunu bulamıyorsanız [www.sony.com.tr/ps2](http://www.sony.com.tr/ps2) adresinden satış noktalarını öğrenebilirsiniz. Ancak listede sadece Eskişehir, İstanbul, İzmir ve Samsun var. Diğer bölgeler için 0(216) 531 98 50 numaralı telefondan müşteri hizmetlerine ulaşabilirsiniz.

## Oyunlar

Playstation 2'nin en büyük avantajı kuşkusuz oyunları. GTA, Final Fantasy, Metal Gear, Resident Evil gibi senlerin varlığı bile PS2'yi bu konuda lider yapmaya yeter. Buna karşın her geçen ay açıklanan yeni ve çarpıcı oyunlar farklı gittikçe açıyor. Üstelik PC'de başan kazanan hemen her oyun kısa sürede PS2'ye aktanıyor.

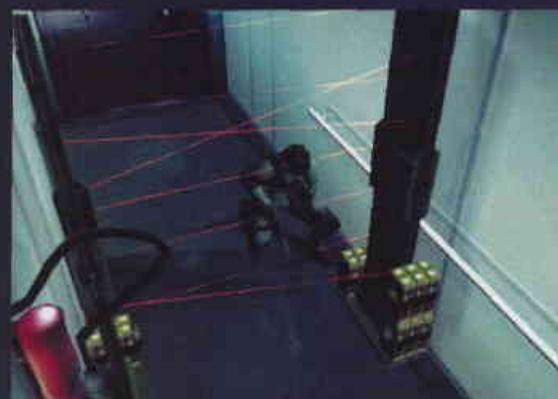
PS2'nin şu ana kadar dünyada 20 milyondan fazla sattığını düşünürseniz, liderlik uzun süre değimeyecek gibi görünüyor. Sonuçta yapımcılar oyunları en geniş kitmeye sunmak ister. Ve hem Xbox'ın hem de GameCube'ün bu kadar satması için mutlaka bir seneden fazla geçmesi gerekecektir.

Dur Sinan'ım gitme! Bitmedi yaz!

Şurada bi odun var onu alacağım Tuğbek'im



## SİZE PLAYSTATION 2 ALDIRACAK 2 OYUN



### Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Konami 13 Kasım 2001

Kesinlikle PS2'nin en merakla beklenen oyunu MGS2. Devasa bir tanker içinde transfer edilen yeni ve çok daha güçlü bir Metal Gear'in, yanlış insanların eline geçmesi üzerine kurulmuş oyunun konusu. İlk MGS gibi, Sons of Liberty de yirmiböl saatlik bir aksiyon filminin tam ortasına fırlatacak size. İlk oyundan den çok daha fazla entrika ve her adım başında nefesinizi kesecek olaylar içerecek.

En son Tokyo Game Show 2001'de gösterilen videosunun sonundaki şu sözler bile, fanatiklerinin yüreğini ağızına getirmeye yetecektir sanırım:

"There can be only one Solid Snake; and one Big Boss!"



### Devil May Cry

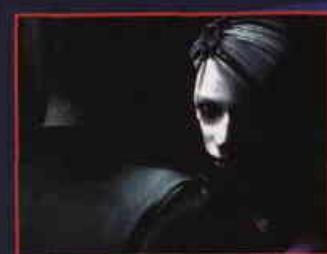
### Capcom Çıktı

Resident Evil, Onimusha gibi mührü oyunlarından sonra Capcom, Devil May Cry ile konsol dünyasını bir kez daha salıyor. Devil May Cry, durmak bilmeyen bir aksiyon oyunu. Anti-kahramanımız Dante, elinde çift Magnum'u, sırtında esnek kadar kılıçıyla ard arkası kesilmeyen şeytanların arasına öyle bir dalar ki, o-karabılene aşksızsun. Aslen kendisi de yarı-şeytan olan Dante, yeni silahlar buluyor, bulmacaları çözüyor ve içgenc yaratıkları kesiyor, kesiyor, kesiyor... Kesinlikle son yılın en iyi aksiyon oyunlarından, ama tür olarak Survival Horror denemesi çok komik bence. Bu oyunda asıl korkması gereken, şeytanlar

## PS 2'nin Diğer Özellikleri

Koç gamepad bağlantısı	2.
Gamepad'de Force Feedback	Var
Internet Bağlantısı	Upgrade imkânı
DVD Film oynatma	Var
HDTV Desteği	Sadece filmlerde
Surround Sound	Yok
Yurt dışı Satış Fiyatı	6000DM (Almanya)
Türkiye Satış Fiyatı	600 milyon.

## Playstation 2'nin muhteşemleri



### Silent Hill 2

**Konami 23 Kasım 2001**

Korkmayın! Resident Evil serisi, önumüzdeki beş yıl Gamecube'da olabilir, PS2 sahipleri de, Silent Hill 2 gibi bir başyapıta sahipler. Terkedilmiş bir kasabada korkunç oyunların konu alan SH2, kesinlikle kalbi zayıf olanlara göre bir oyun değil. Şimdi korkun!



### Ace Combat 4: Shattered Skies

**Namco Ocak 2002**

Klavye olmadan simulasyon olamayacağını düşünüyorsanız, tekrar düşünün. Ace Combat 4, düşüp bayılmanızı neden olacak güzellikteki grafikleri, nefes kesen it dalaşı sahneneleri ve gerçekçi oynanışı ile, tüm konsollarındaki en başarılı uçuş simülasyonu olabilir.



### Final Fantasy X

**Square Ocak 2002**

Final Fantasy 8'den sonra gelen FF9'u hatırlıyorsanız, Final Fantasy X'e bayılacaksınız. FF8'de olduğu gibi zaman, mekan karmaşası; inanılmaz grafikler ve müthiş bir hikaye eşliğinde anlatılıyor. Tüm oyun platformlarının tek (ve tartışmasız en iyi) romantik-FRP'si, onuncu kez, sadece PS2'ye okuyor.



### NBA Live 2002

**EA Sports 24 Kasım 2001**

Yıllardır NBA Live'ının bu yıl (belki de bundan sonra hiçbir zaman) PC'ye okuyacağı öğrenmenin şokunu atlattıktan sonra, PS2 sahiplerinin bu oyundan mahrum kalmaması hafifletici bir sebep oldu. En sonunda Michael Jordan'ın da oyuna dahil olması sevinçti.



### Baldur's Gate: Dark Alliance

**Interplay 30 Kasım 2001**

PC'deki Baldur's Gate ile hiçbir alakası olmayan bu FRP (Baldur's Gate şehrinde geçmesi dışında) PS2 için hazırlanan Diablo 2 benzeri tek oyun. 50 bölüm boyunca, üç ana karakterden birini seçerek ilerliyoruz. Diablo gibi bir aksiyon-FRP olan Dark Alliance'daki

### Medal of Honor: Frontline

**Dreamworks Şubat 2002**

İlk iki Playstation MoH oyunun konusunu kaldığı yerden devam ettiyor Frontline. Eski dostumuz Jimmy Patterson, Nazi'lere haktığı dersi vermek için geri dönüyor. Ama bu sefer (FPS'lerde çok az olan) bir bölümü istediğiniz şekilde bitirebilme imkanı verecek.



### SOCOM: U.S. Navy SEALs

**Zipper Interactive 2002 Sonu**

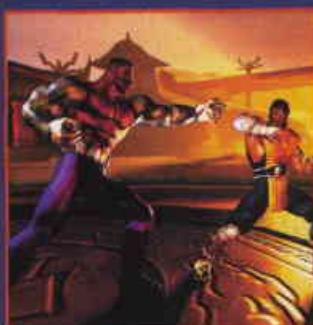
PS2 sahibinizin Counter Strike size haram mı olacak? Eğer SOCOM çökana kadar dayanabilirseniz, hayır. LAN ve Internet üzerinden 16 kişiye kadar bir araya gelip, dünyanın çeşitli bölgelerinde operasyona çıkan Amerika SEAL timinin bir üyesi olacaksınız. Sesli iletişime de destek veren SOCOM, konsollar için bir ilk olacak.



### Mortal Kombat 5

**Midway 2002 Sonbahar**

Mortal Kombat'ın hepimizin kalbine aynı bir yeri vardır. Fazla vahşet içeriği için eleştirilmesi bile delicesine oynamamızı engellememişti. Şu an içen hakkında çok fazla bilgi olmayan Mortal Kombat 5, yapımcılarının söylediğine göre "Dövüş oyunlarını yeniden tanımlayacak". İlk oyunun yakala-



### ICO/Sony Mart 2002

"Bitirdiginde bile, hikayeyi tam olarak çözmemeyeceksiniz!" İşte şimdiden son yılın en yaratıcı adventure oyunu olarak adlandırılan ICO'nun sırrı. Sizi, içinden çıkmak istemeyeceğiniz kadar detaylı anlatılmış bir dünyaya çekiyor, hikayeyi -birazlık- veriyor. Ve gerisini tamamen size bırakıyor. Tamamen deha ürünü bir adventure.



### Twisted Metal: Black/Sony Çıkış

Dünya çapında beş milyondan fazla orijinali satılmış olan Twisted Metal serisi, "araba savaşı" oyunlarının en iyi örneği olan Twisted Metal: Black ile PS2'ye geldi. İki kişi aynı PS2'de karşı karşıya oynama desteği olan TM:B, şekil değiştiren araçları ve ekranında gördüğünüz HERŞEYI yokabilmenizle ilgi çekiyor.



LEVEL

# inceleme



Neden oyun firmaları bir türlü söz verdiklerini yerine getiremiyor? Neden hem kendilerini rezil ediyorlar hem de oyuncuları hayal kırıklığına uğratıyorlar?

## maddog diyor ki...

**S**eytan ne diyor son zamanlarda biliyor musunuz? Şu oyun yapımcılarını boy sırasına göre dizip, sonra da eşek sudan gelene kadar temiz bir dayak çek! Adamlar bir oyun yapmaya başladıkları zaman, aylar öncesinden bas bas bağırmaya başlıyorlar. "Yepen bir teknoloji kullanıyoruz, daha önce hiçbir oyunda denenmedi!" veya "Oyunumuzda öyle bir yapay zeka var ki, yaptığınız her hareketi öğrendikten sonra size karşı kullanacak, kendi zekanızdan şüpheye düşeceksiniz" gibi cümleler, artık duyduğumuzda sadece gülüp geçtiğimiz sözler haline geldi. Bakın işte, en yakın örneği Red Faction. İki yıldır "Geo-Mod teknolojisi yaptı! Heryeri yıkacaksınız, taş üstünde taş kalmayacak!" diye duyurdukları bu teknik,

sadece bir makyaj olarak kullanılmış sanki. Doğru, duvarları yıkabiliyorsunuz. Ama oyunun oynanışına hiçbir etkisi olmayan tekniği ben neleyim? Bir odayı komple düşmanların başına yıkamadıktan sonra bunun bana ne faydası var? Veya on tonluk koca sarkıt roketle vurup, o koca kütlenin bir santim kalınlığında parçaya tutunup hala mih gibi yerinde durduğunu görünce oturup ağlamaz mıymış? Çok yazık etmişler, çok...

Sonra, Pool of Radiance. Birçoğumuzun bilgisayar FRP'si ile ilk tanıtıçı oyundur Commodore ve Amiga'daki Pool of Radiance. Ama PC'ye ve 3D'ye geçildiğinde ne olmuş? Baldur's Gate'in sadece sili bir kopyası. Oynamaları kötü, zindanlar gereksiz yere uzun ve

her adımda bir görmediniz düşmanlar çıkışır karşısına. Adamların canavar gibi, ellerinde +3 silahlar, tek vuruşta indirebildikleri bir zombie için bir dakika dur-kalk-dur-kalk savaşmak neden beaa? Bak yine sınırlendim! En iyi siz incelemeleri okuyun, yoksa elimden bir kaza çıkacak.

Neyse ki iyi oyunlar da var. Her ne kadar ilgi alanına girmese de FIFA 2002, Commandos 2 bizim çocukları bayağı eğlendirdi bu ay. Günlük Counter seanslarını bile kısalttılar bu oyunlar için.

Bu arada, haberiniz olsun: Gelecek aydan itibaren kafamiza mükemmel oyunlar yağmaya başlayacak. Kendinizi hazırlayın, biz üç aylık yiyecek içeceğimizi dergiye depoladık bile.

## TAVSİYE EDİYORUZ

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

### FIRST PERSON SHOOTER



#### Red Faction

Her ne kadar Madd beğenmese de, şu

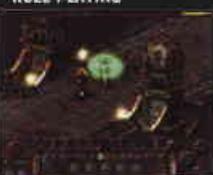
### REAL TIME STRATEJİ



#### Red Alert 2: Yuri's Revenge

Red Alert 2'yi sevdyseniz, mutlaka an piyasadaki en iyi FPS'lerden biri.

### ROLE PLAYING



#### Arcanum

Fallout'un yapımcılarından farklı ve mükemmel bir RPG. Ama çok karışık.

# nasıl puan veriyoruz?

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

- Incelediğimiz oyunlara verdigimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kriterde ayrı ayrı verdigimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karne si'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinde oluşuyor.

- Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle inceleme reddediyor ve oyuna haktığı puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmaların bize sağladığı Altın Kopia denilen özel versiyonlarını inceliyoruz (Kasım 2001 sayısındaki FIFA 2002 incelemesi gibi)

- Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödüllü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıkten sonra inceleriz. Ama istisnası bütün oyunlar en az 10 saat inceledikten sonra yazısı yazılır.

**INFO-BOX**
**TÜR**

**Bilgi İçin** • Oyunun yapımcı ve dağıtıçı firması ve web adresi

**Minimum Sistem** • Yapıcı firmadan önerdiği minimum sistem gereklilikleri

**Multiplayer** • Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

**OYUNUN ADI**
**NOT**

**Grafik** • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

**Atmosfer** • Oyunun siz ne kadar içine çekebildiği ve siz başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırbildiği

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

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

## Puanlar neyi ifade ediyor?



### %90-%100 arası:

Eğer bir oyun bizden 90 ve üzerinden puan alıyorsa, bu çok iyi olduğunu gösterir. Level Klasik ödüllü alan bir oyunun, size uzun süre unutamacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir. Yani, hiç de fena değil.



### %80-%89 arası:

Bu aralıktaki puan alan oyunlar, mükemmel olmayı kılpayı kaçıran oyunlardır. Kendi türündeki oyunlar arasında saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değer olacaktır.



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

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

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



### %1-%29 arası:

Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülmüş var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmaya başladılar.

## İNCELENEN OYUNLAR

### Sf 40 FIFA 2002

### Sf 44 COMMANDOS 2

### Sf 50 MECH COMMANDER 2

### Sf 52 RED FACTION

### Sf 54 POOL OF RADIANCE

### Sf 56 SHOGUN: THE MONGOL INVASION

### Sf 58 NHL 2002

### Sf 60 MYSTERY OF DRUIDS

### Sf 62 RED ALERT 2: YURI'S REVENGE

### Sf 64 THRONE OF DARKNESS

### Sf 66 SPIDERMAN

### Sf 68 FA PREMIER LEAGUE MAN.2002

### Sf 70 FROM DUSK TILL DAWN

### Sf 72 SEPETTEKİLER

Orijinal oyunların ucuzlaşmasını mı istiyordunuz?

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	Geçen ay	KONSOL	Geçen ay
1- Commandos 2: Men of Courage		1- This Is Football 2002 (PS2)	
2- Red Faction		2- Resident Evil: Code Veronica (PS2)	
3- FA Premier League Manager 2002		3- Gran Turismo 3 (PS2)	
4- Max Payne		4- Virtua Tennis (DC)	
5- The Weakest Link		5- Dave Mirra Freestyle BMX 2 (PS2)	
6- The Sims: House Party		6- The Italian Job (PS)	
7- Operation Flashpoint		7- Operation Winback (PS2)	
8- The Sims		8- The Weakest Link (PS)	
9- Who Wants to be a Millionaire		9- Sonic Adventure 2 (DC)	
10- Myst 3: Exile		10- Simpsons Wrestling (PS)	

Kaynak: Charttrack ve ELSPA haftalık satış istatistiklerinden derlenmiştir

**SPOR**


NHL 2002 %80

**ACTION**


Max Payne %92

**ADVENTURE**


Mystery of the Druids %79

**ACTION ADVENTURE**


Alone in the Dark 4 %81

**SİMLASYON**


Microsoft Train Simulator %75

Kim oynuyor: Sinan, Can

Kim oynuyor: Sinan

Kim oynuyor: Gökhane

Kim oynuyor: MegaEmin

Kim oynuyor: Madd

EA Sports serisinin kesinlikle en iyi oyunu. Önyargınızı yenip, oynamalısınız.

Daha uzun bir süre tavsiye edeceğiz. Max'i. Türünün en iyi örneği.

Adventure türü öldü diyenlere iyi bir yanıt.

Atmosfer bakımından şu an için daha iyisi yok. Korkmak istiyorsanız, deneyin. ancak bu kadar gerçekçi olabilir.

Kocaman, metal bir aracın yönetimi



**EA**  
SPORTS™

# FIFA FOOTBALL 2002

EA Sports için diyeceğim  
bir şey kalmadı. Klişeleşmiş bir  
laf vardır: "Adamlar yapmış". İşte ancak bu  
lafı kullanabilirim bu muhteşem firma için.

İyi olan birşeyi her sene bir adım ileri  
götürüyorlardı, bu sene kendilerini aşır  
koşar adımlarla 100 metre ileriye götürdüler.  
Bir sonraki seneye yapacak neleri kaldı  
acaba? Şimdiden merakla bekliyorum.





## Yine bir Fifa, yine bir klasik ancak bu sefer eskisinden çok farklı çok...

**Y**ine bir sonbahar gelmişti ve sanal dünyadaki futbol yıldızları "Artık su FIFA çiksa da biraz şov yapalm" diye sabırsızlanıyorlardı. Artık o minneci DVD kutularının içinden çıktı bu yepyeni oyuna beraber, biz oyuncuların bilgisayarlarında doyasına meşin yuvarlığını peşinden koşturmak için can atıyordu. O gün artık geldi. FIFA 2002 bir çok yeni özellik ile gelirken, bu özellikler ona bugüne kadar en gerçekçi FIFA unvanını veriyor.

### Hi, I'm John Motson and I'm Andy Gray

Oyunun çıkışının üstünden tam 1 yıl geçmişti ki EA Sports Fifa 97'yi çıkardı piyasaya. Daha gerçek olası için, oyunda radikal değişiklikler vardı. Bunlar benim de dahil olduğum küçük bir kesimi mutlu etmiş fakat büyük bir oyuncu kitle tarafından yadırınmıştı. Futbolcu modelleri değişmiş, oyuncu biçimini de baştan aşağı değiştirmiştir EA Sports çalışanları. Paslarımızın artık hızlı veya yavaş gitmesini biz ayarlıydık, gülarda da aynı şeyi geçerli kılmıştık. EA Sports, 98 yılında bu büyük oyuncu kitleinden gelen tepkilerden dolayı FIFA'yı eski haline getirme çabalarında bulundu. Yeni versiyonda özel hareketler de bulunuyordu ve bu hareketleri kullanarak adam geçmek inanılmaz derecede kolaylaşıyordu. 98 yılında oyuna bir de Dünya Kupası heyecanı katılmış vazgeçlemeyecek bir oyun olmuştu. Her yeni Fifa da iddialar sayesinde çok yemekler yedim ama hiç biri Fifa 98'de ilk yanyı 10

kişi ile 7-0 geride tamamladıktan sonra maçı 8-7 alıdım: iddiadaki kadar zevk vermemiştir. Çok iyii hatırlıyorum Fifa 99'u oktöber gün almıştım ve de büyük umutlarla oyuncunun 97 versiyonuna benzetildiğini bekliyordum fakat yanılmıştım. Ama bu hayal kırıklığı oyundan zevk almamaya çalışınca gelmiyordu. Hatta en zevkli maçlarımı Fifa 99'da yaptığımı adım gibi hatırlıyorum. O zamanlar bir FIFA turnuvası düzenliyordu; ama yaşam 18 olsatığından o turnuvaya katılamamamın verdiği huzursuzluk hala içimdedir.

Geldik serinin en çok klavye eskiten 2 versiyonuna. Bunlardan iki Fifa 2000. Bir yılın ilk Fifa'sı o zamana kadar olan en eğlenceli PC oyunu oldu. Bu oyunda herkesin sevdigi bir nokta vardı, o da "Efsane" olan takımlar da oyuncunun içinde yer bulmuşlardı. Oyuna aynı bir hava katılmıştı bu takımlarla. Fifa 2001 ise çok az kişinin

EA Sports, Playstation'daki rakipleri Konami Sports'un yaptığı oyundan ufak ufak dersler çıkarmış, bunları yoğunlaşmış ve de FIFA'nın etkilerine uygun bir şekilde kendi oyuna monte etmiş.

### Merhaba, ben de İlker Yasin

Bugüne kadar çıkan FIFA'ları hepsinde benim dikkatimi çeken çok büyük iki noksan var. Bunalı oyнanabilirlik ve de tabii ki inanılmaz gerçekçi ve de yaratıcı (!) yorumlar yapan spikerlerimiz FIFA 2002 için oynanabilirlik lafi çok şey ifade ediyor. Zannedersem EA Sports, Playstation'daki rakipleri Konami Sports'un yaptığı oyundan ufak ufak dersler çıkarmış, bunları yoğunlaşmış ve de FIFA'nın etkilerine uygun bir şekilde kendi oyuna monte etmiş.

Pas ve şut sistemini baştan aşağı değiştirmeye

**«EA Sports, Playstation'daki rakiplerinden **dersler almış**, bunları **yoğurmuş** ve de FIFA'ya uygun bir şekilde **oyuna monte** etmiş.»**

sevdigi bir oyun-haline geldi, çünkü EA bize adeta dalga geçiyordu. Fifa 2000'in üzerine makaj yapılmıştı sadece: Yine de oyunda yapılan 1-2 değişikliğin çoğu oyuncunun gönülünü almayı yetmedi: Ormegin benim gibi bir FIFAmanyağı bile, bu oyunu (veya 2000'in patchlenmiş hali mi deseypdim?) sadece 4-5 kere oynadıysa bu iste bir iş vardır.

yi sonunda akıl etmeler ve de bu özellik tek başına, oyuncunun su ana kadar en iyi FIFA olmasını sağlıyor. Paslarımızı artık illa ki takım arkadaşımızın veya rakibimizin ayağına atmak zorunda değiliz, bu konuda tamamen özgürüz, çünkü pas tuşuna bastığımız süreyle orantılı olarak paslarımız hızlı veya yavaş gidiyor. Aynı şey havadan pas için de geçerli, üstelik orta yaparken artık ortaya yapacağınız bölgeye doğru bakanız şart. Yoksa istediğiniz yön ile alakasız bir yere topu atmış oluyorsunuz. Pas tuşuna basılı tuttuğumuz süre içerisinde aşağıda bir "Power Bar" yani pasımız ne kadar hızlı gideceğini gösteren bir çizgi okuyor. Tuşu lyl bir zımaflama ile bırakırsanız çok güzel are paslar atabiliirisiniz, fakat eğer Po-



Ne olursa olsun maç sonunda fair-play çok önemli.

### INFO-BOX

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

Yapım → EA Sports

Dağıtım → Electronic Arts

Minimum Sistem → Sistem P3 450, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Multiplay → Internet ve Ağ üzerinden





Hasan'ı ilk kez düzung yapmışlar diye sevinmeyin. bu benim eserim.

wer Bar'ın sonuna geldikten sonra hala pas tushuna basılı tutuyor iseniz futbolcunuz topu son derece süratli bir şekilde baktığı yöne doğru vuracaktır. Bu demek ki defansın arkasına iyi zamanlama ile ara paslar atarak hızlı adamlarımızı kaleci ile karşı karşıya bırakıp, kalecinin golü afitte yemesini izlemenin zevkine varacağız. Bunu yapmak için ya bir futbolcunuzun istediğiniz yöné hareketlenmesini bekleyeceksiniz -ki sizin bilgisayar tarafından kontrol edilen oyuncularınız bu tür koşularda her zaman başarılı değiller- veya "Q" tuşu ile adamlarınıza istediğiniz yönे doğru koşmaları için direktif vereceksiniz. Adamlarınız defansın boş bırakılan alanlara koşarken kendilerini belli etmek için kollarını kaldırıyorlar,



Fifa kadroları için güncel demek pek mümkün değil.

gazel bir aynrı olarak düşünülmüş. EA Sports'a bu da yetmemiş depar atan adamların arkasından kırmızı bir çizgi çıkıyor ve de adamlarınız koşu yolunu belirten sarı işaretlerde adamınızın önyünden uzanıyor. (Doğal olarak siz o yapay zekadan daha yararlı bir şekilde yapacaksınız bu iş, o yüzden "Q" tuşunu sık sık kullanmayı unutmayın)

#### Ben de Aydan Sen

Bu pas sistemi, PC futbol oyunlarındaki en iyi sistem diyebilirim. FIFA'nın her zaman için en büyük eksisi olan oynamabilirlik seviyesinin düşüğünü ve gerçek-dışılık ortadan kaldırıyor. Fifa'nın en az 2-3 versiyonunu oynamış olanlar fark etmiş



Topu işte şekildeki gibi soka soka alacaksınız, tabii ki faulsız olmak şartıyla.

lerdir. Belli yerlerden vurulan toplar disarı çıkar, veya belli yerde dururlardı, bu yeni sisteme ne kadar hızlı vuracağımızı kendimiz ayarladığımız için böyle sınırlı bozucu bir monotonluk ile karşılaşmıyoruz. Şutlar da her zaman aynı şekilde ve aynı yerden gol olmuyor, veya dışarı çıkmıyor. Ben her gol pozisyonuna girişimde "Acea gol olacak mı, olucaksa nerden olacak?" gibi düşünmeye kapıldım.

Aynı sisteme şutlarda da var. Örneğin 35 metrede isabetli ve etkili bir şut (kısacası bir fuze) atmanız için seçtiğiniz oyuncunun şut özelliğinin iyi olması ve de sizin de power-bar'daki çizgi sonuna doğru gelirken bırakmanız gerekiyor. Oyuncunun şut özelliği demiesen hemen eleştirmemde yarar yar, futbolda oyuncular sadece güç, hız, şut, pas, koordinasyon, kafa vuruşu ve rakip oyuncudan top çalma kabiliyeti ile ölçülmezler, hele hele bu özellikler 7 üzerinden hiç verilemezler çünkü o zaman kim mükemmel kim değil ortaya çıkmaz, bir sürü yıldız olur. Hâlbuki CM'deki gibi detaylı futbolcu özellikleri ve bu özelliklerin 20 üzerinden verilmesi Fifa'yı benim için çok daha sevilebilecek bir oyun haline getirdi. Tamam billyorum CM manyağıym ama hakikaten FIFA daha da gerçekçi olma yolunda bir adım atmış.

Oyunda artık bir futbolcu kafa topuna çktığında kesinlikle vuracak diye bir kaideler yok, iskalama ihtimali de var ve bu sizin zamanlamanıza bağlı. Kalecinin her degajından gelen

92

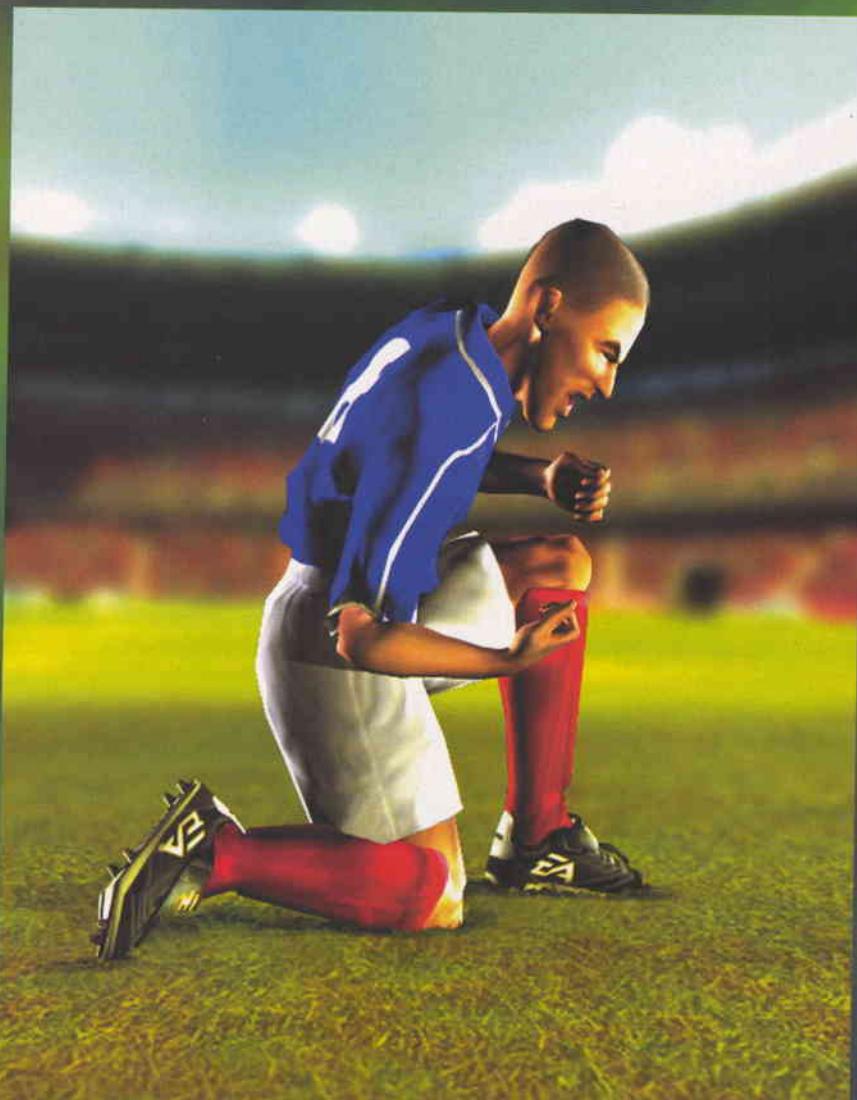
#### FIFA 2002

**Grafik** • EA yine yapacağını yapmış, geçen senenin grafğini 1 adım daha ileri götürmüştür.

**Atmosfer** • Yeni pas sistemi ile kendinizi bu gerçekçi oyundan daha bir iç içe hissediyorsunuz.

**Ses** • Pek bir değişikliğe tankı olmadım fakat eski sesler korunmuş ve bu da yeterli. (Tabii ki spikerler hariç !!)

**Oynamabilirlik** • Fifa artık bugüne kadarki en radikal değişikliği oynamabilirlik konusunda yapmaya karar vermiş ve mükemmel bir iş yapmış.





● İşte bu benim Hasan'ım. Golünü de yazar sevinir de:



● Yeni pas sistemini ve adamlarımızın boş kaçmasını burada görüyoruz.



● Yeni Fifa'da Arsenal-GS Uefa finalini tekrarladım. Bilin bakalım kim kazandı?

top bireinin ayagına düşmüyor, boşta kalyor ve koşup topu kapmanız gerekiyor. Maalesef top sürme konusunda FIFA'nın eksikliği devam ediyor, top adeta oyuncunun ayagına yapışıyor. Eskiye bu topun ayagınıza yapışması bazen bir dezavantaja dönüşür ve defans oyuncusu salırarak yaparak topu kapağı. Yeni pas sistemindeki ver-kaç tuşu ile onunuzu kesmeyecektir. Defans oyuncusunu rahat bir şekilde ekarte edebiliyorsunuz. Daha da fanteziye kaçıp hızlı bir adam ile çok hızlı olmayan bir defans adının yanından topa pas ile ileri doğru atıp, aynı adam ile topa-kosarak yetişip, geçebilirsiniz.

#### Dünya'dan Ismet ben!

Oynanabilirlikteki inceklär tek tek anlatılmış. Sıra menülerdeki ve oyunun datasındaki değişikliklere geldi. Öncelikle belirtmeliyim ki EA Sports yetkilileri Tugbek'in geçen ayki yazısını okumamış olmaları, öyle Fenerbahçe yok. Galatasaray ise var, fakat gelin görün ki, Galatasaray'ın kadrosundaki hiç bir yeni değişiklik yok, örneğin, Sergen yok, Popescu hala var, yeni gelen yaban elannı hiç bir yok. EA bu sefer biraz insafsız davranışmış ve Galatasaray'ı oyunun en "leziz" takımlarından biri yapmış ama yine de sanki gerçek gücünden biraz daha gücsüz yapmış. Galatasaray'daki oyuncuların tiplerine söyleyecek hiç

bir şeyim yok. Ama en azından eskiden olduğu gibi Hasan Şaş'ı Tafan zenci yapmadıklarına dua ediyorum. Oyuncuların tiplerine de感恩mişken oyunda 2.10 metrelük ve 1.50 metrelük iki futbolcu yaratmışım, aynı takımın ilk 11'ine koymadım fakat hiç bir şekilde en ufak bir fark göremedim. Nedense ben bugüne kadar NBA serisindeki yüzler basketbolcuları kine benzetmemiştir, fakat Fifa'da hiç bir zaman bu benzettirmeyi yapamamışım. Ayrıca seyircilerin hala karton olması çok gözbebatıcı, özellikle de penaltı atıclarında. Penalty bilerek kaçırasınız geliyor kale arkasındaki seyircileri görünce.

Oyunun oynanış süresini artırmak için gizli turuvatlar konulmuş, bu turuvatlar bizer Dünya Kupası'rı ve başka turuvaları kazandıkça açılıyor. Umut ediyorum ki bu turuvatlar klasikleşmiş Dünya Kupaları olsun. Böylece 2000'de bize sunulan o nostaljik, klasik takımlarla oynamaya fırsat buluruz.

Zorluk seviyesi hakkında ufak bir yorumda bulunma ihtiyacı hissettim: Ben bugüne kadar bütün FIFA'larda ilk maçmdan itibaren World Class zorluk seviyesinde başladım. FIFA 2002'ye geldim, hemen zorluk seviyesini ayarlayıp maçta başladım fakat değişen pas sistemi ile birlikte alısmam zor oldu ve fark yedim. Ardından yaptığı maçlarda pas sistemine alışsam da, oyunun



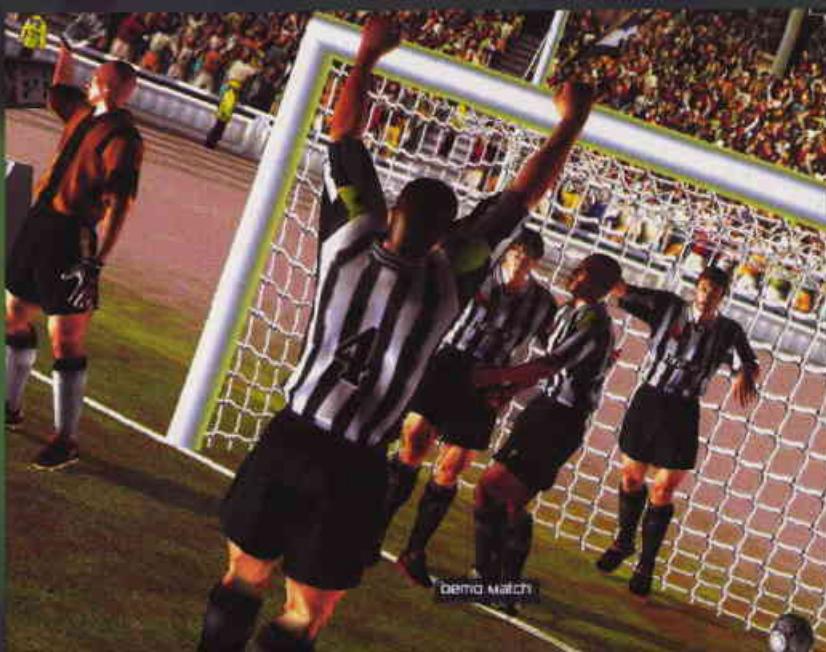
zorluk derecelerinin daha da arttığını gördüm. Normal zorluk seviyesinde kendi takımıma aynı güçteki takımları zar yenebiliyorum, halbuki eskiden World Class'da fark atardım. Hakemler hakkında ise en ufak bir şikayetim olmadı, çünkü topa yaşıtmış müdahalelerde foul etmediler. Sanki hakem faciyanın düzeltmiş bütün hakemler Piero Luigi Collina olmuş.

#### OH, what a sensational FIFA!

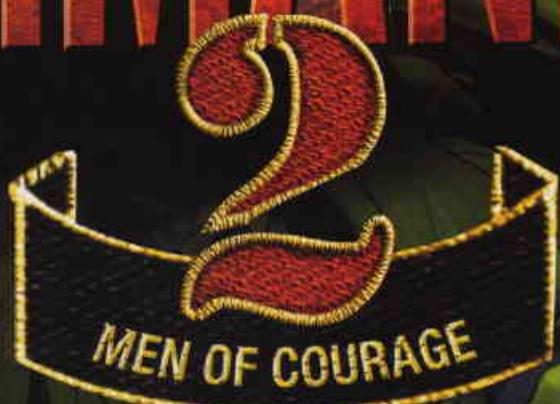
Oynanabilirliğin arttığını gerçek hayatı atılan gollerin ayrılanı attığca daha da iyi anlıyorsunuz. Çizgiye inip topu dışarı çıkmak ve dışında topla buluşan adının iyi bir şutla kaleciyi avlaması buralardan sadece biri.

Son olarak her zamanki gibi özenle hazırlanan oyun introsunu, başanlı olduğunu, yeni pas sisteminin çok iyi anlaştığını ve iyi düşünürelere hizalandığını söyleyebilirim. Ben oyunun müziğini açıkça oynaya çok nüfuz ettim, sanki futbol ile Gorillaz'ın şarkları hiç uymuyormuş gibi geldi bana. John Motson ve Andy Gray'in de bu oyuna yaklaşmadığını düşünüyorum ve onlardan bir an önce kurtulmak istiyorum, ah ilker Yasin senin kıymetini bilmiyorumuz. Sen en azından bu kadar monoton konuşmuyordun. Son olarak bu oyunda gerek motion-capture'da gerek oyun kapağında emeği geçen Zlatan Ibrahimović'e, Revivo'ya, Mattheus'a, Edgar Davids'e ben de teşekkür etmek istiyorum. Bu mükemmel oyunda pay sahibi oldukları için.

Can Kori | can@level.com.tr

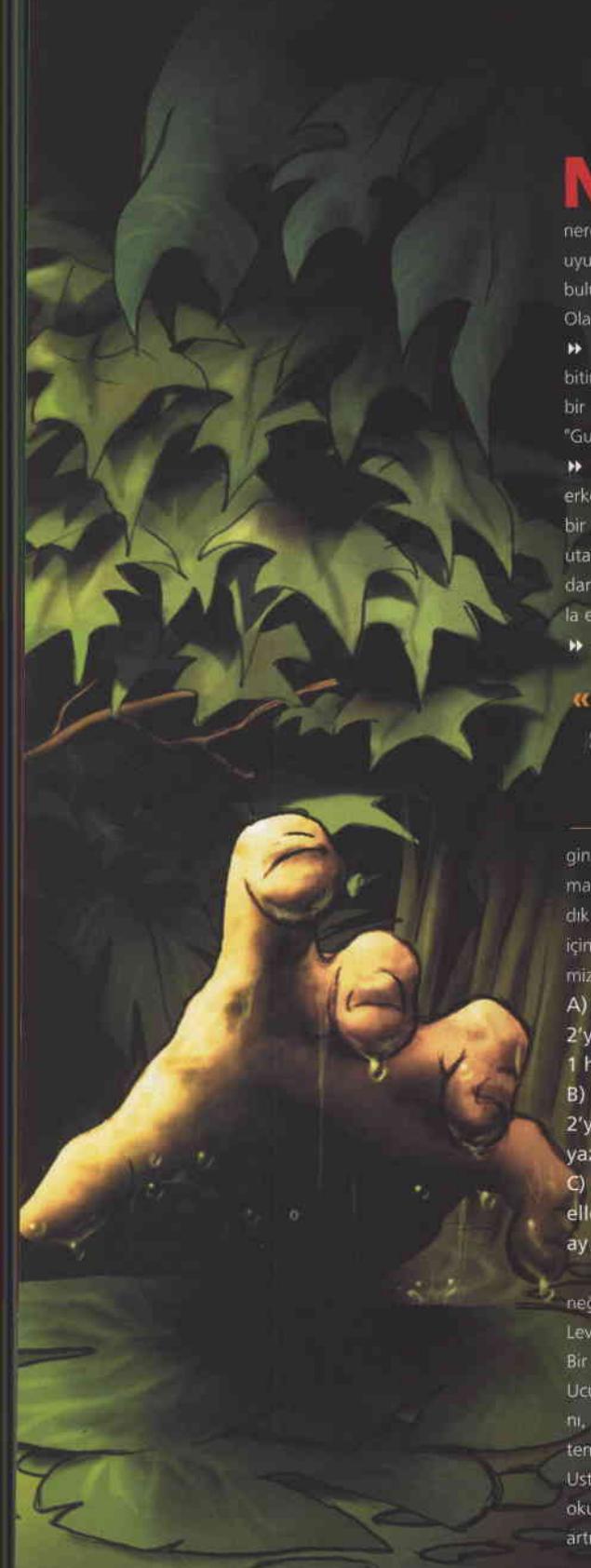


# COMMANDOS



Quake'i "insanları kesiyorlar" diye yasaklayan  
Almanlar, bizzat kendilerinin kesildiği bu  
mükemmel oyuna ne diyecekler merak ediyorum.





**N**eden geçen ay Level'a girmedi Commandos? Diğer dergiler incelerken biz neredeydik? Elbette kanepelerimize çekilmiş uyumuyorduk. Olayın gelişim sürecinde payı bulunan sadece iki kişi vardı, Gökhan ve ben. Olayların gelişimi tam olarak şöyle oldu...

- 22 Eylül 2001, Saat 03:25 : Ekim sayısını bitiren ekip, gönül huzuru ile İstanbul'un dört bir yanındaki yuvalarına dağıldı. O gece "Guzzz, guzzz" sesleri semalara yayıldı.
- 23 Eylül 2001, Saat 17:30 : Ekip içinde en erken ayılan kişi olarak ben, deniz kenarında bir kafede orta şekerli kahvemi yudumlarken, utanmadan dergiye gitmediğim için zerre kadar vicdan azabı hissetmiyordum. Diğerleri hala evlerinde "guzz-man" modunda.
- 24 Eylül 2001, Saat 19:25 : Gökhan'la der-

almış olsanız (tam çözümünü yazmış biri ola- rak, görev paketinin 6. bölümünde saçlarımi gerçek anlamda yoldugumu hatırlıyorum), Commandos 2'ye alışmanız zor olacak. Çünkü oyun sistemi tamamen değişmiş. Yani Com- mandos delisi de olsanız, bu adı hayatınızda ilk defa duyuyor da olsanız, oyundaki başarı şansınız tamamen kişisel yeteneklerinize bağlı. Şimdi bilmeyenlere Commandos'un mantığını anlatırken, Commandos 2'nin özelliklerini de yavaş yavaş vermeye başlayayım istersem.

Commandos birbirinden çok farklı yeteneklere sahip bir grup askeri yöneterek, size verilen görevleri yerine getirmeye çalışığınız bir taktik-strateji oyunu. Askerlerinizin farklı özeliliklerini kullanacağınız doğru yeri ve doğru zamanı bulmak, oyunun özünü oluşturuyor. Et-

« Commandos 2'ye **alışmanız** zor olacak. Çünkü oyun sistemi tamamen değişmiş. Oyundaki başarı şansınız **tamamen kişisel** yeteneklerinize bağlı. »

ginin baskiya girmeden son halini görmeye matbaaya giderken, dergiden acı bir haber aldık: Commandos 2 gelmişti. Gökhan ve benim için zor bir karar süreci başlamıştı. Üç seçenekimiz vardı.

- A) Ya baskıyı durdurup, Commandos 2'yi 1 hafta inceleyip yazacak ve dergiyi 1 hafta geciktirecektik.
- B) Ya da baskıyı durdurup, Commandos 2'yi birkaç saat inceleyip salla-pati bir yazı yazacaktık.
- C) Veya gözümüzü karartıp, baskiya hiç elleşmeden, Commandos 2'ye gelecek ay sağlam bir yazı yazacaktık.

Yaklaşık iki saat tartıştık sonra, C seçeneğinde karar kıldık. Bu, yanlış bir karar mıydı? Level tarihinin en büyük hatası mı yapılmıştı? Bir kelle gideceksse, bu kimin kellesi olacaktı? Ucunda ölüm mü vardı? Bu soruların cevaplarını, bu altı sayfalık incelemeyi ve Eser'in göçükten kurtarmaya çalıştığı Commandos 2 Strateji Ustası Rehberi'ni okuyan sizler verin sevgili okuyucularım. Vicdanımı rahatlattığma göre, artık sadece gelebilirim.

#### Kwai Köprüsü altından akanlar...

Herşeyden önce şunu söylemek istiyorum. İlk Commandos'u sevmiş, aşık olmuş da olsanız, oyunun sadist zorluğundan çarpık bir hazır-

rafa dolaşan her düşmanın bir görüş mesafesi (konisi) vardı. Şimdi buna bir de duyma mesafesi (çemberi) eklenmiş. İlk oyunda birçok bölüm, benim "Ölüm tuzakları" dediğim tek bir girişî olan dar alanlara bütün komandolarınızla yatıp, gelen her Nazi askerini tek tek kurşuna dizerek geçebiliyordunuz. Commandos 2'de ise bu taktik çok nadir işliyor. Ölüm tuzakları kurabilmenin tek yolu, istisnalar hariçinde, bina içeri olmuş. Ama hemen hemen her binanın birden çok girişî olduğunu, hepsini birden tutmanız imkansız. Üstelik, normalin üstündeki bir zorluk seviyesinde oynadığınızda düşmanlarınızın sayısı ve öldürmek için gerekli mermi sayısı da artıyor. Birçok bölümde neredeyse sizin 30 katınız, hatta bazen daha fazla, düşman olduğunu düşünürsek, klasik piyade taktikleri ile çatışta girişmeniz sağlığınıza için pek iyi olmaz.

#### INFO- BOX

#### TAKTİK STRATEJİ

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

Yapım • Pyro Studios

Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • Pentium II 300, 64 MB Ram, 12 MB 3D Ekrان Kartı, 2 GB HD Alanı

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi

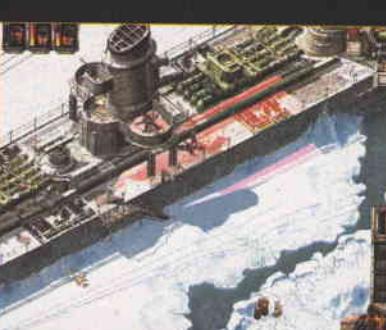




● Düşmanlar siz farkedince, kim olduğunuzu hemen anlamıyorlar. Düşmandan size doğru ince mavi bir çizgi çıkıyor.



● Sizden şüphelenirse, mavi çizgi kırmızıya dönüyor.



● Eğer hala saklanmamışsanız, görüş konisi Kırmızıya dönüyor, ve işte oandan sonra kiyamet kopuyor.

Bu durumda yapılacak tek bir şey kalmıyor geriye: Komando Taktikleri'ni uygulamak.

### Komando Taktiği Nedir?

Sessiz olarak, vırığınızı düşmana hissettirmeden hedefinize adım adım yaklaşmanızı sağlayan taktiklerdir. Emrinizdeki komandoların özel yeteneklerini kullanmanız gerektiren, ilk oyunda bu yetenekler herkes için belli ve farklı idi. En basit olarak, düşman cesetlerini sadece Green Beret ve Spy taşıyip saklayabiliyordu ve bu yüzden bu iki komando oyunun ana kahramanları iken, diğerleri yardımcı erkek oyuncuydu sanki. Bir eksikslik olarak gördüğüm bu dengesizlik, Commandos 2'de düzeltildi. Artık hemen hemen herkes cesetleri taşıyabiliyor. Hemen herkes, her silahı kullanabiliyor (patlayıcı gibi çok özel olanlar hariç). Bu sayede Commandos 2'deki bölümleri artık çıldırtıcı bir bulmacayı çözer gibi değil, mükemmel olmasa da bir taktik geliştirek geçebiliyorsunuz. Bence çok iyi olmuş.

İlk oyunda toplam 6 (görev pakediyle birlikte 7) olan asker sayınız, bu oyunda dokusa çıkmış. (hırsızın ferasını de sayarsak ona, ama sayıyalım). Yeni askerlerin ve eskilere ekle-

nen yeni yeteneklerle yapabilecekleriz o kadar artmış ki, şayemka bitmiyor. Benim gördüğüm kadıyla, toplam 59 farklı aksiyon yapıbiliyorsunuz. Mesela Green Beret düşmanı bıçaklayabiliyor, yumuşak toprağı ve kari kazıp içine saklanabiliyorken, hırsız duvarlara tırmanıp, pencelerden atlayabiliyor ve hayatı olan düşman askerlerinin eşyalarını çalabiliyor. Buna evanterinize aldığınız eşyalarla yapıbildikleriniz de dahil. Evet, artık bir evanteriniz var. Oldurdugünüz veya bağıldığınız düşmanların bütün eşyalarını, elbiselerine kadar alabiliyorsunuz. Diablo'dakinin aynısı olan evanterde taşıyabileceğiniz eşya sayısı, evanterde kapladığı alanla belirleniyor. Bazı eşyaların bazı komandolar daha verimli kullanırken, bazı eşyaları ise sadece bir komando kullanabiliyor. Mesela, her türlü patlayıcı, alev ve kaynak makinasını sadece Inferno kullanıyor. Aynı şekilde keskin nişancı tüfeği ise sadece Duke'ün ustalık alanına gidiyor. Ama düşman uniformalarını herkes giyebiliyor. Beşaltı farklı düşman üniforması var ve Spy'in haricindekiler bu üniformaları belli bir süre giyebiliyorlar (üniformanın sağ altında bu süre yazıyor). Spy'in haricindeki düşman üniforması içinde gezerken, düşmanın görüş açısının yakın mesafesine girerse, düşman tarafından tanınıyorlar. Ama Spy için üniformaların süresi yok. Kılık değiştirdiğinde Nazi askerlerinin yanına kadar girebiliyor, hatta üst rütbeli askerlerin üniformasını giydiginde, düşük rütbeli askerlere "şu tarafa bak, şuraya git" gibi emirler verebiliyor. Ama giydiği üniformanın sahibinden daha üst rütbeli bir asker tarafından görülsürse, o da farkediliyor. Bir de size minik bir tüyo vereyim: Hemen her bölümde bir tane general veya amiral var. Sakın en üst rütbeliyi buldum, şunun üniformasını giyeyim de herebye giriç kabileyim gibi bir düşunceye kapılmayın. Tipki gerçek bir askeriye olduğu gibi, Commandos 2'deki düşmanlar da en üst komutanlarını çok iyi tanıdıklarınından sizin farzediyorlar.



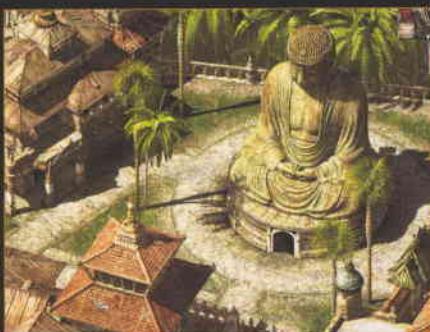
● Binaçi grafikleri tamamen üç boyutlu. Ama detay olarak dış mekanları kesinlikle aratmıyor.

### Kontrol Canavarı

Tanrı komandolarınızın yetenekleri artınca, bu yeteneklere erişmeniz bayağı zorlaşmış. Tam anlayıla oynamamak için bütün klavyeye hakim olmanız lazımdır. Temel yetenekler her karakter için aynı tuşla yapılırken, spesifik yetenekleri kullanmanız gerektiğinde eliniz ayağınızda dolabiliyor. Alışılmış bu kadar zor bir oyunda, eğitim görevleri olmasını beklemek hakkımız, öyle mi? Pyro Studios'a göre değil sanırım, çünkü "Eğitim Görevi" adı altında oyuna koydukları ilk iki bölümde normal bir eğitim görevinden bekleyeceğiniz hiçbir şey yok. Ne bir açıklama penceresi, ne bir sonrası adımı gösteren bir yazı. "Aha göreviniz şu, hadi bakalım, kolay gelsin" diyip sizi düşman haftalarının gerisine atıveriyorlar. Oyunun 10 ana görevine göre nispeten kısası ve kolay olması dışında hiçbir farkı olmayan bu ilk iki bölümde, adamlar söylemeye, "Eğitim Görevleri" demek için 999 şahit anıyorum.

Gerçi, bu görevleri deneme-yanılma yöntemiyle oynayarak komandolarınızın yeteneklerini öğrenebiliyorsunuz, ama bunun çok daha hızlı ve etkifit bir şekilde de yapılabileceğini düşünüyorum. Ayrıca, oyuna ilgili hemen hemen her şeyin yazılı olduğu minik anısklopide (sağ üstte) aradığınız bir şeyi hemen bulabiliyorsunuz, ama yeni bir başlığa bilmek için buradan çıkış-





Ortalığın sessizliğine kanmayın, aslında müthiş bir tuzak kurdum. Soldaki binada iki (balkonda ve pencerede), Buddha'nın gözlerinde ise iki askerim var. Sniper da soldaki binanın en üst penceresinde.



Ve işte kurbanlarım geliyor: Bir bölüm Japon askeri. Nasıl bir tuzaga düşmek üzere oldukları farkında değiller.



Buda heykeline ulaştıklarında, çatışma başlıyor. Ama ne yazık ki aşağıda ve savunmasız olan Japonların biletini baştan kesmiştim. Teker teker ölüyorlar, bölüm bitiyor.

tekrar girmek zorunda olmak bir süre sonra sinir bozucu oluyor ve bu ansiylopleti ile ilişkinizi kesiyorsunuz.

### Savaş Alanları

Evet, Commandos 2, toplam 12 bölümden oluşuyor (2 eğitim ve 10 ana bölüm). Bu bölümler 2. Dünya Savaşı'nın geçtiği bölgelerden özenle seçilmiş. Norveç kıyılarındaki bir denizaltı üssünden, Doğu Asya'daki Japon üslerine kadar 9 farklı mekanda geçiyor oyun (ilk iki bölüm aynı mekanda geçiyor). Toplam 10 bölüm biraz kısa gelebilir, ama bir bölümü geçmek için saatlerce uğraşmaktan sonra öyle olmadığını göreceksiniz. Bölümler zaten devasa, bir de işe iç mekanlar girince, herbir bölüm ilk Commandos'un bölgelerinin neredeyse üç katı büyüklükte. Ayrıca, bölüm başında size verilen görevleri gerçekleştirdiğinizde giderek zorlaşan yeni görevler alıyorsunuz. Bir bölümü çözmeniz nereden başkasınız üç ila dört saat alıyor. Buna ek olarak, her bölümün bir de Bonus bölümü var. Karıştırdığınız dolap ve sandıklarda bulacağınız üzerinde Bonus yazan kitapları toplarsanız, bulunduğunuz bölümün Bonus'unu açabilirsiniz. Bonus bölümün ne kadarını tamamladığınızı

sağ üstteki ikonlardan en soldakine tıklayınca açılan resmin ne kadar tamamlandığına bakarak görebilirsiniz.

Commandos 2 son zamanlarda sayılı gierek artan iki boyutlu grafik kullanan oyunlar arasında en gözalıcı grafiklere sahip. Dış mekanlar müthiş bir detay seviyesinde grafiklere sahip. Siz ve düşman askerleri dahil olmak üzere bütün canlılar ise üç boyutlu modellenmiş. Karakter animasyonları da, mekan grafiklerinden aşağı kalıyor. Tüm askerlerin hareketleri gerçek gibi, hiçbir şeyin eksiksliğini hissetmiyorsunuz. 640 x 480'den, 1024 x 768 çözünürlüğe kadar çıkabiliyorsunuz. Yüksek çözünürlük tabii ki savaş alanının daha fazlasını görebilmek demek. Dış mekanları ALT+Mouse tıklaması ile 90 derece çevirebiliyorken, iç mekanları aynı şekilde 90'ar derece ve ALT+Sağ sol ok tuşları ile tam 360 derece çevirebilmek şansınız var. Ara videolar kısa ve konuşmasız olduğu halde gayet kaliteli. Yani kısaca, Commandos 2 görsel bir şölen ve her yanından kalite akyor.

Müzikler, ah o müzikler... Adamlar未曾に Commandos 2'nin her bölümü için ayrı müzikler yapmışlar. Bu müzikler de iç ve dış mekanlarda değişiyor. Dış mekanlarda daha

epik ve gaza getirici müzikler kullanılırken, bina içlerine girdiğinizde daha sakin ama sinsi bir müzik gidiyor. Hepsi de çok başarılı müzikler, sanırım Pyro Studios ilk oyundan sonra yeni ve daha yetenekli bir müzisyen bulmuş. Arkaplan sesleri de çok iyi. Komandolarınızın ve düşmanlarınızın sesleri ise yeterli seviyede. Ama adamlarınızın emirlerine verdiği tepkiler hep aynı olduğundan bir süre sonra sıkılıyor.

### Sıkıcı Detaylar

Gelelim oyunun teknik detaylarına. Commandos 2'yi oynamak için gereken minimum 64 MB Ram dense de, bu kadar az bellekle bu oyunu oynamak sadece hoş bir hayal olabilir. Ve size tavsiyem en az 128 MB Ram'ınız yoksa, bu hoş hayalden uzak durmanız. Ayrıca, eğer Windows 2000 veya XP kullanıyorsanız, bazı sorunlar yaşamaya hazır olun. Benim oyunu test ettiğim birinci bilgisayarda Windows 2000 vardı ve Target: Burma görevinde 50 askerin sizi bastığı yerde sürekli çöküyor. Ayrıca, bazen oyunu yüklediğimde grafiklerin yerinde yeller estiğini gördüm, ama oyundan çıkmak bir daha girdiğimde bu sorun düzeldi. Windows 98'de oynadığında ise böy-

## KAPIŞMA: COMMANDOS 2, DESPERADOS'A KARŞI

**Commandos 2**  
94 %

**Kontrol:** Klavyenin herdeseye tamamına hakim olmak zorunda olmak. İlk başlarda çok zor. Ama her yıl teknolojinin hızla yükselişini izlemek çok işe yarar. Hareket 4 açıdan gornel gürültü, ama her gevşide en az 3 tane hızlı hizmetini arıyorsunuz.

**Taktiksel Çeşitlilik:** 59 farklı yeleneye sahip 8 komandonuzu oluşturabilecek, en yüksek savaş taktikleri olsa hedefinize ulaşmayı sağlıyor. Yer çok geniş yeterliklerin herkesine verilmiş olsun da gerçek bir model.

**Düşmanlar:** Yapay zekalar tam karar, daha fazla maaşlı olurlar. Görüme ve duyma yeteneklerine ek olarak, bir de sizi gözüklerlerde farklılıkla söylemeli. Zor oluyorlar ama kolay tuzaka düşüyorlar.

**Grafik & Ses:** Şimdiye kadar gördüğümüz en güzel iki boyutlu grafiklere sahip Commandos 2. Binslerde tamamen 3D'ye dönüştürülmüş olmasına rağmen, her bölüm için aynı ayın birbirinden müthiş müziklerin olduğunu söyleyebiliriz.

**Desperados**  
91 %

**Kontrol:** Oluşturulan kolay algılanan kontrollerine ek olarak, Desperados'un en büyük artısı, adamlarınza aynı anda birçok şey yapmanızı sağlayan Quick Action özelliğidir. Ulaşması kolay, ustalaşması zor doğu cümlesi olur sanırım.

**Taktiksel Çeşitlilik:** Commandos 2 kadar sınırlı bir teneke çok iş yediğimde oyunu (daha arkasından yüzlerle) kırıp atıp atıp, balkondan atmın üstüne atılabileceğini söyleyebiliriz.

**Düşmanlar:** Çeşit olacak fazla düşmanlar da, tabii birbirlerini kontrol etmemek ve çok kolay tuzaka düşmemek bir arıza puanı. Kravboy temali (ve kısıtlı sayıda olan) müzikler de. Ama insanüstü bir yeteneğin aseri olan Commandos 2'nin grafik ve müzikleri, karşılıkta yerle bir düşüyorlar.

**Kazanan**

**Desperados**  
Commandos 2  
Desperados  
Commandos 2



● İşte oyundaki bug'lardan biri: Artık iki tane Inferno'm var!



● Envanter sistemi, Commandos 2'ye yepyeni bir boyut kazandırmış.

le bir problem yaşamadım. Bu sorunlarda oyunun bir suçu olmadığını eminim, çünkü Commandos 2 Windows 2000 ve XP'yi desteklemiyor. Eğer bu işletim sistemlerini kullanıyorsanız oyunun çökmesine, hatta bazı noktalarda bir daha kurtulamayacak şekilde tıkanmasına kendinizi hazırlayın. Haa, bir de oyunun hard-diskinizden götürüreceğii 2 GB'a da kendinizi hazırlayıf! Ve son bir not, Commandos 2'nin Türkiye'deki kopyaları son bölüm yüklenirken kilitleniyor ve bundan kurtuluş yok. Yani kopyasını alırsanız, kendinizi oyunu bitirememeye de hazırlayın.

#### Ince Detaylar

Prensiplerimden ödünlü vermeden, incelediğim oyumlardaki ince noktaları verme huyuma inat devam ediyorum:

► Oyunun Commandos 1'deki kadar "ölüm tuağına" izin vermediğini söyledim. Ama bu elinizi kana bularamayacaksınız anlamına gelmiyor. Hatta, Commandos 2'de düşman, ilk oyuna göre çok daha fazla kayıp veriyor. Bunda, hırsız komandolarınızın en azından bir çeşit tüfek kullanabilmesinin ve hemen hepsinin cesetleri sırtlayıp en yakın uçurumdan aşağı veya denize atabilmesinin payı çok büyük.

► Biraz oynayınca sizin de görebileceğiniz gi-

bi, Commandos 2'nin ölüm makinası Marine, yani Fins adlı balık-adamınız. Bunun en büyük sebebi de, düşmanları en sessiz ve güvenli yoketme yolunuz olan bıçakları, Green Beret'e göre on kat daha verimli kullanabilmesi. Çünkü Green Beret düşmanın yanına gidip bıçakken, Fins nerecleseyse tabanca mesafesinden bıçak fırlatabiliyor. Bu yüzden size tavsiyem, etrafa bulduğunuz tüm bıçakları (Green Beret "Tiny"ninki de dahil olmak üzere) Fins'e vermeyiz. Nasıl bir ölüm makinası haline geldiğine inanamayacaksınız.

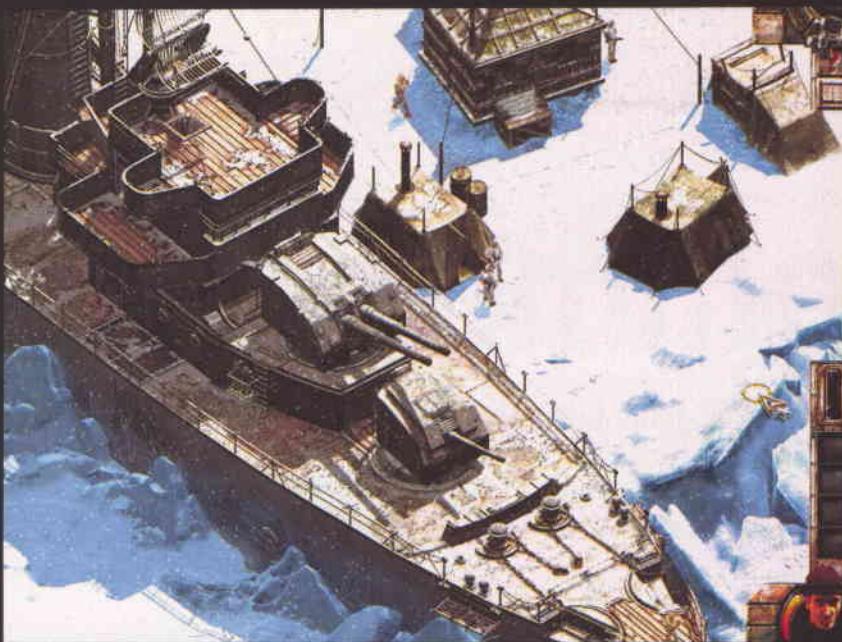
► Her komandonun kullanabildiği silah cinsi değişik. Derin operasyonlara başlamadan önce herkeste kullanabildiği türden en az bir silah olmasına özen gösterin.

► Mümkün olan tüm uniformaları toplayın ve adamlarınızda dağıtin. Ne zaman gerekeceği belli olmaz. Aynı şekilde tüfek ve cep-haneleri de ayrı ayrı ve dengeli dağıtin.

► Size gereken bir eşya, bir başka adamınızda ise, onun yanında kadar gitmenize gerek yok. Köpek düdükü ile Whiskey'i çağırın, gerekli eşyayı ona verin. Sonra o eşyaya ihtiyaç duyan adamlınızı düdük çalın. Whiskey fazla dikkat çekmeden en kısa sürede onun yanına ulaşacaktır.

► İşler ters gitip alarm çaldığında, etrafınızda anında onlarca düş-





● Grafiklerin detayına ve güzelliğine hayran kalmamak elde değil.

manla çevrilmemişse, kaçmanız için hala bir şansınız var demektir. Alarmı bölümdeki her düşman duymayabiliyor, bunu olay mahallinden uzaklaşıkça azalan alam sesinden anlaysabilsiniz.

► Bölümler karışık olduğundan bir sonraki görevinizin nerede olduğunu bulmak oldukça zor. Kafanız karşılığında sağ üstteki menüden Objectives'e tıklayıp, yapmak istediğiniz görevi seçin. Böylece hedefinizi ve bölüm üzerinde kabaca ne rede olduğunu göreceksiniz. Bu ekranın çıktığınızda ise, hedefinize ulaşmak için nerelelerden geçmeniz gerektiğini bir ok size gösterecektir.

Bu taktikler böylece üzər gider, gerisini bu işin profesyoneli Eser'e ve sizler için hazırladığı

Strateji Ustası yazısına bırakıyorum. Tabii bilgisayarını zamanında tamir edebilirse (vah Eser'im vah!)

#### Son Sözler Antolojisi

Uzun süredir oyun oynuyoruz. Yıllarca bekledikten sonra bizi hayal kırıklığına uğratan birçok devam oyunu gördük. Bazıları öylesine şişirmiştik ki, oyuncuların beklenilerini karşılayamadılar. Bazılarının ise, ismini aldığı ataları ile hiç bir farkları yoktu. Commandos 2 kesinlikle bu iki kategoriye de girmiyor. Evet, uzun zamandır bekliyorduk ve şişiriyorduk. Ama balon çıkmadı. Ve evet, atası olan Commandos: Behind the Enemy Lines ile aynı temel yapıya sahip. Ama benzerlikler orada bitiyor. Mümkün olan her yönden ilk oyundan ve kendi türündeki rakiplerinden daha üstün bir oyun Commandos 2: Men of Courage. Eğer son zamanlarda sizi zorlayacak, ama çok zorlayacak bir oyun oynamadıysanız, Commandos 2'yi oynayın. Eğer son zamanlarda, bir oyunun grafiklerinin güzelliği gözlerinizi yuvalarından uğratmadıysa, Commandos 2'yi oynayın. Eğer son zamanlarda, mükemmel bir oyun bulmadıysanız, Commandos 2'yi oynayın. Eğer bilgisayarınızı yeni aldıysanız, önce açmayı öğrenin, ve sonra Commandos 2'yi oynayın. Ne yaparsanız yapın, Commandos 2'yi mutlaka oynayın. Zorlanmanız imkan dahilinde, ama pişman olmanız değil. ●



## COMMANDOS 2

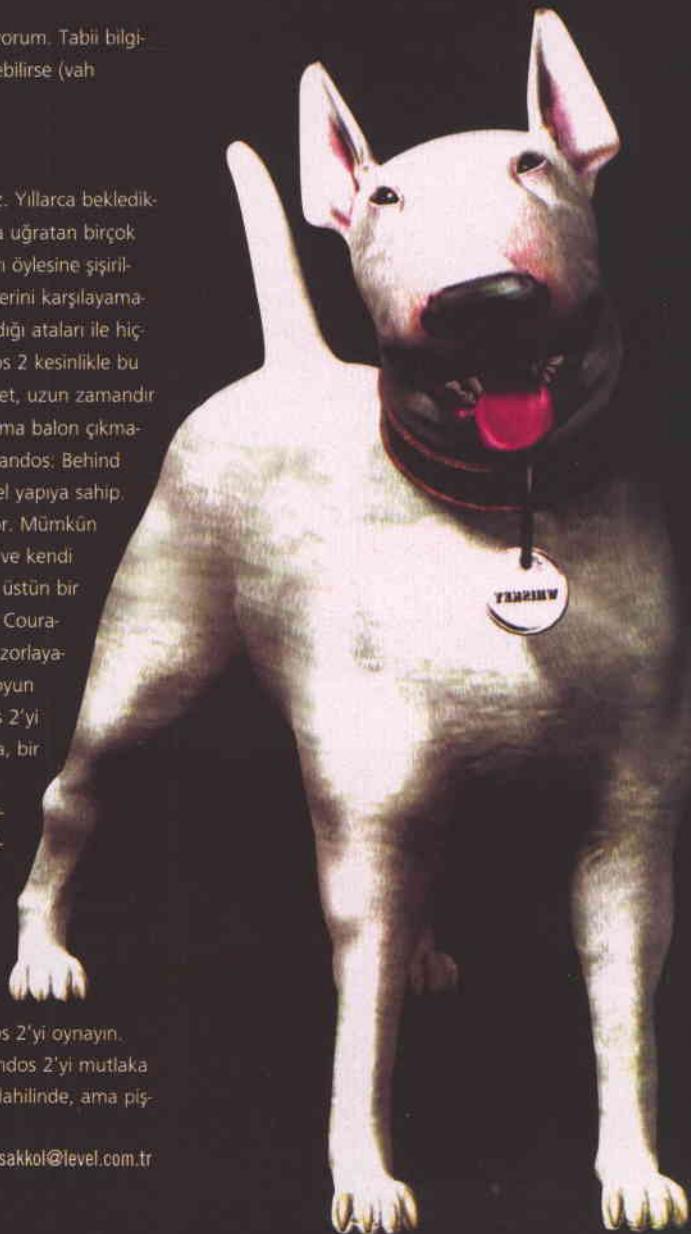
93

**Grafik** • Sadece susuyor, ve selam duruyorum. Commandos 2'nin grafikleri hakkında herhangi bir yorumda bulunmak, onları çizen sanatçara saygısızlık olacaktır kanaatindeyim.

**Atmosfer** • Grafik ve müzikler atmosferi çaklı gibi sağlamlaştırıyor. Yine de hikaye yapısı daha sağlam olabilirdi diye de düşünüyorum. Bu oyunun içinde bir araç ve mühimmattın detaylıca tanıtıldı: 2. Dünya Savaşı ansiklopedisi görmek çok hoşuma giderdi açıkçası

**Ses** • Ustadların üşenmeden toplam 25 müzik yapmış olmaları bir yana; hepsini mükemmel yapabilmiş olmanın başlı başına övgüyü hakediyor. Seslere de laf yok.

**Dynamabilitik** • Dış mekanlarda haritayı çevirdiğiniz anda, teleginiz şaşırıyor. Buna bir çözüm bulmaları. Ayrıca ilk birkaç saat kontrollerde alışmakta zorlanacaksınız. Bu ikisi haricinde, sorun yok.



# mechcommander2

İleriyi görebilmek için bazen dönüp geriye bakmak gereklidir...

**I**lk Mech Commander piyasaya çıkan bir hayli zaman oldu. Bu oyun her ne kadar teoride bir hayli yüksek potansiyele sahip idiyse de, oldukça önemli tasarım hataları vardı ve doğrusu şahsen o oyuna pek isinamamıştım. Ancak olaya bir de farklı açıdan bakmak lazımdır, Battle Tech evreni aslında romanlara ve masüstü oyunlara konu olmuş, son derece geniş ve detaylı bir oluşum. Ve bu evrenin tüm özelliklerini kalkıp tek bir oyuna koyabilmek doğrusu pek kolay değil. Ancak öte yandan Mech Warrior oyunlarına bu özellikleri katmazsanız, elde edeceğiniz sonuç ayırdedici bir özgürlüğü bulunan herhangi bir başka oyun haline de gelebilirsiniz. Tabii teknik sınırları da unutmamak lazımdır, daha insan hayalgücüne aynen simüle edebilen bir donanım ya da yazılım üretilebilmiş değil, o yüzden sanırım oyunlar her zaman için bizim kafamızdaki beklenenleri karşılamakta en az bir adırm uzak olacaklar.

Öte yandan, Microsoft tarafından piyasaya sürülen Mech Commander 2 ilkinden çok daha iyi, çok daha detaylı tasarlanmış bir oyun, şüphesiz programcılar oyunculardan gelen tepkileri dikkate almışlar. Fakat ilkine göre çok daha iyi

olsa da, bu oyunun da bazı önemli eksiklikleri bulunduğu söylenmek gereklidir. Yine de hakkını yemeyeceğim.

## Üç Boyutlu Dünyalar...

İlk Mech Commander bitmap bazlı grafiklere sahipti, her ne kadar oyun haritalarında belirli bir derinlik olsa da, hersey iki boyutluydü. İkinci oyun ise tamamen 3D grafiklere sahip olacak biçimde tasarlanmıştır, tabii bu durum oyuncuya kamera açısını da istediği gibi değiştirebilme imkanı veriyor. Oyunun grafiklerine diyecek pek bir şey yok aslında, ışık efektlerinden gölgelere dek tüm unsurlar gerçekten iyi kullanılmıştır. Ayrıca seçilen renk paletleri de bir hayli hoş, nedense çoğu 3D oyun üçüncü boyutu vurgulamak için olsa gerek, kullanılan aşırı canlı renkler yüzünden pek gerçekçi görünmezler. MC 2 tasarımcıları çoğunuğu bu hataya düşmemiş gibiler. Tabii bana kalsa biraz daha mat, daha "kirli" renkler kullanılmalıdır, ama bu tamlamam kişisel bir tercih.

Ne var ki bu oyunu tüm grafik detayları açarak oynayabilmek için gerçekten de güçlü bir bilgisayara ihtiyacınız olacak, çünkü MC 2 grafik motoru tam bir canavar. Size cidden güzel grafikler sunuyor, ama bunu yaparken bilgisayarınızı sonuna dek zorluyor da. Nitekim gerçekten güçlü bir bilgisayarınız yoksa oyunun aşırı yavaşmasına şahit olabilirsiniz. Ancak burada sadece frame rate düşüşünden bahsetmiyoruz. Oyun yavaşlamaya başladığında bu herşeyi etkiliyor, ekranındaki imleç dahil, ve sonuç olarak sistem komutlarınızı geç algılamaya başlayabiliyor. Buna ekranındaki birimlerin verdiği



tepkilerin yavaşlamasını da eklerseniz, sık sık saçma sapan sonuçların doğması kaçınılmaz olabiliyor. Neyse ki görev içinde oyunu kaydedebilmek mümkün ancak bu arada oyun yüklemeye gibi olayların da cidden uzun zaman alabileğini belirtiyim.

## Alet İşler, El Övünür...

Gerçek dünyada olsun, oyunlarda olsun, kullanılan herşey aslında bir araçtır ve aslında tüm işleri yapan insanın ta kendisidir. Bu oyunda da işler çok farklı değil. Her ne kadar savaş alanında etrafına ateş saçan 100 tonluk metal canavarlara kumanda ediyor gibi görünse de, aslında sizin kumanda ettiğiniz unsurlar bunları kullanan pilotlar. Nitekim oyundaki araçları seçip işe uygun bir biçimde donatırken, bunları kullanan kişiler de dikkatli seçmeniz gerekiyor. Pilotlar çeşitli sistemler konusunda uzman olabiliyorlar, ayrıca savaşlar geçtikçe daha tecrübeli ve haliyle vazgeçilmez olmaya da başlıyorlar.

Burada ilk oyundan daha gelişmiş bir yapay

## INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • [www.mechcommander2.com](http://www.mechcommander2.com)  
Yapım • Microsoft  
Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • P2-266, 64 MB RAM, 8 MB 3D grafik kartı, 400 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi.





Robotlarınızın yarattığı hasarı yer şekilleri üzerinde hemen görevliliyorsunuz.



Oyunda üs yapmadığınız için ele geçirdiğiniz üsleri gözünüz gibi koruyun.



Mech'lerinize Sensor uzmanlığı vermezseniz uzaktaki düşmanları tanımlayamazsınız.

zeka görüyoruz. Herşeyden önce artık Mech pilotları çatışma esnasında oldukları yerde durup gelen ateşi yemiyorlar, aksine etrafı koşturup atları savuşturmaya bakıyorlar. Ayrıca haritada çeşitli işler için Waypoint belirleyebiliyorsunuz ki bu ilk oyundaki en büyük eksikliklerden biriydi. Fakat yine de bazı sorunlar var, bunlardan biri pilotların bazı konulardaki emirlerini pek takmamaları. Siz uzun menzilli silahları kullanmalarını emretseniz de, çoğu zaman onlar daha fazla hasar verebilmek için düşmanın yakınına sokuluyorlar. Tabii uzun menzilli silahları ancak belirli mesafelerde işe yaradığını düşünürseniz, bunun sonuçlarını tahmin edebilirsiniz. Ayrıca çoğu zaman pilotlarınız gayet inatçı bir biçimde kendilerinden daha güçlü bir düş-

manın peşine takılıp uzaklaşabiliyorlar. Eğer çok dikkatli olmazsanız adamlarınızın kolayca pusuya düşüp darmadağın olmalarını izlemek zorunda kalabilirsiniz. Yine de ilk oyundaki kadar kolay hedef olmuyorlar.

#### Paralı Askerler...

Mech Commander 2 öyle pek ilgi çekici bir senaryoya sahip değil, doğrusu böylesine geniş bir oyun evreninde de konu sıkıntısı çekilebil-

zi durumlarda oyuncu tempusu takip edebileceğini deniden daha yüksek olabiliyor. Programcılar bu durumu dikkate alıp oyunu dondurabilme ve bu arada adamlarına emir verebilme seçeneklerini unutmamışlar. Ne var ki arabirim tasarımları yüzünden bunu yapabilmek hiç kolay değil, ayrıca oyun dondurulmuşken verdiği emirleri ekranда görememek oldukça can sıkıcı. Maalesef bu özelliği oyuna katacaklarlaşı, neden bunu basit ve kullanışlı bir şekilde yapmamışlar,

## «Genel olarak baktığımızda Mech Commander 2'nin ilk oyundan çok daha gelişmiş olduğu şüphesiz bir gerçek.»

yor olması şaşırtıcı. Ancak neyse ki konu pek ilginç olmasa bile senaryonun gidişatını oldukça güzel ara demolarla izleyebilme imkanınız var. Ayrıca görevler de pek fena sayılılmazlar, fakat bence oyunun genel yapısında çok zayıf bir yön var. Tıpkı ilk oyun gibi burada da her görevin her adımını önceden belirlenmiş ve oyuncuda mecburen bu kalıba uymak zorunda. Görevlerde belirli olayların gerçekleşmesini sağlayan çok hassas tetikleyici unsurlar kullanılmış ve bazen oyuncu önceden belirlenmiş yoldan birazlık bile sapsa sonuçlar çok can sıkıcı olabiliyor. Bu durum özellikle bir strateji oyunu için hiç iyi değil, çünkü oylara kendinize has açılardan yaklaşmanız, farklı çözümler bulmanızı mani oluyor. Bu da bir oyunda çeşitliliği sevenlerin çok canını sıkabilecek bir tasarım şekli. Herşeyden önce oyunu bir defa bitirdiğinizde ikinci defa oynamanın bir anlamı kalmıyor.

MC 2 pek kolay bir oyun değil, özellikle ba-

doğrusu hiç bilemiyorum.

Genel olarak baktığımızda Mech Commander 2'nin ilkinden çok daha gelişmiş bir oyun olduğu şüphesiz bir gerçek. Ancak maalesef yine de oyun iyi bir stratejide bulunması gereken esneklik ve çeşitlilikten yoksun. Çoğu oyuncu bunu bir defa bitirdikten sonra büyük ihtimalle bir defa daha oynamak ihtiyacı duymayacaktır. Ayrıca senaryo ve görevler bazı başka oyundarda olduğu gibi akılda yer edici, arkadaş arasında geyiği çevrilesi bir derinliğe sahip değil. Doğrusu benim bekłtlilerimin çoğunu karşılamadı diyebilirim. Ben özellikle strateji türü oyundarda çok daha derin bir senaryo, etkileşimsizlik ve esneklik arıyorum. Bu oyunda bunların pek mevcut olduğu söylemeyecez, ama eğer her türden RTS'yi alıp oynamayı seviyorsanız ve güçlü bir sisteminiz varsa, o zaman bu oyuna ayrılan zaman tümüyle kayıp sayılacak olur.

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

### MECH COMMANDER 2

73

**Grafik** • MC 2 oldukça gelişmiş bir 3D grafik motoruna sahip, haliyle görsel açıdan çok etkileyici bir oyun. Ancak bu durum bilgisayarınızın çok güçlü olmasını gerektiriyor.

**Atmosfer** • Ara sahneler oldukça iyi, ancak senaryo pek akılda kalıcı değil. Oyunda belirgin bir yapıyalı hissi var, fakat yine de genel oyun atmosferi vasıtın üstünde sayılabilir.

**Ses** • Gerek ses efektleri, gerek oyun müzikleri oldukça iyi hazırlanmış. Seslendirme de fena sayılmaz, bu açıdan MC 2'ye pek kusur bulmak mümkün değil.

**Dynamanabilirlik** • Arabirimdeki bazı tasarım hataları oyuncu yüksek tempoluyla başaşmayan bir yarış sergiliyor. Ayrıca görevler zor sayılırlar, ancak stratejik esnekliğin olmaması oyuncuyu boğabiliyor.



Mars madencileri, birleşin!

# redfaction

**A**şağıda çok tehlikeli bir oyun bu, özellikle elinin altında biraz yetki olan ve buluttan bile nem kapan adamlara gösterilmemesi lazım. Neden mi? Oyunun adı "Kızıl Fraksiyon", oyunda büyük bir şirketin açmış olduğu sömürgeye baş kaldırın madenciler var ve üstelik siz bu madencilerden birini canlandıryorsunuz. Üstüne üstlük oyunda adım başı çok ilginç tarzlarında hazırlanmış posterler ve sloganların duvarları süslediği görülebilir. Yani aslında oyunu yapanlar csaktırmadan 1930'lu yıllarda iyiye kendini göstermeye başlamış olan ideoloji çatışmasını oyuna arka plan olarak yansıtımaya çalışmışlar.

### Kızıl Fraksiyon

Red Faction uzun zamanı gelmesi beklediğim bir yapımdır, ve üstelik bir de FPS. Bu yüzden oyunun CD'si Level sınırları içine girdiği anda elimde düştü. Çünkü Sinan daha önceden bu oyunu bana ayırmayı kendisine "HROOAAARRGGGGHHH!!!" şeklindeki nazik ricamı kırmamış ve oyunu bana vermem karanlığı almıştır. Ve fakat doğrusu bu kadar israr etmemeye deydi mi, bakın orası pek bileydim. Çünkü Red Faction çok kötü olmasa bile, şu zamanda en azından benim gibi derin beklenenler olan oyuncuları tatmin edebilecek bir yapımlı olmadığını ortaya koydu.

Peki nedir bu oyunun olayı? Aslında senaryo neredeyse Arnie amcasının en iyi filmlerinden biri olan Total Recall ile arak derecesinde benzerlik gösteriyor denenebilir. Oyunun kahramanı olan Parker, Dünya'daki hayatından sıkılıp biraz kafasını toplamak için Mars madencilerinde çalışmaya gitmiş bir elemandır. Tabii bir insanın tatlı amacıyla madencilik yapması ne denli inandırıcı bileydim, ama zaten suratını görünce Parker'ın pek zeki bir kardeşim olmadığını siz de anlayacaksınız. Sonuç olarak eleman biraz macera yaşamış diye Mars'a gelmiş ve Mars'a gelmesine ama, 3 ay sonra elini alına vurup "Ula ben ne poh yidim?" diyor. Çünkü

Mars kolonilerinin yönetimini neredeyse tamamen elinde tutan Ultor adlı şirket ora halkın nim nüm inletsmektedir, sinekten yağı okançasına sönürmektedir. Üstelik ortada bir de veba olayı vardır ve Eos diye birinin örgütlediği asiler sık sık kargaşa çıkarmaktadır.

### Half-Recall ya da Total-Life?

Tabii insan tüm bu olayları gördükçe akına Total Recall ve Half-Life senaryoları geliyor. Haliyle olaylara uzaylannı karışmasını, büyük ve altından kalkılmaz dalaverelein ortasında kalmayı bekliyorsunuz. Ama

### INFO-BOX FPS

Bilgi İçiç - [www.volition.com](http://www.volition.com)

Yapım - Volition

Dağıtım - THQ

Minimum Sistem - P2/300, 64 RAM, 16 MB grafik kartı,

Multiplay - Var



Yolun sonuna geldin ahbab!



Düşmanlarınız tetiklendiklerinde harekete geçiyorlar.



Çevrenin yükümlülük olması sadece makaj amaçlı kullanılmış.

tüm olandan yaşı ve buruşuk bir herifin sorumlu olduğunu öğrenip oyunun büyük bölümünde o dingilin ve yarattığı eciş büçüs mutantların peşinden koşmak zorunda kaldığınızda hanesiniz de şönyör. Zaten senaryo hem arak, hem de zorlama olunca oyunun atmosferi bir hayli düşüyor. Şahsen oyna çok hevesli başlamış olmama rağmen, geçen dakikalar beni oyna istindirmek yerine iyice soğuttu. Zaten oyun pek büyük sayılmaz, bol bol mola verseniz bile ortalama 8-10 saatte bitirirsınız.

Ancak hemen şunu da belirtiyim ki oyunu zayıflatın tek etken senaryo değil. Mesela grafikleri ele alalım, bu oyun yaklaşık olarak üç senedir yapılmakta, ama grafikleri pek o kadar iyi sayılmaz. Grafik motoru yetenekli olsa bile haritaları hazırlayan elemen bundan faydalananı pek becerememiş. Mesela oyunun büyük bir kısmı daracık tüneller, içi oldukça çiplak olan ortamlarda geçiyor. Üstelik çevre tasarımda kullanılan kaplamalar da pek öyle iyi seigmemiş ki bu da en mükemmel grafik motorunu bile rezil etmeye yetecek bir unsurdur.

#### Geo-Mod Dedim Size!

Bu oyunun en ilgi çeken ve beklenen taraflarından biri de Geo-Mod adı verilen yeni bir teknoloji içerecek olmasındır. Bu yeni teknoloji sayesin-

#### RED FACTION

60

**Grafik** • Oyunun grafikleri günümüz FPS'lerinin biraz daha altında kiyor. Bunda orijinal motorun eski olması kadar kullanlan kaplamaların da oldukça vasıt olması büyük rol oynuyor.

**Atmosfer** • Maalesef oyun kendini biktirerek seyyede tekrar ediyor ve çoğu zaman gördüğünüz yenilikler sıktıntı geleceğin denli heyecan verici de olamıyor.

**Ses** • Özellikle karakter seslendirmeleri çok açıklı diyebilirim. Ses efektleri de coğulukla vasıtın pek üzerine çıkıyor. Süphesiz bundan çok daha iyi yapılabiliirdi.

**Dynamiklik** • Tipik FPS, Doom oynadysanız bunu da oynayabilirsiniz. Ama Doom kadar zevk alabilir misiniz, o ayrı konu.

de oyun alanındaki herşeyin yapısını gerçek zamanlı olarak deform edebilirsiniz. Bu kısaca şu anlamda geliyor, camları kırabilir, duvarları patlatabilir, tavanı çökertebilirsiniz. Ve bu özellik gerçekten de oyunda mevcut. Ancak gelin görün ki beklediğimin tam aksine, yapımcılar bu teknigi oyunun gidişatını ciddi bir biçimde etkileyeceğeskide kullanmadılar. Yani bir sütunu kırıp tavanı üzerinde gelen düşmanın tepesine çö-

bir kurşun yer yemez arkalarını dönüp kaçmalan, üç metre koştuktan sonra da dönüp tekrar saldırmaları. Üstelik bunu yaparken bir de utanmadan "Ateş etme abi, valla silahsızım!" ya da "Yav ben senin tarafındanmdım!" gibi saçılı laflar etmeleri, en cefakar eşeğin bile sudan iyice tıksınmasına sebep oluyor. Sonuç olarak neredeyse tüm çatışmaların birbirine benzemeye ve bir zaman sonra da iyice baymaya başlıyor.

**«Zaten oyun pek büyük sayılmaz, bol bol mola verseniz bile ortalama 8-10 saatte bitirirsınız.»**

kertmek, ya da uzay gemisinin bir penceresini patlatıp içerdekileri uzaya savurmak gibi şeyler yapamıyoruz. Yapımcılar bu özelliği oyunda söyle süs niyetine kullanmışlar ki, insan ister istemez neden bu teknolojiyi ortaya koymak için bu kadar emek harcadıklarını merak ediyor. Üstelik oyuncuların haritaları darmadağın edip sonra da olmadık bir yere çakar oyunu çökertmemeleri için olsa gerek, oyunun hemen her yerinde "hassar verilemez" türden kaplamaları kullanılmış. Eh, ne anladım ben böyle teknolojiden?

#### Ateş Etme Abi!

Ne var ki oyunda şu ana dek söylediğim hiçbir unsur beni karmaşık çikan karakterler kadar giok etmedi. Öncelikle oyundaki hareket eden hemen her unsurun gerek tasarım, gerek animasyonların kelimenin tam anlamıyla odun gibi. Ancak bundan da kötüsü karşınıza çıkan düşmantan hemen hiçbirinde "yapay zeka" denen şeyden eser yok. Çok çeşitli düşman sınıfları var tabii, ancak bunlar coğulukla belirli olaylarla harekete geçiyor, adeta havadan düşmüş gibi etrafta oluşuyor ve çoğu zaman ellerindeki silah türüne göre önceden belirlemiş bir saldırdı uyguluyorlar. Mesela oyunun en başındaki çift polisler ateş yemelerine afırdımadan, kendilerini öldürdüğe dek üzerini koşuyorlar. Daha ilerideki ağır zırhlı ve füzeyle donanmış bir elemen ise yerinden bir milim kılmalıdırın koridorun dibinde put gibi durabiliyor. Bundan da kötü olan ise düşmanların istisnasız

#### Su Cipten Bir Tane Olsas...

Oyunda başarılı olan hiçbir şey yok mu peki? Asında var, hem de bir FPS'de en aklınıza gelmeyecek detayı oldukça başarılı halletermişler. Ne mi? Araç kullanmak. Evet, oyunda denizaltıdan uzay gemisine, cipe ve hatta Total Recall'dan arak maden kazı aracına dek bir sürü aracı kullanabileğorsunuz. Ancak maalesef oyunu tasarlayanların hayalgücü eksiksliğinden bu araçlar da nasiplerini almışlar. Şöyle ki, araçlar gayet iyi, gayet hoş, ancak onları kullanabileceğiniz alanlar da tipki diğer mekanlar gibi daracık tünellerden ibaret. Yani uzay gemisini alıncı söyle alıktan bile olsa Mars直径 üzerinde uçuşu çökmek gibi bir olımız oluyor. Çoğu zaman araçlarla geçtiğiniz yerleri koşarak ya da yüzerek bile geçebilirsiniz. Ve daha da kötüsü oyunun Multiplayer kısmı da çok yetersiz olmuş, haritalar az ve özensiz, ayrıca multi oyunda o araçlardan faydalana imkânınız da yok. Halbuki olsa gerçekten çok sağlam, çok eğlenceli olurdu.

Neyse, uzun lafın kısası, Red Faction o kadar bekledikten sonra beni hayal kırıklığına uğratmış olan bir oyun. Görünen o ki oyunun motorunu yazmaktan senaryo ya da art olayına pek zaman kalmamış. Tabii piyasaya çıkan her FPS'yi tüketenlerin buna da balıklama dalaçagini biliyorum. Ama benim için Red Faction'u bir defa bitirmek bile fazlaydı. Bir kere daha oynamaya pek niyetim yok. ●

Mad Dog | what.a@dog.iam

# Pool of Radiance

## RUINS OF MYTH DRANNOR

Beklediğimize değil mi, değil mi emin değiliz; ama yeniden Myth Drannor'a girmek çok güzel bir duygudur.

**T**am 14 yıl...evet tam 14 yıldan sonra elime ikinci Pool of Radiance'ımı aldım. 14 yıl önce SSI bu FRP'yi piyasaya çıkardığında o zamanlar için bir devrimdi. FRP oyuncuları bu seri ile gelişti. Forgotten Realms'ı konu alan bu seriden başka birde Krynn serisi vardı. Bu iki seri Eye of the Beholder piyasaya çıkışına kadar standartları oluşturuyordu. İlk grafik ara birimli ve iyi bir oynanışa sahip, yalnızca çöp adamlardan oluşmayan ya da yazılı metine dayalı olmayan FRP'lerdi bunlar. Ve şimdi yeniden o dünyaya geri dönüyoruz.

### Bakalım yeni neler var

Hiç Myth Drannor adını duyduğunuz mu? Bu şehir terk edilmiş kocaman, kadim bir dungeon'dur. İçinde her maceracının kalp atışlarını hızlandıran hazine ve ancak kabuslarınızda görebileceğiniz canavarları barındırır. Biz de ilk oyunda kurtardığımız şehir olan Phlan'dan buraya teleport oluveriyoruz. Şimdi buraya kadar

senaryo tamam da buralarda bir takım aksaklılar var bence. Bizim girdiğimiz teleport grubumuzu, Elminister'in Myth Drannor'da olan biteni anlayıp kötülüğün kaynağını kurutması için gönderdiği grubun son savaşından hemen sonrasına gönderiyor. Birinci sorun: Myth Drannor'a öyle herkes girip çıkamaz. Çünkü şehri koruyan askerler içerisindeki kötüükleri içinde dışarıdaki tecrübesiz maceracıları ise dışında tutmak için vardır. Bunlar nerede? İkinci sorun: Myth Drannor gibi çok tehlikeli bir yerde birinci level bir grubun kurtulma şansı sıfırdır. Bizim adamlarımız ise daha ilk level dungeon'a inip etrafi söyle bir gezdireklerinde +3'lük silahlara sahip oluyorlar. Bu ne mantıksız bir senaryo bu ne mantıksız bir hazineavidir?

Size tavsiyem sisteme alışmanız için tutorialı oynamanızdır. Çünkü sistem şu son zamanlarda şartı bir hayli yükselten Baldur's Gate'in sisteminden farklı ve alışmanız için biraz zaman gerekebilir. Karakter yaratımında Half Orc gibi



yeni irklar ve Monk ve Barbarian gibi yeni sınıflar mevcut. Her irkin ve sınıfın kendine göre avantajları ve dezavantajları var. Ayrıca her sınıfın kendine has saldırı tüpleri mevcut. Karakterlerinizden birisini grubunuzun lideri olacaktır ve diğerleri onu takip edecekler. Dört kişilik grubunuzda, ki bu grup en fazla altı kişi olabiliyor, mutlaka ama mutlaka bir hırsız bulunmalı. Oyunındaki bir çok sandığı açmanız, gizli kapıları bulabilmeniz ve tuzakları etkisiz hale getirebilmeniz tamamen bu karakterinize bağlı. Karakterinizi yaratırken ve oyunun tümünde 3rd Edition kurallarına uyulmuş.

### Gıçır grafikler ve efektler

Oyunda herşey 3D yapılmış ve grafikler ayrıntı olarak hiç fena değil. Fakat buna karşın işler biraz aceleyle gelmiş olmali ki daha ilk dungeon'da bile bazı kaplamalar eksik kalmış. Bir duvara bakıyorsunuz gerçekten duvara benziyor, ötekine bakıyorsunuz yalnızca gri bir boşluk. Fakat ateş veya su gibi efektler ise gayet başarılı. Özellikle büyük efektlerine bayılacaksınız.

### INFO-BOX ROLE PLAYING

Bilgi İçin • [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)  
Yapım • Stormfront Studios  
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII 400, 64 MB RAM, 3D Ekran Kartı

Multiplay • LAN, Internet





Oyunun en büyük güzelliği büyü efektleri.



Hay Allah! Güneş gözüğü mü taksaydı acaba?



Büyücümüz yine ortağı yakmaya hazırlanıyor.

Bulduğunuz yeni eşyaları identify etme gibi bir derdiniz yok çünkü hepsi otomatik olarak identify edilmiş bir halde elinize geçiyor. Fakat bu eşyaları inventorynize yerleştirirken biraz aklınız karışacak. Çünkü inventory yönetimi çok zor. Oyundaki programlama hataları yüzünden eşyalarınızı yerleştirirken zorlanacaksınız. Ayrıca yaratıkların grafikleride biraz başı boş kalmış. Yani bir orc ile Orog arasındaki fark yalnızca kal-



## «Oyunun sistemi Baldur's Gate'in sisteminden farklı ve alışmanız için biraz zaman gerekebilir.»

kan ve elindeki silah ile renk farklılığından belli oluyor. Bu ufak ayrıntılar dışında grafik yapıları aynı. Yani programcılar üşenmişler ve her yaratık için yeni grafik yapmamışlar. Oyunun ses efektləri ve müzikleri ise bir başka felaket. Müzikleri ve sinematik efektləri kısa süre sonra rahatsızlık duyarak kapatacağınızı eminim.

### Savaşlar

Herşeyden önce oyunda bir DM (Dungeon Master) espri var. Yani gizli bir kapı bulduğunuzda ya da bir kapının ufak penceresinden içeri bakığınızda neler olup bittiğini size bir DM söyleyor. Düşmanlarınızı gördüğünüz anda eğer siz önce davranışın herhangi bir düşmanın üzerine kiklerseniz savaş başlıyor. Eğer siz yapmazsanız zaten onlar yaklaşınca gene savaşıyorsunuz. Her turnde kimin önce hareket edeceğini sol üstte çıkan çubuktan görebilirsiniz. Böylelikle stratejinizi belirleyebilirsiniz. Oyunda büyük yapmak ya da silah değiştirmek için ise karakterlerin üzerine tıklayıp çıkan menüden yap-

mak istediğiniz seçiyorsunuz. Fakat genelde menülerde ne aradığınızı buluncaya kadar zaman geçebilir. Bu yüzden devamlı kullandığınız menüler açmak için klavyedeki kısa tuşlarını kullanın. Böylece çok daha hızlı olacaksınız. Ayrıca basit savaşlarda daha çabuk bitecektir.

Karakter özelliklerinizde her üç leveldə bir 1 puanlık bir değişim yapabiliyorsunuz. Ayrıca özellikleriniz özel eşyalarla 20 hatta 30 lara kadar çıkabiliyor. İntelligencesi yüksek olan karakterleriniz daha çabuk level atlayabiliyor. Fakat bir ırka uygun olmayan herhangi bir sınıfa sahipseniz bu durumda da karakteriniz tecrübe kazanırken belli bir oranda ceza alabiliyor. Savaşlarda mızrak gibi silahlar kullanan karakterler daha uzaktan düşmanlarına vurabiliyor. Ayrıca tüm oyun boyunca etrafındaki eşyaları parçalayabiliyorsunuz fakat bu eşyaların üstüne çıkmak gibi bir avantajınız yok. Yine de arkadaşlarına geçerek barikat olarak kullanabilirsiniz. Bu arada oyun yalnızca C sürücüsüne kurulabiliyor ve Uninstall'unda hata var. Bunun için

sitesinden mutlaka yamasını indirmeyi ihmal etmeyin.

Elimdeki yeni oyuna gelince: Sizi bilemem ama ben Ubisoft hangi oyuna elini atsa eskitini aratacak gibi geliyor bana. Oyun FRP fanatikleri için ilgi çekici olabilir çünkü masaüstü havasını bir nebe yansıtıyor. Fakat eğer bir bilgisayar FRPci iseniz o zaman alışıcaya kadar can sıkıcı gelebilir. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

### POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

72

**Grafik** • Zayıf yönleri var. Üzerinde daha çok çalışılabilir. Grafikerler biraz tembellik etmişler.

**Ammo** • Oyun bu konuda gerçekten iyi ama efektlerle desteklenmediği için biraz zayıf kılıyor. Genede etkileyici.

**Ses** • Hiç olmamış. Sizi eğlendirmek ya da gaza getirmekten daha çok rahatsız ediyor.

**Oynamabilirlik** • Savaşları isteğimizde gerçek zamanlı olarak oynayabileseydik daha iyi olurdu. Ayrıca menülerle boğuşmaktan sıkılabilirsiniz. Fakat aldiğiniz questler güzel düşünülmüş.

## KAPIŞMA Pool of Radiance, Baldur's Gate 2'ye Karşı

### Pool of Radiance

<b>Karakter yaratımı:</b>	3rd Edition kurallarına göre. Karakterinizde mutlaka bir taraf çok zayıf oluyor.
<b>Etkileşim ve serbestlik:</b>	Haritayı istediğiniz şekilde bitirebilirsiniz. Çok fazla karakterle iletişim yok.
<b>Senaryo:</b>	Bir takım boşluklar ve eksiklikler var. Çok esnek değil. Daha iyi olabilirmiş.
<b>Zindan haritaları:</b>	Çok büyük haritalar var. Yolunuzu bulmak çok zor.
<b>LEVEL NOTU:</b>	%72

### Baldur's Gate 2 (%97)

Daha dengeli karakterler yaratabiliyorsunuz. AD&D'den farklı ama alıştırması kolay bir sistem.
Etkileşim çok yüksek fakat oyunda mutlaka senaryoya sınırlanmış durumdayız.
Son derece sağlam ve çok ayrıntılı. Tüm yazıları okursanız orta kalınlıkta bir kitabı bitirmiş oluyorsunuz.
Genelde tek yönlü ve çok kanıksız olmayan haritalar. Bulmacaları da çok besit.
%97

### KAZANAN

Baldur's Gate 2
Baldur's Gate 2
Baldur's Gate 2
Baldur's Gate 2

# shogun

## mongolinvasion

Daha fazla savaş, daha çok ceset demektir...

**S**avaş başa bela bir olaydır. Yaptığınız herşeyi yıkar, sevdığınız herkesi öldürür, yaşamı cehenneme çevirir. Politikacılar savaşı çok severler, çünkü kendileri cepheye gitmek zorunda değillerdir. Ve biraz çaba sarfedin sorunları kendileri çözmezken yerine, "Size savaş aştıklayın!" diye bağırarak olacakların faturasını savaş meydanında ölecek askerlerin ve acının büyük kısmını çekecek sivil halkın adına kesmeyi daha kolay bulurlar. Tabii savaştan karnı doyan başkaları da yok değildir. Bunlar kelimenin tam anlamıyla "leş kargası" gibi yaşırlar, karınlarının doyması için etrafın ceset dolması gereklidir. Maalesef bu tür yaratıklar varlıklıyla güzel dünyamızın yüzeyini ezden beri kirletmişlerdir, insanoğlu yaşadığı ve göz yumduğu sürece de buna devam edeceklerdir.

Neyse, tabii savaşı bu kadar seven bizlerin durmadan savaş konulu oyunlar oynamak istemesi de pek şaşırtıcı değil. Ve piyasada strateji oyunları konusunda bir sıkıntı yaşandığı da pek söylenenemez doğrusu. Ancak her strateji her oyuncuya hitap etmez. Bazıları konusunu bilimkurgudan değil de, gerçek tarihten alan ciddi oyunları oynamayı sever. Şahsen iyi kotarılmış ve insanı teknik ayrıntılarda boğmayan tarihi oyunları ben de severim. Ancak her zaman bu türden bir oyun rastlamak mümkün olamıyor. İşte tam burada devreye Shogun giriyor. BUNDAN bir yıl kadar önce piyasaya çıkan Shogun, Orta Çağ dönemi Japon derebeylerinin birbirileştiğinde savaşlarını konu alıyordu. Oyun o kadar iyi tepki aldı ki, bir yıl geçmeden bir ek görev pakedi olan The Mongol Invasion piyasaya çıkarıldı.



### Katana Dediğin Kılıçtır...

Shogun: Mongol Invasion ek görev pakedi pek çok yenilik içeriyor. Ancak bu yeniliklere geçmeden önce Shogun'u daha önce oynamamış olanlar için genel oyun yapısını kısaca özetalayelim. Shogun hem sıra tabanlı hem de gerçek zamanlı

tamamliyorsunuz, bundan sonra hareket diğer beyllere geçiyor. Herkes emirlerini veriyor ve tabii ki diplomatik durumlara göre yer yer savaşlar gerçekleşiyor. Eğer birlikleriniz düşman birlikleriyle temasla geçmişse savaş başlıyor ve takıtkı savaş ekranına geçiyorsunuz. Burada işler

### «Morali aşırı bozulan ve yorulan birlikleri geri çekmezseniz onlar kendiliklerinden kaçmaya başlarlar.»

strateji olarak tasarılanmış bir oyun. Ana harita tüm Japonya'yı gösteriyor, ülke derebeyleri arasında paylaşılmış durumda. Her bölgenin konumu ve üretebilediği özel ürünler açısından belirli bir durumu var. Bazı bölgeler daha fazla altın kazandırılabilirken, bazı bölgeler yetişirebildikleri özel savaşçı sınıflarını yönetimdeki beyin emrine sunabiliyorlar. Bu haritada hem bölgelerinizdeki çeşitli binalar ve birimlerin üretim emirlerini veriyor, hem de satranç taşı şeklinde görünen ordularınızı bölgeler arasında hareket ettirebiliyorsunuz. Her birlik altmış kişiden oluşuyor, sayısı eksilen birlikler arasında adam transferi yapabilmek mümkün. Bir birliği başka bir beyin topraklarına gönderdiğinizde bir sonraki hareket döneminde çarışma gerçekleşiyor.

gerçek zamanlı olarak yürüyor. Savaş öncesindeki kısa bir arada savaş alanını görebilir ve taktik önemi olan noktaları mimleyebilirsiniz. Ayrıca yine savaş başlamadan birliklerini formasyona sokabilir, onların davranış tarzını belirleyebilirsiniz. Bu oyunda dikkat etmeniz gereken en önemli husus moral ve çevre şartlarının savaşa olan etkisinin son derece büyük olduğunu. Morali aşırı bozulan ve yorulan birlikler siz zamanında geri çekemezseniz onlar kendiliklerinden kaçmaya başlarlar. Bu da kesin yenilgi demektir.

### Beygir Dediğin Bildiğimiz Attır...

İlk Shogun'un görevleri tüm Japonya'yı kendi bayrağınız altında toplamanızı gerektiriyordu. Ancak Mongol Invasion siz nispeten savunma da bırakacak bir görev pakedi, çünkü burada ülkeyi Moğol akıncılarına karşı savunmaya çali-

#### INFO-BOX RTS

Bilgi İçin • [www.westwood.com](http://www.westwood.com)  
Yapım • Dreamtime Interactive  
Distribütör • Aral İthalat (0212) 261 76 89

Minimum Sistem • P2/300, 64 RAM, 8 MB grafik kartı.

Multiplay • Var.



Yari-Ashigaru'lar bütün orduların bel kemiğidir.



Gerçek savaşlarda olduğu gibi súvariler, çok önem taşıyor.



Kuşatma, saldırın için daima ağır kayıplarla sonuçlanır.

şiyorsunuz. Bu arada Moğolların gayet sağlam geldiklerini söylemem bilmem gerek var mı? Tabii ek görevin getirdiği yeniliklerden biri olarak isterseniz Moğol tarafını da seçebiliyorsunuz. Moğolların altı temel ünitesi var, bunlar sayıca az olmalarına karşın oldukça esnek birimler. Bu sayede savaş alanında bunları farklı görevlerde rahatlıkla kullanabiliyorsunuz.

Ek görev pakedi Japonlara yeni birimler kazandırmış, kazandırmamış değil. Ne var ki bu yeni birimlerin çoğu ya çok etkisizler, ya da bu denli gerçekçi bir oyuna uymayacak denli güçlüler. Mesela Crossbow birimleri inanılmaz derecede etkisizken, Kensai savaşçısı tek başına düşman birliklerini dağıta dağıta gidebiliyor. Ek görev paketleri içinde getirdiği yeni birimler açısından daha dengesiz başka bir oyun daha görmedim diyebilirim.

## SHOGUN: MONGOL INVASION 79

**Grafik** • Grafikler orijinal oyuna oranla biraz daha iyi, özellikle savaş alanındaki birimleriniz daha seçilebilir.

**Atmosfer** • Savaşlar oldukça çetin ve insan kendini rahatlıkla kaplıyor. Ama yanılmayın, bu zaman alan bir oyun.

**Ses** • Özellikle müziker oyuna çok şey katıyor ve çok güzel hazırlanmışlar. Ses efektleri ise biraz daha iyi ama yine de bir zaman sonra tekdüze bir hal alabiliyor.

**Oynanabilirlik** • Kolay seviyede oynarken de pek sorun yok, ancak yapay zekayı tam açığınızda şıpır şıpır terleyeceksiniz. İnanın terleyeceksiniz.



### Savaş mı İstiyorsunuz?

Oyunun genel grafik yapısında pek fazla bir değişiklik yok, ancak artık savaş alanındaki birimler daha seçilebilir, daha hoş görüntüleniyorlar. Ek görev pakediyle birlikte gelen müzikler ise kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Bunlar ayrı bir modül halinde kuruluyorlar ve her klan için ayrı müzikler kullanılmış. Ancak neden bunları MP3 değil de WAV formatında hazırlamışlar, onu anlayamadım. MP3 formatında olsa daha az yer tutardı bu dosyalar.

Neyse, oynanabilirlikteki en büyük gelişme ise sadece savaşmak isteyen, üretimle vakit kaybetmekten nefret eden oyuncuları hoşnut edeceklerdir. Eğer isterseniz standart Campaign yerine görev tabanlı oynamayı seçerek sadeceavaşlarla uğraşabilirsiniz. Bu arada artık birlik-

lerinizin zırh ve silah kalitesini de iyileştirebiliyor olmanız ayrı bir güzellik olmuş.

Multiplayer ise eklenen yeni modlarla daha çekici bir hale getirilmiş. Bu oyunu Internet üzerinde ya da kafelerde oynayan var midir bilmiyorum tabii, ama eğer kafaniza uygun birkaç arkadaş bulursanız bir deneyin derim. Sonuç olarak zaten oldukça iyioken, genel olarak daha da iyileşmiş bir oyun bu. Eğer karşınızda zeki bir düşman istiyorsanız yapay zekayı kökleşip oynamayı deneyin, sonuçlara gerktende çok şaşıracaksınız. Ancak eğer oturaklı ve gerçekten de dikkat isteyen stratejiler sizi sıkıysa, o zaman daha çok C&C tarzı oyunlara dönmenizi tavsiye ederim. ©

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





# nhl2002

Bu oyunu oynadıktan sonra sizler de buz üstünde kaymak isteyeceksiniz

**B**uz hokeyi ülkemizde pek yaygın bir spor olmamasına rağmen, EA Sports NHL'i her sene oyun dünyasının en iyi buz hokeyi simülasyonu olarak hazırlayıp, bu oyunu ülkemizde de sevdiriyorsa bu yaptıkları iş gerçekten kaliteliidir. NHL de bana göre, FIFA gibi her geçen sene biraz daha makyajlanıp piyasaya sürüyor. Fakat en azından NHL daha dar bir alan da geçtiği için, yapılan en küçük grafik değişikliğini bile rahatça fark ediyoruz. Genellikle bu makyajlanma bir patchmış gibi gözüme çarpıyor, Fifa'da olduğu gibi.

NHL 2002, geçen seneki versiyona oldukça benzeyen, anlayacağınız geçen yıl oyunu sevenler ve zevkle oynayanları bu sene de eğlenceli bir

madınız görevleri) yerine getirdikçe puan alırsınız. Bnlardan görevlerden akıma gelen ilk beş tanesini yazıyorum: Maçın ilk şutunda gol atmak, bir oyuncu ile 1 maça 3 gol atmak, bir sezon boyunca bir oyuncu ile 20 gol atmak, 1 periyotta kaleye 10 şut atmak, 1 periyotta 10 pas yapmak. Bnlara benzer daha bir sürü göreviniz var ve bunların çok daha zorlarını yapılıcka büyük puanlar alacaksınız, bu puanları NHL kartlarına yatırıcasınız ve bu NHL kartları sizlere daha iyi oyun, daha zevkli oyun ve daha kolay yapılabilen görevler olarak geri dönecek. (kendimi bir banka müdürü olarak müsterisi ile konuşuyormuş gibi hissettim)

"Birbirinden güzel yenilikler ise NHL 2002'i

plan en önemli değişiklik ise bence FIFA'daki defansın arkasına atılan ara topları NHL'de de gerçekleştirebilmemizi sağlayan diskî yerden 15-20 santimetre kaldırarak yaptığımız vuruşlar. Böylece diskîn rakip oyuncuların sopalarının üstünden geçmesini sağlıyoruz. Bu vuruşu pas tutsuna normalden biraz daha fazla basılı tutarak yapabiliyoruz.

NHL'de, gerçek hayatı gördüğüm gollerin aynalarını atmak için çok uğraştım ve bunda başarılı oldum. Bence bir spor oyununda olması gereken en önemli özellik budur. Ancak bu gollerî denerken arada hiç olmaması gereken gollerî de attım. Hele neredeyse 0 derecede yakın bir açıdan önümde 1 defans oyuncusu ve kalede kaleci varken attığım şutların gol olmalarını çok yadırgadım. Bu kadar kusur her oyun da (kadı kızı mıydı yoksa?) olur. Oyuncuların hareketleri daha bir akıcı olmuş. Bir oyuncu topu arkası dönükken aldığından, önüne dönüşü son derece gerçekçi olmuş.

### Adam kaptı gidiyor !

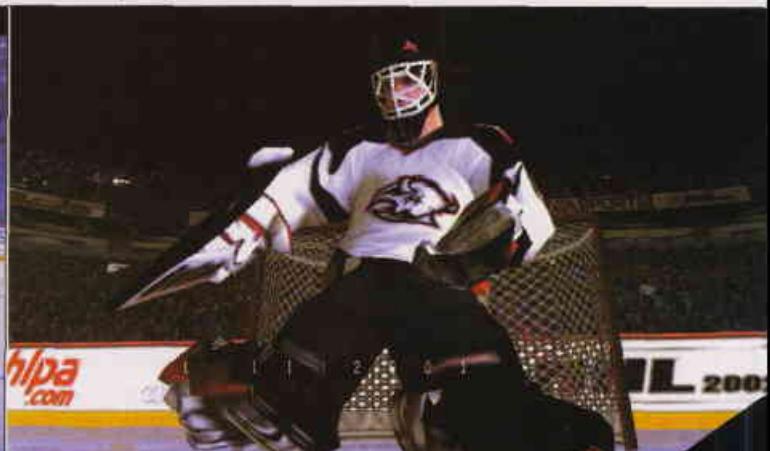
Yeni breakaway (buz hokeyinde kaleci ile karşı karşıya kalınan pozisyonu bu ad veriler) kamerası son derece güzel bir düşünce olmuş. Bu kameralaya geçtiğiniz anda oyun yavaşlıyor ve

### INFO-BOX SPOR

Bilgi İçin • [www.ea.com](http://www.ea.com)  
Yapım • EA Sports  
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • PIII 650, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi.

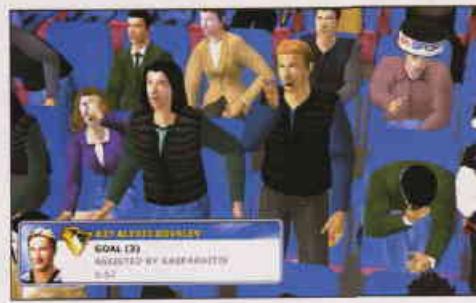




● Lemieux yine klasikleşmiş gollerinden birini atarken.



● Şşş, Osman abi bak hakem amca ceza verecek, ayrılin ya lütfen ya.



● Seyirciler Fifa'ya göre daha bir gerçekçi ve böyle de olması gereklidir.



de kendi adamınızı kalp atış seslerini dinliyorsunuz. Bu kamera ile karşı karşıya pozisyonlarının tadı bir başka oluyor. Yeni save ve hit kameraları, çok kritik ve güzel şutlarda / kurtarışlarda kalenin üç değişik açısından kurtarıcı ekrana getiriyor. Bunlar da oyuncunun atmosferine büyük katkıda bulunuyor. Fakat bir süre sonra her yarımdakikada bir bu yavaş çekim kurtarıları tekrar tekrar izlemek insanı bayır. Bu yüzden save ve hit'lerin tekrarlarını Options'dan değiştirensiz daha iyi olur.

Biraz da yapay zekadan bahsedebek olursak, yeterli olduğunu fakat mükemmel olmadığını belirtmerniz gereklidir. Kaleciler bazen yakınlarına düşen diske doğru hareketlenmiyorlar ve sizin bir oyuncunuz oraya varana kadar bilgisayar gol atmış olabiliyor.

Aynı şey bilgisayarın kalecisi için de geçerli ve siz de bu şekilde bedavadan goller atabiliyorsunuz. Zorluk seviyelerinde beginner çok kolay, 15-0 civarlı skorlarla yenebiliyorum bilgisayar. Easy zorluk seviyesinde maçlar kırın kırana geçiyor genelde kazanıyorum, ama medium'da kırın kırana geçen maçlarda kaybeden hep ben oluyorum. Difficult'ta ise benim için bilgisayar yenmek sadece NHL kartları ile



mükemmek olabilir.

Bir başka küçük sorun ise bazen diskin kontrolünden olduğunu sandığınız bir anda karşı taraf disk kapmış ve ters yönde ilerlemeye başlamış oluyor. Bunun başında sebebi disk kontrolü için yapılmış olan daire. Bu daire çok koyu ise disk kontrolünüz mükemmel yakın demektir, ayrıca disk ne kadar kontrolünüzde tutarsanız, kaybetmeniz o kadar zor oluyor. Disk kontrolü zayıf olanların altındaki daire ise açık renk ve bu disk sizde değilken de hemen hemen aynı renk. O yüzden disk sizde mi yoksa değil mi karıştıryorsunuz.

#### Dur ben onu bir indireyim

NHL kartları ile yaptığım bir yarı final maçına değinmeliyim, bu şekilde NHL kartlarının ne kadar önemli roller üstlendiklerini anlatabiliyorum. En zor seviyede oynuyorum, oyuna başladığım an daha evvel topladığım kartlar ile buz üstüne çikan bütün oyuncularımı tek tek Hero (Kahraman) yaptım. Rakibin 2 en iyi oyuncusunu nezle olmalarını sağlayarak oynatmadım. Defanslarındaki en iyi adamı çok güçsüz bir hale getirdim ve de oyuncu içinde kendime 2 tane beleş penaltı kazandırdım (Penaltı = breakaway). Bütün bun-



ları yapmama rağmen maçı sadece 4-1 kazanabildim. Bunun benim kötü oynayışından kaynaklandığı düşünülebilir fakat etrafımdaki arkadaşlarım da bana bu konuda katılıyorlar: "Difficult'ta oynamak ÇOK ZOR, özellikle de gol atmak"

Sonunda geldik en can alıcı noktaya: Grafikler. Hayatında gördüğüm en gerçekçi grafiklerin -spor oyunları içinde- NHL 2002'ye ait olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Hele maça ilk başlarken oyuncuların soyunma odalarından çıkışları ile maç başlayana kadar geçen zaman arasındaki grafikler ve atmosfer mükemmel. Takımınız sahaya çıkarken seyirciler onlara dokunmak ve imza almak için tribünlerden eğiliyorlar.

Kısaca NHL 2002'nin şimdiden yapılmış en iyi buz hokeyi oyunu olduğunu, grafik ve oynanabilirliğinin daha arttırdığını görüyoruz. Buz hokeyiyle çok ilgili olmama rağmen oyuncu yeni versiyonunda kendini daha da çok sevdirdi bana. Bu oyunu alın ve oynamayın da yanında yatin. .

Can Kori | can@level.com.tr

#### NHL 2002

90

**Grafik** • Her zaman grafik bakımından en üst düzeyde olan EA oyunudu, bu geleneğini sürdürdüyor.

**Atmosfer** • Bir hokey maçında yaşanabilecek bütün olaylar ve fazlası bu oyunda.

**Ses** • Gayet gerçekçi ses efektlerine sahip bir oyundur, fakat çok üst düzeyde olduğunu söylemek zor.

**Dynamabilirlik** • Kurallara alıştığınız zaman başından ayrılmayacağınız kadar kolay ama en zor seviyede yenmek imkansız gibi.



● NHL Kartları oyuna daha önce görmedigimiz yeni ve ilginç bir boyut katıyor.



● Demin ki kavgada dayak mı yedin? Gel sen 5 dakkada kenarda dinlen.



# mystery ofdruids



Bir tutam mizah, bir tutam da gizem.. Druid kazanında sizin için karışıyor olacak.

**C**ağlar boyunca bir sürü denemeler, de-neyler ve ayinler yapmış olsa da şimdilik sadece yaşı ve yapısı bilinmekteydi Stonehenge'in. Stonehenge'deki taşların karakteri, yapısı ve konuş düzeni onun güneşin bir tapınağı olduğunu gösterir; çünkü yazın ortasında güneş doğarken ışığı en verimli şekilde bu mimik tapınağın tam ortasında yoğunlaşır.

İşte oyunumuz bu tapınağa doğru yavaş adımlarla ilerleyen Druid'leri gösteren bir demoya açılır. Druid'ler kendi topluluklarının sonlarının geldiğini anlamışlardır ve tüm gizemleri, öğretileri ve güçleri yok olmadan, enerjilerini yeni doğmuş 5 bebeğe vermeye karar verirler. İşte bu yüzden bu 5 bebeğin olduğu Stonehenge'deki altaların etrafında toplanırlar. Ancak kü-

çük bir azınlık Druid grubu, hiç bir şekilde tüm Druid güçlerinin bu bebeklere öğretileceğini düşünemeyiz ve böyle bir enerji transferiyle bebeklerin ancak eksik kalmış, tamamlanamamış ve bu yüzden de kimsenin durduramayacağı kana susamış katiller olabileceğini düşünürek bu ayine katılmaktan son anda vazgeçerler. Ve bu yüzden ayin tamamlanıp tamamlanmadığı meşhul bir şekilde biter.

Bundan tam 1000 yıl sonra, günümüz dün-yasında, İngiltere'de garip cinayetler işlenmeye başlanır. Öldürülen insanlardan geriye sadece iskeletleri kalmaktadır, ve en ufak bir kan veya et parçasına rastlanılmaz. İşte bu esnada Scotland Yard'ın şefi (Hollywood filmlerindeki bekar ve komik dedektif rolünü oynayan) Brent Halligan'dan bu konuya araştırmasını ister ve böylece olaya hızlı bir giriş yaparız.

#### Meraklı Bakışlar

Mystery of Druids kelimenin tam anlamıyla eski tarz kılıkle-doğru objeyi doğru yerde kullanılarla tarzi, korkuya komedi öğelerini başarılı bir şekilde birbirine harmanlamış, bir ikon adventure. Oyun boyunca gizemli ve ürkütücü yerlerde olabileceğiniz gibi, kimi zaman da gerek diyalogları dan gereksiz dedektifinizin hareketlerinden (kahkaha atmasınız) bile gülmeyeceksiniz.

Oyna başladığınızda, daha önce bir kaç adventure oynayan herhangi biri için her şeyin tanık olduğunu göreceksiniz. 3. gözden gördüğümüz adamımızla ekran ekran dolasacak, sabit duran karakterle konuşacak, çeşitli obje-

ri alıp diğer bazı objeler üzerinde kullanacak ve bulmacaları çözdükçe mutlu olacaksınız. Aynı hamam aynı tas yani; buraya kadar ve bundan sonrasında anlatılacak çok fazla bir şey yok, o yüzden diğer adventure'larla farklarından bahsedelim. Öncelikle artık tüm Adventure'larda olması gereken ve bize karar çeşitliliği sunan opsiyonel çözümler ve ilerleyişler yok. Yani oyuncunun sadece tek bir tip çözüm yolu var ve kimi zaman mümkün olsa da bazı şeyler farklı sırayla yapmanız imkansız. Ama aynı diğer eski adventure'larda olduğu gibi bulmacaların çoğu inventory'nizdeki bir item'i başka bir item'la birleştirmenize veya bunu ekran üzerindeki bir noktada kullanmanız dayalı.

Genel olarak piyasada bulacağınız hemen tüm Adventure'lar hayatı ve gerçek olmayan mekanlarda geçerler. Mystery of Druids' de ise İngiltere, Fransa gibi ülkelerde, Scotland Yard, Epping ormanı gibi tamamen gerçek mekanlarda dolaşıyorsunuz. Bu elbette gizlice oyunun atmosferini artıran bir faktör (hoş, kimi zaman da twelve bridges gibi hayatı yerbere de gidecek, zaman içinde yolculuk da yapacaksınız..).

#### Sesleri Dinleyin

#### INFO-BOX ADVENTURE

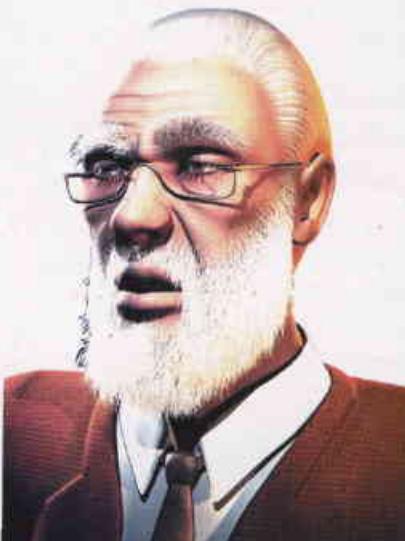
Bilgi İçin • [www.house-of-tales.com](http://www.house-of-tales.com)

Yapım • House of Tales

Dağıtım • CDV Software Entertainment

Minimum Sistem • Pentium 200, 64 MB bellek, 200MB sabit disk, 4 hızlı CDRom, 2 MB ekran kartı

Multiplay • Yok



#### KELT EFSANELERİ VE STONEHENGE



Kelt kültürü üzerine gerçek bir uzman olan ünlü yazar Jean Markale Druid'ler ve Kelt dinleri üzerine 60 kitap yazmıştır. Bu oyunun yapımında Markale'in araştırmalarından yararlanılmıştır.

1649 yılında Stonehenge'i eski antik Druid'lerin milattan önce 3500 yılları civarında yaptığı iddia edildi ve böylece orada yaptıkları ayinlerin de düşünülmesiyle Druid'lik üzerine yeni bir merak ve ilgi dalgası oluştu. 1781 yılında "Eski Druid Birliği" kuruldu. Bu topluluk 20. yükle yaşamaya devam etti ve 1908 yılında Winston Churchill'in (dış sekreter olmasını iki yıl önce) bu grubun bir üyesi olduğu iddia edildi.



● Bir dedektifin bürosu her zaman dağınık olmalıdır.



● "Hey bir derdin mi var dostum?"



● Oyunun kötü adamlarıyla tanışın.

Oyunun en büyük kozu ve oyunun atmosferi konusundaki diğer önemli faktörlerden biri de ses. Diyaloglar olabildiğince temiz ve anlaşılır seslendirilmiş (yaklaşık 5 saatlik bir konuşma süresinden var oyun boyunca). Müzik ise ufak ufak kısımlardan oluşuyor ve oyun esnası boyunca bu parçacıklar mikslenerek çalınıyor (diğer bir deyişle hemen hemen hiç bir parça birbirinin tipatıp aynısı olmuyor ve monotonluk engellenmiş oluyor). Ayrıca efektler ve müziklerin tamamı da Dolby Surround multi kanal teknolojisi kullanarak hazırlanmış. Gelgelelim aynı özen oyunun grafiklerinde gösterilmemiş. Tamam kabul ediyorum, mekanlar dizayn edilirken dikkat edilmiş, gerçekçi ve renkli bir havası

## MYSTERY OF DRUIDS

79

**Grafik** ● Her ne kadar grafiklerine muhteşem diyesek de, mekan grafikleri ve arka planlar epey güzel. Oyundaki karakterlerin daha fazla animasyonu olsaydı da her karşılaşlığımızda hep aynı şekilde bulmasaydık.

**Atmosfer** ● Oyuna ilk baktığında biraz hayal kırıklığına uğrasam da sonra açaip bir şekilde beni içine almaya başladı. İnanılmaz bir görsel güzellik yok belki ama, kendine has bir çekiciliği de olduğu kesin.

**Ses** ● Oyunun bence en güzel ve en başarılı tarafı. Konuşmalar gayet temiz, net ve anlaşılırken; arka plan müzikleri de zengin ve ortama fazlasıyla uygun.

**Oynamabilirlik** ● Kesinlikle basit değil, ama gerçek adventure uzmanlarını da çok zorlayacağını düşünmüyorum.

**«Mystery of Druids kelimenin tam anlamıyla eski tarz klikle-doğru objeyi doğru yerde kullan-ilerle tarzı, korkuya komedi öğelerini başarılı bir şekilde birbirine harmanlamış, bir ikon adventure.. »**

olması istenmiş, ama yine de bu oyuna aşırı bir etkileyicilik getirmemiş. Bu konuda en çok dikkat etmeleri gereken "yaşayan bir dünya" benzetmesinden uzak bir ortam hazırlanmış. Yani ben şefin odasından çıktıktan 2 saat sonra geri döndüğümde hala şefi aynı şekilde ayakta masasının önündeki kağıda eğilmiş bakarken bulunuyorsam ve odadaki hiç bir şey değişmemiş öylecene duruyorsa, bu "ideal oyun" tanımının atmosferini ciddi bir şekilde düşürecektr (ve bilincinizdeki her oyunun amacı bu tanıma yaklaşmaktadır). Aynı şekilde karakterler çok daha ayrıntılı yapılabildi; nerede Dracula'nın ara demolarındaki karakterlerin yüzlerindeki inanılmaz ayrıntı, nerede buradaki kocaman balon poligonlar (burada karakter başına 1000 poligon dan bahsediyoruz, ama bence yeterli değil)! Konuşmalarda söylenenler ile karakterlerin duşakları arasındaki uyuşuzluk da gözden kaçan veya önemsenmeyecek ayrıntı gibi gözükmüyor (ne yazık ki öyle değil ama).

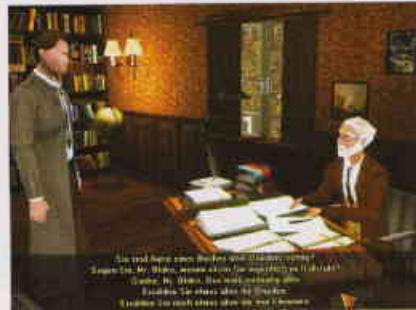
### Kaçamak Meraklar

Hoş her ne kadar House of Tales'in bu serinin ilk oyunu olduğunu düşünüp bu gibi hataları mazur görmemiz gerekse de bir takım eksiklikler bariz bir şekilde ortaya çikıyor. Ama işin ilginç ve anlaşılmaz yanı tüm bunlara rağmen oyun garip bir şekilde sizin içine çekiyor, ve oyu-

nu kapattıktan sonra bile onu düşünmenizi sağlıyor.

Sonuç itibariyle Mystery of Druids, bu aralar söyle bir eskilerin adventure'u tadında oyun arayan herkese şiddetle ve hiddetle tavsiye ediliyor. Hele biraz dedektifcilik oynamak ve kimi doğaüstü olaylar ilgınızı çekiyorsa. Aynı X-Files'taki gibi bir tutam mizah, bir tutam da gizem; derin bir kazanda karışıyor olacak. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr





# yuri's revenge

Askeri stratejinin ekranlardaki ilk gerçek yansımısydı  
Command&Conquer ve kuzeni Red Alert.

**B**ir Red Alert yazısının derinliklerine daha hoşgeldiniz RTS'yi tutkulaştırmış veya artık bu işe bulaşmaya karar vermiş insanlık. Son yılların tartışmasız istisnasız en iyi RTS firması Westwood Amca hiç birimizi (küçük ayrıntılar dışında) hayal kırıklığına uğratmayacak enfes bir ek görev pakediyle podyumda yerini alıyor. Bence herkes yüksek sesle hoşgeldin desin sahnedekine, çünkü size ihtiyacınız olan hemen her şeyi vermeye hazır gibi gözüküyor. Üstelik bir de söylemeklerine kulak verince..

"Eğer Red Alert 2'yi sevdiliyorsunuz, bu oyunla kuduracaksınız, zıplayacaksınız, takla atıp 3'lü salto deneyeceksiniz, karşı komşunun damında keman çalacaksınız, CD'yi çerçevelerip odaniza asacaksınız!!"

## İlk Bakışlara gönderme

Öncelikle daha önceki ilk bakışları okumamış veya oyunu takip eden olmamışsa, en temel farkı hemenciek konuyu da beraberinde aktarıp söyleyelim. Allied ve Soviet'ler ilk oyunlarda birbirlerini yiye dursunlar, bu sıralarda Yuri denen baş psikopat ve psikokinetic Rus arkadaşımız kendi büyük hayallerine dalgın bir şekilde

herkesden gizli dünyanın bilumum yerinde yeraltı laboratuarlarında çok derin araştırmalar ve keşiflerde bulunur. Bir süre sonra çok büyük ve bir hayli farklı bir orduyla dışarı çıkar ve sahip olduğu korkunç güç olan "zihin kontrolüle" dünyayı ele geçirmeye başlar. İşte bu noktada ister Allied, ister Soviet olup Yuri'nin hakkından gelmeye çalışacaksınız (Bu arada geçmişte biraz araştıranlar İkinci Dünya Savaşı sırasında Stalin'in yanında Yuri tiplemesine çok benzeyen ve çok yüksek ölçüde telepatik yetenekleri olan bir adamın varlığını bilirler belki).

Oyna gece geçmez göreceksiniz ki genel olarak demoları, grafikleri, sesleri ve oynamabilirliği Red Alert'le tamamen aynı. Oyunda tek ve en önemli diyebileceğimiz yenilik Allied ve Soviet'lere bir kaç farklı birlik eklemek ve yep- yeni birliklerden oluşan üçüncü bir taraf olan Yuri'nin ordularını yapmak. Maalesef Yuri'nin görev seti yok; yani Yuri'nin tadına ancak Skirmish'te veya Multiplayer'da tadabileceksiniz. Diğerlerinin ise her birinin 7 görevlik görev seti var ve her zamanki gibi bu 7 görev genel olarak uzun senaryolar değil. Kabul ediyorum içlerinde zor olanları da var (Allied'ların son bölüm gibi) ama yine de en üst zorluk seviyesinde bile çok az görev yarınlı saatten fazla sürüyor.

## Yeni Birlikler

Bu yeni birliklerin haricinde oyun akışı, ilerleyisi, görev esnasında aldığınız briefing'ler, harita genişlemeleri hatta bölümün ortasında zaman yolculuğu yapıp geçmişteki bir savaşın ortasına düşme gibi olağanüstü yaratıcı fikirler de var.

Demolardaki güzellikler, multiplayer desteği (bu sefer 6 kişiye kadar çıkabiliyor), ve diğer ayrıntıların hiçbirinde yabancılık çekmeyecek, rathatlıca özümseyeceksiniz. Ama biliyorum, hepinizin merak ettiği şu yeni birlikler, yeni silahlar, yeni eğlenceler. Tamam beklemeyeceğim.

➤ **Initiate** : Beyin gücünü kullanarak her şeye zarar verebilen bu özel eğitilmiş askerler, daha çok binalara ve askerlere karşı etkililer. Kendini koruyabilecekleri "fortified" konumuna geçebiliyorlar ("d" tuşu).

➤ **Brute** : Yeşil dev Hulk'un beyinsiz versiyonları. Yuri'nin özel genetik laboratuarlarında yetiştirmiş bu devler tabii ki de köpeklerle ve tank ezmelerine karşı dirençler ve tüm araçlara ve askerlere karşı oldukça zarar verebilirler, ama yine de enerjileri epey az.

➤ **Virus** : Bu keskin nişancı bayan, içi toksik asit dolu dartları hedeflerine özenle nişanlar. Dart'ı yiyan arkadaş patlar ve etrafı zehirli bir gaz kümesi sararak civardaki bina ve askerlere zarar verir.

➤ **Yuri Clone** : RA2'deki Yuri'nin aynısı, bir çok organik bünyeyi ve zırhlı aracı ele geçirebiliyor, ve ölümediği sürece o araç sizin oluyor. İkinci atağı ise civarındaki askerler çok yakında ol-

## INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

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

Yapım • Westwood

Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • Pentium 266, 64 MB bellek, 350 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM, 2 MB ekran kartı

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi.





**«Yuri's Revenge, Red Alert 2'nin bıraktığı tadı çok daha zenginleştirip, sadece basit bir kaç fark yerine çok köklü yenilikler getiren güzel bir oyun olmuş»**

mak kaydıyla yapabileceği ve geniş alan etkili "psi-wave" ("d" tuşu).

➤ **Lasher Light Tank:** Yuri'nin çok kuvvetli olmayan ama hızlı, askerlere karşı başarısız, zırhlı araçlara karşı etkili kısa menzilli tankı.

#### YURI'S REVENGE

88

**Grafik** • Red Alert 2'nin aynısı. Küçük, renkli ve eğlenceli. Ara demoları ise bir DVD filmden farksız.

**Atmosfer** • Demolar, oyun içi briefing'ler ve diğer öğelerin başarısı atmosferi istenen seviyeye getirmiştir.

**Ses** • Red Alert 2 kalitesini koruyor, müzikler sağlam, sesler ise her birlik için yeniden oluşturulmuş.

**Oynamabilirlik** • Oyunun kontrolleri olağanüstü basit ve zorluğu da iyi RTS'ciler için solda sıfır (arma iş multiplayer olunca ve ladder'da oynanınca değişiyor)

➤ **Gatling Cannon:** Hem havaya hem de karaya karşı etkili (özellikle askerler için) ve daha da önemli atış ettiğe daha da kuvvetlenen bir top. Silahı bir süre boyunca aralıksız atış edebilirse, çok daha kuvvetli bir şekilde işlemeye başlıyor (özellikle hava savunması için bire bir).

➤ **Chaos Drone:** Atış gücü olmayan bu drone'ların silahı ("D" tuşıyla) kullanıldığı zaman yakın bir menzildeki tüm birliklerin aklını geçici olarak karıştırıp, dosta düşman demeden önlere gelen herkese saldırmalarını sağlıyor.

➤ **Floating Disk:** İşte Yuri'nin en acayıp silahlarından biri! Power Plant'ler üzerindeyken güç, Refinery üzerindeyken de para çalan, hava defansı binalarının üzerinde onları etkisiz hale getiren, ayrıca hem havaya hem de karaya ateş edebilen uçan daireler!

➤ **Master Mind:** Dev bir beyin şeklindeki bu tank, önüne gelen her aracı otomatik olarak

kontolu altına alıyor, ama bu araç sayısı 3'ün üstüne çıktığında kısa devre yapmaya başlıyor ve yavaş yavaş kendine zarar veriyor.

➤ **Magnetron:** Her ne kadar binalara zarar verebile de esas görevi özel elektromanyetik silahıyla uzaktaki araçları havalandırıp yakınıza getirmek (ki daha kolayca ele geçirilebilirsiniz)

➤ **Boomer:** Yuri'nin tek su silahı olan bu nükleer denizaltılar, hem karaya hem suya gayet etkili torpidolarını ikişer ikişer yağıdırıyorlar.

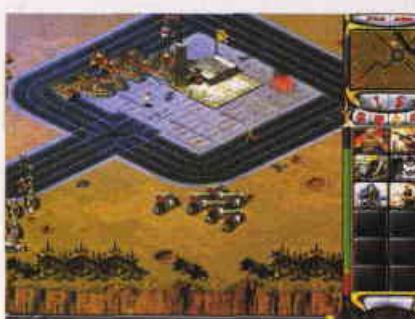
➤ **Yuri Prime:** Hava birlikleri ve Hero'lar hariç her şeyi kontrol edebilen bu gelişmiş Yuri'nin en önemli özelliği binaları da ele geçirmesi. Dolayısıyla bir nevi uzaktan kumandalı mühendis görevi gören bu bireyle rakibinizin binalarını alıp hemen satabilirsiniz.

#### Sonuç

Yuri's Revenge'in burada yazdığını birelleri saadece Yuri'ninkiler, ve unutmayın ki daha Allied ve Sovyet'lere eklenen kimi yeni bireller (eskiler aynen duruyor) ile Yuri'nin süper silahları (alan etkili birelleri temelli ele geçirme silahı ve alan etkili askerleri brute'lara dönüştürme silahı) var. Bunları da zamanla keşfedeşiniz ki, size oyunu almak için neden bırakımy.

Yuri's Revenge beni uzunluğu haricinde bir hayli tatmin etmiş olmaktadır ve iddia edebilirim ki şu an piyasadaki en iyi ek görev paketi. Real Time Strateji seven kimsenin aldığı için pişman olmayacağı. En azından şu zaman yolculuğu sahneleri için alınabilir (yemin ederim, benim fikrimdi onlar!!). ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



● Beyler size demiştim hepimiz bu binaların arkasına saklanmamalım diye, siğamıyorzu işte!!



● Kaptan ya sence geminin altına bu yayları yerleştirmek akıllica mı oldu? Ne bilim karizma felan...



● Koşuun, Kadir Abi'yi dövüyorlar!

# throneofdarkness

Çekik gözlu Diablo'ya ne dersiniz?

**T**hrone of Darkness, uzun süredir beklediğimiz bir oyundu. Bunun sebebi bağımlılık yapma konusunda hiçbir oyunun eline su dökemediği Diablo serisine alternatif olması. Blizzard'i kendi türünde alt etmenin imkansız olduğunu herkes bilir. Ancak Throne of Darkness'ı yapan Click Entertainment'in kurucuları Diablo'yu yapan ekiple çalışmış eski ustalar olunca bir umuttur aldi bizi.

Oyunun yapımcıları baştan aşağı bir Diablo klonu yaratmamak için çaba göstermişler. Her şeyden önce oyun fantastik orta çağ'dan alınıp Japon mitolojisine taşınmış. Oyunlar için büyük bir hazine olsa da PC oyunlarında çok az kullanılan bu ortam oldukça iyi bir seçim. Böylece oyun daha ilk elden Diablo'dan farklılaşmış oluyor. Ancak Click ortamı değiştirirken hikayedeki fazla değişiklik yapmaya tenezzül etmemiştir. Karanlık güçler konusunda Diablo'dan aşağı kalmayan ve aslen Baal'ın dünürü olan Zanshin isimli bir şeytan Dünya'ya inmek için bir yol bulmuştur ve üstelik bu yol bizzat Shogun'un vücutundan geçmiştir. Shogun'un kaybı yetmezmiş gibi dört bir yanı Zanshin'in savaşçıları ve şeytancıkları kaplamış, ortalığa dehşet saçmaktadır. Onlarla savaşabilecek sadece dört büyük ailenin Daimyo'ları kalmıştır. Bunlar Zanshin'i yok etmek zorundadır ve elbette ki biri de sizsiniz. Oyunun başında hangi aileyi seçerseniz seçin oyunun gidişatında veya zorluk seviyesinde göze çarpan bir değişme olmuyor. Zaten sizin seçtiğiniz aile dışındaki otomatik olarak oyunda yer almadiği için olay şairin dediği gibi "Kes kesebildiğin kadar yaratıkları, elbette sonunda Zanshin'i de kesersin'e dönüyor. Burada



Zanshin yerine Diablo'yu koyarsanız Diablo'nun senaryosu ortaya çıkmıyor mu?

## Yedi Samuray Efsanesi

Throne of Darkness'in en önemli farkı bir karakteri değil tam yedi karakteri yönetiyor olmanız. Bu standart pakette Leader, Archer, Wizard, Ninja, Berserker, Swordsman ve Brick bulunuyor. Brick iri kıym, zor devrilen ve her ne kadar elinde hep büyükçe bir sopa gözükse de genelde, mızrak kullanan bir cengaver. Swordsman ve Berserker çift kılıç kullanma yeteneğinde ustalar. Büyücü, büyüğü dışında üç beş şeyi yapabilen bir zavallı. Bir nevi Fizban vakası. Eli ne ok verirseniz arada bir şeyler vurabiliyor. Archer okları, Ninja ise Shuriken'leri ile ölümcül. Leader ise yüksek karizması sayesinde alış-verişlerde sıkı indirimler almak dışında pek bir meziyete sahip değil. Yine de her türden silaha sahip sağlam bir takımınız var (büyük hariç, ona sonra geliriz). Ancak bu fark sadece oyunun başı için geçerli. Çünkü oyunun başında sahip oldukları dört temel özellik Strength, Dexterity, Vitality ve Ki (büyük gücü) dışında temelde çok

farkları yok. Rollerli istediğiniz gibi değiştirip Swordsman'ı sıkı bir okçu yapmak elinizde. Karakter farklılığı hissini azalttılarından oyunun en zayıf yanlarından biri bu.

## Çocuk Bakımına Giriş

Her karakter 44 kadar büyüğe sahip olsa da sadece sizin seçtiğiniz bir büyüyü kullanıyor. Üstelik büyülerini stratejik olarak kullanamıyorlar ve bir kere başladılar mı Ki'leri bitene dek silah kullanmaya yanaşmıyorlar. Oyunda işe yaranan birkaç büyü var. Bunlar sürekli etkisi olan (Paladin Aura'sı gibi) ekstra Elemental hasar veya ekstra Resistance gibi şeyleler. Bir de aslında büyü olmasalar da büyü puanlarınızla temel özelliklerinizi bir miktar artıtabilirsiniz.

Elbette yedi ayrı karaktere sahip olmanın getirdiği baş ağırları da var. Aynı yedi çocuklu bir anne gibi hepsinin peşinden koşup envanterlerini düzenlemekten, kirilan dökülen teçhizatlarını tamir etmekten, level atladıklarında yetenek ve büyü puanlarını dağıtmaktan canınız çıkıyor. Sürekli birileri level atıyor, birileri alet edevatını bozuyor. Bu yüzden oyunun zevklı

## INFO-BOX AKSİYON RPG

Bilgi İçin • [www.sierra.com](http://www.sierra.com)  
Yapım • Click Entertainment  
Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • P266MHz, 32MB RAM, 700MB hard-disk alanı

Multiplay • Lan ve WON üzerinden 8 kişi



Arkana bilmek için artık çok geç!



Büyücümüzün büyü yapabildiği ender anlardan biri.



Oyunun zindanları Diablo 2 ile aşık atamaz.

kımı olan aksiyon sık sık durmak zorunda kalıyor. Üstelik Daimyo'nun yanındaki 3 adamının envanterlerini göremediğiniz için envanter düzenlemek tam bir işkence. Sürekli birilerini yolla-getir uğraşıyorsunuz. Bütün ekip için tek ve büyük bir inventory olsaydı oyun bundan çok ama çok daha oynanabilir olabilirdi.

Throne of Darkness'da çok sevdigim bir özellik Diablo'da olduğu gibi ikide bir köye

Ancak bu sistemin Diablo'ya göre iki handikapı var. Birincisi silahlarınızı satamıyor olmanız. Onları daha sonra size yenilerini yaparken kullansın diye Blacksmith'e hediye ediyorsunuz. Ama sizin getirdiğiniz parçalarla yaptığı silahlar dan hiç utanıp sıkılmadan para alıyor. Üstelik, oyun boyunca çikan yüzlerce büyülü nesneyi silah ve zırhlarınıza ekleyerek büyülü silahlar üretiliyor sunuz. Ama bu işlem kimi zaman o ka-

## «Belki hep aynı ortamlarda dolaşır durmasak, Diablo 2'deki çeşitlilik bir parça olsayıdı daha iyi olabilirdi.»

dönme zorunluluğu olmaması. Silah işlerine bakan Blacksmith ve Identify-Purify konusunda size yardımcı olan Priest her an yanınızda. Elbette onları göremiyorsunuz ama envanterin yanındaki düğmelerine tıklarsanız açılan pencereden bütün marifetlerini sergiliyorlar size. Böylece çarpışmaların ortasında köye gidiip gelmek zorunda kalmıyorsunuz.

### THRONE OF DARKNESS

73

**Grafik** • Hep aynı şeylerin tekrarı dışında oldukça güzel. Detaylı ve otantik.

**Atmosfer** • Oyundaki uzak doğu tadı fazlaıyla çekici. Kalelerin yapısı çok hoş. Müzikler daha güclü olsa dört dörtlük bir atmosfer yaratılabilirmiştir.

**Ses** • Efectler oldukça güzel ancak müzikler yeterince güçlü değil. Japon aksanlı İngilizce konuşmalar hoş.

**Oynamabilirlik** • Çok ciddi sorunlar var. Inventory ve adamlarınızın yapay zekası baş ağırtıcı.

dar pahalıya mal oluyor ki saatlerce oynayıp yaratıkların üzerinden topladığınız paraları bir zırha harcayabiliyorsunuz. Üstelik Blacksmith bir şeyi yaparken veya size özel eşya yaparken belli bir süre geçiyor. Mesela iyi bir zırhi üretip sonra modifiye etmesi 7-8 dakikayı bulabiliyor. Elbette bu süre içinde siz oyuna devam edebilirsiniz. Ancak Blacksmith ekranı açık değişken süreler ikiye katlanıyor gibi geldi bana. Her durumda Blacksmith sizi hiç gereği yokken bekliyor ve bu çok can sıkıcı.

### Görevlerimiz

Oyunda size 12 quest veriliyor. Ancak bunların hiç biri yaratıcı değil. Zaten üç tanesi diğer üç Daimyo'nun şatolarına gitmek, ikisi esir köylülerini kullanmak, iki tanesi de yol üzerindeki belli bir düşmanı öldürmek. Bu Quest'lerin hepsi dört şato arasındaki ring yol üzerinde ve bu ringde iki tur attınız mı bütün görevler bitiyor. Geriye sadece Slope olarak adlandırılan dört bölge ve Zanshin'in kaleyi kılıyor. Oyunun bu



son bölümü herhalde en heyecanlı ve zevkli kısmı olmalı. Ben ne yazık ki bu bölümü göremedim. Çünkü iki kere oyuncu üçte ikilik kısmını bitirmişken oyunu açtığmda save dosyalarımın bozulmuş olduğunu gördüm. Bir oyunda bulunabilecek en kötü bug bu olsa gerek. Günlerce oynuyorsun ve sonra oyunu bir açıyzısun savı'ler yok. Rezalet.

Oyunun grafik ve sesleri Diablo 2 ile aşık ataması da ortalamadan üzerinde. Aslında bu konuda Diablo ile Diablo 2 arasında bir yerde olduğunu söyleyebiliriz. Belki hep aynı ortamlarda dolaşır durmasak Diablo 2'deki çeşitlilik bir parça olsa grafikler daha hoş gelebilirdi.

Sonuç olarak Throne of Darkness ilginç fikirleri, kötü fikirlerle harmanlayıp bunu bildik bir hikaye ve tatsız questlerle hazırlanmış bir hamurun üstüne yaymış en üst de süs niyetine lanet bir bug bırakmış. Bu pastayı yiip yememek size kalmış elbette. Ama Diablo hastası olup da Diablo 2'den az çok sikilanlar için farklı bir deneyim olabilir. ☺

Tuğbek Ölek | tugbet@level.com.tr



# SPIDER-MAN

Sonunda büyük güçlerin beraberinde büyük sorumluluklar getirdiğini anladı ve sorumluluklarından bir daha asla kaçmamaya yemin etti.

**A**radan ne kadar zaman geçtiğini bilemiyorum. Sanki bir rüya alemindeydim. Nasıl geldiğimi bilmemişim gözlemevi arıyor (belki de sadece rüya da) gerçek olduğunu düşündüğüm hayatı dair bir şeyler yapıyor ve daha sonra bir sonraki uyanışa kadar bulanık bir yaşam geçiriyordum. Bu arada hiç kimseyin başına gelmesini, yaşamamasını (rüya aleminde bile olsa) istemeyeceğim bir çok durumla karşılaştım. Ancak bunları burada anlatmama ne Sinan ne de derginin sayfaları izin vermez.

Her neyse! Level'dan uzaklaşmanın (en azından yazı olarak) özel bir nedeni olmamasına rağmen bilgisayarımı gün cellememle beraber başlayan oyun oynama kipşitleri Sinan'ın gözünden kaçmadı ve bu bana Spider-Man olarak geri döndü. Uzun bir aradan sonra tekrar merhaba!

## Bir insan neden örümcek oluyor...

Örümcek Adam yani namı diğer Peter Parker ailesini bir uçak kazasında kaybettikten sonra



## INFO-BOX AKSIYON

**Bilgi İçin** • [www.activision.com/games/spiderman](http://www.activision.com/games/spiderman)

**Yapım** • LTI Gray Matter

**Dağıtım** • Activision

**Minimum Sistem** • Pentium II 266, 64 MB Bellek, 200 MB Sabit Disk

**Multiplay** • Yok

Ben amcası ve May teyzesi ile yaşamaya başlar. Ancak aşırı zeki, utangaç ve çalışkan olması toplumdan uzaklaşmasına neden olur. Ancak şanssız bir kaza (!?) Peter'in yeni özellikler kazanmasına neden olur: Bir deney esnasında radyasyona uğramış bir örümcek kahramanımızın eline düşer ve onu isirdiktan sonra hayata gözlerini

yumar. Laboratuari açılar içerisinde terk eden Peter yavaş yavaş örümcek yeteneklerini kazanmaya başlar. Daha sonra hazırladığı kostümü ile tabii ki hakkındaki hikayelerin de yardımıyla bir televizyon yıldızı olmaya karar verir.

Bir gün çekim sonrasında karşılaştığı hırsızı kolay bir şekilde alt edebileceğine rağmen bu-





● Magneto, görmeyeli kasayı büyütmüştür!



● Ve Örümcek Adam, Rhino tarafından boynuzlanır.



nun kendi işi olmadığını düşündürerek suçluyla ilgilenmemiş ancak eve döndüğünde çok sevdiği Ben amcasının cesedi ile karşılaşlığında kahrolur. Vicdan azabı çeken Peter, sonunda büyük güçlerin beraberinde büyük sorumluluklar getirdiğini anladı ve sorumluluklarından bir daha asla kaçmamaya yemin etti.

### Maceraya atılmaya hazır mısınız?

Oldukça hızlı bir demo ve adrenalin dolu bir müzickle başlayan oyunun ilk bölümü, Black Cat'ın de yardımıyla, menüdeki diğer antrenman bölümleri hariç, bir isimle bölüm şeklinde geçiyor. Oyun içerisinde zekanız ve çevikliğınızı kullanarak sayısız düşmanı takip edip, savaşacağınız ve rehineleri kurtaracağınız toplam 34 bölümden meydana geliyor. Tabii ki tüm bunlar New York'daki sekiz merkezde gerçekleşiyor: Gökdelenler, bir banka, Daily Bugle ofisi, bir sualtı merkezi, rihtım, depo ve atık su boşaltma sistemi. Bu şehrin tepelerinde dolaşırken genelde özel Örümcek Adam yeteneklerine ihtiyaç duyarken, normal bölümlerde ise bunları kullanmanız gerekmeyecek.

Oyun içerisinde Daredevil, Black Cat ve Human Torch yardımcı karakterler haricinde kertenkele adamlar, yaratıklar, Carnage, Mysterio, Rhion, Scorpion, Venom ve tabii ki Dr. Octopus gibi Örümcek Adam'ın kaçınılmaz düşmanları da karşınıza çıkacaklar. Buradaki her karakterin kendine has özellikleri ve farklı silahlara sahip oldukları göz önüne alındığında hepsi uygulanması gerken taktiginin farklılığı göstermesi gerekiyor. Ancak bazı konular direkt olarak düşmanlarla kavga etmenizi gerektirir mese de bölüm boyunca bunların peşini bırakmanız gerekiyor. Bölümlerdeki Boss'ların ise hakkını vermek lazım. Ayrıca düşmanların kuvvetli kişilikleri ve orijinallikleri oyunun daha da çekici olmasını sağlıyorlar.



### O bir böcük

Oyun içerisinde hareket etmek için tamamen divarlara tırmanmak, tavana yapışmak ve binalar arasında hareket etmek için ağı atmak gibi örümcek yeteneklerini kullanabilirsiniz. Bunun haricinde örümcek hisleri düşmanın varlığını önceden bildirerek harekete hazırlanmanız sağlarken sağ alt köşedeki pusula gitmeniz gereken yönü tayin edecek. Örümcek Adam, düşmanlarına karşı kullanabileceğiniz 20 farklı özel harenke sahip. Bunların uygulanabileceği karakterler farklı. Örneğin bazı düşmanları alt etmek için yüz yüze kavga gerekirken bazıları ile de uzaktan uzağa görüşmek çok daha hayatı olacaktır.

Oyun içerisinde farklı güç yükselticileri karşınıza çıkacak: Bunlardan mavi olanı örümcek ağı sağlayacak, kırmızı ve beyaz olanı sağlığını koruyacak ve çok sık karşılaşmayıcağınız altın olanları. Bunlar ise Örümcek Adam'ın kostümünü ve özelliklerini bir süreliğine değiştirek düşmanlarına karşı daha ezici bir üstünlük kurmasını sağlayacaklar.

Oyun ayrıca bir çok ekstra özellik de sunuyor. Örneğin Movie Viewer oyun sırasında görüntülenen demoların daha sonra seyredilmesini izin veriyor. Burada bir çok gizli dergi kapağı mevcut ve bunların toplanması ile beraber de klasik Örümcek Adam dergi kapakları açığa çıkarıyor. Character Viewer ise oyun içerisindeki ka-

rakterleri, kısa özgeçmişleri ile beraber tanıtıyor.

Aksiyon oyunlarından hoşlananların gönlünü fethedebilecek bir oyun olan Spider Man'ı özellikle Örümcek Adam fanatikleri kesinlikle kaçırmamalılar. Ne de olsa önumüzdeki hızlı örümcek trafiği için bir isim turu atmaktan fayda var. ©

Phantom I level@level.com.tr

### SPIDERMAN

74

**Grafik** • Fazla görsel efekt kullanılmayan oyunda sis ve su yansımıza efektleri özellikle etkili ancak kameraların kahramanımızı pek yakalayamaması ise oyuncular çileden çıkartabilecek bir özellik.

**Atmosfer** • Orijinal Spider Man havasının gerek karakterler gerek ortamlar olsun bozulmadan korunmuş olması Örümcek Adam hayranlarının gönlünü fethedebilecek bir özellik.

**Ses** • Donanım 3D desteğinin bulunmaması haricinde hem Peter Parker'ın seslendirmesi hem de kavga veya özel ortamda efektler olsun oldukça başarılı.

**Oynamabilirlik** • Özellikle Örümcek Adam'ın hızlı ve değişik hareketlerine alışma aşaması atlattığında oldukça zevkli hale gelen oyun, her düşmanın kendine has zeka düzeyi ve kabiliyetleri olduğu göz önüne alındığında oldukça zevkli bir hal alıyor.



# FA premier league manager 2002

Championship Manager'dan sıkıldığınızda, kaçabileceğiniz bir yer var artık.

Bir futbol menajerlik oyununu elinize aldığınızda ondan ne gibi beklenileriniz vardır? Oyuna tam hakimiyet ve hatta takımınızla ilgili herşeye en ufak ayrıntıya kadar karmaşık istersiniz öyle değil mi? Sizin ve rakip takımların kadrolarının günümüzdeki haliyle, en azından son sezondaki haliyle güncellenmiş olduğunu görmek istersiniz. Bu ikisi dışında ben tipki Ultimate Soccer Manager'daki gibi tüm oyunu görmeyi ve gerekli yerlerde oyuncunun gidişatını değiştirebilme isterim. Oyuncu değişikliklerine gidebilmeyi, gerekli görürsem tüm diziliği değiştiremek, kendi kurduğum oyuncularla sonuca gidebilmeyi isterim. Hatta oyuncunun editörünü kullanarak kendimi de yönettiğim takıma katmayı bile düşünebiliyorum. Kısacası oyuncu bana her türlü esnekliği sağlamalıdır. FA Premier League Manager bu saydıklarımın çoğunu sağlıyor.

Oyuna girip takımınızı seçerken isterseniz takımın teknik direktörünü ve stadının adını da değiştirebilirisiniz. Seçim ekranını geçtikten sonra oyun boyunca en çok göreceğiniz ekrana geldiğinizde karşınıza bir e-mail çıkıyor ve size sezon sonundaki hedefinizi soruyor. Bu mail yönetim kurulundan geliyor ve vereceğiniz cevap bir anımda sizin takımındaki geleceğinizi de belirliyor. Eğer birinci seçenek tercih ederseniz ligi birinci olarak bitireceğinizi vaat ediyorsunuz, eğer ikinciyi seçerseniz ligi ilk iki takımдан biri olarak bitireceğinizi söylüyorsunuz. Sonuncu seçenek ise takımınızın lig sonunda sıralamada üst yaridaki takımlar içinde olacağını belirtiyor. Tabii ki hedeflerinize göre sene sonunda size verecek olan parada değişiyor. Ayrıca bunun dışında bir de parasal olarak belli bir he-



defi tutturmalısınız. Maile cevap verip gönderdikten sonra sakın bu ekranın kurtulabileceğinizi sanmayın çünkü her haftadan sonra bu ekranın bir sürü mail ile karşılaşacaksınız ve bu mail kalabalığı oyun boyunca bol bol canınızı sıkaracak. Çünkü hepsini okuyup silmek durumundasınız yoksa aklınızı karıştırıyorlar.

Squad ekranı sizin için en önemli ekran. Çünkü takımınızı burada kuracak, dizilişinizi belirleyecek ve antrenmanlarınızı buradan yapacaksiniz. Daha doğrusu antrenmanları sizin yeminize yardımcı teknik direktörler otomatik olarak yapacaklar. Üç farklı plan belirleyerek takımınızın dizilişini önceden ayarlayabiliyorsunuz. Böylece oyun içinde gerektiğinde taktiğinizi kolayca değiştirebilirisiniz.

defans oyuncularının listesini aldıktan sonra onların arasında da tackling'i yüksek olaları sıralatırılabilirsiniz. Burada oyuncu alırken dikkat etmeniz gerekenlerden biri de sizden çok daha yukarıdaki bir ligde oynuyor olmamasıdır. Çünkü bu tip oyuncular aşağı ligdeki bir takıma transfer olmak istemezler.

Transfer listesindeki oyuncuların yeteneklerini ayrıntılı olarak göremezsiniz. Bunun için oyuncuya bir scout atamalısınız. Bunu yaptığından oyuncu otomatik olarak hotlist'e yani takımına almak için gözaltına alındığınız oyuncuların listesine alınır ve bir hafta sonra scoutunuz bu oyuncuya ilgili ayrıntılı bilgileri aldığına dair bir maili size yollar. Hotlist'e alınan herhangi bir oyuncuya eğer başka bir klüpten bir teklif giderse bu da size bir mail ile iletilir. Böylece o oyuncuyu kaçırılmamak için teklif verebilirisiniz. Transfer haftaları sona ermeden önce alışverişiniz, : ) yapın.

Takımınız ligde yol alıkça belli bir performans gösterecektir. Tüm bunları görmek için analysis menüsünün altındaki tüm seçenekleri

## INFO-BOX SPOR

Bilgi İğin • [www.easports.com](http://www.easports.com)

Yapım • EA Sports

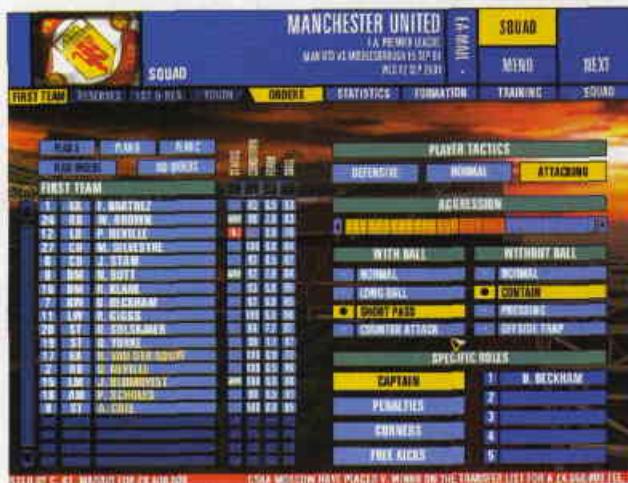
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • PII 350, 64 MB RAM, 3D Ekran Kartı

Multiplay • Yok

## Diger Menüler

Transfers en fazla göz atacağınız yerlerin başında gelecektir. Oyuncu pazarında bir çok ligden oyuncu var. Bu kadar çok seçenek arasından aradığınız tipte bir oyuncuya daha kolay bulmak için bir çok filtre mevcut. Mesela yanlışca



kullanabilirsiniz. Böylelikle ayrıntılı olarak genel gelişinizi hakkında çok ayrıntılı bilgiler alabilirsiniz. Tabii ki ligdeki durumunu ve takvimini de buradan görüyorsunuz. Buradaki seçenekler özellikle lig ortasında sonlara doğru gelmeden önce kritik kararlar almanızda etkili bir rol oynayacaktır.

## «FA Premier 2002 her zamanki kalitesini koruyor ama bir önceki versiyonuna göre büyük bir değişiklik içermiyor.»

Admin menüsünde stadyumunuzla ilgili tüm inşaat işlerini yapabilir, takımınızın gelişmesi için gerekli binaları yaptırabilirsiniz. Ayrıca bilet fiyatlarınızı da buradan ayarlayabilirsiniz. Takımınızı çalıştıracak yardımcı antrenörlerden klüp doktoruna ve hatta sahanızın düğünden sorumlu kişilere kadar tüm çalışanları da buradan işe alabilir, sözleşmelerini yenileyebilir veya kovabilirsiniz. Unutmayın ki bu kişilerde takımınızın bir parçası sayılır ve performansınız için en az oyuncular kadar gerekli ve önemlidir. Paranız bittiğinde borç almak içinde gene bu menüye başvuracaksınız.

Stadınızın etrafına yapacağınız dükkanlar da satılan mallar kulübünize çok tatlı bir para getirebilir. Ayrıca Youth Center ve Health Center gibi binalarda takımınızı olumlu olarak etkileyecektir.

Maçları ise dört türlü oynayabilirsiniz. Ya tamamını seyrederek gerekken yerlerde müdahale edersiniz, ya önemli yerlerini seyredersiniz, ya Championship Manager'da olduğu gibi sifir ya-

zı olarak maçın özeti görürsünüz ya da anında maçın sonucunu alırsınız. Eğer oyunda bir hile yapmak isterseniz Quick Match yapın. Eğer kaybediyorsanız boşuna uğraşmayın hep kaybedeceksiniz. Bu yüzden oyunu yükleyin ve 3D Match'i seçin. Daha sonra Quick Match yapın buradan çıkış ve oyunu gene yükleyin. Şimdi

teyen oyuncular için çok ama çok büyük bir eksiklik. Hatta Beşiktaş takımının adı bile değiştirilememiş olmayan bir takıma yani B. İstanbul'a çevrilmiş. EA bu listeleri kendi sitesinden yama olarak vermezse tek kalan yol oyunun editöründen tüm ligimizi girmek olacaktır ki bunu da biz yapacaksak programcılar ne yapıyor acaba? Taktik yaparken hala adam adama savunma yapamıyzınız. Ayrıca klüplerin en önemli gelir kaynaklarından biri olan stad reklamlarına da karışmamışsınız, çünkü esamele ri bile okunmuyor. Son olarak kendi Setup'larınızı yapamıyzınız.

F.A Premier League Manager 2002 her zamanki kalitesini koruyor ama önceki versiyonuna göre büyük bir değişiklik içermiyor. Tüm bunlara karşın, eğer maçları seyrederek takımınızı yönetmek istiyorsanız, şu anda alabileceğiniz gelmiş geçmiş en iyi oyun bu. ☺

Burak Akmene | burak@level.com.tr

## FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2002 78

**Grafik** • FIFA'nın grafikleriyle aynı sayılır. Oyun boyunca rahatsız olacağınız hiç bir şey yok.

**Atmosfer** • Mail bombardımanı can sıkıcı olabiliyor. Ayrıca lig doğrudan düzgün güncellenmediğinden sanal bir lig içinde mücadele ediyorsunuz. Fakat bunlar dışında bir teknik direktörün tüm olağanlarına sahipsiniz.

**Ses** • Kusursuz. Yalnızca tıklama efekti biraz daha çeşitlendirilebilirdi. Bir yerden sonra sıkılıyordı.

**Dynamabilitik** • Hersey hızlı ve elinizin altında. Oyunu hantallaştıran pek az şey var.



• Taktik kısmı güzel ama oyun içinde oyuncuların isimlerini bazen göremememiz bir eksiklik.



• Maç sırasında ihtiyacınız olan tüm istatistikleri görebiliyorsunuz.



• Takımın rezerv kadrosuna dikkat etmezseniz sakat sayısı arttığında ne yapacaksınız?

# from dusk till dawn

Kazıkları hazırlayın; sezon başladı, vampir avına çıkyoruz!



**S**evdığınız bir filmin oyunu yapılınca, kötü çıkışma ihtimaline rağmen (ki genellikle öyle oluyor) atlıyorsunuz. İşte ben de bir Robert Rodriguez & Quentin Tarantino ortak ürünü 'From Dusk Till Dawn'un oyununun yapıldığını duyunca aynı duygulara kapıldım ve bir an önce ekran başına geçmek istedim. Filmi izlemiş olanlar gerçekten çok sıkı olduğu hatırlayacaklardır. Türkçe adı 'Gün Batımından Şafağa' olan film, bir soygun filmi gibi başlayıp, ikinci yarıda aniden bir vampir pazarına dönüşüyor ve izleyiciyi dumura uğratıyordu (surpriz diye buna derim). Filmin aldığı olumlu elektriğin ardından iki tane daha devam filmi çekildi. Hatta korsan VCD olarak kesinlikle rastlamışınızdır (sakın almayın!). Ama bu filmler ne bir Tarantino ne de bir Rodriguez ürünüydü; orijinal film'in ismini kullanan çok kötü kopyaları. Maalesef oyumuz da bu devam filmlerinin yoldan gidiyor. O yüzden filmin hayranlarını şimdiden uyarıyorum ve aklınızdan bile geçirmeyein diyorum. Oyunun kötü olması tartışılabılır ama Counter Strike screenshotlarıyla bezenmiş bir kutu arkası asla! Umarım bu ticari tuzaga düşmeden (ve bu komedyde başrolü üstlenmeden), oyunu alırsınız ya da almazsınız.

## INFO-BOX Aksiyon

Bilgi İçin • [dusktilldawn.cryogame.com](http://dusktilldawn.cryogame.com)

Yapım • GameSquad

Dağıtım • Cryo Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 180MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

## Filmin kaldığı yerden...

Oyunumuzun baş karakteri Seth Gecko (filmde George Clooney'nin oynadığı 'cool' adam), vampir kardeşi Ritchie'nin katliamından sorumlu tutularak, kodesi boylamış durumdadır. Avukatınız, sabıka kaydınızın bir Tarantino filmini andirdiğini (espriler başlıyor) ve bu yüzden hapisten çıkamayacağınızı söyler. Tam yaktınız gençliğimi derken, haphane vampirler tarafından istila ediliyor ve avukatınız bir şok silahını arasında bırakarak toz olur. Vampir temizleme konusunda sizden başka bir uzman olmadığı için de "Lanet olsun! Yine mi?!" diyerek oyuna başlarız.

Bana ilk bakışta kötü bir 'Devil Inside' kopyasını andırdı From Dusk Till Dawn (hala da fikrimi değiştirmemiş değilim). Zaten Hubert Char-

**«Azalan enerjinizi artırmak için tek yol, bir vampirin kafasını uçurup, onu tahta kazıkla tanıştırmak»**

dot'un (Alone in the Dark efsanesinin yaratıcısı) işin içinde olması oyunun tarzını hemen belli ediyor. Zoraki kahramanımız Seth Gecko'yu üçüncü şahıs bakış açısından kontrol ediyoruz. Haphane ortamlarında gezinerek vampir avlıyor, hala canlı olan bazı karakterlerle laflıyor (bodrum katlarında gezinen teknisyenlere dikkat) ve bir yandan da umarım sorunsuz 'uninstall' oluyordur diye düşüncelere dalıyoruz. Oyunun sözde bir de adventure yönü var ama bu durum kapıya açmak için levye aramaktan öteye geçemiyor. Her bölümün sonunda kodaman bir vampirle karşılaşarak, günümüzü şenlendiriyoruz. Neyse ki arada sırada bir mitralyözen veya bir döerbülü tüfeğin arkasına geçerek birinci şahıs

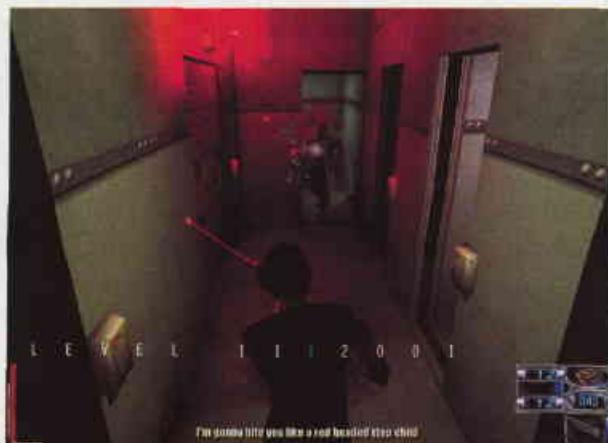
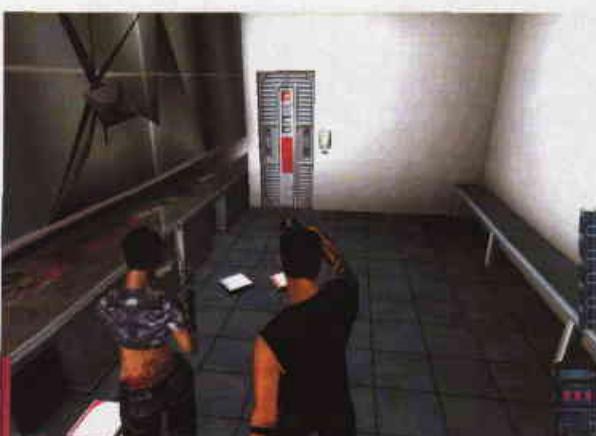
perspektifinden toplu katliamlara imza atıyoruz (anlamsız ama en azından değişik). İlginç bir olay da "kazık kakma". Azalan enerjinizi artırmak için tek yol, bir vampirin kafasını uçurup, göğüs kafesini bir kazıkla yarmak. İlk başlarında pozisyon almak biraz zor oluyor ama sonraları alıştıyorsunuz.

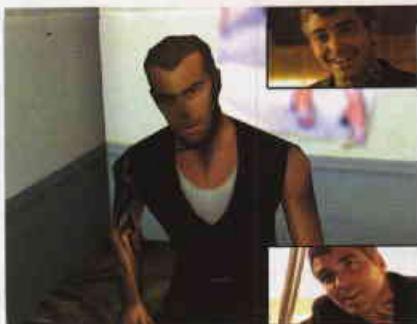
## Vampirlere göre muamele

Eliminizin altında yine ateşli silahlar ve önemizde birbirinden farksız 20 kanlı bölüm var. Olay vampirine göre muamele yapmayı bilmekle alakalı. Örneğin, ayaklarını sürüyerek yürüyen zibidilerin kafasına birkaç kurşun sıkmadan akılları başlarına gelmiyor. Yarasalar ise kesinlikle alev silahıyla barbekü yapmalısınız. Silah seçimi de

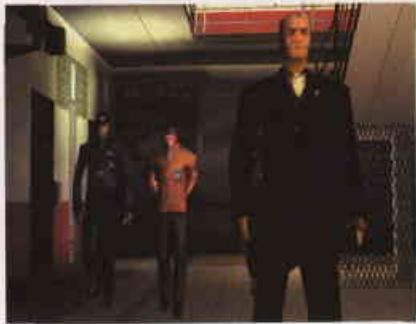
önemli bir mevzu. Haç şeklinde ok atan crossbow uzun menzil için birebir ama okun zehri ancak birkaç saniye sonra etkisini gösterdiğinde, o zaman aralığında hedefi üstüne çullanmış bulabilirsiniz. Benim favorim "Blopper (Terminator 2'de Arnie'nin kullandığı şu havan topu atan dalga)". Biraz ortalığı dağıtıyor ama oldukça etkili bir silah. Tabii ki en iyi arkadaşlarınız uziler ama onlara da şarjör dayanmıyor.

Grafiklere gelince, mekan tasarımlı fena değil ama devamlı kendini tekrar etmekten geri kalıyor. Karakterlerin poligon sayısı bir hayli düşük ve dokular kalitesiz. Daha eski bir oyun olan "Devil Inside" bile çok daha sık grafiklere sahipti; zaten oyunun genelinde bir 'baştan





● Adam filimde gerçekten 'cool' ama sayısal ortamlar pek yaramamış.



● Peder bey bir son ricamız olacaktı ama...



● İşte bu yüzü görünce korkmuş olmanız gerekiyor, maalesef...

savma' havası var. Işık için de aynı şey geçerli. Bodrum katlara inince dünyanız karariveriyor ve ne olduğunu anlayana kadar kendinizi nalla ri dikmiş bir vaziyette buluyorsunuz (genellikle büyük, onar saldırmaları da önemli bir etken tabii). Grafiklerdeki tekrar oyuncunun geneline de yansımış. Demo çoktan anlayın ki yeni bir bölüm geçmek üzereiniz. Grafiklerden sonra sesler ve ses efektləri idare ediyor; yalnız müziklerin sağlam olduğunu söylemeliyim; filmin soundtrack albümü kadar iyi olmasa da oyuncunun yüksek temposuna iyi ayak uyduruyor.

### Demolara özenilmiş

Oyunun şöyle bir geneline bakınca en çok demolara özenildiğini görüyoruz; bunun sebebi de filme saygından olsa gerek diye düşünüyorum. Keşke aynı şey oyuncunun geri kalanı için de

**FROM DUSK TILL DAWN**

**61**

**Grafik** • Ara demolar hariç grafikler genellikle özensiz. Mekanlar birbirinin aynısı. Karakter poligon sayısı çok düşük ve dokular kalitesiz. Kısacası kötü.

**Atmosfer** • Pek öyle havayı soluyacak zamanınız olmuyor çünkü vampirsiz bir saniyeniz bile geçmiyor. Bu eksik demolarla giderilmeye çalışılmış ama olmuşmuş.

**Ses** • Özellikle seslendirme çok daha iyi olabilirdi bence. Ses efektlerinin vasatlığı sıkı müziklerle kapatmaya çalışmışlar.

**Oynamabilirlik** • Önünden gelene insan evladı demeyip (zaten değil ki) girişiyorsunuz, işte tüm oynamabilirlik bundan ibaret. Kazık kakma ilginç sayılabilir.



geçerli olsaymış. Demolardaki replikler ve özellikle kahramanımız Seth Gecko'nun beylik lafları çok eğlenceli. Adam gerçekten lafini esirgemiyor ve ortalık vampir kaynasa bile umursamaz bir havada. Söylediklerinden bazılarını Türkçe'ye çevirmek isterdim ama gerçekten kötü oluyor ("I'm gonna FedEx you back to hell" gibi). From Dusk Till Dawn, bir aksiyon oyunu ama bence aksiyon dozajını çok iyi ayarlayamamış bir oyun. Aynı yüksek tempoda devam eden, sürprizler veya yenilikler içermeyen ve adamı germek yerine "önümüze gelene bir tekme" ana fikriyle boğan bir aksiyon. Yapay zeka

ise yerlerde sürüyor. Vampirlerin direk üzerinize atlamaktan başka bildiği bir şey yok; yani bir sinsice yaklaşayım, havayı biraz elektriklendireyim gibi kaygıları hiç yok. Diyeceksiniz ki bu bir aksiyon oyunu, olmalı mı? Evet olmalı ki diğer türdeşlerinden ayrılabilisin, 'ben farklıyım' diyebilsin. From Dusk Till Dawn, aksiyon olsun da ne olursa olsun diyenlere göre ama harbi aksiyon oyuncuları ilk yarı saatte sıkılabilir. Zaten benden de filmin hatırlına 60'ın üzerine ikabildi.

Güven Çatak | [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)



● Pompalının kol ve bacaklar üzerindeki etkisi tartışılmaz.



● İç mekan tasarımları fena değil ama aynı koridorları ve merdivenleri görmekten gina geliyor.



● Size kapıları açacak olan bu çam yamasına gözünüz gibi bakmalısınız.

# sepettekiler



Hep istediğiniz bir şey gerçek oluyor: Ulaşılabilir fiyata orijinal oyunlar.

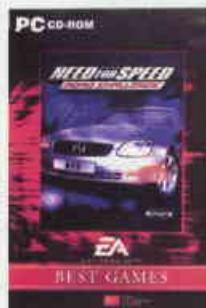
**T**ürkiye dışında, oyunlarda iki kavram vardır: Full-Price denilen, yeni çıkış ve 35-45 dolar arasında satılan oyunlar ve Budget, yani ekonomik, denilen bir senelik veya daha eski, 5-15 dolar gibi daha makul fiyata satılan oyunlar. Birkaç ay öncesine kadar ülkemizde bu "ucuz orijinal" oyunlardan hiç haber yokken, ülkeye orijinal oyun ithal eden firmalar birden atağa geçtiler. Ülkemizin içinde bulunduğu şu zor

dönemde büyük çoğunluğun 30-35 dolar verip oyun almadığı bir gerçek. Ama sanıyorum, bir iki yıl öncesinin klasikleşmiş oyunlarını, kopyası ile rekabet edebilecek bir fiyata orijinal olarak alabilmek sanırım hepinizin hoşuna gidecektir.

Ve haklı olarak bu oyunların günümüz şartlarında harcayağınız parayı ne kadar hakettiğini de bilmek isteyebilirsiniz. İşte, Sepettekiler bölümünü bu nedenle açtık. Elimize geçen bu

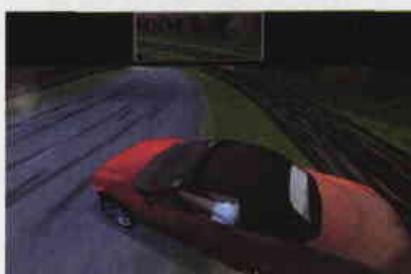
tür oyunları inceleyip, çıkışından iki sene sonra hala almaya deyip değimediğini sizlere bildirmeye çalışacağız.

Bu oyunlar şu an için sadece üç büyükşehirde ve büyük alışveriş merkezlerinde satıldığından, bu oyunları Anadolu'da nerede temin edebileceğinizi dağıtımcı firmaya irtibata gereklilik öğrenebilirsiniz. Yani bize sormayın, anlaştık? :)



## need for speed roadchallenge

**B**ir çok oyun türünde belli kilometre taşıları vardır. Bunlar o türün bir sonraki dereceye geçişini simgeler. Tipki C&C ya da Half Life gibi. Need for Speed serisi de araba yarışı oynamayı severlen için bir kilometre taşıdır. Serisinin dördüncü oyunu olan Road Challenge gerçekten de EA oyunlarının grafik kalitesini yansitan bir çalışma. Oyunda isterseniz teke tek parkurlarda yarışabilirisiniz. Bunun yanında klasik polis kovala hırsız kaç oyunu da oynayabilirsiniz. Hırsız olursanız belli bir parkuru polislere yakalanmadan size önceden verilen ölçülerde dolasınsanız. Eğer polis olursanız bu kezde amacınız kaçanları yakalamak oluyor. Oyunu LAN üzerinden oynadığınızda bu kovalamacalar daha da zevkli oluyor ve saatlerin nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. Fakat oyunun en can alici noktası kariyeraptoplarınız bölüm. Burada en başından en zoruna kadar bir çok yarışa katılıyorsunuz. Katıldığınız turnuvalarda turnuvanı şartlarına göre belli bir ödül alıyorsunuz ki bu ödül zaman zaman rakibinizin arabası bile olabiliyor. Başlarda altınızda bir BMW Z3 varken ilerilerde Ferrari Dibloya kadar bir çok arabayı kullanabiliyorsunuz. Bu iki araç arasındaki farkı



zaten kullanırken de müthiş bir şekilde hissediyorsunuz. Oyundaki 18 araba dışında www.nedforspeed.com adresine gidip oradaki arabalarla indirebilirsiniz. Bunu size şiddetle tasviye ederim çünkü orada Roadster gibi müthiş bir araçta bulunuyor. Elinizdeki arabayı garajınıza

girerek upgrade edebiliyorsunuz. Başlardaki arabanızı upgrade edip kolay yarışları bir kaç defa kazandıktan sonra diğer turnuvalara katılmayı tavsiye ederim. Böylece iyi para biriktirirsiniz ve pistlere alırsınız. Çünkü oyunda geri dönüş yok ve pistler ilerledikçe zorlaşıyor. Bu zor pistleri birde tersten giderek bitirmeye çalıştığını ve bunun için para harcadığınızı düşündürsek batmamak için önceden para biriktirmenin çok mantıklı olabilir. Ayrıca oyun boyunca arabanız aldığı darbelere dolay zarar gördüğünden özellikle oyuna alıncaya kadar bol bol tamirat parası vereceğinizi garanti ederim. Bunu için önceden biraz pistlerde dolaşın bence.

NFS: Road Challenge her zaman oynanabilecek nadir oyunlardan. Bu arada oyuna girmeden önce ekran kartınızın ayarlarını yapmayı da ihmal etmeyin. ☺

LEVEL NOTU: 72 88 Ağustos 99

Minimum Sistem • Windows 95/98, Pentium 200, 32 MB RAM, 100 MB Ekran Kartı, 2MB Video Kartı



# command & conquer tiberiansun

**O**yunun konusu tipik C&C senaryosu olan GDI-NOD çatışması. Fakat bu defa üçüncü bir taraf da oyuna eklenmiş durumda. Ayrıca zamana karşı oynayacağınız görevler ve senaryoda yer yer ortaya çıkan ara filmlerde oyunu süsleyen özellikler. Ara film demişken öyle önemiz animasyonlar falan sanmayın. Profesyonelce hazırlanmış ve tanık aktörler tarafından oynanan filmler C&C'ye geleneğinde oyuna hoş bir hava katarlar. Mesela Red Alert'teki Rus Bayrağı sallayan Amerikan Genelkurmay başkanını hatırlayın. Böyle bir şeyi artık hayal dahi edemezsiniz :).

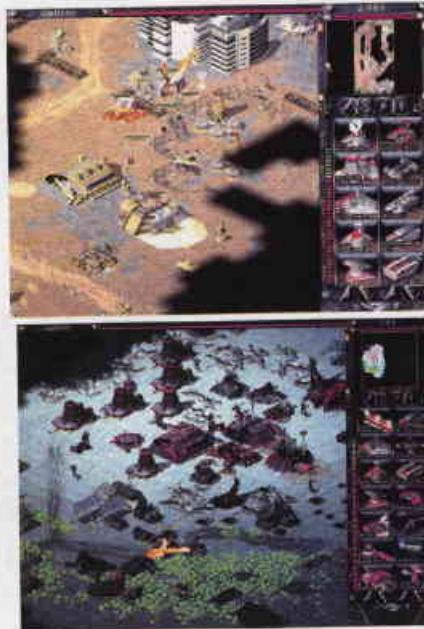
## Yeni birimler?

Senaristler her iki tarafa da kendi karakterini yaratan silahlar yakıttırmışlar. GDI tarafı Mammoth Mark II gibi, Star Wars'taki AT-AT benzeri dev tanklar veya Orca Carryal gibi araç taşıyabilen dev nakliye helikopter-

leri kullanabiliyorken gizli harekatlar için ise Ghost Stalker adlı bir birime sahip. Buna karşın hainliğin simgesi NOD ancak Mobile Sensor Array'ler tarafından tespit edilebilen görünmez Stealth Tank, daha dayanıklı piyadeler olan Cyborg ve yer altından giderek bir anda yüzeye çıkıp sürpriz yapan Subterranean APC gibi birimlere sahip.

Bu birimler oyun stratejinizi temelden etkileyebiliyor. Yine de büyük sayıda üretecek yapacağınız saldırılarda yapay zekanın her türlü savunmasını yıklabilirsiniz.

Tiberian Sun, ilk çıkışında pas geçenlere ve sadece strateji severlere önerileceğim bir oyun. Çünkü grafikleri ve bir iki yeni birimi dışında strateji türüne yeni bir şeyler sunmuyor. Ama özellikle multiplayer olarak oynadığınız zaman çok zevk alacağınızı eminim. Westwood Online sunucuları ve bağlantı hızı gerçekten sağlam. Eğer arşiv yapmak istiyorsanız, işte size fırsat. ☺



**LEVEL NOTU:** 73 **85**

**Minimum Sistem** • Windows 95/98/NT, Pentium 166, 32 MB Ram, 200 MB HDD, 2 MB Ekran Kartı



# f1 manager

**B**ügüne kadar hep futbol menajerikleri oynadım ve bunlardan inanılmaz zevk aldım. Elime F1 Manager geçtiğinde biraz ön yargı ile yaklaştım. Ne de olsa bugüne kadar hep futbol hakkında olan oyunları oynamıştım. Ön yargılı olsam bile ilginç bir oyun olacağınından şüphem yoktu.

Bu oyun beni içine çekti ve manyağı yaptı. Bu potansiyelin sadece Championship Manager'da olduğunu sanırdım, yanıldığımı anladım. Size oyundaki ayrıntılardan küçük örnekler vereceğim. Örneğin takımınızdan yeni fren sistemi üzerinde çalışmalarını istiyorsunuz, fakat çok virajlı yani fren pedalının çok kullanılacağı bir pist. Fakat adamlarınız yavaş çalışıyorlar ve de bu gidişe o piste yeni frenleriniz yetişmeyecek, bunun üzerine ilerki sezon için motor üstünde çalıştırıdığınız mühendislerinden bazlarını fren işine yönettiyorsunuz. Yarış günü gelir ve freniniz hazır. Artık virajlara girerken çok önceden yavaşlamانıza gerek yok. Bu tür stratejiler çok hoşuma gider yanlış gözüme baten küçük bir ayrıntı oldu, örneğin motor üstüne

uzman bir adamınız sanki başka konularda da uzmanmış gibi her işte çalışabiliyor. Biraz daha gerçekçi yapılabildi diye düşünüyorum.

Yarışta pilotunuzun arabasını izleyebiliyorsunuz, grafikler şahane olmasa da gayet güzel. Yarışa başlamadan önce arabalar kaçırlı litre benzin konacığını da belirliyorsunuz, bu arabanın hafif veya ağır olmasına neden oluyor. Yarış sırasında gerilere düşerseniz ve de şampiyonluğa oynayan bir takımda iseniz pilotlarınıza bütün riskleri göze alın ve bu yarış kazanın diyorsunuz, bunun sonucunda bazen kaza yapıyorlar ve yarış dışı kalıyorlar, bazen ise ön sıraları zorlayabiliyorlar. Sonuç olarak genel olarak gerçekçi stratejiler yapabildiğiniz ve Formula 1 sevenlerin kaçırılmaması gereken bir oyun olarak nitelendirilebilir. ☺



**LEVEL NOTU:** 74 **İncelenmedi**

**Minimum Sistem** • Min. Sistem: P233, 64 MB RAM, 150 MB HDD, 4 MB Direct3D Ekran Kartı

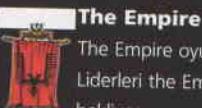
online

## Blackmoon Chronicles Online



Blackmoon Chronicles aslında bir Fransız çizgi romanını temel alır. Daha önce stratejisini oynamış olan oyuncular için çok yabancı olmayan bu oyun artık Online bir Roleplaying Game olarak karşımıza. Oyun şu anda test aşamasında ve serverin kapasitesi en fazla 100 kişi için tasarlanmış halde. Test süresi ilerledikçe bu kapasite de artıyor. Mesela Ekimin son haftasonunda server ikinci aşamaya girerek 400 kişiye kadar açılacak ve bir overload test deneyecek. Dünya olarak şimdije kadar oynadığımız Online RPG'lerden ayrılan Blackmoon fantazi öğeleri taşısa da temelde Fransız olmasına (en uygun tarif bu sanırım) bayağı farklı bir hava taşıyor. Oyunda 4 temel faction var. Bunlardan üçü, Alliance of the Empire farklı açılarından yaklaşımlarda, iyi taraftalar. Dördüncü taraf, The Order of the Blackmoon ise tabii ki bir sürü undead yaratıkta oluşan kötü tarafı temsil ediyor.

### Alliance of Empire



The Empire oyundaki en kuvvetli kara birliklerine sahip. Liderleri the Empire, Chosen One'in dünyaya gelmesini bekliyor.

Piyasaya bu kadar sık MMORPG çıkmaya devam ettikçe buradan sizlere iletmeye devam edeceğiz. Bu arada NOKIA, Türkiye'de bir ilke imza atıyor. Çok ilginç bir tecrübe olacağını düşünüyoruz. Bizce takipte olun,

### Order of Light

The Order of Light, koyu dindar savaşçılar. Empire'in gücünde ani saldırılarda yapan yıkıcı birlikler olarak bilinirler.

### The Knights of Justice

The Knights of Justice, Emperor'un en güçsüz birlikleri. Resmi olarak tanınmak için kendilerini kanıtlamaları gerekiyor. Üniformaları safliği temsil ediyor.

### The Order of the Blackmoon

The Priesthood of the Black Moon, Order'in ilk ve tek gücü. Amaçları ise Emperor'u tahttan indirmek ve kaosu tüm dünyada egemen kılmak.

Oyunda oniki farklı sınıf ve her sınıf için 95 basamaklı levellar var. Levelleri atlaklığa sınıfların skilleri açılıyor ve bunları hemen kullanabiliyorsunuz. Sınıflar Sorcerer, Warrior, Phalanx, Archer, Paladin, Priest, Blackguard, Dark Priest, Ghoulk, Menthat, Necromant ve Orc Barbarian'dan oluşuyor. Bu sınıfların içinde dördü büyüğün sınıfı olduğunu oyunda dört farklı büyük okulu bulunuyor. Silah ve zırh listeleri ise çok ama çok büyük ve çoğu bu oyuna has ekipmanlarından oluşuyor. Büyük bir bölümde halen tasarım aşamasında. Yüksek levelli ekipmanları ancak leveliniz yükseldikçe kullanabiliyorsunuz. Yani leveliniz arttıkça yenilemezliğinizde artıyor ve mühşis bir gürce kavuşabiliyorsunuz.



Oyunun asıl gücü ise oynanabilirliğinin yanında derin hikayesinde yatıyor. Zaten bir çizgi romana dayanmasının en büyük avantajlarından biride bu.

Büyük listelerini oyuncunun sitesine giderek görmeyi tavsiye ederim. Şu anda test aşamasında olduğu için bir çok şey kapalı ya da var ama erişilemez. Büyüler sayı olarak az ama leveldan levele etkisi gitmektedir.

Blackmoon'da hersey bir çizgi roman havasında çalışıyor. Grafikler, arka planlar ve hatta konuşma balonculukları bile orijinal çizgi romandaki şekliyle görünüyor. Başlamadan önce iki karakter yaratma hakkınız var. Girdiğinizde hangi factiondaysınız onun şehrinde başlıyorsunuz ve 1000 altınınız var. Gidip silah ve zih aldıktan son-

## NOKIA GAME



Hatırlarsınız size bir süre önce Majestic adlı bir oyundan bahsetmiştim. Cep telefonumuza gelen mesajlar

ya da faks makinamiza gelen haberlerle ve email yoluya yandırılıyor, diğer oyuncularla kontak kuruyor ve böylece oyunun içinde ilerleyerek sonuna gelmeye çalışıyordu. Fakat yalnızca yurt dışında oynanabilen bu oyunun bir benzerini Club Nokia sayesinde artık Türkiye de de oynayabileceğiz. 3 kısma kadar kayıt yapabileceğiniz ve 4. Kısım'a başlayacak olan oyun 23 Kasım'da sona erecek. Avrupa ve Ortadoğu'da olmak üzere toplam 28 ülkede aynı anda başlayacak ve bitecek. Kazanan 50 kişi ise Nokia'nın 5510'una kavuşacak. Oyun süresince oyuncular, ana karakterin kimliğine bürünerek kendilerini aşmak zorunda oldukları, gizemli bir yolculüğün içinde bulacaklar. Nokia Game, oyuncuların, bir takım aşamaları geçerek çeşitli kaynaklardan öğrenecekleri ipuçları sayesinde oyuna ilgili sırları çözmek zorunda oldukları, yeteneğe dayalı bir oyun. Oyun süresince, SMS mesajları, kısa TV filmleri, web siteleri, radyo daki duyurular, e-postalar, cep telefonu görüşmeleri, gazete ve dergi ilanları, oyunculara yerine getirmeleri gereken görev ve ipuçları hakkında bilgiler verecek rehberlik edecek.

Nokia Game için herhangi bir kabul ücreti talep edilmiyor. Oyuna katılmak için, internet erişiminiz, bir e-posta adresiniz ve kısa mesajlar alabilemenizi sağlayan bir cep telefonunuzun olması yeterli. Kural olarak bir yaş sınırı da yok. Ancak, 18 yaşının altındaki katılımların, velilerinden izin alınması gerekiyor.

Oyuncular, web sitelerini ziyaret etmek, internet oyunları dynamik bilgileri bulmak ve sorulara cevap vermek gibi yollarla puan toplayabilecek. En yüksek puanlarına sahip olan oyuncular, büyük finale katılma hakkı kazanacak. Oyun süresince her oyuncu, oyunun web sitesinde yer alan kişisel sayfasından kendi puanını görüntüleyebilecek.

Oyuncular, oyunun web sitesinde, birbirleriyle chat yapma fırsatına da sahip olacak. Eğer sizin de Club Nokia ve www.NokiaGame.com adreslerini ziyaret ederek daha fazla bilgi alabilirsiniz.



ra dışarıya çıkıyorsunuz ve ufak yaratıklarla kışkırtıcısınız. Şu anda herkes acemi olduğunu için oyuna çok hakim kişiler bulunmayı umuyor.

Arayüze alışmak ve büyümek biraz zaman alıyor. Server şu anda test aşamasında olduğundan pingde yüksek. Oynayan karakterlerin kullandığı ortak dil İngilizce. Kendinize oyun içinde geçti olarak ufak bir grup kurabiliyorsunuz. En çok oyuncu sayısı ise tabiki Amerikalılar var. Şu anda archer sınıfı da kullanıma kapalı durumda.

Oyunda herhangi bir binen hayvanı mevcut değil. Fakat diğer online RPG'lerde görmemiş olduğum bir sürü yaratık mevcut. Şimdi çok yaygın olmadığından fazla bir oyuncu kitesine sahip değil. Eğer ayrıntılı bilgi almak isterseniz ya da indirmek isterseniz oyunu orijinal sitesine göz atmanızı tavsiye ederim. Adresi <http://black-moon-online.com>

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



## Ayın Siteleri

[uoguilds.kolayweb.com](http://uoguilds.kolayweb.com)



Türkiye'de Ultima Online'in iyi yayılmıştır. Başladığınız en güzel göstergesi olan bu site herhangi bir shard'a aktif olan UO guildlerini bir araya toplamayı amaçlıyor. Böylelikle Guildler arası iletişim çok daha kolay bir hale gelüyor. Ayrıca buraya kayıt ederek kendinizi bir anlamda tescil ediyorsunuz. Her guildda ilgili ayrıntılı bilgiler olduğundan merak eden herkes sadece ilgili genel bilgilere erişip ne tip bir birlik olduğumuzu öğrenebiliyor. Daha sonra ise size katılmak için bir başvuru formu da doldurabiliyor. Bunun yanında bir çok eksiklikleri var ve bir çok bölümü hala yapılmamıştır. Genelde sitenin amacı gerçekte de taktire sayan.

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



Gone Gold İngilizce "piyasada" gibi bir manzara geliyor. Yani en son çıkan oyunların neler olduğunu öğrenmek isterseniz bu siteye bakabilirsiniz. Ayrıca oyun okış tarihleri takvimde güvenilir olarak kabul edilebilir. Site gayet helyi bir bağlantıya sahip. Tasarımlar çok başarılı olmasında verdiği bilgilerin basit ve işe yarar olması gone gold'u en kalınaklı kılan yönündür. Yurt dışındaki oyunların fiyatları hakkında da genel bir siteden doğru bilgiler alabilirsiniz. Sanırım oyunun yapmacının polislerle bir alakası var. Neden mi? Sitede gitmice anlaysınız.

[www.anime.gen.tr](http://www.anime.gen.tr)



Anime nedir bilir misiniz? Bahsettiğimiz şu Tuğbek ve Sinan'ın bayılma bayılma seyrettiği Japon çizgi filmleridir. Eğer ilginiz varsa bir anime fanatlığı tarafından hazırlanan bu siteye girmenizi önerim. Site uzun zamandır hazırlanıyordu ama en sonunda bir tarihi tarihlemeyle hak edecek kadar iyi bir düzeye geldiğinden tarihten tarihe tarihi verdi. Anımsıyalı herşeyi fazla fazla burada bulabilirsiniz. Hemde tamamen Türkçe olarak. Site gerçekten bir uzmanın elinden oktüğü için girdiğinizde çok derin bilgilerle karşılaşacaksınız. Sımdiden kendinizi hazırlayın.

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



Bu sitenin en büyük esprisi arama motorunda bulunuyor. Her platformda oyular hakkında ufak bilgiler veren bu site oyun kategorileriyle ilgili kısa bir körmeye ulaşabiliyorsunuz. Örneğin bir karakter aradığınızda karşınıza bir çok şanslılık çıkar. Seçeneklerden herhangi birine tıkıldığınızda ise o oyun karakteriyle ilgili kısa bir körmeye ulaşabiliyorsunuz. Aslında her şeyle ilgili ufak teknik bilgilere ulaşmanız mümkün. Eğer bir oyun hakkında bilgi arıyorsanız burada bulabilirsiniz. Allgame referans sitesi olarak kullanılabileceğiniz bir adres.

# ULTIMA ONLINE

Bu ay sizlere son kez olarak oyun içinde kullanacağınız basit NPC komutlarını ve belli başlı sınıflar için gerekli skilleri veriyorum.

Merhaba Britannians! Aranızda geçen ay yaptığım röportajı Level dergisinin açacağı Ultima serilerinde neler olacağını anlatan bir yazı olarak algilayanlar olmuş. Öncelikle bu yanlış anlamayı düzeltiyim. Dergi olarak şu anda kaynaklarımıza yalnızca dergiye odaklaşmış durumdayız. Bunun dışında bir oyun serveri açmak ya da bir siteye hosting vermek gibi lükslerimiz maalesef yok. Gönül isterdi ki bizim de oyun serverlarımız olsun. Bu kısa açıklamadan sonra hemen konumuza gelelim.

Türkiye UO yayılmaya başladığından bu yana bana en çok gelen sorular skiller ve NPC karakterlere sorulan kalıp cümlelerle ilgiliydi. Bir çok oyuncu yeterli ingilizce düzeyine sahip olmadığından bu komutları ezberlemekte zorluk çekiyordu ve skiller hakkında yeterli bilgiye sahip olmadan karakter yaratırken hata yapmaktan çekinirdi. O yüzden bu ay birçok sınıf tipini ve bunlar için gerekli olan skilleri sizlere yazacağım. Ayrıca UO'da kullanılacak *belli başlı* kelimeleri de liste halinde açıklamaları ile birlikte vereceğim. Böylelikle elinizin altında yazılı bir liste olacak. Ama bir daha da bunlarla ilgili bir yazı yazmaya cağırm.

## Sınıflar:

### Warrior

Gerekli Skiller: Tactics, (Swordsmanship, Mace Fighting veya Fencing) Resisting Spells, Anatomy, Healing, Lumberjack, (Parrying ya da Archery).

Bunlar saf bir savaşçı için olmazsa olmaz skillerdir.

• Ve evin silip süpürülmüş hali



lerdir. Parantez içinde yazdıklarımdan ise bir tanesini tercih etmelisiniz. Bu da kullanmayı düşündüğünüz silahlı ilgilidir. Eğer iki elle tutulan silahlardan birini (örneğin Halberd) kullanacaksanız kalkan kullanmayacağınızı göre Parrying alanında mantıksız olacaktır çünkü parrying kalkan kullanmakla ilgili bir skilldir. O zaman Archery olarak PvP de Magelere karşıda bir üstünlük sağlayabilirsiniz.

### Mage

Gerekli Skiller: Magery, Meditation, Tactics, Wrestling, Evaluating Intelligence, Ressisting Spells.

Son kalan skill'i isterken Healing olarak alabilirsiniz. Böylece savunmanız daha kuwetli olacaktır. Poisoning olarak PvP de etkili olabilirsiniz.

### Thief

Gerekli Skiller: Stealing, Hiding, Stealth, Snooping, Magery, Meditation, Healing.

Son üç skill'i isteğinize göre değiştirebilirsiniz ama ilk dört skill olmadan zaten bir Thief karakteriniz olamaz.

### Tank Mage

Gerekli Skiller: Tactics, Swordsmanship, Magery, Meditation, Healing, Ressisting Spells, (Evaluating Intelligence ya da Anatomy).

Son skill karakterinizin yakın dövüş ya da uzaktan savaş yeteneklerinden hangisine daha çok ağırlık vereceğinize göre değişir. Tavsiyem Evaluating Intelligence'dır.

### Animal Tamer

Gerekli Skiller: Animal Taming, Animal Lore, Veterinary, Magery, Meditation, Evaluating Intelligence.

Son skill'i yazmadım. İsteğinize göre herhangi bir vendor skill'i ya da healing gibi savunma amaçlı bir skill alabilirsiniz.

### Blacksmith

Gerekli Skiller: Blacksmithing, Mining, Tinkering, Arms Lore, Magery, Meditation.



• Çökmuş olan bir evin etrafındaki yağma partisi

İlk üç skill özellikle şart skillerdir. Geriye kalan skiller eğer karakterinizi savaştada kullanmayı düşünüyorsanız değiştirilebilir. Benim Magery ve Meditation dememin sebebi karakterinizin gate açarak maden noktalarına daha hızlı gidebilmesini sağlamasıdır.

### Healer

Gerekli Skiller: Magery, Meditation, Healing, Anatomy, Evaluating Intelligence, Peacemaking, Provocation.

Son iki skill gene sizin isteğinize kalmıştır. Ben yalnızca yaralıklara karşı kendini savunabilen bir karakter düşünüyorum.

### Assassin

Gerekli Skiller: Hiding, Stealth, Magery, Meditation, Poisoning, Archery, Bowcraft.

Sanırım tartışılacak bir skill yok. Eğer düşünüyorsanız önerilere ağılmış.

### Vendor

Gerekli Skiller: Mining, Blacksmithing, Fletching, Lumberjack, Inscription, Alchemy, Tinkering, Carpentry, Tailoring.

İki fazla skill yazdım. Fishing ve Cooking gibi skillerde ekleyebilirdim. Burada önemli olan satışında yoğunlaşmayı istediğiniz eşyaların hangileri olduğunu belirlemenizdir. Ya da belli yüzdeleri skiller arasında dağıtıp bir yerden sonra onları kitleyerek diğerlerine yoğunlaşabilirsiniz.

## ULTIMATE GEYIK

**Newbie sorar: Afedersiniz bayım, mor iksirler ne işe yarar acaba?**

-Onların içinde cin vardır. Yalnızca bir defa kullanılabılırler ve üçe kadar

sayıp şiseden çıkarırlar. Ne dilsen söyle hemen getirirler.

-Tamam çok teşekkürler. BUMM..... Ooooo.



### ● Gate yiyen at sürüsü! :)

#### Provocator

Gerekli Skiller: Provocation, Musicianship, Peacemaking.

Bu üç skill dışında karakterinizi nasıl yönlendirmek isterken ona göre diğer skilleri seçebilirsiniz.

Bunlar akıma gelen en popüler sınıflar. Tabii bu kadar skill'in birbirile kombineşeninden daha bir sürü sınıf yaratılabilir. Mesela Bard gibi.

#### VO ile ilgili bir kaç son haber

- Origin New York'taki felaketten sonra oyuncularının bundan fizyolojik ve psikolojik olarak etkileneneğini düşündü. Bu yüzden evler sene sonuna kadar otomatik olarak refresh olacak. Yani evinizin yıkılmasını engellemek için en geç bir hafta içinde gidip kapısına tıklamak zorunda değilsiniz.
- Repair service contract ve commodity deed adlı iki yeni ve oyunu kolaylaştırıcı item eklendi.
- Daha önce yaptığım duyuraya bir cevap daha geldi. Henüz tasarım olarak çok parlak bir çalışma olmasada ilginizi çekeceğine emin olduğum bir guild sitesi açıldı. Nebula serverındaki Guildin ismi Paladins adresi ise [www.frodo-online.8m.com/paladins.html](http://www.frodo-online.8m.com/paladins.html). Başarılarınızın devamını dilerim GM Feanor.



#### Ayın Skill'i: Archery

Eğer düşmanlarınızı uzaktan yıratmak istiyorsanız çok yararlı bir skilldir. Origin'in yaratıkların yapay zekasını daha "geri" tuttuğu zamanlarda yaratıkları peşinize takip daha sonra bir engelin arkasından onları öldürmek çok kolaydı. Şimdi ise biraz koşturmanız gerekle de özellikle mage'lere karşı uçlarına zehir sürülmüş oklar hala iyi sonuçlar verir. Geliştircineye kadar bol bol ok harcayağınız için lumberjack ve bowcraft/fletching ile desteklenmeniz siz masraftan kurtaracaktır. Skill'i iyice geliştircineye kadar ağır yayar (cross bow) kullanmayın. Çünkü archery'i geliştirmek için onu çok kullanmanız gereklidir ve bu da en hızlı yayarla mümkün. Bu skill sahip warriorlar gerçekende tehlikeli ve son derece verimli olacaklardır. Hatta bu skill ile dragonları bile öldürmeniz mümkün. ☺

Burak Akmenek | [burak@level.com.tr](mailto:burak@level.com.tr)

#### Kelimeler, kelimeler

Balance veya Statement	Banker kasanzdaki para miktarını söyler.
Bank	Banka kasanzı açar
Check (miktar)	Kasanızdaki parayı çek haline getirir. Ama yeterli paranız olmalı
I resign from my guild	Yazdığınız anda guildden çıkışınız. Guild taşının yanında olmanız gerekmek.
I must consider my sins	Çok kısaca PK lik durumunuza görürsunüz
(İsim) train	Bunu skill öğretebilen NPC'lere söylersiniz. Size öğretebilecekleri skilleri söyleler.
(İsim) train (yetenek)	NPC Size ne kadar öğreteceğini söyleyecektir. Parayı sürükleyip üstüne bırakın.
(All/İsim) come	Hayvanınızı yanına çağırır
(All/İsim) follow me	Hayvanınız sizizi izler
(All/İsim) stay	Hayvanınız orada bekler
(All/İsim) transfer	Hayvanınızı imleci tıkadığınız kişiye verirsiniz.
Stable	Stable'in yanındayken hayvanınızın üstüne tıklayın. Onu ahıra koysınız.
Retrieve/claim	Ahırdaki hayvanınızı alırsınız
(İsim) buy/trade/shop/merchant	Tüccardan alış yapmak için kullanılır.
(İsim) sell	İsim yerine satıcının ismi veya shopkeeper, merchant veya vendor yazabilirsiniz.
Withdraw (miktar)	Tüccara satış yapmak için kullanılır. İsim yerine satıcının ismi veya shopkeeper, merchant veya vendor yazabilirsiniz.
Appraise	Real Estate Broker evinizin değerini söyler. Eğer satacaksanız tapuyu üstüne bırakın.
I will take thee	Götürmek için bekleyen NPC'yi yanına alırsınız
Destination	NPC nereye gitmek istedığını söyle
Dock	Geminizi limana sokarsınız. Dümencinizin üstüne tıklayın.
(İsim) drop	Eğer güverte boşsa o zamanda bir claim ticket alırsınız.
(İsim) fetch/get/bring	Hayvanınız taşıdığı herşeyi yere bırakır
(İsim) follow	Hayvanınız tıkadığınız şeyi size getirir
(İsim) friend	Hayvanınız tıkadığınız canıyla takip eder
(İsim) guard	Hayvanınız seçtiğiniz kişiyi sahibi olarak kabul eder
(İsim) guard me	Hayvanınız hedflediğiniz şeyi korur
(İsim) hire/mercenary/servant/work	Hayvanınız sizi korur
(İsim) kill/attack	NPC kirاسının bedelini söyle
(İsim) move	NPC işaretlediğiniz canıyla saldırır
(İsim) patrol	NPC önnüzden çekilir
(İsim) report	İki canlı/nesne arasında devriye gezer
(İsim) stop	NPC durumunu söyle
(Guard ismi) Chaos Shield	NPC o an yaptığı şeyi yapmayı bırakır. Bu komutlar yalnızca kıralanabilir NPC'ler için geçerlidir
(Guard ismi) Order Shield	Eğer bir chaos guild'e üye iseniz Lord Blackthorne'un kalesinden Chaos Shield alırsınız.
I ban thee	Eğer bir order guild'e üye iseniz Lord British'in kalesinden Chaos Shield alırsınız.
Remove thyself	Owner, Co-owner'lar ve friend'ler oyuncu veya yaratıkları evden atabılır.
I wish to lock this down	Kullanma limiti 50dir
I wish to secure this	Owner, Co-owner'lar ve friend'ler oyuncu veya yaratıkları evden atabılır.
I wish to release this	Owner ve co-owner'lar bir eşyayı eve sabitler
I wish to place a strong box	Owner ve co-owner'lar evdeki kasaları kilitleyerek güvenli duruma getirir.
I wish to place a trash barrel	Lock down ve secure durumunu açar
	Co-ownerlar güvenli bir kasa koymarlar
	Owner ve co-owner'lar çöp tenekesi koymarlar.

# CONSOLE MASTER



MegaEmin™  
megaemin@level.com.tr

## *Sim Simulator ha? Oldu canım, ara beni*

Salam millet, artık sizlere birazcık daha güneyden sesleneceğim. Sağolsun Sinan geçen ay hemen ispyonlamış beni giriş yarısında. Oldu öyle bir taşınma olayım ama İstanbul'a geri dönüçüm. Sinan sayesinde suskun gelememiş olabilirim ama size temin ederim dönüşüm muhteşem olacaktır. Yok beni merak etmeyin siz, burası güzel, iyi bakıyorlar bana.)

Neyse geçelim oraları da buralara gelim biraz. Patlıyor patlıyoor; bombalar patlıyor. Geldi gelecek derken yeni nesil konsollar birer birer geliyor. Microsoft X-Box 14 Mart 2002'de çıkıyor. Nintendo GameCube için ise geri sayılm çoktan başlıdı; bu ay içerisinde piyasada. Biz de bu gelişmelerden geri kalmadık ve bu ay bir Konsol Savaşları eki hazırladık. Bunun için Sinan ve Tuğbek'i baya bir hırpalamam gerekti ama sonunda buna delegecek ansiklopedik bir eser çıktı ortaya. Bu eserde birlikte yeni nesil konsollarımıza ait bütün teknik detayları ve her konsolu alıracak 14 oyunun incelemeleri var.

Bu arada hali hazırda elimizde bulunan konsollarda da yeni oyun fırsatı devam ediyor. PC'ler hala Sims falan oynamaya devam ededursun, PlayStation 2 için oyunlar akmaya devam ediyor. Devil May Cry 2, Batman: Vengeance, Fifa 2002 ve hatta Max Payne televizyonlarınızda! Bu arada şaka değil, PC için Sim Simulator diye bir oyun yapılmış. Haberini az evvel okudum walla, oyunda Sims oynayan bir adamı kontrol edecekmiş. Allah akıl fikir versin ne diyeyim daha. Bu arada web sitem ile ilgili tahmin etmediğim kada e-mail geldi. Taşınma telaşından dolayı ilgilenemediğim sitemi tamamen bitirip yeni yıla açmaya karar verdim. Son olarak bilgisayar sahibi konsolculara bir adres vereyim. Buradan GameCube'ün çıkışına geri sayan bir aktif desktop duvar kağıdı çekebilirsiniz. [www.girlsinrock.com/gcn/gcn1024.htm](http://www.girlsinrock.com/gcn/gcn1024.htm)

Herkese bol poligonlu ve yüksek çözünürlüklü günler, Bye&Smile... ☺



# HABERLER



### PlayStation 2 SharkBoard

İste PlayStation 2 için adam akıllı bir USB klavye. Artık ram kodlarını girmek için deli gibi joystick nizle karıştırmanız gerekiyor. YaBasic ile programlar yazabilir, Unreal Tournament gibi oyunları çok daha rahat oynayabilir, hatta Internet'te daha kolay surf yapabilirsiniz. "SharkBoard" u PC'ni ze bağlayıp normal bir klavye gibi de kullanabilirsiniz. Aslı önemsi ise özellikle içinde dahili bir ram kod cihazı bulundurması. GameShark 2, 1.6 versiyon olan bu karta hileleri kolaylıkla kaydedip çalıştırabiliyorsunuz. [www.gameshark.com](http://www.gameshark.com)

### Saturn oyunları PS One' da mı?

Konsol dünyasındaki en önemli dönüm noktası nedir sizce? Bence Sega gibi bir devin, Saturn gibi kötü bir konsol üretmesi ve Sony'nin PlayStation ile bir devrim gerçekleştilip liderliği ele geçirmesi dir. PSX öncesi zamanlarda (P.O.) kaliteli oyunları oynayabilemek için bir "Sega" almak zorunluydu. Master System, Mega Drive, 32X ve Saturn' de unutamayacağımız bir çok oyun vardı. Virtua Fighter'ın, Nights'ı veya Burning Rangers'ı unuttunuz mu? Peki öyleyse ne oldu bu oyunlara? PlayStation'ın oplatmasıyla gölgede kalan bu oyunları kim hatırlayacak? Tabii ki yine PlayStation. Hayır sandığınız gibi emülatörle değil, hava hava Sega bu oyunların lisansını Sony'ye satıyor. Oyunlar PS One' a uyarlanıp yeniden piyasaya sürülecek ve aydınlatık günleri de nihayet göreceler. Bu durumun iki taraf için de oldukça karlı



olacağı kuşkusuz. Hem Sony klasik Sega oyunlarıyla taze kan bulacak, hem de su aralar hiç de yanlış adımlar atmak istemeyen Sega lisans verecek kolay para kazanacak. Düşünsenize, Daytona, NIGHTS, Virtua Cop, Fighters Megamix ve dahası. Durun yaw, beni de heyecanlandırdınız simdi...

### WRC lisansı PS One' da!

PlayStation ödüldü diyen kimdir? Duyamıyorum, bağırsın biraz. Bakın, daha neler neler var. World Rally Championship lisansını PlayStation aldı. Evet evet, UDS adındaki lokantalar yapmışolar. Sony ile ortaklaşa bir WRC oyunu hazırlayacaklar. UDS'yi World's Scariest Police Chasers' den tanıyorsunuz. Arcade tarzı yakın olacak olan oyunun gelecek yılın sonuna hazır olması planlanıyor. Tamam, konsol daha

# PlayMail

## Merhabalar,

Ben bir PlayStation sahibiyim ve bu konsoluma bir çok oyunlarım var. PlayStation 2 aldığım zaman eski oyunlarımlı, kollarımı, multıtapımı ve G-Con 45' mi kullanabilecek miyim?

Güney Topaş - Sosyal

ME - Evet, PS2, PSone oyunlarını normalden çok daha kalitelidir. Fakat orijinal G-Con ve multıtapın sadece PSone oyunları için çalışacaktır. PS2 oyunları için yeni bir Multıtap 2 alabilirsin. Eski kolların PS2'de çalışacak ama duyarlılık fonksiyonundan mahrum kalacaksın. Diğer aksesuarların problemsiz çalışacaktır.

## Merhaba Level,

PlayStation2 için bir yıl içerisinde 250 adet oyun çıkaracak deniyor, doğru mu?

Scorpion AAS

ME - Değil ama asıl olarak çok fazla uzaklaşmamışın. Hali hazırda yapımı süren 200 oyun olduğunu biliyoruz.

## Selam Mega,

Yeni bir cilip gibi bir PlayStation2 aldım ve TV setimizin altına yerleştirdim. AV1 portu uydu alıcı ve DVD Player ile dolu olduğundan, PS2'yi AV2 porttan bağladım ama görüntü bozuk oluyor. Bizim televizyon da, diğer aileler de Philips.

Acaba Sony'ye gitmek olsun diye mi böyle bir yola başvurmuşlar?

Alperen Başaran

ME - Oncelikle sakin ol ve arkana yaslan gen :) Yapmanız gereken tek şey scart girişlerini değiştirmek. Bu tür televizyonlarda AV1 portu RCB için ayrılmıştır, yanı hem PAL, hem de NTSC sistemlerde berrak, keskin ve düzgün renkli görüntü verir. AV2 soketi ise VCR'ler için ayrılmıştır ki, NTSC oyunlarınız ya bozuk görünür, ya da hiç görünmez. Senin anlayacağın biz Level editörleri olarak daima AV1 portu tavsiye ediyoruz. Öyle kimsenin kimseye gidiği yok...

## Merhaba Bahadır Abi,

Çok iyi giydiniz ama bu ay Kahraman Banız ve Şebə'yi görevlemek biraz üzücü beni. Gelecek ay onları da elderseniz çok sevmirim. İyi çalışmalar.

Selam Yetiş

ME - Aloo, aşık misin güzeli sen? Dergileri karıştırmışın herhalde. Bu ay da sen okuyucu içində olduğum sanırsam ki.

## Merhaba MegaEmin,

Dergi alıyorum, bir de baktım icwrd Dale ve Max Payne yazılarının altında senin ismin var. Yokcasın, olamaz dedim, tekrar baktım, ama öyleydi. Nö aldı, arka PC oyunlarına çözüm yazmaya mı?

başladın? Yoksa bu bir hata mı? Çünkü derginin sonundaki hile kısmında da birkaç yerde yanlışlık vardı; mesela Heroes yerine Max Payne hileleri ve nüfuslu, lakin asıl sen soyler misin? Bu arada Akdeniz sahilinin lajanmışın, hayli olsun. Bir de sizin pu PC imbox'a ne güzel şeyler geliyor ya? Ben hiç yazamıyorum öyle şeyler. Adamlar kolları, böhü böcek ne güzel diye bir sürü mektup yolladılar. Bu arada ne tür müzikten hoşlanıyorsun? Bir de sen çok güzel, ne zamân yapım yapmış si sona ererek? lütfen cevaplar.

Ahmet Emin Koydemir

ME - Bildiğin gibi ben sadece konsollarla ilgili yazıyorum. Hala da değişen kişi yok. Geçen ayki dergide ufak bir iki hata olmuş. Eser'in yazılannın altına benim ismim yazılmış. Bu yazılarla ilgili birçok da e-mail aldım, yanıtلامadığım ve yanıtlamayacağım için de gönderenlerden özür dilerim. Bu arada mesajının dergimizdeki çeşitli mercilere ulaşmış olmasını umuyorum. Taşınma olayı biraz abartılmış, biraz geçici hava değişikliği denebilir. Yine de sağol. PC'ler ekran kartı, ram ve işlemciye para yetirtmekten bazen mayışıyorlar herhalde, ondan öyle börtü böcek olayları vuku buluyor.) Müzik geyiğini getirmen, işin suyunu çırpması. Taşınmamadan dolayı site bayadır bi dinleniyor, sanırım 1 Ocak 2002 güzel bir açılış tarihi olacaklar. Bye&Smile....



ölmedi dedik ama PS One için de bu kadar geç tarih verilmez ki birader. Gerçek olun azızk gözünüzün başına yumurta kıratırın.

## Spider-Man ve X-Men satışa sunuldu

Geçen ayı yazımızda Activision'ın bazı oyunlarını rafa kaldırıldıklarımdan bahsetmiştim ya hanı, işte bundan oyun dünyasında bahseden daha çok editor oldu hâliyle.) Durum böyle olunca Activision da bu iki oyunu piyasaya çıkardığını bağıra bağıra duyurmaktan zorunda kaldı. X-Men: Mutant Academy 2 hali hazırda üç hafıta önce satış noktalannı gondırılmıştı fakat Spider-Man 2 Enter: Electro, Dünya Ticaret Merkezi'nin bombardanması sebebiyle beklemeye alındı. Activision, yaptığı açıklamada durumu izah etti. Şimdi ise iki süper kahraman oyununun da piyasada olduğunu duyurmayı başlıyor. Eh biz de yardım edelim dedik.



# HABERLER

## Shenmue 2 DreamCast için çıkıyor

DreamCast'ın fonsunu iyi kaybetmesinin ardından, Shenmue 2' nin artık X-Box'a özel bir oyun olduğu düşüncesi yaygınlaşmıştır. Ehe ehe, ama herkes yanlış biliyor, biz gerçekeni öğrendik. Shenmue 2, hem X-Box hem de DreamCast konsolları içi okunacak. Evet, eski DreamCast'ınızı henüz atmayın:) Lakin bu durum sadece Avrupa ülkeleri için böyle. Amerika veya Japonya'daki DC sahipleri Shenmue 2 ile tanışmayacaklar. Oyun bu bölgelerde sadece X-Box için piyasaya sürülecek. Aman canım, bize ne, natsa biz Avrupa ülkesiyiz. Oyunda 80'lerin sonuna doğru Hong Kong'da olacak, ve tekrar Ryu Hazuki'nin rolu alacaksınız. Oyun, daha önceki versiyonura sadık kalmış: inanılmayacak derecede interaktif çevre ve oyundaki yüzlerce kişiyle konuşabilme kabiliyetine sahip. Aksiyon ve savaş sahnelerinde hala "Quick Time Event" sistemi geçerli. Göze batan bir yenilik ise ileriye sarabilme: Omegini iki saat sonra bir toplantıınız var ve boşça geçirecek zamanınız yoksa zamanı ileriye sarabiliyorsunuz. Oyundaki çevre ve görselik daha önce bile olmadığı kadar mükemmel. Detaylar tek kelimeyle nefes kesiyor. Çok değil, sadece Aralığın ikinci yansısına kadar bekleyeceksiniz.





# ODDWORLD Munch's Oddysee



Ben bu kadar komik bir kahraman görmedim diyorsanız, alın size üçüncüsü !

**P**C tarihinde hatırlayabildiğim en eski platformlardan biri Another World... Hey gidi günler, o zamanlar PC sahibi değildim, Gökhan'a gittiğimde o Another World'ü açar, kendi geçtiği bölümleri benim de geçmem için sabır beklerdi. Hatta ara ara bir ekranada takılmama dayanamayıp müdahale ettiğini dahi hatırlıyorum. Another World'den sonra uzun süre aynı ayarda bir oyun görünmedi PC'lerde. Ta ki Oddworld : Abe's Oddysee piyasaya çıkana kadar. Yalnızca doğru zamanda doğru yere sıçramanın yeterli olmadığı, kafanız çok hızlı bir şekilde çalıtırmanız gereken bir oyundu. Atlama, vurma, aksiyon gibi standart platform oyunu kontrollerinin yanı sıra basit sözülü komutlar ve sesler de oyuna eklenmiş, "Gamespeak" adı verilen bu teknoloji sayesinde

karşınıza çıkan dost, düşman diğer yaratıklarla iletişim kurmanız, belli bölümleri gecebilmek için onları kullanmanız sağlanmıştır. Bana sorarsanız Oddworld hala PC'deki en iyi birkaç platform oyunu sıralamasında

kendine yer bulacaktır. O zamandan günümüze köprülerin altından çok sular aktı; biz de yepise ni bir Oddworld bekler olduk, ama nerden bilecektik bu masum oyunun bunca kavga dövüşe neden olacağını...

#### Al gülüm, ver gülüm..

Her şeyden önce bir açıklama yapayım : Abe's Oddysee'nin ardından gelen ve yine PC için hazırlanan Abe's Exodus tam anlamıyla bir devam oyunu değildi, bir "ek oyun" dermek daha uygun olacaktır. Asıl "serinin ikinci oyunu" şimdı

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

12.2001

Tür • Platform

Yapım • Oddworld Inhabitants

Dağıtım • Microsoft

Tamamlanma • %70

İlk İzlenim • Bomba gibi!

Playstation 2 için hazırlanan projeler iptal edildi, Oddworld tamamen Xbox bünyesine geçti.

Anlayacağınız, Crash Bandicoot, Metal Gear serileri nasıl Sony ile özdeleşmişlerse, Oddworld

«Daha sonraki hedefleri ise **"The Hand of Odd"** adında online bir oyun tasarlamak.»

anlatacağımız Munch's Oddysee'dir, kafanız karışmasın! Gelelim Oddworld'ün yılın hikayesine dönen macerasına : Efendim, yapımçı firma Oddworld Inhabitants, oldukça büyük bir proje üzerinde çalışıyordu. Oddworld için beş oyunculuk bir proje hazırladılar, dağıtıcı firma olarak da GT Interactive ile anlaştılar. Sonra ne olduysa olsun, önüne çıkanı satın alan Fransız firması Infogrames, GT'yi de aldı. Bitti sanıyorsunuz değil mi? Yetmedi, Microsoft, Oddworld'deki potansiyeli görüp bir hayli para saçınca Oddworld Inhabitants bir kez daha el değiştirdi. Bunun üzerine

de bundan böyle Xbox'un tekeline olacak. Zaten takip edenleriniz bilir, ta başından beri Xbox, reklamlarında Munch's Oddysee'yi kullanıyor. Böylece hali hazırda bir hayran kitlesini de kendilerine bağlamış oluyorlar. İyi strateji, ha ?Aslında görünen, projenin yalnızca su üstündeki kısmı. Diğer kısmına da ilerleyen satırlarda değineceğiz, şimdilik siz Munch'daki yeniliklerle ilgilene durun:

#### Topal bir gabbit ne işe yarar ki?

Önce sizi Munch'la tanıştırıym. Munch, kendi türünün son temsilcisi olan bir "Gabbit". Neden





son temsilcisi derseniz, bundan da yine Oddworld'deki her türlü rezilliğin kaynağı olan Glukonlar sorumlu. Çok sigara içen "Glukonlar"ın sıkça akciğer kanserine yakalanmaları ve Gabbit'lerin organ nakli için en uygun akciğere sahip olmaları nedeniyle kökleri kurutuluyor, türleri yok olma derecesine geliyor. İlk oyundan tanıdığımız Mudokan'lı Abe'in yardımıyla tutsak olduğu ilaç fabrikasından kaçan Munch, kırk ayağı nedeniyle ilk bölümlerde fazla yararlılık gösteremiyor, biz de Abe'i yönetiyoruz. Ama ileride ayağı iyileşince Munch'un da marifetleri ortaya çıkıyor. Suda balık gibi yüzebilen Munch, tipki Abe'in zihin kontrol yetenekleri gibi mekanik aletleri de kontrol edebiliyor. Bu ikili oyun boyunca beraber Glukonlar'dan ve birbir türlü ucuşib yaratıktan kaçış Mudokonlar'ın "annesini" kurtarmaya çalışıyorlar.

Munch'u oynarken karşılaşacağınız en büyük değişiklik, iki boyuttan sıyrılp üç boyutlu ortamda oynamanız olacak. Tabii bu durumda ilk akla gelen, yeni sistemin oyuncuya zorluk çıkarıp çıkarmayacağı. Neyse ki Munch'da bu tip sorunları en aza indirmek için her şey yapılmış. Örneğin kamera Metal Gear'deki gibi sizi yönlendirerek önemli bir şalterin ya da benzeri bir eşyanın yakınına geldiğinizde ona zoom yapıyor, uzaklığından ise yavaşça geri çekilerek görüş alanınızı genişletiyor. Bir de şu şalterlere uygun uzaklıktı durmamaktan kaynaklanan sorunlar vardır ya, hani ya olmanız gerekenden bir adım geride, ya da bir adım ileridesinizdir, fitik olursunuz, işte bu da Munch'da çözülmüş. Kullanacağınız eşyaya yaklaşım aksiyon tuşuna bastığınızda karakteriniz kendiliğinden mesafeyi ayarlayıp sizi debelenmekten kurtarıyor.

### **Hiş, sana diyorum!**

"Gamespeaking" sisteminin de ilk oyunlardaki pürüzleri temizlenmiş. Eskiden bir ekrana beş Mundokan çağrımak için her birine teker teker komut vermek zorunda kalirdınız. Artık tek komutla birden çok kişiye komuta edebiliyorsunuz. Ayrıca yeni komutlar, yeni lisanlar ve daha farklı kombinasyonlarla "Gamespeaking"ın kapsamı ve oyundaki etkisi daha da genişletilmiş.

Düşmanların bir kısmı önceki oyunlardakilerin aynısı olacak (Tabii bu kez üç boyutlu olarak!), ama bu kez tüm karakterlerin kendilerine ait bir yaşam şekilleri bulunacak. Burada asıl amaçlanan Oddworld'e tümüyle yaşayan bir dünya görüntüsü vermek. Dünyanın kendi ekosistemi, kendi sosyal düzeni, yapılan küçük değişiklıklar bile devasa sonuçlar doğurabileceği bir yapıyı olması için uğraşıyor (Yapımcı firmanın kendine Oddworld Inhabitants adını vermesi boşuna değil!). İşte bu da az önce sözünü ettigimiz buzdağının görünmeyen yüzü için bir temel oluşturuyor. Beş oyunkul seri boyunca Oddworld'ün de gelişmesi, değişimleri amaçlanıyor. Belki de bir sonraki oyunda Abe'in çocukları, torunları, onun yaptığı işler sonucu değişen bir Oddworld'de sürdürecekler maceralarını. Hatta web sitesini ziyaret ederseniz, Oddworld'ün

coğrafi ve ticari yapısının yavaş yavaş şekillenmeye başladığını göreceksiniz.

siniz. Kullanılan araçlar, dünyada yaşayanırıklar, fabrikalar, doğal yaşam vb...

peç çok özellik, daha sonraki oyunlarda da kullanılmak üzere geliştiriliyor. Bir nevi Xbox cumhuriyeti kuruluyor anlayacağınız.

### **Gelin canlar bir olalım..**

Daha sonraki hedef ise "The Hand of Odd" adında online bir multiplayer oyun tasarlamak. Bu oyunda ise dünyanın her yanındaki kullanıcıların Oddworld'ü keşfetmeleri sağlanacak. Daha açık şekilde anlatmak gerekirse aynı dünya üzerinde isteyenin yarış, isteyenin dövüş, isteyenin strateji oynayabileceği bir multiplayer projesi olacak yani. Xbox için böyle bir online altyapı ne zaman oluşturulabilir, henüz bilmiyoruz (hiç merak etmeyin, onlar da bilmiyorlar!), zaten oluşturulusa da bizim memleketteki hatlara nasıl yürüp bu iş, o da meçhul!

Abe'yi sevenlerin Munch'u da sevecekleri kesin. Hatta Munch'la da yetinmeyecek olanlara si-

rada Squeek's Oddysee'nin olduğunu da söyleyelim.

Yapımcı ekiptekiler, Oddworld'ün her yeni macera da biraz daha kapsamlı bir hal alması için uğraşıyorlar. Hatta dediklerine bakılırsa

dünyamızdan on kat daha büyük olmasını amaçlıyorlarım ve biz daha yalnızca küçük bir ülke kadar yer görmüşüz. Eh, ne diyelim o zamana kadar Glukonlar gezegeni patlatmazlarsa bizim keşfedecek daha çokok yeriniz var!! ☺

Batu & Gökhān I  
batuher@level.com.tr





# jak and daxter

## the precursor legacy

Crash Bandicoot'a kardeş geldi, yoksa "kardeşler" mi demeli?

**S**ımdı size "Naughty Dog" desem kaç kişi "Crash Bandicoot'un yapımcı firması" dediğim takdirde işin rengi değişecektir. Super Mario Bros ekolünü PlayStation'da üç boyutlu bir şekilde devam ettiren bu firma, geleneği bozmadan PS2 için de yeni projeler üretiyor. Bu oyunlardan Jak and Daxter'in haberlerini ta E3'ten beri alıyoruz, baktık çocuklar boş durmayıp hoş şeyler yapmışlar, sizlerle paylaşalım istedik:

Girilmesi yasak Misty adasında dolanın iki kafadardan Daxter'ın bir kuyuya düşüp komik bir yaratığa dönüşmesiyle başlıyor her şey. Jak, Daxter'i tekrar eski haline dönüştürmek için gizli güzleri olan bir kahini bulmaları gerekenince alıyor arkadaşını omzuna, girişiyor maceraya!

Jak and Daxter, içine bulmacalar eklenerek adventure sosyla servis yapılan bir 3D platform oyunu aslında. Oyunda yalnızca Jak'i yönetebiliyorsunuz, Daxter'in tek fonksiyonu onun omzundan olan biteni seyretemek (Tabii piyasaya

çıkmadan önce son bir değişiklik yapılmazsa!). Başlangıçta ziplama, yumruk, aparkat vb. hareketleri olan Jak, ilerledikçe yeni teknikler öğrenebiliyor. Tabii platform oyunlarının vazgeçilmezleri arasında yer alan mücevher toplama da ihmali edilmemiş. Maviler Jak'ı bir başka noktaya ulaştırırken, kırmızılar özel saldırı hakkı veriyor. Enerjiler ise Jak'ın hovercraft'i için kullanılıyor ve yeni bölümlerin kapısını açıyor.

### Hişş, Jak daha demin şurada dill miydik ?

Jak and Daxter'in en önemli özelliği ise tüm dünyanın ayrı bölümler değil, organik tek bir parça şeklinde tasarılanmış olması. (Örneğin yüksek bir yere çıktıığınızda diğer bölümleri görebiliyorsunuz.) Ayrıca dünyanın canlı görünmesi için doğal bitki örtüsü, etrafta koşusan, uçusan hayvanlar vb. titizlikle hazırlanmış. Bir bölümden diğerine geçtiğinizde yükleme süresi diye bir şeyin söz konusu olmadığını da göreceksiniz. Şimdilik çok kısa bir duraklama oluyor ama Naughty

### JAK AND DAXTER

12.2001

Tür • 3D Platform-Adventure

Yapım • Naughty Do

Dağıtım • Sony

Tamamlanma • %70

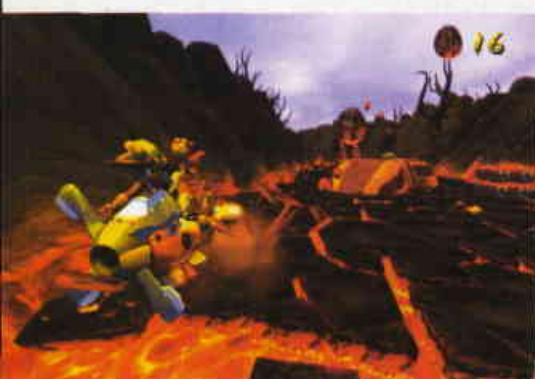
İlk İzlenim • Platform oynamanın yaşı yok, hele de böyle başarılı olacağa her kesimden oyuncuya başına toplayabilir.

Dog'un sözü var, oyun tamamlanınca bu duraklama da tarih olacak!

Jak ve Daxter'in animasyonları belli ki özene bezen'e hazırlanmış, ikili beraber tam bir uyum içinde hareket ediyorlar. Karakter modelleri çok detaylı, hareketler çok yumuşak, arka plan renkleri çok canlı ve göz alıcı, yaratıklar bile "şirin" denebilecek kadar güzel tasarlanmışlar. Ara demalardaki ağız hareketleri, mimikler de seslendirmeyle çok iyi uyum sağlamışlar (Nasıl diyoğ siz "Senkroğnize?").

Şüphesiz Jak and Daxter 3D platform dünyası için dev bir yenilik olmayacağı (Yine atlama, yine sıçrama, para toplamaca, bölüm sonu canavarını patlamaca, bonus bölüm keşfetmeye...), ama grafik kalitesi, yüklerne derdinin ortadan kalkması, araya katılan bulmacalar gibi yönleriyle titiz yapılan her çalışma gibi hak ettiği değeri bulacağını düşünüyorum. Crash Bandicoot'u seviyorsunuz, Jak and Daxter'i üç kez seveceksiniz gibi görünüyor, sabır bekleyiniz! ☺

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr





# okage shadow king

Kim demiş FRP ciddi bir iştir diye?

**J**aponya'da "Boku to Maoh" adıyla piyasaya çıkan bu oyunu doğru dürüst tercüme edemediler bir türlü ! "The Devil and I", "The Demon and I", "Me and the Satan King" gibi yorumlardan sonra fazla dallandırmamaya karar verip "Okage : Shadow King" deyip işin içinden sıyrıverdiler. Kimdir bu Shadow King diyecek olursanız, aslında adından anlaşıldığı kadar kötü bir karakter değil. Bu eleman yıllar yılı bir şisenin içinde tutsak kalmış karanlık ruhun teki. Tam adı "Kötü Kral XIV. Stanley Hihat Trinidad" (Biz ona kısaca Stan diyoruz!). Meğersem kendisine benzeyen yedi iblis onun güçlerini çalıp onu sürgüne göndermişler, o da oyunun esas oğlunu Ari'ye musallat olmuş. Zaten Stan, oyun boyunca Ari'nin gölgesi olarak görünüyor ve bu "hizmetkarın" güçlerini yeniden kazanabilmek için kasaba kasaba dolastırıyor.

Bir FRP geleneği olarak ilerledikçe ekipinize sağıdan soldan katılanlar oluyor elbette, ama oyun boyunca eli yüzü düzgün, hiç tuhaftı olmayan bir karaktere rastlayamıyzınız. Hani Tim Burton'un "Nightmare Before Christmas" diye anime bir filmi vardı ya, işte tüm karakterler oradan fırlamış gibiler sanki! Örneğin bir kasabaya girdiğinizde "Yaşlı bilge gibi görünen moruk" ya da "Kafayı yemiş adam" diye adları olan tiplermelerle karşılaşmanız olası. İşin en gir-

gir kısmı ise Stan'in herkesi kendi hizmetkarı olarak görüp, yüce varlığı karşısında diz çökмелere istemesine karşın kimse onu ciddiye almayıp bunu Ari'nin yaptığı bir nevi şaka olarak görmeleri. Bunun da Stan'i deli ettiğini ve ortaya son derece neşeli diyalogların çıktığını söylemeye gerek var mı acaba?

### Şimdi size gölgeniz kadar yakın!

Oyunda ilerledikçe Stan ve Ari arasındaki ilişki ilerliyor (Yok, öyle sandığınız gibi değil!) ve yakınlaşmaları bir avantaj haline geliyor. Örneğin savaşlarda birbirleriyle kombine saldırırlar yapabiliyorlar. Savaştan söz açılmışken, savaşlar sıra sıra oynanıyor ve çoğu FRP'deki gibi büyüler havada uçuşuyor, yalnız dedim ya ortam civik diye, düşman olarak vahşi inekler, insan yiyen soğanlar falan çıkıyor karşınıza! Ne yazık ki yine pek çok FRP'de olduğu üzere bir süre sonra savaş sahneleri baymaya, başta kulağa hoş gelen müziksler de bilmem kaçınıcık kez tekrarlamaya başlayabiliyor. Ancak bu hafiften kabak tadi vaziyetine rağmen oyun; esprileri, bulmacaları ve yan görevleriyle sizin kendisinden soğutuyor.

Arka plan grafiklerinin, kasabaların detaylı tasarlanmış olmasına karşın karakter modellerinde aynı canlılığı yakalayamamak biraz düş ki-

### INFO-BOX FRP

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

Yapım • Zener Works

Dağıtım • Sony

Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller



raklılığı yaratıyor. Özellikle zindanlarda bazı modeller ve kaplamlar sık tekrarlanıyorlar, ama bu kusurları "kadı kızı" kapsamına almak mümkün. Oynamanabilirlik konusunda da Okage fazla açık vermiyor, hatta yan görevler de dahil olmak üzere yaklaşık otuz saatlik bir oyun süresi var ki, bu da bir FRP'ye göre çok yüksek bir değer sayılmaz. Ama daha uzatsalar esprilerin tadının kaçacağını, savaşların -iyiden iyije- can sıkacağıını düşünerek bunu da onaylıyorum. Okage belki piyasanın en iyi FRP'si değildir ama, şu ana kadar yapılmış olanların en tuhaf ve en eğlencelilerinden biri olduğunu söyleyebiliriz. Hem yeni başlayanlar, hem de FRP'de yeni tatlar arayanlar için ilginç bir alternatif olacak! ☺

Batu & Gökhan | [batuher@level.com.tr](mailto:batuher@level.com.tr)



### OKAGE : SHADOW KING

76

Grafik • Mekanlar başarılı ama karakterlerde daha iyisini yapabiliyorlardı. Özellikle karakter mimikleri vasata yakın.

Atmosfer • Bir FRP için alışmadık, ama bir hayli eğlenceli olduğu kesin!

Ses • Müzikleri güzel, ah bir de bu kadar tekrarlanmasaydı...

Dynamanabilirlik • Ana görevden çok uzaklaşmadan yan görevleri bitirebilmeniz yönünden avantajlı.



# hoshigami

## ruining blue earth

çekin ellerinizi dünyamdan!

**A**teri salonu kuşağından olmam yüzünden olacak ki, Atlus ismini çok duymuşluğum vardır. İşte yeniden çıktı karşıma, aldatmadı beni, oynamadı benle, hatta aptal aptal ayarlamalarla oyalamadı bile. Aferin çocuklara, çok efendi, eli yüzü düzgün, helal süt emmiş oyun sunmuşlar bizlere; taktir ettim walla. Japon kökenli olan bu oyunun türü için strateji simülasyon RPG denebilir. *Hoshigami - Ruining Blue Earth*'de, oyuncular Mardias kıtasında ilerleyerek hikayeyi takip ediyor ve olaylara göre bölgelere gidip düşmanla çarpışıyorlar. Gelelim hikayeye...

### Nightweld Krallığı

Kitanın batısında kurulmuş olan Nightweld, en uzun geçmişi sahip olan ülkedir. Bu barışı krallık, Kral Samus tarafından kurulan Ixia'ın soyundan gelmektedir. Şu anda görevde olan kralın, direk Kral Sarnus'un soyundan geldiği söylennmeyecektir. Kalmış bir kimse bunu ispatlayamamaktadır.

Nightweld'in multikültüralizm politikası sayesinde birçok bölge ve azılık, karışık radikal kökenlerden oluşmaktadır. İnsanlar Ixian klanının çok az nadir olduğunu, hatta tarihte kaybolduğunu düşünüyorlardı. Zaten Kral bile tam bir Ixian'ın fiziksel özelliklerini yansıtmıyordu. Kral, çok iyi kişilikli birisiydi ve askeri baskın kullanmaktan her zaman çekinirdi. Bu yüzden birçok cesareti genç asker olmaya özeniyordu. Çoğu da kabul edilip koruma ve devriye gibi görevlerde aktif rol alıyorlardı. Nightweld, ilimli bir iklime ve çok eskiden kalan harabelerle sahip bir ülkedir.

### Valaim İmparatorluğu

Valaim İmparatorluğu, kitanın tam ortasında kurulmuştur ve şu an için kıtada en fazla sözü geçen ülkedir. Kültürel olarak az gelişmiş olmasının sebebi,

komşularından doğuda Kamdell Çölü ve batıda Clair Dağları ile izole edilmiş olmalıdır. Valaim İmparatorunun diğer ülkeleri istila etmek gibi bir düşüncesi yoktur. Fakat yönetimi Fernandes'in devalmasından sonra, ülke dev bir askeri imparatorluğa dönüştü. Fernandes, Manatite adındaki mistik taştaki depolanan gücü ortaya çıkartmaya yaranın teknik olan Coinfeigms'i buldu. Bu durum Valaim'i askeri açıdan çok iyi bir konuma getirdi, ancak çok geçmeden bu teknik diğer ülkelerde kullanılmaya başlandı. Şu anda üç ülke arasındaki güç stabil. Valaim, Ixian kalıntılarında araştırmalar yaptığından Nightweld'de sürekli olarak çatışmalar çıkıyor.

### Gerauld Krallığı

Gerauld, Mardias'ın kuzeydoğusunda kurulmuş, dini temellere dayanan barışı bir ülkesidir. Ülkenin kuzey kesimi soğuk ve sık ormanlıklarla çevrilmiştir, güney kısımları tropik iklim özellikleri göstermektedir. Gerauld çok zengin yeraltı kaynaklarını kullanarak, hiç kimse ulaşamayacağı kalitede silah ve zırh imal edebilmesiyle ünlüdür. Yönetiminde Kral Zelstan vardır. Seneler önce, Valaim ordusu, yüksek kalitede manatite yüzünden ülkenin güney sınırlarını işgal etmiştir. Bu olay sebebiyle, ülke halkın çoğununda bariz şekilde anti-Valaim düşünce vardır.

Valaim ordusu, kuvvetlerini Nightweld'deki iki bölgeye göndermeye başlamıştı: antik Ixia'nın kalıntılarına sahip olan Başkent Lar Dellue ve yine bir Ixian bölgesinde kurulmuş olan Tower of Wind. Nightweld de buna tepki olarak Lar Dellue'ya, elit bir askeri organizasyon olan Order Of Da Nante'yi destek güç gönderdi. Fakat Tower of Wind'e askeri güç göndermemeyen Nightweld, bölgede etkisiz kaldı. Lider Reuperl, Nightweld'de tanınan askerler olan Fazz ve Leimrey ile buluştu ve konu ile ilgili yardımlarını istedi.



### INFO-BOX

### STRATEJİ

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

Yapım • MaxFive

Dağıtım • Atlus Software

Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

### Fazz da ne? Yenir mi?



**Fazz** hikayenin ana karakteridir. Çok cesur ama sabit fikirli bir kahramandır. Oyunu neden savastığını çok az bilen bir asker olarak başlar. Daha sonra olayları ve savaşın zorluğunu fark eder.



**Gerauld**, Mardias'ın kuzeydoğusunda kurulmuş, dini temellere dayanan barışı bir ülkesidir. Ülkenin kuzey kesimi soğuk ve sık ormanlıklarla çevrilmiştir, güney kısımları tropik iklim özellikleri göstermektedir. Gerauld çok zengin yeraltı kaynaklarını kullanarak, hiç kimse ulaşamayacağı kalitede silah ve zırh imal edebilmesiyle ünlüdür. Yönetiminde Kral Zelstan vardır. Seneler önce, Valaim ordusu, yüksek kalitede manatite yüzünden ülkenin güney sınırlarını işgal etmiştir. Bu olay sebebiyle, ülke halkın çoğununda bariz şekilde anti-Valaim düşünce vardır.

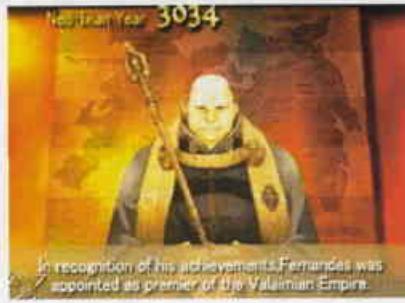
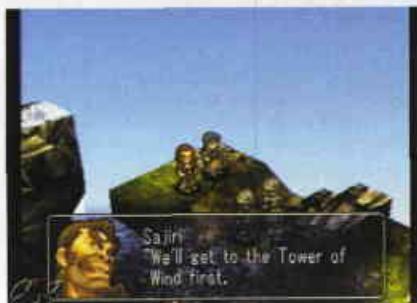


**Tinn**, Fazz'ın çocukluk arkadaşlarından birisidir. (Aşklarından birisi miydi acaba?) Hadi hadi anlayalım:) Ciddi-görünümlü ama yüksek sınıf yetiştirmesinden dolayı birazcık bencildir. Vay eş-şek sırası vay. Genellikle yanlılığını gizlemek için başkalarının ilgisini çekmeye çalışan bir tiptir.



**Leimrey** de Fazz'ın eski arkadaşlarından birisidir. Yanlılığını çok seven Leimrey, bir mızrak ustasıdır. Fazz ile bir dereceye kadar rakip de olsalar, asılnda kardeş gibidirler.(oy canum benim) Oyunun erken bölümlerinden birisinde ortadan kaybolan Leimrey' in yaşayıp yaşamadığı meşhür.





**Alveen**, rakip bir ülkenin askeridir ve kesinlikle Fazz'ın düşmanlarından birisidir. Çekici ve popüler olmasına karşın ailesi için bile tehlikeli birisidir.

**Romleth**, oyuna hikayenin ilerleyen safhalarında katılan bir karakterdir. İşi gücü Fazz için endişelenmektedir. Manaktır yanı. Çok güçtür ama yıllarla积累şarap, kadın ve şarkılara düşkünlüğü zayıf tarafıdır.

**Silphatos**, Xian'ın antik sırularını bilen bir rahiptir ve Tower of Wind'de yaşar. Dünyanın varlığını sağlayan gücün üzerindeki mührünün bir gün zayıflayacağını, ve bunu engelleyebilecek bir başka güç olduğunu bilmektedir. İyi işte, artık biz de bildiğimize göre rahibe gerek yok; atın çöpe!

**Blackthorn**, güçlü, gizemli bir şovalyedir. Her tarafı kalın bir zırhla çevrili, yüzü hiç görülmemiş, sesi hiç duymamıştır. Fazz'ın yaşadığı bölgeyi yok eden saldırının liderliğini yapmıştır. Dev bir kılıç ve güçlü büyüler yapabilme özelliğine sahiptir.

Oyunun kahramanı olan Fazz, yaptığı her işe varını yoğunu koyan genç bir askeridir. Birazcık saf (toy veya böñ de denir) olan bu arkadaş kafasına ne koyarsa yapar. Valaim istilası yüzünden emrine bir grup asker verilerek bölgeye gönderilmiştir. Savaşın ardından tüm kitayı



yok edecek gizli bir planın yattığını ortaya çıkan Fazz, çok geç olmadan planları durdurmak üzere uğraşa koymulur.

Gerçekten ilginç ve eğlenceli olan bu oyun, benzerlerinden bir adım daha öne çıkmış. İlk bakışta Final Fantasy Tactics'e çok benzeyen oyun, aslında Tactics geleneğinin mirasçılarından birisi değil. Savaş alanındaki hareketler, temel pozisyon alma şekilleri, ilerlere doğru zorlaştırmak gibi birçok özelliği aynı ama oyuncun kendine yetecek kadar fazla yeniliği var. Kısaca bahsetmek gerekirse, daha ilk çarpışmadan itibaren oyunu farklı kılan kısmı savaşlardaki detaylar denebilir. Artık öyle zar atar gibi savaşıp, enerji götürür diye şansınıza güvenmiyorsunuz. Saldıracığınız zaman bir saldırı barı dolmaya

başlıyor ve siz tam zamanında tutturarak rakibiye en fazla hasarı vermeye uğraşıyorsunuz. Ateş etme sistemi de aynı şekilde çalışıyor. Oyundaki bütün hareketleri sırayla yapıyorsunuz (turn-based). Hoshigami'nin "hazır hareket noktası" tekniği sayesinde daha başlarında tek roundda üç hareketi birden yapabiliyorsunuz. Hatta işleri karıştırıp aynı anda yürüyebilir, saldırabilir ve item kullanabilirsiniz. Bunun anlamı, sıra size geldiğinde eğlencenin başlayacağıdır. Denge iyi kurulduğundan bu hareketler oyunu da baymıyor. Tabii oyunun temel stratejisini anlayana kadar birkaç kez öleceksiniz, ama bir kez öğrendiğinizde, bitirmeden duracağınızı hiç sanmıyorum. Bye&Smile... ☺

Mega Emin | megaemin@level.com.tr



#### HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

80

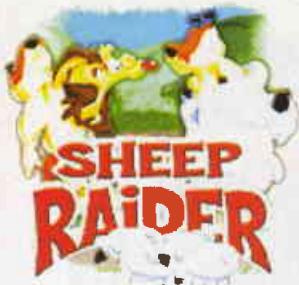
Grafik • Final Fantasy Tactics' dekinden benzer animasyonlar ve çok sevliyeli poligonal fonlar.

Atmosfer • Gayet oturaklı bir senaryo ve yeterli derecede diğer elementler.

Ses • Uzun vadede sıkın müzikler ve klasik ses efektleri. İnsan sesleri yok.

Oynanabilirlik • Öğrenmesi zaman alsa da hâli keyifli.





# looneytunes sheepraider

Ateşimiz, baharatlarımız ve biber salçamız hazır; buraya bir koyun lütfen...

**A**z çok hepiniz çizgi film seyrediyorsunuzdur herhalde. Şu resimlere bakın bakalım tanık gelecekler mi? Kesin tanımışsınızdır. Ben bol bol seyrederdim; hala da seyrederim. Bize kurt sürekli koyunları kaçırmağa çalışır, her seferinde de ya dayağı yer, ya da kafasına örs düşerdi. İşte bu çizgi filme bir oyun yapmışlar. Bakalım nasıl olmuş.



LOONEY TUNES: SHEEP RAIDER

75

**Grafik** • Oluğuk renkli ve keskin. Ah şu kameralar açılan da bir düğün olsa...

**Ses** • Yeşil arazi, bir çoban köpeği ve koyunlar; ek-sik öğe yok.

**Ses** • Çizgi filmdeki sesleri beğenmediğiniz, buradakileri de beğenemeceksiniz demektir.

**Oynamabilirlik** • Bulmaca, strateji ve gizlilik gibi özellikleri sayesinde on numara.

Size oyunu birkaç sözcükle anlatayım önce. Killik yapmak istemem ama genelde çizgi filmler için yapılan oyunlar saçma sapan olur. Sheep Raider'ı denedim ve bu kez her şeyinambaşka olduğunu fark ettim. Oyuna başladığında sanki bir peri tepeden aşağıya büyüler serpti ve kalbinde çiçekler açtırdı. Birden bire hayatın ne kadar eğlenceli olabileceğini yeniden anladım. Yani tam olarak olmasa da, buna yakın bir duygusal hissettiğim.

Sheep Raider'ın çok etkili olmasının sebeplerinden birisi, diğer tüm çizgi film oyunlarından uzakta durması ve aptal 3D platform oyunlarına benzemesi olmuş. Bunun yerine görevbazlı, gizlilik gerektiren bir strateji bulmaca yolu izlemiş. Evet, bu ay incelediğimiz oyunların genelinde tam bir tür belirtmemiyoruz; karman çormanlar.

Oyun, aynı çizgi film gibi. Peki çizgi filmi nasıldı? Bildiğiniz gibi iki dost olan Ralph ve Sam, her sabah beraber işyerlerine giderler, giriş saatlerini çek ederler ve mesai yerlerine giderler. Ralph, işi koyunları çalmak olan bir kurt ve Sam'ın koyunları koruyan çoban köpeğidir. Ralph, koyunları aşırılmak için, her birisi bir öncekinden daha mantıksız ve tutarsız planlar kurar. Her zaman da başarısız olup Sam'ın bir arabaya dayak yemeyi peşinen kabullenir. Bu basit ama keyifli hikaye böyle sürüp gider. Oyun da buna



## INFO-BOX

## PUZZLE

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

Yapım • Infogrames

Dağıtım • Infogrames

Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

uygun şekilde devam ediyor. Ralph olarak size birkaç senaryo sunuluyor. Kurnazlığınızla Sam'ı alt edip, bir koyunu belirtilen güvenli noktaya kaçırmanız gerekiyor. Kolay görünebilir ama zafer için bütün kurnazlığını ve yaratıcılığını kullanmalısınız. İlk probleminiz Sam. Eğer sizi görürse, hatta sadece duyarsa bile, Flash kadar hızlı şekilde sizi bulacak ve suratınızın ortasına yumruğu kapatacaktır. Bu yüzden ona yakinken çok dikkatli ve gizli hareket etmelisiniz. Bir diğer problem de koyun taşıırken ortaya çıkarıyor. Bu durumda ne hızlı koşabiliyor, ne de doğru dürüst zıplayabiliyorsunuz. Bu yüzden kendinizi ve koyunu türlü çeşitli tehlikelerden nasıl kurtaracağınızı kiestrebilmelisiniz.

Oyun platform, gizlilik ve en önemli de strateji öğelerine bariz yer verilmiş. Yani beyninizin her kırımlını zorlamamanız gerekiyor. Bazı yeni oyuncular için ekranda Duffy Duck tarafından online yardım veriliyor. Başlangıçta birkaç kez hasatınız çıkacağından bu yardıma kulak vermenizi öneririm. İşin güzel tarafı, sıkıldınız bile oyna devam etmenizi sağlayacak nedenler önungüze duruyor ve çok basit: "koyunlar". Tomb Raider'da, bir yeri atladiysanız, ipucu bulmak için geriye dönüp saatlerinizi harcaysınız, ama Sheep Raider'da bölümler çok dar olduğundan yanıt bulmak için çok da fazla gezinmeye gerek yok. Oynanabilirlik dağılmıyor, ince ayar tutturulmuş.

Oyunun tek kötü tarafı teknik açıdan dört dörtlük olmaması. Kameranın saçmaması, PlayStation'daki üç boyutlu oyunlar göz önüne alındığında çok da enteresan değil. Bazı platform sahnelerini olduklarının sekiz katı daha zorlaştırın unsurları bu kamerator olayı. Yine de oyunun kalitesini düşürmeye yetecek bir etken değil. Oyun bir klasik olamayabilir ama çok iyi oynanabilirliği var. Bye&Smile... ☺

Emin Barış | [mebaemin@level.com.tr](mailto:mebaemin@level.com.tr)



# theitalianjob

4 milyon dolar için kaç takla atarsınız?

**D**ünya çapında 85 milyon adet satmış bir konsolun olduğunu kim iddia edebilir ki? İşte bir baba oyun daha geliyor. Sony Computer International ve Pixelogic birleşerek, The Italian Job adındaki klasik filmi, PlayStation'a getirdiler. Orijinal film 1969 yılında çekilmiş ve başrolde Michael Caine, hapisten yeni çıkarak yeni büyük vurgunu planlayan Charlie Croker isimli başarılı canlandırmıştı. Planı, Italian Polisi ve mafyasından toplam 4 milyon dolar değerinde altın çalmaktı.

Oyun, çok hızlı kovalamacı ve mükemmel çarpışma sahneleri olan bu filmin senaryosunu aynen takip ediyor. Bu kez Charlie Croker'ın rolünü siz oynuyorsunuz. Öncelikle size bu çığın planınızda yardımcı olmaları için bir grup suçlu bir araya getirip çetenizi kurmalısınız. Mr. Bridger (suç patronu), "Homo" Freddie (Bridger'in sağ kolu), Profesör Simon Peach (bir bilgisayar dahisi ve iri kadın fetişisti), Roger

Beckerman (planla beraber gelen İtalyan bir suçu), ve son olarak da Lorna, Charlie'nin sevgilisi. Charlie, planına destek için suç patronu Mr. Bridger ile bağlantıya geçiyor. Mr. Bridger önceleri plandan pek umutlu görünmüyordu, fakat, Charlie İtalyan hükümetinin Çin'de yeni bir araba fabrikası kurmayı planladığını anlattığında, Mr. Bridger ona inanmaya başlıyor. Çin hükümetinin fabrika karşılığında İtalyan hükümetine 4 milyon dolar ödemeyi kabul etmesi herkesi heveslendiriyor.

## Sadece PSone

Sadece PlayStation için hazırlanan The Italian Job, tamamlamanız gereken belli görevlere sahip bir üçüncü kişi araba sürüş oyunu. The Italian Job modu, oyunun belkemiğini oluşturuyor. İngiltere'de başlayan her görevi tamamlayığınızda, gitgide planınız için daha fazla takım üyesi toplayacaksınız. Görevler test-drive' dan

## INFO-BOX ■ YARIŞ

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

Yapım • Sony Computer Int.

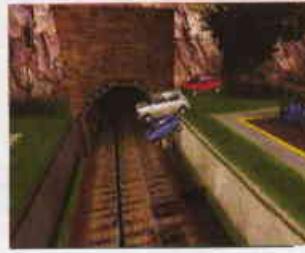
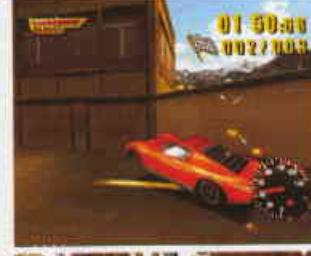
Dağıtım • SCI

Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

rekli yakınında geziniyor ve her seferinde plakanızdaki bir karakteri okuyabiliyor. Eğer bütün plakayı çıkartabilseñerse enseleniyorsunuz.

## Oyun modları

Öyunda 4X4'lerden otobüse kadar 14 çeşit araç var. Araçların kontrolleri için kendi klüplerine başvurmuşlar. Oyunun çoğu yerinde filmdeki sahnelerin aynaları var. Bir bölümde oyuncu Turin'de Piazza'da başlıyor, müzeden geçip arkada sokaklara ulaşıyor, alışveriş merkezinden metro tüneline giriyor, kilise merdivenlerinden kubbeye



## THE ITALIAN JOB

73

Grafik • COSS yükleme sistemi beni çok etkiledi.

Atmosfer • Filmdeki sahneleri yaşıyorsunuz, yüreğiniz hop hop ediyor.

Ses • Bir Mini Cooper'dan ne kadar güzel ses bekliyorsanız o kadar.

Oynamabilirlik • Sekiz kişilik multiplayer desteği ve araç kontrollerine gösterilen özen göz kamaştırıyor.

tutun, soygunlara, patlayıcı taşımalarla ve plan için gerekli diğer malzemeleri bulmaya kadar geniş bir yelpazeye yayılıyor. Kullanacağınız ilk araç Charlie'nin DB4'ü olacak. Mini Cooper'lar ve Land Rover'lar oyunun ilerleyen bölümlerinde görünecekler. Her bölümün sonunda yeni araçlarla, yeni bölümlerle ve videolarla ödüllendirileceksiniz. Tahmin edebileceğiniz gibi, oyunun büyük bir bölümü polise yakalanmaya çalışmakla geçecek. Burada yapımcılar gerçekten ilginç bir sistem bulmuşlardır. Polis sü-

çüyor, araba satıcısına uçuyor, sonra yarış pistine, çatılara, su bendine ve son olarak da tünelleme girerek özgürlüğe kavuşuyor. Bu bölüm toplam altı dakika sürüyor. Bu denli karmaşık ve geniş bölgeleri sadece bir bölümde oynayabilmeniz zor bir sistem gerektiriyor. Yapımcılar "COSS" adı verilen özel yükleme sistemi sayesinde az ram ile çok iş yapmayı başarabilmişler. Yine yer bitti ya, neye işte, Driver'ı sevdiliseniz bu oyunu da mutlaka alın. Bye&Smile... ☺

Emin Barış | megaemin@level.com.tr

# COMMANDOS

**H**erkese merhaba! Çok zor bir oyun, yazılmazı çok zor bir strateji yazısıyla karşınızdayım. Evet Commandos 2 gerçekten de çok zor bir oyun, saniyeler içerisinde her şey değişimeliyor ve aynı yerleri tekrar tekrar oynamak zorunda kalabiliyorsunuz. Açıkçası çoğu yerde 'keşke normalden daha kolay bir zorluk seviyesine sahip olsaydı oyun' diye düşünmedim değil; malum bu oyunun yazısını yazmak için tam 15 günüm var çünkü. Keşke zaman sorunu olmasaydı. Tabi sırf zaman değil, yer sorunu da olduğu için yalnızca ilk birkaç bölümün çözümünü yazacağım. Çünkü oyunu tamamen bitirip, ayrıntılı bir şekilde yazmak için en azından rahat çalışabilecek bir ay gereklidir, ki bu da benim sahip olduğum bir şey değil. Zaten oyunda topu topu 10 bölüm var. :) (15 günün bitmesine 2 gün kala Windows'um inanılmaz biçimde çöktü ve bana tam 2 gün kaybettirdi. Ardından bir format felaketi yaşadım. Neyse ki Sinan süremi uzattı, yoksa içinden mümkün değil çıkamazdım). Yazılması çok zor dedim çünkü bölümlerde neler yapmanız gerektiğini tam olarak açıklamakta zorluk çekeceğimi düşünüyorum. Commandos'taki gibi değil çünkü durum, birçok binaya girebilirsiniz ve bunların içerisinde de yapmanız gereken birçok şey var. Girmeniz gereken binaların hangileri olduğunu rahatça anlayabilmeniz için yazıda açıklayacağım bölümlerin tam haritalarını çıkardım, böylece rakamlar sayesinde o bölgede ne yapmanız gerektiği veya ne yapmanız önerdiğim hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Neyse, umarım başarılı bir yazı

olur.. Haydi bakalım kuşanın silahları.

Not: Yazida karakterlerden takma isimleri bahsedeceğim. Kafanızın karışmaması için hemen bunları da kısayol tuşlarıyla birlikte yazıyorum:

**Tiny** : Green Beret (1)

**Duke** : Sniper (2)

**Fins** : Marine (3)

**Inferno** : Sapper (4)

**Tread** : Driver (5)

**Spooky** : Spy (6)

**Lupin** : Thief (7)

**Natasha** : Seductress (8)

**Whiskey** : Köpek (9)

Bonus bölümlere girmek için ana bölümdeki bütün bonus kitaplarını toplayıp, fotoğrafı birleştirmelisiniz. Ama bir değişiklik yapıp bu kitapları bulacağınız yerleri söylemeyeceğim. Bu yüzden eğer bonus bölümleri oynamak istiyorsanız sizin de biraz uğraşmanız gerekecek. Bunun dışında ayrıca bölüm isimlerini yanlarında da o bölümlerin şifrelerini yazacağım. Bildiğiniz gibi Commandos oyunlarında istediğiniz şifre ile, istediğiniz bölüm oynayabiliyorsunuz.



## 1. Eğitim Görevi

1) Inferno ile hemen buradaki askeri öldürün ve cesedini bölüme başladığınız yere götürün. Cesedin üzerinden alacağınız sığara paketiyle dolaşmaka olan diğer askerin dikkatini çekin ve onu da arkadaşının yanına gönderin.

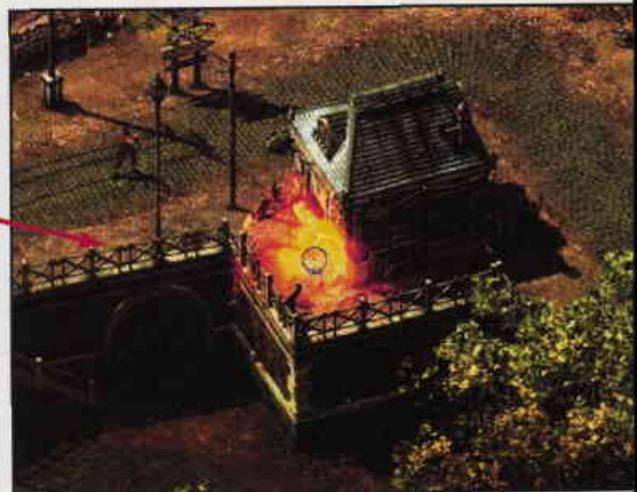
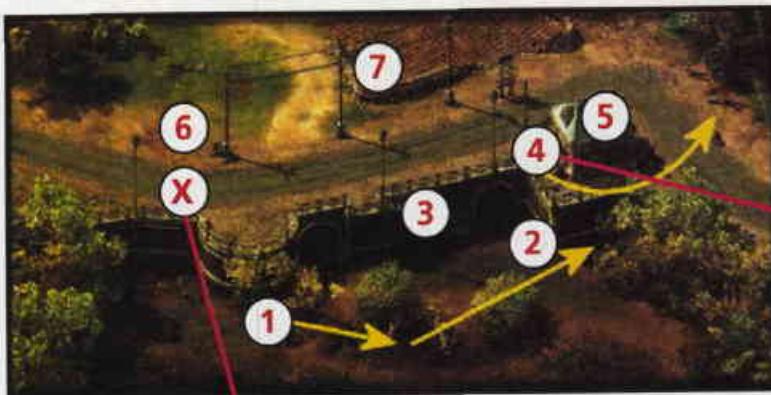
2) Inferno ile sağa doğru ilerleyin ve çalıların arkasında yalnız başına duran askeri öldürün.

3) Lupin ile direğe tırmanın ve dikenli telleri geçerek yukarıda tek başına duran askerin yanındaki direkten inin. Bu askeri tekme ile bayıltın ve hemen sandığın içindeki el bombalarını ve tel kesme aletini alın. İndiğiniz direğe tırmanın ve geldiğiniz yoldan geri dönün. Bombaları ve aleti Inferno'ya verin.

4) Inferno ile dikenli telleri kesin ve mayın dedektörünü kullanarak bütün ma-

yınların yerini bulun ve onları etkisiz hale getirin. Mayın kalıp kalmadığını görmek için F1 tuşuna basıp Mission Goals kısmına bakın. Eğer görevin yanında onay işaret yoksa temizlemeniz gereken mayınlar bitmedi demektir.

5) Inferno ile sürünererek buraya gelin ve iyi bir nişanlamayla bekleşip duran askerlerin ortasına bir el bombası gönderin. Tüm askerler ölecek, yukarıda tek başına olan da sesi duyup oraya gelecek. Bir bomba daha atıp görevi başarıyla bitirin.



## 2. Eğitim Görevi

1) Tiny ile yakınlardaki adamları sessizce (bıçağı kullanarak) öldürün. Askerlerin dik katını çekmek için sigara paketlerinden yararlanabilirsiniz. Öldürdiğiniz askerlerin cesetlerini gözden uzak bir yere götürürseniz ok yönünde ilerleyin ve buradaki sipere ulaşın. Burası tüm adamlarını için oldukça güvenli bir yer.

2) Inferno ile yine ok yönünde ilerleyin ve duvara yaslanın. Komutan gelip de yüzü duvara dönük bir şekilde durduğu zaman sessizce çokin, onu öldürün ve cesedi ni hemen saklandığınız yere çekin. Üzerini arayın ve anahtarları alın.

3) Şimdiye kadar öldürdüğünüz asker-

lerin üzerindeki silahları alın. 3 nolu yerde genellikle 3 tane asker oluyor. Eğer elinizde tüfek varsa bunları uzaktan vurmaizi tavsiye ederim. Ben merdivenlere Inferno ile molotof kokteyli attım. En az iki si yanarak ölüyor, kalani da vurmanız çok basit zaten. Yine üzerlerini yaşımadık- tan sonra Inferno ile radyo binasına doğru ilerleyin.

4) Radyo binasını siper alıp arkasındaki adamları öldürmeniz mümkün. Arkadaki adamlardan biri arada bir etrafı bakan mak amaciyla bu binanın arkasından dolaşıyor. Hemen oradaki varile ateş ederek adamı havaya uçurabilirsiniz. Inferno ile ok yönünde ilerleyip diğer askerlerle meşgul

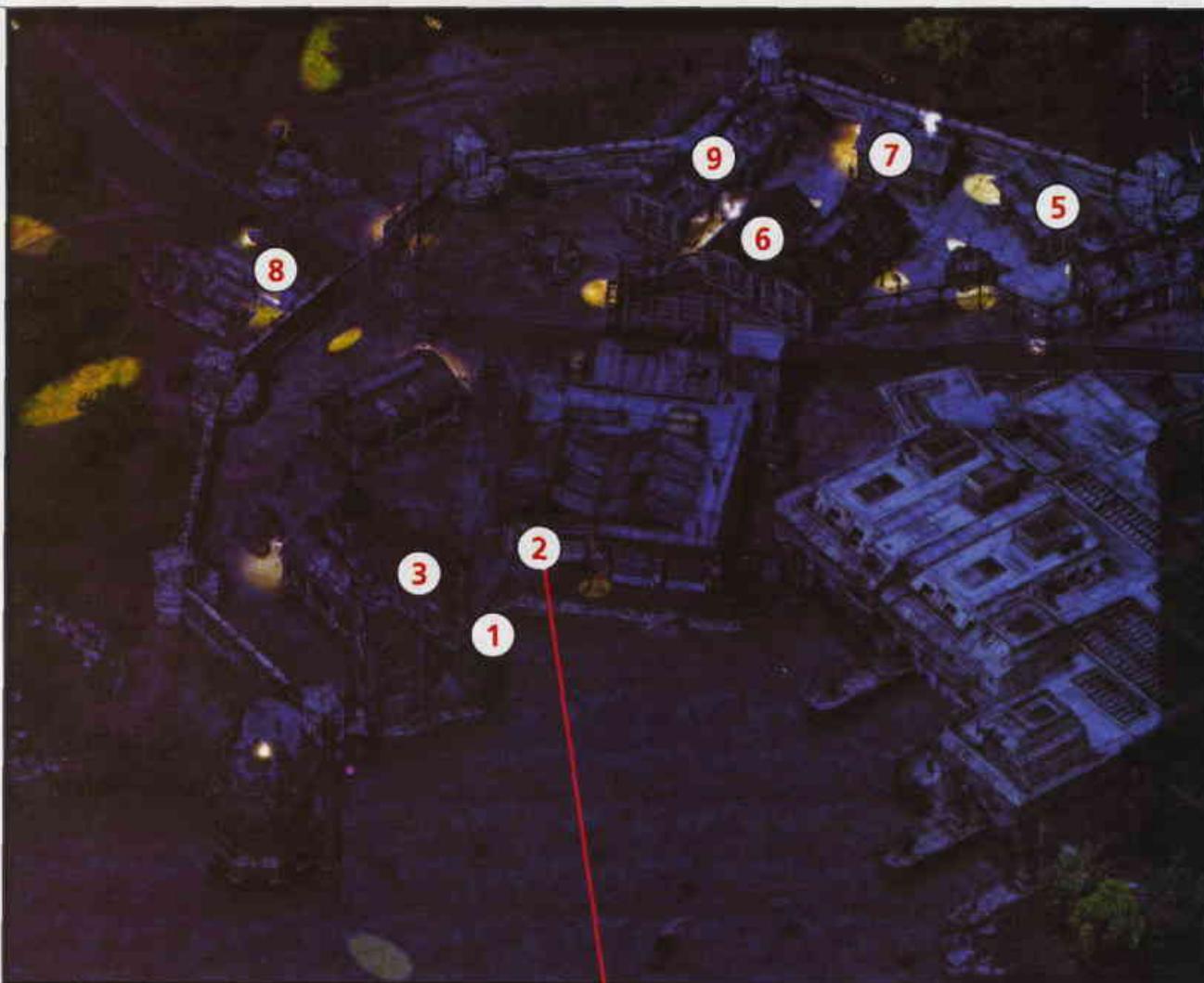
olan düşmanları kesebilirsiniz. Bu sırada haritayı döndürerek (ALT+ok tuşları) normalde göremediğiniz düşmanlara da bakmayı unutmayın. Radyo binasının pencereinden ateş eden askeri tüfekle rahatça vurabilirsiniz.

5) Radyo binasına girdiğiniz anda oturmakta olan askeri öldürün. Binadaki radyoyu kullandıkten sonra içerisindeki sandıktan uzaktan kumandalı bomba ile anti-tank mayını almayı unutmayın. Ben bu bölüm ilk oynadığında sandığı fark etmemıştim, o yüzden görevin sonundaki baskını resmen strateji yaparak geçmiştim ama mayın bulamadığımdan tankı patlatamamıştim. Neyse ki aynı şey sizin başınıza gelmeyecek.

6) Aldığınız tüfek mermileriyle buraya gelene kadar tüm düşmanları uzaktan öldürmeniz mümkün. Bütün düşmanları öldürdüğünüzden emin olduktan sonra buradaki sandığın içinden malzemeleri alın.

7) Müttefik askerlerinin yanlarına gittiğinizde onları kontrol edebiliyorsunuz. Tümmün bir araya toplayın ve yere yatmaları emrinizi verin. X işaretli yere uzaktan kumandalı bomba yerleştirin ve ekranın sol alt köşesindeki düğmeye basarak saldırıyı başlatın. Bir süre sonra yoldan düşman askerleri gelmeye başlayacak. Zamanlamınızı iyi yaparsanız bombayı patlayarak bu askerlerin yarısından çoğunu öldürmeniz mümkün. Bomba patladıktan hemen sonra tüm askerleri ayağa kaldırın ve ateş açmalarını sağlayın. Saldırıyı yapan tüm askerler öldüğünde Inferno ile X işaretli yere bir anti-tank mayını yerleştirin, geri çekilin ve tank üzerinde geçtiğinde bölüm bitirin.

## Bölüm 1: Night of the Wolves



## Bölüm 1: Night of the Wolves

## Bölüm Kodu: XHGDR

1) Bölümün başında Lupin ile bir botun içindesiniz. Yapmanız gereken ilk şey botan atlawayarak bu merdivenden yukarı çıkmak olacak.

2) Bölümdeki birçok görevi gerçekleştireceğiniz bina burası. Natasha da bu bina'nın içerisinde bulunuyor. Ona ulaşmak için yolunuzun üstündeki iki askeri bayıltın (Q) ve içeri girip Natasha ile konuşun. Lupin'i hemen odadan dışarı çıkarın ve dışarıda bekletin. Natasha asker kıyafeti içindeyken, koşmadığı sürece fark edilmiyor. Oda-daki her yeri inceleyin ve odanın dışındaki raftan Uykú İlacını alarak dışarı çılayın.

3) Natasha'yla bu binaya girin ve tutuklu adam ile konuşun. Size şifreli mesajı verip ölecek, köpeği de başınıza kalacak. Eğer isterseniz köpeği dikkat çekmek için kullanabilirsiniz. Köpeği asıl bundan sonraki bölümlerde gerçekten kullanmanız gerekecektir.

4) İster Lupin, ister Natasha ile 2 nolu binaya tekrar girin ve buradaki kontrolleri kullanarak elektrikli çitlerin elektriğini kesin.



2

5) Burası generalin asistanının yemek yediği yer. İçerde yerde bir sandık görebilirsiniz, bu sandığın incelediğinizde içinde şarap kasası olduğunu görürsünüz. Uykú ilacını elinize alın ve kasanın üzerine tıklayın. Doğru yaptıysanız şarap yeşil renk alacaktır. Kısa bir süre sonra masadakiler-

den biri kalkıp şarap getirecek ve hepsi bayılacaklar. Asistanın üzerindeki anahtarları alın.

6) Önümüzdeki tek engel general kaldi. Onu da Natasha ile bu binadaki telefonu kullanarak etkisiz hale getireceğiz. Generale telefon ettiğinizde ofisinden çıkacak

ve çok uzun süre için olmasa da içeri girip şifre makinesini çalışma fırsatı doğacak.

7) Lupin'i bu ofise getirin ve içerisindeki elemanı bayıldıktan sonra kasayı açarak içindeki makineyi ve şifreli mesajı alın. Mesajı okuduktan ve yeni görevi öğrendikten sonra Natasha ile masadaki şişeleri alın. Hemen Lupin ve Natasha'yı dışarı çıkarın ve eğer general geri dönüyorsa ondan saklanın.

8) Radyonun bulunduğu bölgeye Natasha ile yavaşça gidel, acele ederseniz yakalanırsınız. Radyo kulübesinin önündeki nöbetçiden kurtulmak için önce görüş hizasını sigara paketi atın, ona doğru gitmişinde arkasından dolaşın ve şarap şişesiyle kafasına vurarak onu bayıltın. İçeri girin ve radyoyu kullanın.

9) Son olarak da Lupin ile generalin ofisinin yanındaki kışlaya herhangi bir penceresinden girin ve yatağın altına saklanın.

Bölüm 2: Das Boot,  
Silent Killers – WKUC4

1) Fins'i seçin ve dalış takımlarını kuşanarak suya dalın. Tüm deniz mayınlarını tek tek etkisiz hale getirin.

2) Botu kullanarak sola doğru gidin ve Inferno ile karaya çıkin. Tel örgüleri kesin ve bütün mayınları (toplam 18 tane) temizleyin. İsterseniz yanınızda birkaç tane mayın alabilirsiniz. Diğer taraftaki telleri de kesin ve orada devriye gezmeye olan nöbetçiyi bayıltın. Spooky'i de Inferno'nun yanına götürün ve bayıltığınız nöbetçinin giysilerini alın.

3) Geçen bölümde Lupin'i burada bırakmıştık. Elinizde Security Paper'ları köpeğe verin ve Spooky ile köpek düdüğünü kullanın. Whiskey'in üzerinden kağıtları alın.

4) Spooky ile nöbetçinin giysilerini giyin ve bu ağacın arkasında durmaka olań subayın yanına gidin. Subay üzerinde 3 kez şirinayı kullanarak onu öldürün ve giysilerini alın (öldürdüğünüz asker, subay ve çavuş üniformalarını toplamaya özen gösterin. Giydiğiniz giysilerin belli bir süresi var, bu yüzden ne kadar çok toplarsanız o kadar iyi olur). Araca binin ve üsse doğru ilerleyin.

5) Aracı uygun bir yerde park edin ve 5 nolu yere çíkarak volta atmakta olan sübayı şíringayla indirin, hemen üzerindeki anahtarları alın ve okla gösterdiğim kápia ulaşmaya çálışın. Eğer bu sırada fark edilirseniz hiç takmayın, koşun. İçeri girdığınızda uygun bir yere geçin ve tabancanızı çi-

karakar içerdeki (ve dışarıdan gelen) herkesi öldürün. Bu sırada bir iki yemek kullanarak sağlığını düzeltmeniz gerekebilir. Spooky ile girdiğiniz kapalı mekanlarda düşman askerleri sayıca çok fazla değilse tümünü öldürmenizi ve üzerlerindekileri almanızı tavsiye ederim.

Not: Kapalı mekanlarda dolaşırken birçok sandık ve dolap bulacaksınız. Bunların içindeki silahları toplamaya çalışın. Özellikle patlayıcı cinsi şeyleri (dinamit ve uzaktan kumandalı bomba) mutlaka alın. Alacak yeriniz kalmadığında dündüğü kullanarak köpeği çağırın, patlayıcıları ona verin ve yine Sapper ile dündüğü kullanarak patlayıcıları ona ulaşırın.

6) Artık Spooky ile denizaltınp içinde bulunduğu bu binaya girebilirsiniz. Burada yapmanız gereken denizaltı mürettebatını ve kaptanı kurtarmak.

7) Bu bina mürettebatın bulunduğu binanın içeri girin ve mürettebat ile konuşun. Size kaptanı da kurtarmanız gerektiğini söyleyecek ve yerini gösterecekler. Gösterdikleri binaya girin ve ilk kattaki tipleri öldürün. Üst kata çıkış ve burada da gereklilik temizliği yapıp kaptan ile konuşun. Bu yeri kesinlikle aklınızda tutun çünkü bölümün en sonunda hem mürettebatı, hem de kaptanı gemiye götürmeniz gerekecek. F1 ile görevlerinize bakın ve belirtilen yerlere giderek hangar kapısını açın, sonra da enigma şifrelerini alın.

8) Bu binaya en yakın kapıdan çıkış ve içeri girin. İçerideki radyoyu kullandığınızda Tiny ile irtibat kuracaksınız. Ekranın sağ alt köşesindeki paraşüt simgesine tıklağıınızda imlecin bulunduğu yere paraşütle ineceğinizde.

**Not:** Bu bölümde sizin en çok yaraya-  
cak karakter Fins olacak. Özellikle öldürdü-  
ğünüz düşmanların üzerindeki tüfekleri  
(ve tüfek kurşunlarını) toplayıp Fins'e ve-  
rin. Bu tüfekler sayesinde düşmanları tek  
bir ateşe öldürebiliyor. Çoğu yerde iyi bir  
yerden siper alıp ateş açacak ve üzerinize  
gelen tüm düşmanları tüfekle temizleme-  
niz gerekecek.

9) Spooky'i arabaya bindirip bu bölgeye getirin, sonra da paraşüt simgesini kulanarak Tiny'i yakıt tanklarının yanına indirip yere yatırın. Burası patlatmamız gereken ilk bölge, eğer yanınızda dinamit varsa hemen yakıt deposunun yanına koyun ve biraz uzaklaşın. Depolar havaya uçtuğunda bir süreliğine alarm durumuna geçilecek, ortam sakinleşinceye kadar burada bekleyin, gerek görürseniz üzerinize gelenleri öldürün.



Bonus Bölüm 1

1) Inferno ile hemen yandaki askeri bayıltın, bağlayın ve çalıların arkasına çekin. Üzerindeki sigara paketini ve tüfeği alın. Sigara paketini kullanarak ileri geri devriye gezen askerin dikkatini çekin ve arkasından sinsiçe yaklaşarak bayıltın.

2) Lupin ile yerde sürünerken direğin yanına gelin ve aynı ilk training bölümünde olduğu gibi direğe tırmanın ve ilerideki direkten aşağı inerek oradaki askeri halle din. Maymuncuk yardımıyla sandığı açın ve içindeki el bombalarını ve bombayı alın. Direğe geri tırmanın ve aracın yanındaki elemanı bayıltın. Buradaki kutuyu da maymuncukla açın ve içinden mayın dedektörü ile tel kesiciyi alın. Direkleri kullanarak geri dönen ve aldığınız malları Inferno'ya verin.

3) Inferno ile buraya gelin ve bir el bombası yardımıyla buradaki bütün askerleri aynı anda öldürün. Kalan askerler de ne olduğunu görmek için buraya koşturacaklardır. Hemen bir el bombası daha sallayın ve onları da öldürün.

4) Buradaki telleri kesin ve yine training bölümünde olduğu gibi mayınların yerlerini bulup etkisiz hale getirin. Toplam beş mayın bulacaksınız.

5) Inferno ve Lupin'i araca bindirin ve yoldan yukarı doğru sürüp. Böylece ilk bonus bölümünü tamamlamış olacaksınız.

10) Fins ve Inferno ile bota binin ve bu bölgeye gelerek tüm mayınları temizleyin. Bu bölgede pek fazla devriye olmadığından gördüklerinizi teker teker öldürmeniz mümkün.

11) Kamyonun başındaki adamlara ya-

**Bölüm 2:**  
**Das Boot, Silent Killers**



vaşça yaklaşın ve ikisini de öldürün. Inferno ve Sapper'ı tekrar mayını kısma götürün ki kapıları açtığımızda fark edilmesinler.

12) Spooky ile buradaki binaya girin ve kontrolü kullanarak dış kapayı açın. Acele etmeden dışarı çıkışın ve kamyon'a binin. Üzerinizde düşman üniforması olmasına dikkat edin. Spooky bindikten sonra Fins hariç diğerlerini de kamyon'a bindirin. Fins ile içerisindeki nöbetçiye tüfekle ateş edin, alarm durumunda oraya koşacak olanları da öldürüp bu bölgenin güvenliğini sağlayın.

13) Tüm adamlarınız içindeyken kamyonu bu köşeye getirin. Burası düşman görüş alanının dışında. Fins ile aşağı inin ve etrafındaki nöbetçileri tüfekle avlamaya başlayın. Yine alarm sesine gelenler olacak, tümünü öldürün ve cephanelerini alın.

14) Bu binanın köşesinde yine rahatça katliam yapmanız mümkün. Bu noktadan sonra bu şekilde yavaş yavaş ilerlemeniz

çok iyi olur.

15) Bu uçaksavarların hemen diplerine uzaktan kumandalı bomba yerleştirin.

16) Tüm adamlarınızı bindirdiğiniz kamyonu bu köşeye getirin. Burası torpidonun bulunduğu binaya girmek için kullanabileceğiniz en uygun kapı. Fins ile içeri girin ve ortağı kana bulayın.

17) Spooky ile bu kapidan çıkışın ve okla gösterdiğim nöbetçileri şırınga ile öldürün. İlk nöbetçiyi öldürdükten sonra diğerini Fins'in biçağını kullanarak da halledebilirsiniz. Buradaki uçaksavarın yanında da bir bomba yerleştirin. Ortaklı şenlendirmeye az kaldı. Tekrar 17 nolu binaya girin. Sapper hariçindeki tüm adamlarınız kamyonda olsun. Sapper ile torpidonun yanına dinamit koynu ve hemen dışarı çıkip kamyon'a binin ve 18 nolu bölgeye doğru gidin.

18) Fins'i kamyondan indirin ve ok yönündeki kapidan girin. İçerideki tüm nöbetçileri Fins ile temizlemeniz mümkün. İlk bir kaçını bıçak atarak öldürün, eğer fark

edilirseñ tüfek kullanmaya başlayın. Herkes öldüğünde denizaltıya girin ve içerisindeki hiçbir canlı bırakmayın. Şimdi tüm adamlarınızı içeri sokun (köpek ve Lupin dahil – Lupin ile bulunduğu binadan çıkışın ve denizaltının olduğu yere doğru koşturun, içeri girdiğinizde tehlike kalmayacaktır). Sapper'daki kumandaları kullanarak uçaksavarları havaya uçurun ve kaptanla mürettebat dahil herkesi denizaltıya sokun. Well Done!

### Bonus Bölüm 2

Bu bölüm için harita hazırlamama şanırim gerek yok, çünkü oldukça sade ve basit bir göreviniz var. Botu kullanarak parkuru zaman bitmeden tamamlamaya çalışacaksınız. Tabi bu sırada parkuru oluşturan mayılardan kesinlikle uzak durmanız gerekiyor. Ayrıca parkurun içindeki dubaların üzerinden geçmeye çalışırsanız oldukça yavaşlısanız. Ben tek bir dubaya takıldım ve yaklaşık 38 saniye kala bitirdim parkuru.

### Bölüm 3: White Death – Y5M51

1) Bölümde Fins ile denizaltının içinde başlıyorsunuz. İlk yapmanız gereken geçen bölümde olduğu gibi tüm denizaltıyı temizlemek. Bıçağınızı kullanarak düşmanları rahatça öldürebilirsiniz. Dışarıda 'extreme cold' olayı olduğundan üzerinize giyecek sıkı bir şeyler temin etmeniz gerekiyor. Bu donanımı öldürdüğünüz askerlerin giysilerini alarak karşılayabilirsiniz. Bunun dışında bir iki yerde de kış giysileri bulacaksınız. Denizaltı tamamen güvenli hale gelince kışlıklarınızı giyin ve yukarı çıkm. Çıktığınız anda yakınlardan tehlike yaratabilecek düşman varsa, onu sessizce halleedin.

2) Fins ile ağır ağır ilerleyip, yolunuzdaki düşmanları temizleyerek bu binaye girin. İçerde Inferno ile buluşacaksınız. Eğer topladıysanız elinizdeki patlayıcıları Inferno'ya verin ve dışarı çıkm. Şimdi buralarda oldukça hızlı olmalı ve öldürdüğünüz düşmanların cesetlerini saklayarak

ilerlemelisiniz. Ulaşmak istediğimiz yer Green Beret'in tutulduğu 3 nolu bina. Bu nın 2 nolu binanın hemen kuzeyindeki radyo binasından faydalanabilirsiniz. Radyo binasının alt kapısından girin, içeriyi temizleyin ve üst kapısından çıkm. Özellikle Fins ve tüfek ikilisi buralarda da oldukça işinize yarayacaktır.

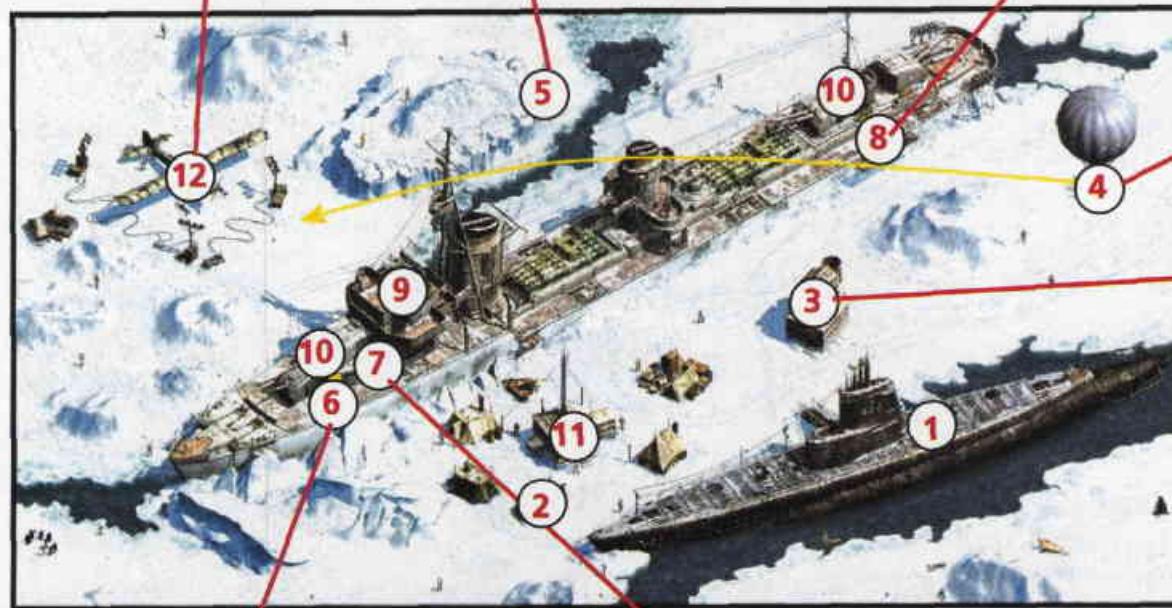
3) Green Beret'in tutulduğu binanın kapısı kilitli. Bu kilidi iki şekilde açabilirsiniz: İlk yöntemde binanın dışındaki görevlilerden birini öldürüp üzerindeki anahtarı almalısınız. Diğer yöntemde ise eğer elinizde herhangi bir patlayıcı varsa bunu kafının önüne koyup havaya uçurabilirsiniz. İstediğiniz yolu kullanarak içeri girin ve üst kata çıkm. Burada size arkası dönük duran askeri öldürdükten sonra Green Beret ile konuşun. Bu odadaki sandığın içinde buzul giysileri var, bu giysilerin süresi hiç dolmuyor; bu yüzden oldukça kullanışlılar.

4) Şimdi Fins ve Inferno ile bu bölgede bulunan balona erişmeniz gerekiyor. Fins'in tüfeğini kullanarak yolunuzu uzaktan temizleyebilirsiniz. Özellikle siper açısından 3 ile 4'ün arasında bulunan tepe çok işinize yarayacak. Balona binmenin güvenli olduğunu hissettiğinizde her ikisini de balona bindirin ve ok ile gösterdiğim yereinin. Burada iyi bir zamanlama yaparsanız indikten hemen sonra Fins'in tüfeği ile üç tane asker öldürmeniz mümkün (giysi stöğu yapmayı unutmayın).

5) Tepeye tırmanın ve sandıklardaki dinamit ve patlayıcıları Inferno'ya yükleyin. Görevin bundan sonraki önemli bir kısmı destroyerde geçecek, ben burada yine Tiny'i kullanmaya gerek görmedim. Tüm bir destroyer kısmını Inferno ve Fins ile tamamlamanız mümkün, ben de buna göre anlatacağım. Fins'i kullanmanın baş sebebi bıçak fırlatarak sessizce etrafi temizlebilmesi.



Bölüm 3:  
White Death



6) Inferno ve Fins ile bu kısma ulaşın ve iki silah arasındaki kapıdan girin. Merdivenlerden alt kata inin ve buradaki iki askerle mekaniği öldürün. Tekrar merdivenlerden indiğinizde makine odasına ulaşacaksınız. Amacınız motorun yanına uzaktan kumandalı bomba yerleştirmek. Eğer tüfeğinizde yeterli sayıda mermi varsa Fins ile tüm odayı rahatça temizlemeniz mümkün. Aksi halde yine sessizliği elden bırakmadan gerekli sayıda askeri öldürün ve bombayı yerleştirip dışarı çıkmak. Bombayı istediğiniz zaman patlatabilirsiniz ama geçici alarm durumunu unutmayın.

7) Destroyerin içinde biraz dolaşın ve girdiğiniz odalardaki askerleri öldürün. Odaların birindeki askerlerden birinin üzerinden anahtar çıkacak. Hemen bitişik odaya anahtarı kullanarak girin ve Spooky ile Lupin'i kurtarın. Odadaki mürettebatan da bir iki kişiyi kurtardığınızda, diğerlerini kurtarmak için hareketlenecekler. Önceki odadan bir üst kata çıkış ve yine biraz ilerleyin Karşılıklı odalara sahip bir koridor geleceksiniz. Burası kaptanın rehin tutulduğu yer ama başında pek fazla asker bırakmamışlar. Kaptana ulaşın ve onunla konuşun. Yine geçen bölümde olduğu gibi bu bölümde de kaptan ve mürettebatı denizaltıya ulaştırmanız gerekiyor. O yüzdən geçeceğiniz yolların temiz olduğundan emin olun.

8) Tam bu noktadaki kolu çekerek merdivenleri indirin. Böylece denizaltıya gönül rahatlığıyla gidebilirsiniz. Görevin diğer aşamalarına geçmeden önce kaptanı ve mürettebatı, Lupin ile birlikte denizaltıya gönderin. Şimdi onlara ihtiyacımız yok. Spooky, Fins ve Tiny ise destroyerden inip güvenli bir yerde beklesinler.

9) Destroyerin bu kısmına gelin ve bir iki merdiven çıkararak kontrol odasına benzer yere ulaşın. Buradaki askerleri öldürdükten sonra çekmeceden Enigma machine, Enigma codes ve Enigma cylinders objelerini alın. Dışarı çıkış ve şifre ile ilgili tüm parçaları Spooky'e verin.

10) Şimdi sırada destroyerin silahlarını etkisiz hale getirmek var. Bu görev şimdiye kadar yaptıklarınızdan daha da basit. Inferno ile silahların hemen yanlarındaki kapılarından girecek, içerisindeki bir iki adamı öldürdükten sonra tercihen uzaktan kumandalı bomba, eğer yoksa dinamit koyarak bunları havaya uçuracaksınız.

11) Aslında buradaki radyoyu istediğiniz zaman kullanabiliyorsunuz ama ben nedense bunu görevin sonlarına bıraktım. İçeri girin ve radyoyu kullanın :)

12) Artık görevin son adımındayız.

Enigma parçalarının Spooky'de olduğundan emin olduktan sonra Spooky ile Tiny'yi uçağa götürmeniz gerekiyor. Eğer balonla işiniz bittiğinden sonra aldiğiniz yere geri birakırsanız uçağa bu şekilde çok rahat ulaşabilirsiniz. Aksi halde bu iki adanızın haricindeki herkesi denizaltıya gönderin, eğer yapmadıysanız tüm bombaları patlatın ve Tiny ile uçağın çevresindeki adamları temizledikten sonra ikisiyle birlikte uçağa binin.

### Bonus Bölüm 3

1) İlk üç bonus bölüm arasında en zor olanı bu. Hatta oyunun ilk bölümünden bile daha zor diyebilirim. İlk olarak 1 ile gösterdiğim yere Duke ile sigara atın, gelecek olan askeri Fins'in bacagını fırlatarak öldürün. Hemen gidip cesedi saklayın, üzerindeki eşyaları alın ve bekleyin. Eğer şanslısanız bir asker daha sigarayı görüp gelecektir. Eğer gelen giden olmazsa amfibik aracın hemen yanındaki komutanın görüş alanına bakın ve onun görebileceği bir yere sigara atın.

2) Tiny ile kütüklerin sağından kıvrılarak burada beklemekte olan iki askeri bıçaklayarak öldürün. Az önce komutanla konuşan askeri de öldürüp üzerlerindeki malları toplayın. Suyun kenarında duran iki tip size hiçbir problem çıkaramayacaktır, tabi yanlarına koşarak gitmediğiniz sürece.

3) Buradan Duke ile karşı kıyındaki sniper'i rahatça görüyor olmalısınız. Tüfeğini kullanarak onu indirin.

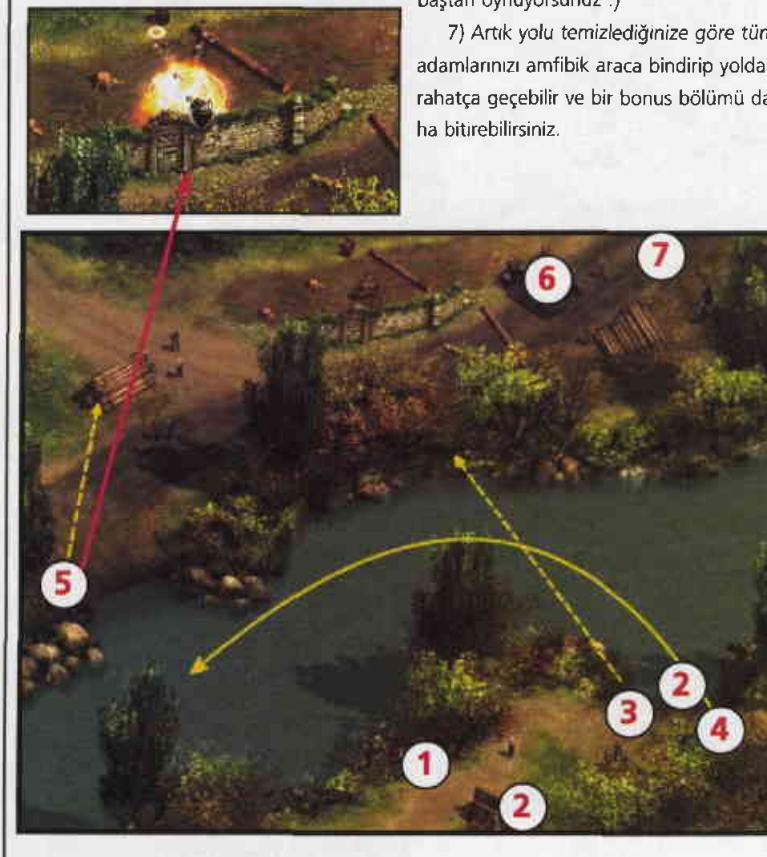
4) Tüm adamlarınızla amfibik araca binin, aracı ancak Tread'i seçtiğinizde kullanın,

nabileceksiniz. Okla gösterdiğim yere gelince Duke ile araçtan inin ve yüzerek 5 nolu yere çıkışın.

5) Buradan Duke ile kütüklerin yanındaki sniper'i vurabilirisiniz. Ayrıca burada yine el bombacısını ve onları öldürdügünüzde incelemeye gelecek olan diğer sniper'i da vurmalısınız. Böylece tüm mermilerinizi yararlı işler için harcamış olacaksınız. Fırsat bulduğunuz anda öldürdügünüz sniper'ların yanlarına gidin ve üzerlerindeki mermileri toplayın. Şimdi Tread ile 5 nolu yere gelin ve molotofkokteyl kulanarak biraz katliam yapın. İlk saldırınızdan sonra gelecek olan grubun tamamını bir molotof ile temizlemeniz mümkün. Bu sırada mermi topladıysanız Duke ile de saldırına destek verebilirisiniz.

6) Inferno'yu karaya çıkarın ve buradaki aracı ister el bombası kullanarak, ister yanındaki varilleri patlataarak havaya uçurun. Sakın benim ilk seferinde yaptığım gibi buradaki araca binmeye kalkmayın, yoksa araçla beraber siz de havaya uçuyorsunuz ve eğer kendinize güvenip hiç quick save yapmadıysanız bölümün baştan oynuyorsunuz :)

7) Artık yolu temizlediğinizde tüm adamlarınızı amfibik araca bindirip yoldan rahatça geçebilir ve bir bonus bölümü daha bitirebilirisiniz.



#### Bölüm 4: Target Burma – B7D8F

1) Bu bölümde geçen bonus bölümünde tanadığımız Duke çok önemli bir rol oynayacak. Tiny ile ok yönünde ilerleyin ve yolun üstündeki bir iki askeri bıçakla keserek öldürün. Bu askerlerin üzerindeki tüfekleri mutlaka alın, aynı geçen bölümlerde olduğu gibi bu bölümde de acil durumlar da tek atışta öldürebilen bu tüfekler oldukça işimize yarayacak. Ok boyunca tehlike-leri temizlediğinizde Duke ile okun sonuna gidin ve pusuya yatin.

2) Duke ile tam bu noktada durduğunuzda tüfeğinizle rahatça vurabileceğiniz iki tane asker olduğunu göreceksiniz. Bunu haritada ok ile gösterdim. Sağ taraftaki askeri vurdugunuzda yukarıdan onu görüp incelemeye gelen iki üç askeri daha yine rahatça vurabilirsiniz.

3) Etraf sakinleştiğine göre Tiny ile dini liderin yanına gitme vaktimiz geldi demektir. Bu binaya girin ve içerisindeki liderle konuşun. Onunla konuşuktan sonra, onu kontrol edebiliyoruz. Zaten bölümün sonunda da hep beraber bota binmemiz gerekiyor. Nasilsa dışarı sakın diyerek onu şimdiden dışarı çıkarabilirsiniz. Bölümün başında beklemekte olan Lupin ile Tread'i de bu binanın yanına getirip herkesi bir araya toplayın.

4) Tiny ile hemen 3 nolu binanın yanındaki merdivenlerden çıkış ve burada görmüş olduğunuz delikten aşağı inin. Girdiğiniz odadaki elemanları bıçak yardımıyla rahatça öldürebilirsiniz. Zaten böyle yerlerde size daha başta söylediğim gibi silahla birini vurup, gelenerleri de tüfekle temizleyebilirsiniz. İki üç düşmanın size sorun çıkarabili-

leceğini sanmıyorum. İlk girdiğiniz odadaki delikten aşağı indiğinizde Ghurka'lar ile konuşacaksınız. Şimdi onlara silah temin etmemiz gerekiyor. Tek tek tüm Ghurka'ların yanına gidin ve onların kontrolünü alıp hepsini dışarıya çıkarın.

5) Silahları alacağımız adam bu binada tutuluyor. Bu binaya haritada göremediğiniz arka kapidan girmelisiniz. Burası iki katlı bir yer, eğer ilk kapidan girerseniz girdiğiniz odadaki askeri bıçakla öldürün. Merdivenden aşağı inin ve buradaki askeri de öldürün. Son olarak şışman adamın olduğu odaya merdivenle çıkış ve buradaki son askeri de halle din. Şimdi şışman adama konuştugunuzda önceden inceleyemediğiniz sandıkların içine bakabileceksiniz. Sandıklarda birçok tüfek ve daha önemlisi birçok sniper mermisi bulunuyor. Ghur-

#### Bölüm 4: Target Burma



ka'lara silah sağlamak için bu tüfekleri kullanabileceğiniz gibi, dışında öldürdüğünüz askerlerin üzerinden alacağınız tüfekler de kullanabilirsiniz.

6) Ghurka'lar ve dini lider dahil tüm adamlarınızı bu noktaya toplayın. Ghurka'lara silah vermek için W tuşuna basıp onların üzerlerine tıklamalısınız. Inventory'lerinde bir tüfeklik yer bulunuyor zaman. Her ne kadar ben gerek duymadıysam da silahlandırdığınız Ghurka'larda bázlarını stratejik yerlere yerleştirebilir, böylece hem sizi hem de kendilerini savunmalarını sağlayabilirsiniz.

7) Tiny ile topladığınız tüm sniper mer-

milerini Duke'e verin ve 7 nolu bölgeye gelin. Buradan okla gösterdiğim yerlerdeki sniper'ları, ve onları öldürdükten sonra aşağıda göreceğiniz bir iki askeri tüfeğinizi kullanarak öldürün. Duke ile öldürdüğünüz sniper'ların olduğu yönde ilerleyin ve aşağıda botun yanına kadar inerek etrafta göreceğiniz askerleri sessizce halledin. Bu sırada F9 tuşunu kullanarak yakınlarda canlı birinin kalıp kalmadığını kontrol edebilirsiniz.

8) Yavaş yavaş bölümün en stratejik kısmına geliyoruz. Tiny ile 8 nolu binaya girin ve tüm katlardaki askerleri öldürün. Burada gürültü yapmamak için kasmanızza

gerek yok, önemli olan Duke'e çalışabileceğin rahat bir ortam hazırlamak. İçerisi temizlendiğinde Duke ile bu binaya girin ve en üst kata çıkarak ok yönünü rafatça görebileceğiniz pencereden dışarı bakın (yine W tuşunu kullanarak pencereye tıklayın). Burası radyoyu kullandıktan sonra ordu suyla gelecek olan zorba lidere suikast düzenleyeceğimiz yer.

9) Lupin, Thread ve dini lider ile bu noktaya gelin. Henüz bota binmenize gerek yok, önceden bota bindiğiniz takdirde gelecek olan ordu sizi görebilir ve diğer adamlarınızı da bindirip bölüm bitirmek için oldukça acele etmeniz gerekebilir. Ben bu noktada önceden bota bindiğimden, diğer adamları zamanında toplayabilmek için burayı 5-6 kere tekrarlamak zorunda kaldım.

10) Tiny ile 10 nolu binaya girin. Giriş katındaki askerleri öldürdükten sonra yukarıda çökün ve her biri farklı yönlere bakmakta olan üç askeri de şişleyin. Tiny ile tekrar dışarı çıkmak ve onu 9 nolu yere gönderip Ghurka ile binaya girin. Üst kata çıkip radyoyu kullandıktan sonra zamanlammanın müthiş olduğu kısmı başlayacak. Hemen kontrolü Duke'a geçirin ve tüfeğinizi hazırlayıp ordunun gelmesini bekleyin. Yoldan ilk olarak yaklaşır 20-25 kişilik bir ordu gelecek, büyük bir ihtiyalle daha lider görüş alanına girmeden burlardan bazıları sizi fark edecek. İşte bu noktada çok hızlı olmalı ve lideri gördüğünüz gibi (onu mavi elbiselerinden tanıyalırsınız) ateş edip koşarak dışarı çıkmalısınız.

11) Ortalık iyice karıştıktan yine çok acele bir şekilde tüm adamlarınızı ve dini lideri bota bindirin. Hepiniz bota bindiğinizde bölüm bitecektir.

Evet sevgili okurlar. Biliyorum dördüncü bölümü bitirdikten sonra bir boşluk hissedecik ve keşke diğer bölümlerin de açıklaması olsayı diye düşüneceksiniz. Elimde olmayan sebeplerden dolayı (hatta yüz yılda bir olabilecek sebeplerden dolayı) bu kadar az bölüm içeren bir yazı yazdım için ben de pek rahat sayılmam. Ama en azından bu bölümleri mümkün olduğunda ayrıntılı ve haritalarla destekleyerek hazırlamaya çalıştım. Bundan sonraki bölümlerde gerçekten ciddi anlarda takıldığınız yerler olursa bana mail gönderebilirsiniz. En azından bu yolla eksikliği telafi etmeye çalışınız. Geçen ay maillere pek fazla cevap yazma imkanım olmamıştı ama bu ay bunun da üstesinden gelmeye çalışacağım. Gelecek ay görüşmek üzere. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr



#### Bonus Bölüm 4

1) Çok zor bir bonus bölüm. Zaten böyle saldırıya direnme görevleri her zaman zor oluyordu, ama bu seferki içlerinde en zor olanı. Vereceğim tavsiyelere uymadan da şansınız yaver gitirse bölümün bitirmeniz mümkün. İlk olarak aşağıdaki düğmeye basarak düşmanın ne şekilde saldıracağına ve takip ettiği yollara bir bakın. Sonra bölüm tekrar yükleyin ve saldırımı gerçekleştirdikleri rotalara birkaç mayın yerleştirin. Asıl komandolarınız dışındaki müttefik askerleri siper duvarlarının arkasında konuşlandırap komandolarınızla onları destekleyin. Sonra Inferno ile yavaşça ekranın en sağından ok işaretini boyunca sürünerken en alttaki duvarın arkasına geçin. Bu bölümde aşağıdaki düğmeyi kullanarak saldırımı başlatmanın hiçbir mantığı yok. Bunun yerine ilk sürpriz atağı gerçekleştirip en azından düşmanın sayısını azaltacağız. Kendinizi hazır hissediyorsanız Inferno ile aşağıdaki asker grubunun üstüne el bombası atın. Düşmanın sayısını neredeyse yarı yarıya azaltacak bu saldırını

dan sonra düşman saldırısı otomatik olarak başlayacak. Inferno ile hemen geriye doğru kaçmaya başlayın ama bu sırada kaçığınızı el bombalarıyla destekleyerek en azından birkaç düşmandan daha kurtulun. Duke'u iyi bir yere yerleştirdiyseniz komandolarınıza doğru saldırın askerleri tüfeğinizle teker teker indirmeniz mümkün, ama daha da önemli olan bu bonus bölüm boyunca Inferno'nun alev silahını etkin olarak kullanmanız bölüm olukça rahatlatacaktır. İlk dalgalı sauvaşturduktan sonra düşman destek birimleri saldırına devam edecekler. Bölümde tüm adamlarınızın sağ kalması diye bir olay gerekli olmadığından kalan komandolarınızın bütün ateş gücüyle bu saldırıyla da yanıt verin. Burada özellikle Thread'in molotof kokteylleri ve Inferno'nun el bombaları düşmanı toplu halde öldürmekte açısından oldukça işinize yarayacak. Moralinizi bozmak istemem ama bu bölüm saldırganın başlamasından itibaren yaklaşık 10 kere oynamak zorunda kaldım, siz de kolay olacağını sanmayın.

# hilekar

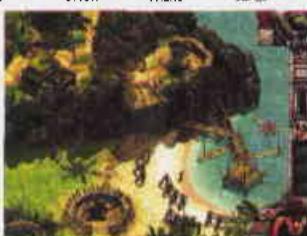
En son oyunların hileleriyle  
tekrar karşınızdayız.

## Commandos 2: Men Of Courage

Hile modunu açmak için isim olarak "GONZOANDJON" yazın. Oyun sırasında tuş kombinasyonlarını kullanarak istediğiniz sonuçları alabilirsiniz. Oyun içinde bir komandoyu seçtikten sonra aynı kodu yazarak gene hile modunu açabilirsiniz. Fakat ne yazdığını göremeyecenizden doğru kelimeyi yazdığınızdan emin olmayabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Görevi geçersiniz	[Ctrl] + [Shift] + N
Yenilmezlik	[Ctrl] + I
Görünmezlik	[Ctrl] + V
Tüm düşmanları yok eder	[Ctrl] + [Shift] + X
Seçili komandoyu mouse inlecinin bulunduğu yere ışınlar	[Shift] + X
Frame Rate'ı gösterir	[Ctrl] + [Minus]

Level Kodları			
Level	Normal	Zor	Çok zor
1	XHCDR	PLKUM	PVTSL
2	WKUC4	JESSH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYNG
4	B7D6F	W9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KUWIK
6	AZLM1	16G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZK78Y
8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TTSW	PAEN8	ILPQ0



## Red Faction

Gizli FMV filmi ikinci CD'de takın ve "/data/movies" dosyası altındaki "blink" dosyasını çalıştırın.

Hile Kodları Oyun sırasında konsolu açmak için - tuşuna basın. Aşağıdaki kodları girmek hilelerini yapabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Tanrı Modu	vivelahelvig
Tüm silahlar ve cepheane	bighugmug
Uça ma. modu	beehoo
Alternatif bakış açısı	camera[1-3]

Not: Tanrı modu bazı bilgilere gitmeden önce çalışmaz. Bazı levellerde ise gidiyor bir şekilde yerdeki bazı silahları kullanamayabilirsiniz.



## Colin McRae Rally 2

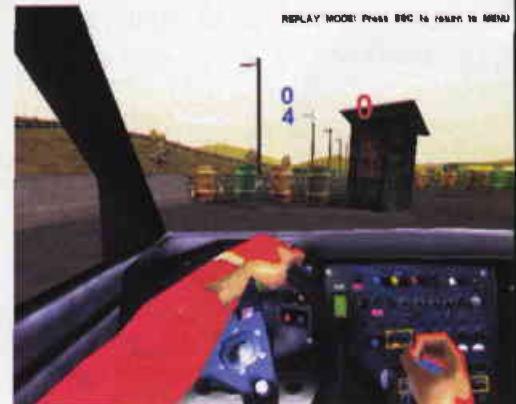
Kod	Sonuç
allthebuttons	Tüm arabalar
greatnews	Tüm tracklar
minime	Mini Cooper S Car
evilive	Mitsubishi Lancer Alternatives'e ulaşın
onecarefulowner	Tüm arabalar
offroad	Lancer Road Car
jibinitally	Mini Cooper
jimmyscar	Sierra Cosworth
coolestcar	Ford Puma



## Pro Rally 2001

Bunları ikinci adı olarak girin

Kod	Sonuç
IVAN LEAKAS	Tüm Training Modları açılır
BUIN	Tüm Championship Modları açılır
RICOTOS	Tüm Arcade Modları açılır
PAC	10 saniye ceza verir
ALCAPARRA	Tamir süresi yarıya iner
CHOKINI	Tüm rakiplerin Rosa olur
Bu kodları özyarın girin	
Kod	Sonuç
ZORPEDONOW	Akselerasyon artırrır
IHATEDAMGS	Damageler kalkar
REPAIRMEPZ	Anında tamir
SICILIANDV	Autopilot
NLSMANDLA	Freedom Modu
NPVITAMINC	Cezalar kalkar
CREDITCARD	Championship'te tamir 280 saniyede olur



# CHEATSTATION



## Super Puzzle Fighter 2 Turbo

(Puzzle Fighter X 2)

**Akuma (Gouki):** 1P için Morrigan'ın üzerine gelip select' e basılı tutarak aşağı(3), sol(3) ve yuvarlak yapın. 2P için Felicia'ının üzerine gelip select' i basılı tutarak sağ(3), sağ(3) ve yuvarlak yapın. Bu hile Street Puzzle modda çalışmaz.

**Full-attack Akuma (Gouki):** 1P için Morrigan'ın üzerine gelip yukarı(3), sol(3) ve yuvarlak yapın. 2P için Felicia'ının üzerine gelip yukarı(3), sağ(3) ve yuvarlak yapın. Bu kod sadece oyunun turuncu disketteki versiyonlarında çalışır.

**Anita (Amanda):** 1P için Morrigan'ın üzerine gelip

select' e basılı tutarak, kursörünüze iki kare sağ yapın ve yuvarlağa basın. 2P için Felicia'ının üzerine gelip select' e basılı tutarak bir kare sol yapın ve yuvarlağa basın. Bu kod Street Puzzle modda çalışmaz.

**Hsien-Ko (Lei Lei):** 1P için Morrigan'ın üzerine gelip select' e basılı tutun ve Lei Lei'ın üzerine gidip yuvarlağa basın. 2P için Felicia'ının üzerine gelip select' e basılı tutun ve Lei Lei'ın üzerine gidip yuvarlağa basın.

**Hsien-Ko's (Lei-Lei' nin kız kardeşi):** 1P için Morrigan'ın üzerine gidip select' i basılı tutarak bir kare sağa gidin ve yuvarlağa basın. 2P için Felicia'ının üzerine gidip select' i basılı tutarak iki kare sol yapın ve

yuvarlağa basın.

**Dan:** 1P için Morrigan'ın üzerine gidip select' i basılı tutun ve sol(3), aşağı(3), yuvarlak yapın. 2P için Felicia'ının üzerine gelip select' i basılı tutarak sağ(3), aşağı(3) ve yuvarlak yapın.

**Devilot:** 1P için Morrigan'ın üzerine gelip select' i basılı tutarak sol(3) ve aşağı(3) yapın. Zamanlayıcı 10 saniyeye ulaştığında yuvarlağa basın. 2P için Felicia'ının üzerine gelip select' i basılı tutarak sağ(3) ve aşağı(3) yapın. Saniyenin 10 olmasını bekleyip yuvarlağa basın.

**Full-attack Devilot:** 1P için Morrigan'ın üzerine gidip aşağı(13) yapın ve zamanlayıcının on saniyeye gelmesini bekleyip yuvarlağa basın. 2P için Morrigan'

## Command And Conquer: Tiberian Sun

**Sınırsız Firestorm Wall:** Öncelikle Firestorm Wall'u tamamen şarj edin ve açın. Daha sonra gücü bitmek üzereyken veya kapanmak üzereyken duvarı satın veya kapatın. Bu işlemi Firestorm ikonunun üzerinde "On Hold" yazısına kadar tekrarlayın. Artık Firestorm Wall'unuz siz Power Plant'lerinizi kapatabilir ya da yeni bir Power Plant kuruncaya kadar açık kalaracak. Bu türde eger oyunuza yama yapmamışsanız çalışır.

**Araçları kaçırmak için:** Şehre bir Mutant Hijacker götürün ve bulduğunuz araba, kamyonet veya otobüsleri kaçırin. Binalar içine askerleriniz doldurup onları taşımak için kullanabilirsiniz. Böylelikle en klasik numara olan okul otobüsünü düşman üssünün içine sokup orada askerlerinizi içinden çıkartma olayını yapabilirsiniz. GDI'lar okul otobüsüne ateş açmazlar.

**NOD ore processor ve mining vehicle' e geçmek için:** Bu hileyle GDI'ların "Destroy Chemical Tanks" görevinde yapın. Bir mühendisi NOD ore processor' un yanında yerleştirin ve mining vehicle' i getirin girince binayı ele geçirin. Böylelikle hem bina hemde araç sizin olacaktır.



## Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Bir text editörü kullanarak "/date" klasörünün altında "cheats.txt" isimli bir dosya yaratın. Artık oyun sırasında frame rate' i görebileceksiniz. Nümerik klavyedeki + tuşuna basarak kahramanlarınızın aldığı experience puanlarını artırmayı bilirsiniz.

### Hex Editörü hilesi

1. Bir takım yaratıktan sonra yeni bir oyuna başlayın ve oyunu saveleyin. Ya da takımınıza yeni bir karakter ekleyip oyunu saveleyin.

2. sav dosyasını (amaç dikkat bu demin savelediğiniz oyundur mutlaka yedekleyin) bir hex editörü ile açın.

3. Karakterinizi bulmak için aslı search yapın.

4. Hexte Health kısmını arayın. Eğer 10/10 gibi bir rakamsa hex formatı

0a 00

00

00 0a

gibi olacaktır. Bu satırdaiki iki 0 satırını istediğiniz değer ile değiştirin. Genelde sizin karakterinizin ismine yakın bir yerde bulabilirsiniz.

5. Altı temel staflı değiştirmek için genelde karakterinizin özelliklerinin sonuna doğru diğer karakterin isminin hemen yanında olan 0d 0c 0c 0e 0a gibi bir yazı sizin stalarınızı gösterir. Bunları ırk ve sınıf limitlerinizi aşmadan değiştirebilirsiniz.



## Zoo Tycoon

1. config.ztd dosyasını winzip ile açın

2. Economy.cfg dosyasını notepad ya da wordpad ile açın

3. cZooDooRecyclingAmount yazısını arayın ve rakamı 0 ile isterseniz değiştirin. Bu her recycle ettiğinizde size gelecek olan kardır. Genelde ayda sekiz ila oniki recycle yaparsınız

4. 800 olması gereken cKeeperCost satırını arayın. Bu zoo keeperlara ödediğiniz maaşı. Daha az bir rakamla değiştirenseniz doğal olarak masraflarınız düşer.

5. Eğer oyundan başında daha fazla para isterseniz zeo.ini dosyasını notepad veya wordpad ile açın ve MSMaxCash yazan satırı bulun. Hangi rakamı yazarsanız o kadar para ile oyuna başarsınız.

**Triceratop'ları açmak için:** Bir sergini "Cretaceous Corral" olarak adlandırm.

**Unicorn'u açmak için:** Bir sergini "Xanadu" olarak adlandırm.

**Note:** Üstteki iki hileyi yaparken önce bilgisayarın sergilenebileceğini isim vermesine izin verin ve sonra isimlerini değiştirin. Yoksa oyuncu çökebilir.

**Anında para kazanmak için:** CTRL + ALT + 4 tuslarına basarsanız (hani \$ yazmak için bastığımız gibi) anında \$10,000 parazan olur. Eğer çalışmaza Shift + 4 kombinasyonunu deneyin.



## Spider Man

Aşağıdaki kodları ana menüde bulunan "specials" bölümündeki "cheats" kısmına girebilirsiniz.

### Sonuç

Spider-Man

çizgi romanı

Yapışkan Spider-Man

ben Reilly kostümü

Tanrı Modu

What If modu

Karakterleri gösterir

FMV bölümünü gösterir

Tüm çizgi romanları gösterir

Level sebeplerini

Tüm çizgi romanları

kapaklarını gösterir

Hikayeyi gösterir

Kostümü değiştirirsiniz

Peter Parker kostümü

Amazing Bag Man kostümü

Scarlet Spider kostümü

Spidey Unlimited kostümü

Captain Universe kostümü

Spidey 2099 kostümü

Symbiote Spidey kostümü

J. James Jewett

Sınırsız ağı

Tam sağlık

Ana kod

KIRBYFAN

ROBERTSON

SM LVIII

MRWATSON

KICK ME

XILRTRNS

SYNOPTIC

TRISNTNL

MIGUELOH

SECRTWAR

RULUR

GLANDS

WEAKNESS

LEANEST

### Dyunda Tony Hawk'ı görmek için

Scorpion'u yenince Scorpion üzerinde televizyon olan bir masayı devirecektir. Düşerken monitorde Tony Hawk'ın kaykay ile dolaştığı görülebilirsiniz.



## Hile yaparken nelere dikkat etmelি?

1. Eğer bir hileyi yaparken önce konsolu açın demekse bu tılsıma.

2. Üzerindeki hileyi konsolun sağ tarafta - sağ tarafta (hemen öndeki tılsıma) tıkla.

3. Eğer bir dosya 2 dekibüleme yapacaksanız MUTLAKA yedekin.

4. Eğer hex editörü kullanırsanız dikkatli ol. "ultra edit" gibi açın ve özel bir programdır.

5. Eğer hile çalınamasa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hileyi deneyin. Hemen bir tıkla.

# CHEATSTATION

yerine Felicia ile başlayın.

**Bölüm seçme:** karakterinizi seçip L2 + R2 + Select' e basılı tutarak handicap seçin. Bu düğmeleri basılı tutarken aşağıdakilerden birisini kullanın.

### Bölüm Tuş

Ryu Sol

Chun-Li Aşağı

Ken Sağ

Sakura Uçgen

Akuma L1

Morrigan Yukarı

Donovan Yuvarlak

Felicia Kare

Hsien-Ko

Devilot

Dan

X

R1

(Hiçbir)

## X-Men: Mutant Academy 2

**Mega kod:** İlk ekranda select, aşağı, R2, L1, R1 ve L2 yapın. Tüm kostümleri, videolar, havuz partisi, Psylocke, Juggernaut, Spider-Man, Professor X ve diğer tüm özelikler açılacak. Spider-Man' i kullanabilmek için, Cyclops' a gelip L1' i basılı tutun. Professor X için ise aynı işlemi Magneto' da tekrarlayın.

## Shark Kölesi

### Grandia

Justin maksimum Str/Atk 8001027A - 03E7

Justin maksimum Vit/Def: 8001027C - 03E7

Justin maksimum Wit/Atk: 8001027E - 03E7

Justin maksimum Agi/Mov: 80010280 - 03E7

Justin maksimum HP: 80010276 - 03E7

Justin sınırsız HP: 80010278 - 03E7

Justin maksimum/

sınırsız MP Lev 1: 800102A8 - 6363

Justin maksimum/

sınırsız MP Lev 2: 800102AA - 6363

Justin maksimum/

## Hostile Waters: Antaeus Rising

Hostile Waters: Antaeus Rising'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Diziniyi şu şekilde değiştirin: "C:\Program Files\Hostile Waters\solomons.exe -setupsuthebomb". Daha sonra oyun sırasında "F8" tuşuna basarak konsolu açın. Konsolu aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Konsolu kapatmak için yine "F8" veya "Esc" tuşuna basın.

Kod	Sonuç
enableallmovies 1	Tüm movieleri cinematic kısımından açar
filthylucr 1	99999EJ verir
invulnerable 1	Tüm birimleri yenilmez yapar
revealmap 1	Haritayı açar
Winlevel 1	Görevi başarıyla biliyorsunuz

Aşağıdaki kodların sonuçları bilinmemekte birlikte denemekle seyahetsiniz:

aicolourdebugscriptdebug	airtrace	sillyurbansarebelongous
applycontrolchanges	attractmode	bind
bindaxis	buildall	camdebug
camfirstperson	cancelcontrolchanges	changelevel
counters	debugtoggle	defaultkeys
deletesave	deydedodatdohonddeydh	enabletyping
editorial	enteraxisredifine	enterbuttonredifine
forceshadowupload	hudrender	levelmenu
loadgame	lowfog	mapboxdebug
menu	m_aftermath	m_cabalmovie
m_chamber	m_Coldmoviefive	m_Coldmovieone
m_Coldmoviethree	m_Coldmovietwo	m_conference
m_culturefive	m_final	m_flags
m_foreshadow	m_handh	m_intro
m_nanobot	m_newintro	
m_newintromend	m_newintromiddle	m_Ransom
m_smashtubes	m_terra	m_testtubes
m_limbakercold	m_tv	m_ufo
newgame	nextlevel	nofow
nophysics	objects	printing
prefvidmem	properchopper	quit
restartlevel	resumegame	savegame
scriptinfo	sfdebug	shadows
silly	simpoids	startgamefromfrontend
terrain	terraininghugging	theresnoispoon
timings	WaveSmooth	Wireframe

## Need For Speed 3: Road Challenge

Bu kodları yerine keşfetmeden önce herhangi bir menü ekranında girerek istediğiniz hileyi çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Yolda daha fazla trafik olur	rushhour
Polis kovalamacası sırasında arkasından kaçırır	bulhorn
Tek kişilik yarış modundan arabanızın hızı artar	gofast
Tek kişilik yarış modundan tüm arabalar hızlanır	madiand
Otomatik viteste yenisini manuel egezer	monkey
Empire City pisti açılır	empire
El Niño bonus arabası açılır	elninor
CLK GTR bonus arabası açılır	merc
Jaguar XJR-15 bonus arabası açılır	jag
El Niño pursuit arabası açılır	ecop
Diablo pursuit arabası açılır	dcop
Tüm arabalar açılır	alrcars
Jaguar XJR-15 ve tüm gizli polis takip arabaları açılır	newcars
Mazda Miata	go01
Toyota Landcruiser	go02
Cargo Truck	go03
BMW 5 Series	go04
71 Plymouth Cuda	go05
Camper Shell'li Ford Pickup açılır	go06
Jeep Cherokee	go07
Ford Fullsize Van	go08
65 Mustang	go09
66 Chevy Pickup	go10
Range Rover	go11
Okul otobüsü	go12
Caprice Classic Taksi	go13
Chevy Cargo Van	go14
Volvo Station Wagon	go15
Sedan	go16
Crown Victoria polis arabası	go17
Mitsubishi Eclipse polis arabası	go18
Grand Am polis arabası	go19
Range Rover polis arabası /Ranger Jip	go20
Kaybeden araç yanından çıkar	go21

## Oni

Cheat modu açmak için Bunu için bir hex edit programı gerekiyor. Bu biraz ileri bir teknik olduğundan yapmadan önce dosyalarınızı mutlaka kopyalayın. Hex editörünüzde "persist.dat" dosyasını açın 0X44'e gidin ve oradaki değeri 07 yapın. Bundan sonra cheat kodları girebilmek için F1 tuşuna basmalısınız.

Kod	Sonuç
liveforever	God Mode
shapeshifter	Karakterleri değiştirir (F8 tuşu)
touchofdeath	Omnipotence
continuethis	Durdurulamazsınız
fatiot	Cephane ve Health
glassworld	Camdan Mobilyalar
winlevel	Level'i kazan
loselevel	Level'i kaybet
bighead	Big Head Modu
minime	Mini Mod
syukarıerammo	Syukarıer Ammo Modu
roughjustice	Gatling Guns Modu
chenille	Dandan Power Modu
behemoth	Godzilla Modu
elderrune	Regeneration
moonthadow	Phase Cloak
munitionfactory	Weapons Locker yaratılır
fistsoflegend	Fists of Legend Modu
killmequick	Ultra Mod
carousel	Slow Motion
Thedaysome	Developer Modu

Developer Mod Hileleri Bu moddayken hileleri girebilmek için tuşuna basın.

Kod	Sonuç
door_ignore_locks = 1	Tüm kapıları açar
ai2_kill	Tümliğisayar yönetimindeki düşmanları öldürür
chr_nocollision 0 1	No Clipping Mode



# CHEAT STATION



sinirsız MP Lev 3:	800102AC - 6363
Justin maksimum hız:	80010282 - 03E7
Justin sinirsız hız:	80010284 - 03E7
Justin next level daima 1:	80010274 - 0001
Sue maksimum Str/Atk:	8001037A - 03E7
Sue maksimum Vit/Def:	8001037C - 03E7
Sue maksimum Wit/Atk:	8001037E - 03E7
Sue maksimum Agi/Mov:	80010380 - 03E7
Sue maksimum HP:	80010376 - 03E7
Sue sinirsız HP:	80010378 - 03E7
Sue maksimum/ sinirsız MP Lev 1:	800103A8 - 6363
Sue maksimum/	

### Ridge Racer Type 4

#### NTSC versiyon kodları

#### Hersey açık:

800F3B28 - 0101      800F3B2A - 0101

#### Tüm DRT takım araçları:

800F3AE0 - FFFF      800F3AE2 - FFFF

#### 800F3AE4 - FFFF      800F3AE6 - FFFF

800F3AE8 - FFFF      800F3AEA - FFFF

800F3AEC - FFFF      800F3AEE - FFFF

#### Tüm MMM takım araçları:

800F3AF0 - FFFF      800F3AF0 - FFFF

800F3AF4 - FFFF      800F3AF6 - FFFF

800F3AF8 - FFFF      800F3AFA - FFFF

800F3AFC - FFFF      800F3AFE - FFFF

#### Tüm PRC takım araçları:

800F3B00 - FFFF      800F3B02 - FFFF

800F3B04 - FFFF      800F3B06 - FFFF

800F3B08 - FFFF      800F3B0A - FFFF

800F3B0C - FFFF      800F3B0E - FFFF

## Return to Castle Wolfenstein

Daha oyun beta test aşamasında ama biz konsol komutlarını bulduk. Bu komutların bir bölümü Counter Strike ya da Quake gibi oyunlarda da çalışan genel komutlardır.

Konsolu açmak için "~" tuşuna basın. İşminizin karakterini tek tek değiştirebilirsiniz. Bunun için ^# (# yerine 1-9 arasında bir rakam koyacağınız) Rakamlar şyledir:

1 Kırmızı

2 Yeşil

3 Sarı

4 Mavi

5 Açık Mavi

6 Pembe

7 Beyaz

8 Siyah

9 Kirmizi

Birden örnek verelim. Adımız Ahmet' se ^A^7H^1Met olarak yazarsanız A harfi mavi, H harfi beyaz ve M harfi kırmızı olarak görünecektir.

/reconnect	Servera tekrar bağlar
/kill	Kendinizi öldürürsünüz
/quit	Oyundan çıkışınız
/serverinfo	Servenin ayarlarını gösterir
/toggle r_fullscreen	

Oyunu pencerede veya tam ekran olarak oynarsınız. Ama her değiştirdiğinizde oyunu tekrar baştan başlatmak zorundasınız.

/toggle cg_drawcompass	Pusulayı açar/kapar
/toggle cg_draw2d	HUD açar/kapar
/toggle cg_drawfps	FPS'yi gösterir ya da saklar
/cg_FOV	
Kamera açısını değiştirir. İstediğiniz açıya veya yazıya bulabilirsiniz.	
/toggle cg_drawtimers	Kalan zamanı gösterir
/toggle cg_drawteamoverlay	Takımları gösterir

### SERVER ADMIN KOMUTLARI

/map restart	Haritayı baştan başlatır
/sv_maxclients##	
Baglanabilecek maksimum oyuncu sayısını belirler	
/timelimit ##	
Süreyi istediğiniz dakikaya ayarlar	
/kick player_name	oyuncuya serverdan atar
/g_friendlyFire#	

Friendly fire! 0 yazarsanız kapar 1 yazarsanız açar

/g\_forcebalance Takımları dengeler

/g\_warmup##

Başlarken bekleme süresini ayarlar

/g\_gravity###

Yer çekimini ayarlar. Düşük yazdıka azalır.

/g\_speed##

Yürüyüş hızını ayarlar. Düşük yazdıka yavaşlar.



## Operation Flashpoint

[Sol Shift] tuşunu basılı tutun ve [Keypad eksi] tuşuna basın. Tuşlardan eliniz çekin ve daha sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
savgame	Oyunu saveyer (Oyun ekranında)
endmission	Görevi bitirir (Oyun ekranında)
campaign	Levelleri açar (Ana menüde)
topography	Etkisi bilinmiyor (Oyun ekranında)

### Sınırsız save game yapabilme

Eğer bir görevde çok zorlanıp birden fazla save yapma ihtiyacı hissederseniz eski savelarından birini silmeliyiniz. Bunu Users\Saved\Campaigns\1985 dizinine bulabilirsiniz. ALT-TAB ile oyundan çıkışın, eski dosyanın bir kopyasını alın ve sonra save dosyasını silin. ALT-TAB ile oyuna geri dönün ve ESC ile oyunu pause edin. Şimdi oyunu gene save edebilirsiniz. Üstelik bunu istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.

### Tam cephe

Campaign'ın ikinci levelinde subaylarınız go go go diye bağışıklarında hemen moreammo yazarsanız tam cepheye alırsınız.

Sınırsız Cephe (Hex Editörü)

Mutlaka dosyalannızı yedeklemeyi unutmayın

User dosyanızın altındaki weapons.cfg dosyasını bir hex editörü ile açın.

..\Users\NAME\Saved\Campaigns\1985\ ya da

..\Users\NAME\Saved\Missions\V01TakeTheCort

weapons.cfg dosyası silahlarınızı içeri ve burada cepheye sayınızda yazar,

class Magazine3

{

type="M16";

ammo=30.000000;

reload=0.133733;

id=352.000000;

};

class Magazine4

{

type="HandGrenade";

ammo=1.000000;

reload=1.215374;

id=353.000000;

};

Bir kez değişiklik yaptıktan sonra eğer bir görev yapıyorsanız ona başyan başlamalısınız ya da bir campaign içindeyseñiz ona devam etmelisiniz. Bu değişikliklerin her biri her yeni görev ya da campaign'ın başında sıfırlanacaktır. Bu yüzden dosyayı tekrar değiştirmeniz gerekecektir. En iyi değişiklik yaptığınız dosyayı başka bir yere kopyalayıp başlamadan önce bulunan dosyayı replace etmenizdir.

### Bonus Level

Oyunu bitirdikten sonra yükleme ekranına kadar seyredin. Hepsi bittikten sonra bir era sahne belirecektir. Burada bir telefon konuşması izleyeceksiniz. Daha sonra da bir Cessna'ya atlayıp Eroner havalarınan gideceksiniz. Orada diğer karakterleri yanınız alacaksınız ve hep beraber bir pub'a içmeye ve zaferinizi kutlamaya gideceksiniz.



### Tüm R.T. takım araçları:

800F3B10 - FFFF	800F3B12 - FFFF
800F3B14 - FFFF	800F3B16 - FFFF
800F3B18 - FFFF	800F3B1A - FFFF
800F3B1C - FFFF	800F3B1E - FFFF

### PAL versiyon kodları

#### Tüm Dig Racing Team araçları:

50000802 - 0000	800F3930 - FFFF
800F3932 - FFFF	800F3934 - FFFF
800F3936 - FFFF	800F3938 - FFFF
800F393A - FFFF	800F393C - FFFF
800F393E - FFFF	

#### Tüm R.C. Micro Mouse Mappy araçları:

### Tüm Pac Racing Club araçları:

50000802 - 0000	800F3950 - FFFF
800F3952 - FFFF	800F3954 - FFFF
800F3956 - FFFF	800F3958 - FFFF
800F395A - FFFF	800F395C - FFFF
800F395E - FFFF	

### Tüm Racing Team Solvalou araçları:

50000802 - 0000	800F3960 - FFFF
-----------------	-----------------

### Tüm R.T. takım araçları:

800F3962 - FFFF	800F3964 - FFFF
800F3966 - FFFF	800F3968 - FFFF
800F396A - FFFF	800F396C - FFFF
800F396E - FFFF	

### Hız sonda:

#### Her turu bir saniyeden az zamanda bitirme:

800F4BA8 - 0001      800F4BAC - 0001

800F4B80 - 0001

### Zaman limitini kaldırma:

800AC5A4 - 3AAA

### 560 km/s den daha hızlı gitme:

800ACD00 - OFFF

Ekstra deneme modu: 800F3974 - 0001



# donanım



Havalalar soğuyor mu? Güzel güzel, demek ki kış geliyor, yılbaşı geliyor. Bu ne demek, yeni oyunlar, donanımlar biri birinden güzel cihazlar geliyor. Artık sadece Amerika ve Avrupa'yı değil bütün dünyayı saran bu yılbaşı çılgınlığı bakanımlı bize ne yenilikler getirecek. Athlon XP ve GeForce Ti ile ufak ufak kıpırtılar başlıdı bile. Umarım yılın bu son iki ayı hem Türkiye'de hem de Dünyada bilgisayar endüstrisini biraz olsun canlandırır. Ne zamandır ölü toprağı var sanki üzümüzde. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek

haberler sf 104

windows xp sf 106

inceleme sf 109

Sony CPD-G220

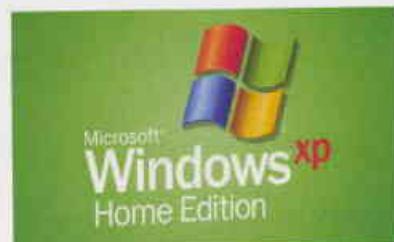
MS Wireless Intellipoint

Napa DAV 370

ez's zone sf 110

donanım pazarı sf 111

teknik servis sf 112



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülüümüz var. Bütün özellikleri ile beğendığımız ve size gönül rahatlığıyla tavyış ettiğimiz ürünler bu ödül alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'arda zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışmasıyla geçerliliğini kaybedebilir.



LEVEL HIT

# amd'ninyeniislemcisiathlonxppiyasada!!!

## Anlamsız pazarlama stratejileri ve yüksek performans

AMD'nin uzun süredir üzerinde çalıştığı Palamino çekirdeğini kullanan ilk işlemciler Mobile Athlon 4 İsmiyle geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkmıştı. Ancak herkes bu çekirdeği kullanacak olan ve adının Athlon 4 olarak konması beklenen asıl işlemciyi bekliyordu. Nihayet AMD yeni işlemcisinin piyasaya sürdü; ancak Athlon XP adıyla. Kısa bir süre için Athlon XP'nin yapısını, özelliklerini falan bir yana bırakıp AMD'nin ilginç pazarlama stratejisinden bahsedelim. Çünkü işin eğlenceli kısmı burası.

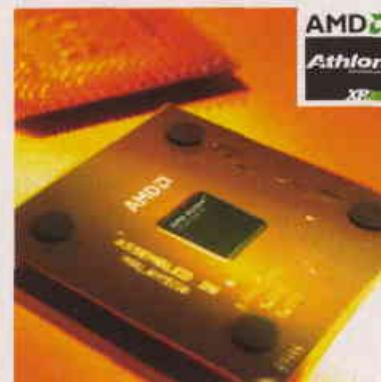
Yaz aylarında aslında 4. kuşak Athlon olmamasına rağmen AMD yeni işlemcilerini Athlon 4 İsmiyle piyasaya sürdü. Çünkü Athlon 3 isminin Pentium 4'ün yanında zayıf kalacağının düşünüldü. Şimdi bu Athlon 4'ün masaüstü versiyonları çıkıyor ve ismi Athlon XP. AMD buna gerekçe olarak işlemcisinin XP ile uyumluluğu ve optimizasyonunu gösteriyor. Ama nedense bunu biraz abartıyor "AMD Athlon "XP", işlemcinin olağanüstü performansını Microsoft Windows XP işletim sistemine iletebilmek üzere di-

zayn edilmiştir". Bu söyle bakarsanız Athlon XP, Windows XP için özel tasarlanmış bir işlemci. Ama böyle bir şey söz konusu değil elbette. Athlon XP'de özenli bir optimizasyon yapılmış olsa bile bu asla işlemcinin adını değiştirecek derecede önemli bir gelişme değildir.

### **Yeni isim metodu**

AMD'nin Athlon XP için diğer bir ilginç pazarlama stratejisi de işlemcileri saat hızlarına göre değil performansına göre isimlendirmesi. Mesela Athlon XP 1.53Ghz'e verilen isim Athlon XP +1800. AMD buna gerekçe olarak da işlemci performansını salt saat hızının ifade etmediğini bu yüzden bir genel performans değerlendirmesinin gerekliliğini savunuyor. Bu konuda haklılar. Ancak 1.53Ghz'in +1800 olarak adlandırılmasının sebebini "Athlon Thunderbird ile performans karşılaştırması" olarak açıkladıklarında inandırıcılıklarını yitiriyorlar. Bana kalırsa verilen değerlerin amacı daha çok işlemcilerini Pentium 4'lerle eş değer tutmak istemeleri. Çünkü pek çok bilişim kulanıcı kaba bir rakamsal değerlendirme ile P4 1.5GHz'in Athlon 1.4Ghz'den hızlı olduğunu düşünüyor. Ancak gerçek bu değil. Athlon 1.4Ghz pek çok konuda P4 2GHz ile aşık atabilen bir işlemci.

Eğer kelimelerin altında yatan gerçekleri ortaya döktüksek Athlon XP'nin kendisine gelebiliriz. Yeni işlemcisinin öncekilerden farklı elbette palamino çekirdeğine sahip olması. Bu yeni çekirdek önceki modellerde kullanılan Thunderbird'e göre dört üstünlüğe sahip. Birincisi Intel'in SSE komutlarına tam destek veriyor. İkinci gelişmiş donanımsal Data Prefetch mekanizmasına sahip. Translation Look-aside Buf-



fer'ları geliştirilmiş. Ve son olarak daha düşük güç tüketimine ve çekirdek üzerinde termal dioda sahip.

### **Seramik değil organik**

Athlon XP'de gördüğümüz önemli bir değişiklik işlemcisinin nihayet seramik üzerine değil organik zemin üzerine yerleştirilmiş olması. Bu hem işlemcisinin ölçeklendirilebilir olmasını hem de kapasitörlerin çekirdeğe daha yakın yerleştirilerek işlemciye daha sağlıklı güç verilebilmesini sağlıyor.

Athlon XP saat hızı olarak 1.53GHz'e kadar çarkken FSB hızı da 133Mhz'e çıktı. DDR desteği olduğundan bu efektif olarak 266Mhz FSB'ye sahip olduğu anlamına geliyor. Herhalde bundan sonra 100MHz destekli AMD işlemciler görmeyeceğiz.

Yeni işlemciyi henüz test etme şansımız olmadığı. Ama Internet sitelerinde yapılan testlere bakarsanız genelde Athlon XP +1800'un, Pentium 4 2GHz'den %10 oranında hızlı olduğu gözüküyor.



### **Bilgisayar Dünyası Batıyor mu?**



2001'in sadece bizim için bir kabus gibi geçtiğini düşünüyorsanız feci halde yanlıyorsunuz. Bilgisayar endüstrisi ferne halde kan ağlıyor. İflasın eşiğinde şirketler, işten atılan çalışanlar. Öyleki bilgisayar

endüstrisine bakınca insan Türkiye'yi görüyor sanki. Mesela IBM 10.000 çalışanını işten attı, AMD ise toplam çalışanlarının %15'ini oluşturan 2.300 kişilik bir grubu çıkardı, Sun'dan çıkarılan çalışan sayısı ise 4.000. Intel, NVIDIA, AMD gibi iyi durumda olması gereken firmaların bile karları azalıyor, borsa değerleri düşüyor. Yıldızı bu denli parlamayan çok fazla firma da bir süredir zararla, mesela Compaq, Iomega, Creative. Üstelik toplam PC satışında geçen seneye göre %14 düşüş var. Eğer bilgisayar sektöründeki bu kriz aynen devam ederse teknolojinin ilerleme hızı oldukça düşebilir.

### **XP için sürücüler**

Bütün donanım üreticileri Windows XP için sürücü çalışma yarısına girmiş gibi görünüyor. Eğer Win XP'ye geçmemi düşünüyorsanız bu aralar donanımlarınızın üretici sitelerini dolaşın yeni sürücüler çekerilebilirsiniz. Ayrıca www.wndrives.com adresinden yeni çıkan sürücüler takip etmek mümkün.

Ancak unutmayın Win XP kurulumda donanımların çoğunu tanıtıp kuruyor. Kendi kurduğu sürücüler sorunsuz çalıştığı sürece bir yenisini kurmayı gerek yok. Kısacası bozuk olmayı tamire çalışmamın →

# geforce titanium

NVIDIA'nın sonbahar kreasyonu

Bu sonbahar'ın yeni NVIDIA'ları belli oldu. Yine eski grafik çipleri alındı hızları ile oynanıdı fiyatları ayarlandı ve piyasaya sunuldu. Daha önceden bu hızlandırılmış veya ucuzaltılmış kartlara Ultra ve MX adı verilirdi. Ama bu sefer seçilen isim Titanium, sebebini bende bilmiyorum.

NVIDIA'nın açıkladığı 3 yeni Titanium modeli var. Bunlar, GeForce3 Ti 500, GeForce3 Ti 200, GeForce2 Ti 200. İlk model olan GeForce3 Ti 500 açık olarak Radeon 8500'ü performans konusunda alt etmek için tasarlanmıştır. GeForce3'den çekirdek ve RAM hızı olarak 40MHz daha hızlı olan kart, muhtemelen performans olarak Radeon 8500'ü geçiyor. Radeon'lar ülkemize doğru düzgün gel-

mediği için bir tane edinip iki kartı karşılaştırmak oldukça zor olacak. Yeni kartlardan bir diğeri olan GeForce3 Ti 200 ise GeForce 3'ün 25MHz çekirdek, 60MHz RAM hızı azaltılmış hali. Yani bir nevi GeForce 3 MX diyebiliriz ona. Bitmek tükenmek bilmeneyen GeForce 2 modellerinin sonucusu olduğunu umut ettiğimiz GeForce 2 Ti ise, GeForce 2 Ultra ile GeForce 2 Pro arasında bir model. Bunların hepsi sadece kafa karıştırıcı değil mi? Siz tüm GeForce 2 ve GeForce 3'lerin kendi içlerinde farklı hızlardaki aynı kart olduğunu bilin yeter. Hangisinin ne denli hızı olduğu bu küçük tabloda yazıyor.



Yeni GeForce'larda görünüm olarak değişiklik yok.

	GeForce2			GeForce3	
	Pro	Ti 200	Ultra	Ti 200	Ti 500
Cekirdek Hizi (MHz)	200	250	250	200	175 240
RAM Hizi (MHz)	200	200	230	230	200 250

## apple ipod mp3 player

PC'leri satın, topluca Mac alıyoruz



Apple yeni bir MP3 player çıkardı ki sormayın komşular, ne akıl kaldı ne bizde ne hikmet. Arkası çelik önü beyaz, böyle insanın elinde tutmaya kıymayacağı güzellikte bir şey. Ama Apple ne yapsa öyle olur diyeğecek ki bu sigara paketi boyundakı MP3 Player'in 5GB kapasitesi olduğunu duyuncu şurallara yığılıverdik. Üstelik geniş ekranı ile iPod'a aktaracağınız 1000'in üzerindeki şarkıya kolayca ulaşabiliyorsunuz, Firewire bağlan-

tısı sayesinde 5GB şarkıyı sadece 10 dakika kopyalıyzısunuz! Üstelik olabilecek bu en harika MP3 Player 400\$ gibi verilmesi zor ama anlaşılması kolay bir fiyata sahip. iPod'un tek bir eksisi var PC uyumlu değil, sadece Mac'lerle çalışıyor. Hesaplarımıza göre eğer PC'mi satıp evi ipoteğe verirsem iyi bir Mac ve iPod alabilirim. Var mı ilgilendi?

## Handspring Treo

Handspring Inc. 2002 yılının başında çıkaracağı, aynı zamanda cep telefonu olan bir el bilgisayarını duyurdu. Siyah beyaz ekrana sahip olan Treo 150-gram ağırlığında. Daha öncede Handspring için cep telefonu görevi gören bir springboard çıkmıştı. Ama 600'\$a satılacak olan Treo çok daha başarılı gözükene bir cihaz.



Treo'da klavye kullanılmış.

### Yeni Voodoo Sürücüler

AE Software isimli bir firma Voodoo 3/4/5 kartları için yeni bir sürücü paketi çıkarttı. Bu sürücü hem Windows XP ve Windows 2000 ile uyumlu hem de söz konusu kartlarda ciddi performans artışı sağlıyor. En azından b,z,m duydugumuz bu Duyduğumuz diyorum çünkü siteye gittiğimizde yasal sebeplerden download'ların kaldırıldığını gördük. Ancak bu böyle bir sürücünün olduğunu gerçekini değiştirmiyor. Sürücünün ismi Nfx Voodoo4/5 Drivers olarak geçiyor, dosya ismi ise nfxbeta2.exe. Sürücüyü yapan firmanın adresi <http://www.aesoftware.com/voodoo5.htm> ve e-

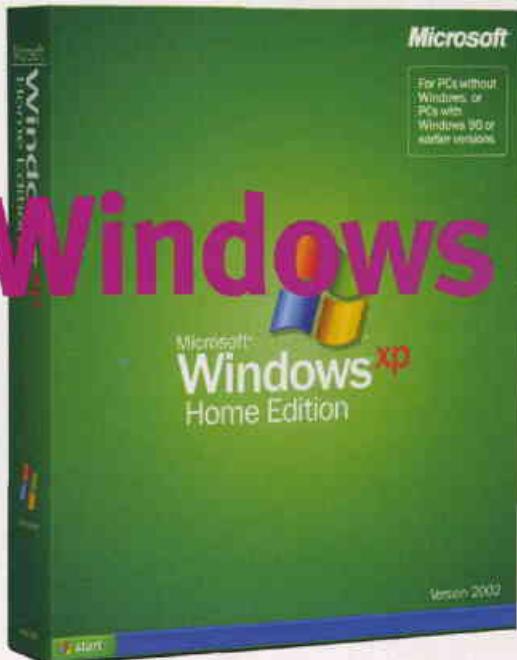
mail'i voodoo5@aesoftware.com. Elimizdeki ipuçları bunlar. Eğer sürücüyü bulabilirsek gelecek ay CD'ye koymayı düşünüyoruz.

### Sony Aibo

Sanal küçük Aibo'nun yeni modelleri yakında Japonya piyasasına sürülmüş olacak. Tam Japon işi bir buluş olan Aibo oldukça akıllı, çevresiyle ilgili ve sürekli iletişim halinde, duygulan varmış gibi yapan bir robot. Şu ana kadar piyasaya sürülen hiçbir Aibo yarım saatten fazla rafat kalmamış. Üstelik 2000\$lık fiyatına rağmen. Bu sefer Latte ve Macaron isminde iki Aibo çıkacak ve fiyatları 800\$'a in-

dirilmiş. Üstelik bu sefer Aibo'nun ağızına bir de digital kamera yerleştirilmiş. Sony sıkı bir seri üretme geçip Japonya'daki bütün evlere Aibo sokmaya kararlı galiba. Zaten Aibo'nun Anime dizisi yakında Japon televizyonlarında oynamaya başlıyormuş.





# XP ve Oyunlar

Bu ay çıkacak olan yeni Windows'umuz bizler için neler sunuyor? Oyuncuların hayalindeki işletim sistemi bu muydu? Gelin bir bakalım.

**M**icrosoft uzun bir aradan sonra nihayet yeni bir işletim sistemi çıkardı. Açıkçası son 3 senedir aynı işletim sistemini kullanmaktan herkese gina gelmişti. Yazılım dünyasında sürekli gelişmeler yaşanırken asıl gelişmesi gereken işletim sistemimiz yerinde sayıyordu. Evet arada Windows 2000 çıkmıştı. Ancak Windows 2000'de kaç kişi sorunsuz oyun oynayabiliyordu ki? Sonra tarihe en bug'l Windows olarak geçen Windows Me vardi tabii. Hem çogumuz Me'den diliyoruz yanına Win 98'e geri dönmedik mi? Sonuçta kullanılmayacağımız yeni bir işletim sisteminin çıkmış olmasının bize ne yararı vardı ki? Ama bu sefer Microsoft, Windows 98'den bu yana ilk defa, herkesin kullanmak isteyeceği ve diğer versiyonlara göre üstün olduğunda hemfikir olduğu bir işletim sistemi ile karşımızda.

#### **Yeni Windows**

Yeni Windows'u üstün kılan yanı, Windows 98'in kullanım kolaylığı ve performansı ile Windows 2000'in stabilitesini, gelişmiş yeteneklerini birleştiriyor olması. Üstelik bu ilginç karışımı her iki sisteme de olmayan yeni özellikler ekleniyor. Windows XP'nin kurulumu bittiğinde sizi şartıksız iki şeyle karşılaşıyorsunuz. Birincisi hemen hemen bütün sürücülerinin hazır yüklenmiş oluşu, ikincisi

ise bugüne dek görmediğimiz kadar güzel bir arayüz. Windows XP'nin ilk Beta'ları yayınlandığı zaman pek çok sıvı zeka onun süslenmiş, cıalanmış bir Windows 2000 olduğunu iddia etti. Elbette Windows XP bundan fazlasına sahip. Ancak yeni arayüz öylesine güzel ve kullanıcı ki tek yeni özellik bu olsa bile onu diğerlerinden üstün kılar. Yillardır bilmek zorunda kaldığımız o sırkıçı, dört köşe gri arayüzün yerini bilmekten sıkılmayağınız güzel bir arayüz almış. Yine de arayüzde kullanışlılığın artmış olması bizim için daha önemli. Windows'un kullanımı daha çok Start Menu'ye bağlı hale getirilmiş. Bu yüzden Start Menu yeniden yapılandırılmış. Artık çok daha geniş ve yetenekli bir Start Menu var. Solda en sık kullandığınız programların liste var. Böylece sık kullanılan programlara erişim hızlandırılmış.

Sağda ise eski Start Menu'de bulunan menüler ve yeni birkaç seçenek eklenmiştir. Start Menu'nun en faydalı özelliği istediğiniz gibi özelleştirebilmeniz. Hangi fonksiyonların olacağına, sık kullanılan programların sayısına, seçeneklerin menü olarak mı yoksa kısa yol olarak mı bulunacağına karar verebilirsiniz.

Windows sık kullanılan programların listesini hazırlayabilmek için elbette hangi programın kaç kere kullanıldığına kaydını tutuyor.



Windows XP'de farklı kullanıcılar oluşturup bunlara farklı yetkililer atayabiliyorsunuz.

Ancak bunu sadece bu liste için kullanıyor. Mesela Disk Cleanup seçeneği artık kullanmadığınız programların uninstall edilmesini teklif edebiliyor. Ayrıca XP bilgisayarınızı kullanmadığınız zamanlarda sık kullandığınız programları Hard disk'in dış sektörlerine taşıyarak bu programların daha hızlı açılmasını sağlıyor.

#### **Taskbar ve Control Panel**

Taskbar'da da gelişmeler var. Masa geri planda çalışan program-

larının ikonları sağ alta yer alır ve taskbar'in büyük bölümünü işgal ederdi. XP bu programlardan aktif olmayanları tespit edip saklıyor. Burda bulunan küçük bir oka başında saklanan ikonlar tekrar ortaya çıkarıyor. İkinci güzel bir özellik taskbar'in formunu ve yerleşimini kilitleyebilmeniz. Siz kilitledikten sonra taskbar hep aynı şekilde kalıyor. Yanlışlıkla aşağı çekmeniz, program kurdukça Quick Launch'in şısmesi gibi sorunlarınız yok. Taskbar'daki diğer bir olum-

lu gelişme aynı programın açtığı farklı pencelerin gruplanması. Mesela Internet Explorer'in pencereleri daima yan yana duruyor. Üstelik bu pencerelerin sayısı çok artınca XP bunları bir menü haline getiriyor ve böylece taskbar'da tek bir programıçasına gözükmemelerini sağlıyor.

Arayüzle birlikte Control Panel de değişmiş. Seçenekler 9 ayrı kategori içinde gruplandırılmış. Böylece aradığınızı bulmak eskisine göre daha kolay. Diğer bir yenilik

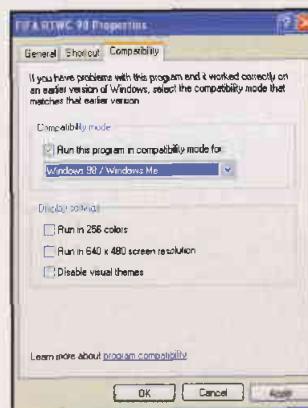
hiç değiştirilmemiş ve bunlar Windows 9x kullanıcıları için yabancı ve karışık gelebilir. Bunlar Control Panel'de Administrative Tools başlığı altında toplanmış. Bilgisayarınızla ilgili pek çok sorunu halledebileceğiniz bir dolu gelişmiş ayar var burada. Ancak XP'nin genelinde göre kullanıcı dostu olmaktan çok uzaklar ve burda yapığınız bir hata ile işleri karıştırabilirsiniz. Bu yüzden yetenekle deneyimli olmayan kullanıcıların, gerekmedikçe buradan

tup'u diğerlerine göre kolay yapan sa sonunda size Windows'u hazırlarak vermesi. Hemen hemen bütün sürücüler kuruluuyor, sizden alınan birkaç bilgiyle tüm Internet ve Network ayarlarını yapıyor ve kurulum bittiginde oyun oynamaktan, Internet'e girmeye kadar her şeyi hemen yapabiliyorsunuz. Benim şu ana kadar Windows XP kurduğum dört sistemde tanınamayan bir donanım olmadı. Kurulum sırasında tanınmadığını duyduğum tek donanım Voodoo ekran kartları oldu. Bir de Windows'un içindeki NVIDIA Detonator sürücülerini masaüstünde kilitlenmelere yol açabiliyor. Ancak yeni sürücüler yüklerseniz sorun ortadan kalkıyor. Donanımlarımız kurlumda tanımazsa ve donanımınızın Windows XP için sürücülerini çalışmaması da gönül rahatlığıyla Windows 2000 sürücülerini kullanabiliyorsunuz.

Kurulumda yeni olan bir şey de Windows Activation elbet. Çok tartışılan ve tepki alan bu konu kopya Windows kullanımını ne denli azaltacak bileyim. Daha simiden onlarca Activation Crack ortalıkta dolanıyor. Ancak korktugumuz gibi parasyyla Windows XP alan masum kullanıcıların başına ağırlıktır gibi de görünmüyor. Kurulum sonrasında Windows'u aktive etmek isteyip istemediğiniz sorulduğunda evet derseniz bu sadece birkaç saniyenizi alıyor. Eğer hemen aktive etmek isterken 14 gün vaktiniz var. Bu 14 gün içinde istedığınız zaman bir iki saniyenizi ayırbilirsiniz.

#### Kullanıcılar

Windows XP ile birlikte ev kullanıcılarının karşılaşacağı yeni bir özellik de farklı kullanıcılar atayabilmeniz. Eğer bilgisayarınızı sadece siz kullanırsanız kullanıcı yaratmadan Windows'un klasik tarzda açılmasını sağlayabiliyorsunuz. Ancak bilgisayarınızı ailenizle veya ev arkadaşlarınızla birlikte kullanırsanız farklı kullanıcılar yaratmak oldukça işinize yarayacak. Böylece hem herkes kendi masası üzerine ve ayarlarına sahip olacak hem de kişisel dosyalarınız size



• Uyumluluk modu ile eski programlar sorunsuzca çalıştırılabilir.

özel kalacak. Hatta isterken diğer kullanıcıların haklarını sınırlayarak donanımlar ve programlar üzerinde değişiklik yapmalarını, bunları ekleyip kaldırımlarını önleyebilirsiniz de.

Farklı kullanıcılar elbette Windows 2000'de önceden olan bir özelliği. Ancak XP'deki yeni bir özellik 2000 kullanıcılarını bile şaşırtacak cinsten. Bu özelliğin ismi Switch Users. Bilgisayar o an kullanmaktadır kullanıcı log-off olmadan bir başkasının log-on olmasını ve istediğini yaptıktan sonra ilk kullanıcının kaldığı yerden devam edebilmesini sağlıyor. Diyalim ki Diablo II oynuyorsunuz, bölümde iyice ilerlemişsiniz, kardeşiniz gelip ödevi için masaüstündeki bir dosyadan bir iki sayfa çıktı alması gerektiğini söyledi.

Windows 2000'de oyunu kapatıp log-off olmanız gerekiyor ki bunun anlamı o bölümü baştan oynayacak olmanız. Ancak XP'de oyunu önce pause sonra minimize ederek Switch User yapabilir, kardeşiniz işini bitirdikten sonra kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Ancak Switch User konumdayken XP normal durumda kadar stabil çalışmıyor. Bu yüzden uzun süreli değişimler için log-off olmak yine daha iyi.

#### Stabilité

Windows XP'de Windows 98'in performansı ile Windows 2000'in stabilitesinin birleştirildiğini söylemiştim. Bugüne dek Windows 2000 kullanmadan olanlar için bu yeni stabiliteden bahsedelim biraz.

## XP için yapılan uyumluluk testlerinin üç'de biri oyular üzerinde gerçekleştirilmiş

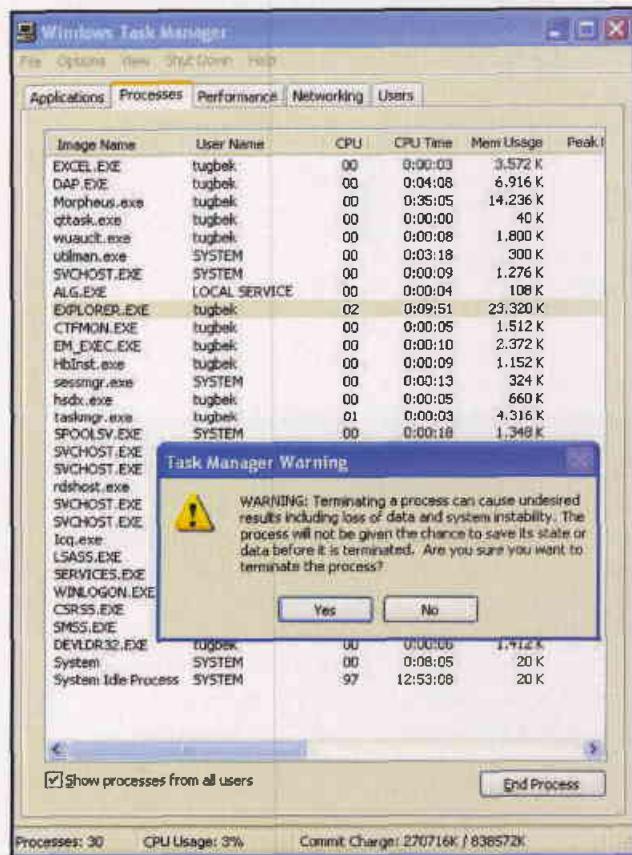
Desktop Cleaning. XP belli aralarla sizi masaüstüne temizleme konusunda uyarıyor. Hatta uyarmakla kalmayıp dilerseniz uzun süredir kullanılmadığını tespit ettiği kısa yol ve dosyaların bir klasörün içine topluyor. Masaüstüne sürekli dağıtanlar için kullanılan bir özellik.

Arayüzdeki tüm bu gelişmeler elbette XP'nin kullanışlığını oldukça artırmış. Ancak Windows 2000'den gelen bazı fonksiyonlar

uzak durmasında fayda var. Sonuçta Administrative Tools olmadan da yaşayabilirsiniz.

#### Kurulum ve Sürücüler

Windows XP bugüne dek gördüğüm Windows'lar içinde kurulumu en kolay olanı. Onceki Windows Setup'ın içinden F-disk ve Format işlemlerinizi yapabiliyorsunuz. Setup'ın bu ilk bölümünden tüm oldukça kolay bir arayüz üzerinden yapıyor. Se-



• Task Manager'dan çalışmaktaki tüm uygulamaları ve tüketikleri sistem kaynaklarını görebilir, programları kapatılabilirsiniz.

Hepimizin bildiği gibi Windows 9x serisi mavi ekranları ile meşhurdur. O an kullandığınız program veya yaptığınız iş ne olursa olsun her an karşımıza bir mavi ekran çıkma tehlikesi vardır. Elbette Windows XP'de de mavi ekranlar var ama çok çok daha az. Bunun sebebi kullandığınız programların kendileri çokse bile sistemi çökertmemesi. Mesela Windows 98'de Windows Explorer'in çökmesi tüm sistemin çökmesi anlamına gelirdi. Ancak XP'de de 2000'de olduğu gibi, Windows Explorer çökerse tek yapmanız gereken Ctrl+Alt+Del ile Task Manager'e girip onu kapatmak ve yeniden açmak. Bu işlemi tüm programlara uygulayabilirsiniz. Böylece programlardan kaynaklanan çökmelerden tamamen kurtulmuş oluyorsunuz. Elbette sistemin kendisinden kaynaklanan çökmeler yaşanabiliyor, ancak bunlar o kadar nadir ki. Bilgisayarınızı hiç reset'lemeden 3-4 gün çok rahat kullanabiliyorsunuz. Üstelik nadiren karşılaşığınız çökmeler de bug'lardan kaynaklanıyor ve zamanla yeni çıkan update'ler bu çökmeleri büyük oranda giderecektir.

Üstelik Windows XP'de sistemin baştan kurulmasını gerektirecek büyük çökmelere karşı ciddi önlemler almış. Bunların başında System Restore Point'ler geliyor elbette. System Restore Point bilgisayarınızı daha önceden belirlediğiniz ve sağlam çalıştığından emin olduğunuz bir konumuna geri çeviriyor. Yani bilgisayarınız sorunsuz çalıştığı bir anda siste-

minizin back-up'ını alıyor ve ilerde bir sorun çıkarsa o noktaya dönüyorsunuz. Ancak unutmayın ki Windows tüm sürücüler, sistem dosyaları ve ayarların yanı sıra kişisel dosyalarımızı da yedekliyor. Bu yüzden System Restore yaptığımızda geçen sürede yaratığınız dosyalarını kaybedebiliyorsunuz. Ayrıca System Restore Hard disk'ten oldukça büyük bir bölümü götürüyor.

### Bize ne sağlıyor?

Şimdi arayızdır, stabilitedir bir kenara bırakılm. Windows XP'nin oyunlarla ve oyuncularla arasındaki ona bakımı, Windows 2000 düşük performansı olduğu için ve pek çok oyunu çalıştırmadığından oyuncularca tercih edilmeydi. Aynı şey XP için kesinlikle geçerli değil. Windows 98'de çalıştırıldığı hemen hemen her oyun XP'de de çalışıyor. Üstelik oyunların kurulumları veya kendileri "Windows 98 değil çalışma" gibi bir komuta sahip olsa bile bu sizi durduramaz. Çünkü Windows XP'de bulunan Compatibility Mode sayesinde istediğiniz herhangi bir programın işletim sistemini Windows 98 ve hatta 95 sanmasını sağlayabiliyorsunuz. Kısacası oyunlarla uyumluluk konusunda Windows XP'ye tamamen güvenebilirsiniz. Zaten Microsoft yazılım uyumluluk testlerinin üçte birini oyunlar içten yapmış.

Performans konusunda da XP, Windows 2000'den çok farklı. Oyunlardaki performans 98 ile hemen hemen aynı. Hatta DirectX 8.0'ı kullanan oyun ve uygulamalarda Windows XP çok az farkla daha yüksek performans veriyor. Performansın düşüğü oyunlar ise daha çok DirectX 7 veya daha eski için geliştirilenler uyumlu oyunlar. Artık bütün oyuna-

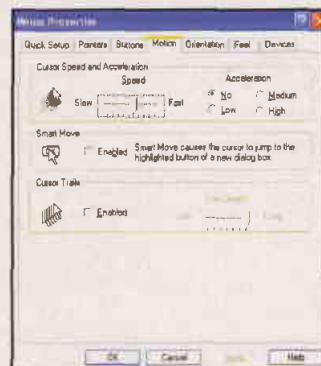
nn DirectX 8 için geliştirildiğini düşününce performansımız Windows 98'in altında kalmayacak gibi gözüküyor. Üstelik DirectX 9 ile birlikte Windows XP, Windows 98'e göre daha hızlı çalışır hale gelebilir. Ancak Windows XP'nin minimum sistem gereklilikleri Windows 98'e göre daha fazla. Bu yüzden düşük konfigürasyonlu sistemler Windows 98'den alındılar performanstan eser dahi bulamayacaktır. Benim tavsiyem PII 400 ve 128MB RAM'ın altındaki sistemlere Windows XP kurmanız. Windows XP'nin pürüzsüz ve hızlı çalışacağı en düşük sistem ise PIII 733 ve 256MB RAM.

### Oyunlardaki Sorunlar

Windows XP'nin oyunlarla ilgili sorun çıkarabileceği iki nokta var. Birincisi mouse ayarlarından mouse acceleration'ı açıp kapama seçenekinin kaldırılmış olması.

Özellikle FPS oynarken Mouse Acceleration oldukça rahatsız edicidir. Henüz Mouse Acceleration'ı Windows'dan kapatmanın bir yolu bulunmuş değil. Ancak kullandığınız mouse'un sürücülerinde bu özellik varsa kapabiliyorsunuz. Bu yüzden mouse'unuzun sürücülerini veya programını kurmayı ihmal etmeyin. Sorun çökmeyecek diğer bir konu Windows'da bulunan standart firewall'un online oyuncular etkilemesi. Firewall'lar genelde online oyunlara bağlanamamamızı yol açabiliyor. Ancak Microsoft bu konuda önceden önlem almış, piyasadaki hemen hemen bütün online oyuncular test edilerek gerekli proxy ve port ayarları firewall'a eklenmiş. Benim de denedigim bütün oyuncular içinde bağlanamadığım bir oyundan olmadı. Eğer böyle bir sorunla karşılaşsanız da Firewall'u kapatarak bu sorunu aşabilirsiniz.

Windows XP ile gelen çok hoş başka bir özellik de Roll Back Drivers. Diyelim ki kullandığınız bir donanımın yeni sürücüsü çıktı ve hemen çekip kurdunuz. Ancak herhangi bir sebepten dolayı

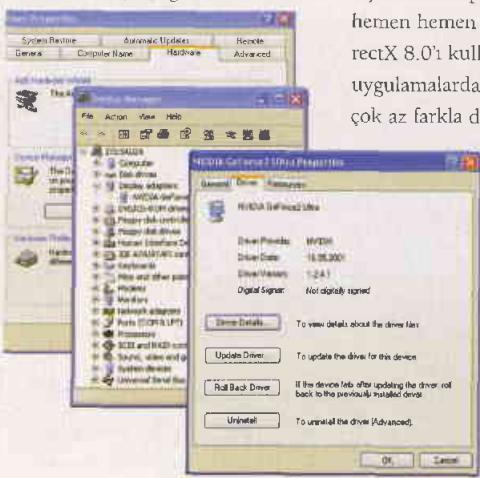


Mouse'unuzun kendi programı sayesinde acceleration'ı kapatılabilirsiniz.

sürücünün memnun kalmadınız ve eski sürücünüze dönmek istiyorsunuz, Windows 98'de bu zahmetli bir işti. Ancak Windows XP yeni sürücü yüklediğinde eskişini silmeye bekletiyor ve istediginiz zaman kolayca eski sürücüye dönebilirsiniz. Bu özellikle Detonator sürücülerinin beta'sını denemek isteyenler için çok iyi bir özellik.

### Profesyonel ya da Ev

Windows XP iki ayrı versiyona sahip, bunlar Home Edition ve Professional Edition. Performans, stabilite gibi bütün konularda her iki versiyonda aynı. Ancak Professional, ofis kullanımına yönelik ek özelliklere sahip. Mesela Şifrelenmiş Dosya Sistemi gibi ek güvenlik özellikleri, Remote Desktop, ofislerde göre hazırlanmış network özellikleri, ek masaüstü özellikleri ve Multiprocessor desteği. Bunlar gerçekten de bir ev kullanıcısının ihtiyacı olmayan şeyler, hele oyuncular hiçbir ilgisi yok. Belki bu özelliklerden sadece Multiprocessor oyuncular için de yararlı olabilir ama çift işlemci kullanmayı düşünmeyenler için bu özelliğin de bir anlamı yok. Bu yüzden bütün oyuncular için doğru olan sistem Home Edition. Elbette Professional'ı almanın da sizin için hiçbir zararı yok, tabii cebinizden fazladan çıkacak olan 140\$'ı saymazsanız Home Edition'in normal fiyatı 185\$, upgrade fiyatı ise 99\$. Professional Edition'in normal versiyonu 325\$, upgrade versiyonu ise 199\$'a satılacak. ■ ■ ■



Bir donanım için yüklediğiniz yeni sürücülerden memnun kalmazsanız donanım özelliklerinden eski sürücüye kolayca dönebilirsiniz.

# Sony Multiscan CPD-G220

Ağustos ayında yaptığımız monitör testini hatırlıyor musunuz? Peki o testin birincisi olan Sony G200'ü? Bu ay incelediğimiz G220 önceki ayın birincisinin yeni modeli. İki monitorün temel özellikleri hemen hemen aynı. G220 aynı önceki model gibi çift VGA girişine sahip. Böylece monitöre aynı anda iki bilgisayar bağlamak ve küçük bir switch hareketiyle masaüstüne o bilgisayardan diğerine geçirmek mümkün.

G220'de görülen ilk iki değişiklik formunun ve menüsünün değişmiş olması. G220, önceden daha yumuşak hatlara sahip. Yeni menü ise kullanım açısından daha kolay. Menü'de gezmenizi sağlayan dört yönlü tuş mini bir joystick haline getirilmiştir. Önceki modelde gömülülmüş bir küreyi andıran formu kullanmak daha zordu.

Sonu monitörlerin gerçek üstünlüklerini kurdukları alan

hep görüntü kalitesi olmuştu. G220 bu sayede ön plana çıktı, G220 içinde aynısı geçerli. Özellikle kullanılan iki yeni teknoloji ile monitorun her noktasında tam bir focus sağlanmış. G220 nokta birleşim olarak en hatalı monitorlerden biri.

G220'nin en güzel yanlarından biri G200'den ucuz olması. G200'ün Ağustos ayındaki fiyatı 379\$ iken G220'nin son kullanıcı fiyatı 354\$.

## BİLGİ İÇİN

**İthalat:** Empa, Index

**Telefon:** (212) 671 10 50, (212) 312 05 05

**Fiyatı:** 353\$ +KDV



# MS Wireless IntelliMouse Explorer

Geçtiğimiz ay mouse testi yaparken size bu üründen bahsettim. Incelediğimiz, hem optik hem de kablosuz ilk mouse olan Wireless IntelliMouse Explorer her iki teknolojiyi de çok iyi kullanıyor. Microsoft'un optik teknolojisi, oyunlarda ara sıra garip hareketler yapabilmesi dışında mükemmel çalışıyor. Mouse'un radyo iletişiminde de hiçbir sorunla karşılaşmadık. Buradan şu kanya varıyoruz ki hem optik hem de kablosuz mouse olabiliyormuş.

Peki iyi oluyor muymuş? Burada oyuncular olarak bir çekince noktamız var. Mouse'un hem optik hem kablosuz olması içinde iki büyük pil olmasını, ve boyutlarının normal mouse'lara göre büyümüşünü getiriyor. Bu da doğal olarak

oyunlar için kullanışız bir mouse olduğunu anlamına geliyor. Maalesef Wireless IntelliMouse Explorer bu konuda çok başarısız. Pillerin de etkisiyle ağırlaşan mouse, geniş taban alanı yüzünden oldukça hantallaşıyor. IntelliMouse Explorer da olduğu gibi Wireless IntelliMouse Explorer'da da sonrasında çıkan daha ergonomik bir model görmeyi umuyoruz.

## BİLGİ İÇİN

**İthalat:** Microsoft

**Telefon:** (212) 258 59 98

**Fiyatı:** 58\$ +KDV



# Napa DAV316

Adını sanını önceden duymadığımız Napa piyasaya gireli 3-5 ay oldu ancak uygun fiyatı sayesinde oldukça ilgi gördü. Şimdi yeni bir modeli ile karşımızda ve bu sefer fiyat kadar yetenekleriyle de gözde çarpıyor.

Bir önceki model gibi Napa DAV 316'da hem audio hem de MP3 CD'lerini çalıyor, MP3'leri klasörler olarak yerleştirebiliyorsunuz. Napa DAV 316'da ki en önemli gelişme ID TAG 3 desteğinin bulunması. Yani bir şarkı çalarken şarkının ve sanatçının ismi ekrandan geçiyor. MP3 CD Player'lar için mutlaka olması gereken bir özellik bu. Çünkü 650MB MP3 içinde aradığını bulmak veya kaldığının ne olduğunu bilmek her zaman kolay olmuyor.

Napa DAV316'daki diğer bir gelişme de kulaklığın üzerinde uzaktan kumanda eklenmiş olması. Ses ayarı, ileri geri sarma gibi fonksyonları barındıran kumanda da oldukça kullanışlı. Çünkü Napa DAV316 cebinize sığmayacak kadar

büyük bir cihaz ve genelde çantanızda taşmanız gerekiyor.

Bu iki yeni özellikle birlikte Napa bir adım daha ileri gitmiş gözüküyor. Ancak fiyatında büyük bir artış yok.

125\$'lık fiyat bu özelliklere sahip bir CD MP3 Player için çok iyi. Ama Napa'nın bir Sony veya Aiwa olmadığını da unutmamak lazımdır. Kullanışılık, üretim kalitesi, görüntüsü 200\$'ın üzerindeki modellerden düşük elbet. Hayallerinizin MP3 Player'i olmamayı, ama fiyat/performans oranı bu kadar iyi olan başka bir MP3 Player varsa bir zahmet bana da haber versin.

## BİLGİ İÇİN

**İthalat:** Empa

**Telefon:** (212) 671 10 50

**Fiyatı:** 125\$ +KDV



# Windows XP için ipuçları

Yeni işletim sisteminiz için pratik bilgiler

**W**indows XP nihayet çıktı. Kimleriniz upgrade ettiniz, kimleriniz düşündürüyor. Bizde şimdiden sizin için pratik ipuçları bulmaya başladık. Bunları uygulayarak Windows eXperience'ınızı artırabilirsiniz. Kim biliyor LEVEL bile atlarsınız? Ancak ben bunları yazarken henüz Türkçe versiyon çıkmamış olduğu için ingilizce bazı terimleri olduğu gibi bıraktım, bazılarını da kendim çevirdim. Benim çevirdiğim terimlerle Microsoft'unkiler illa ki birbirini tutmayacaktır. Maalesef benim Codec bulunduğunu hatasını "Akımı işlemek için gereken süzgeç bileşenleri bulunamıyor" şeklinde çevirme yeteneğim yok : ) Bu gibi durumlarda terimlerin yanında (!) işaretini göreceksiniz.

## Klasör pencerelerine kolonlar eklemek

Bir klasörü açıp "detaylar" görünümüne geçtiğinizde standart olarak isim, boyut, tür, tarih kolanları vardır. Ancak kolon isimlerinin yazdığı alanına sağıt yaparsanız karşınıza 16 yeni seçenek çıkar. Bunlardan istediğiniz seçerek dosyalara girmeden daha detaylı bilgi alabilirsiniz. Yapılığınız bu değişiklik sadece o klasörü etkiler ve kalıcıdır. Örneğin MP3 dosyalarınızın bulunduğu bir klasörde şarkıcı ismi ve şarkı uzunluğunu ekleyebilirsiniz.

## Windows Gezgini'ninde açılış klasörünü değiştirmek

Windows Gezgini her açılışında standart olarak Belgelerimi gösterir. Ancak bunu istediğiniz başka bir klasöre değiştirebilirsiniz. Bunun için Başlat'tan Programlara oradan da Aksesuarlara gelin ve Windows Gezgini'ne sağ tıklayarak Özellikler'e girin. Burada Hedef kutusunda bulunan [%SystemRoot%\explorer.exe] komutunun sonunda bir boşluk ile [/n, /e, /select, C:] komutunu ekleyin. Bundan sonra Windows Gezgini'niz açılışta My Computer'i gösterecektir. [C:] yerine başka bir klasörün adresi de verebilirsiniz.

## Windows Tuşu'ndaki Kısa Yollar

Windows XP'de Alt ile Shift ile birlikte Windows tuşuna da pek çok kısayol eklenmiştir.

- Windows + D: Bütün pencereleri minimize edin.
- Windows + E: Windows Gezgini'ni açın.
- Windows + F: Dosya arama penceresini açın.
- Windows + Ctrl + F: Bilgisayar arama dosyasını açın.
- Windows + Fl: Yardım'ı açın.
- Windows + R: Çalıştır penceresini açın.
- Windows + Break: Sistem ayarlarını açın.
- Windows + Shift + M: Bütün pencereleri minimize et'i geri alır.
- Windows + U: Utility Manager'ı açar.

## Kullanıcı Hesabı Yaratmak

Windows'u kurduğunuzda size bilgisayarı kimlerin kullandığı soruluyor. Otomatik olarak buraya yazdığınız her isim için bir hesap açılıyor. İstediğiniz zaman Denetim Masasından, Kullanıcı Hesapları'na girerek yeni bir hesap oluşturabilir veya mevcutlarını silabilirsiniz. Ayrıca her Kullanıcı Hesabı için hesap tipini değiştirebilirsiniz. Hesap tipi için iki seçenekiniz var Administrator ve Limited (!). Administrator için bir sınırlama söz konusu değil, bu hesapla her şeyi yapmak mümkün. Limited ile bazı programları kurma, hesaplar, sistem ayarları ve dosyalarında değişiklik yapma şansı yok. Ayrıca standart olarak Guest (!) hesabı bulunuyor. Silmemenize rağmen istediğinizde kapatılabilirsiniz bu hesap kurulu programları kullanıp dosyaları kaydedebilmek dışında hiçbir hakkı sahibi değil.

## Yeni Programları İşaretleme

Yeni bir program kurduğunuz zaman Başlat Menü'sünde bunların turuncu bir geri plan ile işaretlendiğini göreceksiniz. Kurduğunuz programı hemen bulma konusunda faydalı olsa da özellikle bilgisayarı yeni kurarken bu çok can sıkıcı olabiliyor. Bu özelliği kapatmak için Başlat'a tıklayın özellikle girin, Başlat Menüsü'nün yanındaki Özelleştir'e tıklayın, Gelişmiş sekmesine girip "Yeni kuruulan programları işaretle" (!) seçeneğini kapatın.

## Programları Başlat

### Menüsü'ne Ekleme

Çok sık kullandığınız programlarınız varsa ve onları sürekli olarak Başlat Menü'sündeki sık kullanılan programlar listesinde bulunmasını istiyorsanız tek yapmanız gereken Başlat Menüsünde, Programlar arasında bulmak ve sağ tık yaparak "Pin to Start Menu" (!) seçmek.

## Kişisel Ekran Koruyucunu Yapmak

Elinizdeki resimlerden bir ekran koruyucu yapabilirsiniz. Masaüstüne sağ tık yapın ve özelliklere girin. Burada Ekran Koruyucu sekmesini seçin ve listeden Resimlerim Slide Göserisi (!) seçeneğini seçin. Daha sonra özelliklere tıklayarak resimlerin hangi aralıklarla değişimini istediğiniz ve hangi klasördeki resimlerin gösterilmesini istediğinizizi seçebilirsiniz.

## Font'ları Pürüssüzlestirmek

Windows'da bulunan font düzeltme teknolojisi ile dokümanlarınız üzerinde çalışırken ve Internet'de



Start Menu'yu istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Burda gördüğünüz benimki. Bu arada o minicik resmi seçebilirsiniz, 3 yaşındaki halimdir.

dolaşırken daha rahat okunan, daha temiz fontlar görüntülenmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için masaüstüne sağ tık yapıp özelliklere girin. Görünüm sekmesine gelin ve efektleri tıklayın. Açılan pencerede "Ekran fontlarının kenarlarını yumusatmak için aşağıdaki yöntem'i kullan" (!) seçeneğini aktif hale getirin. Burada iki seçenekimiz var; Standart ve ClearType (!). Bu iki seçenek de deneyerek gözüne rahat geleni seçin.

## Eski Programları

### Windows XP'de Çalıştmak

Eğer bir program çalışırken sorun çıkarırsa veya bu işletim sisteminde çalışmayı reddediyorsa bile çalıştırılabilirsiniz. Programın kısa yoluna sağ tık yapıp özelliklere gelin ve Uyumluluk (!) sekmesine gelin. Burada Uyumluluk Modunu (!) seçip uyumluluğun sağlanmasını istediğiniz işletim sistemi seçin.

## Açılış Disketi Hazırlamak

Windows XP'de sistem disketi hazırlamak için Bilgisayarım'dan Disket sürücüsünü seçip sağ tıklayın ve Format seçeneğine tıklayın. Karşınıza çıkan menüden MS-DOS Açılış Disketi Oluştur'u (!) seçin. ■ ■ ■

# dönenim nazari

Uzun süredir büyük değişiklikler olmadı! Donanım Pazarın'da. Bu ay da aynı şey geçerli, geçen ay içinde elimize geçen iki ürün Sony G220 ve Abit KG-7'nin listeye dahil olması dışında önemli bir değişiklik yok. Elbette fiyatlar bir parça düştü, işlemciler ufak bir upgrade geçirdi. Ama bunlar her ay ki rutin düzenlemelerimiz artık. Bu arada merak ediyorum yakında bu RAM'leri bedava mı dağıtacaklar? Madem bu kadar ucuzca satılıklıyordu geçen sene niye yüzlerce dolay bayılıyorduk mini mini RAM'lere.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 90	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		

EKONOMİK		IDEAL	SÜPER
<b>İşlemci</b>	AMD Duron 850MHz Boğaziçi/Çizgi: 72\$	AMD Athlon +1600 1.4Ghz Boğaziçi/Çizgi: 176\$	Intel P4 1.8Ghz Empa: 295\$
<b>Anakart</b>	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150\$	ABIT TH7-RAID II Çizgi/Datagate: 250\$
<b>Bellek</b>	256MB SD-RAM Fiyatı: 25\$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 49\$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 100\$
<b>Hard-disk</b>	Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 110\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 118\$	2x Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 236\$
<b>Ekrان Kartı</b>	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 195\$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 155\$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 365\$
<b>Monitör</b>	Philips 107E 17" Boğaziçi: 160\$	Sony G220 17" Ufotek: 330\$	Sony G520 21" Empa: 99\$
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 70\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75\$
<b>Ses kartı</b>	Aztech PCI 288-Q3DII Albüm: 28\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 199\$
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$
<b>Kasa</b>	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$
<b>Klavye ve Mouse</b>	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
<b>Toplam</b>	<b>770\$</b>	<b>1352\$</b>	<b>2786\$</b>
<b>Hoparlör</b>	LCS-2514 Ölcsan: 72\$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
<b>Joystick</b>	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68\$
<b>Direksiyon</b>	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
<b>CDRW Sürücü</b>	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$
<b>Web Cam</b>	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55\$	Intel Create & Share Empa: 70\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140\$

**Not:** Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdığımız fiyatlarla ve bilgisayarlarınızdaki fiyatlarla ılı uyusmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözyle bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünler ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcuya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

# teknik servis

Selamlar arkadaşlar, Bu ay ekran kartı ve DirectX ile ilgili sorunlarınız ağırlıkta. Her ay bir konu üzerine ağırlık vermeyi nasıl beceriyorsunuz anlamış değilim. Bir yerlerde buluşup anlaşıyor falan olmalısınız. Neyse buyrun sorularınız ve cevapları...

Onur Barlam

## **Merhaba Tuğbek,**

Hemen sorularına geçiyorum. Ama önce bilgisayarımın özellikleri şunlar: PII 266, LX 40 anakart, 196 RAM, Voodoo3 3000 AGP falan filan işte. Zaten sorun bu Voodoo3 3000 kartımı 3Dfx v 1.05 sürücüsünü vermişiniz onu kullanıyorum.

1. Bu son sürücü mü?
2. Çünkü F1 2001 oyununu aldım yeni versiyonunu istiyor (Ataç olarak sorunu resimleyip ekte yolladım).
3. DirectX 8' i yükledim.
4. DirectX Dialog'dan, DirectX Diagnostic Tool'dan, Display sayfasını açtığmda "AGP Texture Acceleration not available" yazıyor. Ayrıca kartımı da AGP değil PCI olarak tanıyor ne yaptım AGP olarak tanımadı. 3DFx Tool'da sürücü bilgilerine baktığmda ise AGP Bus olarak tanıyor. Yani sorun DirectX kartımı AGP olarak tanıyor. DirectX Dialog sayfasında kartımı AGP Texture Ac-

celeration' u nasıl enable edebilirim? Evet yazıyor ama enable olmuyor!!!!!! Çıldırcam...

5. F1 2001 "No DirectX 8 video adapters found" mesajı veriyor. Neden bu DirectX 8 video adapters? Her şey için teşekkürler. Dergide yayınlanmasına gerek yok. Eğer e-mailime cevaplarsan sevinirim. Kırımayın bu sadık okurunuzu. Ben bu dergileri taaa Amiga Dünyası zamanlarından beri takip ediyorum. İlk defa mektup atıyorum yaşımlı tahmin edin artık. Sizinle yaşıtz. Ama hala oyuncularla uğraşırız. Ne güzel!!!

Sevgili okur, öncelikle ben Tuğbek değilim. Buranın sahibi tatil ve özel işler dışında Onur. Yani ben, bizat, kendim. Soru şeklini pek anlayamadım. Yani soru olmayan şeylerin başına da numara koymam ilginç geldi. Özellikle DirectX 8'i yüklediğini bir başlık altına haber vermen dikkat çekici olmuş. Cevaplarına gelince, F1 oyunun başında çıkan hatanın iki sebebi olabilir. Öncelikle 3Dfx firması kapandı. Bunu için genel sorunlara ilgili çok fazla güncelleme yapmıyorlar. Yine de sayfasında DirectX 8 destekle-

yen 1.07 versiyon sürücülerini gördüm. Bunu çekip deneyebilirsin. Bir ikinci neden aldiğın oyunun kopya olması olabilir. Kopya oyunlarda bu tip sorunlar oldukça sık görülmekte. Biliyorsun ki ekran kartın oldukça eski. İlk çıkan AGP arabirimlerden birine sahip. Bu yüzden açmaya çalıştığın şeyi desteklemeyeceği ihtiyamını göz önünde bulundurmalısın. Çıldırmayı.. DirectX 8 video adapters, DirectX'in videoyla ilgili sürücülerinin bulunduğu bölüm.

Bu bölümdeki bir sorun bu hatayı verir. Son olarak bizim dergimizi o kadar eskiden beri takip ediyorsan sanırım dikkilişen üzerinde hiyeroglifle yazdığımız Max Payne ilk bakışını da okumuşsunur. Biliyorsun ki biz taaa o za-

manlardan beri yazıyoruz. Şaka bir yana Amiga Dünyası ile Level arasında nasıl bir bağ kurdu anlayamadım?! Ortada Amiga bile kalmadı... (Onur okurumuz Amiga Dünya'sından beri oyun dergilerini takip ettiğini ifade etmiş. Ayrıca sorun Voodoo ekran kartlarının yüksek çözünürlüklü AGP dokularını desteklememesinden kaynaklanıyor. Voodoo'ya bu tip dokuları kullanırmamın bir yolu da yok. Bu arada okurlarımız yakında Sultanahmet'deki dikkilişen üzerine yazacağın son ilk bakışını da okuyabilecekler sanırı. Hazır ben seni oraya kadar çıkarmışken yazarsın bir şeyler artic : ) TÖ)

## **Merhaba Onur,**

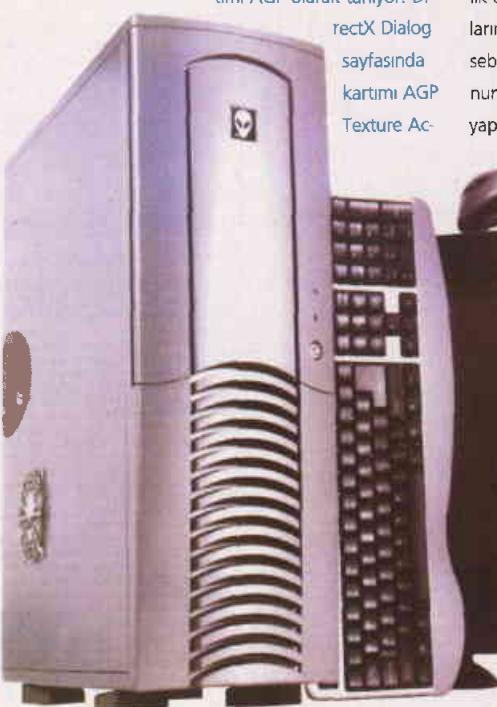
Sizi 2 senedir takip ediyorum ve beğenerek okuyorum. Umutorum ki işler yolundadır. Şimdi sorularına geçiyorum:

- Benim bilgisayarımın özellikleri söyle: PIII 450, 192RAM, 32MB Geforce 2 MX (Winfast), 3.2GB Harddisk, Conexant 56Kb Modem(analog), ASUS P3V4X anakart. Acaba bu beni ne kadar götürür, neleri değiştirmeliyim?
- Sorunlardan kurtulamıyorum, Windows sürekli hata veriyor. Özellikle de oyunlarda. Sürücü olarak 7.xx sürücülerini kullanıyorum acaba sorun ekran kartından veya sürücülerinden olabilir mi?
- Bazen formattan sonra DirectX ekran kartının D3D özelliğini görmüyor ne yapabilirim?
- Şu Word'deki olayı duydun mu? Bir kod girince iki tane kule, uçak, kurukafa ve İsrail bayrağı çıkmış ortaya, bana da arkadaşım söyledi. Sorularım bu kadar inşallah yazarların yayınlamazsan da e-mailime atarsın artık cevabını Hepinize Başarılar...

Ayku Danış

Selam Ayku,

İste dergisinin bilincinde olan bir okur. Kime ne yazdığını farkında bir Türk genci. Ben böyle geneci hem severim, hem de alnından operim. Hatanın nerden geldiğini tam olarak anlayam-



Yolunuz Teknik Servis'ten hiç geçmemen istiyorsanız böylesine deli bir alet almalısınız. Dünyanın en iyi oyun PC'si AlienWare'in önünde saygıyla eğiliyoruz. Ne yazık ki kendisi sadece ABD'de ikamet ediyor.

dim. Windows'dan mı yoksa ekran kartından mı? Ekran kartindansa ve sadece "hata" olarak adlandırdığın bir şeysi deneyecek milyon tane şeyin var. Bunlar, sürücüler, DirectX'in baştan kurulumu, kartın itilip kakılması gibi şeyler. Eğer sorun Windows'dansı deneyecek birkaç milyon şeyin daha var. Bunların en uç noktası biliyorsun ki kaçınılmaz format. Format attığını da söylemişsin. Benden sana bir soru: Ayda kaç kez format atıyorsun ki "bazen formattan sonra" şeklinde bir ifade kullanıyorsun? Sorunu çözmek için DirectX'i tekrar kur. Olmadı mı? Ecran kartını bir daha kur. Yine mi olmadı? Windows'u baştan kur. Çözüm çok açıklayıcı gelmeyebilir ama Windows Microsoft'un, DirectX Microsoft'un ben ne yapabilirim. Makinende anakart, işlemci, harddisk üçlüsüne bir operasyon uygulayabilirsin. Word konusunda da diyeceğim değişik bir şey var. Hangi takımı tuttuğunu bilmiyorum ama Word'de FB yapış Wingdings karakterine çevir bakalım ne göreceksin?!? Buradan benim de hangi takımı olduğumu çıkarabilirsin tabii... (Onur arkadaşımız Ecevit'in FB'li olduğu gerçeğini unutmuş anlaşılan. Eceviitt... Abi bir zahmet bir paket işimiz var.)

#### Selam Tuğbek ve Onur,

Ben aslında teknik desteği mal atmam istemiştim ama dergide öyle bir mail adresi bulamayınca sana yönləməyə karar verdim. Benim size birkaç sorum olacaktı. Lafi uzatmak istemiyorum çünkü sorular fazla. Yayınlarsanız veya en azından cevapları maila yollarsanız sevinirim. Bilgisayarının özellikleri PIII 800, 10GB Seagate harddisk, 16X Pioneer DVD, TNT2 M64 Pro 32MB, 128MB RAM, Apache 56k, Transcend TS-AVE3 yazan VIA Apollo Pro 133A Chipsetli anakart, Windows 98SE ve Philips 107E 17" ekran var.

- Ben harddiskimi C:\3GB, D:\7gb olacak biçimde ikiye böldürmüştüm. Son birkaç haftadır bazen Cye, veya D'ye birşey kaydetmek istediğim zaman "yeterli boş alan yok lütfen disk temizlemeyi çalıştırın" diye bir mesaj çıkıyor. Bir arkadaşım zararsız bir virüs olabilir diyor ama bende hem Norton Anti Virus 2001 (daha yeni update ettim), hem de Zone Alarm yüklü. Başka bir arkadaşında harddiskin bozulmuş olabilir diyor. Sence hangisi veya çözümü ne olabilir?
- Bir bilgisayarcının yanında 128MB 133MHz RAM 16 \$ diye olduğunu alıp taksam bir sorun çıkar mı? Birde hissedili bir performans artışı olur mu? (son zamanlarda "yeterli bellek kalmadı" mesajları çıkmaya başladı.)

- Autorun'ım çalışmıyor ne yapabilirim? (unutmadan windows mavi ekran vermeye başlıdı)
- TNT2' den Geforce 2 MX'e geçince verdığım paraya değer bir performans artışı olur mu?
- Modem booster cinsi programlar kullanmanın bana bir faydası olur mu ve bir sorun çıkarır mı? Cevaplarsanız şimdiden Teşekkürler,

Burak



• Türkiye'de bulabileceğiniz oyunlara uygun en iyi sistem Dell Dimension. Elbette hıfte ucuz değil.

Selam Burak,

- Harddiskinin bozuk olma ihtimali tabii ki olabilir. Ama genelde bu durumda dediğin gibi bir mesaj çıkmaz. Sen iyi bir Scandisk yapmayı dene. Bir de Geri dönüşüm kutusu, windows swap dosyası gibi bölümlerin ayarlarını kontrol et.

- Bilgisayarın daha fazla rahatlar ama çok deli bir artış görmezsin. 64'ten 128'e yapılan artışla 128'den 256'ya arasında çok fark var. Yine de bu ucuzlukta bunu yapmak mantıklı olur.

- Control Panel (Denetim Masası)/ System bölümünde CD-ROM'unu bul. Sağ tuşla tıklayın Auto Insert Notification (CD takıldığında otomatik uyarı) bölümünü işaretle.

- Anakartını değiştirmezsen çok fazla bir işine yaramaz. Yani anakart, ekran kartı uyumu tam performans için gereklidir.

- Evet o tip programlar bir yere kadar hızını artırabiliyor. Fakat ters de tepebilir. Modem komutları konusunda bilgin olması gerekiyor. Bunun dışında çok da fazla bir zararı olmaz. Denemeye değer.

Burak, bilmem farkında misin? Makinen her geçen gün daha fazla çöküyor ve temizlenmek istiyor. Her sorunda daha büyük bir sorundan bahsetmişsin. Hard-diskinde yer kalmadıysa, belleğin yetersizse ve bir de Windows sana o çok ayıp mani ekranını gösteriyorsa çöktün temizliğinin vakti gelmiştir. Elinden gelen en çabuk zamanda yapman gerekeni yapmalısın. Acıma, bas format!

#### Selam Tuğbek,

Ya berbat bir sorunum var. Benim makinem CIH ve WIN95 diye iki virüs bulaşı ve senin de tahmin edebileceğin gibi makine hasat oldu. Ben bunu bilgisayarcıda temizlettim. Windows'umu, sürücülerimi, her şeyimi yeniden yüklettim. Eve geldim, her şey sorunsuz çalışıyor. Eski oyuncularımı yeniden kurdum, ama bir de ne görevim, hiçbirini çalıştırıyor! Ben de "Herhalde DirectX yüklü değildir, ondan" dedim ve Level CD'sinden DirectX 8.0'ı yükledim ve ekran kartımın(yoodoo3 3000) sürücüsünü de en yeni sürümü yükselttim. Windows'u baştan kurdum ama yine aynı sorun devam ediyor. Aynı şeyleri defalarca yaptım, hiçbir oyunu çalıştırımiyor makine. Daha önce babalar gibi çalış-

tıryordu ama şimdî ne oldu anlamadım. Sana bana verdiği hataları da yazıyorum mesela Red Faction oyundan şöyle bir hata alıyorum.

Error: Unable to initialize DirectX 8.0 -

Device creation Failed !

File: C:\projects\RF\PC\vsdk\gr\directx\gr\direct3d.cpp - Line: 1792

Diğer oyumlarda da buna benzer DirectX hataları veriyor lütfen bana bir çare bul gildiracağım. Şimdiden Teşekkür,

Tolga Göksel

Selam Tolga,

Virüsün ismi CIH WIN95. Sorunun virüsten kaynaklandığını sanıyorum. Çünkü sonuçta makinen çalışacak hale getirilmiş ve sistem kurulabilmiş. O virüsün bildiğim kadariyla oyumlara bir gizlilikçi da yok (Var-TÖ). Bu yüzden sorunun yazılımsal. DirectX 8'de sorun olduğu ortada. Fakat bu DirectX'in bozuk kurulduğu anlamına gelmez. Kurulumunda bir sorun çıktıgı için böyle sorunlar çkarılıyor. Şu aşamada da sorunun nerde olduğunu bulmak oldukça zor. Bu yüzden genel bir sistem temizliği sana da gerekiyor. Sen de metin ol ve yapman gerekeni hemen uygula! (Bence VIRUS tam olarak temizlenmemiş veya tekrar bulaşır olabilir. Bu yüzden bir virüs taraması yap mutlaka. Ama bence de sorunun bu olma ihtimali düşük. Verdiği hata mesajını daha önce hiç görmedim. Bugüne dek bilgisayarında C:\projects diye bir dizin de görmedim. Bence sorun ya DirectX 8'i kurarken bir yerlerde hata yapman veya kurduğun başka bir şeyin DirectX 8'i engellemesi. Temiz Windows'a sadece sürücüler ve DirectX 8 kurduktan sonra dene oyumlari, -TÖ)

"Bu ay da böyle. Tepemde eve gidelim diye bekleyen Can'dan ötürü buraları acil terk etmeliyim. Önümüzdeki ay görüşmek üzere. " diyerek çıktı gitti Onur. Bu çocuk Donanım oyununu öğrenecek ama efendi olmayı bilemedi. Ama siz merak etmeyin, düzenli paketleme işlemleriyle hem tip hem de karakter olarak yontucaz onu...)" ■■■

# ne izliyoruz ne dinliyoruz?

## efsane için geri sayım başladı!

Merakla beklediğimiz, Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin ilk bölümü 'Yüzük Kardeşliği' pek yakında sinemalarımızda gösterime giriyor; hem de tüm dünyaya aynı zamanda. Yanlış anlaşılması, pek yakında demekle aslında bu ayı kastetmedim; filmin gösterim tarihi 19 Aralık. Birazık daha dışımızı sıkırmam gerekecek.

Dergide şimdiden hareketlenmeler başladı. O kutsal gün için paneller yapılıyor, ayınlar düzenleniyor ve kostümler hazırlanıyor (abartım biraz galiba). Tabii o günün, aynı zamanda



Ocak sayısının çıkabilmesi için önemli bir iş günü olması da düşünülmüyor değil (!). Aklına gelmişken filmen en son fragmanını derginin bu ayki CD'si içinde bulabilirsiniz (üstenmeden bakılması tavsiye edilir). Filmden parçalar izledikçe, bir kat daha ağızınız sulanıyor ve yönetmen Peter Jackson'ın efsane yaptığı nasıl beyaz perdede aktardığını bir kat daha merak ediyoruz. 'Yüzük Kardeşliği' gerçekten büyük bir produksiyon. Çekimlerin ağırlıklı olarak Yeni Zelanda'da yapıldığı film 100 milyon dolara yakın bir maliyetle kotarılmış. Bazıları Yüzüklerin Efendisi'nin filmleştirilmesini yanlış buluyor; onlara göre film, ülemen okuyanların kafasında kurduğu Orta Dünya'yı yerle bir edecekmiş. Yani filmden sonra Frodo Baggins, hep Elijah Wood olarak akıllarında kalacakmış. Bence film sa-

dece bir bakış açısından ibaret. Açıkçası Peter Jackson'ın vizyonunu izlemenin bu kadar rahatsızlık vermesini de biraz saplantısal bir durum olarak görüyorum. Hayal gücü, kişiye özgüdür ve her şeyin üzerindeki onu biraz serbest bırakmanın hiçbir zararı olacağını sanmıyorum. Ayrıca yönetmen Peter Jackson ile ortak düşünelerinizin olması ve "ben de kitaptaki bu sahneyi kafamda buna benzer bir şekilde canlandırmışım" diyebilmek güzel bir şey olmalı. Sa-dece 'Yüzüklerin Efendisi' için değil, bence her edebiyattan sinemaya uyarlanan yapıt için bu düşunce geçerli olmalı.

Yüzüklerin Efendisi, çok önemli bir yapıt. Tolkien, 1947 yılında Hobbit'i yazarken, eminim yarınlık sonra olacaklar hakkında en ufak bir düşüncesi yoktu. İşin ilginç tarafı da bir İngiliz dili profesörü olan Tolkien'in yola ders vermekten sıkılıp, "ya ben bir masal kitabı yazayım ama içinden dekiler şu ana kadar anıtlarıdan farklı bir şey



olsun" diye çökması. Yüzüklerin Efendisi şimdiden kadar birçok kişiye ve projeye ilham kaynağı oldu, FRP ürünün doğmasına neden oldu ve en önemli de insanlığın hayal dünyasını bir adım ileriye götürdü. Evet, çeşitli otoritelerce yüzüne kitabı seçilen Yüzüklerin Efendisi vizyonu girmek üzere. Frodo, Gandalf, Arwen, Aragorn, Galadriel ve Bilbo ile tanışmak için biraz daha sabretmem gerekiyor. O gün olacak bilet kuyruklarını şimdiden görebiliyorum...

## çocuklar şehre geri döndü!

Jackie Chan ve Chris Tucker, gerçekten muhteşem bir ikili oluşturdukları; biri seri vuruşlarıyla, diğeri ise düşük çenesiyle ortaklı kırıp geçiriyorlar. Hatırlarsanız ilk film Amerika'da正在上映 ve Lee (Jackie Chan), Hong Kong'dan gelen çömez dedektifi oynuyordu. Bu sefer roller değişiyor; çünkü 'Rush Hour 2' Hong Kong'da geçmekte ve çömez olma sırası çenebaz Carter'da (Chris Tucker).

Aslında ikili Hong Kong'a tatil için gelmiştir. Elinden Çince-İngilizce sözlüğünü düşürmeyecek Carter, şehrin egzotik zevklerini tattırmak için sa-bırsızlanmaktadır. Ama Lee onunla aynı fikirde değildir; işi başından aşķındır ve Carter'ın maskarallıklarıyla vakit kaybetmeye hiç ama hiç niyeti yoktur. Tabii Amerikan elçiliğinde patlayıcı bir bomba iki kafadarı tekrar bir araya getirir. 100 dolarlık sahte banknotlar yapıp, el altından piyasaya sokan kaçakçılar, büyük bir operasyon sırasında iki gümrük görevlisinin ölümüne yol açmıştır. Hong Kong polisi bu olayın başında eski bir polis müfettiği olan Ricky Tan'ın olduğunu düşünmektedir. Olayı aydınlatma görevi Lee'ye verilir. Tabii tatil planları suya düşüğü için Carter buna çok içerler ama yapacak bir şey yoktur; artık o da bu olaya bulaşmış durumdadır. Lee için se davannı kişisel bir yönü vardır. Bir zamanlar

## ALTERNATİF MÜZİKTE YENİ BİR SOLUK

Aslında Muse o kadar da yeni bir grup değil; onları ilk 1999 yılında çıkan 'Showbiz' albümünün hit parçası 'Muscle Museum' ile tanıdık. Aynı albümde muhteşem bir balad olan Unintended ve Sunburn de aklında kalan şarkılarından. Grup yeni albümleri 'Origin of Symmetry' ile Radiohead'in tahtına ortak olmuş durumda (gerci Muse daha sert bir müzik yapıyor). Grup bu sefer daha elektronik bir hava yakalamış. Bazen biraz sert ama genelinde kaliteli bir albüm; en azından 'farklı' olabileceğini çok iyi baş-

ıyor. İlk çıkan single New Born; onu Plug In Baby ve Bliss izliyor (bu parçalar gerçekten sağlam!). New Born için güzel bir video klip da çekilmiş (bkz. MTV). Grubun vokali Matt durmadan dans ediyor ve bir yandan da "Everything about you is so easy to love..." diye yırtınıyor. Sözlerin ve gitar riflerinin çoğu Matt'e ait; ayrıca bence inanılmaz bir sese rahi (kendisi gitar dışında piyano da çalıyor). Davulda Dom ve bas gitarda Chris, Muse grubunun diğer emekçileri. Radiohead türevi gruplar dinliyorsanız, Muse alınacaklar listenizde kesinlikle başı çekmeli.

## haberiniz var mı?



# ne okuyoruz ne yapıyoruz?

babasıyla ortak olan Ricky Tan'ın, babasının ölümünde önemli bir rol üstlendiğini düşünenmektedir. Ve ikili kötü adamları yakalamak üzere Hong Kong sokaklarına çıkar...

Başından sonuna aksiyon ve eğlence diyebilirim Rush Hour 2 için. İkilinin başına gelenler ve olayların içinden sıyrılmış biçimleri gerçekten komik. Filmin bir de çok güzel sürprizi var. 'Kaplan ve Ejderha'dan hatırlayabileceğimiz Zhang Ziyi de bütün güzelliği ve inanılmaz tekmeleleriyle Rush Hour 2'de yer alıyor. Kısacası iyi vakit geçirmek için ideal bir film.



## maymunlar bir kez daha efendi

Aslında "Maymunlar Cehennemi" de bir edebiyat uyarlaması. Pierre Boulle'un aynı adlı romanı ilk defa 1968 yılında Franklin J. Schaffner tarafından uyarlanmıştır. Eleştirilerden ve büyüklerimizin anlatıtlarından Maymunlar Cehennemi'nin kendi dönemi için sıradışı bir film olduğunu ve gişede büyük başarı elde ettiğini öğreniyoruz (filmi ancak 80'lerin sonuna doğru izleyebildim de); gerek süper makyajlı aksiyonu, gerekse de içerdiği toplumsal yorumlar ile dönenme damgasını vurmuş bir filmdi Maymunlar Cehennemi.

Şimdi ise aynı konsepti fantastik filmlerle tanıştığımız çığın yönetmen Tim Burton ele almış. Daha önce Oliver Stone ve James Cameron da 'Maymunlar Cehennemi'ne yeni bir ver-

siyon eklemek istemiş ama bir türlü kısmet olmamış. Tim Burton'ın filmi orijinaline göre hem çok daha afilli (olsun o kadar, aradan 30 küsrü yıl geçmiş), hem de biraz farklı. Zaten Tim Burton ismi film için yeterli bir referans bence. Batman, Beetlejuice, Nightmare Before Christmas, Edward Scissorhands ve Sleepy Hollow yönetmenin aklına gelen filmlerinden birkaçı. Gerçi Maymunlar Cehennemi'nin bu versiyonunda Charlton Heston gibi karizmatik bir başrol yok ama kadroda oldukça ilginç isimler var; Tim Roth ve Helena Bonham Carter gibi. Yıl 2029. Astronot Leo Davidson (Mark Wahlberg) bir kazada sonucu, gemisini bir kara deliğe sokar ve çok geçmeden garip bir gezegende maymunlar kalır. Gariptir çünkü bu gezegende maymunlar efendi, insanlar ise köle durumundadır. Olayların gelişmesiyle Leo kendisi, insanların maymunlar karşısında verdiği savaşın ortasında bulunur... Konuya daha fazla didikleyerek sizi filmin sürprizlerinden mahrum bırakmak istemiyorum; çünkü dediğim gibi bu seferki 'Maymunlar Cehennemi' biraz farklı (finale dikkat). Film görsel açıdan kusursuz bir yapıya sahip, özellikle makyaj inanılmaz. Zaten maymunları oynayanlar makyaj için sabahın ilk işıklarıyla kalkmak zorunda kalarlar; ayrıca maymun hareketlerini



gerçekçi bir şekilde icra edebilmek için altı hafta boyunca ders almışlar. Filmden sonra kafamı kurcalayan tek soru, Mark Wahlberg'in başrol için uygun olup olmadığıydı. Hayır, oyunculuğu öyle çok kötü falan değil sadece insanlığın lideri olacak kadar tutkulu gelmedi bana. Tim Roth, Leo'nun baş düşmanı General Thades rolünde çok iyi bir iş çıkarmış. Her zamanki gibi oyun gücüyle ön plana çıkmayı başarıyor.

Tim Burton'ın Maymunlar Cehennemi, orijinali gibi birtakım felsefi sorgulamalara girmiyor (bu sefer 'nükleer silahlara hayır' mesajı yok), daha çok aksiyon ve eğlence ön planda ama en az onun kadar şartsızdır. Yılın en kaliteli filmlerinden biri. Kaçırmanız ve özellikle sinemada izlemeniz tavsiye edilir. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



## → ŞEHİR AKSIYONLARI

Geçtiğimiz ay İstanbul sanatsal açıdan bir hayatıydı. Akbank Caz Festivali konserleri ve Biennial etkinlikleri kaçırılmaması gereken cinstendi (bu arada Biennial 17 Kasım'da bitiyor, hala geze şansınız var). Gerçi ben sadece kapanış konserine gidebildim (sağolsun kriz) ama festival çok sağlam isimleri konuk etti (Ömer Faruk Tekbilek gibi). Festivali kapatan Mercan Dede, grubu Secret Tribes ile tam 3.5 saat çaldı! Herkes transa geçmiş, ibadet ediyor gibiydi (o gecenin Miraç kandili olması da ayrı bir durum). Ayrıca kendisinin Bilgi üniversitesindeki seminerine gitme fırsat-



tı da buldum. Müziğle bir bağ kurduğunuz birinin, kendisini de tanımak çok ilginç bir şey; müziği gibi düşünceleri de aradaki mesafeleri kaldırıyor. Hayati özümsemmiş, egolardan arınmış biri. Mercan Dede'nin felsefesi gibi bu seneki Biennial'in teması da egolardan kaçış (EGOKAÇ) üstüne kurulu. Bilmeyenler için, Biennial iki yılda bir düzenlenen sergiler ve performanslar bütünü. Aslında başı başına bir deneyimdir Biennial. Bir resim galerisini geziyor gibi gezemezsiz Biennial'i; çünkü gördükleriniz ve duyduklarınız zaten buna izin vermez. Bence bir göz atmaya değer ([www.istfest.org](http://www.istfest.org)).



# FRP

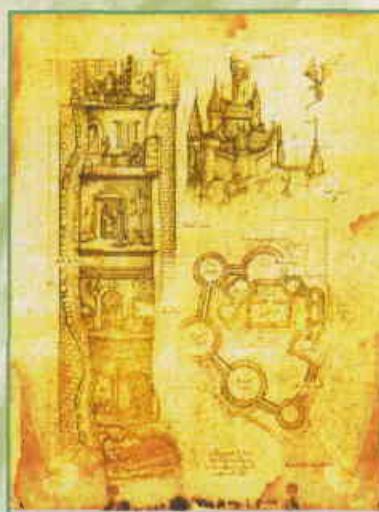
**Fantazi diyarlarından yeni haberler mi almak isterdiniz?**

**Y**ok yok, köşe konusunda herkesi aynı anda memnun etme fikrinden uzun süre önce vazgeçtim. Kimileriniz daha fazla öykü, alıntı, efsane dinlemek istiyor, kimileriniz yenilikleri öğrenmek istiyor, kimileri frp nedir onu öğrenmek istiyor, bendeniz de hepinizin arasında kalyor, kimin gönlünü hoş tutsam diye düşümüyorum. Baktım ki bu işin sonu yok, ben de bari bir ay ondan, bir ay bundan yapış ortamı dengelemeye çalışıyorum diyorum (Tabii her iki tarafı dengeleyeceğim derken ikisini de tepe taklak etmem riski var, ama gözle alındık bıker!). Birkaç aydır FRP dünyasındaki yeni türnlere ve gelişmelere yer vermiyoruz, bu ay açığı kapatalım isterseniz:

### Drizzt, yine, yeni, yeniden

Salvatore amcanız yazmaktan hala yorulmadı. Artık bu kaçını Drizzt kitabı, ben hesabı şaşırdım. Sanırım on dört ya da on beşinci kitabı oiacak bu. Geçen yıl yayımlanan "The Spine of the World" ve hemen sonrasında piyasaya çıkan, Drizzt'in belalısı, Forgotten Realms'ın sayılı kiralık katillerinden Artemis Entreri üzerine yazdığı "The Servant of the Shard" dan beri Salvatore'den ses soluk çıkmıyor. Biz kendi kendimize "Nasıl oldu da bu kadar bekledi?" derken o, yeni kitabı "Sea of Swords" ile bu ay karşımıza çıktı.

Kitabın konusuna bakarsak, Drizzt'in kadim dostu Wulfgar'ın, Kaplan Deudermont ile birlikte korsan Sheila Kree'nin elinde olan efsanevi bir savaş baltasının peşine düşüğünü görüyoruz. Dostunun sıhhatinden endişe eden Drizzt da onun peşi sıra maceraya atılıyor tabii. Salvatore'nin arkadaşına mektup bile yazsa almak isteyecek hayranları olduğunu bildiğimden kitabı satışı konusunda bazı tahminler yapmak zor değil! (Bu arada İngilizce okumakta güçlük ekiyorsanız Dark Elf üclemesinin ilk kitabı Anayurt birkaç aydır kitapçı vitrinlerini süslüyor, benden söylemesil! Üçleme deyince bir parantez daha açma gereği duydum, Wizards'ın sinekten yağ çıkarma politikası sonucu Dark Elf Trilogy'nin orjinali üç kitaplık cilt kapak set halinde tekrar koleksiyonculara sunuluyor, aklinzda bulunsun!)



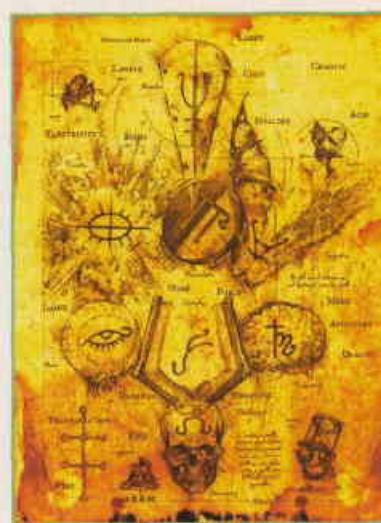
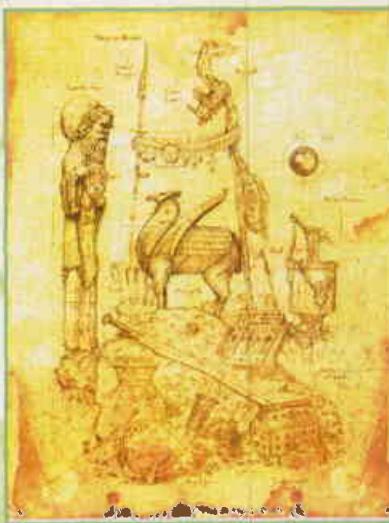
### Oyunca bir kişi

Bundan otuz beş yıl önce bir grup arkadaşın bugünkü gizli hedef benzeri taktik savaş kutu oyunları cynamak için toplanmasıyla temeli atılan Gen Con oyun fuarı, bugün dünyanın çeşitli ülkelerinden yirmi beş bin oyuncunun katıldığı bir oyun festivali haline gelmiş bulunuyor. FRP, kart oyunları, kutu oyunları gibi tonla oyunun oynandığı fuarda bilim kurgu yazarlarının seminerlerinden, ortaça kostümleleri sergisine kadar pek çok aktivite yer alıyor. Bu yıldı Gen Con, ağustos ayında Milwaukee'de yapıldı. Ancak [www.wizards.com/gencon](http://www.wizards.com/gencon)

adresinden "sanal Gen Con" sayfalarına girip gitmiş gormüş kadar olabilirsiniz. Hatta niyetiniz varsa Gen Con 2002 için kayıt işlemlerinizi bile (ocak ayından itibaren) bu sayfalardan yapabilmeniz mümkün!

### White Wolf konsolda

Hep TSR'in masaüstü oyunlarının bilgisayar uyarlamaları yapılacak değil ya, White Wolf'un da bu konuda çıkışları sürüyor. Her ne kadar Vampire: The Masquerade'de istedığımızı tam olarak bulamamış olsak da Interplay'gen gelen yeni haberler bizi se-



vindirdi. Efendim, White Wolf'un Hunter : The Reckoning adlı bir masaüstü frp'si mevcut. Yıllar yılı vampirler, kurt adamlar ve diğer doğa üstü güçler tarafından sindirilen insanoğlunun uyamısını ve kendilerindeki "yeteneği" fark eden bu insanların giriştiği savaş konu alan bu oyun bir hayli popüler oldu, hatta Interplay oyunu şu aralar Xbox için uyarlamakla meşgul. Yalnız neredeyse iki yıldır yolunu gözlediğimiz Werewolf : The Apocalypse'den hiç haber yok. White Wolf da konu ile ilgili yorum yapmaktan kaçın, topu yapımıca firma ASC games'e atmayı tercih ediyor. Hani çok sağlam bir fps olacaktı, hani çoktan piyasadaydı, n'oldu, hii?

### Öçlü bir yerde

Dark Elf Trilogy'e benzer bir kampanya da tamamı Türkçe'ye çevrilen Dragonlance Chronicles üçlemesi için geçerli. Üç kitap, bu kez cilt değil karton kapaklı olarak set halinde 21 dolarla satılıyor (Amerika ölümlerinde bu fiyatlar uygun olabilir ama hem dolanın alıp yürüdüğünü, hem de posta masraflarını göz önüne alıncá Türkçe versiyonları daha uygun görünüyorlar.). Madem söyle kitaplardan devam ediyoruz, Ankıra Yayıncılık'ın Dragonlance ve Raist-

lin hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyenler için "The Raistlin Chronicles", Türkçe'ye çevirmeye hazırlandığını da ekleyelim. Yayinevinin henüz tamamlanmamış bir diğer projesi de az önce son kitabımdan bahsettiğimiz R.A. Salvatore'nin "The Crimson Shadow" (Kızıl Golge) üçlemesinin yayımıması

### Ravenloft, White Wolf himayesinde

Bilmem hatırlar mısınız, daha önce de bahsettim, eskiden Dragonlance ve Forgotten Realms gibi TSR'in dizayn ettiği bir dünyayı Ravenloft. İçinde türlü türlü vampirin, kötülüğün, götik korku öğelerinin cirit attığı bu dünyaya gösterilen ilgi White Wolf'un Vampire The Masquerade'sının bir hayli gerisinde kalmış olmalı ki, TSR "Siz bu işi bidden daha iyİ beceriyorsunuz!" diyerek Ravenloft'ın tasarım ve geliştirilmesini içini tamamen White Wolf'a bırakmış. Nihayet White Wolf da Ravenloft'un üçüncü basımı üzerindeki çalışmalarını tamamladı ve ekim ayına kitabı hazır etti. Ravenloft, D20 sistemine uygun olarak tasarlandığı için ister TSR'in D&D 3rd Edition sistemiyle oynayabilir, isterse de White Wolf'un Sword & Sorcery adlı sistemini kullanabilirsiniz. Hatta White Wolf'un Ravenloft'ta oynamak

üzerde gelişirdiği orta ve yüksek seviye karakterler için yeni senaryolar bile bulunuyor.

### Bu sırada TSR ne yapıyor ?

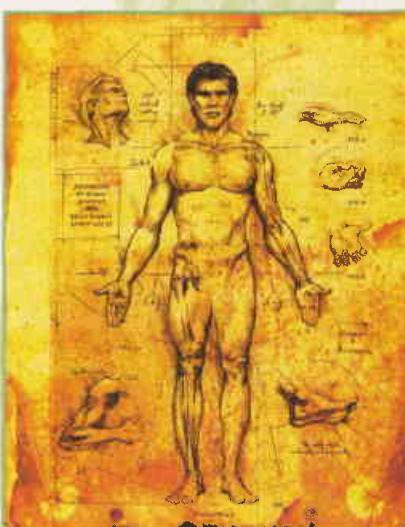
TSR, Ravenloft'u White Wolf'a ismarlıyor dedik, ama bir de madalyonun öteki yüzü var. Daha önceden Chaosium firmasının tasarladığı, H.P. Lovecraft'in romanlarından uyarlanan "Call of Cthulhu" oyununu da kendileri geliştirmek üzere devraldılar. Cthulhu mitosuyla ilgili bir şeyler okumak isterseniz İthaki yayınlardan çıkan, oyuna da adını veren "Cthulhu'nun Çağrısı"nı ve serinin diğer kitaplarını okuyabilirsiniz.

TSR'in bir diğer hamlesi de yakın zaman önce bilgisayar uyarlaması yapılan, Robert Jordan'ın yazdığı Wheel of Time serisinin haklarını satın almaktır. Tıpkı Call of Cthulhu gibi yakında d20 sisteme göre uyarlanmış bir Wheel of Time masaüstü frp'si görürseniz şaşırmayın!

### Forgotten Realms TV dizisi oluyor

Şimdii, Forgotten Realms TSR'e, TSR Wizards of the Coast'a, WoTC da Hasbro'ya bağlı ya, işte o Hasbro Forgotten Realms için Fireworks Television firmasıyla anlaşıma irzalandı. Forgotten Realms'in sayılı yüz elliği aşan romanlarının çoğu New York Times'in bestseller listesine girdiğini, oyun kırıklarının da yaklaşık yüz kadar olduğunu düşününecek olursak, Amerika'da azımsanamayacak bir hayran kitesi bulunuyor. Bu fırsatı değerlendiren Fireworks de Realms'i TV haline getirmek için yayın haklarını satın alarak işe başladı. Benim tahminim ortaya Zeyna'dan, Herkul'den pek de farklı bir yapıp çıkmayaceği yönünde. Bari Khelben Arunsun, Lady Silvermoon gibi karakterleri maymun etmeseler!

Bu da bir son dakika haberi : Sabah saat yedi sularında derğimizde yarı bayan halde, beş kişi bulundu, içlerinden birinin ağır uykuda olduğu, üçünün ağır tempoda yazılarına devam ettikleri, geriye kalan beşinci kişinin ise bilgisayar başında uykuya dalıcığ



# anlamarayışları

Olmayan birseyi tamamen yanlış yerde aramanın sancısını çekenlere...

1984

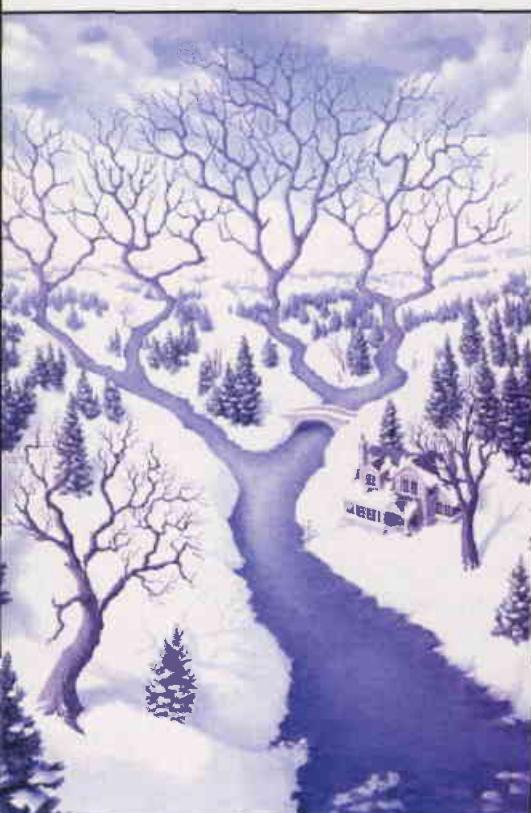
**3**0 yıldır Dünya denen bu gezegenin üzerinde çizme eskitiyor. Bu sürenin son 4-5 senelik kısmını ise yayıncılık işinin içinde geçirdim. Her ne kadar daha önce de çok sayıda insanla karşılaşmış ve fikir alışverişinde bulunmuş olsam da, yayıncılıkla geçen dönemim daha geniş kitlelere ulaşma imkanı sağladı diyebilirim. Oldukça ilginç bir iş bu aslında, özellikle de popüler ve sevilen konularla dergicilik yapmak kişiye çok farklı bakış açıları sunabiliyor. Radyo ve televizyon gibi çok geniş bir kitleye ulaşamıyzınızda belki, ama ulaştığınız kişilerin size olan yaklaşımı şüphesiz diğerlerinden çok daha keskin oluyor. Televizyon programları bir kere izleniyor ve çoğunlukla da buhar gibi hiçbir iz bırakmadan havaya karışıyor. Ama dergi-

ler öyle değil, fikirleriniz kağıdın üzerinde ve istendiğinde tekrar tekrar gözden geçirilebiliyor. Tabii herkesin yorumu farklı olabiliyor, bazen bir yazınızdan hiç aklınızda gelmeyen sonuçlar çıkarılabilir. Ancak daha da iyisi insanların o yazıları okudukça sizle iletişim kurmak ihtiyacı duyuylar, sonuçta iş bir tür diyaloga dönüşüyor.

Ve eğer durup dinlerseniz, bu işte insanların kendi fikirlerini aktarabileğiniz gibi onların fikirlerini de öğrenebilirsiniz. Ancak sonuçlar çoktanla iç karartıcı olabiliyor. Toplumların nasıl bazıları tarafından sırı kendi amaçları için yanlış yönlendirildiklerini, kafalarının nasıl yanlış bilgilerle doldurulup acı çekmeye terkedildiklerini görmek şüphesiz hoş bir tecrübe değil.

Çok genç bir yaşı ortalamasına sahip olan

**«Bir çocuk, genç bir insan kalıba alınacak, şekli istediğiniz gibi yağırlacak bir madde değildir.»**



bir kitleye hitap ediyoruz ve onlardan çok sayıda mesaj geliyor. Doğal olarak çoğu arayış içindeler ama dönüp bakabilecekleri bir kaynakları yok. Eğitim sistemi sefil durumda, model alınamaz yetişkinler değişen seviyelerde de olsa para kavgasına girdiklerinden çocukların boş vermişler. Çoğu anne-baba aslında bir çocuğu yetiştirmek hakkında hiçbir fikre sahip değil, hatta bazıları işi abartıp bunu evin balkonunda saradunya yetiştirmeye dönüştürmüştür. Bazıları ise çocuk sahibi olmalarına karşı çocuklardan nefret ediyorlar. Sanki kendileri 25 yaşında gökten paraşütle inmiş, hiç çocuk olmamış gibi terbiyesizce bir nefret sergiliyorlar. Sonuç olarak çocuklar kendi kendilerine birşeyleri çözmeye çalışıyor, ama bilgi ve tecrübe eksikliğinden daha çok genç yaşlarda bunalma sürüklüyorlar. Bugün kendi çocuklarınıza, yani kendi geleceğimize ve hayatımıza yiyor, kendi ellerimizle yok ediyoruz. Ama para kavgası etmekten kimse olup bitenin farkında değil.

"Eğitim" için onları gönderdiğimiz yerler aslında çocuklara hemen hiçbir şey vermiyorlar, bazı belirli kesimlerin maşaları olmalarını sağlayacak doğmalar dışında hiçbir şey. Bunun tek amacı var, görüşleri ne olursa olsun kendi

**M. Berker Güngör** [gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)

**Cocuklarımızdan başka neyimiz var?** Aslında hiçbir şey, çünkü çocuklarımız da bizim malmız değildir. Onları sevmek ve yol göstermekle yükümlüyüz, ama sahipleri olamayız.

**Peki bir insana aklını kullanmayı nasıl öğretirsin?** Aslında çok basit, sadece soru sorduklarında onları tersleme ve bir madalyonu iki yüzü olduğunu öğret, yeter. Onlar oradan alıp yürürlər zaten.

**Peki ya bugün çocukların beni geçerse, beni geride bırakırısa?** Bunun tek anlamı vardır, senin görevinde başarılı olduğun. Artık mutlu bir şekilde ölebilirsin, ama gölgen başarılarınızla birlikte dünyada yürümemi südürecekler. Bu kısıtlı da olsa ölümsüzlüğe ulaşmaktadır.

ihtiyaçları için robotlar üretmek, sormayan, yarışlamayan, karar vermeyen robotlar. Oysa bir çocuk, genç bir insan kalıba alınacak, şekli istediğiniz gibi yoğunlukla iç karartıcı olabiliyor. Toplumların nasıl bazıları sırı kendi amaçları için yanlış yönlendirildiklerini, kafalarının nasıl yanlış bilgilerle doldurulup acı çekmeye terkedildiklerini görmek şüphesiz hoş bir tecrübe değil.

Bu yüzden bir çocuğa öğretmeniz gereken tek şey vardır, o da aklını kullanmaktır. Tabii bundan kastım günümüzde çok popüler olduğu üzere "aklinı kullanıp malı götürmek" değildir. Tam aksine aklını ve mantığını yaşamı yarışlamak, daha da derinlemesine sorgulamak, parçası olduğumuz evreni çözmeye yönelik olarak kullanmak üzere eğitmektir. Peki bunu neden yapmıyorsunuz? Neden korkuyorsunuz? Sizden daha akıllı, daha becerikli bir hale gelmeleri ve bugün siz oturduğunuz koluktan indirmeleri midir korkunuz? Öyleyse başına korkuyorsunuz, çünkü bunu onlar yapmasa bile yaşamın ta kendisi zaten yapacak. Doğarken yaşamın içimize ektiği ölüm tohumları bugün açlığında zaten aslında hiçbir şeye sahip olmadığını gerçeğe yüzleşeceksiniz. Ve daha da kötüsü, o gün geçtikçe olsa kendi kanınızdan olanların sizden nefret ettiğini bilerek, yapacağınız öleceksiniz. ☺



# eskiyeraigbet olsa...

Bilgisayar oyunları ve neden bu alemlere bir girenin bir daha çıkmadığı üzerine sıkıcı bir yazı

**K**endimi bildim bileli, bilgisayar oyunları ile içiceyim. Daha kesin konuşmak gerekirse 13 yıldır. Ve bu 13 yılın tecrübesine dayanarak şunu rahatlıkla söyleyebiliyorum: Bilgisayar oyunlarındaki gelişme hızı teknolojinin başka hiçbir alanında yoktur. Üstelik bu gelişim hızı son beş yıldır ivmelenerek artıyor. Sizlerden, okumakta olduğunuz bu yazının, bu gelişimin sebepleri üzerine yazılmış basit bir deneme olarak görülmemesini talep ediyorum.

## Arz ve Talep

Herşey çok basit aslında: Para merkezi bir dünyada yaşıyoruz. Herşey arz ve talep üzerine kurulu. Yani, biz tüketiciler talep ediyoruz ve biri-

kazanabileceklerini farkeden firmalar, haril haril PC teknolojisini zorlayacak oyunlar yapmaya başladilar. Buna karşın, donanım firmaları da bu oyunların ihtiyaçlarını karşılayabilecek yeni grafik teknolojileri, yeni depolama medyaları geliştirmeye başladilar. Yeni oyunları oynamak için yeni donanımlara sahip olmak zorunluydu. Ama ironik olarak, yeni donanımlar yaygınlaştıkça, oyun yapımcıları da daha kompleks oyunlar üretmeye ve

bu sistemleri zorlamaya başladı. Ve kaçınılmaz olarak, ciddi PC oyuncularının hayatına yeni bir kavram girdi: Upgrade. Giderek artan bir hızla şu an içinde bulunduğuuz aşçamızın içine gir-

**«1992'de 486 işlemcili bir bilgisayar 3500-4000 dolar idi. 1988 yılında ise ufak bir mouse 289 dolardı!»**

leri üretip bize arz ediyor. Bu kural yiyecek, yiyecek, otomobil vs.'de olduğu gibi, bilgisayar oyunlarında da işliyor. Tek bir farkla, hepimiz yeni çıkan bilgisayar teknolojilerini edinmek için delirirken, hiçbirimiz çıkışa "Hmmm, artık bu şekil gömlekler siktı, bundan sonra üzerinde New York yerel saatini gösteren bir gömlek istiyorum" veya "Bu ekmekleri yirmi yıldır yiyoruz, yeni bir modeli çıkışa da onu yesem" demiyoruz. Eğlence ve özellikle de bilgisayar sektörü, tamamen kışkıra alılmış bir para tuzağı haline gelmek üzere. Veya çoktan geldi de, biz kendimiz kandırıyoruz. Nasıl mı?

Herşey, 1994 yılında Doom adlı oyunun ortaya çıkması ile başladı. O zamana kadar tamamen iş amaçlı kullanılan PC'lerin aslında nasıl bir potansiyele sahip olduğunu (ve oyunlardan ne büyük miktarlarda para

dik. Daha iyi oyunlar için, daha iyi donanımlar almak zorundayız. Biz yeni donanım alındığça, onları zorlayan daha kompleks oyunlar yapılacak ve bu döngü böylece sürüp gidecek, iyi de, nereye kadar?

## Cevap 1:

Ağıkçası, bilmiyorum. Bilgisayar teknolojisi hızı giderek artan bir firtına haline geldi ve artık durdurulması da imkansız gözüküyor. Ama bu oyun / donanım / oyun üçgeninin bize sağladığı bir iki iyi şey de var:

- 1 - Yeni teknolojiler, en azından bizim gibi ev kullanıcılarının erişebileceği fiyatta satışa sunuluyorlar. Örneğin, 2001'de bir oyuncunun ihtiyacını rahatlıkla 600-700 dolarlık bir bilgisayar karşılayabiliyor. 1992'de ise 2 MB Ram'lı, 512 MB Harddiski ve 256KB Ekran Kartı olan 486DX işlemcili bir bilgisayarın ortalama fiyatı 3500-4000 dolar idi. 1988'de bir mouse 289 dolara alınabiliyordu!
- 2 - 1994 ve öncesinde hala bile edermeyeceğimiz bir eğlence aracına, PC'ye ve oyunlara sahibiz. Ama işte büyük soru da burada patlıyor: Bu kadar işlemci gücüne, tri-linear buffering'li en son teknoloji harika-

**Sinan Akkol** [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)

**Bu ay seni en çok eğlendiren oyun ne oldu? Commandos 2 başında delirmekten sıkıldığında, PS2'de Devil May Cry'in demosunu tekrar tekrar oynadım. Şeytanıkları ağlamakta çok hakiller. Yok böyle bir aksiyon!**

**Tuğbek'in propagandalarına ne diyorsun? Herkes gerçekleri biliyor. Uyuyan güzelini uyandırmadan, zombileri geldikleri yere göndermenin vakti geldi!**

**Soru: Bu ne demekti şimdi? Gelecek ay Underground'da görürsun!**

si ekran kartına, bilmemne zartına zurtuna gerçekten ihtiyacımız var mı?

## Cevap 2:

Hem evet, hem hayır. Eğer bir konsol sahibi iseniz, bu tür sorular dolarcıları satıcının eline saydığını anda zaten kafanızdan uçup gitmiş demektir. Size minik bir sırvareyim: Playstation 2, Gamecube veya X-Box teorik olarak, çok sık bir kutunun içine tikilmiş standart bir PC'den başka bir şey değildir. Üstelik, şu an piyasadaki üst seviye PC'lerden de daha yavaşırlar. Peki onları PC'lerden ayıran ve PC'lerin gıpta ettiği süper aksiyon oyunlarını oynatabilmelerinin sırrı nedir? Sudur, her konsol sistemi standart olarak tek bir donanımdan oluşturulken, dünya üzerindeki her PC'nin konfigürasyonu farklıdır. Dileyim ki siz PC için bir oyun yapmaya karar verdiniz. Akliniza bir sürü müthiş fikir var ve başladınız. Aylar sonra oyunu herşeyle tamaldınız. Ama iş o oyunu, dünyadaki her bilgisayarda çalıştırılmaya geldiğinde şapa oturdunuz. Yüzlerce farklı ekran kartı, ana kart, onlarca işlemci ve bunların varyasyonları işin içine girdiğinde, tek bir çareniz kalmıyor. Eğer o oyunu binlerce farklı PC'de çalıştırmak istiyorsanız, performanstan ve kaliteden feragat edip, uyumluluğa ağırlık vermek zorundasınız. Ve bu da bizi başka bir sonuca ulaştırıyor: Şu an oyun için kullandığımız PC'lerden en fazla %50 performans alıyoruz. İşte bu yüzden konsol sistemleri PC'lerden daha hızlı ve aksiyon ağırlıklı oyunlara sahip.

Nasıl, kafanız karıştı değil mi? Güzel, benim de amacım buydu :)! ☺

had safhada



**C** Birçoğumuzun hayallerini süsleyen bu kutunun içinde, ortalama biraz üstünde bir PC olduğuna inanabiliyor musunuz?

# ciddioyun

Oyunların da bir gün tarihi yazılacak mı acaba?  
O tarihte kimler, nasıl yer alacak?

**B**azen kendimi bir oyun tarihisi gibi hissediyorum. Tarihi çok seviyorum. Oyun piyasasına ve gelişmesine baktığında burada aynı şeyleri görebiliyorum. Burada da büyük ülkeler yerine büyük şirketler, çok iddialı kahramanlar, oyuncular arasında pazar kapmak için yapılan büyük savaşlar, şirketler arasında taraf değiştiren çalışanlar, kendi türlerine üstün teknolojiler ile değişiklik getiren ve savaşları kazanan büyük oyuncular, şirketler arası yapılan numaralar, küçük şirketleri yutan büyük şirketler

rak ilerleyen donanımların büyük bir oranda itici gücü olan oyunlar her zaman donanımının önünde gitti ve PC'lerimiz çok nadir olarak 2 sene sonra piyasaya çıkan oyuncular tam kapasite ile çalışırıbdı. Gelecekte ne olacağını ise Allah bilir ama çok eğleneceğimizde kesinlikle eminim.

## Ciddi Oyuncu

Şu oyun denen meret icad olduğun-

**«Geçen ay dergimizde yayılan bir email o kadar hoşuma gitti ki kendim gibi olan birisini bulduğuma çok sevindim. »**

ve daha neler neler. Fakat bu hissim belki de bilgisayarın ve tabii ki bilgisayar oyuncularının çok eski bir geçmişe dayanmamasından kaynaklanıyor. Daha yirmili senelere bile dayanmayan bu piyasa büyük bir hızla gelişiyor. Çöp adamlardan oluşan basit oyundan bugün 3D teknolojinin kullanıldığı günlere geldik. Devamlı ola-

dan bu yana, Playstation hariç, her türlü konsolu kullandım ve hemen hemen tüm oyuncularını biraz söyle biraz böyle oynadım. Hani ististsasız hepimizin başına gelen bir olaydır, anne veya babamız veya her ikisi birden odamiza dalıp "oğlum gece 3 oldu hadi yat artık gözlerin bozulacak. Bak radyasyon alıyzsun (ki bu doğru), zararını ilerde görürsun. Hem sesten ve gürültüden uyuyamıyor, hadi sende kendine daha fazla zarar verme artık" gibi sözler sarfeder. Bu sözleri o kadar çok dinledim ki size anlatamam. Tabi o zamanlar bu hobimin ileride işim haline geleceğini tahmin bile edemezdim. Daha o zamanlardan hangi oyunu hangi firma yapmış ve o firmadaki hangi adamlar bu işin başındaymış. Bu adamlar daha sonra nerelere gidip hangi projelerde çalışmışlar. Hangi oyunu hangi firma dağıtıyor. Bu firmayı kim almış. Oyun teknolojilerindeki gelişmeleri hangi oyuncular ilk önce gösterdi ve kendi türlerinde kilometre taşları teşkil etti? Tüm bunları daha o zamandan ufak tefek biliyordum ama hiç bir zaman profesyonel bir gözle izlememiştim tabiki. Benim o zamanki asıl amacım en çok sevdigim türlerden oluşturabileceğim en iyi arşivi yapmaktı. Tüm bunları neden mi yazıyorum? Geçen ay dergimizde yayılan bir email o kadar hoşuma gitti ki kendim gibi olan birisini bulduğuma çok sevindim.

Doç Dr. Ömer Üntü isimli bir okuyucumuz Power Gamer (Ya da Core Gamer) tarifi yapmıştı. Bu tanımı Türkçe'ye Ciddi Oyuncu olarak

Merhaba, yine ben! Hani şu ejderha...  
Tipim kaymış bu ay da

dehanini  
dehanini  
dehanini  
dehanini  
dehanini  
dehanini  
dehanini  
dehanini

**Burak Akmenek** [buraklevel.com.tr](http://buraklevel.com.tr)

**Kuş aylarının hüznü çökmeye başladı mı?** Havalar kötü olunca benim havam da kötü oluyor. Melankolik duygum biraz. Ama yağmur'u seyretmek başka tabi.

**Chat yapar mısın?** Hayır. Çünkü sanal alemdede insanların çok kolay yalan söyleyebilir.

**Peki ya adres defterleri?** Ah evet, eski defteri temize çekerken bazı insanları yeni deftere yazmamak beni üzüyor. Keşke hayatımıza giren tüm iyi insanlar hep hayatımızda kalabilse ama olmuyor bir türlü. Ya sen ya da onlar vefasız bırakıyor. Yalnızca eski resimlerde kalmış insanlar. Ama bu başka bir yazı konusu olur.

çevirmiş. Manasını ise kısaca şöyle açıklamıştı: Bilgisayarla tanışma yaşı ortaokul ya da ilkokul civarıdır, oynadıkları oyunu yapan firmayı tanımlar, genellikle belli bir türü severler, oynadıkları oyunun konusu hakkında oldukça bilgilidirler çünkü oyun dışında da bu konudaki yayınları okurlar (Uçak dergileri, savunma sanayii dergileri, ya da FRP kitapları gibi), ellerindeki oyun uzun süre oynarlar, asla hile kullanmazlar, oynadıkları karakterlerle kendilerini özdeşleştirler, hayalgülerini genelde çok geniştir ve genelde çocuksu bir yönleri vardır.

## Bu tarife bayıldım

Yukarıdaki açıklamaya ekleyeceğim bir iki kelimem var. Bir Power Gamer oyundan zevkini tam olarak çıkartan insandır. Oyunu tam olarak özümseyen ve yaşayan insandır. Oyunu egosunu tatmin etmek için değil eğlennmek için oynar. En önemli nokta ise Power Gamer'ın bilincli bir oyuncu olmasında yatar. Herkesin böyle olmasını tabiki beklemiyorum. Ama bu tip oyuncularla karşılaşlığımda (ki Compex Fuarında bunu yaşadım) onlarla sohbet etmekten o kadar çok zevk alıyorum ki yaptığım işin asıl zevkine en çok bu sohbetlerde varıyorum.

Eğer ciddi oyuncu olursanız bu zor zamanlarda, sizin bütçenize de olumlu etkileri olacaktır. Çünkü daha bilinciği alışveriş yapmaya başlasınız.

Dip Not: Köşe yazılarımı iki ayda bir Sinan veya Tuğbek'le dönüşümlü olarak yazıyorum bilgilerinize efenim : ) ☺

# anlatabildim mi?

Yoğun iletişimim en büyük dertleri, artık anlaşılmaya ihtiyaç duymadığınız anda başlıyor

**H**Rüzgar "sonbahar geldi" havasına girdi, İstanbul en sadık rüzgarı lodosu ağırlamaya başladı yine. Kış için nasıl bir hazırlık yapmak gereklidir? Bir kavanoz kahve, şu süper yumuşak battaniyelerden bir tane, birkaç kalın kitap, hatta gizlilik isteyen bir kedi, bir Björk albümü Vespertine ve tüm bunlara ayıracak vakit. Bu saydıklarıyla bütün kişi geçirebilirim gibi geliyor ama öyle olmayacak. Yağmur yağarken sıcak evinin penceresinden bakıp kahvesini içen ben olmaya cağırmak, o pencerenin altındaki sokakta, yanından geçen kadının şemsiyesi gözüme girmesin diye manevra yapmam gerekecek. Pencereden bakan için kendimi iyi hissettiğim manzaranın bir parçası... Eve dönmem istiyorum.

Zamanı kendi haline bırakacak, hiç düşünmeye-

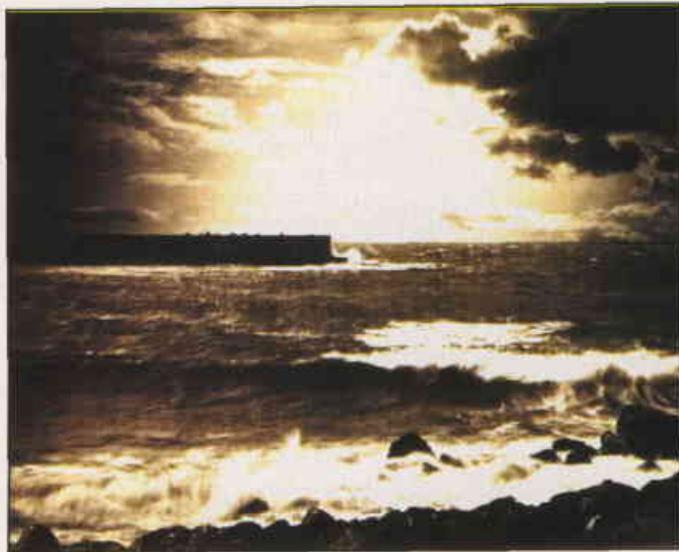
san daha ekleyin. Bundan sonrası karışık işte. Devinimsizliğinizin parçası olan bütün o nesneler bir anda anlam değiştirebilir. Oturduğunuz koltuk, dokunduğunuz bardak, ayağınızın altında duran halı ve siz... Birdenbire içreti kalabılırsınız Hele de zamanla ilgili ön koşulda bir değişiklik yapmazsa, yanı tüketemeyecek kadar çok zamanı olan iki kişi iseniz fena halde iletişime girmek durumunda kalabılırsınız. Bu da çevrenizdekilerin anlam sıralamasında yeni bir düzenleme yapmak gerekliliği anlamına gelebilir. Üstelik siz bunu istemiyor bile olabilirsiniz. Bir kardeşe büyümüş olanlar buna benzer şeyleyi istemediği kadar çok yaşamıştır. Evdeki kardeşi sayısı arttıkça, içinzekişteki içreti kalma hissini ar-

**«Aynı masada oturup ders çalıştığımızı hatırlıyorum, "kolunu çeksene." Kendi kendinize mırıldandığınızda çok dramatik bir laf bu.»**

cek kadar uzun bir sessizlik, devinimsizlik, beklenetisizlik insanı ıldırtır. En azından böyle bir rivayet var. Bana kalırsa "ki kalmaz", doğru nesnelerle çevrelenmiş bir devinimsizliği hayatın en kıymetli zaman parçalarından birine dönüştürmek mümkün, hem de zamanı dışarda bırakarak. Buna da zaman yok. Bu tabloya ikinci bir in-

tip artmadığını bilmiyorum. Ailemle birlikte geçirdiğim 17 yılın tamamında evde bir kardeşe birlikteydim, ayrı odalarda yaşama hakkını kaç yaşımızda kazandığımızı hatırlıyorum gerçi ama en az 10 yıl aynı pembe duvarların içindeydim. Aynı masada oturup ders çalıştığımızı hatırlıyorum, "kolunu çeksene." Kendi kendinize mırıldandığınızda çok dramatik bir laf bu.

Kendi kendimize uydurduğumuz ve masanın karşısında duran ayna aracılığıyla oynadığımız bir oyun vardı abla ile birlikte. Gözlerimizle oynadığımız bir çeşit elim sende oyunu gibi bir şey, oynadıkça yeni kurallar ekleme miştik ve nedense çok eğlendirdik. Her neyse, o zamanlar vaktin kayda değer bölüm evde geçti-



Dalgakırarı ve dalgalar... Hep bir arada ve hep birbirine karşı oynayan ikili.

Oluungezer



Serpil Ulutürk oblomovie@hotmail.com

Gözlerinin altı neden mor değil? Bir haftadır ilk defa 5 saatin içinde uykuyudum. Ondan böyle. Yazık ya bana...

Niye az uyuyorsun? Sence? Çalışıyorum...

Her çalışan az mı uyuyor? Bilmem, yani sanmıyorum. Bu uyuşusuzluk hali içinde diğerini gözleme şansım olmadı. (soruları sorduğum için canım Esra'ya teşekkürler)

genden, paylaştığımız o odanın önemi büyük. Bunları hatırlamak ve ard arda dizmek, şu yazı içinde varmak istediğim noktadan, sormak istediğim sorudan bütünüyle uzaklaştırıracak beni. O yüzden tekrar "her neyse."

Bir zaman birimle ifade ettiğimde hakkını ve remeyeceğiniz kadar uzun bir zamanı birleştirmek, onunla yoğun bir iletişim gerektiriyor. Hele de mekanın ve o insanların gerçekten farkındaysanız. Anlamak ve anlaşılmak, burada sözü geçen zaman-mekan-insan denkleminde, mekan ve zamandaki değişimler ihmäl edilemeyecek değerlerde olduğundan (zaman sonsuza yakınsadığı, mekan değişimi de sıfırın yakın durduğu için sabit) doğrudan insandaki değişime bağlı olarak ortaya çıkan bir şey. Denklemen tek değişkeni insan olunca, her şeyi bozan da o oluyor, ya da yeniden şekillendir. Bu küçük hesabın içine o odanın dışında duran hiçbir şeyi katmıyor oluyız ise bu tezin karşı tezini oluşturmaya kalktığımızda çıkış noktamız olabilir ama şimdiden değil. Her neyse, şu sözünü ettigimiz yoğun iletişimle bağlantılı olarak başlayan kendini anlatma ve anlaması süreci ister bir zorunluluk gibi yaşansın, isterse de hayatındaki tek amacınız olsun, çevrenizdeki her şeyi etkileyebilecek bir şekilde havada asılı duracaktır. En çok da siz... Artık ayağınızla hali arasında bir başka katman var, her şeyin üstünde sinen bir "anlaşmak" mevzusu bu. Ve eğer odanın kapısı ikinizi de içinde tutacak şekilde yetenince kapalı kalırsa tipki oksijeniniz gibi anlaşma gereksiniminiz de tükenecik. Sonra... birbirinin bütünüyle farklılıkla ama hiç anlamayan iki kişiniz artık. İstediğiniz gibi davranışabilisiniz, o yokmuş gibi. Hiçbir şey içreti olmamalı, neden anlaşılmaya ihtiyacım var sorusunun cevabı belki de bu. ☺

# inbox



Merhaba Dünyalı, okur mektupları köşesine hoş geldin! Hayatın anlamı, oyunlar, Angelina Jolie, ne ararsan var burada, buyur otur, okumaya başla. Ben de Üzerime rahat bir Power Armor alıp geliyorum...

## BEYGİR SEVMEMEN ADAM

Merhaba, Nasilsınız, iyisiniz?... Sağolun ben de iyiym. Buyrun sorularım; Sitedeki "birkaç sene öncesinin oyunlarını 10 milyona satarsa ne olur?" sorusu bir kampanyanın habercisi mi yoksa Aral'ın yeni kampanyasıyla mı ilgili? Elimden geldiğince orjinal oyun almaya çalışıyorum. Hatta 2 sene önce Level'i almaya başlama-

şekküler Filmi hiç beğenmedim zaten oyunundan da nefret ediyordum. Bayan Croft mu, bayan mükemmel mı anlayamadım. Eminim Kod Adı Kılınbalığı'ni izlemişsiniz. Filmin başında izlediğim patlama inanılmazdı ama neden bu tür filmlerde hiç Windows arabirimini kullanılmaz da onun yerine siyahla birlikte mavi veya yeşilin kullanıldığı ve her tuşa bastığınızda bip bip diye ses çıkarılan karizmatik ve hiç bir gerçekçiliği olmayan arabirimler kullanılır? Şu güzel dünyada kaç hacker böyle sistemler kullanıyor acaba?

Sorunun cevabı kendi içinde zaten. O arabirimleri filmlerde kullanıyorlar, çünkü onlar aşırı karizmatik ve hiç gerçekçi değil. Eh...

## Ayrılırken "kendine iyi bak" diyenlere sinir oluyorum. Nereden çıktı bu laf. Yahu ben salak miyimda kendime zarar vericem!?

min sebebi orjinal oyun vermesiydi Sonradan alışkanlık yaptı. Tabi bu kriz olayından sonra bu konuda bir ilerleme sağlayamadım. (Makass) Mektubun uzun, o yüzden makas atıyorum, yoksa cevaplara yer kalmayacak. "10 milyona oyun" olayına gelince, sadece Aral değil, pek çok firma bu türden projeler üzerinde çalışıyor bildiğim kadariyla. Yakında kopyası 7-8 milyon olan oyunların orijinalerini 10 milyona raflarda bulmaya başlayabiliriz. Tabii bunlar yoğunlukla en az 5-6 ay geriden gelen oyunlar olacak, ayrıca o cici kutuları yerine daha az şşaaltı kutularda satılacaklar. Ama şahsen pek şikayetçi olmam.

Level tekrar orjinal oyun vermeye tahminen ne zaman başlayacak? Sanırım krizin etkileri yavaş yavaş geçiyor.

Oyun verme olayımız krizle beraber belirsiz bir süre için askıya alınmıştır. Maalesef o süre halen belirsizliğini koruyor, çünkü canına yandığımın krizi geçmek bilmiyor. Konuya alakası olmayan çoğu zeki (!) insanın iddia ettiğinin aksine, biz verdiğimiz oyunları telif ücretini tıkır tıkır, kendi kasamızdan ödeyerek satın alıyoruz. Doların patlamasıyla birlikte bu iş boyumuzu aşan bir hal aldı, doğrusu proje tekrar ne zaman yürürlüğe girer hiç bilmeyorum.

Geçen ay yazmayı unuttum; Angelina Jolie için te-

Bir de Max Payne'i ancak 3. kez oynarken fark ettim (grafik şokunu anca üzerinden atabildim) bazı saçmalıklar var. Düşüyorum da bir oyunu madem 5 seneyle yapacaklardı bari her bölümde (ses, yapay zeka, grafik...) birer sene ayırsaları. Adamlar grafiğe 3 yıl sese 2 yıl ayırmışlar gerisini de kalan vakitlerinde halletmişler galiba. Bu kadar berbat bir yapay zeka görmedim. Örnek mi? Derhal. (Makass)

Bir oyundaki herşeyi yapmayı sadece programcılara bırakırsan böyle oluyor. Ama kabahat adamların değil, bu bir ekip işidir. Bir programcı aynı anda herşeyi nasıl düşünüp halletsin? Bak Raven'a, çizimler, müzikler, senaryolar, grafikler hep ayrı takımların işi, haliyle oyunlarını da gayet hızlı bitiriyor ve mükemmel yapıyorlar. Şahsen Raven'dan babam ıksa yerim...

Eminim Red Faction'ı oynamışsın. Oyun çok iyi (ama Half-Life'ı geçecek kadar değil). Geo mod bi harika olmuş. Ama lamba, robot, bilgisayar gibi şeylerin patlaması hiç tatmin edici değil. Koca maden robotunu patlatıyorsunuz görebildiğiniz sadece bir patlama efekti ve birkaç kıvılcım..(Makass) Evet oynadım, hatta bu ay dergide incelemesine de yer veriyoruz. Ve ne yalan söyleyeyim, ilk defa bir FPS oynarken uykum geldi. Bu kadar sene bekledikten sonra böyle sönüük, böyle ezik bir oyunla karşılaşmak beni çok sıktı.

Bu ayki bir başka dergide Fifa2002 incelemesinde Türkiye ligi var diyor. Tuğbek yok diyor. Kafam karıştı hangisi doğru?

Çoğunlukla olduğu gibi, bizim dediğimiz doğru. FIFA 2002'de Türkiye ligi yok. Türkiye takım olarak var, Türk takımlarından da sadece Galatasaray var, ama Türkiye ligi yok.

Güzel ülkem aynı fabrikadan çıkmış gibi sabit firmalara sahip insanların karşı bir çözümün var mı? Bilirisin benim, senin ve tüm oyuncuların en büyük dertlerinden biri bu at gözlülü tipler (özellikle senden büyük biriyle tanıştığında boş zamanlarında ne yaparsın sorusuna bilgisayarda oyun oynarım diye cevap verdiğinde o garip bakışın ne kadar sinir bozucu olduğunu bilrisin).

Genellikle biri bana gelip te "Boş zamanlarında ne yaparsın?" diye sorduğunda sınırları bozulan ben değil, soruyu soran oluyor. Çünkü çoğu zaman "Sana ne!" ya da "Serserilik yaparım..." şeklinde cevap veriyorum. At gözlülüler ise bol bol taze arpa ve saman öneriyorum, çatlayana kadar yiyebilsinler diye!

Ayrılırken "kendine iyi bak" diyenlere sinir oluyorum. Nereden çıktı bu laf. Yahu ben salak miyimda kendime zarar vericem!?

Belki sen değilsin ama, o denli salak olan milyardarca insan var bu gezegende. Yoksa neden kafayı çekiş arabaya sürat yapmaya kalksı ki herifler? Salaklar işte, hem de süzme salak...

Hayati save edip daha sonra edit yapabileceğimiz bir program var mı?

Hiç işim olmaz, zaten yaşaması ayrı bir dert, bir de edit etmeyece mi uğraşacağım? Bırakalım bu işleri...

Benden bu kadar. Biraz uzun oldu galiba. Mailimi okuyup yanıtladığın için şimdiden teşekkürler. Önümüzdeki ay görüşmek üzere, hoşçakal

Mert Mimaroglu

## GECİKEN MEKTUP

Evet, bu mailin çokta gitmesi gerekiyordu ama işten vakit bulamamışdım (kuyruklu yalanı!). Hızla konuya geçmeden önce sizleri dergi olarak tebrik etmek istiyorum.

# outbox



Geçen ayki sayılarda Türk oyunlarının gelişimiyle ilgili çok güzel bir yazıya yer verdiniz, okurken ben hem sevindim, hem içim biraz sızladı... Çünkü yeni oyun olmasa da en az o kadar ciddi olan bir projedeydim.

Bu kısım biraz "reklamsı" veya "tanıtımsı" olarak gelecek, ama amaç pek bu değil. Şimdi, Internet'te bir yererde yaklaşık iki büyük yıldan beri var olan bir grup var, adı TeamBG. Amaç, Baldur's Gate I, II, Icewind Dale ve Planescape: Torment'in motoru olan Infinity Engine'i "unofficial" olarak değiştirmek etmek, oyuna eklemeler yapmak, hataları düzeltmek ve yeni ek görev paketleri hazırlamak... Ve oldukça da başarılılar(yüz). BG-Tales of the Sword Coast için çıkarılmış, 21MB'lik Dark Side of the Sword Coast diye bir ek görev paketi(mız) var.

Şimdi o birinci çoğul şahis ekleri ne? Yaklaşık 4-5 ay önce Baldur's Gate siteleri ararken, bu siteyi ben de buldum. Burada TeamBG üyeleri motora "eklemeye" yarayan programları yazan kişiler, TeamBG ise bu programları kulanarak birşeyler yapan yaklaşık 5000 kişi. İlk girdiğim dönemde biraz programcı sıkıntısı vardı, ben de belki biraz hata edip "ben Visual Basic 6 programcısıyım" dedim... Şimdi beşbin TeamBG üyesinden biri de bir Türk. Göğsünüz kabarır mı pek emin değilim (!) ama neler yaptığımızdan biraz bahsedeyim.

The Darkest Day CD siparişleri gitmeye başlayacak. Sitesinde görebileceğiniz gibi, İngiltere PCZone dergisi, Yılbaşı özel sayısında The Darkest Day'ı dağıtmayı kabul etti...

Ama beni pek üzен bir sey var... TeamBG üyelerini bırakalım, beş bin kişi içinde Estoynası, Rusu, Amerikalısı, Almanı, İngiltereli, hatta Avustralyalısı dahi var, ama benden başka bir tek Türk yok!

Ne desem? "Beni Fransız bırakınız burada!" mı desem, "Türkiye'de Baldur's Gate seven yok muu?" mu desem?

Yaman "MaitanarTeamBG" UMUROGLU

Mektubunu hiç kısaltmadan buraya aynen koydum kardeşim. Dilerim bu proje senin için iyi bir başlangıç olur ve bu noktadan alıp yürürsün. Zira iyi programcılara her zaman ihtiyaç vardır ve şirketler yeni cevherleri bu tür projelere katılanlar arasından bulup çıkarırlar. Ve umarım ağını açınca mangalda kül bırakmayan bazı gençler senden bir örnek alır ve birşeyler yapabilmek için öncelikle nazik popolarını rahat koltuklarından kaldırırları gerektiğini öğrenirler. Aslında hiç sanmıyorum ya, neyse... Baldur's Gate'in delilleri olduğunu biliyorum bu ülkede. Eğer TeamBG'ye ulaşmak veya projeleri ile ilgili detaylı bilgi edinmek istiyorsanız, şu web sitelerine bir göz atın isterseniz.

Bildiğim kadriyla LoD içinde Diablo 2'de olduğu gibi gizli bir bölüm yok. Hatta bunu ilk defa senden duyuyorum. Ancak Blizzard'daki amcaların sağa sola belli olmaz. Böyle bir bölüm yerleştirmiş fakat şimdilik gizlemiş olabilirler. İleride çıkacak bir yamanın çaktırmadan bu bölümü açmasını sağlayabilirler. Programcidir, ne yapsa yeridir...

## RAILGUN SEVER

Tüm Level ekibine selamlar, 19 yaşında İzmirli bir PC kullanıcısıyım. Sabahtan akşamaya kadar durmadan hemen hemen her internet cafede oynanan Counter-Strike adlı oyunun tamamıyla bir vakit kaybı olduğunu düşünüyorum. Sakın oyun oynamak yerine bir kitap açıp okuyun veya sinema, tiyatro gibi aktivitelere ağırlık verin diyeceğimi sanmayın. Söyledik istedigim sadece bu oyunu oynamak için yetenek denen şeye ihtiyaç olmadığı Tabii bu da tam bizim milletimize göre bir durum -Kolay mı? Öyleyse ben de yaparım - Zor mu? Aman boşver. Kisacasi bu oyunun iğrenç olduğunu düşünüyorum ve kimsenin herhangi bir becerisini geliştirdiğini sanmıyorum. Ve beni en çok üzün de sizin gibi kaliteli insanların bu oyunun üzerinde çok fazla düşmesi. Neden Quake ve serileri gibi kusursuz action strateji içeren, hatta insanın IQ'sunu dahi yükseltecek oyunlar varken inadına bunun üstüne gidiliyorsunuz anlam verebilmiş değilim. Maksadım sizin zevkinize karışmak değil tabii ki ama Counter Strike'a verdığınız önemi Quake'le de göstermenizi istiyorum. Counter'in her yamasından haberdar olurken, Quake'den hiç bir ses seda vermiyorsunuz. Bu yamaları da internetten indirmek saatler alıyor. Bırakan indirme süresini, indirmeyi beklemeye süresi bile yetip artıyor. Sizden isteğim -eğer kabul ederseniz:- CD'lerinizde Quake serilerinin, özellikle de Quake 3'ün yamalarına da yer vermény olacaktır. Simdiden iliniz için teşekkür ediyorum.

H.Bora Güll

## Counter Strike'a verdığınız önemi Quake'e de gösterin.

## Counter'in her yamasını verirken, Quake'den hiç ses seda yok.

İki büyük yıl içerisinde epey geniş işler yapıldı TeamBG'de, ve Interplay de epey beğenmiş gibi Baldur's Gate II'de bulunan Bag of Holding'in altında TeamBG'nin bir buluşu olduğunu söylesem? Interplay, Bag of Holding isteyen oyunculara "Oyun motoru desteklemiyor" derdi. Şimdi TeamBG programlarını kullanarak yeni eşyalar, büyülerı yaratıklar, grafikler, alanlar, AI Script'leri, karakterler, hatta "sahte" oyun kayıtları hazırlamak bile mümkün.

İşte, güzel bir örnekleme... The Darkest Day. Bu ek görev paketi, Baldur's Gate II için çıkacak. Şu anda tamamlanmış ve beta aşamasını bitirmiş durumda. Interplay'den izin var, ki Interplay yapımı olmadığını belirttiğimiz sürece CD'ye basıp dağıtmama hakkı var... ve bu yapıldı. Birkaç gün içinde

Ana site - [www.teambg.com](http://www.teambg.com) (veya [http://www.teambg.net/teambg\\_com/cgi-bin/YaBB.cgi](http://www.teambg.net/teambg_com/cgi-bin/YaBB.cgi))

MOD haberleri (.org sitesi) - [www.teambg.org](http://www.teambg.org)

The Darkest Day - [www.teambg.net/tdd](http://www.teambg.net/tdd)

Dark Side of the Sword Coast - [www.dsotsc.com](http://www.dsotsc.com)

## SEVİMLİ HIPPO

Sevgili LEVEL ekibi, Sizin çok eski bir okuyucunuz olarak severek okuyorum. Benim için çok önemli olan bir şey soracağım. Soruyorum:

1) Diablo2:Lord OF Destruction'un gizli bir bölümünü olduğununa dair bir söylemi var. Bu gerçek mi? Gerçekse nasıl girebilirim?

Bu soruma cevap verirseniz çok mutlu olacağım

Sevgilerle, HIPPOGRAPH

Aslında bazı aylardan seninle aynı görüste sayılırız, mesela ben de Unreal Tournament hastası bir insan evladıyorum. Ama etrafta oynayacak adam olmadığından botlarla kışımak zorunda kalıyorum. CS'ye ise çok nadir takılırım, ancak bu kötü bir oyun olmasından kaynaklanmamış. Quake, Unreal ve benzeri oyunların IQ geliştirmesi olay ise biraz şüpheli bence. 15 yıldır aksiyon oyunları oy-

# inbox



nayan ve fahri FPS manyağı diploması bulunan biri olarak, bu tür oyunların refleksleri geliştirdiğine bizzat şahidim. Ancak zeka ve bilgi gelişimi için çok daha derin yapımlar gereklidir, sana karmaşık sorunlar sunan ve bunları farklı yollardan çözebilmeli isteyen oyuncular. Ve bu arada CS konusunda Türk oyuncusuna haksızlık ettiğini düşünüyorum, çünkü bu kolay bir oyun değil. Ayrıca CS sadece ülkemizde değil, şu anda tüm dünyada en yaygın oynanan Multiplayer oyun olma ünvanını elinde tutuyor. Yani bir sorun varsa bile bu yerel değil, global bir durum. Bence bu oyunun bu kadar tut-

lecek ama bizim ülkede her yer sahte CD'lerle doyluyken bir Avrupa Ülkesi - ki onlara "aman ne kadar da ileriler" diyoruz, en ufak sahte birşey bile barındırıyor. Belki orada insanlar daha (çok daha) fazla kazanıyor ama niye biz de adam olmalyalırmış???

Eh, haliyle orada üreten ve satanlar kazanıyor, burada ve benzeri ülkelerde ise sadece hırsızlar kazanıyor. Basit değil mi? Ve senin de dediğin gibi, bazı şeyler adam olmakla başlar.

Ayrıca illa ki az diye ayda gidip 5 sahte CD alaca-

Valla biz neysek oyuz, kimsenin güzel hatırlı için karakterimizi değiştirmeye zaten niyetimiz yok, o yüzden gönülnü hoş tut. Dediğin tür dangalaklarla gelince, onlardan zaten ne köy olur, ne de kasaba. Yaşam onları zaman içinde eleyecek, kendi kendinden geriye bir şey kalmayacaktır. Tabii o arada ellerini sürdürdükleri herşeye hasar vermeleri kaçınılmazdır, ama ne yapalım? Bu kadarnı sineye çekeceğiz artı...

Murat "<Striker>" Buldanlıoğlu

## MÜNAKAŞA BAŞLATANI DÖVERİM!

INBOX MI? O DA NE? Nasilınız diye sorucığım ama alacağım cevapтан korktuğum için sormuyorum. Öncelikle bir eleştirim var Mad Dog abيء. Eleştirim konusu Tempus adlı kişisin mektubundaki (Makass)

Şşşş, akıllı olun, ortamında karşılıklı sataşma, tartışma vs istememmm! Burası herkese açık, ama okurların birbirine eleştiri yapmasından ve bunun dibi gelmeyen karşılıklı sataşmalar başlatmasından baktım usandım. Sonunda "Araya giren arada kalır" hesabı fatura hep bize kesiliyor çünkü. O yüzden bu köşeye ben baktığım sürece şu ya da bu okura eleştiri konulu mektuplar tarafımdan acımasızca makaslanacaktır. O kadarr...

Neyse çok doluyum bu konuda baska zamana atalım bunu. Sorulara geçelim en iyi LOTR'nin filmi için 29 Aralık diyorlar. Ama bu Türkiye'ye geliş tarihi mi? Değilse buraya ne zaman gelir? Söylenene göre LOTR ülkemizde de tüm dünyaya aynı anda gösterime girecek. Bence üj-bej gün gecikse de bir zararı olmaz, benim derdim filmlein rezil rüsha şeyler olmaması.

Sizin Lvl grubunda Blind Guardian dinleyen var mı? Var ise en çok hangi parçasını seviyor? Burada hemen herkes iyi kötü Rock müziğinden hoşlanır. Şahsen ben 15 seneden fazladır Rock ve Metal türünü dinlerim. BG'nın kulağıma en hoş gelen parçalarından biri "Lord of the Rings", parçadaki anlatım çok hoş.

Ben bu mektubu yazarken C&C: Renegade çıktı. Çıktığında hangi bilgisayarlarda çalışır? Bilgisayarımı upgrade yaptmak istemiyorum da. Doğrusu kesin bir şey söylemek zor, ama sanırım

## Bir oyunu yapmanın ne kadar zor olduğunu insan bu tip birşey yapmayı deneyince anlıyor.

muş olmasının tek sebebi Quake ya da Unreal'dan daha gerçekçi silahlardır, ortamlar ve karakterler içermesi, Gerçekten de Plasma Rifle ya da Rocket Launcher varyasyonları bir zaman sonra baymaya başlayabiliyor. Tabii bu Quake veya Unreal'ı boşladığımız anlamına gelmiyor. Söyle sağlam tek kişilik veya multiplayer mod'lardır çıktıığında, bunları CD'mizde bulacağına emin olabilirsin.

### STRIKER STRIKES BACK!

Selamlar, Lafı uzatmadan konuya geçmek istiyorum... Ben bilgisayarımı hayatım olarak gören ve bilgisayara bakar bakmaz onu açmak zorunda hissediyorum.

Bu durum nedense bana çok tanıdık geliyor ama...

Ayrıca siz orijinal oyular konusundaki tutumunuz yüzünden kutluyorum ama malum ben ki bilgisayara servet yatırılmış biri olarak orijinal oyun alırken içim burkuluyor, yanında sahnesi 1/4 fiyatına durken kendi kendime "Salak...!!!" diyeğim. Bence hiç deme kendine öyle. Şunu düşün, mil-yarlık arabana "gerçek" benzin mi koymak isterdin, yoksa içeriği belirsiz "korsan" benzin mi? Ah tabii, bazları bu örneğe petrol şirketlerini zengin etmekten yana olmadıkları şeklinde cevap verebilirler. Ama lütfen zahmet edip saçmalamasınlar...

Yine de bence de sahte oyun sanata ve sanatkarra çok büyük haksızlıktır. Belki millete alakasız ge-

şimizde bir orginal CD almıyoruz? (eğer müzikse 2)... Derginizde bir köşede bir zamanlar oyun yapıcıları olanlarla ilgili bir yazı vardı, ne kadar emek harcadıkları, ne kadar çalışıklarını anlatmış-tinz... İşte biz bu insanlara haksızlık yapıyoruz ki bir oyunu yapmanın ne kadar zor olduğunu insan bu tip birşey yapmayı deneyince anlıyor. Kendi CS skinlerimi bile 1 ayda ancak yapabildim günde 8 saat çalışarak (yuh n'apımı ben ya?)...

Haklıken, ne yapmışsin sen ya? Ama işin geyiği bir yana, gerçekten de bir işi yapmayan, emek vermeyen adamlar o konuda ancak boş laflar sarf edebilirler. Hele bir de o adamlar hayatı rastla-dıkları herkesin kendilerine birşeyler borçlu olduğu gibi acayıp bir saplantı taşıyorlarsa, onlara ne desen hikayedir. Alınma sakın, bu laflar sana değil. Fırsattan istifade bazı insanlara edilecek iki çift lafımdan birini burada edeyim dedim. Yarısı olan zaten derhal gocunmuştur bu satırları okuyunca...

Sonuçta insanlar biraz bilgilendirilirlerse bunun CD sektörüne de yansımığını görebiliriz bence. Sizsin derginiz de bunu son derece iyi yapıyor. Ama CS oynamken bile kadın hostage yükleyip "nihohahaha gariya bak" diyenlerle böyle şeyler yapmanın zor olduğunu biliyorum. Yine de ne olursa olsun bir denemeliyim bence... Son söz olarak şunu söylemek istiyorum ki böyle olmaya devam edin. Şu biricik ülkemde bilinci bilgisayar kullanıcıları olduğunu bana hatırlatıyorsunuz ya, o bana yeter...

# outbox



Quake 3 çalıştırılabilen bir sistem onu da çalıştırır. Tabii çalıştmak demek tereyağı gibi güzel grafiklerle su gibi akıcı bir oyun oynayacaksın demek değildir, o ayrı hikaye.

World of Warcraft yerine World of Diablo ya da Diablo 3 olsa ne güzel olurdu değil mi? Zaten Warcraft oyunu çıktıktan sonra neden tekrar Warcraft çıkarılsın ki? Hem Diablo 3'üne konusu hazır. Worldstone parçalandı, istila oldu. Tekrar Worldstone'un yapılması için her actte bazı parçalar lazım. Bundan iyi konu mu olur?

Öyle, oyunun sonunda o parçaları da Horadric Cube ile birleştirir Worldstone'u tekrar yaparsın. Ama sen olayı yanlış anlamışın, Tyrael o dev taşı parçalamakla işgalin önüne geçmiş oldu. Tabii dünyayı çok çeşitli güçlere karşı koruyan enerjilerin odağı o taş olduğundan böylece bir çığ da kapanmış oldu.

Lvl 79 Amazon ile duel yapacak bir lvl elemanı ya da okuru arıyorum (SNN olmasın lütfen, hepsi tanırım). Arada övündüm farkındaysanız. Duel oynamaya sıcak bakmıyorum, çünkü ne buna zamanımız var ne de hazır bir karakterimiz. Bizim makineler iki içinde bir format yer, Windows'un belini kirana kadar rahat durmuyoruz çünkü.

Aslında yazacağım bu kadar ama 1 sayfayı doldurmam lazımdır (kesecesin ama olsun). Bir şey ekleyeceğim. Mektup sayfalarında artık oyun hatta ve hatta kültür dağları değişildi sohbet amaçlı yazılmış mektuplara yer veriyorsunuz. Bu sizden dolayı mı yoksa gerçekten düzgün mektup gelmediği için mı böyle yapıyorsunuz? Bence ilk sık doğru. İstemediğiniz birilerini kirdiysam, sürücü lisans ettiysem affola. Eğer ölmemezse sağ kalırsam (ben ölümsüzüm kamyonet carptı ölmemedim, COK CİDDİYİM) yani sırada bende değilse gelecek ay bir mektup daha gönderirim.

Valla o ay gelen mektuplar içinden okunabiliritesi en yüksek olanları seçip koyuyorum, maksat okuyucunun sesini duyurması. Ölümsüzlük olayına gelince, kamyonet şoförünün kaabiliyetsız olması sevindirici tabii, ama bence 100 yıldan uzun vadeli planlar yapma sen. Ne olur, ne olmaz, di mi?

Yigit Arda "[ElTe]Elessar" TÜRKÖĞLU

## Çıkıyor! Çıkıyor! Çık...

1) C&C Renegade ne zaman çıkacak?

Kasım ayı içinde çıkışmasını bekliyoruz. Ama New York'un başına gelenler yüzünden gecikebilir.

2) Return to Castle Wolfenstein ne zaman çıkacak? Amazon.com'dan sipariş edecektim ama yanında bilmemne's Edition yazılıordu ondan para boşuna gider diye almadım. Bu edition ne demek oluyor?

Bu Edition, genellikle kısıtlı sayıda basılıp, oyunla

7) No One Lives Forever 2 gibi bir proje var mı? Eğer böyle bir oyun olacaksa ne zaman çıkar?

Evet böyle bir proje var ve 2003 yılına kadar bitmesi planlanıyor.

8) Siz bir kere derginin İlk Bakış bölümünde Counter-Strike: Condition Zero diye bir oyunдан bahsetmişdiniz? O ne zaman gelecek? O da Mart 2002'ye kadar gelecek.

## Amazon.com'dan sipariş edecektim ama yanında Bilmemne's Edition yazılıordu param boşuna gider diye almadım.

birlikte ekstra CD, T-Shirt vs. Gibi hediyelerin de bulunduğu özel bir paket demek oluyor. Almadığın kabahat!

3) Dergide Oyun Tarihleri bölümünde Duke Nukem Forever 2002 ve sonrası yazıyor. Bu tarih Türkiye'de çıkış tarihi mi yoksa tüm dünyada mı? Hiç farketmez, nasıl olsa "2002 ve sonrası" Duke için "biz torun torba sahibi olunca" anlamına geliyor

4) Bu sene de herhangi bir oyunun turnuvasını yapacak misiniz? Yapacaksanız hangi oyun olacak?

Büyük ihtimale "Age of Kriz Unlimited" turnuvası yapacağız.

5) Size bir de önerim olacak dergi 10-15 sayfa fazla olursa da fiyatını 250 bin 500 bin TL gibi bir fiyat artışı yaparsanız olur mu? Böylece tam çözümlere daha fazla yer ayırmış olursunuz. Güzel bir öneri. Hatta zam yapmadan yapalım bunu bu ay da, gör sen el mi yaman bey mi?

6) No One Lives Forever'in official mission pack'ı var mı? Varsa çıktı mı? Çıkmadıysa ne zaman çıkacak?

Çıkmayacak. Ama onun yerine No One Lives Forever Game of the Year Edition çıktı yaban ellerde, orijinal oyunda olmayan 4 bölüm eklenmiş

Şimdilik sorularım bu kadar. Lütfen bunları cevaplayın zaten bu cevapları öğrenebileceğim başka bir kaynak yok. Dergideki başarıya devam.

Demre İşçi

Yine tam hızımı alırsanız yer bitti, iyi mi? Neyse, siz yazmaya devam edin, bakarız artık bir çaresi ne.

(NOT: Bu sayfaların yapımında hiçbir geyige zarar verilmemiştir!)

Madd

## Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir.

Kişliğinizde göre birçok alternatif sunuyoruz.

Size istedığınızı seçmekle hürsünüz.

Eğer nostalji insanısanız, Piyalepaşa Bulvarı,

Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi, 2313 80380

Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

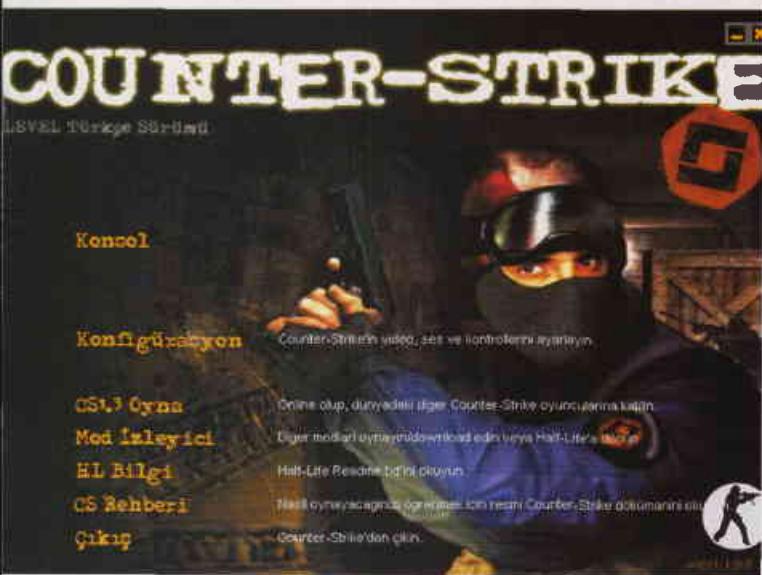
Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuazı iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanısanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır.

saygılyeyim

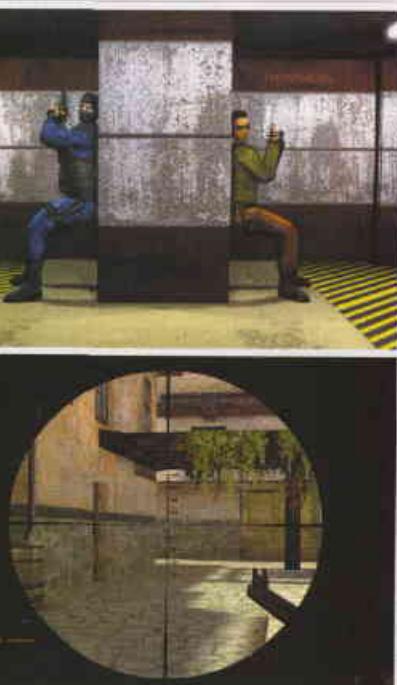
# LEVEL Counter-Strike Pack 2



kurduktan sonra, tek ihtiyacınızın bir LEVEL Kasım CD'si olması...



Özel Sprite paketini, GeForce 2 sahibi iseniz kurmanızı tavsiye ediyoruz.



## Counter-Strike 1.3 Türkçe Yaması

Counter-Strike'ın tamamen Türkçe oynayılabilmeniz için hazırladığımız yamadır. Artık telsiz mesajlarından, oyun içi mesajlara daha iyi anlayabilecek, takım oyuncunun zevkine varacaksınız.

## Özel Sprite Paketi

Counter-Strike sprite'larınızı değiştirmeniz için gerekli bölümdür. Bu paketle sniper crosshair'lerinizi, bomba efektlerini değiştirirsiniz. Sniper crosshairlarının oldukça kullanışlı hale getirmeye çalıştık.

AWP zoom'unu ve radarı daha işlevsel olanlarıyla değiştirdik.

Son yılın belki de en çok oynanan oyunlarından biri olan Counter-Strike, 1.3 versiyonuna ulaştı. Yeni izleyici modları, sesli iletişim imkanı, hataların giderilmesi ve bazı hilelerin engellenmesi şeklinde düzeltmeler eklenmeler yapıldı Counter-Strike'a. Bizde LEVEL olarak daha önce de yaptığımız gibi, Half-Life güncellemesinden, botların kadar yepyeni bir Counter-Strike paketi hazırladık. Yine de amaç, Half-Life'ınızı

Counter-Strike hakkında fazla söyle gerek yok (duymayan kalmış mıdır acaba?) Kisaca bahsedersek, takım halinde oynanan bu multiplayer da Anti-Terörist timlerinin haritadaki görev paketini göre; rehineleri kurtarması, teröristlerin bomba koyacakları yerleri koruması, önemli şahısları koruma görevi veya kaçan teröristleri durdurma görevleri vardır. Tabi ki Terörist takımın da, rehinleri koruması, bomba koyması ve de önemli kişiye suikast gibi görevleri.. En fazla 32 kişilik oynanan oyununda, haritalar bir hayli güzel ve hızlı bir oyun için tasarlanmıştır. Savaş sonrası Türkiye'de geçen bir harita de\_torn da CS1.3 ile birlikte gelir.

Kısa bir özetin ardından paketimizde neler var neler yok bir sıralayalım...

## PODBot 2.5 ve Haritayolları

Eğer multiplayer oynayacak arkadaşlarınız o anda yoklarsa, veya internet bağlantınız kötüse, üstünde üstlük Counter-Strike oynamak istiyorsanız, tek çareniz, onlar gibi oynayan botlar olacaktır. POD-

Bot'un çalışması için bulunduğunuz haritaya ait yolunun (waypoint) olması gerekiyor. Tabi bunlar da paketin içine dahil.. Podbot'un aktive etmek için Geri (Backspace) tuşunun yanındaki eksi (-) tuşuna basmanız yeterli.. Menülerle botlarınızla ilgili işlemleri yapabilirsiniz.

## CS Harita Paketi

Counter-Strike'ın içinde gelen haritalara ek olarak, bir çok Türk harita yapıcısının hazırladığı haritalar da, paketimizin içinde gelen haritalara ekleniyor. Bunların yanında küçük LAN maçları için 2'ye 2'lik haritalarımız da mevcut. Oldukça iyi haritaların yer aldığı paketi kurmanız en büyük tavsiyemiz..

## ATI Ekran kartı yaması

ATI chipsetli ekran kartı sahibi iseniz ve de OpenGL modunda oynamak istiyorsanız, bu yapmayı kurmanız gerekiyor.



# Paket kurulumu

0CD arayüzünde Extra butonuna bastığınızda bir CS Pack 2 butonunu göreceksiniz. Tıkladığınız anda, kuruluma başlayabilirsiniz. Kurulum yeri default olarak C:\Sierra\Half-Life olarak belirtilmiştir. Eğer Half-Life dizinizin farklı bir yerde ise belirtiniz. Eğer Half-Life 1108 ve Counter-Strike 1.3 kurulumunu seçmişseniz, kurulumlar ayrı pencelerde devam edecektir.

## Bela-Shooting ;)

**Soru:** Kurulumda bir yerde takılıyor ve kılıyorum.

**Yanıt:** Öncelikle CD'nizin sağlamlığından emin olun. Bunun için CD'deki CSLevel Pack dizinizi harddiske kopyalayın ve oradan kurun. Eğer harddiskinizden de kurulumda aynı sorun yaşayınsa, "Başlat" çubuğuuzdaki diğer pencereerde bir kurulum daha arayın. Çünkü Half-Life yaması ve CS1.3 ayrı pencelerde, orjinal kurumlariyla karşınıza gelecektir.

**Soru:** Half-Life'in kurulumunda hata verip kapanıyor.

**Yanıt:** Kurulu Half-Life'ınız var mı? Eğer Half-Life'ınız yoksa bu kurulum gerçekleşmez. Ayrıca bu versiyon Half-Life modu versiyonudur. Yani cstrike.exe dosyasını çalıştırıyorsanız, ve de Half-Life'ınız sadece multi-player ise bu paketi kuramazsınız.

Bu pakette emeği geçen tüm arkadaşlara da burdan teşekkürü bir borç biliyoruz. Tüm Türk harita ve Waypoint yapıcısı arkadaşlara, Csmerkezi.com'a ve de diğer Level ailesine.. Herkese iyi fraglar...

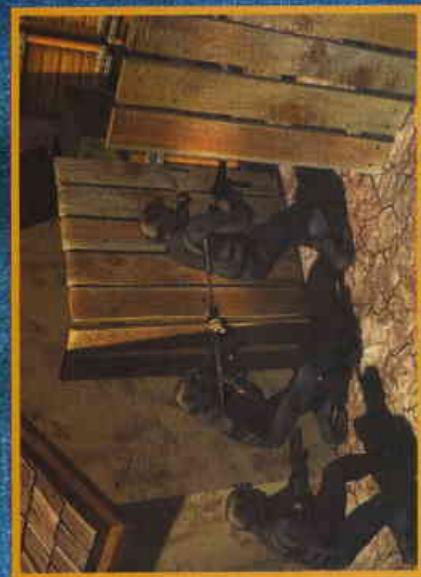
# Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şırın bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arkası olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerini bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırپıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreciksınız.

Ama burada denenmiş mi var?!?

# Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimlilerinizi level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.



Lord of the Rings Fragmani  
Counter Strike 1.3 Pack

LEVEL  
Kasım 2001

LEVEL

Counter Strike Pack 2

Kasım 2001

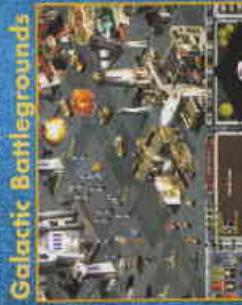
Codename Outbreak



Demo: Codename Outbreak'ın demo'su



Demo: Kyodai Mahjong'un demo'su



Demo: SW Galactic Battleground'un demo'su

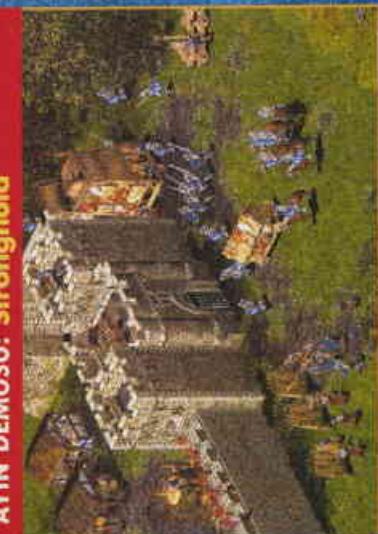
LEVEL II/2001

En Son Demolar: Championship Manager  
2001/2002, Codename Outbreak, Exploman, Kyodai Mahjong, Pontifex, Ricochet, Stronghold, Star Wars Galactic Battleground, The Nations

Özel Videolar: Lord of the Rings: Fellowship of the Ring, Grand Theft Auto 3, NBA Live 2002, Bizarre Gamecube

Müthiş Mod'lar: 200 MBlik Level Counter Strike Pack 2 (CS 1.3 ve Half Life 1.10.8 update'leri, en iyi haritalar, PodBot 2.5 ve özel efekter)

AYIN DEMOSU: Stronghold



Demo: Stronghold'un demo'su

Kasım 2001

Counter Strike Pack 2

LEVEL



Bu CD Kapığı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arkası yüzlerine yerlestirmenizi bir LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

# Oyunlar

**Demolar** **Demos**  
 Championship Manager 01/02 ..... Championship Manager ACD0102demo.exe  
 Codename Outbreak ..... Codename Outbreak\outbreak\_demo.exe  
 Exploman ..... Exploman\ExplomanDemo.exe  
**Kyodai Mahjongg** ..... KyodaiMahjongg.exe  
**Pontifex** ..... Pontifex\pfdemo.exe  
**Ricochet** ..... Ricochet\Ricochet.exe  
**Stronghold** ..... Stronghold\Setup.exe  
**StarWars Galactic Battlegrounds** ..... SW Galactic Battlegrounds\Setup.exe  
**The Nations** ..... The Nations\TheNationsdemo.exe  
**Lord of the Rings** ..... fellowship\lotrthring\_480.mov  
**Grand Theft Auto 3** ..... GTA3.avi  
**NBA Live 2002** ..... NBA2002.mpg  
**Resident Evil-Gamcube** ..... Biohazard.dmg

**Videolar** **Movies**  
 The Nations ..... The Nations\TheNationsdemo.exe  
 StarWars Galactic Battlegrounds\Setup.exe  
 Lord of the Rings ..... fellowship\lotrthring\_480.mov  
 Grand Theft Auto 3 ..... GTA3.avi  
 NBA Live 2002 ..... NBA2002.mpg  
 Resident Evil-Gamcube ..... Biohazard.dmg

**Programlar** **Shareware**

ACDSee 4.0 ..... ACDSee\acdsee.exe  
 Clone CD 3.0.9.1 ..... CloneCD\SetupCloneCD.exe  
 Gnotella ..... Gnotella\gnotellaInstaller.exe  
 Quicktime Player 5.0 ..... Quicktime50T.exe  
 WinRAR 2.90B4 ..... WinRAR\winrar29b4.exe

**Codename Outbreak** ESK/Virgin  
 Yapım isimnamesindeki adı Venom olan Codename Outbreak, bilim kurgu temali Delta Force benzeri bir oyun. Dönyayı işgal etmeye çalışan yetekçileri durdurmaya çalışan özel tim askerlerini yönettiyoruz.

**Exploman** CDV  
 Orijinal Atomic Bomberman'ın ne kadar zevkli olduğunu hatırlar mısınız? İşte bu oyun, onun 3D versiyonu.

**Kyodai Mahjongg** Rene-Gilles  
 Zeka oyularından hoşlananlar için, muhtemelen üç boyutlu grafiklere sahip, onlarca puzzle türü içeren bir Mahjongg oyunu. Bize daha iyişini henüz görmedik.

**Pontifex** Chronic Logic  
 Bridge Builder'ı sevmis misiniz? Gelişmiş özellikleriyle Pontifex, bu oyunun ikinci versiyonu. Mukavemet dersiyle başı dertte olan herkesin oynaması gereken bir oyun

**Ricochet** Collective  
 En sonunda birisi çıktı, klasik Arkanoid klonlarından çok daha üstün bir versiyon yapabildi. Zax: The Alien Hunter'in yapımcılığından.

**StarWars: Galactic Battlegrounds** Star Wars fanatiklerinin uzun zamandır beklediği real time strateji oyunu. Age of Empires 2 motorunu kullanıyor.

**Hotshots**  
**City of Heroes**  
 Bütün şehrin super kahramanlarından olusluğu yeni bir devasa Multiplayer RPG.

**Shareware**  
**ACDSee 4.0**  
 En yaygın kullanılan resim görüntüleme (ve dönüştürme) programı.  
**Clone CD 3.0.9.1**  
 CD'lerin ISO kopyasını çıkartabilen, çok başarılı bir CD yazma programı.

**Heli Heroes**  
 Earth 2150 strateji oyunu motörünü kullanan bir helikopter akışyon oyunu.

**Gnotella**  
 Napster ödüllü Gnotella yaşıyor - ve işte burada.

**War Commander**  
 Sudden Strike'a benzeyen yetir strateji oyunu.

**Unreal 2**  
 Merakla beklenen oyunun yeni ekran görüntülereri

**Detonators 21.81**  
 nVidia grafik kartları için en son sürücüler.

**Iron Storm**  
 4X Studio adlı yeni bir firmadan First Person Shooter. 1. Dünya Savaşı 50 yıl sürseydi neler olurdu size?

**Updates**  
 Arcanum v1070  
 DragonRiders v4  
 StarTopia v1.0.1

**Championship Manager 01/02** Eidos  
 İstatistik mi istemiştim? FIFA serisi kadar fanatığı olan CM'nin yeni versiyonun demosu burada!

**Stronghold** Firefly/Take 2  
 Orta çağ şato yapımı oyunu stratejisi olan Stronghold, mükemmel bir strateji. Eğitim görevlerini mutlaka oynayın, yoksa gerçek görevlerde çok zorlanırsınız.

**The Nations** JoWood  
 Settlers benzeri başarılı stratejilerden biri - yıkmakla çok yapmayı seven strateji oyuncuları için

**Yama Dosyalari** **Updates**  
 Arcanum - 1.064'ten 1.070'e ..... Arcanum\Arcanum\_en\_1064\_1070.exe  
 Dragon Riders - Patch 4 ..... Dragonriders\dr\_patch\_p4.exe  
 StarTopia - Patch 1.0.1 ..... StarTopia\StarTopiaPatch1.0.exe

**Demolar** **Demos**  
 Championship Manager 01/02 ..... Championship Manager ACD0102demo.exe  
 Codename Outbreak ..... Codename Outbreak\outbreak\_demo.exe  
 Exploman ..... Exploman\ExplomanDemo.exe  
**Kyodai Mahjongg** ..... KyodaiMahjongg.exe  
**Pontifex** ..... Pontifex\pfdemo.exe  
**Ricochet** ..... Ricochet\Ricochet.exe  
**Stronghold** ..... Stronghold\Setup.exe  
**StarWars Galactic Battlegrounds** ..... SW Galactic Battlegrounds\Setup.exe  
**The Nations** ..... The Nations\TheNationsdemo.exe  
**Lord of the Rings** ..... fellowship\lotrthring\_480.mov  
**Grand Theft Auto 3** ..... GTA3.avi  
**NBA Live 2002** ..... NBA2002.mpg  
**Resident Evil-Gamcube** ..... Biohazard.dmg

**Videolar** **Movies**  
 The Nations ..... The Nations\TheNationsdemo.exe  
 StarWars Galactic Battlegrounds\Setup.exe  
 Lord of the Rings ..... fellowship\lotrthring\_480.mov  
 Grand Theft Auto 3 ..... GTA3.avi  
 NBA Live 2002 ..... NBA2002.mpg  
 Resident Evil-Gamcube ..... Biohazard.dmg

**Programlar** **Shareware**

ACDSee 4.0, Clone CD 3.0.9.1, Gnotella, WinRAR 2.90B4

DirectX 8.0, Detonators 21.81 Sürücüler

**YAMA DOSYALARI**

Arcanum v1070

DragonRiders v4

StarTopia v1.0.1

## hile arşivi

İki ayda bir verdığımız Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkan birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainerlarını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eskii oyunların hileleri programdan çıkarıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada!!!!" diye ağlamayın.

## programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gerekli DirectX'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

## digerleri...

### PROGRAMLAR

ACDSee 4.0, Clone CD 3.0.9.1, Gnotella, WinRAR 2.90B4

DirectX 8.0, Detonators 21.81 Sürücüler

### YAMA DOSYALARI

Arcanum v1070

DragonRiders v4

StarTopia v1.0.1

# FPS Cehennemi

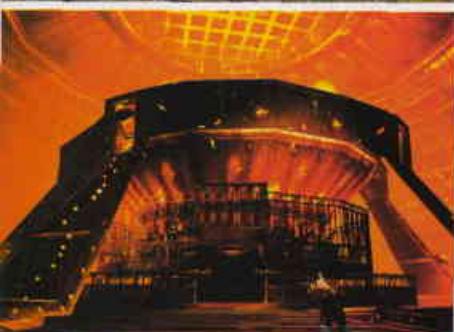
Önümüzdeki aylarda gökacak en baba on FPS'nin nedenleri ve nüfusları... Alt türler ve karşılaştırmalarla gelecekte bilgisayarların raflarında mutlaka aramanız gereken First Person Shooter'ları sizler için şimdiden belirledik... Size kalan ise sadece geldikleri anda hangisini almamıym sorusunu sormadan, zeykinize uygun olanı seçmek ve oynamak olacak. Değişik oyun türleri için de yapacağınız bu yazı dizisinin ilk bölümünü kaçırsanız, oyun dünyasında kendiniz kaybedebilirsiniz.

Uzun zamandır beklediğiniz Duke Nukem Forever, Doom 3, Deus Ex 2 ve Thief 3 gibi oyuların yanı sıra, daha önce hiçbir yerde okumadığınız bomba gibi patlayacak sürpriz First Person Shooter'ları öğrenmek istiyorsanız, alicilarınızı gelecek ay bize ayarlayın...



## STRONGHOLD

Age of Empires'i alın, ve kale kurma kışını sonuna kadar abartın, İşte size Stronghold. Age of Kadar kapsamlı değil belki, ama kuşatma altında olmanın stresini başka hiçbir oyunda bu kadar iyi yaşamamışsınızdır.



## EVIL TWIN

Pandemonium! Pandemonium! Karanlık konusu, çocuklu karakterleri biraz gölgeli bırakıyor, ama hoplamalı zıplamalı oyular arasında son yıllarda gördüğümüz en iyi örnek.



## SIMS: HOT DATE

Korkunuz bu oyun çıktıktan sonra gerçek dünyadaki erkeklerin yüzünde patlayan tokat miktarı artacak. Sims: Hot Date'de kendine eş ayarlamaya kaptırılan insanların gerçekte düşeceği durumlar, oyundan çok daha eğlenceli olacak.

**SON ANDA**

# LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü:

sporhunk@vogel.com.tr

Cümhur Genelsecretary:

soyku@vogel.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu):

sorumlu@vogel.com.tr

Şube Akademisi:

soyku@vogel.com.tr

Yazılı İleri Müdürü:

tugba@vogel.com.tr

Tugba Çırk

yazili@vogel.com.tr

Yazı İşleri:

guler@vogel.com.tr

Birlik Akademisi:

birlik@vogel.com.tr

Katılım Tütbi:

katilim@vogel.com.tr

M. Becker Görgür:

guler@vogel.com.tr

Sosyal Ustası:

sosyal@vogel.com.tr

LEVEL web Sitesi:

vistemoglu@internetlife.com

Selçuk İslamoğlu:

selcuk@vogel.com.tr

Serbest Yazarlar:

berpu@vogel.com.tr

Batu Hergüzel:

zam@vogel.com.tr

Can Koy:

mehmet@vogel.com.tr

Emin Bayr:

esra@vogel.com.tr

Erol Güven:

gunes@vogel.com.tr

Gökhan Külli:

gokhan@vogel.com.tr

Gökhan Çatal:

gokhan@vogel.com.tr

Ömer Bayram:

omur@vogel.com.tr

Gratik Tatarım:

gratik@vogel.com.tr

Dilek İncebağlı:

dilek@vogel.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@vogel.com.tr

Genel Müdür:

Hermann W. Post

Büro Operatör:

Canan Şenaytekin

VÖGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adımla Sahibi:

Aziz Metbaceklik Ltd. Şti.

Tel: (0121) 283-8438

Baskı:

Aziz Metbaceklik Ltd. Şti.

Tel: (0121) 283-8438

Digital:

ERYAY A.Ş.

VÖGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı Zilecikliküy Cad: 23/3

80300 Kocatepe/İSTANBUL

Tel: (0312) 297-1724 Fax:

Faks: (0312) 297-1733

VÖGEL ANKARA Temsilci:

Sema Yılmaz

Tel: (0312) 415-2847

E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü:

Güler Okutan

Pazarlama Bölümü:

Özlem Çakır, Ayten Çel

Vogel-Sang Müdür:

inguturk@vogel.com.tr

Günter Mergül:

keshenem@vogel.com.tr

Röklam Koordinatörü:

Sebnem Karakoç

Röklam Müdür:

aydin@vogel.com.tr

Vogel-Kaynak:

aydin@vogel.com.tr

Özel Projeler Müdürü:

gulcan@vogel.com.tr

Gülcan Boyrazlar:

Ahmet Kara

Röklam: Traktör:

(0121) 297-1713

Röklam Servis Faks:

Ayşe Beştaş

Abone Satış Müdürü:

Ayten Ağaoğlu, Elif Çelik

Abone Servis:

Mehmet Ofl

Digital Arastırma:

Can Çekir

Digital Müdür:

(0121) 238-7343

Abone Servis Faks:

abone@vogel.com.tr

Abone E-Mail:

abone@vogel.com.tr

Önden Koordinatör:

Türkan Tekkes

