

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

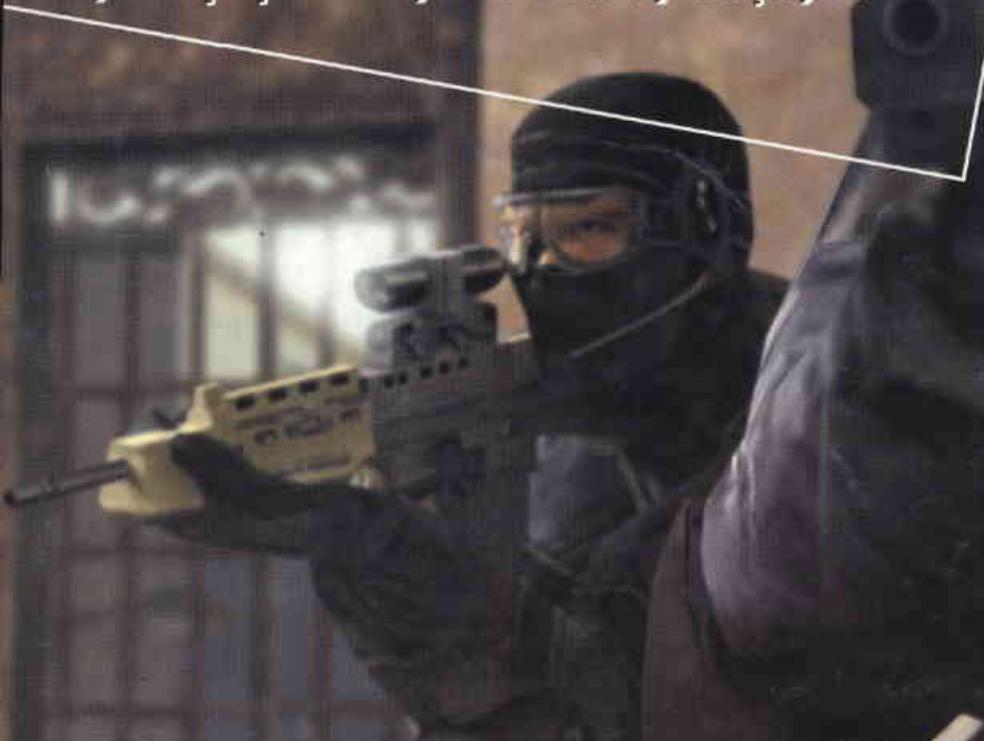
EYLÜL 2002 • www.Level.com.tr • 2002 - 09 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.500.000 TL (KDV DAHİL)

LEVEL CD'de BU AY: DAY OF DEFEAT 3.1 ve BALDUR'S GATE 2: EPIC ENDEAVOURS

Ne Oynadığınızı Bilin

Bilgisayar oyunları nereden nereye geldi?

30 yılın şaşırtıcı öyküsü bu ay başlıyor



Taktik FPS türünün
babası olan Rainbow
Six müthiş bir devam
oyunuyla geri
dönüyor

Tom Clancy's Raven Shield

MANYA FİYATI: 4.99 EURO
RES FİYATI: 5.500.000 TL.



İLK BAKIŞ FAHRENHEIT / SAVAGE / SPLINTER CELL / XIII PC İNCELEME AMERICA'S ARMY / SUDDEN STRIKE 2 / UPLINK
HOTEL TYCOON / THE THING / THE WATCHMAKER / ZOO TYCOON: DINO DIGS PLAYSTATION 2 ONIMUSHYA WARLORDS
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT / SSX TRICKY STRATEJİ USTASI SYBERIA / NEVERWINTER NIGHTS / WARCRAFT 3

editörlerin gizli hayatı

Şark Edebiyatı

Masamın iki yanındaki hoparlörlerden bangır bangır Nine Inch Nails'in Perfect Drug'ı, saat gece 12:00 itibarıyle benim haricimde kimsenin olmadığı boş Level ofisine yayılıyor. Ve ben oturmuş her ay rutin bir şekilde yazdığım bu gizgaha bu ay ne yazsam diye sol elim çenemin altında, boş ekrana bakiyorum. Son bir ay boyunca yaşadıklarımı gözden geçiriyorum. Acaba verilecek güzel bir mesajım var mı sizlere?

Birden, geçtiğimiz ay bizi ziyaret etmeye gelen okuyucuların simaları geldi gözümün önüne. Hepsi de utangaç bir heyecan içindeki tavır ve gözlerinde titreten belirgin bir ışıkla ortak bir paydaya sahipti. Babası ile birlikte gelen Nizam ve annesi ile birlikte gelen Kereş, işte onlar farkında olmadan bizi görmek için geldikleri bu küçük odada büyük bir ders vererek ayrıldılar buradan. Nizam'ın babasının sözleri hala beynimde dört dönüyor. "Nizam'a bir şey söylediğim zaman bazen yapmayıp, ama sizin yazdığınız her şey onun için katıksız bir doğru anlamına geliyor". Ve sonra güllererek ekledi "Sizin sözünüz bizim evde ben den daha çok geçiyor".

Bu güzel olduğu kadar, korkutucu bir gerçek benim için. Üstümüze yüklenen yükü anlayabiliyor musunuz? "Ağzından çıkan her şeyin" doğrularak kabul edilmesi nasıl bir sorumluluk getirir insana? Hele ki bizim gibi gayet sıradan, normal olan, ama kaderin cilvesiyle bir araya gelmiş insanlar için. Evet, itiraf ediyorum: Hiçbirimiz şu dünya üzerinde attığı her adım doğru olan insanlar değiliz. Hepimizin yanlışları, korkuları ve sapıntıları var. Sokağa çıktığımızda ayağımız takılır, düşeriz. Bizim de dizimiz taşa çarptığında kanar. Yanlışlar yapar, bu yanlışlardan inatla ders almamaya devam ederiz. Kısacası: Biz mükemmel değiliz.

Peki neydi Level'ı bu kadar sevdiiren insanlara? İşte bu soruyu yıllardır kendime sorar dururdum, anlamsız bir zamanda Berker veriverdi cevabı. "Hepimiz, hasbel-kader insanlara söyleyebilecek bir şeyleri olan insanlarız. Ve onlar da bunun farkında". İşte Level'ı standart bir "oku ve dolaba kaldır" dergisi olmaktan çıkarın da bu.

Bu arada, işte size ayın mesajı: Sevginizi içinde saklamayın. Sakın! Sevgi, açığa vurulduğunda değer kazanır. Doğru anı bekleyerek, hesaplar yaparak, kendinizi iyiyerek kaybettiniz her an ömrünüzden gidiyor. Bunu bilin ve hemen gidip sevdığınız ama göstermeye korktuğunuz insanlara bunu açık açık söyleyin. Anneniz, babanız, sevdığınız kız olsun, hiç fark etmez. Tepkilerini görünce, bana hak vereceksiniz.

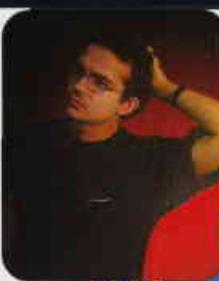
Bu aydan itibaren Almanya'da satışa çıkıyoruz. Bizimle yeni tanışan bütün gurbetçilerimize selam olsun Türkiye'den!

Not: Doğum günün kutlu olsun Sosislerin Efendisi. Geç oldu ama, sözlü tuttum. Ne yapalım, ben mükemmel değilim :)

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

- 1) Yazlarını vermekte geç kaldım. Sinan'a hemen geçerli bir bahane bulman lazım...
- 2) Koca bir yaz da böyle geldi geçti, en ilginç anın neydi?
- 3) Derginin yerini değiştirene yatkın olsa nereye taşındıktır ve neden?

Batu



- 1) Bu yaşma kadar hiç geç kalmış bulunmadım, ama kalırsam da, humm, sanırım bilgisayarım patladı derim. Ki patlaklılığı var!
- 2) Ooo çok anım var. Mesela yazı yazdım. Sonra bir de yazı yazdım. Ha bir de şey var, yazı yazdım.
- 3) Evimin hemen karşısına taşındım. Hem Ataşehir çok merkezi bir yer. Ehem, değil mi yoksa?

Tuğbek



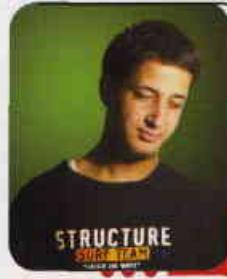
- 1) Ofise giderken bir Whooper alırım, bütün sevimliliğini takip ilginc konulardan, filmlerden, oyunculardan falan muhabbet ederim. Kaynar gider
- 2) Yıllar sonra denize girmekti sanırım, Ne zamandır bir damacanadan daha fazla suyla direkt temasım olmuştu. Üstelik böyle dalga daire bir şey var sara çarpıyor çok komik oluyor falan. Baya ilginç bişeymiş.
- 3) Benim evin üst katı olabilir. Ama yok o olmaz derseniz Cihangir'de Doğan Apartmanı. Hayallerimin mekanı.

Burak



- 1) Yok ya söylemem. Eğer burada söylesem bahanelerimden birisi eksilecek demektir. Yok öyle yaşıma Sinan efendi. Soru ayaklarına bizi faka bastıramazsınız
- 2) Ölü Deniz'de 1,5 metrelük bir balık gören arkadaşımın can hırası kaçışı ve arkadaşının körüğü kim alacak diye tırmamız. Ben almadım tabii. Banane mazallah bi kaparsa kopanın yerine köpüküm takacağız.
- 3) Levent'e taşındık ve bende yürüyerek gidip gelirdim. Yol parasından belim bükülü valla. Aslında en güzel Takım. Herşeye yakın olurdu, güzel olurdu.

Can



- 1) Aklımdan geçenler: Bilgisayarım bozuldu, elektrik faturası ödemediği için evde elektrik yoktu, elimi çattıttım. Ağzından çıkan: "Şey, Sinan geç vəriyom yazıları, ha benim gitmem lazımlı."
- 2) Hayatında ilk defa ISS Pro Evolution Soccer oynayan bir arkadaşımin Fırat'ı 1-0 yemesine tanık oldum ya yeter bana.
- 3) Ne bu, herkes apartmanın yanını istiyor. Ya herkes de bu kadar üşenmiş olmasın kardeşim. Moda'da manzaralı bir daire güzel olurdu. Bizim evin yakın olmasına ilgisi yok ya, olay manzarada.

Berker

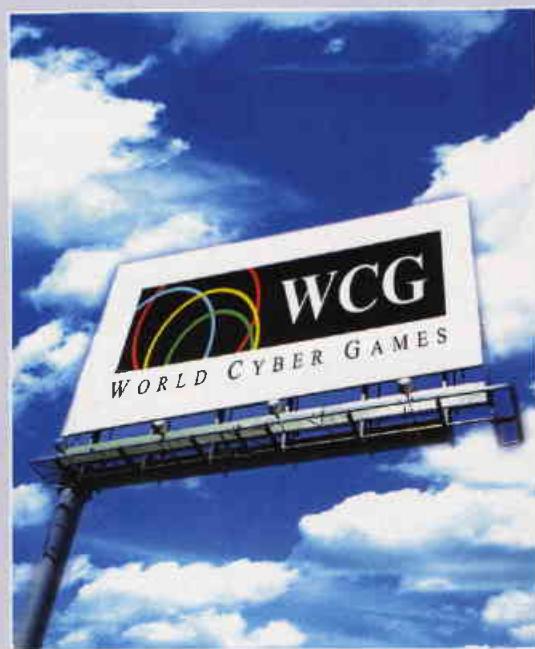


- 1) Sinan beni bilir, ben de Sinan'ı bilirim. Daha geç yazı vermekten kapişmışlığımız yoktur. Kaldı ki adam bazen son dakika işlerini de bana yığar.
- 2) Ne? Yaz geçti mi? E ama ben daha bir defa olsun motora binemedim! Uhüüüüaaaaaaa! Hüleeeeeaaaa!
- 3) Güney kutbuna Penguin ve fok balığı besler, buzun altında UFO ararız. Ayrıca insan yüzü görmek zorunda da kalmadız. Trafik olmadan kar motosikleti kullanabilmek de cabası!

worldcybergamesTÜRKİYE

Geri Sayım Başladı!!!

Ülkemizde bugüne dek düzenlenen en büyük turnuvanın başlamasına çok az bir süre kaldı. Dünyanın en büyük oyun turnuvası organizasyonu olan World Cyber Games'in Türkiye finaleri 11 Eylül'de başlıyor. Geçtiğimiz ay yapılan Ankara, Antalya ve İzmir elemeleri sonucu turnuva finalerine katılacak olan yarımcıların yarısı belli oldu. Finalerde yarışacak diğer oyuncular ise 3-8 Eylül arasında yapılacak olan (siz bu yazıyı okurken muhtemelen başla-



mış olmalı) İstanbul elemeleri sonucu belli olacak. Hem İstanbul elemeleri hem de Türkiye finalerinin yapılacağı yer, İstanbul'un en gözde mekanlarından Park Orman. Turnuvanın organizasyonu Level, Samsung ortaklığıyla gerçekleştiriliyor. Yani turnuva finalerinde Level editörleri ile buluşma şansınız da olacak.

Samsung'un ana sponsorluğu ile gerçekleştirilen organizasyonda birinci olan takım ve oyuncular Kasım ayında Kore'de düzenlenecek World Cyber Games'de ülkemizi temsil edecek. Oyuncuların tüm masrafları Samsung tarafından karşılanacak. Bu büyük turnuva için Donanım Sponsoru Escort Bilgisayar tam 45 bilgisayarlık bir bilgisayar ormanı hazırlıyor. Turnuvanın altyapı sponsoru ise Armada. Ayrıca çekimsel maçların yaşanacağı bu ortamda seyirciler de kurulacak iki dev ekranдан maçları naklen izleyebilecekler. Dereceye giren takımları Samsung, Level ve Microsoft'tan çok özel hediyeler bekliyor.

Finaler 11 Eylül'de Counter-Strike elemeleri ile başlayacak. Lig usulü ve daha sonra çift eleme sistemiyle oynanacak olan Counter-Strike elemeleri dört gün sürecek ve en iyi takım 14 Eylül'de ortaya çıkacak. 15 Eylül tarihinde ise Age of Empires, Fifa 2002 ve Quake 3 finalerleri oynanacak. Birincilerin ödül alacağı seremoni de yine bugünün sonunda yapılacak.

Katılım veya izlemek için hiç bir ücret alınmayan bu muhteşem organizasyona hepiniizi bekliyoruz. Gerçi katılım için artık geç. Ama maçları izlemek ve o havayı hissetmek bile pek çoğunuz için eşsiz bir deneyim olacaktır. 15 Eylül akşamı Türkiye'nin en iyi oyuncularını hep birlikte alkışlayacağınız. ☺

game special weekend 3 !!!

LEVEL-BEST TV

Daha önce Best TV ekranlarından seyyrettiğiniz Games Special Weekend'in üçüncüüsü geliyor! Yine dergimiz ve Best TV'nin ortaklaşa olarak yapacağı program 14-15 Eylül tarihlerinde yayınlanacak. Sabahın akşamı kadar canlı olarak yayınlanan programın tekrarını ise gece 12'den sonra yine Best TV'de seyredebileceksiniz. Programı editörlerimizden Burak Akmenek ve Best TV'nin Genel Yayın Yönetmeni Yardımcısı

Bora Oyaci sunacak. Daha önceki programlardan çok farklı ve daha tempolu geçecek olan program bu defa bir çok sürpriz içerecek. Eğer bu haber yazarken planladıklarımızın yansımı gerçekleştirebilsek, öncekilerinden çok daha iyi bir program izleyeceksiniz. Son oyunların tanımları, ipuçları ve gelecek oyunlarla ilgili haberler gibi aynılıklar ise programdaki diğer detaylar. Bekleyin, geliyoruz, hedefi tam 12'den vuracağız. ☺



iki aydır haber sayfasının ücra köşelerinde adı

geçen kınan neyin nesi olduğunu merak ediyorsunuz. Ekonomimize daha bir batacak mı? Üçüncü Dünya Savaşı mı olacak? Yoksa daha da kötüsü, Level mi kapanacak? Ne mutlu ki, burlardan hiçbir değil. Kriz iyi bir seyirin habercisi, bundan tam bir yıl önce "başlıyor" dediğimiz Türkiye'deki oyun yapımlı piyasasının canlandığının ilk habercisi. Peki tam olarak nedir bu Kriz? Tüm dünyadaki trend online oyunlara doğru yönelmişken, bizim de geri kalmamamız gereken bir noktadan piyasaya girmemizi sağlayacak bir temel taşı olacağını umut ediyoruz Kriz'in. Evet, online bir oyun, ama devasa online bir oyun değil. Akşam okulumuzdan veya işinden evinize döndüğünüzde 15 dakikalığında da olsa giriş oynayabileceğiniz ve stres atabileceğiniz son derece komik, 5 dakikada öğrenilen ama ustalaşmak için aylarınızı harcayacağınız bir oyun olacak. Oynamış olarak Ama ga günlerinin tartışmasız en eğlenceli oyunlarından olan Nuclear War ile Worms'un karışımı bir strateji oyunu olacak. En basit halide, dört rakibinize karşı kullanabileceğiniz yüzé yakın farklı silah içinden uygununun seçip, rakibinize salaksınız. Rakibiniz de sizin neyle saldıracağını seçip uygun defansı seçmeye çalışacak. Ama bu silah ve defansları o kadar çeşitli olacak ve her çatışma sonunda o kadar komik enstantaneler yaşayacaksınız ki, gülmekten gözleriniz yarın ugrayacak. Tabii basit oynanıma rağmen dene bir stratejik oğeye de sahip olacak oyun.

Kriz'i yapmakta olan firma, bu ay:

ilk isminin açıklanmasını rica etti

bizden, ama emrin olun: Türk

ye de bu tür bir oyunu yapabilecek

en tecrübeli insanlar tarafından

yapılıyor. 2003'un ilk aylarında

piyasaya çıkacak olan Kriz hakkındaki detaylı bilgiler önemizdeki iki ay içinde, ilk önce ve sadece

Level'da okuyacaksınız. Meraklan-

maya başlasanız iyi olur. ☺

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

■ ALIENS VS. PREDATOR 3

Fox Interactive'den Paul Pawlicki, gerilim ağırlıklı FPS oyunu Aliens vs. Predator'ın yeni versiyonu için çalışmalarla başladıklarını duyurdu. Oyun hakkında şimdilik herhangi bir bilgi verilmiyor.

■ SPORTS INTERACTIVE...

Sports Interactive, İngiliz üçüncü lig takımlarından Southend United ile bir anlaşma imzalayarak genç futbolcuların Southend United'ın tesislerinden yaralanmasını sağladı. 19 yaşın altında yaklaşık 130 küçük oyuncu tesislerden yararlanacak ve Southend'in alt yapısı için yetişeceler. Sponsorluğunu klubün üstlendiği bu etkinlikte tesisin adı da 'Southend

United Championship Manager Centre of Excellence' olarak değişecek. Böylelikle firma, sanal dünyadan sonra gerçek hayatı da futbola bir katkıda bulunmuş oldu.

■ MATRIX ONLINE

Son yılların en iyi bilim-kurgu filmlerinden biri olarak sayılan Matrix'in oyunu yapılıyor. İlginç olan şey, Matrix, online bir oyun olacak. Yaptırmalar oyundaki en vuruğu noktanın kavgalar olduğunu belirtiyor. Oyunda ayrıca Monolith'in LithTech motoru kullanılacak. Matrix Online'in çıkış tarihiye şu anda kesinlik kazanmış değil. Ve bu oyun Shiny'nin sallantıda Matrix oyunu ile alakasız olacak.

■ KOHAN II

TimeGate Studios, Kohan: Immortal Sovereigns'in devamını yapıyor. Kohan II, ek paket Ahriaman's Gift'den sonra serinin üçüncü oyunu olacak, ancak tabii ki Kohan II bir ek paket değil, başlı başına bir oyun. Kohan II'nin ilk oyundan en önemli farkıysa, oyuncunun 3D olarak tasarılanması. Buna rağmen, oyun, ekranда bir anda 100 birim olduğu zaman böyle yavaşlama olmadan oynanabilecek. Oyunda beş campaign ve yedi multiplayer harita bulunacak. Ve ilk oyunda olmayan birçok yeni birim Kohan II'de bulunacak.



→ Ballistics'in yapımcısı Grin, şu sıralarda Mad Max tarzında yeni bir araç-savaş oyunu yapıyor. Bandits'de fantastik araçları kulanarak ağır silahlara rakiplerinize savaşacaksınız. Oyunda yedi farklı savaş aracı bulunacak ve bu araçları geliştirebilirsiniz. Oyunda PowerSlide'da olduğu gibi rakiplerinize yarışmayacaksınız. Sadece, arena gibi ortamlarda dolaşarak rakiplerinizi vurmaya çalışacaksınız. Oyun tam anlamıyla bir FPS gibi hazırlanıyor. Hatta bir crosshair'ınız bile var. Aracınızı mouse'la da kontrol edebilirsiniz. Bandits'de, Ballistics motorunun geliştirilmiş bir versiyonu kullanılacak, T&L ve pixel vertex shading gibi teknolojilere de destek veriliyor. Bunu yanısıra oyundaki zeminler deform olabilecek. Yani zeminler dördbeleleren etkilenip paralanabilecek. Bandits, multiplayer olarak da



oynanabilecek. Oyunu GameSpy Arcade'den sekiz kişiye kadar oynayabileceksiniz. Bandits bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak. ☺



→ Soğuk Savaş zamanında geçen yeni bir aksiyon oyunu geliyor. Mindware Studios'un geliştirdiği Cold War, adventure materyalleri de içeren ilginç bir aksiyon oyunu. İlk olarak, Mindware Studios, oyunu tasarlarken Thief ve Metal Gear Solid'den esinlendiğini belirtmekte çekinmiyor. Buna rağmen, bu iki oyun çok başarılı bir şekilde birleştirilmiş ve sonucunda farklı bir oyun ortaya çıktı. Oyunun Thief'e ve Metal Gear Solid'e benzemesi, oyunu oynamak çok sessiz ve dikkatli davranışınızı gerektirecek. Mesela kalede bekleyen bir askeri alarmlar calmadan alt etmeniz gerekiyor.

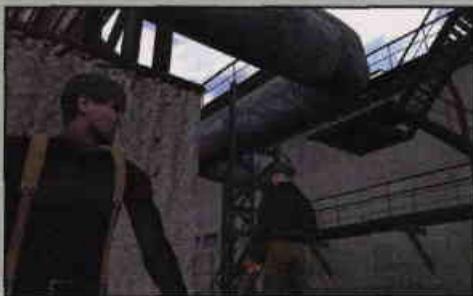
Oyunda kontrol edeceğiniz kahramanın adı Chaser Jones. Chaser Jones aslında bir kafa avcısı ve savaş casusu. Oyun, Chaser Jones'un Sovyet birlliğinin kalbine girmesileyi başlıyor. Oyundaki asıl tema 'gizlilik'. Cold War'da aynı Thief'te olduğu gibi gölgelere saklanabileceksiniz. Mindware, oyunda Djinni adını verdiği yeni bir grafik motoru kullanıyor. Djinni grafik motoru düşük sistemlerde bile yüksek bir FPS sağlıyor. Cold War ile ilgili elimizde bulunan en ilginç bilgiye, oyunun Linux ve Mac versiyonlarının da yolda olduğu. Mindware, oyunun ilk oynanabilir versiyonunu ECTS fuarına yetiştirmeye çalışıyor. ☺



JUST FLIGHT

→ Uçuş simülasyonları her zaman çok ağır ve sıkıcı olmuştur. Simülasyon oyunlarında 105 tuşlu Q klavyenizin 132 tuşunu kullanmak zorundasınız. Oysa ki bu karmaşadan uzak, sessiz, sakin ve de doğaüstü bir uçak oyunu oynayabilirsiniz. Mesela Just Flight'in şu sıralar geliştirmekte olduğu Xtreme Air Racing gibi... Yapımcı Just Flight, Xtreme Air Racing'i NASCAR yarışları

nın uçakla oynanan versiyonu olarak tanımlıyor. Oyunda 50-200 feet'te uçak ve gerçek uçakları kullanarak vadiler arasında turlayacaksınız. Bunun yanında oyunda hızınızı artıran power-up'lar da bulunacak. Bu power-up'ları kullanarak çok daha mesut olabileceksiniz. (himm): Xtreme Air Racing'de 20'den fazla uçak bulunacak ve bu uçakların her birinde aynı bir kokpit kamerası olacak. Oyunda İsviçre dağlarından İngiltere sahilere kadar çok farklı ortamlarda yarışacaksınız. Xtreme Air Racing'de single player'in yanında sezon gibi mod'lari da bulunacak. Just Flight, yapay zeka çok fazla ağırlık verdiklerini belirtiyor. Öyle ki, rakiplerinize kafa kafaya yanşırın çok dikkatli olmanız gerekecek. Zira size zarar vermek için her şeyi yapacaklar. Aynca oyun aynı bir sistem gerektirmeyerek. Xtreme Air Racing, Pentium 300 işlemci ve TNT2 ile rahat bir şekilde çalışabilecek. Eğer eski bir Voodoo 2 kartınız varsa, onun katmasına vurup 'Sen ne birim kartım ben?' demeyin. Çünkü Xtreme Air Racing Voodoo 2 de destekliyor. ☺



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

CASINO EMPIRE'IN RESMİ WEB SİTESİ

Sierra'nın yeni oyunu Casino Empire'in resmi Web sitesi açıldı. Sitede oyundan screenshot'lar, en son haberler ve ziyaretçilerin haberleşebileceği bir forum bulunuyor. Oyunda kendi Casino'nuza kurup para kazanmaya çalışacaksınız. Siteye casinoempire.siera.com/casino.htm adresinden ulaşabilirsiniz.

BATTLECRUISER GENERATIONS

3000AD firması tarafından yapılan Battlecruiser'in devamı geliyor. Oyunun yeni versiyonunda yeni silahlar ve seçenekleriniz yeni sınıflar olacak. Aynı zamanda oyunun grafikleri de geliştiriliyor. Özellikle yansımalar çok gerçekçi olacak.

PURGE

Freeform Interactive, RPG-FPS karışımı yeni oyunu Purge için beta testini açtı. Oyun için en az P3 500 işlemci ihtiyacınız var. Ayrıca beta testi yalnızca 3000 kişiye verilecek, 80 MB'lık beta testini indirmek için www.purgeonline.net/betatest.asp adresini ziyaret edebilirsiniz.

HEROES OF M & M IV'E EK PAKET

Heroes of Might and Magic IV'e ek paket geliyor. Ek paketin ismi The Gathering Storm. Birkaç ay içinde piyasada olacak The Gathering Storm'da; 20 yeni harita, 6 campaign, 4 yeni tırk, 18 item, yeni campaign editörü özellikleri, kahramanlar ve farklı bir müzik bulunuyor. Ayrıca oyunun multiplayer mod'u için de

farklı özellikler geliyor. Oyunu bitirebildiniz mi bilmiyorum, ama Heroes'a doymuyor olmaz.

RALLİ HEYECANI BAŞLIYOR!

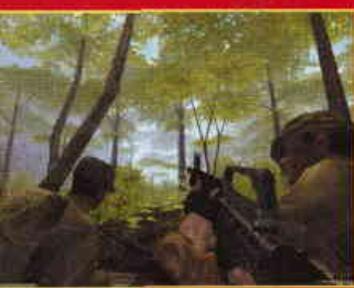
Nasıl olacak, arabayı nereden bulacağınız, pist var mı diye düşünmeyin. Hepsi sizin için hazırlandı. Intel, bizim katkımızla, ilk olarak CeBIT Bilişim Eurasia'da, ardından İstanbul Carrefour Ümraniye, Ankara Bilkent ve İzmir Balçova Kipa Alışveriş Merkezi'nde ödüllü bir Colin McRae Ralliyi 2.0 turnuvası düzenliyor.

Aslına bakarsanız bunun gerçek ralliden pek bir farkı olmayacağı. Gerçek bir arabanın içinde oturarak, gerçek direksiyon ve pedallar kullanılarak yapılacak

vietcong

TAKE-TWO

→ Hidden & Dangerous'un yapımı Take-Two Interactive Software, şu sırular Hidden & Dangerous 2'nin dışında yeni bir oyunun yapımlıa uğraşıyor. Vietcong, Vietnam Savaşı'ni konu alan bir FPS oyunu, ilk olarak, oyunun saf bir FPS olmayacağı kesin. Oyununda, aksiyon, strateji ve taktik materyalleri bir arada bulunacak. Dolayısıyla, oyunda sadece karşısına çıkanı vurmayaçaksınız. Düşmana saldı-



rken farklı yollar izleyebileceğiniz ve bir anda ortaya çıkıp sağa sola ateş etmek işinizi zorlaştıracak. Oyunda bulunacağınız ortamlara karmaşık ormanlardan karanlık tünelere kadar değişecektir. Ve bu ortamların birkaç gerçek Vietnam Savaşı'ndan birebir olarak alınıyor. Vietcong'da ayrıca yine savaştan birebir olarak alınan sahneler de bulunacak. Bu da sa-

vaş atmosferini sonuna kadar hissetmenizi sağlayacak. Oyun aynı zamanda bir film havasında ilerleyecek. Yani siz heyecanlandıracak ve aniden yerinize firmanız nedan olacak birçok sahneye karşılaşacağınız. Take-Two Interactive, bu sahnelerin birçoğunun tahmin edilemeyeceğini belliyor. Oyunda U.S. Special Forces veya Vietcong takımlarından istedığınız birini seçerek savaşa katılabileceksiniz. Takımlarınız beşer kişiden oluşacak. Ve Commandos'da olduğu gibi her adaminın farklı bir yeteneği olacak (mühendis ve benzerleri). Takım arkadaşlarınız komutalar verebileceksiniz. Bunun yanında yapay zeka da oldukça gelişmiş olacak. Verdığınız komutları takım arkadaşlarınızın yerine getirecek ve savaş sırasında kendilerini koruyabilecekler. Oyun sırasında yaşanan olaylar, korku, panik ve moral gibi tepkilerle askerlerinizi yansıtacak. Ayrıca düşmanlarınızın elinizdeki silaha göre hareket edecekler. Yani elinizde bir el bombası varsa kaçacaklar. Oyun boyunca M16, el bombası ve sniper rifle gibi 25'ten fazla silah kullanabileceksiniz. Bu silahların yanında, Vietcong'da sabit makineler de bulunacak. Oyunda 20'den fazla dramatik görev bulunacak ve her görev bir öykü doğrultusunda ilerleyecek. Son olarak, oyunun grafikleri de oldukça iddialı hazırlanıyor. Patlama efekti, karakter animasyonları ve yaralanmalar, grafiklerin çarpıcı yanları arasında sayılabilir. Vietcong aynı zamanda multiplayer oyulara da destek verecek. Tüm bunlar içince bu yılın sonlarına kadar beklemeniz gerekecek.

MOTORLARI ÇALIŞTIRIN
HEDİYELERİ KAZANIN

Intel® Pentium® 4™ Rallisi Başlıyor

FINISH

RALLY YER VE SAATLERİ

intel

activision'ın konferansından notlar...

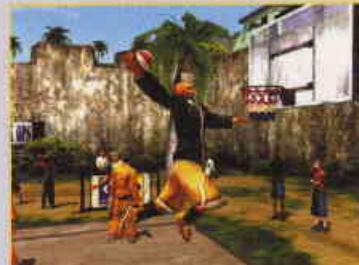
ACTIVISION

→ Activision, yıllık aktivite konferansını geçtiğimiz ay Dublin'de gerçekleştirdi. Konferansın asıl konusu, Activision'ın yakın bir gelecekte çıkarmayı planladığı oyunlardır. Firma, Dublin'deki konferansta birçok beklenen oyunun duyurusunu ve ilk sunumunu yaptı. Blade 2, X-Men: Next Dimension, True Crime: Streets of LA, X-Men: Wolverine's Revenge, Rally Fusion, Medieval: Total War, Tenchu 3: Wrath of Heaven, Star Trek: Starfleet Command III, Star Trek: Elite Force II, duyurusu ve sunumu yapılan oyunlar arasında.

Konferansta, Activision'in şu anki başkanı Scott Dotkins birkaç açıklamada da bulundu. Scott Dotkins, asıl yapmak istedikleri şeyin, kendi geçmişlerini, kalitesi ve yaratıcılığıyla beraber geri getirmek olduğunu belirtti. Dotkins aynı zamanda oyuncuların sevdikleri oyunlardan sorumlu oldukları da savunuyor. Konferanstanın bir diğer ilginç nota, firmanın bundan sonra Star Wars oyunlarına daha fazla ağırlık vereceğiydı.

Konferansta; Tony Hawk's Pro Skater 4 ve arcade efsanesi Street Hoops gibi oyunların da duyuruları yapıldı. Tony

Hawk's Pro Skater 4'te daha farklı hareketler ve çok daha fazla aksiyon yapabileceğiniz yeni parkurlar bulunacak. Street Hoops'un yeni versiyonu ise tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Ancak oyunun oynamalarından丝毫inden hiçbir şey kaybetmediğinin de altı çiziliyor. Firmanın planları arasında listedeki birçok oyunun Xbox ve GameCube versyonlarını yapmak da var. ☺



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

yarış, Intel Pentium 4'ün üstün grafik performansı ve ses özellikleri ile katılımcılara tam bir ralli keyfi yaşatacak. Üstelik bu zevk bir de turnuvanın birincisi olmak ve sonucunda da Intel Pentium 4 işlemeli bir bilgisayar sahibi olmak da katılımcı durumda da eğlenceli bir hal alıyor.

Intel Pentium 4 Rallisi heyecanına, turnuva tarihlerinde 11.00 - 18.00 arasında yarışma mekanında olan herkes sırayla katılabilecek. Bu müthiş heyecan, 12-15 Eylül'de İstanbul Carrefour Ümraniye'de, 19-22 Eylül'de Ankara Bilkent Üniversitesi Migros'ta ve son olarak da 26-29 Eylül'de İzmir Balçova Kipa Alışveriş

Merkezi'nde düzenlenen Intel Pentium 4 Roadshow'da yaşanacak. İlk tanıtma ise 3-8 Eylül tarihlerinde CEBIT Bilişim Eurasia'da Fiat Palio ile yapılacak.

Istanbul, Ankara ve İzmir turnuvalarının birincileri birer Intel Pentium 4 işlemeli Vestel bilgisayar kazanacak. Bu arada kazanılacak ödüller bu kadarla da kalmayacak. Power FM, yaptığı anonslarla duyacağı şampiyona boyunca katılımcılara MP3 Player ve CD Player hediye edecek.

Detaylı bilgiyi almak için www.level.com.tr'daki Intel CMR2 Turnuvası Banner'ına tıklayabilirsiniz.

HOTSHOTS



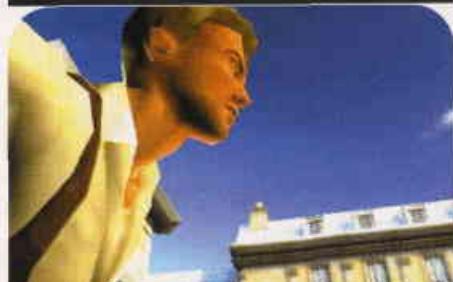
DOOM III: Doom III'ün yeni bir screenshot daha... Oyun, grafiklerin dışında da oldukça detaylı hazırlanıyor. Mesela bu yaratık sizin havaya kaldırıp salayacak ve vurulduğunuz zaman hedefiniz sarsılacak.



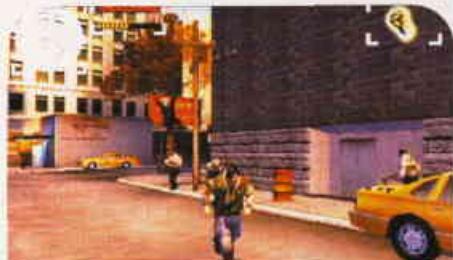
GTA3: VICE CITY: Grand Theft Auto'nun ek paketi Vice City... Vice City'de motosiklet ve tır kullanabileceksiniz.



HITMAN 2: Hitman 2'de sessizlik eskitisinden çok daha önemli bir yer tutuyor. Bunun yanı sıra artık düşmanlarınızı daha farklı şekillerde öldürülebilirsiniz.



BROKEN SWORD 3: Monkey Island'la birlikte en iyi çizgi-adventure oyunu olarak sayılan Broken Sword, üçüncü versiyonuyla geri dönüyor. Broken Sword 3, ilk iki oyundan aksine 3D olarak tasarlanıyor. Oyun hakkında şimdilik daha fazla bilgi verilmiyor.



FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND: Hitman'ın yapımcısı IO Interactive'den ilginç bir oyun geliyor. Oyun Third-person ve action-adventure olarak hazırlanıyor. Freedom'da bir grubu kontrol edeceksiniz. Şehirde, çevredeki insanlara zarar vermemeyle çalışarak verilen görevleri tamamlaymaya çalışacaksınız.

curse:theeyeofisis

ASYLUM ENTERTAINMENT

Son zamanlarda çok fazla gerilim-aksiyon oyun haberı aldık. Curse: The Eye of Isis de bu oyunlardan biri. Curse, Mısır'da bulunan The Eye of Isis adındaki paha biçilemez bir heykelin bir hırsız tarafından çalınmasıyla başlıyor. Bu olay, lanetin yeniden ortaya çıkmasına sebep oluyor. Oyundaki amacınızsa bu heykel geri getirmek. Dediğim gibi, Curse: The Eye of Isis 19. yy'da geçen gerilim ağırlıklı bir aksiyon-adventure oyunu. Fakat oyunun asıl can alıcı kısmı aksiyon değil. Oyunda çok fazla bulmaca bulunacak ve bu bulmacalar oldukça zor olacak. Aksiyonun kesildiği yerde oyunun adventure kısmı ortaya çıkacak, Curse, Londra'dan Mısır'a kadar çok farklı ortamlardan oluşuyor. Oyunun mimarisinin ve grafikleri oldukça detaylı hazırlanıyor. Özellikle mermer gibi zeminler yansımaları ve gölgelik efektleri çok gerçekçi olacak. Oyunda ayrıca, oyun motoruyla yapılan ara sahneler de bulunacak. Curse'da kullanılan kamera sistemi ise Third Person, ancak oyunda çevreye bakmak istediğinizde veya silahları kullanırken First Person kamerasına geçiş yapabileceksiniz. Third Person modundaki kameranın sinematik olduğunu da belirtmeliyim. Yani çekimler, kendinizi oyunun içinde hissetmenizi sağlayacak. Zaten Asylum Entertainment'in de oyunu tasarlarken en çok dik-



kat ettiği şey de bu: Etkileyici atmosfer. The Eye of Isis'da kullanacağınız silahlar klasik tabancadan flame thrower'a kadar değişebilir. Oyunun şiddet seviyesi epey yukarılarda olacak. Oyun boyunca ruhlar ve mumalar gibi birçok farklı düşmanla karşılaşacaksınız. Curse: The Eye of Isis, bu ayın sonlarına doğru piyasada olacak. ☺

beachlife

EIDOS INTERACTIVE

→ Eğer bu sene tatil gidemediyseniz, ki ben gideyayorum, Beach Life sayesinde gitmiş kadar oiacaksınız. Beach Life, The Sims ve Theme Park tarzında bir oyun. Beach Life'in en ilginç yanısıra oyunda sahil yaşamının konu alınmış olması. Yani Theme Park'ta nasıl bir park kurup para kazanmaya çalışıyorsanız, Beach Life'ta da bir tatil merkezi kuracaksınız. Tabii bu merkezin her şeyiyle kendiniz ilgileneceksiniz. Hoteller, barlar, plajlar, sahil aktiviteleri, sporları... Kurabileceğiniz birimler ve gerçekleştirebileceğiniz aktiviteler gerçekten çok fazla. Oyundaki asıl amacınızsa tatil merkezinize gelen tatilcileri eğlendirip, onların para harcamasını sağlayıp para kazanmak olacak. Zira tatilcileriniz mutlu oldukları zaman kurduğunuz bar'lardan içki alıp içmeye başlayacaklar. Bu da size para kazandıracak. Oyunda yiyecek ve benzeri şeyler de satabileceksiniz. Ve kurduğunuz bu alışveriş merkezlerini daha ucuz yaparsanız, daha fazla tatilciyi kendinize çekebileceksiniz. Yiyeceklerin ve içeceklerin fiyatı pahalı olduğu zaman tatilciler alışveriş için sizin sizin kurduğunuz merkezleri tercih etmeyecekler. Bu da onların mutsuz olmasına sebep olacak. Tatilcilerin yapabilecekleri şeyler ise tam anlamıyla sınırlı.



XII

Komplot teorisi...

Öncelikle oyunun adıyla ilgili herhangi bir şüpheye mahal vermeyelim, bu oyunun adı "XII", yani Romen rakamlarıyla "13". Niye "13" derseniz, oyunun başında geçmişin hakkında hatırlayacağınız tek şey bu da ondan. Ona da pek hatırlamak denemez tabii. Çünkü uyanıp kendinizi bir sahilde bulduğunuzda kafanızın bir dergi editörünün cebi kadar boş olduğunu farkediyorsunuz, üzerinde bulunan tek hatırlatıcı ise omzunuzdaki "13" dövmesi. Biliyorum, boş bir kafaya olmadık bir yerde olaya giren oyuncular daha önce de yapıldı, ama şurası da bir gerçek ki bir hikayeyi anlatmanın en iyi yollarından biridir bu.

"13" aslında bir Fransız çizgi romanı, ve konuya biraz ilgili olanlar en yetenekli çizgilerden bazlarının Fransa'da yaşadığını, bu ülkede çizgi roman sektörünün hayli gelişmiş olduğunu da bilirler. Moebius gibi adamları tanımadan çizgi roman okuru olunabilir mi? Sanmıyorum. İşte bu oyuna konusunu veren "13" aslında hayli ilgi çeken bir Fransız çizgi romanı ve yakın çağ tarihinin en bilinen komplot teorilerinden birini ele alıyor. ABD başkanlarından ünlü Kennedy'yi aslında kim öldürdü? Çizgi romanın senaryosunu hazırlayan Jean Van Hamme olayların arasında mafya, siyasetçi, uluslararası şirketler ve gizli servislerin katkısıyla çalışın bir şebekein olduğu görüşünde, yani bir tür "derin devlet" sendromu yaşanıyor denebilir. Pe-

ki ya "13" ne ola ki? Eh, birileri gizli bir örgüt kurar da, başkalarının eli armut mu toplar? "13" aslında bu "derin" konuyu çözmek için çarpışan illegal bir örgütün adı. Her ne kadar illegal olsalar da, hayli sağlam bağlantılarının bulunduğu bir gerçek, aksi takdirde böyle "derin" meseleler uzun zaman uğraşacak kadar ayakta kalamazlardı, değil mi?

Ama her zaman olduğu gibi bu tür oyunlarda hep yüzeyde görülen fazlası vardır. Ve sıradan vatandaşlar çoğu zaman olup bittenden haberdar değilken, boğazında kadar bu çatışmaların içine batmış elemanlar bile herşeyi bilemezler. Zaten sizin kendinizi kafanızda bir şışıkle bulmanızın arkasında yatan ana sebep bu, ihanet. Acaba öyle mi? İhanete mi uğradınız? "13" göründüğü gibi değil mi? Yoksa tüm bu komplot teorilerinin ardında tamamen farklı gerçekler mi var? Hem "gerçek" dediğin nedir ki? Siz kimsiniz? Neler oluyor?

Flashback

İşte "13" sizin bu soruların ve kovaladıkça kaçan cevapların içine çekmeyi planlayan bir FPS. Yapımı firma Ubi Soft, yani oyun döneminin eski ve bildik isimlerinden biri. Ancak çoğu FPS'nin aksine "13" sadece aksiyon agırlıklı yapılmıyor, çünkü ortada gerçekten detaylı ve sağlam bir senaryo mevcut, bunun oyuncuya erkekçi bir biçimde anlatılması gerekiyor. Bunun için yapımcılar bol aksiyon- dan ziyade, Thief serilerindeki benzer bir yaklaşımı tercih ediyorlar. Her ne kadar geçmişini pek hatırlaması da, canlandıracağınız karakter gerçekte iyi eğitimli bir ajan ve hafızası olmasa bile edindiği çoğu yetenek yerli yerinde duruyor. Mesela "altinci hissiniz" sayesinde duvarın arkasında gezinen ya da köşeyi dönmek üzere olan bir düşmanı sezmeniz çok kolay. Bu altinci his meselesi oyunda hayli önemli yer tutuyor, çoğu zaman yüzü-



ze dövüşte işinizi bitirecek denli güçlü düşmanları bu sayede farkedip haklarından gelebileceksiniz.

Senaryonun işlenmesinde gizlilik kadar önemli olan bir başka unsur da hikayedeki dönüşülerin kullanılması olacak. Bu "flashback" anları oyun boyunca karşınıza çıkararak sizin geçmişte olan olaylara götürecek. Ancak bunlar çoğu oyundaki gibi basit ara sahneler değil, oynanabilir bölümler olarak tasarlanıyor. Bu bölümleri geçme süresi hayli kısa tutulacak, ancak eğer konuya ilgili daha fazla bilgi edinmek istiyorsanız etrafı kurcalayıp pek çok detay gün ışığına çıkarabileceksiniz. Doğrusu bugüne dek pek uygulanmamış ilginç bir fikir, neden daha önce kimse aklına pek gelmemiş bilinmez.

Guns&Roses...

Tabii oyunun sessizlik ve sinsiğlik gerektiren şekilde tasarlanıyor olması içimizdeki

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

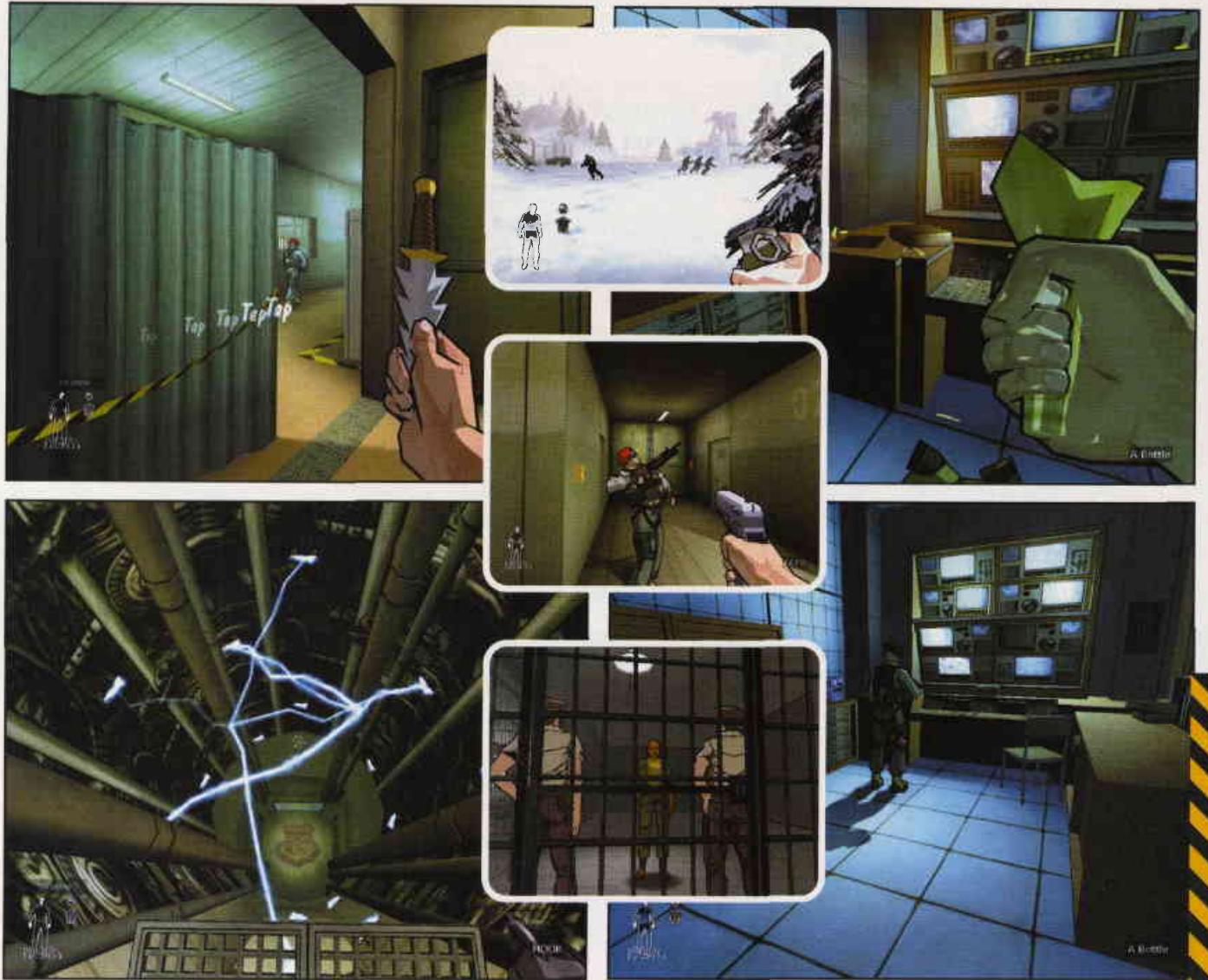
01.2003

Tür • FPS

Yapım • Ubi Soft

Dağıtım • Ubi Soft

Bize Göre • İlginç bir konu, ilginç bir grafik ve oyutasarımı, sonuçlar da hayli ilginç olabilir.



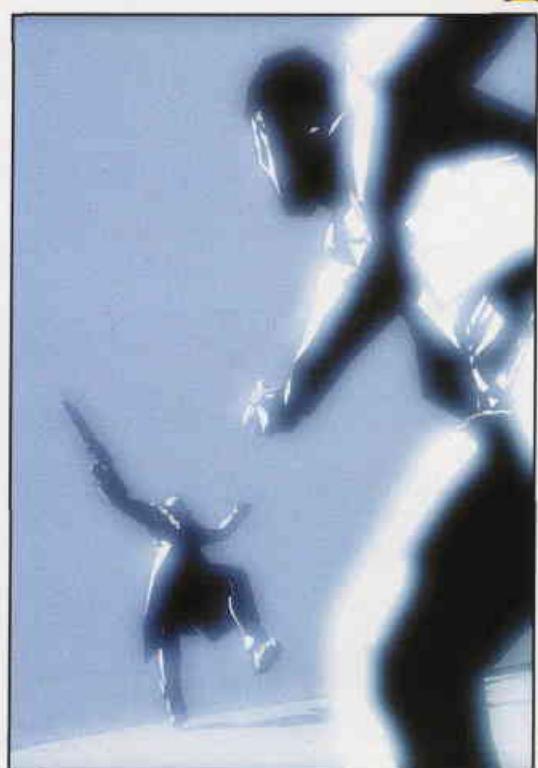
bazı katliam tutkunlarını hayalkırıklığına uğratmış olabilir. Ne de olsa içi düşman dolu bir odaya önce el bombası salayıp, sonra da iki elinizde namlusundan alevler fışkıran iki Colt ile dalmanın tadı hiçbir şeye yoktur. Degil mi? Eh, olayların modern zamanda geçtiğini de düşünürseniz, emrinizde bolca gerçekçi silah olacağını tahmin edersiniz. Ama tahmin edemeyeceğiniz şey etraftaki pek çok nesneyi silah niyetine kullanabilecek olmanızdır herhalde. Çünkü oyun ortamındaki pek çok şey etkileşimli olarak tasarınlıyor, bunlara düşmanlar da dahil! Evet, bir şىşeyi kirip düşmanın sırtına saplayabilir, ya da arkadan yaklaşıp herifi rehin alabilirsiniz. Özellikle etrafta çok sayıda düşman varsa bu bir avantaj olacaktır. Tabii burada rehin aldığınız kişinin kim olduğu da biraz önemli, ne de olsa karşınızda kiler sizi temizlemek için onu da harcamaya karar verebilirler. Eh, en azından alacağınız hasar hayli düşecektir sanırım.

Oyunda yeni nesil Unreal grafik motoru kullanılıyor, ancak kesinlikle süper gerçekçi grafikler ya da efektler beklemeyin. Neden mi? Unuttunuz mu, bu oyun konusunu bir çizgi romanı alıyor. Haliyle tasarımcılar grafiklerin de alışılmış FPS türünden daha farklı olmasını istemişler. İşte bu yüzden gra-

fik tasarımda da çizgi roman yaklaşımı tercih edilmiş. Çevre tasarımları bir çizgi romandaki andıran grafiklere sahip olacak biçimde tasarılanıyor. Bu da herşeyin oldukça gerçekçi ancak stilize edilmiş biçimde görüntülenmesi demek. Karakter tasarımlarında ise daha farklı bir grafik yöntem kullanılıyor. "Cell-Shading" adı verilen bu yöntem resimlerde de görebileceğiniz gibi hayatı ilginç sonuçlar ortaya koyabiliyor. Bu yöntem aslında daha önce Jet Grind Radio gibi konsol oyunlarında da kullanılmıştı, ancak etkileri çok abartı olabildiğinden her tür oyunda uygulanan bir yöntem değil. Ayrıca eski nesil PC grafik işlemcilerinin bu konuda pek yeterli olamadıkları gerçeği de unutulmamalı.

"13" çoğu yeni nesil oyun gibi multiplayer desteğine de sahip olacak. Eh, zaten Unreal moturu kullanan bir oyundan bunu beklemek gerekir herhalde, ne de olsa multiplayer kodu oyun motoruna entegre durumda ve kullanmak için özel bir çaba gerekmiyor. Ancak etkileşimli nesneler, çizgi romanvari grafikler ve altıncı his olayıyla birleşince multiplayer karşılaşmalar hayatı ilginç bir hal alabilir gibime de gelmiyor değil hanı. Neyse, bekleyip göreceğiz. Bakalım Ubı Soft gerçekten ilginç birşeyler çıkarabilecek mi? ☺

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



savage

Emir demiri kesebilecek mi?

Napolyon'un savaşlarını yönettim masanın başından. Dünya'dan ayrıldım, dar gelmişti çünkü Samanyolu Galaksisi. Binlerce ışık yılı ötede yıldız gemisi filolarının başına geçtim, yüzlerini hiç görmedigim "uzaylı" yaratıklara karşı. Sıkıldım, Güneş Sistemi'ne geri döndüm. Marslı oldum, Dünya'yı istila ettim. Büyük işlerle uğraşmaktan yoruldum, bir avuç adamlı operasyonlar düzenlemeye kalktım, suçlulara karşı. Hepsini ben yaptım, tek başıma başardım, masamdan hiç kalkmadan.

Masaları başında kainat yöneten kumandanların sayıları artıyor. Kazandıkları her başarı, egolarının patlarcasına kaynayan buhar kazanına birkar odun daha atıyor. Zaten o kazan olmasayıdı yönetim, yarışma, kazanma arzumuzu kamçılayan, dünyanın en zeki adamı, en başarılı generali, en hızlı şoförü olduğumuzu bizlere bir kez daha hatırlatacak bilgisayar oyunu da var olmaya caktı. Şimdi parmaklarının arasında duran bu dergi de...

Masa başı kumandanları emir almaktan hoşlanmazlar. Sıradan bir eri yönetikleri görevlerde bile arka saflara onlar sızar, orduya onlar kurtarırlar. Zaman zaman üst rütbeli subaylarla görüşmelerde bulunurlar ama onlara "emir" değil, "görev" verilir. Onlar da

aldıkları görevi en iyi şekilde yerine getirip "bir sonraki bölüme geçerler". Oyun yapımcıları da biricik müşterilerine her zaman istediklerini sunar, egolarını çok dikkatli hareketlerle okşarlar. Birden fazla kumandanın bir araya geldiği oyunlarda hiyerarşi ortadan kalkar, hepsi "takım arkadaşı" ouverirler. Ne de olsa o kaynar kazan tehlikelidir, en küçük yanlış harekette patlamaya hazırlıdır.

Kardeş kardeş yaşamak dururken..

S2 Games'in yapmak istediği yaban arılarıyla dolu bir kovana comak sokmaya benzeyen. İlk defa olmak üzere oyuncuların diğer oyuncuları yönettiği bir multiplayer oyun hazırlamaya çalışıyorlar. Diğer taraftan da aynı oyunun içinde hem aksiyon hem de RTS elemanları katarak bir koltuğa birden fazla karpuz sığdırılmak istiyorlar.

Savage'in konusu alternatif bir gelecente geçiyor. Artık nükleer savaş mı dersiniz, doğal afet mi, bilinmeyecek bir nedenle insan uygarlığına ait tüm eserler, tüm teknoloji yok oluyor. Geride kalanlar ilkel kabile toplumlarına benzer bir yaşam sürdürmeye başlıyorlar. Sınırlı sayıdaki kaynakları hızla tüketen ve bu kaynaklar uğruna birbiriyle savaşmaya başlayan kabileler, Jaraziah Grimm adında bir liderin önderliğinde birleşiyor-

lar. Hiç savaş kaybetmemesiyle ünlenen grimm, komutası altındaki The Legion of Man (dikkat buyurun, The Legion of Men değil, bu konu birazdan önem kazanacak!) adlı düzenli bir birlik oluşturuyor. Onun liderliğindeki kimya, elektrik ve manyetizmanın gücünü tekrar keşfedor ve bu güçleri ölümçü silahlar yapmak için kullanmaya başlıyorlar.

Legion of Man işine bakadursun, Grimm'in Ophelia adında, vahşi hayvanlara söz geçirebilmek yeteneğine sahip bir kız kardeşi olduğunu öğreniyoruz. Kardeşinin kurdugu, gün geçtikçe maçolaşan bu ataerkil toplumdan nefret eden Ophelia günün birinde dayanamayıp çekip gidiyor. Daha Grimm'in onu aramasına fırsat kalmadan nereden geldiği belli olmayan (!) vahşi hayvan orduları ortaya çıkarıyor. Ordular oluşturulan ve işbirliği içinde çalışan bu hayvanların başında "Yaratıkların Kralı" adı verilen bir kadın olduğu söyleniyor (Anlaşılan farklı bir mars-venüs çatışması ile karşı karşıyalı!). İnsanların sahip oldukları teknolojiye karşı büyük güçlerini ve doğal silahlarını kullanan hayvanlar, iki ayak üzerinde yaşayan uzak akrabalarıyla savaşmaya başlıyorlar. Yeni bir afet gelene ya da ordulardan biri yok oluncaya dek (Adem ile Havva değil mi?)





Cennete koyarsın, kovulurlar. Dünyaya düşerler, oranın sonunu getirirler. Tüm bunları üstüne uslanmaz, yine kavga ederler!..

Akılsız başın cezasını ayaklar verir!

Savage oyunculara isterlerse aktif olarak savaş alanında çarpışma, isterlerse de klasik bir RTS oynama şansını sunuyor. Binaların yapılması, hangi bina ve birimlerin geliştirileceği gibi konularda karar hakkı tamamen kumandan görevindeki oyuncunun elinde olacak. Bilgisayar tarafından yönetilen işçilerin kaynak toplamaya gönderilmesinden de kumandan sorumlu. Hem harita, hem oymanız bakımından normal bir RTS gibi görünüyor, küçük bir fark dışında: Kumandanın emir verdiği tüm saldırı birimlerini diğer oyuncular yönetecekler! Bu arada hemen söyleyeлим, kumandanlar, diğer oyunculara yalnızca komut veriyorlar, onları herhangi bir yere gitmeye ya da saldırımıza zorlamak gibi bir şansları yok. Tabii verilen komutlara uyarak ordu düzeni ve saldırının planının başarıyla uygulanması da savaş alanındaki oyuncunun sorumluluğu. Askerlerin verilen komutlardan memnun olmamaları, kumandanın yanlış kararlar verdiği düşünmeleri durumunda emri reddetme, dahası oybirliğiyle kumandan görevden alma imkanları var. Bu durumda komuta sıradaki oyuncuya geçecektir.

Doğrudan er meydanına inmek isteyen oyuncular için de Savage, karakterinizi dışarıdan gördüğünüz bir aksiyon oyunu şeklinde

de olacak. Oyunda hafif, orta ve ağır olmak üzere üç ana tipte birlik bulunacak. Hafif birlikler keşif ve küçük saldırılardır için kullanılırken, daha yavaş olan büyük birlikler ağır ateş gücüne gereksinim olduğunda devreye girecektir. Bu üç tip birliğin yanı sıra binala- rıa karşı etkili kuşatma araçları da buluna- cak. Savage'da savaşlar kontrol ettiğiniz bir- liklerin özelliklerinden çok, sizin kişisel yete- neklerinize bağlı olarak şekillenecektir. Rakibinden daha iyi manevra yapan, elindeki silahları daha iyi kullanan oyuncular çarpış- malardan galip ayrılacektir. Yani yalnızca orduların doğru yönetilmesi değil, emri alanların becerisi de önem kazanacak. Tipki gerçek çarpışmalarda olduğu gibi. Savaşan oyuncular zaman zaman bilgisayar tarafından yönetilen karakterlerle de karşılaşacak- lar. Onları alt ederek kazanacakları tecrübe puanları oyunculara güçlerinin, hızlarının ve verdikleri hasarın artması şeklinde geri dönecek. Teknolojinin hangi yönde ilerlediğine bağlı olarak mevcut birlikler yeni özellikler kazanacaklar ya da yeni birlikler üretmek mümkün olacak. S2 Games'in teknolojinin kim tarafından yönlendirileceği konusunda verdiği kesin bir karar yok. Ya bu kontrolü tamamen kumandan yapacak, ya da oyuncuların oylamasına sunulacak.

Daş yok mu daş!!

Tabii teknoloji ağacını sulamak için doğal kaynakları gereksinim duyulacak. Oyunda taş, tahta ve besin maddeleri olmak üzere üç temel kaynak bulunuyor. Taş ve tahta yalnızca kumandanın yönettiği işçiler tarafından toplanacak, besin maddeleri ise kumandanın üretiklerine ek olarak savaşta yenilen düşmanların üzerlerinden de elde edilebilecek. Bu durum, birlikleri yöneten oyuncuların önemini daha da artırtıyor, çünkü yeni teknolojilerin geliştirilmesi, yeni birimlerin satın alınması tamamen eldeki kaynakların miktarına bağlı.

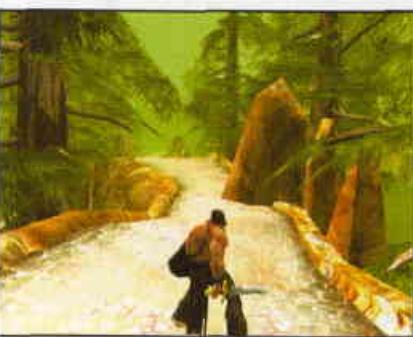
Savage, 64 oyuncunun aynı anda oynamasına izin verecek şekilde tasarlanıyor.



Mevcut grafik motorlarının hiçbirini kendi bekletilerini karşılamadığı için S2 Games programcılar Silverback adını verdikleri kendi motorlarını yazmak zorunda kalmışlardır. Multiplayer sisteminde bir aksaklı olma- ması için şu sıralar sıkı testlere tabi tutulan Savage'in tüm kullanıcılarla açık beta testi- nin ne zaman başlayacağı ise henüz belli değil. Yalnız dağıtımçı firma iGames, server bulmakta zorluk çekilmeyeceğini garantisini şimdiden veriyor.

Savage'ın bana kalırsa en büyük avantajı, aksiyon ve stratejiyi birleştirmesi ama oyunculara her iki türü de oynamaları konusunda dayatmacı olmamasıdır. Adrenalin isteyen sa- vaşa girecek, kaynak yönetimiyle ilgilenen kumandan masasının başına geçecek. Yalnız bu avantaj aynı zamanda Savage'ın yumuşak karnını da oluşturuyor. Emir almakta hoşlanmayan ya da liderlige talip birden çok oyuncunun bulunduğu ortamlarda "Baba-nın uşağı mı var ülen?" "Git pis işlerini yapacak bir başkasını bul!" "Şşş, alooo, sen kime karşı çıkyosun!" "Bak ataram Nuke'u, düşer- sin şuracıkta!" "Sıkiyosa at, durma at da ad- min'e söyleyeyim, bak bi daha kanala girebi- liyo musun!"lar ortalıkta uçuşacak, dakka başı kumandanlık oylaması yapılacaksa oyu- nun ne tadi kalır ne tuzu. Adam gibi 64 adam buluncaya kadar bekler dururuz! ☺

Batu&Dökhan | batuher@level.com.tr



TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ

04.2003

Tür • Aksiyon Strateji

Yapım • S2 Games

Dağıtım • iGames

Bize Göre • Oyuncuların diğer oyuncuları yönlendireceğiz, hem aksiyon hem de strateji içeren farklı bir proje. Başarısı, yapımcıların yeteneğine olduğu kadar oyuncuların uyumuna da bağlı olacak.

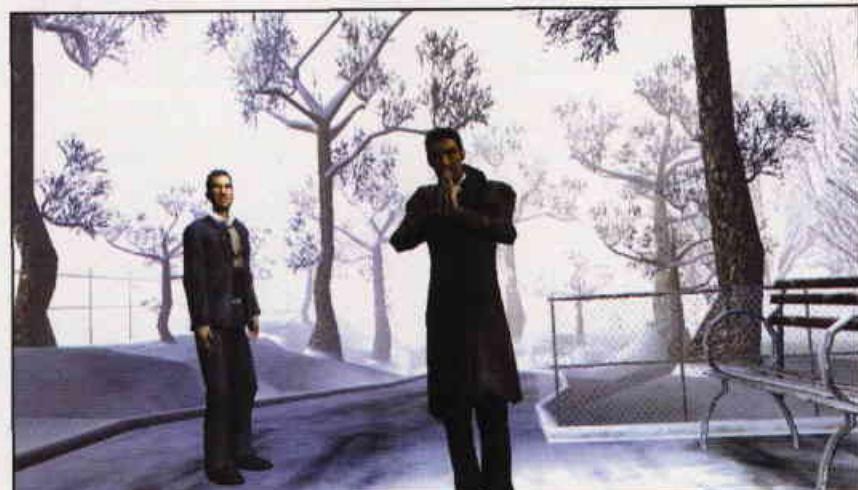


FAHRENHEIT

Sahne Bir, Plan Bir, Çekim Dört, Motoor!

L idyalılar'a günümüze kazandırdıkları serbest piyasa ekonomisi, dalgalı kur, repo, faiz, ivr-zivir gibi kavramlar nedeniyle ister şeşekkür edin, ister küfür... Ama insanoğlunun "parayı bulma" çalışmalarından çok daha önce "parayı vurma" çalışmalarına başlamış olduğunu da unutmayın. Müşterinin hayalini alıstırma, sürümde kazanma benzeri yöntemler eminim işlerin takasla yürüdüğü dönemlerde bile geçerliydi. Hatta biraz araştırsak mağara resimlerinde hayvan postlarını daha ucuz takas edip piyasayı düşeren esnafın birinin ellerinde kalın sopalar ve kemiklerle gelen diğer satıcılar tarafından "ikna edilişini" dahi görebiliriz. Bu tarih öncesi yöntemler günümüzde bile geçerliliklerini koruyorlar. Internetten ücretsiz indirebildiğiniz 30 günlük deneme sürümü yazılımların, mallarını yeni müşteriye ucuza bırakınca satıcının "ayak alışırmış"ından ne farkı var ki?

Bilgisayar oyunlarına da aynı mantığı yerleştirmek isteyen zihniyetler, daha önceleri bölüm bölüm satılan oyunlar yapmışlardı. Fikir rağbet görmemi, çünkü insanlar bir kez para verip tüm oyunu almayı tercih ediyorlardı. Bir bölümün bitirdikten sonra yenisinin piyasaya sürülmemesini beklemek hem oyuncuları oyundan soğutuyor, hem de zaman kaybına yol açıyordu. Aynı düşündeden yola çıkan



Fransız firması Quantic Dream, bu kez farklı bir tarz deneyerek "tutulacak" bir oyun geliştirmeye çalışıyor.

Bu bölümü daha önce izlemiş miydin?

Quantic Dream adını en son Omikron: Nomad's Soul'da duymuştu (Hatta Tuğbek pek sevmiştir, sanırım David Bowie faktörünün de etkisiyle!). Meğer boş durmamışlar, Omikron'dan çıkardıkları derslerle Fahrenheit adlı yeni bir adventure hazırlamakla meşgullermiş. Öncelikle Omikron gibi yaklaşık otuz saat oynama süresi olan bir oyunun oyuncuya fazlasıyla yorduğunu düşünüyorlar. Böyle bir oyunda otuz saat boyunca senaryoda daha önce olmuş olayları, karakterlerin adlarını aklınıza tutmak zorunda kalyorsunuz, oysa Quantic Dream'in istediği senaryoyu birbirine ilişkili kısa öyküler halinde yazıp oyuncuya rahatlatmak. Bu fikir zamanla gelişerek bölüm bölüm oynamabilen bir oyun yaratmak haline gelmiş. Ama daha önceki denemeler gibi tam bir oyunu parçalayarak satmayı dü-

şünmüyorlar. Fahrenheit ile amaçlanan tipki bir televizyon dizisi gibi her bölümün –ana senaryoya ilişkili olsa da- tek başına bir öykü oluşturmaması..

Fahrenheit'da olaylar, 2005 yılında New York'da gelişiyor (Yakın gelecek, karanlık bir şehir, "film noir" tarzı bir oyun için leziz bir altyapıl). Kahramanımız, daha doğrusu baş kahramanımız Lucas Kane, kendisini gece vakti girdiği restoranın erkekler tuvaletinde bir adamı bıçaklamış olarak buluyor. Bir taraftan polisten kaçan, bir taraftan başına gelenleri anlamaya çalışan Kane'i nereden geldiği belli olmayan karanlık görüntüler ve düşler de yalnız bırakmıyor. Öykünün diğer kahramanları detektif Carla Valenti ve ajan Tyler Miles da cinayet soruşturmasını yürütüyorlar. (Adların ne kadar klişe olduğuna dikkatinizi çekerim. Hele "Valenti" soyadı buram buram İtalyan asıllı polis memuru kokmuyor mu? Bu kadar "kitch" seçimler tesadüf mü, yoksa ince bir Fransız taşlaması mı?)

TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ

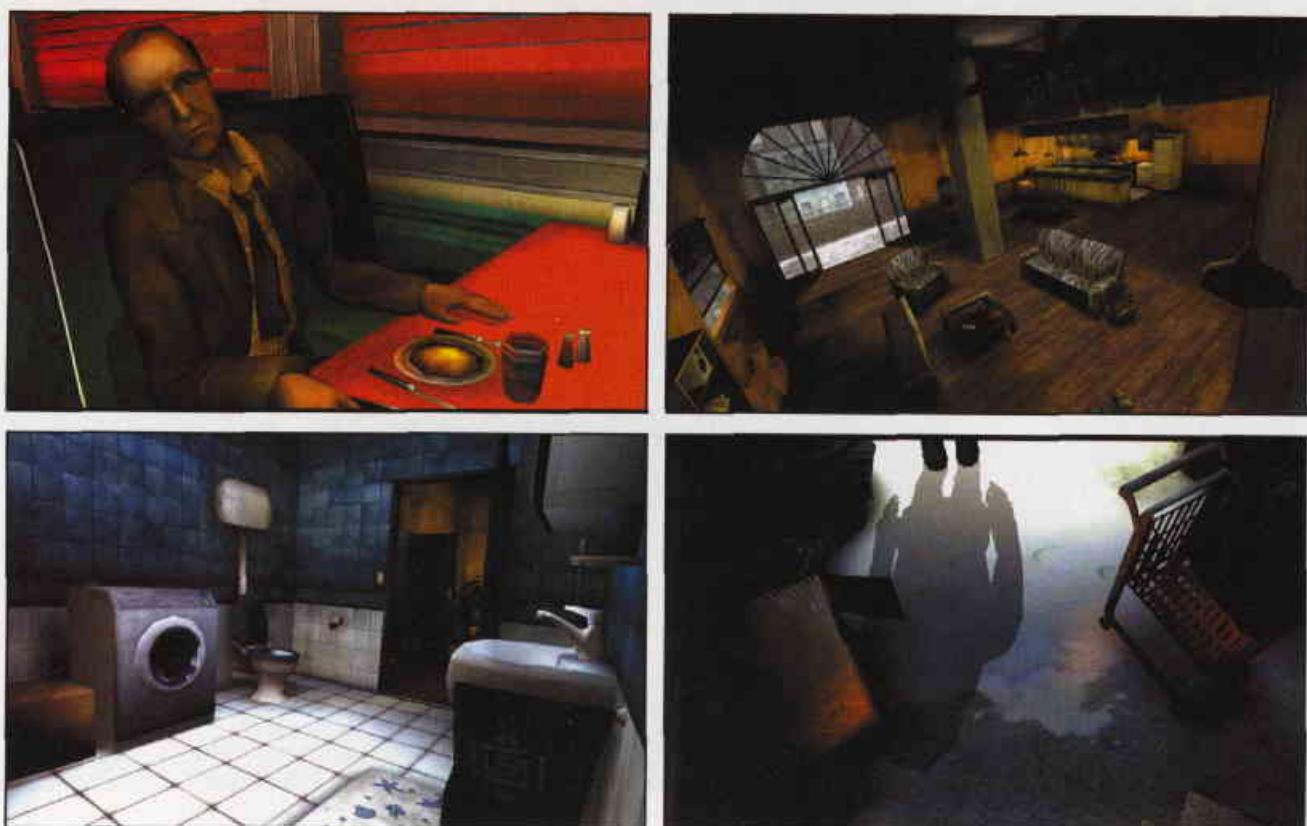
2003

Tür • AKSIYON ADVENTURE

Yapım • Quantic Dream

Dağıtım • Bell Deejit

Bize Göre • Hem bağımsız bellişmelerden oluşması nedeniyle, hem de grafik dizayn ve atmosferiyle televizyon dizilerini çağırıştan bir oyun olacak. Eğer bu iftar tutarsa, gelecekte yüksek ratingli dizilerin bilgisayar oyunu uyarlamalarıyla da karşılaşır mıyız acaba?



Ustalarla saygı kuşağında Lynch ve Fincher.. Senaryo boyunca farklı karakterleri yönetecek ve bir bölümde yaptıklarınızın sonuçlarını bir diğer bölümde öteki karakterlerin gözünden izleyeceksiniz. Fahrenheit'in diğer adventure'lardan ayrılan en önemli özelliği, şimdide kadar yalnızca RPG'lerde rastladığımız karakterler arasındaki sıkı etkileşim ve senaryonun kesin bir sona sahip olmaması. Örneğin Lucas Kane olarak peşinizdeki polisten kurtulmaya çalışırken yaptığıınız seçimlere göre arkanızda ipuçları ya da tanıklar bırakacaktır; bir sonraki bölümde ise Carla Valenti olarak tanıkları sorgulayacak, ipuçlarını toplamaya çalışacaktır.

Gerçekte Fahrenheit'ı en iyi tanımlayan kavram "interaktif bir televizyon dizisi". Zaten yapımcı ekip de oyunu geliştirirken diğer bilgisayar oyuncularından çok sinema ve televizyon yapımlarından etkilenmeklerini söyleyorlar. Hele bu listenin içinde Seven, Fight Club, Dark City gibi David Fincher filmleri, David Lynch yapımları (Lost Highway ve Twin Peaks olabilir mi acaba? (Mulholland Çıkmaçının da unutmayalım-editör)), X-Files, Millennium gibi diziler olduğunu öğrenince Fahrenheit'a daha bir farklı bakar oldum. Etkilenen bu kadar çok dizi ve film olunca ufak tefek "esinlenmelerin" de olması doğal. Örneğin Brian De Palma'nın "Snake Eyes" filmindeki flashback sahnesi bu kez farklı tanıkların gözünden gösterilerek kullanılmış.

Stop! Olmuyor, daha canlı!

Oyunun gerçekçilik dozunu artırmak için grafik ve animasyonlara yüklenen Quantic Dreams, motion capture kullanmaktan da geri kalmamış. Hatta ekibin kendilerine ait bir motion capture studiyosu bulunuyor. Kulandıkları Vicon 8 teknigi sayesinde koca koca elbiselere ya da aktörlerin hareketlerini kısıtlayan kablolar gereklidir. Bu teknolojiyi kullanmadan çalışılabili-

yor. Vicon 8 ile birden fazla aktörün hareketleri aynı anda yakalanıp ekrana aktarılıyor, zaten Gladyatör ve Star Wars Episode I'de de aynı teknik kullanılmıştı. Ayrıca Fahrenheit'da Metal Gear Solid 2 benzeri değişken kamera açılarının kullanıldığını görüyoruz. Çevreyi farklı perspektiflerden görmek hem oyuna gerçekçilik, hem de oyuncuya serbestlik sağlıyor. Animasyonların yanı sıra ışıklandırma maddi başarı da dikkat çekiyor. ICE adı verilen yeni grafik motoru, gelen işe göre karakterlerin yüzlerinin bir kısmının gölgede kalmasını sağlayarak onlara daha etkileyici bir görünüm kazandırıyor. Ayrıca karakterlerin kendi gölgeleri de farklı cisimler üzerine düşerek ışık oyunları oluşturabiliyorlar. Eğer bu yazıyı bir hafta önce yazıyorum olsaydım, ışıklandırma konusundan bundan kat kat iyi cümleler sarf edebilirdim. Ama geçen gün Sinan, Doom III'ün oyun içi oynanışına ait, E3'te çekilmiş 10 dakikalık öyle bir tanıtım videosu izletti ki, seyircilerin hiçbir işik/gölge konusunda tek laf söyleyemedi. Çünkü o sırada yere düşmüş çenelerini toplamakla uğraşıyorlardı! Bu yüzden Fahrenheit'in grafikleri için şimdilik "muhteşem, harikulade" gibi sözler etmek yerine "oldukça iyi görünüyor" demek daha temkinli olacak.

Fahrenheit'i "oyun" olmaktan uzaklaşırın bir diğer özelliği de arabirimini kendisini yok denecek kadar az hissettirmesi ama bir adventure oyununda yapmak istediğiniz her şeye imkan vermesi. Fahrenheit'da menüler, ikonlar ve benzerlerini bulamayacaksınız. Ekranın yalnızca oyun olacak. Fareyi Black&White'a olduğu gibi farklı şekillerde kullanarak karakterleri yönetebileceksiniz. Zaten Fahrenheit daha çok konuşma ağırlıklı olduğu için çok komplike bir arabirime de geri kalmayacak. Böylece bilgisayar oyuncularıyla arası olmayan kullanıcıların bile Fahrenheit'i oynaması amaçlanıyor.

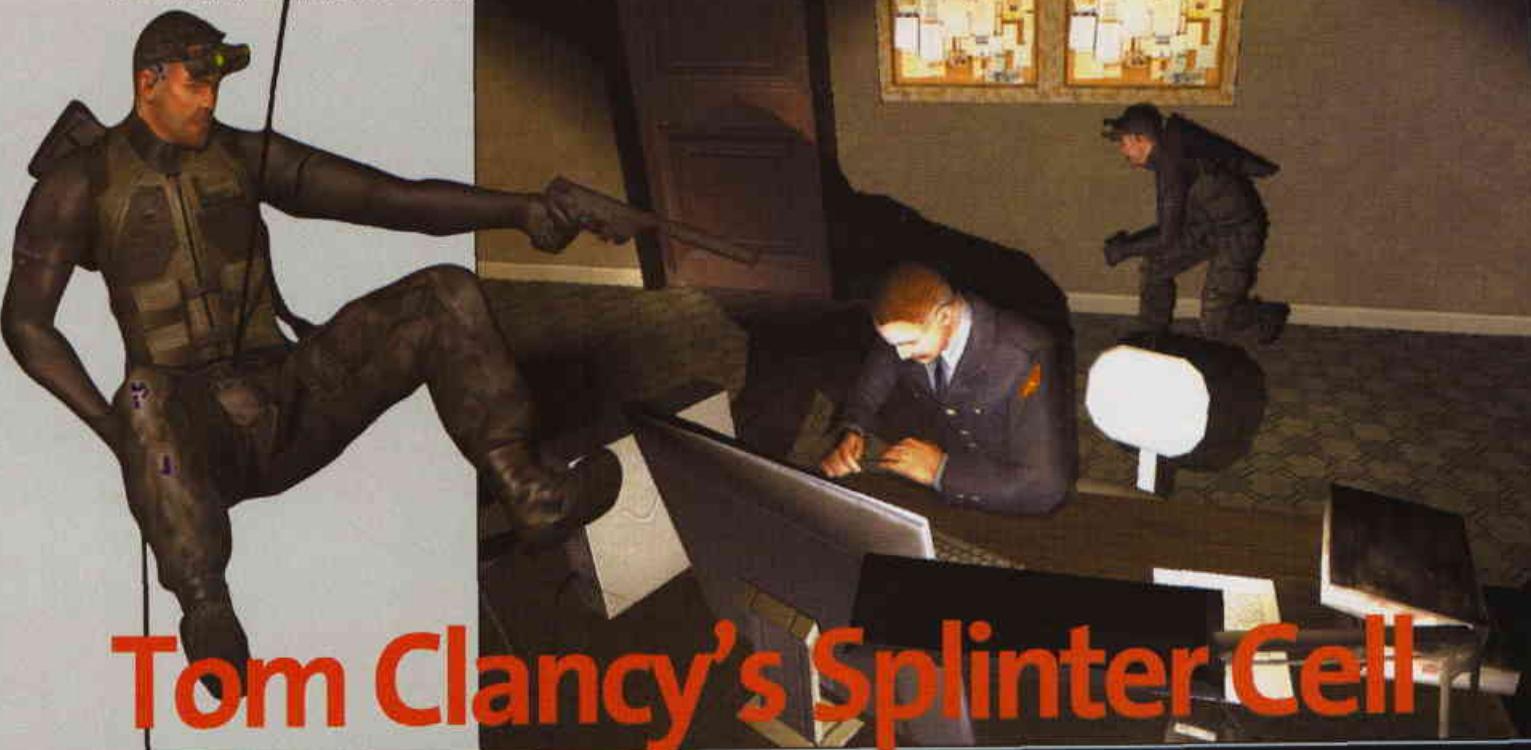
Bana oradan üç bölüm tartar misin?

Piyasaya CD'de ya da internetten indirilebilecek şekilde çıkacak olan Fahrenheit'in ilk bölümü, yapımcılar için büyük önem taşıyor. Çünkü oyuncuların devam edip etmemeye konusundaki kararını bu ilk bölüm belirleyecektir. Yapımcılar daha önceki denemelerden farklı olarak tam bir oyunun bölümlerini satmadıklarını, öykünün ve karakterlerin TV dizisi gibi ilerledikçe gelişeceğini, bazen ana senaryodan bağımsız ufak yan öyküler bulunacağını ama her bölümün kendi içinde bütünlük sağlayacağını söylüyorlar. Quantic Dreams'e göre insanlar zamanları olmadığı için asla bitiremeyecekleri oyumlara para ödemekten kaçınıyorlar, oysa "episodik" oyollar daha kısa bir oyunu daha ucuz oynamaya ve istenirse devam etme şansı sağlıyorlar (Tabii tüm bölgeler bitince faturaya bir göz atmak lazım, toplamda kaça patlamış diye!).

Hitchcock iyi bir film için üç şeye ihtiyacınız var demsi: "İyi bir öykü, iyi bir öykü ve iyi bir öykü!" (AA sen bunu duymamış ol!) Quantic Dreams ise iyi bir oyun için yanıtız biraz değistiriyor: "İyi bir öykü, iyi bir arabirim ve iyi bir etkileşim!"

Orjinal bir proje, özenli bir öykü, sağlam grafikler.. Bunların hepsi iyi hoş, yalnız ben korsan oyunun, beta versiyonlarının ciritt attığı ülkem oyun piyasasında bu yöntem nasıl tutacak merak ediyorum. Biz zaten oyunu ucuz almayı alıştık, aynı fiyatta tek bir bölüm satın almak oyuncuya ağır mı gelecek, yoksa akievel bir satıcı bekleyip tüm bölümleri tek CD'ye mi basacak? Ben duyulabilecek muhtelif diyalogları şimdiden kestirebiliyorum: "Abi geçen gün senden oyun aldık, tek bölüm çalışdı, gerisi çalışmıyor, virüsü filan olmasın!" "Yok be güzelim, sende çalışmamıştır, burada bizim makinede kurduk, takır takır çalışıyoruz!" ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



Tom Clancy's Splinter Cell

It's not a game, it's Clancy...

Sinsilik ve kuriazlık savaşta kazanmak için gecerli olan en eski kuraldır. Rakibini ve kendi ordusunu en iyi tanıyan komutan savaşı kazanmayı başından garantilemiş demektir. Sun Tzu'nun Savas Sanatları Kitabından eski Çin Tangramlarına kadar bir çok yerde bu sanatın en gizemli yerleri anlatılır. Bir çok ayrıntı verilir. Gerektiği yerde düşmanı kandırmak kadar kendi birliklerini ve komutanlarınıza da kandırmanız gereklidir. Zaferde ulaşmak için her yolu mubah olmasının gibi (tabiki masum sivilere zarar verilmemiş sürece). İnsanın kendini ve rakibini tanımıza yalnızca büyük çaplı savaşlarda değil bir sokak kavgasında bile sizi bir adım önce başlatır. Bunun için en gecerli kural ise eğer karşınızdaki adam sizin iki katınızsa ve birde sizin kadar hızlıysa kaçmaktan ya da bir silah kullanmaktan geçer. Tabiki silahı da karşı tarafa kaptırınca kadar.

Bilgisayar oyunlarında da sinsilik hep işe yarar. Özellikle de çok oyunculu olarak FPS ve strateji oynarken. Online RPC'ler için de aynı kural geçerlidir. Kurnaz olan kazanıp kümesteki tavuğu kapar.

Hayal değil bu Clancy

Vay vay vay... Gerçekçilik bu oyunun temeli olacak gibi görünüyor. Tek başına çalışıp ortağı karıştırın, kaba kuvvet kullananları durdurmak için kaba kuvvet kullanan bir ajanı oynayacağımız oyun daha şimdiden videoları ile bizi sarmaktır. Oynamış tarzı olarak PS'deki Metal Gear Solid serilerine benzeyen Splinter Cell senaryosu ile de çok süryükleyici olacak galiba.

Üçüncü kişi bakış açısından oynayacağımız oyun tam bir casuslu oyun. Öyle öünüze geleni vurmak yerine sessiz ve sakince sızip rakiplerimizi egale edeceğimiz ve gene dışarı çıkacağımız bir oyun. Binbir türlü hareket yapma yeteneğimiz var. Bacaklarımıza

iki yana dayayarak duvarlarda sabit kalmaktan iple binaların yanından sarkıp içeriye dalmaya kadar bir çok farklı şey yapabileceğiz. Rakiplerimizi arkadan yaklaşarak kafalarına namluyu dayamanın yanı sıra tam karşılara dikili tüfegimizin dipçığı ile sessizce (burun kırlıma efekti hariç) kafalarını dağıtabileceğiz. Daha eğlenceli olan ise etraftaki

tüm nesnelerle iletişime geçerek yaratıcılığımızı kullanabilecek olmamız. En basitinden, benzin bidonunun yanında duran iki nöbetçiyi tek tek avlamak istersiniz yoksa biraz gürültü çıkarıp onları bidonla beraber havaya mı uçurmak istersiniz? Ya da arkası dönük bir nöbetçiyi vurarak kurşun harcamak mı daha iyi olur yoksa telle işini bitirip çöpü

Splinter Cell'in yapımcısı Mathieu Ferland ile röportaj

Bu yeni Clancy oyununun amacı nedir? Rainbow Six ve Ghost Recon'a da soyarsak yerine Clancy oyunu yaklaşırız!

Mathieu Ferland: "Splinter Cell ile Tom Clancy oyunları yelpazemizi genişletiyoruz. Rainbow Six ve Ghost Recon'un aksine Splinter Cell sessizlik genelikten görevlileri tek başına bitirmeniz gereken bir oyun.

Clancy romanları ve oyunları zekice hazırlımlı hikayesi ve her detaya dikkat edilmiş gerçekçiliği yüzünden seviliyor. Sadece takтик aksiyon oyunları değil, Splinter Cell gibi oyunlara da uyar.

Splinter Cell ile gizlilik/aksiyon oyunları bir adam öteye götürmeye amaçlıyor - ki bu çok zor bir amaç. Oyuncular direct olarak oyunun içine sokacak, her şekilde etkileşim içine girebilecekleri bir ortam hazırlıyoruz. Bu bir oyun yaparken en son grafik ve fizik teknolojilerinden faydalıyoruz. Mesele, gerçek zamanlı pikselleştirme ve gölgeleri müthiş görünüyor, ama aynı zamanda oynanabilirlik için de büyük önem taşıyor (gizlilik). Bu örneği daha da genişletebiliriz.

Peki Tom Clancy bu projenin ne kadar içindedir?

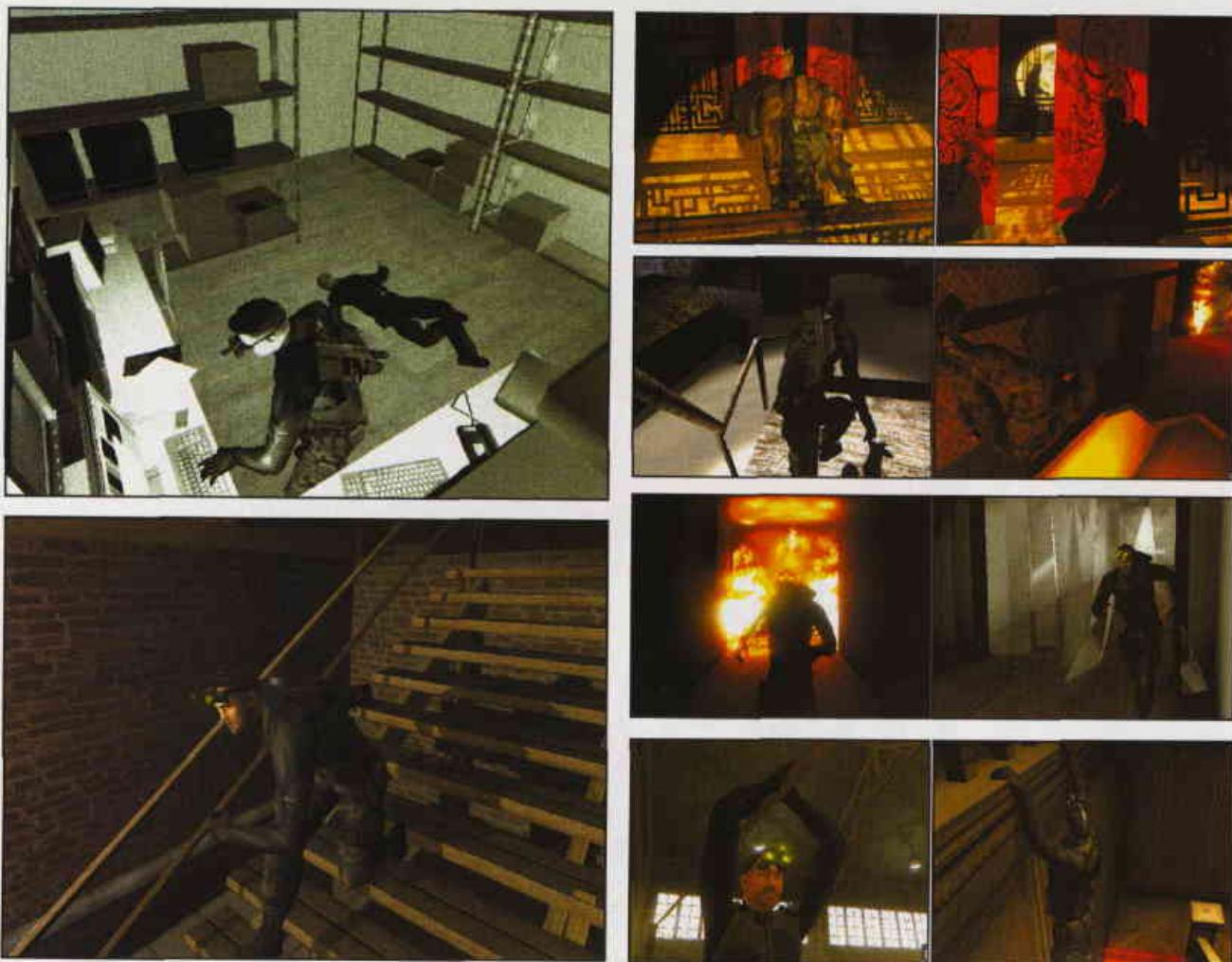
Mathieu Ferland: "Yaptığımız her şey Tom Clancy ve takımının tarafından onaylanmak surâsında: hikaye, karakterler, grafikler ve hatta oynanabilirliğin gerçekçiliği bile. Çok fazla çaba



sarfediyoruz ama bu sayede oyun çok daha imandırıcı ve detaylı oluyor. Üzerinde en çok darduğumuz özellikleri nedir?

Mathieu Ferland: "Gizlice hareket etmek için kullanacağınız hareketlere çok özendik, sık ve gölgeli eylemler ve ses dizaynına da注目. Hepsi de bu oyunun oynanabilirliğindedir büyük önem taşır.

Tüm düşmanların yapay zekası da unutulmamak lazımdır. Hem onceden planlanmış olsalar, hem de düşmanların ses, sık, kimse ve hareketle olan normal tepkileri çok gerçekçi. Ayrıca, oyunda kullandığımız fizik motoru ip, plastik kapılar gibi yumuşak dokulu nesneleri çok daha gerçekçi yapmanızı sağlıyor. Oyuncuya tamamen oyunun içine çekmeyi amaçladık."



de bidona atmak mı?

Oyunda hareket isteyenler için çok hoş ayrıntılar düşünülmüş. Öncelikle gece ve termal görüş gözlükleriyle etrafı baktığınızda oyun daha da şenlikli oluyor. Her şey işiye göre görüntüleneninden rengarenk görünüyor.

Clancy olunca kaybettim gene

Burada bir saniye durmak lazımlı. Ben gene aynı şeyi yaptım değil mi? Direkt oynanışa girdim. Oyunun hikayesini falan bir kenara attım yine. Online FPS oynarken bile takımı desteklemek ve arkasını korumak için aksiyonun göbeğine atlamaktan kaçınan bir adam olarak sonuca baktım. Oysa tüm bu gizliliğin ve sessizce iş bitirmenin arkasında sağlam bir romancı var. Böyle olunca oyunun hikayesi de derin ve binbir dolabın dönüğü bir senaryodan olusacak. Oynadığımız karakterin ismi Sam Fisher, kendisi NSA'ın altındaki Third Echelon isimli bir alt birimle bağlı en yetenekli ajan. Third Echelon, tipki Licence to Kill'deki James Bond gibi her türlü yetkiye sahip bir sürü ajandan oluşuyor. Sam'in elinin altında duvara yapışan kameralardan lazer mikrofonlara ve fiber optik kameralara kadar bir çok son teknoloji ürünü ayırt var.

Tabii ki James amca gibi kıyak kıyafetlerle dolaşmıyor. İki gizlilik olduğundan bir black ops kıvamında. Oyun boyunca CIA merkezi dahil girip çıkmadığımız yer kalma-

yacak. Toplam 14 bölümden oluşan olan görevlerde dört farklı ülke gezip oradakileri özgürlük uğruna temizleyeceğiz.

Oyunda herşey sessizlik üzerine kurulu olduğundan, ışık yansımaları ve çevre ile gireceğimiz iletişim had safhada olacak. Splinter Cell'deki her ışık kaynağı kırılabilir. Bu da bize kızılıtesi gözlüklerimiz ile rahat çalışma imkanı sağlayacak. Vurdugumuz adamların cesetlerini ortadan kaldırıp dolaplara tıkabileceğiz. Sandalyeler ve masalar devrilecek, sular dökülecek, yerde gölcükler oluşturacak. Ayrıca borularla tırmanabilecek, köşelerden kafamızı uzatarak bakabilecek, takılar atarken ateş edebileceğiz. Hatta Solid Snake'te olduğu gibi düşmanlarınıza boğazına sarılıp onları geri geri sürükleyerek diğerlerine karşı kalkan olarak kullanabileceğiz. Numara diz boyu.

Tom amcanın gerçek hayalleri

Bu sıralar bir çok oyunda olduğu gibi biraz kurcuklanıp yeniden düzenlenmiş bir Unreal Warfare motorunun kullanıldığı oyunda kameraları ile istedigimiz gibi oynayabileceğiz. 13 farklı silah bulunan cepheaneliğiinde F2000 gibi çok amaçlı bir tüfek var.

Böyle bir oyunda yapay zeka büyük önem taşır. Her düşmanın bir görüş alanı, gölgelerdeki değişiklikleri fark edebilme kabiliyeti ve ses duyma yeteneği var. Böylece sizin yerinizi tespit edebilecek. Ayrıca üstlerine ateş açtığınızda kuş gibi üstünüze gel-

mek yerine saklanıp yardım çağrımayı ve koordineli olarak saldırımı tercih edecekler.

Hareketlerimizin yürümesi ve gerçeğe uygun olması için çok çalışılmış. Ajanımızın yapabildiği hareketler gerçek operasyonlarda kullanması için tasarlanmıştır. Yani oyunda parmak ucunda nasıl yürüneysorsa ajanlarda gerçek hayatıyle parmak ucunda yürüyorlar. Bölümler arasında bize verilen bri-fingler dışında ufak videolar da olacak.

Ubisoft ve Tom Clancy ikilisi bu çalışmadan sonra başka projelere de imza atacaklar gibi görünüyor. Ubisoft'un dünya çapındaki yatırımları ile daha güçlü bir firma halini aldı. Splinter Cellümüzdeki ayılda PC ve XBox'a gelecek. Bu oyunu elinize aldiğinizde akınıza bulundurmanız gereken en önemli ayrıntı şimdiden söyleyeyim. Gizlilik ve kandırma yeteneği eğitimli bir insanın elinde en güçlü silahtan daha tehlikelidir. ☺

Burak Akmenek burak@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

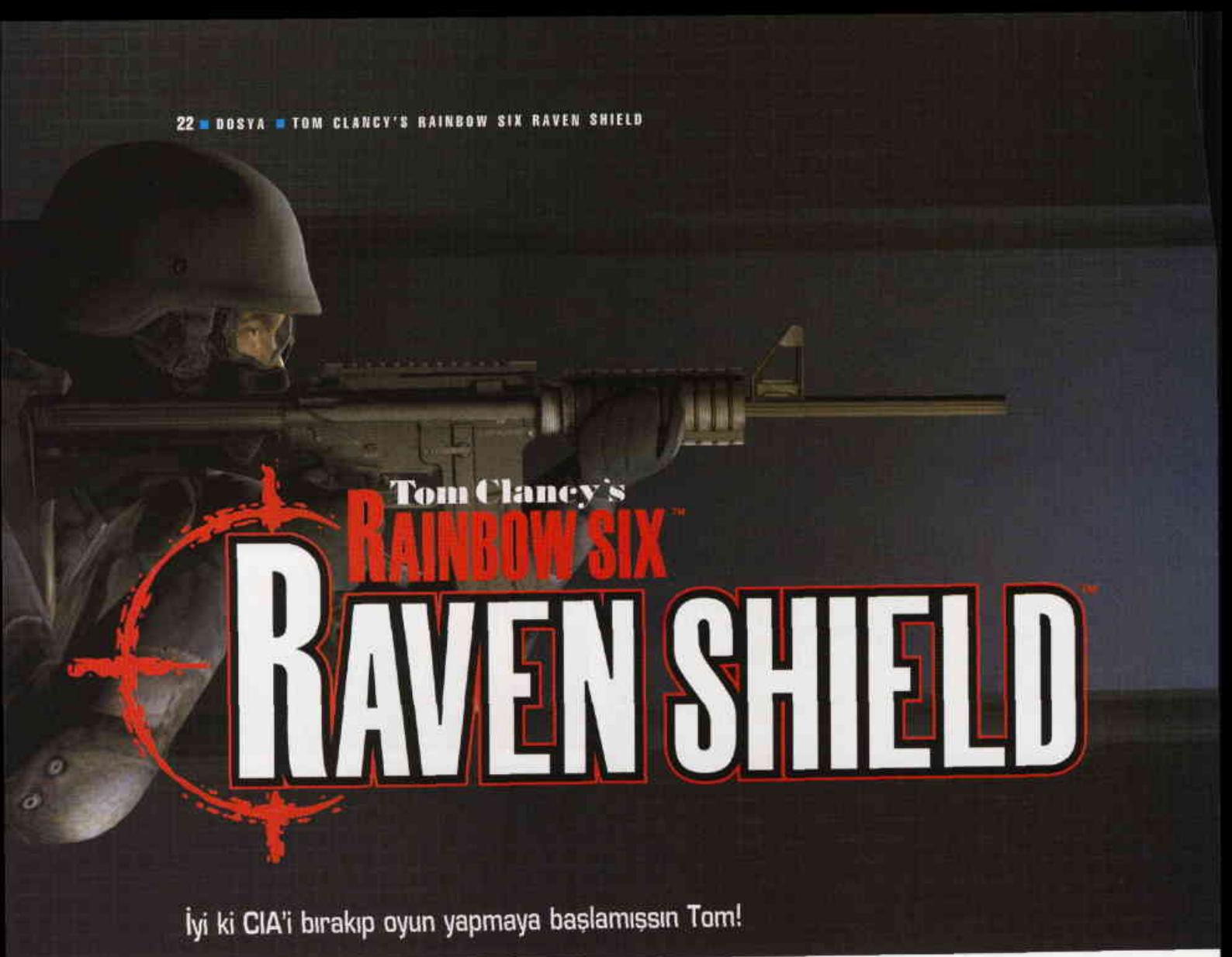
11.2002

Tür • Aksiyon

Yapım • Ubisoft

Dağıtım • Ubisoft

Bize Göre • PC'ün Metal Gear Solid'ı olacak gibi görünüyor. Oyununuza görmeden bir şey diyemeyiz ama hikayesini super olacağını umuyoruz.



Tom Clancy's RAINBOW SIX™ RAVEN SHIELD™

İyi ki CIA'i bırakıp oyun yapmaya başlamışın Tom!

"Rainbow, this is Six. Stand-to, repeat stand-to. We commence the operation in five minutes." Belki sokaktan geçen herhangi biri için en ufak bir anlam içermeyen sözler. Ama bir Tom Clancy ve Rainbow 6 hayranısanız çok şey ifade edecekinden eminim. Bunu duydugunuz zaman sahibinin John Clark olduğunu ve yaklaşık 8.5 dakika sonra pek çok teröristin olmuş olacağını bilsiniz. Bu cümlenin alındığı satırların özeline büyük bir eğlence parkında bir grup çocuğu rehin almış Bask Gerillaları, ölecek olanlar. Ama Rainbow takımı için fark etmez... Dünyanın neresinde oldukları, kim oldukları veya bunu neden yaptıkları... Kötü adamları tutuklamak veya yaralamak gibi bir niyetleri yoktur... Burst modda MP5-10SD'den çıkan üç merminin üçü de genelde başa isabet eder. Ama bu şanslı oldukları gösterir. Tekerlekli sandalyeye mahkum hasta bir kız çocuğunu soğuk kanlılıkla öldüribilecek kadar talihsiz olanlar ölmenden önce midelerindeki kurşunla birlikte bir süre can çekişmek durumundadır. Acımasız mı? Eğer dünyanın en iyi anti-terörist timi iseniz öyle olmak zorunda. "Rainbow, this is Six. Move in and execute. Say again, EXECUTE NOW!" İşte bu da ölüm fermańı. Saatler öncesinde yerleştirilmiş patla-

yıcılarla birlikte yerinden fırlayan çerçeveler, mükemmel bir zamanlamayla yere dokunduğu an patlayan flashbang'ler ve camdan içeri sıratle dalan siyah gölgeler. Hiç bir Rainbow operasyonunun bir iki dakikadan fazla sürdüğü görülmemiştir.

Bu ağdan bakıldığındanda Rainbow Six oyunlarının gerçekten biraz uzaklaştığını görebiliriz. Çünkü planlama safhaları daha kisa ve operasyon süresi ise duruma göre 10 dakikayı bile geçebiliyor. Ama bunu anlamak mümkün. Hangi oyuncu 10 saat plan yapıp daha sonra 2 dakika oyunu oynamaya katlanabilir ki? Böyle bir oyunu yaparken gerçekçilik ile eğlence arasındaki dengeyi çok iyi ortutmak zorundasınız. Serinin üçüncü oyununu hazırlayan Ubisoft Montreal stüdyosunun en büyük çabası da bu. Bir yandan oyunındaki gerçekçilik ve detayı artırmak ama bir yandan da bu hassas dengeyi bozmadan geliştirebilmek. Dünyanın en meşhur oyun serilerinden birini Red Storm gibi Tom Clancy fanları arasında efsaneleşmiş bir ekibin elinden almış olmak kotay iş değil (Hele Kanadalısanız). Ama benim bu ekipbe güvenim tam. Bugüne kadar ki en iyi Rainbow Six oyunun bir iki ay içinde bilgisayarlarımıza yüklenmiş olacağına şüpheniz olmasın.

Kahramanlar Yaban Ellerde

Yeni Rainbow Six'in Red Storm tarafından hazırlanmayıacaǵını ilk duyduğumda ciddi bir endişeye kapılmışım aslında. Ubisoft oyunun ruhuna sadık kalmayıabilen, Counter-Strike'in popülerliğine kanı oynu aksiyona çevirebilir veya oyunun ismine güvenip cıalanmış bir Rogue Spear ile karşımıza çıkabilirdi. Ama hiç biri olmadı. Ubisoft oyunun ruhunu hiç bozmadan Rainbow Six serisini, hem oynanış hem de grafik olarak bir kaç adım daha ileri götürdü. Aslına bakarsanız oyunu Ubisoft geliştire de Red Storm'la fazlaıyla aslaştılar. Her şeyden önce oyunun hikayesini Tom Clancy'nin asistanlarından biri hazırladı. Oyunla ilgili her kararda ve aşamada Red Storm'a danişildi. Hatta bundan önceki Rainbow Six oyunlarının silah ve özel tim metodları danışmanı Mike Grosso bu oyunda da aynı görevi üstlendi. Rainbow Six oyunlarındaki gerçege uygunluğun arsında Tom Clancy hikayelerinden çok, haleen LAPD'de S.W.A.T. takımını çalıştırılan Mike Grosso'nun engin bilgi ve tecrübeleri de yatıyor.

Ama daha önce dediğim gibi Ubisoft cıalanmış bir Rogue Spear'in kolaylığına kaçmayıp çok daha gelişmiş bir oyunuodefledi. Gördüğümüz kadarıyla bunu başa-

racaklar gibi. Grafiklerdeki gelişme de önemli bizim için elbette ama şimdiden onu bir yana bırakıp bence asıl ilerlemenin olduğunu oynamıştı farklara bakalım.

Elbette ki Rainbow Six'i özel kılan birinci etmen olan planlama sahnesi aynen yerinde duruyor. Planlamada değişik kullanımının çok daha kolay olması. Planlama ekranı çok daha basitleştirilmiş ve yeni imkanlar eklenmiş. Mesela waypoint ve harita üzerindeki simgeler çok daha kolay okunuyor. Zoom ve pan yapmak eskisi kadar eziyetli değil. Takımlara yeni emirler verebiliyorsunuz. Mesela belli bir noktaya geldiklerinde hiç durmadan yollarına devam ederken o waypoint'ten geçitlerini söyleyebiliyorlar. Böylece hangi takımın hangi noktada olduğunu biliyorsunuz. 3D harita özelliği bu sefer bir şeye benzemiş. Göreve gitmeden önce yükselti ve engelleri daha iyi görebilir, sniper'lara güzel mevzi noktaları seçebilirsiniz.

Elbette oturup planla uğraşmak istemeyen aksiyon düşkünlü oyuncularda unutulmamış. Onlar da isterlerse standart planla oynayabilir, isterlerse takımı seçip haritaya giriş noktasını seçerek spontan bir planla oynayabilirler. Montreal'da ki Rainbow Six'in yeni tasarımcıları bu sefer her görev için 3 standart harita koymayı da düşünüyormuş. Başta güzel gibi görünse de insanları kendi planlarını yapmaktan caydırabilecek bir karar.

Oyun İçinde Emirler

Daha önceki Rainbow Six'lerde plansız sadece adamların giriş noktasını seçip oynadığınızda başarı şansınız pek yoktu. Çünkü ne yaacagini bilmeyen takımları daha çok sudan çıkmış balık gibi hareket eder, en fazla stepne görevi görürdü. Ama bu sefer bu durum değişiyor. Öncelikle operasyon sırasında da adamlarınıza emir verebiliyorsunuz. Bunun için Swat 3'tekine benzer ama daha basit ve kullanışlı bir menü eklenmiştir. Mesela silahınızın hedefini bir kapının üzerine tutup spacebar'a bastığınızda dört dilime ayrılmış bir daire menü çıkıyor. Buradaki seçeneklerde adamlarınıza kapılı açıp bombalamalarını veya direkt girmelerini söyleyebiliyorsunuz. Hatta içeri atılacak bombayı seçme şansınız bile var. Veya bir deponun içinde adamlarınıza ortağı temizleyerek ilerlerle emri verebiliyorsunuz. Bu sayede başta yaptığıınız planda aksama olursa da ne yapacağını bilmeyen adamlarla baş başa kalıyorsunuz.

Elbette bu yeni sistemin çalışması için takım üyelerinizin sağlam bir yapıya zeka ihtiyacı var. Ve bu sefer adamlarımızda bu zeka cidden var. Raven Shield'deki gelişmeler için de beni en çok sevindiren de bu oldu. Rogue Spear'da ki özürlü takım üyelerinin yanında Raven Shield'dekiler doktoralı akademisyenler gibi. Bunu gözünüzde biraz canlandırmışım. İlk oyunlardaki gibi (ki gerçek timlerde öyle yapar) adamlarınız 3-4 kişilik gruplar halinde ve tırtıl gibi arkaya ilerliyorlar. Diyelim ki bir kapıya geldik ve siz içeri da-

lip temizleme emri verdiniz. Öncelikle iki adam kapının iki tarafını alıp çapraz ateş edebilecek konuma geliyor, bu arada üçüncü adam sırtını duvara verip arkanızı kolluyor. Eğer içerişi bombalanacaksa, kapı kenarındaki adam kapıyı sadece biraz açarak bombalıyor. Kapı açıldıktan sonra sırayla, çevreyi tarayarak giriyorlar. İçerinin temiz olduğunu anlayınca her biri farklı tarafa bakacak şekilde pozisyon alıp yeri komutunuzu bekliyorlar. 3 kişilik bir tim bu modda mevzi aldığı zaman içeri bir teröristin girme şansı hiç yok. Çünkü boş nokta bırakmıyorlar. Arada biri baktığı noktayı değiştirip boş alan bırakırsa bir diğer hemen o tarafa dönüp açığı kapatıyor. Yani takım elemanları artık sırtınıza dayalı stepneler olarak esinizde koşturuyor.

Teröristlerin yapay zekaları da gelişmiş. Elbette sizin timiniz kadar yetenekli ve uyruk değerlere sahip oluyorlar. Takım oyunu yapıp, profesyonel özel timler gibi hareket etmiyorlar. Mesela eğilerek ilerlemiyor köşelerden yana eğilerek bakıyorlar. Ancak daha önceki oyular gibi bir yerde dikiliş sızın vurmanız beklemiyorlar. Ayrıca daha çok doğal ortamlarında yakalıyorsunuz onları. Bir yerlerde sigara içip muhabbet ederken mesela. Terörist modellerindeki çeşitlilik de artırılmış. Hepsi futbol takımı gibi tek örnek giyinmeyi.

İnce Hareketler

Yukarıdaki paragraflarda dikkatli okurun gözünden kaçmayacak önemli bir detay var. "Kapı kenarındaki adam kapıyı sadece biraz açarak bombalıyor". Kapıyı biraz açmaktan kasit ne? Space'e basılı tutunca kapı pat diye açılmıyor mu? İşte Raven Shield'de ki hoş detaylardan biri daha. Kapıları açarken, eğilirken, duvarın kenarından kafa çıkarırken sürekli tam kontrole sahipsiniz. Mesela kapıları açarken scroll'u kullanıyorsunuz. Siz scroll'u çevirerek kapı ağır ağır açılıyor. Böylece dikkat çekmeden içeriye bir göz atmak veya küçük hedef göstererek içerdekileri vurma mümkün. Eğilirken de shift'e basılı tutarak mouse'u aşağı yukarı çekerek ne kadar eğileceğinizi seçebiliyorsunuz. Elbette tek bir tuşla yere yatmak veya kapıyi birden açmak gibi opsyonlar da var. Köşelerden yana doğru yatarak bakmak en güzel olmuş. Sağ tık'a basılı tutarak mouse'u sağa sola çekiyorsunuz ve çektiğiniz oranda duvarın yanından çıkışıyoruz. Böylece ufak ufak içeriyi tarayarak bakma şansınız var. Diğer oyunlarda böyle bir özellik yoktu çünkü siz bir kenardan yana eğilerek çıktıığınızda NPC'ler sizi görmezden gelirdi. Ama Raven Shield'de fazladan bir kaç saniye öyle durursanız kafanızı kurşunu yiyorsunuz.

Hareketlerdeki bu detay karakter modellerine de yansıyor. Mesela bir adanızın bomba atacağı zaman elini beline götürüp belindeki kemerde asılı duran bombayı alısını görebiliyorsunuz. Zaten yan silahınızdan, tüm bombalara kadar üzerinizdeki ekipman dışarıdan görülebiliyor. Buna si-

Adamlarınız çevreyi tam kontrol altına alacak şekilde mevcutuyor. Ayrıca duvarları yanından kontrol ettiğinde hınalılıyorsunuz.

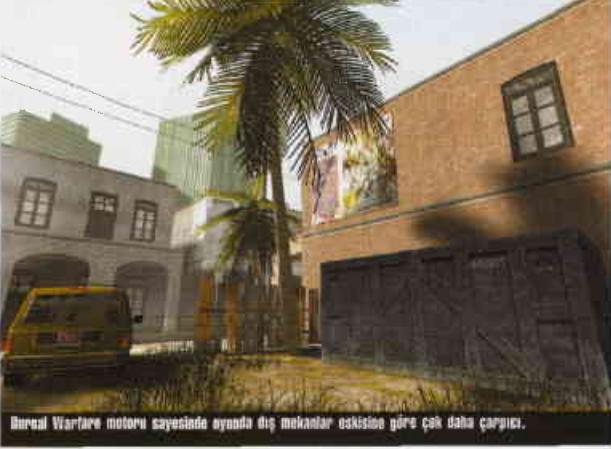


lahlarına eklediğiniz eklentilerde dahil. Bunların içinde susturucu, termal görüş, ekstra kapasiteli şarjör, mini durbün var. Oyunun dengesini bozmamak için her silah sadece bir eklenti takılabilir. Ancak bazı silahlarda bazı eklentiler standart (mesela 10SD'de susturucu) ve bunlara ekstra bir tane daha takmış oluyorsunuz. Bu yüzden bu silahlarda daha popüler olacak gibi. Ayrıca bazı eklentiler de sadece belli silah tiplerine takılabilir. Mesela termal görüş durbününü sadece sniper silahlarına takabiliyorsunuz.

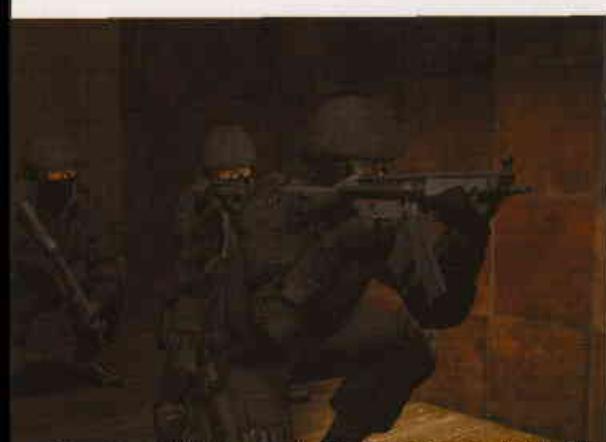
Oyundaki en önemli ekipmanlardan olan Heatbeat Sensor de tamamen değişmiş. Eskisi gibi mini haritada düşmanın yerini göstermiyor. Gerçekte olduğu gibi



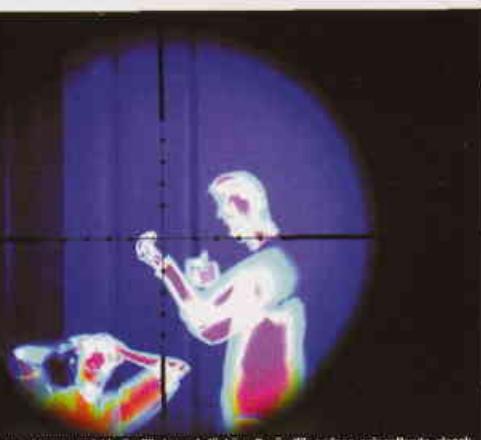
Yeni oyun içi menüsü sayesinde adamlarınıza görev ortasında da yeni komutlar verebilirsiniz.



Burcal Warfare motoru sayesinde oyunda dış mekanlar çok daha çarpıcı.



Aşker modelleri çok iyi. ATI True Form teknolojisi kullanıldığından sonucunda da iyi oluyor.



Oyun ekranı yeni bir özellik termal dördün. Bu özellik sadece sniper'arda olacak.

bir dördün gibi kullanılıyor. Heartbeat Sensor'u taktığınızda çevrenizdeki kalp atışları halka şeklindeki ses sinyalleri olarak görülebiliyor. Eskisinden daha gerçekçi **olması** bir yana kalp atışlarının sizden daha yüksekte mi alçaktı mı olduğunu da görebiliyorsunuz. Elbette eski kullanımı daha avantajlıydı belki amabanana kalırsa bir parça hileye giriyordu.

Aman Bomba

Oyundaki bir yenilik gaz bombası. Atıldığında görüşü fazla kapamayan yeşil ince bir sis çıkarın bu bomba yaklaştığınızda sizi affallatıyor. Görüş yeteneğiniz bozuluyor adam hareket ederken zorlanıyor. Bu

Oyundaki silahlar çok yüksek poligondan oluşan modellerdir. Bu sayede diğer oyundaki silahlardan çok daha iyi görüneniyolar.



RAVEN SHIELD'in Yapımcısı Chaddi Lebbos ile röportaj

- Rainbow Six serisini devam ettirmek oldukça zorlu bir iş. Red Storm oyunlarında yüksek bir standart oturttu. Bu sizin için sadece bir motivasyon kaynağı mı yoksa bu ağır sorumluluk yüzünden baskı altında hissediyor musunuz?

Chaddi Lebbos: Rainbow Six'in üçüncü bölümünü geliştirmek büyük bir aylıklık. Bu seri bizce Half-Life ile birlikte FPS türünün en püpleri ve doğal olarak Raven Shield'i bütünüyle yeni bir deneyim yapabilmek takım için büyük bir baskı. Hem serinin orjinallliğini bozmayacak doğru kararları almak zorundayız, hem de Rainbow Six ve FPS hayranlarını şartıacak yenilikler eklemeliyiz. Sonuç olarak Red Storm'un bugüne kadar getirdiğini sürdürmek bizim için büyük bir baskı.

Ama bu aynı zamanda büyük bir motivasyon çünkü hayranların uzun süredir oyun için beklediğini biliyoruz. Geliştirici takımın kendisi zaten Rainbow Six hayranlarından oluşuyor bu yüzden doğru yolda olduğumuzu düşünüyorum.

- *Raven Shield'in hikayesi ve geçtiği ortamı biraz anlatır mısın?*

Chaddi Lebbos: Görev yerlerini farklı ve ilginç ortamlar sunabilecek şekilde seçtik. Kar ve çöl, gün ve gece, yağmurlu ve açık hava, iç mekan ve dış mekan gibi bir çok çeşitlilik olacak. Genelde Avrupa ve Güney Amerika'da geçiyor. Elbette mekanlar hikayenin ilerleyişine ve büyük bir tehlike örgüsüne uygun olarak seçildi.

- *Yeni Unreal Warfare motorunu kullanmak size yeni imkanlar sundu. Raven Shield'in bir adım ileriye götürürken Rainbow Six serisine sadık kalacağınızı düşünüyor musunuz? Yeni motorun avantajları nelerdi? Ve kendi standart ve karakteristiğini ortaya koyabileceğinizi düşünüyor musunuz?*

Chaddi Lebbos: Unreal teknolojisi bizim ihtiyaçlarımıza ait edilmek zorundaydı. Sonuçta Unreal değil Rainbow Six 3'ü geliştirmiyoruz. Yine de bu motor bizim için harika bir başlangıç oldu çünkü motoru adapte etmeye çalışırken, editör programları sayesinde çoktan harita tasarımlarına başlamıştık. Raven Shield çok yüksek içeriği bir oyun olduğundan, motor geliştirmek için çaba sarfetmekten oynamış ve özellikler üzerine yuvalaşmayı tercih ederim. Unreal motoru hem 3D grafikler hem de Script AI' olarak çok güçlü. Mutlaka oyunun kalitesine çok şeyle katacak.

Rainbow Six'in genel yapay zekası piyasadaki tüm diğer FPS'lere göre çok daha gelişmiş. Grafikleri görülmemiş güzellikle olsa bile ben kontrol sistemi ve yapay zekası ile bir standart oluşturacağımı düşünüyorum.

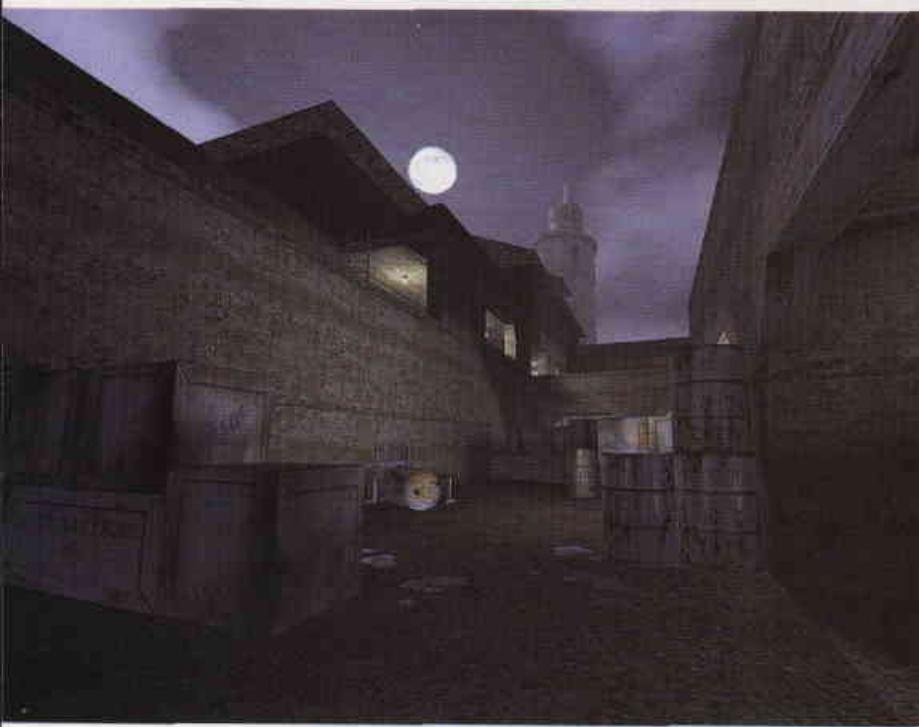
Script AI: Düşmanların yapay zekalarına göre değil, önceden hazırlanmış komutlara göre hareket ettikleri sahneleri belirleyen program kodu.

durumda karşınıza çıkan kolay bir hedefi vurmak dahi çok zor. Gaz bombasından uzaklaşmaktan kısa bir süre sonra kendinize gelebiliyorsunuz. Bir odaya dalmadan önce atmak bayağı keyifli olacaktır. Ama yine de içeri dalarken sadık flashbang'lerinize daha çok güveneceksiniz. Çünkü flashbang'da gerçekten **olması** gerektiği hale gelmiş. Öncelikle bombanın ses etkisi yerini bulmuş. Yakınına flashbang geldiğinde o yöne bakımyor olsanız bile işitme duyunu kaybediyorsunuz. Hoarförlerden bunaltı bir çınlama sesi geliyor sadece. Ayrıca bir süre görüntü bezyalamakla kalmıyor, son gördüğünüz **kare ile** o an gördüğünüz karışıyor. Bunu **için** oynan son kareyi hafızaya alıyor ve transparan yapıp o an gördüğünüzün üzerine yapıştırıyor. Böylece ne gördüğünüzden emin olamıyor dahâ bir beter affallıyorsunuz. Flashbang'da ki en güzel özellik ise sizin rastgele çevirmesi. Counter-Strike'dan daha iyi bilirsiniz bunu. Flashbang yeseniz bile görmeden de bir kenara silinebilir veya tahmini olarak kabul edersiniz. Hatta zaten düşmanın gireceği yöne bakıyorsanız hiç hareket etmeden ateş açarak içeri girenleri öldürübilirsiniz. Raven Shield'de yakınında flashbang patlayınca rastgele bir yöne döne-

ceksiniz refleksel olarak. Flashbang yine nereye gidip, ne yapacağınıza bileyemeceksiniz kısacası.

Artık ara yüzde mini harita olmadığı söylelik. Peki arayüzdeki diğer değişiklikler ne? Herseyden önce artık silahınızı görebiliyorsunuz. CS'cilerin anlayacağı dille "draw view model" eklenmiş oyuna. Daha önce oyuncunun alt **kismı** tamamen menü olduğundan bir de **silah** gözükse ekran tamamen kalanmış olacak diye koymuyorlardı. Ama aşağıdaki bu menü kalktı için artık silahta görülebiliyor. Hatta Ubisoft silah modellerinin bugüne kadar yapılmış en detaylı ve en gerçekçi modeller olması için büyük çaba harcamış, poligon kullanmaktan kaçınmamış. Elbette bu düşük sistemler için ciddi bir performans düşüşü getiriyor. Bu yüzden drawviewmodel kapatma opsyonunu da unutulmayacağını umuyoruz.

Alt menü kalktı için görüş alanımız oldukça gelişmiş. Ama aynı zamanda arayüzden alabileğimiz bilgi **miktari** da biraz azalmış. Ekranın sağ alt tarafında tim elemanlarının durumu, sol alta cephe durumunuz, üst tarafta ise sizin hangi modda olduğunuz (assault, recon vs.) gösteriliyor. Eski menüde adamların neredeysse tomografilerine kadar gösteren



gereğinden fazla geniş bir menü vardı. Bu seferde biraz kışa kalmış gibi. Ama oyun son halini alana dek belki yeni bir şeyler eklenir.

Unreal - Surreal

Kıcacısı oynanışta radikal değişimler var. Oyundaki herşey gelişmiş nerdedeyse. Elbette oyunun grafikleri de bundan nasihi almış. Hem de fazlasıyla... Daha önceki oyunlar kendi zamanları için çok iyi grafiklere sahipti ve hep kendi 3D motorlarını kullanırdı. Ama bu sefer bu gelenek bozulmuş ve yeni nesil Unreal motoru kullanılmış. İlk olarak Unreal Tournament 2003 ile gördüğümüz yeni Unreal motoru tam bir poligon canavarı. Bu motor sayesinde çok daha detaylı model ve ortamlar yaratılabiliriyor, çok yüksek çözünürlüklü dokular kullanılabiliriyor. Elbette bu çok güdü bir sistem gerektiği anlamına da geliyor. Unreal Tournament 2003'ün betasını denerken GeForce3 ve GeForce4'lerimizin bile terlediğini söylesem sanırım bir fikir verir. Ancak benim ilk izlenimlerime göre Raven Shield'in sistem gereksinimleri UT 2003'ün altında olacak. Öncelikle ortamlar gerçek yaşamdan alındığı için çok fazla detay yok. Ubisoft, Epic'in tersine motora gereğinden fazla güvenip her yeri gereksiz detaylarla doldurmamış. Karakter modelleri çok fazla poligon içeren, detaylı modeller. Ama yine de Ubisoft işi elden geldiğince yüksek çözünürlüklü dokularla halledip oligon sayısını düşük tutmaya çalışmış. Ama daha önce dediğimi gibi silah modelleri çok oligonlu ve performans oldukça negatif bir etkisi olacaktır. Yinede sistemi asıl zorlayan oligon sayısından çok dokuların çözünürlüğü olacak gibi. Bu yüzden ekran kartınızın ne kadar RAM'e sahip olduğu daha fazla ön plana

çıkıyor. Oyun çıkmadan tam olarak bilemeyeceğiz ama 32MB'ın altındaki kartlar sürünenken ancak 128MB kartlar yüksek ayarlarla oyunu dertsiz oynatacak gibi. Elbette yeni AGP 8X sistemler oyunda biraz daha rahat olacak.

Oyunun grafiklerinin neye benzediğini ekran görüntüleri kelimelerden daha iyi anlatıyor elbette. Ama burada bazı notlar düşmektedir. Karakterlere bakarsanız üzerlerindeki her türlü cep, kemer gibi ince detaylara kadar işlendiğini görebilirsiniz. Ancak modeller çok hareketli olduğundan yüksek poligonlu değerliler ve formlarında ufak bozukluklar var. Çok hareketli'den kastım eğilme ve yana yatma ayarlanabilir olduğundan karakterin çok esnek olması zorunluluğu. Ama ekran kartınız ATI'nın True Form teknolojisini destekliyorsa bir adım öndesiniz. Çünkü oyun bu özelliği tam olarak destekliyor ve ancak True Form ile modeller mükemmel gözüküyor.

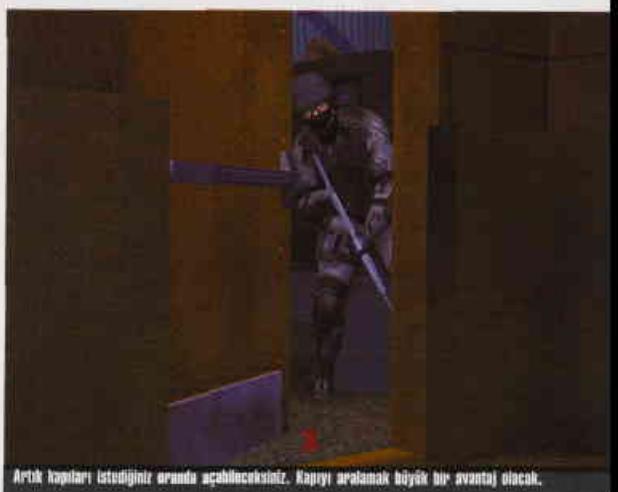
Oyunun grafiklerinde en çok hoşuma giden noktalardan biri hiç bir duvarın boş ve tek renk olmaması. Bütün duvarların üzerinde süslemeler, lekelер, siva döküntüleri, dokular var. Aynı şey zemin içinde geçerli. Mekanları önceki oyunlardan daha gerçekçi ve güzel yapan bu. Ancak bu bizi RAM kullanımının da çok yüksek olacağına götürüyor.

Şık Ölürüm Abi

Unreal motorunun en sıkı özelliklerindene olan "rag doll", Raven Shield'de çok iyi kullanılmış. İlk olarak Hitman'de (abartılı da olsa) gördüğümüz bu özellik vurulanlar adamların devrilen kütükler yerine, gerçek yaşamda olması gereği gibi düşmesini ve böyle kalmasını sağlıyor. Bu özellik ölüm efektlerinin yanı sıra yaramalarda kendini gösteriyor. Bir tim



Oyunun arayüzü tamamen doğrudır. Ekstreme oranda çok daha az yer kaplılığı içinde oynamak olamaz çok daha geniş.

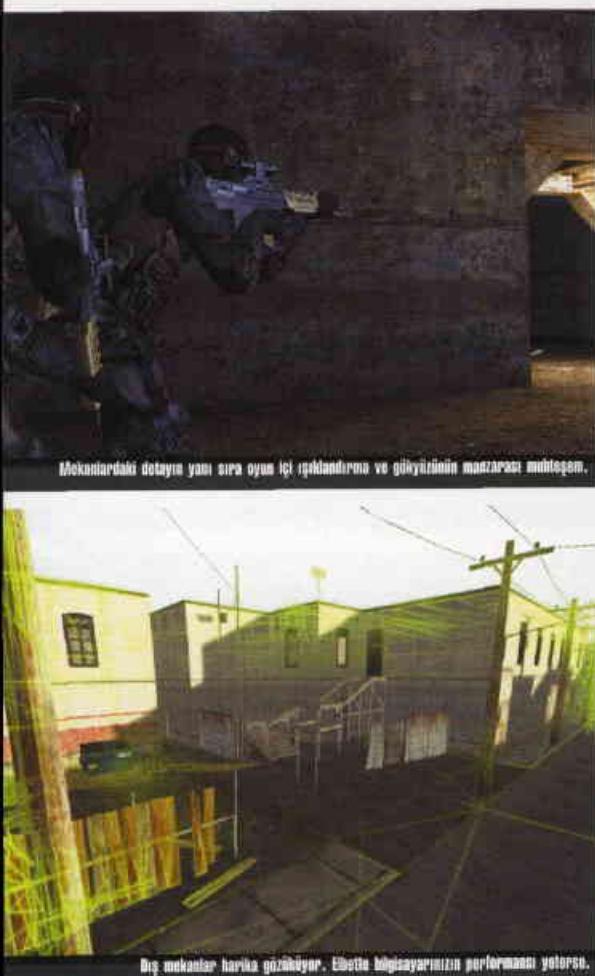


Artık kapıları istediğiniz oranda açabileceksiniz. Kaprı uygulamak büyük bir avantaj olacak.



Teslimciyi ilk olarak eskizlerde bunu ayırt eden teröristlerin davranışlarını belirtmemiz.

üyeniz veya düşmanınız yaralandığında, vurulduğu noktaya göre hareketi değişiyor. Mesela vurulduğu ayağını sürüyerek ilerliyor. Elbette Unreal motorunda işler daha da gelişmiş. Mesela vurulan bir



Mekanlardaki detayları yani sıra oyuncuların gökyüzünden manzara manzara müdahale et.

Diş mekanlar harika gözüküyor. Elbette hedeflerinizi performansı yeterse.

adam merminin geldiği yöne bağlı olarak savrulabiliyor, düşerken objelere takılıyor, kapılara çarpıp açılan kapıyla birlikte içeri savrulabiliyor.

Yeni motorla birlikte beni en çok etkileyen gelişmelerden biri ışığın kullanımı. Raven Shield'de gece veya gündüz, dışarıda veya içeride ışıklar daima mükemmel. Gölüler, iç ortamla dış ortam arasındaki aydınlanık farkının geçiş, hepsi çok iyi. Özellikle dış mekanlarda güneş yansımaları, gökyüzünün görüntüsü gerçekten diğer oyunlardan ayıryor Raven Shield'i. Bu Unreal motorunun yeteneği kadar Ubisoft Montreal'in de içindeki titizlikten kaynaklanıyor bence.

Elbette ekip motorun üzerinde bazı değişiklikler de yapmış. Şimdi işe yeni başlamış bir oyun tasarımcısı olsanız "Bulmuş Unreal motorunu bi de neresini beğenmeyeş değiştiriyorlar!" diye isyan edebilirsiniz. Ancak Unreal ve Raven Shield birbirinden çok farklı oyunlar. En büyük fark da silahlارın kullanımında. Unreal'da birbiri ile hiç alakası olmayan 8-9 silah varken Raven Sheild'de çok ufak farklarla birbirinden ayrılan 57 silahl bulunuyor. Her silahın gerçeğe uygun ateş etmesi, keskinliği, verdiği hasar vs. Unreal motoru için biraz ağır gelmiş. Bu yüzden ekip motorun atış sistemlerini baya bir geliştirmek durumunda kalmış.

Silahlardan bahsetmişken bu konudaki değişimlerde sayalım. Oyunda 12 ta-

EFSANE BİR KITABIN HİKAYESİ

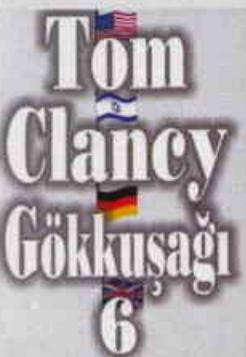


Rainbow Six, ünlü yazar Tom Clancy'nin romanlarından biridir. Eski bir CIA danışmanı (kimilerine göre ajanı) olan Clancy işi bırakıktan sonra roman yazma işine girer. İş yaşamından gelen deneyimle birelikte uluslararası özel örgütlerin maceralarını o kadar gerçekçi ve sürükleyici aktarır ki kısa sürede dünyanın en çok

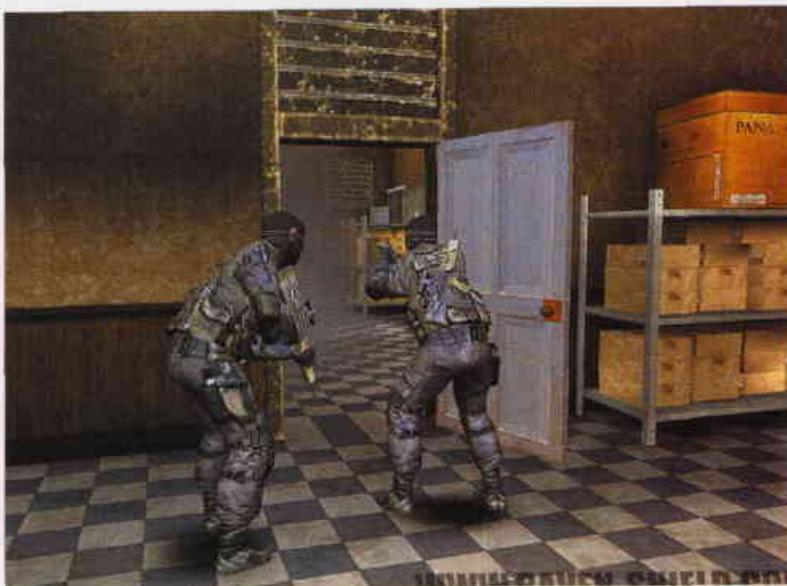
okunan yazarları arasına girer. Pek çok romanının yüksek bütçeli filmleri çevrilir (Hunt for Red October, Patriot Games, Red Storm Rising, Clear and Present Danger, Sum of All Fears vs...). Kitaplarında yer alan Jack Ryan ve John Clark karakterleri efsaneleşir. Kitaplar sürekli olarak birbirini takip eder ve aynı karakterleri anlatır. Kitaplar ilerledikçe Jack Ryan Amerikan başkanlığına kadar yükselirken John Clark, Rainbow ekibinin başına getirilir. Rainbow Birleşmiş Milletler tarafından kurulan dünyanın bir numaralı ve en gizli anti-terör timidir. Üyeleri dünyanın dört bir yanından, her ordunun en iyi özel timcileri arasından seçilmiştir.

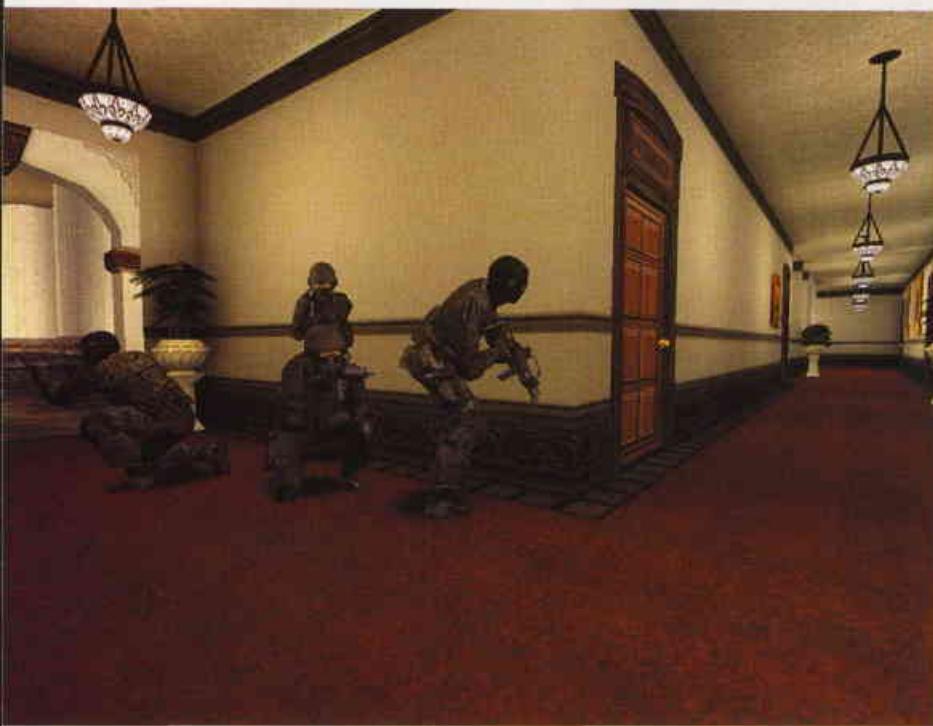
Tim iki ayrı ekipten oluşmakta ve genelde sırayla görev almaktadır. İlk ekibin lideri Ding Chavez, ikinci ekibin lideri ise Peter Covington'dur. Bizim asıl adamımız Ding "Domingo" Chavez'dır elbette. Domingo ile Clark'ın yolları Clear and Present Danger romانında kesişmiş, Domingo'yu cehenneme dönümüş Kolombiya ormanlarından çıkarıp hayatını kurtaran Clark olmuştur. Daha sonra ikili arasındaki dostluk artar ve Domingo'nun Clark'ın kızı ile evlenmesiyle akrabalığa dönüşür.

Timdeki bütün üyeleri belli kodlarla çağrılmaktadır. Kod 6 yani Rainbow 6 ise takımı kumandanına yani John Clark'a ayrılmıştır. Başka bir deyişle kitabın ve oyuncunun ismi Clark'dan gelmektedir. Kitap dünyada 1998'de yayındağıtan sadece bir sene sonra Seyhan Özmenek tarafından dilimize kazandırılmış ve Epsilon yayınlardan çıkmıştır. Eğer hala okumadıysanız ne yapıp ne edip bulun. Anti-terör timlerinin gerçek yaşam ve işleyişine dair heyecanlı bir maceraya kendinizi kaptırmak bir yana bundan sonra Rainbow 6 oynarken çok farklı şeyler hissedeceksiniz.



Clear & Present Danger (öninde John Clark (ende) ve Ding Chavez'ı (arkada) ilk defa canlı olarak gördük.





banca, 14 SMG, 3 shotgun, 16 piyade tüfek, 7 sniper tüfeği, 5 adetde ağır makineli bulunuyor. Bunlardan yeni eklenenleri söyle:

- MTAR-21 9mm Sub-Machinegun
- Mac-11/9 9mm Sub-Machinegun
- Micro-Uzi 9mm Sub-Machinegun
- SR-2 9mm Sub-Machinegun
- USAS-12 12g Shotgun
- TAR-21 5.56mm Assault Rifle
- Type 95 5.56mm Assault Rifle
- VSS Vintorez 9x39mm Sniper Rifle
- 23E 5.56mm Machinegun

Oyundaki 57 silaha eklenebilen yan ekipmanları birlikte toplamda 150'nin üzerinde silah kombinasyonu var. Elbette buna bir dolu bomba ve diğer ekipmanı, farklı üniformaları ve zırhları ekleyleince kağıt bebeklerimizi giydirebileceğimiz dehşet bir gardroba sahip oluyoruz. Elbette sonradan fanlar tarafından eklenen modullar silah sayısını artıtabileceğizde. Bu konuda şüpheniz olmasın çünkü Raven Shield için önceki oyunlarda görmemiş olduğum kadar çok mod göreceğiz. Hatta oyunun Half-Life yakın uzunlukta bir ömre sahip olması bile mümkün. Daha önceden oyun kendi motorunu kullandığı ve mod yamı zor olduğu için çok az insan Rainbow Six için bir şeyler yapmaya soyunmuştur. Ama bu sefer Unreal motoru ve onun oldukça kullanışlı editörleri sayesinde az tecrübe bilen bile kendi harita ve modları üzerinde zorlanmadan çalışabilecek. Zaten oyunla birlikte ihtiyacınız olan bütün programlar gelecek.

Multiplayer'da Keramet

Elbette oyunun ömrünün ne kadar uzun olacağı, aynı zamanda kendi multiplayer modunun ne denli zevkli olduğunu bağlı.

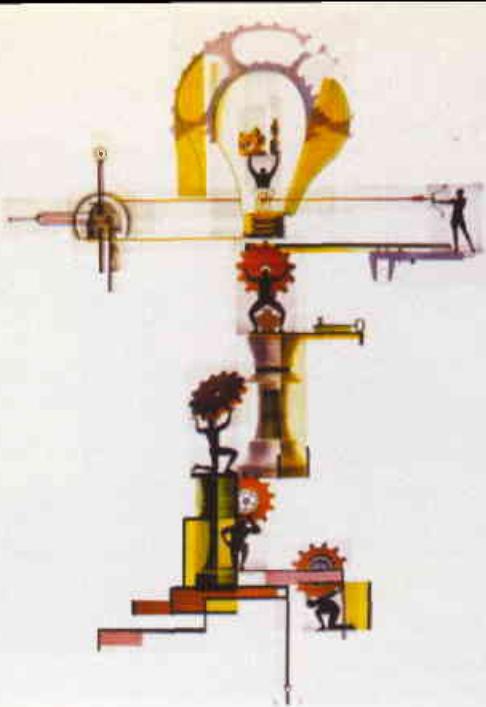
Benim için en zevkli multiplayer seansları Rainbow Six'de yaptığımız cooperative görevlerdi. Üzerinden neredeyse yıllar geçti ama tadı hala damağında. Bu yüzden Raven Shield'in cooperative modunun tadından yenmeyeceğine şüphemiz yok. Ancak team ve deathmatch modları, genelde kısa kalındı. Çünkü oyuncu çok yaşıyor. Ama bu sefer Montreal'lı ekib oyunu hızlandırmak için elinden geleni yapıyor. Ayrıca bu sefer modaya uyulup Round sistemine de geçilmiş. Bir Counter-Strike kadar popüler olacağını sanmam ama en azından önceki oyunların multoplayer modlarından daha zevkli olacağı kesin gibi.

İşte Raven Shield'in inşaatından görünen manzaralar böyle. Elbette bu yazdıklarım sadece PC versiyonu için. Xbox versiyonu bundan daha farklı olacak. Takım yönetimi ve nişan alma dertlerini çözmek için ciddi değişiklikler yapacak ekip. Bu arada unutmadan 2003 içinde Playstation 2 ve Gamecube versiyonlarının da çıkacağı kulağımıza fısıldananlar arasında. Oyun muhtemelen Kasım ayında çıkmış olacak. O zamana kadar nasıl bekleyeceğiz inanın ben de bilmiyorum. "Six, this is Team 1, mission accomplished. Do you copy, mission accomplished. We are heading to nearest pub". ☺

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

⇒ Oyundaki modeller önce gerçeğe yakın olarak el ile çiziliip büyük bir titizlikle modellendi.





Oyunların 30 yıllık tarihi NE OYNADIĞINIZI BİLİN

Geçmiş zaman olur ki

Bu dosyada yazan tüm aygıtları bir şekilde elden geçirmiş olanlarınız var mı acaba? En eski konsoldan en son teknolojiye kadar bir sürü alet ya sırı elektronik oyunlar için yapıldı yada oyun için kullanıldı. Amaç ne olursa olsun sınırsız bir hayal dünyasında gezintiye çıkmak yada en aksiyon dolu maceraları yaşamak için yapmamız gereken her zaman bir kaç düşmeye basmak ve/veya joystick kullanmak oldu. Operation Wolf oynamak için elimizi ilk defa arcade, ya da Türkiye'de kullanılan adıyla atarı makinasına bağlı bir türfe geceyordumuzda olduğumuz hazırlı tarif etmek mümkün

olabilir mi? Peki tüm bu eğlenceleri ilk düşünen kim oldu acaba? Hatta dans etmek yada kart oyunları oynamak gibi eğlence anlayışlarının hüküm sürdüğü bir çağda yalnızca bir makinede oyun oynamaya ihtiyacı duydu? Peki bunun toplu bir eğlence aracı olarak kullanabileceğini kim düşündü? İlk oyun makinası neye benzıyordu acaba? Grafik arayüzünü ilk kim nerede kullandı? Düşününce ortaya bir sürü soru çıkabiliyor. Kendinizi bir test edin bakalım burada yazdıklarımızın ne kadarını okumadan önce zaten biliyor musunuz?

NINTENDO

1889

Evet eslinde endüstriinin tarihleri bu kadar eskilere uzanıyor. Bu tarihte Nintendo kuruldu! Nintendo bir kart oyunları firmasıydı ve manası Japonca "çocuklar için hırsız" ya da "sıkı çabası, ammă sonunda iş cenneyin ellerine kol" gibi bir manaya geliyordu.

1947

Bir dev daha dünyaya geldi. Sony firması Akio Morita ve Masaru Ibuka tarafından kuruldu. Bu firma da kurulduğunda bilgisayar ya da konsol oyunlarıyla ilgilenmemiştir. Neden mi? Çünkü daha icad edilmemişlerdi! Onlar da ilk pille çalışan portatif radyoları icad ettiler. Aslında firmannı ilk adı "Tokyo Telekomunikasyon Mühendislik Firması" idi. Fakat isimlerinin Amerika pazarı için çok karışık olduğunu düşündüler ve Latinçe ses manasına denk gelen "sonus" kelimesinden esinlenerek Sony adını aldılar.

1951

Ahh geleceği göremeyenler için sarsız bir yıl. Tipik İngiliz patent ofisinin bir zamanlar yaptığı, "icad edilecek hersey icad edilmistir ve artık başka bir şeyin kollığıını sanmıyoruz" açıklaması gibi. Ralph Baer isimli Loral firmasında çalışan bir mühendis, kendisine verilen "dünyadaki en iyi TV setini yapma" projesine, "bunu içine interaktif bir oyun koymam" diye cevap verdiğiinde öncesi geri çevrilmiş. Kendisi bas durmuştur ve endüstriinin babası olarak kabul edilmiştir. Çünkü kendisine ait 70'ten fazla icadı vardır, ilk adı Odyssey adı verilen konsol da bu icadları içindedir. 1972 senesinde icad etmiştir.

1954

Askeri kuşlarda bozuk parçaya çalışan oyun makinalarının ne kadar popüler olduğunu fark eden David Rosen isimli eski bir Kore gazisi Japonyadaki Amerikan üslerine pin-ball makinalarını satmaya başladı. Şirketinin ismini de Services Games (SEGA) koydu.

1958

Willy Higginbotham isimli bir bilimadamı kendi osiloskopunda çalıştığı ilk tenis oyununu buldu. Bu makmanın fonksiyonlarından kaynaklanan bir oyundu ve resmen eğlencem için icad edilmiş bir mesguliyet değildi. Kimbilir Willy belki Melunculara mensup bir Türkü:) Bu başka kimin aklına gelir ki?

ARCADE MI?

Arcade aslında hani su luna parklarında bulunan ve balyozla vuran ağırlığı en tepedeki zile çarptırmaya çalıştığımız ya da yemek atarak en yüksek skoru elde etmeye çalıştığımız klasik panayır eğlencelerinde kullanılan aletlere verilen ismidir. Bizim bildığımız ilk arcade makinası yapıldığında ise genel eğlencelerde hitap ettiğinden bu adı aldı.



1961

MIT öğrencisi Steve Russell ilk video oyunu olan Space War'ı geliştirerek tarihe geçti. Oyun dört elbise dolabı büyülüüğünde olan bir DEC PDP-1 bilgisayarda çalışıyordu.

1966

Richard Greenblatt'ın satranç programı ödüller kazanır, aynı zamanda Ralph Baer bir hokei oyunu geliştirir, beş senen sonra bu oyun Odyssey'de piyasaya sürülecektir. Sega bir denizaltı simülasyonu olan Periscope isimli ilk arcade oyununu Japonya'da piyasaya sürer.

1967

Texas Instruments ilk elde tasınan hesap makinalarını piyasaya sürer. Ana bilgisayarlarda Star Trek hikayesini esas alan oyunlar görülmeye başlar.

1968

RAM icad edilecek kullanıma sürüller. Ne kadar yakın bir tarih öyle değil mi? Ama daha çokumuz doğadık bile.

1969

Amerikan Savunma Departmanı atom bombalarının atış savaşları bitirdikten sonra "bunlardan bizim bâsimiza gelirse bir iletişimizsiz ne yaparız, önlemeli olalım barı" diyerek Advanced Research Projects Agency Network, yani kısa adıyla ARPANET'i kurar. Sonradan ARPANET'in adı Internet olacaktır. John Conway adlı biri birkaç üniversitenin ana makinalarında oynanan Life isimli bir oyun geliştirir.

1971

İşte devrime yaklaşıyoruz. İlk tohum burada atılıyor. Oyun üreticisi Nutting ilk arcade makinasından 1500 kopya üretir. Model çok "fütüristik"dir. Oyunlar Nolan Bushnell'in Computer Space oyununun oynanışını "şok zor" bulur. Bally/Midway gene Nolan Bushnell'in oyunu olan Pong'u makinalarına kaymayı red eder ve bunun üzerine Nolan, Atari'yi kurmaya karar verir. Bu sırada Intel ilk 4 bitlik mini işlemci 4004'ü icad eder. Magnavox Baer'in Brown Box teknolojisini lisanslar ve evde oynanması için Odyssey üretmeye başlar. Odyssey analog bir sistemdir fakat ondan sonra gelecek olan her konsol bir dijital işlemci ile çalışacaktır.

1972

Yaşasın devrim! Pong yaratıcısının evine bir kaç sokak ötedeki bir barın arka odasında ilk testini yasır. Sonuç olağanüstüdür! Paul Allen ve Bill Gates bir Intel 8008 çipini 360\$ alarak bir yol kontrol bilgisayarı üretirler ve ilk firmalar Traf-O-Datta'yı kurarlar.



Ping pong?

Bally/Midway en sonunda Winner Pong isimli oyunu piyasaya sürerler ve çığırın boyale baslar! Magnavox Odyssey konsolunu daha geniş çapta üretime geçirir. 200.000 civarında bir satış rakamı yakalayacaklardır. Atari kurulur. Manas Japonca Go oyununda "tamam" manasına gelir. Atari ilk konsolunun bir prototipi bir bar'a kurar ve makinenin para atmama deliği ile giden dolayı kısa zamanda bozulur. Pong'un benzerleri hızla tüner ve bu yüzden Atari yalnızca 10.000 birim satabilir.

1974

Gary Gygax ve Dave Arneson isimli iki girişimci Dungeons and Dragons'u yayarlar. Sears üzerinde Pong logosu bulunan 100.000 Atari üretmesi için Atari'ye teklif götürür. Masaya Nakamura'nın Tokyo'da bulunan firması Nakamura İmalat, Atari Japonayı 500.000\$ alır. Firmanın şimdiki adı Namco'dur. İlk ROM kullanlan oyun Tank piyasaya sürüldür.

1975

Exidy firması Death Race isimli bir oyun piyasaya sürerler fakat oyun halk tarafından dışlanır. Çünkü oyunda masum yayalar arabası ile ezilmektedir! Bill Gates ve Paul Allen Microsoft'u kurarlar ve Altair bilgisayarı için ilk BASIC uygulamalarını üretirler. Bir mini işlemci ile tasarlanan ilk oyun Gun Fight, Midway firması tarafından piyasaya sürürlür. Zilog firması Z-80 çipini üretir ve cip endüstride arcade makineleri için standart bir parça haline alır. Parçanın işlemci hızı 2.5 MHz'dir.

1976

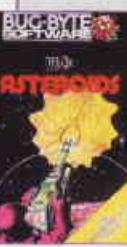
Nolan Bushnell Atari şirketini Warner Bros.'a 28 milyon dolarla satar. Coleco firması Telstar isimli bir TV Ping-Pong konsolu piyasaya sürer. Apple kurulur ve Apple I üretilir.

1977

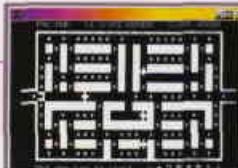
Apple II üretilir. Bu ilk kez renkli grafikleri olan bir bilgisayardır. Hızı muhteşemdir: 1 MHzlik bir işlemci, 4 Kb RAM'i BASIC sistemi vardır. Atari ilk tedarikimiz video bilgisayar sistemi (VCS) olan 2600 modelini üretir ve 25 milyon satar. Oyunları ise 120 milyon kartuş satacaktır. Mattel hanı su ilk elektronik ve "geymwaç" dediğimiz ufak oyun makinelerini üretir.

1978

Fark ettiyseniz artık seneler arasında fazla atlamaya yapmıyoruz. Atari'nın Asteroids oyunu o kadar çok tutar ki ilk vektör grafikli oyunu olan Lunar Lander'ı bırakıp sur onu üretmeye başlar (oyun 70.000 satar). Bu arada Atari'nın dört başarılı tasarımcısı firmanın çıkışını kendi firmaları Activision'i kurar. Midway ünlü Space Invaders oyununu lisanslayıp Japonya'da piyasaya sürer. Oyun o kadar çok ilgi görür ki Japonya'da bozuk para kılığı boş gösterir (inanılmaz zor değil mi?)

**1979**

Atari'nın Battlezone'u ilk vektör grafikli 3D oyunudur. 3D dediysen fazla ümitlenmemeyin. Bir sürü çevreden bahsediyoruz o kadar. Namco ilk renkli oyun olan Galaxian'ı üretir. Warren Robinett isimli bir programcı Adventure isimli oyununa ilk sürpriz yumurta (easter egg) koyar. Oyun Atari VCS'de ve gizli bir bölümde bulup orada Warren'in imzasına rastlamamanız mümkündür.

**1980**

Pac-Man Japonya'da piyasaya sürüldür. Aslında ilk ismi Puckman olacaktı fakat birileri kalkıpta P harfini F yaparsa halımız ne olur diye düşündür oyunun adını değiştirirler. Atari efsanevi oyunlarından Missile Command'ı piyasaya sürer. Nintendo ise elde oynanan LCD ekranlı Game & Watch'u (hah işte çıktı piyasaya) üretir. Atari Space Invaders'ı VCD'ye çıkarır ve 1 milyon satır (rakamlar büyüyor dikkatinizi çekерim)! Zamanın en fazla satanlarından birisi olacak Defenders oyunu Williams firması tarafından yapılır.

**1981**

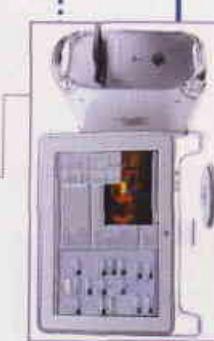
IBM'in ilk makineleri yapılır. Masaüstü bilgisayar ve mouse standarı hale gelir. Trip Hawkins Apple'dan ayrılmış Electronic Arts'ı kurar. Aynı sene Sierra On-Line ve Microprose kurulur. Adamın birisi Berzerk adlı oyunu oynarken kalp krizi geçirerek ölü ve böylece video oyunlarından ölen ilk kişi olarak literatüre girer. Commodore firması VIC-20 modelini piyasaya sürer. Fiyatı 300\$ dir. Bu sene itibarıyle bende 7 senelik bir arcade oyuncusu olmuşum ve iki sene sonra ilk Commodore'uma kavuşacağım.

**1982**

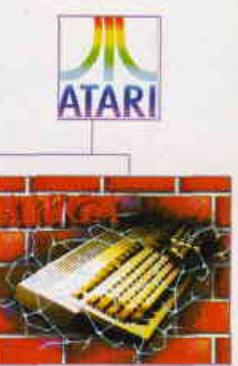
Coleco, ColecoVision isimli arcade kalitesinde bir ev video oyun sistemini Nintendo'nun oyunları ile piyasaya sürdü. Oyun Donkey Kong'du. Infocom'un Zork oyunu en çok satan oyun seçildi. Atari Spielberg'e 21 milyon \$ ödeyerek E.T.'nin oyun haklarını satın aldı ve berbat bir oyun yaparak büyük zarara uğradı. Sega oyun tarihinde ilk 10'a giren oyunları Zaxxon'u yedi. Oyunda 3D dünyada uçan bir jeti yöneterek düşmanlarını vuruyorduk.

**1983**

Commodore 64 piyasaya çıktı! Time dergisi yılın adamını seçti ve kazanan bilgisayar çıktı. Electronic Arts M.U.L.E. oyununu yaptı. FanCom kuruldu ve Dragon's Lair lazer diskte piyasaya çıktı. Oyun ilk 8 ayında 32 milyon \$ kazandı. Bunun üzerine oyunun benzeri Space Ace yapıldı. Sega kendi ev konsolu olan SG-1000 modelini çıkardı. Mystique tarafından yapılan Custer's Revenge isimli ilk X-Rated (18 yaşından büyüklerle göre) bilgisayar oyunu Atari 2600 için piyasaya sürüldü. Oyunda bir Amerikan yerlisini kadına tecavüz söz konusuydu ve bu yüzden büyük tepki gördü.

**1984**

Apple piyasaya bomba gibi yeni bir makine ile döner: Apple Macintosh. Warner Atari firmasını satır. Commodore firması Amiga'yı üretti. Command & Conquer gibi bir efsanevi yapmacısı Westwood Brett Sperry ve Louis Castle tarafından kurulur.



1985

Intel 386'ları piyasaya sürdü. İşlemci 4004'ten kat kat daha fazla transistor ve sahiptir. Tam 275.000! Capcom USA kuruldu. Önceki sene video oyun piyasasında bir çöküntü yaşanmasına rağmen bu sene Nintendo America için gayet iyi gitti. Sega efsanevi oyunu Space Harrier'i üretti. Onbes sene sonra Shenmue oynarken oyuncunun bir benzerini tecrübe etmeniz mümkünündür. Commodore ilk Amiga 1000'ü bize getirdi. Bizim de gecelerimiz iyice kayboldu git.

**1986**

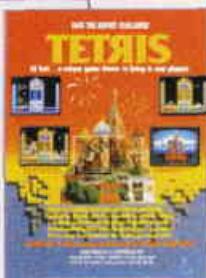
Nintendo NES'i, Super Mario Brothers ile birlikte çıkardı. Super Mario, en yakın rakibinden 10 kat fazla satar. Atari 7800 konsolunu üretti. Süper oyun Street Fighter tüm arcade rekorlarını kırdı. Modernden moderne oynanan ilk oyun Sierra'nın Helicopter Simulation'i piyasaya çıktı. Gene başka bir efsanevi yan oyunu Outrun makinelere geldi (sanırım atlamanı!). Capcom'un Street Fighter, tüm Arcade'lerde oynamama rekorları kırar.

**1987**

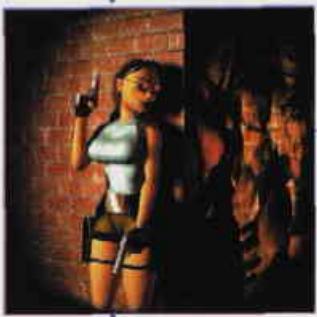
Activision bir oyunu aynı anda iki platforma birden çıkartan ilk firma oldu. Platformlar Nintendo ve Sega'ydı. Sim City yapıldı. Donkey Kong'u yapımçı tarafından üretilen The Legend of Zelda Nintendo tarafından Amerika'da piyasaya sürüldü ve tüm zamanların en iyi oyunları arasındaki yerini aldı.

**1988**

1985 senesinde Moskova Bilim Akademisi'nde Alexey Pajitnov tarafından geliştirilen Tetris bir geldi pir geldi. Hepimize bulaştı. Evlere bir sürü tetriz alındı. Senelerdir türevleri çıktı dardı. İlk Final Fantasy oyunu yapıldı. Nintendo kendi oyun dergisi Nintendo Power'ı çıkardı ve derginin aboneleri bir milyondan fazlaydı!

**1989**

Nintendo Game Boy'u çıkardı. GameBoy 120 milyonluk satış rakamıyla tüm zamanların en çok satan el konsolu oldu. Activision ilk CD Rom oyunu olan Manhole'u üretti (hatırlayınızın var mı?). Cyberpunk oyunu üzerinde çalışan Steve Jackson Games şirketi polis tarafından basılarak kapatıldı. Sebe卜 olarak tehlikeli hackerler oldukça gösterildi. Sonuç: Bazı insanlar gerçek hayat ile sona birbirinden ayırdedemezse olacağı budur. Intel 486 işlemcilerini tanıttı. Hepimiz bunlardan istemeye başladık.

**1990**

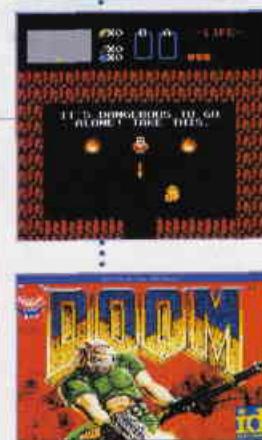
Nintendo Super Mario Bros. 3'ü çıkardı. SNK NeoGeo konsolunu piyasaya sürdü ama oyunları 200\$ civarı olduğundan kimse olamadı :) Sega halo arcade makinalarında krallı.

1991

Capcom Street Fighter II'yi çıkardı. Fakat senenin hit'i Origin'in Wing Commander'ıydı (halo oyun dergilerindeki resimleri gözümüz öbündedir. Bilgisayarım olmadığı halde bakıp bakıp hayaller kurardım). Id software de bu sene kuruldu. Sid Meier Civilization'u çıkardı. Game Genie piyasaya çıkararak oyunculara hile yapma imkanı sağladı. Sega, Sonic adlı maskotunu tanıttı. Dragon's Lair'in ikinci bölümü Time Warp çıktı.

**1992**

Id firması Wolfenstein ile ilk FPS'yi yaptı. Oyunlar artık olaeskisi gibi olmayacağı. Nintendo Sony ile olan kontratını bozuk Philips ile çalışmaya başladı. Buna içeren Sony de 32bit konsolunu üretmeye karar verdi. Sonuç: Playstation doğdu. Mortal Kombat piyasaya çıktı.

**1993**

Doom geldi Doom! Etrafta öten bir sürü çiftte vardı orak. Intel ilk Pentium'ı çıkardı. Bu sene bilgisayar oyunlarında şiddet karşı bir kaç büyük çaplı kampanya yaşandı.

**1994**

Broderbund, birçoğumuzun ilk CD oyunu olan Myst'i (benim mesela, ooah ah - Sinan) piyasaya çıkardı ve üst sıralara yerlesdi. Fakat asıl bombo X-Com'du. Hepimiz sistemli olarak uzayı aylamaya başladıkken Entertainment Software Rating Board (ESRB) kuruldu ve ne oldu...? Artık oyular içerdikleri şiddet öğelerine göre sınıflandırılmaya ve bazı oyular belli bir yaşın altındaki satılmamaya başlandı. Nerede? Tabiki Amerika'da. Sega Saturn'ü Sony ise Playstation'u piyasaya sürdü. Bugüne kadar 75 milyon tane Playstation satıldı.

1995

Windows 95 geldi ve DOS öldü. Nintendo 64 Japonyada piyasaya çıktı. Tabiki içinde Mario 64 vardı ve satışlar tepeye vurdu. İlk Electronic Entertainment Expo (E3) gerçekleştirildi.

1996

Quake artık internetin tek hakimiymi. 3D ekran kartları etrafı silmiş orak süpürüyordu. Voodoo bize 3dfx'i tanıttı. Origin Ultima Online'ı çıkardı ve hayat bazalarımız için tomanen koptu. Artık sanal yaşam resmen başlamıştı. Warcraft II gerçi zamanlı stratejiler için standartları belirledi. Orclar yesil olacak ve peasant'lar "yes milord" diyecekler bundan sonra? Eidos büyük tabancaklı hanım kızımız Lara Croft'un başrolde oynadığı Tomb Raider oyununu piyasaya sürdü. (Bu sırada Angelina Jolie 21 yaşındaydı.) Resident Evil çıktı. Oyun Amerikada ESRB'nin azınlığı yüzünden parça pincik piyasayıda ama Japonya'da tam versiyonu.

PONG

İlk bilgisayar oyununun adı Pong'du ve Atari'nın babası olan Nolan Bushnell tarafından arcade makinelerinde üretildi ve satıldı. Atari oyun endüstrisindeki ilk büyükşirketi. Bu şekilde başlayan salgın 1981 senesinde doruk noktaya ulaştı. Time dergisindeki bir habere göre o sene Amerika Birleşik Devletlerinde 24.000 büyük ve 400.000 civarında küçük arcade salonu vardı ve yaklaşık olarak 1.500.000 makine bu salonlarda kullanılmaktaydı. Senelik 20 milyar dolar bu makinalara harcamaktaydı. Bu gelir o tarihte basketbol, futbol ve baseball liglerinin toplam gelirlerinin üç katına eşit demekti.

1997

Diablo ile RPG tekrar döndü, bizim de gözümüz fırıldık tabii. İlk defa bir strateji oyunu Bungie'nin Myth'ı ile 3D olarak yapıldı. 50 kadar Warcraft II taklısı piyasayı süpürmeye çalıştı, ama başarılı olamadılar. N64 için bir FPS olan Golden Eye 007 çıktı.

1998

Red Storm FPS türüne taktik savaş alt kategorisini Rainbow Six ile ekledi. Half Life FPS'lerin hikaye ile bezendiklerinde muhtesem olabileceklerini gösterdi. Starcraft Warcraft'ı yerinden ederek yeni standartları belirledi. Nintendo GameBoy Color'i piyasaya sürdü. Pokemon salgını başladı. Konami Metal Gear Solid'ı Playstation için çıkardı.

1999

Epic Entertainment Unreal ile Id'yi zorlayarak iyi bir rakip oldu. Everquest en popüler online oyun oldu. Sega Dreamcast'ı çıkardı ve ilk gün 98 milyon \$ satış yaptı. Sony, Playstation 2'yi duyurdu ve 2. jenerasyon konsol savaşlarının ilk tohumunu ekti.

**2000**

Sony Play Station 2 yi çıkardı ve eski Playstation'ı daha küçük olan PS One olarak tekrar piyasaya sürdü. Japonya'da 5 ayda 3 milyondan fazla satışı aynı rakama PS1, 19 ayda ulaşabilmişti. NVidia ekran kartları piyasayı ele geçirdi. 3Dfx'i mahkemeye verdiler. Daha sonra da 70 milyon dolara 3Dfx'i satın alıp kapatılar.



Nintendo, Game Boy Advance'ı ve GameCube'ü duyurdu. Microsoft de geri durmadı ve XBox'ın logosunu piyasaya soldı. Bir sürü sahte PS2 yakalandı. Shenmue piyasaya çıktı. Diablo II geldi ve deli gibi sattı. Intel P4 işlemcilerini tanıttı. Everquest 300.000'den fazla oyuncu tarafından oynanan ilk devasa online oyun oldu.

İrlanda polisi, IRA'nın terörist aktivitelerini desteklemek için kopya PS2 oyunları sattığını buldu. Ayrılan rakam, kopya oyunlarından IRA'nın hafifde 30.000 dolar kazandığıydı!

**2001**

Sega, Dreamcast üretimi durdurdu ve oyun konsolu üretmeyi bıraktı. Dünyanın en büyük oyun üreticisi olma yolundaki politikasına yöneldi. Bundan sonra tüm oyunlarını PS2, GameCube, GBA ve Xbox konsollarına çıkartacaklarını duyurdular. 300 şahsanı erken emekli ettiler. Dreamcast'in fiyatı önce 99.95\$, daha sonra da 75.95\$'a indirildi.

NVidia, grafik mucizesi GeForce 3'ü piyasaya sürdü. Shiny, Matrix filminin oyununu yapmakta olduğunu açıkladı.

GameCube eylülde Japonya'da piyasaya çıktı ve ilk üretilen 500.000 konsolun 400.000'i hem satıldı. Birkaç ay sonra Toys R Us ve Amazon.com, üretilen ilk Xbox'ları önceden sipariş yöntemiyle satışa sundu. Daha üretilmemiş olan konsollar 499\$ fiyatından 30 dakkada tükendi.

Diablo 2: Lord of Destruction 1 aydan kısa zamanda 1 milyon sattı.

Ekim ayı itibarıyle, Playstation 2'nin dünya satış rakamı 20 milyonu bulmuştur.

Video oyunlarında vahset, cinsiyet ve ırk ayrımcılığı (Fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games) adlı bir çalışma yapıldı. Buna göre en çok satan oyunlar, içinde en az vahşet, cinsiyet ve ırk ayrımcılığı olan oyunlar çıktı. The Sim'in 130 haftadır ilk onda olmasına şaşmadı.

XBox ve GameCube'ün piyasaya çıkışlarıyla, konsol savaşları hız kazandı.

İşte böyle, bilgisayar oyunlarının kısa toruşturması bizi bu güne kadar getirdi. Bakalım gelecek bize neler getirecek, video oyunları hak etikleri sanat eseri kapsamına alınıp tüm insanlığın saygı duyduğu bir medya olabilecek mi, yoksa hala dünya üzerinde oyun oynayan yaklaşık 150.000.000 Power Gamer ile kısıtlı mı kalacak. Bize, önumüzdeki 5 yılda çok şeyler değişecek, ama bunu görmek için beklemek zorundayız.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr
Minik Katkular: Sinan Akkol | sinan@level.com.tr



LEVEL

inceleme

Bilen Adam

X Faktörü

2003 ... Bayiji muharebesi Türk kuvvetlerine 2200 kayıp ve 5000 yaralı ya da iş göremez durumda insana mal oldu.
2004 ... Avrupa başta olmak üzere tüm medenî dünyada kontrolsüz sanayileşme ve çevreye saygı yönünde farklı bir tepki kimliği oluştu ve batı toplumu Eko-Terörist kavramıyla tanıtı.
2007 ... ABD, Ulusal Füze Savunma sisteminin 1. Faz Savunma organizasyon yapısı tamamlandı ve hizmete girdi.
2008 ... Mars gezegenine ilk insanlı uçuş girişimi başladı.
2014 ... Küresel anti-terör savaşı sona erdi.
2015 ... Mars üzerindeki egemenlik hakları tartışmasına filen nokta konuldu.
2018 ... ikinci Yom Kippour Savaşı, 6 milyon hayatı ve dünya dengelerinin tamamen değişmesine yol açan, 3. Dünya Savaşı.
2022 ... 460.000 Japon Barış Tarikatı Üyesi topluca intihar etti

Dergiye geldiğimde her şey normal görünüyordu. Mutfağa girip her zaman gibi bir fincan demli çayımı aldım, masama oturdum. Ayaklarımı uzațıp günlük işlerime dalyordum kl, monitörmüm üstündeki kocaman, sarf zarf dikkatimi çekti. İçinden iki şey çıktı. Üzerinde "Factor X: Extended Universe: Detaylı 2001-2043 Tarihçesi - Yazan: Aybars Meriç" yazan bir taslağı kendine güvenen bir kalemden çırkıbıbı mektup.

Aybars mektubunda bu taslağı ne için yazdığını açıklamış. Kisaca, 11 Eylül olaylarının öncesi ve sonrasında, bir de bizim Eylül

2001'deki Made in Turkey dosya konusundan (hani şu Türkiye'de oyun yapımı üzerine yazdırılmış uzun dosya konusu) etkilenen Aybars, Kasım ayından bu yana haril haril yazıtmış bu tarihçeyi. Tarihçenin amacı da oyun, film, anime ve çizgi film gibi bir çok medyaya temel olacak, gerçekçi ve inandırıcı bir geleceğin (yani factor X evreninin) nasıl olduğunu anlatmak ve bu medyalarda hazırlanacak olan eserlere platform vazifesi görmekti. Aybars mektubunu şu paragraf ile bitirirken, factor X evreninin altyapısını anlatan tarihçeyi neden yazdığını da açıklıyor.

"...Tabiatıyla bu günün gerçek dünyasından çok factor X'in kurgusuna ulaşmak için inandırıcı bir ilmi, siyasi, askeri, sosyal gelişme çizgisini yaratmam gerekiyordu. Bu aşamada bilimsel gerçekler ve olabilirlikler rehberim oldu. Yani elindeki metin biraz sıkıcı (ki okurken zerre sıyrılmadım - B.A.) ve ciddi (iste bu çok doğru - B.A.) anlayacağın. Ama factor X büyük ölçüde macera ve eğlence temelli bir dünya. Hatta içindeki çocuğunu öldürmediğine göre, sanırım bana benzer bir kumastansın. Öyleyse büyük ihtimalle okurken zevk alırsın. Ne de olsa ilham kaynağım Level kanalından geldi :)"

Yazının en başında çok kısaca (ve en çarpıcı yerlerini yazmadan) özetlediğim tarihçeyi aldım ve eve gittim. Gece 11'de başladığım ta-

rıhçeyi, herhangi bir ünlü yazarın, ünlü bir kitabını okuyormuşçasına bir solukta bitirdiğimde sabahın 3'ü olmuştu. Gözlerimin kenarında biriken yaş damlacıkları uykusuzluktan değil, bir Türk gencinin hayalindeki dünyayı 8 ay gibi kısa bir sürede yaratılabilmesinin verdiği mutluluk ve heyecandandı. Genellikle "senden adam olmaz" veya "nesin sen, idealist mi olacaksın başımıza" cümleleri ile sindirilen bir neslin üyesi olan bir ferdin, tek başına bu kadar mükemmel bir şekilde, son derece çarpıcı ve inandırıcı bir siyasi, politik ve askeri olaylar zincirini kurgulaması müthiş etkiledi beni. Mesut olmuşum

O geceden sonra her gün "arayacam, arayacam" diye kendime söz verip bir türlü arama fırsatını bulmadığım Aybars, lütfen bu yazımı okuduktan sonra beni ara (kim olduğumu anlamışındır sen :)). Hem factor X ile ilgili konuşalım, hem de nasıl oluyor da yakın tariheki önemli olaylar hakkında kimseye anlatmadığım komplot teorilerimi sen de eş zamanlı olarak düşünmüsün, merak ettim açıkçası.

Bu yazıyı okuyarak vakit kaybettigini düşünen diğer sevgili Türk gençleri. Eğer hayatınız boyunca herhangi bir konuda "ben bunu yapamam" diyerek bir kere denemeden vazgeçtiyseniz, yazıyı en baştan, sindirerek tekrar okuyun.

ZAMAN TESTİ

Bu bölümün formatını biraz değiştirelim dedik. Bundan böyle oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kapıtmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alacak.

KAÇ AYDIR DAYANIYOR

FIRST PERSON SHOOTER



Soldier of Fortune 2 %80
İnanılmaz grafik hatalarına rağmen multiplayer konusundaki başarısıyla uzun süre eyenmeye bekleiyor. Sanane.com'a giriş siz de deneyin.

STRATEJİ



Warcraft 3 %83
"Blizzard'dan babam çıkışa yorum" - Madd. Mükemmel bir oyuna, mükemmel grafik ve müziklerle birleştirilen Warcraft 3 tüm övgülerin hak ediyor.

ROLE PLAYING



Arcanum %86 ~
Uzun, ama gerçekten uzun bir süre oynanıksınız bu oyun. Teknoloji ve büyünün çatışmasını işleyen oyun, grafiklerine rağmen kendini oynatıyor.



L E V E L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L E V E L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L E V E L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

nasıl puan veriyoruz?

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

İncelediğimiz oyumlara verdigimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kriterle ayrı ayrı verdigimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karneşinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak, bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

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

• Bir oyuncu sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasının ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

Bilgi İçin • Oyna en yakın web adresi

Yapım • Yapımcı Firma

Dağıtım • Dağıtıcı Firma

Minimum Sistem • Yapımı firmamın önerdiği minimum sistem gereklilikleri

Onerilen Sistem • Sizin önerdiğiniz ideal sistem gereklilikleri

Tür • Oyunun türü

Multiplay • Internet ve aja üzerinden oyulara direkt erişim sağlıyor

Artılar • Oyunu tavsiye etmemizin başlıca sebepleri

Eksller • Oyunun en zayıf yanları

Alternatifler • Oyna en çok benzeyen diğer yapımların bilinen adıkları neler

LEVEL NOTU **99%**

• Eğer bir oyünün Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadık tan sonra inceleriz. Ama istisnası bütün oyunlar en az 10 saat inceledikten sonra yazısı yazılır.

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

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyuncu tecrübesi yaratabileceği kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyular, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değer olacaktır.

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

%50-%69 arası: Incelememizi okuduktan sonra, sadece oyuncunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünen.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağıdakileri oyuların uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyular, herseye rağmen, birkaç saat eğlennenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcamak çok daha iyi oyular olacaktır.

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

Kaynak: ELSPA haftalık remzi satıcı listelerinden derlenmiştir.

İNCELENEN OYUNLAR

- | | |
|--------------|--------------------------------------|
| sf 49 | AGASSI TENNIS GENERATION 2002 |
| sf 47 | AIRLINE TYCOON EVOLUTION |
| sf 34 | AMERICA'S ARMY: OPERATIONS |
| sf 57 | AURYN QUEST |
| sf 58 | CARNIVORES: CITYSCAPE |
| sf 44 | DINO ISLAND |
| sf 72 | F1 2002 |
| sf 50 | HOTEL TYCOON |
| sf 56 | KING OF THE ROAD |
| sf 53 | LEGION |
| sf 81 | LILO & STITCH |
| sf 58 | MECH WARRIOR 4: BLACK KNIGHT |
| sf 40 | MOTO GP |
| sf 78 | MOTO GP 2 |
| sf 70 | ONIMUSHIA WARLORDS |
| sf 74 | SMASH COURT TENNIS |
| sf 36 | SPACE EMPIRES 4 GOLD |
| sf 78 | SSX TRICKY |
| sf 80 | STUART LITTLE 2 |
| sf 42 | SUDDEN STRIKE 2 |
| sf 52 | THE PARTNERS |
| sf 38 | THE THING |
| sf 48 | THE WATCHMAKER |
| sf 46 | TSUNAMI 2265 |
| sf 54 | UPLINK |
| sf 79 | WORMS BLAST |
| sf 55 | ZOO TYCOON DINO DIGS |

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- The Sims: Vacation
- 2- Warcraft 3: Reign of Chaos
- 3- Grand Theft Auto 3
- 4- The Sims
- 5- The Sims: Hot Date
- 6- Tom Clancy's Sum of all Fears
- 7- Neverwinter Nights
- 8- Seidler of Fortune 2
- 9- Medal of Honor Allied Assault
- 10- Elder Scrolls 3: Morrowind

KONSOL

- 1- Medal of Honor: Frontline
- 2- Grand Theft Auto 3
- 3- Gran Turismo Concept
- 4- Spiderman The Movie
- 5- Prisoner of War
- 6- Tiger Woods PGA Tour 2002
- 7- Tony Hawk's Pro Skater 3
- 8- Final Fantasy X
- 9- V Rally 3
- 10- LMA Manager 2002

geçen ay

(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

(6)

(7)

(8)

(9)

(10)

Kaynak: ELSPA haftalık remzi satıcı listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 **99%**

Bir ay daha istedekalmayı başarısız zaman testinden geçmeye başaran ilk spor oyunu olacak THPS 3.

ACTION



Grand Theft Auto 3 **98%** **95%**

GTA 3'de bir ay sonra zaman testini aşmış olacak. Bir ay daha kalabileceğimiz konusunda şüpheniz yok. Sizin?

ADVENTURE



Syberia **70%**

Tam çözümünü Stratej Ustası bölümünde bulacağımız Syberia, uzun zamandır gördüğümüz en iyi (ve tek) adventure.

YARIŞ



Gran Turismo 3 A-Spec **98%**

GT Concept'i ilk görev paketi sayarak, Gran Turismo 3 A-Spec'den daha iyiś hala çıkmadı. Sayımlı yolu başlamış olsa, zaman testini aşmış olacaktı.

SIMULASYON



IL-2 Sturmovik **92%**

IL-2 Sturmovik'in gelişmeleri Zeta Testi'ni geçse ilk oyuncuların tüm zamanların en iyi simulasyonları arasında hâli yerini alıyor.



america'sarmy:

operations

■ ■ Baktılar olacak gibi değil onlar işe el attılar



Kendi oyununu yapmak tüm orduların düşünceleridir. Ama İşe İlk Amerikalılar el attı. Herkes onların askerlerini ve ekipmanını kullanarak oyun yapınca "Tieeyt ulen" nidaıyla dayanamayıp kendi oyunlarını yapmaya karar verdiler. Hatta iki oyun yapmaktadır. America's Army: Soldiers ise, oyuncuların servlerde girerek oynayacakları ve skorlarına göre yeteneklerini geliştirecek aynı zamanda rütbe alacakları bir oyun. Aslında açık açık söylediklerine göre oyunları yapmalarının tek sebebi ordularına asker katmak. Zaten oyunun bedava olduğunu bu konuda biraz şüphelenmiştim bize de. Internet'ten indirebileceğiniz oyun devamlı olarak güncelleniyor. Oynamak için tek yapmanız gereken kendinize bir asker yaratıp bunu oyunun internet sitesinden kaydetmek. Oyunu her oynayacağınızda kendinizi bir kez login etmeniz skorlarınızın tutulması açısından yararlı olacaktır.

Oyunun amacı orduya asker katmak olduğundan bir asker orduya katıldığı zaman ne gibi eylemlerden geçerse hepsini oyna koymaya çalışıyorum. Önce en temel atış talimi ile başlıyorsunuz. Yalnızca silahla alışmak için iki şarjör kurşun yakıyorsunuz. Benim bildiğim bizim orduya bundan fazlası yapılmıyor. Oysa elin zengin Amerikan ordusuna silaha alıştıktan sonra iki şarjörde skor yapıyorsunuz. Burada önemli olan 40 atıştan en az 23'ünü hedefe tutturmak. Eğer bunu başarısızsan diğer bölümleri oynamaya hak kazanıyorsunuz. Başaramazsa-

nız en başa dönüyorsunuz. Size tavsiyem burada silahınızı single yanı tek atışlık moda tutmanız ve en az 36 yapmadan burayı geçmemeniz. Çünkü ilerideki bölümlerde sniper eğitim okulu ancak burada 36 ve üstü yaparsanız açılıyor. Sniper okulunu geçmeniz ise multiplayerde sniper tüfeği kullanabilmenizi sağlıyor.

Gez göz arpçık

Oyun boyunca hep M16 kullanacaksınız. Üç tip ateş şekli var. Ayakta, çömelerek ve yatarak. Ayakta ve çömelmiş vaziyetteyken önemli olan nefes alışverişinizi dinlemek ve acele etmemek. Nefes alışınız ve verişiñiz bittiğinde silahınız 1,5 saniye kadar sabit kalıyor. Bu arada kurşunu atarsanız vurma olasılığınız yüzde yüz. Ayrıca böyle ateş ederken kesintilikle gez göz arpçık modunda yanı nişangahtan bakarken ateş edin yoksa vurmanız çok zor olur. Yatarken ise nefes kontrolüne gerek yok. Hatta nişangahtan bakmanız da gerek yok. Kurşun attığınız yere gitdiyor. Zaten online oynarken de hem savunma hem de isabet ettirebilme açısından en yararlı mod bu.

Tüfekle alıştıktan sonra ikinci bölümde pentatlon'a gireceksiniz. Askere gitmemiş olanlar için söyleyiyim (ben de Sinan'a sordum) pentatlon, oyunun hoplama ziplama ve sürünenme kısmı. Herhalukarda ilk seferde geçebileceğiniz borulardan geçme, dikenli tel altından sürünenme kısmı yani. Üçüncü kısımda el bombası ve makinelili tüfek eğitimi var ki burası da skor yapmayı gerektirmeyen kısım. Son kısımda ise kağıt hedefleri vuruyorsunuz. Böylelikle temel eğitim bitiyor.

Askeeeeer yat !

Ayrıca yalnızca Internet üzerinden oynayabileceğiniz bölmelere geldik. Bu ve bundan sonraki bölmelerde yapmanız gereken yalnızca bir tek kişi vurmak. Böylece bölüm tamamlamış sayılıyorsunuz. Önce log in olun. Daha sonra ise res-

mi serverlardan birine girin yoksa kaydınız tutulmaz. İkinci kısımda araziye çıkıp gene gerçek kurşunlar kullanmadan takımlar halinde çatışmaya giriyorsunuz. Bu kısımda çok eğlenceli olmuş. Vurulan asker miğferini çikartıp silahını yere bırakıyor ve çatışmanın sonucunu bekliyor. Bu bölüm özellikle çatışmada ateş etmeye alışmanız açısından çok yararlı. Mesela ben oyunda her zaman Single Mode'da ateş etmemi tercih ediyorum çünkü burada anladım ki yakın dan bile olsa Burst Mode ile ateş edince silahı toparlamak zor oluyor. Oysa Single'da rahatlıkla headshot atabiliyorsunuz.

172nd Sep. Infantry BDE bölümü ile birlikte gerçek kurşun sıkırmaya başlıyorsunuz. Burada iki bölüm var, Pipeline ve Bridge. Pipeline'da teröristlerin elindeki tesisin borularını kapatmaya çalışırken Bridge'de ise karşı tarafın direniğini yarip köprüyü geçmeye çalışıyorsunuz (ki genelde pek başarılı bilen bir şey değil). Bridge için chatlak.net'in bir sunucusu mevcut



LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.americasarmy.com

Yapım • Amerikan Ordusu

Dağıtım • Amerikan Ordusu

Minimum Sistem • P III 500, 64 MB RAM, 16 MB E.Kartı

Önerilen Sistem • 128 MB RAM, 32 MB E.Kartı

Multiply • Internet.

Tür • Online FPS

Artılar • Gerçekçi oynanış ve ses efektleri. Gerçek askerler tarafından yapıldığı her halinden bolu oluyor.

Eksiler • Yasal grafikler, henüz temizlenmemiş bugler.

Son Karar • Kesinlikle denemeli.

Alternatifler • Rainbow Six serisi

LEVEL NOTU **88%**



ve maalesef burada Türklerden daha çok Slovak, Alman ve Macarlarla rastlıyoruz. Pingden dolayı bizim servera geliyorlar. Dilerim bu yazının sonra daha çok Türk'e rastlارız. Çünkü oyun son derece keyifli.

Dağ tepe taş

10th Mountain Division bir sonraki bölüm. Burada ise en keyifli yer Collapsed Tunnel görevi. İki grup karşılıklı olarak kaptırıyor. Mekan tamamen dar koridorlardan oluşmaktadır. Daha önce de belirttiğim gibi bu bölümde sonra devam etmek istiyorsanız Internet'e bağlı olmalısınız. Resmi serverlarda pingler modemle 300'ü bulabiliyor ki bu da Internet'ten FPS oynamak için ihtiyacınız olan en düşük rakam demek. Daha fazlası ile bu oyunda hiç kimseyi vuramazsınız. Çünkü oyun ince atışlar yapmayı gerektiriyor. Ancak el bombalarını iyi kullanarak frag yapabiliyorsunuz. Sniper School oyunun en heyecanlı yerlerinden biri ve ilk bölümdeki M16 alıştırmasına göre çok daha kolay. M-24 ve M-82 tüfeklerini kullanmayı öğreniyorsunuz. M-24 yalnızca piyadelerle etkili olması için tasarlanmış bir silahken M-82 hafif zırhlı araçlar içinde kullanılabiliyor. İkisinin de etkisi aynı. Tek vuğu sizi oyun dışı bırakıyorlar. Nefes kontrolü sniperken çok önemli. Sniper tüfeğini kullanırken selhp ile desteklemeniz (silahın altındaki H tuşu ile açığınızın ayaklardan bâhsediyorum) isabet oranınızı çok yükseltiyor. Ateş ederken crosshair'ı tam hedefin üzerine getirmeyin. He-

defin biraz üstüne getirin ve öyle ateş edin yoksa iskalarsınız. M-24 alıştırmasının skor kısmında beyaz bir noktayı, M-82 de ise beyaz bir boruyu vurmalısınız. Sonra neden geçemedim diye ağlamayın.

Bu bölümün sonrası ben yazılı yazarken henüz kullanıma sağlamamıştım. Açıldığında ise diğer bölgeleri de internetten indireceğiz. Sanırım siz yazılı okurken ben Airborne görevlerini oynuyor olacağım. Ranger görevleri ise ondan sonra açılacaktır. Oyunu, gene ben bu yazılı yazarken, kayıtlı olarak 32000 kusur kişi oynuyordu. Oyunda bir çok bug mevcut. Örneğin duvarların arkasından el bombası ile vurularak ölebiliyorsunuz, haritaların bir yerinde takılıp kalabiliyor ve yeni round başlayincaya kadar hareket edemeyebiliyorsunuz. Silahınız durup dururken kaybolabiliyor, attığınız el bombaları görünmeyebiliyor ve bazen oyunu kazandığınız halde kaybettiniz diyebiliyor. Yani test aşaması pek sağlıklı geçmemeye benziyor. America's Army orduda görevli askerler tarafından yapılmamış fakat oyunu yapan grup Amerikan Savunma Bakanlığıncı bu iş için kadroya alınmış ve ordinun tüm imkanları kullanımlarına açılmış. Sonuçta ortaya çıkan oyun gerçekçi ve tattmin edici bir çalışma. Eğlenmenizi sağlıyor ve serverlarının bağlantılıları ise gayet hızlı. Eğer bedavaya oynayacağınızın bir online FPS istiyorsanız ve bağlantınızı da iyilese tavaise ederim: ©

Burak Akmenek burak@level.com.tr



Level Bölüğü

Komple askerde olsak, bir de nym bölge düşsek neler olurdu?

Başçavuş: Sinan

Son derece disiplinli bir komutan olan Sinan cavaş boş zamanlarında bize sınav çekti. Uzmanlık alanı: Suiper

Cavuş: Tuğbek

İmam ne yaparsa cemaat ne olur sözü tam Tuğbek için söylemiş. Sinan'ın kurduğu disiplin "Viva la résistans" diyecek bozmağa çalışır.

Uzmanlık Alanı: M4

Kıdemli Er: Burak

"Annan kırısınlar İran'a değmesin, of Allah'ın su askerlik yara bere almadan bitsin" diye elinden gelen kaçamağı yaptı.

Uzmanlık Alanı: G3 "halkının silahı"

Kıdemli Er: Berker

Bir insanın isminin yarısı er olursa tabii ki ondan iyi asker olur. Bütün gün ayaklarını vuran postaldan şikayet ederdi.

Uzmanlık Alanı: M249, PN90

Kıdemli Er: Fırat

Dergiye geldiğinde leپسکا saçlarını kestirmiş olduğundan asker modunda yaşayan Fırat bögünün en sevilen askeri olurdu.

Uzmanlık Alanı: Tank Savar

Er: Onur

Eğitim međitim bosverip en yakın ağaç altına kendini sermeyi birinci görevi biletçik olan Onur uzun saçlarını pek alanda saklmaya çalışır.

Uzmanlık Alanı: Kepçe saflama

Er: Batu

Beyaz önlüğüyle savaş alanında fark edilip ilk önce yurulacaklar listesine bir numaradan giren Batu elinde medi pack ile dolasır.

Uzmanlık Alanı: Nester

Er: Eser

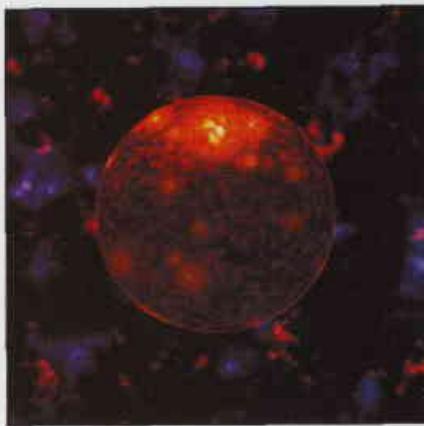
Adında er takısı bulunan ikinci Mehmetçik olarak alkış sürüntüp düşmanın hakkında bilgi verme görevini listeler. uzun ve detaylı raporlar yazdı.

Uzmanlık Alanı: Dörbün kullanma.

spaceempires4gold

■ ■ ■ Bir galaksi ve sonra bir tane daha!

Qoğu oyuncu için bilgisayar oyunları yeni dünyaların kapılarını açar. Karanlık köridorlarda cehennem yaratıklarıyla boğuşmak, tuhaf ve uzak şehirlerin sokaklarında dolaşmak, yeni bir kitada keşfierde bulunmak, uzayın derinliklerinde hiç gidilmemiş uzak sınırlara ulaşmak ve daha niceyi mümkün oluyor oynularda. Ama bunlardan çok daha fazlası da mümkün olabilir! Kim bir sürü filoya komuta etmek varken tek bir avcı gemisinin pilotluğu ile yetinmek ister ki? Kim devasa orduları savaşa sürmek varken basit bir piyade olmaya katlanabilir ki? Tüm bir galaksiyi almak varken, hatta alabileceğin kadar çok galaksiyi avucuna almak varken, yaşayan her canlıyı kendi imparatorluksancığının altında birleştirerek varken, küçük, zavallı bir gezegenin kralı olmakla kim tatmin olabilir ki? Bir yıldız destroyерinin kaptan köprüsünde durup, gözünün görüldüğü ve göremediği her yerin efendisi ve koruyucusu olduğunu bilmekten daha büyük hangi zevk vardır? Bununla kiyaslandığında ölümlüle has başka hangi ihtiwasın, zevkin ve arzunun bir anlamı olabilir ki?



Ve bir tane daha!

Hmmm, belki kendimi bu kadar açık etmemesi daha iyi olur, ama ne demişler, dervişin fikri neyse, zikri de odur. Zaten o yüzden 4X tabir edilen oyun türü eskiden beri ilgimi çekmiştir ya. Tabii aranızda 4X nedir bilmeyenler olabilir, kısaca açıklayayım. 4X oyun türü aslında Civilization ya da Colonization gibi eskinin baba oyunları ile aynı temel formüle sahiptir. Uygarlığınıza geliştirmek için her açıdan ilerlemeniz, iyi bir ekonomiye, güçlü bir orduya, hatta bazen köklü bir kültüre sahip olmanız gereklidir. Yeni yerler keşfetmek, buraları da uygarlığınıza sınırlarına katmak daima büyüyen bir uygarlığı ayakta tutmak için gereklidir. Tabii başka uygarlıklarla karşılaşmak ve genişlemenize bir sınır koymak zorunda olduğunuz zamanlar da gelecektir. O zaman iş politikaya, casusluğa, hatta zaman zaman top yekün savaşa dökülebilir. Bazen ekonomik, bazen de askeri yöntemleri kullanarak düşmanlarınızı haritadan silmek kaçınılmaz olacaktır. Ancak esas fark tüm bunları bir kitle ya da gezegende değil de, tüm bir galaksi çapında, ya da en azından bir galaksinin belli bir sektöründe yapıyor olmanızdır. 4X oyunlarını diğer stratejilerden ayıran temel unsurlar budur.

Fakat ne komik değil mi? "Yetişkinlerin" ciddiye almadığı bir bilgisayar oyunu bile bir uygarlığın ayakta kalması için gereklen temel koşulları böylesine açıkça ortaya koyabiliyor. Ama öte yanda o "yetişkinlerin" ciddiye aldığı "yöneticiler" sanki bir devlet değil de karpuz sergisi işlettirmüşçesine rahat ve lıakat hareket edebiliyorlar. Hoş, hiç "onlar" kadar amatör karpuzcu görmedim ben ama neyse. İnanılması zor gibi geliyor, biliyorum, ama var işte gezegenlerde böyle halklar ve yöneticiler. Acımdan başka ne getir insanın elinden?

Hatta bir tane daha!

Neyse, böyle acıma olaylarını bar kelebekleri ne bırakıp elimizdeki oyuna geri dönelim. Değidir gibi 4X oyunları hayli kapsamlı stratejilerdir, çoğunlukla da oyuncuya sık boğaz etmemek için sıra tabanlı olarak tasarılanırlar. Gerçek zamanlı olanları da yapılmıştır ancak bunlar pek o kadar başarılı olmamışlardır. İşte Space Empires 4 Gold tam bu türden bir 4X oyunudur. Serinin ilk 80'li yılların ortalarında yapılmış, hayli de tutmuştur. SE 4 ise 2000 yılında piyasaya sürülmüştü, ve anlaşılır zaman içinde kendisine hayatı sadık bir izleyici kitlesi bulmayı da başarmıştı. Öyle ki oyuncular SE 4 için modlar, haritalar, irklär filan hazırlamaya, buldukları her çeşit hatayı

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

Yapım • Shrapnel Games

Dağıtım • Malfador Machinations

Minimum Sistem • P-200, 64 MB RAM, 4 MB grafik kartı, 210 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P-300, 64 MB RAM, 8 MB Grafik Kartı.

Multiplay • Var

Tür • 4X Strateji

Artılar • Hayli derinliği olan, zaman içinde rafine olmuş, meraklısına hitap eden bir 4X strateji.

Eksiler • Grafikler antika, arabirim yeterince hayatı karmaşık, çok zaman ve sabır gerektiriyor.

Son Karar • Bolca vakti olan 4X meraklıları dışındakiere tavsiye edemem.

Alternatifler • Master of Orion 2 %80,

Imperium Galactica 2 %68

LEVEL NOTU **74**



yapımcı firmaya bildirmeye devam etmişlerdi. Bu ilgi hiç azalmadığından olsa gerek, yapımcı firma oyuncunun çıkışından 2 sene sonra daha da geliştirilmiş bir Gold versiyonu piyasaya çıkarmaya karar vermiş. Eh, adam para kazanabiliyorsa neden çıkarmasın, değil mi?

Space Empires 4 Gold genel şekil olarak Master of Orion 2 ve diğer örneklerde hayli benziyor, ancak pek çok açıdan daha detaylı olduğu söylenebilir. Herşeyden önce oyundaki ırk yaratma tablosundaki seçenekler benzerlerinden kat kat daha fazla, bu da oyunculara büyük esneklik sağlıyor. Bunun yanı sıra oyuna başlarken yapılan ayarlar sayesinde galaksi haritasının çeşitli özellikleri değiştirilebiliyor. Zaten bu tür oyunlarda çoğunlukla her senaryoda yeni bir harita yaratılıyor olması en önemli unsurlardan biridir.

SE 4 oyuncuya geniş bir galakside adım adım kendi imparatorluğunu kurabilme imkanı veriyor. Ancak bunu yaparken yalnız değişsiz. Her zaman karşınıza farklı özellikler olan yabancı uygurlıklar, türlü türlü tehlikeler çıkarıyor. Burada oyuncunun en önemli özelliklerinden birinin altıncı gizmek gerekir. Çoğu benzer oyundakinin aksine SE 4'te karşınıza çıkan yabancı ırklar gelişmelerini hile yapmalarına değil, oyunu kitabına uygun oynamalarına borçlular. Yani bir ırkın politik ve sosyal yaklaşımları onlara olan ilişkilerini zidden etkiliyor. Mesela MOO 2 için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil, özellikle yüksek zorluk seviyelerinde oynarken. Bu

açıdan SE 4 çokundan daha iyi, daha dengeli bir oyun sunabiliyor.

Yetmedi, bir tane daha!

Ancak tüm gücü yanlarına ve derin oyuni yapısına rağmen SE 4 Gold'un bazı büyük eksikslikleri de mevcut. Herşeyden önce grafikleri artık Nuh tufanından kalmış gibi görünüyor. Bundan daha kötüsü ise arabirimin kesinlikle çok "kullanıcı dostu" olmaması. Çoğu oyuncunun basitçe özetlediği hayatı veriler burada pek çok pencerede görüntüleniyor ve buna alışmak hayli zaman alıyor. Oyunu yarıda bırakıp, sonra devam etmek istediğinizde kesinlikle bir bakaşa genel durumu kavramanız mümkün değil.

Ve inanın bana oyunu sık sık yarıda bırakmak zorunda kalacağınız, çünkü tempo özellikle başlarda çok ağır ilerleyebiliyor. Bu oyuni kesinlikle akşam yemeğinden önce ödeyecek 20 dakikası olan oyunculara göre değil. Sadece oyuna başlamak bile bu kadar süre alabilir, hele de yaptığı seçimler üzerinde çok düşünen bir oyuncu iseniz. Tıpkı Civilization 3 gibi, bu oyuni da ağır ilerleyen, her sıranda geldiğinde pek çok ince ayar yapmanız gerektiren bir yapımdır. Doğru, gemilerden kolonilere dek herşeyi yapay zekanın kontrolüne bırakabilirsiniz, ve çok kötü oynadığlı da söylenemez. Ancak o zaman size kalan tek şey oturup seyretmek oluyor ki, bunun da bence pek anlamı yok.

Kanımca oyuncunun en zayıf yönü yıldız haritasının tasarımlı ve sistemlerin dağılımında bu-

luyor. Uzak mesafeleri katetmek için Worm-hole'lardan faydalananız gerekiyor. Ancak ana gezegeniniz çevresindeki bölgeyi incelemek ve kolonize etmek bile hayli çaba alabiliyor zaten. Yerel sektörlerin hemen her noktası kolonize edilebilir, bu da genişleme aşamasında çok fazla düşünmeyi gerektirmiyor. Ustalık bir süre sonra koloni listesi öyle bir kabarıyor ki, nerede ne olduğunu takip etmek hayli zorlaşıyor. Aynı durum gemiler için de geçerli. Maddi kaynaklarınız büyündüğe filolarınızı da büyütmede pek sakınca görmüyorsunuz, ancak bir süre sonra arabirimin de yardımıyla koca filoların olmadık yerlerde unutulup kaldığını fark ediyorsunuz. Bunları otomatik bağlamak mümkün, ama ne anlamı var? Bu tür oyunlarda bence yapılacak en iyi şey sayıları az tutmak ve oyuncuları dikkatli seçim yapma ya mecbur etmektir, olayın "strateji" unsuru da burada yatar zaten.

Ama tüm zayıflıklarına rağmen SE 4 Gold kötü bir oyundan değil, zaten serinin sadık izleyici kitlesi de bunun en büyük kanıdır. Sadece lüzmunden fazla zaman, emek ve sabır gerektirebilen bir oyundur. Çoğu oyuncunun bu denli özerelli oyuni oynamasını beklemek bence saflık olur. O yüzden bu yapımda ancak 4X tarzının tutkulu takipçilerine hitap ediyor diyebilirim. Bana gelince, ben şimdilik Master of Orion 3'ün gitmesini bekliyorum. Ve tabii bir de birilerinin artık şu Hyper-Drive motorunu icad etmesini... ☺

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

the thing

■ ■ ■ Karanlıkta kötü birşey geliyor bu yana...



Metrelerce derinlikteki buzun altından o tuhaf, yabancı gemiyi bulup çıkardıkları güne lanet olsun! Ekipten geriye sadece iki kişi kaldıktı, ben oturmuş bu bant kaydını yaparken üssün kalıntıları için için yanmaya devam ediyor. O berbat şeyden kurtulabilmek için her yerde havaya uçurdum, yine de emin olmanın hiçbir yolu yok. Ya bana da bulaştıysa? Ama elimden hiçbir şey gelmez, birkaç saat içinde barınak kalıntılarını kemiren bu yanık sona erecek ve ondan sonra kutup kişinin karanlık sessizliğinde yapayalnız kalacağız. Ne bir sığınak var, ne yiyecek, ne yakıt, sadece biz, yanından kurtarabildiğim yarınlışık ve sonsuz gibi görünen kutup gecesi. En yakımızdaki yerleşim Norveç araştırma üssüydü, o da şu anda issız bir mezarlıkta başka birşey değil. Birilerinin buraya gelmesi aylar sürer, oysa bizim en fazla birkaç saat ömrümüz kaldı, en son baktığımızda ısı sıfırın altında 50 derece civarındaydı. Bu denli yoğun bir soğukta o şey sağı kalabilir mi acaba? Derin bir uykuya yatıp buraya gelecek başkalarını bekleyebilir mi? Neden olmasın, o buzun altında binlerce yıl uyumuştı değil mi? Ama artık bunlar benim derdim değil. Birazdan donarak ölmüş olacağım. Umarım...

Operasyon raporlarından alıntılar,

Paragraf 28:

31 nolu kutup araştırma üssüyle haberleşmenin kesilmesinden hemen sonra kırmızı alarmı geldi ve iki farklı ekip en kısa sürede yola çıkarılmak üzere hazırlanmaya başlandı. Elimizdeki verilerden Üs 31 personelinin yakınlarındaki bir Norveç üssünden gelen yardım çağrısına uyarak harekete geçtiğini biliyoruz. Bunu takip eden saatlerde yapılan telsiz görüşmeleri Norveç üssünden bir adet kızak köpeği dışında kurtulan hiçbir canlıının olmadığını teyid etmiştir. Daha detaylı bilgi alabilmek o koşullarda pek mümkün gözükmüyor, o yüzden durumu Norveç makamlarına bildirme ve Üs 31 personeline günlük görevlerine dönme çaprazı yapma kararı alındı. Bilindiği kadaryla Üs 31 personeli herhangi bir zorlukla karşılaşmadan barınaklarına geri döndü ve durum değerlendirmesi için bir toplantı ayarlandı. İşte bu noktadan sonra Üs 31 ile olan tüm telsiz bağlantısı kesildi.



Komutan Blake'in Notlarından:

Ben ve Whitley bu operasyon için seçildiğimizde sadece ismin sıfırın altında kırk derece olması nedeniyle yaşayacağımız sorunları düşünüyorduk. Ben takımımıza Üs 31'e uçacaktım, Whitley ve takımı ise Norveç üssüne inecekti. Her ikimiz de tecrübeli askerleriz, takımlarımızdaki işe biraz daha tecrübesiz olsalar bile ağır şartlarda çalışmaya alışkin, iyi eğitimi askerlerdi. Benim takım dört kişiden oluşuyordu, benim dışında bir komando, bir teknisyen ve bir de silahıcı vardı. Bize verilen tüm bilgi ürünlerin sessizliğinde gömülüdü, olası bir terörist saldırısından korkulduğum iddi. Bu ürünlerde hangi teröristin ne hali arıyo olabileceğini sorusunu dilimin ucuna geldiye de, her iyi asker gibi cenemi tuttum. Ama bizi neyin beklediğini gerçekten biliyor olsaydım, herhalde istifa mektubumu yazıp uzaklara kaçardım. Ya da belki oracıkta kafama bir kurşun sıkardım. Çünkü her geçen dakika bu "şeyden" kaçmak gibi bir olasılığın mümkün olmadığı fikrini daha da fazla benimsiyorum.

Whitley'in Bant Kayıtlarından:

Ben ve takımım buraya vardığımızda sandığımız gibi bir mezarlık bulmadık, mezarlıklarda böylesi korkunç şeyler yaşamaz. Yanımdaki herkes öldü, en azından görünüşte oldukları. O "şey" canlıları öldürüyor mu, yoksa kendine mi katıyor bilmiyorum. Ama ömrümde böyle birşey daha görmedim ben. Daha küçük kütleler birleşip daha büyük bir yaratığa dönüşebiliyor, ya da tam tersi olabiliyor. Adamlarımın bir gözlerinin önünde parçalandı ve geride vahşi çığlıklar atan bir sürü küçük, korkunç yaratık kaldı! İşin kötüsü bu "şeyin" kime bulaşmış olduğunu an-

lamak hiç kolay değil, çünkü etkileri hemen ortaya çıkmıyor. Bulaşmasında, ilerlemesinde, saldırmasında çok belirgin bir zeka pırıltısı gördüğümü itiraf etmek zorundayım, ama bu beni daha da fazla korkutuyor. Ne var ki korkum şimdilik idare edilebilir bir seviyede sayılır, en azından son kalan adamım gibi gözyaşları içinde yere dökük kendi silahımla beynimi dağıtmadım. Yani henüz. Elimdeki alev makinesi etrafta gezindiğini duyduğum o şeyleri şimdilik benden uzak tutuyor, sanırım gerçekten korkutuları tek sey atış. Dur bir dakika, dışarıda ge-



LEVEL HIT

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

Yayın • Computer Artworks

Dağıtım • Universal Interactive

Minimum Sistem • P2-300, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 300 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P3-500, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.

Multiply • Yok.

Tür • Action-Adventure

Artılar • Grafiklerden ses efektlerine herşey oldukça başarılı, oyun atmosferi insanı sürüklüyor.

Eksiler • Biraz daha detaylı ışık ve gölgé efektleri iyi olurdu, ayrıca bazen sonraki adımlar kestirmek güç olabiliyor.

Son Karar • Önce filmini görün, ardından da bu oyunu cynayın.

Mutlaka cynayın.

Alternatifler • Aslında pek yok.

LEVEL NOTU **0%88**



zinen gölgeler ve konuşmalar duyuyorum. Bu ses Blake'in sesine çok benziyor, ama gerçekten o olabilir mi? Emin olmanın tek yolu var. HEY! DİŞARIDAKİLER!...

Norveç İstasyonu, Otopsi Bant Kaydi:

Buz örnekleri bize gezegende atmosfer açısından kesitler sunarak geçmişteki küresel iklim olaylarını anlama imkanı veriyor. Ancak doğrusu örenek almak için sondaj yaparken binlerce yıldır gömülü duran bir uzay gemisine -rastlamayı hızbırımız beklemiyorduk! Yani bu tam anlımlı bir UFO ve biz onu bulduk! Bunu yaratacağı yankıları ve Nobel ödüllünü hatal ederek geri döndüğümüzde hızbırımız gerçekten neyle karşı karşıya olduğumuzu anlamamışık sanırırm. Aşçının parçalanmış cesedinden aldığım örnekleri incelerken mikroskop altında gördüklerim kanımı dondurmayla yetti de arttı bile. Bu organizma her ne ise bulaştığı canlıların tüm hücresel yapısını taklit edebiliyor, ancak bunu yaparken kendi özelliklerinden hiçbir şey yitirmiyor. Bunun o gemi dışında hiçbir yerden gelmiş olma ihtimali yok sanırırm. Bulaşma süratını dikkate alarak kabaca bir hesap yaptım, eğer bu gemi şu an bir ankararaya düşmüş olsaydı, yaklaşık 72 saat içinde gezegende etkilenmemiş hiçbir canlı kalmayacaktı. Tabii bu kaba bir tahmin ve bunu ekipitelere söyleyip moralerini bozmak için şimdilik pek bir sebep yok. Sanırırm biraz dikkatle bu organizmayı gevreden izole etmeye başaraAAAAAAA-AAGGGHHHHRRRRRRR!...

Komutan Blake'in Notlarından:

Buraya bir ordu dolusu adama da gelebildirdim ama bu sadece o "şeye" yemesi için daha fazla et vermek anlamına gelirdi. Nasıl bulaşıyor, ne zaman harekete geçiyor, anlamaya imkan yok!



Tabii kan testi yapmanın dışında, ama korkudan kafayı yemek üzere olan bir adama elinizde şırıngıyla yaklaşmaya kalkmak pek iyi bir fikir değil, özellikle elinde silah varsa. Aslında bir noktada yanındaki herkesi öldürüp bu beladan uzaklaşmayı düşünmeden değil, ama kutbun ortasındayım! Üstelik bana bulaşmadığı ne malum? Ya bu dürtülere o "şeyin" damarlarında dolaşması sebep oluyorsa? Herseye rağmen soğukkanlı olup kurtarabildiğim herkesi bir arada tutmalıyım, böylece bir umudumuz olabilir. Buldukça herkes bolca silah ve cephaneyi veriyorum, ama bir yandan onlara sırtımı dönmeye de korkuyorum. Gerçekte kendime bile güvenemiyorum, adamlarına nasıl güveneyim? Ya da onlar bana nasıl güvensin? Attığım her adıma dikkat etmeliyim. Çok dikkat etmeliyim...

Whitley'in Bant Kayıtlarından:

Blake biraz cephaneyi bulmak için ilerideki baraka kalıntısına gitti, bana da burada onu beklememi söyledi. Burada, karanlığın ortasında yalnız kalmak korkunç bir his. Arma öte yandan o lanet şeyin kime bulaştığını asla gerçekten bilmeyeceğimi düşündükçe... Bu düşünce insanı delirtmeye yeter! Başka şeyler düşünülmeliyim. Ah evet, o küçük organizmalar çok kalabalık olmalarının dışında pek tehlike arzetmiyorlar, birkaç isabetli atış onlardan kurtulmaya yetiyor. Esas sorun daha da büyük küteli olanlar. Bunlar hem çok güçlü, hem de hızlılar, ama bu kadarı yetmezmiş gibi yaralarını korkunç bir hızla onarabiliyorlar! Daha kurşunlar gövdelebine girdiği anda yaralar kapanmaya başlıyor! Bunları öldürmenin tek yolu var, onları yakmak! Çoğunlukla ateşten kaçıyorlar, ama bu tek başına yeterli değil. Onları tutuşursanız bile saldırımıza devam edebiliyorlar, bu da alev makinesini kullanan kişi için çok tehlikeli. Tüm



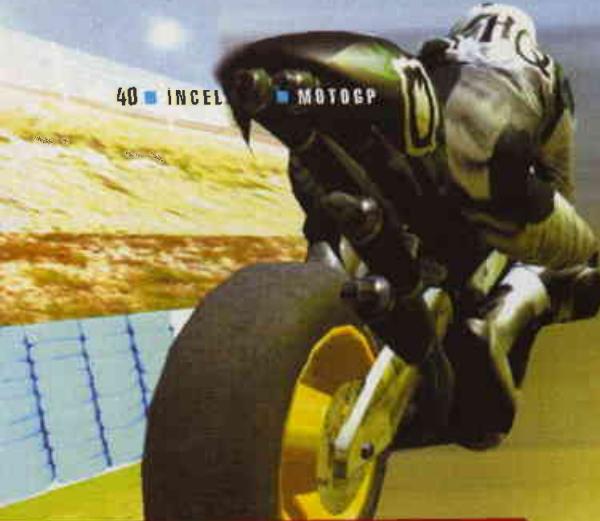
bunların üstüne bir de "bulaşma" tehlikesi var. Basit bir sırrı kolayca sarılabilir, ama o sargı bezinin altında birşeylerin içten içe üreyip sizinle geçirmekte olduğu şüphesi korkunç. Ve her yerde karımıza inanılmaz durumda ceset kalıntıları çıkıyor. Bir insan böyle ölmemeli! Ölmemeli! Kendi beyinni dağıtan adamı her an daha fazla hak veriyorum. Bu girdiğimiz savaşların hızbırine zerre kadar benzemiyor. Ah, işte Blake dönüyor. Blake? Cephaneyi bulabildin mi? Blake?... ☺

M. Berk Gündör | gberker@level.com.tr

NEDİR BU "SEY"?

ilk kez 1982 yılında gösterime giren "The Thing" başlarında pek tutulmadı. Bunda o dönemde film trendinin farklı yönde olması hayli büyük rol oynamıştı. Ancak tipki iyi bir şarap gibi yıllar geçtikçe kıymeti anlaştı. Bugün "The Thing" korku-gerilim türünün yetkin klasikleri arasında sayılır ve coguna göre yönetmen John Carpenter'in çekmiş olduğu en iyi filmidir. Her ne kadar tema bir başka klasik olan "Alien" ile büyük benzerlik gösterse de, "The Thing" kanımcı daha derin bir korku öğesini barındırmaktadır. Yam hafen görmemişseniz bir yerlerden edinin, izleyin. İçinde vampir ya da zombi gibi klise unsurlar olmayan, gerçek bir korku-gerilim filmi nasıl yapılmış görün.





motogp

Rüzgara kafa atmak...



Yanlış hatırlamıyorum ilk motorsiklet 1886 yılında Daimler tarafından icad edilmiştir. Tabii o zamanlar içten yanmalı motorlar üzerine çalışan mucidin ille de motorsikleti icad etmek gibi bir çabası yoktu. Adam sadece yeni benzini motor prototipini denemek için uygun bir tekerlekli araç geliştirmeye çalışıyordu. İlk dört zamanlı motorenin gücü büyük boyutlu bir aracı hareket ettirmeye yeteceli kadar fazla olmadığından, iki büyük tahta tekerleği ve yanlarında birer de küçük denge tekeri bulunan tuhaf, bisiklet benzeri bir araç ortaya çıkmıştı. Yani bir noktada motorsikletin birazcık kazaya icad edilmiş olduğunu söylemek pek yanlış olmasa gerektir.

İlk motorsiklet yarışı ise tahminen Daimler'in ikinci prototipi üretilmesinden hemen sonra yapılmıştır. Büyük olasılıkla kendisi daha ikinci prototipi atölyeden çıkarırken insanoğlunun kafasını her zaman kurcalamış olan o büyük felsefi soruya karşı karşıya gelmiştir. "Ehue, kaç basıyo bü abi?" Benim tahminim Daimler'in soruyu soran deneyoyu önce İngiliz anahtarları ile kovaladığı, sonra da kendi kendine, "Hakkaten ya, yaptık ama acaba ilkinden daha hızlı oldu mu?" şeklinde bir meraka kapıldığıdır. Ben olsam kapılırdım. Tahminimde Daimler iki moturu da uygun bir düzüge çikarmış, sonra da öbür makinedeki asistanına "Hadi hacı, kalkış yapıyoruz, bakanım kim takacak!" şeklinde bir direktif vermiş提. Asistanı muhtemelen kafasını "Tövbe tövbe, ne güzel

hazır motoru icad etmişken manitayı almaya gidecektim, ille yarışla bozdu bu!" şeklinde iki yana sallamış, ancak ekmek parası derdine bu düşüncesini dile getirmekten kaçınıp "Ayipsin abi, hemen kalkalım!" diye patronun suyuna gitmiştir. Yarışın nasıl bittiğini bilememiyorum, bu konuda bir kayıt yok elimde. Ancak sanırım Daimler ve asistanı ilk prototiplere fren koymamış olduklarından, çünkü henüz icad edilmemiştir, olay büyük ihtimalle her ikisinin de ilk duvara poster olmasına sonuçlanmıştır. Ancalı baştaki tüm olsumsuzluklara rağmen motorsiklet bir defa icad edilmiş olduğundan, o günden sonra ne gelişmesi durdu, ne yarışı bitmek bildi, ne de fiyatları bir nebze olsun düştü. İllallah be kardeşim!

Asfalta kafa atmak...

Tabii bilgisayarın icadından sonra birileri kalıp her türlü yarışın oyununu yapmaya başlayacaktı kaçınılmaz olarak. Nitekim öyle de oldu! İlk motorsiklet yarışı oyununun ne zaman piyasaya sürüldüğü konusunda elimizde pek detaylı bir bilgi yok. Ancak 1944 yılında Nebeskaskalı bir çiftçi olan Tommy'nin bir öğlen vakti kankasına "Ulen bilgisayar diye birsey icad etseler, onda motorsiklet yarıştırıksa, ne hoş olur di mi kanki?" dediği biliniyor. Tommy vaktinden önce dünyaya gelmiş bir dariymiş, yoksa sadece boşboğaz hayran teki miymiş, orası pek belli değil. Ancak o zaman ortaya atılan bu filkin çok zaman sonra bile olsa uygulayıcı konulduğu gerçeği de inkar edilesi bir gerçek değil yanı. Falına mi bakmış herif, nedir anlamadım.

Tabii bilgisayarda simülasyon yapmak zor, hele de motor simülasyonu, çünkü ekranда giyen bir motora bakarak sandalyede sağa sola yatmaya çalışmak hem anlamsız oluyor, hem de insan düşüp bir tarafını kırabiliyor. Tabii motor gibi sadece direksiyonu çevirerek değil de, komple vücudunuza kulandığınız bir aracın oyununu yapmak programcılar için de bir karın ağrısı. Araba yarışlarını bile tam anlamıyla gerçekçi yapmak oyuncuya sıkarılıyor, bir de motor gibi pek hata affetmeyecek, yüksek süratte düştü mü hem kendini hem de binicisiyi dağıtabilen bir aracın oyununu yapabilmek

ince çok çaba gerekiyor. Peki buna nasıl bir çözüm getirebilirsiniz? Basit, tipki MotoGP'de olduğu gibi hem düşmeyi hayli zor yapar, hem de motorları hasar alınamayacak biçimde tanımlarsınız. Böylece en kötü oyuncular bile pistte 30 saniyeden fazla kalabilir, zaman içinde olayı kapabilirler.

Beton kafa atmak...

MotoGP aslında şu ana dek çıkışmış motor oyunlarına pek büyük bir yenilik katmıyor. Ancak başka oyunlarda karın ağrısı olan pek çok unsuru daha rafine olarak oyuncunun karşısına çıkarıyor. Bu da çoğu programcının "Hadi baba, oyun yapalım, parayı kapalı!" şeklindeki yaklaşımıyla kıyaslığında insanın hoşuna giden bir yön sergiliyor ta bii ki. Bu oyunda çoğu oranla daha gerçekçi araç dinamikleri olduğu bir gerçek, ne var ki yapımcılar bunu abartıp iki adımda bir asfaltı öpmene sebep olacak bir oynanış tasarlama yapmışlar. Tipki uzun zaman önce Microsoft'un çikardığı Motocross Madness oyununda olduğu gibi pilotun araç üzerindeki vücut hareketlerine



LEVEL CLASSIC

Web Site • <http://www.thq-motogp.com/>

Taraf • THQ

Platforma • THQ

Minimum Sistem • P3-400, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 850 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.

Müdürlük • Internet ve LAN.

Taraf • Motor Sim.

Artılar • Gratipler çok iyi, sürat duygusu iyi verilmiş, karakter geliştirme ayrıntısı çok iyi düşünülmüş.

Hatır • Herşeye rağmen oynamabilirlik çok iyi değil, biraz zor bir oyun, ses efektleri daha iyi olmalıdır.

Ses Kararı • Motorları seviyorsanız, ama motorunuz yoksa bu oyunu biraz istem bırakabilirsiniz.

Alternatifler • Moto Racer 3, GP 500.

LEVEL NOTU **90%**





biraz olsun hakim olabiliyorsunuz. Aynı şekilde ön ve arka freni ayrı ayrı kullanmak, böylece diğer motor oyunlarında yapamadığınız pek çok manevrayı yapabilmek mümkün.

Oyun 500 cc GP makinelerini konu alıyor ve haliyle özellikle son sezonda yarışan tüm büyük takımları ve pilotları oyunda bulabilemek mümkün. Ancak kendi karakterinizi yaratıbilir, kendi motorunuza seçebilirsiniz. İşte burada MotoGP'yi diğerlerinden ayıran en büyük özellik on plana çıktıyor. Kendinize bir karakter yaratıp, bir de motor seçtikten sonra garaja girip bir sürü anlamadığınız ayarlar boğuşmak yerine, piste çıkıp alıştırma yapmaya başlıyorsunuz. Karakterinizin dört temel yeteneği var, bunlar yarışta motora olan genel hakimiyetinizi derinden etkiliyorlar. Eğitim görevleri işte size bunları geliştirmenizde yardımcı oluyor. Gittikçe kazaklısan görevleri geçtikçe pilotunuz daha iyi bir binici haline geliyor, ancak bunları geçebilmek için sizin de oyuna hayli hakim olmanız gerekiyor. Bir tâşla iki kuş gibi birsey yani. Çoğu yarış oyunundaki lastik ya da motor ayarlarından daha mantıklı bence, hem daha eğlenceli.

Rakibe kafa atmak...

MotoGP'yi benzerlerinden ayıran bir başka özellik ise grafik kalitesi. Bugüne dek gördüğüm çoğu yarış oyunundan çok daha iyi grafiklere sahip bu oyun, ancak tabii bu tek başına birsey ifade etmez. Ama bunun yanında pist ve çevre tasarımlarından tutun da, motorların ve rakiplerin grafiklerine kadar herşey özenle ha-

zırlandı. Herşeyden önce motorların lastikleri gibi yuvarlak olması gereken nesneler diğer oyunlardaki gibi polygon poligon görünmüyordur. Tam gaz giden bir motora farklı kamera açılalarından baktığınızda dönen lastikler, fren diskleri, süspsiyon hareketleri gibi enince detayları bile gözleyebiliyorsunuz. Tabii tüm bunlar bir araya geldiğinde pistte giderken hayli güdü bir sürat duygusu veriyor, insanı heyecanlandırıyor. Tabii bu kadar iyi grafikleri görebilmek için hayli sağlam bir sistem lazımdır, çünkü tek başınıza eğitim yaparken olasma bile, ekranда bir pist dolusu rakip varken işlemci hayli işinabiliyor.

Oyunun bir başka iyi kotarılmış yanı da yarış kameraları, her yarış arka planda kaydediliyor ve ister sen bunları Save edip sonra tekrar izleyebilirsiniz. Özellikle Multiplayer oyunlarda çok sık sonuçlar ortaya çıkabiliyor. Ama tabii multi oynayacak kadar hızlı bir bağlantı yoksa yapay zeka pilotlarla yetinmeniz gerekecektir. Bunların hayli iyi oldukları söylenebilir, ama tabii motorlar pek dağılmadığından yarış dışı kalan pek olmuyor. Oyunda en göze batan hatalardan biri ses efektleri kannımcık, her ne kadar iki zamanlı motorlar nispeten tiz sesler çıkarsalar da, burada kullanılan motor sesleri sanki ufak bir mopedden alınmış gibi duruyorlar. Bir diğer can sıkıcı yan ise oyuncunun tüm oynamabilirliğine karşın yine de bir hayli zor olabilmesi. Özellikle eğitim



görevlerini geçip karakterinizi geliştirebilmek için hayli zaman ayırmak ve ter dökmek gerekiyor. Bu da tek istediği biraz yarışmak olan oyuncuları çabuk soğutabilir. Ama tabii her zaman için hazır karakterlerden biriyle oynamak ta mümkün. MotoGP motor simülasyonları içinde çoğundan her alanda hayli ileride bir oyun. Motorsiklet seviyorsanız alıp oynayın derim. Ama öte yandan asla gerçek bir motora, gerçek bir asfalt üzerinde gazlamanın yeri ni de tutmaz tabii ki. ☺

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





suddenstrike2

■ ■ Yeni ile eski arasında takılıp kalmak...

Tarihin en büyük ayıplarından biridir 2. Dünya Savaşı. Diğer savaşlarda kaybedilen masum insan sayısına bakılarak "Mecburduk" denirken, 2. Dünya Savaşı'nda yok edilen masum insanların sayısına bakılarak savaş bitirilmiştir. Kazanan ise tabii ki yok. Ülkeler tarihine damgasını vuran böylesine büyük bir savaş oyularla konu yapmak aslında çok da hoş bir şey olmaya gerek. İlk anda böyle bir hezimetin oynayacak ya da eğlenecek ne tarafa olabilir ki diye düşünülebilir. Ama açıkçası teknik olarak benim de ilgimi oldukça fazla çekiyor. Sonuçta dünyanın askeri silah, araç ve strateji konusunda dönüm noktası bu savaştır. Bunları göerek tanımaktansa ekranada oynamayı çok daha zararsız. Oyunlardaki şiddetin insanları cebettiği söylemlerini bence çok yanlış. Bir APC'nin önünde 4 saniyede ölen 12 askeri görünce bunun oyun olduğunu dua etmek de var.

İlk oyunun getirdiği ses gerçekten de ortaklı sarstır. Biz buralarda niye duymadık diyecəksiniz. Sebebini ben de bilmiyorum. Aşında

Daha çok günü kurtarı bir yol çizilmiş. Artık bundan sonra değişiklik zamanı.

etrafında takılıp oynamış çok insan var ama genel olarak çok konuşulmadı. İlk Sudden Strike yazısını yazdığında oyunun 2. Dünya Savaşı simülasyonu olduğundan bahsetmiştim. Detayların es geçilmemiş olması, senaryo itibarıyle oldukça gerçekçi olması ve o dönemin teknoloji imkanlarını tam anlamıyla yansıtması Sudden Strike'in bu konudaki iddiasını gösteriyordu. Strateji oyunları alanındaki geleceği çok parlak gözüken alman CDV firması bu başarısının ardından bir ek görev paketi ve şimdide oyunun ikincisini piyasaya sürdü. Ek görev paketi tam anlamıyla oyunun hakkını veremedi. Uzun, sıkıcı ve zor görevlerin yanında eklenen yeni üniteler paketi biraz olsun oynanabilir hale getiriyordu. Neyse ki CDV bu hatasını ikinci oyunda biraz daha düzeltmiş.

Görev paketi mi?

Aslına bakarsanız ikinci oyun da bir nevi görev paketi niteliğinde. Eklenen öğeler bir oyunu baştan kurmaya yetmez. Fakat herhangi bir görev paketinden biraz fazlasını içermektedir. Konu itibarıyle çok fazla yenilik bulunmuyor. Tabii senaryolara eklenen bir iki yeni cepheyi saymazsanız. Rus, Alman, İngiliz, Amerikan ve Japon olmak üzere 5 farklı senaryo ve bunların alt görevleri var. Görevlerin nitelikleri ilk oyunla aynı. Yine belli yerlerdeki binaları ele geçirmek, belli cepheleri düşürmek veya belli düşman saldırısını savuşturmak şeklinde.

Konu itibarıyle zaten yeteri kadar tatmin eden oyuna yeni ünite takviyesi yapmışlardır. Hattırlamayanlarınız için belirtiyim, Sudden Strike "quick-fix RTS" olarak belirtilen tür strateji oyunlarından. Yani size asker yapmanız için kaynak veya bine verilmeyecektir. İhtiyaçınız olan bütün üniteler oyun tarafından karşılanıyor ve siz de elinizdeki idare edip görevleri bitiriyorsunuz. Ünite takviyesine geri dönersek, artık oyunda yer ünitelerinin yanında havayı ve su araçları da var. Hava bir önceki oyunda da kısmen vardı. Fakat uçaklar sadece casuslu yapmak ve bombardıman için kontrolü-

nüz dışında belirtilen hedefe kadar gidip geri dönüyor. Artık uçakları kendiniz kontrol edebilecek, ayrıca asker taşımak ve paraşüt baskını yapmak için de kullanabileceksiniz. Aynı taşıma olayı su araçları için de geçerli. Su araçları da bir yerden bir yere asker taşıtmaya yarıyor. Böylece köprü olmayan veya sizin köprü yapma imkanınızın bulunmadığı yerlerde bu araçlarla asker taşıyabiliyorsunuz. Sualtı birliklerinin yine olmadığını hatırlatalım.

Nerde bu general yauw! Yine kaybolmuş!

Taşıma olayı ile ilgili bir ufak ayrıntı da artık tren kullanabilmeniz. Haritanın ve senaryonun elverdiği yerlerde trenle askerlerinizi yine başka bir bölgeye yollayabilirsiniz. Transport olmasına bu kadar önem vermeleri iyi olmuş. Çünkü oyundaki ünitelerin farklı hızları ve asker birliklerini taşıyacak kamyon eksikliğinden bu yavaşlığın oyuncuya sıkması en büyük sorunlardan biriydi. Yine de araçlar arasındaki hız farkını kapatmak için bu tarz oyunlarda ilk

Bilgi İçin • www.suddenstrike2.com

Yapım • CDV

Üçüncü • CDV

Minimum Sistem • PII 233, 64MB RAM, 400MB HDD

Önerilen Sistem • PIII 500, 128MB RAM, 400MB HDD

Multitayf • Var

Tür • Quick-fix RTS

Akıllı • Su ve havu arıcılar, grıtlıklar yem tüketirler, her zamanki sajılmı senaryoya yem müsürları eklenmiştir.

Eksikler • Çok hızlı karmaşa yaratıyor. Multitayf kısa süreli.

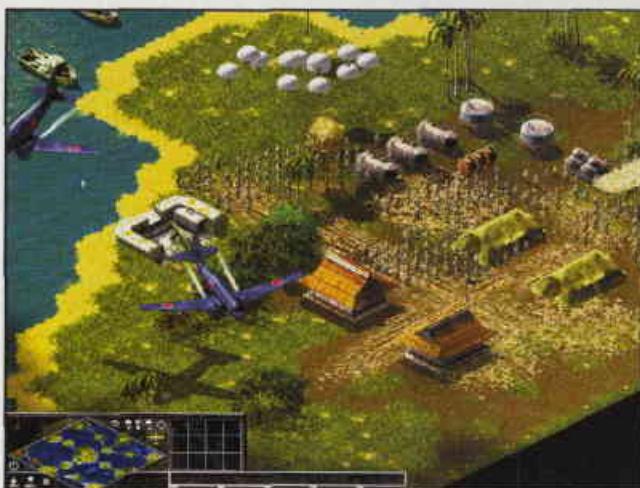
Yapay Zeka yok.

Son Karar • Dene de kılabilirim. Niçin feda olmamış da bir senaryo hisseden çoklu şampiyonlar var. Artık bu yolu pek zorlamak isteyorum.

Alternatifler • Sudden Strike Forever %88, Sudden Strike 1 %82

LEVEL NOTU **73**





defa gördüğüm bir özellik eklenmiş. İsterseniz komutunuzu vermeden önce ilgili tuşa basıp bütün ünitelerin en yavaş ünitenin hızında gitmesini sağlayabiliyorsunuz. Kullanımı konusunda ufak sorunlar olsa da bu bir öncü olacaktır.

Bu kadar fazla ünite çeşidi ve ünite arasından neyin kim olduğunu anlamak ve doğru askeri doğru görev için kullanmak biraz zor oluyor. Özellikle birliklerini bir yere taşıyıp arkasından çarpışma alanında onları indirip savaş durumuna getirmek, topları kurmak ve tanklarla desteklemek için inanılmaz bir kontrol gücü istiyor. Kaynak ve ünite üretimi olmamasına rağmen bu kadar ayrıntılı savaş planı bulunması oyunu hermen başına geçip oynaması zor hale getiriyor. Harita başına belli bir ünite sınırınız var. Hazır mısınız? Bu sayı 1024. Yani 1024 ayrı farklı ünite kontrol etmek durumda olduğunuz görevler var. Bu kadar adamı ne yapacağım demeyin, o karışıklıkta neyi nasıl yaptığınızı anlamadan gözünüz kapalı savaşıyorsunuz. Tabii bunun için gruplamalar, taşınan farklı birlikler ve farklı çeşitlerde asker ve araçları kullanıyorsunuz.

Elinizdeki askerleriniz ilk oyunda olduğu gibi farklı güçlere sahip. Fakat bunlar artık çok daha gerçekçi yansıtılmış. Örneğin ilk oyunda bir tank ile APC'nin vuruşları arasında ciddi bir fark yokken artı iki asker arasında bile kayda değer farklar var. Yine ilk oyundaki gibi her ünitenin ayrı bir tecrübe puanı var. Buna yansıtılan ayarlamalar da daha berliğin-

leştirmiş. Örneğin tecrübe fazla bir asker diğерinden daha geniş bir alanı görebiliyor, daha güçlü ateş ediyor ve daha yüksek zırh korumasına sahip oluyor. Bu farklar üyundaki uluslar arasında da var. Yine örnek vermek gerekirse Almanlar çok daha sağlam zırha sahip, Ruslar daha etkin vuruş gücü ile donatılmış gibi. Ha bir de, bu tecrübe fazla askerleri görevden görevde aktarabiliyorsunuz ama o kadar küçük askerin arasında bulması biraz zor oluyor.

Sudden Strike serisi hala aynı motoru kullanmaya devam ediyor. Son kalan izometrik RTS oyunlarından. Ama hakkını verdığını itiraf etmek gerek. İlk oyunun grafiklerine bailymiştim. Bu sefer aynı grafiklerin detayı ve derinliği biraz daha artırılmış. Ama yine de ne kadar artırılsa da geniş haritalarda ünite seçimi ve kontrolü oldukça zorlaşıyor. Eski oyunun haritalarını kullanamıyorum. Fakat harita editörünün kapsamı oldukça artırılmış. Daha fazla bina ve obje ile doldurulmuş. Bir kaç gününüze bir harita için harcamak çok kolay.

Neler lazım neler!

Diğer ülkelerde Sudden Strike'in en çok dikkat çeken yönü multiplay kısıydı. Ulkemizde bu konuda pek ilgi görmedi. Ama oldukça eğlenceli yönleri var. Farklı bir kaç multiplay modu kısa bir süre sonra baysa da bir süre idare edebilir. Saçma olan ufak bir konu multiplay haritalarını tek başınıza bilgisayara karşı oyna-

yamamanız. Bu da Sudden Strike'da yapay zeka olmadığını, senaryolardaki askerlerin de sadece yazılımış bir scriptten ibaret olduğunu gösteriyor. Oyunu zor demiyorum. Ama bu zorluğun asker sayısını ve gücünü artırarak sağlanması pek adil değil. Tabi 1024 askerin ayrı ayrı bilgisayar tarafından kontrol edilmesi de zor olsa gerek.

Son olarak deyinmek istediğim konu oyunu oynarken çalan müzikler. İlk defa bir oyunda içinde vokal olan müzikler gördüm. Daha doğrusu duydum. Aslında konsepte pek uymayan ama oldukça sağlam bir kaç parça dinledim. Kimlerin yaptığına hala araştırıyorum. Sudden Strike serisi bu materyalle bundan fazla ileri gidemez. Artık motor mu değiştirirler, Hitler'i uzaya mı çıkarırlar bilemiyorum ama ben olsam ikinci oyuna bir görev paketi çıkarmazdım. Yine de serinin ve konunun ilgilisi için oldukça vakit harcayacak yeni bir oyun var. Saldırın... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr





dinoisland

■ ■ ■ Bayanlar, bayalar, bu akşam kuğu gölü kafesinde Protoceratop'la Stegosaurus'un çitleşmesini izleyebilirsiniz!

- O gün her şey iyi, hoş ve güzeldi. Ama ne dense Sinan'ın gülén yüzünü görünce bidden küçük bir kuşkuya kapıldım; ama yok canım daha neler.. Şu ana kadar dergicilik tarihinde görülmemiş bir olayı aklıma bile getirmem çok güлünç ve saçılıdı. Yok bir ayda 4 tane Tycoon oyunu birden gelecek de, bunların hepsi birden aynı yazara verecek kafayı çizsin diye! HAHA, mümkün değil be. Ama.. Ne den Sinan böyle sıritiyor peki?
- Sinan' cim, ne istediydin, son yazımı aldın di mi?
- Evet.
- Karakter sayısı falan yeterince lyl di mi, bi sorun falan yok..?
- Hayır.
- Hmm, anladımm! Bana geçen ay verdığın mouse'ı istiyorsun!
- Hayır.
- Şey, eee, yoksa, dergiye üstün hizmet şeref madalyası mı vereceksin???
- Cik.
- Yoksaa..O.. Elindeki... CD.. İçin mi? (gulp)
- Öyle gözüküyorJ
- O...o...o...sıradan bir oyun değil mi Sinan'cım? O bildiğimiz söyle adventure, strateji, FRP, action falan, öyle bir şey değil mi?!
- Yani..yani..
- Nihahaha!
- HAAAAAAAYIIIIIRRRRRRRR!!!!!!

Stop:

Soru: Bir oyun yazarına aynı ay içerisinde 4 tane Tycoon'dan daha kötü verebileceğiniz şey nedir?

Yanıt: İkişi aynı konuyu içeren 4 tane Tycoon oyunu.

Gözlerimizi kaplıyorum ve derin nefes alıyorum, 10'a kadar sayacağım. Zihin boş ve berrak.. 10 dediğimde gözlerimi açacağım ve yazı yazılmış olacak.

(bir)

DinoHarin sessizi

Dino Island, daha önce Tycoon oynayanların rahatlıkla adapte olabileceği, kelimenin tam anlamıyla Jurassic Park'ı yaratmak üzerine kurulu, birkaç sayfa sonrası kardeşi Dino Digs'den biraz daha gelişkin bir oyun. Aynı Theme Park ve diğer başarılı işletmecme oyularında olduğu gibi oyun boyunca bir sürü de-tayla karşılaşacak ve hepsi üzerinde ful kontrole sahip olacaksınız.

Oyunu geçtiğinizde "Campaign" ve "Free Mode" şeklinde 2 tane oyun modu olduğunu göreceksiniz (ne şansızıcı). Campaign Mod'da genelde birden fazla görevi aynı anda bitirmeye çalışacağınız senaryoları oynayacaksınız. Bunalardan ilki zaten Tutorial görevi görüyor ve tabii ki birini bitirmeden, bir sonrakine geçmiyorsunuz.. (iki)

Parkınızı dizayn etmek oldukça basit; tek

yapmanız gereken listede yapabileceğinizin seçip ada üzerinde büyülüüğünü belirlemek. Daha sonrasında uygun yollar yaparak binalarını birbirine bağlamalı (insanlar yolun dışına çıkmıyor çünkü), her kafesin yanına insanların izlemesi için gözleme binası dikmeli, ayrıca yine her kafese yem kabı koymalı (tabii bu biraz büyük oluyor) ve yem kaplarını dolduracak personeli kiralamalısınız. Bunların hemen hepsinin yapımı basit ve rahat, ikonlar ve arabirim konusunda herhangi bir zorluk yaşamıyorsunuz. (üç)

Oyunu diğer benzerlerinden herhalde farklı bulan en büyük özelliği baş rol oyuncularını en ayrıntılı şekilde ele alması, yani dinozorları. Size söyle söyleyeyim, her dinozorun tam 11 farklı özelliği var: Speed (hızlı koşma), Agility (çeviklik), Stamina (dayanıklılık), Perception (ałgilama), Intelligence (zeka), Appearance (aşmış güzellik, büyüleyicilik), Aggressiveness (asabılık), Courage (cesur asker), Shell (ka-buk), Combat (savaş yeteneği), Originality (orijinal, marjinal, değişik olan). Ayrıca bunların yanında her dinocuk beslenme alışkanlığı (etobur, otobur), büyülüyü ve kaç bacaklı olduğunu göre de çeşitli sınıflara ayrılıyor (herhangi bir dinoya bastığınızda bunların hepsi rahatlıkla görebileceğiniz bir bar belirli). Tüm bunlar o hayvanın kafes içindeki yaşam tarzını ve davranışlarını etkiliyor(dört). Toplam 20 tane dinozor türümüz olmasına rağmen, pratikte





ise binlerce farklı dinozorunuz var.. Nasıl mı? Böyle bir oyunu eğlenceli yapabilecek ve uzun vadeden sıkıntından kurtarabilecek en başarılı fikirle: Dino mutasyonu ve farklı türlerin çiftleştirilmesi!! (bes) Her dinozor alfa, delta ve omega ışınlarını maruz bırakılarak çok farklı tipler elde edebilirsiniz. Mutant dinoların hem özellikleri hem de görünüşleri değişiyor. Daha sonra da istediğiniz herhangi iki çeşit dinoyu alıp dilediğiniz gibi çiftleştirip aşmiş farklı yaratıklar elde etmeniz mümkün (bariz güzel fikir). Tabii tüm bunlar beleşen olmuyor, labratuarlarda ciddi çalışmalar gerektiğinden ciddi belli bir maliyeti oluyor. Böylece ortaya bir süre sonra sadece hayal gücünize bağlı bilumum çeşit dino kombinasyonu çıkıyor. (altı)

(dino)guananın gecesi

Bir kafesin içine birden fazla yaratık koyacaksınız eğer günlük yemek mönüsüne baksanız iyi olur, çünkü otobur arkadaşlar etoburlarla aynı mekanda bulunmaktan hoşlanmayacaktır. Dino yapımı ve üretiminizi bitirdiğiniz, yeterince yiyecek-içecek mekanınız da varsa, ama hala halk mutlu olmuyorsa... Bu durumda hala yapılacak önemli bir aktivite var: Dino şovları!! Halk bu kadar ilginç yaratıklarla dolu bir yerde, sıradan bir hayvanat bahçesinden

daha farklı hizmetler de bekler.(yedi) Orneğin bir sürü engelin olduğu ve 4 dinonun aynı anda yarışıtiği parklara ne dersiniz? Ya da bir sokak dövüşü ayarlayıp iki yaratığın kırın kırana mücadeleşini de izleyebilirsiniz. Unutmayın ki kimi insanlar eski kamyonları parçalayan dinoları severler. Bunun gibi daha bir sürü farklı şovu ister kendiniz dizayn edersiniz ister de sizin için hazırlamış tam 39 farklı kitten birini seçersiniz. (sekiz)

Grafiklere gelince, genel olarak yüksek çözünürlülü ve ayrıntılılar (ama baştaki gemi korkunç kötü yapılmış ne hikmetse). Demolar her ne kadar güzel gözükse de espri antayı maalesef 4-5 numara küçük buldum. Oyunu oynadıkça çizgi filimsel dinoların kimi zaman 250 farklı animasyon kullanarak şopar davranışlarında bulunduğu da göreceksiniz. Müziklere gelince, daha çok Africa-Conga ritimlerinin hakim olduğu tropikal parçalar. Doğanın ve insanların kimi efektleri de eklenince bazen ortaya hoş parçalar çıkabiliyor. (dokuz)Zoom yeteneği benzerlerinden çok daha üstün ve inanılmaz uzağa veya yakına gidebiliyor (ama çok yakındayken poligonların içine girip aptal sonuçlar da doğurabiliyor).

Sonuç itibarıyle Dino Island, Tycoon cenneti bu ayda kendine 3 numarada yer bulabil-

di. Bunun çok uzun ömürlü bir oyuncu olduğunu zannetmiyorum, ama bazı yaratıcı fikirleri yüzünden 77'yi veriyorum. (on)

İnanıyorum! Başardım! Düşünce yoluya yazıyı yazdım! Artık gerisi bayır aşağı!.. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

Bilgi İçin • www.mobristogames.com

Yapın • *Monte Cristo*

Dağıtım • *Strategy First*

Minimum Sistem • PII 400, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Onerilen Sistem • P 700, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiply • Yok.

Tür • *İş Stratejisi*

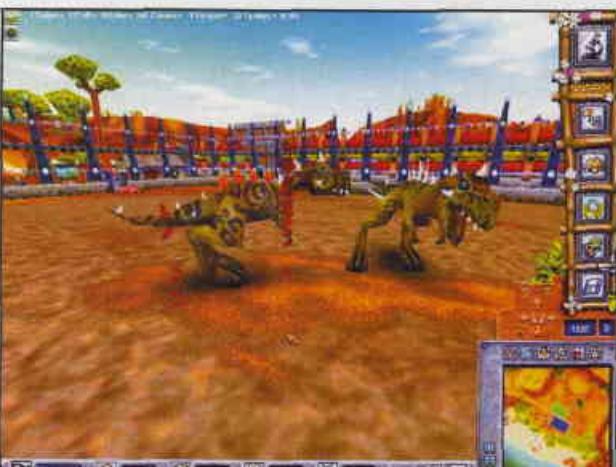
Arıtlar • Dinozorların çok çeşitli olması, mutasyonla çiftleştirme deejik türler yaratma ve dino şovları oplay güzel düşünümüş türler. Erafiler ise dotsayı ve güzel, efektler de olabileceğit kriter başarıl.

Eksiler • Seyirciler daha lyl yapılabildiği, Hotel Guest'in gördükten sonra, halk konusunda hiç tutum olmuşmadı. Ayrıca düşüp kalındıktan obran kartınız varsa grafiklerde oplay zorlanabilirsiniz.

Son Karar • İş stratejisi severlere tavsiye ederim.

Alternatifler • Zoo Tycoon Dino Digs %73

LEVEL NOTU **77**





tsunami2265

■ ■ ■ Samuraydan robot olur mu? Maalesef oluyormus...

Tsunami, Japonca'da 'Dev Dağa' mânâsına geliyor. Doğal bir felaket yanı... Genellikle depremle beraber kendini gösteriyor bu dev dalgalar ve koca bir şehri bir anda denizin derinliklerine gömeliyor. İşte Tsunami 2265'in öyküsü de böyle bir çöküşün sonrası anlatıyor. İnsanlık sular altında kalmış, sağ kalanlar ise Samuray öğretisinin geçerli olduğu yeni bir medeniyet kurmuş. Bu yeni dünya, E.L.E.N.A diye bilinen gizemli bir enerji kaynağı sayesinde ayakta durmakta. Fakat bu sonsuz gücün yanlış ellere geçmesi dünya barışını ve geleceğini bir kez daha tehdîkeye sokuyor. Bir samuray olarak, göreviniz gücü ait olduğu yere, yani İmparatorluğa geri getirmek...

Kılıç yerine güdümlü füzeler...

Aslında hikâye kulağa ilginç geliyor. Kıyamet sonrası teknolojik bir dönemde samuraycılık oynamak... Ama maalesef olay hiç de göründüğü gibi değil. Öncelikle bilindik anlamda bir samuray değilsiniz. Keskin kılıcınızla ortalıkta zarif naralar atmıyorsunuz. Artık bir elinde lazer topu, diğer elinde güdümlü füze olan hanital bir 'mech' pilotusunuz ve demoda gösterile-

Usta Morphus ve öğrencisi Trinity. Birazdan Neo da onlara katılacak.



Söyle mehimizi güzelce park edelim.



nin aksine uçamıyor, sadece tavuk misali bir parça havalandırıbılsınız. Oyun boyunca iki karakter arasında gidip geliyorsunuz; bir samuray olan Naoko ve bir Ronin olan Neon (Ronin, ustası olmayan ve tek amacı intikam almak olan, yoldan gönüllü gitmiş Samuray anlamına geliyor). Her ikisinin de seçebileceğiniz adet farklı mech bulunmaktadır (farkları ilginç tasarımlarından ibaret). Mech'lerinizi seçtikten sonra kokpite atlıyor ve ortamlara akiyorsunuz. Tsunami, iki oyun mod'undan oluşmaktadır. Bir tanesi mech'inizle 'önümüze gelene bir tekme' yaptığınız shoot'em-up bozuntusu, diğer ise mech'inizi park edip bizzat kendinizin takıldığı arcade müsveddesi. Her iki mod da üçüncü şahıs perspektifinden oynanıyor ve hikâyeyi göre 13 bölüme dağıtılmış durumda. Altınanza mech'iniz varken genellikle bir ölüm makinesine dönüsüyor ve bazen de sizin çıkışa götürecek bazı mekanizmaları devreye sokmak için belli hedefleri vuruyorsunuz. Örneğin, jeneratörü uğurmak için önce kalkanını iptal etmeniz gerekiyor. Mech'siz takılmak daha da zevksiz; saçma sapan geçiş kartlarını veya kontrol anahtarlarını bulmak için koşturup duruyorsunuz. Düşmanlarınız droidler, robotlar, taret topları, askerler ve tabii ki mech'lerden oluşmaktadır. Ayrıca hepsinin gerizekili olduğunu söylememeliyim. Tek yaptıkları üstünüze doğru koşmak veya sağa sola kaçmak. Kanyonlar, havalandırma kanalları, gizli yeraltı üsleri ve mağaralar gibi klostrofobik labirentler siz bekliyor. Bazı bölümler tasarım açısından gayet başarılı ama diğerleri tatsız ve kendisini tekrar ediyor.

Japon işi, İtalyan sosu

Tsunami'nin belki de en önemli artısı anime çizgi romanları tarzındaki grafikleri. Her ne kadar yapımı firma İtalyan olsa da mech'lere fırçayla boyanmış havasını çok iyi verebilmiş (yalnız düşmanların son kat cillası atılmamış gibi). Renkler ve gölgeler inanılmaz canlı. Ayrıca her ne kadar Matrix kokuyor olsa da demolar ve arada çıkan Samuray fasikülleri hoşuma gitti. Müzikleri de unutmamak gereklidir. Ama yine de oynanabilirliğinin bir hayatı göz ardı edilmiş olması Tsunami'yı kötü bir oyun yapıyor. Belki anime hayranlarının ilgisini çekebilir... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Müşahide • www.potgameentertainment.com

Yapım • Prograph Research Srl

Dağıtım • Got Game Entertainment

Minimum Sistem • PII-300, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı

Önerilen Sistem • PIII-600, 256 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

Tür • Aksiyon

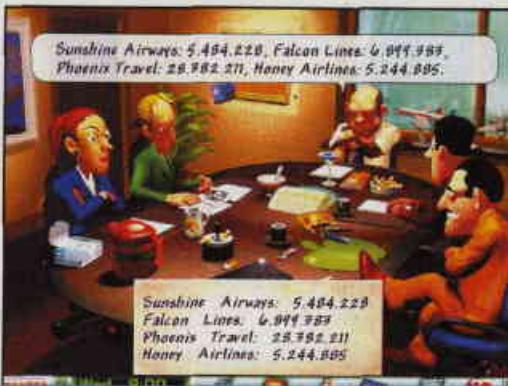
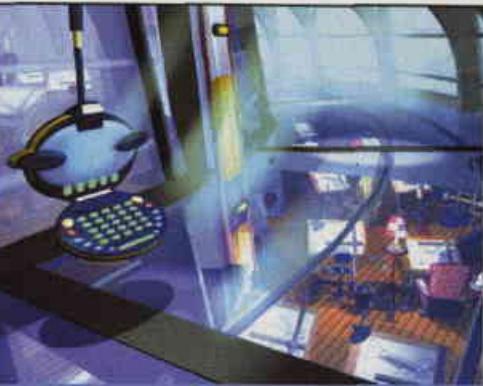
Artılar • Çizgi anime tarzı graflar, Samuray konsepti, Mech tasarımları.

Eksiler • Zayıf yapay zeka, kötü oynanabilirlik, wasat bölüm tasarımı, çalıntı hikaye.

Son Karar • Eğer bir anime hayranı değilseniz, Tsunami'yi oynamak yerine Samuray öğretmenini araştırın derim.

Alternatif • Shogo: Mobile Division %70

LEVEL NOTU **85%**



airlinetycoonevolution

■ ■ ■ O da ne! Bir... Bir süperman.. Hayır hayır, bir uçak.. Amanımlı Bu bir kuş, hemi de posta güvercini!

İnsanların hayatlarının her anında seçim hakkına sahip oldukları ve her başlarına gelenin her zaman en derinlerde sadece kendi sorumluluğunda olduğu Satre'den beri bilinen bir gerçektir. (hayatınızdaki her an kapsama alanı içindedir).

Ama elbette kimi aylar olur, yazarlar için pek seçim şansı yoktur. Sinan'ım, posta güverciniyle bu ay açıklamam için 2. bir Tycoon oyunu gönderdiğinde kırımadım ve hemen iki satır karalayıp güvercine ilistiğim, umarım size zamanında ulaşır (biraz elektrikler kesiti de, sajolsun İstanbul'umun havası.. -dünyanın hiç bir yerinde herhalde mont ve güneş gözlüğüyle aynı anda sokağa çıkan bir kitle bulamazsınız!).

Açık konuşayım Airline Tycoon'a inanılmaz önyargılı bakmış, gayet sıkıcı, anlamsız, karışık, zevksiz ve amatörce yapılmış bir oyun olduğunu düşünmüştüm (bardağın boş yarısı). Ama oyunun daha ilk bir kaç saniyesini görünce amatörce olduğunu düşünmem haricinde ne kadar da yanıldığımı gördüm! Airline Tycoon yüzümü kara çıkartarak basit, çizgifilm grafikli, komik, şopar ve çok eğlenceli bir oyun olarak karşıma çıktı. 6 sene öncesinin teknolojisine sahipmişcesine ilkel grafiklerine rağmen çizgi filmSEL görünümü oyunun akışıyla inanılmaz uyumu ve şirin olmuş.

Akınlıza sakın karışık havaalanı planları, bin türlü uçak, kontrol kulesi, farklı kameraları, karışık menüler gelmesin. Aksine neredeysse hiç dizayn yapmayıcaz ve ilk PC oyularının grafik kalitesinde (hiç rahatsız olmayaçınız, garanti ederim) yöneticilik oynayacağız. En büyük göreviniz uçakların rotalarını, zamanlarını ayarlamak ve uçuşları koordine



etmek olacak. Bunun haricinde hisse senedi/petrol/uçak alım satımı ve uçaklarınızın içi konusunda sınırlı ölçüde dizayn yapacak, kaliteli personel arayacak, uçak tamiriyle uğraşacak, rakiplerinle anlaşmalar ya da onların uçaklarını düşürmeye yönelik psikopat suikastlar yapacaksınız. Rakipler! İşte nihayet Monopoly Tycoon'da bulduğum heyecanı kısmen de olsa bana yaşatmayı başaran bir Tycoon! Oyunda sizin haricinizde 3 tane daha havaalanı işletmecisi var ve tücüle de odalarınız yanyana çalışıyorsunuz. Hepsinin komik tiplemini, neyle uğraştıklarını, oradan oraya koştuруşlarını, hepsini yanında görebilirsiniz, çünkü ayna mekanda Real Time olarak çalışıyorsunuz! (İşletmecilik ruhunun en önemli kısmı olan rekabeti bir bilgisayar oyununda en iyi böyle hissedersiniz.)

Haydee, Berlin'e bir ikii...

Çok kısa oyunuda yapmanız gerekenlerden bahsederek, en çok giđeceğiniz yer Airline Travel yeri. Burada belli uçuş siparişleri alırsınız (diğer bir seçenekiniz Last Minute Tours). Dikkat etmeniz gereken en önemli şey uçuşların uzaklılığı ve yolcu kapasitesidir. Eğer bu iki kriter herhangi bir uçağınızda uyuyorsa (ki buna ofisinizdeki dünya->defter->sol sayfa'dan görebiliyorsunuz) o sipariş basın ve hemen ofisimize gidin. Burada uçuşları ayarladığınız defterden önce boş bir uçağınızda sonra da sağ taraftan uçuşa basın. Burada dikkat etmeniz gereken, uçağın doğru şehirde olması. Eğer uçağınız bir önceki uçuştan Londra'ya gittiye ve yolculuk Ankara'dan Delhi'ye uçağınız önce Ankara'ya gelmek zorunda. Bu da para ve zaman kaybı demektir (ama her 2 uçuştan en az 1'i böyle olacak, endişelenmeyin). Tüm bunları



yandaki uçuş zamanı çizelgesinden ayrıntılıyla takip edebilirsiniz. (unutmayın ki zamanında yapılmamış bir sipariş, size ceza olarak geri dönecektir)

Oyunda iterleyince müzededen eski uçaklar alıp, borsadan rakiplerinizin hisselerini satın alabilir, kendi rotalarınızı kendiniz belirleye. .ceğiniz uçuşlar yapabilir, kendinize danışmanlar atayabilirsiniz. Billyorum hepse, Tycoon oyunları için çol standart özellikler, ama tüm bunları bir çizgofilm içinde ve devamlı yarışarak yapınca diğer tüm Tycoon'larda bir sürü sonra oluşan bayıcı hava ortadan kalkıyor.

Sonuç itibarıyle "ummadık Tycoon ve yarılan başlar" adlı kitabın başrolünde oynayacak bir oyundan bahsediyorum size, karar size ait. ☺

Gökhan & Batu | gokhah@level.com.tr

Bilgi İçin • www.mactocristogames.com

Yapım • Monte Cristo

Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • P380, 18 MB ram, 4 Mb ekran kartı

Önerilen Sistem • P133, 32 MB ram, 16 Mb ekran kartı

Multiplay • Yok

Tür • İş Stratejisi

Açıklar • Şirin grafikler, karmaşık basit era birim, real time rekabet modeli, esprili ve komedyen anlayışı, piyasa neto yollayasmine

Eksiler • Basit grafikler, basit maziller, basit demolar

Son Karar • Asla bir bit olmayan hak eden bir oyuncu.

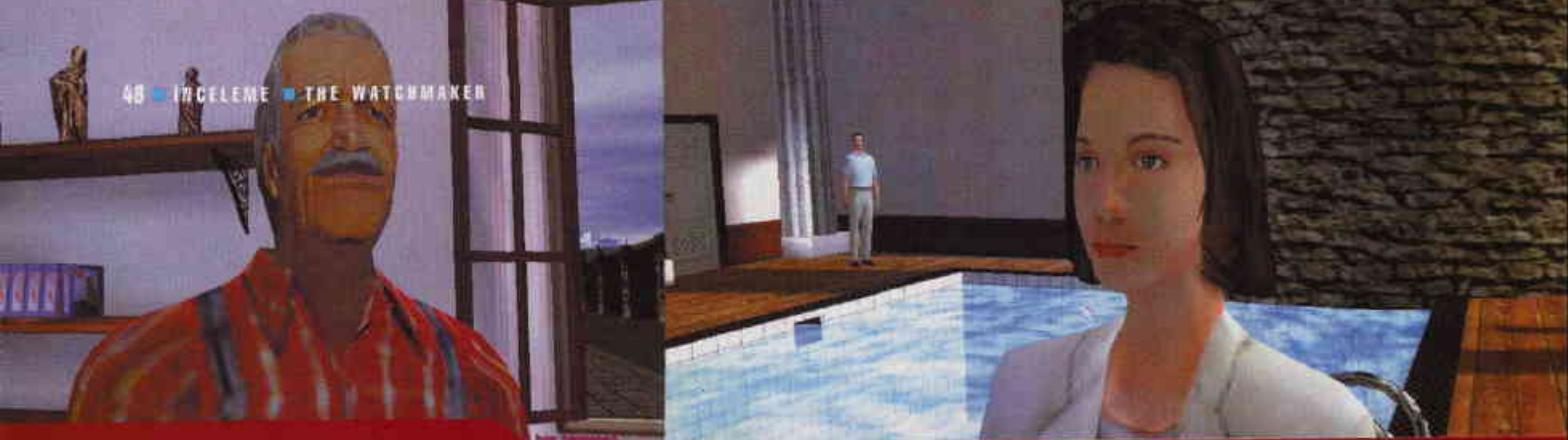
Alternatif • Airport Tycoon %80

Airline Tycoon %71

Monopoly Tycoon %85

LEVEL NOTU **90/79**





thewatchmaker

■ ■ İnsanlığın kaderi basit bir sarkaca bağlı olamaz, olmamalı, hayır!

Eski saat ustaları varmış. Birbirinden ilginç mekanik saatler yapar, geçimlerini böyle sağlarlarmış. Bir gün bu ustaların biri öyle bir saat yapmış ki kiyamete geri sayımı da başlatmış aynı zamanda. Dünya üzerindeki doğaüstü güçleri tek bir noktaya odaklayabilen bu saat, eğer yaklaşılan güneş tutulmasından önce bulunmaz ise insanlık yok olacaktır. Görevimiz, doğaüstü olayları uzmanı Darrel ve zorlu avukat Victoria karakterlerini oynayarak saat bulmak. Saatin, uluslararası bir ilaç firması kimliğine bürünen fanatik bir tarikat tarafından çalınıp, Avusturya'da bir kalede saklandığını biliyoruz. E, o zaman ne duruyoruz deyip, daha hikayeyi sindiremeden soluğu Doğu Avrupa'da alıyoruz.

Zamana karşı bir yarış

Restore edilmiş bir Orta Çağ kaleindeyiz. Amacımız kaleyi didik didik arayarak bir an



Satılıklar gerçekten vasıt, karakterler tam bir kültü.



Bulmacaların çözümü, karakter sorularlarında saklı.



Kahramanlarınız işi almadan önce para da bulasın...



Aksam yine mi hıçkıra hıçkıra yiveceğiz?

önce saat bulmak. Aslında zamana karşı falan yarışmıyorum; zaman sadece siz oyunda bir aşama kaydedince ilerliyor. Aşçı, bahçevan, ev sahibi, uşak (!) gibi konuşmamız gereken karakterler ve ağmamız gereken arasında ne olduğu belirsiz kapılar var. Genel olarak mantıklı diyebileceğim bulmacaları çözmek için diáloglarınızı ve envanterinizi gözden geçirmeniz şart; zaman zaman karakterlerin dikkatini dağıtmaz da gerecek. Oyunda iki kişiyi yönettiyorsunuz ama maalesef bazı durumlar hariç bir ekip çalışması söz konusu değil. Ayrıca karakterleriniz sözde farklı yeteneklere sahip olmalarına karşın aynı işi her ikisiyle de görebiliyorsunuz. Yine de birbirlerine ihtiyaç duyarlar, bir alo denmesi yeterli (yan yana gelince eşya değiş tokusu da yapabiliyorsunuz). Cep telefonu dışında önemli anıların kaydedildiği dijital bir akıl defteriniz de var. Watchmaker, tılastamam 3D bir oyun ama kötüsünden. Belki motor fena değil ama anımsalarınlar, gereksiz koşturmalar ve çirkin poligonlar beni bir hayli yordu. Hem sabit kamera açıları var, hem de mouse ile serbest büküş. Ayrıca herhangi bir şeyi daha yakından görmek için space tuşuna basmanız yeterli; anında üçüncüden birinci şahıs bakış açısına geçerek, baktığınız yerin adeta içine girdiğiniz gibi. Tabii bu yaklaşma, dokular oldukça düşük kalitede olduğu için pek hoş olmuyor. Zaten grafiklerde genel bir baştan savmalık var. Objeler kaba saba, renkler cansız ve en önemlisi karakterlerin animasyonları baston yutmuş gibi. Uğruna 400 MB feda ettiğiniz seslendirme de çok bayık. Karakterler "mesai bitse de evimize gitsek" havasında. Neyse ki müzik durumu birazlık kurtarıyor.

Kulaklara Küpler...

Kötü oyun bir süre idare edilebilir ama kötü adventure'a katlanmak gerçekten zor. Adventure zaten oynanışı bakımından sabır isteyen ve ilgi bekleyen bir tür; vasat, hatta kötü örneklerle karşılaşmak oyuncuyu iyice soğutuyor. Özellikle artık tek tük adventure'in piyasaya çıkabildiğini düşününce, yapımcıların daha özen göstermesi gerektiğine inanıyorum. Yani ya adam gibi yapılsın, ya da hiç yapılmassisın. Tamam, Watchmaker belki en kötüsü değil ama tat vermediği de kesin. Teknik olanakların kendini aştığı bir dönemde, insan paspas oyular görmek istemiyor artık. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Bilgi İçin • www.gotgameentertainment.com

Yapım • Precision

Dağıtım • Got Game Entertainment

Minimum Sistem • PII-200, 64 MB RAM, 8 MB 3D ekran kartı

Önerilen Sistem • PIII-400, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı

Multicast • Yok

Tür • Adventure

İçerikler • Gerçek bulmacalar, lyl müzik, scruncuz grafik motoru.

Eksiler • Uyduruk hikaye, başta savma grafikler, bayık seslerdi, sıkıcı karakterler.

Son Karar • Adventure hastası değilseniz Watchmaker'ın yanından逃避 geçmeye, özellikle eski de olsa oynamabileceğiniz kadar adventure varken.

Alternatif • Gabriel Knight 3 %88

LEVEL NOTU **90/54**



agassitennisgeneration2002

■ ■ ■ Raketiniz mi yok? Agassi abınız hemen tedarik eder...

Tenis tam anlamıyla bir spor. Ne demek bu şımdı? Yani maç süresi boyunca hem fiziksel, hem de zihinsel anlamda efor harçanıyor ve en ufak bir fanatizm örneği yaşamıyor. Üstelik raketinden topuna, şartından kortuna kadar sık ve zarif bir oyuncu. Ne yazık ki diğer birçok sanat ve spor dalı gibi tenis de ülkemizde pek yaygın değil. Sebebi yüksek maliyetler elbette... Tenis dersi almak, gerekli aksesuarları edinmek ve oynamak için kort kiralamak bir hayli túzlu. Durum böyle olınca, bize de sivil ortamlarda raket sallamak ve televizyondan uzak diyarlardaki turnuvaları izlemek kiyor. Neyse ki hiç fena oyuncular yapılmıyor da açılığımızı gideriyoruz. Bu sefer de Agassi abımız bir kiyak yapıyor ve bizl ortamlara sokuyor. Gerçi bir Mary Pierce, bir Anna Kournikova'nın servis çığıtlarının yankılandığı bir oyunu tercih ederdim ama buna da şükür...

Servis değil alev topu

Agassi Tennis Generation sade ama yeterli bir menüyle açılıyor. Ana menüden kortlara üç gi-

kış var. Quick Match ile oynamak istediğiniz yeri, oyuncunuzu ve rakibinizi seçip, ister bilgisaya- yara karşı, ister arkadaşınıza karşı mücadele edebiliyorsunuz. Ayrıca çiftler klasmanı da mevcut. Yani bilgisayarla veya arkadaşınızla bir olup, bilgisaya veya arkadaşınıza karşı oynamanız mümkün. Arcade mod'u ise doğrudan oyuna dalmak isteyenler için. Sadece oyuncunu- zu seçiyor ve kendinizi kortta buluyorsunuz. Turnuvaya adından anlaşılaçağı üzere eleme usulü oynanan bir tür lig.

Oynamabilirlik inanılmaz pratik. Çok kısa bir sürede kontrollere alışmanız mümkün. Normal vuruş dışında; havadan, yerden ve topu keşerek vuruş yapabiliyorsunuz. Ayrıca yön tuşlarıyla tüm vuruşlara falso verebiliyorsunuz. Backhand veya forehand vuracağım diyə kas- manıza da gerek yok; oyuncunuz sahada bulun- duğu yere göre vuruşunu yapıyor. Sizin tek ilgilen- meniz gereken şey, oyuncunun yeri ve vuruş tar- zi. Topu aşırtabiliyor, yerden yavaş bir vuruşla topu tam filenin önüne düşürebilir veya kesik atarak rakibi ters köşeye yatırıbilsiniz. Bilgisa-

yar siz bir hayli zorluyor, o yüzden vuruşlarda ustalaşana kadar 'kolay' zorluk derecesinde oynayın derim.

Agassi hep siyah giyer

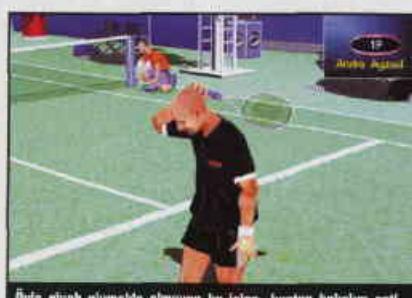
Oyun Andre Agassi'ye adanmış gibi gözükse de adamın oyunda hiçbir ayrıcalığı yok. O da liste- de diğer dünyaca ünlu oyuncularla beraber yer alıyor (gerçi onu seçince biraz daha gaza gel- yorsunuz). Seçtiğiniz oyuncunun özelliklerini ma- çın seyrinde etkili olabiliyor. Örneğin çim saha- da iyi olan bir oyuncu kapalı salonda siz şaşır- tabılır. Oyundaki saha seçenekleri de en az oyuncular kadar zengin. Mısırdan Rusya'ya ka- dar uzanan geniş bir yelpaze siz bekliyor (saha- lara göre zeminler değişmekte).

Agassi, maksimum 1600x1200 çözünürlük- gü desteklemesine rağmen oyuncuların dinin- daki grafikler pek parlak değil; özellikle kort ve seyirci grafikleri felaket. Yine de oyuncu modelleri ve animasyonları durumu kurtarıyor. Her oyuncunun kendine has birkaç hare- keti var. Sesler de idare eder cinsten. Spikerin tekrar eden yorumları bile kulagini pek tır- malamıyor. Agassi, özellikle rahat oynamabi- liliği ve tek bilgisayardan iki kişi oynamabi- mesiyle sizin uzun süre kortlara hapsedebilecek bir oyun.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Seyirci grafikleri kötü ama oyuncularını hiç fena değil.



Öyle siyah giymekle olmuyor im işler, kurtar bakanım set..



Diğer kamerasını tavsiye etmem. Zira top takip etmek çok zor oluyor.



Tenis oynamak için güzel bir gün...

İngilizce • www.cryo-interactive.com

Yapım • Aque Pacific

Platform • Cryo Interactive

Minimum Sistem • PII-500, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı

İdeal Sistem • PIII-1GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D ekran kartı

Çıktılar • 2 kişi, tek bilgisayar

Tür • Spor

Açıklar • Pratik oynamabilirlik, tek bilgisayardan 2 kişi oynamabilme, oyuncu animasyonları.

Eşitlik • Kötü seyirci ve saha grafikleri, vasıt ses efektleri, delay yetersizliği.

Tem Kurucu • Raketim yok ama eğlenceli bir tenis oyna- aryorum diyeysanız, Agassi tam ağızınızla layık!

Alternatif • Virtua Tennis %81



hotelgiant

Such a lovely place, such a lovely face -HOTEL CALIFORNIA

Belki kimleriniz fark etmiştir, kimleri-
nizse duyamamıştır.. Dergide hemen her
yazarın az çok uzman olduğu ve genelde
yazdığı oyun türleri vardır. Tabii ki de herkes
her telden çalar ama çocukların beri kimi eğilimlerin
olması da doğaldır (sapıtmayın). Can spor oyunlarını, Burak çesitli FRP'leri, Güven
Adventure'ları, Mad Simülasyonları sever. Ya-
zı işleri müdürü ırkı genelde uyumlu olup o ayki
tüm hit oyunları tür farklı gözetmeksızın pek bir
severler. Bendeniz ise çeşitli dallarda epey uğ-
raştıktan sonra RTS ve Tycoon oyunları üzerine
yazar bulmuşumdur kendimi (gerci oyun kate-
gorizasyon olayını ufaktan kaldırırmam gereke-
cek, biliyorsunuz işte, son oyunlarda kategoriler
arasındaki sınır memurları pek işsiz). Sinan
ağustosun ortasında Batu aracılığıyla bana
uzun zamandır cynamak istedigim tärzda bir
Tycoon yolladığında da hiç şaşmadım bu yüz-
den sevgili Level halkı. Yaz sıcakları ve güzelin-
den Marmaris tatili (Jet Ski'de ayakta son gaz
giderken, yandaki tekneye selam vermeye çalış-
mayın derim) böylesine otel dizaynı fışkıran bir
oyun için içimizde büyük bir arzu mu uyandıra-
caktı yoksa sadece bizi kamışlayıp 2. bir tatil
için stajdan kaçış planlarına mı itecekmiş?



hoThello

Muhtemelen hiç biri olmayıacaktı ama yine de
uzun zamandır oynadığınız en iyi Tycoon'lar lis-
tesinin üst sıralarında kendine rahat bir yer bul-
acaklığı (ama ne yazık ki bu konuda hayatmda en
çoğ zevk aldığım Monopoly Tycoon'ın tacını
alacak kadar da değil, hatta tahtına bile yakla-
şamaz onun). Özellikle o basit ama herhalde ya-
pılabileceğinin en iyisi hazırlanmış demoyu izle-
dinizde yüzündede büyük bir tebessümle ale-
min en iyi oteller zincirinin başına geçmek için
sabırsızlanıyor olacağınız.

Oyuna başladığınız zaman karşınıza gelen
şık menüden size tavsiyem ilk olarak tutorial'ı
baştan sona oynamanız. Böylece oyunun en temel
özelliklerini gayet rahat ve hızlı bir şekilde öğ-
renebilirsiniz. Hemen fark edeceğiniz gibi oyu-
nun arabirimini (ki bu tip oyunlarda büyük önem
taşı) çok kolay ve anlaşırlır. Hiçbir şey bilme-
den herhangi bir ikonun üzerine gelmeniz bile,
ne olduğunu anlamaya yetiyor. Menüde görebile-
ceğiniz gibi, ister campaign'de çoğu hazırlanmış,
büyük otellerde bellii amaçlara ulaşmaya
çalışır; ister de random game'den kendi başını-
za buyruk bir alanda sizin belirleyeceğiniz bir
amaç için sıfırdan uğraşırınsız. Oyunda isteme-
diğiniz kadar esneklik var, bu konuda canınız
hiç sıkılmayacak. Özellikle oyun ekranında bi-
raz odaları yapıp dekorasyona başlayınca şarşır-
ticı derecede çok ayrıntı göreceksiniz. Mesela
odayı süslmek için objeler menüsünde giriyorsunuz.
Çiçek koymak istediğinizde karşınıza vazo-
da mı, saksa mı olacağınıza seçeceğini bir
ekran geliyor. Ve buradaki tercihinize göre de
en az 5-6 tane farklı fiyatta, görünürde; renkte

çiçek emrinize amade oluyor. Aynı şekilde nice
mobilyalar, yatak takımı, masalar, TV'ler,
DVD'ler, minibarlar, halılar, tablolar, dekoratif
heykeller, komidinler, koltuk takımları, lamba
setleri, duvar kağıdı, tavan boyası, kapının kalite-
si ve daha bir sürü ince detay menülerde ola-
cak.

Aşina bakarsanız oyunda benim dikkatimi
en çok çeken özellik tüm bu ayrıntılardan ziya-
de grafik arabirim ve müşterilerinizin yaşıntısı
oldu. Grafiklerin kalitesi epey yüksek (tabii
maksimum kapasiteden bahsediyorum) ve ne

Bilgi İçin • <http://hotel.jewood.de/>

Yapım • Enlight Software

Dağıtım • Jewood

Minimum Sistem • Pentium 350, 128MB Ram, 18MB Ekran Kartı

Önerilen Sistem • Pentium 400, 256MB Ram, 18MB Ekran Kartı

Multicast • Yok.

Tür • Ticaret Stratejisi

Arıtlar • Grafikler gayet güzel ve animasyonlar yarımış.

Ayrıntı sayıları yüksek ve kontroller çok basit. Zamanı
hızlandırmaya seçenekleri de çok lütfen yapınız.

Eklentiler • Müzikli orkestrasızına zengin olsa da, bunun gibi ejer
tempoysa türleri için yeterince çeşitli değil.

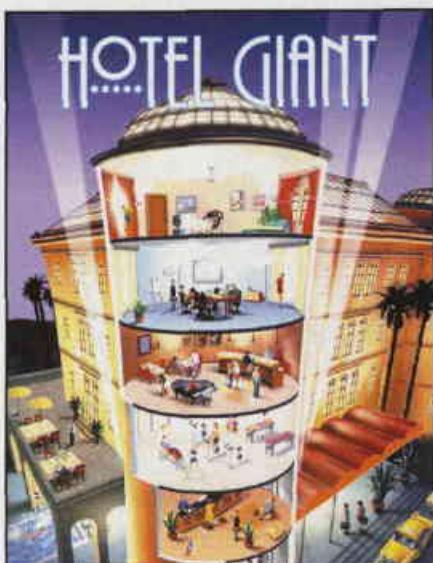
Son Karar • Çok kapsamlı ve güzel bir iş stratejisi arayandı.

Alternatifler • Airline Tycoon 71%

Monopoly Tycoon 85%

The Sims 50%

LEVEL NOTU %79





gözü rahatsız edecek karışık gözükecek kadar renkli ne de size oyun oynadığınızı hissettirecek kadar bayağı. Bakış açısından rahat olması için programcılar ellerinden geleni yapmışlar. Ekranı 3 boyutlu bir düzlemede her yöne doğru 360° döndürülebilir ve yaklaşık 10 metre tepeden ya da 30cm yakından bakabilirsiniz. Perspektif, izometrik ve kuşbakışı olmak üzere 3 ayrı kamera açısı da seçenekleriniz arasında (Bunlardan kuşbakışı tavsisi etmem, arada odalarınızı daha dikkatli incelemek için perspektiften First Person takılım, ama esas izometrikte oynayın.). Tüm bunların yanında en çok dikkatinizi çekcek olan otelinize gelen insanların hareketlerinin ve yaşantılarının ne kadar da gerçekçi olduğunu. Genelde Tycoon oyunlarında yapılmayan derecede bir ayrıntı düzeyinden bahsediyorum, lokantada yemek yiyan bir insanın ağız şapırısından sırf çantasını bırakmak için odasına çöküp hemen aşağı inmeye kadar gerçekçi bir yaşam var burada (yalnız tv'de bir tek basket maçlarının olması ve küvete insanların mayoya girmesi dikkatimi çekmedi değil). Aynı şekilde insanların animasyonları da size neredeyse orada yaşayan bir şeyler var dedirtecek kadar gerçekçi ve yumuşak (bu gibi oyunlarda çok fazla dikkat edilmez bu gibi ayrıntılar ama aslında hayatı önem taşırlar).

İki gece kalana atarı salonu bedava

Yukarıdaki menüden "i" harfiyle oyunda ihtiyacınız olan hemen her türlü istatistik ve rapor ekranına ulaşabiliyorsunuz. Burada 2 tane önemli ikon var, bunlardan biri otel için gazete/radio/tv gibi medyalarda sizin belirleyeceğiniz bütçeye, istediğiniz kadar süre boyunca bir reklam yapılması (ister otelin tamamını, ister yüzme havuzunu ister de özel kampanyalarınızı ön plana çıkarırsınız), ikincisi de otelde kalanlar için

çeşitli promosyon paket düzenlemeyece (çok başıralı bir fikir, açaip zevkli bir olay). Mesela otelde 3 gece kalıp, 2 kahvaltı, 2 akşam yemeği, bedava sauna, oyun salonundan da %10 indirim şeklinde bir paket düzenleyip satışa sunabilirsiniz (gerçi genelde bu paketler çok pahalı oluyor ve pek rağbet görmüyor ama otel üzerinde böylesine bir kontrol sahip olmak güzel). ,

Oyunun çok önemli bir kısmını oda ve diğer olanakları sağlayan mekanları (kütüphane, masa/güzellik salonu, yüzme havuzu, oyun alanı, bar, restoran gibi) dizayn etmeyece geçiyor sevgili Level halkı. Odann büyülüğu, yönü, içindeki küçük odacıkları, 600'ден fazla aksesuarı, tavan ve taban yapıları, hepsi sizin kontrolünüzde. Otelin büyülüğüne göre belli miktarda oda

Arap kalesinin yelkeni

Hotel Giant, bir çok Tycoon oyununu gölgede bırakacak kadar güzel grafik ve müzikli (biraz daha çeşit olmaz mıydı?), ayrıntılara kafa karıştırmayan bir yolla hakim olmanızı sağlayan ve belki de en önemli tatmin duygusunu yaptığınız dizaynlarla daha kolay bulabileceğiniz bir oyun.

Sonuç itibariyle, Tycoon'lar 2'ye ayrılır. Monopoly Tycoon gibi real time 'ın heyecanını damarlarınızda hissedeceniz aktif olanlar ve kendi küçük dünyانızı mutlu etmek için uğraşın didindiğiniz diğer pasifler. Hayalinizin çığırlıklar otelini gezmek isteyeceğinizi düşünüyorum, ama yine de Hotel Giant'ın ikinci turde olduğunu unutmayan dostlar.

Tv'de bir tek basket maclarının olması ve küvette insanların mayoya girmesi dikkatimi çekmedi değil.

ve aktivite yaptıktan sonra geriye kalan tek işiniz insanların isteklerini yapmak olacak. Herkesin bir istek ve şikayet listesi var. Tahmin edeceğiniz gibi şikayet mutluluk üzerinde daha etkili (dahası otelden gitmesini engelleyebilir (valla oyunun yalancısıym amma açıkçası bayan müşterilerin daha bir şikayetçi olduğunu gördüm desem yalan olur).

Oyunda başarılı oldukça (ki bu o kadar kolay değil, özellikle de ekonomik dengeyi kurup para kazanmak) çeşitli ödüller alıyzsunuz ve otelinizin yıldız sayısı artıyor (5 yıldızlı bir otelde ulaşmak epey kasıcı, yapılabilecek her şeyden epey fazla ve maksimum kaliteden yapmalısınız, örneğin bir tane "başkan odası"na sahip olmalısınız (140m², çift yatak odası) -son senaryo-).

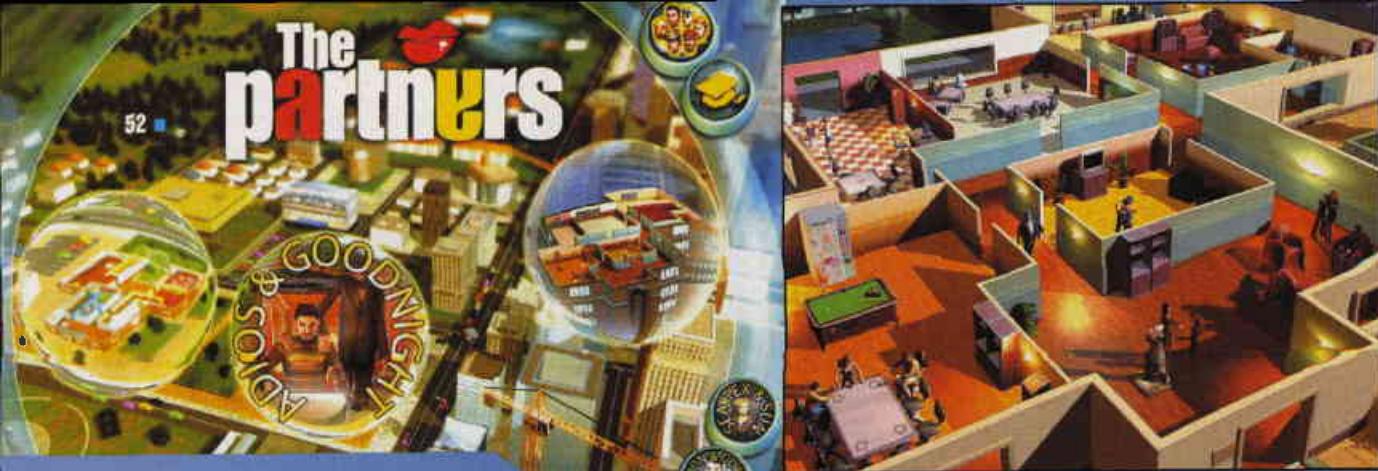
Not: Dubai'deki 7 yıldızlı "Burj Al Arab" adlı dünyanın en iyi oteline inat 8 yıldızlı otel projem var, sponsor aranıyor (kalacak kişileri gidip uçakla alacak).

Not2: Eğer dergiyi geç alırsınız bunun sorumlusu valla yazımı 36 saat geçtiğinden, war3 soru makinesi Alper Ünsal'dan başkası değildir.

Not3: Gümüşlükteki denizkızısı pansiyonlarında güneş batarken, bir balıkçı restoranında 5 yıldız otellerden daha mutlu olabilirsiniz derim. ☺

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr.





thepartners

Hakim Bey itiraz ediyor! Müvekkilim hile kullanmadan oyunu bitirmiştir!

Avukatlar ve entrikalarla dolu dünyaları, birçok filme ve dizideye kaynak olmuştur.

Yüksek tempolu davalar, son dakikada ortaya çıkan sürpriz tamiklar ve heyecanla beklenen jüri kararları... Hepsini artık kanıtsamış durumdayız. Sıra oyunlarda olmalı ki, Monte Cristo ekibi Partners ile avukatlık müessesesini ayağımıza getiriyor, yani en azından deniyor. Partners, öyle mahkeme salonlarında tıradalar attığınız, "İtiraz ediyorum!" diye haykırdığınız bir oyundur; daha çok hukuk firmaları içinde dönen dolaplarla ilgili. Kim kiminle kırıştırıyor, kimin eli kimin cebinde gibi olaylarla alakadarsınız. Anlayacağınız, biraz pembe dizi, biraz da hukuk...

Taklit kokusu alıyorum

Ne yazık ki The Partners gerek arayüz, gereksiz oynanabilirlik bakımından The Sims'e benzemeye çalışmış. Uyuz bir şekilde ve sınırlı bozucu animasyonları olan demoyu savuşturduktan sonra karşınıza çıkan ana menü bunun ilk kanıtı (diğer benzerlikler zaten ben söylemeden anlayacağınız). Önümüzde üç senaryo var ve sözde üç de eşleme. Sudan çikmiş balık olmamak için, senaryolara geçmeden önce Tutorial bölümünden bakınanız tavsiye edilir. Toparlamak gerekiyor, oyun bir hukuk firmaında geçiyor. Elinizin altında farklı özellikleri ve farklı ihtiyaçları olan avukatlar var. Absürd davalar alıyor ve çalışmanızla doğru orantılı olarak kazanıyor veya kaybediyorsunuz. Ayrıca ofis içi ilişkiler ve diáloglar da sizden soruluyor. Dediğim gibi avukatlarınızın, birtakım ihtiyaçları var (aşk, arkadaşlık, seks, başarı, kültür gibi) ve bunları gidermezseniz aldıkları davalara yeterince odaklanamayarak, şirketin prestijini riske atıyorlar. İhtiyaç ibrelerini alarm seviyesinin altında tutmak için objeleri ve ilişkileri kullanmalısınız. Diyelim ki çok önemli bir davaya bakan adınız fena halde azmış. Bu durumda yapılacak en iyi şey bir televizyon alıp, ona erotik kanallar izlet-



Seyirci grafikleri kötü ama oyuncuları hiç fena değil.



Animasyonlar gerçekten felaket.



Biz çöküp yürüvmek çöpe zaman lşa yanyor.



Masa olsadan çalışmaz ve dava kazanamazsınız.

mek, masasına kırırmızı noktalı bir dergi bırakmak veya meslektaşlarıyla samimiyetini artırmak. Ofise soktuğunuz her yeni obje, yeni aksiyonları da beraberinde getiriyor. Orneğin masalar çok önemli; çünkü onlar olmadan çalışmamıyor. Mobilyaların sayısı arttıkça, motivasyon da yükseliyor. İlişkilerde de durum pek farklı değil. Bir karakter karşısındakiyle ne kadar iyi anlaşıysa, o kadar çok aksiyon seçenekleri oluyor (yani zit kutuplar birbirini çeker olayı geçerli değil). Yalnız, aksiyonlara müdahale etseniz bile, karakterler bildiklerini okuyor ve ortaya sağlam sazan bir cercuma çıkarıyor ve oyuncu; aşk, güç, entrika gibi vaatleri de havada kalyor.

Dikkat tadilat var

Ofise adınızı ilk attığınızda birçok odanın inşa edilmediğini görüyorsunuz. Bumun sebebiyle, bu odaları sizin inşa edip dekor edecek olmanız (paranız olduğu zaman). Oyunun grafikleri hiç fena değil; çok renkli ve canlı. Özellikle egyptar ve zemin ölçümeleri çok sık. Ayrıca oyuncunun dinamik motoru sayesinde üç boyutlu her açıdan algılayabiliyorsunuz (kamera ucuyor, kaçıyor, her şeyi yapıyor). Fakat ani-

masyonlar ve sesler bir felaket. Karakterler kavga mi ediyor yoksa birbirlerine ilan mı ediyor anlaşılmıyor. Bir de bug'lar var tabii. Partners, konsept bakımından ilginç ama birçok yönden Sims'in kötü bir kopyası tadında bir oyundur.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

İlgili İçerik • www.montecristogames.com

Yorum • Monte Cristo

Değerlendirme • Strategy First

Minimum Sistem • PII-300, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı

Önerilen Sistem • PIII-800, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı

Multicast • Yok

Tür • Strateji

Arıtmalar • İlginc konsept, dinamik motor, renkli grafikler, komik davalar.

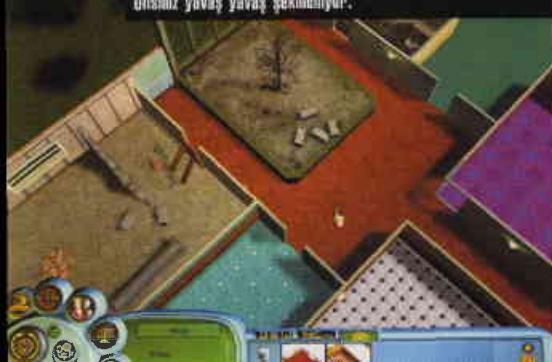
Eksikler • Birçok yönden Sims kokması, kötü oynanabilirlik, felaket animasyonları.

Son Karar • Sims laranlığı bir avukatsanız, belki göz atmaya değer ama dejilseniz çok çabuk sıkılabilirsiniz.

Alternatif • The Sims

LEVEL NOTU **65%**

Oyunuz yavaş yavaş şekeiteniyor.





legion

■ ■ ■ Epik savascilarin kemikleri sizlayacak

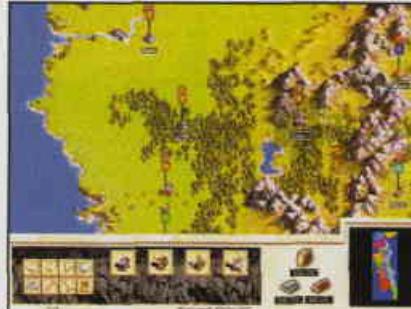
Tarihi konulu strateji oyunları hakkında kendimce belirledigim bir kural var. Eğer yapıcı firma oyundan "Epic Konulu"

Strateji Oyunu' şeklinde bahsediyorsa tez elden kaçarım. Bu demektir ki firma oyundan pek anlamıyor ve oyunculara şu mesajı vermek istiyor: "Oyun güzel olmamış. Zaten grafikler de iyi değil. Kontrolleri de düzgün yapmayı pek biliyoruz. Siz iyiş mi işin tarihi kısmıyla oyalanın. Kitap okuyup gözlerinizi yoracağımıza ekran başında biraz radyasyon yiyiveren daha iyi." Tahnim edebileceğiniz gibi yapıcı firmaları Legion'dan da bu şekilde bahsediyor.

Sıra mı gerçek mi?

Her bahsedilene inanmayacaksınız. Mesela aynı yapımcılar Legion'ı ve "Hem sıra tabanlı, hem gerçek zamanlı strateji" olarak bahsediyorlar. Ama gelin görün ki gerçek zamanlı kısmına dair pek bir şey göremedim. Acaba şu çarpışmalarında ortalıkta koşuşan insana benzeyen varlıkların olduğu ekranдан mı bahsediyorlar, merak içindiyim. Oyun söylenildeği gibi tarihi içerikli bir oyundur. Konu olarak Roma İllar dönemindeki savaşları içermektedir. Arma epik bir strateji olması konusunda ciddi şüphelerim var. Çünkü konu tarihi konuda bir ısrarcılığını ve belge niteliğini göremedim. Ortada sadece şehirler ve etrafında koşturulan mızraklı kalkanlı insanlar var.

Çarpışmalar dışındaki bütün bölümler tam anlamıyla sıra tabanlı yürütüyor. Görünüş klasik Sid Meier tarzı. Harita üzerinde ülkenizin sınırlarını, şehirlerini, ordularınızı ve dağ, nehir gibi bir iki ufak coğrafi yapıyı görüyorsunuz. Coğrafi yapıların ilerleme hızınızı kısıtlamaktan başka bir etkisi yok. Şehirlerde yapabilecekleriniz oldukça kısıtlı. Sadece üretim yapan tatlalar ve



asker çikanan binalar yapabiliyorsunuz. Bir de bunların üretim hızını belirlemek için halkı istediğiniz oranda buna dağıtabiliyorsunuz. Sadece bu kadar aksiyon bir strateji oyundan nesine yeter, ben anlayamadım. Şehirler dışında ise sadece ordularınızla yürüyorsunuz. Karşınıza birileri veya bir şehir çıkarsa ona saldırıyorsunuz. Alırsanız ne ala. Alamazsanız yeni ordu, sil baştan. Harita üzerinde şehirler ve başka ordular dışında hiç bir öğe göremedim. Ortalık biraz fazla boş gibi.

Grafikimsi...

Her neyse. Diyelim ki bir ordu veya şehirle savaşa giriyorsunuz. Hah, işte burda biraz hareket var sanki. Karşınıza yeni bir ekran çıkarıyor. Burada savaş alanının temsili bir görüntüsü, sizin ordunuzun birlikleri ve karşı ordunun birlikleri gözüktür. Karşı ordu hakkında kısıtlı bilginiz olabiliyor. En fazla kaç parçadan oluştuğu ve tahmini asker sayısı. Asıl önemli olan ordunun alt birliklerinin yerini görmeni. Buna göre siz de birliklerinizin yerini ayarlıyorsunuz. Yani siz alanın alt tarafında dümdeşileri daraldiken üstten birileri gelip cephenizi ikiye bölerse çok çabuk telefon oluyor askerleriniz. Bu ekranın bir iki ufak ayrıntı daha var. Birliklerinizin formasını ve ne şekilde saldıracağınıza da belirleyebiliyorsunuz. Örneğin dağınık durmalarını ve bir süre bekledikten sonra orta hızla ilerlemelemini emretmek gibi. Sizsin de anladığınız üzere azıcık Shogun tarzı olmuş. Fakat çok büyük bir fark var. Savaş başlığından çarpışmayı gerçek zamanlı seyredebiliyor, fakat kesinlikle müdahele edemiyorsunuz. Hayır, benim anlayamadığım, izlediğim çarpışmada grafik veya sesler açısından çok özel birşeyler de yok. Neden sadece izlememi ve müdahale etmememi istiyor



anlayamadım.

Görünüşe dair söylenecek çok çok şey var. İlk ve bitirici nokta, oyunda opsiyonlar diye bir menü bile yok. Ama bunu geçelim yine de grafikten haber ver diyorsanız, ne ana görünüşte ne de savaş alanında kayda değer bir grafik veya sesten bahsetmek mümkün değil. Kontrolleri için de bir şey söylemeyeceğim, çünkü sadece savaş alanında kontrol gereklimesine rağmen buna izin yok. Acaba diyorum ilerledikçe mi verecek bu hakkı bana gizli özellik gibi? !?

Legion ne yazık ki üstünde konuşulmaya pek deymeyecek bir sıra tabanlı strateji. Öncülerini örnek alamamış, kendisi de herhangi bir yenilik getirememiş. Vakit kaybetmeye demez. Şimdi yazıyla beraber oyunu da umutun. Uyuyorsunuz... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



İnşa İsmi • www.strategyfirst.com

Vazgeç • Slitherine Software

Haftalık • Strategy First

Minimum Sistem • PII 233, 84MB RAM, 250MB HDD

Önerilen Sistem • PII 400, 128MB RAM, 250MB HDD

Müdürlük • Yük

Tür • Sıra Tabanlı Strateji

Açıklar • Pek artı denemese de Shogun tarzı savaşın bir strateji oyuna konması iyi fikir.

Eklemler • Grafiklerin son kullanma tarihi geçmiş. İçerik çok zayıf. Konu idare bile etmez.

Sun-Karar • Frizi yapıp atlaşı CD'ler klasmanına girmemesi bir sevinci görmüyorum. Dikkat edin CD patlarken bayağı sıçrar!

LEVEL NOTU 0/646

uplink

Sen şimdi bununla idare et, büyüğünce hacker olursun..

Biri "Hacker" kelimesinin tanımını yapabilir mi bana? Çok feci sıkılmış durumdayım bu işlerden. Hacker kimdir? Ne yer, ne içер? Ne yapar? Suçu nedir? Veya şöyle diyecek; madem siz bir sistemi yolgeçen hanına çevirmekten kurtaramıysınız, o zaman neden o sistemini kullanmaya devam edip de indirene suçu diyorsunuz? Siz her önemi alın da yine de giren tutuklarsınız. Bu düşüncelerini anlatmak isteyen iyi niyetli (!) yapımcılar bu işi de bir oyun havasına sokarak bize sunmuşlardır.

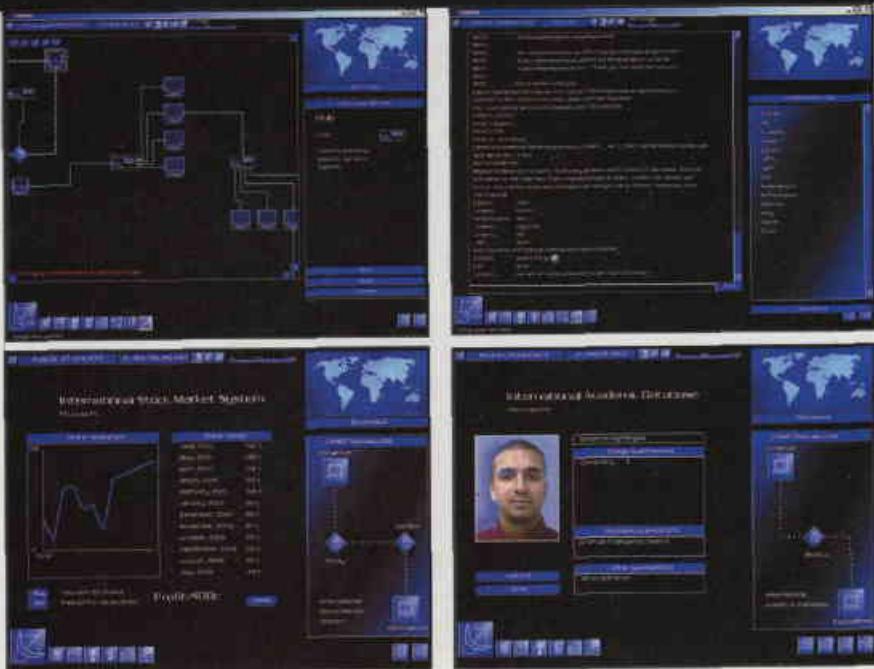
IP ne ola ki?

Uplink daha çok küçükken alıp belimizde taktikümüz serif yıldızlı ve parlak kemerli oyuncak setlere benzıyor. Zaten amacı da hackerliğin inceliklerini öğretmek değil, el çabukluğu marifet yaptırmak. Çok ufak boyutta bir dosyayı kurduktan sonra oyun siz sistemde kayıt ediyor, bir şifre veriyor ve ana ekranınıza gönderiyor. Ana ekranınız bir çeşit program arabirimini. Bütün oyunu bu ekran üzerinde oynuyorsunuz. O yüzden kısa bir süre sonra sıkılmış oldukça normal. Oyunun sitesinden arabirimin temasını değiştirebilecek dosyalar gekebiliyorsunuz ama onlar da bir yere kadar. Sağ üstteki haritadan dünya üzerinde bağıldığınız bilgisayarların yerlerini görüp seçebiliyorsunuz. Solda girdiğiniz makinanın ekranı gözüküyor. Sağ altta da gelen mesajlarınızı okuyorsunuz.

Gelelim oyunun içeriğine. Uplink'de gayet sessiz sakın bir hacker'ı oynuyorsunuz. Tabi siziniz ajan olarak geçiyor. Yapabilecekleriniz belli bir noktaya kadar oldukça geniş. O bir noktadan sonra tabiki her oyun gibi Uplink de tükeniyor. İlk başta ufak bir deneme görevi ile başlayarak işleri öğreniyorsunuz. Bağlı olduğunuz şirketin bir ana serveri var. Bu serverda bir çok işlemi gerçekleştiriyorsunuz. Bunlardan en önemlileri başka bilgisayarları kirarken kullanacağınız programların yenilerini satın aldığından bölüm, yaptığından işlemi daha hızlı yapmanızı sağlayacak parçaları sisteminize ekleyebileceğiniz bölüm ve yeni görevleri alabileceğiniz bölüm. Bunların dışındaki bölgeler doküman içeriyor. Program veya parça alabilmek için bildiğimiz paraya ihtiyacınız var. Parayı da yaptığınız işlerden kazaniyorsunuz.

Wake Up...

İşleriniz ikiye ayrılmış durumda. Hem kendi başınıza çalışıp para kazanabiliyor, hem de bir şirkete bağlı olarak iş yapabiliyorsunuz. Eski Macera Tüneli serisi gibi ara ara değişik şirket-



lerden teklifler geliyor ve siz kabul ederseniz hikayenin o kısmına devam ediyorsunuz. Bir bakıma hikayenizi kendiniz befiyoruz. Nasıl iş yaptığınızda gelince, her şey aşama aşama gelişiyor. Bu arada siz de rütbeye olarak yükseliyorsunuz. Önceleri bir bilgisayarda sadece şifre çözücü kullanırken daha sonra gitgide sizin izinizi bulmalarını güçləştirecek veya sizin güvenlik önlemlerini birbir aşmanızı yarayacak programlar kullanmaya başlıyorsunuz. Örneğin zor bir görevde bir bankanın ağındaki bir bilgisayardan bir hesaba para transferi yapmak gerekmeliydi. Siz önce ağını sonradan girdiğiniz bilgisayarı güvenlik önlemlerini geçip yapmanız gereken işi yapıyorsunuz. Sonra da kayıtlarınızı silip gidiyorsunuz. Tabi bu bilgisayarlara bir çok farklı istasyon üzerinden bağlanıyorsunuz. Ne kadar uzaktan bağlanırsanız siz bulmalari o kadar geç oluyor ve siz de o kadar rahat iş yapıyorsunuz. Bir de bu istasyonlardan önemli olanların üzerindeki yönlendirme kayıtlarını da silmeniz gerekiyor. Yanı anlayacağınız görevler gittikçe daha karmaşık hale geliyor. Eklenen ufak bir güvenlik önemi bile bir sürü dert açıyor başınıza.

Oyunun teknik özelliklerinden bahsedebilmem pek mümkün değil. Çünkü grafik veya ses bu oyun için söz konusu değil. DOS'ta da çalışabileceğine inandığım bir bilgisayar arabirimini,

tuşlar ve biplerle geçiyor oyun. Oynamabilirlik ise ilk başlarda oldukça iyiyken daha sonra sıklıkla düzeyinin artmasıyla haliyle düşüyor. Tarz itibarıyla biraz değişik bir oyun. Fakat ne yalan söyleyeyim eğlenmedim diyemem. Özellikle siz bilgisayarla dolu bir dünyaya atıp da istediğiğini yap dediklerinde biraz mutlu oluyorsunuz. İngilizce bilmeyorsanız para harcanacak bir oyun değil. Ama bir süre oynamanızı isterdim. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Bilgi İçin • www.introversion.co.uk

Yapım • Introversion

Dağıtım • Introversion

Minimum Sistem • PII 233, 64MB RAM, 35MB HDD

Önerilen Sistem • PIII 500, 128MB RAM, 35MB HDD

Multiplay • Yok

Tür • Beşeri

Artılar • Eğlenceli. Bir süre sürüklüyor. Olasılıkları fazla.

Eksiler • Grafik, ses yok. Her şey keşfedince sıkıcı oluyor.

Son Karar • Çok lyl bir fikir. Bu tarz oyunların en eğlenceli.

Fakat bir şekilde renklendirilmeli. Teknik özelliklerini bu notu veriyor.

Alternatif • Yok

LEVEL NOTU **96/100**



Zoo Tycoon Dinosaur Digs

T'ler Reks'lenir, dino yavruları değiştirilir!

Ah bilseniz, hayatın akışında ve arkaplanında devamlı uygulayıp somut sonuçlar alığınız, çoğunca keşfedilmemiş o kadar çok düşünce vardır ki.. Bulardan en basit, korkuların takip etmesi olayıdır. Yani paraşütten ölmekten korkan bir insanın, aynı konumda tüm insanlara göre paraşütten ölmeye ihtimali daha fazladır. Ya da sevgilinizle ayrılmaktan devamlı ürküyorsanız, her an kendinizi ve etrafınızda her şeyi bu sonuca daha çok "iliyorsunuz" demektir.

Aynı şekilde eğer bir yazarsanız, ve o ay zaten 2 tane Tycoon oyunu açıklamışsanız, siz siz olun sakın ama sakın Sinan sizi aradığında "acaba bu da mı, yoksa yoksa.." şeklinde düşüncelere kaptırmayın. Bir de bakarsınız ki kabus gerçek olur ve kendinizi klavyenize "Tycoon" diye bir tuş ekletip eklemem konusunda derin düşüncelere dalarken bulursunuz.

Microsoft'un çıkardığı başarılı denebilecek hayvanat bahçesi sanatı adlı Zoo Tycoon'ı birkaç ay önce bu sayfalarda konuk etmiştik. Şimdi de ufakta bir Jurassic Park girişiminde bulunan Blue Fang, Zoo Tycoon'a bir dinazor Expansion Pack'ı hazırlamış.

Genel oyun üzerine çok ufak makyajlar yapmış olmalarına rağmen oyunda pek bir değişiklik yok. Yaklaşık 20 tür dinazoru 6 yeni Campaign görevi boyunca tüm dinazor manyaklarına sunmuşlar (ah aklını sevgili dostum Doruk geldi şimdilik, gerçi su an Amerika'da moleküller biyoloji laboratuvarlarında deneyler yaptığından düşündürsek, hala umut var dinolar için).

Oyna yeni gelen arkadaşlar arasında her tür dinozordan, mamutlara, dev kaplânlarına ka-



dar bilimum prehistorik hayvan var. Bunların yanında bazı yeni süsler ve dev kafeslere kocagınız kimi yeni oyuncaklar da yapabileceğiniz arasında (volkanlar, çukurlar vs.). Tabii dinazorların bakımı ve büyümesi penguenlerden biraz daha farklı olacaktır. Her şeyden önce dinazorlar yumurta şeklinde dünyaya geliyor (hadi ya?). Yumurtadan çıpık olgunlaşana kadar da belli bir süre geçmesi gerekiyor, ki bu anlarında başında bir araştırma görevlisi bilim adamı arkadaşımız hem bekçilik hem bakıcılık yapıyor. Eğer bir şey olur da dinazor kaçmayı başarırsa (ya da siz kafesin kapısını aralırsanız) dinazor kurtarma ekibi devreye giriyor ve daha fazla insanın sakız olması engellemek için hem silahla önce uyutuyorlar yavrucağını, sonra da özenle kafesine götürüyorlar. Tabii bunların yanında dinoların ev hayatındaki mutluluğu içinde çok çalışmak zorunda kalacaklarını. (Özellikle tabanın rengini ve türünü beğenmezlerse inanılmaz karamsar oluyorlar.)

Hanimış de kuçu kuçu..

Blue Fang ayıp olmasın diye birkaç tane skin eklemekten daha fazlasını yapmak istemiş. Grafiklere hafif bir kaleme biraz makyaj yapmışlar ve oynanabilirliği kolaylaştırmak için de bazı

yeni seçenekler eklemişler (mesela çalışanlarınızı daha iyi görmek isterseniz kalabalığı kaldırabiliyorsunuz ekranдан). Aynı şekilde finansal tüm işlemleri de daha pratik bir ekranda takip edebileceksiniz.

Sonuç itibarıyle Dinosaur Digs, Zoo Tycoon hayranları için bilmiş kaftan; ancak Zoo Tycoon'un olmayanın oynayamayacağı oyunumuz, bence çok uzun ömürlü olmayan ve ancak küçük yaşta veya belli bir kitleye seslenebilecek bir oyun. İlla da Tycoon'sa, Airline olamını tercih ederdim.

Not: Hala yaşayan dinozorlara az da olsa benzer bir hayvan görmek isterseniz, komodo ejderhaları bir araştırın derim.

Not2: Experiment güzel filmdi, tavsiye ederim. Time Machine' in ise kitapla hiçbir alakası kalmamış.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

THE PLATEOSAURUS

"Sisman Kertenkele" diye de bilinen bu arkadaşlar ilk oğullarının su sindirim sistemini sınıy়esine 220 milyon yıl önce attılar. Ondan önce tüm otoburalar alaklıktaki bitkilerle yetinirken, Plateosaurus'lar ilk yükseltikti bitkilerin yiyecek canlıları oldular. Uzunlukları yaklaşık 8.1 metredir ve çok güçlü arka bacaklara sahiptir. Zaten hayatı boyunca büyük başarıları da bu ayaklardan destek alınarak 4.2 metre yüksekliğe kadar dikkilebilmeleleri olmuştur.

<http://www.microsoft.com/games/zootycoon/dinodigs/downloads.asp> dan bu vatandaşları da parkiniza dahil edebilirsiniz.



Bilgi İçin • www.bluefang.com

Yapım • Blue Fang

Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • P 233, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • P 300, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Multiply • Yok

Tür • İş Stratejisi

Artılar • Dinazorları yaşamına bir nöbet olsun yakın
alanaca dosdoğru

Eksiler • 3 yıl sahra boynamaya katılamayacak olması
yeterli değil mi?

Sen Karar • ????

Sen Karar • Zoo Tycoon %73, Dino Island %77,
Hallercoaster Tycoon %90

kingoftheroad

■ ■ ■ Nereden gelir, nereye gidersin bu yağmurda(!), bu hızla(!), ey yolcu?!!

Tırları oyunlarda kullanma fikri çok sık karşılaşılan bir şey değil. Fakat yine de bir kaç örnek var. Özellikle Hard Truck serisi bu oyuna bir çok açıdan benzerlik gösteriyor. İlging yarışması oyunların arkasındaki isim Jo-Wood, King of the Road'da sizi sağlam bir uzun yol şoförü olmaya çağırıyor. Aslında bilgisayar ortamında yol çok da uzun olmuyor tabii. Ama diğer oyunlara kıyasla tır şoförü olduğunuz farkına varıyorsunuz. İşe ilk başladığınız yerdeki üç görevden birini alarak giriyorsunuz. Görevler genelde çok karmaşık değil. Bir yerden mal yükleyip diğer bir yere salım götürmeye çalışıyorsunuz. Fakat bu oyunun ilerleyen bölgelerinde çok da kolay olmamıyor. Yolda bir çok engel karşınıza çıkıyor.

Her sürücü bir firmaya bağlı çalışıyor. Bu durumda rakip firmalar ve rakip sürücüler var. Örneğin yolda paşa giderken birden korkunç bir sarsıntı ile aynanıza bakiyorsunuz ve arkandaki rakip firmannı sürücüsünü aracıyla size çarpmakta olduğunu görürsünüz. Polis görmezse kaçırıyor, aynı bugün bana yapılan gibi. Ama tırların plakaları yok. Geriye de hasarlı bir araç ve kargo bırakıyor. Kargonun hasar olması oldukça önemli. Mali yerine ulaştırdığınızda hasar oranında para ödenmiyor.

Yoldaki diğer atraksiyonlara gelince, benzinci ve tamirci zaten oldukça klasik şeyler. Uymanız gereken trafik kuralları var. Bunlar

uyumazsanız cezanızı ödemek zorunda kalırsınız. Bir araca çarparsanız polis siz helikopterle(!) kovalıyor ve cezanızı yazıyor. Hava şartları ve günün farklı saatleri de haritalarda karşılaşabileceğiniz şeylelerden. Örneğin yağmur yağarken aracın yolda kayma ihtimali yükseliyor. Bir de trafik var ki evlere şenlik. Karşidan gelen araçların çoğu garip bir şekilde öünüze kırıyor. Sebebini anlayamadım ama sanırım yapay zekadan kaynaklanıyor.

Ön camdaki çalı çırpı ne? Yağmur mu?!!

Peki paraya ne yapacağınız derseniz, cevabı batisit. Yeni araçlar almak, bunlara eklentiler yapmak, filo kurmak ve başka insanları altınızda çalıştırmak bunların başında geliyor. Tabiki ödediğiniz cezalar, aldığınız benzin ve tamir masrafları da aynı kasadan harcanıyor. Yani oyun güzel bir sisteme şehirler arası taşımacılığın bir çok özelliğini yansıtıyor. Fakat bir süre sonra biraz teknolojik baş göstermeye başlıyor. Sıkıcı mı desem, tekrarçı mı desem, karar veremedim.

Oyunun menülerinde bir gariplik sezonldim, ya tuşların yerinde ya da fonksiyonlarında bir gariplik var. Kullanması biraz güç. Ayarlar bölümünde grafikle ilgili ayarlar yeterli, fakat diğerleri es geçilmiş. Tam kurulumdan sonra bile oyunda anlamsız bir takılma var. Bu sorunu her makinede yapıyor. Grafiklerine gelince önceki örneklerine göre oldukça iyi. Fakat on cama düşen yağmur efekti insanı güldürecek kadar kötü. Gündüz gece değişimi, lens-flare efekti, mekan kaplamaları uşaklılmış bölgeler arasında. Müziklerin ve seslerin kötüluğu beni üzdü. En azından bir motor sesi duyulması şart.

JoWood bunu hep yapıyor. Aslında kötü olarak nitelendirebileceğiniz bir oyunu başına oturup bir süre takılmış bir şekilde oynuyorsunuz. Bu oyun da bir çok açıdan eğlenceli bir oyun. Tek sorunu kendini çabuk tekrarlamaya başlaması. Tavsiyem konuya özel ilgi olanları denemesi. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



İletişim: • www.jowood.com

Yazılım: • Softlab-NSK

Platform: • JoWood

Minimum Sistem: • PII 266, 64MB RAM, 50MB HDD

Önerilen Sistem: • PIII 500, 128MB RAM, 650MB HDD

Grafik: • Yok

Vide: • Kamyon Taşımacılığı / Yarışı

Ayarlar: • Sağlam grafikler, geniş içerek, büyük haritalar

Fazla: • Küçük arabirim, zayıf sesler, komik yağmur efekti, bir kaç ufak hata

Sanal Dostlar: • Bu yolda iyi şeyler yapabileceğinin kanıtı. Yolların

değil genel olarak oyunun oynamama süresini daha uzun

tutabilmeni bir yolu olmalı. Mesela iyi bir senaryo?

Önerilen: • Hard Truck %70

LEVEL NOTU **%69**



aurynquest

■ ■ Kas yapayım derken....

BÇocuktum ufakdım. Top oynadım açıktı. Verdiler elime bir kitabı. Dediler, oku başkalarına anlat. Anlattım, anlattım sonu gelmedi; çünkü her öykü bir yenisini demekti. Michael Ende'nin "Bitmeyecek Öykü'sü" okuduğum ilk (ve hala en güzellerinden biri) fantastik romanı. Kırmızı ve yeşil harflerle basılmış muhteşem bir masal, her fırسatta bahsettiğim.. Ovaların savaşçısı Atreju, ejderha Fuchur, Bastian Baltazar Buchs, Çocuk Kralıçe, Fantasia'nın taş devleri...

Derken Bitmeyecek Öykü'nün sinemaya uyarlanacağını öğrendim. İlk düş kırıklığını da sinema salonunda yaşadım. Film güzeldi ama perdedeki Fuchur kafamda Fuchur değildi! Belki de bu nedenle Bitmeyecek Öykü'nün bilgisayar uyarlaması olan Auryn Quest'i gördüğümde o kadar da heyecan duymadım. Hatta "Acaba aslina uygun olmuş mu?" endişesi daha ağır bastı (Ha, Bitmeyecek Öykü yazısını başka kimseye kaptırmazdım o ayrı konu!).

Benim bölümümü kim geçti?

Ne yazık ki oyunu kurar kurmaz endişemin yersiz olmadığını gördüm. Auryn Quest'e ekran çözünürlük ve kaplama detay ayarlarını yaparak başlıyorsunuz ve görüp göreceğiniz son menü ekranı da bu oluyor. Oyunun içinde F11-F12 tuşlarıyla yapabileceğiniz "Invert mouse" ayarı dışında hiçbir menü, hiçbir ayar (ki buna save-load da dahil) bulunmuyor. Oyundan çıktığınızda otomatik olarak kaldığınız bölüm kaydediliyor. Diyelim aynı bilgisayar üzerinde başka bir arkadaşınız ya da kardeşiniz de oynamak istiyor, yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Madem oyuna autosave özelliği getiriyorsun, bari farklı kullanıcı profilleri ekle! Kontrol tuşlarının sayısı da bir elin parmaklarını anacak geçiyor. Yön tuşları, koşma ve sıçrama, hepsi o kadar!

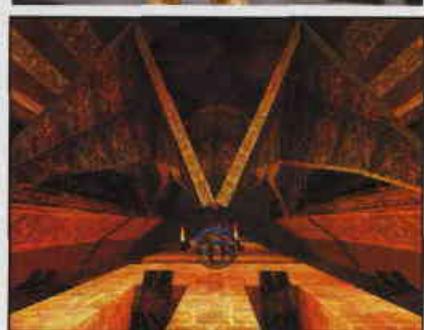
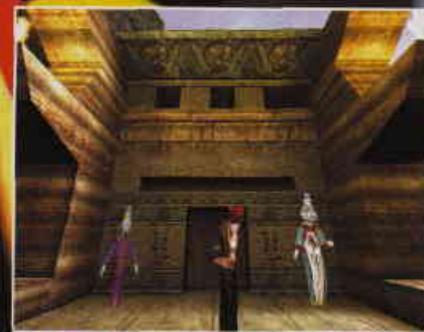
Auryn Quest'te Fantasia'yı "hiçlik"ten kurtarmak için kayıp Auryn adlı sığmenin peşine düşüyoruz. Bu macera sırasında arada sırada karşımıza Ende'nin romanından alınmış karakterler çıkip üç beş cümle ediyorlar. Zaten oyunun romanla başka bir ilişkisi de bulun-

muyor. Geriye kalan tüm macera çeşitli platformlar üzerinde hoplayip ziplamaktan ve böülümleri geçebilmek için gerekli olan enerji toplarını toplamaktan ibaret. Macera kelimesini kullanmak da ne kadar doğru emin değilim, zira sonu gelmeyen sıçramalar, şalterleri açmalar, sonra yine sıçramalar, sıfır zeka faktörü bir süre sonra sizin sıkıştından patlama noktasına getiriyor. Hele bazı bölümlerde check pointler o kadar aralıklı yerleştirilmiş ki, en ufak bir hatada onca yolu baştan almak zorunda kalıyorsunuz.

Arkamı dönen bakayım!

Oyundaki kaplamalar da ne yazık ki 32 bit ve yüksek detay seviyesinde bile tatlının edici olamıyor. Yansıma ve ışıklandırma özemsiz, hele bir su efekti var ki hiç sormayın! Bir bölümdeki toz efekti dışında ne yazık ki gözüme hoş görünen bir kaplama ya da efektle karşılaşmadım. Karşılaştığınız karakterler 3D olarak, ama her ne akla hizmetse tek bir açıdan görülecek şekilde tasarılmışlar ve attığınız her adında yüzlerini size çeviriyorlar. İki boyutlu olsalar bu duruma bir anlam vermek mümkün ama üç boyutlu karakterin sırtını çizmeye mi üşendiler acaba? Ne yazık ki animasyon konusunda yapılmış önemli bir çalışma da yok. Oyun first person olarak oynandığı için zaten yönettiğiniz karaktere ait bir animasyon yok, karşılaştığınız karakterler de konuşurken ağızlarının oynaması dışında kazık gibi duruyorlar. Ağız hareketleri söyledikleriyle uyuşuyor mu? Güldürmeyin beni!

Daha söyleyecek o kadar çok şey var ki! Düşünün, oyunun readme dosyasında bile "Eğer poligonlar arasında sıkışıp kalırsınız sıçrayarak çıkmayı deneyin, daha da olmadı F8 tuşu ile konsolu açın ve sos yazın, en son check point'e geri döneceksiniz!" diye yazıyor. Artık pişkinlik mi dersiniz, hatayı telafi mi, siz karar verin! Aslında tamamen hayali bir dünyada geçebilecek Auryn Quest'i Bitmeyecek Öykü ile özdeşleştirmeye de hiç gerek yokmuş. Belki de yalnızca on bir kişiden oluşan yapımcı ekip, romana duydukları sevgi nedeniyle bu



kararı aldılar ama oyunun tam adının Neverending Story Part I olduğunu gördükten sonra Part II'yi çıkarmakta acele etmemeleri için de herhangi bir neden göremiyorum. Hem böylece öykü de-adına yaraşır şekilde bitmemiş olur! ☺

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Bilgi İçin • www.aurynquest.com

Yapın • Discreet Monsters

Dağıtım • Dreamcatcher

Minimum Sistem • Pentium III 500, 128 MB RAM, 16 MB E.Kartı

Önerilen Sistem • Pentium III 700, 256 MB RAM, 32 MB E.Kartı

Multiplay • Yok

Tür • Sıra Tabanlı Stratej

Artılar • Esitlenmen öykü güzelidir, kitabı okuyan!

Eksiler • Ses efektlerindeki yavalık, özemsiz kaplamalar, poligonların arasına sıkışma tehlikesi, monoton oyun akışı

Son Karar • Büylesine sağlam bir hikayeyi neden basit bir platform oyunu içinde eritisin ki? Bu oyunu hiç yapılmamış kabul ediyorum!

mechwarrior4 blackknight

- Ehu, abi kaç basıyo bu? - STOMP! CURK!

Mech Warrior 4: Vengeance çıkışlı yaklaşık bir seneden fazla oldu herhalde, ve hayli de iyi bir oyundu. Tabii ben serinin üçüncü oyunundaki genel grafikleri ve oyun yapısını daha çok tutmuştum, çünkü cidden ağır ve iki ayaklı bir araç kullandığınız hissini daha iyi veriyordu. Ama dördüncü oyunun da hayli iyi olduğu ve seride yakıştığı söylenebilir. Aslında çoğu teknik açıdan MW serileri içinde Battletech evrenine en sadık yapımlardan bir olduğu bile iddia edebiliriz.

MW serilerinin seveni çok tabii, ne de olsa piyasada çok fazla dev robot simülasyonu bulunmuyor, hele de Battletech gibi sağlam bir oyun evreni üzerine kurulmuş olanları pek az. Bu yüzden Microsoft bundan bir süre önce MW 4 için yeni bir ek görev paketi çıkardı. Black Knight adlı bu ek görev paketi çalışmak için MW 4'e ihtiyaç duyuyor, ancak oyun senaryosunu olarak tamamen farklı bir çizgi izliyor.

Paralı asker...

MW serilerinin ikinci oyunu olan Mercenaries çoğu oyuncu tarafından serinin en sağlam oyunu olarak kabul edilir. Bunda tabii ki paralı askerlik yapan bir Clan üyesini canlandırıyor olmanızın büyük payı vardı. Black Knight eskiye bir dönüş yaparak aynı yoldan bir kez daha geçebilmenize imkan tanıyor. Bu defa ortada intikamı alınacak merhum aile üyeleri ya da kurtarılacak gezegenler yok, sadece üyesi olduğunuz Clan ve para söz konusu. Geçimini paralı askerlik yaparak kazanan Black Knight üyeleri için en önemli unsurlar günün sonunu



görecek kadar yaşamak ve elde edilen kazancı daha güçlü silahlar için harcamak. Hayli özgür ve tasasız bir yaşam tarzı olduğu söylenebilir. Sadece emeklilikle ilgili pek fazla plan yapmayın yeter.

Black Knight birbirinden bağımsız 20 kadar yeni görev içeriyor, ancak gittikçe zorlaştıklarından görevleri sırasıyla oynamak önemli. Çünkü çoğu ek görev pakedinde olduğu gibi bu da pek kolay sayılmaz ve her görevde saşlayacağınız kaynaklar ileride başarılı olma ihtiyatınızı biraz daha artırıyor. Yine de çoğu zaman aynı görevi birden fazla kere oynamak kaçınılmaz oluyor, çünkü düşman cidden kalabalık ve güdü geliyor. Neye ki sadece görevlerde topladığınız malzemelerle yetinmek zorunda değilsiniz, çünkü oyuna bir de "Black Market" seçeneği eklenmiş. Cidden ihtiyacınız olan ağrı ve güdü donanımları fahiş fiyatlarla karaborsadan temin etmeniz mümkün. Tabii ki ek görev pakedinin en önemli özelliklerinden biri de yeni silahlar ve Mech şasıları. Oyuna başta Black Knight olmak üzere beş yeni şasi eklenmiş durumda. Bunlar arasında Sunder gibi 90 ton sınıfı hayvancılar, ya da Uller gibi hafif keşif modellerini sayabiliriz. Ve düşman da yeni araçlarla savaş alanına çıkıyor. Çoklu Mech şasılarıyla kıyaslanamayacak denli zayıf olan zırhlı araçlar ve hava taşıtları burlar, ne var ki sayıca çok olduklarından durumu aleyhinize çevirebiliyorlar.

Toz duman...

Black Knight grafik ve ses efektleri açısından MW 4'e hemen hiçbir yenilik getirmemiş. Tabii üzerinden hayli zaman geçmesine rağmen MW 4'ün grafiklerinin halen fena sayılımadığı



ni düşünürseniz bunun çok önemli olmadığını da düşünebilirsiniz. Gerek ortamlar, gerek grafikler oyun atmosferini hoş kılmaya yetiyor. Serinin diğer oyunlarından biraz daha kopuk bir senaryo yapısına sahip olması da bence çok büyük bir eksiz değil, sonuçta burada bir paralı askeri canlandıryorsunuz. Multiplayer MW oynamayı seveniz var midir bileyim tabii, ancak birkaç yeni Multiplayer oyun modunun da Black Knight'a çeşni kattığını söylemekten pek zarar gelmez herhalde. Sonuçta iyi bir ek görevi pakedi denebilir, MW 4'ü dolaptan çıkarıp dev robotlarla ortamın tozunu atmak için iyi bir bahane en azından. ☺

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

Bilgi İçin • http://www.microsoft.com/games/mw4_blackknight/

Yapım • Cyberlore

Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • P3-800, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı,

800 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P3-800, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.

Multiplay • Var.

Tür • Simülasyon

Artılar • Yeni bir hikaye ve farklı bir bakış açısı, yeni Mech şasıları, Multiplayer modları.

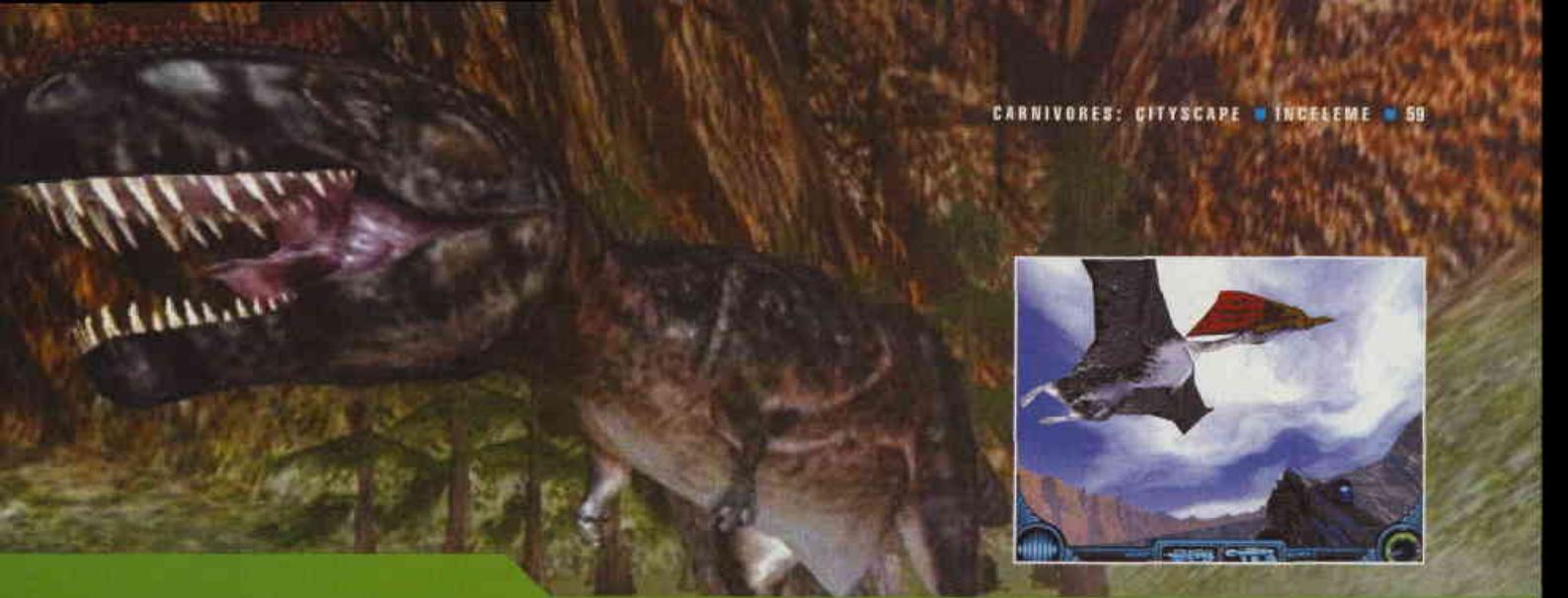
Eksikler • Grafik, ses ve oyuncu tarzı açısından pek bir yenilik yok, görürseñ hayli uğraşılmıyor.

Sen Karar • MW serilerinin fanatikleri için vazgeçilmez bir ek görev paketi.

Alternatif • Mech Warrior 3 %80, Mech Warrior 4 %80

LEVEL NOTU 81





carnivores: cityscape

■ ■ ■ Soyu tükenmiş canlılar...

Burada elimizdeki oyun özellikle bazı açılardan dikkatle incelenmesi, ibret alınması gereken bir yapımdır. İyi bir grafik motoru kullanmak demek, tek başına oyunun mükemmel olacağını garantilemek değil maalesef. Bir oyunu oluşturan o kadar çok farklı bileşen var ki, paketin üzerinde ünlü Serious Sam grafik motorunun kullanıldığı yazmakla oyun piyasasında sah kalmayı kimse beklemeli. Ama tabii ki bazları kafa yerine mermi bloğu taşıdığından olsa gerelik, sık sık önlümüze "oyun" niyetine böyle tuhaflıklar geliyor.

Aslında Cityscape çok iyi bir oyun olabilir. Ne de olsa ilk Carnivores benzerleri arasından sıyrılmayı bilmiş, düşük bütçesine rağmen nispeten başarılı olabilmiş bir yapımdı. Çoğu küçük firmadan Deer Hunter gibi geyik (!) av oyunları çıkardığı bir zamanda, Carnivores büyük ve kötü dinoları avlamana imkan tanıyordu. Üstelik gerek grafikleri, gerek oyun yapısı itibarıyle benzeri düşük bütçeli, düşük fiyat etiketli oyunlar arasında pek fazla rakibi de yoktu.

Alien kokusu alıyorum...

Carnivores: Cityscape ise basit ve eğlenceli bir oyunu olmaktan çok daha fazlasını yapmayı amaçlıyor. Ne var ki daha fazlasını yapabilmek için iyi bir grafik motorunun yanı sıra, ne halt ettiğini bilen yetenekli tasarımcılara da ihtiyaç var maalesef. Sıradan bir oyunu yapacaksanız sorun yok, büyük bir harita, birkaç silah, birkaç başıboş vahşi yaratık ve işte bitti! Ama Cityscape ay oyunu olmakla yetinmeyip, basbabaşı senaryolu, değişik amaçları olan haritalarda oynadığınız bir gerilim oyunu olmaya özenliyor.

Uzak bir dünya kolonisine düşen dinazor dolu bir yük gemisinden kalanları incelemek, gezegene yayılan dinoları etrafına fazla zarar vermeden etkisiz hale getirmekle görevli bir askeri canlandırmışsınız oyunda. Olaylar sizi issız yabani bölgelerden şehirlerin göbeğine dek götürüyor.Çoğu zaman tüm yapmanız gereken dino avlamak olsa da, bazen önemli birine eşlik etmek gibi klişe işleri de halletmeniz gerekebiliyor. Bu noktada iki büyük eksiklik



ortaya çıkıyor.

Bunlardan ilki yapay zekanın yokluğu, gerçekte de bu oyunun kodunu kırsam ve içinde yapay zekayı ilgili tek bir program satırı bile bulamamasam, buna hiç şaşırmadım. Düşmanlarınızın tüm yaptığı doğrulara üzerine gelmek ve saldırmak. İşin kötüsü aynı zeka eksikliğini koruma görevindeki korunacak eleman da gösteriyor. Aptalları koruduğum görevlerden sitem siyirdi. *

İkincisi ise grafiklerin zayıflığı, her ne kadar şehirler nispeten daha iyi tasarlanmış olsa da, oyunun genel grafik kalitesi Serious Sam motoruna yakışmayacak denli düşük. Bu kadar baştan savma tasarım ve işçilik yapacak olduktan sonra Serious Sam motoruna ne gerek vardı, eski Doom motoru da aynı işi görürdü. Sadece ses efektleri vasatin üzerine çıkabiliyorlar, ama bu da tek başına yeterli değil tabii.

Ham yaparım siz!

Cityscape hem insan, hem de dinazor olarak oynamaya seçeneğini sunuyor, ama doğrusu sunmasa da olurdu. İnsan olarak oynarken bildik

uzun menzilli birkaç silah arasından seçim yapabiliyorsunuz. Dinolar ise sadece isirabiliyorlar ve adam iyiyerek sağlık kazanabiliyorlar. Nasıl, tanındık geldi mi? Arma oyun herhangi bir şekilde korku, gerilim, heyecan içermekten çok uzak, insanı kulağından tutup sürüklemekten tamamen aciz. Eh durum böyle olunca bana da bu denli vasat bir oyuna vasatin çok altında bir not vermekten başka çare kalmıyor. Keşke biraz daha özen gösterip daha iyi bir oyun çıkarsalar, böyle hoş bir fikrin içine etmeselermiş. *

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

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

Yapım • Sunstorm Interactive

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • P3-400, 84 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.

Önerilebilir Sistem • P3-800, 128 MB RAM, 32 MB Grafik Kartı.

Multiplay • Internet ve LAN.

Tür • FPS.

Artifact • Fikir fena değil, grafikler kazanın vasatin üstünde çıkalıyor, ses efektleri hoş.

Eksikler • Oyun atmosferi sıfır, genel tasarımın vasatin çok altında, yapay zeka yok.

Son Karar • Carnivores fena bir av oyunu değildi, ama Cityscape sadece kötü bir FPS olmakta ölüye gidiyor.

Alternatif • Aliens vs Predator 2 %88, Half-Life %85

LEVEL NOTU **9/35**

KISA KISA

Biz burayı boşuna mı yazıyoruz be! Durun kaçmayın!!!

■ Monster Ville

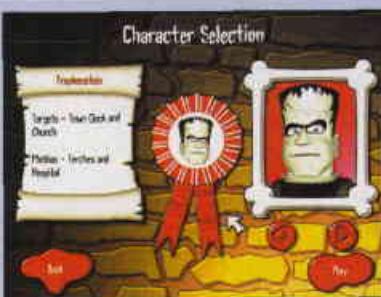
Yep ve de yeni bir Frankenstein oyununu yazmak suretiyle patlak bilsayarının hemen yanındakı patlak olmayan bilgisayarının karşısına oturmuş bulunmaktayım (Batu yaptı). Bu yeni Frankenstein-strateji oyunda; Frankenstein, Dracula, Metaluna Mutant ve Notre Dame'ın Kamburu gibi pek çok karakter seçenekleme şansına sahipsiniz. Yapmanız gereken şey ise, bu karakterlerden birisini kontrol ederek istenen şeylerin ele veya yanağa geçirilmek (ele geçirirseniz daha iyi ola-

bilir). Bunu yaparken de karakterinizin yeteneklerinden yararlanırsınız. Mesela Notre Dame'ın Kamburu evlerin ve diğer birimlerin yanına giderek çan çalışıyor. Bu şekilde de çan çaldığı yeri ele geçirmiş oluyor. Sonra da bu eve giren ufak yaratıklar Notre Dame'ın Kamburu'nun (zincirleme Notre Dame tamaması) yaratıcı oluyor ve onun için çalışıyor. Bu sırada diğer karakterlerden biri de size engel olmaya çalışıyor. Kazandığınız paralarla da kendinize taş ihtiya eden birimler kuruyorsunuz.

Yapım: Cryo
Dağıtım: Cryo
Minimum Sistem: PII 300, 64 MB RAM, 3D E. Kartı

LEVEL NOTU 32

nuz. Sonra bir de şey var, bu oyun içrenç. Tamam, yaratıklarla saçmalamak ilginç olabilir, ancak Cryo teknik olarak bu oyuna yeterli alt yapıyı, veyahut ne bileyim, yeterli sağ-sol yapıyı sağlayabilmiş değil. Mesela Frankenstein iki adet sese sahip. Bu seslerden biri `Boğ!`, bir diğeri ise `Boğğğğ!`. Bunun yanı başında grafikler iki çizgi ve bir kareler prizmasından oluşuyor. Oyunun tamamında toplam yedi poligon kullanılmış olup, bu poligonlar poligon olsa ne olur, olmasa ne olur. Hem oyun bir sıkıcı ki sormayan sevgili okurcular. Dracula'nız saatte 2 cm/kare hızla yol alıyor. Dolayısıyla bir Dracula'nın B noktasından C noktasına varışı, B noktasından da aynı hızda bir Frankenstein'in çıkışmasıyla beraber çok hızlı olmuş oluyor. Lay lay lom! Ne eğlenceli oyun! ☺



■ Football Game For PC

Trecision adına sahip olan bir firmannın yapmış olduğu yeni bir futbol oyunuyla karşı karşıyayız. Bu yeni futbol oyunun ismiye, eee, bu oyunun ismiye, dur bakayım, hih, PC CD-ROM. Yok o değil, Sony. Yok yok, Sony Recording Media Europe. Himm, o da değil. Dur bakayım, ESRB Rating, mir mir veya mir, yok bu da değil. Football Game for PC, yok olma... Aaa! Football Game for PC! Bu nasıl isim be! PC'de oynamak için tasarlanmış, içinde bir adet top ve 11 futbolcu barındırmakla kalmayıp bir de ikişerli takımlar halinde oynanan, değişik çalımlar atabildiğiniz, iyi grafiksiz ve

EAX ses sistemi desteksiz bir futbol oyunu' olmuşsaymış! Yok! Kızmadım!!! `PC için Futbol Oyunu` adlı bu koca kafalı futbol oyununda, Japonya, Kore, Ingiltere, Brezilya ve benzeri takımları seçerek istediğiniz gibi maç yapabiliyorsunuz. Fakat eğer maç yaparsanız, koltuktan yuvarlanabiliyorsunuz. Bu fiziksel tepkimenin sebebiye oyuncun çok, lâkin çok komik olması. Bir defa, oyundaki futbolcuların hareketlerinde motion capture değil, `Meşe Capture` teknolojisi kullanılmış. Futbolcular bir çift dallıyor, coyt diye yere atılıyor. Hiçbir animasyona ve benzeri değişik şelyere gerek duyulmamış.



Yapım: Trecision
Dağıtım: Cryo
Minimum Sistem: PII 266, 64 MB RAM, 3D E. Kartı

LEVEL NOTU 3

Sonra adamlarınızın hızlı koşmasını sağlayamıyorsunuz. Bu sayede oyun alanını başından sonuna kadar takiben iki saatte kat etmiş oluyorsunuz. Eh neyse, ne yapalım. Biz de grafiklere bakarım (anlatım bozukluğu). Himm, vazgeçtim bakmıyorum. Spikere bakayım. Spiker; `Taç atışı kullanılacak sanırım`, `Faul oldu`, `Gol oldu, ama ben hâla sakınım` ya da `...` gibi toplam beş ya da altı şey diyebilirsiniz. Buların dışındaysa alabildiğine sessiz kalıyor. İşte PC için Futbol Oyunu! Hemen alın!

Dipçık not: Football Game for PC, aslında Sony'nin boş CD'leriyle birlikte promosyon olarak verilen bir oyun. Bizim acar korsancılarımız da bu oyunu kopyalamışlar. Kafalarını kırın! ☺



■■ Hero X

■ Freedom Force benzeri Diablo benzeyen Hero X'de bir oyun bulmuş bulunmaktayım (bulmuş bulunmak demek? Dur bakayım!). Hero X, Freedom Force gibi tamamıyla çizgi-roman tarzında tasarlanmış bir aksiyon-macera oyunu. Oyunda varolan karakterlerin dışında kendi karakterlerinizi de yaratıp bu masum-çizgi karakterlerin, saçını, başını, sol dizini veya hiçbir şeyini değiştirek do-

ğasıyla oynayabiliyorsunuz. Seçtiğiniz karaktere aynı zamanda ateş topu gibi birçok yeteneğin de verebiliyorsunuz. Karakterleriniz de bu yetenekleri alıp karşısına çıkan yapay zekâsı botlara karşı kullanıyor. Hero X, Diablo gibi izometrik kamera açısından oynanıyor. Oyunda bir de haritanız bulunuyor. Haritanın istediğiniz bir yerine tıkadığınız zaman istediğiniz yere gidebiliyorsunuz. Yapmanız gereken



Yapım • Amazing Games

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • P 233, 32 MB RAM, 8 MB E.kart

LEVEL NOTU  49

şeyse haritada dolaşarak çizgi-roman balonlarıyla çevrenizdekiyle konuşmak ve karşınıza çıkanlarla 'çotank' veya 'pat' eylemleriyle kavga etmek. Oyunda vuruş seslerinin dışındaki konuşmalar da balonlarla belirtilmiş. Her şey o kadar çizgi-roman ki, her şey o kadar çizgi-roman gibi ki, fırkıkk, çok duygulandırmış (hasta misin be?). Ehem, neyse, toparlanıymış. Oyunun grafikleri aslında fena sayılmaz, ancak oynanış olarak fena sayılabilir. Mesela devamlı suretle mouse kanalıyla sağa sola tıklamak, bir yerden sonra çok sıkıcı oluyor. Pencereler XP'de pencere açıp kapatarak da aynı oranda eğlenebilirsınız. Yine de, Hero X fena bir oyun değil. Bu tarz çizgi-roman tadtındaki oyunları seviyorsanız, Hero X'i de sevebilirsiniz. ☺

■■ Valhalla Chronicles

■ 800-1000 yılları arasında geçen ve Vikingleri konu alan Valhalla Chronicles, potansiyel bir Kısa Kısa oyunudur. Valhalla Chronicles'ta; Grim, Tuva, Hymer ve Thorgeir adlarında 4 ayrı karakter bulunuyor. Bir RPG oyunundan beklenmedik bir şekilde, oyundaki 4 karakter de birbirlerinden farklı yeteneklere sahip. Oyun klasik RPG'lerden farklı bir oynanışa sahip değil. Elinizdeki kılıçlarla ve taşlarla (daş yok mu daş!?) karşısına çıkanları neşe içinde vuruyorsunuz. Neşenin içindeki bu vuruşlardan sonra yetenekleriniz gelişiyor. Oyundaki birkaç noktadan da kendinize yeni silahlar veya zırhlar alabiliyorsunuz. Valhalla

Chronicles'da gerçek zamanlı olarak hava şartları değişiyor. Oyunun Direct 3D destekleme yapan grafikleri ise bu tarz bir oyun için hiç fena sayılmaz. Ortamlar oldukça detaylı tasarlanmış, ancak karakterlerin animasyonları ve hareketleri pek tasarılmamış. Mesela adanızın yalnızca bir vuruş şekline sahip. Bu vuruş şekline; adamları, ağaçları, tavukları ve diğer canlı canlıların tamamını 'fit fit' diye yok edebiliyorsunuz. Oyunun arabirim ise çok basit tasarlanmıştır. Her şeyi aradığınız yerde bulabiliyorsunuz. Yumuk yumuk karakter animasyonları, adamların bacaklarının kutululara girmesi, sıkıcı oynanışı, sıkıcı senaryosu, ol-

mayan sesleri ve diğer RPG'lerden farklı olarak hiçbir şey içermemesi, oyunu almadanız için bir etken olabilir miydi? Hayır olamazdı. O vakit hemen koşup bu oyunu alı... Çiton!!! Ufffff kafamm! Şaka yaptım be tamam! (al sana daş!). ☺

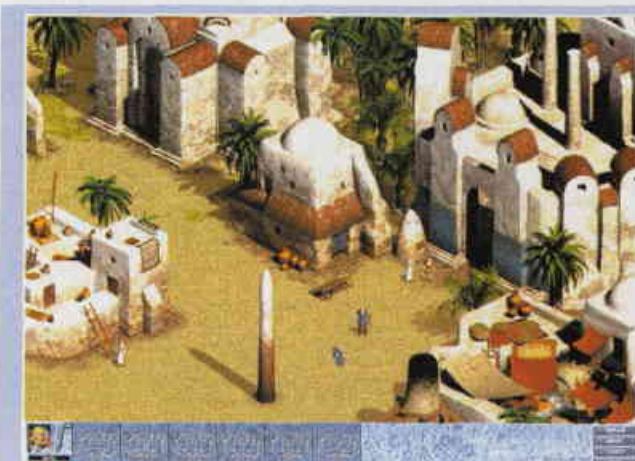
Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Yapım • Amazing Games

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • P 233, 32 MB RAM, 8 MB E.kart

LEVEL NOTU  47





online gaming

HABERLER

- 62 Kablolardaki fisiltilar
- LAN & INTERNET
- 63 War Birds 3
- MASSIVELY
- 64 Ultima 4
- AYIN SİTELERİ
- 64 Favorites
- ULTIMA ONLINE
- 65 Yeni Server

kablolardaki fisiltilar

Asheron's Call 2 hayvanları

Yok yok öyle değil. Yalnızca Asheron's Call 2'de yanınızda alabileceğiniz hayvanları kastediyoruz. Summon edebileceğiniz hayvanlar güç olarak birbirinden farklı olmamakla birlikte yapabilecekleri açısından değişik yeteneklere sahip olacaklar. Ayrıca hayvanlarınız siz oyundan çıksanız bile summon süreleri dolana ya da birisi tarafından yok edilene kadar oyunda kalacaklar.

Spellcraft

Da'a gelecek yeni bir ekleni ile Spellcraft ve Alchemy oyuna dahil edilecek. Her iki özellik de oyuncun hem oynanış dinamiklerini hemde ekonomisini ciddi anlamda etkileyeyecek. Bu yüzden şu anda Pendragon serverında test edilmekeler ve bir süre daha teste kalacaklar. Oyuna gelecek olan ek paket Shrouded Isles ile ilgili bir iki ayrıntı daha açıklandı. Öncelikle her realm'e bir yeni "kita" hediye ediliyor. Bu kıtalarda her realm'a yardımcı olacak yeni bir ırk mevcut. Zaten yeni sınıflar da bu ırklar ile alakalı olarak oyuna katılacak. Albionlar yarı ejder karakterlerle karşılaşırken Hybernialılar eski bir doğa klanı, Midgardlılar ise gene eski ve vahşi bir ırkla karşılaşacak. Albionlara mage-fighter karışımı bir necromancer, Midgardlara savaşçı bir bonedancer ve Hybernialılara Animist ve Valewalker sınıfları geliyor. Yani oyun biraz daha karmaşıklıklaşacak. Fakat her ırkın hikayesi de buna göre daha zenginleşiyor.

Shadowlands

Anarchy Online yeni bir ek paketi çıkartacak. Önümüzdeki se ne için planlanan paketten (bu aralar herkes para kazanmak için bir paket çıkarmakta gene) önce "booster pack" adını ver-

dikleri küçük güncellemeler ile oyuncularını hep bekleni içinde tutmayı planlıyorlar. İlk gelecek olan pakette guildlerin bir bölgeye kule kurarak o bölgeyi ele geçirmeleri ve bölgenin tüm guild üyelerine açılması planlanıyor. Bölgeyi ele geçirmek guild üyelerine bazı artı özelliklerde kazandıracak. Fakat aynı zamanda bölgeyi diğer guild üyelerinin saldırılmasına da açacak. Aynı pakette bazı grafik ve ses güncellemeleri de olacakmış.

UO'nun son incisi

OSI nereden para kazanacağını şaşırıldı. Stratics sitesinden son yapılan açıklamaya göre oyunda karakterinin adını değiştirmek isteyen oyuncular 29\$ karşılığında bunu gerçekleştirebileceklermiş. Ya o kadar paraya ben neler alırım! Sırf iki kelime için bir kadar para vermek isteyen varsa buyursun buradan yaksın.

Starwars Galaxies'te savaşlar bir garip

Eveet şimdi bunu nasıl anlayacağımı bir düşünüyorum. Oyun da iki farklı Player vs Player bölgesi olacakmış. Daha doğrusu PvP ve PvE bölgeleri. PvP'de faction oyuncuları ve NPC'ler gene faction oyuncuları ve NPC'lere karşı savaşırken PvE'de faction oyuncuları ve NPC'ler yalnızca NPC'lere karşı savaşacakmış. Şimdi birincisi varken ikincisine nasıl bir gerek duyulacağı ve birincisi tamam ama ikincisinin oyuna ne gibi bir etkisi olaçağı. Looting'in nasıl olacağı gibi ayrıntılar gelince. Looting kısmını bilemeyez ama bu düzen tamamen Factionların kontrol altında tuttuğu bölgeler ve kasabalar, daha önceden ilan edilen savaş meydanları ve birbirine savaş ilan eden factionlarla alakalımiş. Daha merak eden bundan sonraki aylarda yazacağımız ayrıntılı rehberleri beklesinler :) Bizimde hazırlamak için biraz zamana ihtiyacımız var.



WarCraft 3: Reign of Chaos

Battle.net Rehberi

Günümüz dünyasında artık tam anlamıyla sanat eserleri olan oyunlara ilgi gün geçtikçe artarken bu ilgi multiplerde da yoğunlaşmaya başladı. İşte WarCraft 3 de bunlardan biri. Tüm duygularımıza hitap eden (CD'yi yalamak? Hmm) sanat eseri oyun Single Player bölümü ile bizi mest etti; senaryo ve işleniş, grafikleri ve adrenalini musluğunu niteliğindeki videoları bizi bilden aldı ve single bölümleri misali içindi. Peki şimdi bu eserin yeri tozlu raflar mı?

Yaşandı ve bitti mi saygısızca?

Sıra er meydanında, yani Battle.net'te Karpuz seceresine oyun almak zona kalmayan şanslı dünya oyuncularının da bildiği gibi bu oyunu internette ferah ferah oynayabilemek için orijinaline sahip olmak şart. Bu rehberle, Blizzard'in önlərinin Battle.net'te Türkiye odasını açtığı şanslı Türk oyuncularını ilk adımlarından itibaren yönlendireceğiz. Elimdeki versiyon Almanca, fakat tüm tuşların yeri aynı olduğunu, resimler ve ara açıklamalar kulanacağımın dil farkının problem olacağını sanıyorum.

Battle.net'te doğal olarak daha hızlı oynayabileceğiniz Avrupa server'ını önericeğim. Avrupa'yı seçtiğten sonra ana menüden Battle.net'i tıklıyoruz. Kısa bir patch yüklemesi olacak, ondan sonra Account ekranını gelecek.

Account ekranı: Battle.net'e ilk girdiğinizde yeni bir Account açarak kullanıcı adı ve şifresi alıyoruz. Sonraki girişlerde bunu kullanacağız.

- ① Daha önceki aldığımız kullanıcı adı ve şifresini buradan giriyoruz.
- ② Blizzard'in buranın kullanımını ve kurallarını anlattığı yazılı okuyabilirsiniz.
- ③ Yeni Account açmak veya daha önceki koyduğumuz şifreyi değiştirmek için burayı kullanıyoruz.
- ④ İsim ve şifrenizi yazdıktan sonra buradan (login) er meydanına adım atabilir veya anneniz yemeğe çağırıyorsa buradan (cancel) çıkabilirsiniz.

Not(!): Blizzard size buraları dışında hiçbir yerde ve hiçbir şekilde account bilgilerini sormayacaktır. Soranlara dikkat!

Bilgileri girdiğimizde kendimizi Battle.net ana menüsünde buluyoruz. Bu menü, Battle.net dünyasındaki son gelişmeleri ve bilgileri alabileceğimiz, sohbet edebileceğimiz, oyunculara girebileceğimiz veya ladder listelerinde Türk var mı diye bakabileceğimiz bir multi menü.

Türk toprakları

Sağ alt köşeden Chat'e tıkladığımızda W3 dünyasındaki sanal Türk toprakları diyebeceğimiz "WarCraft3 TUR-1" de buluyoruz. Türkiye'de resmi olarak satılmamasına rağmen en çok satan orijinal oyunlardan olan Diablo 2'ye (3 resmi oda) baktığımızda ondan daha çok satması beklenen W3'te bu odaların artacağını tahmin ediyorum. Nasıl olursa olsun yabancı bir oyun firmasının bizi sayması güzel şey



Sakinleri henüz uykudayken girdiğimiz chat odamız sağ taraktaki panelde ana menüyle benzer bir yapıda. Bu panelde "Channel" altında o an odada bulunanları görebilir, "Friends" de daha önceden listenize almış olduğunuz arkadaşlarınıza bakabilirsiniz. Panelin altındaki seçenekler hala israrla çağrıldığınız yemeğe gitmeniz mümkün.

"Channel" gördüğümüz kişilerin nick'i yanındaki rakam o ana kadar Battle.net'te yaptığı maçlar sonucu olarak atladığı level sayısını ve de ladder daki başarılarına göre onlara laik görülen resmi görürsünüz.

Panelde ki kişilerin isimlerine sağla tıklayarak sadece onun görebileceği mesajlar atılır (whisper) ya da onu özel sohbete davet edebilirsiniz. O an oyunda olan kişiye mesaj atmak için "/msg OyuncununNicki mesajınız" komutunu kullanabilirsiniz. Oyuncunun bugüne kadar neler yaptığına öğrenmek için ismine çift tıklamamız yeterli. Burada oyuncunun,

- ① Nick'ini, web sitesini, kısa mesajını okuyabilir (hayır sms değil),
- ② 1v1 oyunlarındaki seviyesini, aldığı galibiyet ve yenilgi sayılarını ve girebildiği ladder listesinde kaçıncı olduğunu görebilir, (Seviye atlama Diablo 2'deki exp. Barına benzer bir sistem kullanılıyor.)
- ③ Aynı özelliklere takım oyunu adına bakabilir, (2V2 vs..)
- ④ Oyuncunun genel gidişatına göz atabilir,
- ⑤ Klan sistemine yeni bir soluk getiren bu bölümde ise takımındaki partnerleriyle beraber yaptığı oyundaki başarı durumunu görerek birlikte hakkında fikir sahibi olabilirsiniz.

Artık kapalı kapılar arasındaki Battle.net Türk oyucusuna biraz daha yakın. Gelecek ay Battle.net oyuncularına giriş ve asıl can alıcı kısmı: Battle.net'te en çok oynanan haritalar ve özel takımları, sık sorulan sorular profesyonellerden cevaplarla sizlerle olacak. Kendinize iyi bakın derken ben de ölü adamcıklarımı beslemeye gidiyorum. ☺

Göker Nurbeyler | skyman_lvi@yahoo.com



Day of Defeat 3.1

Bıçak out süngü in !

Day of Defeat 3.1

İlk çıktığı zamanda incelemiştik Day of Defeat'ı. O zaman çok bebekti. Fakat dünyadaki bir çok oyuncu tarafından tutulmasıyla beraber hızla büydü ve kendini geliştirdi. Artık en çok oynanan oyunların arasında sayılıyor. Yeni versiyonda oyunun dinamikleri değişmemiş fakat grafikler geliştirilmiş ve yeni silahlar eklenmiş. Bunlarda oyuna daha eğlenceli kılmış. Özellikle grafiklerden başlayalım. Skinler iyice ayrıntılıdır. Artık karakterlerin yüzlerindeki kamuflaj boyalarına kadar her türlü ayrıntı mevcut. Fakat hareket dinamikleri hala yetersiz. Karşında iskeleti olan bir düşman değil katı çizgilerle sınırlanmış bir çizim olduğu her halükarda belli oluyor. Genede çarpışmalarda karşı tarafı vurup vurmadığınızı seslerden ve grafiklerden anlaysabiliyorsunuz. Fakat bir çitten atlarken ya da yerde sürünenken hala komik görüntüler ortaya çıkıyor. Haritaların tasarımları çok güzel. Eklenen yeni haritalarla oyuna daha da eğlenceli bir hale gelmiş. Özellikle dod_zafod son derece keyifli bir harita. Haritanın en keyifli noktası ise iki grubun tam ortasında kalan köprü ve bu köprüyü karşından gören yıkık binalar. Sanırım Er Ryan'ı Kurtarma filminden sonra her oyuna bir köprü eklenir hale geldi. Bu arada oyunu bilmeyenler için küçük bir not. Oyunda dod isimli haritalar belli bölgelerdeki bayrakları ele geçirmeye para isimli haritalar ise belli noktalardaki benzin tankerlerini bir takım elde tutmaya çalışırken öbür takım ise ele geçirmeye çalışmasına dayanıyor.

Silahlara gelelim, acele edelim

Yeni silahlar demetik ya 3.0 ile normal piyade ve ağır makineli tüfek sınıflarına hem Axis hem de Allied taraflarında birer silah eklenmiş. Alman Grenadier'ları artık Karabiner 98 yanında Karabiner 43 de kullanabiliyor ki bu yeni silah şarjörülü olduğundan kullanımı daha pratik ve 98 ile aynı zararı veriyor. Amerikalılarda ise Rifleman'lar emektar M1 Garand'ın yanında gene şarjörülü olan M1 Carbine kullanabiliyorlar. Özellikle bu silahı isabet yüzdesi açısından tavsiye ederim. Gene Amerikalılarda Sergeant olmak isteyenler için yeni bir silah olan Greasegun gelmiş. Thompson'a rakip olan bu silah pek etkili değil. Almanlarda MG-Schütze seçenekler için MG 42 dışında artık isindığında kilitlenmeyen MG 34 de var. Amerikalılarda ise Machine Gunner'lar için yeni bir silah yok (kandırıldım sizi). Makinalı Tüfeklerde ayakta veya yatarken kullanımda hiç bir fark yok. Her türlü kullanımda cross hair ortaya çıkmıyor. Taa ki makinalının sehpasını açıp onu sabitleştirinceye kadar. Sabitleşen makinalı tüfek ise ölüm şarkısı söyleyen azraiden farksız. Kritik bir noktaya kurduğu-

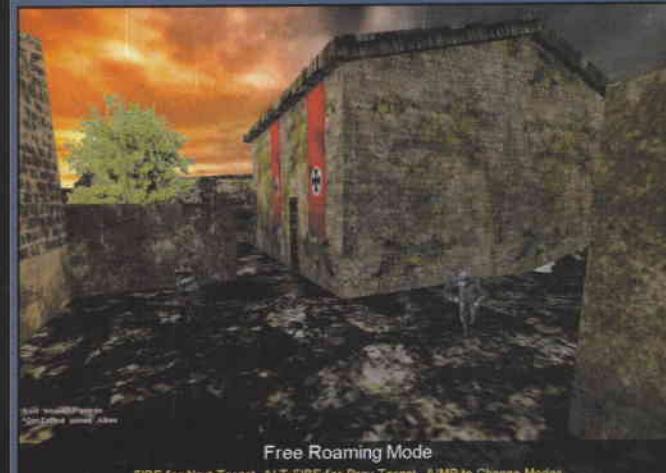


nuz bir silah takımına büyük avantaj sağlayabilir. Bu silahlar pencere içine de kurulabiliyor. Özellikle çok fazla mermi kapasiteleri ile isımayan makinalı tüfekler rakibinizin canını fazlaıyla sıkabilir.

Koşma gec ölürsün

Önceki versiyonlara göre oyuna biraz daha aksiyon getirilmiş. Artık eskisi gibi iki ziplamada olduğunuz yerde tikanıp kalmayorsunuz. Daha kısa sürede dönen toparlanabiliyorsunuz. Bölümle başladan önce oyun motoruya hazırlanmış ufak sinematikler seyrediyorsunuz. Bu yenilikler dışında modda hala giderilmesi gereken bir çok yapaylık mevcut. Kağıttan ağaçlar, deform olmayan dokular, tanksavar eri gibi eklenmesi beklenen sınıflar ile oyun isteklerimizi hala tam karşılamıyor. Fakat koşarken isabetli atış yapamamak ya da vurulduğundan sonra kanayı ölmek gibi kendine has özelliklerle ve akıllıca hazırlanmış haritalarıyla DoD versiyon 3.0 uzun süre oynanacak bir mod. Internet bağlantınızın olmasa bile bu ay CDmizde verdigimiz Sturmbot 1.4 programı ile Day of Defeat'te çok keyifli saatler geçirebilirsiniz. Oyun içinde kendi menüsünü açarak ayarlar yapabileceğiniz bot programı sayesinde konsol komutlarını ezberlemek zorunda da değilsiniz. Sturmbot önceki bot programlarına göre daha zeki. Tabii ki zaman zaman botların birbirini üstüne bısmesi ya da sniperlerin şarjör doldurma animasyonu ile sizin vurmaları gibi ufak sinir bozucu ayrıntılar yaşasın da çok işinize yarayacağına eminim. ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Free Roaming Mode
FIRE for Next Target, ALT-FIRE for Prev Target, JUMP to Change Mode
Your text messages can only be seen by other Spectators.

Ayın Siteleri

www.habercl.com



Coşkun Aral ve ekibinin tüm dünyada doğaarak topladıkları haberleri ve tüm hikayeleri birebir okuyabileceğiniz son derece keyifli bir adres. Mutlaka favorileriniz arasında bulunmalı.

www.frpgrubu.cjb.net



FRP severler arasındaysanız özellikle resim toplamak ve koleksiyonuzu geliştirmek için bu siteyi kullanabilirisiniz. Eğer Ankara'daysanız ve kendinize grup arıyorsanız size yararlı olabilir.

www.cmplanet.com



Championship Manager seviyorsanız bu siteyi de çok seveceksiniz. Zaten çoktan haberiniz olmuştur bile. Ama kaçırınlara söyleyiniz aman borayı atlamayın.

www.gamextream.com



Oyunlar hakkında bilgi alışverişi yapabileceğiniz, herkesin bilmediği bir oyun forumu. Genelde tam oyun sapıkları kullanıyor diyebiliriz aman dikkatli olun, Selçuk da burada.



ULTIMA ONLINE

Buraya kadarmış

Biliyorum çok sert bir başlık oldu ama maalefes buraya kada! PC Gamer dergisindeyken tanıtılmış ve o zamandan bu yana de- gidi oynayıp bir türlü bırakmadığım UO ile yaklaşık 4 senedir beraberdim. Oyunu ilk gördüğümde ekranı bakıp kalmışım. Oynamak ve- rine oturup seyretmiştim çünkü oyun o zamanki patronumun bilgisi sayın- daydı ve oynamak için resmi bir hesap gerekiyordu. Hemen orijinal bilgi oyun- sıparışı verip gelir gelmez heyecandan ellerimin titremesine rağmen nasi- kutuyu açtığını unutamam. Oyna girmiş ve bir hafta boyunca herşey unutup dergide yaşamışım. İlk öldürdüğüm an yaşadığım öfkeyi ve oan- gi, evleri olanlara nasıl kıskanarak baktığımı, parasızlıktan kıvanıp insanları- dan nasıl ev parası dilendiğini hiç unutamam. Fakat en keyifli zamanlarımı GKV'yi topladığım zaman yaşamışım. Toplu çıkan guild raidleri, bir ara- ya gelip aptal eğlenmemizi, birbirimize yardım edişlerimizi dun gibi hatırlıyorum. Ultima bana çok güzel arkadaşlıklar kazandırdı. Hemde bir türüne yüzüze gelemediğim halde senelerdir ICQ'da her rastlaştığımızda se- vindiğim ve saatlerce muhabbet edebildiğim arkadaşlar. Guild arkadaşlarımla Taksim'deki Burger King'in tepesinde buluşduğumuzda sanki senelerdir tanışmış gibi sohbet edebilmemiz beni çok şanslıyttı. Şimdi bunların hepsini güzel anılar dosyasına kaldırıp saklama zamanı geldi. Çünkü ülke- mizde Ultima'nın izlediği yol ve Origin'in kendi serverlarında yaptığı abuk subuk "yeniliklerden" sonra Ultima sayfaları sizlere karşı olan görevini fazla- sıyla yaptı ve ömrünü doldurdu. Artık orijinal serverlarda oynayan çok az in- san var. Türkiye'de ise çok server açıldı ve hepsi birbirinden farklı sistemlere sahip. Bu durumda her ay hepsi de oynayıp burada yazmam mümkün de- git. Serverlardan yalnızca birinde oynayıp onun hakkında bir şeyler yazmak ise diğerlerine haksızlık olacak. Bu durumda maalefes Ultima Online sayfası kapanıyor. Ben de profesyonel olarak açık tuttuğum 4 senelik account'umu bu yazdan sonra kapatıyorum.

Bundan sonra

Artık bu sayfada her ay başka bir devasa online oyun göreceksiniz. Bir ay Dark Age of Camelot, öteki ay Shadowbane, World of Warcraft ya da Starwars Galaxies. Her zaman ülkemizde oynanan ya da oynanacağımı- ön gördüğümüz oyular hakkında bilgiler, takımlar bulacaksınız. Özellikle

► **Bilin bakalım: Büyükk bir lag'ın ardından aynı noktadaki 10 kişi koparsa geride kalan tek kişinin üzerinde kaç tane yaratık bitebilir?**



den artık DaC oynadığımdan her ay onunla rig'leri vereceğimi garan- ti ediyorum. Bir süre sonra ikinci nesil oyunların gelmesiyle DaC'ün da pa- boulu dünya atılabılır. Kim bils ki? Son çıkan haberlerden sonra vadisi ge- reği DaC'ne kadar ileri gidecek ya da Shadowbane in ülkemize Türkçe olarak girmesiyle oyunu ne kadar büyük bir lig olacak, nesini önu- muzdeki asılarda göreceğiz. Yeni oyuncular grafik olarak üstün o malının yanında artık çok olaçak da Ultima Online'a kafa tutmaya başlıyorlar. An- tık her oyuncu kendi evin alınan pesinde koşmaktan daha çok arkadaş- aıyla bir araya gelip kendi kasabasını kurmaya çalışır. İlk doşemesi ve öncelik hayvanları alabilmenin yanı sıra Satyr, Giant ve da Minotaur gibi vikalı seçerek bir at kadar hızlı koşabilmeleri bu gizliliklerin o tadan kaldırıyor. Gelecek olan yazılar tanıtımından daha çok zaten oyunu oynama- makta olan oyunculara yönelik olacak. Böylelikle her ay ufak bir strateji renberi okumanızı sağlamaya çalışacağım.

Yeni server

Hakkında çok e-mail geldiğinde bir açıklama yapmanın gereğini duydum. Geçen ay tanıtımını yaptığım, daha doğrusu serveri bizzat hazırlayan grubun bir üyesi tarafından birinci elden tanıtılı yaşılan Limbscomb ser- verinin Internet sitesi adresi www.asp.gen.tr olmalı. Fakat site hala açılmış değil. Eğer adres yanlışsa bu konuda doğru cevabı server yetkililerinden bekliyorum.

Tabii Ultima Online'ı da tamamen silip atmayacağız. Türkiye'de yeni bir server açıldığında veya yeni bir Ultima Online görev paketi çıktıığında ilk önce buradan öğreneceksiniz bütün detayları. Eee, he de olsa dört yılın el emeği göz nuru var bu oyunda. Oyle kolay kolay silinip atılamıyor. Tipki eski bir sevgili gibi.

Eveeeeet artık yukarıdaki kılıç kırına geri koyma zamanı geldi. Şö- minemin üstüne kaldırıp yayımı omuzuma asacak ve Albion'da ava çıka- cağım. Sakin Kay serverında Midgard tarafına geçip karmaşık dikkim. Biz genel olarak düşmanlarını sevmeyiz, ama Midgard'lilara karşı kılıçla- rımızın ucunda bulacağınız özel bir ilgimiz vardır. Cesedinizin üzerinde dans ederim sonra. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

► **Dragonlar öldüklerinde hep yan yatarlar değil mi? Oysa bu yüzüstü- yattı. Başınıza taş mı yağacak ne?**





CONSOLE MASTER

Oyun adamı aptallaştırır mı?

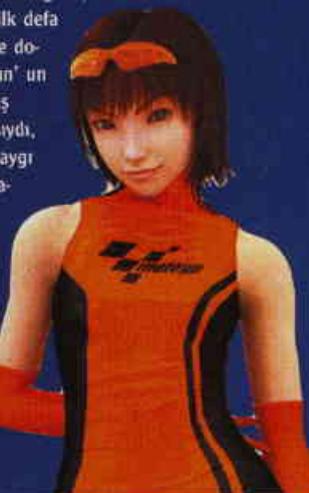
**Efsaneden vazgeçmiyoruz!!!
İste yakında çıkacak olan PS One oyunları...**

Austin Powers Pinball
Rainbow Six: Lone Wolf
Planet Of The Apes
Speed Machine
Shadow Gunner
Grand Theft Auto Compilation
Mobile Armor
Aces Of The Air
Spec Ops: Airborne Commando
102 Dalmatians: Puppies To The Rescue
Delta Force: Urban Warfare
Gundam Battle Assault 2
Black & White
CapCom vs. SNK:
Fight Of The Milenium 2000 Pro

Japonya' da bir psikoloji profesörü bu soruya evet yanıtını veriyor. Amcanın araştırmmasına göre çok oyun oynamak, insanların konsantrasyon kaybetmesine, kolay sınırlenmesine ve başkalarıyla anlaşmazlık sorunlar yaşamamasına sebep oluyormuş. Ben kendimi bildiğimden dolayı amcaya pek katılmıyorum. Tamam, belli ki adam profesyonelce çalışmış, beyin dalgalarını ölçmüş bıçmış falan. Bence bu tarz raporlar iki üç yerden daha onaylanmadan inanmak mantıklı değil, kaldır ki dünyada böyle havada kalın çok rapor var. Bir araştırma yapılacaksa, bu video oyunları ile değil, pembe diziler ile ilgili olmalıdır. Bir de olaya şu açıdan bakalım; bu araştırma bir profesör tarafından yapılmış. Profesörler, böyle gereksiz araştırmaları üniversitelerinden para koparmak için yaparlar. Japonlar da cins midir nedir, hem üretiyorlar, hem de kötülüler.

Her neyse, gelelim kısa haberlere. Bu ay konsol sayfalarında ufak değişiklikler yapılmış umarım hoşuna gider. Yeni eklenen CM Extra bölümü bırcoğunuza oldukça ilgisini çekectir. Console Master Eylül gizeli olabilmek için Smash Court Tennis' den Anna Kournikova ile Moto GP 2' den Hitomi Yoshino kapıştı, iyi olan kazandı. Hazır İstanbul'a gelmişken bir haftamı ofisten dışarı adım atmadan geçirdim. Ortam güzeldi walla, envai çeşitli konsol (PSX, PS2, PS3, PS4...), paso oyun, müzik Maykil, yanında sokella, ekmegün de

yarışını uçurmuşlar ama vatan sağ olsun. Ofiste elden geçirilmemiş adam kalmadı, oyunlarda herkes söyle bir sıraya dizdim. Öncelikle geçen ay beni "Emin birikintisi" şeklinde çizen Firt ile bir ISS dostluk maçı yaptı, yanıt babında 5-0 ben çizdim). Ofis tayfasının iyice suyu çırınca, ziyarete gelen okur killesine saldırdım. Bir anda kendimi kaybedip lee Gaziantep' ten gelen Berkay' i gözümé kestirdim. İki kutuda fistık getiren elemarı 7-0 yenip sancırmı bıraz ayıp ettim:) Fakat, uzun zamanlı beni Street Fighter' da yeneğini düşünme yanlışlığını düşen Mega Volkan adındaki okurumuz ofise gelince, kendisini gerçeklerle yüzleştirmekten çekinmedi (isim size de biraz tandsık geldi mi?). Bu karşılaşmaların en ilginci, neredeseyse elini ilk defa PlayStation 2' ye dokunduran Gökhun' un benimle başa baş maçlar çıkarmasıydı, takdir ettim & saygı duyдум. Son olarak nick' inin başında "gay" kısmını kaldırın Onur' cuğuma hayırlı olsun demek istiyorum; aramıza hoş geldin koc:) =



Ayn Güzeli: Hitomi Yoshino - Moto GP

eXtra CONSOLEMASTER

Grand Theft Auto 3 Sürprizleri

Uçak ile şehir üzerinde nasıl gezilir? Hayalet adaya nasıl gidilir? Tankı uçurmak mümkün mü?

Grand Theft Auto 3' deki kesik kanatlı uçağın uçurulamayacağı mı zannediyorsunuz? Ya da en fazla on saniye mi havada kalabiliyorsunuz? Console Master, gelen onlarca e-postaya en güzel yanıtını veriyor. Okyanusa çakılmak yerine Liberty City' yi çok daha farklı bir perspektiften inceleyebilmek için yazının devamını okumaya başlayın. Şimdien iyi uçışlar.



3- Üçüncü pistin sonundaki iki hangarın birisinde.

4- Eğer gerekli araçları tamamladıysanız, dördüncü uçağı 'Portland' daki Import / Export Garage'da bulabilirsiniz.



1- Birincisi havalimanının hemen girişindeki üçüncü hangarda.



2- İkincisi için aynı yolu izleyip kalkış pistinin başına gidin.

Once uçak bulalım...

Uçurmak için önce dört Dodo' dan birisini bulmak gereklidir.

Kemerlerinizi bağlayın...

Kalkıştan önce radyo'u kapatın ve uygun bir görüş açısı belirleyin. Con-

sole Master, uçağı arkadan ve yere en yakın açıyla takip etmenizi öneriyor. Analog veya dijital tuşlardan hangisini kullanacağınızı karar verin, unutmayın ki bu iki seçenek birbirine tam ters işleyecektir.



1- Dodo' nun yörünü Staunton adasına çevirin, el freni ile birlikte gazı basılı tutun. Motor hazır olunca el frenini bırakıp aşağıya basılı tutmaya başlayın. Dodo giderek hız kazanacaktır.



2- Uçağın altından çıkan kıvılcımları gördüğünüz (veya sesini duyduğunuz) zaman kalkış hazırlısınız demektir; aşağı tuşunu bırakın, ama sakin yukarıya basmayı.



3- Dodo yükseklik kazanmaya başlayacaktır. Hemen yan görüntüye geçip uçağın burnunu düz tutmaya çalışın. Bunun için sürekli aşağı tuşuna hızlı basıp cekmelisiniz. Basılı tutarsanız çakılacağını unutmayın.



4- İyi bir kalkışın sırrı, uçağı birden direğe doğru yukarı çıkartmamaktır. Buraya kadar doğru yapışsanız, yere paralel olarak Staunton adasına doğru uçuyor olmanız gerekdir. Unutmayın, yukarı tuşuna basma malisziniz.

Kalkış

Havaalanında kalkış için iki adet pist mevcut. İstediğiniz seçebilirsiniz, fakat Console Master, rüzgar durumunu da düşünerek size diğer uçakların da kullandığı pisti öneriyor. Iniş - kalkış yapan diğer uçakları önemsemeye gerek yok; çarpmadan, direk içlerinden geçebiliyorsunuz.

Dönüşler

Artık havadasınız ve uçağınızı düzgün tutabiliyorsunuz, ama kesik kanatlar Dodo ile dönmeyi güçleştiriyor. Yine de basit kurallara dönüş yapmak mümkün.

Havada kalma

Kalkıktan sonra tekrar düşmemek için öncelikle kesinlikle gazı kesmemelisiniz. Dodo aşağıya doğru gitmeye başlarsa bırakın gitsin, mutlaka ihtiyacı olan rüzgarın tekrar yakalayıp yükselsecektir. Bunu hissettiğiniz zaman, aşağı tuşuna basıp çekmeye başlayıp uçağın burnunu düzeltin. Eğer irtifa kaybetmiyorsanız, ama Dodo irtifaya yükseliyor, bunun sebebi rüzgarın yönü olabilir. Çok hafifçe sağa ya da sola basarak bu durumu düzeltebilirsiniz.



İşin sırrı paniklememektir. Sunu bilin ki uçağınız siz doğru kontrol edebildiğiniz sürece düşmeyecektir.



2- Fazlaları düzeltin, örneğin sağa döndürdüğünüz yola devam etmeden matka uçağı toplayın.



1- Asia yön tuşlarına basılı tutmayın, sadece hafifçe basıp çekin, aksa takdirde spin atıp kontrolden çıkarırsınız. Bu arada uçağın burnunu da düz tutmayı unutmayın.



3- Çarpmadan ve çakılmadan dönmek için kendinize zaman verin. Dodo'yu çok çabuk çevirmeye çalışmak başarısızlıkla sonuçlanacaktır. Sadece basılı tutmamayı, basıp çekmeyi öğrenin. Alıştırmanıza zaman çok zaman almayacaktır.

İrtifa Kazanma

Şimdi uçağınızı kullanmak için gerekli her şeyi biliyor-sunuz. Artık sıra daha fazla yükseliş şehri incelemeye geldi. Buraya kadar ki adımları tam olarak uygulamadysanız lütfen devam etmeyin, tekrar deneyin. Yükselmek için iki yolunuz var, birisi kolay, diğeri zor.



1- Kolay yol: irtifa kazanmanın en kolay yolu, adaların etrafında dolanmaktır. Sta utuçça Dodo kendi kendine irtifa kazanacaktır. Biraz rahatlığında iki saniye yükselmesine izin verip, burnunu tekrar düzeltibilsiniz. Uçabileceğiniz en yüksek noktaya oktuğinizde dönerken çok daha rahat olacaksınız. Bu en yüksek nokta, yakınlık olarak Callahan Köprüsü'nün en yüksek noktasından biraz daha yüksek.

2- Zor yol: bu yol karşısına çıkan binalardan hızla kaçabilmek için kullanabilir. Bunun için iki saniye yukarıya basılı tutup çekmelisiniz. Dodo'nun burnu yukarı yönelecek ve hemen irtifa kazanacaktır. Bu durumda uçağın daha fazla yükselmesi mümkün değil, hemen burnunu düzeltibilsiniz. Bu yolla kazanacağınız yükseklik on beş metre civarında olacaktır ama yanlış yaparsanız aynı mesafeyi aşağı doğru topalamak için kalmak zorunda kalırsınız.

3- Dodo'yu bazı nesnelere temas ettirmemeye özen gösterin, yoksa kamera açısı kilitlenip uçağınız kontrolden çıkabilir.

Uçağı İndirmek

Dodo'yu düzgün indirmek, kaldırmaktan daha zor. Uçağı iyi derecede kontrol etmeye başladığınızda indirmeyi de deneyebilirsiniz. Bunu öğrenmek için de yine havaa-nindaki pisti kullanın. Aynı şekilde havaliman uçuşunu düzelttiğinden sonra hemen sağa dönün ve kullanmadığınız diğer pist'e yönelin.



1- Gazi kesin, bu hem sizin ya-vaslatır, hem de parmagınızı serbest bırakır. Dodo'nun dönüsünden ardından stabil olduğundan emin olun. Eğer uçağınız titriyorsa inşimiz çok güç olacaktır. Dodo'nun burnunu yere göre en az 45 derece olacak şekilde kaldırın.

2- Dodo yavaşça alçalacaktır, fakat sizin burnu 45 dereceden aşağıya indirmeyin. Duruma göre yukarıya basılı çekerler veya basılı tutabilsiniz. Dodo'nun arkası tekerleği de yere dokundukunda R1 kez kareye basılı tutarak tam olarak durun. Buna birkaç kez denemek durumunda kababi-firsız, hevesiniz kırılmasın.



1- Kenji'ni Casino'sunun çatısına inmeye çalışın, dekorasyon hoşuna gidecektir.

2- Staunton adasındaki stad-yumur üzerinde uçun. (o yazı da ne?)

3- Portland'daki tankere inmeye çalışın.

4- Shoreside Vale'deki barajın üzerinde uçun.

Dodo ile eğlencemek

Artık uçağınızla yapamayacağınız hareket kalmadığınıza göre işin tadını çıkartmaya başlayabilirsiniz. Dodo ile daha önce ulaşamadığınız pek çok yere ulaşabilirsiniz. İş-

te size birkaç İlginç örnek, gerisini size bırakıyorum.

Uçuş süreniz Stats menüsünde sahne olarak görünecektir. Havada kalma süresi alanındaki dünya rekoru 49 saat ile Noop adında bir

elemanı alt. İspat isteyenler <http://community-2.webtv.net/Andrew461/do-do> adresine göz atabilirler.

**Hayalet kasaba gerçek mi?**

Console Master dedikodulara son veriyor! İşte hayalet kasabanın haritası, resimleri ve geliş teknikleri. Hayalet kasaba, aslında sadece oyunun açılış görüntülerindeki ban-

ka soygununda kullanılmak üzere tasarlanmış tek caddelek bir yerdir. Oyunda göremedigimiz "The Liberty City Bank" ve önündeki zırhlar bu kasabadadır. Programcılar bu kasabayı Shoreside Vale'deki barajın ardına, denizin

üzerine saklamışlar. Fakat sadece görülebilir olan kasabanın içinde yürümek veya uçağı inmek mümkün olmayacaktır.



1- İşte haritanız, kolay gelsin.

2- Bu kez uçağımızı denize çevirip kalkış yapın.

3- Hemen sağa yönelin ve kıdan ayrılmadan yolunuza devam edin.

4- Çok geçmeden hayalet ka-saba karşısında helimeye başlayacaktır.

5- Binaların içinden geçebilirsiniz.

6- İşte oyunun başındaki banka ve zırhalar.

Tankı uçurmak!!!

"Yok artık, daha neler" demeyin, oyundaki tankı uçurmak da mümkün. Fakat bunun için önce şu kodu girmelisiniz: sağ, R2, yuvarlak, R1, L2, aşağı, L1 ve R1. Kod onaylandıktan sonra kendinize bir tank bulup havalandına gidin (Tank fillesi: yuvarlak(6), R1, L2, L1, üçgen, yuvarlak ve üçgen). Tankla manevra yapmak çok daha zordur, fakat hayalet kasabaya gitmek mümkündür.

Dedikodulara inanmayın!!

Son olarak bazı soru işaretlerini kaldırıkmak istiyorum. Şehrin etrafında uçan tam kanatlı bir Dodo olduğu doğru, ama bu uçak hiçbir şekilde kullanılmıyor. Oyundaki helikopter, 767 veya herhangi başka bir hava taşıtı gerçekleştirilmüyor. Hayalet kasabadan başka bahsedilen bir dördüncü adı daha yok. Hayalet adaya ulaşabilmek için oyunu yüzde yüz bitirmiş olmanız gerekmektedir. Gelecek ay görüşmek üzere, Bye&Smile...

www.level.com



1- Pistin başındayken tare-tinizi tam arkaya çevirin.

2- Gaza basılı tutarken sürekli ateş edin.

3- Bir süre sonra Rhino havalandırmaya başlayacaktır.

4- Rhino ile gaza basılı tutmaya gerek yoktur ama sürekli ateş etmelisiniz.

5- Ve Console Master, bir sonraki macerasına doğru çöktan yelen açmıştır bille...

Grand Theft Auto



Onimushа: Warlords

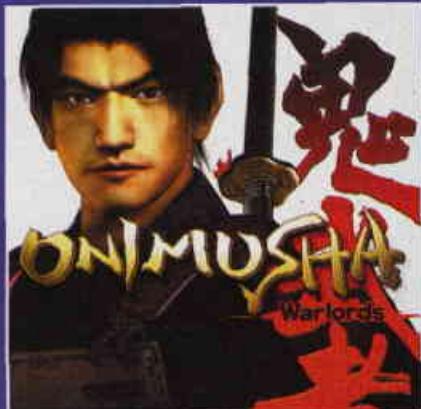
Resident Evil'in oğlu, Devil May Cry'in amcasına merhaba deyin

Inceleme yazlarında özellikle uymaya çalıştığımız bir prensibimiz var: Bir oyun eski ise, incelenmez. Tabii bu bir kaidedir ve bildiginiz gibi bazı istisnalar kaideyi bozar. Bu istisnalar

A- Eğer oyun daha önce ülkemize gelmemişse B- Orijinal olarak yan fiyatına yeniden piyasaya sürülmüşse ve de C- Daha önce incelenmemiş olması sizler için bir kayip ise, oyun her halükarda incelenir. Onimushа: Warlords her üç istisnaya da uyuyor.

Lord Nobunaga

Capcom yapımı olan Onimushа, Resident Evil serisi ile şimdiden bir klasik olan Devil May Cry'ın karışımı bir tada sahibi. Resident Evil'daki gibi ağır ağır her yönden üstünüğe gelen düşmanlar, bir yerden alıp baska bir yerde kullanmanız gereken eşyalar ve çözmeniz gereken bilmeceler var. Ama mermi sakla-



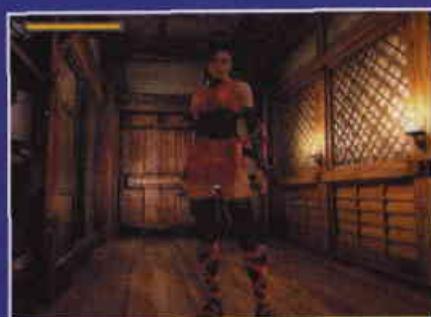
Devil May Cry'ı seviyorsanız samurayların o yavaş ve asıl dövüş tekniğine de hemen alışacaksınız.

mak veya kaçmak zorunda değilsiniz, çünkü Devil May Cry'daki gibi azgın kılıç dövüşleri, üzerindeki her türlü silahlı güçlendirmenizi sağlayan bir upgrade sistemi ve şeytanların dünyayı ele geçirmesi temali bir hikayesi var.

Oyunun hikaye başlangıcı gerçek Japon tarihinden alınmış. Ama giriş demosundan sonrası tamamen kurgu. Şöyle ki:

Japonya'yı tek bir kral altında toplayıp birlestirmek isteyen general Yoshimoto Imagawa, gayet büyük bir orduya öncüne çıkan her klanı ezerek Japon topraklarını bir uçtan diğerine geçmektedir. Tabii altında toplanacak müstakbel kral da bizzat kendisidir. Sefer sırasında Okehazama ovاسında gecelemek için duran ordusunu, Oda klanının lordu (bu klanı PC'deki Shogun: Total War'ı oynayanlar hemen hatırlayacaktır) Lord Nobunaga'nın 2000 askeri tarafından sessizce saldırır ve Lord Imagawa öldürülür (2000 kişilik ordu nasıl olmuş da sessizce saldırmış, bana sormayın; tarihçilere sorun). Ama Lord Nobunaga zaferine sevinmeden girtağına giren bir ok kanıyla ölüverir. Ama ölmeden hemen önce şeytanlar ile bir anlaşma yapar. Bu sırada kahramanımız samuray Samanosuke Akechi bir tepeden olan biteni izlemektedir. Kayıtsız tavırları dikkat çeker.

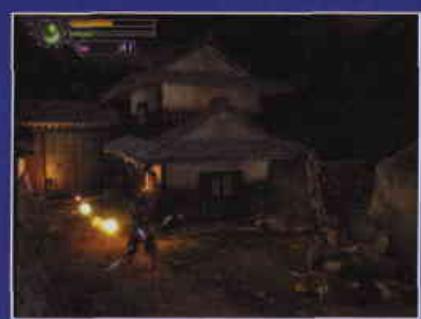
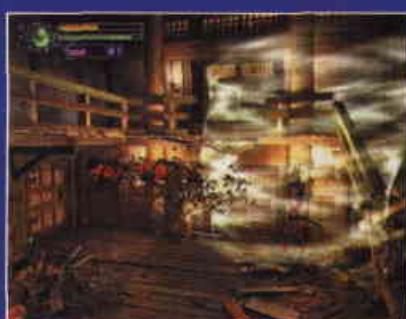
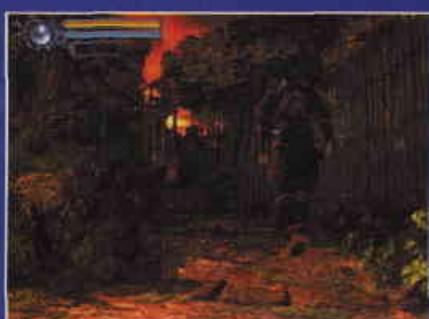
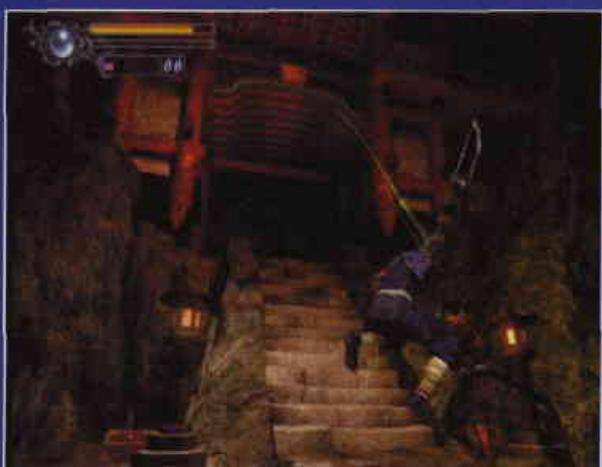
Tam bir yıl sonra Mino bölgesindeki Ibayama kaleşinde hizmetkarlar ve askerler gariplik şekilde kaybolmaya başlar. Samanosuke'nin kuzerı olan Prenses Yuki olaylardan tır-



sıp kuzerı Samanosuke'ye bir mektup yazar. Bu arada Prenses Yuki'nin kuzerı olan Samanosuke, derhal kaleye gelir ama birden ortaya çıkan şeytanların kuzerı Yuki'yi kurtaramadığı gibi, kestaneyi zor kurtarır. Kocaman bir şeytan tarafından kalenin kuzey duvarına resmi çiktırılır Samanosuke'nin ve Yuki kaçırılır. Derhal karizmasını duvardan kazıyan Samanosuke yoldaşı hatun ninja Kaede ile birlikte şeytanların defterini dürmeye soyunurlar.

N'ögümsün sen benimi!

Kusura bakmayın, hikayeyi yazarken civittiğimin farkındım, ama bu "kötü şeytanlar güzel kızı kaçırır, esas kişi de onu kurtarırken eli kayar, dünyayı da kurtarıverir" klisesinden bıktım usandım. Keşke hikayeyi tamamen gerçek Japon tarihinden alsalarmış demeden alamıyorum kendimi. Yine de, animelerden



hoşlanıyorsanız (bkz. ben) Onimusha'nın hikayesindeki tekdüzeligi görmezden gelebilirsiniz, ki ben geldim (bkz. hala gelmekteyim).

Oyun başlar başlamaz, eski bir güç olan Ogre'ler tarafından Samanosuke'ye büyülü güçleri olan bir eldiven veriliyor. Bu eldivenin oyunun tüm aksyonunun üstüne kurduğu iki özelliği var. Eldiven sayesinde öldürdüğünüz şeytanların ruhlarını emerek sağlı ve büyük gücünüzü dolduruyorsunuz. Ve aynı zamanda bu topladığınız ruhların bir kısmıyla da silahlarınızı geliştiryorsunuz. Eldivene farklı güçler kazandırın üç kire koyabiliyorsunuz ve bu kireler elimizdeki silahı belirliyor. Mavi kire elektrik gücü, orta hızlı ve orta güçlü bir kılıcınız oluyor (Raizan). Kırmızı ateş gücü, bununla kodu mu oturtan ama yavaş bir kılıcınız oluyor (Enryuu). Yeşil ise rüzgar gücü, bununla da çok hızlı ama güçsüz bir çift taraflı kılıcınız oluyor (Shippuu). Her üç kılıçın da büyük gücü kullanan müthiş saldırınızı var. Ayrıca, kare tuşuna basarak combo saldırları yapabiliyor. R1 basılı iken düşmanının etrafında döneliyor. L1 ile de blok alabiliyorsunuz. Combo, dönmeye ve blok hareketlerinin birleşimi ise size doyumsuz bir kılıç dövüşü kombinasyonu sağlıyor. Bir de yere düşürdüğünüz düşmanın üzerine geldiğinizde kılıcı direk olarak bünyesine saplayarak sonsuz acısına naktı koyabiliyorsunuz.

Açıkçası Onimusha'nın kılıç dövüşleri beni baygınlıktan救った. Devil May Cry'daki kadar enerjik değil dövüşler, havalarda taklalar atıp kılıçtan silaha, silahdan kılıca geçemiyorsunuz. Ama DMC yi seviyorsanız samurayların o yavaş ve asıl dövüş teknigine de hemen alışacaksınız. Ayrıca, oyunun bir kısmında hızlı bir ninja olan Kaede yi de yöneteceksiniz.

Kontrol ve hız

Oyunun dövüşleri o kadar estetik ve eğlenceli ki, Resident Evil'dan aldığı bulmaca çözüm ve eşya toplama kısmını biraz igreti kılıyor. Ama bunları da olmasa oyun çok tekduze olabilirdi. Zaten ne bulmacalar, ne de hangi eşyi ne rede kullanacağınızı bulmak hiç zorlamıyor sizi. Ve oyunun bir güzellikide, kaybolduguunu zannetseñiz de asla kaybolmamanız. Oyunun geçtiği kale, zindanlar ve şeytanların dünyası oldukça geniş olduğu halde oyun çaktırmadan sizi sürekli olarak doğru yola sevkeder. Bu özellikle Devil May Cry'da davardı ve tasarımcıların bu konudaki başarısını takdir ettim.

Onimusha'nın en kötü yanı, inanılmaz ki sa bir oyun olması. İlk oynayıncıza taşı çatlaşa 5 saatte bitiriyorsunuz. Tabii her Capcom Survival Horror oyunundaki notlama sistemi burada da var. Oyunu ne kadar kısa sürede bitirdiginiz, oyun sırasında kaç tane Florite topladığınız, ne kadar ruh emdiginiz ve kaç düşman öldürdüğünüzü göre bir not alırsınız. Bu sayede oyundaki bazı ekstralari anacak ikinci ve üçüncü oynayısimda göreliyorsunuz. Ayrıca, oyun sırasında iki yerde size Dark Realm'e girme şansı veriliyor (kendinizle yaptığınız dövüşten sonra şeytan kapısından geri dönerken ve dış bahçedeki kuyuya gireseniz). Eğer girmeyi seçerseniz, yanınızda en az 4 Medicine olsun, çünkü sürekli güçlenen düşmanlara karşı 20 kat boyunca dövüşmeniz gerekiyor. Beşinci kat'tan itibaren çıkan sandıkları açarak çeşitli eşyaları toplayırsınız ama esas amacınız 20. kattaki sandıkta çıkan Bishamon Ocaria'yı almak. Bu cihaz sayesinde oyunun en güçlü silahı olan Bishamon Sword'e ulaşacaksınız.

Kılıçların valsı

Sonuç olarak, her ne kadar sevmiş olsam da Onimusha'yı herkese tavsiye edemiyorum. Neden? Çünkü oyun çok kısa, birbucuk yıldan eski ve de sadece kılıç dövüşlerinden ve Japon kültüründen hazedenlerin cekebileceğii bir oyun. Ayrıca bu ay sonunda Onimusha 2'nin piyasaya çıkacak olacağını da söylemem gerekiyor. Ama anime'den, samuraylardan, Survival Horror oyunlarından veya hepsinden birden hoşlanıyorsanız Onimusha: Warlords hala oynanmayı hak eden, iyi bir oyun.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İctü • www.capcom.com

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom / Aral İthalat

Tür • Akaryon Adventure

Desteğlenenler • Dual Shock, 1 oyunlu

Artılar • Eğlenceli kılıç dövüşleri. Üç değişik kılıç ile nafar on tyi dövüş kombinasyonu sağlanmış.

Sayılmaz • Grafik ve animasyonlar

Eksiler • Bir kere oyun konusu olmuş bir hikayesi var.

Anime ve Japon kültüründen

hoslanıyorsanız atmastırılsın girmiyorsunuz.

Çok fazla hır puanı.

Son Karar • Yazının son paragrafindan kararına hala hajhym sevgili okuyucular.

Alternatif • Resident Evil X: Code Veronica %74

Devil May Cry %85

F1 2002



Formula 1 heyecanı devam ediyor!

Iki Formula 1 oyununu yanına koysanız ve hemen akabinde hafta sonu gazetesi eki edasıyla bu iki oyun arasında beş farkı sorsanız, bir şey diyemem. Formula 1 oyunlarında hemen hemen her şey aynıdır. Mesela her Formula oyununda; en az bir adet Michael Schumacher, bir adet Formula 1 arabası, Formula 1 pistleri ve bir adet de Pit Stop bulunur (vay be). Electronic Arts'ın son Formula 1 oyunu F1 2002'de de diğer Formula 1 oyunlarında olan her şey var. Eğer yoksa ne oluyor? Sevgili Level sakinleri.

Bir adet Michael Schumacher...

F1 2002, aynı zamanda, Electronic Arts'ın PlayStation 2'ye yaptığı ikinci Formula 1 oyunu. Bu ikinci Formula 1 oyununda Quick Race ve Single Player adlarında iki farklı mod buluyor. Quick Race ile hiç zaman kaybetmeden oyuna baslayabiliyorsunuz. Oyunun Single Player kısmında biraz karışık. Single Player mod'u kendi arasında; Challenge, Single Grand Prix, Full Championship, Custom Championship ve Team Duel modlarına ayrıyor. Challenge mod'unda sizden ufak ve de tefek şeyle yapmanız isteniyor. Her oyunun başında ne yapmanız gerektiği detaylı bir şekilde anlatılıyor. Mesela Challenge'lar dan birinde, pistin dışına tamamen çıkmadan virajı alarak rakibinizi geçmeniz gerekiyor. Bir diğer Challenge'da ise bir dakika içinde pisti tamamlamaya çalışıyorsunuz. Single Grand

Prix'de gerçek Formula 1 kuralları olmadan sezon yapıyorsunuz. Full Championship'de ise 2002 Formula 1 sezonunu birebir olarak oynayabiliyorsunuz. Bu mod'da oyun başlarken karşınıza; Practice, Qualify, Warm-Up ve Race seçenekleri çıkıyor. Bu da, diğer Formula 1 oyunlarında olduğu gibi eleme turlarına katılmak zorunda olmadığınız anlamına geliyor. Yine de, biraz Practice yaparsanız hiç fena olmaz. Custom Championship mod'u, oyun kurallarını kendinizin belirlemesine olanak tanıyor. Yani kaç tur atılacağı veya zorluk derecesinin ne olacağı gibi detayları kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Son olarak, Team Duel mod'u ise bir takım arkadaşınızla beraber yarışmanızı sağlıyor. Bu şekilde, yarış sırasında takım arkadaşınızı koruyabiliyor veya onu yoldan çıkartabiliyorsunuz (yanınızda bir yetişkin olmadan takım arkadaşınızı yoldan çkartmayın).

F1 2002'de multiplayer oyunlar; Split Screen, Tag Team, Time Challenge ve Full Season modlarıyla destekleniyor. İki kişiyle başından sonuna kadar sezon yapabilmeniz, oyun için bir artı sayılabilir. Bunun dışındaki; Tag Team, Time Challenge ve Split Screen modları da oldukça başarılı tasarılmış.

Oyunun ilginç yanlarından biriyse, EA Sports kartları. Challenge ve Full Championship modlarında dereceye girerseniz veya artistik hareketler yaparsanız, bu kartlardan birine sahip oluyorsunuz. Daha sonra, yeterli



sayıda kart topladığınız zaman yeni oyun mod'ları açılıyor. Bunun yanında, yine bu kartlarla arabanızı upgrade edebiliyorsunuz.

F1 2002'de sezondaki 11 takım da mevcut. Bunların arasında; Ferrari, McLaren, Sauber, Jordan, BAR, Renault, Jaguar ve Toyota gibi takımlar bulunuyor. Oyunda bahsi geçen yollar ise aşağıdaki listedeki gibi (aşağıdaiste yok, yalancıym): Hockenheim (Almanya), Monza (İtalya), Silverstone (İngiltere), Imola (Yunanistan), Melbourne (Avustralya) ve Barcelona (İspanya). Yalnız ufak bir sorunumuz mevcut: Bu yolların tamamı oyunun başında seçilemiyor. Sadece; Hockenheim, Monza ve Silverstone yollarını seçebiliyorsunuz. Şampiyonada başarılı olduğunuz zaman diğer yollar da açılıyor.

Oyunda farklı hava efektleri de kullanılmış. Yağmurlu ve normal hava şartlarında ya-



Interactive Pit Stop'ta tuşlara basabildiğiniz kadar hızlı basın, ki hemen PIT'ten çıkışlısanız.



Eğer yardımcı kullanımyorsanız, virajlara girerken mutlaka çok fazla hız kesin. Yoksas, screen-shot'taki gibi, eyni geri halanız bir toz bulutu halinde tamamlayarak sorunlu kalabilirsiniz.



Oyunda kask kamerasıyla beraber 4 ayrı kamera bulunmaktadır. Bunlardan en heyecanlı olmakça, kokpit kamerası.



İşte Split Screen mod'u.



risabiliyorsunuz. Ayrıca hava şartları oynamış da etkili ediyor. Dolayısıyla yağmurlu havalar da normal lastiklerle yarışırsanız devamlı yoldan çıksızsınız. Bunun olmaması için oyunu başladan önce lastiklerinizi değiştirmeniz gerekiyor. Oyunuda da yalnız başına olduğunuzu belirtmem gerekiyor. Yine diğer Formula 1 oyularındaki gibi onlarca yardımcıınız yok (Driving Aids). Sadece, virajlarda otomatik olarak hızınızı kesen bir yardımcıınız var. Bunun dışındaki her şey size kalmış.

Formula 1 yarışlarının en ilgi çekici yanlarından biri kaza sahneleridir. Her zaman Formula 1 izlerken kaza olmasını iste... Eee, yok yok. Hiç kaza olmasın istemiş olabilirim. F1 2002'de de kaza sahneleri farklı kamera açıllarıyla yeniden ekrana getiriliyor. Bu kısmı ister seniz 'Start' tuşuya gecebiliyorsunuz. Oyundaki zorluk dereceleri; Easy, Medium ve Hard olarak sıralanıyor. Hard'da rakiplerinize çok daha hızlı yarışıyor.

Bir adet Formula 1 arabası...

F1 2002'de diğer Formula 1 oylarında olmayan ilginç bir şey var: Interactive Pit Stop. Eğer Interactive Pit Stop seçeneğini seçerseniz, Pit Stop'larda aracınızı bırakın ve parça değişimini kendiniz yapıyorsunuz. Burada yapmanız gereken tek şey tuşlara hızlı hızlı basmak. Interactive Pit Stop seçeneği Pit Stop'taki heyecanı tam anlamıyla hissetmenizi sağlıyor. Yine de bu seçeneği seçmeden otomatik Pit Stop'la da yarışabiliyorsunuz.

F1 2002'de çok basit bir kontrol sistemi kullanılmış. D-pad ve X tuşu dışında başka bir tuş kullanmanız gereklidir. Yalnız, arabanız yolda tutmakta zorlanıcasınız. Bunun nedeniyse kontrollerin çok hassas olması. D-pad'i sağa veya sola çektiğiniz zaman

arabanız asırı tepki veriyor. Oyunda iki farklı tarz seçebiliyorsunuz. Bunlardan biri Normal, diğer ise Simulation. Simulation'da, Normal'e oranla arabanız daha ağır tepkiler veriyor. Yine de, Simulation mod'unda bile araçların çok gerçekçi hareket etmediklerini bilmeliyim. Sanki aracınız yerde değil, havada gidiyor. Velhasıl kelâm, oyunun en çok rahatsız edici yanı da bu. F1 2002'nin hız hissini tam olarak verebildiği bir gerçek, ama dedigim gibi, oyun kesinlikle PC versiyonundaki kadar gerçekçi değil. Dolayısıyla eğer gerçek bir Formula 1 simülasyonu arıyorsanız, bu oyundan istediginizi alamayabilirsiniz.

F1 2002'nin kaliteli ve heyecanlı olmasının sağlayan birkaç detay da var. Mesela, aracınız çok hızlandıgı zaman bir anda her seyin bulaşıklaştığını farkedeceksiniz. Bunun dışında ufak çarpışmalarda da ağır çekimler ve yine blur efekti kullanılmış. Oyunun hız hissini ve rebilmesinin nedenlerinden biri de bu detaylar...

Oyunun grafikleri çok detaylı değil. Arabaların yansımaları oldukça hoş, ancak çevre ve diğer ayrıntılar es geçilmiş. En azından, yolda ve arabalarda biraz daha fazla polygon kullanılmıştı. Her şeye rağmen, F1 2002'nin grafikleri gerçekçi sayılar. Bunun nediniye kaplamaların çok profesyonel kullanılmış olması. Sesler, oyunun artıları arasında sayılabilir. Her arabanın sesi birbirinden farklı ve gerçekleriyle birebir olarak aynı. Havaya girmenizi sağlıyor.

Bir adet de Pit Stop

F1 2002'nin, eksiklerine rağmen PlayStation 2'deki en iyi Formula 1 yarış olduğunu belirtmeliyim. Arabaların gerçekçi hareket etmemesi affedilemez bir eksidir, ancak oyundaki hız

hissi ve ilginç detaylar bu eksiyi farkedemezmenizi sağlıyor. Eğer bir PlayStation 2'niz varsa ve Formula 1 yarışlarını seviyorsanız, bu oyunu alabilirsiniz. Haydi bakalım.

Dipçık Not: F1 2002 eski PlayStation gamepad'ine destek vermiyor.

Dipçık Not versiyon 2.4.1: Klavyemin 'Space' ve de 'P' tuşları, ancak şiddetli darbeye mazur kaldıkları zaman çalışıyor.

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr



LEVEL HIT

Büyük İçin: www.easportsf1.com

Yapım: Electronic Arts

Dağıtım: EA Sports

Tür: Yarış

Desteğlenenler: Dual Shock, 2 oyuncu.

Akıllar: Interactive Pit Stop seçenek, Formula 1 2002 seçeneklerin kadar birçok olarak oyuna aktarılması. Gerçekçi grafikler. Hız hissi. Multiplayer mod'unda tazla mod seçeneklerinin olması. Sesler.

Eksiler: Arabalar çok gerçekçi hareket etmiyor. Müzikler iyi değil. Yarış yardımcılarının olmaması oyunu zorlaştırıyor.

Son Karar: F1 2002 oldukça kaliteli ve eğlenceli bir Formula 1 oyunu, ama eksileri var. Dahil ettiler. Her şeye rağmen, PlayStation 2'deki en iyi Formula 1 oyunu, F1 2002.

Alternatif: F1 2001, F1 Championship Season 2000

LEVEL NOTU %85



SMASH COURT TENNIS pro tournament



Wimbledon'a gelen var mı?

P'ye, PS2'ye ve diğer platformlara çok az tenis oyunu yapıldığının farkında olmalısınız. Bu tenis oyunlarının çok kaliteli olnadığı da bir gerçek, ama hemen kendinizi koyvermeyin. Smash Court Tennis Pro Tournament sayesinde her şey yoluna girecek (yabancı filmlerdeki replikler gibi oldu ama olsun).

Sega Sports Tennis ile birlikte PS2'ye yapılan ikinci tenis oyunu olan Smash Court Tennis, nereden bakarsanız bakın şimdiden dek yapılmış en iyi tenis oyunlarından biri. Smash Court Tennis'i bu kadar iyi yapan sey ise...

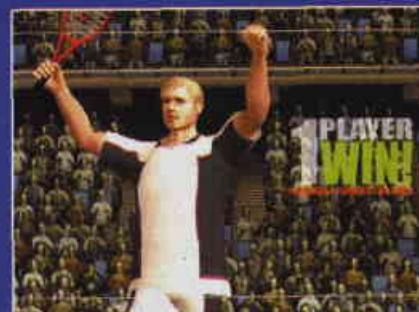
Pete Sampras

Smash Court Tennis'de diğer tenis oyunlarının orantı daha fazla mod seçenekleri bulunuyor. Bu modların isimleri şu gibi (yanlış yazdım): Arcade, Exhibition, Time Attack, Pro Tournament ve Challenge. Arcade mod'unda istediğiniz bir tenisçiyi seçerek hiçbir turnuva kurulma bağlı kalmaksızın "Kopya Koyun Dolly" gibi maçlar yapıyorsunuz. Exhibition'da, oynayacağınız set sayısını ve diğer detayları kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Bir-iki ayarı değiştirebilmeniz dışında, Exhibition mod'unun Arcade mod'un-

dan pek farkı yok. Time Attack'te ise rakibi-karşı iki dakika içinde alabildiğiniz kadar puan almaya çalışırsınız. Buranın dışında, Pro Tournament oyunun en varıcı kısmı. Bu mod'da; Australian Open, World Open, Wimbledon ve US Open turnuvalarından istediğiniz birine katılabiliyorsunuz (turnuvalar, sahalarına kadar gerçeklerile birebir olarak aynı tasarlanmış). Pro Tournament'te bir maç kaybettığınız zaman turnuvadan elenmiş oluyorsunuz. Son olarak, Challenge mod'undaysa sınaç ve aşırıma gibi pratikler yapabiliyorsunuz. Oyunu başlamadan evel (sanırım yaşılandım) Challenge mod'unda biraz pratik yapmanız hiç fena olmaz. Bu arada, Pro Tournament mod'unda oyun içindeki iyi vuruşlarınızla puan toplayırsınız. Daha sonra, sadece turnuva sırasında aktif olan Prize Room seçeneğine girerek, Kullanıcı Rehberi gibi oyunu oynarken size yardımcı olabilecek bonuslar alabiliyorsunuz. Maç esnasında ne kadar çok iyi vurus yaparsanız, o kadar çok puan toplayırsınız. Trophy Room'da ise kazandığınız kupalar ve istatistiklerinizi bulunuyor.

Smash Court Tennis'in Exhibition ve Arcade mod'larını çiftli takımlar halinde karşılkı olarak oynayabiliyorsunuz. Bu da demek oluyor ki, Smash Court Tennis'in multiplayer mod'u, oyunu 4 kişinin aynı anda oynamasına olanak sağlıyor. Bunun dışında Exhibition ve Arcade mod'larını PS2 tarafından kontrol edilen bir botla veya bot olmayan bir arkadaşınızla da oynayabiliyorsunuz (himmet). Oyunun bir diğer ilginç yanısı, çiftli maçlarda takım arkadaşınızı bayan olarak da seçebiliyor olmanız. Hemen akabinde bu bayan takım arkadaşınızla kardeş kardeş maç yapabiliyorsunuz.

Oyunda, turnuva ve sahaların dışında oyuncuların tamamı da gerçek. Yani diğer oyunlarda olduğu gibi Kakiyiko Miyaka ve benzeri tenisçilerle oynamak zorunda değil-



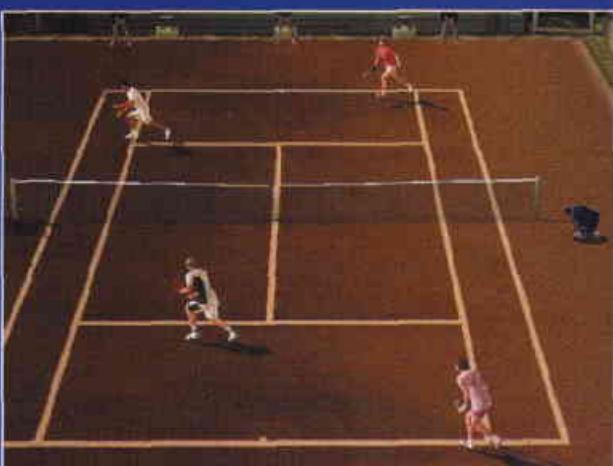
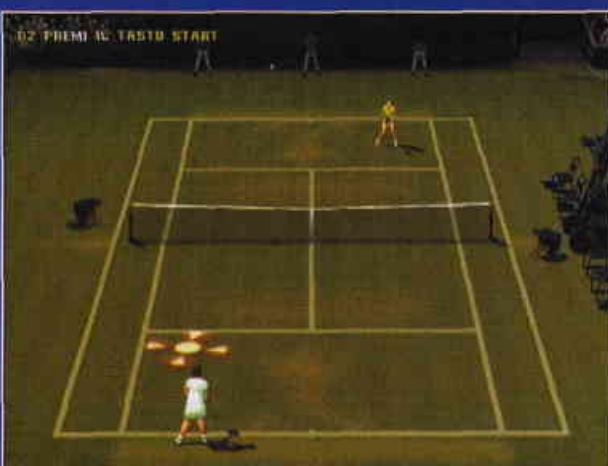
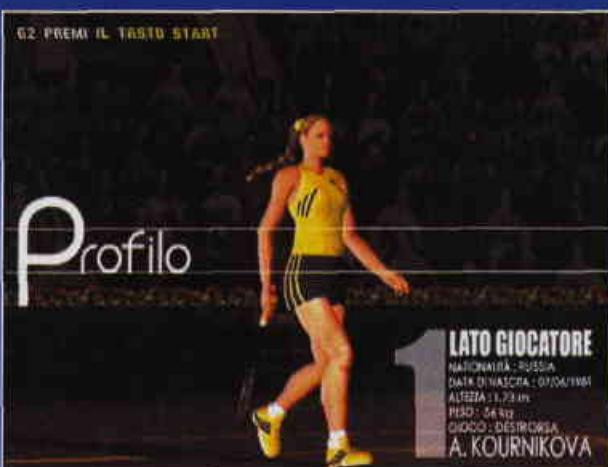
sınız. Smash Court Tennis'de seçebileceğiniz tenisi sayısı ise sekiz. Bu tenisçiler takımları şu ebaflarda: Anna Kournikova, Martina Hingis, Lindsay Davenport, Monica Seles, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Andre Agassi ve Patrick Rafter. Oyunun başında bilde tenisçilerden istediğiniz birini seçebiliyorsunuz. Secret secret yok.

Smash Court Tennis'de yalnızca Exhibition ve Arcade mod'larında zorluk derecesini kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Easy, Medium ve Hard, seçebileceğiniz zorluk dereceleri. Pro Tournament mod'unda ise zorluk derecesi seçme sansına sahip değilsiniz. Bu mod'da tur atladıkça karşınıza daha iyİ rakipler çıkar. Mesela Pete Sampras'ı seçmişseniz, yarı finaldeki Andre Agassi'yi yenmeniz için çok uğraşmanız gerekecek. Nitekim Agassi çok iyi oynuyor ve maç içinde siz bir sağa bir sola koşturuyor. Oyundaki her tenisçinin farklı bir tarzı ve oynamaya yeteneği var. Exhibition ve Arcade mod'larında, Hard zorluk derecesinde bile pek zorlanmıyoruz, ancak Pro Tournament'te her sey çok farklı. Yarı finali geçtiğinizde, kendinizi şanslılayın.

Anna Kournikova

Smash Court Tennis'in şimdiden dek yapılan en iyi tenis oyunlarından biri olmasını sağlayan seyse, oyunda, diğer tenis oyunlarında





Havadan gelen toplardan kırınca nöktə yolu olana kadar olay malzeme giyip smaç vurmaya çalışın.

Çırıcı oyundarda yerinizi kaybetmeyin.

olduğu gibi gereksiz zorlamaların olmaması. Tenis oyunlarında buna çok sık rastlanır, topa vurursunuz, ama ne kadar iyi bir vurus yapmış olursanız olsa top dışarı çıkar. Bu olay da oyundan hemen sıkılmanız neden olur. Smash Court Tennis'de ise her şey çok farklı. Hem de nasıl farklı? Oyunda, servislerin dışındaki vuruşlarınızda top neredeyse hiç dışarı çıkmıyor. Yani topa sert de vurasınız yavaş da vurasınız, top mutlaka sahanın içinde kalmıştır. Belki gerçekçilik için bu olay bir eksik, ama inanın, bu şekilde mac yapmak çok daha eğlenceli. Sonucta, tenisçilerin ha reketleri, saniyelerce devam eden karşılıklı vuruşlar, tam kaybedeceğimiz anda son anda lopa dokunmanız veya rakibinizin smaçını karşılamamanız, kısacası her şey, oyundan baştan sona heyecanlı geçmesini ve kendinizi tam anlamıyla sahada hissetmenizi sağlıyor. Bunların yanında oyundan kontrol sistemi de çok basit ve kafanızı karıştırmayacak şekilde tasarlanmıştır. X tuşunu normal vuruşlar, Üçgen tuşunu asırtma vuruşları ve Daire tuşunu da fileye yakınken set yapmak için kullanırsınız. Bu tuşların dışında D-pad ile de oyuncunuzun sağa veya sola gitmesini sağlıyorsunuz. Dedigim gibi, kontrol sistemi oldukça basit. Yapmanız gereken tek şey, topun olduğu yere koşmak ve herhangi bir tuşa basmak. Eğer top havadan geliyorsa, standart X tuşunuza basarak smaç yapabiliyorsunuz. Top havadan, yani asırtma geliyorsa, topun altında bir daire çıkıyor ve o daire yok olana kadar o noktaya gelip topa

vurmanız gerekiyor. Eğer top yere inmeden vurmayı başarısızsanız, bir adet smacınızı olmuş oluyor. Kisacası, oyunu oynarken kontrolleri kafaniza takmaniza gerek kalmıyor. Her şey kendiliğinden oluyor. Mesela uzaktan kalan toplara da oyuncunuz otomatik olarak yere atlayarak vuruyor. Bu, mesafeyle doğru orantılı olarak değişiyor. Topa vururken, nereye gideceğini de D-pad ile kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Servis kullanırken de değişen bir şey yok. Eğer vuruş yaparken hiçbir şeye dokunmazsanız, top servis karesini hulusuyor. Pek fazla kafa karıştırmadığı ve bu sayede kendinizi rahatlıkla oyuna katılabildiğiniz için kullanılan kontrol sistemi oyundan çok eğlenceli olmasını sağlıyor.

Andre Agassi

Oyunda, attığınız servisin hızı, aynı televizyonındaki gibi ekranın sol tarafında rakamlarla belirtiliyor (doğru ya, bowling toplantıları da belirtilibiliyor). Bunun yanında, eğer yapığınız vuruş iyiye ekranда 'Nice' yazıyor. Pro Tournament'u anlatırken bahsettiğim puanları bu şekilde toplayırsınız. Oyunda ayrıca arası sinematiklere ve ağır çekimlere de yer verilmiş. Her maçın sonunda, kaç ace yaptığınız veya kaç hatalı servis kullandığınız istatistiklerle belirtiliyor.

Smash Court Tennis'in grafikleri de beklenenin veriyor. Tenisçiler aynı ayın modellenmiş ve suratlarından saçlarına kadar gerçek leryile tamamen aynı olarak tasarlanmış. Kaplamalar çok detaylı ve kaliteli. Tenis-

çülerin hareketleri ve animasyonlarıysa oldukça gerçekçi. Seslerin de grafiklerden pek aşağı kalır yam yok.

Monica Seles

Sonuçta, Smash Court Tennis çok kaliteli bir tenis oyunu. Oyunun multiplayer mod'u da çok eğlenceli. Şu sıralar iyi bir tenis oyunu arıyorsanız, Smash Court Tennis'i mutlaka alın. Eğer iyi bir Anna Kournikova arıyorsa... Neyse.

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • www.smash-court.com

Yapım • Namco

Öğütüm • Namco

Tür • Spor

Desteklemebilirler • Dual Shock, 4 oyuncu.

Açılıar • Basit ve eğlenceli oyuncu. Detaylı grafikler, gerçekçi reaksiyon modelleri ve hareketleri. Çok fazla mod seçeneğinin olması.

Eksiler • Yükselteceğiniz hareketler çok tutu değil.

Sen Karar • PS2'de ve diğer platformlarda yinelediği gibi tenis oyunu. Çok basit ve eğlenceli bir dynamika sahibi. Tenis oyunu seviyorsanız, bu oyunu hava veya hava yoluyla mutlaka denmemelisiniz.

Alternatif • Sega Sports Tennis

LEVEL NOTU %90

SSX TRICKY



Hem SSX hem Tricky!

En son Uludag'a snowboard yapmak gerekçesiyle gittigim vakit, snowboard yapamamakla kalmayıp yerlerde yuvarlanmamışım. Bu yuvarlanmalann kafama ve burnuma olan yan etkilerinden sonra, bir daha snowboard yapmamaya karar verdim. Sonra şey, PlayStation 2'nin en iyi snowboard oyunu SSX, yeni versiyonu Tricky ile devam ediyor (vey dengesiz, girişe bak).

Karakat!

SSX Tricky, fantastik hareketler yapabildiği bir snowboard oyunu. Şunu belirteyim, SSX Tricky'nin serinin ilk oyunu SSX ile arasında çok fazla fark yok. Tricky; Single Event, World Circuit ve Practice gibi değişik mod'lar ihtiva ediyor. Single Event mod'unu iki kişiyle de oynayabiliyorsunuz. Bu mod'da başarılı olursanız Trick Book'lar açılıyor (hareketleri nasıl yapacağınızı anlatan ufak ipuçları). Bunun dışında, Single Event mod'unda yalnızca; Garibaldi, Snowdream ve Elysium Alps yollarında yarışabiliyorsunuz. Eğer yeni yolların veya yeni oyuncuların açılmasını istiyorsanız World Circuit

mod'unda madalya kazanmak zorundasınız. Oyunun Single Event ve World Circuit mod'lari; Race, Show Off ve Time Challenge gibi farklı farklı şekillerde oynayabiliyorsunuz. Race'de hem birinci olmaya çalışıyo hem de fantastik hareketlerle puan toplamaya çalışıyo sunuz. Show Off'u ise yalnız başına oynuyorsunuz. Burada yapmanız gereken tek şey fantastik hareketlerle puan toplamak. Son olarak Time Challenge'da, iki dakika içinde yapabileceginiz en fazla puanı yapmaya çalışıyo sunuz. Bunların arasında en eğlenceli olannya Show Off mod'u. Show Off'ta, topladığınız puanlarla madalyalar alıyo sunuz. Mesela, yol bitene kadar 20000 puan yaparsanız, bronz madalya alıyo sunuz. Bu arada, sadece Show Off mod'unda yaptığınız hareketleri, ikiye veya beş kat katlayıp bonus'lara bulunuyor. Hareketinizi yaparken havada bu bonuslardan birini alısanız, yaptığınız hareketin iki veya beş katı puan kazanıyo sunuz.

SSX Tricky'deki Practice mod'uya ikiye ayrıyo: Freeride ve Trick Tutorial. Trick Tutorial'da hareketleri nasıl yapacağınız detaylı bir şekilde anlatılıyor. Freeride'da ise zaman sınırlı olmadan istediğiniz gibi yuvarlanabiliyorsunuz (herkes sen mi belli).

Oyunda farklı yeteneklere sahip olan 12 farklı oyuncudan istediğiniz birisini seçebili-



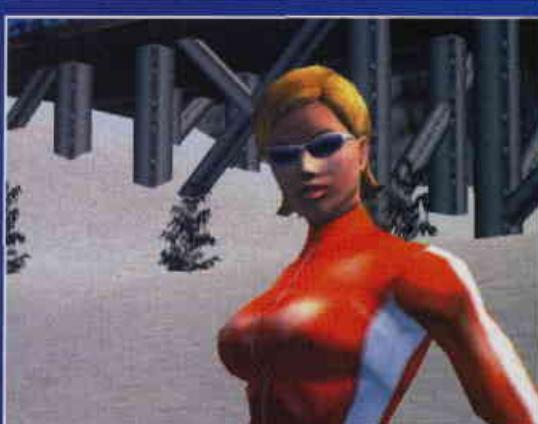
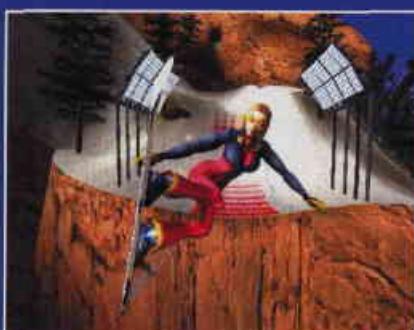
Rampadan attıkları Kare tuşuna itazaroく daha yukarıya zıplayın.

yorsunuz (JP, Moby, Psyman, Brodi, Eddie, Elise ve benzerleri). Bu 12 oyuncudan ilk başta yalnızca Eddie ve Elise'i seçebiliyorsunuz. Kazandığınız madalyalarla yeni oyuncular açıbiliyorsunuz. Her oyuncu için farklı bir madalya sayısı isteniyor. Seçtiğiniz oyuncunun board'unu veya kıyafetini değiştirebiliyorsunuz, ancak bunlar için de madalya kazanmanız gerekiyor. Oyuncular denge ve hız gibi yeteneklerle birbirlerinden ayrılıyorlar.

Snowboard yapmak isteyen?

SSX Tricky'nin oynanışı Tony Hawk's Pro Skater'dan bayağı farklı. Devamlı aşağı doğru kayıyo sunuz ve hızlanmak için sol D-pad'ı yukarı doğru itmeniz gerekiyor. Yoldarda çok fazla rampa bulunuyor. Hareket yapmak için, rampadan tam attıkları X tuşuna basarak zıplamanız ve daha sonra havadayken R1, R2, L1, R2 ve Kare tuşlarıyla kombinasyonlar yapmanız gerekiyor, ama işiniz bunu bitmiyor. Eğer hareketi yaptıktan sonra dengeli bir şekilde yere inemezseniz, havada yaptığınız hareketlerin puanını kaybediyorsunuz. Tabii havada ne kadar çok hareket yaparsanız o kadar çok puan kazanıyo sunuz. Bu da yere ineme kadar gamepad'e yapışmak istemeye neden oluyor. Yapmanız gereken, yere inmeye yakın elimizi gamepad'den çekmek ve board'u toplamak. Yoksa yaptığınız hareketlerin





hepsi boş gidebilir.

Oyunda farklı bir puan toplama sistemi kullanılıyor. Sağ tarafta bir dereceniz var ve her yaptığıınız harekette bu dereceye bir Tricky halkası ekleniyor. Ancak, her yere kapaklılarınızda da bu halkalar yavaş yavaş ekiliyor. Yani oyunu oynarken yere kapaklanmak sizinizi zorlaştırmıyor. Dolayısıyla havada hareketler yaparken kendinizi çok fazla kaptırmanız ve hemen board'u toplamanız gerekiyor. World Circuit mod'unda da amacınız sağdaki derece Tricky'deyken, yanı halkalar en tepedeyken yolu tamamlamak. Eğer bir halka bile az olursa Tricky ışığı yanmıyor ve oyunu bitirmeniz bir işe yaramıyor. Yolu, derde Tricky'deyken birinci olarak tamamlarsanız da yeni yollar açılıyor. Bu arada, Tricky'ye sadece farklı hareketler yaparak ulaşmıyorsun-

nuz. Eğer yanınızda rakibinize sağ D-pad ile vurarak yere düşmesini sağlarsanız, Tricky'ye kısa yoldan ulaşabilirsiniz.

SSX Tricky'nin oynanışı gerçekten çok eğlenceli. Oyunun kontrolleri çok basit. Bu da hareketleri yaparken çok rahat olmasını sağlıyor. Oyun kayma ve hız hissi tam anlayımlı verilmiş. Rampalardan uçarak havada fantastik hareketler yaptıktan sonra yere yumuşak bir iniş yapmak, kesinlikle çok heyecan verici. Haliyle, SSX Tricky bir simülasyon değil. Power-up'larla birlikte gerekinden fazla havalarda uçuyorsunuz, ama bu hiç sorun değil. Oyun size istediğiniz eğlenceyi fazlasıyla veriyor. Unutmadan, oyunındaki zorluk dereceleri; Amateur, Semi-Pro ve Pro şeklinde sıralıyor.

Sonra...

SSX Tricky grafik açısından da inanılmaz kaliteli. Ortamlar, karakterler, board'lar, kısacası her şey çok detaylı ve gerçekçi tasarılmış. Ortamlar oyunun içine daha çok girmenizi sağlıyor. Bunun dışında karakter animasyonları ve hareketleri hem gerçekçi, hem de eğlenceli. Kar efektiyle oldukça gerçekçi yapılmış. Özellikle, snowboard'cuların karda kayarken arkasında bırakıkları izler çok yumuşak. Oyunun sesleri de aynı şekilde çok başarılı. Mesela kayarken çıkan sesler çok gerçekçi hazırlanmış. Ayrıca oyunun karakter seslen-



dirmeleri de Hollywood oyuncuları tarafından yapılmış. Oyunda bir de Jukebox'unuz bulunuyor. Buradan istediğiniz muziği seçip dinleyebiliyorsunuz.

SSX Tricky, PS2 için yapılmış en eğlenceli oyunlardan biri. Kontrolleri, grafikleri, fantastik hareketleri ve hız hissi, oyunun çok kaliteli olmasını yetiyor. Sadece, ilk başta kontroller konusunda biraz zorluk çekebilirsiniz, ama buna hemen alıştırsınız. SSX Tricky, kesinlikle es geçilmemesi gereken bir oyun...

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • www.za.com/easportsbig/games/ssxtricky/

Yapım • EA Sports Canada

Dağıtım • Electronic Arts

Tür • Akció

Destekleme • Dual Shock, 2 oyuncu.

Açılışlar • Etkileyici ve detaylı grafikler. Eğlenceli oyunanı. Çok fazla hareket yapabileceğiniz Jukebox. Show Off mod'u.

Eksiler • Oyunun poch ekisi yük. Sadece, kontrolleri öğrenmeniz biraz zaman alabilir.

Son Karar • PlayStation 2'nin en eğlenceli oyunlarından biri. SSX'yi seviyorsanız, Tricky'yi de seveceksiniz.

Alternatif • SSX, Tony Hawk's Pro Skater 3

LEVEL NOTU 93

moto gp 2

Bacaklarınızın arasındaki gerçek gücü keşfedin!!!

I Şu aralar piyasada PlayStation 2 için sađe Moto GP ve Extreme – G3 isimli motosiklet yarış oyunları olduğundan, bu tarz yeni bir oyunun iyi satılacağı kuşkusuz. Hepimizin tanadığı Namco, aynı zamanda Ridge Racer, Suzuka 8 Hours ve Moto GP gibi arcade tarzı yarış oyunları ile de başarılmış bir oyun yapımcısı. Anlaşılan o ki, Namco bu gergin farkında ve Moto GP serisiyle daha uzun süre adrenalin pompalayacak. Simdilik daha serinin ikinci oyunu elimizde ama EA Sports oyunları gibi her sene yeniden yapılacagini tabii ediyorum.

Moto GP yanşlarına dayanan resmi lisanslı oyunda, tüm takımlar, motosikletler, organizasyonlar ve markalar gerçegine uygun olarak yer alıyor. Bu sayede yanşlarını televizyonda izledığınız ünlü yanşuların yerlerine geçip, motosikletlerini istediğiniz gibi ayarlayıp yanşabiliyorsunuz. Moto GP 2'de de eski oyunda olduğu gibi arcade (hızlı yarış), sezon (15 parkur), karşıtlı, zamana karşı ve challenge (mini testler) modları var. Bu modları oynarken birçok sürücü, takım ve modifiye edilmiş 500+ bili motosiklet arasından seçim yapma şansınız var. Başlamadan önce motosiklet fren, süspansiyon, iyme, hız gibi özellikler



rimi ayarlayabiliyorsunuz. Sonucta detaylı bir yazı size yaptığınız değişikliklerin ne işe yarıdığını anlatıyor.

Abi, bak tekerlek dönüyo...

Onceki oyuna sahip olmayanlar için iyi bir seçenek Moto GP 2. Fakat daha çok birinci oyuna güncelleme ekleneti gibi duran bu oyun, eski oyuna sahip olanları fazla çekmeyecektir. Sezon ve bazı ayarlar yenilenmiş, hava koşulları ve lastik seçenekleri biraz arttırmış ve buna benzer bir iki değişiklik daha yapılmış. Oyunun yapısında değişen veya yenilenen hiçbir şey yok.

Oyunun en uzun ve keyifli yeri kuskusuz sezon modu. Yine sezona bir takım ve sezon boyu değiştirmeyeceğiniz bir motosiklet seçenek başlıyorsunuz. Gerçek yanşlarında olduğu gibi burada da serbest sürüş, sıralama turları ve eşas yarışa çıkabiliyorsunuz. Sezon sonunda iyi bir yer edinirseniz, başka takımlardan onlara katılmak için davetler alıyorsunuz. Kesinlikle oncekinden daha heyecanlı olan oyunda, artak üç yerine iki ve beş tur seçenekleri var. Oyunda besincilikle birincilik arasındaki dereceleri elde edebilmek için üçüncü turun çok gerekliliğini göz önünde bulundurursak, iki turlu yarışın ne kadar zor olduğunu anlayabiliyoruz. Geliştirilmiş yapay zeka ile beraber hata yapma şansınız kalmıyor. Diğer, daha yarışın başında kopup gidiyor ve yakalayabilmeniz için baya vırtunmanız gerekiyor. İlk beşte ulaşmak ise o kadar da güçsüz. Ama herkes düzgün bir çizgi izliyor ve bu sayede gerçekçilik artmış.

O kadar gazi sana da bassam sen de dönersin

Sadece 60 kare gösteren bir oyunda 180 ml/saat hızın üzerine çıkmak büyük keyif; motosiklet yarış severler bayıldacaklar. Alışık olmayanlar için ise zor bir durum; düz gitmek kolay da, frenle basıp moturu yatarına işi mili-

sayıelerle ölçülüyor ve çok şeyi degistiriyor. Oyunda, aynı Gran Turismo'da olduğu gibi eğitim turları var, ve yine burada çok uğraşacağınız. Tabii her gectığınız test için bir iki ödül alacaksınız. Motordan düşmek de çok zorlaşıyor, artık sıkça sınırlı olmayacaksınız. Replay'ler Gran Turismo gibi super, kamera açıları ve pist detayları çok iyi aktarılıyor. Eski oyunda bulunmayan anti-aliasing özelliği sayesinde motorlar ve sürücüler her zamankinden daha detaylı. Müzikler biraz daha iyi ama hala kafa utuluyen teknoparçalar var. Motosikletlerin sesleri birbirlerinden çok farklı değil ama lastik, kalabalık, ve rakibi geçme sesleri çok iyı.

Menüler de kaliteden payını alıyor, özellikle geçişler çok yumuşak. Kontrolleri öğrenmek çok kolay, ama oynaması biraz olay. Bye&Smile... ■

Mega Emre | megaemre@level.com.tr



Bilgi İçin • www.namco.com/games/motogp_2.html

Yapım • Namco

Dağıtım • Namco

Tür • Yarış

Desteklenenler • Dual Analog Controller, Direksyon, Memory Card, 1 - 2 Oyuncu

Altılar • Mükemmel atmosfer

Eksiler • Motosiklet kata ettiler

Son Karar • Oyun şayet güzel, fakat önceki oyuna göre eklenmeye hazırlıklı ise eski oyuna sahip olanlar satın almasına gerek yok.

LEVEL NOTU %79





worms blast

Kurtçukların deniz savaşları başladı

Puzzle oyunları, basit, rengarenk, amaçsız ve bana göre olmasa da olur oyunlardandır. Ne hikmetse ben dahil pek çok kişi bu tarz oyunları severek oynuyor. Neyse uzatmayalım, gel zaman, git zaman bizim kurtçuklar da mevki değiştirmeye karar vermiş olsa gerek ki, serinin beşinci oyunu, 'Pang ile Bust-a-Move' un karışımına benzer şekilde karşımıza çıktı.

Dorpak zolucanları zawaştı!

Worms Blast'ta bütün olaylar, yine önceki oyunlara benzer şekilde suyun üzerinde geçiyor. Fakat bu kez farklı olarak bir botun içerisinde, sağa sola gidip tepenizdeki renkli balonculular vuruşunuz. Amacınız birisi ölene kadar veya siz bir görevi tamamlayana kadar hayatı kalabilmek. Tabi hınu belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştiriyorsunuz. Karanfıza düşen örs, buz dolabı ve benzeri nesnelerle maruz kalırsanız suya batıp birazlık olyorsunuz.



Tüm karakterlerin ve botlarının özellikleri farklı. Biz Level olarktan başlangıç için Boggy B ve Suzette, orta seviye için Chuck ve Ethel, üst seviye için ise Calvin ve Stavros'u tavsiye ediyoruz. Oyundaki üç gizli karakteri açmak için de PlayStation hileler köşesine bakılırlısınız. İsimleri Rocky, Superfrog ve Fletcher.

LEVEL HIT

Bilgi İçin • <http://wormblast.team17.com>

Yapım • Team 17

Dağıtım • Ubi Soft

Tür • Puzzle

Destekleme Noktaları • Dual Analog Controller, Memory Card 88 KB minimum Oyuncu sayısı: 1 - 2

Açıklar • Şırın ve enerjik.

Eksiler • Dizi bölümünüza tazuka zor.

Son Karar • Sabır, zeki, çevik, kendisine güvenen ve çok eğlenceli isteyenler alını, başkaları almasın. Ya da sular da alın, ama ne ilim işte.



Oyunun en önemli modu "Puzzle". Burada aynı Pang gibi (aterisalon okulikleri bilir) dünya haritasını dolaşır bir buket görevi tamamlıyorsunuz. Bir haşka yenilik de, bu işi size tediğiniz karakteri seçerek yapabilirsiniz. Üstelik artık her karakterin ismi ve kendine ait kişilik özellikleri var. Bunun yanında turnuva ve başka iki kişilik oyun modları da mevcut. Örneğin Deathmatch'de yan yana, arada bölmeye oynayıp rakibinizi alt etmeye çalışıyorsunuz. Arada bir açılan aradan ara ara onu sabote edebilir veya aldiginiz bonuslar ile misal onun yanına su mayını yerleştirebilirsiniz. Bunun yanında toplayabileğiniz yıldızlar su seviyesini düşürüp işinizi kolaylaştırırken, sandıklardan da bonuslar alıyoysunuz. Bunlardan bazıları piranha, deniz canavarı, kalkan, bot tamiri, balık yemi, tersine kontroller, denizci şekeri, zamanı durdurma, su ayarlama, hava balonu, torpedo, ek hız, çift harsar, hayalet kutular ve lazer. Espriler de çok yerinde kullanılmış. Örneğin eğitim bölümünde başlarken oyuncu size "hadi bakalım sağınızı solunuza biliyor muymusunuz, bir deneyelim" veya "hadi hadi, utanma, dene" tarzı lafitelerde bulunuluyor. Tiplemelerin sınırlmasına hiç laf yok zaten.

Oyunun oynanabilirliği için ise objektif olarak baktığım zaman estetik kaygılarla bağlı kalınarak hazırlanmış olduğunu gördüm. Oyun hiç de kadraya girdiği gibi çok oyunu falan değil, hatta oldukça zor. Kontroller:

çok basit ama öğrenmek için baştaki eğitim görevini oynamazsanız başarılı olmanız güç. Worms World Party'deki gibi sınırı eden yükleme ekraneler yerine, artık otomatik hızlı yükleme yapıyor, böylelikle sabrımızı tasıtmak yerine bölümü geçme hırsımızı koruyuyor.

Teknik açıdan eksiksiz

Oyun menüleri de capcanlı ve şıpsınsın, pek de detaylı ve sade. Grafikleri yine çizgi film gibi rengarenk. Oyunun en büyük yeniliği grafik alanında, Worms Blast serinin üç boyutlu ilk oyunu. Mega efektler ve seslendirmeler de eklenince oyun teknik açıdan eksiksiz hale geliyor. Gelişti.

Bu oyun, oyuncuların düşünme, kabiliyet refleks, ileri planlayabilme ve sabrı test ediyor. Kurtçuklar, kendine güvenen bireyleri birey birey bekliyorlar. Bye&Smile... ■

MegaMinis | megaminis.level.com.tr





STUART LITTLE 2™



Bakalım küçük, beyaz, şirin cardoncuğumuz ne kadar yol alabilecek?



İste karşımızda bir film oyunu daha: Uzun uzادیا hikayeyi anlatmayacağım, ama bakalım bu oyun da hedef kitlesi ulaşırken hayal kırıklığı yaratan benzerlerinden mi? Bu kitle tabii ki çocuklar, yani aslında mutlu etmesi en kolay olan kitle. Ortam renkli olsun yeter, zaten geriye kalan her şey filminden tanınıyor. Geriye bir tek düzgün oynanabilirlik kalmış.

Oyun yeni başlayanlar için gayet öğretici nitelikte. Aslında yıllardır oynadığımız Mario kadar kolay ama yine de başlangıçta öğrenmeniz gereken bir iki numara da yok değil. İşiniz zor değil, zaten oyundaki bölümlerde kaybolma riskiniz de yok. Şirin mekanlarda

dolaşıyor ve nedense sürekli mücadeleye ve bölümü geçmeye teşvik ediliyorsunuz.

Neden tüylerin beyazlaşmış arkadaş?

Teknik olarak ufaklıklarla uygun olan bu oyunun bazı problemleri de yok değil. Kameralar bazen duvarın arkasına geçebiliyor, kontrolleri kolay olmasına rağmen de bazen yerdeki nesneleri almak işkenceye dönüsebiliyor. Bir de darbe aldıktan sonra verilen topalanma süresi çok kısa, ne olduğunu anlayamadan nalları dikeybiliyorsunuz. Düşmanların haddi hesabı yok, paso geliyor babalar. Sik gelmemeli bir yana, bir de öldürdüğünüz düşmanın yerinden tekrar geceren adamlar yine canlıyor. En güzelı öldürmeden kaçmak.

Aslında bu tür oyunlarda grafik güzellik yerine, hitap edilen kitlenin hayran olduğu karakterleri iyi kullanabilmek önemli. Işıklardırma, parlama efektleri ve çizim mesafesi veletleri ırıgalamaz, ama Stuart ve arkadaşları mühüm konulardır. Karakterler tamam, eğilmiş çocuklar, fakat geriye kalan bütün grafikler de köşeli ve basit kaplamalı. Oyunun motoru da tırt, yani arada bir aptal aptal görüntüler çıkartıp, konsolunuzun olduğundan on yıl daha yaşlı olduğunu hissettiyor. Özellikle hız motoru bölümünde Snes çağına dönüyorsunuz. Aralarda çıkan ve ilerledikçe açığınız filmden alınan videolar, oyunun hikayesi ile

senkronize gitmiyor, hatta çoğu yerde alaklı bile yok.

Sana da benim gibi yazdırın mı var?

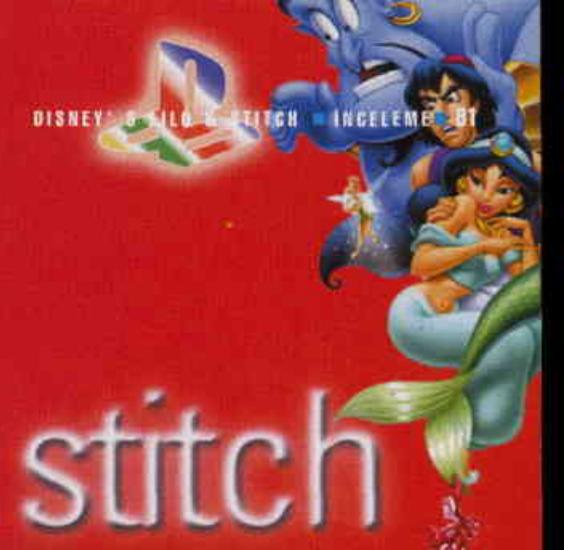
Seslendirme iyi, fakat bazen karakterleri antalyamıyorsunuz. Müzik her ne kadar oyuna çok bir şey katmaması da, tengarenk fona çok iyi uyum sağlıyor. Özellikle Stuart'ın arkadaşı ebabil kuşu Margalo'yu seslendiren hatunun sesi çok şirin, adamı gaza getiriyor. Hatta o sıkıcı talimatları bile oturup keyifle dinliyorsunuz. Yani demem ki, Lilo & Stitch biraz hayal kırıklığı ama Stuart Little 2 memnun edici olabilir. Bye&Smile...

Mega Emre | megamerem@level.com.tr

İlgili İcta:	www.level.com
Yapım:	Magenta Software
Dağıtımı:	Sony Computer Entertainment
Tür:	3D Aksiyon Macera
Desteklenenler:	Dual Analog Controller, Multitap, Memory Card 1 Blok, 1 Oyunca
Arıtıcılar:	Seslendirme çok iyi
Eşsizlikler:	Videolar oyuna uyumuz
San Karar:	Cocuklar için iyi bir oyuncu, özellikle filmle ilgileri satan almak isteyeceler.

LEVEL NOTU %72





disney's lilo & stitch

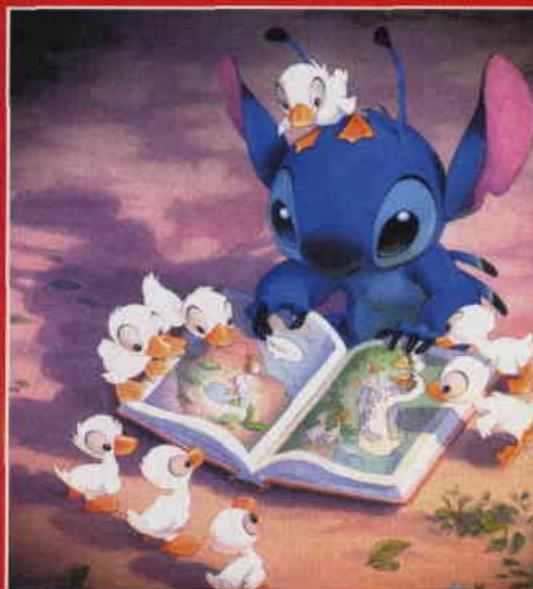
Hawai kızı Lilo ile uzaylı koala Stitch ve maceramsıları

Yine bir Disney filmi ve yine bir Disney filmi oyunu. Disney'dekiler PS One'ı çok sevdi walla, kendilerine platform beledi. Her çıkan film hemen oyun olarak onumuzu getiyor. Peki L&S' in diğer oyunlardan farkı ne? Hiç, yine koşup, hoplayıp, zipladığınız ve nihayetinde bossla karşılaşışınız bir oyun iste. Minik Hawai kızı Lilo ve hayvanımsı uzaylı yaratık Stitch isimli iki kahramandan meydana gelen oyun, türde yeni hiçbir özellik getirmediği gibi Crash takıldı olmaktan da çekinmemiştir.

Lilo iyi hoş da...

Stitch, birçok galakside delilige varan tuhaf davranışları ve sebep olduğu yıkım nedeniyle aranan bir yaratık. Lilo ise Stitch'i arkadaş kabul eden minik bir Hawai kızı. Sırada değişik macera yaşamak, bir sürü zerzevat toplamak, yüzen platformlara ziplamak ve düşmanı alt etmek var. Aslında Blitz Games, ana karakterler ve renkli ada mekamı dışında hiçbir şeyle uğraşmamış. Oyunun mantıklı bir düzenegi de yok; yolda gördüğünüz çiçeği, böceği, yapraklı, kahve çekirdeklerini, yumurta sanılanın, balta saplarını, yanı kısacısı ne bulursanız toplamak durumundasınız. Ben buna hiçbir anlam veremedim, oyunu daha keyifli hale de getirmedigine göre ne lütfüm vardı?

Lilo & Stitch, en kötü Crash Bandicoot taklitlerinden birisi değil elbet, ama yine de Crash'ın yanında bile yaklaşamamış. En kötüsü de oyunu oynamak isteyen çocukların kontrollerde çok zorlanacak olmaları. Kötu hasar ayarlaması ve aptal silahlar nedeniyle



direk düşmanın kucagına düşuyorsunuz. Stitch'in süper dönmeye saldırısını kullanısanız da hiçbir şekilde hasar almadığınız için diğer hareketlerin anlamı kalıyor. Yüzen platformlar çok kaygan, doğru suya düşuyorsunuz. Yani Lilo & Stitch, özellikle de konsol oyunlarına yeni isimmeye çalışan küçük bayanlar için biraz hayal kırıklığı olacaktır.

Örneğin save sistemi bir çocuk için fazlasıyla zor. Bir iki menü çıkış, save edip tekrar oyuna dönmeniz gerekiyor. Bir sürü zorlu nesneden kurtulmanızın ardından çok zor atlaman bir uçurum geliyor, ardından da hatalı geçmeniz gereken bir yarış kasırına çıkıyor mesela ve çocukların haliyle tekrar deneyip başarısız olmaktan sıkılıyorlar. Ben bu tür oyunları, kızların genç yaşlarında oyundan soğuma sebebi olarak değerlendirdiyorum.

da var. Oyun çizgi film uyarında ama karakterler filmdeki kadar iyi degiller. Bir uzaylı gerekliyorsa Alf'ın oyunu daha eğlenceli olabilir. Bu oyun da çıkar çıkmaz kaybedenler arasında girdi. Bye&Smile...

Mega Emlit | megaemlit@level.com.tr



Bilgi İğne • <http://disney.go.com/>

Yapım • Blitz Games

Değerlendirme • SCE

Tür • Platform

Desteklenenler • 1 Oyuncu

Artılar • Elvis ve Dirty Dancing müzickleri

Eksiler • Bulmalar sıkıcı

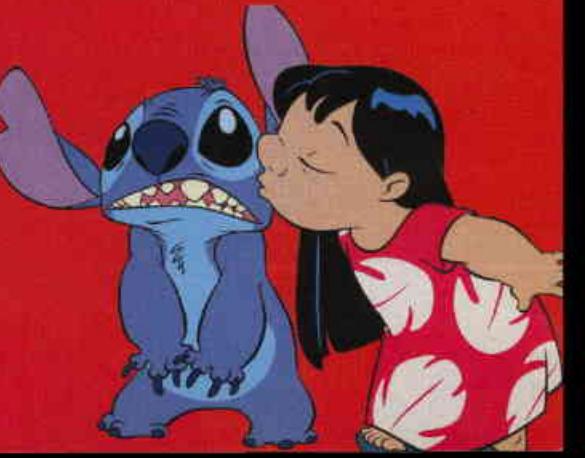
Son Karar • Lilo & Stitch, filmdeki gibi oynanma da averaj çizgisiin üzerine okuyamıyor.

Alternatif • Cruel 2 %70

LEVEL NOTU %53

Stitch harbi psikopat

Oyunun dayandığı sinema filmi de o kadar göz kamaştırıcı değil. Bir kere Hawai kızı Lilo çok soğuk, oyunu bir anda keyifsizleştiriyor. Stitch de koca dişli tuhaf bir koala gibi birsey ve oyuna kattığı fazla bir atraksiyon yok. Anımsaları zaten kötü, bir de habire sırtı kafasının üstünde amuda kalkan oyle abuk garip bir yaratık. Grafikler oyunu idare edecek düzeyde. Seslendirme için ise iyi konuşmak lazım, şimdi yiğidi öldürüp hakkını verelim. Stitch'den arada bir çikan manyakça sesler oyuna renk katmış. Hawai müzickleri ve birkaç Elvis parçası da olayı tamamlamış. Hatta filmde geçen Dirty Dancing parçası bile oyun-



strateji ustası

Syberia

Son ayların en iyi strateji oyunu, Strateji Ustamıza uğramadan edemedi



Uzun zamandır kaliteli bir adventure oynamamıştık, bu yüzden sanırım Syberia coğunuza ilaç gibi gelmiştir. Her ne kadar bulmacaları zekadan çok dikkate dayalı olsa da, sır otomatoların yarattığı muhteşem atmosferin içine girmek için bile oynamaya değer bir oyun. Oyunda çoğu zaman gidebileceğiniz bir yeri göremediğiniz veya almanız gereken bir şeyi fark edemediğiniz için takılacaksınız. Bu yazının amacı da siz o sıkıntılı anlardan çekip çıkarmak olacak :) Hazırlanız Syberia yolculuguğumuza başlıyoruz.

Valadilene

Otele girer girmez ilan panosundan Advertising Brochure alın. Bavulunuza tıkladığınızda tek başına götüremeyeceğinizi göreceksiniz. Resepsyon masasındaki Reception Bell Key'i alıp masadaki bebeğin arkasında kullanın. Kırmızı düğmeye bastığınızda otel sahibi gelecek. "Help" seçeneğini seçin ve bavullarınızı odaniza taşıtin.

Sehpandan üzerinden Fax 1'i alın. Cep telefonunuzu kullanarak ofisi arayın. Mr. Marson ile konuşuktan sonra resepsi-

yonanın ve otel sahibiyle "Mission" hakkında konuşun. Size Fax 2'yi verecek. Resepsyon sol tarafına doğru ilerleyin ve Momo'nun bulunduğu yerde, zeminde bulunan iki Cog Wheel'i alın. Masaya bakınca orada da iki tane bulacaksınız. Şimdi oteldeki işimiz bitti. Dışarı çıkin ve sola doğru ilerlemeye başlayın.

Fırının önündeki adam o gün için kapalı olduklarını söylüyor. Bir aşağıdakiler büyük binanın kapısının önüne gidin ve duvardaki otomatonun ortasındaki kolu çekin. Ellerine Fax 2'yi yerleştirdiğinizde noter Alforter sizi içeri alacak. İkinci odaya girin ve koltuğa oturun. Notere "Mission" hakkında sorunca size Letter from Anna Voralberg'i verecek. Ofisinden çıkin ve dış kapının yanında duran askılıktan Telescopic Key'i alın.

Şimdi tekrar otele doğru dönün ve yolun sonuna kadar ilerleyin. Böylece kiliseye ulaşacaksınız. Kilisenin sağındaki yoldan ilerleyin ve kapıdan içeri girin. Duvardaki haça tıklayın ve arkasındaki Key alacaksınız. Odanın sol tarafındaki çekmecelerin üst sağındaki anahtar deliğinde az önce aldığınız anahtarı kullanın. Tüm çekmeceleri tek tek açın ve içlerindeki Punch Card'ları alın. Üçüncü çekmecenin sağ taraftaki kolu gevırın. Çekmecenin arkasındaki gizli bölmeden Voralberg Key'i alın. Odadan çıkin ve sol taraftaki asansörün yanına gelin. Duvardaki çarkları incelediğinizde dört tanesinin eksik olduğunu göreceksiniz. Elinizdeki çarkları buraya yerleştirin ve asansörle yukarı çıkin. Otomatonun sırtındaki deliğe Purple Punch Card yerleştirin. Kiliseden çıkin ve sol tarafta giderek mozoleyeye ulaşın. Otomatonun şapkasındaki delik üzerinde Voralberg Key kullanın ve mozoleyeye girin. Hans Voralberg'in mezarını açın ve tabutta Valadilene Voice Cylinder'ı alın.

Otele doğru dönün ve bankta oturan adamı geçtikten sonra sağ taraftan fabrika bölgесinin kapısına ulaşın. Üstteki otomaton üzerinde Telescopic Key kullanın ve alttaki otomatondaki anahtarı gevırın. Kolu çektiğinizde kapı açılacak. Şimdi önenüzde bir havuz ve dört tane yol var. En alt sağdaki yola girin ve evin sağ tarafına dolaşın. Merdiveni geçip labirentimsi bahçeye ulaşın, sola doğru gidin ve açık kapıdan ilerleyerek geşmenin içindeki Voralberg Key'i alın. Merdivene dönün ve anahtarı kullanarak merdiveni uzatın. Kendinizi tavan arasında bulacaksınız. Sol taraftaki masaya yakından bakın ve Anna's Diary ile Ink Bottle'ı alın. Odanın diğer köşesine doğru ilerleyin. Ampule tıkladığınızda burası aydınlanacak ve Momo ortaya çıkacak. Momo sizden mamut resmi isteyecek. Ampulle aydınlatığınız yere gidin ve oradaki duvara kazınmış olan mamut resmini bulun. Momo'nun verdiği Pencil and Paper'ı bu çizim üzerinde kullanın. Mamut resmini Momo'ya verdiğinizde onu takip etmenizi söyleyecek.

Momo'yu izlemeye başlayın. Noteri geçtikten sonra demir kapiyi geleceksiniz ve Momo bu kapayı açacak. Momo kayaya oturduğunda yukarı doğru ilerleyin ve barajı açacak olan düzeneği döndürmeye çalışın. Momo'nun yanına gidin ve "Help" seçeneğini seçin. Momo düzeneği yanlışlıkla kıracak. Yerden Broken Lever'i alın ve iki ekran aşağıdaki kayığın yanına gidin. Sopayı kayak üzerine kullanarak kureği kıyuya doğru çekin. Momo'dan tekrar yardım isteyin ve sizin için kureği almاسını sağlayın. Momo'dan son bir yardım daha isteyin ve kureği kullanarak barajı açmasını seyredin. Artık Momo'nun otur-

duğu kayanın yanındaki yoldan geçerek mağaraya ulaşabileceksiniz. Mağaradan Mammoth Toy Doll'u alın ve tekrar fabrika bölgesine dönün.

Bu sefer sol üstteki yola girin. Sağ taraftaki kolu çektiğinizde bir vinç gelip tüplerden birini fabrikaya götürecek. Tekrar çeşmeye geri dönün ve sol alttaki yoldan ilerleyerek fabrikaya girin. Sağ tarafta doğru ilerleyin ve ekranın sol üst köşesindeki kapıdan geçin. Sağ taraftaki zinciri çekerek mekanik fareyi çalıştırın. Ardından soldaki kolu çekerek deşirmenin dönmesini sağlayın. Fabrikanın ön kapısına dönün ve sol taraftaki merdivenlerin altından ilerleyin. Buradaki forklifti kullanarak tüpü makineye yükleyin. Forkliftin arkasındaki kapıdan geçin ve otomatonun arkasındaki zinciri kullanarak aşağı inmesini sağlayın. Onunla "Production" hakkında konuştuğunuza size Oscar's Card verecek. Tekrar ön kapıya gidin ve merdivenlerden çıkışın. Odaya girin ve kabini inceleyin. Üst raftaki kitaplardan birine tıkladığınızda müzik kutusu ortaya çıkacak ve müzik bittinizde Music Cylinder sahibi olacaksınız. Müzik kutusuna Voice Cylinder yerleştirin ve oylar hakkında bilgi sahibi olun. İşiniz bittiğinde kutunun üzerinden Hans-Anna Mechanical Toy'u alın. Sola doğru gidin ve masanın üzerindeki belgeleri inceleyin. Odadan dışarı çıkışın ve sol taraftaki kumanda odasına girin. Oscar'ın verdiği kartı ortadaki slot üzerinde kullanın. Sağ taraftaki 3 numaralı düğmeyi açın ve sol taraftaki düğmeye üç kez basın. Renk kutusunda altın renkli tahta görülmeli. Şimdi sağdaki düğmeye bastığınızda Oscar için ayaklar yaratılacak. Ön kapıyainin ve aşağı doğru giderek makinenin sonundaki Wooden Legs'i alın. Oscar'a ayakları verince trene gitmek için sizden ayrılacak.

Çeşmeye dönün ve sağ üstteki yola girerek tren istasyonuna ulaşın. Trene girin ve Oscar ile "Mission" hakkında konuşun. Trenden inin ve hemen girişteki bilet ofisine giderek Oscar ile yine "Mission" hakkında konuşun. Size bir Train Ticket ile Train Release Permit verecek.

Notere geri dönün ve noterin masasının üstündeki otomatonun şapkasını açın. Açılan delik üzerinde mürekkep şipesini kullanın ve alt tarafa da Train Release Permit kağıdını yerleştirin. Sağdaki düğmeye bastığınızda kağıt onaylanacak.

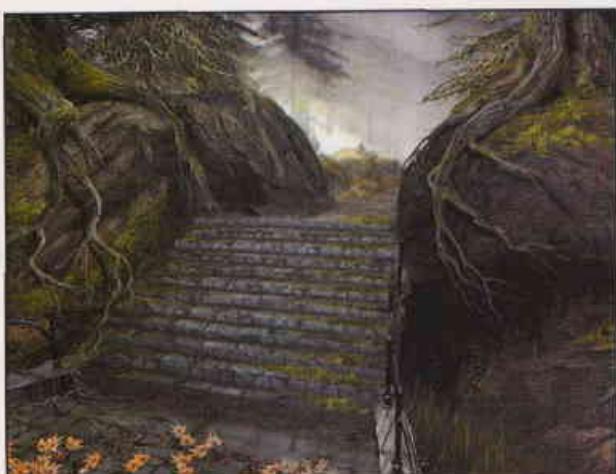
Tekrar tren istasyonuna dönün ve dışarıdan trenin ön tarafına doğru gidin. Buradaki manivelayı kullanarak anahtarı uzatın, sonra da kolu çekerek trenin kurulmasını sağlayın. Trene girin ve arka kompartimana ilerleyin. Ortadaki rafa müzik kutusunu, sağdaki standa ise mamut oyuncağını yerleştirin. Sol taraftaki kabine yakından bakın ve üstteki iki rafa elinizdeki silindirleri yerleştirin. Şimdi Oscar'ın yanına gidin ve ona Ticket ile Release Permit'i verip yola çıkışın.

Barrockstadt

Bu bölüme başladığınızda öncelikle gidebileceğiniz her yere gidip etrafi tanının. İstasyon içindeki yolları anlatmak biraz karışık olduğu için bilmeniz gereken tüm yerleri görmüş olmanız çok önemli. Her yeri dolaşıp şu yerlere giden yolları hatırlamaya çalışın: Dibinde kuşların bulunduğu merdiven, Römorkör, kanal kontrol mekanızması, botanik bahçesi kapısı.

Trenin sol tarafından inip sola doğru ilerleyin. Sahilimsi bir yere geleceksiniz ve istasyon görevlisi ile karşılaşacaksınız. Öncelikle yerdeki Hook'u alın. Görevliyle "Mission" hakkında konuşun. Tekrar trene doğru gidin ve treni geçerek ilerlemeye başlayın. Yolun sonunda büyük bir duvar göreceksiniz ve Kate treni kurmakla ilgili bir şeyler söyleyecek. Trene döndüğünüzde Oscar size üniversite rektörlerinin sizi görmek istediğini söyleyecek.





Trene girin ve rafli kompartimandadan Mammoth Toy Doll'u alın.

Trenin yanındaki köprüden geçip tekrar sola doğru ilerleyin. Bir kısım merdivenden aşağı inecek ve römorkörün yanına geleceksiniz. Kaptanla "Help" hakkında konuşun. Onlardan yardım alabilmek için öncelikle para bulmamız gerekiyormuş. Şimdi istasyondan çıkış sağa doğru giderek üniversiteye ulaşın.

İçeri girer girmez sola dönün ve ilk kapıdan girin. Burası üniversitenin kütüphanesi. Sağ tarafa ilerleyip merdivenden tırmanın ve baş aşağı duran kitabı tıklayarak Mushroom Guide'ı alın. Aşağı inin ve kütüphanenin alt katına ulaşın. Buradaki masalardan birinde bulunan Amerzone Book'u da alın. Her iki kitabı da okuyunca Amerzone kuşları ve Yangala mantarları hakkında bilgi sahibi olacaksınız.

Kütüphaneden çıkışın ve ilerideki kapıdan girin. Burası rektörlerin odaşı. Rektörler "Sauvignon" ve "Moneym" hakkında soru sorun. Eğer üniversitenin dışındaki otomatonu tamir edebilirseniz size para vereceklerini söylüyor. Dışarıdaki otomatonun kapısında yumurta eksik olduğunu göreceksiniz. Profesör Pons ile "Hans" ve "Sauvignon" hakkında konuşun. Ellinizde mamut oyuncağını ona verdığınızda laboratuvarının kapısını açacak. İçeri girin ve soldaki kabinden Barrockstadt Voice Cylinder'i alın. Laboratuvarın arkasına gidin ve masanın üzerinde Yangala-Cola Powder ile Test Tube Holder'i alın.

İstasyona geri dönün ve istasyon görevlisine "Sauvignon" hakkında sorun. Sizden ayrılmak ama üniversitede doğru giderken köprünün üzerinde yine onunla karşılaşacaksınız. Tekrar "Sauvignon" hakkında sorun. Üniversiteye gidin ve Profesör Pons'a "Sauvignon" hakkında sorun. Rektör odasına gidin ve aynı soruyu onlara da sorun. Şimdi istasyon görevlisine "Sauvignon" hakkında sorduğunuzda gizli botanik bahçesinin kapısını açacak. İçeri girin ve bahçenin en sonundaki çalılıardan Sauvignon Grapes alın. Köprüye doğru gidip sağa döndüğünüzde daha önceki gördüğünüz kuşlu merdivene ulaşacaksınız. Üzümleri kuşlar üzerinde kullanın ve merdivenden yukarı tırmanın. Test Tube Holder'i yumurtanın üzerinde kullanınca bir Cuckoo's Egg sahibi olacaksınız. İstasyon görevlisile konuşunca size Wine Bottle verecek.

Üniversite avlusundaki otomatona gidin ve kapının üzerine yumurtayı yerleştirin. İçeriye girip alt kata inince tek yapmanız gereken kolu çekmek. Otomaton çalışmaya başladığını göre rektörlerle gidip "Money" hakkında

konuşabilir ve paranızı alabilirsınız.

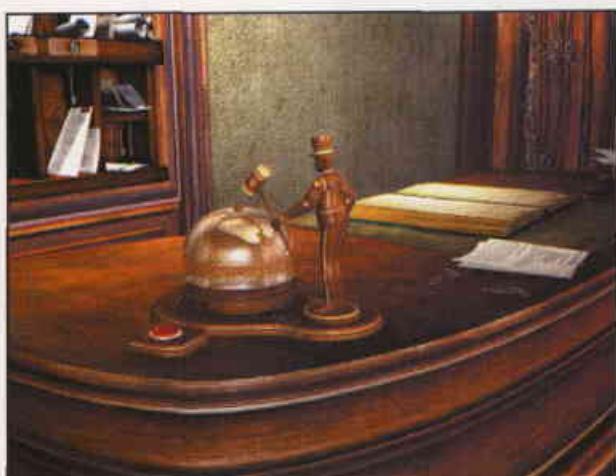
Römorköre gidin ve parayı kaptana verin. Yola çıkabilmesi için ilerideki kanal kapısını açmanız gerekiyor, bunun için size Lock Key verecek. İstasyonun sağ tarafından ilerleyince kanal kontrol mekanizmasına ulaşacaksınız. Öncelikle tabelaya bakın ve orada gördüğünüz numarayı cep telefonunuzu arayın. Operatörün size yaptırdığı işlemlere dikkat edin, çünkü aynalarını kullanarak mekanizmayı çalıştırmanız gerekiyor. Anahtarları kullanarak paneli açın ve sırayla #, 4, 2, * tuşlarına basın. Kanal kapısı açılınca römorköre dönün ve kaptanla "Locks" hakkında konuşun. Şimdi tekrar mekanizmaya dönün ve bu sefer #, 4, 1, * tuşlarına basın. Trenin ön kısmına gidin ve kaptanla "Help" hakkında konuşun. Size fırlattığı zincirin ucuna kancayı bağlayınca trenin duvara çekilmeye demosunu seyredeceksiniz. Trene doğru gidin ve vagondan karşı tarafa geçerek oradaki kurma anahtarını yine geçen sefer olduğu gibi önce manivelayı çevirip, ardından kolu çekerek kullanın.

Trenin ucuna gittiğinizde Profesör Pons sizi aramış ve dersin başlayacağını söylemişti. Üniversiteye dönün ve üst kata çıkararak dersi dinleyin. Dersin sonunda Pons'un laboratuvarına gidin ve masanın üzerinden Mammoth Toy Doll ile Paleontology Notes'u alın.

Trene dönün ve öncelikle mamut oyuncağını yerine koyn. Barrocksstadt Voice Cylinder'ı ortadaki dücenekte kullanın ve neler olduğunu duyun. Bunun ardından Kate bu silindiri de rafa yerleştirecek. Şimdi Oscar'la "Mission" hakkında konuşun. Tren durduğunda aşağı inin ve sol taraftaki bilet gişesinin arkasına dolanın. Kuledeki kapıdan girin ve ofise ulaşın. Buradaki kaptanla "Mission" hakkında konuşun. Teleskopu kullanın ve sağ taraftaki düğmeye basarak görüntüyü netleştirin. Masaya yaklaşın ve bardağın içine şarap, sonra da Yangala tozunu koyn. Kaptanla tekrar konuşun ve şarabı içmesini sağlayın. Kaptan etrafta düşman olmadığını görünce size Visa verecek. Dışarı çıkışın ve bilet gişesindeki Oscar'a vizeyi verin. Trene girin ve Oscar'a tren biletinizi vererek yola devam edin.

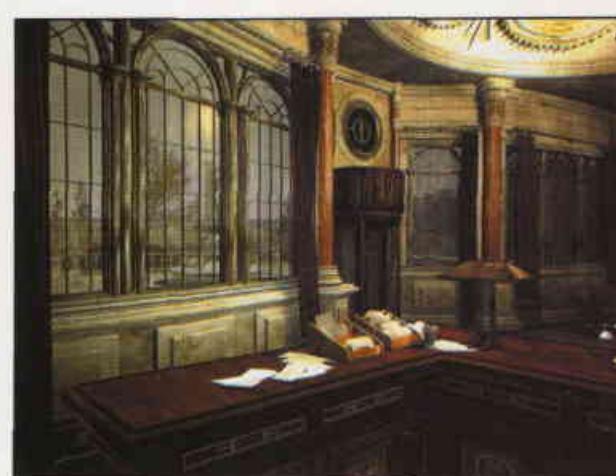
Komkolzgrad

Trenden inip ilerideki dev otomatona doğru gidin. Merdiveni kullanarak içine girin ve raftan Komkolzgrad Voice Cylinder ile Hans Designs alın. Kontrol panelindeki kolu iki kez kullanarak trene yaklaşın ve kırmızı düğmeye basarak treni kurun. Kolu iki kez aşağı çekin ve otomatonu eski yerine döndürüp aşağı inin.



İstasyona geri dönün ve istasyon görevlisine "Sauvignon" hakkında sorun. Sizden ayrılmak ama üniversitede doğru giderken köprünün üzerinde yine onunla karşılaşacaksınız. Tekrar "Sauvignon" hakkında sorun. Üniversiteye gidin ve Profesör Pons'a "Sauvignon" hakkında sorun. Rektör odasına gidin ve aynı soruyu onlara da sorun. Şimdi istasyon görevlisine "Sauvignon" hakkında sorduğunuzda gizli botanik bahçesinin kapısını açacak. İçeri girin ve bahçenin en sonundaki çalılıardan Sauvignon Grapes alın. Köprüye doğru gidip sağa döndüğünüzde daha önceki gördüğünüz kuşlu merdivene ulaşacaksınız. Üzümleri kuşlar üzerinde kullanın ve merdivenden yukarı tırmanın. Test Tube Holder'i yumurtanın üzerinde kullanınca bir Cuckoo's Egg sahibi olacaksınız. İstasyon görevlisile konuşunca size Wine Bottle verecek.

Üniversite avlusundaki otomatona gidin ve kapının üzerine yumurtayı yerleştirin. İçeriye girip alt kata inince tek yapmanız gereken kolu çekmek. Otomaton çalışmaya başladığını göre rektörlerle gidip "Money" hakkında



Trene girip Voice Cylinder'ı dinleyin. Arka odaya gittiginizde Oscar'ı bağlı durumda bulacaksınız. Önce yerden Metal Sheers alın, Oscar'ı çözüp konuşun. Tekrar otomatona dönün ve bu sefer kolu bir kez kullanın. Dışarı çıkin ve metal kesiciyi kullanarak deliği büyütün. İçerideki rafları inceleyip Spark Plug alın. Otomatona geri dönün ve onu eski yerine götürüp tekrar aşağı inin. Treni geçip yolun sonuna gidin ve oradaki asansörün yanındaki kolu çekin. Asansöre binerek madenlere binin.

Soldaki makine üzerinde Spark Plug kullanım ve kolu çekerek madeni aydınlatın. Yolu takip edin ve diğer uçtaki asansöre binin. Sağ taraftaki merdivenlerden çıkışın orgun önündeki piyanisti bulun. Orgun üzerinde bulunan Screwdriver'ı alın. Merdivenlerden inip sola doğru ilerleyin. Buradaki merdivenlerin üstündeki plakayı inceleyin ve tornavidiyu kullanarak vidalarını çıkartın. Merdivenlerin tırmanıp Borodine'ın odasına girin. Onunla "Mission" hakkında konuşun ve dışarıda açtığı odaya gidin. Helena'nın odasındaki çekmecen Press Cuts ve Letters to Helena alacaksın. Eğer dikkat ettiyseniz annenizin bir opera sanatçısıyla çıktığını hatırlayacaksınız. Hemen telefonla annenizi arayın ve Helena hakkında bilgi alın. Borodine'ye gidin ve yine "Mission" hakkında konuşun. Odadan çıkin ve sağ taraftaki araca binin.

İlerleyin ve roketi geçerek kapsüle girin. Kozmonotla konuşmadığınızı fark edince yerdeki Vodka Bottle'ı alın. Kozmonot dışarı çıkacak ve demir sepetlerden birine düşecek. Tekrar kapsüle girin ve raftan Key ile Space Project Cancellation Letter'ı alın. Kozmonotun yanına gidin ve oradaki vanayı çevirin. Şimdi kapsülü yanındaki konsolun yanına gidin ve yakında bakın. Anahtarları takın, sepeti önce sola, sonra ileri hareket ettirin ve sulama kolunu kullanarak kozmonotun ayılmamasını sağlayın.

Sağ tarafa doğru gidin ve etrafi inceleyin. Bu ekranlardan birine geldiğinizde defterinizde "Airship" kelimesi belirecek. Kozmonotla "Airship" hakkında konuşun ve Airship Key'ı alın. Zepline benzeyen Airship aracına binip kolu çektiğinizde bir şey olmadığını göreceksiniz. Tekrar kozmonotla konuşun ve onun havalandmasına yardım edeceğinizi söyleyin. Fırlatma bölgesinin soluna gidin ve buradaki kontrol odasına girin. Konsolun üzerindeki Voralberg Key'i alın ve konsol üzerinde kullanın. Aşağıdaki dikdörtgen paneli açın ve oradaki kabloları birleştirin. Şimdi konsolu çalıştırabilirsiniz. Sağ taraftaki Blood Testing Apparatus kutusunu çekip çıkarın. Bu kutuyu kozmonota verip kan örneği alın. Tekrar konsola dönün ve kutuyu yerine yerleştirin. İlk düğmeye basarak kapsülü yükleyin. İkinci

düğmeye bastığınızda kan örneği kabul edilmeyecek. Kutunun üzerindeki deliği tıklayarak kendi kanınızı kullanın. Şimdi sırayla ikinci, üçüncü ve dördüncü düğmelere basın.

Dışarı çıkışın sola gittiğinizde yerdeki Crank Handle'ı göreceksiniz. Onu alın ve buraya geldiğiniz yere doğru dönün. Kapsülü geçip roketin yanındaki merdivenlerden yukarı çıkin. Crank Handle'ı buradaki sirenin üstünde kullandıktan sonra Airship'e dönün ve kolu çekin.

Aralbad

Dışarı çıkışın otele girin. Biraz ilerleyip sol taraftaki dolabı açın ve Detergent'i alın. Dışarı çıkin ve deterjanı havuza dökün. Şimdi tekrar içeri dönün ve ön penceredeki perdeleri açın. Resepsiyondaki zile basın. Masanın arka tarafına geçin ve ziyaretçi defterini inceleyin. Helena'nın şifresinin 1270 olduğunu göreceksiniz. Sağ taraftan Hotel Brochure alın ve içindeki telefon numarasını (46433643) bir yere not edin. Kırmızı düğmeye basarak kapıyı açın ve içeri girin. Havuzun soluna doğru ilerleyin ve kapının önündeki konsola 1270 şifresini girin. Bir şey olmamış gibi görünse de bu sayede havuzun diğer yanındaki kapıyı açıktır. İlerleyin ve koridorun sonundan Crystal Dish alın. Havuzun sağ tarafına doğru gidin ve açık kapıdan girerek yerdeki Temporary Code'u (0968) alın. Tekrar konsola gidin ve 0968 yazarak kapıyı açın. Duvardaki maskeyi takın ve iskele kısmasına çıkin. Helena'yla konuşmaktan sonra parmaklıkların yanındaki çana yakından bakın ve James Bell'ı alın. Otele doğru geri dönerken sol tarafta çan takılacak bir yer göreceksiniz. Oraya çanı takıp zinciri çekin. Otele girin ve James'e Helena'yı getirmesini söyleyin. Helena ile "Hans" hakkında konuşun.

Başın alt tarafındaki dolabın içinden Crystallized Honey ve Lemon'u alın. Havuzun diğer tarafına geçin ve vanayı çevirerek suyun kaynamasını sağlayın. Bal kavanozunu suya sokun ve Liquid Honey sahibi olun. Şimdi bara geri dönün ve yukarıdaki malzeme kısmını sırasıyla limonu, votkayı ve bali yerleştirin. I/O düğmesine basarak aleti çalıştırın. Önce ikinci piyano tuşuna basın, sağ taraftaki kolu sol anahtarına doğru çevirin ve üçüncü piyano tuşuna basın. Sonra da sırayla bal, limon ve buz düğmelerine basın. Çalkalama düğmesini basınca kokteyl hazırlanacak ve Helena içecek. Bardağı tezgahın en ucuna koyun ve Helena'yla konuşun. Tekrar Komkolzgrad'a gidiyoruz.

Komkolzgrad

Yukarı çıkin ve kafes kapısı üzerindeki metal kesiciyi kullanın. Piyanistin yanına gidin ve tornavidiyla vidaları söke-



rek Oscar's Hands sahibi olun. Merdivenlerden inip asansörün yanına gelin. Demonun ardından ekranın üst tarafındaki asansöre binin. Madenin sonuna ulaşınca kolu çekerek asansörü çağırın. Patlamaların ardından havalandırma boşluğunu kullanarak dışarı çıkin. Sol tarafta gidin ve kutunun içinden Dynamite alın. Trenin ön kısmındaki Oscar ile konuşun ve trene binin. Tren durunca dışarı çıkin ve dinamiti dev otomatonun bacağına kullanın. Yola çıkmamız için hiçbir engel kalmadı.

Aralbad

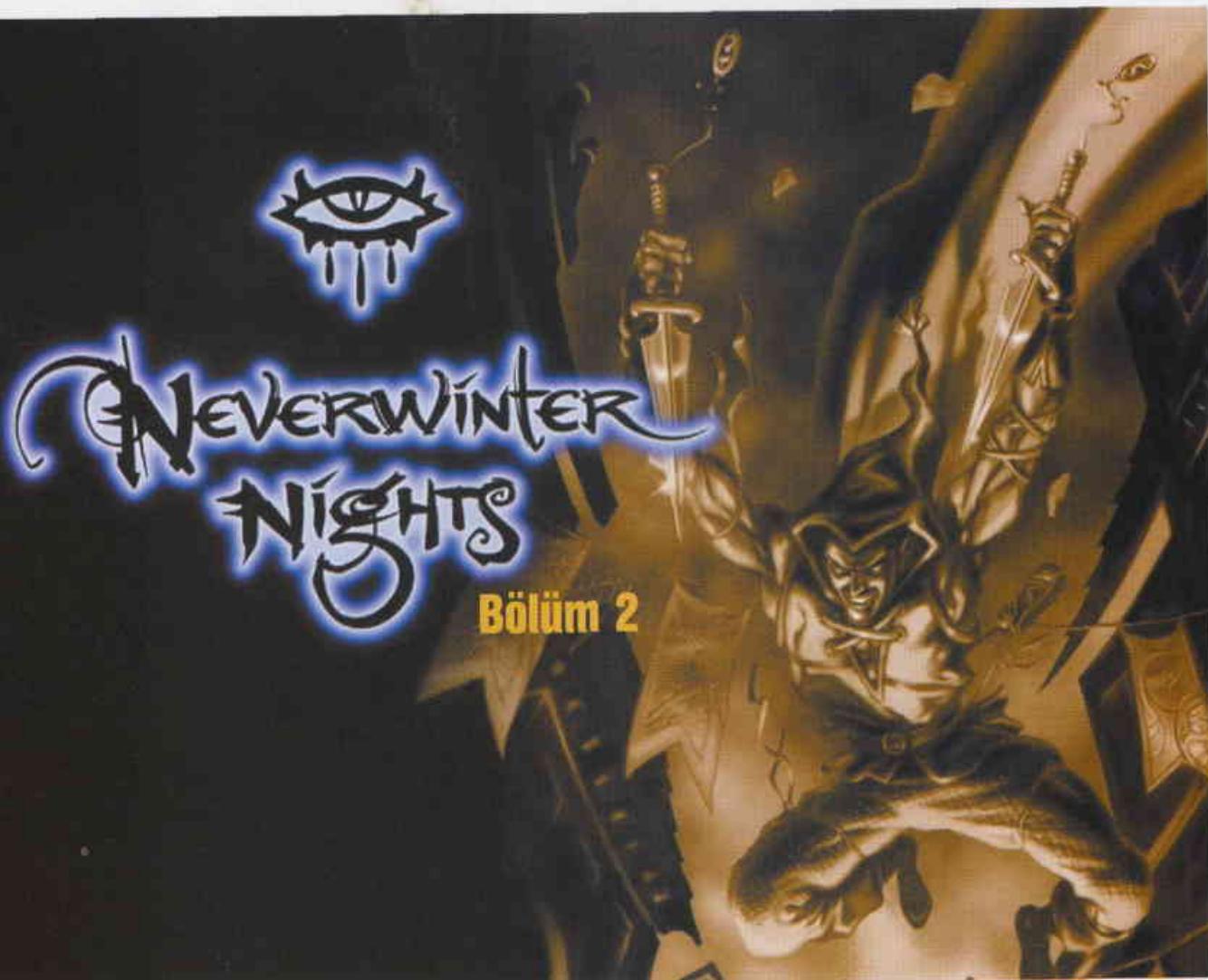
Trenin ön kısmındaki makineye gidin ve her zaman olduğu gibi önce manivelayı çevirin, sonra da kolu çekerek treni kırın. Oscar ile "Mission" hakkında konuşun. Otele dönün ve masadaki kutunun içinden Mammoth Automaton'u alın. Bara gidin ve Helena ile konuşun. Iskeleye çıkin ve Hans ile konuşun. Tebrikler, Syberia öyküsünü tamamlamış oldunuz.

Keşke daha uzun sürseydi, değil mi? Her ne kadar açıklaması uzun olsa da oyun oldukça basittir ve kısa sürdü. Umarım devamı gelir ve bundan daha kapsamlı ve karışık olur. O zamana kadar hoşçakalın :)

Eser Güven | eser@level.com.tr

strateji ustası

6 6 6 6 6 6 6



Ana modülün tam çözümüne Chapter 2'den devam ediyoruz.

Sanırım sayfanın başındaki Neverwinter Nights başlığını görünce çoğunuza sevinmişsinizdir. Her zamanki gibi oyuna ilgili yazmadığım kısımlar hakkında email yağmuruna tutulmam, bu yazının ne kadar beklenmediği konusunda bir ipucuydu sanki. Evet doğru tahmin ettim, bu yazında kalan Chapter'ları anlatıp bitirmeye çalışacağım. Böylece bir kısım email'in öntünü keşebilirim sanırım :) Size asıl komik olanı söyleyeyim mi? Geçen ayki yazı hakkında aldığım maillerin pek de az olmayan bir kısmı da oyundan ziyade, anlattığım görevle ilgiliydi. Bunun neresi komik diyebilirsiniz? Peki bu soruların da bir kısmının görevin içeriğe falan değil de görevdeki Elf kızı İrem'le ilgili olduğunu söylesem :) Şimdi bu konudaki başlıca soruları da hemen yanıtlayacağım, böylece oyuna ilgili

gelen maileri iyiçe azaltmış olacağım. Bazi okurların da fark ettiği gibi daha önce de Monkey Island ve Icewind Dale yazılarında size İrem'den bahsetmiştim. Kendisi benim kız arkadaşım ve arkadaşım benim için görevdeki güzel Elf kızı için daha uygun bir seçenek olamadı. Umarım günün birinde size buradan evlilik haberimizi de vereceğim ;) Kim bilir, belki ileride öyle bir giriş yazısı için de uygun bir oyun çıkar. Her şeyi açıklıkla kavuşturduğumuza göre görevlere başlayabilliriz.

Chapter 2 Port Llast

Bölümün başında Aribeth ile konuşarak olaylar hakkında bilgi alıyorsunuz. İhtiyaçınız olan şey bölgedeki Cult fâaliyetlerinin nerede olduğunu kanıtlayan iki tane belge. Yine ilk bölümde bulunan yardımcı-

lar burada da bulunuyorlar, ama size ilk bölümde yanınızda aldığıınız kişiyi almanızı öneririm. Ben oyuncunun sonuna kadar Sharwyn ile devam ettim.

Alliance Arms Inn'deki Ander ve Elaith ile konuşun. Ander size Werewolf Hunter görevi hakkında bilgi verecek. Bu görevi almak isterseniz Temple of Tyr'deki Neurik ile konuşmanız gerekiyor. Elaith ise size Serpent's Gem görevini verecek.

Serpent's Gem:

Mücevherlerden biri Neverwinter Woods'taki cadının elinde (bkz. Neverwinter Woods kısmı). İkinci mücevheri kuzey yolundaki Green Griffon Inn'de bulunan Zamithra'dan alacaksınız. Zamithra genelde tavernanın alt katında korumalarıyla bulunuyor ama erkeklerle dayanamayip üst ka-

ta odasına korumalarını bırakıp çıkarıyor. Mücevheri almak için daha uygun bir zaman bulamazsınız. Son mücevher için ise ilk olarak Llast'taki Wanev's Cottage'a girmeniz gerek. Kulübede öldürdüğünüz yaratıklardan şu bileşenleri toplamaya özen gösterin: 2 tane Skeleton Knuckle, Fire Beetle Belly ve Slag Tongue. Bunları mutfakta mangalın içine koyduğunuzda özel bir odaya ışınlanacaksınız. Bu odadan Wanev'in günlüğünü ve Wardstone'u alın. Wanev's Tower'a ulaşığınızda Wardstone sayesinde kulenin girişindeki yaratıklar size saldırmayacaklar. Kuleye girip Wanev'i bulun ve mücevherini alın.

Werewolf Hunter:

Neurik'ten bu görevi aldığınızda size gümüş kolyeler verecek. Bu kolyeler sayesinde kurtadamları iyileştirebileceksiniz. Urth'u Llast'ın Eisenfield çiftliğinde bulacaksınız. Evde saklandığı için yerini bulmanız çok zor olmayacak. Beth için East Road haritasına gezmelisiniz. Bu haritanın güneydoğu kögesinde, South Road girişine yakın onu bulacaksınız. Bran ise South Road haritasının kuzey tarafındaki bir mağarada bulunuyor. Bu üç çocuğu da iyileştirdikten sonra onlara hastalık bulastırın kurtadının peşine düşmelisiniz. Green Griffon Inn haritasının güneydoğusundaki mağarada aradığınız kişiyi bulacaksınız ve onu iyileştirince kim olduğunu görüp şaşıracaksınız. Son olarak Alhelor's House'a gidip Blackwolf'u öldürün ve görevi tamamlayın.

Five Tomes of Imaskar:

Bu görevi size Eltora's Lab'daki büyүcü verecek. Onun için beş tane kitap bulmanız gerekiyor. Tome of Fire ve Tome of Death kitapları, Charwood'daki Jhareg's Castle'da bulunuyor. Her iki kulede de birer kitap var. Tome of Ice, Wanev's Tower'da bulunuyor. Tome of Resonance için Neverwinter Woods'taki cadının evini araştırmalısınız. Tome of Life içinse Luskan'ın dış duvarlarının yanındaki mezarlığa gitmeniz lazım. Kitabı Tomb of Arcane Brotherhood'da bulacaksınız. Ama bu kitabı elde etmenin çok zor olduğunu söyleyeyim.

Bounty Hunter:

Bu görevi Barracks'ta bulunan Mayor'dan alacaksınız. Amacınız hapisten kaçan beş mahkumu bulmak ve onları öldürdüğünüzü kanıtlamak için kulaklarını getirmek. İhtiyaçınız olan tek şey kulakları olduğundan onları öldürmek zorunda değilsiniz. Bu kişilerden Wyvern, Neverwinter Woods'taki Druid Encampment yakınlarında bulunuyor. Delilah, East Road'daki Jax's Barracks'ın ikinci katında. Onu öldürmek zorunda kılacaksınız. Zor, Green Griffon Inn'de bulunuyor. Son kaçağı ise Farm Lands haritasında bir ağaç kovuğunda bulacaksınız. Dört kulağı aldığınız zaman Mayor'a geri dönen. Size yeri bilinmeyen 5. kaçağı yakalayabilmeniz için Old Mines anahtarını



verecek. Burada bulacağınız Yesgar önce sizden kurtulmaya çalışacak ama sonunda onunla konuşabileceksiniz. İstediğiniz şekilde kulağını alın ve bu görevi bitirin.

Henchman görevleri:

Eğer Chapter 1'de Henchman görevlerinin tümünü veya bazılarını tamamlayısanız, burada da o görevlere devam edebilirsınız. Bunun için onlarla konuşup hikayelerini dinlemelisiniz. Tomi Undergallows sizden Ruby of Calishan isteyecek. Bunu Wanev's Tower'da bulabilirsiniz. Sharwyn'in istediği Nymph's Hair, Neverwinter Woods'taki Nymph's House'ta bulunabilir. Daelan annesinin ölümünde kullanılan baltayı isteyecek. Bu da Green Griffon Inn'in alt katındaki zindanda bulunuyor. Linu sizden kasasının günlükünü istiyor. Bu günlük Troll Caves'te bulunuyor. Boddyknock'un isteği Prism Seeds, Creator Caves'te, ilk gardiyanın bulunduğu haritada bulunuyor. Son

olarak da Grimgnaw'ın istediği eldivenler, Luskan mezarlığında (Gloves of Corpse Handling).

Neverwinter Woods

Llast'tan doğuya doğru ilerleyin. Doğa yolundan gittiğinizde kendinizi bir kazı yerinde bulacaksınız. Buradakilerle konuşarak çeşitli görevler alabilirsiniz. Bu görevleri gerçekleştirmek için aynı ekranda bulunana Troll ve Ogre mağaralarına girmeniz gerekiyor. Bu mağaralarda oldukça yüklü exp kazanmanız mümkün.

Neverwinter Woods'a doğru ilerlediğinizde Druid'ler ile karşılaşacaksınız. Herkesle konuşarak olaylar hakkında bilgi alın. Aawil ile konuştuğunuzda Spirit of the Wood denilen orman ruhunun zehirlendiğini ve ormandaki canlıların herkese saldırdığını öğreneceksiniz. Bu durumu çözmek için doğuya doğru ilerleyin ve Deep Woods'a girin. Kuzyedöğuya doğuya ilerle-



diğinizde Nymph'in evini bulacaksınız. Girdiğiniz tüm yerlerde haritayı tamamen açmaya özen gösterin. Bu şekilde görevlerle ilgili hiçbir ayrıntıyı gözden kaçırmasın. Nymph'in evinde de bu şekilde ilk önce kayıp Druid'lerden biriyle karşılaşacaksınız (ki Aawil size bununla ilgili bir görev vermişti).

Evin kuzeydoğusuna ulaştığınızda Nymph'i göreceksiniz. Üzerindeki büyüğün başarısız olunca sizinle konuşacak. Ondan Spirit'in bulunduğu yere girebilmek için kendinizi özel bir bıçakla, özel bir sunağın önünde öldürmeniz gerektiğini öğreneceksiniz. Bıçağı hemen yan taraktaki sandığın içinde bulacaksınız. Bu sandıkta ayrıca önemli bir görev eşyası olan Mirror of Vanity de bulunuyor. Bunları temin ettikten sonra evden çıkabilirsiniz.

Haritanın güneydoğu köşesinde bir sunak bulacaksınız. Bu sunağın tıkladığınızda karşınıza çıkacak seçeneklerden kendinizi

oldurmakle ilgili olanı seçin ve Realm of the Spirit'e geçiş yapın. Bu yeni haritada köprülerden birini geçtiğinizde Relmar ile karşılaşacaksınız. Onu öldürdükten sonra üzerindeki günlüğü alın. Bu günlük Aribeth'in aradığı iki kanıtın birisi. Relmar'ı bulduğunuz yerin yakınındaki çöplükten (rubble diye geçiyor) panzehiri alın. Doğa doğru devam ettiğinizde kendinizi Spirit of the Wood ile karşı karşıya bulacaksınız. Geyik formunda olan bu ruh aslında oldukça zorlu bir rakip ama onunla bir süre savaştıktan sonra teslim olacak ve onunla konuşabileceksiniz (daha doğrusu telepati kuracaksınız). Ona yardım edeceklerini söyleyin ve panzehiri kullanarak bu görevi bitirin. Aawil ile konuştuğunuzda bu görev için ödülünü alacaksınız. Ama kayıp Druid görevi için bir iki yere daha uğramamız gerekiyor. Kayıp olan tüm Druid'ler bu haritada bulunuyor asılarda, tek yapmanız gereken her yere girip dolaşmak.

Sunağın kuzey tarafındaki mağara cadının mağarası. Bu mağarada bulacağınız cadıya Mirror of Vanity'i verdığınızda hem kayıp Druid'lerden birini tuttuğu hücrenin anahtarını, hem de Llast'ta aldığınız mücevher görevi için gereken mücevherlerden birini size verecek.

Elinizde kanıt olduğuna göre Llast'a dönebilirsiniz. Bulduğunuz kanıtı Aribeth'e verin. Günlükten tarikat merkezinin Luskan olduğunu dair bilgiler elde ediyoruz ama bunu garantilememiz gerekiyor. Bunun için de istikamet Charwood.

Charwood

Doğu yolundan ilerlemeye başladığınızda her zaman olduğu gibi yine Charwood'a ulaşmadan önce çeşitli haritalardan geçeceksiniz ve bu haritalarda da yapabileceğiniz birçok görev olacak.

Farmlands:

Bu haritada görevlerin çoğu oldukça basit tarzda görevler. Farmer Ingo's House'ta Eric sizden annesinin broşunu isteyecek. Güneye doğru gidip oradaki çiftlikteki Constance isimli kadından broş geri alabilirsiniz. Ayrıca yine bu çiftlikteki Peter ile konuşursanız kurtları temizlemek gibi basit bir görev almanız mümkün. Kurtların bulunduğu mağara haritanın güneyinde bulunuyor. Broş da Eric'e verdığınızda doğuya doğru ilerleyip Haunted Forest haritasına gelebilirsiniz.

Haunted Forest:

Haritanın batı tarafındaki harabelerdeki sandıkta bir Scroll alacaksınız. Doğa doğru ilerlediğinizde bir sütn görevceksiniz. Bu sütna tıkladığınızda karşınıza çıkacak seçeneklerden sırasıyla Nether, Shall ve Rule kelimelerini seçin. Böylece açılan portaldan haritanın normalde ulaşamayacağınız bir köşesine ışınlanacaksınız. Burada bulunan Haunted Crypt tamamen undead dolu bir yer. İgeriyi tamamen temizleyip exp puanlarını ve hazineyi topladıktan sonra yolun sonundaki portalı kullanarak tekrar yüzeye çıkabilirsiniz. İşinizi bittiğinden eminseniz doğuya doğru ilerleyip Charwood'a ulaşın.

Charwood:

Köyün girişinde Quint ile konuşuktan sonra köyün sol tarafındaki binaya girip Mobley ile konuşun. Bu sayede Village of Eternal Night görevini alacaksınız. Sağ taraftaki binaya girerek tarikat üyesiyle konuşun. Onu öldürdükten sonra üzerinden çıkan günlüğü alın (tarikat üyesini bulamasanız da Charwood'dan ayrılırken eninde sonunda onunla karşılaşacaksınız). Artık Aribeth'e gereklili ikinci kanıt da sahipsiniz, yani başka bir görevle ilgilenmemişip doğrudan Luskan'a gitmeniz mümkün. Ama unutmayın ki Luskan'a girdiğiniz anda burada yarım kalan tüm görevleriniz günlüğünüzden silinecek ve geri dönmeniz mümkün olmayacak.

Village of Eternal Night:

Kuzeye doğru giderek Jhareg's Castle'a girebilirsiniz. Girişte aldığınız anahtarla ilerideki kapıyı açın (doğruluğa giden yol düzdür diye bir ipucu var girişte). Diğer yollara girdiğinizde çeşitli düşmanlarla karşılaşacaksınız, ayrıca ipucunu da anlamamış olacağınız :). Şimdi geldiğiniz odada bir gardiyancı var. Bu gardiyancı size iki kardeşin de kulelerini dolaşmanızı ve ifadelerini alarak kimin sağlam olduğunu belirlemenizi söyleyecek. Once Quint's Chambers kısmına gidin. Kulelerin haritalarını tamamen açmaya ve her yeri incelemeye özen gösterin. Böylece çok daha doğru karar verebilirsiniz. Örneğin kütüphanede bulacağınız dev kitabı okuyunca hikayeyi daha net anlayacaksınız. Bu kuleden bulacağınız eşyalar arasında Quint's Key, Tome of Death ve Quint's Journal bulunuyor. Karşınıza çıkan Bodak'ı öldürdükten sonra Quint'in yanına gidin ve onunla konuşarak ifadesini alın. Şimdi bu kuleden çıpık diğer kuleye gidin. Burada da Karlat's Journal ve Tome of Fire bulacaksınız. Karlat'la konuşup ifadesini aldıktan sonra burada yapabileceğiniz bir şey daha var. Eğer hikayeyi iyi takip ettiyseniz bu işte Belial'ın da parmağı olduğunu fark etmişsinizdir. Bu kuledeki Summoning odasında Belial'ı çağırırmaz ve onun da ifadesini almamız mümkün. Ama ne yalan söyleyeyim, onu çağrımayı beceremedim. Odanın yanındaki kitapta bu işlemin nasıl yapıldığı anlatılmış ama sanırım gözümden kaçan bir şeyleyim. Neysse, ifadeleri aldıktan sonra kalenin girişindeki gardiyana konuşun. Quint ve Karlat odaya ışınlanacaklar ve siz kararınızı verebilirsiniz. Ben Belial'ı suçlama imkanı olmadığından Karlat'ı suçladım ve köyü kurtardım. Köyü kurtarmayı seçtiğinizde kaledeñ çırılığınızda altın ve eşya dolu bir sandık siz bekliyor olacak.

Luskan

Söylediğim gibi Luskan'a girdikten sonra geriye dönüşünüz yok, o yüzden tamamlamak istedığınız görevleri tamamlayın. Arribeth'e kanıtları gösterdiğinizde size Luskan'a girme izni verecek. Green Griffon Inn'den kuzeye doğru ilerlediğinizde Luskan şehrinin kapısına ulaşacaksınız. Buradaki görevliyle konuşun ve şereye girmek için gerekli olan anahtarları alın.

Luskan'a girdiğiniz anda buradaki belli başlılarınız Black Knives Rogue grubu size saldırılacaklar. Dövüşe katılan Gregor Amster ile dövüşten sonra konuşun ve olaylar hakkında bilgi sahibi olun. Bu bölümde öncelikle çete liderleri Baram ve Kurth'tan kurtulmalı ve Host Tower'a girme izni elde etmeliyiz.

Bu görevlere başlamadan önce basit yan görevleri halledebilirsiniz. Bu görevlerin çoğu merkezindeki Wink and Tickle isimli genelevden alacaksınız. İçerde Bela ile konuştuktan sonra üst kata girebilirsiniz. Buradaki odalardan bazıları kilitli ve



eger içerde iki kişi varsa kapıyı açmanızı pek hoş karşılamıyorlar. Yine de aradığınız kişileri bulmak için tüm kapıları açmanızı öneririm. Erb ile konuşuyunuzda Erb Delicate's Problem görevi açılacak. Görevi tamamlamak için Jade's Estate'e gidin ve oradaki kadınlara konuşarak yüzü geri alımıya çalışın. Harlot's Husband görevini ise Yvette'ye alacaksınız. Galron'un evine gidin ve bebeği ondan geri alın. Gördüğünüz gibi buradaki görevler çok basit. Bu görevlerden sonra Rhaine ile konuşarak Luskan'daki çeteler hakkında bilgi sahibi olun.

Baram:

Wink and Tickle'ın arkasındaki kanalizasyon girişini kullanarak Sewers haritasına geçin. Bu haritadaki her yeri dolaşırısanız yine Luskan'da alacağınız bazı ek görevleri de tamamlamanızı sağlayacak eşyalar bulmanız mümkün. Sewers'taki kapıyı kulanınca Baram's Sewers haritasına ge-

ceksiniz. Burada sürekli olarak Black Knights Rogue grupları size saldıracaktır. Kuzeye doğru ilerleyip karşınıza çıkanları öldürün. Kapının önünde bir Yu-an Ti Necromancer ile karşılaşacaksınız. Onu öldürün ve üzerindeki notu okuduktan sonra Baram's Lair haritasına geçin. Bu haritanın iki kişimeden biri tarafından çağrıma büyülerini yapılıyor. Oncelikle bunları durdurmanız gereklidir. Her ne kadar burasını sınırsız expandırmak isteyebilirsiniz de pek tavsiye etmiyorum. Şimdi ilk olarak iskelet çağrıları yerini temizleyelim. Ayın alanının etrafında üç tane pedestal bulunuyor. Bunları üzerinde Bash komutunu kullanarak parçalayın. Iskelet üretimi durduğunuzda bu haritanın ortasındaki ana çağrıma yerindeki necromancer'lardan bazıları size saldırılacaklar. Çünkü onlar iskelet üretimiyle ilgililiyidiler. Onları öldürdükten sonra diğer çağrıma yerine gidin ve oradaki düzeneği de bozun. Ortaya çıkan Greater Mummy'i öldürdükten sonra haritanın or-

tasında kalan necromancer'ların tümünü öldürün. Birinin üzerinden çıkan anahtarın alın ve kuzeye yönelin. Kilitli olan kapıya açın ve Baram ile savaşarak onu öldürün. Baram'ın cesedi üzerinden kafasını ve arkasındaki sandıktan mührü almayı unutmayın. Host Tower'a girebilmek için ihtiyacımız olan şey bu mühür aslında. Bunu Aarin'e götürdüğünüz zaman bu mührü kullanarak bir not hazırlayacak ve Host Tower'a girebileceksiniz. Ama bundan önce Kurth sorununu da çözmenizi öneririm.

Kurth:

Haritanın Docks kısmına gidin ve buradaki büyük binaya girin. Burası Kurth's Lair isimli bölge. Kurth ile savaşmadan önce yapmanız gereken birkaç şey var. Oncelikle sağ taraftaki hücrelere doğru gidin ve esirlerden birinden Burke hakkında bilgi alın. Haritanın ortasındaki odalardan birinde Burke'u bulacaksınız. Üzerinden

günlüğünü ve Smooth Token'ı alın. Günlüğü okuduğunuz zaman portalı kapatmak için Token ve Sapphire gerektiğini göreceksiniz. Eğer elinizde safir yoksa yine sağdaki odalardan birinde bulabilirsiniz. Şimdi portalın bulunduğu odaya gelin ve mangala Token ve Sapphire'i yerleştirin. Portalı kapatınca Kurth'un gücünü azaltmış olacaksınız. Kurth'un yanına gidin ve onu öldürdükten sonra üzerinden anahtarın alın. Bu anahtar sayesinde eğer görevi alıysanız Elwyn'in kardeşini sağdaki odadan kurtarabilirsiniz. Eğer Baram görevini yapmadıysanız soldaki odadan mührü alabilirsiniz.

Ruins of Illusk:

Docks kısmında göreceğiniz bu binaya girin ve karşınıza çıkan Skull Warrior'u öldürün. Cesetten kafasını alın ve sunağın içine yerleştirin. Böylece birinci mührü kırmış olacaksınız. İkinci katta Fallen Hero'yu öl-

dürüp kalbini sunağa yerlestireceksiniz. Son mührü kırmak için ise Water Elemental'i öldürüp üzerinden alacağınız Blessed Water'ı kullanacaksınız. En alt kata indiğinizde sizi Voleron the Damned bekliyor olacak. Bu oyunun en güçlü büyülerinden biri, o yüzden eğer karakteriniz güçlü değilse hiç bulaşmayın. Eğer zorlanıyorsanız sık sık Recall Stone kullanarak kendinizi iyileştirin. Onu öldürdükten sonra etrafı istediginiz gibi yağmaları bilirsiniz.

Host Tower:

Aarin'den mühürü notu alın ve Host Tower'a girin. Bu kule yanlış hatırlamıyor sam 9 kattan oluşuyor. Her kata çıkmak için, o kata ait olan Stone'u bulmanız gereklidir. Haritalardaki portallara girdiğinizde, elinizde hangi katlara ait taşlar varsa o katlara gitmeliyiniz. Aslında her bir kat ufak bilmeceler içermektedir ve aslında tüm katları incelemenize gerek yok. Yapmanız gereken şey 9. katın taşını bulup oraya ulaşım sağlamak. Giriş katında Isure'lle konuşup devam edin. Sağ taraftaki odadan anahtar ve günlük bulacaksınız. Portali bulun ve 2. kata çıkarın. Bu katta iki tane taş bulacaksınız: bunların biri siz 3. kata, diğeri ise 6. kata çıkaracak. Etrafi temizledikten sonra 3. kata çıkarın. Bu katta bir tane Imp öldürüp üzerinden Imp Eye, bir tane de Quasit öldürerek üzerinden Quasit Eye alın. Haritanın her iki ucunda da bu yaratıkların geldiği birer portal bulunuyor. Imp portalında Quasit Eye, Quasit portalında ise Imp Eye kullanarak bunları kapatabilirsiniz. Etrafi dolaşıp portal taşlarını bulun ve 4. kata çıkarın. Oncelikle Artero Geth'in üzerindeki günlüğü okuyun. Odalardan birinde Golem Control Rod, birinde ise Golem Replication Rod bulacaksınız. Bu iki eşyayı da Golem yaratma odasında kullanırsanız ortaya bir Helmed Horror çıkacak. Bu sizi bir süreliğine koruyacaktır. Horror'u takip ettiğinizde Rimardo ile karşılaşacaksınız. Ölmeye yakın size teslim olacak ve bu sadeye Maugrim hakkında bilgi alacaksınız. 5. kata serbest bırakılmayı bekleyen Nyphit var. 6. katı araştırdığınızda en üst kat olan Pinnacle'ea ulaşmanızı sağlayacak taşı bulacaksınız. İsterseniz kalan katları es geçin ve 9. kata çıkarın. Burada büyüğü Arklem ile konuşun. Onu serbest bırakmayı kabul edin ve etraftaki mangalları parçalamaya başlayın. Her bir mangalı kırıldığınızda ortaya bir yaratık çıkacak ama bunların size pek sorun çıkaracağını sanın. Arklem serbest kaldığında onuna konuşun, sizin için çıkış kapısını açacak. Bu kapidan geçince çatıya ulaşacaksınız. Aribeth'le Lizard yaratıklarının konuşmalarını bitince yaratıklar size saldıracak. Hepsini temizledikten sonra arkada bıraktığınız merdivenlerden inin ve Maugrim'in günüğünü alıp Aarin'e dönün. Onunla konuştuğunuzda yeni görevleriniz hakkında bilgi alacaksınız ve üçüncü bölümde gececeksiniz.



Chapter 3 Beuronna's Well

Bu bölümde ana görevimiz Words of Power isimli kadim zamanlardan kalma taşları bulmak. Her ne kadar bölümün başında yalnızca bir tanesinin yerini öğrenebilsek de, ana haritadan gidilebilen üç ayrı yer olduğuna göre diğerlerinin de nerede olduğunu kestirmek hiç de zor olmayacak.

Aarin ile konuştuktan sonra dışarı çıkmak ve Drinking House'a gidin. Burada Lillian ile konuşmuşunuzu size Words of Power hakkında bilgi vermek için Snow Globe'unu bulmanızı söyleyecek. Görevi kabul edin ve verdiği parşömeni alın.

Snow Globe görevine başlayıp ana görevde ilerlemeden önce çok zevkli bir yardımçı görevi yapmanızı öneriyorum. Eğer İngilizce'niz yeterli değilse bu görevde zorlanmanız mümkün ama yine de bu çözümü kullanarak biraz eğlenebilirsiniz. Bu görev için Temple of Tyr'e gidin ve Neurik ile konuşun. Rolgan isimli bir kabile üyesinin kardeşi cinayetle ilgili bir görev bu. Rolgan'ın avukatlığını yapmayı kabul ettiğinizde Neurik size içinde gerekli bilgilerin bulunduğu bir defter verecek. Bu defterden olayın görgü tanıklarını ve jüri üyelerini öğreneneksiniz. Yapmanız gereken bunların tümüyle konuşmak ve mahkeme sırasında tanıklara sorduğunuz sorularla jüriyi Rolgan'ın masum olduğuna ikna etmek. Defterde gördüğünüz herkesle olay hakkında konuşun. Özellikle Drinking House'taki Lodar ile olan konuşmanız ona birkaç iki ismarladıkten sonra çok ilginç hale gelecek, çünkü Griff'in Rolgar'ın içkisini ilaç karıştırduğunu ve kabile üyelerinden nefret ettiğini söyleyecek. Herkesle konuştuktan ve hazır olduğunuz emin olduktan sonra Neurik'in yanına gidin, oyunu her ihtimale karşı kaydedin ve mahkemeyi başlatın. İlk olarak kendiniz mahkemeyi kazanmayı deneyin, eğer başarısız olursanız şunları sırayla yaparak beşçe karşı sıfır oyla mahkemeyi kazanabilirsiniz.

İlk tanık olarak Lodar'a soru soracaksınız. Ona ilk olarak Griff'in Rolgan'a karşı olan duygularını sorun. Sonra Griff'in içkisine ilaç karıştırıp karıştırmadığını, son olarak da kavgayı kimin başlattığını görüp görmediğini sorun. İkinci tanık Zed'e kavgayı kimin başlattığını görüp görmediğini sorun, ardından da ilaçlı içki konusunu gündeme getirin. Vanda'ya sadece Rolgan'ı niye Griff'i görmeye yolladığını sorun. Rolgan'dan o akşam neler olduğunu anlatmasını isteyin. Kapanış konuşmasında da sırayla Griff'in şiddette eğilimli olduğunu ve Rolgan'ın içkisine ilaç karıştırduğunu söyleyin. Mahkeme sona erecek ve Neurik tarafından ödüllendirileceksiniz.

Şimdi Snow Globe görevine dönebiliriz. Bunun için Coldwood bölgесine gitmemiz gerekiyor.

Coldwood

Coldwood'un ana haritasında kesmek için bolca Orc bulacaksınız. Hatta bunların şefi-

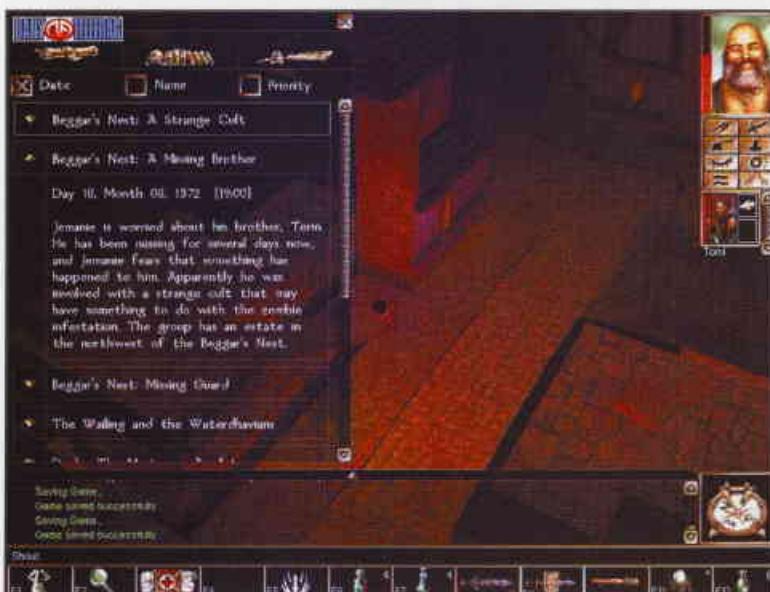
ni öldürürseniz kafasını alabilir ve Beuronna's Well'deki Mercenary dükkanında bulunan Rolkid'e götürerek exp kazanabilirsiniz. Bu haritadan geçebileceğiniz iki bölge bulunuyor: Wizard's Dungeon ve Leyanne's Tomb. Words of Power için Wizard's Dungeon'a gitmemiz gerekiyor ama biz önce Leyanne's Tomb haritmasını halledelim.

Leyanne's Tomb:

Bu bölgede hemen Leyanne's Tomb'a girin. Her mezarda olduğu gibi burada da bulca undead ile savaşacaksınız. Bölgenin güney kısmında bulacağınız Succubus sizden ona ait olan eşyaları getirmenizi söyleyecektir. Bu mezar oda oda ayrılmış olduğundan tüm odaları gezmemeli ve tüm sandıkları açarak Succubus Stone, Succubus Necklace ve Succubus Ring eşyalarını bulmalısınız. Sandıkların içinden ayrıca burası için çok önemli olan dört adet mücev-

Wizard's Dungeon:

Bu bölgede karşınıza Cultist grupları çıkacak. Liderlerini öldürdüğünüzde üzerinden çıkan günlüğü alın. Bu haritadaki portalı ulaştığınızda, Lillian'ın verdiği parşömen sayesinde Wizard's Dungeon'a girebileceksiniz. Bu harita boyunca birçok Elemental ile savaşmanız gerekecek. Kulenin köşelerinde Fire Elemental çağırılan yerler var, buralar ulaşır mangalları kırarak Fire Elemental üretimini kesebilirsiniz. Güneydoğudaki hücrelerde Nax ile karşılaşacaksınız ve sizden yardım isteyecel. Onu kurtarmak için bir Water Elemental çağrımanız gereklidir. Nature of Water Summoning kitabını bulup okursanız bunun için bir Slaad's Tongue ve Melf's Acid Arrow büyüsü gerektiğini öğreneceksiniz. Büyücüler olmayanlar için haritada bir adet Melf Ring bulmanız mümkün. Summoning Pool odasına girin ve havuzu Slaad's Tongue



her bulacaksınız: Gem of Misery, Gem of Honor, Gem of Pain ve Gem of Duty. Succubus'a ait olan eşyaları ona verdığınızda size dilek hakkı verecek. İlk dilek olarak mezardaki tüm kapıların açılmasını sağlayın, ikinci dilek olarak ise büyülü bir eşya isteyebiliyorsunuz. Eşya olarak bıçaklı verdiğinden Fighter'lar pek memnun kalmayı yakalardır. Son parçayı da ona verip özgür bırakınca bir Succubus'tan bekleneni yapacak ve size saldıracaktır. Onu öldürün ve içinde dört tane pedestal bulunan odaya girin. Buradaki pedestaller açtığınızda içlerinde notlar olduğunu göreceksiniz, bu notlardaki hikayelerin temsil ettiği mücevheri pedestale yerleştirmeniz gerekiyor. Doğru yerleştirme şöyle olacak: Green Light – Gem of Duty, White Light – Gem of Honor, Blue Light – Gem of Pain ve Purple Light – Gem of Misery. Bırları yerleştirdiğinizde ortadaki pedestalin içinde Star Sapphire alabilirsiniz. Bu mücevheri de Lillian'a verebiliyorsunuz.

yerleştirdikten sonra Melf Acid Arrow büyüsünü yapın. Ortaya çıkan Water Elemental'den Nax'ı kurtarmasını isteyebileceğiniz gibi başka şeyle de istemeniz mümkün :) Size tavsiyem Nax'ı kurtaran ama gitmesini izin vermeyin. Çünkü oldukça kötü bir karakter kendileri, Snow Globe'a Nax'ın yardımı olmadan da ulaşabilirsiniz. İçinde gongların bulunduğu odaya girin ve sırasıyla Puma, Dog, Bear ve Dragon gonglarına tıklayın. Haritadaki son kilitli kapı da bu şekilde açılacaktır. Odadaki Fire Elemental'i öldürün ve Snow Globe'u alın. Lillian'a geri döndünce Word of Power'in Snow Globe'un içinde olduğunu öğreniyoruz. Yukarı kata çıkıp Lillian'ın odasına girin ve Snow Globe'un içine girmeye hazırlanan.

Snow Globe:

Snow Globe'a tıkladığınızda içine girme ve küreyi döndürme seçeneklerinin çıktığını göreceksiniz. Küreyi bakarsanız Dwarf'la-

rin Dryad'lara saldırdığını göreceksiniz. Ama küreyi döndürünce bu sefer Dryad'ların saldırdığını görüyorsunuz. Amacımız her iki durumda da küreye girip dost tarafıla konuşmak. İlk olarak Dryad'ların Dwarf'lara saldırdığı zamana girin. Burada siz de Dryad'larla savaşacaksınız ama öldürülmenin her kişisinin tekrar dirildiğini fark edeceksiniz. Haritanın sol üst köşesindeki Hodd ile konuşun. Daha sonra haritanın ortasındaki mağaraya girin ve sandıktan Amulet of the Ages, kitap yılınınından ise Arwyl's Journal ile Hodd's Journal'ı alın. Tekrar Hodd'a dönemin ve madalyon hakkında konuşun. Madalyon tamir edecek, ama büyük kısmını ancak Dryad'ların yapabileceğini söyleyecek. Küreden dışarı çıkin, döndürün ve tekrar girin. Haritanın sağ üst köşesinde bulacağınız Arwyl sizin ıçığın madalyona büyü yükleyecek. Tamir

çıkın ve sola doğru ilerleyin. Buradaki mağaraya girdiğinizde ortamda Hill Giant'lardan iyi exp kazanacaksınız. Mağaranın ikinci katında Chieftain'ı bulun ve öldürün. Kafasını ejderhaya verdikten sonra yine kuzeye doğru devam ederek Spine of the World haritasına ulaşın.

Spine of the World:

Buradaki mağaralardan birinde ölü ejderhalar, diğerinde ise Gorgotha isimli ejderhayı bulacaksınız. Gorgotha size yumurtalık olayının iç yüzünü anlatacak ve kötü ejderha Klauth'u öldürmenizi isteyecek. İyi bir karakter olduğumuz için Klauth'u öldürmemiz lazımdır. Eğer kötü bir karakteri oynuyorsanız buradaki yumurtaları çalabilir ve Klauth'a götürübilirsınız. Neyse, Klauth'u öldüreceğini söyleyip dışarı çıkin ve kuzeye doğru ilerleyerek Fire

ve ona küreyi verin. Klauth her zaman olduğunu gibi bunun normal bir küre olduğunu sanacak ama kullandığında ölü ejderha ruhunun farkına varacak. Bu noktadan sonra onuna savaşmaktan başka şansınız kalmıyor. Simdiden uyarayım: Klauth, oyunda karşılaşacağınız en zor yaratık. Özellikle sanırım Fighter karakterler biraz daha zorlanacaklar çünkü normal vuruşları karşı müthiş dayanıklı. Burada bol bol Recall Stone kullanmaktan çekinmeyin. En sonunda onu öldürmeyi başardığınızda bir Word of Power daha sahibi olacaksınız. Ayrıca arka taraftaki hazine sandıklarında çok güzel eşyalar ve yüklüce altın sizi bekliyor olacak. Tekrar Aarin'e dönemin ve Word of Power'ı ona verin. Sıradaki durumuz Fort Ilkard.

Fort Ilkard:

Bu haritadaki kampa girince size komutan Damas ile konuşmanız söylenecektir. Damas sizden ilk olarak kampı kuşatmış olan mancınıkları yok etmenizi isteyecek. Kamptan çıkışın ve kampı çevreleyen altı mancınığı da yok edin. Bunun için ilk olarak mancınığın yanındaki görevliyi öldürmeniz, ardından mancınığa tıklamanız gerekecek. Damas'ın vereceği ikinci görev Elk Tribe'dan Arness'i öldürmeniz olacak. Onu da haritanın kuzeyine doğru ilerleyince bulabilirsiniz. Damas sizden son olarak Elk Tribe lideri Zokan'ı öldürmenizi isteyecek. Komutanın binasından çıkışın ve Settler's Barracks'a girin. Burada bulacağınız Eckel karısına götürmeniz için size bir not verecek. Şimdi haritanın batısına doğru ilerleyerek Homesteads haritasına geçin.

Homesteads:

Haritanın sol tarafındaki evlerden birinde Eckel'in karısını bulacaksınız. Ona Eckel'in notunu verip dışarı çıkin. Şimdi Elk kabilelerinin siğnağına girebilirsiniz. Burada size Elk kabilelerinden kişiler saldıracak, yalnızca size saldıranları öldürmeye dikkat edin. İlk olarak haritanın sağ tarafına doğu ilerleyin ve yerde oturmaktakta olan hasta ailelere yaklaşın. Sizden Zokan ile konuşmanızı isteyecekler. Eğer ilk olarak sol tarafa doğru gidip Zokan ile karşılaşsaydınız, size saldıracaktı. Ama şimdi sol tarafa gidip Zokan ile konuşabilirisiniz. Size Damas'ın halkını zehirlediğini ve panzehire sahip olduğunu anlatacak. İyi bir karakter olduğumuzdan Damas'ın Zokan'ı öldürme isteğini de geri çeviririyorsunuz ve Damas'a dönüp panzehiri bir şekilde alıyozu. Zokan'a geri dönüp panzehiri verdiğinizde Elk Tribe'de dostunuz olacaktır. Şimdi geçmeniz gereken harita Creator Ruins.

Creator Ruins:

Oyundaki en eğlenceli haritalardan birine hoş geldiniz. İlk olarak haritanın ortasına gelin ve sol taraftaki merdiveni kullanarak



edilmiş madalyonu boynunuza takın ve oyunu kaydedip ortadaki mağaraya girin. Burada bulunan Guardian White Dragon gerçekten çok güçlü bir düşman. Oyunuda savaşacığınız ilk ejderha olduğundan zorlanmanız normal olacaktır. Ejderhayı öldürdükten sonra sandığın içinden ilk Word of Power'ı alın. Küreden çıkışın ve Aaril'le konuşun. Şimdi diğer Word of Power'ları bulmamız gereklidir.

Moonwood:

Burası Hill Giant'ları dolu bir bölge. Haritanın batı tarafında bulunan mağaradaki Obould'u öldürüp kafasını Rolkid'e götürüleceğinizi hatırlatayım. Moonwood haritasından kuzeye doğru ilerleyin ve ikinci haritaya geçin. Haritanın ortasındaki mağaraya girdiğinizde Akulatraxas isimli ejderha ile karşılaşacaksınız. Bu iyi bir ejderha ve tek isteği yumurtalarını korumak. Sizden yumurtalarını çalmaya çalışan Hill Giant Chieftain'ı öldürmenizi ve kafasını ona getirmenizi isteyecek. Bu mağaradan

Giant's Lair haritasına geçin. Bu haritalarda birçok oda olduğunu göreceksiniz. Aslında sizin amacınız Klauth'un bulunduğu kata geçmek. Ama yine de tüm odaları teker teker dolaşın ve bulduğunuz esirleri kurtarın. Size hikayeyi anlamamanızda yardımçı olacaklardır. En sonunda Klauth'un bulunduğu kata geldiğinizde girebileceğiniz üç mağara olduğunu fark edeceksiniz. Sladd Lair, Blue Dragon Lair ve Klauth's Lair. Öncelikle Sladd Lair'e girin ve buradaki Gray Sladd'lari öldürün. Elbette buraya girmek zorunlu değilsiniz ama girerseniz çok iyi exp kazanacaksınız. Daha sonra Blue Dragon Lair'e girin. Havuzun içinden Dragon Sphere'ı alın. Mavi ejderhaya saldırın ve onu öldürün. Sonra da Dragon Sphere'i sunağa yerleştirin. Bunu yaptığınızda ölü ejderhanın ruhunu kirede hapsetmiş olacaksınız ve bu kire Klauth'a zarar verecek. Şimdi Klauth's Lair'e inin ve onunla konuşun. Sizden diğer ejderhaların yumurtalarını çalmayı yardım isteyecek. Konuya Dragon Sphere'ye getirin

bahçeye çıkışın. Sapphira size Time Crystal ve Ultrag ağacı tohumu verecek. Time Crystal sayesinde Creator Ruins'in yapımı zamanını döneceğiz ve burayı korumakta olan golem'leri zayıflatmanın yolunu bulacağız. Tekrar Ruins'e dönün ve kuzeybatıya giderek Sundial üzerinde Time Crystal kullanın. Artık geçmişteyiz. Karşınıza çıkan Commander'ları öldürün ve birisinin üzerinden Translation Amulet'i ve bulursanız Old Temple Defenses kitabı alın. Bu kitapta ileride karşılaşacağınız bilmecelerle ilgili ipuçları bulunuyor. Translation Amulet'i takmayı unutmayın, çünkü ancak bu şekilde çalışanlarla iletişim kurabileceksiniz. Hemen bahçeye çıkışın, burada siz bekleyen Morag'ı öldürün ve Ultrag tohumlarını toprağın üzerinde kullanın. Tekrar içeri girin. Şimdi amacımız haritanın üç ayrı yönündeki odalara girmek ve gelecekte bu odaları koruyacak olan golem'leri yapan esirlerle konuşmak. Esir üzerinde birkaç kez Persuade kullanıktan sonra size golem'i neye karşı zayıf yapmasını istedığınızı soracaktır. Eğer kılıç kullanın biriyseniz Slashing, alev büyüleri kullanın biriyseniz Fire gibi seçenekleri seçebilirsiniz. Ama unutmayın, seçtiğiniz zayıflık dışında golem'lere zarar vermeniz mümkün olmayacak. Üç esiri de golem'leri zayıflatmaya ikna ettikten sonra Sundial kullanarak günümüze geri dönün. Şimdi bu odalara girdiğinizde karşılaşığınız golem'leri öldürebileceksiniz ve her golem'in üzerinden bir anahtar çıkacak. Bu anahtarlarla golem'lerin arkalarında korudukları odalara girebilirsiniz. Odaların girişinde yerde beyaz bir çember ve çemberin üzerinde de odadaki bilmecenin ismi yazıyor.

Riddle of Smoke:

Bu odaya girince Alchemist Apparatus'tan çeşitli renklerde tozlar alacaksınız. Yapmanız gereken başka bir renk elde edecek şekilde tozları ikişer ikişer mangala koymak. Kombinasyonları eminim hepiniz biliyorsunuzdur: Kırmızı-Sarı, Sarı-Mavi ve Mavi-Kırmızı. Bunu yaptıığınızda birinci kilit açılacak.

Riddle of Sound:

Bodak'ın üzerinden Fairy Bottle'ı alın ve Quickslot'a yerleştirip kullanın. Ortaya çıkan Fairy size gongları hangi sırayla çalışmanız gerektiğini gösterecektir. Onu takip edin ve ikinci kilidi de açın.

Riddle of Light:

Öncelikle Pool of Swirling Colors havuzundan renkli mücevherleri alın. Bu mücevherler üzerinde Split komutunu kullanırsanız ikişer ikişer aldığınız mücevherleri ayırbilirsiniz. Yine Smoke bulmacasında olduğu gibi Pool of Primary Colors havuzuna iki renk mücevher koynun. Pool of Secondary Colors havuzuna ise, ilk havuza koymuş olduğunuz renklerin birleşiminden

oluşacak renkteki mücevheri koyun. Son kilidi de böylece açmış olacaksınız.

Şimdi haritanın aşağısına ilerleyin ve açılmış olan kapıdan geçin. Burada güçlü bir düşman olan Balor Lord ile savaşacaksınız. Onu öldürün ve üzerinden çıkan anahtar ile sunağı açarak son Word of Power'ı alın. Açılan portal ile yüzeysel geri çekin ve Aarin'le konuşmaya gidin. Üç Word of Power'ı da bulduğumuzu göre bu bölümü de bitirdik demektir.

Chapter 4

City of Core:

Artık oyunu bitiriyoruz. Hemen güneye doğru ilerleyin ve buradaki kapıyı kırarak War Zone bölgesine geçin. Burada isterseniz ortadaki Wizard's Chantry binasındaki büyüğü öldürerek etraftaki golem'leri etkisiz hale getirebilirsiniz ama

Sanctuary:

Burada ilk olarak Aribeth'e çok benzeyen Asheera ile karşılaşacaksınız ve size bir madalyon verecek. Bu madalyonu takabilmeniz için 24. level olmanız gerekiyor, yani biraz abartmışlar. Pek fazla kişinin takabileceğini sanmam, zaten ben de takmadım :) Mağaranın sonuna kadar ilerleyin ve portalı kullanarak Guardian Lair haritasına geçin. Buradaki Corrupted Copper Dragon ile Corrupted Silver Dragon'u öldürdükten sonra üzerlerindeki anahtarları alın. Burada Sharwyn'ın yaptığı Confusion büyüsü sayesinde ejderhalar birbirlerine saldırmaya başladığından بهim için oldukça kolay bir dövüş oldu. İlerideki mağaraya girdiğinizde geri dönüşünüzün olmadığını söyleyeyim, Recall Stone çalışmadiğinden yeterli sayıda Heal ikisi bulundurmaya özen gösterin.



eger exp aramıyorsanız bunlarla uğraşmanıza gerek yok. Haritanın güneydoğusuna ilerleyin ve buradaki binaya girip diğer kapısından çıkışın. Buradaki Balor'u öldürün ve arkasındaki portaldan geçin. İlk olarak Aribeth ile karşılaşacaksınız, onu öldürmek üzereyken size teslim olacaktır. Eğer onu konuşarak kaleye geri dönmeye ikna ederseniz exp kazanacaksınız. Aksi halde onu öldürmek zorunda kalıyorsunuz ve üzerinden çıkan kılıcı yalnızca Neutral Evil Paladin'ler kullanabiliyor. Kuzeye doğru ilerleyince karşınıza bu sefer Maugrim çıkacak. Oldukça güçlü büyülü korumaları olan Maugrim'i Fighter karakterler pek fazla zorlanmadan öldüreceklerdir. Onu öldürdükten sonra arkada taraftaki odasından Word of Power'ı almayı unut-

Inner Sanctum:

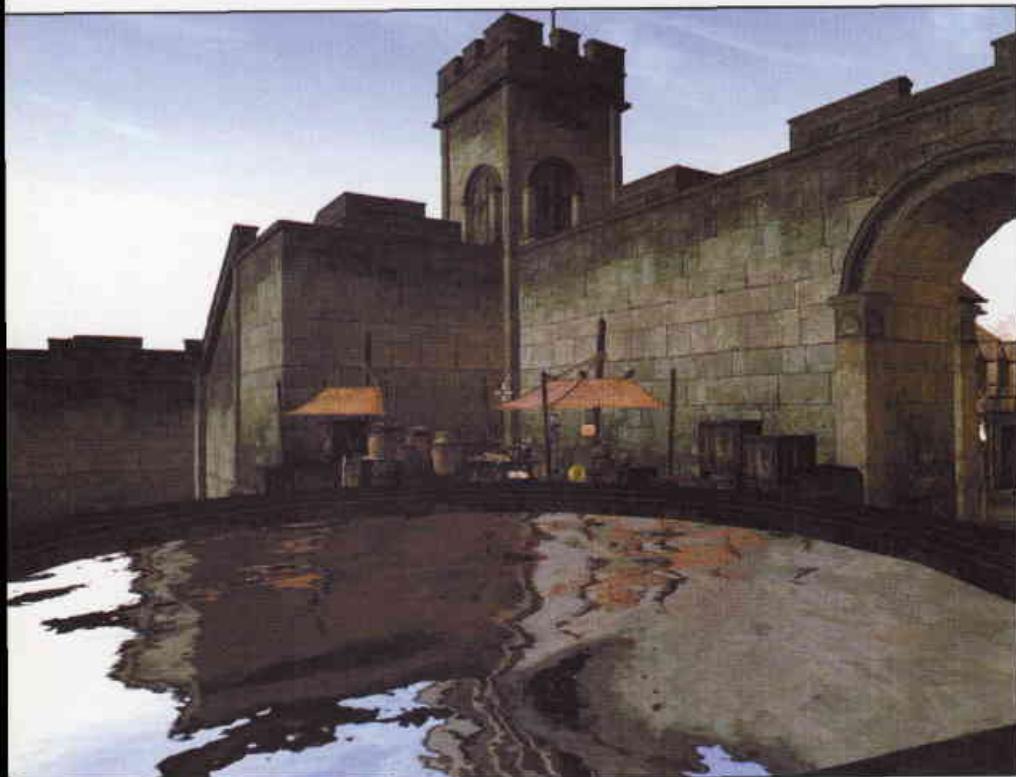
Burada beş tane Old One Fighter'lar, bir de Old One Cleric ile savaşacaksınız. Bu zorlu savaşı da bir şekilde atlattıktan sonra Cleric'in üzerinden anahtarını alıp son odaya girin. Burada her şeyden önce Morag'ın yanındaki heykele saldırın ve parçalayın. Böylece gücünü azaltacaksınız. Ardından arka tarafta duran Protection Sphere'lerden sizin saldırınızı cinsine uyarıni parçalayın. Diğerleriyle vakit kaybetmeyeceğiniz gereklidir. Böylece Morag ölümsüz olmaktan kaçacaktır. Artık tüm gücünüzle ona saldırırı öldürebilirsiniz. Bundan sonra da tek yapmanız gereken açılan portalдан geçip Headraline'in söyleyeceklerini dinlemek ve sonraki oyuncuların müjdesini veren demoyu seyredip bir oyunu daha bitirmenin keyfini yaşasınak olacak.

Eser Güven | eser@level.com.tr

strateji ustası

Morrowind

Elder Scrolls'un son efsanesi hakkında o kadar çok soru geldi ki bir rehber daha hazırlamaya karar verdik.



Evet biliyorum, aynı oyun hakkında farklı ayılda Strateji Ustası yazısı görünce şaşırılmış olmalısınız. Merak etmeyin, bir yanlışlık yapılmadı. Geçen aylardaki Morrowind yazısından sonra, oyunla ilgili çeşitli konularla sorular aldım. Bu yüzden özellikle en çok sorulan sorulardan ve oyunda kendimce önemli bulduğum noktalardan oluşan bir yazı hazırlamaya karar verdim. Yine de buralar yetmez ve sorunuz olursa, her zamanki gibi email yoluyla cevaplayacağım. Dediğim gibi bu bir FAQ, o yüzden hemen soru cevap kısmımıza geçiyoruz.

S: Karakterimi yaratırken hangi burcu seçmeliyim?

C: Lady burcu, Personality ve Endurance özelliklerine 25 ek puan vermesi nedeniyle en çekici burç. Elbette kafanızdaki karaktere göre istediğiniz burcu seçebilirsiniz ama özellikle negatif etkileri olan burçları ve eşya veren burçları seçmeyin. İleride zaten yeterince eşya bulacaksınız, ayrıca negatif etkiler de ummadığınız anda sorun yaratabilir.

S: Level atlarken bazı özelliklerimin yanında x3, x4 gibi çarpanlar çıkıyor. Bunlar nasıl hesaplanıyor, bunları kontrol etmek elimde mi?

C: Çarpan olayını anlamak için oyundaki level sistemini çok iyi bilmek gereklidir. Oyunda karakterinizin 1 level atlaması için, Major veya Minor yeteneklerde 10 level kazanmanız gereklidir. Yani diyalim Axe yeteneğinde 3 level, Acrobatics'te 4 level ve Athletics'te 3 level kazandığınızda toplam 10 olacak ve 1 level atlamaya hak kazanacaksınız. Bildiğiniz gibi tüm yeteneklerin bağlı olduğu özellikler var. Örneğin Long Blade ve Acrobatics Strength'ı etkileyenken, Speechcraft yeteneği Personality'i etkiler. İşte yeteneklerde 10 leveli tamamlarken belli bir özelliği etkileyen her 2 level, bir çarpan demektir. Öztersek eğer siz Strength'ı etkileyen Long Blade'de aralıksız 10 level kazanırsanız, Strength çarpanınız 5 olacaktır. Eğer Speechcraft'ta 4, Axe ve Acrobatics'te toplam 6 level kazanırsanız, Personality çarpanı 2, Strength çarpanı ise 3 olacaktır.

S: Taunt seçeneğini başarıyla kullanma ma rağmen karşımdaki bana saldırıyor.

C: Taunt seçeneği ile karşınızdaki kızdırmayı başarmanız için 3 veya 4 kez başarılı olmanız gereklidir. Ancak bunların ard arda olmasına gerek yok. Başarıya ulaşana kadar ard arda 20-30 kez Taunt yapmanız bile gerekebilir. Eğer bu sırada karşınız-

dakinin size tepkisi 0'a düşerse Taunt'un başarılı olma ihtimali yarı yarıya azalır. Bu durumda Brible ile tepkisini artıracılsınız. Speechcraft yeteneğiniz ne kadar yükselse o kadar kısa sürede başarılı olacaksınız.

S: Sürekli olarak zıplayarak Acrobatics yeteneğini yükseltmek doğru bir karar midir?

C: Kesintiksiz hayır. Sürekli zıplayarak ilerlediğinizde Acrobatic yeteneğiniz devamlı olarak artacak ve bu şekilde kısa sürede level atlayacaksınız. Eğer artırmalı kolay yetenekler bu şekilde yüklenirseñiz daha Seyda Neer'den ayrılmadan 10. levele bile ulaşmanız mümkün. Ama bunu yaptıığınızda dışarıda sizin levelinize göre yaratılmış daha güþlü yaratıklarla, Blight hastalığına sahip olan yaratıklarla karşılaşacaksınız. Yeteneklerinizi de orantılı biçimde artırmadığınızda bu sizin oyunun ilerlerinde çok zorlanmanıza yol açabilir. İşin bir de etik yönü var elbette. Morrowind bir role playing oyunu, ama hiçbir oyun sizin role playing yapmaya zorlayamaz. Role playing'i sizin yapmanız gerekdir. Siz nasıl günlük hayatı her yere zıplaya hoplaya gitmiyorsanız, oyunda da bunu yapmanız gereklidir. Tabi role play'den çok level atlamaya önem verenlere lafım yok.

S: Koştuğum zaman bile karakterim çok yavaş ilerliyor. Hızlanmak için ne yapmak gereklidir?

C: Yürüyüş hızınızı etkileyen faktör Speed'dır. Speed'i de etkileyen en önemli yetenek Athletics'tır. Bu yüzden Athletics'in en azından minor yetenek olarak seçilmesi oyundaki hızınızı olumlu etkileyecektir. Athletics'i de en hızlı gelişiren şey koşmak değil yüzmeiktir.

S: Mark ve Recall büyüleri ne işe yarıyorlar?

C: Bu iki büyünün kullanımını Might & Magic'teki Lloyd's Beacon büyüsüne benzetebiliriz. Mark büyüsü haritada bulunduğu noktaya bir işaret koyar, Recall büyüsünü kullandığınızda bu işarette geri döneriniz. Görevi aldığınız yerde, görev için gidiceğiniz yer birbirinden çok uzaksa bu yolu kullanabilirsiniz. Özellikle de Amulet of Mark ve Amulet of Recall sahibi olduğunuzda, bu büyüleri istediğiniz sıklıkta kullanabilirsiniz. Yalnız ikinci bir işaret koymuşunuzda, ilk işaretin silindiği ni unutmayın.

S: Yüksek fiyatlı eşyaları nasıl satabiliyim? Çoğu tüccarın çok az parası oluyor.

C: Oyunda en fazla parayı taşıyan tüccar



Caldera'daki Ghorak Manor'un ikinci katında bulunan Creeper. Ne zaman giderse niz gidin mutlaka 5000 altın taşıyor ve tüm eşyaları tam fiyattan alıp satıyor. Yani Merchantile yeteneğine de ihtiyacınız olmuyor. Eğer fiyatı 5000'ten fazla olan bir eşya satmalo isterseniz ilk önce o eşyayı, Creeper'dan seçeceğiniz yaklaşık değerli eşyaları takas edin. Sonra bu eşyaları tek tek ona ve diğer tüccarlarla satarak daha fazla para kazanabilirsiniz. Bir de ulaşılması zor da olsa 10000 altın taşıyan bir yaratık var oyunda. Eğer dergiminin verdiği haritaya sahipseniz Ald Sotha'nın doğusunda bulunan Mzahnh adasını görmüşsunuzdır. Bunun hemen güneydoğusundaki adada bulunan Mudcrab, bir yengeç olmasına rağmen pazarlık yapabiliyor ve hemen hemen her şeyi satın alıyor :)

S: Oyunda hiçbir Ordinator'a sataşmama rağmen gördükleri yerde bana saldırıyorlar. Sebebi ne olabilir, bu durumdan nasıl kurtulabilirim?

C: Eğer üzerinize herhangi bir Ordinator eşyası giydikseniz ve bir Ordinator sizi o halde gördüğe size karşı tepkileri sıfırlanacaktır ve gördükleri anda saldıracaklardır. O eşyayı çıkarın, üzerinden atsanız bile tepkileri değiştirecektir. Eğer kazara böyle bir duruma düştüseniz konsol komutu yardımıyla bunu düzeltibilirsiniz. İlk olarak oyunu kaydetmemi unutmayın. Ardından konsolu açıp sırayla şunları yazın (bu sırada etrafda Ordinator olmasına gerekiyor).

"ordinator stationary"->SetFight 30
"ordinator wander"->SetFight 30

"ordinator wander_hp"->SetFight 30
"ordinator_high_fane"->SetFight 30

"ordinator_wander_hvault"->SetFight 30
"ordinator_wander_tvault"->SetFight 30

S: İksir yapmak için nelere ihtiyacım var?

C: İksir üretmek için öncelikle Alchemy yeteneğine ihtiyacınız var. Ardından iksirin kaliteli olması için mümkün olan en iyi kalitede ekipman bulmanız lazım. Bunlar Mortar and Pestle, Retort, Alembic ve Calcinator. Aslında yalnızca Mortar and Pestle iksir yaratmak için yeterli, ancak diğerleri iksirin etkilerini belirliyorlar. Retort iksirin pozitif etkilerinin süresini ve gücünü artırırken, Alembic iksirin negatif etkilerinin süresini ve gücünü azaltır. Cal-

Tablo 1

Acrobatics	Senydie	Vivec Arena – Fighters Quarters
Alchemy	Abelle Chriditte	Valenvaryon Stronghold – Propyl Chamber
Alteration	Seryne Relas	Tel Branora – Relas's House
Armorer	Sirollus Saccus	Hawkmoth Garrison – En alt kat
Athletics	Adibeal Hainnabibi	Kaushtababi Camp – Adibeal's Yurt
Axe	Alfhedil Elf-Hewer	Falensarano Stronghold – Üst kat
Block	Shardie	Buckmoth Legion Fort – Courtyard
Blunt Weapon	Faralenu Henim	Vivec – St.Delyn Plaza – Abby of St.Delyn
Conjuration	Methal Serañ	Ald'ruhn Temple – En alt kat
Destruction	Leles Birian	Pelegiad'ın doğusu – Piernette's Farmhouse
Enchant	Qorwynn	Indoranyon Stronghold çıkışı
Hand to Hand	Taen Omothan	Holamayan Monastery – En alt kat
Heavy Armor	Seawen	Vivec – Arena Fighters Training
Illusion	Erer Darothril	Sadrith Mora – Dirty Muriel's Cornerclub
Light Armor	Aerin	Maar Gan – Andus Tradehouse
Long Blade	Ulms Drathan	Molag Maar – Armigers Stronghold
Marksman	Missun Akin	Falasmaryon – Missun Akin's Hut
Mercantile	Ababael Timsar-Dadisan	Zainab Ashlander Camp – Ababael's Yurt
Mysticism	Ardarume	Sadrith Mora – Gateway Inn
Restoration	Yakin Bael	Vos Chapel
Security	Hecerinde	Balmora – Hecerinde's House
Short Blade	Todwendy	Balmora – Lucky Lockup
Sneak	Wadarkhu	Gnaer Mok – Druegh-Jigger's Rest
Spear	Mertis Falandas	Ghostgate – Tower of Dusk
Speechcraft	Skink-in-Tree's-Shade	Sadrith Mora – Mage's Guild
Unarmed	Khargol gro-Boguk	Dagon Fel – Vacant Tower

cinator ise iksirdeki tüm etkilerin gücünü ve süresini arttırır.

S: Yeteneklerim belli bir seviyeyi geçtikten sonra beni eğitebilecek kimseyi bulamadım. Bu oyunda da Master seviyesinde eğitimciler var mı?

C: Oyunda her bir yetenek için yalnızca bir tane Master eğitimi bulunuyor. Tablo 1'de bu kişilerin isimlerini ve yerlerini bulabilirsiniz.

S: Oyunda vampirlilik olduğunu söylüyor. Nasıl vampir olabilirim, sıklırsam normale dönme şansım var mı?

C: Oyunda üç tane vampir klanı var: Aunde, Berne ve Quarra. Bu klanlardan birine alt bir vampir tarafından ısrılsızsan ek-randa polyhemophylia hastalığına yakalandığınız yazacaktır. Eğer gün boyunca hastalık tedavi edilmemezse vampir olursunuz. Vampir olmak istemiyorsanız üç gün içinde Cure Common Disease iksiri kullanmanız gereklidir. Vampirlilikten kurtulmak için ise Bal Ur'daki türbeye gitmelisiniz. Oradaki adam sizi Bal'a yoluya olacaktır, onun verdiği görevi yapınca da vampirlikten kurtulacaksınız. Vampir olmanın özellikler açısından birçok avantajı olsa da, gün ışığında zarar göreceğinizi ve kimse nin sizinle muhatap olmayacağıını unutmayın.

Bunların dışında da merak ettiğiniz şeyler olursa bana bana çekimden yazabilirsiniz. Her zaman olduğu gibi yardımcı olmaya çalışırım. Gelecek aya görüşürüz. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr



Operation Flashpoint: Resistance

- Campaign görevlerini açmak için ana menüdeyken 'Sol Shift' tuşunda parmağınızı basılı tutarak 'campaign' yazın.
 - Indicated ekranında 'Sol Shift' tuşunda basılı tutun ve keypad'deki '-' tuşuna basın. Daha sonra kod'lari girin.
- | Kod | Sonuç |
|---------------------------------------|--|
| iwillbethemeone | God mod (Kod'u herhangi bir yerde girebilirsiniz) |
| savegame endmission sırasında girin). | Oyunu kaydeder (Oyun sırasında girin). O anki görevi sonlandırır (Oyun |
| topography | Haritadaki yükseltileri gösterir (Ana menüde girin). |



A2 Racer 2

Oyun içinde 'Ctrl', 'Space' ve 'I' tuşlarına beraber basarsanız dayanıklılığınız artar. Eğer 'Ctrl', 'Space' ve 'M' tuşlarına birlikte basarsanız 700000 kazanırsınız. "garage.ini" dosyasını herhangi bir edit programıyla açarak, 700000 değerini istediğiniz başka bir değerle değiştirilebilirsiniz.

Cop mod'u içinse "Copland" adını kullanın. Daha sonra polis arabasını seçerek oyunu oynayabilirsiniz.



Onimusha: Warlords (PS2)

Alternatif kostüm: oyunu en az on Fluorit (mavi kaya) ile bitirin ve save edin. Yeni oyuna başladığınızda bir "Shinnosuke Normal/Special" seçenekinin açıldığını fark edecekleriniz. Bu yeni özel versiyonda Shinnosuke' u panda kostümünde göreceksiniz, L2' ye basarak panda kafasını giyip çıkartabilirsiniz. Bir de Fluorit' ınen, çögünü alıp oyunu S derecesi ile bitirdiğinizde KaeDe' nin yeni prenses ejderha dizayn kostümü açılacak.

Onimusha 2 videosu: oyunu bitirip kaydedin. Yeni oyuna başladığınızda "Special Report" seçenek açılacak.

Hız denemesi mini oyunu: oyundaki tüm (20) Fluoritleri toplayın, oyunu bitirin ve kaydedin. "The Onimusha Spirits" isimli mini oyun açılacaktır. Mini oyunu da bitirirseniz, orjinal oyunu Bishamon Sword, sınırsız cephane, 99 Soul absorber ve otomatik

Rainbow Six: Urban Operations

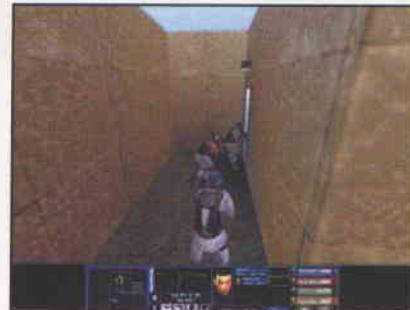
- Aşağıdaki kod'lari iletişim ekranında girin.
- | Kod | Sonuç |
|-----------------|----------------------------------|
| Teamgod | Takım için God mod'u. |
| Avatargod | God mod. |
| Nobrainer | Aptal teröristler. |
| Explore | Oyunu kazanamazsınız. |
| 5fingerdiscount | Tüm item'ları yeniden yükler. |
| Bignoggins | Koca Kafa mod'u. |
| Meganoggins | Mega Kafa mod'u (Bu ne bel) |
| Cloudhopper | Aptal mod'u. |
| Turnipkick | 2D mod. |
| Theshadowknows | Görünmez mod. |
| Teamshadow | Takım için görünürmezlik mod'u. |
| Wounddeath | Bilinmiyor. |
| Silentbutdeadly | Fart mod. |
| Monocle | Tek göz mod'u. |
| 2. | Oyun içinde kullanılacak tuşlar. |

Tuş Sonuç

- | | |
|-----|----------------------|
| F7 | Turbo mod'unu açar. |
| F8 | Turbo mod'unu kapat. |
| F10 | Debug mod. |

3. Debug tuşları:

- | | |
|-----|--------------------------|
| Tuş | Sonuç |
| A | Yapay zekâyi açıp kapat. |
| M | Sizi döndürür. |
| F6 | Başka insanılar gelir. |
| F9 | Kendinize geri dönünüz. |
| F10 | Debug mod'undan çıkar. |
| F12 | Level' atlaşınız. |
| F7 | Sizi öldürür. |



MechWarrior 4: Vengeance

Burunuzu 'Control', 'Alt' ve 'Shift' tuşlarında basılı tuttuktan sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
IY	Dayankılılık.
UQ	Sınırsız cephane.
IB	Düşman Mech'lerini patlatır.
ML	Görevi başarıyla tamamlamanız sağlar.
HF	Bilinmiyor.



Neverwinter Nights

ESC'nin altındaki tuşa basarak konsolu açın ve 'DebugMode 1' yazın. Daha sonra yeniden 'E' tuşuna ve ardından TAB tuşuna basın. Bir listele karşılaşacaksınız. Tekrar 'TAB' a basin ve listenin en altına gelip aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini yazın. Hileleri doğru olarak yazarsanız 'success' diye bir mesaj alırsınız.

Kod	Sonuç
SetCHA #	Karizmanızı # kadar artırır.
SetSTR #	Dayankılılığını # kadar artırır.
SetINT #	Zekânızı # kadar artırır.
SetWIS #	Wisdom'unuzı # kadar artırır.
SetCON #	Constitution'unuzı # kadar artırır.
dm_givegold #	# kadar altın verir.
dm_god	God mod.
dm_mylittlepony	Ufak at.
dm_givegold #	Epej altın.
GetLevel #	# yerine yazdığınız level'a atlar.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya "füze" üzerindeki harfi bulunan tuş ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
- Eğer bir dosyaçı açıp onda değişiklik yapmanız söylenilseyse oksı belirtmeden her zaman notepad ile açın.
- Eğer bir dosyada değişiklik yapacağınız MÜFLAKA yedeğini alın.
- Eğer hex editörü kullanırsanız bu "ultra edit" gibi aynı ve özel bir programdır.
- Eğer hile çalıştırılamıyorsa muhtemelen ekrandaki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi sağlamayı.



büyü rejenerasyonu ile oynamaya seçeneği açılacaktır.

Kolay mod: oyuna başlayın ve hemen on - on beş kez ölüün. Yeterli sayıya ulaşınca kolay moda geçildiğini gösteren bir mesaj çıkacaktır. Kolay modda "S" derecesi ile bitiremeyeceğinizi hemen belirteyim.

Stuntman (PS2)

Ana kod: "New Game" menüsünde sürücü ismi olarak "MussON" girin. (harfleri aynen yazın)

Tüm oyular, araçlar ve oyuncaklar: "Bindi" (son karakter "L" değil, büyük harf "I") dir.

Tüm oyuncaklar: "MeFF"

Tüm videolar: "fellA" (üç ve dördüncü harfler küçük "L" dir).

Tüm araçlar: "spiDER" veya "ChUmP"

İstediğiniz zaman nitro: "NiTrous"

Jak & Dexter: Precursor Legacy (PS2)

Alternatif son: oyunu 101 power cell toplayarak bitirin.

Hızlı krediler: Naughty Dog kadrosunun isimleri ekranда görünüp kabolduğu anda X veya yuvarlağa basın,

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitte şöyledir:

- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önce-

Le Mans 24 Hours

Tüm hileler Drivers Name yazan yere girilmek zorundadır. Kodları doğru olarak girdiğinizde ekran yanıp sönecük (LM: Le Mans mod).

Kod	Sonuç
ALLTHECARSNOW	Arcade mod'undaki tüm arabalar.
ALLTRACKSPLEASE	Arcade mod'undaki tüm yollar.
LEMANSOFFERS	LM mod'unda herhangi bir GT aracını çıkarır.
MAKEITPEASY	LM mod'unda yarışın bittimesine bir tur kala diğer arabalar için dezavantaj yaratır.
MAKEITNORMAL	MAKEITPEASY cheat'ını sıfırlar.
TOYOTA1999	Toyota takımı için yans.
1999AUDI	Gizli Audi Prototipi.
19BMW99	Gizli BMW Prototipi.
DEBORALM	Gizli Debora Racing takımını açar.
DEBORACING	Debora Racing takımını LM mod'unda yans.
1999CHEATCARS	Tüm gizli prototipler.



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Oyun sırasında 'Shift' ve 'A' e birlikte basarsanız ekstra para kazanırsınız. Deinosuchus mod'unu açmak içinse tüm senaryoları tamamlamanız gerekiyor.



Gore: Ultimate Soldier

1. Oyun sırasında '*' tuşuna basarak konsolu açın, 'remoteadmin 1' yazarak remote control sistemini aktif hale getirin. Daha sonra 'LOGIN developer' yazarak cheat mod'u aktif hale getirin. Sonra, aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
god [0 or 1]	God mod.
noclip [0 or 1]	Duvarlardan geçersiniz.
fly [0 or 1]	Üzüm mod'u.
unammo [0 or 1]	Sınırsız cepheane.
give_all	Tüm silahlar ve cepheane.
enable counter	Frame Rate'i gösterir.
enable crosshair	Crosshair'i açar.
rotate crosshair	Crosshair'i değiştirir.
loadscenario	Istedığınız level'i seçebilirsiniz (umc_sp scenario1, level ismi).

2. Level isimleri:

b0tcamp	cube	vertigo
brooklynsp	illegal	station
warehousesp	tucson	border
mansion	house	haunted
temple	gothic	space
plant	deadend	



Age of Wonders 2

Oyun sırasında 'Ctrl', 'Shift' ve 'C' tuşlarına aynı anda basın. Eğer kodu doğru girdiyseniz bir ses duyacağınız. Bu sesi duyduktan sonra aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
gold	1000 gold.
mana	1000 mana
research	Tüm büyüler arastırın.
win	Level'i geçenizi sağlar.
lose	Level'i kaybedersiniz.
explore	Araştırma.
fog	Sis.
freemove	Istedığınız gibi hareket edebilirsiniz.
ai	Yapay zeka artar.
cityspy	Düşman şehirlerine casus yollar.
upgrade hero	Kahramanı güçlendirir.
towns	Haritadaki tüm binalar görünür.
emergehero	Kahramanları ortaya çıkarır.



America's Army: Operations

Training'i geçmek için aşağıdaki adımları izleyin. Oyunu kurduğunuz dizine gidin ve 'System' klasörünün içindeki 'tours.ini' dosyasını herhangi bir text edit'leme programıyla açın. Daha sonra...

Dependency0=-1

Dependency1=0

Dependency2=1

Dependency3=1

Dependency4=1

Dependency5=1

Dependency6=5

Dependency7=1

Dependency8=7

... Satırlarını...

Dependency0=-1

Dependency1=-1

Dependency2=-1

Dependency3=-1

Dependency4=-1

Dependency5=-1

Dependency6=-1

Dependency7=-1

Dependency8=-1

... Şekilde değiştirin. Bu işlemden sonraysa...

TourSeq[0]=1

TourSeq[1]=0

TourSeq[2]=0

TourSeq[3]=0

TourSeq[4]=1

TourSeq[5]=1

TourSeq[6]=0

TourSeq[7]=1

TourSeq[8]=0

... Satırlarını bulun ve bu satırları;

TourSeq[0]=0

TourSeq[1]=0

TourSeq[2]=0

TourSeq[3]=0

TourSeq[4]=0

TourSeq[5]=0

TourSeq[6]=0

TourSeq[7]=0

TourSeq[8]=0

... Şekilde değiştirin. Son olarak dosyayı kaydedin ve oyunu başlatın.



CHEAT STATION



den kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz. (M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Stuart Little 2 (PS One)

Sınırsız sağlık:	800CA09A - 0303
Sınırsız meyve:	800C7728 - 0063
BOLUM KODLARI	
Bölüm 1 – tüm yüzükler:	800C773C00FF
Bölüm 1 – tüm balıklar / bloklar:	800C773E5006
Bölüm 2 – tüm yüzükler:	800C774000FF
Bölüm 2 – tüm balıklar / bloklar:	800C77425006
Bölüm 3 – tüm yüzükler:	800C774400FF

Bölüm 3 – tüm balıklar / bloklar:

800C77465006

1- 7A

2- 05

3- 04

4- 07

5- 06

6- 01

Bölüm 4 – tüm yüzükler:

800C774800FF

7- 00

8- 03

9- 02

10- 0D

11- 0C

12- 0F

Bölüm 4 – tüm balıklar / bloklar:

800C774A5006

13- 0E

14- 09

15- 08

16- 0B

17- 0A

18- 15

Bölüm 5 – tüm yüzükler:

800C774C00FF

19- 14

20- 17

21- 16

22- 11

23- 10

24- 13

Bölüm 5 – tüm balıklar / bloklar:

800C774E5006

25- 12

26- 1D

27- 1C

28- 1F

29- 1E

30- 19

Bölüm 6 – tüm yüzükler:

800C775000FF

31- 18

32- 1B

33- 1A

34- 25

35- 24

36- 27

Bölüm 6 – tüm balıklar / bloklar:

800C77525006

37- 26

38- 21

39- 20

40- 23

41- 22

42- 2D

(M) Açık olmalar:

0E3C7DF21853E59E

43- 2C

44- 2F

45- 2E

46- 29

47- 28

48- 2B

Tüm "Challenge" lar tamam:

EE938E8EBCD1E162

61- 3E

62- 39

63- 38

64- 3B

65- 3A

66- C5

Challenge' larda altın alma:

BEAF9F7ABC8B9884

67- C4

68- C7

69- C6

70- C1

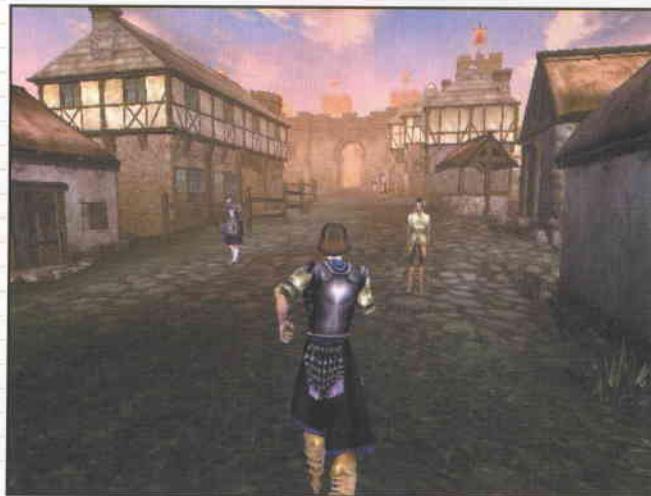
71- C0

72- C3

Morrowind

Aşağıdaki kod'lar farklı durumlarda farklı şekillerde kullanılıyor. Bu kod'ları kullanmak için `~ tuşuna basarak konsolu açın. Daha sonra 'Oyuncu ismi->Hile kod'u, herhangi bir sayı şeklinde kod'ları girin. Eğer kod'u 'Player-SetStrength, 100' şeklinde girerseniz, Strength'iniz 100 olur.

Strength	
Intelligence	
Willpower	
Agility	
Speed	
Endurance	
Personality	
Luck	
Block	
Armor	
MediumArmor	
HeavyArmor	
BluntWeapon	
LongBlade	
Axe	
Spear	
Athletics	
Enchant	
Destruction	
Alteration	
Illusion	
Conjuration	
Mysticism	
Restoration	
Alchemy	
Unarmored	
Security	
Sneak	
Acrobatics	
LightArmor	
ShortBlade	
Marksman	



Cultures

1. Oyunu hızlandırmak için F2'ye bastıktan sonra 'funspeedup' yazın. Bu oyunun hızlanması sağlanacak. Hızı eski haline getirmek içinse 'P' tuşuna basın.
2. F2'ye basarak 'funfillup' yazın. Bu, storage bot'unuza 5 item ekleyecek.
3. F2'ye bastıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod Sonuç

FUNEXPLORATION	Haritanın tamamı
FUNFRIEDA	-



SSX Tricky (PS2)

(M) Açık olmalı:	0E3C7DF21853E59E
	EE8EFEEBCE75C2
Düşük "Time Attack" zamanı:	D19B5446BCA99B83
Tüm ekstralı:	D19B0956BBA89A82
	D19B0952BBA89A82
	D19B0966BBA89A82
	D19B0962BBA89A82
Tüm talimatlar:	F19B0956BCA99B82
Tüm oyuncu fotoğrafları:	F19B0951BCA99B82
Tüm kamera modları:	F19B0950BCA99B82
Tüm fon müzikleri:	F19B0953BCA99B82
Tüm kıyafetler:	F19B0952BCA99B82
Ekstra seçenekler, soundtrack ve kort fotoğrafları:	F19B095DBCA99B82

Formula One 2002 (PS2)

(M) Açık olmalı:	0E3C7DF21853E59E
	EE8E47DEBCDB0442
Adv Gold Arrows:	DEA341AEBCA99B85
Adv Gold BAR:	DEA3419ABC99B85
Adv Gold Ferrari:	DEA3418EBCA99B85
Adv Gold Jaguar:	DEA341A2BCA99B85
Adv Gold Jordan:	DEA3419EBCA99B85
Adv Gold McLaren:	DEA3418ABC99B85
Adv Gold Minardi:	DEA341AAC99B85
Adv Gold Renault:	DEA341A6BCA99B85
Adv Gold Sauber:	DEA34192BCA99B85

Tsunami

1. Hileleri aktif hale getirmek için, ana menüdeken 'Sol Shift' tuşunda basılı tutun ve 'MENSAAA' yazın. Bir çocuğun 'That's what I need' dediğini duyacağınız. Daha sonra oyun sırasında aşağıdaki kombinasyonları deneyin.

Kod	Sonuç
Sol Shift+Sol CTRL+A	Level geçme.
Sol Shift+Sol CTRL+R	Level'i restart etme.
Sol Shift+Sol CTRL+C	Eğer görevi tamamlayamazsanız kaldığınız yerden devam eder.
G	God mod.

2. Neon'un profiline 'Ziocleto' yazarınız, oyunu onun iskeletiyle oynarsınız.



Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars

İki defa `!` tuşuna, sonra iki defa `#` tuşuna, ardından iki defa `%` tuşuna ve son olarak iki defa da `&` tuşuna basın. Hile mod'u aktif hale gelecek. Daha sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını deneyin.

Tuş	Sonuç
Ctrl+T	Gelişmiş teknoloji.
Ctrl+Z	Hızlı bina kurar.
Ctrl+U	Ölümsüz kral.
Ctrl+B	Binanın yapımını veya tamirini tamamlar.
Ctrl+C	+1,000 para.
Ctrl+\	+1,000 yiyecek.
Ctrl;+	Seçili bina +10 insan.



Smash Court Tennis Pro Tournament (PS2)

(M) Açık olmalı:	0E3C7DF21853E59E
	EE8EFEEBCE75C2
Düşük "Time Attack" zamanı:	D19B5446BCA99B83
Tüm ekstralı:	D19B0956BBA89A82
	D19B0952BBA89A82
	D19B0966BBA89A82
	D19B0962BBA89A82
Tüm talimatlar:	F19B0956BCA99B82
Tüm oyuncu fotoğrafları:	F19B0951BCA99B82
Tüm kamera modları:	F19B0950BCA99B82
Tüm fon müzikleri:	F19B0953BCA99B82
Tüm kıyafetler:	F19B0952BCA99B82
Ekstra seçenekler, soundtrack ve kort fotoğrafları:	F19B095DBCA99B82

Onimusha: Warlords (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8562A01456E60A
Maksimum sağlık:	4CBF06C21456E70D
Sınırsız sağlık:	4CBF06C81456E70D
Maksimum büyüt:	4CBFF9E21456E70D
Bishamon Sword:	1CBFFF080456B0B1
Sınırsız Medicine:	1CBFFF50245644A7
Düşük zaman:	1CBFFF9DC14552BAF



donanma



haberler

sf 104

inceleme

Gamecube

sf 106

ez's zone

sf 109

donanım pazarı

sf 111

teknik servis

sf 112

Bu ay (biraz gecikmeli de olsa) ofisimizin yeni oyuncaklarından GameCube'ün detaylı bir incelemesini sunuyoruz size. Ayrıca birbirinden ilginç haberlerimiz var. Size ilginç geliyorlar mı bilmem ama ben yazarken bile çok şaşıyorum. Hatta her yeni haberde Sinan'a anlatıyorum "way be... ciddi olamazsun" falan diyor. Yani size de ilginç geliyor olmalı... Hatta öyle olsa iyi olur. Yoksa bilgisayarlarınıza girer hepiniz hackleriz. Tabii bu ayın EZ's Zone'undaki güvenlik önlemlerini alırsanız hakyemeyebiliriz de. ☺

Tuğbek Ölek



LEVEL HIT

LEVEL HIT

Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendigimiz ve size gönül rahatlığıla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışıyla geçerliliğini kaybedebilir.

donanım dünyasının yeni efsanesi

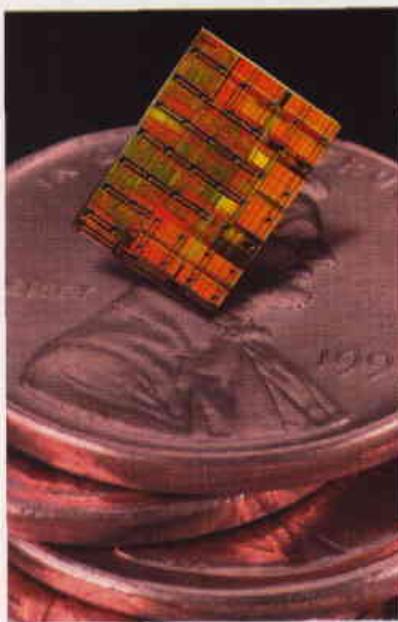
“thecell”

Playstation III ile ilgili ilk gerçek bilgiler

Bilgisayar dünyası bugünlere Cell'i konuşuyor. Bu sene ilk olarak Game Developers Conference'da, Sony tarafından adı telaffuz edilen Cell kısa sürede efsane haline geldi. Bunun sebebi Sony baş teknikeri Shin'ichi Okamoto'nun Playstation 3'e güç verecek olan çipi tanıttıken bir sözünün yanlış anlaşılmıştı. Okamoto "Peer-to-Peer Computing"den bahsederken "iki Playstation'in Internet üzerinden bağlanıp multiplayer oynamasını" kastediyordu. Ama bazlarını bunu "Kapalı olan Playstation'ların gücü, Internet üzerinden, açık olanlar tarafından kullanılacak" şeklinde anlatıdalar (ya da anlamadılar mı desek, yok yok en güzelini geriden anlamadılar demek). Kısa sürede bu süper anlamsız hata düzeltildi. Ama geriye tek bir şey kaldı: The Cell isminde gizemli bir çip ve Sony'nin Playstation III'ün PS II'ye oranla bin kat daha hızlı olacağı iddiaları.

Bu ay Cell üzerindeki sis perdesi bir parça aralandı. Meğerse çipin tasarımları 3 büyük dev; Sony, IBM ve Toshiba'nın ortak çalışmasıymiş ve sadece işin tasarımına 400 milyon dolar ayırmışlar. Çip tamamlandıktan sonra Sony Playstation III'de, IBM server'larında kullanırken Toshiba ise endüstriyel pazarda faydalanaçakmış. Yani bu çip güçlü olduğu kadar kullanım açısından esnek de.

Cell hala geliştirme aşamasında olsa bile sahiyede bir trilyon işlem yapabildiği söylüyor. Bu 2.5GHz, Pentium 4'ün performansının 100 katı. Hatta Mr. Okamoto buna o kadar güveniyor ki "Moore Kanunu bizim için çok yavaş" gibi ilginç bir söz bile sarfetmiş. Cell'in genel mantığı pek çok işlemci çekirde-



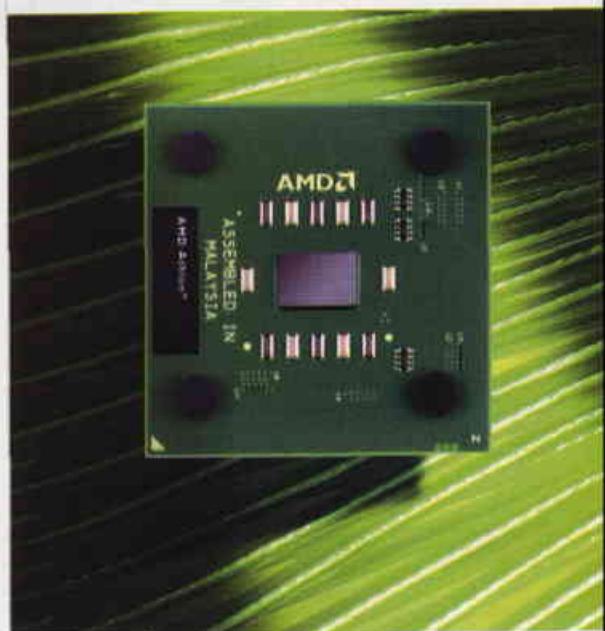
ğının bir arada kullanılmıştı. Mesela Playstation III'de bulunacak Cell çipi 16 ayrı işlemci çekirdeğine sahip olacak ve bunlara farklı görevler verilebileceğini. Örneğin bu çekirdeklerden biri sesleri düzenlerken 6-8 tanesi grafiklerin hazırlanmasını, geri kalanları da oyunun fizik yapısına atanabileceğini. DVD-Player, Internet Televizyon gibi daha basit cihazlarda kullanılacak Cell çiplerinin çekirdek sayısı 4'e kadar düşebileceğini. Cell'in önündeki en büyük engel programlamayı zor olmasının 16 ayrı çekirdeği farklı görevlerle yönetecek bir ana yazılım geliştirmek ve sistem üzerinde çalışacak tüm yazılımları buna uyumlu olarak tasarlamak pek çok tasarımcıyı zorlayacak gibi. Ama firmalar Cell'in tüm işletim sistemlerinde çalışabilmesi için elliinden gelen çabayı gösteriyorlar. IBM Cell'i 2004'de piyasaya süreceklerini en kötü ihtimale 2005 başında yetişeceğini söylüyor. Bu da Playstation III'ün ancak 2005 veya 2006'da piyasaya çıkacağı anlamına geliyor. ☺

athlon2ghz'iاش!

Athlon 2400+ ve 2600+ piyasada.

CPU üreticisi biraderlerden AMD'de 2GHz sınırını aştı. Bu ay duyurdukları 2400+ modeli 2GHz, 2600+ modeli ise 2.13Ghz hızında çalışıyor. Intel'in piyasadaki en hızlı modeli 2.53GHz Pentium 4'den çok az bir farkla daha hızlı olan 2600+ böylece hız krallığını uzun bir aradan sonra AMD'ye getirdi. Ama bunun uzun sürmeyeceğini tahmin edebilirsiniz. Intel çok kısa süre içinde (belki siz bu satırları okurken) 2.66Ghz ve 2.8Ghz Pentium 4'ü piyasaya sürmüştür.

Ayrıca 3GHz Pentium 4'ün Eylül sonu veya Ekim başında çıkışacağı da kulağıma gelen söylemler arasında. Ancak yeni işlemci yeni bir güç kaynağı ve yeni bir anakart gerektirecektir. Anakart çipsetinde değişiklik olmamasına karşın diğer bileşenlerde bazı farklılıklar gereklidir. Son olarak Intel nihayet yeni nesil Pentium III'lerin de üretimine son verildiğini duyardı. Böylece Pentium III tam olarak tarih oldu. Ben PIII 80 sene daha piyasada kalıp hepimizi gömecek diye korkuyordum açıklası. ☺



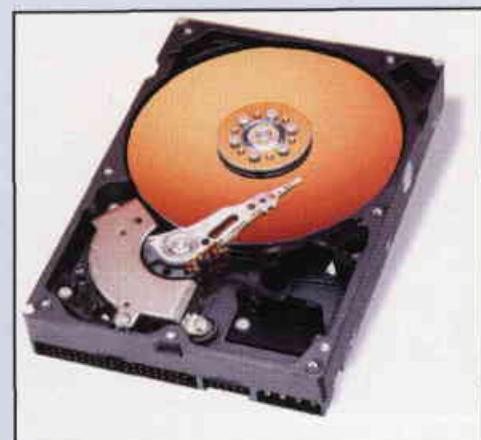
Internet Explorer'i Yine Yamadılar

Microsoft yamaya doymayan Internet Explorer'a yeni bir güncelleme çıkardı. Yeni bulunan (sanki eskiden yoklamış gibi) 6 güvenlik açığını kapatan yamayı Windows Update ile yükleyebilirsiniz. Ayrıca www.microsoft.com/windows/ie/downloads/critical/ adresinden de çekebilirsiniz.



Drivezilla "O ne ki!"

Western Digital yeni geliştirdiği 200GB'lık Caviar serisi hard-diskine bu ismi takmış. 200GB'lık bir hard-disk için güzel bir isim. Gerçi "Disk Kong"da olabilir. Her biri 66.7GB veri saklayabilen 3 platter'a sahip olan disk ne yazık ki standart ATA'dan farklı bir arayüz kullanıyor. Şu an kullanılan ATA standartı ancak 137GB'a kadar Hard-disk'leri destekliyor. Ancak kartın retail versiyonu ile birlikte gelen bir kontrol kartı ve bir yazılım 200GB Caviar'ı her sistemde kullanabilmenizi sağlıyor. Windows XP Service Pack 1 ile sürücü olmak sun XP'ler 137GB üstünü destekleyebilecek.



radeon9700 pro piyasada

ATI yeni süper ekran kartını piyasaya sürdü. Şu an piyasadaki en hızlı ekran kartı olan Radeon 9700Pro, 128MB DDR-RAM'e sahip. Kartın çekirdek hızı 325MHz, RAM hızı ise 620MHz. Kart DirectX 9 ve AGP 8X'yi destekliyor.

Kartın son kullanıcı fiyatı 399\$. Bu performanslı bir kart için çok fazla gözükmemiyor. Performans olarak %30 ile %75 arası daha hızlı olduğu GeForce4 Ti4600'ün ülkemizde hala 400\$ civarında satıldığı düşünürseniz çok iyi olduğu bile söylenebilir. Kart piyasaya çıkışları bir hafta olmasına rağmen (yazılı yazılrken) henüz ülkemize gelmemiştir. Umarım kısa sürede gelir ve yolda fiyatı artmaz. ATI'in daha ucuz modeli olan Radeon 9000 ise önmüzdeki ay çıkacak.. ☺



doomIII için ideal ekran kartı bu!!!

GeForce Beş

Doom III'ün adı duyulduğundan beri başımızın etini iyordunuz resmen. "Doom III benim sisteme çalışır mı?", "Bilgisayarımı Doom III'e uygun hale nasıl getiririm?" sorularınız bitmek tükenmek bilmedi. Dil döktük durun bir oyun gıksın, bugünden kesin bir şey söylemeyez diye ama anlatamadık ki.

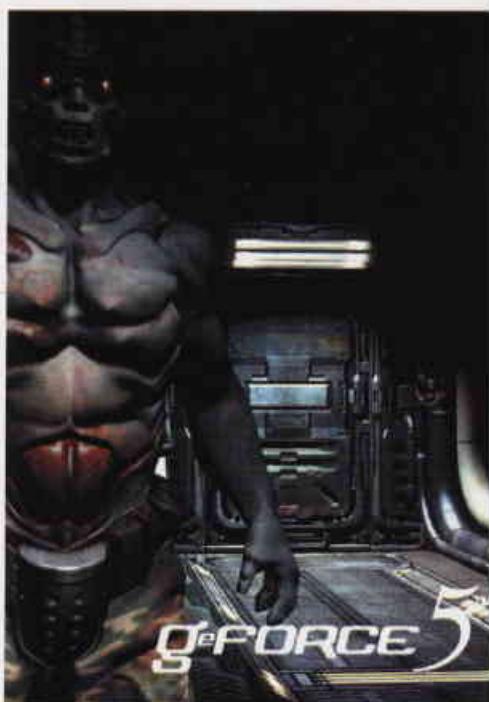
Hadi gözünüz ayın nihayet Jhon Carmack Doom III için ideal ekran kartını duyurdu: GeForce 5. Umarım bu sizi tatmin etmiştir artık. Gerçi Carmack'ın dediği Doom III'ün düz GeForce olmadan çalışmayaçağı, ideal performans ve özelliklere ise GeForce5 ile ulaşacağı. Ha bir de demis ki bir sonraki çalışması (Quake 4 muhtemelen) GeForce5 olmadan oynamayacakmış.

Nedir bu GeForce5 peki? Daha GeForce4'ün tadına doyamamıştık. NVIDIA'nın yeni GUI'si hakkında tüm detaylar henüz açıklanmış değil. Ama GeForce5'in CineFX isimli yeni bir mikromotor üzerinde kurulduğunu biliyoruz. CineFX ile NVIDIA'nın amacı daha önce GeForce3 tarihîmden iddia ettiği (boşa sıklığı daha doğru olur) Pixar animasyonlarının kalitesine ulaşmak. Bunu pek çok açıdan başarmışlar da. Mesela GeForce 5 çok yüksek bir renk netliği ve renk netliği Pixar animasyonları seviyesini yakalamış durumda. Ayrıca daha fazla poligon ve efekt için GeForce5'de komut setleri zenginleştirilerek Vertex ve Pixel Sha-

der'lar güçlendirilmiş. Animasyon filmlerle aradaki ara daha da azalmış olsa da ben Toy Story kalitesinde oyular oynabileceğimizi hiç sanmıyorum.

Yeni ekran kartı aynı Radeon 9700 gibi AGP 8X destekliyor. Ancak ondan fazla olarak DDR-II RAM tipini de destekliyor. Ayrıca DirectX 9 desteğini Radeon 9700'den daha iyi olacağ ve performans olarak Radeon 9700'ün oldukça önüne geçeceği söylüyor.

Yeni GeForce5 0.13 mikron teknolojisi ile üretilicek ve bu ciddi bir değişim olduğu için piyasaya çıkmakta Radeon 9700'ün oldukça gerisinde kaldı. Ancak daha ucuz, sağlıklı ve küçük bir GPU çekirdeği sağlayan 0.13 mikron üretim teknolojisine geçiş için bir iki ay geç çökmek göze alınabilir bir kayıp. Kisacası gelecek ay çıkacak olan GeForce 5 oyun grafiklerini bir adım daha öteye götürecek. ☺



ilk serialata anakart

Abit yine yaptı yapacağını

Geçen ay Serial Ata cephesinden bazı gelişmeler dudurmuştu. Bunlardan en önemlisi Serial ATA'yı hemen kullanabileceğimizi sağlayan. High Point RocketRaid 1520'ydı. Şimdi Abit bu Serial ATA kontrolörü kendi IT7 anakartına adapte ederek ilk on-board serial ata çözümünü sunuyor. IT7-MAX2'ye 8 normal IDE, 2 Serial ATA IDE hard-

disk bağlanabiliyor. VIA ve Intel'in Serial ATA destekli chipsetleri ancak gelecek senenin başında piyasada olabilecek. Bu yüzden hard-disk üreticileri Serial ATA hard-disk üretimi konusunda pek aceleci değil. Ama High-Point adatörüyle normal ATA sürücülerini Serial ATA olarak sorunsuz kullanabiliyorsunuz. ☺



Trident Ekran kartı pazarına dönüyor

Geçmişte ürettiği ucuz ekran kartları ile oldukça iyi satışlar yakaladı olan Trident şimdilik güçlü bir 3D hızlandırıcı ile piyasaya dönmeyi düşünüyor. 80 Milyon transistor'e sahip olacak olan kart 0.13 mikron üretim teknolojisi ile üretilicek. Kartın temel özellik-

leri şöyle: 4 Pixel Rendering Pipeline (her döndürme 2 doku işleyebiliyor), 2 Vertex Shader pipeline, 256 MB'a kadar RAM desteği (500 ile 700MHz arası hızlarda), AGP 4X ve DirectX 8.1 desteği.

Trident yeni kartının GeForce4 Ti 4600'ün performansının %80'ine ulaşacağını söylüyor. Bu karşın fiyatı 100\$'ın altında kalacakmış. Bunların ne kadarı boş laf ne kadarı dolu bilemiyoruz ama Trident cidden böyle bir şeyi yaparsa hepimizin mutlu olacağına eminim.

750MB Zip Drive

CD yazıcılarının daha yüksek kapasite ve hız ile bize unutturduğu Zip disketleri yeni format ile tekrar hayat buluyor. Iomega'nın geliştirdi-

ği yeni Zip sürücüsü external ve USB 2.0 varyolunu kullanıyor ve 750MB kapasiteye sahip. Tamamıyla geri uyumlu olan yeni Zip sürücüsünün yazma hızı 55X CD-RW'ye eş (7.5MB/sn). Yurtdışı fiyatı 180\$ olan sürücünün her bir disketi de 12.5\$. Firewire kullanı ve internal modeller önmüzdeki aylarda çıkacak. ☺



NINTENDO GAMECUBE

Bir küçük kutucuk içi dolu oyuncuk.

Once Xbox'ı, önceki ay ise GameBoy'u kurcalamıştı... Bu ay sıra GameCube'de. Nintendo'nun bu küçük canavarı gerçekten PS2 ve Xbox'a meydan okuyabilir mi? Hem çok ucuz hem de çok ufak olan GameCube nasıl bu kadar güclü olabilir? Level Editörleri neden deli gibi Super Smash Bros Mele oynuyor? Bütün sorularınızın cevabı burada.

Ataları, NES ve Super NES'i yakalamakta biraz geciken günümüz konsol nesli, Nintendo'yu daha çok N64 ile tanıdı. Amerika'da dehşet bir başarı kazanmasına rağmen bizde ne de dünyanın diğer köşelerinde N64 çok büyük bir başarı kazanmadı ve hep PlayStation'ın gölgesinde kaldı. 2 Mart 1999 tarihinde Sony yeni konsolu PS2'yi duyururken, telaşa düşen Nintendo bir gün sonra 3 Mart'da GameCube'ü

gün işığına çıkardı. Gerçi o zamanlar GameCube'ün ismi bile konmamıştı; Project Dolphin olarak geçiyordu. Sonraları Nintendo ismi Star Cube olarak seçti. Ama bu isim Nintendo Amerika'ya ters gelince GameCube'de karar kılındı. Ve 12 Mayıs 1999'da GameCube resmi olarak duyuruldu. Ancak GameCube'ü işler halde görebilmek için bir sene fazla beklemek gerekti.

GameCube'ü ilk bakışta diğerlerinden ayıran ilk özellik çok küçük ebatları elbette. Bilgisayar ile karşılaşıldığında çok komik bir görüntü sunuyor. Çünkü GameCube, bir bilgisayarın ancak güç kaynağı kadar. Kendinin yaklaşık 4 katı irilikteki Xbox'la da karşılaşıldığında pek farklı değil asına bakarsanız. Ancak bu küçük kübüñ içinden turşucuk değil yeni jenarasyon nefes kesici oyunlar çıkıyor.

oldukça yakın bir erformansa sahip. GameCube'ün grafik işlemcisi olan Flipper'ı ise ATI geliştirmiştir. Daha doğrusu Flipper'ı geliştiren ArtX ekibi daha sonradan ATI'ya katıldı. ArtX'inlarındaki isim Silicon Graphics'de uzun süre Nintendo'nun işlerine bakan Wei Yen. Yani ATI konso pazarında deneyimsiz olsa da Flipper'ı geliştiren ekib bu sektörde oldukça eski. Bu yüzden Flipper, Xbox'da bulunan NVIDIA grafik çipine göre konsollara çok daha uygun.

GameCube'ün diğer bir farkı özel bir medya kullanıyor olması. Playstation 2 ve Xbox'da kullanılan 12cm'lik standart DVD'lerin tersine GameCube 8cm'lik özel bir DVD disk kullanıyor. Kullanılan diskin daha küçük olması GameCube'ün de küçük olmasını kolaylaştırmış. Ayrıca bu sayede GameCube'de kopya oyun oynamak imkansız. Çünkü hem sürücü hem de medyalar dünyada sadece Panasonic tarafından üretiliyor. Bunun dez avantajı ise GameCube'ün normal DVD'leri okuyamaması ve dolayısıyla DVD filmleri oynamamasıdır. Gerçi Panasonic içinde hem DVD Player hem de GameCube olan özel bir cihazı piyasaya sundu. Ancak bu cihaz hem çok da pahalı hem de ülkemizde bulunmuyor.

Level ofisinde Bir Küp

Şimdi bir süre için spesifikasyonları, özellikleri bir yana bırakıp bir kullanıcı gözüyle GameCube'ün bize yarattığı etkilere bakalım. Her şeyden önce GameCube, Xbox ve Playstation 2 gibi sahip olmaktan guru duyarısınız değil, sahip olduğunuzda çok sevip bağlanacağınız bir cihaz. İddialı ve karizmatik olmaktan uzak görüntüsü, mini mini tasarımı, küp formunun sıcaklığı ve o güzel mor rengi. İlk aldığımız andan itibaren çok sevip bağlandığımız GameCube ile birlikte Amerika'dan döndüğümüzde diğer ofis çalışanları bu farkı hemen hissettiler. Sinan ve ben GameCube'ü zaman zaman alıp kucağıma seviyor, yumağa oynatmaya çalışıyorum DVD yuvasına kedi maması tıkıyorum. Başta çok garipsemmiş olsalar da kısa sürede onlarda adapte oldu duruma. Berker gidip gelip kuyruğunu çekeren, Burak ofise gelen kız arkadaşlarına ne denli hayvan canlısı olduğunu GameCube ile ispatlıyordu. Sonunda Fırat GameCube'ü evdeki tekir kedisi ile çitleştirmeye kalkınca hepimiz irkılıp nasıl bir İlginçlilik içinde olduğumuzu farkettik.

Baştan çok önemsenmese de zamanla gameCube'ün ofiste en çok takdir edilen özelliğini taşınabilirliği oldu. Küçük ve hafif olmasının yanı



GameCube'ün Motorları

GameCube'ğu veren iki önemli芯片 var: Gekko ve Flipper. IBM tarafından GameCube için özel geliştirilen Gekko, Macintosh'larda kullanılan PowerPC işlemcisinin özel bir versiyonu. Power PC işlemcisi aynı saat hızındaki Pentium III'lerden daha hızlı çalışıyor. Yani Xbox'ın 733MHz'lik Pentium III'ü ile karşılaşıldığında 485MHz'lik Gekko



sıra taşımak için bir kulu olması ve ona aldığımız sevimli çantası sayesinde hafta sonları eve kaçırlan konsollar listesinde bir numaraya oturdu GameCube. Normal bir bilgisayar kasası ile aynı ağırlıktaki Xbox ise hafta sonlarını genelde ofiste tek başına geçirdi.

Ofis'e GameCube ile birlikte gelen oyunlarımda vardı tabii. Bunlar içinde en çok ilginç dövüş oyunu Super Smash Bros. Melee ilgi gördü. Virtua Fighter'dan artık bunalmış olan ekip tığın ilaç gibi geldi bu oyun. Gerçeklikle yakında uzaktan alakası olmayan, sürekli komik durumların yaşandığı ama bir o kadar da zorlu bir oyun. Oyunu bu kadar çok cynamamızın sebebi bir yandan ezden beri gelen birimizle karşı yetenek ispatı mücadeleinden kopmadan çocukların gibi eğlenebildimizdir.

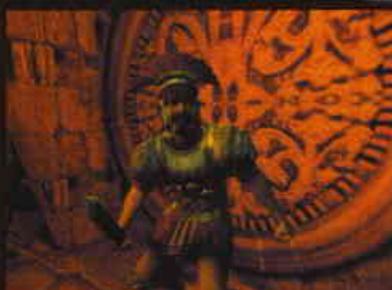
Ofis'e gelen oyunlar içinde en az oynanamı ise Pikmin oldu. Benim bayıldığım ve saatlerce durmadan oynadığım oyunun mantığını çözen başkası çıkmadı malesef. Sınan biraz kurcalayıp oynanışı gözden sonra boş gözlerle oynadı oyunu ama sonunda ne olup bittiğine bu kadar Fransız kalınca sıkıldı tabii. Ama inanın hata oyununda değil tamamaen bizimkilerde. Yoksa benim canım Pikminlerim ve onların cici cici oyunu bir harika.

GameCube GamePad

GameCube'ın takdir toplayan diğer bir özelliği gamepad'ı oldu. Yillardır elleri Dual-Shock'a adatte olmuş editörler GameCube'ün çok daha farklı gamepad'ını ellerine aldıklarında hiç ama hiç zorlanmadılar. Halbuki alışma dek Xbox'ın gamepad'ı elimizde çok rahatsız ve iğretti durmuştu. Bu nedenle GameCube'ün gamepad'ının ne kadar rahat ve ergonomik olduğunu gösteriyor. Gamepad'ın sol tarafında gri renkte bir thumbstick ve dört yönlü bir D-Pad bulunuyor. Ortadaki tek miknik tuş start/pause. Sağ tarafta genelde ana ateş tuşu olan büyük ve yeşil A tuşu var. İkinci önemdedeki B tuşu ise onun biraz solunda ve kırmızı renkte. A tuşunun üzerinde de ikinci tane renksiz bir-



GAMECUBE'ÜN 5 YILDIZ OYNU



SUPER MARIO SUNSHINE

Mario serisinin son oyunu Sunshine şu sıralar GameCube evrenini ciddi şekilde sarsıyor. Bugüne kadar yapılmış en iyi platform oyunlarından olan oyunda Mario'yu yöneterek sırınızda garip aletle ortaklı temizliyorsunuz. Muhteşem grafikleri, bir platformda hiç olmadığı kadar geniş görüş alanı ve Mario'ya yatırıldığı bir dolu yeni hareketiyle bugüne kadar çıkmış en iyi GameCube oyunlarından biri.

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Nintendo'nun ilk ciddi korku oyunu projesi survival tarzında, Sanity's Requiem'de Edgar Allan Poe gibi korku ustalarının hikayelerini oynuyorsunuz. 20 yüzyıllık bir döilde 12 farklı karakter oynanabiliyor. Oyunun etkileyici yanları çok iyi grafikleri ve daima birde fazla çözüme sahip olması. Oldukça uzun olan oyunu bu yüzden tekrar oynamakta fayda var.

STARWARS: ROGUE LEADER

Bugüne kadar yapılmış en iyi Starwars Simülasyon/Aksiyon oyunu olan Rogue Leader, oyunun grafikleri ilk filmden iyi çıkışınca bir parça kırılmak zorunda kalmıştı. İlk üç filmdeki maceraların birçoğunu yaşayabileceğiniz ve direkt Death Star patlama görevi ile başlayan oyun. Bu turde bulabileceklerinizin en iyisi.

PIKMIN

Uzay gemisi bir gezegene çakılan şaşkın kahramanımız gemisini toparlayıp eve geri dönmeliidir. Ama bu çok zor işi nasıl yaacaktır? Elbette Pikmin'lerin yardımıyla. Bu bitici hayvan karımı ultra sevimli yaratıklar siz takip edip ne isterseniz yapıyorlar. Çok farklı ve kolay bir oynanışı olan oyun Lemmings benzeri oyunların zirvesinde yer alıyor. Haritaların bulmaca yeteneği kadar strateji de gerektirmesi ve şapsal Pikminlerle uğraşmanın zevki eşsiz.

SUPER SMASH BROS. MELEE

Dünyanın en çığın dövüş oyununda Nintendo oyunlarında bugüne dek gördüğünüz bütün karakterler bir araya toplanmış. Ama birbirini aşağı atmak. Hasar verdikçe rakibinizi aşağı atmak kolaşlıyor. Dehşet yaratıcı mekan tasarımları, benzersiz oynanışı ve eşsiz curcularıyla insanı gerçekten eğlendiren müthiş bir oyun Super Smash Bros. Melee.

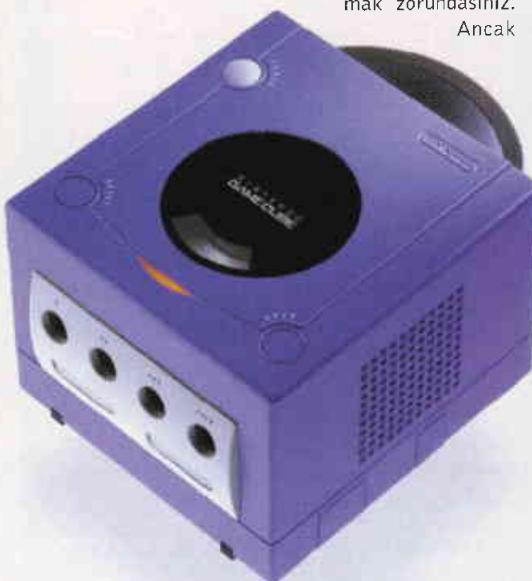
birinin aynısı tuş var. Sağ tarafın altında diğer thumbstick bulunuyor. Sarı renkteki bu ikinci thumbstick oyunlarda kamerayı ayarlamak için. Ama bazı oyunlarda farklı kullanımı da olabiliyor. Ön taraftaki tetik tuşları ise üç tane. Bir tane sola ve iki tane sağda.

Gamepad'in en önemli özelliği tuşların birbirinden çok ayrı olması. PlayStation ve Xbox'da tuşlar öylesine benzer ve yakın ki bir oyunda ustalaşana kadar illaki yanlış tuşa bastığınız oluyor. Ama GameCube'de böyle bir dert hiç yok. Tuşları daha çabuk ezberliyor ve daha az hata yapıyorsanız. Ama çok uzun süredir Playstation kullanıyorsanız ve ben Dual-Shock'a çok alıştım diyeyseniz Nintendo'nun geliştirdiği JoyBox isimli küçük bir adatörler Dual-Shock'u GameCube'a takabiliyorsunuz.

GameCube'ün üzerinde dört gamepad yuvası olmasına karşın iki tane memory card giriş var. Üstelik sistemin içinden memory card çıkmıyor. Ayrıca satın almanız lazım ve fiyatı 16\$. Bu yüzden GameCube'ün fiyatına 166\$ gözüyle bakmak daha doğru olur. 8MB ve 16MB'lık memory card'lar sizi kesmezse bir SD-Digicard Adapter de alabilirsiniz. Bu küçük adatör sayesinde Panasonic'ın geliştirdiği 32MB ile 256MB arasında değişen Digicard'ları GameCube'e takıp normal memory card gibi kullanabiliyorsunuz.

GameCube bu kadar küçük olduğuna göre onu dışında da kullanabilelimiz? Mesela yolculuklarda, plajda veya sokakta? Böyle bir imkanınız var. Interact firmasının geliştirdiği Mobile Monitör'ü takığınızda GameCube bir anda büyük bir GameBoy'a dönüyor. Üstelik bu monitörün üzerinde hoparlörlerde var. Yurtdışında 150\$'a satılan bu kullanışlı parçayı araba çakmasına veya adatör ile rize takmak zorundasınız.

Ancak



ayrıca satılan özel bir bataryaya da sahip ve fazladan bir 50\$ vererek bunu da satın alabiliyorsunuz.

GameBoy için edinebileceğiniz diğer bir aksesuar ise WaveBird. Nintendo'nun kendi üretimi olan Wavebird standart gamepad'ın kablosuz versiyonu. Ergonomik açıdan standart gamepad'den pek farkı olmayan WaveBird'ün tek eksiği titreşiminin olmaması. Buna karşın bir konsolla oynarken kablolarдан kurtulabilmek gerçekten süper bir şey. WaveBird radyo frekansıyla çalışıyor ve hiç sorun yaşamadan 10 metreye kadar olan mesafelerde bile çalışıyor. İki AA ile çalışan WaveBird bu pillerle 100 saat kadar dayanıyor.

Grafikler, Karşılaştırma vs.

GameCube'ün genel özelliklerinden ve bir parça aksesuarlarından bahsettiğim sonra gelelim bir doğrunuzun asıl merak ettiği grafik kalite ve performans kismına. Bitip tükenmez GameCube, Playstation 2 ve Xbox karşıtlırmaları arasında bıkıp usanmadan söylediğim gibi spesifikasyonlarına, RAM miktarlarına ve çip hızlarına bakarak konsolları bir birleri ile karşılaştırıramazsınız. Çünkü yapıları birbirlerinde çok farklı. Konsolları karşılaştırırken izlenecek doğru yol oyunları bulup oyun kalitelerini karşılaştırmak. Bu da elbette şöyledir bir formül doğuyor "Konsol Grafik Kalitesi = Grafik Gücü + Oyun Tasarımcısının Kalitesi". Çok adil veya doğru bir formül değil elbette. Ama kullanıcılar için bir kanya varmamamızda bizim için daha avantajlı. Gerisi de mühim değil.

GameCube oyunlarına bakarken dikkat etmemiz gereken ilk şey grafik tasarımlarında sadeliğin tercih edildiği. Mesela Super Smash Bros Melee'yi alıp Halo ile karşılaştırırsanız Halo baskın çıkar. Ama bunun asıl sebebi Nintendo'nun grafiklerde sade ve çizgi film benzettiği grafikleri sevmesi. GameCube oyunlarının çoğu daNintendo tarafından tasarlandığı için GameCube'ün grafik gücü baştan biraç zayıf gözükебilir.

Ama Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Pikmin ve Starwars: Rogue Leader gibi oyunlarda GameCube kendisini gösteriyor. Bunlardan Pikmin'e baktığımızda özellikle oyunların

renk kalitesi ortaya çıkıyor. NVIDIA'nın CinemaFX'i duyurmasından bu yana daha fazla önem kazanan renk kalitesi mekanlarının çok daha gerçekçi resimlerin çok daha parlak gözükmesini sağlıyor. Ayrıca Pikmin sayesinde, yüksek Poligonlarda GameCube'ün ne denli rahat olduğunu görebiliyoruz. Belki pikmin'ler çok detaylı karakterler değil ama 50 tanesini peşinize taktığınız zaman ciddi bir poligon yoğunluğu oluşturuyorlar.

Sanity's Requiem'den GameCube'deki karakter modellerinin ne denli kaliteli olabileceğini çıkarabiliyoruz. Bu oyundaki karakter modelleri, Morrowind'dekilerden bile daha güzel gözüküyor.

Ne yazık ki piyasada GameCube'ün grafik kalitesini gösterebilecek çok da fazla oyun yok. Yani durum Xbox'dan çok daha iyi değil ve Playstation 2 karşısına başarılı olabilmek için çok daha fazla hit oyna ihtiyaç duyuyor GameCube. Sahip olduğu oyunları konsunda Playstation 2 ile aynı atabilecek durumda değil iki konsolda.

Elbette GameCube'ün burdaki bir avantajı fiyatının 50\$ daha düşük olması. Ancak yazida belirttiğim gibi buna 16\$'lık bir memory card fiyat eklemekte fayda var. Sonuç olarak 34\$ daha ucuz olmak hiç de fena bir avantaj değil. Ayrıca 2002 yılı GameCube için oldukça iyi geçti ve oldukça fazla yeni oyun çıktı piyasaya. Ama GameCube'ün asıl patlamayı bu senenin sonunda yılbaşı sezonunda yapacağını tahmin ediyoruz. ☺



Windows Güvenlik Talimatnamesi

Windows'u dış mihenklerden korumak için yapmanız gereken elzem şeyler.

Windows işletim sistemimizi daha güvenli bir hale getirmek bir iki manevra ile mümkün. Her ne kadar günümüzde kullandığımız işletim sistemleri kullanımı kolay, daha güvenli vs. denkem önmüze gelse de birçok açıkları olduğu ve birçok özelliğinin karmaşık menüler ağınnen ortasına gömülüdür bir gerçek. Bir süredir oyunları istila ettiği nacizane sayfamız da bu ay "Sistemimizi nasıl daha güvenli bir hale getirebiliriz?" sorusuna cevap arayacağım. Bu soruları cevaplarken elden geldiğince menü ve seçenek isimlerini Türkçe vermeye çalışacağım. Ama kendi sistemim İngilizce olduğundan bazı menü isimleri Türkçe olmayabilir.

İşletim sistemleri piyasa çıktıktan kısa süre sonra bir çok eksikleri ve açıkları olduğunu yavaş yavaş farkettiriyorlar. Zaten bu farkındalıkın ardından Microsoft'un update yağımuru başlayıyor. WindowsXP için çıkan update'lerin sayısına bakarsak yağımur dan ne kastettiğimi anılsınız sanırım. Ancak öyle yavaş böyle çıkan update'lerin %90 ini çekmek dumurundayız. Çektiğim ne işimize yarayacak diyeorsanız sırasıyla önce başlığa ardından ilk paragrafa tekrar bir göz atın ki, biz burada WindowsXP, Internet Explorer ve Outlook Express kardeşlerin açıklarını kapatırken aç ve aksıta kalmayın.

E Artık Başlayalım Anlatmaya..

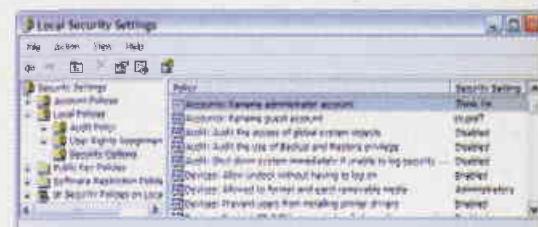
Selamlar Sana WindowsXP

Pek yapmadığımız, üşendiğimiz yada bağlantımız yavaş olduğundan hep uzak durduğumuz Windows Update ile başlıyoruz güvenli günlere. Başlat/Programlar altında Windows Update'ı tıklıyoruz (Aaa.. Orda yok mu? O zaman Internet Explorer'da Araçlar'ın altından seçiyoruz Windows Update'i – Bunun bir Türkçesi vardı ama...). Microsoft'un sitesine yönlendirdiğiniz ve burada yüklemek istediğiniz update'leri seçeceksiniz. Yüklemeye başladıkta sonra sistem çektiği update'leri otomatik olarak kuracaktır. Bilgisayarınızı yeniden başlatınca sonra update olayı sona erecek ve siz de derin bir oh çekeceksiniz. Siz tam şükretmeye başlarken yazının devamını okuma gafletinde bulunacak incik gizli saklı menüler arasında onu bunu şunu ayırmak üzere uzun ve zorlu yolculuğunuza başlayacağınız. Kurduğunuz update'leri kaldırımla isteyebilirsiniz (olur ya), her update Program Ekle/Kaldır'ından kaldırılabilir. Hangi update'lere ihtiyacınız var, hangileri gereksiz eğer kararsız kalırsanız Microsoft Baseline Security Analyzer'ı (MBSA) kullanmanızı tavsiye ederim. Program işletim sisteminizdeki sorunları, kurmanız gereken update'leri, güvenlik açıklarını gayet anlaşıılır bir şekilde sunmakta ve update'ler arasında kaybolmanızı önleyecek kadar başarılı. MBSA ile ilgili geniş bilgi için Microsoft sitesine bakılabilirsiniz ve Programı oradan će-

kebilirsiniz (değer uzun bir linki var Download'a girip aratin bir zahmet). Eğer buna üşenirseniz gelecek ay MBSA'yı Level CD'sinde bulabilirsiniz (Sinan unutmazsa tabii :)). Program update'lerden haber vermek dışında birçok özelliğe sahip. En çok dikkat çeken özellikleri update'ler hakkında verdiği bilgi, sistemin genel durumu, kritik hatalar eksikler ve güvenlik açıklarını göstermek, bulunduğu hatalar ve sorunlar hakkında online yardım imkanı sunmak, basit ve anlaşılır arabirim olarak sağlanabilir. Program .NET kullandığı için, çalışmazsa önce .NET update'ini yapın (MS kısır döngüsü bu da).

Kim Kullanıyor Bilgisayarı mı?

Windows kurulduğunda default olarak sisteme iki kullanıcı hesabı açılır; Administrator ve Guest. Kullanıcı hesaplarının bu şekilde isimlendirilmiş olması alakasız insanların sisteme girmesini kolaylaştırıyor. Kullanıcı isimlerini bilmeleri bizim için tehlike yaratır ilk öğe. Kullanıcı isimlerini değiştirmek için yapmamız gerekenler oldukça basit. Önce Başlat'tan Çalıştır'ı seçiyoruz. Buraya secpol.msc yazıp taramadır dediğimizde karşımıza Local Security



O vala inktm bu pencerede dolanmaktadır...

low anonymous SID/name translation, Network access: Let Everyone permissions apply to anonymous users (networkten anonymously bağlanan kullanıcılar için genel izinleri kullanır), Recovery console: Allow automatic administrative logon (bilgisayarı açtığınızda otomatik olarak admin hesabıdan logon olmak) seçeneklerini disable olarak seçiyoruz. Böylece sizin dışında kimse sisteme logon olamıyor, ağıdan sisteme bağlanamıyor ve password olmaksızın administrator hesapları kullanıyor. Buralar dışında yine network güvenliğini artırmak için Devices: Restrict CD-ROM ac-

Bu kadar şeyle uğraştık değiştirdik ettik ama password'umuz dört karakterden oluşuyorsa ve o dört karakter de doğum tarihimizse pek bir anlamı olmaz tabii

Settings başlıklı bir pencere çıkıyor. Soldaki sütun dan Local Policies altındaki Security Options seçeneğini seçiyoruz ve sağ tarafta sistemiizin bütün güvenlik düzenlemelerini gösteren liste çıkıyor.

Burada değiştirmemiz gerekenler, 1- Accounts-Rename administrator account 2- Accounts-Rename guest account. Bu seçenekler çift tıkladığımızda açılan pencereye seçtiğimiz yeni kullanıcı adını yazıyoruz ve apply diyoruz (tabii sonra bu ismi unutup ortada kalmayız). Bunu yaptıktan sonra Accounts-Guest accounts status seçeneğinin disable olduğundan emin oluyoruz. Bu sayede kullanıcı hesapları hakkında bilgisi olmayan kimselerin yoluńı kesip, anonymous girişleri önlemiş oluyoruz.

Bu arada yeri gelmişken hem burada seçeceğiniz kullanıcı isimlerinde hem de açığınız diğer kullanıcı hesaplarında en çok kullanılan takma isim, gerçek isim gibi kolay tahmin edilebilir şeyler seçmeyin. Dışardan girmeye çalışan biri kullanıcı ismi olarak ilk bunları dener.

Güvenlik Seçenekleri

Aynı pencerede bulunan, Interactive logon: Do not require CTRL+ALT+DEL (logon dakı grafik arabirimini kaldırır), Network access: Al-

cess to locally logged-on user only (sadece kurułlu sistemden log olanlar CD-Rom u kullanabilir), Interactive logon: Do not display last user name (en son log on olan user in adını hatırlar), Network access: Do not allow anonymous enumeration of SAM accounts, Network access: Do not allow anonymous enumeration of SAM accounts & shares (son iki seçenek admin account lara ulaşımı engeller), Network security: Do not store LAN Manager hash value on next password change, System objects: Strengthen default permissions of internal system objects seçeneklerini enable olarak işaretleyin.

Güzel Şifrelerimiz

Bu kadar şeyle uğraştık değiştirdik ettik ama şifremiz dört karakterden oluşuyorsa ve o dört karakter de doğum tarihimizse pek bir anlamı olmaz tabii. Asla tahmin edilemeyecek bir şifre seçmeli. Peki siz bunu yatınız ama bilgisayarınızda ayrı hesap açtığınız küçük kardeşiniz anneniz veya sevgili eşimiz bunu yapacak mı? Sonuçta onların hesaplarından da sisteme sızılabılır. Bundan emin olmak için bir iki ayar yapmakta fayda var. Şimdi tekrar Local Security Settings penceresine geliyoruz ama bu sefer bu sefer Account Policies seçeneği altından Pass-

word Policy seçeneğine tıkıyoruz. Password Policy altındaki ayarlar: 1-Enforce password history : Daha önce kullanılmış bir password'un tekrar kullanılmasını engeller. 2-Minimum password age : Password'un minimum geçerlilik süresi. 3-Maximum password age : Password'un maksimum geçerlilik süresi. 4-Minimum password length : Password'un en az kaç karakterden oluşacağı. 5-Password must meet complexity requirements : Enable ettiğiniz takdirde password'un daha complex olması için bazı şartlar önerecektir. 6- Store password using reversible encryption for all users in the domain : Disabled olarak bırakın. Artık diğer kullanıcılarla birlikte kendiniz de şifreler konusunda zorlu bir Çin işkencesine maruz kalacaksınız. Arma inanın böylesi daha güvenli.

Internet Explorer ve Güvenlik

Şimdi Internet Explorer'ımızı açalım, Ayarlar menüsünden Internet seçeneklerine girelim. Burada da Güvenlik sekmesine gelelim. Internet Zone seçili iken güvenlik ayarlarından Custom'ı seçelim. Standart ayarlar pek sağlıklı olmadığı için kendimiz yapacağımız gereklili ayarları. Burada karşımıza çıkan ayarlar:

Download signed ActiveX controls: Disable ya da Prompt seçili kalsın.

Download unsigned ActiveX controls: Bu ilkinden daha riskli bu yüzden kesinlikle disabled seçili olsun. (bunlar ne yahu seviyoruz ama derseniz, hani bir siteye gidersiniz de küt diye ekrana bir pencere gelir bak bu bilmemne firmasının bilmemne tarafından belgelidir download edicem bak güveniyormusun filan diye sorar ya o işte)

Run ActiveX controls & plug-ins : Karşılaştığınız her ActiveX uygulama yada plug ini istemeyeceğimiz için Prompt ya da Administrator approved seçili olsun başınız ağrısın.

Script ActiveX controls marked safe for scripting: Bir önceki ile benzer. Enabled etmemen yeter.

Active scripting: Disable etmemiz güvenliğimiz açısından oldukça faydalı olsada disable

ettigimiz web siteleri düzgün görüntülenemez, windows update çalışmaz, pop up lar görüntülenemez.

Allow paste operations via script: Bu ayar DHTML kullanan web sitelerinin clipboardunu kullanmasına izin verir. Gayet gereksiz ve kapatılması hiçbir sorun çıkartmayacaktır. Disabled seçili olsun.

Scripting of Java applets: Javascript, Active-scripting gibi güvenlik sorunlarına neden olucaktır bu yüzden bunu disable olarak bırakmalısında fayda vardır.

Bu ayarları yaptıktan sonra bazı sayfalar düzgün görüntülenemeyebilir. Sıkça uğradığınız ve güvenliğinden emin olduğunuz siteleri görüntüleyememek can sıkıcı olacaktır. Bu siteleri Internet Options / Security altındaki Trusted Sites Zone'a eklerseniz düzgün olarak görüntülenecektir.

Bir sonraki durağımız Internet Options Content/AutoComplete. Autocomplete her ne kadar bize zaman kazandıran bir özellik olsada şifrelerimizi, web sitelerini, online formlara yazdığımız kişisel bilgileri sakladığı için netten ulaşılabilir. Bu yüzden kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Tavsiye etmiyorum derken de bu duruktan kalkıp bir sonrakine doğru yola çıkarıyoruz ve Advanced bölümünde tıklayıp iveriyoruz Internet Options ta. Buradaki ayarları biraz hızla geçeceğim, adı üstünde advanced :)

Use Passive FTP: Seçili, Check for publisher's certificate revocation : Seçili, Check for server certificate revocation : Seçili, Check for signatures on downloaded programs : Seçili (download problemleri yaşarsanız değiştirin), Do not save encrypted page to disk : Seçili, bundan sonra üç seçenek SSL ile ilgili bunları default bırakmanız sorun yaşamazsınız engelleyecektir. Güvenli sitelere girişlerde örneğin online bankacılık hizmeti veren sitelere, kredi kartı numaranız yada diğer bilgilerinizin taşınırken kullanılan protocol dür.

Warn about invalid site certificates: Seçili değil, Warn about changing between secure & not secure mode : Seçili, Warn if forms submitted is being redirected : Seçili..

Outlook Express

Bitmez, bitmiyor, hatta bitmeyecek ayarlar var. Açıq bakıymı Outlook Expressleri, seçin Araçlar'ı yukarıdaki menüden, hah şimdi Ayarlar'a, tıkla şimdi oradan Güvenlik'e, hah tamam şimdi geç diğer cümleye...

Burada zaten çok fazla ayar yok karıştırabileceğimiz.

Select the Internet Explorer security zone to use: Restricted sites zone seçili olsun.

Warn me when other applications try to send mail as me: Seçili olmasın başınız ağrısın. Do not allow attachments to be saved or opened that could potentially be a virus : Bu seçenek mutlaka seçili olsun böylece gelen maillerde ekte dosya varsa açmadan önce size sorar.

XP'imi var Firewall' um yok mu?

Güvenlik için yapabileceklerimiz bunlarla sınırlı değil tabii. Bunların dışında kalan diğer bir önemli uygulama da Firewall ki varoluş amacı tamamen bizi internetten gelecek saldırilara karşı korumak. WindowsXP'nin mevcut



• otomasyonun güzünü seviyim...

Firewall'u nu aktif kılarak extra yazılımlar kullanmadan da korunabiliyoruz. Başlat / Dene Tim Masası / Ağ Bağlantıları yolunu izleyip buradaki internet/network bağlantınızın üzerinde sağ tuş menüden özellikler'i seçiyoruz. Advanced bölümünde Internet Connection Firewall seçeneğini aktif hale getiriyoruz. Daha sonra ayarlara tıklayıp gereklili ayarları yapmayı başlıyoruz. Eğer konu hakkında billyi iseniz buradan belli portları kapatıp açabilir ve mevcut portların bir listesini buradan edinebilirsiniz. WindowsXP nin Firewall' u ile ilgili genis bilgiyi XP help dosyalarında bulabilirsiniz.

Ya Abi benim Bir de ICQ um var ama..

Internet e bağlı olduğumuz her an kullandığımız bir yazılım ICQ. Bize getirileri yanında bir de götürüleri var ICQ'nun, demek istediğim herşeyin bir bedeli vardır. Ancak siz bu bedelleri ödemek istemiyorsanız bunun da yolu yok değil. Öncekiyle ICQ kullanırken diğer ICQ kullanıcıları sizin IP'ni, açık portlarınızı ve bazı sistem açıklıklarını yakalayabilirler. Öncelikle ICQ'nu register ederken "Allow Others to view my online/offline status from the web" seçili olmamalı. Böylece siz ICQ'unuzu açtığınızda ICQ web sitesinden görüntülenemeyeceksiniz ve IP'ni sadexe www.icq.com'a ulaşmış olacak. Bundan sonra "My Authorization is Required" işaretleyip istemediğimiz kişilerin listesine eklenmemizi engelleylelim. Daha sonra icq muzu açıp Main düğmesine tıklayalım. Security and Privacy'i tıklayalım ve açılan menüden ayarlarımı yapmaya başlayalım. General Settings /General /Security Level dan High seçelim. Gerçi bunu seçtiğimiz de ICQ'yu her açtığımızda şifremizi yazmamız gerekecek ama değer, inanın bana. Sonraki admımları da yine aynı pencerede Permissions a tıklayıp açılan menü den Peer to Peer Connection bölümünden Allow Peer to Peer Connection with Users listed on your contact list' i seçelim. Bu biraz riskli gibi görünse de değil. Listenizdeki kişiler bu şekilde siz onlara dosya yollamadıkça IP'ni yada açık portlarını göremeyeceklerdir. Bunun dışında ICQ' nuzun güvenliği size kahyor.

Benden şimdilik bu kadar hepinize saygılar sevgiler... ☺

Jesuskane



• ActiveX demek problem demek olabilir aman dikkat.

Dalgalı Fiyat Sistemi

RAM fiyatları sırtımızdan vuruyor derken diğer parçalara çok mu güvendik ne? RAM'lerle sınırlı kalmayan Bizans Tekel'i bu ay piyasanın canına okudu. Nedir bu Bizans'ın donanım üreticilerinden çektiğimiz.

jesuskane

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 99	Ufotek	(212) 274 56 60
Microsoft	(212) 258 59 98		

EKONOMİK

IDEAL

SÜPER

İşlemci	Celeron 1700MHz Datagate/Empa: 95\$	AMD AthlonXP 2000+ Boğaziçi/Ebis: 149\$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 600\$
Anakart	MSI 656GE Datagate/Multimedya: 99\$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 169\$	ABIT IT7 Çizgi/Datagate: 175\$
Bellek	256 MB DDR-RAM Fiyatı: 69\$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 69\$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 202\$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83\$	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83\$	Seagate Baracuda IV 80GB Datagate: 118\$
Ekran Kartı	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 99\$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 170\$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 395\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 146\$	Sony G220 17" Empa: 325\$	Sony G520 21" Empa: 1085\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 50\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 58\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 58\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 37\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 85\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 183\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 36\$	APACHE 56k V90 USB TET: 58\$	APACHE 56k V90 USB TET: 58\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital A-10 Boğaziçi/Çizgi: 92\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	USB Klavye, Logitech Optical Wheel Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom Optical Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	691\$	1296\$	3099\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400 Kont/Empa/Multimedya: 59\$	Creative INSPIRE 5300 Kont/Empa/Multimedya: 105\$	Creative INSPIRE 5700 Kont/Empa/Multimedya: 325\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Plextor 40/12/40 SKY: 135\$	Plextor 40/12/40 SKY: 135\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42\$	Intel Create & Share Empa: 65\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119\$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdığımız fiyatları ve bilgisayarınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denmiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün liste eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendiricektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

Geçtiğimiz aylarda bu sayfalarda yaşanan EditörSpor furyasından geriye ne kaldı ise ondan bahsetmek ve bir iki konuda aydınlatmak istiyorum sizleri arkadaşlar. Ben hiç kaleye geçmedim, ben kaleye geçemem çünkü ben futbol oynamam daha da mühimi ben futbol sevmem zaten. Bazı arkadaşlar sizleri yanlışlıkla sürükledi e-mail cevaplama maceralarımızı aktarırken sizlere. Artık eğrisi doğrusu belli olduğuna göre geçelim tornavida yerine klavye kullanılan tek teknik servisimize (Demeden önce duralım bence biraz. Yurdum insanı neden kaleye geçme olayna karşısındır ki? Hep sen mi santrafor olucan. Bırak birazda başkası atsun sen hopla zipla tutucam diye. Biraz da sen ye goller. Bu zihniyetle zor gireriz Avrupa birliğine :) -TÖ)

Jesiczone

gisayarının özellikleri söyle; Duron 750 işlemci, Iwill KT (kaç olduğunu bilmiyorum) anakart, 256MB SD-RAM, GeForce4 MX420 WinFast. GTA 3, Dungeon Siege ve Neverwinter Nights oyunlarını açtıktan en fazla 10 dakika sonra bilgisayarımda kilitleniyor. Bir çözüm bulamadım. Ekran kartımı son sürücülerine güncellememe rağmen bir sonuç almadım. Lütfen yardım edin. Şimdiden size teşekkür ediyorum. Sağlıklı kala!

Ulaş Erbil

Peki Nasıl Oluyordu Oluyor Bu DOOM 3

Tüm level camiasına selamlarımı sunarım. Aklıma takılan bir soru: hemen soruyorum size... Doom3 denilen oyunun GeForce3 ile bile oynamayaçağı söyleniyor. Tamam buraya kadar herşey normal peki bu ekran görüntüleri nasıl yayınlanıyor? Oyun içi görüntülerini nasıl çekiliyor?

İleri, ne de başka bir şey yok. Ayrıca dediğin gibi kullandıkları sistemler bizimkilerden biraz da daha üstün GeForce4 Ti4600 ve 2.53Ghz Athlon oynatıyor demek ki oyunun bu halini. Bir de dikkat edersen bu görüntü ve videolarındaki mekanlar genelde çok küçük. Öyle haritanın bir ucundan diğerine gitmeleri. Bu da ince bir hile. Ayrıca uygulanan diğer

ve V'bra 128 seskartı. Bunları ne şekilde geliştirmen oyunda iyi performans alırız, ses kartın dan memnun değilim ne alıyorum? Bende S2 ve GameCube de var. O yüzden en ucuz şekilde olursa iyi olur. Sağol şimdiden.

Siz atın Tuğbek'e maileri, ona ulaşmadan ben yakalarım havada. Arkadaşların şaka olsun diye böyle şeyler yapıyorlarsa bilgisayardan önce onları bir upgrade et istersem sen. Sisteme gelince, öncelikle işlemeni, akabinde ramini, e işlemci değişince doğal olarak anakartını elin değişmişken birde ses kartını değiştireksen gayet iyi olur. Yok para harcamamışım fazla demmişsin anakart ve işlemci değiştirilmen yeterli olur uzun bir süre için. Ne tavsiye edersin dersen seni Donanım Pazarı sayfamiza alalım hemen. Bu arada hem PS2 hem Gamecube... X-BOX ne zaman alıksın onu da söyle bari...

Belli toplama PC yapan yerler standart bir kasa veriyor, onlar yeterince iyi olur mu?

Yani John Carmack hem Doom3 için GeForce 3-4 almayı diyor hem de ağızımızın suyunu akitacak oyun içi görüntülerini yayıyor. Bu oyun içi görüntüler nasıl bir makineden alınıyor? Yoksa bizim bilmediğimiz başka bir ekran kartı mı var ortada? Hepinizde iyi günler..

Tunc Ventura

bir yöntem de oyunu oyun içi kalitesinde, ama normal 3D modeller gibi resim reism renderlayıp video haline getirmek.

Arkadaşım Eş Arkadaşım Şek

Selam Tuğbek sənə daha önce mail atmışım ama arkadaşlar şaka olsun diye sanırım şifreyi değiştirmiş. Eski mail adresimle girmiyorum yenisinse yani buna mail atarsan sevinirim. Benim makina (Bilgisayar) deşek şuna. Makina deyince aşağılanmış hissedip üzüldüyörler-TÖ) P3 600 128MB RAM, 64MB WinFast GeForce4 Ti4600, 20GB Hard-disk, Creati-

Nedir bu Tuğbek fanatizmi. Yok Tuğbek filan dağılin dağılin. Ama bu fanatizmine rağmen istedığın desteği göreceksin merak etme Ulaşım buradan görünen o ki senin zaten ekran kartı sürücülerinle bir sorun yok. Muhtemelen bir işinma problemi yaşıyorsun ki işlemci AMD olduğuna göre işlemciinden kaynaklanıyor bu. AMD ler Intel'lerinin aksine yanında yanıyorlar. Bu durumda büyük ihtimalle ekran kartın fazla isniyor ve bunun sonucunda kilitleniyor bilgisayarın. WinFast ekran kartları üzerinde fanla birlikte çalışıyor. Fanın düzgün çalışıp çalışmadığını kontrol et. Eğer fanında bir sorun yok diyorsan sistemini henüz garanti dahilinde iken aldığı firmanın teknik servisine götür. Lütfen edebileceğim yardım budur. Sende kal sağlıcakla...

Hıslı Okuyucu Özgür

Selamlar Tuğbek Bey. Öncelikle sizden, daha önce hiç mektup göndermediğim için (anketlerin hepsini doldurup gönderdim PS2 demolan için teşekkürler) özür dilerim. Aşında size akıl danışma gereği duyduğum ve

İste donanım dediğin böyle olur! Ne işlemci ne çip ne upgrade... Bırıldukça lambalarını değiştirmen en fazla, yağılmamasını yapıp vidalarını sıkarsın. Personel Computer denen işgencə aletyle uğraşmak gibi olur mu hiç? Zevktir buntara uğraşmak... Üstelik hepse Sega... Ahh ahh...



sanki sadece ihtiyacım olduğunda mektup gönderiyormuşum hissine kapıldım. Ama merak etmeyin, eletirilerimi; fikirlerimi de göndereceğim. Sorun şu, ben sistemimi uprade etmek istiyorum, bilgisayamı: Celeron300, 440LX P2EXB Anakart, 32+64Mb SD-RAM, 30GB 5400RPM hard-disk, 32MB TNT2 M64, SoundBlaster16 ses kartı, Creative Infra CD-ROM(şu ana kadar hiçbir sorunla karşılaşmadım ve çok memnunum, 40-48X arası hırsız), 56K Fax-Modem, 14" Monitör, İki hoparlör, kısa boylu bir AT kasa(bazı şeyler değiştirmemi önerisin diye yazdım, fazla uzunsa kusura bakma.). Benim asıl değiştirmek istediğiniz işlemci, AthlonXP düşünüyorum (bu arada 300\$'ı variyoruz). Anakart olarak ta nForce için iyi şeyler yazdırın, hem içinde benimkinden daha iyi bir ekran kartı, ses kartı ve ethernet çikiyor. Fakat MSI'ın sorunları olduğunu okudum, Asus'ta da böyle sorunlar var midir, farklı modeller arasındaki fark ne? 256 DDR-RAM herhalde yeter. Yalnız kasa konusunda bir fikrim yok. Belli toplama PC yapan yerler standart bilgi kasa veriyor, onlar yeterince iyi olur mu? Bir de hoparlör düzgünüyor. Zannedersem nForce' ta ki ses kartında

6 ses çıkışı olacak, ben bunlara kafama gires birer hoparlör taksam; örneğin bir DVD filmden 3D ses(ya da nasıl tabii ediyorsunuz bilmiyorum, yanı Dolby filan) alabılıyım? Aslında oyuncularda sağ arkadan gelen ses sağ arkaya hoparlörden, sağ önden gelen... öksa yeter. Mektubumu cevaplar ve fikirlerihizi belirtirseniz çok sevinirim. Başarilar.

NOT: Uzun olduğunu, hataların varsa veya benden bir şey isterken, buna cevap göndermeseniz bile bana iletmenizi rica ederim, saygılar.

Ozgur Ozcan

Sevgili Özcan, daha önce yazmadığın için üzümle, bundan sonra sık sık yazarsın bizde bol bol okuruz. Bu arada Tuğbek Bey'ok, aslında buralarda bir yerde ama neyse. (Satır aralarına, parantez içlerine bakarsanız görebilirsiniz rahatça beni-TÖ) Sen yaz Ozgur biz hep buralardayız. Bilgisayarına gelince, hard-disk' in dişındaki parçalar artık ömrülerini ta-

Ayrıca kablolarla biraz çalışma gerekebilir. Belki lejim işi falan olabilir-TÖ. Kasalar ayrı bir olay tabii. Standart kasalar oldukça yeterli olsada yeni işlemci ve anakartların yüksek voltajları, ayrıca bağlanan IDE sayıları artıncaya standart kasaların güç kaynakları yetersiz kalıyor. Donanım pazarında ki kasaları tecih etmemde fayda var (Yalnız alet 600\$'ı buldu bir yerlerden 300\$ daha bulman gerekecek). Yardımcı olabildiysen mutlu Özgür, ama biraz daha uzarsa ne olacak ben bile bileyemiyorum artık. Sana iyı günler diliyorum artık sen de kal sağlacakla.

Not : Evet uzun hem de çok uzun ama önemli değil. Önemli olan yazı karakterlerine dikkat etmen pardon etmemen. Arkadaşlar, İ, ş, ğ ya dikkat edin biraz.

Ne Almanyası??

Ne Level'i??

Selam Tuğbek, ben Özgün. Hani Almanyası'ya gidecek olan. Seni yine

Kudurucam yakında Selam Tuğbeklerden ama dur sanada sakince söyleyeyim, Tuğbek yok. Şimdi sen kimsin diyeceksin ama mühim değil ben tanıyorum seni. Tuğbek bahsetti o yüzden onu değil beni rahatsız edebilirsin gönül rahatlığıyla (Jesusum Keynim, benim sevilen biri olmam seni niye kızdırıyor ki? Ustelik bu mäller benim posta kutuma geliyor. Hem belki sevmiyorlar seni. Belki arakanın Sırık, Fasulye falan diye dala geçiyorlar. Dur... dur gelme üstüme... dur dedim... -TÖ). Ben 30 Ağustos a kadar cevaplarında dergi sana o tarihten önce ulaşır mı bileyem bak ama.

1-) Level yılın oniki ayında da çıkıyor. Aslında bu soru ile eğlencemek lazım biraz ama... (Eğlen de önceki konuşmaya istinaden Almanya çıkış soruyor-TÖ)

2-) Level ilk olarak Berlin'de piyasaya çıkacak

3-) Şimdi Özgün bu soruyu sorarken

John Carmack hem Doom3 için GeForce 3 - 4 almayı diyor hemde ağızımızın suyunu akıtacak oyun içi görüntülerini yayınıyor. Bu oyun içi görüntüler nasıl bir sistemden alınıyor?

mamlımlaşır. Yapabileceğin en iyi şey sistemi olduğu gibi satıp eline geçen para ve artı 300 dolarınla yeni bir sistem alman olacak. Ne tavsiye edersin dersen Donanım Pazarı sayfasına bir ugra. MSI son zamanlarda oldukça iyi anakartlar üretmekte ama nForce ne kadar uygun olur senin için o sana kalmış. Ekran kartına da para ayırmayı gözle alırsan hazırlıksız bir şekilde incelediğimiz Abit AT7 yi düşünebilirsin. Biraz pahalı da olsa 5.1 desteği ses kartı, 10/100 ethernet kartı, bir dünya USB port, memorystick desteği vs. (sen bir hazırlanısına göz at en iyi uzunca biraz) var.

256MB DDR-RAM yeterlidir dediğim gibi ama fazlası da göz çikarmayacaktır.

Ses olayına gelince, Abit'in üzerindeki ses kartında da nForce üzerinde 5.1 desteği var. Yani sen en kötü ihtimalle 4+1 ya da 5+1 ses sistemlerini kullanıp dilediğin şekilde ses alabilirsin (Elbette hoparlörlerin dengezi olmasa sorun olabilir).

rahatsız ediyorum ama birkaç sorum var, İlginen 30 AUGUSTOS'a kadar cevap yazarsın mı? gitmeden önce yanıt!!

1-) Level onümüzdeki ay çıkacak dedin, Eylül yanı di mi?

2-) Level Berlin'de çıkar mı? Malum başkent ilk orda çıkışınızın ama yine de sorayımdım.

3-) Almanyada yapılacak olan Level İstanbul'da yapılacak olanla aynı mı? Yani tek farklı burada bastırıp Almanyaya yollanız mı? Ya da orada bastırmanız. Yani Almanyada daki Level ile Türkiye'deki Level'in Eylül sayısının 34. sayfasında (atıyorum) Age of Mythology olacak mı?

4-) Çok saçma olacak ama yazım Leveli siz yazacağınız mı? Yani Almanyada daki bir grup insan Level adında bir dergi çıkarılmayaçak?

son sorum:

5-) Bende çok saçma sormaya alıştım hanı!! Almanyada daki Level Almanca mı olacak Türkçe mi? Türkçe domes sen elimde meşe odunuyla oraya geliyorum şimdiden kaç sen.

6-) Bir donanım problemim var. Bilgisayarı açınca bazen kilitleniyor ve birkaç saniye sonra ambulans sesi gibi bir ses çıkarıyor. 3 saniye falan. Sorunum neden kaynaklanıyor olabilir? Hoşçakal şimdiden çok teşekkür ediyorum. BYE

ozzgugum@yahoo.com

ne şekillere girdin çıktıktan bilmiyorum ama kısaca özettiyim sana. Level burada yazılıyor, burada basılıyor, her yere buradan dağıtılmıyor. Sen dersen ki ben Kayseri Edition istiyorum, İstanbul Edition beni sarmaz bilemem yok öyle birseyi çünkü.

4-) Hakikatten çok saçma olmuş bu yüzden buna cevap vermemeyeceğim.

5-) Hmm. Flemençe, Farsça, Lehçe ve Latince versiyonları çıkacak ama Türkçe bilmiyorum biraz şüpheli. Bu arada sen odunu kap koşarak gel ben bekliyorum.

6-) Şimdi o ambulans sesi değil Özgün muhtemelen itfaiye sesidir çünkü işlemci yanıyor. Sen işlemci fanını bir kontrol et düzgün çalışır mu çalışırmıyor mu sonra Almanyalar da işlemcisiz kalma.

Bu arada benim merak ettiğim hemen hemen aynı cevapları alacağın 5 ayrı soruyu sormayı nasıl becerdim ve ben neden 5 ine ayrı ayrı cevap verdimiğim şu an. İstersen sen benim meraklımı gidermek için yeni bir mail yazmaya başla hem yoldan canın sıkılmaz. İyi yolculuklar sana, gidinca yaz mutlaka gözümüzü yollarda bırakma.... ☺

Bu ayı biz böyle geçirdik. Tuğbek ise hala düşünmeyecekti tatil mi uyku tatil mi uyku mu ta zzzz (Gider ayak laf sokma olayı. Bu da güzel.. Hiç karışmıyorum valla -TÖ..)

Jesuskane

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın ahiretten gelen sorusu her bileyim bildiğiğini kandır yönde...

Benim ses kartım Creative Sound Blaster ve ya adının gibi birsey Bilişim yorumu hoparlörlerinden modem'in internete bağlanırken çıraklığı sesten başka hiçbir ses gelmiyor. Hoparlörlerin ve hatta bütün bilgisayarın kablolannın giriş çıkışlarını, hem hoparlörün hem de masabüstündeki ses açıp kapama gibi düğmeleri kontrol etsem de hiçbir sonuç alamadım. Bilen kişilere -sizin gibile -sordugumda bana ses kartının hafızasının silinmiş olabileceğini söylediler. Bu doğru olabilir mi? Eğer doğruysa ne yapmam gerekiyor?

Ozal Gerek

Bilgisayarın hoparlörlerinden o sesin gelebilmesi için senin hoparlörün kablosunu modem'in ses çıkışına takmış olman gerekiyor. Buda "Ben kontrol ettim bunları, bir yanlış yok" derken, düğmeler, kablolalar vs yerinde duruyor mu diye bakmışsun demektedir. Bilen kişilere sormussun, iyigüzel ama bizim gibi bilen kişiler değilmiş onlar. Ben ya da buradaki diğer bilin kişisel hafızası olan ve silinebilin ses kartları ile hiç karşılaşmamış. IQ'su düşük zavallı kartları sürünenmiş haberim yok. Benim sataşiyorum sen hoparlörün kablosunu nereye takagina bir bak tekrar.



ne izliyoruz ne dinliyoruz

dünyaya neden tehlikedir!

"Her neslin bir efsanesi vardır, her efsanenin de bir kahramanı, gerçek kahramanlara ölümsüzdür..." sloganıyla start almış durumda Dünyayı Kurtaran Adam 2 projesi. Evet, yanlış duymadınız; kimilerine göre fantastik filmlerin babası, kimilerine görevse absürd sinemanın öncüsü Dünyayı Kurtaran Adam'ın devamı çekilecek. Fikir ve senaryo Metin Demirhan'a ait, tabii arkadaşlarının da desteğini pas geçmiyor kendisi. Onu aslında hepimiz yakından tanıyoruz, en azından dükkanını; yolu Atlas Pasajı'na düşmüş olan herkes kesinkes Atılgan Cult Shop'a uğramış ve kült çizgi romanlar ve filmler dünyasında kaybolmuştur. Zaten DKA2'nın temelleri de bizzat Atılgan'da yapılan muhabbetler sırasında atlıyor ve en sonunda



n e .
den biz
bu film
ç e k m e y e .
lim'e kadar filil-
leniyor. Filmi Metin
Demirhan ve projeyi du-
yuncu Amerika'lardan gelen
Çetin İhanç (ilk filmin yönetmeni)
beraber çekecek. Ayrıca baş-
rollerde yine Cüneyt Arkin ve
Aytekin Akkaya var. Yapımı firm-
a ise yine Metin Demirhan ve
arkadaşlarının kurduğu Yeni Ye-
şılıçam Filmçilik (trash janının
yeni umudu!).

Hikaye ilk filmin kaldığı yerden devam ediyor. Hatırlarsa-



niz kötü büyüğü, Cüneyt Arkin tarafından ikiye bölünmüş ve dünya kurtarılmıştı. Aradan 1000 yıl geçiyor. İnsanlar el ele verip yeni bir uygurlık kuruyor. Ama yönetim ve yönetilmenin sorunları büyüyor ve iç savaş patlak veriyor. Bu zor günler boyunca zaten ataerkil olan topluma kadınlar çok hırpalıyor. Isyan ediyor ama başarısız oluyorlar ve en sonunda çareyi uzaya kaçmakta buluyorlar. Kadınlar uzayda farklı türlerle çitleşip intikam alacakları günü beklerken, sap kalan erkekler de klon olayına giriyor ama nafile. Onlar da biliyorlar ki kadınlar karşısında tek şansları Dünyayı Kurtaran Adam... DKA2'nın kendi mantığı içinde absürd bir film olacağını söylemeye gerek yok herhalde. "Hiçbir şey komik olsun diye yapılmıyor tam aksine her şeyin bir nedeni var. Ama bu sefer günün teknik imkanlarından sonuna kadar faydalanaçağın bu nedener seyirciye daha yenilir yutulur gelecek." diyor Metin Demirhan. Ayrıca "DKA2 sadece yönetmenlerin değil aynı zamanda görsel efekt ekibinin de filmi olacak. Çünkü bu ekib sadece sparti üstüne maket veya efekt üretmeyecek,



kendi yaratıcılıklarını da doğrudan filme katabilecek." diye ekliyor.

Filmden bazı detaylar vermek gerekirse, görüntü efektlerinin ve blue-box çekimlerinin daha rahat olabilmesi için filmin büyük bir bölümünü dijital çekilmesi düşünülüyor ama tabii gösterim 35mm olacak. Her şey yolunda giderse çekimlere 2003'ün ortalarında başlanacak. Dış çekimler muhtemelen Ürgüp-Göreme yöresinde yapılacak. Oyunculara gelince, anlaşma sağlanabilirse baş kötü rolü Banu Alkan'ın (bu film gerçekten iş yapar!). Küçük İskender fastastam bir kadın rolünde. Demir Demirhan, bizzat gelip oynamak istediği, kung-fu yaptığı ve dövüş koreografisine yardımcı olabileceğini söylemiş. Cem Yılmaz senaryoyu görmek istemiş. Kostümler için düşünülen Cemil İpekçi'ye rol de teklif edilebilmiş. Ayrıca DKA2'de birçok kadın olacağını düşünürsek (ki bunların vamp olma ihtimali çok yüksek), bilindik veya bilinmedi bir çok mankenin de filme oynaması muhtemel.

İlginc bir kadro göreceğiz galiba ve bana öyle geliyor ki bir Türk filminde bilgisayar kullanımı ilk defa bu kadar fazla yer alacak. DKA2 gerçekten sürprizlerle dolu ama şimdilik Metin Demirhan'dan koparabildiklerim bunlar. Ona ve tüm ekibe bol şans! Daha fazla bilgi için web sitesini bekleyin. ☺



haberiniz var mı?

DVD'LERİN EFENDİSİ

Yüzüklerin Efendisi Üçlemesinin ilk bölümü, Yüzük Kardeşliği'nin DVD ve VCD'si Umut Sanat Filmcilik tarafından geçtiğimiz ay tüm dünya ile aynı zamanda rafılarda yerini aldı. DVD versiyonu iki disk içeriyor. İlk diskte filmin geniş ekran versiyonu, Dolby Digital EX 5.1 Surround veya Stereo Surround ses sistemi seçenekleriyle yer alıyor. Orijinal halinin dışında filmi Türkçe dublajlı veya altyazılı izlemek mümkün. Zaten menüler de hem İngilizce, hem Türkçe hazırlanmış. İkinci diskte ise süresi iki saatı aşan özel görüntüler bulunuyor. Filmin yapılmış aşamalarını anlatan belgeseller, lordoftherings.net için hazırlanan



Orta Dünya'nın mekanları, İki Kule'nin 10 dakikalık kamera arkası ve fragmanı, Electronic Arts tarafından çıkarılacak oyunun demosu bu özel görüntüler-

den bazları. Ayrıca sabırlı olanlar 30 dakika Director's Cut ilaveli 4 DVD'lik özel set için 12 Kasım'ı da bekleyebilir.

SEZON AÇILDI

Alternatif rock'in mekanı, Radyo Eksen'in gözdesi Bronx geçtiğimiz ay kapılarını araladı. Dam ve giriş ücretinin kasılmadığı açılış geceinde (Cuma-Cumartesi) mekanın fiks grupları Suitcase ve Grippin çaldı söyledi, hatta arada ken- ➤



ne okuyoruz ne yapıyoruz?

onlaryine yaptılar!

Evet, Kırmızı Aci Biberler yine çok sıkı bir albümle kulağımızın pasını atıyor. Albüme de adını veren By the Way parçasının klipi şu sıralar müzik kanallarında sıkça gösterilmektedir. Klip acayıp eğlenceli; psikopat bir taksici şoförü Anthony'yi kaçırıyor ve olanlar oluyor. Parça zaten süper, özellikle bas ve baterinin birbirine karıştığı solo kısımları insanı ziplatıp türden. Red Hot Chili Peppers yine hedefi onikiden vuracak gibi ama önce biraz nostalji. Grubun kuruluşu 1984'e denk geliyor ama en büyük çıkışları, benim de onları keşfettiğim BloodSugarSexMagik (1991) ile oluyor. Artık tüm dünya bu çığın dörtlüyü tanıyor ve funk türü kendine yeni bir efsane buluyor. Albümün hitleri Give It Away ve Under the Bridge hala eskimedi ve eskimeyecek de. Red Hot Chili Peppers yaşlı sayılabilen bir grup ama bitmek tükenmez enerjileri sayesinde bir an olsun gözden düşmediler. Özellikle bir önceki albümleri Californication ile yeni jenerasyonu da yakalamayı başardılar ki bu da kalitele-



rinden ödün vermeden zamanı yakalayabildiklerinin en güzel ispatı. Yaşıtlarından ne U2, ne Metallica, ne de Pearl Jam değişimin altından kalkabildi. En son Woodstock 99'da hala ne kadar kaçık ve bir o kadar da sağlam oldukları gösterdiler. Jimi Hendrix klasiği 'Fire'ı çıplak şalmalarıyla beraber ortalığın bir anda cehenne me dönüvermesi tam onlara göre bir kapanıştı (aynı zamanda Woodstock'un da kapanışı oldu). Bu dörtlünün (Anthony+Flea+John+Chad) yediği hıtlar anlatmakla bitmeyeceğini, en iyisi yeni albume geçmek.

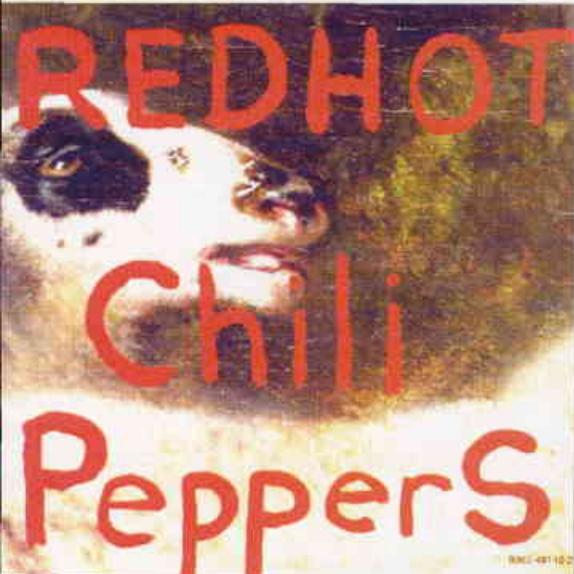
Sessiz sedasız çıktıları By the Way ama koparacığı gürültü büyük olacak. Albümün yumuşak bir havası var, özellikle bazı şarkılar 60'lardan esintiler taşıyor. İlk dinleyişte kulağıma takılan Can't Stop ve Throw Away Your Television bu ara Radyo Eksen'de bir hayli calmaktı. İkişi de albümün geneline göre temposu yüksek parçalar. The Zephyr Song, adına uygun bir şekilde hafif bir rüzgar havasında. I Could Die For You, sanki Breaking the Girl'ü çağrıştırıyor.

On Mercury ska tonlarında Cabron ise melodik yapıyla tam bir Beatles parçası. Açıkçası albümde çok parça olduğu için (tam 16 tane), bir defada sindiremiyor ve her dinleyisinizde yeni bir soloyu, yeni bir nakaratı keşfediniz. By the Way, ritimsel gücünün yanı sıra söylemle de etkili bir albüm. Sözler yine isyankar, şirinsel, aşık ve evrensnel. Anthony yine vokalde hünerini konuşuyor ve Flea'nın ölümcül bass soloları, Jonh'un elektronik gitar tonları ve Chad'in güçlü cross vuruşları ona eşlik ediyor. Ne diyebilirim ki albüm sıkı, kaçırılmamalı. Artık Red Hot Chili Peppers'i İstanbul'da görmek istiyoruz!

EKSTRA DETAYLAR

Red Hot Chili Peppers'in úcuk ve bir o kadar kaçık basçısı Flea'yi grubu tanıyan herkes biliyor. Herhalde Atıtı inanılmaz sololarla birçok defa yılın basçısı ödülünü almış, sahnedeki çlgınlıkları ayyuka çkmıştır. Peki Flea'nın gerçek adının Michael Balzary olduğunu, çocuk kanalı Nickelodeon'da seslendirme yaptığı, Big Lebowski'nin bir sahnesinde gözüküsgünü ve Kronik Yorgunluk Sendromu'na yakalanıp bir yıl hiçbir şey yapmadan dinlendiğini biliyor musunuz? ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



► di bestelerinden de ikram ettiler. Ortamın renkli bir kitlesi var. Müzik ve tarz bakımından ulyanları duyarular.

KATLI VACİP

Pazartesi National Geography kanalında 'Built for the Kill' diye bir program yayınlıyor. 'Avci ve Av' oyunının gözünze sokarcasına vurgulandığı program gerçekten inanılmaz. Köpekbalıkları, kedi-giller derken en son böcekler



alemine denk geldim ve acayıp hızlı ve zalim yaraticıların avlanma ritüellerine tanık oldum. Aslında program gücünü kurgusundan alıyor; ağır çekimler, video efektleri derken gecenin bir vakti kendinizi ekranı mihilanmış buluyorsunuz. Kaçırılmamalı...

ÇEKİMLER TAM GAZ

Son dedikodulara göre sabırsızlıkla beklediğimiz Matrix: Reloaded'daki araba takip sahnesinin uzunluğu 25 dakikaya kadar ulaşabilmiş. Bilindiği üzere sadece bu sahnenin çekimi için özel bir yol inşa edilmiş ve çekimler son derece gizli bir şe-

kilde tamamlanmıştı. Peki ne oluyor bu sahnedede? Bu kadar özel olan ne? Budur: Neo (Keanu Reeves) kendisini araba ile takip eden ajanları atlatacak bir çalışma. Buraya kadar herşey normal gibi görünse de önemli olan takip sahnesi sırasında ajanların değişik arabalarındaki sürücülerin vücutlarına girerek takibe devam etmeleridir. Matrix: Reloaded'in çekimleri tam gaz devam etmekte.

Amerika gösterim tarihi 15 Mayıs 2003. ☺



FRP ANTASY OLE LAYING

Kötü adamlar kullanma kılavuzu

“Kötü adam” denince aklimiza çoğunlukla beyazperdeden alınma basmakalı tipler gelir. Hele hele Yeşilçam’ın kötü karakterleri birkaç ufak farklılık dışında neredeyse torna tezgahından çıkmış gibidirler. Bir kere kötü adamın olmazsa olmaz bir hain kahkahası olmalıdır ki, Karaoğlan’ın baş düşmanı Camo-ka’dan (Danyal Topatan), her karşılaşmalarında “Nihahahaha!” şeklindeki bu kahkahaları duymak mümkündür. Yine Tarkan, Malkoçoğlu, Battal Gazi filmlerinde de hana girer girmez kötü adamları tanıyalıbilirsiniz. Elinde kocaman bir kuzu budu, ağızındaki lokmaları döke saçsa yemek yiye, şarap testisinden aldığı yudumlar içerisinde aşağı akan, sağda solda gördüğü kızlara laf atan ve tabii ki o malum kahkahayı atan adamlar bir bakıta kendilerini belliler. Ve iki sahne sonra handa sessizce yemeğini yemek isteyen kahramanımızca eşek sudan gelinceye dek dövüleceklerinden şüphemiz yoktur. Erol Taş’ın kötü adamı ise taş kalplidir. Özellikle kötülik yapmaktan çok, acı çekenlere yardım etmemekten zevk alan bir görüntü circa. Tecavüzcü Coşkun, genellikle görev adamı-

dir, sanki kötülük yapmıyor da kadrolu işini yapıyor. Yalnız Türk sinemasının tüm kötüleri arasında Nuri Alço’nun yeri bence çok ayırdır. Beş düğmesi açık gömleği, madalyonu/altın zinciri, büyük altından sinsi gülümsemesiyle Nuri Alço tam bir kültür kötü adamıdır (ve İckiley ilaç atma konusunda en başarılı olanlarıdır).

FRP oyuncuları kendi karakterleri üzerine özene bezençeli olarak çalışırlar. Karakterlerinin üç yıl önce sağ elinin işaret parmağının tırnağını hançeri savaşta kırıldılarına varınca dek her şeyitaşalarlar ama kötü adamlar coğunlukla bu özenden nasiplerini almazlar. Kötü adamların geçmiş filan yoktur. Kötü büyüğün prensesi kaçırır, sen peşine düşersin, izini bulunca adamlıavaşırınsın, keser doğrar, prensesi kurtarır dönersin! N’oldu? Prensisi ha kötü büyüğün kaçırılmış, ha aylı! Oyuncular üzerine hiçbir etkisi olmayan, ne korku, ne nefret, ne de tiksime gibi tepkiler uyandıran bir kötü adam, öyküde odanın köşesinde duran bir abajurdan daha dikkat çekici bir nesne olmayacağından emin. Oysa derinlemesine yaratılmış kötü karakterler, bazen yalnızca adlarının çağrılmasıyla bile çevrelerini dehşete düşürebilirler (hatta Yüzüklerin Efendisi’nde Sauron’un çoğu zaman adı bile anılmaz, “Nameless One” demekle yetinir.).

Arka plana sis ver!..

Roman, çizgi roman ve sinemada karşılaştığım en başarılı tasarılanmış kötü karakter hangisi diyebilirim, soracak olsalar, hiç düşünmeden “Keyser Soze” yanıtını veririm. Olağan Şüpheliler filminin bu efsane (anti-)kahramanı kadar iyi örmüş, adı her zaman kendisinden bir adım önde giden, tutulmayan, duyulmayan, koklanmayan, görülmeyen biri az bulunur. Herkesin onesiye korktuğu ama ne yüzünü gören ne kendisini tanyanı biri bulunan, hakkında yalnızca söylemler dolaşan, kendisine karşı çıkan, yolunda duran herkesi en acımasız şekilde öldürmen ve sonra geldiği gibi buharlaşıp yok olan bir adam... (tabii Kevin Spacey’nin eşsiz anlatımıyla: “Şeytanın en büyük meziyeti, bizi var olduğuna inandırmamasıdır!”)

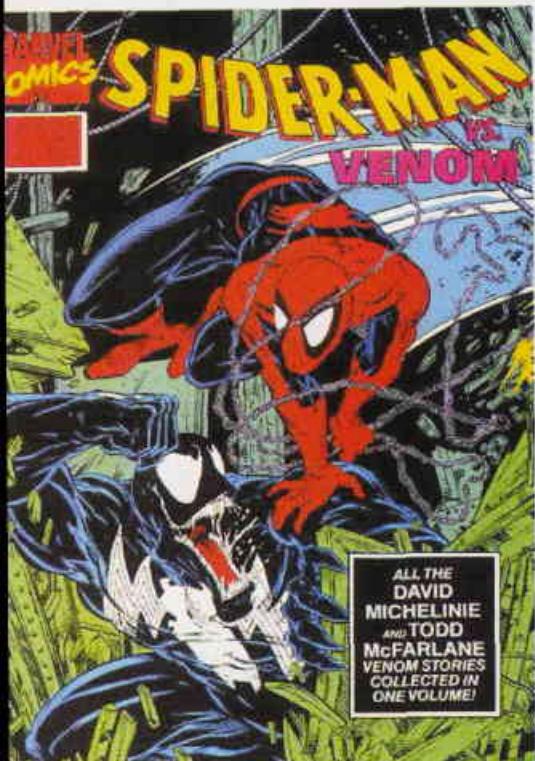
FRP’de yarattığınız kötü karakterlere böylesi bir gizem eklemek, onların oyundaki etkilerini artıracaktır. Oyuncuların her gittikleri yerde kötü adamları adıyla karşılaşmaları, varlığını sürekli çevrelerinde hissedip bir türlü kendisiyle karşılaşmamaları üzerinde bir baskı oluşturacak, hiç debole onları rahatsız edecektir. Bu aşamada kötü adam efsaneleri yaratmaktan da çekinmeyin. Olağan Şüpheliler’de sorgulama sırasın-



da Spacey’nin söyledikleri hala akımda: “Keaton, ‘Tanrıya inanmam ama ondan korkarım’ dedi. Ben tanrıya inanırm ve korktuğum tek bir kişi var: Keyser Soze.”

Işıkları kıs, gerilimli müzik koy!..

Kötü karakteri etkili kılmak için kullanabileceğiniz bir diğer yöntem de karizma. Tabii bunu “Karşınızda uzun boylu bir adam duruyor, Karizması on sekiz, yani hepinizin içinden onun önünde diz çökmem gerekiyor!” şeklinde sözlerle yaparsanız oyuncular üzerinde fazla bir etki bırakamayacağınızı tahmin edebilirsiniz. Bunun yerine betimleme gücünüzden ve bir takım özel efektlerden yararlanabilirsiniz. Örneğin Yıldız Savaşları’nda Darth Vader’ın mekiği Ölüm Yıldızı’na inerken aracın iniş takımları arasından türlü gazlar, dumanlar çıkar ve Vader sislerin arasından iki metreye yakın boyu ve peleriniyle arka planda Imperial March esliğinde Ölüm Yıldızı’na iner. Düşünelim bakalım, neden X-Wing’ın kapağı açılırken o kadar duman tütmez? Zaten Vader’ı da gelmiş geçmiş en popüler kötü karakterlerden biri yapan, imajı üzerinde bu kadar çalışılmış olmasıdır. Görünmeyen bir yüz, metalik bir ses, siyah giysiler, pelerin... Bu model her zaman tutmuştur, zaten biraz dikkat edildiğinde eski Dragonlance, yeni Ravenloft kötüsi Lord Soth’u da tamamen aynı konsept üzerinde kurulduğu görürlür. İki karakterin geçmişleri de şaşırtıcı derecede benzerlik gösterir. Sevdığı kadın uğrına bağlı bulunduğu şö-



valye düzenini terk eden, lanetlenen, bedeni yanan ve yaşamının (da doğrusu yaşamsızlığını) geri kalanını bir ölüm şövalyesi olarak getirmeye mahkum olan Lord Soth'u aklınıza getirin. Öykünün ölümsüzlük laneti dışındaki bölgelerindeki keşip Darth Vader'in hayatına yapışırabilirsiniz. (Bu arada Lord Soth'un dış görünüşü ve kendisine bağlı şövalyeleri de Yüzüklerin Efendisi'ndeki Dokuzlar'ın lideri olan Angmar'ın büyüğü kralı ile bire bir uyum gösteriyor.)

Biraz kaslarını çat-

Gizem tamam, imaj tamam, bunların yanında bir de kötü adamın kararlılığını eklemek gerekiyor ki, inandırıcı olsun. Bu konuda da Passenger 57'in kötü karakteri iyi (yani kötü) bir örnek olabilir. Film vasat olduğu için (gerçi onlarca kez televizyonda yayınlandı ama) çoğu izleyicinin göz ardi ettiği şu sahnenin altını çizeyim: Wesley Snipes uçak şirketleri adına çalışan ve yolcu kimliğinde seyahat eden bir güvenlik görevlidir. Bindiği uçağta iki FBI ajanının gözetimi altında tutulan çok tehlikeli bir suçu bulmaktadır. Suçlunun (ben bu adları unutmadım ama unuttum işte!) adamları uğagi ele geçirir ve kendisini kurtarırlar. Bu sırada Snipes elinde silahıyla devreye girer. Kötü hem de nasıl kötü adam anında yolculardan birinin başına silahını dayar ve Snipes' dan silahını olmasını ister. Hemen ardından rehin aldığı adama adını ve çocuğu olup olmadığını sorar. Adam "Bir kızım var" der. Bu sözün üzerinden bir saniye geçmeden adamı vurur, yeni bir rehine alır ve şşşkin şaşkın bakan Snipes'a döner: "Bak, bir kızıvardı." Gel de rahatsız olma, gel de adamdan nefret etme!

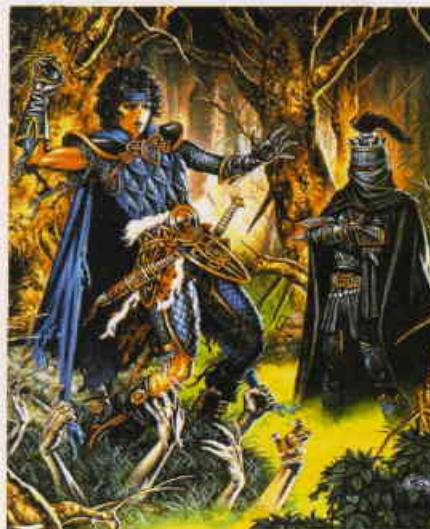
**Çok ciddi oldun, azıcık
gül bakayım..**

Tabii bazi zaman bu kadar ciddi kötü adamlar tasarlamak yerine alternatif kötü adam prototipleri de geliştirebilirsiniz. Örneğin mizah duygusu kuvvetli bir kötü adam da oyuna oldukça renk getirebilir. Genellikle kötülerin espri anlayışı esas kahramanla ters yöndedir. Örneğin her yere laf yetiştiren, karşısındaki "Seni ezeceğim duvar sürüngen!" çığlıklarına "Bugün olmaz, dışçimle randevum var!" diye dalga geçerek yanıt veren Örümcek Adam'ın düşmanları ne kadar mizah fukarası ise, en ağırlaşılı kahramanlardan biri olan Batman'ın düşmanları da tam tersine civil civildir. Hatta Batman'ın sinema uyarlamalarında ne Michael Keaton, ne Val Kilmer ne de George Clooney aksıda kalır bir Batman portresi çizebildiler. Jack Nicholson'un enfes Joker tipleri, Jim Carrey ve Tommy Lee Jones'un oyunculukları çok daha fazla öne plana çıktı. Neden dersiniz? Çünkü taşkınlıkları seyirciye ekrandaki suskun Batman'den çok daha eğlenceli, çok daha sempatik geldiler. Üstelik kötü bir karakterdeki bu keskin mızahın doğrudu tezat, izleyici için ilginçti. Tıpkı ağızında lolipopula hiç çekinmeden adam öldüren kıralkat gibi... Fırın oynarken de kötü karakterlerin tek eğlencelerinin oyunculara abuk sabuk tuzaqlarla döşeli zindanlar hazırlamak olduğunu düşünmeyin. Yeri geldiğinde karşısındakilerle inceden alay edebilen bir karakter (Batman'ın üçüncü sinyalini soru işaretinin noktasına dönüştürmen Riddler gibi), oyuncuları kızdıracak ve işlenile

rinin onun üzerinde yoğunlaşmasını sağlayacaktır. (Bir de Ana dizisinde "Yaşasın kötülük!" sloganıyla ünlü Kel Behzat vardı, ondan daha komik kötü de az bulunur!)

Olmuyor, beceremiyorsunuz,
delirittiniz beni!..

Eğer bu yöntemlerden hiçbirini işinize getirmiyorsa en klasik kötü adam tiplerinden birine başvurabilirsiniz: Gözü kimseyi görmeyen, yalnızca yıldırım düşünen, biraz kaşık kötlere. Bildiğiniz chaotic evil tanımına uygun karakterler yanı. Hayal gücünden biraz yoksun karakterlerdir ama akla mantıka siğmaz işler yaptıkları için bazen etkili olabilirler. Örneğin Örümcek Adam'ın bir numaralı düşmanı kimdir diye soracak olsak, çoğu kişi "Venom" yanıtını verir. Venom, masumları zarar görmesine karşı çıkan, tek derdi yaşam(ları)ının mahvolmasından Örümcek'i sorumlu tutan bir karakterdir. Nitelik Örümcek onu Pasifik'te bir adada öldüğüne ikna ettikten sonra emekliye ayrılmış, tatil çekmiştir. Carnage ise Venom'un uzak akrabası sayılabilecek ama aklı dengesi bozuk bir canıdır. Carnage'in delilikleri öyle boyutlara varır ki, bir macerasında hapisten kaçtığından Örümcek onunla başa çıkabilemek için Venom'dan yardım istemek, baş



YENİ ÇIKAN KİTAPLAR

Dün gibi hatırlıyorum: Bir iki arkadaş o zamanın büyük kitapçılara girer, İngilizce kitaplara ara-sında fantastik kurgu olanları özenle seçe ve “umaram devamı da getirtilir” düşünceleri içinde kitapçıdan mutlu ayrılrıdı; birçoğunun bir za-manlar yaşadığı ve geçen ay Batu&Gökhan’ın da söylediğisi gibi... Bu fotoğraf günümüzde renk-lenmiş durumda. Türkçe fantastik kurgu yağımu-runun damalları birikerek kitapçılarda fantastik kurgu raflarına, özel bölmelerine dönüştü. Bir iki ay önce sessizce sizlerle birlikte olmaya başlayan ben bundan sonra da yeni kitaplara aranızda olacağım. Şimdi bakalım bu ay neler varmış.

Kara Gül Sövalyesi-James Lowder

Ankira Yayıncılık

Gözlerinizi kapatın ve iki yaratık hayal edin: Bir vampir ve bir ölüm şövalyesi. İkisi de karizmatik, ölümcül, güclü, günahkar... Kendi düzlemlerinde onlara baş kaldırılabilecek canlı yok. Şimdi gözlerinizi açın: Bu iki korku timsalinin karşılaşmasını izleyecəksiniz. Kaçırmak isteyeceğinizi sanmam. "Kara Gül Şövalyesi", "İlkızların Sınavı"nda bıraklığımız Dargaard Kalesi Lordu Soth'un uşağıının hainliğiyle başlayan macerasını ve Ravenloft sislerinin oyunuyla kendini "Sisler Ülkesi"nde bulmasını anlatıyor.

Lower'd tebrik etmek gerek. Lord Soth'un bir ölüm şövalyesi olmadan önceki acı anılarıyla Ejderha Mızrağı, Sisler Ülkesi'nde yaşadıklarıyla da Ravenloft severleri kendine bağlıyor. Sadece Strahd ve Soth'un karşılaşmasını tanık olabilmek için bile okunması gerekiyor. Bugüne kadar gördüğüm en güzel sonlardan birine sahip olmasız da cabası. Sözün özü: "Kara Güл Şövalyesi" sizin yaşanması gereken bir deneyime davet ediyor.



Kızıl Vaiz-Orkun Uçar

Xasiork- Ölümsüz Öyküler Yayınevi

Öyüklüleri ve dergileri, bize S. Quinn ve HP. Lovecraft gibi ustaları kazandıran Weird Tales'den beri varolmuş, insanların içindeki gizli kalmış hayal dünyasını canlandıran yerlerdir. İşte Xasiork bu hayal kentlerinin Türkiye'deki en aktif temsilcilerinden biri. Kızıl Vaiz içindeki gizli erotizm ile banda Clive Barker'ın animatsı. Fakat yazar içten olaylarını az ötemizde, İstanbul bir keyif verdi. Bilim kurgusu, nı ayrı ayrı bulacığınız Kızılcıklar'a öneririm. ☺

Göker Nurbeyler | skyman lvl@yahoo.com

dostlararasında

Ve herşeye rağmen, onlar karanlığı kanla, ateşe yırtıp
yardıma koştular...

Coğu insan için yaşılmak, olgunlaşmak demek, kendini unutmakla eşanılamıdır nedense. Dün ne olduklarını, ne düşünüklerini unutur, kendilerini hiç çocuk oynamış sayarlar. Öyle ki çoğu çocukların "aptal, embes, yararsız yaratıklar" diye etiketleyecek denli küstahlaşır, budalıklarını her yerde, her zaman ahmakça bir sıritmaya belli etmekten utanç duymazlar.

Oysa bir "çocuk" sadece etrafında olup binen anımasına, değerlendirmesine yardımcı olacak bilgi ve tecrübeinden yoksundur, tüm sorunu budur. 3 günlük bir bebeği kollarımıza alıp gözlerinin içine derin bir sevgi ve anlayışla bakarsanız, onun da gözlerini kocaman açarak si-

Ve yıllar akip geçen her çocuğun dostlara ihtiyacı olur. Hayatı oyunlar, kitaplar, gözlemelerle anlamaya çalışırken yardımcı olacak dostlar her ölümüye lazımdır. Ama sorun şudur ki dostlar ve "gerçek" dostlar arasında hayatı büyük bir uçurum vardır. Gerçek dostlar elmas kadar az bulunurlar ve ağırlıklarınca elmasından daha değerlidirler. Bir ölümlü şanslı ise, yaşadığı yılının tümünde birkaç "gerçek" dost edinmeye övünebilir son saatleri geldiğinde.

Cünkü dostluk bulunması kolay bir cevher değildir dedim ya, bulunsa bile olgunlaşması bütün bir çağ sürebilir. Daha da kötüsü gerçek dostların diğerlerinden ayrılması için karanlık, ateşe, yıkımla, ölümle, binbir emekle, sonsuz-

«Gerçek dostlar ne olursa olsun oradadır, en karanlık saatte bile yalnız bırakmazlar birbirlerini.»

ze baktığını görürsünüz. Henüz beynleri bu varoluşun pisiği ile dolmadığından gözleri "yetişkin" gelenen diğer ölümlülerin göremediği, seçemediği detayları görmeye muktedir. Sık sık ağlamalarının sebeplerinden biri de budur beklerken, ve hiçbir yetişkinin o denli eskiyi hatırlamamasının sebebi de budur. Bazı şeylerin unutulması, ya da hiç görülmemiş olması yeterdir.

zorlukla sinanması gereklidir. Tipki demir işlemek, çelik elde etmek gibidir bu. Koca bir tınnın içinde tüm o demir cevheri ölüme bir ateşe yakılır, entilir. İşe yaramayan cürüf akıp giderken, kıymetli çelik parçaları direnir, akkor halinde geride kalıp, pırıl pırıl işidayarak kendilerini belli ederler.

Gerçek dostlar ne olursa olsun oradadır, en karanlık saatte bile yalnız bırakmazlar birbirlerini-



1984



M. Berker Gündör gberker@level.com.tr

Gerçek dostlar istahhalı mı? Belki evet, belki hayır

Ya gari haksız? Sahipleri? Birak cehenneme gitсинler. Orası ne için sanıyorsun?

Ya hiç gerçek dost istemiyorsam? O zaman yalnızlığın dostluğu nü kazan. Tüm sahtelere yeğdir.

n. Ancak bundan daha önemli, gerçek dostlar birbirlerini herşeye rağmen, oldukları gibi kabul ederler. Şahtekârlar, yalancılar, içten pazarlıklar sivri bir diller ve görünüşte keskin bir zekâyla alıcı konuşmalar yaparken, yüreğinde samimi olanlar sadece doğruya bildirirler, ya da anlayışla susarak katlanırlar duruma. Onlar asla birbirlerini değiştirmeye, kılıplara uydurmaya, kendi ihtiyaçlarına göre şekillendirmeye çalışırlar. Doğru, hayat bizi birbirimize benzetir etrafımızdakilerle, ama bu doğal olarak gerçekleştiğinde kabul edilebilirdir. Ve asla kişilerin kendi karakterlerinden büyük fedakarlıklar etmesi bir mecburiyet halini almamalıdır, çünkü o zaman dostluk değil, karşılıklı çıkarlar ağır basıyor demektir.

Gerçek dostlar sizi zarar göreceğiniz yüklenme altına sokmazlar, sinsi gülmüşemelerle dündüyü önüne koyup "Haydi Atlas, ne duruyorsun, sırtlan bakalmış sunul!" demezler. Kendi çocukların etini yemek diye önüne yiğip, en kötü zehirleri pis sırtışlarla kadehini doldurmazlar. Kendilerini yakacağımı bildikleri atesin içine sizi de salmazlar. Elini taşın altına koymak gerektiğinde bunu kendi yerlerine yapacak bir "enayı" aramazlar. Yardım gerektığında ise istemekte ya da vermekte tereddüt etmezler.

Ve dostluk tam anımlıyla bir kılıç gibidir, iki keskin kenarı vardır, bunu tutanların hepsinin ali eşi ölçüde kesilir, kanları aynı biçimde akıp parıltı yüzeyde birbirine karışır. Sıra gözetilmmez, sağlam yapılmaz, skor tutulmaz gerçek dostluklarda. Çünkü gerçek dostlar herşeye rağmen yardıma koşarken, kan ve ateşe yüzleşip karanlık bedeller öderken "dostuk" adına, asla bunları "bir kenara yazmazlar", aklıannadaki tek düşünce yardım etmektedir. Yani asla olmayıpabilir, yardımlara asla karşılık ödenmeyebilir, hatta sözü bile edilmeyebilir. Ama gerçek bir dost ağını açıp tek söz etmez zaten. Onlar sadece yüreklenici bir gülmüşemle omuz omuza verir, son büyük sınava doğru olan yollarına devam ederler. ☺

Ctrl-S

Hepimizin hayatını kurtaran bir kombinasyondur ctrl-s.

Elektrikler kesilmeden ya da kaza sonucu birisi makinamızın power kablosunu çekmeden hemen önce yaptığımız bu küçük numara çok ısimizi görmüştür. Bilmeyenler için söyleyeyim ctrl-s save yapmanın kısa yoludur ve yazı yazarken dakikada bir falan yapmanızı tavsiye ederim.

Peki ya gerçek hayatımızda böyle bir seçenekimiz olsaydı? Ya her insan hayatı üç save hakkıyla başlasayıdı ve her save kullandıktan sonra yok olsaydı? O zaman dünyanın düzeni nasıl olurdu? Hayatınızı hangi anlarında savelemek isterdiniz? Ya da ebeveynleriniz siz doğduğunuz anda "aman çocuğumuz bu hayatını be-

lşte size ölümsüzlüğün sırrı. Paran mı var kardeşim bastır parayı ve fakirin en değerli hakkı ofan "hayatını tekrar yaşama hakkı"ni al eiinden. Böylelikle hem o iyi bir yaşam sürsün hem de sen sönüza dek yaşa. Şöyledir bir gazete başlıklarını düşünsünizde "yüzlerce save'e sahip, savelarını evindeki kasasında saklayan Hamdi bey..., hükümet save kullanımına vergi koymu... zengin iş adamı sevgilisi Rüküşeye doğum gününde tam 3 adet save hediye etti az sonra.... saveini çaldırmamak için canından oldu, şaşkin avukat save'ini kaybetti..." Hatta banka reklamları da değışirdi: "saveinize en iyi koruma

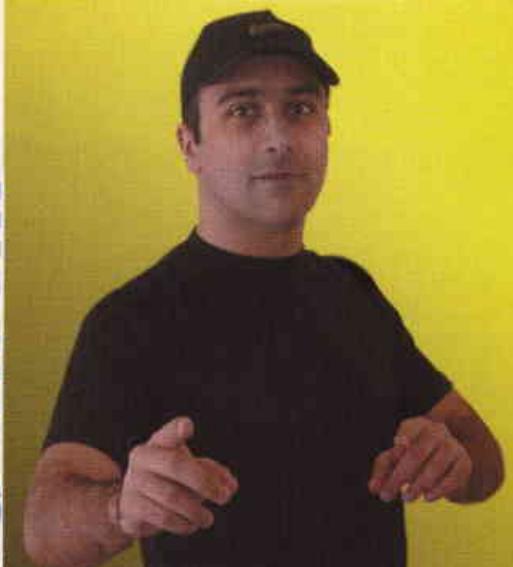
« En iyi fikirler insanın aklına ya banyodayken ya da tuvaletteyken gelmiş. Ama önemli olan bu fikrin daha önce başkası tarafından düşünülmemiş olmasıdır. »

genmezse üç farklı hayat daha yaşasın" diye sizin adına bu haklarınızın hepsini birden kullsayıdınız nasıl olurdu? Tam save haklarınızın hepsini birden kullanmadan ya da eski saveinize dönmeye vakit bulmadan öldüğünüzü düşünsüniz. O zaman anında save kullanma ya da otomatik olarak save kullandıran makinalar yapıldı. Siz kolunuzda bu aletle gezerken anı bir olaydan önce düşmesine basarak eski save'inize dönerdiniz. Eski saveinize döndüğünüzde acaba gene aynı şeyleri yapar ve hayatın ayıni noktasında mı bulunurdunuz? Yoksa hayatın o dönem noktalarından birinde bu kez farklı bir karar veripambaşa bir yolamı sapardınız? Oradaki rastlantılar sizi nerelere götürürdü? Save'in yalnızca vücudunuzun yaşıyla ilgili olduğunu ve çevrenizi etkilemediğini ayrıca zeka yaşınıza da bir etkisi bulunmadığını düşünelim. O zaman eftafta ağızında puro ile dolaşan ve holding yöneten bir sürü bebek olurdu. Kimin ne olduğu anlaşılamazdı herhalde. Babanız erken evlenmiş olsa ve siz 20'li yaşlardayken eski save'ine dönsen onu elinize alıp agu yapmak ne ilginç olurdu. Tahminen birçok padişahlar ve Atatürk sağı olurdu ve ortam şenlenirdi. Savaşlara ikinci hayatını yaşayanlar katılabilirdi. İlk hayatını yaşayanları öldürmek vahşet sayılırdı. Ortalama insan yaşamı 4 çarpı 60 sene olurdu. Tabii arada bir kaza olmazsa.

Gel gel buraya gel !

Ya save hakkının satılık olduğunu düşünseniz?

ctrl-s
ctrl-s
ctrl-s
ctrl-s
ctrl-s

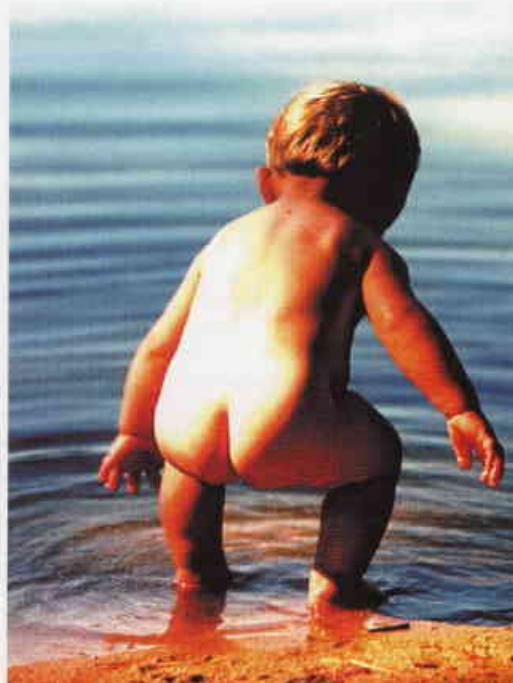


BURAK AKMENEK burak@level.com.tr

Sonı bu günde en çok şaşkıtan ne oldu? Boğaziçi köprüsünden geçenken yan tarafından hızla bir ambulans sirenini bağırtı bağırtı gışelerle yanaşı ve gışeye para ödeyerek geçti. Nasıl bir ülkede yaşadığımızı hala anlamış değilim!

Sen olsan hayatın neresinde ik save'ini kullanırım? 15 yaşında. Çünkü hayatın en güzel yılları 15 yaşından itibaren başlamıştı. Hem gençliği baştan yaşamak ta lena fikir değil.

Cünkü bu hesaba göre şimdinin 20'li yaşlarında sayılıcakları. İşin kötüsü kimseyin yaşı tam belli olmadığından kime nasıl yaklaşacağınızı da bileyemediniz. Mesela yolda birine yanlışlıkla çarptınız "ah kusura bakma arkadaş" "ne arkadaş oğlum ben 139 yaşındayım" "aman bey pardon" "ne bey amcası ya benim yaşam 25" "!!!!" hadi bakalım çokın işin içinden. Aman aman en güzel biz şu 60-70 seneyi adam gibi yaşalımlı da böyle hikayeler hayallerimizde kalsın. Neme lazım :) ☺



Hadi babacım yemek vakti geldi. Burak artık oyun oynamayı.

zamanmakinesi

Hangi zaman, hangi makina?

Gösterime giren yeni filmlerden biri Zaman Makinesi, izlememişim ve en azından sinemada izlemeyi düşünmediğim, her haliyle standart bir Hollywood yapımı olduğu belli olan bir film. Ama geçen gün durmuş bu standart filmi afişine bakarken inanılmaz derecede hiddetlendim. "Hangi zaman, hangi makine!" diye söylenilken buldum kendimi. Bizi zamanдан bağımsız kılıp istedigimiz dönemi yaşamamızı sağlayacak bir makine icat edilebilir mi? Hiç sanmıyorum... başkaları ne derse desin, ortada nasıl ispatlar olsursa olsun bence zaman linearidir. Ve geri dönüşü mümkün değildir. Yanlış anlamayın H. G. Wells ile alıp veremediğim bir şey yok, yapının sonradan çekilmiş başarılı, başarısız filmleriyle de... Beni sınırlendirdi.

«Dünyanın kendi zamanına yabancılasmış olması, doğaya bir noktada daha ihanet etmeye kalsa belki daha mutlu olabilirdik bugün»

ren "Zaman Makinesi" kavramı. Makine zamanı, zaman bizi böylesine tutsak etmişen biz zamanda yolculuk fantezileri içindeyiz. Nasıl bir ironi bu?

Bırakın zamanda yolculuğu acaba kaçınızın sırf keyif için okula veya işe 3-5 dakika geç gitmeye cesareti var. En son ne zaman uyanıp, ilk iş saate bakma zorunluluğu hissetmediniz? Yetişmesi gereken işler varken saatlere, tatiliniz tükenirken günlere sövmediniz. Ben bu sınırlı pek toparlayamıyorum. Bırakalım Huxley sakin sakin anlatsın...

"Zaman bizim acımasız yöneticimizdir. Birbirini kovalayan akreple yelkovani sürekli izleriz. İzlememiz gereklidir. Yetişlecek trenler, basılaç kartlar, belirlenmiş dönemler içinde yapılacak görevler, bir anlık ayrımlarla kırılan rekorlar, hızı ayıran, uyulması gereken makinalar vardır. Zamanın en küçük birimlerinin bilinci içindeyiz artık. Söz gelimi, 8:17 dakikasının bizim için bir anlamı vardır. Hele her sabah bindiğiniz trenin kalkış saatisi, daha da çok önem kazanır bu anlam. Büylesine tuhaf, anlamsız bir an atalarımıza bir şey söylemezdi. Yotku bile böyle bir an onlar için. Lokomotifi bulan Watt ile Stevenson zamanın da yarı bulucularıdır."

Zamanın Zincirleri

Belki burada zamanı bulmak değil ama zamanı değiştirmek demeliydi. İlginçdir eskiden zamanı hissedeni insan artık bir an saatine bakıp "aman tanım saat ne zaman beş oldu" diyecek kadar zavallı. Kollarımızdaki akrep ve yel-

kovan'a öylesine muhtacız ki. Bütün yaşamımızı onların arasındaki kovalamacı biçimlendiriyor. Doğanın kendisine ait olan gerçek zamanı kaybetmek, kadar büyük bir hata olabilir mi insan için?

"Zaman bilincimiz öylesine yoğun bir dereceye vardı ki, yolculuklarımız bizi dünyada insanların dakikalarla ilgilenmediği bir köşeye götürdüğünde çok sıkıntı çekeriz. Söz gelimi Doğunun zamana kavramından yoksunluğu, belirli yemek zamanlarına, düzenli tren saatlerine alışmış bir kimseye ilk anda korkunç gelir. Modern bir Amerikalı ya da İngiliz için beklemeye psikolojik bir işkencedir. Bir Hintli boş saatleri boyun eğerek, üstelik hoşnutlukla, karşılar. Bir şey

yapmama sanatını yitirmemiştir o. Bizim, herbişiyle ya da eğlenceliye doldurulması gereken dakikalar yığını kapsayan, zaman kavramımız, Doğulular için tümüyle yabancı bir kavramdır, tipki eski Yunanlıları olduğu gibi. Sanayi öncesiindeki bir dünyada yaşayan kişiler için zaman ağır ağır, yavaş yavaş ilerler; dakikalarla alırmazlar bile, bunun için de güzel nedenleri vardır, dakikaların varlığı bilinci verilmemiştir onlara çunku."

Zamanın Suçları

Dünyanın kendi zamanına yabancılasmış olması, doğaya bir noktada daha ihanet etmeye kalsa belki daha mutlu olabilirdik bugün. Ama hayır, bununla yetinemeyip kendimizi bu Canavar Zaman'a köle yaptıktı. Dünyadaki bütün insanları sabah 6, akşam 8 çalışmaya mahkum etmekten daha büyük bir günah olabilir mi bu dünyada?

"Sanayileşme ile kentleşme tüm bu düzeni değiştirmiştir. Kentliler güneşin gökyüzündeki günlük deviminin farketmeden, ayla yıldızları hiç görmeden yaşayabilirler. Bizim Samanyolumuz Broadway ile Picadilly'dir; takım yıldızlarımız ise neon tüpleri içinde belirlenir. Mevsim değişimleri bile kentlileri pek az etkiler. Yapma bir

Tuğbek Ölek tuğbek@level.com.tr

Politikaya girmeyi düşünmüyorum masası? Aslında düşünmüyorum değilim. Televizyonda haberleri izlerken sınırdan saç baş yolaçacağıma ben Başbakan oluyım daha iyi.

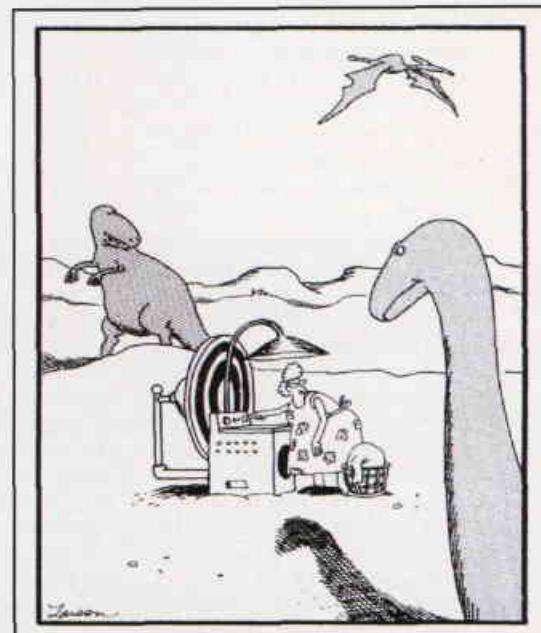
Diyorsun ki ben daha iyidir yönetimim? Yok canım o kadar da ham değilim. Daha kötü yöneteceğim kesin. Ama en azından kendi kötü yönetimim olur.

Peki ilk kreatörün ne olur? Internet cafeler üzerindeki tüm baskılıları kaldırın, Internet alt yapısına yatırım yapar, okullarda mecburi FPS ve FRP dersleri koyp, oyun bankanlığı açardım.

Devleti baturduñ yandı? Muhtemelen, ama çok eğlendirdik orası kesin. Şimdi eğlendiğimiz de yok.

evrenin, doğa dünyasından büyük ölçüde ayrılmış bir evrenin, kişilerdir onlar. Kenti doğadan ayıran duvarların dışında, doğada, zaman acuna ilişkindir, güneş ile yıldızların deviminine bağlıdır ilerleyişi. İçerde, kent'te, ise zaman bir dönen çarklar oluyor; saniyerlerle, dakikalarla (en uzunu, sakız saatlik günlerle, altı günlük haftalarla) ölçülür. Yeni bir bilinçlenme içindeyiz, ancak eski bilincimize malolmuştur bu bilinçleniş."

Zaman makinesiyim... hangi zaman hangi makine... ☺



Disaster befalls Professor Schnabel's cleaning lady when she mistakes his time machine for a new dryer.

popçağıhissiyatı

Ben yine kendimle çeliştirm, suçu da bu yüzyila attım, pişman değilim

Eski kariştırmaya devam ediyoruz bu ay da... Uzun zamanın dokunuşlarından herhalde, ortaya çıkanlar gibi etkilerinden kurtulmak da zor oluyormuş. Daha ne kadar bilinmez ama bir süre daha onları uğraşmaya devam edeceğim.

Yeni bir uğraş, ilgi odağı, bir nesne bulmak gibi ya da işte uçmaya tutkun bir televizyon reklamı kahramanının çukulatalı gofreti keşfetmesi gibi, insanın tüketip bir köşeye sakladıklarını tekrardan halının üstüne yaymasının tadı da eşsiz. Peki ama ben niye takılıp kaldım şimdibu eskilere?

« Yıllarca uğramadığın bir şehrin seni tekrar kabul ettiğini görünce hissedilen utançla karışık sevincin yarattığı bir eşelenme güdüsunün hükmü altındayım. »

Gittim-şaştım-kaldım

Çocukluğunum, o zamanlar bana çok büyük gelen, şimdysiye ayağımın altından hiç zorlanmadan akıp giden yollarında tekrar yürüdüğüm, zamanında beni ezen binaların kapılarını kimseden izin almadan açabildiğim, üstelik de içerde bir şey olmadığını gördüğüm için belki de, Babamla birlikte çıktığımız kısa Mersin turunun etkisi bu, evet. 16 yıllık, kesintisiz bir aidiyetin ardından yıllarca uğramadığın bir şehrin seni tekrar kabul ettiğini görünce hissedilen utançla karışık sevincin yarattığı bir eşelenme güdüsunün hükmü altındayım.

Bu eşelenme merasimiyle ilgili söyleyebilecek bir ton şey var aklında ama çok karıştırmaya gerek yok şimdî oraları. Sonra bu sayfaya yazdıklarının tam çözümünü falan isteyenler çıkıyor.

Kafamızın kaşif köşesi gidilmiş yolları tekrar yürümenin vakit kaybı olduğunu söyleyip duruyarı hani, ben şu sırarda hep ters köşeye yattıktım. Tembellik edip yattığım o ters köşeden hiç kırıdamamak da var ama kendini bileyen bir insan olarak bu eskisinin de eskiyeceğini, bırakıp gideceğini bildiğimden gayet rahatsız bir bekleyiş içindeyim.

Garip bir durum bu. Yeni olan şeyin kendisi gibi durumu da (yani yeni bir şeyler bulmanın kendisi, o pırıltı, heyecan vesaire) eskiyebiliyor mu. Garip bir durum ama sadece şimdilik. İhtimal o ki, bu tuhaflık da benimsenecek, tüketilecek, yaşanıp gidecek, bir başka yenie yenilecek. İnsanın kendi içinde yarattığı modalar bulalar. Pop çağlığı hissiyatı... Bakıp da burun kıvrıdım in/out listelerinden farkı ne ki? Köşeli bir parantez açıp içine de "he kadar yazık" desek bu hissiyatı ezebilir miyuz? Ya da hepimizin ad-

na ben sahiplensem mesela bu durumu, Kara Murat pozlarında? Yok, değişmiyor. Bize reva gördükleri bu çağın bütün saldırularını hep birlikte soğurmaya devam ediyoruz en nihayetinde.

Örneğin, geçen ay dergide yazmam gereği için büyük bir sıkıntı ve sorumluluk duygusu eşliğinde sonuna kadar oynadığım Syberia... Halet-i ruhiyeme göre bu oyun daha en başından itibaren out. Son videosunu izler izlemez oyunun kahramanı Kate Walker'ı sonsuza kadar hatırlamdan çıkarıp "Phantasmagoria'sı olan var

mı?" diye ortalığa dökülmeme bakarak hiç tereeddüsüz çkarabiliyoruz bu sonucu. Aynı şey gayet sürükleyiçi yeni bir kitabın onuncu sayfasındayken gözlerimi kitaplığı dikip eski, unutulmuş satırları özlerken de gecerli, mp3 download etmemi bırakıp tozlanmış eski kasetlerin bozuk olanlarını tamir etmeye çalışırken de. Bir şeyle direniyor bu eskici ama dedim ya sadece şimdilik, şimdî için...

Eylemsizlik saplantısı

Madem yazılı sevgili okuyucuya değil de sevgili günlüğe yazar gibi döktürüyorum, bir gerekçeyi daha iliştireyim şuraya. Önümüzdeki aydan itibaren yeni bir ev, yeni bir iş gibi, küçük bir yaşamada gayet ciddi duran bir takım değişikliklere maruz kalacak olmanın da etkisi var bu eskiyi kollama, kollamakla da yetinmemip yuclutme sevdamda. Yani muhtemelen... Yeni olanların beni sürükleüp götürmesini önlemek için, testi kırımlandan önlem almak adına direniyor olabilirim. Prensipte, diremek iyi dir, hatta "viva la resistance" diye de nefis bir söyleşi var ama diremekle ayak diremek arasındaki akrabalık pratikte farklı sonuçlarla ortayaçıyor. Birinde güçlüğünüz, kararlısınız, ötekinde amacınız bile belli değil. Bu durumda evet, benimkisi herhangi bir yaşamsal zararlıya karşı direnmek falan değil, eldekileri kaybetmemek, hızlı tüketmenin şıkkınılığını duyamamak için kimildamadan durmak. Hiç yürümenden yol gitmemi ummak bu. Çocukça falan değil, onlar korkmazlar böyle. Yeni olanla yüzleşmek yerine eskiye sişinmak olsa olsa korkaklığa. Doğanın eylemsizlik saplantısının insan doğasındaki karşılığı belki de?

Ah be sevgili günlük, yine kirdin kalbimi... Halbuki daha tamir edilecek bir sürü eski kaset,

Oyungezer

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Santorce Intel konusunun İstatistikler mi daha sıkıcı, Santorce Counter-Strike konusunun manzaklar mı? Temelde fark görmediyorum ama yü sedde duranlar manzak olduğundan daha uzaklıklar.

Annenin bilgisayar oyuncularının bilgilendirme hakkında hangi oyuncu popülerliği neden daha düşük? Annelerin sadace tek kamillerini yiyip menemem diye ya da okeye dördüncü bulmadıklarından saldırlıyor bizim bilgisayarlar. E tabii kimse de onları istatistiklere katmıyor bu halleriley. Ev kadını gibi solitaire de ciddiye alınmıyorum. Kimiyorum.

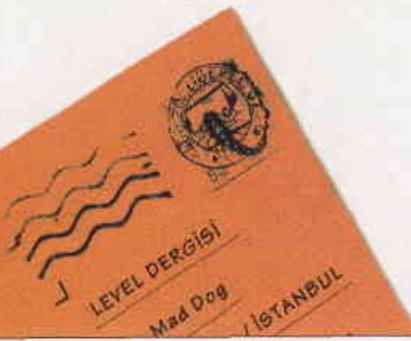
Hangisi daha karizmatik, Sevil Saake mi yoksa İlahan Mansız mı? Ya aslında ciddi şekilde birbirlerine benzıyor bu ikisi, ikisi de pek bir kahraman hem de. Ama en uzaktaki en karizmatik olandır her zaman.

baştan okunacak bir sürü kitabı, arka odada inleyip duran karton kutular içinde eski yazılar, fotograflar, mektuplar, gazete kesikleri vardı. Gi dip bir göz atacağım... ☺



Unutmak istemediklerinizin anıtları duvar okup yolu kesiyo baze... 121

inbox



Buyrun bakalım, yine geldi çattı Inbox vakti. Aha mektuplarınız, aha yanıtlarınız...

KARANLIK SAATLER

Selamlar Berker Abi,

Bu mektubu size atıyorum. (Siz benden yaş olarak bayağı büyüğünüz) Mektubu yollamamın nedeni Temmuz 2002 sayısındaki köşe yazısında gözüme takılan bir şey. Aynen yazıyorum: "Bazı genç okurların bizleri, her dediği kesinlikle doğru adamlar gibi gördüğünde şahit oldum geçen mektuplardan. "Ve sonraki bir yerde de "Belki mükemmel bir örnek, üstün bir kişilik, yüce bir insan ve falan ve filan olmakla yakından uzaktan alakam yoktur. Ama bu kadar zaman, bu kadar tecrübe edindikten sonra en azından söylediğim 100 laftan birinin doğru çıkışması ihtiyalidir. göz ardı edilemez, değil mi?" Şimdi sizin yazdıklarınızı ben niye size okutturdum? Çünkü benim size söyleyeceklerim de bunlarla ilgili. Ben 15 yaşında Lise Sınavları'na yeni girmiş, (Hani sizin Üniversite sınavı kadar bile de-

görüp sonucu söyleyen kişiler "karamsar" damgası yiyor. Ben bunu ailemden çok iyi biliyorum çünkü hayatlarını ülkenin gerçeklerine adayan ve "karamsar" olarak nitelendirilen insanlar onlar. O yüzden siz iyi anlayabilen bir insanım. Eşy়on fuarına gelmeyi çok istedim (umarım 2003'dekine gelebilirim) ama benim (sizin değer vermediğiniz) sınavım yeni bitmişti ve üzündüm. Özellikle sizinle karşılaşmayı istedim. (siz de hasta olmuşsunuz zaten) Eğer bu satırı okuyorsanız, sonuna kadar dayandığınız için siz tebrik etmek isterim. Gerçeklerden kaçmayın, (Türk insanının deyişiyle) karamsar kalın, çünkü rol yapmanın gerçek dünyada kayıptan başka getirebileceği bir olgu yok.

Sarp KÜRKÇÜ

Merhaba Sarp,
Sandığının aksine girdiğim sınavların neredeysen tümünü hatırlıyorum. Aslında çok garip bir hafızam vardır, ama konu bu değil. Ben bu çağda düzenlenen "sınavların" hiçbirini gerçekten ci-

dergiyle beraber. Şu gün bile hala şu berbat dünyadan sıkılıncı Level arşivimi düzenlemeye gidiyorum, eski dergileri karıştırıyorum eski yazıları, soruları, büyük olayları, sıkıntıları tekrar tekrar okuyorum. Sonuç olarak şunu söylemek istiyorum ki bu derginin her zaman bazı insanların problemi oldu. Beni yanlış anlamayı tabii ki oyuncuların problemlerinden bahsetmemiyorum, insanlar ufak tefek şeyle takılabilirler ve aydınlanmak için editörlere baş vurabilirler. Ama benim bahsettiğim sessiz Level okurları değil. (Bir çoğunuz anlamışınızdır). Ben şu kendini bilmen ve sürekli olay çıkarmaya çalışanlardan bahsediyorum ne istiyorlar amaçları ne bunu kendilerince bir düşünsüller tabii bunu düşünecek kadar akılları varsa. Ne demek istediğim sanırım gayet iyi anlaşıyor. Bir zamanlar bir editöre kadin düşmanı demislerdi bu insanlar, sonra geçenlerde yaşadığım sıcak bir olay var ki hala zaman zaman kafam takılır. Kendini bilmez biri Berker abiye hakaret etmiş değil mi? Şimdi sizlerden bir ricam var Berker abi ya bunları yaymayı sizi sevenleri üzmemen. Yahutta onlara, bunları yaymayıabildiğimize göre alırmıyorum. Yani yaramız yok gocunmuyoruz mesajını vermeye çalışın, ki bu 2. şık nasıl gerçekleştirilebilir ben bilemiyorum. Ve şimdilik hoşçakalın bundan sonra bu tür tepkilere karşı her zaman bir tepkim olacağını bilin, umuyorum ben ve benim gibiler bundan sonra sizlere meydan vermeyecektir.

Kadir cem

Merhaba Kadir,
Bak söyle düşün, sayısını bizim bile tam olarak bilemediğimiz genç bir okur kitlesine hitap eden bir dergi çıkarıyor, yani hayatı göz önünde. Bu ülkede genç olmak zaten bir problem, buna bir de standart gençlik bunalımlarını ekle. Üstüne bizim mümkün mertebe içten davranışlarımızı koy. Bu çok büyük bir sorun, çünkü insanlar genellikle sırtlarının sıvazlanmasılarından, yüzlerine devamlı gülükler atılmasından hoşlanıyorlar. Kimse gerçeklerin yüzüne vurulmasını istemiyor. Herhalde bu çağın havasından, süyunden olsa gerektir. Eh, tüm bunların üzerine bir de "oyun oynamanın" bizim isimiz olduğu gerçeğini koy. Tüm bunların sonunda kaçılmasız olarak bazı insanlar zıvanadan kaçacak, ipe sapa gelmez tepkiler verecektir. Ne yapalım, dicensiz gül olmaz, bizim gülümüzün diken de böyle oluyor işte. Sen bizim için üzülme, biz alışık artık bunlara.

THE THING

Selamlar Ülkemin yillardır oyun oynayan ve bundan asla bıkmayan insanları. Hepinizi saygıyla selamlıyor ve alnızdan öpüyorum. Ne zor iştir bu ülkede oyun oynamak.

Aslında bilgisayarda derin bir geçmişim yoktu ama onlar- dan iyi bildiğim için "harika" muamelesi görüyordum.

ger vermediğiniz, belki de hatırlamadığınız) kazanmış bir çocuğum(?) Siz bu yazdıklarınızı anladığım kadaryla son 5 sene içinde çıvardınız. Ama ben bunlarla 15 yaşına gelmeden tanıştım. Şimdi anlatacaklarımlı lütfen okuyun, çünkü kendinizden bir parça bulabilirsiniz. İzmir'de oturdugumdan Urla ilçesinde "Üstün Zekali Çocuklar" için açılan bir okuldan haberdar oldum ailemle birlikte. Sınavlarına girdim ve kazandım. Ama sonra okul bize vaad edilen olanakları vermemeyince okuldan ayrıldım.

Ardından eski okulumu döndünce (ne yanlış söyleyeyim) daha alt sınıf insanlarla birlikte yaşamaya başladım. Hepsi bana "İlah" gözüyle bakıyordu. Onlardan kültürlüydüm, başarılıydım, açık gönüllüydüm, en önemli (Level camiasının sayesinde) teknoloji ve bilgisayarı hepinden iyi biliyordum. Ama beni daha doğru düzgün tanıymamalarına rağmen bir sınavdan sadece 1 kereye mahsus 2. alırca direkt olarak "başarisız" damgası yedim. Aslında bilgisayarda derin bir geçmişim yoktu ama onlardan iyi bildiğim için "harika" muamelesi görüyordum. Gene günün birinde sınıf arkadaşımın bilgisayarla ilgili (yanlış hatırlamıyorum) 2 sorusunu "bilmiyorum" diye cevaplardım. Sonucunda "bilgisayardan anlamanan kişi" damgasını yedim. Durum aynı sizinki gibi; kimisi "İlah" diyor, kimisi savunma almadan çarşıma geriyor. Oh be içimi döktüm, İnsanlar sizi karamsar olarak nitelendiriyor, bir yonde yanlış yapıyorlar çünkü bizim ülkemizde gerçeği

diye alımyorum. Her insan kendi içinde bir dündür, milyonlarca dünyayı birkaç yüz basit soruya nasıl sınavabilir, nasıl anlayabilirsin? Ama zaten maksat o değil. Çünkü bu çağda "yüksekler" için "diğerleri" geçmiş tüm zamanlarda olduğundan daha degersizler. Bu çağın tüm ahlakını, tüm görgüsünü "Tohumuna para mı煅adım?" sözünde özetleyebilirsin. Artık her insan sadece bir rakam, mümkünse kulağına bir verici takılıp, hareketleri kolayca takip edilecek birer denek. Bu çağ ve sınavlarını nasıl ciddiye alıyım, nasıl değer vereyim?

Ve işte toplumları bunalıma iten sebep bundan başka da birsey değil. Herşeye yüzeysel yaklaşmak, söyle bir bakıp hemen etiketlemek, anlamaktan ziye de dışlamak ya da kaçınmak, işte bu çağın ruhu bu. Antik bir söz vardır, der ki, "Benim lanetim şudur ki, Tanrı seni kötü bir çağda yaşıtsın." Bence bu çok kötü bir çağ, ve daha da kötü olacak.

DEFENDER OF THE CROWN

Tüm Level'clara ve Berker abiye merhabalar. Ben yaklaşık 97'nin ilk aylarından bu yana sıkı bir Level okuruyum. Ve ilk defa dergide yayınlanmasını istediğim bir yazı yazıyorum. Akliniza neden soruları geliyorsa, hemen cevaplayayım. Kaç yıldır alırm ben bu dergiyi, Level ailesi içinde benim 5. senem. Aramıza yeni katılanlar bilmez. Kimler geldi, kimler geçti bu derginin sayfalarından. Özellikle ben neler neler yaşadım bu

outbox



Oyun alacak parayı bulmak bile meseledir. Ama para daha işin başıdır. Buncu ekonomik sorun içerisinde zar zor oyun parası ayırlırsınız. Ama o da ne!! Oyun alabileceğiniz düzgün bir yer bulmak en az para bulmak kadar zordur. Bulduğunuz çoğu yer kopya oyun satar. Orijinal oyunları da zaten "Bu ülkede orijinal oyun alacak kadar zengin bir tek siyasetçiler var. Onlar da oyun oynamaz zaten" mantığıyla getirmeler. Hakkıllar aslında kopya oyunu. Tabi olarak o kopyayı aldıktan sonra siz bilgisayar başında bir çok problem beklemektedir. Oyunu aldığınız yere en az iki kez gidersiniz oyunun çalışan bir KOPYASINI bulmak için. Ben oyun oynamaya çalışırken bile bazen cennetin eşiğine gelen ; televizyonu açıp haberleri seyrettiginde ise kaçınılmaz bir şekilde cennet geçiren 18 yaşında bir TÜRK genciyim. Herkesi kopya oyunlara ve kopya yöneticilere karşı tavrı almaya davet ediyorum. Level ahalisi kusura bakmayın biraz hararetli girdim. Neyse birkaç sorum olacaktı onlara geçiyorum:

1-)CD 'nizde eski hit oyunları verebilir misiniz? Verebilirseniz işte istek listem "Test Drive 1-2, Civilization, Doom 1-2"

2-)Medal of Honor ve Aliens vs Predator'ı yeni bitirdim. Half Life 'i bininci kez bitirmek üzere yeniden başladım. Bana PC için FPS ve survival horror türlerinde oynamaya delegecek oyunları tavsiye edebilir misiniz? Yalnız Resident Evil demeyin ben eski Playstation oyuncusuyum. Seriyi bitireli çok oluyor.

3-)Ağustos sayısındaki "Silent Hill 2 PC'ye geliyor" haberinden sonra her alanda en sevdığım dergi olduğumuz. Hatta en iyi otomobil dergisi de sizsiniz. Böyle güzel haberler devam edecek mi? Cevaplarınızın ve beni dinlediğiniz (dinlediğiniz?) için teşekkürler.

Ifrit AL

Sevgili Ifrit,
İşte görüyorsun halimizi, bir de "Ulen sizin ki de iş mi, sabahın akşamı oyun oynuyorsunuz?" gibisinden denyo yaklaşımları karşılıyoruz bu kadar zorluğun üzerine. Oyun oynamanın bile çok zor olduğu bu ülkede, biz Level tayfasi bir de yazı yazmak ve dergi çıkarmak gibi ipe sapa gelmez, gelecek vaad etmeyen, tu-kaka işlerle uğraşıyoruz. Sahi ya, niye uğraşıyoruz ki biz bu işlerle? Yani sonuçta bu ülke insanı ne okur, ne de yazar. Manyak miyiz neyiz? Tövbe tövbe, bak iyiye sınırim bozuldu. Neyse, sen cevaplarını oku, ben kafein yapıp geleyim:

1) Oyun verme olayına ara verdığımızı herhalde biliyorsundur. Birgün tekrar başlarsak isteklerini göz önünde tutacağımızdan emin olabilirsin. Tekrar başlarsak tabii.

2) FPS olarak Star Trek: Elite Force, Jedi Outcast ve SOF 2 önerebilirim. Survival Horror için

ise The Thing hiç fena değil. Bunlara bir bak 3) Sağlam haberler yakalamak ve bunları okura sıcak sıcak sumak tabii ki dergimizin değişmesi politikasıdır. Ama sen naaptin be güzelim? Otomobil dergisi ha? Vay anam vay! Ama kabahat sende değil tabii, bu kadar çok yarış oyunu çi karsa sonunda olacağı da budur.

MAY IT BE AN EVENING STAR SHINES DOWN UPON YOU...

İnsan doğduğu yerin toprağına çeker derler bilir misiniz? Hep bunu düşününgelerek bugünlere akmış olan ben acaba suç topraktı mı diye sormaktan kendimi alamıyorum. O kadar sorumsuz,güvenilmez,berbet bir toprakımız mı var bizim? Suç topraktı mı yoksa söz sahibini olanca gücüyle yalancı çıkarmaya çalışan insanımızda mı? Baştan tanıdığım güven kredisini çoktan bertmiş verilen ek krediyi de cărçur etmiş dost bildiğim insanların en büyük hobisi arkadan vurmakmış meğer. Sevgili bildiklerimin en büyük fobisi beni sevmekmiş. "İnatlaşmicam İşte" edasıyla olaylara yaklaşan insanımız nasıl bir kişi教导 içinde döndüklerini öğrendikleri tek anın örürken ismi "İğrenç hayatım" olan filmden alıntıları olduğunu öğrendiğinde ne hisseder sence Ya da yetmiş yaşına merdiven dayadıktan sonra sallanan sandalyesinde çayını yudumlarken dö-

tti, boyfrendin yok mu bakıım senin" diyenlerden ne farkı kaldığını size sorarım. Yarın birgün "asın, kesin bu zindikları bunlar siyah giyio, şeytan girmiş bu gençlerin içine, takılmışlar Frp diye bir oyunun peşine, oyun diye Ioplaniş şeytana kurban ediyorlarımı, başımıza daş yağacak daş" diyen insanların evlidi bu memleketi yonetmeye kalkarsa birakin b@k çukurunu kanalızasyonda görürüz kendimizi. Velhâsilkelâm (Alın size Türkçe:) Hırsızlık tatbikatında bile işini nasıl yaptığını mütevazı (!) bir tavırla güzide (!?) basın mensuplarına "ohoh, şunu şöölé bunu böölé yaptım, tak bakın ağıldı, nassi ama?" diyerek anlatan insanların toprağa çekmemek için elinden geleni yaptığı hatta uğruna gicini yırttıgi bir gerçek. Ama hala orada bu mailin gittiği yerlerde güvenebileceğim bir topluluk olduğunu biliyorum. Ve bu dergi için bir fanclub sitesi hazırlamayı arkadaşlarla düşünüyoruz. Bunun için sitenin içeriği vs. hakkında destek ve köstek maillerini bekliyorum bilgehan_y@yahoo.com.Ne dersin Madd? "Delikanlı olsayı dünya yuvarlak olmazdı" demek mi doğru yoksa hala yaşamaya değer mi haa?

Not:Yeni nickim nasıl????

Bilgehan 'Yıldızkaş' YILDIZ

Sevgili Yıldızkaş,
Bilimsel olarak ispatlanmıştır ki, evrende hersey

Ne zar işler bu ülkede oyun oynamak. Oyun alacak parayı bulmak bile meseledir. Ama para daha işin başıdır.

nüp de geriye ne yaptığına baktığında hep geriye dönüp ne yaptığını izlemekten başka birsey yapmadığını gördüğünde ne hisseder ha Madd?

Hih, İnsan doğduğu yerin toprağına çekermiş. Beni yalnızca ihtimalleri sevmeye zorlayan cahil insanımız üç dört beden küçük gelmeyip mu utanıma? "İçimdeki çocuğu mutlu etmek" diyen insanın hamile olma ihtimalini veya "bu devirde babana bile güvenmeyeceksin" diyen insanın tüpbebek olmuş olma (oha amma kastım) ihtimalini sevmidim Artık sevmenin bir tanımını kafamda bile yapamıyor olmanın tek sebebi toprakımız insanıdır. Aptal matematiğin getirdiği 'muhtemel kesinlikler' ortaya yirtık döndan çıkar gibi fırıldaklarından bir söz obeği en popüler cevap olma hakkını kazanıyor: Bunlar benim doğrularım. Herkes kendi doğruları ile hıdutlarını zırhın ortaya altmış beş milyon doğru çıktıığının farkına bile varmıyorlar. Birde çıkış "siz dergiciek TÜRKÇEye önem vermiyorsunuz topluma kötü Lanse ediyosunuz, böyle devam ederseniz siz afaroz eder derginizi bi daha al-mam" diyen insanın televizyonlarda çıkan "timing hatası, Noumayi deklare etti, beni refuse

görecelidir. Bir adamın cenneti, diğerinin cehennemi olabilir. Bir adamın doğrusu, diğerinin yanlışlığını olabilir. Ne zaman evrenin her noktasında aynı hızla akar, ne de mekan hep aynı özeliliklere sahiptir. Düzen dediğimiz nane evrenin varlığını kararlı biçimde sürdürmesini sağlanırken, kaos dediğimiz zamazingo herşeyin, her defaında, aynı biçimde olmasını öner, varoluşa çeşitlilik, sürekli katar. Evren içinde öyle analar gelir ki zaman biter, öyle yerler vardır ki mekan ortadan kalkar. Yine de herşey birbirini etkiler, tamamlar, evrenin kendisini oluşturur. Tüm bu veriler ve diğerleri işığında benim canımı en çok sikan şey nedir biliyor musun peki? Şu koca evrenin kenarındaki orta halli bir galaksinin kıyısındaki pespaye bir yıldızın etrafında dönen sefil bir gezegenin üzerinde kışılıp kalmış gariban bir ölümlü olmak. İşte herşeye rağmen benim canımı en çok sikan budur. Daha da ne desem boşdur. Eh, sen de dieyeğini demiş olduğuna göre, olaya şimdilik noktayı koyabiliriz.

MERAKLI TURŞUCU

Selam abicim,
Ben 22 yaşındayım. Senin yaşını da bilmiyorum

inbox



ama dergideki fotoğrafından gördüğüm kada-riyla sana abi demek geliyor içimden Hızırıktı yurta kâlirkent yan odadaki bir abimi hatırlıyorum sun bana. Sanırım 26-27 yaşlarındaın neyse ben soruma geçeyim:

Ağustos ayındaki sayınızda Electronic Arts in hayvanı zarar ettiğini ve bazı bürolarını kepat-ğıını söylemişsin. Bir de Sierra papazı bulmak üzereymiş. Ben şimdi çok merak ediyorum dün- yada milyonlarca satan oyunları yapmış firmalar bunlar değil mi? Fifa serileri ve Medal of Honor'ı yapan bir firma nasıl zarar edebilir? Fifa ve MOHAA'nın 30 \$ olduğunu varsaysak ve bu oyunların toplam dünyada 4 milyon satışı varsa 30x4.000.000=120.000.000 \$ (yazıyla yüzirmi milyon dolar) bu kadar para nereye gidiyor da bu adamlar zarara giriyorlar bunu çok ama çok merak etmekteyim. Ayrıca Sierra da Half Life ve Gabriel Knight 3 gibi şaheserleri yapmıştır. Sorumlu yaıtlarla sevinirim Berker

İnsan doğduğu yerin toprağına çekermiş. Beni yalnızca ihtimalleri sevmeye zorlayan cahil insanımız üç dört beden küçük gelmiyor mu bu tanıma?

abi ,bütün dergiye selamlar

Fatih Uzun

Merhaba Fatih,
26-27 gösteriyorum ha? O kadar genç gösteri-
yor muyum sahiden yahu? Moral oldu, sağol.
Heh. Neyse, gelelim sorunun cevabına, farkında
değilsin ama çok hoş, bir o kadar da dallı bu-
daklı bir soru sormuşsun. Öncelikle şunu belirte-
yim, Electronic Arts oyun yapımcısı değil, oyun
yapımcılarını destekleyen, onların oyunlarını pa-
zarlayan bir firmadır. İki arasında çok fark var.
Mesela MOHAA piyasaya EA tarafından sürüldü,
doğu, ama oyunu yapan 2015 firmasıdır.
EA bu tarza pek çok küçük firmayı ve tasarım
stüdyosunu bünyesinde barındıran devasa bir

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için:
Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi,
231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL.
Fax: (0212) 2971733
e-mail: inbox@level.com.tr
Eğer donanımla ilgili bir probleminiz
varsa, donanim@level.com.tr
adresine mail atabilirsiniz.

organizasyondur, esas işi de oyuncuları CD'ye basmak, paketlemek, tüm dünyada reklamını ve dağıtımını yapmak gibi küçük firmaların altın- dan kalkamayacağı işleri yapmaktadır. Aynı şey Sierra için de geçerli, o da EA gibi çalışır. Mesela Half-Life dünyada Sierra tarafından dağıtıldı, ama yapımçı Valve stüdyosudur. Peki EA gibi bir firma nasıl zarar eder? EA dağıtacak oyun bulabilmek için yapımcı firmaları şemsiyesi altına toplar, onların projelerini denetler, programcılar kira, bilgisayar, ekmek, kahve, benzin alabilmesi, yanı hayatı kalabilmesi için onlara "avans" verir. Bu avanslar daha son- ra satışlarından düşülmek kaydıyla verilir tabii ki. Peki ya iki sene boyunca para yiye bir tasarım stüdyosu sonuçta ortaya rezil bir oyun çıkarırsa ne olur dersin?

Buna en iyi örnek EA'nın ION STORM ile yaşı-
diği maceradır. John Romero ID Software'den ay-
rınlıktan sonra yanına hayli adam topladı ve Ion

niz gayet iyi. Fakat, bu inceleme yazılarınızın di-
sında bir şeyle yapmalısınız. Mesela; oyun
yapımı hakkında bir köşe açılırsa çok iyi olur.
Eğer bu konuda yazı yazabilecek bir elemanınız
yoksa bu çalışmaya çalışın derim. Chip dergisinin
CD-Rom'unda bile bu konuya alakalı bir köşe
varken sizde olmaması çok garip doğrusu.

2) Oyun yapımı dışında, mod yapımı ve 2D/3D
grafik/animasyon konuları hakkında da köşeler
açılabilir.

3) "Level Shit" kategorisine girmiş bir oyunun,
bir tam sayfa incelenmesini pek anlayamadım.
Mesela, bu ayki "Gore" oyunu.

4) "Oyundan Para Kazanmak" adlı dosyanın niye
hazırlandığını da anlayamadım. Geçen ay, "Level
Next" sayfasında bu yazıyı görünce daha farklı
bir dosya hazırlanacağını ummuştum. Oyun
Programcısının, C/C++ dillerini bilmesi gereki-
ni yazmak yerine bu konu hakkında daha yarar-
lı olacak eğitim yazıları hazırlayabilirsiniz daha
faydalı olur.

5) 27 ve 34. sayfalarda yer alan yazıların nere-
deyse tamamı silinik olmuş. Bu durum daha önceli-
ki sayılarda da mevcuttu. Dikkat ederseniz
memnun olurum. Biliyorum! Sizden değil mat-
baadan kaynaklanıyor. Ama onları uyarmakta
size düşüyor.

6) Oyun yapımcılarıyla röportajlar yapabilir misi-
niz?

7) Level CD-Rom Hakkında; Yeni arabirim eskisi-
ne oranla çok daha iyi olmuş. Mod ve oyun
yapmaya yarayan programları verirseniz çok iyi
olur.

8) Son olarak; Dünya genelindeki oyun dergile-
riyle Level aynı formatta mı? Ne kadar ilerisinde,
ne kadar gerisinde? Fiyat/Performans orani
nedir?

İyi çalışmalar,

Cem G.

Merhaba Cem,
Mektubunu okuma ve cevaplama kolaylığı açı-
sından maddeledendirdim, çünkü gerçekte pek
çok eleştiri yaparken aynı anda pek çok soru
sormuşsun. Bak bakalım cevaplarım hoşuna gi-
decek mi?

1) Şuna emin ol ki, bir dergide ayda bir okuya-
cağın bir ya da iki sayfalık bilgilerle oyun yapımı
hakkında hiçbir şey öğrenemezsin. Çünkü pro-
gramcılık ta tip gibi hızla gelişen, ilerleyen bir ko-
nu. Her an yeni bir donanım, yeni bir yazılım çı-
kiyor ortaya. Bu konuda gerçekten birşeyler
yapmak istiyorsan günde en az 5-6 saat ayırip
programcılık vs gibi konularda kendi kendini de-
liler gibi yetiştirmelişsin. Yoksa biz ayda bir sayfa
yazacağız da, sen onu okuyacaksın da, o-
hoooo, ölmeye eșşegim olme.

2) Senin "oyun yapımı dışında" ele alabileceğि-

outbox



mizi söylediğin konular oyun yapımcılığının kendisidir. Ve oturup kafandaki saç dökmeden bu konularda bir adım ilerleyemezsin, çünkü hepsi uygulamaya, pratiğe dayanan olaylar. En gariben animasyon programının inceliklerini kapmak bile günler, haftalar alabilir. Oyun ya da film yapımında kullanılan profesyonel yazılımlara ise deşinmek bile istemiyorum. Brsss, tüylerim ürperiyor.

3) Basit, oyun piyasası olmayan bir ülkede oyun dergisi çıkıyoruz da ondan böyle oluyor. Oyunlar geliyor, sayfa planı yapılıyor, yazarlara dağıtılmıyor. Bu esnada çok rezil oyunlar zaten ilk bakışta kendini belli etmiş oluyor. İyi çıkışmasını umduğunuz bazilar ise, ki GORE buna iyi bir örnek, rengini belli ettiginde vakit çok geç oluyor. Bir sayfa yazı çekmək tüm dergi planını baştan yapmak demektir çoğu zaman.

4) Bakın, şunu açıkça belirtiyim, çoğu insan bu noktada sapla samanı birbirine karıştırıyor. Level eğlence ağırlıklı, herşeyden önce iyi vakit geçirmeniz, ortamda oyunlar hakkında biraz bilgi edinmeniz için hazırlanan bir dergi. Belli konularda "eğitim vermek" ise tamamen farklı bir konsept. Biz her haliyle aynı derginin içine sokmayı kalkarsak ne sayfa yeter, ne kaynak yeter, ne de okuyup bitirmeye insanların sabrı yeter.

5) Ama benim elimdeki kopyada o sayfalar gaziyet düzgün görünüyor. Yani basılan onbinlerce dergiyi tek tek, sayfa sayfa kontrol etmeye kimseyin gücü ve zamanı yetmez ki. Zaten o yandan yayıncılıkta ozalıt, deneme baskısı, vs denen kontrol mekanizmaları var. Eğer dergideki o sayfalar okunamayacak denli kötüye bu biraz senin şansındır. Ne yapacaksın? Bize haber göndereceksin, biz sana temizliğinden emin olduğumuz bir kopyayı ücretsiz ileteceğiz. Tamam?

6) Yapıyoruz zaten. Yerli oyun yapımcısı pek yok, olanları da fırsat yakaladıkça konuşuyoruz. Yabancılar ise çoğu zaman yüzüze görüşme şansımız olmuyor, Internet yardımına röportaj yapıyoruz. Sık sık olmuyor tabii, ne de olsa "programcı" dediğin canlı türü yaşamak için günde 22 saat kod yazmak, 2 saat uyumak zorunda.

7) "Mod ve oyun yapmayı sağlayan programlar" diye birşey yok, önce artık bunu bir kabul edin. Unreal için bölüm yapacağın oyunun içindeki editörü kullanırsın. Ses efektleri için piyasadaki ses işleme yazılımlarını, "skin" denen karakter kaplamaları için grafik işleme yazılımlarını kullanırsın. Ve hepsini bir araya getirebilmek için mutlaka bir yerlerde biraz kod yazacak bir kişiye ihtiyacın olacaktır. Bu işin daha başka, daha kolay bir yolu yok.

8) Level ve Chip olarak her yıl CEBIT fuarındaki

dev Vogel standına dolaylı yolda katılıyoruz. Ve her ne kadar dil sorunu olsa da, genel olarak alıştığımız tepkiler bekleyebileceğinizden çok daha iyi. Ayrıca Avrupa'dan belli zamanlarda şirket yetkilileri gelip ne halt ettiğimize bakarlar. Bu güne kadar Level'i eline alıp ta "Olmamış!" diyen bir tanesine rastlamadım. Çoklu zaman "Schön, sehr gut!" şeklinde tepkiler alırız. Yiyorسا vermesinler, ben adamı naaparırm!

CARMACK'IN DERDİ...

Selamlar Berker Ağabey;

Yaşım on yedi, İstanbul'danım, doksan yedisin Fallout kapaklı Level sayısından bu ayki NWN kapaklı Level'a kadar tüm sayılar var. Süpersiniz gerçekten, millet bu dergideki haberleri (sicak haberler) ve incelemeleri bulabilemek için üç sekiz yüzelli değil onbeş milyon verseler bulamazlar, internet parası işte bu kadar işler.

1- Eskilerden Street Wars oyunu hakkında ne düşünüyorsun Berker ağabey? Studio3 şimdilerde internet adresinde oyundan bile bahis etmi-

olmayan insanlar çoğu. Bazları da sırf beleşe almışlar, hayatı herşeyi bedava istiyorlar. Olmuyor tabii, niye olsun ki hem zaten? Neyse, cevapları:

1) Senin de dediğin gibi, oyun eskidi artık, hem yapan firma bile web sayfasından kaldırmışa pek iyi de satmamış demektir. Durum böyle olunca benim ne düşündüğüm ne önemi var, di mi?

2) Yavrum, siz duruma uyandırmaya çalışıyorum ama halen uyuyorsunuz! Adam uzay gemisi inşa ediyor, para kazanma oyunu aşmış diyorum, yakında kaçacak bu gezegenden, kendini kurtaracak diyorum! GemİYE binmeden önce de Doom 3'ü ŞIRRAK diye koymak önumüze, "Aha alın, siz de bununla oynayın!" diyecek adam, sonra da kahkahalar atarak uzayın derinliklerinde kaybolacak. Sen hala paradasın, oyundasın be yavrum evladım be! Herif buldu parayı, yaptı gemiyi, kaçıyor! Ben daha buralar da sürüneym duruyam! Eh utan Carmack, yakalarım elbet ben seni bir gün! Uzay ortamlarında

Hepsi uygulamaya, pratiğe dayanan olaylar. En gariben animasyon programının inceliklerini kapmak bile günler, haftalar alabilir.

yor neden?

2- John Carmack Geforce3'de kasıçak falan diyo iyi güzel de nasıl para kazanacak onu gerçekten merak ediyorum.

3- Sanane serverlarında HL oynuyor musun?

4- Benim sistem daha ne kadar götürür ben? (MAKASSSSSS!) C64 dönemlerinden bu dönemde kadar durmaksızın oynuyorum. Ağustos ayında köşende tamamen haklısan. Küttük ötesi bu

tipler ama annem falan tam tersi ne kadar oynadığımı karıştırıyorlar, hatta istediğim zaman oyun alabilirim ve sistemin eskidiginde de bir çaresine bakıyorlar evimde yüz üç tane cd oyunu var. Berker ağabey son olarak şu aralar ne oynuyorsun diyor ve mailime son noktayı koymuyorum. Level gerçekten benim hayatımın bir parçası, sizler de tabii, onları üst üste bir komidinin üstünde saklıyorum biri sayfasını hızla çevirse, buruştursa harp çırkıyo, okulda da aynı evde de iyi çalışmalar.

Bizi Bırakmayın...

Onur Erişik

Merhaba Onur,
Övgülerine teşekkürler. Fiyat konusuna gelince, insanlar bizim koca dergiyi iki paket sigara fiyatına mal etmemize şaşırıcakları yerde, kalkıp "çok pahalı" diye cek cük ediyorlar. Hesap kitap bilmeyen, iş hayatıyla yakından uzaktan alakası

dayak delisi etmezsem seni ne olayım!

3) Yooooook, oynamıyorum.

4) Gördüğün gibi soruyu kırtıktım ama belli bir cevap verebilmek için öznesini bırakıktım olduğu yerde. Artık baydı beni bu "Sistemim bu, ne kadar gider abi?" soruları 5 seneden sonra, sormayın! Gittiği yere kadar gider, gitmediği yerde alabileliyorsan yenisiğini alırsın, bana niye soruyunuz ki bunu?

Neyse, yer bitti, ben gidip kahve içeyim. Siz de bir oyun açıp oynayın. Görüşürüz.

Ayın Okuyucu İncisi

BU SEFERKİ İNCİMİZ: World Cyber Games'ın kayıtlarını incelerken ortadan ikiye yarılmamıza sebep oldu. Siz bizi güldürdünüz. Allah da siz güldürsun çocuklar!

"Fifa için turnuvaya katılmak istiyorum. 28 Ağustos bizim için uygun. Kendinizi ona göre hazırlayın."

NOT: Bu mal'den sonra turnuvalarda insanlara çok fazla iyi davranışımıza karar verdik.

LEVEL 09/2002



Day of Defeat 3.1

En çok oynanan Half Life modlarından birini sizde tecrübe etmek istiyorsanız bu yazımı okumalısınız. Day of Defeat'i kurmak için öncelikle Half Life'ı kurmuş olmalısınız. Oyun bir modifikasyon olduğundan Half Life'in kendi oyun motorunu kullanmakta Half Life'ı kurup son versiyonuna kadar güncel-



lemelisiniz. Bunun için www.sanane.com adresinden yararlanabilirsiniz. Daha sonra modu Sierra/HalfLife dizininin altına kurun. Hepsi bu kadar Oynamak için tabiki Internet bağlantınız olmalı. Oyunun multiplayer/Internet Games ya da multiplayer/LAN Games kısmından oynamakta olan bir oyunu bulup siz de katılabilirsiniz. Eğer Internet bağlantınız yoksa Day of Defeat'in tadını Sturmbot 1.4 programı ile alacaksınız demektir. Gene CD'dizde bulabileceğiniz bu bot programı oyuna bilgisayarın yönetiminde düşmanlar ekler. Tabiki gerçek insanlara karşı oynamakla aynı tadi vermesede Sturmbot 1.4 çok başarılı bir program. Tek yapmanız gereken setup dosyasını çalıştırarak tipki Day of Defeat'i kurduğunuz gibi bot programınızı kurmak kadar. Day of Defeat'in tuş ayarlarına girip bir tuş atayarak bot programının menüsünü oyun içerisinde açabiliyor ve istediğiniz herşeyi yapabilirsiniz. Bunun faydası menü komutlarını ezberlemek zorunda olmamanız. Menüden istediğiniz tarafa bot ekleyebilir, tüm botları öldürebilir, rastlansal olarak bot atayabilir, botların daha önceden belirlenmiş rotalarını yükleyebilirsiniz. Menü çok basit zaten, kullanmakta hiç zorlanmayacağınız. Day of Defeat oynarken bilmeniz gereken bir iki ufak ayrıntıdan da bahsedelim. Oyunda koşar-

ken veya hareket ederken nişangahınız sağa sola sallanır ve böylece iyi nişan alamazsınız. Diğer oylulara nazaran burada yalnızca ziplamak, gömelmek gibi hareketleri yapabilmekle kalmayıp aynı zamanda yere de uzanabiliyorsunuz. Zipladığınızda kondisyonunuz düşüyor ve kısa bir süreliğine hareketleriniz oldukça kısıtlanıyor. Bu durumda çökmek sizin en kısa zamanda dinlenmenizi sağlar. Kritik bir yerinden vurulduğunda kan kaybedip ölebilirsiniz. Gerisini de artık oynarken siz keşfedin. Hepinize iyi eğlenceler.

Battlefield 1942

Haziran 2001 sayımızda ilk bakışını yaptığımız Battlefield 1942, belki de siz bu satırları okurken piyasada olacak. Ve az önce okuduğunuz Day of Defeat'e en sıkı rakip olacak, çünkü DoD gibi bedava olmamasının yarattığı dezavantajı, mükemmel grafik, ses ve oynanabilirliği ile fazlaıyla kapatıyor.

Bu ay CD'dizde verdigimiz Battlefield 1942 demosu her ne kadar Single Player için olsa da, Battlefield 1942 esas olarak multiplay oynamak için tasarlanmış bir oyun. Bunu, demoyu oynarken de hissedeeceksiniz. Botlara karşı oynadığınız oyunda düşman yapay zekası ve silahları kullanma becerileri hiç de azimsanacak gibi değil.

Oyunda amacınız, Alman veya Müttefik güçlerinden birisini seçerek, karşı takımı bayrakları ile haritada işaretlenmiş olan kontrol noktalarını ele geçirmek ve böylece rakip takımın puanını düşürmek (bu puan cyunda "ticket" olarak adlandırılıyor). Bunu yapmak için öncelikle haritadan kendinize bir Spawn noktası ve asker tipi seçmelisiniz. 5 çeşit (normal piyade, Scout (keskin nişancı), an-





ti-tank piyadesi, silhiyeci ve mühendis istediginizi seçin, ama hepsinin silah ve yetenekleri farklıdır, unutmayın. Sadece mühendisler araçları kullanabilir, diğerleri sadece silahları kullanabiliyor.

Demodaki grafik ve sesler aklınızı uçuracak, ama karşılığında çok ama çok sağlam bir bilgisayar gerektiriyor. Zaman zaman P4 1.4 işlemcili, 64MB GeForce 3 ekran kartlı bilgisayaları bile zorlayan oyun, ses ve gorsellik olarak bunun karşılığını fazlaıyla veriyor. Tabii oyunu bir süre sonra online olarak oynamalı isteyeceksiniz. Ne yazık ki bu demoda bu mümkün değil, ama oyuncun tam sürümü gelecek ay piyasaya çıktıığında, Türkiye'de sana-ne.com'da bir BF1942 sunucusu hazır olacak. Almanya'daki okuyucularımız ise GameSpy üzerinden oynayabilecekler.



Origami!

Sağlıklı şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığınız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırçıra göremeyi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

Ama burada denenmiş var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin üçra 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'ilarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimurnarınızı underground@level.com.tr'ye gönderin, Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

LEVEL
AĞUSTOS 2002



Battlefield 1942

Battlefield 1942

EVLÜL 2002

Hyperspace Delivery Boy



Demo\Hyperspace delivery boy\DeliveryBoy_demon.exe

Roland Garros 2002



Demo\RolandGarros 2002\Setup.exe

Stronghold: Crusaders

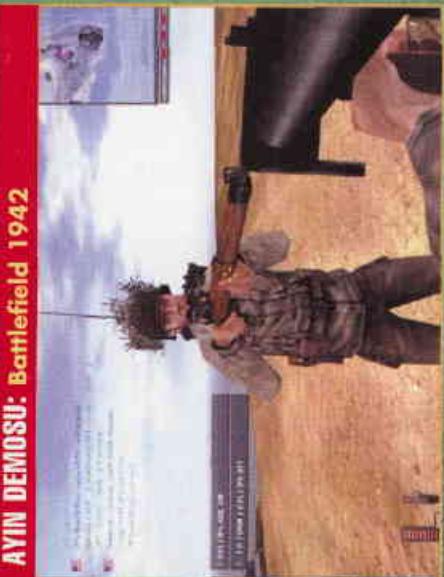


Demo\Stronghold Crusader\Stronghold_Crusader.exe

LEVEL 09/2002

En Son Değerlənilər: Battlefield 1942, Cabbingo, Hyperspace Delivery Boy, Magic Spheres, Next Generation Tennis, Stronghold Crusaders

AYIN DEMOSU: Battlefield 1942



Battlefield 1942

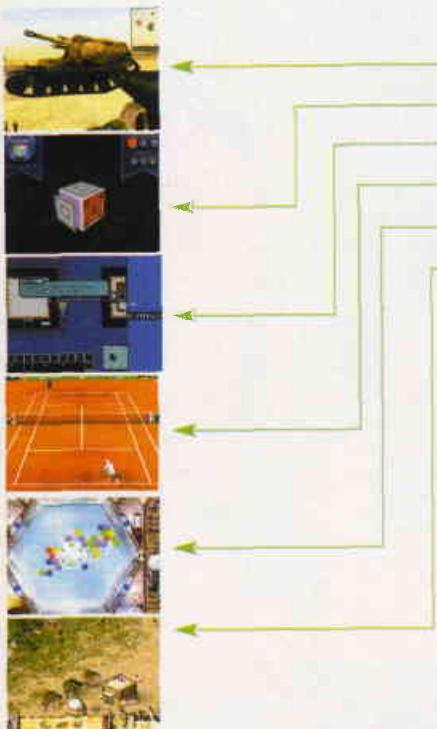
LEVEL

EYLÜL 2002

Bu CD Kapağı sırtnı işaretli yerlerden kesip, katladıkten sonra CD'nizi kayacagınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirinizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

**VOGELBUND
COMMUNICATIONS**

Modifikasyonlar \ Modifikasyonlar\	
Day of Defeat 3.1	DoD31\doD_v31.exe
Day of Defeat 3.1	DoD31\Sturmbot14.exe
BG2: Epic Endeavours	EpicBG2_Epic100.exe
Demolar \ Demolar\	
Battlefield 1942	Battlefield 1942\Setup.exe
Cuboingo	Cuboingo\cuboingo.exe
Hyperspace Deliveryboy	\Hyperspace Deliveryboy\Deliveryboy_demo.exe
Magic Spheres	Magic_Spheres\Magic_Spheres.exe
Roland Garrus 2002	Roland Garrus 2002\Setup.exe
Stronghold Crusader	\Stronghold Crusader\stronghold_crusader.exe
Videolar \ Movies\..	
Commandos3	Commandos3\avi
Star Wars Duality	Duality\avi
Mafia	Mafia\avi
Savage	savage\avi
Morrowind	Morrowind\LeFerrinArmor.exe
ExtraExtra..	
Yama Dosyaları (Updates)..	
America's Army Operations	America_Army\aso_patch_100to101b.exe
Baldurs Gate 2 PatchENGISH.exe	Baldurs_Gate_2\BaldursGate\ShadowsOfAmm-
Industry Giant 2	Industry_Giant_2\ig2_patch11_set1.exe
Soldier of Fortune 2	Soldier_of_Fortune_2\sof2_110\patch.exe
Tropico Macho Macho\Tropico153.exe	Tropico_Macho_Macho\Tropico153.exe
Warcraft 3	Warcraft_3\war3patch102.exe



MODLAR

Baldur's Gate 2: Epic Endeavours
Half Life: Day of Defeat 3.1
Sturmbot 1.4 for Day of Defeat 3.1

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorunuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

OYUN DEMOLARI

Battlefield 1942

Cuboingo

Hyperspace Delivery Boy

Magic Spheres

Next Generation Tennis

Stronghold Crusaders

YAMA DOSYALARI

America's Army 1.01b

Baldur's Gate 2 v23037

Industry Giant 2 1.1

Soldier of Fortune 2 1.1

Tropico GOLD 1.53

Warcraft 3 1.02

VIDEOLAR

Commandos 3

Star Wars: Duality

Savage

Mafia

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünü ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkışacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videolar çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmemeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman önceki oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğinden sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamaktadır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmamın.

videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'in kurulması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gerekli codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gereklidir. Bu videoyu seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gerekten Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+digerleri...

VIDEOLAR

Commandos 3

Star Wars: Duality

Savage

Mafia

UPDATE

America's Army 1.01b

Baldur's Gate 2 v23037

Industry Giant 2 1.1

Soldier of Fortune 2 1.1

Tropico GOLD 1.53

Warcraft 3 1.02

"Ne Oynadığınızı Bilin!" yazı dizimizde devam edeceğiz gelecek ay. Bu kez zamanın testine karşı duran, hala aramızdaki geyiklerin ana konusu olabilen, yıllar sonra da hatırlanacak mükemmel oyuları, tüm zamanların en iyi 50 PC oyununa bakıyoruz. Dooms, Monkey Island serisi, şimdilerde kon sollarda hayatı süren Survival Horror

türünün atası Alone in the Dark unutulamayacak oyular. Peki sizin favori oyunlarınız listemizde mi?

Bu arada, 10 Eylül'den itibaren web sitemizde başlatacağımız "En iyi 50 PC oyunu" ankette de uğramayı ihmal etmeyin. Zamana karşı duran klasikleri belirlerken, sizin oylarınızdan da faydalanaçğız çünkü.



Mafia

İtalya'da büyük tartışmalara sebep olan oyun, en sonunda geldi. GTA 3 ile Hitman karışımı Mafia, abartıldığı kadar iyi mi acaba?

Prince of Qin

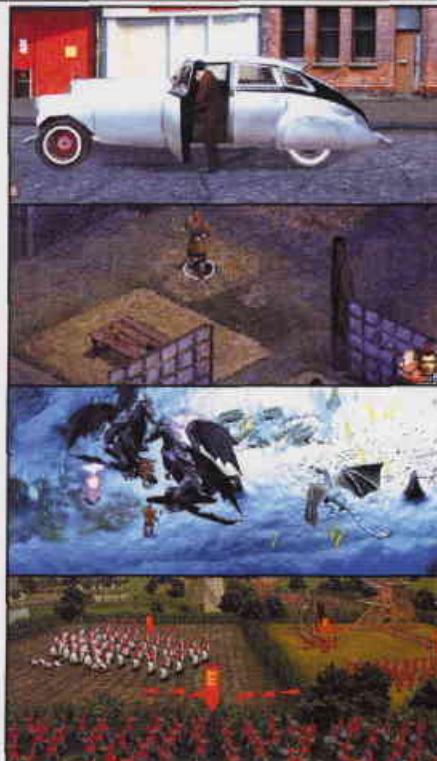
Diablo ve Baldur's Gate karışımı bir FRP mi? Hem de daha önce adını duymadığımız bir firmadan. Ne kadar iyi olabilir acaba?

Icewind Dale 2

İkinci günlerimizi gecelerimizi yedi. Buzullar arasında geçen FRP'nin ikincisi acaba ilk oyunun şanına yakışıyor mu? Gelecek ay göreceğiz.

Medieval: Total War

Savaşlarının mükemmelliği ile bizi mest eden Shogun: Total War'ın yapımcılardan gelen Medieval, taktik ve stratejinin mükemmel bir birleşimi. Ve gelecek ay, burada.



TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Genel Yayım Koordinatörü

Gökhan Sungurtekin sungokun@chip.com.tr

Genel Yayım Yönetmeni (Sorumlu)

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

M. Berkur Güngör gberker@level.com.tr

Serpil Umut Türk serpil@level.com.tr

LEVEL web Sitesi

Selçuk İslamoğlu salamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar

Batu Hergünsel batush@level.com.tr

Can Keri can@level.com.tr

Emin Barış mebaomin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhah@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Grafik Tasarım dilem@level.com.tr

Dilem İnceşajır dilem@level.com.tr

Yazılı İşler e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Genel Müdür

Hermaan W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Bülent Özderent

Finans Müdürü

Aylin Ahmetir

Halka İlişkiler Müdürü

Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu

Ayten Çar

Abone Bütün Satış Müdürü

Asu Buzayiaz

Abone Servisi

Ayten Akgüre, Elvra Çınak

Değerlendirme Müdürü

Cem Cenker

Değerlendirme Asistanı

Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatahan

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.

Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYINÇILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü:

Gülcüm Bayraktar guclcum@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okunus oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü

Volz Kryum kyolz@vogel.com.tr

Reklam Trafilleri

Aynur Kara aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımlı Film Çeküş ve Baskı:

ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 288 84 38

Dağıtım: BİRYAY A.Ş.

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:

Piyalopası Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi

231/3 Kasımpaşa/İstanbul

Telefon: (212) 297 17 24 (pks)

Faks: (212) 297 17 33

Abone Faks: (212) 288 73 43

Yazılı İşleri Faks: (212) 288 73 28

Abone Web Adresi: <http://abone.vogel.com.tr>

Web Adresi: <http://www.level.com.tr>

VOGELBURDA
COMMUNICATIONS