

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

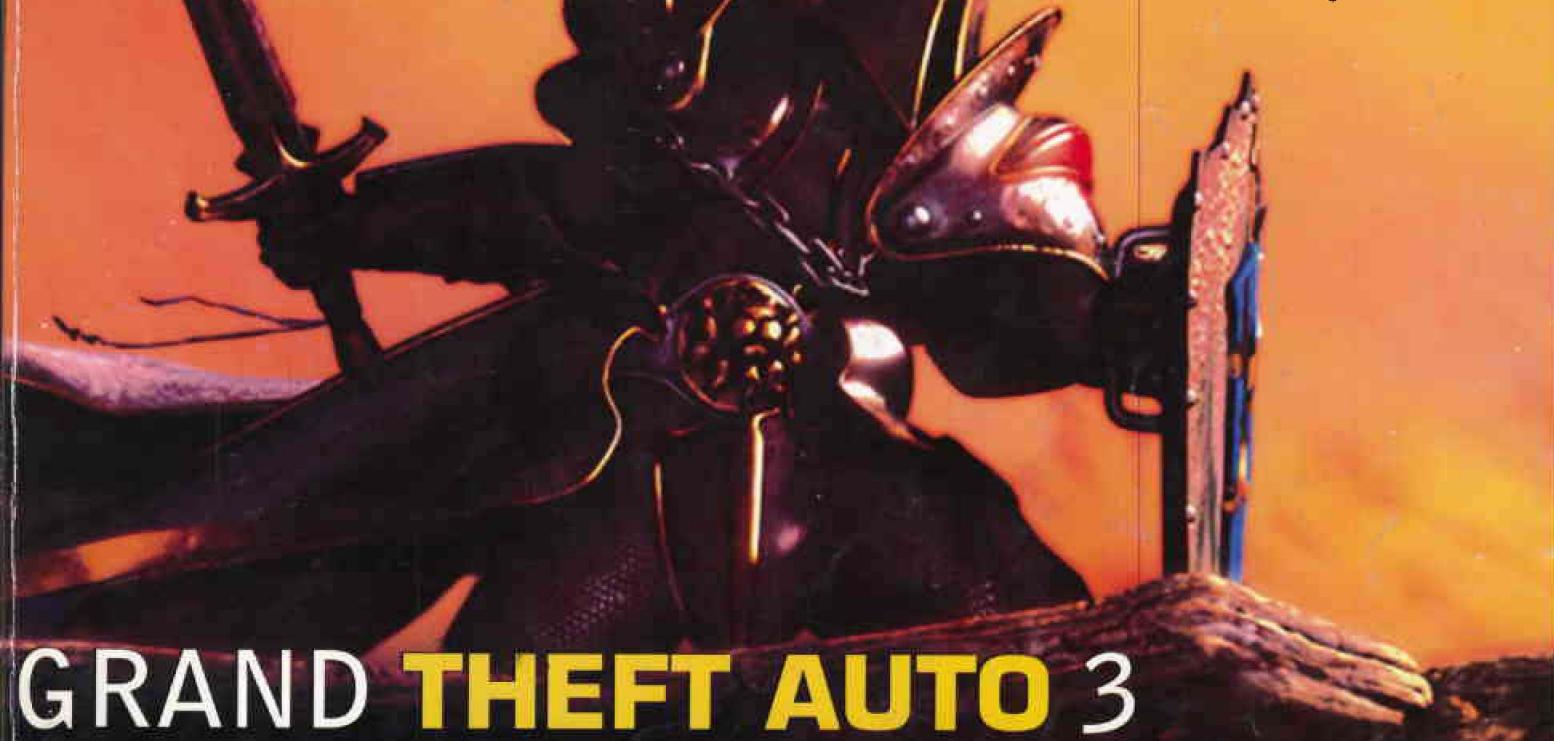
TEMMUZ 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 07 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV DAHİL)

LEVEL CD TAMAMEN YENİLENDİ!

WARCRAFT //

"Geri dönmeyeceğimi
sanıyordunuz, öyle değil mi?"

"Yeş milord!"



GRAND THEFT AUTO 3

Tüm şehri gösteren şahane posteri, 6 sayfalık detaylı strateji
ustası ve incelemesiyle tam teknil, emrinize amade...

STARWARS GALAXIES

Bu oyun, online oyunlara bakış açınızı
tamamen değiştirecek.

SOLDIER OF FORTUNE 2

Paralı asker John Mullins'in ikinci macerası

Dünyanın en büyük
oyun fuarındaydık.
E3'den çok özel
haberler, görüntüler ve
14 dakikalık video ile
geri döndük.

A
3

ÜRÜN FİYATI: 4.850.000 TL

İLK BAKIŞ

Mortal Kombat Deadly Alliance
Run Like Hell

PC İNCELEME

Soldier of Fortune 2
Sum of All Fears
Cultures 2

KONSOL İNCELEME

Dropship
Parappa The Rapper 2
Monsters Inc.

TAM ÇÖZÜM

Grand Theft Auto 3
Dungeon Siege: Siege Editor
Morrowind



771301 213116

editörlerin gizli hayatı

E3 vs E-Oyun

Bir ilkin içinde bulunmak ne güzel bir duygumuş. Türkiye'de bir türlü hak ettiği yere gelememeyen oyunlar ve oyunculuğun gelişimi için E-Oyun büyük önem taşıyordu. Potansiyel oyun yapımcıları ile bu konuda bir şeyler yapmış olan insanların buluşabilmesi oldukça canlı geçen seminerler sayesinde gerçekleşti. Oyunları nasıl yapıldığıyla değil, kendileriyle ilgilenen oyuncular ise bizim standımızda XBox, Gamecube ve Playstation 2'yi deneme fırsatı buldular. Son anda fuardan çekilen firmalar da olmasaydı, 2000 metrekareye kurulmuş, çok daha geniş bir fuar olacaktı. Yine de oldukça eğlenceli, ama daha önemli Türkiye'nin ilk oyun fuarı için beklediğimizden daha canlı bir üç gün geçirdik. E3 ise bambaşka bir hikaye... Neredeyse 1 kilometrekarelük bir alanı kaplayan, sese, gürültüye bim kadar alışkin insanları bile aptal edecek kadar gürültülü bir ortam. Görülecek yüzlerce oyunu tüketip, Tuğbek'le birlikte 20 kusur saatlik uçak yolculuğundan ayaklarımıza şişliklerle geri döndük ve 2002-2003 sezonunda oynayacağımız en güzel oyunlar hakkında en taze bilgileri derleyip dergiye 14 sayfalık bir yazı, CD'ye 30 kusur oygununun ekran görüntülerini ve tesadüfe bakın ki yine 14 dakikalık bir video hazırladık.

Aklımıza gelen en önemli soru ise, ne kadar yakın bir gelecekte E-Oyun'un da E3 gibi bütün yabancı firmaların katıldığı bir fuar olabileceğiydi.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

Yılların bizim bet suratlarımıza görmekten sıkılmış olabileceğinizi düşünüyoruk ki, bireyimiz bu derginin yapımında biz editörler kadar, belki de daha çok emeği geçen, yıllardır perde arkasından bizimle birlikte çalışan emekçilerimizi tanıtmak geldi.



Didem

Taa fi ta ihinden beri (o da nasıl bir tarihse) dergimizin grafik dizayını yapar. Çok uysaldır, dünya üzerinde yaşayan ve "niye bu yazı bu kadar uzun" diye çingir çkartmayan ender grafik insanlarından biridir. Bimizle birlikte sabahlaya sabahlaya o da gece vaktikan arasındaki haklı yerine kavuşmuştur. Sürekli olarak oturmaktan belli, tek tuşlu Macintosh mouse'u kullanmaktan parmaklarını çaprazlaşmış olan Didem, sürekli olarak çay tüketir.



Hikmet

Gece gündüz ofiste kalan insanlardan biri daha. Her konuda güvenliğimiz, bir şey kaybedip bulamadığımızda "äl abi, bura da işte" diye Hızır acil servis gibi yetişen Hikmet, hepimizin sah koilocur. Arada bir kızdırıma severiz, hale ki öyle bir zayıf yanını bulduk ki, son aylarda hepimizden köşe bucak kaçar oldu :). Son aylarda açayı derecede nisanlanan Hikmet'e, mutluluk dolu bir hayat yaşam diliyoruz. (du kaçıma :)



Keditör

Gecenin bir köründe karşımızdaki benzin istasyonundan tıkınacak bir şeyler almaya giderken, dergimizin yılınız bekçileri ikiz kengaları Cem ile Zeyno'dan kaçırın binaya sıçınmış bir mültecilikle karşılaşır. Gri gözaklı bir teker kedi olan bu zat-i ofise getirir getirmez klavyeye, monitöre salırmış gayet ilgimizi çekti. Tuğbek'tan daha iyi yazdığı dikkatimizi çeken tekire hemen bir bilgisayar sağladı.



Korcan

Dergimizin tonton abisi Korcan, insanı dövecekmiş gibi durmasına rağmen, kendini resindi, fotoğrafla, mevsimine göre bilimün sanat dallarına verdiginden beri gayet efendi bir abi oldu. Ama CD'lerle olan yakın ilişkisi yüzünden hala biraz asabyet içiyor (bakınız nasıl da...). Etrafta göremedigimiz zaman gözlerimizin aradığı, Ecevit'le yaptığı görüşler Amerikan UFC Tapout klasmanında yer alan Korcan'ı hepimiz çok severiz (bırak ulen o mavi fincanı, o benim!).



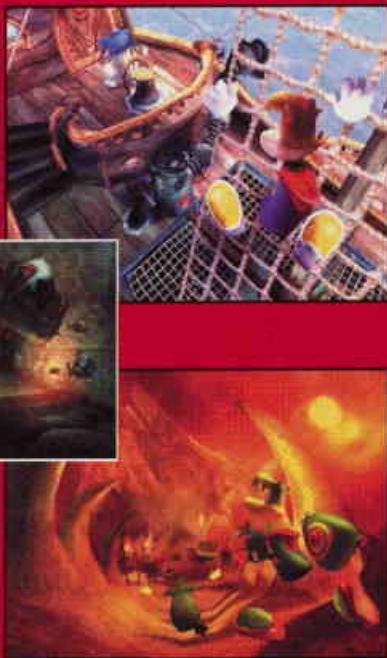
Selçuk

Dergimizin taffi doktoru Selçuk, her türlü olayımızda bize yardımcı olur. Sizler kendisini sadece cania başa çalışarak hazırladığı Level Counter Strike paketlerinden tanışınız da, her sinyamızda mutlu desteği olan bu insanı varlık, herhangi bir konuya kafayı taktı mı ölene (veya o konuda en iyi olana) deñin peşini bırakmaz. Bu ay da E3'ten getirdigimiz Earth & Beyond'a taktı. Haberlerdeki 48 saatlik oyun süresinin 47 saatini ona ait :)

rayman3: hoodlum havoc

UBI SOFT

→ Kolsuz, kafasız, bacaksız ve de midesiz (midesi var mıydı yoksa?) kahraman Rayman, bir defa daha geri geliyor! UbiSoft'un, eskiden 2D, şimdysi 3D olan kahramanı Rayman, Hoodlum Havoc'la yeni bir maceraya açılıyor. Rayman'ın, ismi 'Hoodlum Havoğ' diye okunamayan yeni oyununda, eski Rayman oyunlarına oranla epey farklılık bulunuyor. Bu farklılıkların en başındaysa Rayman'ın artık daha fazla adventure ağırlıklı olması var. Bu da, Hoodlum Havoc'da, eski gibi 'Donk! Donk!' efektleriyle sadece platformdan platforma ziplayacağınız anımlarına geliyor. Rayman 3: Hoodlum Havoc'da ayrıca yeni bir kontrol sistemi kullanılacak. Bu sisteme sayesinde yakın savaşlarda taktik kullanabileceksiniz. Ubi Soft Entertainment'in proje sorumlusu Christine Burgess, yaptıkları oyunun yalnızca eski Rayman fanatiklerinin değil, Rayman oynamayanların da ilgisini çekeceğini belirtiyor. Yeni oyunda; yepyeni yaratıklar, daha geniş oyun alanı ve çevrede etkileşime girebileceğiniz daha çok obje olacak. Hoodlum Havoc'un grafikleri de eskisinden daha detaylı olacak. Kolsuz, kafasız, bacaksız ve de mideli (midesi varmış, hatırladım) kahraman Rayman, bu Sonbahar'da geliyor. Haydi bakalım!



bizdenhaberler

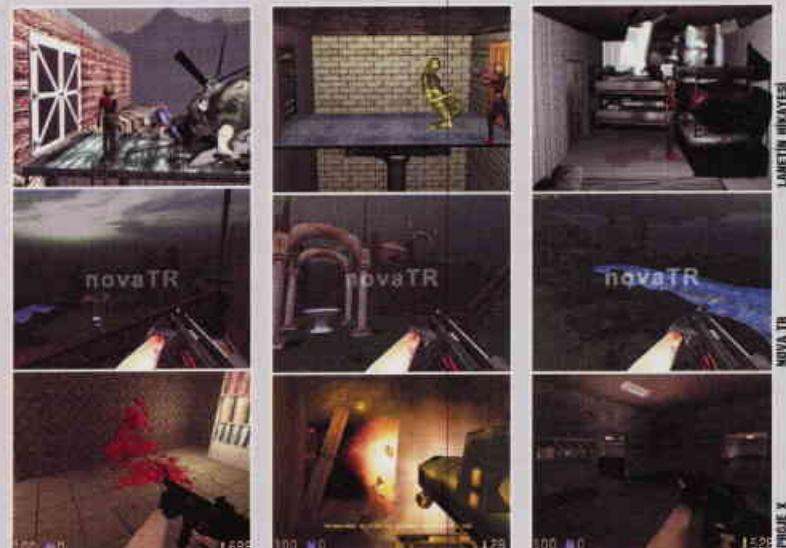
TÜRK OYUNLARI

Ülkemizde oyun yapımındaki haretlenmeler devam ediyor. 3TE Games ve Dinc Interaktif'ten sonra, ikisi yapım aşamasında, diğeri de tamamlanmış olan üç yeni oyumuz var. Bu oyuların dan ilki, E-Oyun 2002 fuarında da sunumunu yaptığımız Lanetin Hikayesi. Programlamasından grafiğine kadar her şeyini İdris Çelik'in yaptığı Lanetin Hikayesi, Resident Evil tarzında bir korku oyunu. Oyunda, Aslı adındaki gazeteci kızın başından geçen olaylar konu alınıyor. İdris Çelik, oyunun programlamasının tamamını Visual Basic'le, animasyon ve modellemeleri ise 3D Studio Max'le yapmış. Lanetin Hikayesi'nin yapımı tamamen bitmiş durumda. Oyun tek CD'den oluşuyor ve bu CD'de oyunu Aslı ile oynayabiliyorsunuz. Yapısına yakında başlanacak olan Lanetin Hikayesi 2'de ise oyunu diğer karakter Hakan ile oynayacaksınız. Lanetin Hikayesi, tek başına yapılmış bir oyun için hâfıza fena sayılmaz, ama oyunun eksikleri de yok değil. Umarız bu eksiklikler oyunun yeni versiyonunda olmaz. İdris şu sıralarda oyunun dağıtım için bir sponsor arıyor. Daha fazla bilgi için lanetinhikayesi.sitemynet.com adresine tıklayabilirsiniz.

İkinci haberimizse FPS'ler için geliştirilmiş bir grafik motoru olan novaTR. Valinor GDT'nin geliştirdiği novaTR grafik motorunun alfa versionunu, www.novatr.com adresinden indirebilirsiniz. novaTR'in programlamasını Coşkun Çakmak, grafik-harita tasarımlarınıسا Bahadir Karasulu ve Kemal Çiftçioğlu yapmış. www.novatr.com adresinden indirebileceğiniz alfa versionunda bir haritada dolaşabiliyor ve silah kullanabiliyorsunuz. Valinor GDT, karakter modellemeleri için birisini arıyor.

Son oyumuzsa yine bir FPS, Proje X adındaki oyunun programlamasını Özcan Harmançı, harita tasarımlarını Mehmet Akdeniz ve modellerini de Uğurcan Karayel yapıyor. www.3dturk.com adresinden indirebileceğiniz demo versiyonunda beş farklı silah kullanabiliyorsunuz. Bunun yanında oyun için karakter modellemeleri de yapılmış. Daha fazla bilgi için www.3dturk.com adresine bakabilirsiniz.

Son olarak şunu belirtmeliyiz ki, ülkemizde oyun yapımı konusunda daha sağlam adımlar atılması gerekiyor. En azından, gerçek bir demo bekliyoruz. ☺



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

■ CALL OF CTHULHU'DA SORUN!

Uzun zamandır videosunu izleyerek korkudan sağa sola kaçışçı kafamızı çarptığımız Call of Cthulhu'da sorun çıktı. Oyunun yapımcısı Headfirst, dağıtmacıları Ravensburg Interactive ile olan anlaşmayı iptal etti. Yapımcı firma şu sıralar kendine yeni bir dağıtmacı arıyor.

■ MORROWIND'E YAMA

The Elder Scrolls: Morrowind'in Amerika versiyonu için bir patch yayınlandı. www.morrowind.com adresinden indirebileceğiniz yamaya (versiyon 1.1.0605), oyunla ilgili birçok sorun giderilirken, yeni plug-in'ler de ekleniyor. Yama sayesinde artık, devamlı olarak koşabiliyor ve oyunun zorluk derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Yama, 200'den fazla sorunu yok ediyor ve oyuna yenilik-

ler ekliyor. Avrupa versiyonu ve yeni yamalar için ise biz razı beklememiz gerekiyor.

■ BRITNEY'S DANCE BEAT

En sonunda Britney Spears'in da oyununu yaptılar. Britney'ın arkasında hoplayıp ziplayan dansçılarından birini oynayacağınız oyunda tempoya uyarak dans edecek ve başarılı olursanız Britney'ın sahne arkası videolarını açabileceksiniz.

■ YENİ BİR COUNTER-STRIKE MOD'U

Counter-Strike'a yeni bir mod geldi. Third-person kameralan oynanan Ricochet, Counter-Strike'dan çok farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Ricochet'te oyuncular, platformlardan platformlara atlayarak birbirlerini

disklerle vurmaya çalışacaklar. Mod'un en ilginç yanısı, iki farklı mod içermesi. Arena mod'unda oyuncular Star Wars'ta olduğu gibi büyük dakikalık karşılaşmalar yapacaklar. Deathmatch mod'unda ise birbirlerinden frag almaya çalışacaklar. Oyunun Deathmatch mod'u yanında iki farklı harita getiriyor. rc_deathmatch haritası 10, rc_deathmatch2 haritasıysa 32 oyuncuya oynanabilecek. Server açanlar için Ricochet farklı bir oylanıbileceği gibi sunuyor. Server açan oyuncular, isterlerse bir haritada birden çok oyuna oynatabilecekler. Bu ay CD'den CS 1.5'i kurduğunuzda Ricochet'i görevlileyeceksiniz.

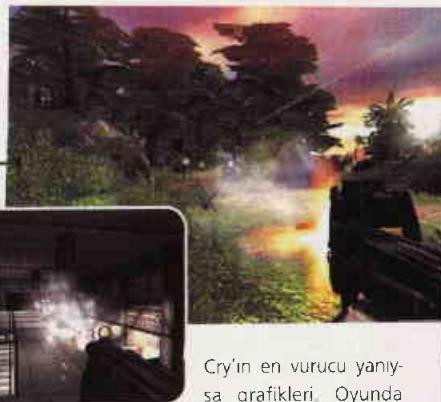
■ RTCW'A EK PAKET

Return to Castle Wolfenstein için bu yılın sonlarında Enemy Territory adında bir ek paket yayınlanacak. Pa-



CRYTEK

→ PC'de diz kapağını sallasanız en az yirmi adet tosun gibi FPS oyununa çarparsınız. Ve bu FPS oyuları Kopya Koyun Dolly gibidir. Birbirlerinden ayıramazsınız. Far Cry da bu oyunlardan biri olabilir. Crytek'in geliştirdiği Far Cry'da, bir bağıyan (bayan) gazeteci tarafından kiralanan ve Cry adlı botun sahibi olan bir adamı canlandıryorsunuz. Bu bayan, sizden kendisini adaya ulaştırmanız istiyor. Adaya geldikten sonra, orada garip şeylerin olduğunu ve yerlilerin kaçışıklarını farkediyorsunuz. Hemen sonra siz de kaçıyor... Hey durun! Kaçmak yok! Hemen sonra olaylar başlıyor. Oyunun haritası oldukça geniş hazırlıyor. Öyle ki, sahilde botunuzla ilerlerken, adanın taa en uç noktasından düşmanlarınız sizi görebilecek. Oyunda kullanacağınız silahlara gerçek hayatıkerler aynı olacak (el bombacı, sniper, bozuka vs). Far



Cry'in en vuruğu yanılısa grafikleri. Oyunda CryEngine adında yepye-

ni bir grafik motoru kullanılacak. Işık efektleri, su efektleri ve yansımalar çok gerçekçi olacak. Çevre ve karakter modelllemeleri çok detaylı ve etkileyici hazırlanıyor. Bunun yanında mevsimler de oyuna çok gerçekçi bir şekilde yansıtılacak. Parçalanma efektleri de grafiklerin en iyi yanlarından biri. Far Cry ayrıca deathmatch ve capture the flag gibi mod'larda multiplayer olarak da oynanabilecek. Far Cry, 2003 yılının Eylül ayının herhangi bir Perşembe'sinde (zincirleme ay tamlaması) piyasada olacak. ☺



EA SPORTS

→ EA Sports'un NHL serisi devam ediyor. NHL'in yeni versiyonunda epey yenilik bulunuyor. Bu yeniliklerden ilk, NHL serisine yeni başlayan oyuncular için Beginner zorluk seviyesinin eklenmiş olması. Bu zorluk seviyesi sayesinde, arıtı sahada istediğiniz gibi 'Lay lay lom lay' dierek



dolaşabiliyorsunuz. Kimse size karışmıyor. Oyun'daki bir diğer yenilikse 'On the Ice Sound'. On the Ice Sound, sahada okan her sesin yakından duyulmasını sağlıyor. Aynı oyuncuların buda kayma ve pak'a vurma seslerini çok net duyabileceksiniz. NHL 2003'te kontrol sistemi de yeniliyor. Yeni oyunda artık basit tuş kombinasyonlarıyla daha fazla hareket yapabileceksiniz. Bunların yanında oyundaki tekrar sistemi de yenileniyor. NHL 2003'te yeni bir grafik motoru kullanılacak. Bu grafik motoru sayesinde grafikler ve animasyonlar eskisinden çok daha etkileyici olacak. Ayrıca oyundaki yapay zeka da geliştiriliyor. Oyunda Play Now, Season Franchise, Playoffs ve International Tournament olmak üzere 4 ayrı mod bulunacak. NHL 2003 bu sırbaharda sevilenleriyle buluşuyor (açık hava konseri gibi oldu). ☺



PHANTAGRAM LTD.

→ Japon-anime tarzı tatlı grafiklerle, yeni bir massively multiplayer online RPG geliyor. Phantagram Ltd. tarafından geliştirilen Shining Lore, diğer RPG oyularından çok farklı olacağı benziyor. Oyunda kendi karakterini yaratabilecek ve yarattığınız karakterin onurumuzu, saçı, eldivenini, ayakkapısını (ayak kabı da denilebilir), kışacısı her şeyini kendiniz belirleyebileceksiniz. Karakterlerin hepsi enince detayına kadar birbirinden farklı olacak. Shining Lore'un grafikleri de oldukça detaylı olacak. Karakterlerde iskelet-animsyon sistemi kullanılacak ve her karakterin 300 farklı animasyonu olacak. Hem de bu animasyonlar karakterin kullandığı silaha bağlı olarak değişecek. Hantada birbirinin aynısına karakterlere rastlamayacaksınız. Oyunlarındı savaşlar klasik RPG'lerde olduğu gibi yalnızca bir mouse tıklamasıyla yapılabilicek. Yine diğer RPG'lerdeki gibi, oyunda hack slash sistemiyle ilerleyeceksiniz ve karakternizi geliştire-



ceksiniz. Shining Lore'un en ilginç yanlarından birisi karakter sınıfları. Oyunda: mühendis, tısvancı ve ajo (Obez Usta gibi tombik tombik asılar gibi sınıflar bulunacak). Ayrıca her karakter için satranç gibi mini oyunlar da olacak ve karakterler bu oyunlarda yeteneklerini geliştirebilecek. Bunaًın yanında yine her karakterin ayrı bir evi bulunacak. Shining Lore, rutin ve kararlı RPG oyularından sıyrılanlar için çok iyi bir alternatif olabilir. ☺

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

kette, on adet yeni tek kişilik görev ve yine on adet yeni multiplayer haritası olacak. Ek pakette, yeni silahların yanında mühendisler için farklı yetenekler ve Covert Ops Specialist adında yeni bir sınıf olacak. Bu senenin sonlarına doğru yine Wolfenstein'dayız.

CELTIC KINGS

RTS'ler için çok farklı bir oyun geliyor. Yeni oyunda; Romalı'lar, Kelt'ler, Druid'ler ve Toton'lardan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Oyun oldukça kapsamlı olacağı benziyor. Mesela ordularınız savaşa yollarken yanlarına sınırlı sayıda yemek verebileceksiniz, ama ordunuza daha fazlasını sağlamak için karavan kiralamanız gerekecek. Bu arada, karavanlar ordunuza yemek taşıırken kasabadaki köylüler de unutmamanız gerekecek, çünkü köylüleriniz aç kalırsa mutsuz olup isyan çıkar-

abilecekler. Dev bir haritada gelecek olan oyunda birbirinden farklı 55 birimi kontrol edebileceksiniz. Celtic Kings'in çıkış tarihiye şu anda belli değil.

GTA 3'E DE EK PAKET VARI!

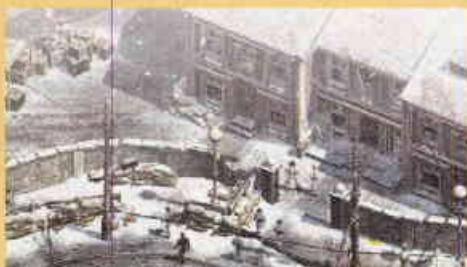
Uzun bir bekleyişten sonra PC için piyasaya çıkan GTA3'e ek paket geliyor. Vice City adındaki ek paket, GTA'nın London 1969'u gibi 80'li yılları yansıtacak. Oyunda ayrıca motosiklet de kullanabileceksiniz.

FULL THROTTLE 2

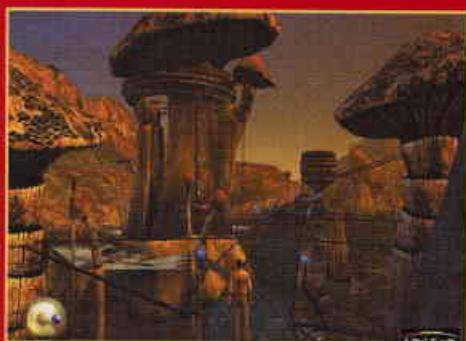
Efsane adventure oyunu Full Throttle 2 geri geliyor. E3'te tanıtılmış Full Throttle 2 tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Yeni oyun ayrıca, adventure'in yanında aksiyon da içerecek. Lucas Arts, Full Throttle 2'nin çıkış tarihi hakkında herhangi bir bilgi vermiyor.

COMMANDOS 3

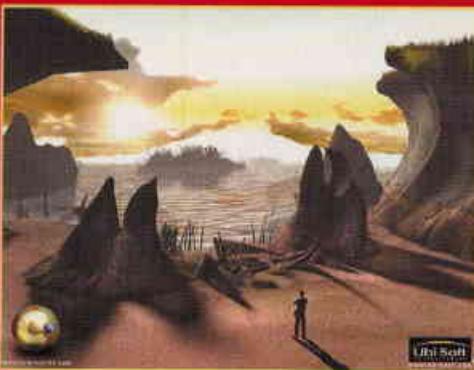
Commandos da geri geliyor! Pyro Studios'un klasik strateji oyunu Commandos, üçüncü versiyonuyla devam ediyor. Yeni oyunda grafikler biraz daha geliştiriliyor ve aksiyona daha fazla ağırlık veriliyor. Bunun yanında yapay zeka da eskisinden çok daha iyi olacak.



➔ En iyi adventure oyunlarından biri olan MYST (bildığınız MYST), online (bildığınız online) olarak geri geliyor. Yalnızca multiplayer oynanacak olan MYST Online'da, oyuncular birbirleriyle etkileşime girebilecekler. MYST'in gizemli evreninde geçen oyunda, oyuncular kendilerine yerler alıp binalar kuracaklar ve bu alanlarda yaşamaya çalışacaklar. Oyunda, MYST serisinin tersine, gerçek zamanlı 3D grafikler kullanılacak. MYST Online'da her zamanki gi-



bil canınızı sıkacak kadar zor bulmacalar bulunacak. Her şeye rağmen, yapımcılar, MYST Online'nın oynanışının çok basit olduğunu belirtiyorlar. Oyun Ubi Soft Entertainment'in server'ından online oynanabilecek. 2003 yılında çıkacak olan MYST Online hakkında daha fazla bilgi almak için www.mystonline.com adresine klavye aracılığıyla girebilirsiniz. Mutfak robotuya siteye girmeye çalışanlar ise siteye giremeyecek (ehem).



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

■ MAX PAYNE 2'NİN YAPIMINA BASLANDI!

Max Payne 2'nin de yapımına başlandı. Max Payne 2, ilk oyuna oranla daha uzun sürecek ve grafikler daha detaylı olacak. Ayrıca Remedy, Max Payne 2'nin yapımı için tam 8 milyon doları gözden çıkardı.

■ FINAL FANTASY XI

Final Fantasy XI, 18 Haziran'da beta testine açıldı. Oyun için önerilen sisteme Pentium 4 ve GeForce 3 ekran kartı. Final Fantasy XI gelecek yıl PC için piyasada olacak.

■ DRAGON'S LAIR'IN WEB SİTESİ AÇILDI

Dragon's Lair 3D olarak devam ediyor. Dragon's Lair'in

yeni versiyonunda; yeni karakterler, 250 oda ve 43'ten fazla bölüm bulunacak. Oyun hakkında daha fazla bilgi almak için dragonslair3d.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

■ NEVERWINTER NIGHTS ADD-ON

Bioware, Neverwinter Nights'i çıkarır bırakır bir add-on yayınladı. Contest of Champions adındaki add-on'da, oyuncular gruplar halinde birbirleriyle savaşıyor. Mod'u, nwn.bioware.com/downloads/modules.html adresinden download edebilirsiniz.

■ OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Codemasters, Soğuk Savaş konu alan taktik FPS oyunu Operation Flashpoint için yeni bir mission pack yayınladı. Resistance'da 20 yeni campaign, yeni

■ wwiifrontlinecommand

GSC GAME WORLD

Chaos Engine, Magic Pockets ve Gods gibi efsane oyunların yapımcısı Bitmap Brothers, yeni bir strateji oyunuyla karşımıza çıkıyor. Bu yaşına kadar (kaçık ebatlarındaki adam yaşı) Bitmap Brothers'in herhangi bir falsosuna rastlamadım. Şunu çok rahat diyebilirim ki, Bitmap Brothers'in yaptığı her oyun bir hit'tir. Frontline Command'sa ikinci Dünya Savaşı'nı konu alan gerçek zamanlı bir strateji oyunu. Frontline Command tamamen 3D olarak hazırlanıyor. Oyunun diğer RTS'lerden en önemli farkıysa, aynı zamanda çok fazla aksiyon manevalleri de içermesi. Yani Frontline Command'a action-RTS diyebilirsiniz. Oyundaki bir diğer ilk ise, insan duygularının kullanılması. Yani askerleriniz yeri gelince hayal kırıklığına uğrayacak veya korkacak. Bunun yanı sıra askerlerinizin moralı bozulabileceği. Eğer askerlerinizin moralı bozuk olursa, sava-



şı kaybetme olasılıkları da artacak. Frontline Command'in diğer RTS'lerden bir diğer farkıysa, oyunda savaşlara bodozlama gitmemeyecek olmanız. Devamlı olarak taktik kullanmak zorunda kalacaksınız. Oyunun grafikleri de oldukça detaylı hazırlanıyor. Bu sayede savaş sahneleri oyuna çok gerçekçi bir şekilde yansıtılacak. Frontline Command, bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak. ☺

■ devastation

DIGITAL

➔ Sevgili okurcular, Devastation adında yeni bir takım tabanlı FPS oyunu şu an itibarıyle yapım aşamasında. Oyunun en çarpıcı yanı, çevreye çok fazla etkileşime girebilmeniz. Mesela oyunda bir varlığın üzerinde duran şşeyi alıp kırarak kullanabileceksiniz. Devastation'da geliştirilen Unreal motoru kullanılıyor. Bu oyunda çok detaylı grafiklerin olacağı anlamına geliyor. Kan, su ve daha birçok efektin oyuna çok gerçekçi bir şekilde yansıtıldığı belirtiliyor. Oyunun yapay zekası da oldukça gerçekçi olacak. Mesela takım arkadaşlarınıza bir komut verdığınızda, verdığınız komutu anında yerine getirecek. Savaş sırasında da arkadaşlarınız sizin koruyacak. Oyunda 30 farklı silah ve 32'den fazla ortam bulunacak. Devastation'un simülasyon mod'u Counter-Strike'da olduğu gibi daha çok taktik yapmanızı gerektirecek. Arcade mod'uya Unreal Tournament'te olduğu gibi aksiyon odaklı olacak. Ve aksiyon sahneleri de çok gerçekçi tasarılanıyor. Devastation, 2002'nin sonlarında bu civarında olacak. O kadar diyelim. ☺



silahlar, yeni arabalar ve yeni haritalar bulunuyor. Ayrıca oyuna yeni multiplayer görevleri de eklenmiş.

■ SOLDIER OF FORTUNE 2'YE PATCH...

Raven Software'in kanlı manlı oyunu Soldier of Fortune 2 için bir patch yayınlandı. Patch ile birlikte oyuna MP5SD silahı ve 4 yeni harita ekleniyor. Patch'ı www.ravensoft.com/soldier2.html adresinden indirebilirsiniz.

Neyse, siz onu bunu bırakın da, kendinizi hazırlayın... Kriz geliyor, Kriz! 2003'te!

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımı firmaların verdiği yurt dışı pazaraya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

■ 01 AY

Altimira	LONELY CAT GAMES
Farscape	RED LEMON STUDIOS
Frogger: The Great Quest	KONAMI
Man in Black II: Crossfire	WILDTANGENT
Unreal Tournament 2003	INFOGRAPHICS

■ AĞUSTOS 2002

Alien vs Predator 2: Primal Hunt	SIERRA
Robin Hood: Defender of the Crown	CINEMAWARE

■ EYLÜL 2002

Colin McRae Rally 3	CODEMASTER
Bomberman	KONAMI
Syberia	MICROSOFT
Hitman 2	IO INTERACTIVE

■ EKİM 2002

Age of Mythology	MICROSOFT
Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS
Ghost Master	EMPIRE INTERACTIVE

■ ARALIK 2002

Postal 2	RUNNING WITH SCISSORS
NBA Live 2003	EA SPORTS

■ Çıçık Tarihi Kesin Olmayanlar

Asheron's Call 2	MICROSOFT
Black & White 2	LIONHEAD
Blind Rayne	TERMINAL REALITY
Broken Sword 3	REVOLUTION
Command & Conquer: Generals	WESTWOOD
Counter-Strike: Condition Zero	GEARBOX SOFTWARE
Cult	3D PEOPLE
Deus Ex 2	ION STORM
Doom 3	ID
Duke Nukem Forever	GOOGAMES
Fahrenheit	QUANTIC DREAM
Hero X	INFOGRAPHICS
Hidden and Dangerous 2	TALONSOFT
Homeworld 2	RELIC
Legion	STRATEGY FIRST
Medieval: Total War	ACTIVISION
Metal Gear Solid 2: Substance	KONAMI
Nina: Agent Chronicles	LEMON
Predatorians	EIDOS
Project IGI 2	CODEMASTER
Railroad Tycoon 3	POP TOP
Rainbow Six: Raven Shield	?????
Sims Online	MAXIS
Star Wars: Galaxies	LUCASARTS
Star Wars: Knights Old Republic	LUCASARTS
Sudden Strike III	FIREGLOW
SWAT 4: Urban Justice	SIERRA
Team Fortress 2	SIERRA
Tom Clancy's Splinter Cell	UBISOFT
Tomb Raider: Angel of Darkness	EIDOS
Total Annihilation 2	PHANTAGRAM LTD.
Tropico 2	TAKE 2
Unreal 2	INFOGRAPHICS
Unreal Tournament 2003	EPIC
Quake IV	ACTIVISION
Warlords 4: Heroes of Etheria	UBISOFT
World of Warcraft	VIVENDI

■ 2003

Impossible Creatures	RELIC
----------------------	-------

probeachsoccer

WANADOO



→ Plaj futbolunun en iyi avantajı, maçın hemen akabinde 0.8 saniye koştuktan sonra cup diye denizde girebilmeyiniz. Dergide çalışmanın en iyi avantajıysa, eee, en iyi avantajıysa, şeydir, şey işte, Haziran sayısının yazıları yazdıktan 0.7 saniye sonra Temmuz sayısının yazılarını başlamaktır (peki avantaj olmadı bu ama olsun). Pro Beach Soccer da bir plaj futbolu oyunudur. Bu plaj futbolunda sporcularınızı ve seyircilerinizi istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Mesela isterseniz oyuncuların kafasına bantana takabilecek veya saçını istediğiniz gibi mahvedebilirsiniz. Sonra, oyunda çok basit bir kontrol sistemi kullanıllacak, ama buna karşın uçan vole gibi çok fantastik hareketler yapabileceksiniz. Spikeriniz ise bir DJ olacak ve maçı çok dinamik bir şekilde heyecanlı heyecanlı anlatacak. Pro Beach Soccer'da gece maçları da yapabileceksiniz. Oyunun grafik-

leriye alabildiğine detaylı olacak. Her oyunduda 7000'den fazla poligon bulunacak. Bunu yanında oyuncuların surat ifadeleri sabit olmayacağı ve saçları dalgalanacak. Ayrıca oyuncuların hareketleri motion capture teknisiyle yapılmıyor. Bu da oyuncularda 1000'den fazla animasyon olmasını sağlayacak. Level dergisi çalışanlarının topunun morallini bozan kalleş oyun Pro Beach Soccer, 2002 yıl içinde piyasada olmasının mil YOK! Sinirlenmedim! ☺

ghostmaster

EMPIRE INTERACTIVE



→ Hayaletlerle ilgili çok ilginç bir oyun geliyor. Ghost Master'in The Sims'ten tek farkı, insanları yaşatmak yerine onları korkutacak olmanız. Ghost Master'da siz baş hayaleti canlandıracaksınız (hayalet canlandırmak biraz zor olabilir, denemedim). Oyunda The Sims'deki gibi bir eviniz ve bu evin içinde insanların bulunacak. Yapmanız gerekense, hayaletlerinizi kuşanarak insanların korkutup evden kaçırıma olacak, ancak The Sims'de olduğu gibi hayaletlerinizi direk kontrol edemeyeceksiniz. Sadece canınız sıkıldığı zaman ortaya çıkip, hayaletlerinizi insanları 'Booğğ' diye korkutması için (kusmadan korkutsanız da olur) komut vereceksiniz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde ortaya yeni hayaletler de çıkacak. Bu hayaletlerin kendine has tavırları ve

ayrı ayrı korkutma stilleri olacak. İnsanların korkup korkmadığını çiglilarından anlaysacaksınız. Yani tek yapmanız gereken insanlara çığlık attırmak. Ayrıca istediğiniz zaman hayalet arkadaşlarınızla toplantı yapabileceksiniz. Ortamlarda devamlı olarak deşicek. İşinizi bazen bir parkta, bazen de bir okul da yapacaksınız, Ghost Master tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Bu 3D oyun da 2002'nin Ekim ayında geliyor. ☺

doom III

ID SOFTWARE



→ Eğer bu ekran görüntüsü hareket edebiliyorsa, ki ediyor, Doom III bir nedir? Ehem, bu zamana kadar pek çok oyun oynamış ve pek çok oyun oynamakla kalmayıp bu oyunları yazdım, ama Doom III'eki grafik kalitesine yaklaşabilen bir oyuna daha rastlamadım. Eğer, dergiye kafaniza sokarak ekran görüntüsüne daha yakından bakarsanız, ne demek istediğimi çok iyi anlayabilirsiniz. Doom III'te yeni bir motor kullanılıyor ve bu motor sayesinde, inanılmaz etkileyici ortamlar ve karakterler ortaya çıkıyor. ID Software'den John Carmack, 'En çok korktuğumuz şey, insanların

bu ekran görüntülerin oyun içinden alındığına inanmamaları' diyor. Doom III multiplayer olarak da oynanabilecek, ama oyunun asıl vuruğu kısmı single player olacak. Oyunun single player mod'unun oldukça korkutucu olacağı belirtiliyor. Ayrıca oyunda çok fazla yaratık olmayacağı. Yani Serious Sam'deki gibi onlarca yaratık bir anda size saldırmayacak. Bu da oyunun devamlı geriye geçmesine sebep olacak. Şimdilik Doom III'ten haberler bu kadar. Oyunun çıkış tarihi ise 2003. 2003'e kadar da screenshot'lara bakıp korkabilirsiniz. ☺

büyük turnuva finaleri başlıyor!!!

→ Level'in, Veezy sponsorluğunda düzenlenen Counter-Strike turnuvasında elemeler sona erdi. İstanbul, Ankara, İzmir, Antalya ve Kıbrıs'ta düzenlenen önde elemelere yüzlerce takım ve binlerce oyuncu katıldı. 4 ay süren bu uzun maratonun sonunda Türkiye'nin en iyi 32 Counter-Strike takımı finalere katılmaya hak kazandılar. Birinci olanın Paris'de yapılacak olan CPL turnuvasında ülkemizi temsil edeceğimiz finalerde kırın kirana bir mücadele olacağına şüphe yok. Finaller 11-14 Temmuz tarihinde

arasında Maslak Princess Otel'in Balo salonunda yapılacak. Girişler Ücretsiz, İzleyicilere de sürprizlerimiz olacak. Counter-Strike'a ilgi duyanlar için, en iyi takımları izleyerek deneyim kazanma şansı kazanılmamalı. Üstelik Türkiye'nin dört bir yanından gelecek olan CS hayranları için ilk büyük buluşma olacak bu. Bütün Level editörlerinin turnuva boyunca sizlerle olacağına söylemem gereklidir. Hepiniz davetlisiniz... bekliyoruz. Unutmayın 11-14 Temmuz, Maslak Princess Hotel. ☺

unreal tournament 2003

EPIC MEGAGAMES

→ Unreal II ile beraber uzun zamanın beklenen Unreal Tournament'ın yeni versiyonu: Unreal Tournament 2003, en sonunda beta-demo'sıyla karşımızda. Beta-demo versiyonunu test ettiğimiz Unreal Tournament 2003'te, eskisine oranla birçok yenilik bulunuyor. Oyundaki silahlann etkileri ve tasarımları tamamen değiştirilmiş. Mesela artık rocket launcher aynı anda altı değil, üç mermi atabiliyor. Bu da oyunun biraz daha zorlaşmasına neden olmuş. Bunun yanında lightning gun gibi diğer silahlar da tamamıyla değiştirilmiş. Sniper silahınızsa artık lazerli. Unreal Tou-

nament'te olduğu gibi sağ tuşta basılı tutarak zoom yapabiliyorsunuz. Unreal Tournament'teki Domination mod'u, Unreal Tournament 2003'te yerini Double Domination'a bırakmış (misli geçmiş zaman eki). Double Domination ikili takımlar halinde oynanıyor. Bu mod'da kontrol noktalarını ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Oyuna yeni ekilenen Coop League sayesinde de farklı farklı haritalarda sırasıyla oynayarak lig yapabiliyorsunuz. Unreal Tournament 2003'te: Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag mod'lari da bulunuyor. Instant Action'dan ise hızlı bir şekilde istediginiz mod'u seçerek oyna girebiliyorsunuz.

Oyuna: Vampire, Team Regeneration ve Slow Enemy gibi yeni Mutator'lar (power-up da denilebilir) da eklenmiş. Bunlardan Vampire, rakibinize hasar verdığınız zaman sizin iyilesmenizi sağlıyor. Team Regeneration ise takımınızı tamamını iyileştiriyor. Yeni Mutator'lar oyunun daha eğlenceli olmasını sağlamış.

Beta-demo versiyonundaki Deathmatch haritaları (Antalus, Asbestos, Flux II), Unreal Tournament'e oranla çok daha geniş ve detaylıydı. Demo versiyonunda grafikler 12x8'den (himmm) 640x480'e kadar çıkabiliyor. Buna rağmen oyunun atmosferi oldukça etkileyici. Karakterler kusursuz değil, ama ortamlarda çok fazla detay bulunuyor. Bunun yanında mimari tasarım da gerçekten çok başarılı. Silahların tasarımları ve patlama-parçalanma efektleri de grafiklerin artıları arasında sayılabilir. Unreal Tournament 2003, beta-demo versiyonuyla, şimdiden bizden iyi bir puan aldı. Oyunun tam versiyonu çıktıktan sonra, çok daha iyi olacağını tahmin etmek pek zor değil. Dili arkadaşlar? ☺



SAYIM ZAMANI

→ Level ofisinde geçen ay multi olarak ...

48 saat

Earth & Beyond

28 saat

Warcraft 3

18 saat

Soldier of Fortune II

17 saat

Virtua Fighter 4

9 saat

Super Smash Bros Melee

7 saat

Dark Age of Camelot

5 saat

Halo

3 saat

2002 FIFA World Cup

30 saniye

Mayın Tarlası

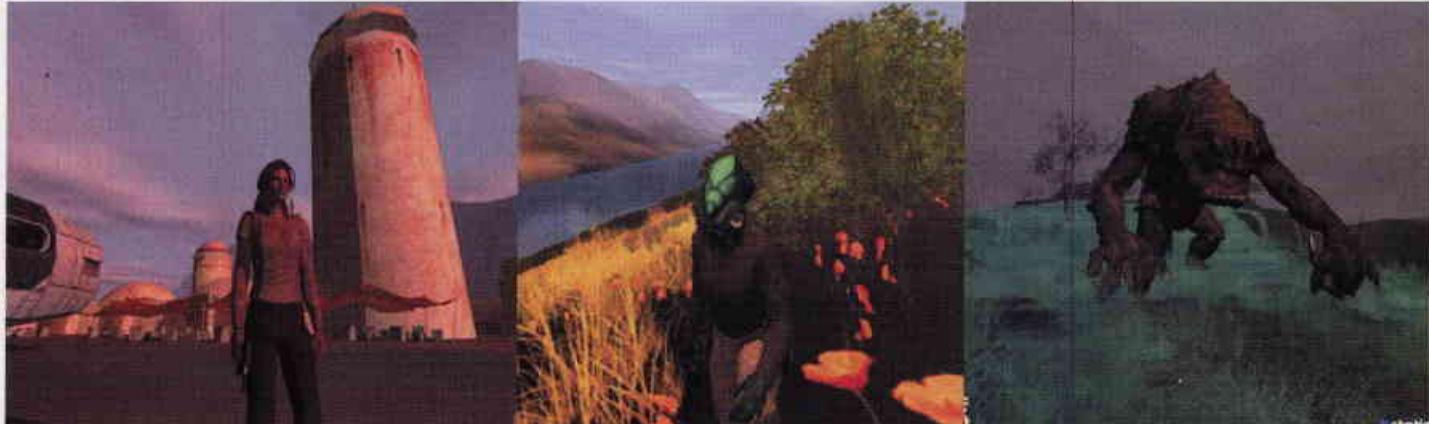
10 saniye

E.T. The Extra Terrestrial

... Oynandı
(sayıların gerçekçiliği tartışılmır)



STAR WARS: GALAXIES



Cocuk zaman önce, uzak bir galakside...

Ilk Star Wars filmini gördüğümde tuhaf bir hisse kapıldım, çoğu bilim-kurgu filminin kolay kolay veremediği bir hısti bu. Tüm o uzay gemileri, yaratıklar, savaşlar ve daha bir sürü şeyi içinde barındıran o tuhaf, o uzak galaksi aslında bana şu an yaşadığımından daha "tanındık", daha "doğal" geliyordu. Belki bunda George Lucas'ın o evreni tasarırken pek çok insanın katkılarından ve yakın çağ tarihinden bolca faydalananmış olmasının büyük payı vardır. Ancak bu durum üzerinde bir miktar meditasyon yaptığımda ben dahil pek çok insanı Star Wars dünyasına bu denli büyük bir kuvvetle çeken unsurun aslında çok daha başka, çok daha basit olduğunu farkettim. Ben galaksinin uzak bir köşesindeki basit bir gezegenin üzerinde yaşayan ilkel bir ırkın az gelişmiş bir üyesi olmaktan çok daha fazlasını arzuluyordum. Coruscant'ın çeşitli ırklarla dolu caddeleri, galaksinin dört bir yanına gitmeyi mümkün kılan uzay gemileri, öğrenilecek sayısız yeni bilim, tanışılacak

sayısız yeni kültür, yani nerdedeysse sonsuz gibi görünen bir bilgiye ulaşma imkanıydı beni çeken.

Her ne kadar gerçek yaşamda bunlara kavuşma ihtimalim bir maymunun muz kabuklarını kullanarak uzay gemisi yapabilmesyle aynı seviyede olsa da, en azından sanal dünyada bu tür bir tecrübe yaşama şansım tamamen sıfır değil. Yalan söylemeyeceğim, Sony Online ve Lucas Arts bu projeyi duyurduklarında olaya hayli büyük bir şüpheyelik yaklaştırmış. Ne kadar karmaşık gibi görünüler de bugüne dek yapılmış hemen tüm MMORPG oyuncular istisnásız olarak yaratık avlamak ve seviye atlamak gibi basit konseptlerin etrafında dönüp durmuştur. Ve her ne kadar Tolkien'ın temellerini attığı fantastik dünyalardan hoşlanıyor olsam da, uzayda geçen, +5 Lightsaber Of Heavens kullanarak Ewok kesmeye gidiilen bir Star Wars MMORPG fikri beni bir hayli boğuyordu. Tamam, Ewok kesme fikri o kadar kötü değil belki ama...

Sanal Devrim...

Ve fakat Galaxieslarındaki tasarım ve rilleri akmeye devam ettikçe işlerin pek o kadar basit olmadığını anlamaya başladık. Sony Online ve Lucas Arts kesinlikle bugüne dek alışmış olduğumuz tarzın dışına çıkmak, gerçekten de farklı bir kimliğe bürünüp, yaratık kesmekten çok daha fazlasını yapmanızı imkan tanıyacak bir oyun hazırlıyorlar. Evet, belki bugüne dek aynı şeyi çok fazla oyun iddia etti ve hiçbirde alışılmış kalıpları o denli kırmayı başaramadı. Ancak Galaxies bunu gerçekten başaracak gibi görünüyor. Oyunun ana tasarımını hakkında edindiğimiz son bilgiler Galaxies'in tüm oyun piyasasını sarsacak fiziklerle dolu olduğunu gösteriyor.

Hepsinden önce Galaxies zaman dilimi olarak Yavin Savaşı'ndan ve ilk Death Star'ın yok edilmesinden hemen sonra ki günlerde geçiyor. Bu dönemde Empire ve Rebellion arasındaki galaktik iç savaş hayatı harlanmış, bununla birlikte çoğu sisteme deki alışılmış düzenler bozularak orta-



kaotik bir belirsizlik hakim olmuştur. Her iki tarafın da üstünlük sağlamadığı Tatooine gibi üç gezegenlerde özellikle Hutt gibi yasa dışı organizasyonlar hayli etkili olmaktadır.

Oyun piyasaya her biri bugün oynanan MMORPG dünyaları kadar büyük olan bir dizi gezegenle çıkacak, zaman içinde bunlara yenileri eklenecek. Tatooine, Naboo, Corellia, Yavin 4, Endor, Ta-lus ve Dathomir oyunda olması şimdilik kesinlik kazanmış olan gezegenler. Çoğu insanın bekłtisinin aksine Coruscant oyunda yer alamayacak. Bunun iki temel sebebi var, öncelikle bu gezegen tamamen Empire yanlısı olduğundan, doğal olarak diğer herhangi bir fraksiyonдан olanlara burada yaşam hakkı tanınmayacaktır. İkinci önemli sorun ise Coruscant'ın tam anlamıyla modellenmesinin bugünkü bilgisayar teknolojisi ile hayatı zor olması. Bu şehri barındırmak sunuculara inanılmaz bir yük getirecektir ve oyuncuların sahip olacağı en güçlü bilgisayarın bile bunurla baş etmeyeceğini düşünülmeli. Bu yüzden oyun açısından pek fazla bir getirişi bulunmayan bu gezegenin en azından ilk dönemlerde oyuna dahil edilmesi düşünülmüyor. İlk dönemlerde gezegenler arası ulaşım çeşitli yolcu gemileri ile sağlanacak, ancak daha sonra eklenecek olan bir program pakedi oyuna uzay gemileri ve serbest uzay yolculuğu seçenekleri de eklenecek. Şüphesiz çok sayıda oyuncu bir X-Wing ya da Corellian Transport edinmek isteyecektir.

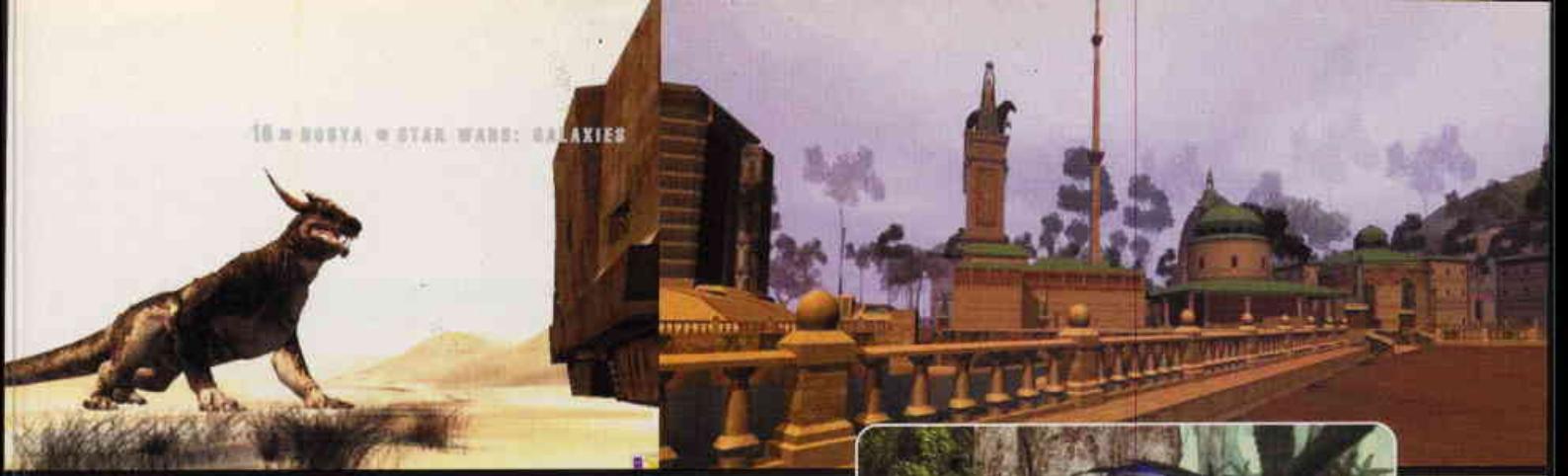
Kimsin Sen?

Oyuna ilk başladığınızda sizi bir imparatorluk gümrük memurunun karşılaşması ve pasaportunuza incelemesi söz konusu, en azından oyuna katılma ekranı için şu an geçerli görünen fikir bu. Burada

ırkıınızı, fiziksel özelliklerinizi ve çeşitli yeteneklerinizi belirleyeceksiniz. Ancak bu durum alışılmış bir "Elven Archer" tanımlayıp kulak uzurluğunuza saptamaktan çok daha ettede olacak. Herşeyden önce ırklar birbirlerinden hayli farklı ve vücut özellikleriyle oyndarak tamamen kendine has bir karakter **tasarılama** imkanınız var. Bunun dışında ırkların temel özelliklerinden kaynaklanan bazı kısıtlamalar da mevcut olacak. Mesela Wookie karakterle oynamak isterseniz, bu ırkın sadece kendi dillerini konuşabildiklerini, galakside yaygın kullanılan ortak dil Basic'i konuşamadıklarını göreceksiniz. Bu durumda bir Wookie için diğer ırklarla anlaşırken mimik ve hareketlerin önemi daha da artacak.

Ancak mimik ve hareketler sadece Wookie için değil, tüm ırklar için önemli. Basit komutlarla karakterinizin yüz ifadesini, durusunu ve ruh halini değiştirmeniz mümkün olacak. Böylece kızgın, umarsız, korkmuş ya da benzeri bir ruh haline girebilir, karşınızdakine çok daha derin etki edebilirsiniz. **Bunların** haricinde oyunda bir de "sosyal hareketler" var, mesela bir komotla durduğunuz yerde hafif bir dansa başlayarak "party" moduna girebilir, ya da konuşurken devamlı etrafa tedişin bakarak karşınızdakini de kıl edebilirsiniz.

Oyunu kendi gözünüzden ya da dış kameradan oynamak mümkün. Burada kullanıcı arabirimini bugüne dek görülmemiş derecede basit ve kullanımı bir hale getirilmeye çalışılıyor. Etkileşim kurmak istediğiniz nesne ya da kişiyi ekranındaki nişangah ile seçebilir, klavyenin üstündeki F tuşları ve fare yardımıyla tüm komutları verebilirsiniz. Çoğu zaman sağ tuşla tıklamak çeşitli etkileşim menülerini açacaktır. Bu arabirim özellikle klavyedeki tuş karmaşasını



tamamen ortadan kaldırımı, böylece klavyeyi sadece konuşmak için kullanmanızı hedefliyor. Öyle ki yazmaya başlamadan önce ve sonra Enter tuşunu kullanmanıza bile gerek olmayacak. Konuşma lar hem Chat satırında, hem de karakterlerin konuşma balonlarından da yer alacak, böylece sohbeti izlemek kolaylaşacak.

Level 50 JEDI!

Galaxies programcılar temel karakter tasarımları ve gelişimi açısından bugüne dek yapılmış tüm oyunlardan farklı bir yol izlemeyi seçmiş. Oyunda yeteneklerinizi geliştirmek için yine tecrübe kazanmanız gerekecek tabii ki, ancak diğer MMORPG'lerle olan benzerlik burada bitiyor. Herşeyden önce bu oyunda "Level-Up" olayı kesinlikle yok, yani Level 50 Bilmemne olmak için etrafta koşturup durmayacaksınız. Oyuna girerken seçtiğiniz yetenekler o işle ilgili olarak uğraştığınız nispette gelişeceklər. Bu durum hemen her konuda hayli uzun bir çıraklık dönemi geçirmek anlamına geliyor, çünkü oyun yapısı itibarıyla birkaç makro atayıp, sonra da bunların tuşları üzerine ağırlık koyarak işe ya da okula gitmenizi imkansız kılıyor.

Öte yandan bu durumun getirdiği bir büyük avantaj ise karakteriniz ille başlangıçta yaptığınız seçimde saplanıp kalmaması anlamına geliyor. Gerçekte bu oyunda herhangi bir karakter sınıfı mevcut değil, yani eğer bir noktada Mos Eisley'de taverna işletmekten sıkılırsanız, taşı tarağı toplayıp başka bir gezegende ödül avcılığı ya da droid tamirciliği yapmaya gidebilirsiniz. Oyundaki pek çok yetenek etrafındaki diğer NPC ve oyuncu karakterlerden öğrenilebiliyor, ne var ki belirli yetenekleri kazanmak ve hele bunlarda Master seviyesine ulaşmak için Guildlere başvurmanız gerekecek.

Oyunda karakter sınıfları ve seviye atlama olmadığı gibi, alışılmış "yarı-tanrılaşma" durumu da söz konusu değil. Daha açık konuşmak gerekirse zaman geçip de daha tecrübeli bir savaşçı haline gelmeniz, temel istatistiklerinizin değişeceği anlamına gelmiyor. Sağlık, mana, zeka, kuvvet ve diğer tüm değerler başlangıçta neyse öyle kalacak, yani bir süre sonra bir ton laser yemesine rağmen bir türlü ölmek bilmeyen bir hilkət garibesi haline gelmeyecekniz. Oyuna yeni giren bir gaylağı öldürebilecek bir laser atışı, aynı zamanda oyunu belki de yillardır oynayan bir Jedi ustasını da aynı şekilde nakavt edebilecek. Ancak ne var ki bu noktada üzerindeki ekipman ve ustalaşmış olduğunuz yetenekler büyük önem kazanacak. Karakteri dengeli gelişmiş ve yetenekli bir oyuncuya devirebilme, güclü silahlar ve şanstan ziyade benzer ölçüde yetenek ve oyun bilgisi gerektirecek. Bu da şüphesiz gerçek oyuncularla diğerleri arasındaki o önemli çizgiyi belirginleştirecektir.

Biz Bir Toplumuz!

Galaxies belki de gerçek hayatın bile size sunmadığı kadar çok seçenek sunacak olan bir oyun. Tasarımcılar oyunu diğer yapımlar gibi NPC'ler tarafından verilen statik görevlerin değil, toplumsal ilişkilerin etrafında döncek biçimde kuruyorlar. Ve siz bu dünyada akınıza gelen herhangi bir işi yapabilirsiniz. Ancak tipki gerçek



hayatta olduğu gibi herşeyi tek başına yapmanız mümkün değil, yani ister istemez toplumun diğer üyelerine muhtaç olacaksınız. Esasen oyunun hemen her anı bu dünyayı paylaşacak olan "gerçek" oyuncuların arasındaki etkileşimi güçlendirmek ve oyunun akışını böylece yönlendirmek üzerine kuruluyor.

Şimdilik burada biraz uzun ve karmaşık bir örnek vererek toplum içi ilişkileri kafanızda canlandırmanıza yardımcı oluyım. Diyelim ki Tatooine'de bir kasabada yaşayan, kendi halinde bir silah imalatçısı olmayı seçtiniz ve kafanızda hayli etkili bir laser tüfeği imal etme fikri var. Eğer bu konuda eğitiminiz varsa, oturup kendiniz bir silah planı çizebilirsiniz, aksi takdirde ihtiyacınız olan temel planları ve tabii ki hammaddeleri başkalarından satın almanız gerekecek. Hammadeyi yakındakı bir hurdacıdan sağladınız, belki de bu konuda size Jawalar yardımcı olur, bilinmez. Silah planları için ise Naboo'daki bir tasarımcı ile anlaştınız. Bu noktada size planları getirmesi için bir adam kiralayabilirsiniz, bu kiralama işi bir başka oyuncu için Quest niteliğinde bir olaydır, ona hem para, hem de tecrübe kazandırır. Tabii size planları satan arkadaş ta bu işten hem para, hem de tecrübe kazanıyor olacak.

Anlaştığınız kişi planları almak için Naboo'ya uçuyor, ancak sonrasında bunları size getirmek yerine kendine saklamayı yeğliyor, yani bir nevi kazık atmış oluyor. Ancak unuttuğu bir konu var, sizinle anlaşma yaptığı anda bir "sözleşme" meydana getirilmiş oluyor. Sözleşme ihlal edildiği anda ya sizin ihbarınızla, ya da otomatik olarak sunucu tarafından bu arkadaşın suç işlediği duyuruluyor, oturiteler durumdan haberdar ediliyor. Bu arkadaş aynı zamanda adının evrenin çeşitli noktalarındaki ödül listelerine eklendiğini de hatırlatıcı içerisinde müshahade ediyor. Bu noktada artık peşine ödül avcıları düşebilir, tabii ki bu da bir başka oyuncu için bir Quest hali geliyor. Ödül avcısı suçu elemanı enseleyip oturiteye teslim



ediyor, sonra da planları size getirip hem para, hem de tecrübe kazanıyor.

Şimdi elinizde hem malzeme, hem de planlar var, siz de oturup silahınızı yapıyorsunuz. Oyuncular tarafından üretilen tüm malzemeler o kişinin adını ve kodlamasını taşıyan bir etiketle işaretleniyorlar, yani tüfegİNİZ bir gün başka bir elemenin elinde, galaksinin bir başka noktasında görebilirsiniz. Ancak silahı bitirdiğiniz anda tecrübe kazanmıyorsunuz, yani günde on tane uyduruk tüfek imal etmenin hiçbir anlamı yok. Bu tüfeği götürüp satiyorsunuz ve paranızı alıyzorsunuz. Elinize sağlık, tüfek mükemmel olmuş! Öyle ki kullanan oyuncu bundan çok memnun kılıyor, devamlı o silahı tercih ediyor, adınızı etrafa yayıyor. Bunu duyanlar tüfek almak için size geliyorlar ve daha çok tüfegİNİZ, daha çok oyuncu tarafından kullanılıyor. Ve işte size tecrübe kazandıran da tam bu oluyor! Sizin elinizden çıkan ürünler ne kadar çok kişi tarafından ve ne kadar uzun süre kullanılırsa, siz de o süre boyunca devamlı tecrübe kazanıyzorsunuz. Programcılar bu konuya öyle büyük önem veriyorlar ki, tüm oyunda büyük ve canlı bir ekonomi kendiliğinden oluşacak, ayrıca oyuncular tarafından üretilen malzemeler herhangi bir yerden edinebileceğiniz ekipmanlar içinde en güçlü, en iyileri haline gelecek.

Kendi Kasabam...

Diyelim ki tüfek imalatı oyunu aştinız, işin ustası, iyi para kazanan biri oldunuz. Neden işleri büyütmüyorsunuz? Bunun için yanınızda birkaç çırak almanız yeterli. Siz onlara bildiklerinizi öğretiyorsunuz ve işin en güzel tarafı bu sayede onlarla beraber tecrübe kazanıyzorsunuz! Tabii o esnada bir öğrencinizden hiç bilmediğiniz bir konuda ders almanız ve o yeteneği kazanma-

nız da mümkün. Derken bir silah tasarımcısı, bir madenci ustası ve bir tüccar size gelip güçlerinizi birleştirirmeyi öneriyor. Hep beraber yaşadığınız kasabayı terkediyor, yanınızda öğrenci ve malzemelerinizi uzaklara gitdiyorsunuz. Bir miktar arazi edinip üzerine kendi binalarınızı ve atölyelerinizi kuruyorsunuz, tabii yine diğer ustalarlardan yardım alarak. Silah imalatı siz kesmiyor, bir de kalkıp Guild kuruyor, burada yeni gelenlere bildiğiniz konularda eğitim veriyorsunuz. Derken küçük kasabanıza bir tavernacı, birkaç dansöz, bir hurdacı, birkaç yeni tüccar geliyor ve bir de bakiyorsunuz ki haritada büyük, önemli bir şehir haline gelmişsiniz. Tabii bu şehire bir vali, bir sürü bürokrat, güvenlik görevlileri, teknisyenler, kanunlar ve daha bir sürü şey gerekiyor. Uzun lafin kısası olasılıklar neredeysse sonsuz!

Tabii bazıları ille de Jedi olmakhev sindeler, burası şüphesiz. Her ne kadar her oyuncunun Jedi haline gelebilmek için eşit şansı olsa da, esas sorun bunu nasıl başarácağınız. Unutmayın ki o dönemde etrafı sadece iki Jedi ve iki de Sith var. Jedi haline gelmek tipki gerçekten olması gerektiği gibi çok uzun bir eğitim ve çaba gerektirecek. Ayrıca Jedi olmanın yolu her karakter için farklı olacağından, birileri bunu başarsa bile etrafta nasıl yaptığıını anlatması kimsenin işine yaramayacak. Bunun haricinde Jedi olmayı başaranları gerçekten de çok zor bir hayat bekleyecek, çünkü İmparator ve Darth Vader "Force" içindeki dalgalanmaları sezip mutlaka peshinize bir sürü Bounty Hunter takacak. Benim tahminim o ki bu oyunda asla bir ya da ikiden fazla Jedi oyuncu göremeyeceğiz, onlar da çoğu zaman kendilerini ortamda göstermeye tırsacaklar.

Ancak ille de "büyük" olmak isteyen-

ler için farklı seçenekler de olacak. Mesela bir Twi'Lek dansörünü seyretmek morali yükseltip sağlığı düzelticek, bu da dansörlerin hayli iyi para kazanması demek oluyor. Buna ek olarak ortamda teknoloji konusunda ilerlemiş pek çok karaktere ihtiyaç duyulacak, ki bence Speeder tasarılamak ve imal etmekle "Levitation" parşömenleri pazarlamak arasında çok ta fazla bir fark yok. İleride pilot, uçuş teknisyonu, navigatör gibi hayatı uzaydaki dev gemilerin ya da yörünge istasyonlarının içinde geçen karakterler haline gelmeniz de mümkün olabilir.

Koca Bir Evren...

Oyundaki her gezeğen kendi ekolojisini, yerel türlerini, görülmeye değer özel bölgelerini ve tam anlamıyla yaşayan yerleşim merkezlerini içerecek biçimde tasarlanıyor. Ancak burada çok önemli bir değişiklik daha var, oyunda gidip yaratıkların çıkışmasını bekleyeceğiniz "av bölgeleri" bulunmuyor. Aksine oyun yaratık popülasyonunu oyuncuların bulunduğu bölgeye göre ayarlıyor. Yani hiç beklemediniz anda, tam güvende olduğunu sanırken bir Sand Dragon ile karşılaşıp altıniza edebilirsiniz! Bu yüzden devamlı dikkatli olmanız gerekiyor, özellikle yerleşim bölgelerinin dışına çıkarken.

Evet, Galaxies ile ilgili elimize gelen yeni bilgiler şimdilik bu kadar sayılır. Lucas Arts oyuncunun Beta testi aşamasına bu yaz sonunda başlayacak, bunun için Amerika içinden gerekli sayıda ve özellikteki oyuncuların toplanmasına başlanmış durumda. Biz de Level olarak bu oyunu yakından takibe devam edeceğiz, elimize yeni veriler geçtikçe bunları size ulaştırmaya devam edeceğiz. ☺

M. Berkay Gündör | gberkay@level.com.tr

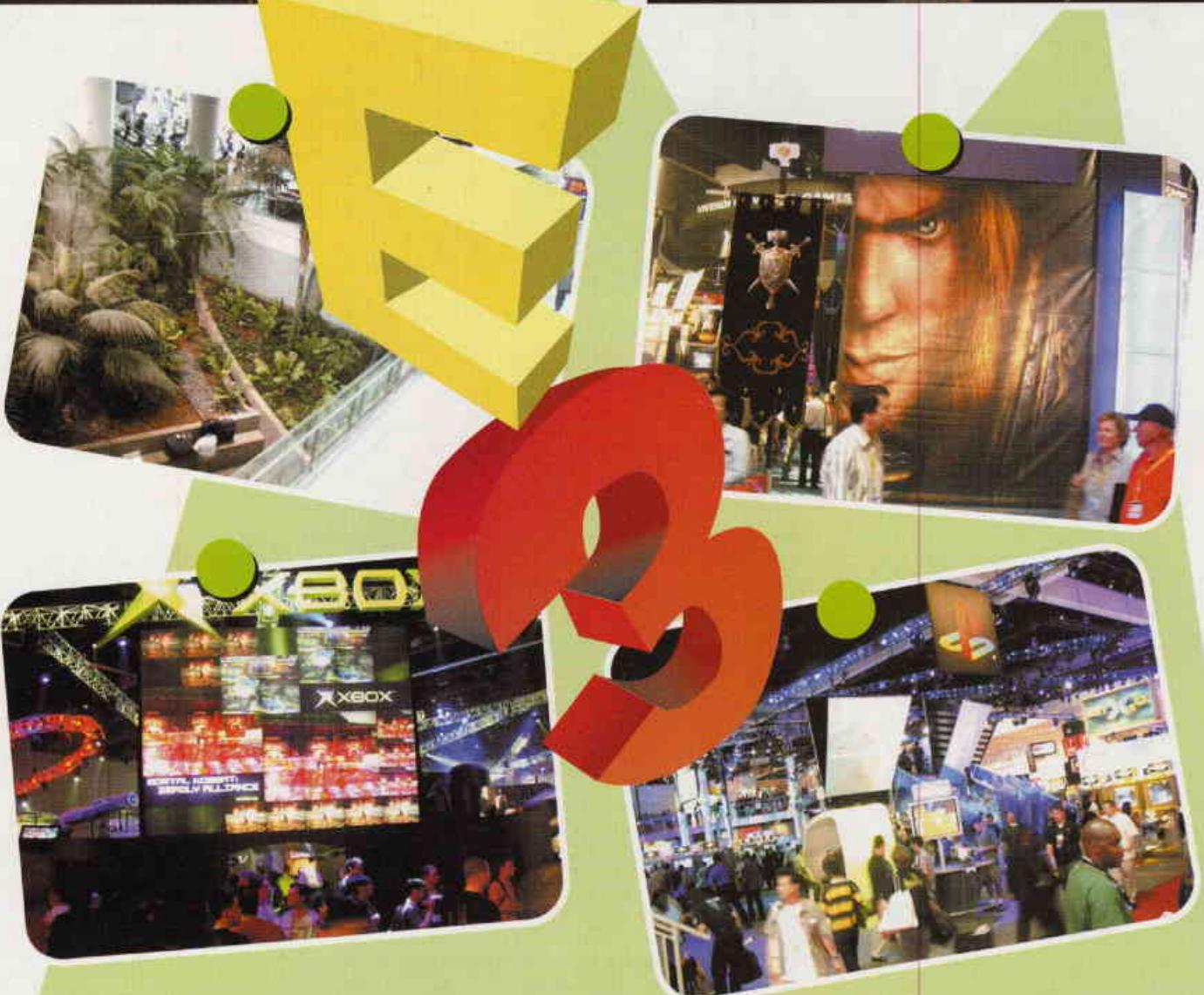
TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ 01. 2003

Tür • MMORPG

Yapım • Sony Online-Lucas Arts

Dağıtım • Sony-Lucas

Bize Göre • Galaxies hiç şüphesiz MMORPG oyuncuları kışa tarihindeki belki de en önemli devrimi gerçekleştirecek.





20 Mayıs Pazartesi 06:30 Atatürk Havaalanı

(İki Level editörü havaalanının kapısından girerler.)
Tuğbek: Gidiyoruz be Şanın'ın minibüsü. Altıñn istinâne getirecez Amerika'nın.

Şan: Getiririz de buñ şu oyunları oynayalım. Doom 3'ü oynayañ kloçek nîzîk bakanım. İñşallah video göstermezler sadece.

Tuğbek: Oynarız oynarız. Şu osebil dñyalarla aqıslam hole.

(Pasaport kontrolüm öncüne giderler)

Şan: Buyrun Tuğbek'in geçin.

Tuğbek: Olmaz valla istençiniz siz önden buyrun.

Şan: Madem öyle diyeysün.

Pasaport Memuru: Pasaport, kimlik, ehliyet, rıhsat...

Şan: Buyrun memur boy.

PM: Hmmm.. hmm... geçebilirsiniz iyi uğursar.

Şan: Dank yes...

PM: Tamam geç geç.. Stradaki...

Tuğbek: Buyrun memur boy... Pasaport, kimlik, ehliyet, 8 seviyeli ikametgâb, nüfus sureti, İrsaliye, dış röstegeç. Nâbîe hazırlıksız.

İki geldim de kârza.

PM: Hmmm... hmm.. hm! Sen askerîjini yaptır mı?

Tuğbek: Yok amırım kışmetse 8 sen sevra falan.

(Pasaport Memuru çektürmeden kessesine attırdıñ bir düğmeye basar)

PM: Bir saniye belediye seni.

Tuğbek: Beldiye canım kaçınıyo y Amerikanca.

Şan: Hadi Tuğbek senin mi var?

Tuğbek: Yok bekidekmişim bir sambıa. Sistemde senin var herhalde.

22 Mayıs Çarşamba 13:25 Los Angeles Convention Center

(Şanın telefonu çalır. DİKKAT!... DİKKAT!...)

Şan: Halo...

Tuğbek: Hello hello... Nasiñan Şanın'ın sefer yapıyan ordu?

Şan: Tuğbek! Ülüm ne aradımın, sormadın. Na oldu, verdin sin askere mi adıtlar?

Tuğbek: Yok almadılar. Tecrübe var alamazlar ab! Bir yanlış adana elinmiş işte.

Şan: Tih ya... Pîş pîşme kaçırduñ fuarı desone. Ah gelsen, caslı deli gîl güzel, nesil bîbîmezzâ. Akıda gelin getirmeyen hor oyun var. Yeni bir Rainbow Six yapmışlar tam sevlik.

Tuğbek: Üzüme be Şanın'ın. Asılnda pîş pîşme kaçırılmış sayılıyam.

Şan: Olsun ya! Bir anılagsız yüzünden... Lord of the Rings'in bir oyunu var Two Towers diyo. Ah tam seneñi nasılda seversin Tolkienc'.

Tuğbek: Çıldırmış mı? Electronic Arts'ın id mi yoksa Sierra'nın mı?

Şan: Electronic Arts'ın valla. Bir de stand yapmışlar Mînde kâlınan orjinal kılıçlar oðar falan var.

Tuğbek: Ne duruyoruz o zaman ojham. Gidip bakanım hemen?

Şan: Nesli ya ne dörmüş?

Tuğbek: Yanında deyiporma ya.

Şan: Bi...?

(Şan bir döner zâluna... Amanul Kocakâşılar falan filmler tabii. Bu arada telefonu kapamayı unutular fêci fatura yazar.)

Şan: Nasıñ ojham nesli hâlde eyarılıp geldiñ?

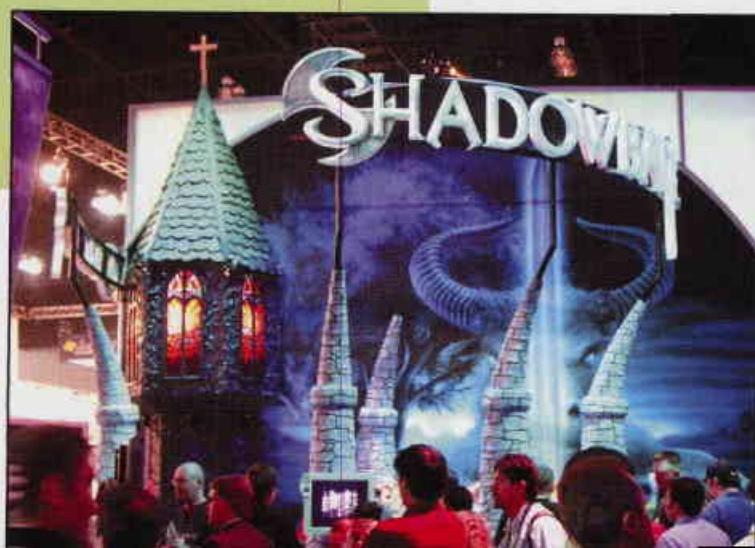
Tuğbek: Bîlîdi hemen bir gün sonrasına ortakomıştı. Sonra emniyete gittiñ sahkestan. Hemen haleftiller saj olusular. Emniyete yarış Level okuyurmus da haberimiz yokmuş.

Şan: Nasıñ sevdilini bir dîlen. Burâzarda tek başına hâlini çektikler gibiydim... Çok duygulandım ya.... Ya aylamak istiyorum...

(Şanın gözleri dolan aylamakçı eþer)

Tuğbek: Tanıza tamam... Merdöymüş bakanım bu filmler kılıç kâlınalar... hadi göster...

Şan: Hadi yürü o zaman...



Barbarian



Çıkış Tarihi: Ağustos 2002

E3'te görmeyi en çok istedığım oyunlardan biriydi Barbarian. Çünkü Commodore 64'de en çok oynadığım oyunlardan biriydi. Yıllar sonra oyunun ismini uzaktan görünce nasıl heyecanlandığımı ben biliyorum. Görür görmez koşa koşa başına çöktüm. Sinan'la birlikte birer gamepad kaptırık. Oyun hem Xbox hem de PS 2 için çıkacak ama bizim oynadığımız sistem PS2'ydı. Oyun elbette 3D'ye geçmiş ve grafikler çok hoş. Sadece barbar değil başka tür adamlarda eklenmiş ve aynı anda



dört kişi oynayabiliyor. Multiplayer'ı oldukça zevkli ve hinlik yeteneği gerektiriyor. PC'nin yönettiği iki adamlı kahramanca dövüşen Sinan da, arkadan yaklaşıp kılıcı sırtına yapıştırdığında, bunu anlamış oldu. Dört kişi aynı anda kaptıtı için sürekli sırtınızı kollamak zorundasınız.

Oyunun oynanışı oldukça kotay. Çok fazla ekstra hareket ve combo yok. Single-player'in tutacağını pek sanmam ama dört arkadaş bir araya gelip oynamak çok zevkli olacak. Oyunda en çok merak ettiğim şey şöyledir: kılıcı kafamın üzerinden çevirip karşısındaki kafasını alıp almadığımı. Bayağı uğraştım ama öyle bir hareket bulamadım. Umarım benim beceriksizliğimdir.

Tuğbek



Final Fantasy XI PC



Çıkış Tarihi: 2003 Başı

Final Fantasy'nin hayranlarına müjde. Artık oyunun fanları bir araya gelip hep birlikte oynayacaksınız. Serinin son oyunu Final Fantasy XI devasa online tipinde. Oyunun E3'de gösterilen demosu çok hoş gözüküyordu. Özel olarak açılan serverda sürekli sekiz kişi bidi bidi koşturup duruyordu ortalıkta. Ama gel gör ki ben oynamadım. Çünkü oyun henüz sadece Japonca. Bu yüzden sadece fuara gelen çekik gözlüler oynayabildi.

Grafikler Final Fantasy X'dan daha zayıf elbette. Üstelik arada oyun yavaşlıyormuş gibi



geldi bana. Sanırım Network işin içine girince Playstation 2 bir parça zorlanıyor. Oyunundaki alanlar ise devasa. Final Fantasy'de evren zaten hep çok geniş olmuştur ama bu sefer cidden git git bitmeyecek.

Oyun artık tamamlanmış ve fuarda gösterilen son versiyonudur. Kısa süre sonra Japonya'da piyasaya çıkacak. İngilizce versiyonu ise 2003'de geliyor. Şimdi siki durum, oyunun İngilizce versiyonıyla birlikte PC versiyonu açılacak. En azından Square öyle olacağını söylüyor. Artık hangi bir online oyunu oynayacağım bilmiyorum. Tuğbek



**22 Mayıs Çarşamba 14:20
Los Angeles Center Convention**

Şuan: Toplumak!!
Sinan: Ka ne! Ne dedin..
Tuğbek: Ah şakarım! Çocuklara yapmış baktın. Baba biri...
Şuan: As slaveholder! Your slaves! Toplumak!!
Tuğbek: Haha hah, ne güzel konuşuyor! Eh...
Şuan: Herkes mutlu olmak ister! Toplumak!!
Tuğbek: Haha hah, ne güzel biri! Bok biri...
Şuan: Toplumak olunur hanesi orası. Bok biri...
Toplumak: Ah...
Şuan: Toplumak! Üzgünüm! Üzgünüm!
Toplumak: Üzgünüm... Üzgünüm!
Şuan: Üzgünüm... Üzgünüm!
Toplumak: Üzgünüm... Üzgünüm!
Şuan: Üzgünüm... Üzgünüm!
Toplumak: Üzgünüm... Üzgünüm!
Şuan: Üzgünüm... Üzgünüm!

Şuan: Toplumak!!!
Sinan: Toplumak! Üzgünüm! Üzgünüm!
Şuan: Üzgünüm... Üzgünüm!
Toplumak: Üzgünüm... Üzgünüm!

Şuan: Toplumak!!!
Sinan: Toplumak!!!
Şuan: Toplumak!!!
Toplumak: Üzgünüm... Üzgünüm!

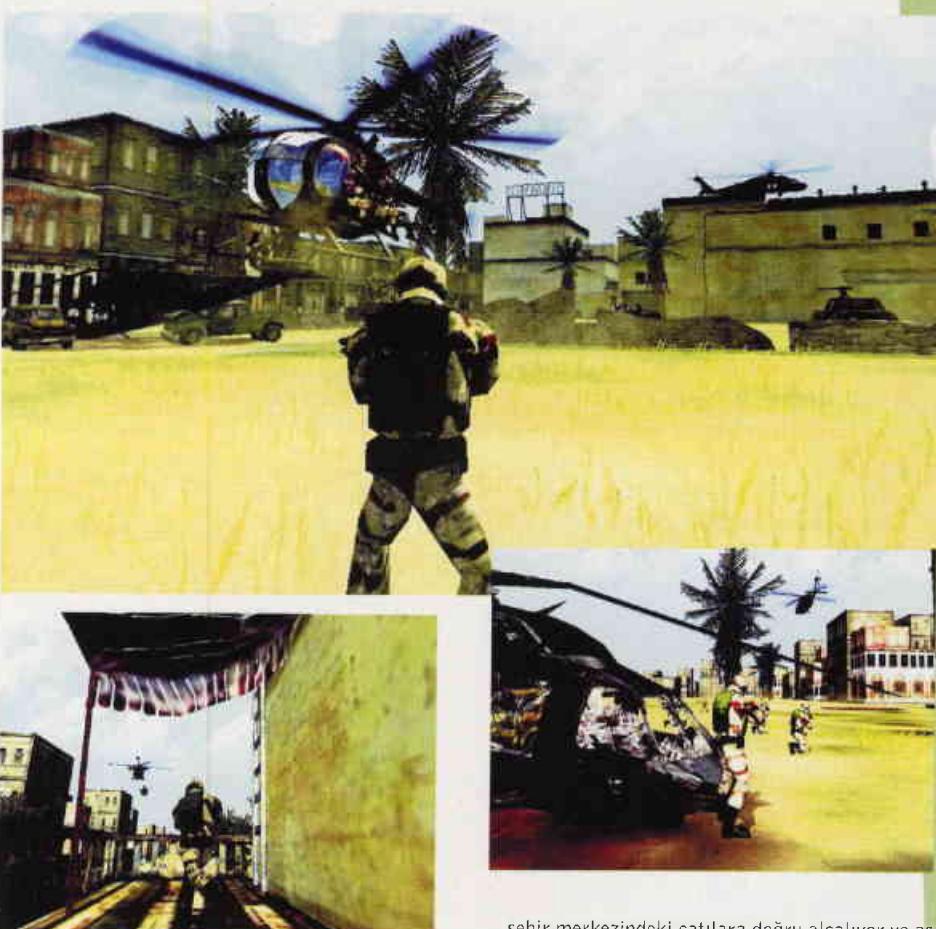
Şuan: Toplumak!!!
Sinan: Toplumak!!!
Şuan: Toplumak!!!
Toplumak: Üzgünüm... Üzgünüm!

Şuan: Toplumak!!!
Sinan: Toplumak!!!
Şuan: Toplumak!!!
Toplumak: Üzgünüm... Üzgünüm!

Şuan: Toplumak!!!
Sinan: Toplumak!!!
Şuan: Toplumak!!!
Toplumak: Üzgünüm... Üzgünüm!

Delta Force: Black Hawk Down PC

Çıktı Tarihi: 2002 Sonu



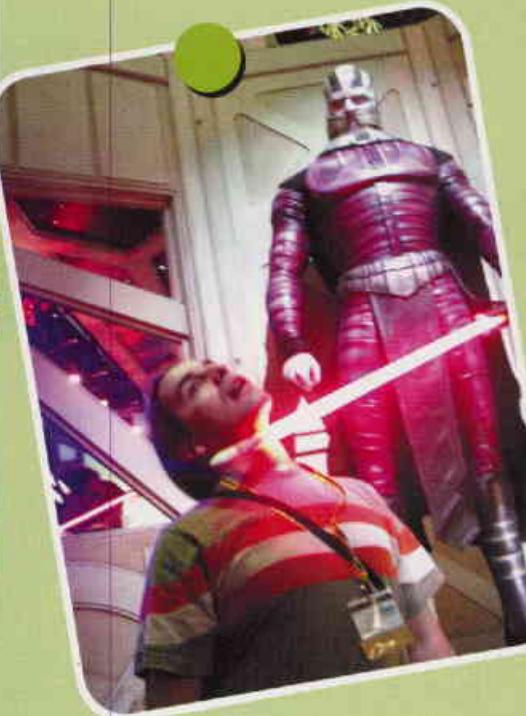
Black Hawk Down filmi çok başarılı olunca NovaLogic atlayıp hemen filmin isim hakkını almış, hatta yeni Delta Force'ı bu isimle hazırlamış bile. Oyunun başına geçince ilk olarak serinin oldukça yol katettiğini fark ediyorsunuz. Hayal kırıklığı yaratan Land Warrior'dan sonra Black Hawk Down iç açıyor. Her şeyden önce grafik motoru yenilenmiş. Yine geniş alanları rahatça işleyen motor bu sefer kompleks bina ve modellere de sahip. Oyunda en çarpıcı görüntü asker ve helikopter modellerinde. NovaLogic uçuş ve helikopter simulasyonlarının önde gelen isimlerinden olduğu için bu konudaki yeteneğini konuşturmuş. E3'de gösterilen demoda oyun Somalide'ki üsten başlıyor. Filmdeki oldukça benzeyen üsten ikisi BlackHawk dört helikopter ile ayrılan özel bir tim şehre doğru ilerliyor. Sizde bu timdesiniz elbette. Oyun bu noktada harika gözüküyor. Helikopterlerin içindeki askerleri ve ayrı ayrı hareketlerini rahatça seçebiliyorsunuz. Helikopterler zaten fotoğraf kalitesinde. Uzaktan şehir gözükmeye başlayınca umutlarınız daha da yükseliyor. Çünkü karşınızda filmdeki lere oldukça benzeyen yüz kadar bina var. Elbette şehirden çok, büyükçe bir mahalle boyutunda ama bu kadarı bizim için yeterli. Şehrin üzerinden uçarken yerdeki düşmanlara ateş açıyzısunuz, onlarda karşılık veriyor elbette. Burda filmdeki hava biraz daha yakalanıyor. Helikopterler

şehir merkezindeki çatılara doğru alçıyor ve askerler çatılara atlamaya başlıyor. Burası çok zaten... Çünkü askerler gerçek bir tim gibi köşeleri ve birbirlerini kollayarak alt katlara doğru ilerliyor. Delta Force'da yapay zeka! Görülmek bir şey. Karşınıza gelen Somalililer aynı zeka parlaklığını gösteremiyor ancak bunu filme uygunluk olarak da algılayabiliriz. Sonra sokağa çıktıığımızda bir hayal kırıklığı yaratıyor. Yer kaplamaları ve binaların dokuları yakından çok prematüre gözüküyor. Ortalıkta düşük poligonlu iğrenç arabalar falan var. Oyun henüz erken bir gelişme safhasında görünüyor. Israrla soruyorum hangi aşamadısınız diye ama aldığıم cevap "hemen hemen bitti görevleri tasarlıyoruz" oluyor. Umarım oyun bitene' bunalılar geliştirilir.

Oyun filmi konu alınca sağlamda bir hikaye bekliyoruz elbette. Delta Force'un en zayıf olduğu konulardan biriydi bu. Ama bu sefer de pek gelisme yok. Filmin hikayesi alınmadığı gibi çok bariz bir hikaye de olmayacağı. Oyun operasyonlar halinde ilerleyecek. Bence yanlış bir karar. Filmin hikayesi çok sağlamdı çünkü. Tek tesellişim bu operasyonların yarısının Delta Force'ların Somali'deki gerçek operasyonları olması. Diğerleri kurmaca olacak.

Black Hawk Down bence Delta Force fiyaskosunun ardından ilaç gibi gelecek. Ancak nefesi Raven Shield ile aşık atmaya yetmez muhtemelen.

**22 Mayıs Çarşamba
15:15 LAPD Downtown
Police Station**



Inspector George: I think your friend needs medical care!
(Senin arkadaşın bir Bakırköy'e uğramasında faydalı görüyorum)

Sinan: Yes you are right Herr Inspector. I think he needs too!
(Valla komşum yerden göğe haklısınız. Bence de yemis katayı)

E3: We will leave him for now. But if he causes any disturbance we will sent back both of you!
(Şimdilik sizinle bırakıcaz ama bir daha tatsızlık circaursanız postaları ikinizi de)

Sinan: Thank you Herr General, ay sorry Herr Inspector. I will take care of him, I promise.
(Sağolun amırın büyük iyilik yaptınız. Söz ben ona gözükük olucam.)

E3: I hope you will. Keep your eyes on him.
(Valla iyi edersin. Gözünü ayırmaya haspanın üzerinden)

Sinan: Yus milord.
(Yes Milord)

E3: What? What did you said?
(Ne dedin lan sen?)

Sinan: Nothing.. Nothing at all...
(Sagliginiza duaciyim dedim memur bey. Ne dicem başka canimia mi susadim?)

E3: Ok... Go go...
Sinan: Affirmative
(Kaprina minde)

Sinan: Afterin Tuğbek az kalsın sinir dışı ediliyorduk sayende.
Tuğbek: Neden ki? Hala anlamış değilim zaten, nedan buraya yaka pusu getirildiğimiz.

Sinan: Hani ramaman daba iyi zaten. Nedi fuara geri dönelim. İçeri alırsanız tabii.

Tuğbek: İyi dönelim. Şu Two Towers'ın standını merak ediyom. Filmdeki silahlar var domusun di mi?

Sinan: Grrr... Artık yok malesef.

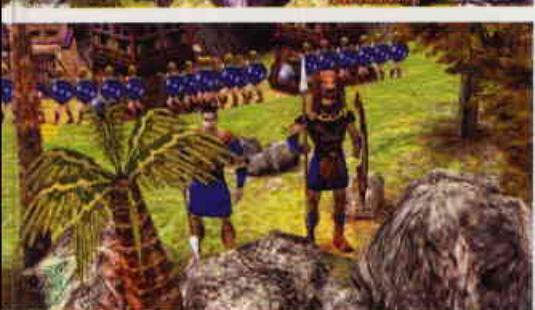
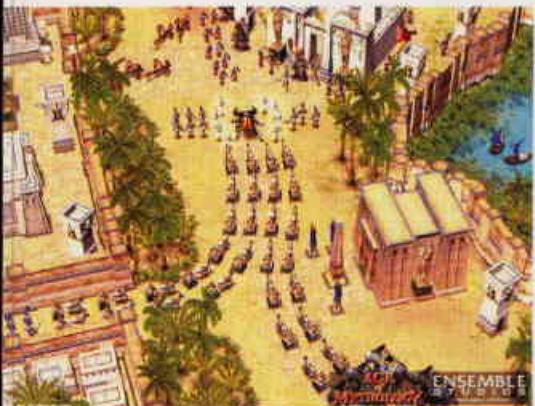
Tuğbek: Ann var demsişin az önce.

Sinan: Sun Gimli'na halaşını zavallı bir stand hostesinin kafasına vurmadan önceydi el!

Tuğbek: Nevar!

Age of Mythology PC

Çıkış Tarihi: Ekim 2002



nun geçtiği yer şimdi tepeden küçülmüş olarak gözükmüyor. Askerlerimle geçiyorum yanından... çok hoş bir duygù. Ensemble'in 3D'ye geçmekteki asıl amacı bence buydu. Eskisi gibi fırçayla boyanmış gibi duran bir birinin tekrarı 3-5 dokudan ibaret haritalar yerine daha detaylı tasarılanmış, özelilikli mekanlar yaratmak. Bu elbette tek kişilik oyuna ayrı bir hava yaratıyor. Strateji oyunlarında hep sorun olan aynı şeyleri tekrarlıyor musul olma hissini tamamen kırıyor.

Oyunun bu sefer mitolojiyi konu almasını başta pek dikkate almamıştım. Sadece ırklarda farklılaşma bekliyordum. Arma mitoloji ile birlikte oynanış tamamen değişmiş. Her şeyden önce artık rolümüz savaş alanına tepeden bakan bir general veya kral değil. Artık olayı bir tanrıının gözlerinden görüyorsunuz. Seçtiğinizırka göre sizde özel yetenekleriniz var. Mesela savaşın ortasında düşman askerlerine yıldırım atabilir veya daha da güzeli onları koyuna getirebilirsiniz. Ve hatta savaş kazandıktan sonra üssünüze dönerken o koyunları yanınızda alıp etinden sütünden faydalanabilirsiniz. Acımasızca!

Age of Mythology çıktıktı zaman ister istemez Warcraft'la karşılaşılacak. Ama Warcraft tüm değişikliklere rağmen ikinci oyunun havasını ne denli taşıyorsa Age of Mythology'de Age of Kings'in o denli izinde. Oyuncuya büyü yapma şansı vererek Black & White ile de bir parça kesişen Age of Mythology bence 2003'e damgasını vuracak oyunlardan biri.

Tuğbek

Age of Empires sersinin starteji oyunlarının yıldızı olduğunu kimse inkar edemez. Sersinin ilk iki oyunu hem kalitesi hem de yenilikleriyle nefes kesiciydi. Üçüncü oyun Age of Mythology ile Ensemble çizgiyi biraz değiştiriyor. Artık işin içinde hem fantastik öğeler var hem de oyun 3D'ye geçiyor. Açıkçası İlk ekran görüntülerini gördüğümde korkuya kapılmışım. Çünkü grafikler 2D'deki güzelliklerin çok gerisindeydi. Ama E3'de oyunu görünce derin bir oh çektim. Her şeyden önce grafikler şahane. Warcraft III ile rahatça yarışır. Hatta karakterlerin daha iyi göründüğünü ve animasyonların Warcraft'da ki gibi kaba olmadığını söyleyebilirim. Aynı Warcraft'da ki gibi oyun motoruyla hazırlanmış ara demolar var. Ama çok daha sinematikler. Warcraft'da bu demolar biraz harcanmış diyorsunuz Age of Mythology'yi görünce.

Mesela E3'demosunun başında bir tapınağın girişinde tartışan iki kareketçi görüyoruz. Kalite oldukça güzel, 2-3 sene öncesinin FPS'leri ile yarışır bir görsellik var. Oyun başlayınca demonun geçtiği mekani arıyorum haritada. Az önce demo-

23 Mayıs Perşembe

19:30

Inn Towne Hotel

Sinan: Üy ay... ziyaretimize kara zehir oldu. Ne tığın fırın bo. Oraya turuya koşmakta canlı çıktı.

Tuğbek: Ben önceki seno poştajında da bir renkliydi ama. Ayrıca stand hosteslerimin sayısı hala azalmış.

Sinan: Süleyman krizi'nin peşinde koşturan yetmedi mi? Fıradı berber resmi çektirmemişti değil varlıklı kalındı bel!

Tuğbek: Ya öyle deme 2000'de 18 tanesi Playboy gizliydi.

Şenay: Sen önceki seno yarısı fırın gelmiş oluyorsun.

Tuğbek: İstediğimi da, bu seno çok canlız fırın. Ben lugan sadece 38 tanesi stand hostesi saydım.

Sinan: Üzüldüm fazladır ha.

Tuğbek: Yak ben sadece pazar ve pazar glykömleri saydım.

Şenay: Güzel glykömlü mi az glykömlü mi?

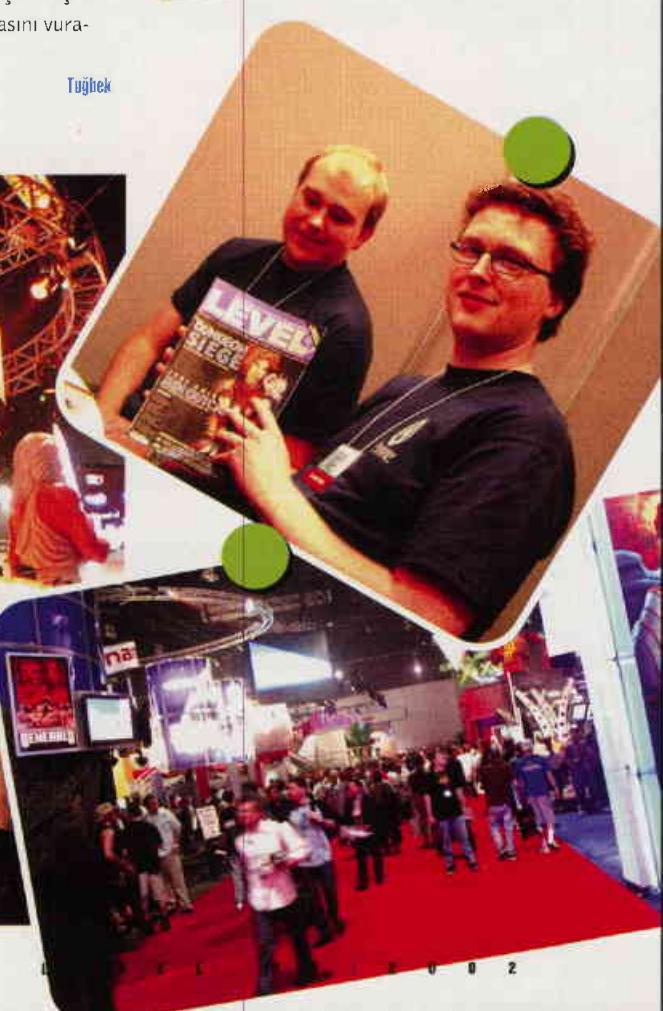
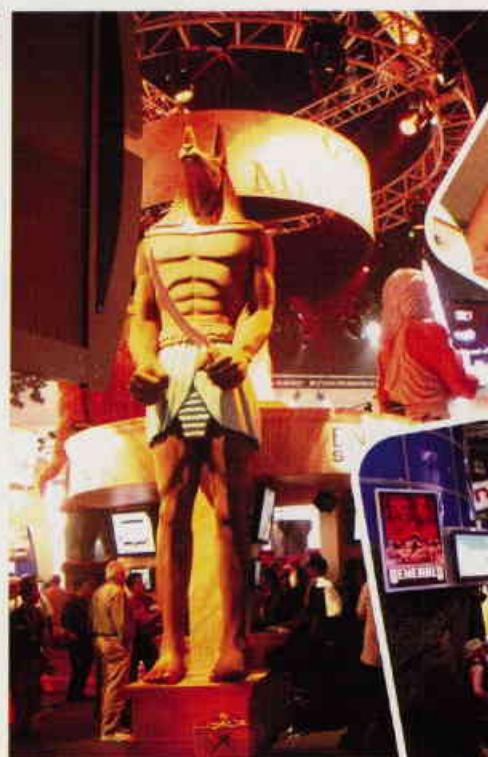
Tuğbek: Azılımız hep ikisi de.

Şenay: Noyse ne istersen yarın bana no. Standları yinele yeter.

Tuğbek: Yok yine de bir daha. Zaten yarın stand yinezlik kalınamayacak.

Şenay: Ah ah synkarius. Synkarius ben MSS: Schistace'a keşfeye gidiyorum de Dagon'a. Tanrı mı?

Tuğbek: Ok şel...



Tony Hawk's Pro Skater 4

Çıkış Tarihi: 2002 Sonu

Ömründe tekerlekli hiç bir alete hükmendeme-
miş biri olarak paten oyunları bana hep uzak ol-
muştur. Ama Tony Hawk'ın yeri başkadır. Geræk-
çiliği, grafik kalitesi ve oynamanabilirliğiyle Tony
Hawk's Pro Skater en başından beri türünün lide-
ri. Serinin üçüncü oyunu öncekilerden ne denli ge-
lmiş olsa da pek fazla bir yenilik getirmiyordu.
Artık şöyle oyunu sallayıp ciddi bir değişiklik yap-
manın vakti gelmişti. Tony Hawk's Pro Skater
4'de bu değişiklik gelmiş. Artık tekerlerinizi sade-
ce pistlerde değil şehir ortamlarına da sürüyorsu-
nuz. Bu daha geniş ve daha canlı alanlar bence
oyunu çok daha zevkli kılmış. Gerçek AirBlade'deki
kadar başarılı değil şehir ortamı ama pistlere tıkıl-
maktan iyidir. Bu arada fuar alanına kurulan dev
bir U rampada pro patenciler hiç durmadan göste-
ri yaptılar. Hatta bir ara Tony Hawk'ın bizzat ken-
disi gelip bir gösteri yaptı, öyle baka kaldık. Anla-
dık ki oyunda yaptığımız hareketler hiç bişey değil-
miş.

Tuğbek



Command & Conquer: Generals

Çıkış Tarihi: 2002 Sonu

Generals'ı bilmeyeniniz yoktur heralde. İlk du-
yulduğu günden beri az konuşulmadı. Biz de detaylı
bir ön inceleme yaptık önceden. E3'de bu sefer biza-
zat oyunun tasarımcılarından canlı bir şov izledik.
Oyun henüz oldukça erken bir safhada olduğu için
oynayamıyordunuz. Ama tasarımcıların yaptığı şov
fazlasıyla etkileyiciydi. 3D grafikler kesinlikle çok
güzel. Zaten bu sene 3D RTS'nin kendini ispatladığı
yıl oldu. Age of Mythology'de olduğu gibi Gene-
rals'da da 3D sayesinde özgün haritalar yaratılmış.
Mesela gösterilen demo BlackHawk Down fil-
minden esinlenmiştir. Haritanın ortasında gayet iyi
tasarlanmış bir şehir duruyordu. Nehrin üzerindeki
bir köprüden geçerek ulaşılıyor buraya. Nehrin üz-
erinde de bir köy ve sonunda ise bir baraj var. Demo-
nun başında şehrin merkezine bir BlackHawk düştü.
Sonra adamlarımız şehre bir operasyon düzenledi-
ler. Daha sonra düşman gidip barajı patlattı ve bir
anda köpüren nehir, kenarına kurulmuş köyü sular
altında bıraktı.

Elbette bizim tepkizim oldukça acımasızdı. Düş-
man üssüne atılan bir nükleer bomba ile bölüm sona
erdi. Bu kısa tanıtım sırasında Generals'ın ana te-
mazı olan generallere sahip olma ve onların yete-
neklerine göre kara, hava veya denizde egemenlik
sağlama olayını göremedik. Ama hem grafik hem de
strateji öğeleri gayet sağlamdı. Oyundaki üç ırk
ABD, Çin ve GDA ile tam bir taş, kağıt, makas olgu-
su ortutulmuş. Özellikle GDA çok eğlenceli gözüküyor.
Derme çatma bir ordu olsa da çok kolay üretiliyorlar
ve oldukça ölümcüler. Multiplayer'da teknik
rush'lara şimdiden dikkat!

Tuğbek



Impossible Creatures

Çıkış Tarihi: 2003 Başı

İlk olarak E3 2000'de Sigma adıyla duyurulan
Impossible Creatures, E3 2002'de olgunlaşmış,
pişmiş haliyle çıktı karşımıza. 2000'de Microsoft
kapalı kapılar arasında gizlice göstermişti oyunu.
Bende bir akşam vakti black-op tadında bir ope-
rasyonla standlarına dalmış gizlice oyunun ilk al-
pha versiyonunu kurcalamıştım. Bu sefer oyunu ra-
hat rahat oynadık. Hatta Microsoft'tan tombul
James McDaniel amcamız kendi elleriyle tanıttı.

Impossible Creatures'i, HomeWorld ile gönüller-
de taht kurulan Relic Entertainment yapıyor. İlk
oyunlarında olduğu gibi bu sefer de hiç akla gel-
meyecek bir fikirle çıktılar yola. Oyunda aynı
Dr. Moreau'nun Adası'nda olduğu gibi ucubik ya-
ratıklar yaratıyorsunuz. Filmden farklı olarak



amaç bunlardan ordu kurup rakibinizin Üzerine
salmak. Elbette oyunun en çok vakit geçirdiğiniz
bölgelerinden biri yaratıkları tasarladığınız ek-
ran. Burada 50 ayrı hayvandan parçalar alarak
garip karışımalar elde ediyoruz. Hangi hayvanla
hangi hayvanı karıştıracağınızı karar verirken
hangi uzuşların hangi hayvana ait olacağını da se-
çebiliyorsunuz. Mesela bir kurt ile kartal karıştı-
rırken isterseniz kartal başlı bir kurt isterseniz
kanatlı bir kurt çıkabiliyor veya kurt başlı bir kartal.
Bu kadar kombinasyon imkanı olunca sonunda
30.000 farklı yaratık üretilebilirsiniz. Ja-
mes'in söylediğine göre en büyük dert bu birimleri
dengeli tutabilmek. Muhtemelen sabah akşam ya-
ratık üretip çok güçlü veya çok zayıf olup olmadığına bakıyorlar.

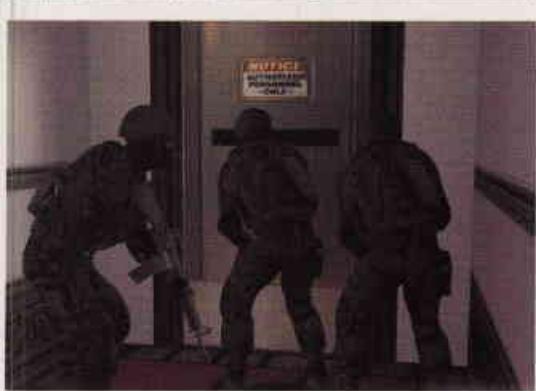
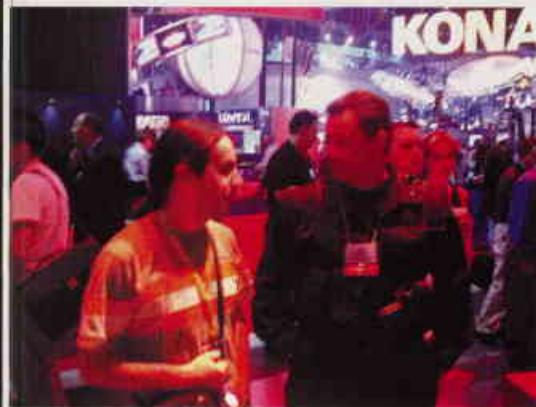
Oyunun geriye kalanı standart bir RTS'den çok
farklı değil. Grupla, saldır, yık, gel. İşin en eğlen-
celi kısmı karşınızda nasıl bir düşman ordusı ola-
cağını asla bilmememeniz. Mesela dev uçan balıklar
yaşıp saldırıyorsunuz arıya karşısına dev uçan ke-
diler çıkıyor. Ayvayı yediniz!

Oyunda en çok hoşuma giden noktalardan biri
farklı hayvanları kolayca birleştiren grafik teknolojisi oldu. Çok alakasız iki hayvanı birleştirseniz
bile modellerde hatalar oluşmuyor. Gelecek sene-
nin başında ortalık çılgın bilim adamlarıyla dola-
cak gibi.

Tuğbek

Rainbow Six: Raven Shield PC

Çıkış Tarihi: 2002 Sonu



E3'ün bu seneki bombası Red Storm'dan geldi. Herkes Doom, World of Warcraft ve Generals gibi oyunları görmeye gitmişken patlayıp ortalığı toza dumana boğan oyun Raven Shield oldu. Fuardan sonra hem ben hem Sinan, hem de muhabbet ettiğimiz tüm diğer meslektaşlarımızın görüşü aynıydı: Şovun en iyi oyunuydu Raven Shield.

Hakkında daha önce pek bir şey duymamamıza rağmen oyun gayet ileri bir aşamaya ulaşmış. Görüşümüz demoda oyun bitmiş gibiydi. Yapay zeka da bir iki hata dışında bir eksik göremedim ben. Asıl sürpriz bu. Çünkü artık herkes süper oyunu beklemekle geçen senelerin değimediğini düşünmeye başladı. Ama Raven Shield için böyle bir korkuya gerek yok çünkü Red Storm oldukça yol almış.

Raven Shield'i özel kilan gerçekçilik ve detayda ulaşılan nokta. Gerçekçilik derken sadece mükem-

mel grafikleri kastetmiyorum. Raven Shield'in gerçekçiliği detaylarda gizli... Modeller inanılmaz güzel hazırlamış. Gerçek bir asker nasıl görünümlüyse öyleler. Mesela üzerinizdeki ekipman dışardan görülebiliyor. Yanınızda kaç tane bomba varsa kemerinizden sallıyorlar. Bir asker bir odaya bomba atacağı zaman elini beline götürüyor, bombayı alıyor, kapıyı dikkatlice aralıyor ve diğer oyuncuların tersine bombayı olmasına gerektiği gibi yerden usulca içeri sallıyor.

Mesela içeri girerken kapıdan lambur lumur dalmak zorunda değilsiniz. Adamlarınızın kapayı aralayıp içeri bir bakmak veya girmeden kapı aralığından teröristleri vurmak gibi bir alternatif var.

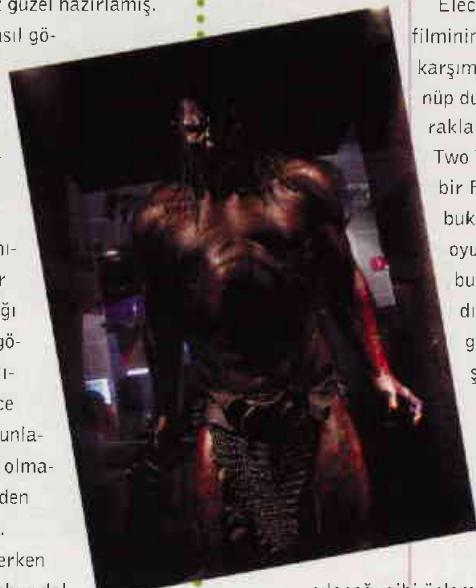
Eski oldukça komik bir kullanımı olan Heartbeat Sensor bile çok daha gerçekçi. Artık tepenizde bir mini harita yok zaten. Heartbeat Sensor'u elinize almanız ve hangi alan taramak istiyorsanız o yöne tutmanız gerekiyor. Göründüğünüz ise sadece ses dalgaları. Yani adam tam olarak nerede, dost mu düşman mı bilmek bir parça ustalık gerektiriyor.

Oyna eklenen yeni bir ekipman da termal kamera. Duvarların ve kapıların arkasındaki tehditleri termal kamera sayesinde görürsünüz. Faydalı olduğu kadar güzel de görünen bir ekleme. En ufak detayına kadar düşünülmüş her şey oyunda. Mesela durbünlü bir tüfeginiz varsa, durbünün size bakan lensinden arkanızdaki yansımaları görebiliyorsunuz. Arka kadan sinsice yaklaşan bir düşmanı fark etmek olası.

Tuğbek

Lord of The Rings Two Towers PC PSC

Çıkış Tarihi: Aralık 2002



Electronic Arts, Yüzüklerin Efendisi filminin haklarını satın aldığından beri karşımıza nasıl bir oyun çıkacağını düşünüp duruyorduk. Nihayet E3'de EA mevkârimizi sora erirdi ve yeni oyunu Two Towers'ı tanıttı. Ben oyunun sıkı bir FRP olacağını düşünüyordum. Halbuki EA gizliden gizliye bir aksiyon oyunu hazırlıyordu. Fuardan önce bunu duysam herhalde canımı sıkardı. Ama EA standında Two Towers'ı gördüğüm an başka hiç bir şey düşünmeyecek kadar oyunun büyüsünde kapıldım. Filmin görsel kalitesini aratmayan grafikler, hiç durmayan sıkı bir aksiyona birleşince o oyna hayran kalmamak mümkün değil zaten.

Two Towers adından da anlaşılacağı gibi üçlemenin ikinci filmini konu alıyor. İlk filme bir oyun yetiştiremediklerinden EA bari ikinciyi yakalamış diye düşünmüştüm. Oyun film ile aynı tarihte çıkacak ve mutlaka çok satacak. Aslen oyun ilk filmin sonlarından Moria Madenlerinden başlıyor ve 13 mekanda geçen toplam 16 bölümden ibaret. E3'de gösterilen bölüm Miğfer Dibinde geçiyordu (Helm's Deep). Yüzüklerin Efendisindeki en sıcak savaşın bir bilgisayar oyununda bu kadar sağlam canlandırabileceğini açıkçası önceden düşünenemdim. Eski surların üzerinde Aragorn sağa sola koşup surların üzerine ulaşan Ork'ları kesiyor.

Aynı kitapta olduğu gibi orkların ardi arkası kesilmiyor adeta gökten yaşıyorlar. Üstelik bir gelen ork bir diğerine benzemiyor. Farklı modellere sahipler. Aragorn'da bunu takdir etmiş olacak ki hepsini farklı şekilde kesiyor. Elimde teknik bir véri yok kısa sürede oturup da

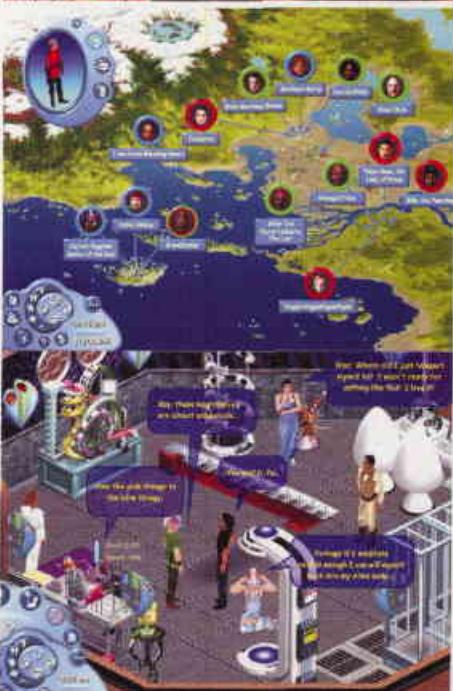
sayamadım ama Aragorn'un bir düzineden fazla hareketi olmalı.

Aragorn gelen orkları bıçkerken sol üstteki Legolas'ın portresi yanıp sönmeye başlıyor. Bunun anlamı dostumuzun başının belada olduğu. Surlarda ilerleyip buluyoruz Legolas'ı. Çift bıçaıyla öndeği orku kesiyor Legolas, sonra yayını gerip ikinci orku sıfır mesafeden oku saplıyor, sonra bıçaklar çalışmaya başlıyor yine. Filmde nasıl dövüşüyorduysa Legolas oyuna da birebir aktarılmış. Zaten filmin ekibi ve yönetmeni Peter Jackson ile yakından çalışıyor oyunu tasarlayan Stormfront. Bunun göstergesi olarak oyunun tanıtıldığı standaki bir camekanda gerçekten farksız birebir ölçülerde bir Uruk-Hai mankeni vardı. Diğer bir camekanda ise filmde kullanılan orjinal kılıç, ok ve miğferler sergilendi.

Tuğbek

PC Sims Online

Çıkış Tarihi: 2003 Sonu



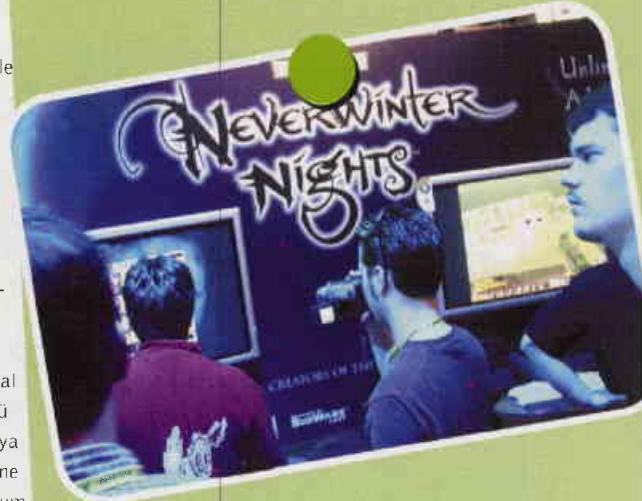
"Akşama nette olacaksanız annemler misafirliğe gelecekti." Evet artık çocuklar misafirlik haberlerini böyle iletecek. Will Wright amcamız Sims serisini online'a getirerek sanal yaşamızda bir çığır daha açıyor. Herhalde bundan sonraki adımı hepimizi öldürüp server'lara yüklemek olacak. E3'e kadar gitmiş üstelik de Will Wright'ı yakaladığım soruyoruz: "Cidden hayatımıza kastı var mı?". "Bence Sims Online kimilerinin korktuğu gibi insanları a-sosyallaştmayacak. Zaten insanlar saatlerce bilgisayarla oynuyor. Oynadıkları oyunun Sims gibi insancıl olması ve üstelik online oynanması sosyal hayatlarına katkı yapar bence." Elbette oyununun insanları hayattan koparıp can-

larına okuyacağını düşünmez insan. Öyle olsa oyunu neden yapın? Ama şuraya yazıyorum oyun çıktıktan sonra bizim gazeteler yine skandal haberler yapar, bizi deliye çevirir.

"Peki sizce nasıl bir camia olacak oyun içinde. Mesela kendine eş arayan bekarların piyasasına dönmesinden ve kaba bir ortam olusmasından korkmuyor musunuz?" "Biz açıkçası buna müdahale etmek istemiyoruz. Sanal bir dünya yaratmış ve onlar için her türlü imkânı hazırladık. Nasıl bir camia ortaya çıkacağına oyuncular karar verecek. Yine de hoş bir ortam olacağını düşünüyorum. Çünkü Sims oyuncularının büyük çoğunluğu 18 yaş altı gençler ve bayanlar." Güzel bir yaklaşım. İpleri oyunculara vermek. Gerçi bizim yerli Serverlarımız açılırsa nasıl bir tablo çıkar ortaya düşünmeden edemiyor insan. Türkler uzayda gibi Türkler Sims Online'da espirileri başlar yakında. Peki ilk iki sorumuzu atlattı sayın Wright. Bunu da bu kadar rahat cevaplayabilecek misiniz bakalım? "Simcity ile Sims'in tamamen birleştiği, dev bir şehirde olabilecek her şeyin gerçekleştiği, araba sürüp trafikte sıkışacağımız, online, ultimate Sims'i ne zaman oynayacağız?", "aslında bu harika bir fikir. Bizde zaman zaman böyle fanteziler kuruyoruz. Şu an içim ne bilgi-sayarların geldiği nokta ne de Internet alt yapısı buna hazır değil. Zaten böyle bir oyunun hayatı geçebilmesi için en önemli gereksinim oyuncuların buna hazır olması. Fazlasıyla gerçek, fazlasıyla karmaşık ve çok zaman alan bir oyun olur bu. Şu an oyuncuların istediğiinin bı olduğunu pek düşünmüyorum."

Madem ki bütün sorular rahat cevaplanıyor bizde fazlasını sormayı tasarım ekibinden bir bayana yaklaşıyor ve oyuna dalıyoruz. Hâlârlarınız daha önce bir Sims Online'ın incelemesi yapmıştık. O zamandan beri oyun da çok ciddi bir değişim yok. Her server mahallelerden oluşuyor ve oyuncular istediği boşa bir yerde evlerini inşa edebiliyorlar. Her sim, simoleonlarını kazanmak için kendi işini yapıyor. Oyun bize gösteren arkadaş kendisine bir düğün salonu açmış. Oyun içinde evlenmek isteyen sim'lerin mürvvetini sağlıyor ve bir yandan da adam başı 20 simoleon'u cebe indiriyor. Online oynanışı geliştirmek için oyna pek çok şey eklenmiş. Mesela gardiroplar inanılmaz kalabalık. Oyun da giyebileceğiniz yüzlerce farklı giysi var. Ayrıca karakterler için onlarca vücut dili hareketi geliştirilmiş. Bu sayede duygularınızı belli edebiliyorsunuz. Diğer oyuncularla rahat muhabbet edebilmeniz için oyun biraz yavaşlatılmış. Yani adanız 15 dakikada bir açıp, 20 dakikada bir tuvalete gitmiyor. İnsanlarla muhabbet etmek için yeterince vakitiniz var. Benim gördüğüm oyunun en çarpıcı noktaları bunlardır.

Tuğbek



24 Mayıs Cuma Los Angeles Convention Center

(Activision standında Tuğbek id'den birlikte konuşmaktadır)

Tuğbek: Yes I do understand that graphics are superb I can see it myself but my friend what about sound and music within the game I mean.

(Temanı hocaları super olsun söyleyebiliyorum. Sesler müziker nasıl olacak asıl olsun merak ettim ben)

Someone: Sound effects will be much much better. But this time music will really rock.

(Ses efektleri super olsaydı yalla ben duydum. Asıl müziker bomba, kafa göz yaracak)

Tuğbek: Hard-Rock or Pop-Rock?

(Siki rock ama id mi? Öyle pop olayı yakışmaz oysa)

Someone: A real real hard one!

(Yalla hem de nası siki)

Tuğbek: Who is singing it?

(Kim yapıyorken?)

Someone: Main theme will be courtesy of Nine Inch Nails.

(Yalla açılış müziği Nine Inch Nails'den)

Tuğbek: Nine Inch Nails!!!!

(23 Santimetreli Çılgınlıkları mı???)

Someone: Yes friend. Look their selfist is there.

(Ne sandın? Ahı selfist de orada)

Tuğbek: Who!!! Trent? Trent Reznor is here? Where where?

(Kim? Trent abi mi burada. Hanı band?)

Someone: Right over there....

(Ahı şurda)

Tuğbek: Tremendous!!!!

(Trentttt Baaaaaaa!!!!)

Trent: Whoa stop stop! What's happening?

(Dur kaçan ayaq ol neysesun)

Tuğbek: I'm your fan. I love NIR. I always listen your songs.

(Abi ben sizin hayranınız ab. Bütün şarkılarınızı özberke bilirsin)

Trent: Good to hear it.

(Vay kaçınca. Nihai olsan ne dylim ben bitti ezerberleyemedim hepsted)

Tuğbek: Could we take a photo together please?

(Borabur bir resim alıks ab)

Trent: Of course.. why not?

(Tabi canım neden olmasın)

Tuğbek: Ama.. Ama makine.. Makine... Sırasızsan!!!!

(Bul.. bul.. camera.. Sırasızsan!!!!)

Trent: Hey boy calm down. Why are you screaming?

(Sakin ol delikanlı ne bağışlıyım öyle)

Tuğbek: Stop here! Don't go! I'll be back in 2 minutes.

(Dün bir sakın bir yere keyhöme iki dakika sonra buradayım)

(12.30 saniye sonra Konanı standı)

Tuğbek: Konanı burası... Substance.. Substance.. Bah şurda. Sıraaaaaaaaaaa! Nerde bir adam ya. Hey boy did you see a guy white long glasses black hair funny looking.

(Büle üzgün, iriceon, gözükün, buğday tenli, siyah saçlı, yakışıklı mi yakışıklı, metin bir kişi gördünüz mü?)

Stand hostesi: Yeah I see... He was here 15 minutes ago.

(Görmem mi, gördüm de kahibe göndüm. Gel gör ki 15 dakika önce gitti kahiben.)

Tuğbek: Where did he go?

Colin McRae Rally 3 PC



Çıkış Tarihi: 2003 Başı



Fuarda gösterilen tek tük yarış oyunu vardı. Ama içlerinden birisi, Colin 3, adını bu yıla zımba gibi vuracak. Araba modelleri hem hareket olarak, hem de hasar olarak inanılmaz gerçekçi tasarlanmış. Yoldaki en ufak taşın bile süspansiyon üzerindeki etkisini görebiliyor, bir ağaca sırtlığından uçup giden aynayı ve kapottada oluşan sıyrıkları görebiliyorsunuz. Ana araba olarak benim de şahsi favorim olan Ford Focus almışım.

Araba modellerinin ne kadar gerçekçi olduğunu inanmak için görmeniz lazım. Oyunu bana an-

latmamak için inanılmaz direnen görevliye "cihazlar kaç poligondan oluşuyor" diye sordüğümde "bilmem, saymadım, nihoha!!" gibi maymun bir cevap aldım. Daha sonra çaktırmadan yürüttüğüm tanıtım CD'sinden, her bir arabanın 14000 poligonlu olduğunu öğrendim. İşte bu yüzden Colin 3'teki arabalar Gran Turismo 3'deki arabalardan bile daha gerçekçi görünüyor. Ayrıca, cama vuhan yağımur damlalarının gerçekçiliği karşısında da şekilden şekilde girdiğiimi söylemeliyim.

Sinan

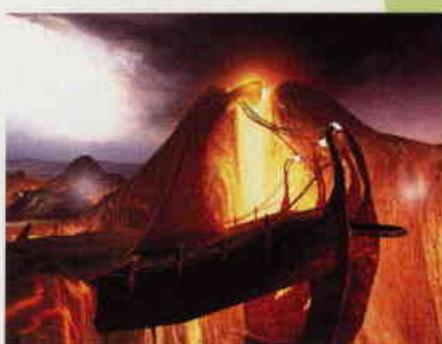
Sinan

Brute Force

Çıkış Tarihi: 2002 Sonu



Fuar basın mensuplarına açılır açılmaz besmele çekip içeri daldım. Ve akabide sesin katı bir cisimmiş gibi insana vurabileceğini öğrenmiş oldum. Gümbür gümbür oyun müzikleri, oyun sesleri arasında sersemlemiş şekilde dolasırken farkında olmadan bir standa yaklaşmıştım ki, boynumda asılı olan MEDIA kartını gören stand görevlisi



"Hi how's it going" (Türkçesi: Naber, nasıl gidiyor?) diyerek dikkatimi çekti.

Brute Force, 1200 yıl gelecekte geçen bir aksiyon oyunu. Yönettiğiniz dört karakter var, bunlardan birisini istediğiniz anda direk olarak yönetirken diğerlerini çeşitli emirler vererek yönetiyorsunuz. Ana geminizden size verilen görevlerde, birbirinden farklı özellikleri olan dört karakterinizi kullanarak önünüze çıkan yaratıkları tepelemeye çalışıyorsunuz.

Oyunda beni çok çarpan şey, grafikler oldu. Tipki GTA3'teki gibi grafiklerde bir "flu" lasma efekti kullanılmış ve çok hoş gözüküyordu. Açıkçası oyunun grafikleri beni Halo'dan daha fazla etkiledi. Bir diğer ilginç özellik ise, her karakterin kendine özgü bir "super yeteneğe" sahip olması. Grubun "ağır abisi" Tex, aynı anda herhangi iki silahı, normalden çok daha güçlü olarak kullanabilmesini sağlayan Berserk özelliğini sahipken, bir sniper olan Flint'in super yeteneği, nişan almasına gerek kalmadan gördüğü her düşmanı tek atışta vurabilmesiydi.

Praetorians PC

Çıkış Tarihi: 2002 Sonbaharı

Commandos serisinin yaratıcısı İspanyol oyun yapımcısı Pyro Studios'un, ilk real time strateji denemesini de oynamaya fırsatım oldu. Uygulanan fikirler oldukça iyi. Mesela, herhangi bir kaynak toplamıyorsunuz. Kullandığınız tek kaynak, ele geçirdiğiniz kasabalarдан alıp eğittiğiniz askerler. Bunlar da sınırlı sayıda olduğu için, hepsinin kıymetini daha iyi anlıyorsunuz. Askерleriniz savaşıkça daha da güçleniyor, hatta yeni silah ve yetenekler kazanıyorlar. Askeleri tek tek değil, manga halinde hareket ettirdiğiniz için bilimum formasyon taktikini uygulamanız da müthiş kolaylaşıyor. Askelerinizin yanına bir de komutan verirseniz (ki kendilerini yetiştirmek müthiş emek istediğinden oldukça pahalılar) askelerinizin yetenekleri artıyor ve tek başlarına yapamadıkları formasyonlara girebiliyorlar.

Oyunda Romalıların haricinde Mısırlılar ve Gaul'ları (yani Asteriks ve Hopdediks'in memleketi) da yöneteceğiz. Ama oyunun komik olduğunu sakın zannetmeyin, gayet ciddi bir savaş ve kaynak yönetimi stratejisi oluyor Praetorians. Fazla kurcalamadan bir şey söylemek için henüz çok erken, ama iyi bir oyun ortaya çıkıyor gibi.

Sinan

Sinan

(Merkezde gidi)

Stand testesi: Dunno...

(Ah bi bilsem)

Taşbek: Shaaaaaaan!

(Bu surada Blizzard standında...)

Sinan: Playability is quite fine. I like it, asand....

(Yalla oynamayı bu oyun konusunda sevdı han)

David Ray: We really care about the gameplay. Most of the MMORPG's are too confusing for casual gamers.

(Yalla çok karışık oyun oynaması diye. Bu devasa mevza yapıyalar RPG ama çok karışık diye. Oynamayıza salıllar)

Sinan: I appreciate.

(Takdir ettim)

(35 saniye sonra Sierra standı...)

Taşbek: Shaaaaaaaan!

(3 saniye sonra Nintendo standı...)

Taşbek: Shaaaaaaaan!

(8 dakika sonra TeknoZ standı...)

Taşbek: Shaaaaaaaan!

(28 dakika sonra Interplay standı...)

Taşbek: Shaaaaaaaan!

(Aynı anda Blizzard standında)

Sinan: I've leveled up again!!

(Level atırik yine)

David: Yes you are knew level 18.

(Evet 18. level'a geldin)

Sinan: Let's hunt some orcs! He heheee...

(Badi gidek ork kesek)

David: I don't want to be rude but here we have other people waiting for game.

(Yo kebelapmak istemiyorum ama daha sonra bekleyen insanlar var ke kereğim)

Sinan: Yo David! It really doesn't matter form me. Please don't bother for me. I could play myself. You could go if you want.

(Ayp etti ama David. Yani böyle çeklige değil olsa ola konular orasıda.)

Varsa başka toplantıların tales takılın, ben synan'ı tek başıma.)

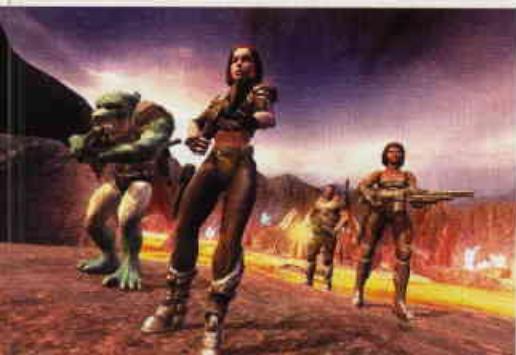
David: Ok.. ok.. Let's hunt some orcs. Grrrr...

(Yok tabii yok.. Hadi gidek ork kesek.)

...

(8 gün sonra, San Francisco)

Taşbek: SHAAAAAAAAN!



Sinan

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Çıkış Tarihi: 2002 Sonbahar



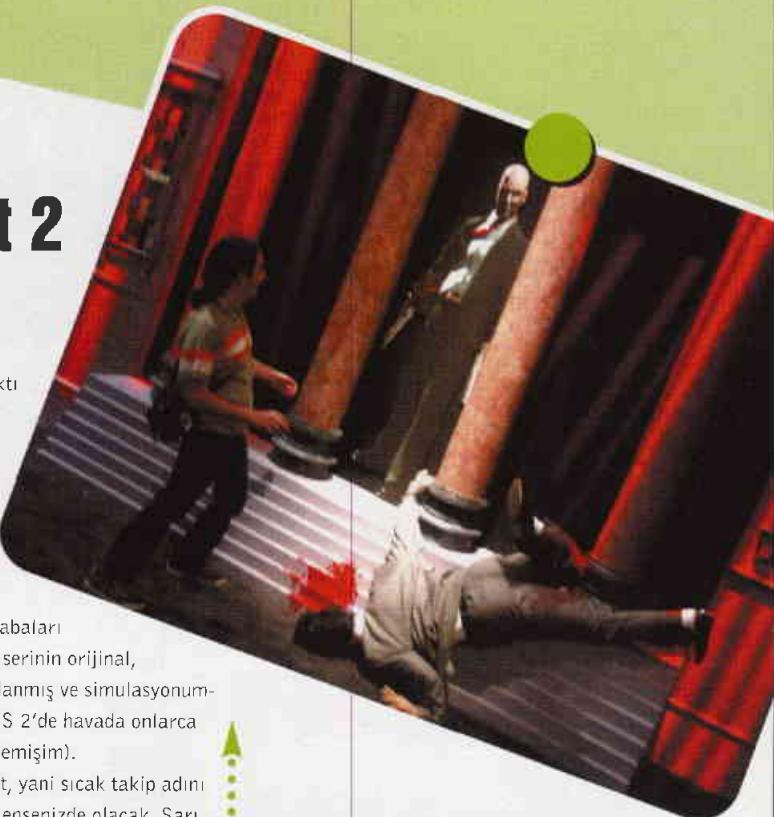
Need for Speed serisini, 2. oyundan sonra dellicesine oynamamış birisi olarak, Hot Pursuit 2'nin de pek fazla ilgimi çektğini söylesem yalan olur. Ama hemen hepiniz bu oyuna taptığını bildiğim-

den, görev aşkı baskın çıktı ve oyunu denemek için standa yanaştım...

Oyun, NFS: Porsche Unleashed gibi tek bir araba modeline kısıtlanmamış. Porsche yine var, ama Ferrari, Lamborghini gibi rüya arabaları geri dönmüş. Biraz olsun serinin orijinal, aksiyon havası tekrar aşılmış ve simulasyonunu oynanış azaltılmış (NFS 2'de havada onlarca takla attığım kazaları özlemişim).

Tabii oyun Hot Pursuit, yani sıcak takip adını taşıdığından polis sürekli enseriniz olacak. Sarı Lamborghini Murciélagos ile oyunumu sakince oynarken tırivir eden stand insancığına, polisle ilgili ne gibi yenilik olacağını sordduğumda standart "yapay zekası süper olacak, eninden düşmeyecek, hatta donut da yiyecekler vidivid...," geyiği çekti. Ve anladım ki, polis departmanında işler Hot Pursuit 1 ile aynı. Bir "oyunda helikopter de kullanacağız" geyiği dolayıordu ortamda, onu da sordum adama. "Yok öyle bir şey, ama baktınız, nasıl da donut yiyorlar..." dedi. Ben de oradan hızla kaçtım.

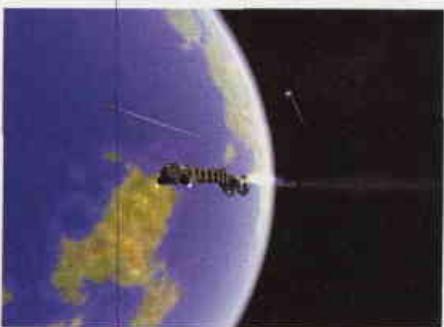
Sınan



Freelancer PC

Çıkış Tarihi: 2003 baharı

İki yıldır E3 yazımızda bahsediyoruz bu oyun dan. Wing Commander'in yapımcılardan gelen, Starlancer'dan çok daha geniş, Privateer tarzında bir uzay simulasyonu olacak Freelancer. 50 kadar güneş sisteminden oluşan evrende, savaşçı, tüccar, korsan veya üçünün karışımından oluşan karma bir meslek sahibi olabileceksiniz. Hikaye akışı linear olsa da, indiğiniz uzay istasyonlarından ve görev bilgisayarlarınızdan rastgele görevleri



Star Wars: Knights of the Old Republic



Çıkış Tarihi: 2003

Fuarda oyunun sadece Xbox versiyonu vardı, haliyle kontrollere alışmam biraz zaman aldı. Oyunun Baldur's Gate'in üstten görünüşlü oynanışı ile alakası kalmamış. Adamımızı omuz hizasından, arkadan görüyor ve gayet Tomb Raider'ımı bir şekilde hareket ettiriyoruz. İlk başlarda aldığımiz görevler, "şu kapıyı aç ki Ebony Hawk'ın bulunduğu hangara ulaşalım", "ahanda kapıya elektrik gitmiyor, git şalteri bul" gibi gayet embesil olmalarına rağmen, Baldur's Gate 1'in başında ezkik karakterimin, Baldur's Gate 2'nin sonunda Lich'lerin bile yoldan çekilmek için duvarları tırmaladığı bir Cleric of the Helm haline geldiğini, Bioware'in oyunlarını nasıl yavaş yavaş harlandırmaya konusunda yetenekli olduğunu hatırlayıp buna fazla takılmadım.

Ben oyunda esas etkileyen, savaş sistemi oldu.

Karşınıza bir düşman çıktıığında işin kılıçınızı çekip dalyorsunuz. Baldur's Gate'in stratejik dövüş sistemi yerine daha farklı bir sistem gelmiş. Bir tuşa basıp standart saldırısı hareketlerini yapabiliyorsunuz (elinizdeki silaha göre değişiyor), bir başka tuş ile kılıç kombolarını, bir diğeri ile Jedi güçlerinizi harekete geçiriyorsunuz. Çok sık, çok hızlı ve bir aksiyon-FRP için oldukça farklı savaş kombinasyonları sağlayan yeni bir sistem.

KotOR, Baldur's Gate'den çok daha aksiyon bir oyun olacak, orası kesin. Benim gibi katıksız FRP ve Bioware fanatikleri buna üzülebilir. Ama oyunun bitmesine daha çok var, birçok şey değiştirilebilir. Ve hiç belli olmaz. Belki de bu karma tür de hiç beklememişim kadar iyi olabilir.

Sınan

yaparak daha da güçlenmeniz mümkün olacak.

Kontrolü fazlaıyla basitleştirilmiş olan Freelancer (sadece Mouse ile geminizi yönetebiliyorsunuz) benim gibi Descent Freespace fanatiklerini, özellikle uzay savaşlarının kompleksliği konusunda tatmin etmeye bilir. Ama Privateer 2'den beri geniş bir evrende, ana görevde takılmadan da oynayabileceğiniz serbest bir oyun bekliyorsanz tam size göre. Ama 2003 baharına da yetişmeyeceği konusunda derin şüphelerim var.

Sınan



The Thing

Çıkış Tarihi: 2002 Sonbahar

Fuarda görmeyi umduğum oyunların başında geliyordu The Thing. Korku temali oyunları pek sevdiğimden olsa gerek, hem onu, hem de Call of Cthulhu'yu uzun süre oynamayı umuyordum. Hatta sırıf CoC için Fishtank'ten randevu bile kopartmıştım. Ama benim şansıma, Fishtank'in tüm oyunları son anda başka bir firmaya satılmıştı ve Call of Cthulhu'yu yapan Headfirst Studios da tasi tarağı toplamış ve fuara gelmemiştir.

Ama The Thing, gümbür gümbür oradaydı işte. Oyun, John Carpenter'ın 1980'lerde çektiği filmin kaldığı yerden başlıyor. Bir grup askerin başındaki komutan olarak, kuzey kutubundaki üste neler olduğunu araştırmaya gidiyoruz. Daha üstten adımımızı atar atmaz karşılaşlığımız manzara korkunç. Ölüler, kan gölleri içinde yatıyor. Birçok uvuzları ka-



yip. Biz daha neler olduğunu anlayamadan, "Şey" ortaya çıkıyor ve paranoya başlıyor...

Evet, bir grup askeri yonettiğiniz bir oyunda ilk kez paranoya etkeni kullanılıyor. "Şey" insanlara bulaştığında içten içe onu ele geçirdiği için, yanınızda savaşan askerlerin gerçekten insan olup olmadığını anlayamıyoruz. Ayrıca, şüpheli hareketlerde bulunursanız, askerleriniz de sizden şüphelenmeye başlıyor. Ve işin ucu kendi askerlerinizin size silah çekmesine, sonra da çatışmaya kadar varıyor. Bu nok-



tada, adamlarınızın size güveni hep yüksek tutmalısınız. Sizden şüphelendiklerinde, kendi üzerinde kan testi yapabilirsiniz. Veya korkup bir kenara büzüşmüş bir asker bulduğunuzda, bir silahınızı ona verip güvenini kazanabilirsiniz. Eğer askerlerinizin güveni tamam, gruptan birine dönüp ateş ettiğinizde bile "komutanımın bir bildiği vardır" deyip onlar da sizin ateş ettiğiniz kişiye ateş açtığını göreceksiniz.

Oyun boyunca karşılaşacağınız sıhhiyeci, mühendis ve komando olmak üzere üç çeşit asker var. Bunlarla toplam dört kişilik bir grup kuruyorsunuz. Her tip askerin korku ve güven seviyeleri farklı. Sıhhiyeci bir asker, kopmuş kafalar ile kan revan içindeki bir odaya girdiğinde korkudan çıldırıp bir kenara逃避abilir hatta güveni zayıfsa size ateş açabilir. Bu konuda en sağlam askerler komandolar, ama onlarında "Şey"le her çarpışmasında dönüşme tehlikesi daha fazla.

Şey'i normal mermiler yok edemiyor. Sadece içinde bulunduğu bedeni veya beden parçasını etkisiz hale getiriyor. Şey'i tamamen yoketmek için, öldürdüğünüz her şeyi yakmanız da gerekiyor, ama alev makinesinin benzini çok kısıtlı.

The Thing, beklediğimden daha iyi bir oyun olarak karşıma çıktı. Sıcak çatışma anında yanınızda askerlerin kafayı sıyrıp kaçması, birden bire bir yarıtaşa dönüşmesi ve parçalara ayrılp her uzunun ayrı bir tehlike haline gelmesi gibi çok ilginç fizikler uygulanmış. Tabii fuarın gümbürtüsünden pek atmosfere giremedi, ama oynanışı da en az Undying kadar ürkütücü olursa, bu yılın sürpriz bombalarından biri olabilir.

Şinan



World of Warcraft

Çıkış Tarihi: 2003

Ne zaman gitsem hincə hincə dolu olan World of Warcraft', son günün son saatlerinde deneme şansımı oldu. Tabureye kurulduğum, mouse'u elime aldım... Ve ekranda oyun haricinde ne kadar az şey olduğunu fark ettim. Arabirim o kadar mükemmel tasarılanmış ki, benim gibi devasa online oyunlar konusunda tecrübesiz biri bile beş dakika da öğrenebiliyor. Büyüler sağ alta, eşyalar sağ üstte ve her şey elinizin altında. Klavyeden komut girmeye gerek yok. Kafa karıştırın menüler yok. Blizzard işini gerçekten biliyor.

Her devasa online FRP'de olduğu gibi, ilk başta tecrübe kazanmak için etrafta dolaşan minik yaratıklarla savaşıyorsunuz. Ama oyunda ilerledikçe iki, daha sonra da çok daha büyük gruplar halinde yapmanız gereken görevler çıkıyor. Bu dası, eğer oyunda normalden daha fazla ilerlemek istiyorsanız, diğer oyuncularla işbirliği içine girmeye yönlendiriliyor.



Oyunun hikayesi Warcraft 3'ün bittiği yerden başlayacak. Hatta oyun içindeki büyüler, düşmanlar ve irkların çoğu da W3'ten almış. Böylece Warcraft 3'ü bitiren bir oyuncunun, World of Warcraft'a geçtiğinde hiç zorlanmaması sağlanmış ki, bu hencə çok akıllıca bir davranış.

Oyunun grafikleri Blizzard'dan bekleyeceğimiz düzeyde: İnanılmaz renkli ama aynı zamanda da uyumlu. Sıslı bir bataklıktan geçenken, ufuktaki deniz fenerinin ışığının yavaş yavaş yaklaşması, yükselen ayın dünya üzerine yaydığı huzur verici beyazlık içinzizi açıyor. İnsanın ruhuna bu kadar hoş gelen grafikler yapabilen bir başka firmamın olmaması çok acı. Ama, bilgisayar oyunlarında sanat da bu olsa gerek.

Şimdilik oyunda dört ana ırk var. İnsanlar, Orc'lar, Dwarf'lar ve Tauren'ler. Oyunu ben oynarken bana anlatan programcı David Ray'e, başka irkların eklenip eklemeyeceğini sorduğumda tam olarak bilmediğini söyledi. Ama, benim bildiğim Blizzard, oyunu mükemmelleştirmeden yakasını bırakmaz. Bu da demek oluyor ki Night Elf'leri ve belki Undead'ı da oyunda görme ihtimalimiz var.

Şinan

Deus Ex 2



Çıkış Tarihi: 2003 Yılı

Hayran olduğum bu oyunu ortaya çıkan deha ile E3'te karşılaştığında ilk tepkim takdir edersiniz ki "Warren (Spector)? Valla, severek oynuyor abi!" oldu. Gerçekten, oyun yapımı konusunda bir deha sayılan bu insan şimdide kadar tek bir kurşunu boş atmıştı. System Shock 1 ve 2, Thief 1 ve 2 ve Deus Ex... Hepsini hala ölüme konsa oynayacağım, mükemmel oyunlardı, hala da öyleler. Ve çok yakında hepsinin en iyi özelliklerini bünyesinde toplayan mühîş oyun geliyor: Deus Ex 2: Hidden War.

Deus Ex 2, ilk oyundan hemen her yönden üstün. Yeni Unreal Warfare motorunun dinamik ışık ve gölgelendirmesini, gerçek fizik kurallarını kullanıyor. Oyundaki her nesne interaktif. Bir mutfafta çatışma çıktıığında masalardan seken kurşunların lambaları patlattığını, fırlayan bardakların yere düşüğünü, patlamanın etkisiyle devrilen bir dolabın altında kalan düşmanın acı içinde kıvrandığını görebiliyorsunuz.

Tabii Deus Ex serisinin en büyük gücü serbestlik. Oyunu hiç kimseyi öldürmeden, hatta silahınızı bir



kere bile çekmeden bitirmeniz de mümkün. Sessizlik ve gizlenme oyunda büyük önem taşımaktır. Tabii dinamik olarak değişen gölgeler de öyle. Oyundaki hiçbir ışık kaynağı veya gölge sabit değil, ışık kaynağını yok edip kendinize gizlenecek alan yaratılabilir veya gölgeyi yaratın bir varlığın devrilmesi yüzünden birden açıkta kalabilirsiniz. Serbestlik, işte Deus Ex 2'nin ana fikri bu.

Deus Ex 2, ilk oyundan daha kısa olacak. Hemen burnunuza kıvırmayı, son zamanlarda gelen oyunlarda niteliğin, nicelikten çok daha önemli olduğunu gördük. Açıkçası 30 saat süren, bayık Soldier of Fortune 2'yi oynamak yerine, 12 saatte rahatlıkla biten mükemmel Medal of Honor'u tekrar tekrar oynamayı tercih ederim.

Her neyse, er veya geç Deus Ex 2 gelecek. Ve ondan sonra siz, beni bir daha göremeyeceksiniz. Araştıracak, ama kişisel bilgilerimle ilgili kayıtlara da ulaşamayacaksınız. Ortadan yokolacağım, sanki hiç yaşamamış gibi...



Sinan

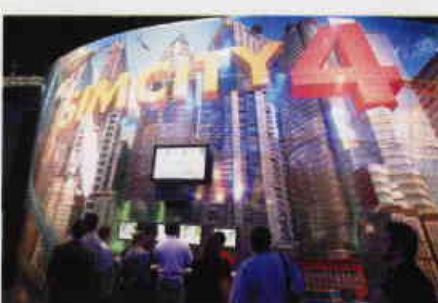
Sim City 4



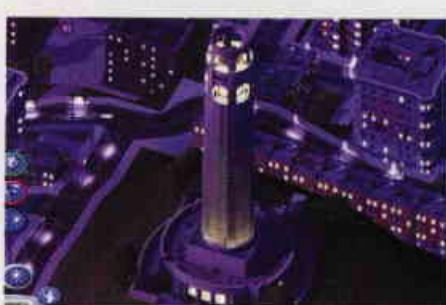
Çıkış Tarihi: 2003 Başı

Sim serisinin delisi olmadım, olamadım. Ne Sim City'yi, ne de The Sims'i yeterince oynadığım söyleyenemez. Ama Sim City 4 öyle özelliklerle geliyor ki, es geçmek gerçekten büyük bir ayıp olurdu. Haliyle standa yanaşıp aldım Mouse'u elime. Anında bir stand görevlisi "Durun! Ben size anlatıyorum oyunu!" diye atladı üstüme. Ben daha ne oluyoruz diyemeden de oyunu anlatmaya başladım.

Sim City 4, bir strateji oyunu olmasına rağmen, inanılmaz güzel grafiklere sahip. Her şey üç boyutlu olarak tasarlanmıştır. Önceki oyunlara göre



binaların, insanların ve arabaların orantıları çok daha doğru olmuş. Gece/gündüz geçişleri mühîş güzel gözüküyor. Her şey inanılmaz detaylandırılmış. Yangın çıktıığında itfaîye geliyor ve nasıl çalıştığını görebiliyorsunuz. Bir suç işlendiğinde po-



lis geliyor, çatışma çıkıyor, akabinde sarı "Do Not Cross" şeritleri ve yerde tebeşirle çizilmiş cesetleri görebiliyorsunuz. Bir felaket olduğunda, insanların kaçıştığını, trafiğin birbirine girdiğini, kazalar olduğunu, yanardağdan püsküren lavların çevredeki eğime göre doğru olarak aktığı görebiliyorsunuz.

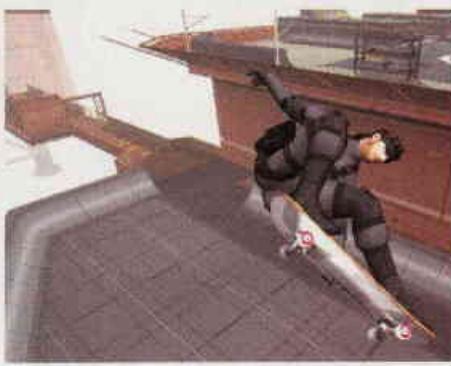
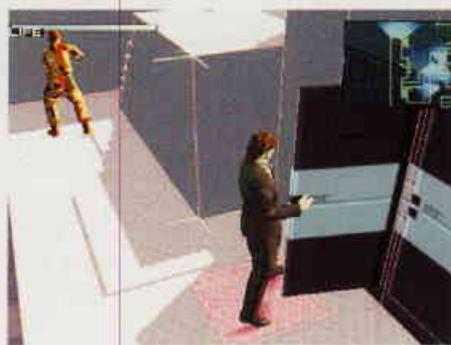
Oyun sırasında anında geçiş yapabildiğiniz üç mod var: Valla modu, Sim modu ve tanrı modu. Valla modunda klasik Sim City oynanışı var. Şehrinizi kuruyor ve insanların ihtiyaçları doğrultusunda en iyi şekilde yönetmeye çalışıyorsunuz. My Sim modunda, The Sims'den istediğiniz bir Sim'inizi şehrinize köyyür ve günlük yaşamını nasıl sürdürüğünü, trafikte nerelede takıldılığını ve şehrin çeşitli özelliklerini hakkında ne düşündüğünü görebiliyorsunuz. Tanrı modunda ise Sim City'de artık gelenek haline gelen felaketleri yaratıyorsunuz. Ama bu sefer felaketler üzerinde çok daha fazla kontrole sahipsiniz. Bir yanardağ yaratıp, sonra da yeri şekillendirerek lava akacağı yönü belirleyebiliyor, şehrin ortasında bir hortum peydahlayıp sonra da sağa sola çektiğinizde insanların çığlık çığlığı karışmasını seyrederek kahkahalar atabiliyorsunuz. Evet, biz hepimiz hastayız!

Sinan

Metal Gear Solid 2: Substance



Çıkış Tarihi: 2003 Başı



Kendimle övünmeyi pek sevmem, ama bu noktada ileri görüşlüğümün takdir edilmesi gerekligiine inanıyorum. Ne demişim Metal Gear Solid 2, Playstation 2 inceleme yazımnda? "Başında geçirdiğimiz 18 saatin sonunda ben, Tuğbek, Madd ve Selçuk ortak bir kanya vardık: Bu oyuncun PC için yapılması daha en az 1 yıl için mümkün değil". Ve bakın ne oluyor? MGS 2, Substance adlı özel görev paketi ile birlikte, orijinalinden tam bir yıl sonra PC'ye çıkmıyor. Hem de ne görev paketi!

Substance'ı oynayamadım E3'te, çünkü oynana-

bilir hali yoktu ortamda. Sadece bir video vardı. Ama yapımcılardan birisini yakalayıp esir muhabbetine aldıktan sonra öğrendiklerimden, Substance'in bir görev paketinden çok yeni bir oyuna benzdiğini anladım. Peki ne var bu özel pakette? Her şeyden önce, orijinal MGS 2 var. PS2'de olan her şey PC ve XBox için de yapılıyor. Bunun üstüne, oyunu baştan sonra Raiden, Snake veya Gray Fox (diğer adıyla, Ninja) olarak oynayabiliyorsunuz. Oyundan ayrı olarak beş tane küçük, Solid Snake'i yönettiğiniz Snake Tales adlı hikaye var. Orijinal

oyunda Raiden'in sürekli vidi vidi bahsettiği Sanal Görevler var, ki bunlar yaklaşık 200 tanecik! MGS 1'deki tasarım harikası görevlerin, MGS2'nin grafikleriyle birleştiğini düşününce, tüylerim diken diken oluyor. Yeter mi? Ama devam ediyor... Çünkü "ya şunun yerine bu olsayı" şeklinde tasarlanmış 100 tane de alternatif görev var! (Alternative Missions). Bu görevlerde çok, ama çok şaşıracaksınız, çünkü hiç bekleyemediğiniz şeyler oluyor. Anlatıp sürprizi bozmayayım ama ilk oyundan tanıtıp sevginizin bir çok karakterle alternatif görevler sırasında omuz omuza çarpışmanız mümkün olacak.

Valla sizi bilemiyorum, ama ben gelecek yıl bir tane oyunu orijinal olarak alacak olsam, bu kesinlikle MGS 2: Substance olurdu. Dört gözle bekliyorum (gözlük kullandığım için bu konuda pek bir sıkıntım yok).

Sinan

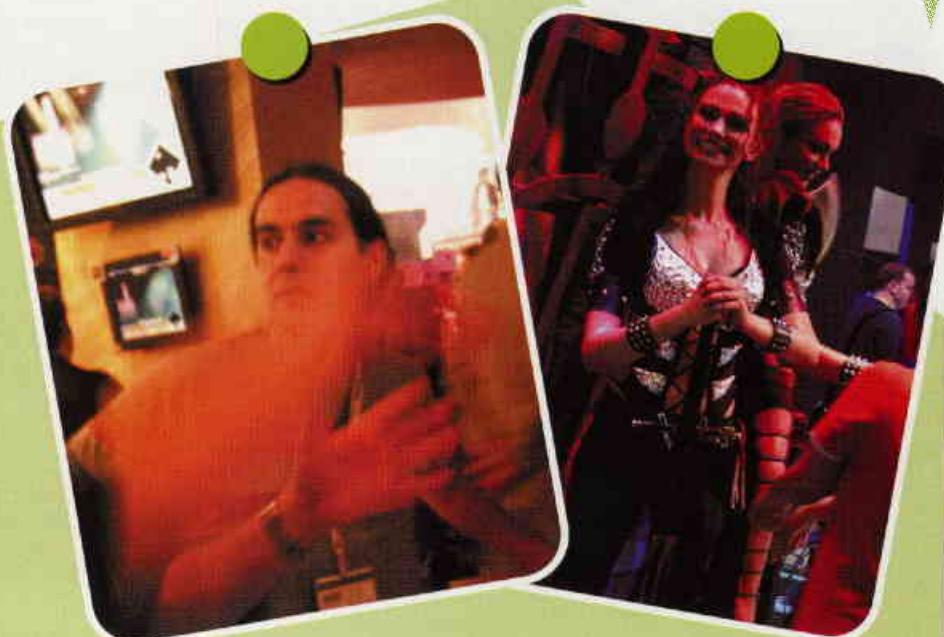
Duality



Çıkış Tarihi: 2003 Başı

Biraz Matrix, biraz Metal Gear Solid 2, bol miktarda Deus Ex; alın size mükemmel bir futuristik RPG oyunu. Gerçek ve sanal olarak tam anlamıyla ikiye ayrılmış dünyada, her iki tarafta süren savaş konu alan oyun, tam bir grafik canavarı. Commandos 1 ve 2'yi yapan çekirdek ekibin kurduğu yeni bir şirketin hazırlamakta olduğu Duality, eğer tahminlerim doğru çıkarsa, 2003'un en iyi oyunlarından birisi olabilir.

Sinan



Mortal Kombat: Deadly Alliance



Çıkış Tarihi: Ekim 2002

Eskiden en çok jeton harcadığım oynadığım oyunlardan birisi olan Mortal Kombat'ın yenisini fuarda görünce, ister istemez ayaklarım beni o tarafa götürdü. Elimde dijital kameram, tam ortamın videosunu çekiyordum ki, öküz bir stand görevlisi öňüme geçip "Fotoğraf çekmek yasak kardeşim!" dediğinde, kendimi dumurlardan dumurlara verdim. "Fotoğraf değil, video çekiyorum" dediysem de laftan anla- mayan stand görevlisi izin vermedi. Fesüphanallah deyip, oyunu görmeye gittiğimde, neden fotoğraf makinesine killandıklarını anladım.

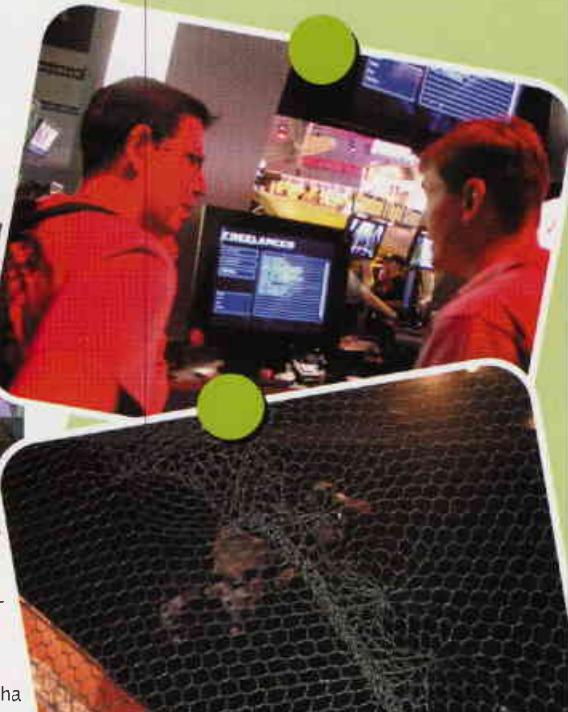
Mortal Kombat, Tekken 4 ve Virtua Fighter 4 gibi yeni jenerasyon dövüş oyunları ile aşık atabilmek için, tamamen üç boyutlu olmuş. Oluş da iyi mi olmuş peki? Karakter animasyonları kültük gibi. Grafikler fena sayılmaz, ama Virtua Fighter 4'ün müthiş görselliğinin yanında adı bile anılmaz. Dövüş sistemi ise müthiş dengesiz, kimin ne zaman nereden vurdu-



ğuunu asla anlayamadığınız için ne kendinizi savunabiliyor, ne de rakibinize karşı bir taktik geliştirebiliyorsunuz.

Piyasaya çıkışmasına pek bir şey kalmayan MK:DA'yı eğer bu halde sürerlerse, bir efsaneyi daha küfrederek tozlu raflara kaldıracağımız demektir.

Sınan



Midtown Madness 3



Çıkış Tarihi: 2003 Başı

PC'de hayat bulup, XBox'a sıçrayan oyunlardan biri Midtown Madness. Ve hilec de yabana atılmayacak kadar fazla seveni olan bir oyun. Grand Theft Auto 3 gibi benzerleri tarafından mükemmel tasınmış bir türün, bir şehirde serbestçe dolaşmanın verdiği hazırlı yaşadığınız araba yarışı türünün ilk örneği. Ama GTA3 ile arasında bariz farklar var. GTA3 daha çok katliam yaratarak eğlendiğiniz bir oyun iken, MM serisi hep daha barışçıl (yayaları asla ezemezsiz) gerçekçi fizik modellemesi, şehir için yarışmanın zevkini verebilmesi ile ünlüdür. Midtown Madness 3 bu özelliklerini, XBox'ın gücü ile birleştirerek, çok daha iyi hale getirmiştir.

Bu sefer Paris ve Washington şehirlerindeyiz.



Şehir boyutları abartılmış diymeyeceğim, çünkü gerçek şehirle aynı boyuttalar! Sekiz milkarecik! 30 tane araba ile bu şehirlerde istediginiz gibi gezip, trafiğin canına okuyabilirsiniz, çünkü oyundaki her trafik ışığı, posta kutusu yerinden sökülebiliyor, hatta dükkanların camlarından içeri dalabiliyorsunuz. Ama oyunun bir aile oyunu olması için, yayaların son anda hop diye atlayıp arabanın önünden kurtulma yetenekleri var.

Şimdilik sadece XBox için yapılmıyor Midtown Madness 3. Yani bir PC versiyonu ufukta gözükmüyor.



Sınan

LEVEL

inceleme

Bilen Adam

Bir E-Oyun geçti ki bu diyardan...

Taksim, Harbiye Askeri Müzesi, Ahmet Fethi Paşa salonunda bu yıl Türkiye için önemli bir ilk gerçekleşti. Aylar- dan beri dergiden bas bas bağırıp duyurmaya çalıştığımız ilk E-Oyun fuarıydı bu. Gönül isterdi ki Eidos'lu, Electronic Arts'lı, Blizzard'lı, binlerce metrekarelik alanda kurulmuş müthiş bir fuar oldu diye bilelim. Ama ne yazık ki yurdum- daki oyun piyasasının %98'i kopya oyunları taraflından yürütüldüğü(!) için, bir tane bile yabancı yapımcı firma yoktu ortalıktı. Yine de, duyurusu neredeyse tamamen bizim tarafımızdan yapılmış olmasına, OSS sınavı ile çekişiyor olmasına ve stand sahibi firmaların ilk kez böyle bir organizasyona katılmış olmasından kaynaklanan tecrübesizliğine rağmen, beklenenin üstünde bir fuar oldu.

Biz de Level olarak fuarda yerimizi almıştık, peki bir aksiyonumuz olmasa da Türkiye'de ilk defa oyuncuların XBox ve Gamecube konsollarını denemesine vesile olmak bize yeter-

cekti. Ama okuyucularımızın sevgi seli karşısına neye uğradığımızı şaşırındı. Üç gün boyunca hep birlikte oyun oynadık, sohbet ettik ve eğlendik. Özellikle bu yılki seminer ve konferanslar büyük ilgi gördü (tam OSS saatinde konuşma yapan Sinan'ın konferansına gelen 8 kişiyi incelemeye aldık).

Amaaaa, bu fuara mutlaka katılmış olması gereken firmaların yerinde yeller esiyor olması da gözümüzden kaçmadı. Türkiye'de oyun dağıtan firmaların hiçbirinin değil standı, tek bir oyunu dahi yoktu fuarda. Microsoft hariç, onların oyunları peynir ekmek gibi satıldı, özellikle de 29 dolara Metal Gear Solid, Crimson Skies ve Starlancer'in bir arada bulunduğu Action Pack. Bizim Sinan ve Burak da fuarın danışma kurulunda olduğundan, bazı oyun dağıtıcı firmaların daha ilk baştan fuar sıcak baktığını ama ekonomik yetersizlik yüzünden katılamayacaklarını söyleyerek dürüst davranışını biliyoruz. Ama yine fuar danışma kurulunda

bulunup da öyle yüksektent atıp tutan, "şunu yapacağız, bunu yapacağız" diyerken mangalda kül bırakmayan bazı firmaların fuara iki gün kala gelmeyeceklerini söylemesi, kelimenin tek anlamıyla, ayıptı. Neyse ki son anda vazgeçen firmaların çoğu oyunla uzaktan yakından alakası olmayan, "fuar olsun, torba dolsun" mantığıyla E-Oyun projesine katılmış olurlardı. Katılmamaları çok da büyük bir kayıp olmadı.

Güzel bir fuar oldu kısacası. Hern biz, hem de fuarı düzenleyen Semor için iyi bir tecrübe oldu. Ve gelecek yılın fuar çalışmaları şimdiden başladı bile. Biz yine danışma kurulundayız. Başından beri söylediğimiz bazı şeylerin doğru olduğunu Semor yetkilileri de hak verdi. Gelecek yıl daha büyük, gerçekten oyunlarla ilgilenen firmaların katıldığı, büyük ihtimalle yurtdışından da katılımın olduğu daha iyi bir fuar olacak. Bir şeylerin artık değişmeye başladığı ni hissedebiliyor musunuz?



BU AY NE OYNADIK?

İncelediğimiz oyunların haricinde bir de tadi geçen aylar- dan damağımızda kalmış olan ve zevk için oynadığımız oyunlar var. Hangi oyunların aylar sonra bile bizi oyaladığını merak ediyor musunuz?

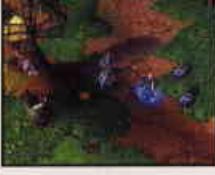
FIRST PERSON SHOOTER



Soldier of Fortune 2 %80

Her ne kadar silah ve hatalı olsa da, ols- Sajıdan say: Tuğbek, Burak, Batu, Gökhan, te Sinan, Burak ve Berkur oynamadan ede- Onur, Can, Güven, Berkur, Sinan... Bu şahsi- medir. Sinan sapığı sadece 3 save hakkı ile, karın hepsini W3 oynadı. Var mı gorsel? A par- don, First oynamadı, çinkük beceremiyordı...

STRATEJİ



Warcraft 3 %93

Sajıdan say: Tuğbek, Burak, Batu, Gökhan, Onur, Can, Güven, Berkur, Sinan... Bu şahsi- medir. Sinan sapığı sadece 3 save hakkı ile, karın hepsini W3 oynadı. Var mı gorsel? A par- don, First oynamadı, çinkük beceremiyordı...

ROLE PLAYING



Morrowind %94

Ab bir valit olsa da hepiniz oynasak. Ama sadecə Burak oynadı, geri kalan zamanında iso hayatı foaksiyonlarının yapısını sürdürdü.

nasıl puan veriyoruz?

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

İncelediğimiz oylarla verdigimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kriteri ayrı ayrı verdigimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Kardeşinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosferde 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 oyun dan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hattığı puanı vermek için, piyasaya versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıçı firmaların bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

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

Bilgi İçin • Oyna en yakın web adresi

Yapım • Yapan Firma

Dağıtım • Dağıtıcı Firma

Minimum Sistem • Yapan: Ermanın önderliği altıncı sistem gereklilikleri

Önerilen Sistem • İkinci öndereği altıncı sistem gereklilikleri

Tür • Oyunun türü

Multiplay • Internet ve ağı üzerinde oynanır destek verip vermediği

Artılar • Oyna fırsatı etmenizde başıra sabıpler!

Eksiler • Oyna on yarış yandırı

Alternatifler • Oyna on çok benzeyen diğer yapımların bilgisi sağlanır: netler

LEVEL NOTU 7/100

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

Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hata 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 unutamacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

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

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

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

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağıdaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herseye rağmen, birkaç saat eğlennemi zi sağlayabilir. Yine de, her zaman iç in paranızı harcamak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlarda verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyun dan bucak bucak kaçmalıdır.

İNCELENEN OYUNLAR

sf 78 BIG BASS FISHING

sf 60 COMBAT MEDIC: SPECIAL OPS

sf 54 CULTURES 2

sf 58 DIE HARD NAKATOMI PLAZA

sf 50 DRAGON THRONE

sf 70 DRAKAN THE ANCIENTS' GATES

sf 72 DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

sf 48 GRANDIA 2

sf 38 GRAND THEFT AUTO 3

sf 50 HUNDRED SWORDS

sf 61 LEMANS 24 HOURS

sf 76 LOONEY TUNES SHEEP RAIDER

sf 75 MONSTERS INC.

sf 57 NASCAR 2002

sf 60 NAVY SEALS

sf 61 NIGHTSTONE

sf 74 PARAPPA THE RAPPER 2

sf 42 SOLDIER OF FORTUNE 2

sf 58 STAR WARS: CLONE CAMPAIGNS

sf 48 SUM OF ALL FEARS

sf 56 SUPER BUBBLE PUZZLE

sf 34 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Soldier of Fortune 2
- 2- Grand Theft Auto 3
- 3- Medal of Honor: Allied Assault
- 4- The Sims: On Holiday
- 5- Elder Scrolls 3: Morrowind
- 6- Star Wars: Jedi Outcast
- 7- The Sims
- 8- The Sims: Hot Date
- 9- Championship Manager 01/02
- 10- Dungeon Siege

Kaynak: ELSPA haftalık satış listelerinden derlenmiştir.

geçen ay

- 1- Medal of Honor: Frontline
- 2- Spiderman The Movie
- 3- Final Fantasy X
- 4- 2002 FIFA World Cup
- 5- Grand Theft Auto 3
- 6- Gran Turismo 3
- 7- Deus Ex
- 8- Resident Evil: Code Veronica
- 9- Vampire Night
- 10- F1 2002

geçen ay



SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 %91
Şanlı İstah oynamaya devam ediyor. Yaptığı kombolarla toplam puanı 20 bin geçmeye de, oyuna hectorediğii itidde ediyor.

ACTION



Grand Theft Auto 3 %98 %95
Cimbır cemal oynarız dedik ama, fuardı dergili derken bir türlü vakti bulamadık. Gökhan oynadı, biraz da Onur.

ADVENTURE



Blade Runner %81
Gelüyor! Müşkemel adventure Syberia geliyor ve Blade Runner'in buradaki son aya bu beklidir...

YARIŞ



Gran Turismo 3 A-Spec %98
Bu ay adamaklı bir yarış oyunu çıkmayınca, bir takım insanlar hala ocağına geri döndü. Solçuk ve yuvayaucci döniş yapan Emre oynadı.

SIMULASYON



IL-2 Sturmovik %92
Artık yeni bir simulasyon bulmanın zamanı geldi yalnız. Gerçek CB hala Berkar'de olduğundan biz giremedik ama, asun.



Mini mini bir Orc donmuştu, pencereme konmuştu...



WARCRAFT REIGN OF CHAOS

LEVEL 07 2002

Öncelikle şunun altını iyice bir çizeyim, Warcraft 3 o kadar da deliller gibi beklediğim bir oyun değildi. Neden? Herşeyden önce, oyunun seneler süren yapımı esnasında en az 3 defa konsept değişikliğine girdiğini bildiğimden, doğrusu ortaya ne tür bir hilkat gařibesinin çakabileceğini düşünmek çok sinirimi bozuyordu. Ne de olsa Blizzard gibi sağlam bir firma bile yanılmaz değildir, her zaman için büyük bir pot kırma ihtimalleri mevcut.

İkinci sebep ise Warcraft 2'den pek öyle büyük bir keyif almamış olmamadır sanırım. Biliyorum, oynayan hemen herkes pek sevmisti, kötü bir oyunda değildi tabii ki, ama doğrusu ben ilk Warcraft'tan aldığımdan ikincisinden alamamışım. İlkinden yenilik, farklılık hissi ikincisinde pek yoktu.

Üçüncü ve en önemli sebep ise bizzat Blizzard'in kendinden kaynaklanıyor desem herhalde yalan olmaz. Bu sebebin adı Starcraft'tır. Benim gibi bilim-kurgu hastası bir adam Starcraft gibi bilinen tüm kalıpları yıkan bir strateji oyunu oynatırsanız, bir daha kolay kolay Orc'la, Elf'le işi olmaz. Starcraft'ın içinde herşey vardı, iyi bir senaryo anlatımı, gerilimli bir atmosfer, detaylı bir strateji yönü, gayet rafine ama aynı zamanda hafif esprili bir bilim-kurgu ortamı, aklınıza ne gelirse! Haliyle Warcraft serisi dahil tüm stratejilerde Starcraft lezzeti arar oldum. Ve yalanım yok, Marine Corps'un Pulse Rifle senfonisi halen kulaklarımda yankılanırken yeniden kılıç-kalkan muhabbetine girmek hiç içimden gelmiyordu. Hem zaten ortamda bu kadar manyağı varken oyunu incelemek bana düşmez, diye düşünüyordum. Tabii görüyorsunuz ki yanlışdım.

Arcane Lore...

Warcraft 3 için düşünülen ilk şekil aslında Baldur's Gate tadında bir FRP'den çok daha farklı değildi. Hero birimler oyunu götürecek, strateji olayı daha ziyade takтик seviyesinde olacaktır. Ne var ki programcılar hayatı büyük teknik ve tasarım zorluklarıyla karşılaşınca, olay döndü dolaştı, sonunda yine bitti-



miz RTS tabanına oturtuldu. Bu bir açıdan iyi de oldu aslında, Warcraft adını RTS ile özdeşleştirmiş olan büyük bir hayran kitlesi hayalkırıklığına uğramamış olacak.

Olaylar bildiğimiz Warcraft dünyasında geçiyor yine, Orc sürüleri ve insanların başını çektüğü büyük ittifak arasındaki son ve hayli yıkıcı savaşın üzerinden yaklaşık 30 yıl kadar

tuplaşmaya başlamışlardır. Karşısında Orc sürüleri gibi büyük ve birleşirci bir sebep olmayınca Büyük İttifak'ın da ayakta kalması çok zor gibi görülmektedir. İşte tam bu sıralarda Lordaeron kurasının kuzeyinde tuhaf ve ölümcül bir salgın hastalık ortaya çıkar. Hemen hemen aynı zamanlarda tuhaf bir büyüğü kuzgun biçiminde sarayın konsey salonuna girerek

Ortamda bu kadar manyağı varken oyunu incelemek bana düşmez diye düşünüyordum. Tabii görüyorsunuz ki yanlışdım.

bir süre geçmiştir. Beyond The Dark Portal ek görev pakedinde anlatılan olaylarda Orc sürülerinin dünyası büyük bir yıkıma uğrayarak üzerindekilerle beraber ortadan kalkmıştır. İnsanların dünyasında kalan Orc kabileleri ise dağıtılmış, teslim olanlar çeşitli toplama kamplarında gözetim altına alınmıştır. Esasen ana gezegenlerinin ve en güçlü büyütülerinin yok olması sonucu nesiller boyu Orc sürülerini etkileyen lanetli büyülerin etkileri azalmış, bir zamanların korkulan Orc savaşçıları cöktükleri köşelerde pinekleyen uyuş itlere dönüştürdüler. Tabii bu duruma düşmelerinde aldıları büyük yenilgilerin ve neredeyse tüm karizmatik savaş şeflerini kaybetmenin de büyük etkisi vardır. Sadece birkaç küçük topluluk yabanda saklanmakta, özgür kalmak için çaba göstermektedir.

İnsanlar ve Elfler ise Orcların bu büyük çözelüsünün farkındalar tabii ki, ancak bundan pek şikayetçi oldukları söylenemez. Aksine kendi içlerinde yaşadıkları büyük sorunlar zaten başlarını yeterince ağırmaktadır. Son savaşın üzerinden geçen yıllarda ittifak üyeleri yıkılan şehirlerini yeniden kurmak için büyük çaba sarfetmiş, bu arada kendi içlerinde yaşadıkları siyasal sürtüşmeler yüzünden hızla ku-

müttefikleri yaklaşan karanlığa karşı uyarır, ama pek dikkate alınmaz. Kısa bir süre sonra kuzeydeki buzullarda birilerinin son 30 yılı pek tembellik ederek geçirmemiş ortaya çıktıktır, ama bir kişi hariç henüz kimse bunun farkında değildir.

Kahramanlar Geliyor!

Warcraft 3 pek çok açıdan Starcraft'tan hayatı etkilenmiş bir oyun, zaten bu yüzden yazının başında "Starcraft" adını telaffuz ettim zaman. Oyunun grafikleri neredeyse tamamen 3D olabilir, ancak arabirimden tutun da özel karakterlerin oynadığı önemli role kadar her noktada Starcraft tadını almak mümkün. Daha önce oyunun Multiplayer Beta testi incelemesini okumuş olanlar benim pek hoşnut kaldığımı hatırlayacaktır. Orada dile getirmiş olduğum sorunlardan birçoğu oyunun son sürümünde ortadan kaldırılmış, özellikle Single Player kısmı hayatı etkileyici hazırlanmış.

Öндükleri her ırk için uzunca bir senaryo mevcut, ayrıca en başta bulunan eğitim görevleri de yine bir mini senaryo şeklinde gizlenmiş, bunu da oynamayı ihmal etmemek gereklidir. Her ırkın senaryosu aslında bir dizi harita ve oyun içi grafik motoruyla yapılmış ara sah-





I've heard the rumors of the plague spreading throughout the northlands. Do you truly believe that the plague is magical in nature?



DANIEL
But what about the others who were taken away?

HUMANS: The Alliance of Lordaeron İnsan, Elf ve Dwarf ırklarının elbirliği etmesiyle kurulmuş olan bu ittifak artık eskisi kadar güçlü değil. Özellikle Elflerin büyük kısmı kendin yoluna gitmiş bulunuyor, ancak Dwarf kabilesi insanlara borçlu oldukları, sonsuza dek sadık kalacaklarını israrla söylüyorlar. Yapacak daha iyi bir işi olmayan bazı High Elf büyülü ve rahipleri de kurulan düzenin devamı içini insanlara yardıma devam ediyorlar. Özellikle Dwarf'ların mekanik becerileri insanlara ihtiyaç duydukları ates gücünü sağlamakta çok faydalı oluyor, ve buna hayli gereksinimleri de olacak gibi görünüyor.

ORCS: The Horde Bunlar Orc klanları için zor günler, ya toplama kamplarında eski vahşi büyülerin etkisinden çıkış olmanın çıktıusunu yaşıyorlar, ya da issızlığın ortasında sağ kalmaya çalışıyorlar. Artık şeytanı büyülerle uğrasmadıklarından, eski şamanist inanclarına ve helyal meyali hatırlıkların onurlu yaşam tarzlarını dünmeye çalışıyorlar. Troll ve Ogrelerle yapılan eski ittifaklar çökten bozulmuş durumda; ancak kültürel açıdan yakın oldukları Taurenlerle belirli bir dayanışmalar var. Ve herşeye rağmen iş kılıçla düşerse en az eskisi kadar sağlam savaşçılar oldukları rahatlıkla ispatlayabiliyor.

UNDEAD SCOURGE Çok uzun zaman önce İhtirasların kurbacı olarak halkını iblislere satan Orc şamanı Ner'zhul çoğu kimse sandığı gibi ölümedi. Iblislerle kanızınız imza atarak anlaşmaya yaparsanız ölümünüz bile elinizden alınabilir, onu başına gelen de tam anlamıyla bu. Şimdi ölümün sessiz uykusunu uyumak yerine kuzeyin buzları arasındaki karantık sarayında hapis tutulan Ner'zhul, iblis lordlarının sıkı gözetimi altındaki gücü bir Lich King olarak dünyayı yaşayan ölülerle doldurulması planlıyor. Ancak tek amacı efendilerine kesin itaat değil, ruhunun karantık derinliklerinde kendisini özgür ve belki de iblis lordları kadar güçlü kılabeceğini umduğu olasılıkların da hesabını yapıyor.

NIGHT ELVES: The Sentinels Son büyük savaştan sonra ittifakın kopup kendi yollarına gitmek isteyen bu halkın "Night Elves" olarak anıtlarının en büyük sebebi, High Elf kuzenlerinin aksine Azeroth'u dolduran büyük ve katotik büyü gücünü kullanmayı reddetmeleridir. Şamanistik bir yol izleyen ve doğa ile iç içe yaşayan bu halk, çağlar önce büyük yüzünden başlarına gelen korkunç yıkımı asla unutamamıştır. Kasıns ötesinde hüküm süren iblisler yakından tanıyan bu halk, bir daha asla onlar karşılaşmayı ummaktadır. Ancak bu dilekleri pek gerçekleşmeyecektir.

BURNING LEGION Karantık ve kasıns içinde hüküm süren iblis lordları yaradılışın başından beri yaşam ve düzenin hükümlü olduğu her yere yıkım götürmeye amaç bilselerdir. Kötülükleri sınırsız, İhtirasları doymak bilmezdir. Ve bu karantık efendilerin Azeroth ile ilgilenmek için aslında birden fazla sebepleri vardır. Çağlar önce bu dünyaya Titanlar tarafından aktarılan sınırsız büyük gücünü farketti, bunu kendileri için kullanmayı amaçlamışlardır. Orc klanları kulanma planları da başarısız olunca, Lich King haline dönüştürüdükleri yaşı şanan Ner'zhul ve ona verdikleri büyük güçlerle bir defa daha denemeye karar vermişlerdir. Zaman uygun olduğuunda bu boyuta geçerek istediklerini alacaklarına şüphe yoktur, tabii yine durdurulmazlarsa.

nerlerden oluşuyor. Ancak ne var ki, bu haritalar ve ara sahneler aslında hiç kesintisiz olarak bir büyük hikayeyi anlatıyorlar. Böylece oyuna başladığınız andan itibaren kendinizi

Jaina Proudmoore eşlik ediyor. Siz tüm görevler boyunca bu ve benzeri karakterlerin gelişimine, aralarındaki etkileşime tanık oluyor, böylece ister istemez senaryonun içine çekili-

Warcraft 3 tamamen 3D bir grafik motoruna sahip, bu sadece karakter ve bina çizimlerini değil aynı zamanda coğrafyayı da etkiliyor

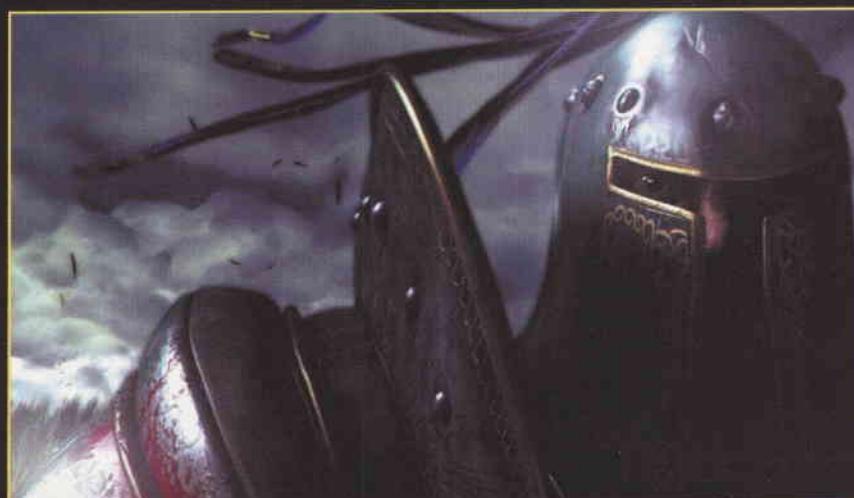
sanki "harita temizleyen sanal bir general" gibi değil de, heyecanlı bir TV dizisinde önemli bir rol oynayan bir aktör gibi hissediyorsunuz. Doğrusu Warcraft 3 hikaye anlatımı açısından şu ana dek gördüğüm en rafine oyunlardan biri diyebilirim. Belki çok büyük ve karmaşık bir hikaye değil, ancak anlatım kesinlikle akıcı ve sürükleyici.

Buradaki en önemli etkenlerden biri senaryodaki ana karakterlerin tüm görevler boyunca sizinle birlikte ilerlemesi ve gelişmesi. Mesela Human senaryolarının başrolünde kralın tek oğlu olan Prince Arthas yer alıyor, ona ustası olan Uther The Lightbringer ve bir zamanlar büyük bir aşk yaşadığı genç büyüğün-

yorsunuz. Kahramanlar edindikleri tecrübe ve buldukları malzemeleri sonraki görevlere de taşıdıklarıdan çoğu oyundaki gibi bir kopukluk yaşanmıyor.

Şu Karşı Dağlar...

Hikayenin pürüzsüz akmasındaki en büyük etkenlerden ikincisi ise harita tasarımları. Warcraft 3'ün ilk başlarında son derece büyük haritalara sahip olması planlanıyordu, bir nevi Dungeon Siege gibi yanı, ancak sonradan bunan vazgeçildi. Tek tek ele alındığında WC 3 senaryo haritalarının çok büyük olmadığı görülecektir, ne var ki senaryo boyunca bunlar çok mantıklı bir bütünlük arzediyorlar. Ayrıca





çok büyük olmamalarına karşın, bugüne dek bir RTS için hazırlanmış en detaylı, en inandırıcı haritalar oldukları söyleyenebilir. Mesela bir görevde bölgedeki yerleşim yerlerini gözden geçirmeniz gerekiyor. Çoğu oyunda bu "yerleşim yerleri" rastgele yerleştirilmiş standard übinalarından oluşur. Ancak Warcraft 3 için bu geçerli değil, yol boyunca gerçek evler, değirmenler, tarlalar, koşup oynayan çocukların, etrafta dolaşan yetişkinler görüyorsunuz. Tabii yanlarına yaklaşığınızda bazen önceden script edilmiş şeyleri yapabiliyor ya da söyleyebiliyorlar.

Haritaları canlı kılan etkenlerden bir diğeri de etraftaki NPC karakterler. Bunlardan bir kısmı etrafta dolaşan ya da belli bir noktayı koruyan çeşitli Kobold vs gibi ırklardan oluşuyor. Bunlarla karşılaşmak size tecrübe ve malzeme kazandırıyor. Oyunda pek çok irili ufaklı yaratık var, bunlar haritaların bazı yerlerini koruyor olabiliyorlar, bazıları hayli güçlü ve çoğunlukla seviyelerine göre malzemeler düşürtüyorlar. Diğer NPC karakterler ise size çeşitli Questler sunabiliyor, karşılığında size katılabiliyor ya da en azından malzeme verebiliyorlar. Bu Questleri bulmak için çoğunlukla haritayı iyiçe dolaşmanız gerekebiliyor, ancak zaten çoğu zaman görevi bitirmek için geçmeniz gereken yollarda oldukça büyük bir sorun yaratmıyor.

Her ırk için birkaç farklı Hero mevcut, bunlar savaşlık teknik tecrübe kazanıyor ve belirli yetenekleri ediniyorlar. Single senaryolarda belirli komutanları kullanmak zorundasınız, ancak Multi oynlarda istediğiniz birini ya da daha fazlasını alabilirsiniz. Her hero 8 adede dek malzemeyi yanında taşıyıp kullanabiliyor, ayrıca çeşitli kaynaklardan temel istatistiklerini artırabiliyor. Her ne kadar gelişmiş bir Hero birlikte olduğu kuvete hayli üstünlük kazandırsa da, bu yine de ölümsüz oldukları anlamına gelmiyor. Çoğu zaman kahramanlar

en ağır saldırıyla uğruyorlar. Her ne kadar oyundaki yapay zeka pek öyle devrim yaratacak denli gelişmiş olmasa da, o an için karşı tarafa avantaj kazandıran Hero ya da büyütülcere öncelikli olarak saldırımı akıl edecek kadar da iyi. Ama öte yandan melee çalışan adamları ulaşamayacakları bir yerdeki havancılarla saldırmaya çalışırken kırıdacak kadar da kötü olabiliyor.

Oyunda 5 farklı ırk mevcut, ancak Burning Legion oynamabilen taraflardan biri değil. Bu ırkı sadece karşınızda düşman olarak görebileceksiniz, güçlerini gördüğünüzde de neden oynamabilir olmadıklarını anlayacağınız. Ancak geri kalan ırklar için bir hususun altını çizmek gerekiyor, o da WC 2'deki gibi birbirlerinin tam bir kopyası olmadıkları. Aksine Starcraft etkisi burada da kendini gösteriyor ve her ne kadar ırklar arasındaki fark oradaki kadar büyük olmasa da, yine de her ırkın hayli kendine has olduğu rahatlıkla söylenebilir.

3D Aşkı...

Warcraft 3 tamamen 3D bir grafik motoruna sahip, bu sadece karakter ve bina çizimlerini değil, aynı zamanda coğrafyayı da etkiliyor. İlk başlarda oyunda 360 derece hareket edebilen bir kamera kullanılacaktı, ancak sonradan bundan vazgeçildi ve sabit kamera açısından karar kılındı. Bence bu son derece iyi de olmuş, çünkü çok kalabalık savaşlar bu haliyle de yeterince karışabiliyor, işin içine bir de kameralaya boşşmak gireseydi suyu çıktı. Tabii kameralı birimlerinize yaklaşımak mümkün, ancak bunun herhangi bir stratejik değeri yok.

Warcraft 3 grafikleri çoğu stratejinin aksine "gerçekçi" olmaya çabalamıyor, tam tersine biraz anime havası da taşıyan, ilginç, yarı karikatür tasarımlar kullanılmış. Bence bunun oyuna kattığı hava çok başka, çünkü bu oyun aynı zamanda hem esprili ve rengarenk, hem de karanlık ve ürkütücü olabileceğini başıyaşıyor.

Karakterlere tıkladığınızda ekranın onların mimiklerini detaylı biçimde görebilmek kendiniz oyunla yakın hissetmenizi sağlıyor. Ancak umarım bu motoru Starcraft 2 için aynen kullanmazlar, çünkü WC ve SC dünyaları arasında bariz bir fark var, bu fark korunmalı. Grafiklerden söz ederken şunu da belirtelim, oyunda işletim sistemleriyle kaynaklanan çıkışmalardan dolayı sorunlar yaşanıyor. Windows 98 ya da XP'de pek soru yok, ama Windows 2000'de kaplamalar ciddi biçimde bozulabiliyorlar. Bu kadar zamanandan sonra bence böyle bariz hatalar olmamalıydı.

Ama Warcraft 3 iyi bir oyun, buna emin olabilirsiniz. Atmosferi iyi, grafik ve sesleri iyi, müzikleri iyi, senaryosu iyi. Pek çok açıdan beklediğimden çok daha iyi bir oyun yanı. Belki çıkışması uzun sürdü, ancak şurası tartışılmaz ki Reign of Chaos bu seride yakışan bir yapılmış.

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

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • <http://www.blizzard.com/war3/>

Yapım • Blizzard

Dağıtım • Blizzard

Minimum Sistem • P2-400, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 700 MB sabit disk alanı.

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

Multiplyar • Var.

Tür • RTS

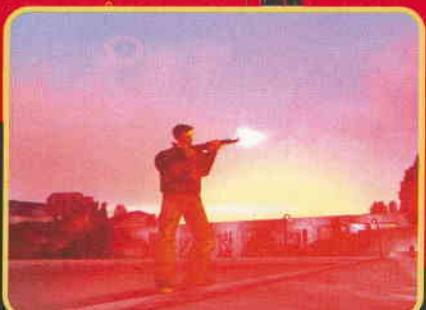
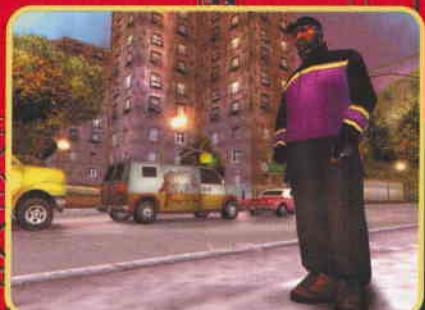
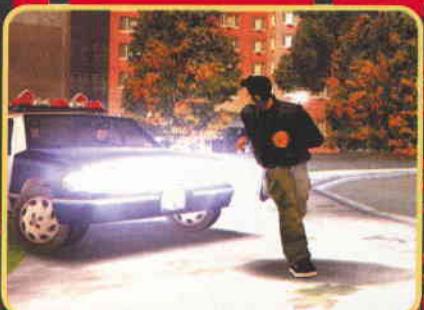
Altınlar • Genel olarak bir kasıv hümak hayli zor, pek çok açıdan dengeli, iyi işlenmiş bir oyun.

Eksiler • 3D grafikler büyük savaşlarında çok karışabiliyor, ayrıca bazı sistemlerde çeşitli sorunlar yaşanabiliyor.

Sen Karar • Warcraft serisine yakışan bir yapılmış, pek çok açıdan diğer RTS'lerden daha rafine.

Alternatifler • Starcraft, Star Wars: Galactic Battlegrounds.

LEVEL NOTU 93



GRAND THEFT AUTO 3

Çılgınlar gibi geliyor! Dikkat edin, yoğun bağımlılık yapabilir!!



Grand Theft Auto öyküsü kendi halinde, sırada bir oyunun şöhret basamaklarını yavaş ama emin bir şekilde yükseltini konu alır. Eski Yunan Trajedyalarında arka planda oynayan ezik, 3. sınıf oyuncu sahnenin en önündeki görkemli Zeus'a dönüşür.

Oyun dünyasındaki değişimlerin zamanla insanları nasıl ele geçirebileceklerinin canlı bir kanitini sunuyoruz size bu ay. Aşağıdaki oyunu bileyenler, zaten bu yazıyı okuyacak vakitte sahip değillerdir oynamaktan, diğerleri ise.. Bir göz atın bakalım, ne diyeceksiniz?

GTA3 PC dünyasına tabiri yerindeyse gerçek bir atom bombası gibi düştü. GTA 1 ve 2'deki yaratıcı fikir şu an aşmış bir detay zenginliği, bin kat daha iyi bir oynamabilirlik, eğlence faktörü, gerçekçilik, ses, müzik, grafik, demo ve oyun süresiyle beraber tekrar karşımızda duruyor. Oyun hakkında anlatılacakların hepsi orta büyülüklük bir ansiklopedi büyülüğünde olduğundan ne bu 4 sayfalık inceleme, ne de 6 sayfalık strateji ustamız oyunda ki her şeye yetişebildi. Neyse ki hem oyun hakkında pek fikri olmayanları, hem de en Hardcore oyuncuları bile mutlu edecek ve şaşırtacak bilgiler vereceğiz bu 10 sayfada. En başından başlayalım isterseniz:

Güzellik kraliçesinin neşe kurşunları

GTA serinin üç oyununda da aynı konu işleniyor sevgili dostlar. Yani güzel bir şehrin sıradan bir vatandaşlığı olup, o şehri çırkin bir şehir yapmaya çalışırsınız. Diğer bir deyişle ruhunuzu şeytana tüm aksesuarlarıyla beraber ilelebet satırsınız. Önceleri araba calmak küçük ama heyecanlı bir macera olurken sonruları basit ve tekde bir alışkanlık dönüştür. Zamanla daha fazlasını merak edecek ve insanlara zarar vermeye, hatta sokak aralarında ufak öldürmeliye başlayacaksınız.

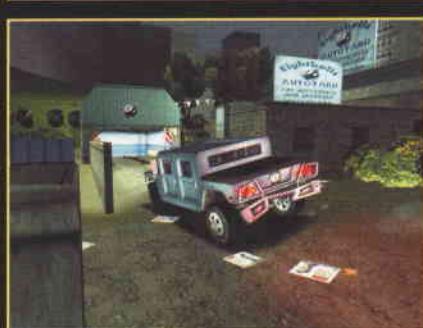
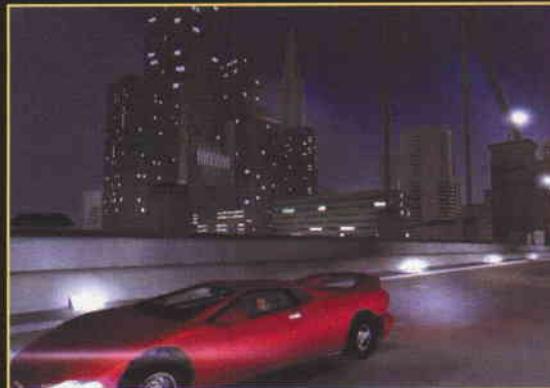
Ama canavar kolay kolay doymaz bilirsiniz, el bombasının keşfi ve polis arabasını çalmak ise bilden ne kadar da çekici gözükecek.. Gözümüzü yukarılara diktikçe yeni oyuncaklar keşfedebek, sokakları kırmızıya boyama konusunda dersler alacak, "bazukanın insan derisiyle reaksiyonu" gibi kitaplar yazmaya çalışacaktır. Artık aynaya baktığınızda gördüğünüz şey, her tür suçluğun yanınızda çömez kaldığı, tüm ülke tarafından aranılan gerçek bir katliam virtüözü olacak!

(GTA'nın böyle bir amaç gütmesi ve bunun insan psikolojisi üzerindeki etkileri gibi ahlaki konulara hiç girmeyeceğim, Amerika'da davaşı sürüyor oyunun zaten, biz sadece oyunun ne derece başarılı bir oyun olduğunu bahsedede-

cəgiz, duyurulur.)

GTA 1 bundan 5 sene önce, bu işi basit grafiklerle üstten ve sadece arabâ calarak yaptırdı. GTA 2 ise, daha gelişmiş, renkli ve ayrıntılı grafikleriyle bariz bir şekilde daha zengindi. Ama GTA 3 gerçek bir şölen Level halkı! 3D grafikler oyunun anında içine girmenizi sağlıyor; en üstten kuşbakışı oynamak yerine Third Person Shooter gibi hemen arkanızda bir kameradan adamınızı ve arabanızı kontrol etmek inanın çok daha eğlenceli oluyor. Kullanabileceğiniz araba ve silah sayısı epey çok ve en önemli bunları deneyebilmek için üç çok büyük şehir tamamen emrinize amade. 73 görev, yan görevler, gizli paketler, süper atlamlar, gizli arabalar, suda ve havada geçen maceralarla oyun deli gibi zenginleşmiş ve inanın bana bu ülkede oyunu hilesiz 100% bitirebilen çok az insan olacaktır (100% derken, stats ekranında gözüken ilk rakamdan bahsediyorum).

Oyna başladığınızda giren demo bize hazine kaderimizi, sevgilinizle beraber yapılan her banka soygununun her zaman çok eğlenceli olamayabileceğini ve banka seçimi kadar sevgili seçiminin de ne kadar önemli olduğunu anlatıyor. Sonrasında ise şehirdeki mafya liderlerinin elinde büyüp verdikleri görevleri bir bir yerine getirmeye çalışıyoruz. Elbetteki bunlara daha ayrıntılı startejî ustası değindik, ama fikir vermesi açısından, korumacılık yapma, suikast düzenleme, banka soygunu, te-



bağılı. Ayrıca her adada silah satan bir dükkan, araçlarınız için bir tamircane ve oyunu save edebileceğiniz bir sigağınız bulunuyor (ayırica ilk adada araçlarınıza bomba yerlestirebileceğiniz bir bombacı arkadaşla son adada haritada gözükmen gizli bir silah satıcısı var). Şehir, oyunu oynadığınız süre boyunca trafisiyle, insanlarıyla, sizin haricinizdeki suçluları ve polisleriyle her an "yaşıyor". Kendi-

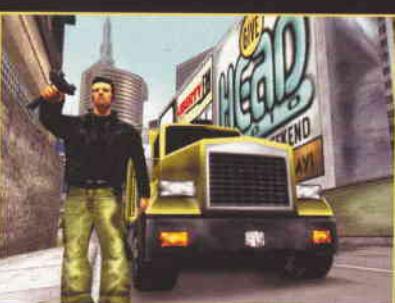
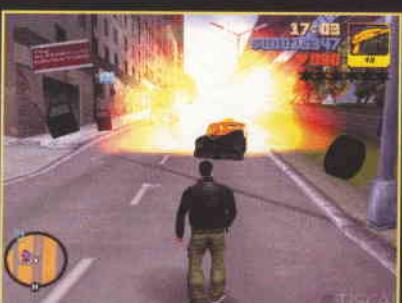
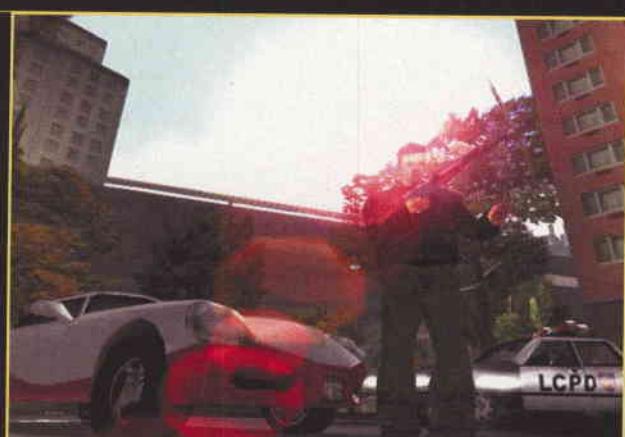
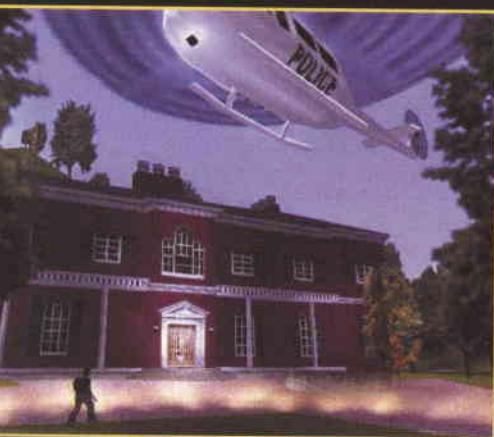
73 görev, yan görevler, gizli paketler, süper atlamlar, gizli arabalar, suda ve havada geçen maceralarla oyun deli gibi zenginleşmiş ve inanın bana bu ülkede oyunu hilesiz 100% bitirebilen çok az insan olacaktır

tikçilik, çeşitli bombalama organizasyonları, gemi, uçak ve bilimum önemli araç temizlemeyi sağlıyoruz. GTA 3 tabii ki sadece tüm bunları en başarılı şekilde işlemekle oyun dünyasının en ön sıralarına geçmiyor. İyi bir suçlu olmanın ve size verilen görevleri paşa paşa yapmanızın yanında bir dolu özgürlüğünüz var ve inanamayacağınız kadar çok alanda işler yapabiliyorsunuz.

Parti ve Shoot'n Roll zamanı!!

Öncelikle biraz bulunduğunuz mekandan bahsedelim. Liberty City üç farklı adadan oluşuyor. Bu adaların her biri bir bölüm gibi ve ancak belli görevleri yaptıkça ulaşabilirsiniz. Her ada birbirine köprülerle ve alt geçitlerle

nizi bir oyun kahramanı yapmadan da halkın başına karışabilir ve 3. sınıf bir Liberty City vatandaş olabilirsiniz. En önemli ise şehir halkı basit yürüyen heykellerden oluşuyor. Kimisi ellerinde paketleriyle alışverişini yapmış evine dönüyor, kim sokaktaki fahişeyi dövüyor, bir başkası ise parkta salına salına gezinıyor. Hava olayına gelince, gece-gündüz kavramı belfirgin ve oyunu etkileyecék bir şekilde var (mesela belli araçların sadece belli saatlerde bulunması gibi). Sis ve yağmur efektleri ise yine grafik kartınıza yoğun bir baskın yapması dışında epey eğlenceli süslemler. Binalar konusunda ise şu kadarını söyleyim, şehir usta eller tarafından ciddi bir şekilde dizayn edilmiş ve gerçek bir şehir için ge-



reklî olan her şey var: Stadyum, inşaat alanı, hastahane, gece kulübü, karakol, baraj, liman, park, havaalanı, her tür dükkan, radyo istasyonu ve daha canınız ne isterse! Bunların konumu, aralarındaki yollar, bazılarını yüksekte olması, suya yakınlık, bir şehir-bölge planlama öğrencisinin bitiriş tezi kadar gerçekçi, mantıklı ve doğru.

Siren Sesinden 40. Senfoni

Oyunda yapılacak işlerin sayısı gerçekten çok fazla. Biraz bunlardan bahsedelim isterseniz. Her şeyden önce oyundaki ana göreviniz olan

mafyalara hizmet edebilir ve oyunun hikayesine devam edebilirsiniz. İlk ada olan Portland'la, Staunton Island'da 4'er tane, son ada olan Shoreside Vale'de 3 tane size görev vermekten bekleyen mafya grupları olacak. Bu mafya gruplarının her biriyle zamanla tanışığınız, bir mafya lideri sizi belli görevleri yaptıktan sonra üst bir patronla tanıştırıyor ve gittikçe ilerliyorsunuz. Burada önemli olan ana hikayeyi oluşturanların bu görevler olmasına rağmen yine hepsini yapmak zorunda olmamanız. Aynı şekilde bir de şehirde mafyadan daha güçsüz olan çeşitli çeteler var. Bunlardan zaman içinde telefonla görev alabilirsiniz (GTA2'yi anmasak ayıp olurdu) ve bu çete görevlerin hiç biri hikayenin devamı için önemli değil. Üstelik oyunda herhangi bir "hak geçmesi" gibi bir kavram da yok. Oyunun en başındaki denemedinizin bir görevi bile oyunu bitirdikten sonra geri dönüp oynayabilirsiniz (yalnız zamanla her adadaki mafya ve çetelein size düşman olduğunu ve sizin görür görmez

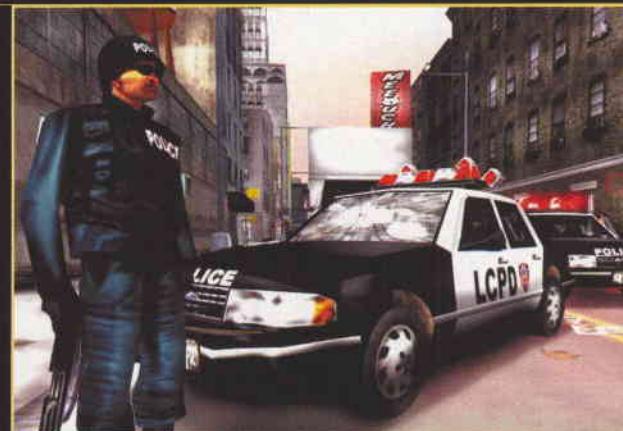
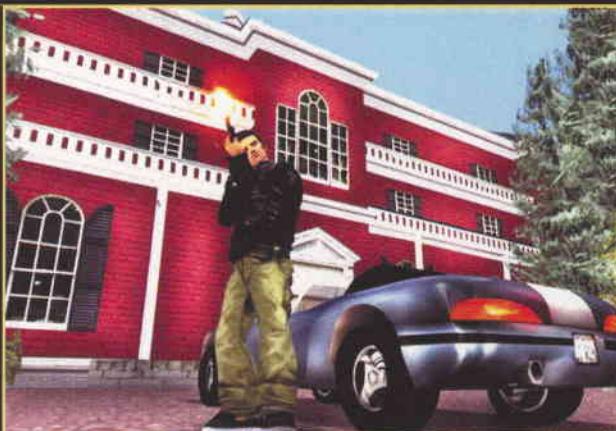
mek, tanımak, neyin nerede olduğunu anlamak, hiçbir oyunda olmadığı kadar önemli. İkinci özelliği size kazandırdığı para. Her yolcu size sağlam bir para bırakacaktır (eger yetenice hızlı ve kusursuz götürürseniz ekstra hız bonusu almanız da mümkün tabii). Ve en önemlisidir de taksi görevini bitirince (ki bitirmekten kaçınmış bir seferde olması zorlulu olmadan 100 (yazıyla yüz) yolcu taşııp başarıyla yerine götürmeniz) özel bir araba olan Borgnine Taxi'yi kazanmanız (arabayı Portland'da 8-Ball'un yerine yakın Head Radio istasyonu binasının hemen yanında bulabilirsiniz). Takscilik sıkırsaya itfaide görevine beklez sizi. Herhangi bir itfaide arabasıyla her adada 20'ser tane olsmak üzere 60 tane kavruan arabayı söndürürseniz sığnağınızı bir adet (oyunda satılmayan) Flamethrower kocaklardır (şehirde yanmış sigara bile bırakmadığımızdan itfaidecilerin işsiz kalmaması için olsa gerek). 0 da mı baydı, buyrun acil servise, ambulans kullanın biraz. Eğer 35 yaralıyı sa-

Kendinizi bir oyun kahramanı yapmadan da halkın arasına karışabilir ve 3. sınıf bir Liberty City vatandaşı olabilirsiniz.

ates açmaya başladığını düşünürsek, her iş zamanında dostlar...).

Farzedelim oyundaki tüm çete ve mafya görevlerini bitirdiniz (ki bu oyuncunun sadece bir kısmı demek), canınız sıkılıyor, o zaman siz oyundaki kamu görevlerini yapmaya davet ediyorum. Önce biraz takscilik oynayalım isterken. Herhangi bir taksi çalın ve size verilen sürede yolcunuzu istenilen yere götürün ve hemen ardından bir başka yolcu alarak böyle devam edin. Taksi görevinin 3 önemli avantajı var. İki oyuna başlar başlamaz yapmanızı tavsiye etmemeye neden olan şehri tanıtmayı özelliği. Şehrin önemli hemen her noktasını keşfetmiş oluyorsunuz ve inanın bu oyunda şehri bil-

salım hastahaneye götürürseniz sığnağınızı bedava Health, 70 hastayı taşırsanız da Adrenalin hapı gelecektir (bkz. Strateji ustası). Eğer hasta taşimanın 12 level'ini da ciloplar gibi bitirebilirsiniz artık sınırsız bir şekilde depar atabileceksiniz (normalde belli bir süre atabiliyorsunuz). Eğer bu da kesmediye ve biraz heyecan ariyorsanız belki polis görevi siz kesebilir. Size verilen sürede haritada beliren suçlu etkisiz hale getirirseniz ve bu işi on kere yaparsanız sığnağınızda bir rüştü yıldızı belirecektir. 20. suçluya da temizlerseniz bir tane daha yıldız belirecek ve bu her üç ada için geçerli olacak (yani toplamda 6 yıldız). Eğer olayı aşip tüm kamu görevlerini de bitirirseniz



o zaman ise şehrın belli yerlerine yerleştirilmiş 20 tane "Unique Jump" rampasını bulup epey hızlı bir arabaya (ki bunların 90%'ını Banshee'yle yapabilirsiniz) aksiyon filmlerinden farksız atlayışlar yapabilirsiniz. Bunlar da bitişte oyunda bulabileceğiniz bazı gizli görevlerle uğraşabilirsiniz. Mesela gündüz vakti Joey'in kapısının önüne gelirseniz bir telefon sesi duyarsınız. Sesin takip edip telefonu bulursanız, gizli bir patron size yeni görevler verecektir (3. görevinin sonuyla oyunun son demosu arasındaki paralelligde dikkat!). Veya Tony's Restaurant'ın karşısında, Diablo'ların parkının etrafındaki trenin altında bir yerde, Casino'nun karşısındaki binanın otoparkında ve 3. adada sığınağın etrafındaki otoparkta bulunan özel minibüslerin binerek oyuncak araba görevleriyle uğraşabilirsiniz. Bu da kesmediyse 1. adada hastahanenin arkası sokağındaki marketin önündeki Patriot'a, 2. adada Ray'den görev aldığından parkın yakınındaki Landstalker'a, 3. adada telefon görevlerini aldığından yanındaki piknik alanındaki Patriot'a veya 2. adada katotoparkındaki bir araca binerek de sadece o araca özel gizli görevleri yapabilirsiniz. Ama siz aşmiş bir oyuncu olarak bunların hepsini yaptırm, daha fazlasını istiyorum diyorsanız, size son "ultimate challenge" olarak şehirdeki 100 gizli paketi bulmanızı tavsiye ederim ki, bu zaten günlerce uğraşmanız demek (inanın bana oyun için uğraşılmış her pixeli ve poligonu gezeceksiniz, her milimetrekareye bakacaksınız).

Siz tüm bunları yaparken polisin eli de ar-

Bunu biliyor muydunuz?

Bu yılın sonunda GTA: Vice City'i bekliyoruz! 80'lerde gerçekleşecek ve motosiklet kullanımını destekleyeceği şimdilik bilinenler arasında.

Bunu bilmenize imkan yok!

Aldığımız çok özel duyular arasında gelecek sene için GTA 4'ün ismi fırıldaktı.

mut toplamıyor tabii, işlediğiniz suçların şiddetine göre 6 yıldızlık bir göstergе ne kadar arandığınızı gösteriyor. Buna göre 1. yıldızda ancak görülürseniz aranıyor, 2. yıldızda ufak ufak aramalar başlıyor, 3. yıldızda helikopter peşinizde nerede olursanız olsun aranıyor, 4. yıldızda SWAT timlerini kucaklıyor, 5. yıldızda FBI'a merhaba diyor ve 6. yıldızda tüm ordu ve tanklarıyla hatırlı fotoğrafı çektiyoruz. (Hatırlatmak isterim ki 3. yıldızdan itibaren polis sapıyor ve size ulaşmak amacıyla önündeki tüm yayaları gözü kapalı ezbiliyor).

Son(suz) güzellikler

Oyunda olan ayrıntıların ve güzelliklerin sayısı o kadar fazla ki inanın aklına gelenleri yazıyorum, yazdırdıca yenileri geliyor, geldikçe yazıyorum ve daha bir dolu söylemek istediğim şey var (oha, 11554 karakter olmuşuz bile, Sinan vurucak bu gidişle). Keskin nişan tüfeğiyle yayaların sadece kol ve bacaklarını bile uğrabileceğinizden mi bahsedeyim, araçların süspansiyonlarının ne kadar aksiyon filmlerindeki hallerine benzediğinden mi bahsedeyim, yoksa botlara binerken havanın güzelliğine göre dalgaların sizi yön değiştirmesini mi anlatayım. Ya da en iyisi biraz teknik güzellikler.. Oyunun grafikleri sis ve yağmur efektleriyle birlikte epey hoş ama bir o kadar da zorlayıcı olmuş (bana gelen bir sürü e-mail aynı sorundan şikayetçi, çok lag atıyorsa makinanız ayarları minimuma getirin ve mutlaka "view distance"ı sıfırlayın). Ses ve müzik ise her konuda aşmış güzel olmuş. 3,5 saatten fazla radyo kaydı inanılmaz profesyonel hazırlanmış. Herhangi bir arabaya binince 9 ayrı radyo kanalından birini seçtiyorsunuz ve daha da ötesinde oyunun altındaki mp3 klasörüne istediğiniz şarkıları kaydederek tüm oyun boyunca istediğiniz müziğini dinleyebiliyorsunuz (PC fanatikleri! Bu, PS2'de yoktu). Demolardaki ka-

rakterlerin konuşması ise herhangi bir oyunda görebileceğinizin en iyi konuşmalar olduğunu garanti edebilirim. Gerçekten profesyonel Hollywood oyuncuları tarafından seslendirilmiş karakterleri dinleyince, delice hayran kalıyorsunuz oyuna!!

GTA3 çok ufak bazı eksikleri dışında (mesele arabalara basit bir hız göstergesi yapabiliyordı (ama biz sizin için yaptık merak etmeyin, bkn.str.ustası)) bir çok yönden hem devrimci hem kusursuz bir oyun. Eğlendirmeyi biliyor, oynatmayı biliyor, kendini yaşatmayı biliyor. Normalde zaten önemli olan buyken, bunu bir de çok kaliteli müzik ve grafiklerle destekleyince, sanırım insan yavaş yavaş korkmaya başlıyor.

Bilgisayar oyun ütopyası, korkunç bir hızla gelişiyor Level hatrı, dikkat edin de gözlerinizi kapattığınızda bir tek kendinizi Liberty City'de koştururken görmeyin.. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • www.rockstargames.com

Yapım • Rockstar Games

Dağıtım • Take2 Games

Minimum Sistem • PII-450, 88 MB RAM, 16 MB 3D E. kartı

Önerilen Sistem • PIII-1000, 256 MB RAM, 32 MB GeForce3

Multiplyar • Yok.

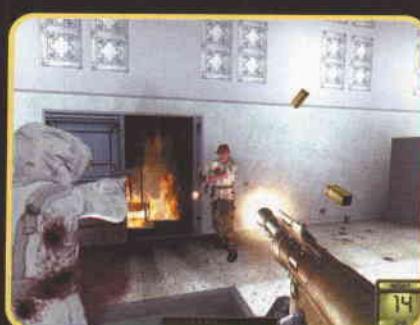
Tür • Action

İçerikler • Oyunun zenginliği, müzikler ve ses konusunda 1000 üzerinden 1000 veriyorum; grafikler ve demo da oyunun kendin tarzına göre epey renkli ve etkileyici. Kontroller basit, atmosfer dozajı çok yüksek.

Eksiler • Arabalara hız göstergesi, motosiklete binmenin ve multiplayer'in yokluğu ve yüksek hardware beklenisi akıma ilk gelen eksikler.

Alternatifler • Grand Theft Auto 2 Nisan 98 %88
Midtown Madness 2 Kasım 00 %88

LEVEL NOTU %95



SOLDIER OF FORTUNE 2:

OHAHAAHHH! OHAHHAAAHHH!

Tabii şimdilik yukarıdaki spota bakıp "Bu ne lan?" diyebilirsiniz, o vakit henüz SOF 2 oynamamış olduğunuzu da belli edersiniz. Çünkü oyundaki düşmanların vuruldukları zaman bu şekilde bağırarak ölmek gibi pis bir adetleri var. Her zaman değil tabii, ama sık sık bunu yapıyorlar. Bu durum ofiste hayli esprî ve gülüşmeye yol açtı diyebilirim, mesela şu diyaloga bir bakın:

Sinan – (Oyna başlayalı çok olmamıştır) Aha pompali! Şimdi okudum canınıza!

Berker – (Müdür kadar yoğun olmadığından

oyunda hayli ilerlemiştir) Bak o kapının arkası adam dolu, dikkatli gir!

Sinan – Peki... (Kapıyı açar, karşısına zört dileye çıkan bir düşmanın koluna pompalıyla ateş eder.)

Düşman – (İnanmayan gözlerle kopan kolundan kalanları tutmaya çalışır ve haykırır)

OHAAA! OHHAAAAA!

Sinan – (Şaşırılmıştır) Oha? Ne diyor lan bu?

Berker – (Kahvesini yudumlarken gayet sakin yorum getirir) Ne diyecek, "OHA" diyor işte. Sen hem adamın bünyesini pompalıyla hayvan

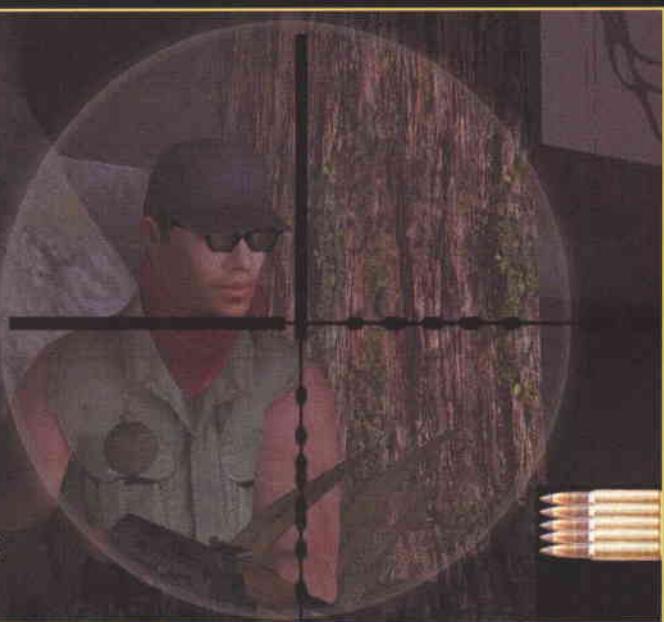
gibi yar, hem de "OHA" denince şaşır. Ne bekliyordun, "Eline sağlık abi, biraz da kulinçlara sıksana!" mı diyecekti? Cık cık cık...

Yukarıdaki diyalogta da gördüğünüz gibi, iki yetişkin ama yarı kaçık oyuncu yanına gelince, geyik ateş üstündeki efsanevi dansına başlıyor kaçınılmaz olarak. Bir de düşünün ki biz burada bazen bir düzine oyun manyağı olarak bir araya geliyoruz! Valla öyle zamanlarda gürültü öyle bir kopup gidiyor ki, geyik geyikinden tiksiniyor, benim gibi gürültücü bir herif bile uzak diyarlara kaçıp gitmek istiyor.

Paralı Asker...

Soldier of Fortune 2 aslında bizim ofise ve oyun dünyamıza hayli hızlı bir giriş yaptı diyebilirim. Önce Multiplayer demosu kuruldu cihazlara ve tek bir harita içermesine rağmen tam sürümlü gelene dek tüm ilgiyi üzerine çekmeyi başardı. Sonra tam sürümlü gelince herkes bir hevesle yumuldu oyuna, ancak oyun pek beklentiği gibi çıkmadı. Mesela ben incelemesini yazmakla yükümlü olduğum için kastırıp hızlı bir biçimde tamamladım. Ama Sinan gibi FPS seven, onları olası en zor seviyelerde tadını çıkara çıkara oynayan bir adam aradan o kadar gün geçmesine rağmen halen oyunu bitirmiş değildi. Diğerleri





DOUBLE HELIX

için de durumun pek farklı olduğunu sanmıyorum, mesela Burak oyunu suratında pek fazla bir değişiklik olmadan oynuyordu ki, bu pek iyiye işaret değildir. Sanırım adam oyunu sır oyunları yarida bırakmayı sevmemiği için bitirmeye çalışıyor.

Ne yalan söyleyeyim, doğrusu SoF 2 hiç beklediğim gibi bir yapım olarak çıkmadı karşımı. Şahsen oyunu sır inadım ve FPS sevgimden dolayı sonuna kadar oynadım desem yalan olmaz. Jedî Outcast gibi bir yapının ardından Raven'in böyle bir oyunu piyasaya sürdüğünü görmek canımı sıkmadı, güvenimi sarsmadı desem yalan olur. Peki neden böyle oldu?

Macera Dolu Amerika!

Oyunun konusu paralı asker John Mullins biraderimizin 1982 yılında Prag'dan kız, pardon, bilimadamı kaçırmasıyla başlıyor. O zaman Demir Perde ülkesi olan Çekoslovakya sınır-

ları içinde bulunan bir Sovyet bilimadamı Amerika'ya iltica ediyor ve beraberinde hayli gizli biyolojik silah sırlarını da getiriyor. Daha sonra günümüz'e geliyoruz ve Varşova Paktı'nın dağılmasıyla beraber bu tür biyolojik silah projelerinden bazlarının ayağa düştüğünü görüyoruz. Dünyanın çeşitli yerlerinde meydana gelen tuhaf olaylar Amerikan istihbarat örgütlerinin dikkatini çekiyor ve bu konuları araştırması için Mullins "sözleşmeli danışman" olarak ortama salınıyor. Araştırma sonucunda hayli güçlü bir terörist organizasyonun Amerikan şehirlerini hedef almeye niyetlentiği ortaya çıkıyor ve ortam kizişikça kızıyor. Ancak oyunu sonuna dek oynayanlar görebekti ki buradaki teröristlerin aksine Orta Doğu ile hemen hiç ilgisi yok. Bu oyuncunun senaryosunun çok sıradışı olduğunu söylemek mümkün değil tabii, pek çok filme böyle bir

BENG, BENG!

SOF 2: silah açısından hayli zayıf kalmış, işte birkaç örnek ve bizim tavsiyelerimiz:

SOCOM: Üzerine çeşitli aksesuarlar takabildiğiniz hayli hoş bir silah, ancak ilerleyen bölümlerde çok işe yaramıyor.

Tavsiyemiz susturucu ve laseri pas geçip, taktik fener seğeneginé yönelmeniz.

USAS-12: Tam anlamıyla ölüm kusancı otomatik bir kiyama makinesi, tabii hedefi tutturabilirsiniz. Çok kalabalık oda-larda işe yarıyabiliyor, ama kapıdan içeri bir yanık bombası atmak daha akıllica.

M590: USAS-12'den daha yavaş, ama daha kullanışlı. Tabii sıfır mesafede, uzaktaki birine bununla ateş etmek yerine tükürmeye deneseniz sonuçlar daha ölümcül olur herhalde.

MICRO UZI: Hollywood filmlerinden tanıdığınız minik canavar. Tipki tabancalar gibi bunlardan da aynı anda iki tane kullanabiliyorsunuz. M3A1 saçmalılarından yüzbin kere daha iyi.

M3A1: Oyundaki en işe yaramaz alet, tabanca kullanımın çok daha iyi.

M4: Tüm oyunu bununla bitirebilirsiniz, başka da bir silaha ihtiyacınız olmaz.

Altındaki bomba-atın menzili çok ki-

sa, bombayı uzağa göndermek için namluyu iyice kaldırın.

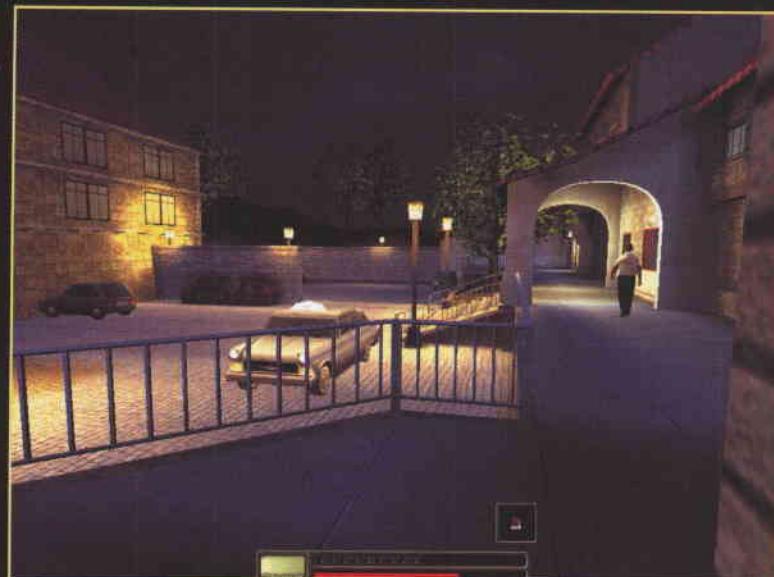
GRENADE LAUNCHER: Bu aletin atış gücünü sevecek, menzilinden nefret edecek sizin. Namluyu çok dikkayın, yerdeki denen birşey var!

RPG-7: Multiplayer dengelerini çok bozuyor, Single Player için lüzumsuz. Karar size kalmış.

M60: Sepha'ya takılı olanları korkunç etkili! Elinizde taşıdığınızda ise namlu öyle better geziyor ki, önündeki adamı vurmak imkansız!

OICW: Bilgisayar, otomatik bomba-atar, durbün, laser menzil ölçer, gece görüş sistemi, düşman tanımlama yeteneği, aklınıza ne gelirse içinde var! Sanki Alien filmlerinden fırlamış bir Pulse Rifle tadında, üstelik Amerikan Ordu'sun Land Warrior programı için geliştirdiği gerçek bir silah! Ne var ki aynı zamanda M3A1'den sonra bu oyundaki en işe yaramaz, en kullanışsız ikincisi silah! Tam bir hayalkırığı!

EL BOMBALARI: Çok çeşitli ve farklı etkileri olan el bombaları var. Ancak atmadan önce elinizde birkaç saniye bekletin ki aynen geri gelmesinler!



RMG NEDİR? YENİR Mİ?

SoF 2 bugüne dek pek görülmemiş bir yeniliğe sahip, Random Mission Generator. Bu sayesinde farklı tiplerde rastgele haritaları birkaç saniyede yaratabilir, böylece Single Player ile uğraşmadan 15-20 dakika istim bırakabilirsiniz. Bu haritaları tek başına botlara karşı oynayabileceğiniz gibi, Multiplayer kısmında da benzer biçimde haritalar oluşturmanız mümkün. Yani sıkı bir maç sonrası "haritayı iyi bilmek" gibi bir geyigin dönmesi çok mümkün olmayacak. Ne var ki RMG pek mükemmel sayılmaz ve önceden iddia edildiği gibi kusursuz çalışmıyor. Herşeyden önce burada sadece açık mekanlar yaratıbiliyoruz. İkincisi bu tür haritalar genellikle az mikardaki oyuncular için biraz fazla geniş kalyorlar. Ayrıca bu haritalarda çok yanlış yerleştirilmiş binalar gibi hatalara rastlamak çok mümkün. Ve her ne kadar haritalar rasgele yaratılsalar da, aslında belirli bir kombinasyona göre düzenleniyorlar ve dikkatli bir oyuncu kısa sürede işin mantığını kavrayarak belirgin bir üstünlük elde edebilir. Ama yine de RMG'in ilk deneme için hayatı başarılı çalıştığını söylemek gerek, belki ileride daha da iyi olabilir.



senaryo görmek mümkün.

SoF 2 ilk oyunun aksine çok daha gerçekçi olmayı vaad eden bir yapımdı, gerek düşmanlar, gerekse de ortamlar ve silahlar modern dünyada rastlanabilen unsurlardan olacaktı. Ve bir noktaya kadar böyle olduğu da söylenebilir aslında, en azından bu defa Power Armor giyen elebaşları, Gauss silahları felan yok ortamda. Ve olayların geçtiği mekanlar hayli inanılır, en azından oyunun bir kısmındaki haritalar hayli gerçekçi可以说。

Herşeyden önce oyunda kullanılan geliştirilmiş Quake 3: Team Arena motör grafiklerin cidden hayli iyi olması sağlanıyor, ancak bundan faydalananmak için eşekler gibi güçlü bir bilgisayara ihtiyacınız olacak. Öte yandan oyundaki düşmanları yönlendiren yapay zeka bazen oyuncuya gereksiz yere zorlayacak denli keskin işliyor. Düşmanlar bir defa harekete geçtiklerinde belirli bir yerde durmuyor, sağ kalmak ve siz haklamak için gereken manevraları yapıyorlar. Düşmanların atışlarının hayatı isabetli olduğunu siz de farkedeceksiniz, özellikle çeşitli el bombalarını maksadını aşan bir verimlilikle kullanabiliyorlar. Aslında burada yapay zekanın bu keskinliğini ciddi biçimde hile yapmasına bağlamak mümkün, mesela bir defa yerinizi tespit ettiler mi artık siz kolay kolay gözden kaçırıymıyorlar.

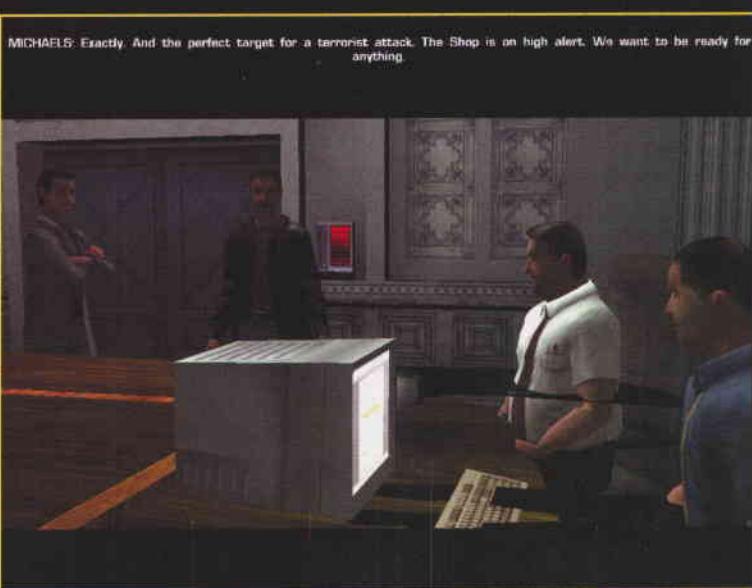
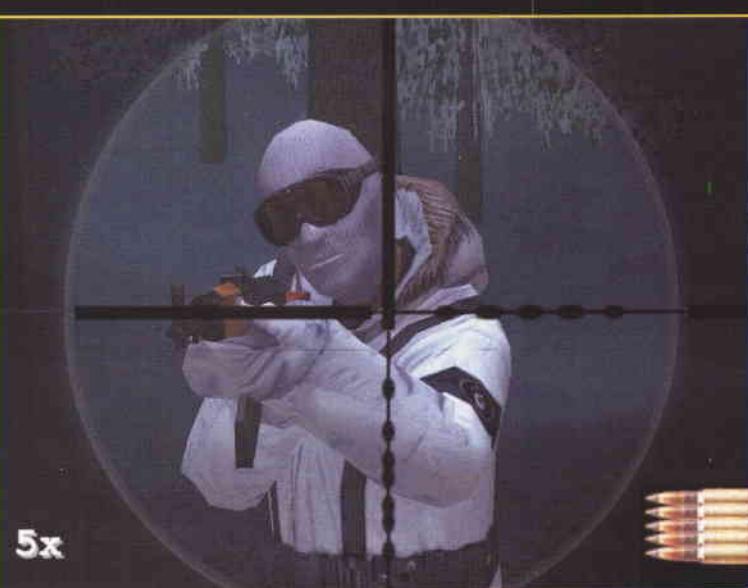
Özellikle orman bölgelerinde yeşilliklerin sizden çok onları kamufla etmesi çok can sıkıcı oluyor. Ayrıca gizlilik gerektiren bölgelerde hiçbir düğmeye basmadan ya da telsiz kullanmadan nasıl alarmı kaldırabileceklerini anlamak pek mümkün değil. Belki de telepatik güçleri

vardır, kimbilir?

Bayılana Limon...

Oyunun pek çok eksigi olduğunu söylemek mümkün, ancak en belirgin olanı ve oyuncuya en fazla zorlayanı senaryonun ele alınış şekli. Her ne kadar ilk başlardaki kamyonlu takip ya da daha sonra Sam'ı yanın binadan kurtarmaz gibi sıradışı görevler olsa da, bunlar sayıca pek az. Aralarda kalan bölümlerin çoğu "Aman abi, oyun biraz uzun olsun!" mantığıyla yapılmış hissi veriyor. Çoğu yerde harita tasarımları Doom'dan daha mantıklı görünmüyork ve buraları geçerken kafanızın içinden bir sesin "Bitse de gitsek artık!" dediğini duyabiliyorsunuz. Son çukan FPS'ler arasında buna en yakın oyunlar MOHAA ve Wolfenstein idi, ki ikisini de oynarken hiç bu kadar sıkıldığımı hatırlıyorum. Oyuncuya bayan en kötü kısımlardan biri de oyun içi grafiklerle hazırlanmış olan ara sahneler, bunlar çoğunlukla uzun ve tedüze konuşmalar içeriyorlar, üstelik kesinlikle pas geçemiyorsunuz.

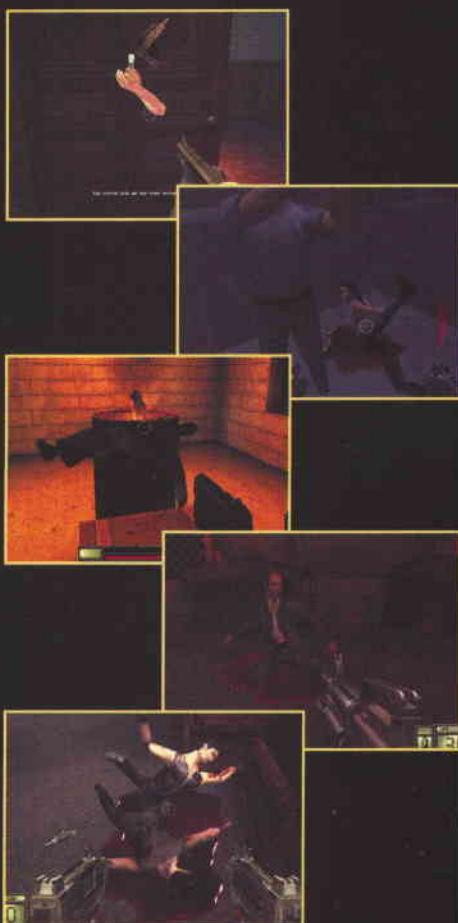
Oyundaki en kötü yanlardan biri de oyun için seçilmiş olan silahlar ve bunların oyunda kullanılması. SoF 2 için seçilmiş olan silahların çoğu oyun boyunca asla kullanılmayacağınız şeyle. Üstüne üstlük silahların modellenmesi de hayli yanlış, hayli kullanışsız yapılmış. Mesela M4'ün altındaki bomba-atarın menzili neredeyse sizin elle attığınız bombardardan daha kısa. USAS-12 seri atışa kontrol edilmesi mümkün olmayan, M590 ile kıyaslandığında hiçbir espri bulunmayan bir tüfek. M3A1 ise bu oyundaki en kötü, en lüzumsuz SMG. Amerikan ordusunun deli gibi geliştirmeye çalıştığı prototip OICW tüfeği her açıdan inanılmaz derecede kullanılsız olarak modellenmiş, üstelik M-4 ile



5x

RIGOR MORTIS

Düşmanların animasyonlarını yapan GHOUL 2 motoru hayli başarılı gibi görünüyor, taa ki siz ilk düşmanınızı öldürüne kadar! Yere düşen cesetler çoğunlukla oldukları gibi kalmak yerine, birdenbire kasılıp hayli ilginç şekillere bürünüyorlar. Buyrun birkaç örnek:



aynı 223 FMJ mermisini kullandığı halde çok daha güşüz! Bunlara ek olarak gece görüş dürbünü ya da termal kamera gibi işinizi kolaylaştırmayı gereken yan donanımların hiçbiri işe yaramıyor.

Oyunda çok sayıda grafik ve programlama hatası da mevcut. Düşman modellemesini hayli detaylı yapan GHOUL 2 animasyon motoru nedeniyle cesetlere geldiğinde feci şekilde sapıyor. Buna ek olarak oyun içinde çok ciddi Crash Detection sorunları var, yani nesnelerin birbirine teması düzgün hesaplanamıyor. Bunun sonucunda ise düşmanın silahının kapının içinden görünmesinden tutun da, attığınız kurşunların anlamsızca iskalamasına dek pek çok problem ortaya çıkıyor. İşin ilginç tarafı bu sorunların büyük kısmı oyunun sadece Single Player modunu etkiliyor, ancak Multiplayer oynarken pek çok şeyin olması gereği gibi çalıştığını fark ediyorsunuz. Öyle görünüyor ki Single Player bölümün Beta testi çok alelacele yapılmış, hayli bariz hatalar gözden kaçırılmış.

Askeri Mintika...

SoF 2'yi tamamen gebermekten kurtaran en önemli unsurları doğru düzgün çalışan ve hayli de eğlenceli olan Multiplayer kismıdır kanımcı. Hem takım bazında, hem de tek tabanca takılabileceğiniz pek çok oyun modo mevcut, üstelik harita sayısı da hiç az sayılmaz.Çoğu açıdan Counter-Strike'ı aratmayacak özelliklere sahip olan Multiplayer kısmın şikayet edilebilecek en büyük eksikliği silah sayısının az oluşu, SoF 2'nin ciddi biçimde daha fazla ve daha ipe sapa gelir silahlara ihtiyacı olduğu tartışılmaz.

SoF 2 sadece bende değil, ofiste oynayan herkeste pek çok açıdan hayalkırıklığına yol açtı. Bol kanlı ölüm sahneleri ve daha iyi grafikler

dışında bu oyunu ilkinden ayıran pek fazla özelilik bulmadık desem herhalde yalan olmaz. Düşmanların belirli yerlerde durmasından, haritaların aşırı lineer olmasına dek herşey ilk oyundakine çok benziyor. Oysa bunun çok daha iyi, çok daha gelişmiş olacağı vaad edilmişti. Olmamış. Bu yüzden SoF 2 Multiplayer kısmı ile günü kurtarmayı başarsa da, Single Player bölümü en baba FPS manyağını bile biktirmeye yetiyor. Doğrusu Raven'dan bunu beklemeydim, hele de Jedi Outcast gibi bir oyunu çaldıktan sonra bu kadar saçmalamış olmaları çok can sıkıcı... ☺

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



LEVEL HIT

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

Yapım • Raven Software

Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • P2-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 1,1 GB sabit disk alanı.

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

Multiplay • Var.

Tür • FPS

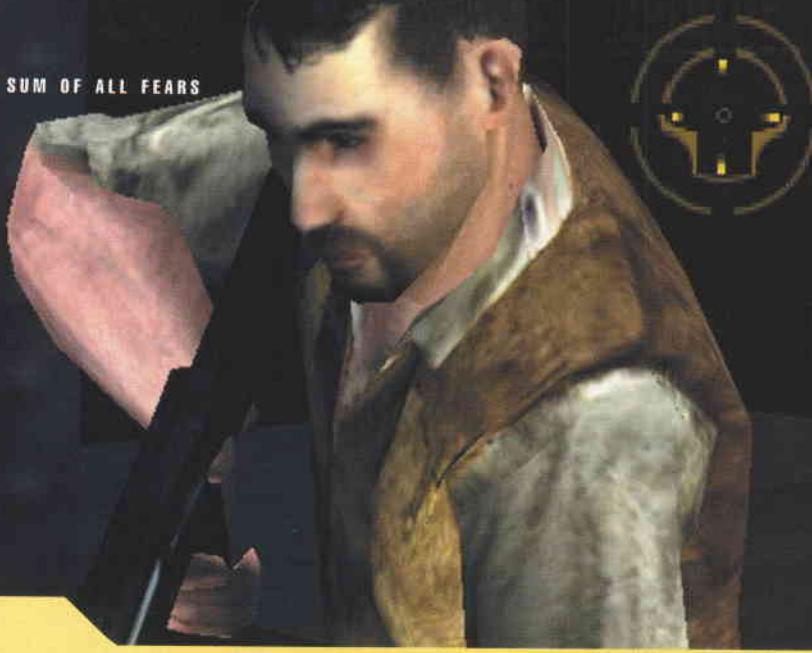
Açıklar • Grafikler ve animasyonlar hayli iyi, çok sağlam bir Multiplayer kısmı var.

Eksiler • Senaryonun işlenisi çok sıkıcı, oyun atmosferi çok zayıf, ayrıca bir takım çok ciddi hatalar var.

Son Karar • Single Player kısmı FPS hastalarını bile baymayı başarabiliyor, ancak Multiplayer kısmı mükemmel.

Alternatifler • Medal of Honor: Allied Assault
Return to Castle Wolfenstein.

LEVEL NOTU %80



thesumofallfears

■ Winston Churchill herhalde yönetim satınıyla ilgili en güzel sözlerden birini söylemiş. Kendi yaptığı işe dışarıdan bakabilen bir gözün gördüklerine, bir insanın hayatı boyunca yapabileceği en zor işlerden birine güzel bir örnek, Türkçesi "En yiğit denizciyi, en cesur havacıyı veya en gözüpek askeri bir masada toplayabilirsiniz-Elinize ne mi geber? Korkularının toplamı."

Şu aralar Amerikalıların en büyük korkusu da büyük çaplı terörist saldırılarda ola-ge-rek. Malum şimdide kadar hep televizyonlardan bir film gibi izleyip parmaklarının tek bir hareketiyle kaçarak güzel yataklarında misil misil uyumaya gittikleri canavar onların da kalbinden bir parça koparıverdi. E ateş düştüğü yeri yakarmış. Şimdi onlarda yaşadıkları kitlesel paranoyayı her alanda göstermeye başladılar. The Sum of All Fears buna güzel bir örnek.

Bir SWAT timi üyesi olarak tüm oyun boyunca görevlere gidecek ve teröristleri tıkır tıkır indireceksiniz. Oyun genelde kapalı alanlarda geçiyor. Yanınızda iki adet takım arkadaşınız bulunuyor. Her görevden önce takım arkadaşlarınızın ve sizin kullanacağınız ekip-

manları seçiyorsunuz. Bu ekipmanlar set halinde geliyor ve maalesef değiştiremiyorsunuz. Ghost Recon motoruyla yapılan oyunda gene aynı silah seti mantığının korunması ve çeşitli kombinasyonlar yapamamamız beni gene hatalı kırkınlığına uğrattı. Mesela üçüncü görevde müthiş işinize yarayacak olan susturuculu sniper'i alamıyorum. Bu da oyunu en zor seviyede oynarken sizi zorlayabiliyor. Zorluk de-mişken oyunda campaign açarken zorluk seviyenizi de seçiyorsunuz. Eğer bu tip oyunlarda yeni değilseniz en kolay seviye sizin için bir seçim olmamalıdır. Çünkü bu şekilde oyun müthiş kolaylaşıyor. Haritadan düşmanlarını-zın yerlerini görmenizi sağlayan heart beat sensor hep açık kalmıyor ve düşmanlarla karşı-laştığınızda cross hair otomatikman düşmanınızın kafasına yöneliyor. Size ise yalnızca te-tiğe dokunmak kalmıyor. Bu şekilde oyun iki büyük saatte bitiyor ki oyunun hiç bir zevki kalmıyor.

Ghost Recon'dan farkı ne?

Takımınızın ekipmanını belirledikten sonra harekata giriyorsunuz. Görevlere gitmeden önce size destek olacak diğer takımların da operasyona katılması istemiyorsanzı bunu optionsdan iptal edebilirsiniz. Fakat iptal etmenizi tavsiye etmem. Çünkü üç takım birden bir odaya aynı anda dalmak oyunu çok zevkli kılmıyor. Her takım birbirinin açığını kapattığından örneğin diğer takımlarla uğraşan teröristleri siz arkalarından rahatça alabiliyorsunuz. Ya da diğer takım sizin arkanızı kolladığı için bir çok tehlikeli pozisyondan kıl payı kurtulabiliyorsunuz. Bu da sizde bir operasyonun parçası olduğunuz hissini uyandırıyor. Oyun ilerledikçe yeni silah setleri secebiliyor-sunuz. Operasyon sırasında siz ölürseniz diğer takım arkadaşınızın kontrolünü ele alıyorsu-

"Why, you may take the most gallant sailor, the most intrepid airman, or the most audacious soldier, put them at a table together-what do you get?"

The sum of their fears"
Winston Churchill

nuz. Eğer takım arkadaşınız ölüse bir dahaki görevde yerine yeni otomatikman geliyor. Ama sizin yeteneklerine falan bakıp birini seçmeniz gibi bir oylanak yok.

Operasyon sırasında takım arkadaşlarınıza verebileceğiniz çeşitli emirler ve formasyonlar mevcut. Yalnızca kapayı açmak, kapayı açıp el bombası atmak ya da kapayı açıp içeri daldıktan sonra tüm odayı temizlemek gibi emirler verebiliyorsunuz. Takım arkadaşlarınızın tipki düşmanlarınız gibi klasik embesillerden oluşuyor. İçeri dalıp odayı tertemiz yaptıktan sonra bir de "clear" diye size rapor veriyorlar. Tabii ki yapay zeka bazen problemler çırkı-yor değil. Örneğin takım arkadaşlarınız "hayır

Bilgi İçin • www.redstorm.com

Yapım • Red Storm Entertainment

Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • PII 400, 64 MB RAM

Önerilen Sistem • PIII 800, 128 MB RAM

Multiplay • LAN, 8 oyuncu.

Tür • Stratejik FPS

Artılar • Detaylı haritalar, gerçekçilik, takım oyunu oynayabilmeniz.

Eksiler • Düşük detaylı grafikler, zayıf ses efektleri, yapay zeka ile hatalar.

Son Karar • Vasıt bir oyun. Gene de gerçaksi FPS severlere öneriliyor.

Alternatifler • Ghost Recon

LEVEL NOTU **90%74**





“once ben dalacağım” yarışına girip kapıda birbirini iteklemeye başlayabiliyor ya da pencerede sniper'a yatmış bir düşman siz arkasındaki merdivenden çıkışken size ateş edip sonra siz sanki hiç orada yokmuşsunuz gibi gene pencereden bilmaya devam edebiliyor. Tabiki ense köküne tek kurşunu da alıveriyor.

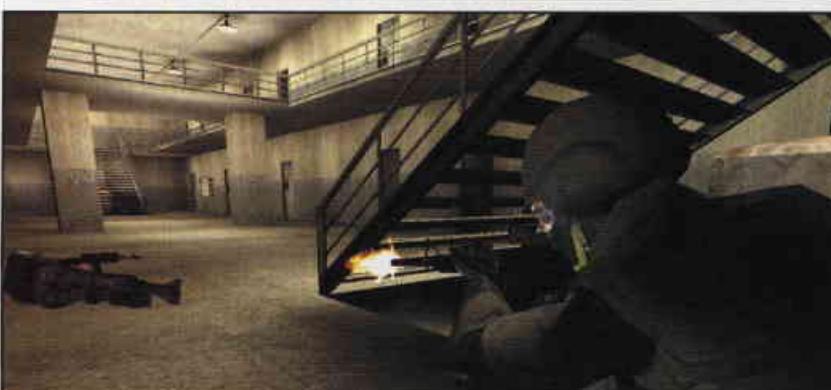
Harekata çıkarken

Harekatlarda size izleyeceğiniz belli bir rota verildiğinden onun dışına çıkmınız özellikle sessizlik gerektiren görevlerde operasyonun sağlığı açısından sakincalar oluşturabiliyor. Bu yüzden harekat planına sıkı sıkıya bağlı kalmanızı tavsiye ederim. Ama bazen bu planın dışına çıkmamanız takıminızın selameti açısından gerekli olabiliyor. Eğer en zor seviyede oynuyorsanız bir odaya ya da koridoru daldan ya da bir kata çıkmadan önce heartbeat sensor ile etrafi kontrol edin. Eğer birileri varsa ve bir türlü aşamıyorsanız flash bang atıp hemen arkasından dalın. Oyunda eğilebil diliginizi unutmayın. Silahınızın atış sıklığını ayarlayabildiğiniz için küçük odalarda bol bol saydırımaktan kaçınmayın. Gizli operasyonlarda pompalı tüfek kullanıp ben buradayım diye bağırmayın. Tahta kapıların arkasından ateş ettiğinizde mermilerinizin kapının arkasındaki kılere saplanabildiğini aklınızın bir köşesinde

tutun. Sekizinci görevde bu özellik sayesinde çok eğlenebilirsiniz.

Oyun ilerledikçe pompalı tüfek kullanan, zayıf eğitimli, toplama terörist gruplarından paralı askerlere ve elit birliklere kadar bir çok tipte düşmanla karşılaşacaksınız. Sonlara doğru neredeyse her odaya bombalarla girmek durumunda kalacaksınız. Oyunun haritaları ve mekanlar ayrıntılı düşünülmüş. Operasyonların planlanması ise tamamen profesyonellik kokuyor. Zaten Red Storm tüm yapımlarında koruduğu kaliteyi buraya da yansıtmış. Yalnız oyun filmine yetiştirmek için birazcık acele edilmiş gibi görünüyor. Grafik detaylar bir çok yerde yetersiz kalıyor. Ses efektleri sizi çok mutlu etmeye bilir. Gerçekçi olmasına karşın bir çok yerde hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz. Sum of All Fears öyle mekâna dalıp etrafı dağabileceğiniz bir shooter değil. Dikkatli olarak planlanmış bir operasyon yürütüğünüz ve atış yetenekleriniz kadar stratejinizi de konuşturmanız gereken bir oyun. Gene de vasatın üstüne çıkmıyor. Eğer Rainbow Six ve Ghost Recon'u sevmişseniz bu oyunu da seversiniz. Ama Soldier of Fortune veya Counter Strike seviyorsanız pek yanına uğramayın. ☺

Burak Akmenek | Burak@level.com.tr



■ En çok kullanacağınız silahları tanıyalım



AK-47

Ülke: Russia & China

Atış modu: Yarı-Tam Otomatik

Sarjör kapasitesi: 30 Mermi

Ağırlık: 6.17 lbs. (2.8 kg)



MP5SD5

Ülke: Germany

Atış modu: Yarı-Tam Otomatik

Sarjör kapasitesi: 30 Mermi

1 dakikada atabileceği mermi sayısı: 700-800

Ağırlık: 4.45 lbs. (2.02 kg)



COLT Carbine M4A1

Ülke: USA

Atış modu: Yarı-Tam Otomatik

Sarjör kapasitesi: 30 Mermi

1 dakikada atabileceği mermi sayısı: 750-850

Ağırlık: 4.75 lbs. (2.15 kg)



FN P-90

Ülke: Belgium / USA

Atış modu: Yarı-Tam Otomatik

Sarjör kapasitesi: 50 Mermi

1 dakikada atabileceği mermi sayısı: 825-900

Ağırlık: 4.9 lbs. (2.2 kg)



grandia2

Dreamcast efsanesi en sonunda PC oyuncularıyla buluşuyor...

Genellikle konsoldan transfer olan oyunlar PC ortamında pek tutunamaz. Grafikler kötüdür, kontroller gariptir, arayüz sinir bozucudur ve sonuç tabii ki fiyaskodur. Bu tip adaptasyon sorunları ister istemez PC oyuncularında önyargılar oluşturdu. Öyle ki önmüze ne zaman konsoldan devşirme bir oyun gelse, ilk anda surutumuzu ekşitir olduk. Neyse ki Final Fantasy, Metal Gear Solid gibi sağlam istisnalar iki oyun sistemi arasında köprüler kurmaya başladı. Oyunumuz Grandia II de bu köprülerden biri olacak gibi gözüküyor.

RPG türünde farklı tatlar...

Grandia bir RPG ama şu 'animé' denen tür-



Hanlarında oyunu save edebiliyor ve yaralarınızı sarabiliyor sunuz.

Her galihiyetin sonunda hatırı pozu veriyorsunuz.



Oyun zaman zaman bir melodrama dönüşüyor.



Ayak sesleri çok sinir bozucu.



Dövüşleri, satranç karşılaşmalarına benzetebiliriz. Yarı gerçek zamanlı, yarı sıra tabanlı bir kurgu söz konusu.

den, yani uzak doğu kökenli; haliyle Baldur's Gate ve Icewind Dale gibi Batılı türdeşlerinden oldukça farklı. Öncelikle onlar kadar kompleks bir yapıya sahip değil. Hikaye, açık uçlu olmaktan uzak, hatta olabildiğince doğrusal. Karanlık ve kaotik alemler yerini rengarenk, şeker misali ortamlara bırakmış. Karakterlerden mimiklere, grafiklerden renklere kadar animé tarzı oyuna hakim. Anlayacağınız Grandia daha çok akrabası Final Fantasy türünden bir oyun, tabii onun kadar derin ve detaylı olduğunu söyleyemeyeceğim; eğlence daha ön planda (ne de olsa bir Dreamcast oyunu). Şahsen grafikleri, kontrolleri ve save sisteminde dolaylı bu tarzdan pek haz etmem, Batılı RPG'lerin atmosferini kendime daha yakın bulurum; ama Grandia o kadar sürükleyici bir oyun ki 'bir sonraki bölüm sonu canavarını da göreyim, bir sonraki save noktasına da geleyim' derken saatlerin nasıl geçtiğini farketmiyorsunuz bile.

Kötünün iyileş derdi hiç bitmez

Hikaye, sonuna kadar doğrusal ve klişelerle dolu olmasına rağmen zaman zaman sizin şartlısınıyor. Ama genellikle olayların hangi

noktaya varabileceğini önceden tahmin edebiliyorsunuz. Karanlığın gücü Valmar, bir kez daha aydınlığın gücü Granas karşısında şansını denemekte. Kahramanımız Ryudo dünyayı kurtaracağından habersiz bir şekilde, kuşu Skye ile beraber Geohound (ödül avcısı) mo-

Bilgi İçin • www.ubisoft.co.uk

Yapım • Game Arts

Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • PI-300, 64 MB RAM, 18 MB 3D ekran kartı

Önerilen Sistem • PI-500, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı

Multicast • Yok

Tür • RPG

İşlemler • Drajinal dövüş sistemi, liginç yaratıklar, pratik karakterler, eğitim dersleri.

Eşyalar • Graflıklardaki dengesizlik, hikayenin çok azının ve klişelerde de olimaz.

Sos. Karar • Grandia, konsol önyargısına yatkın olmak için oyundan bir oyuncu. Üstelik oyuncucağızın seyir arayalar için yolda bir karar.

Alternatifler • Final Fantasy 7 - Ağustos 98 - %60

Final Fantasy 8 - Mart 00 - %60

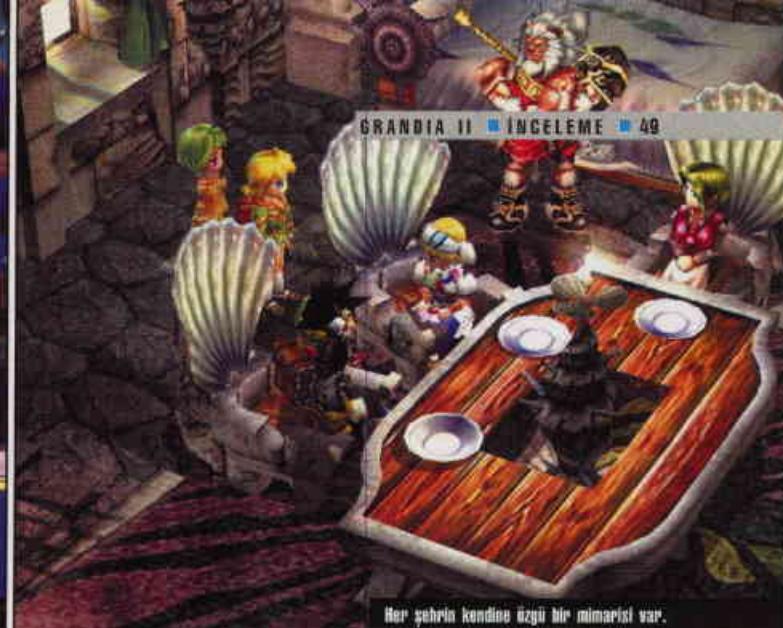
LEVEL NOTU 0/73



Millenia

Same thing I'm doing to you, BIRD.

Millenia, hem ortahı, hem de akınızı karıştıracak.



Her şehrin kendine özgü bir mimarisi var.

dunda takılırken, Granas kilisesinden aldığı bir görev tüm hayatını değiştirecektir. Kilise korosunun yıldızı Elena'ya özel bir ayine katılması için eskortlu yapacaktır. Mekana ulaşırlar ama ayinde bir şeyler ters gider ve Valmar'ın Kanatları, Elena'nın bedeninde tekrar canlanır. İçindeki Valmar'ın Kanatları zaman zaman Millenia adında ortaya çıkacak ve güçlerini gösterecektir. Elena, bu kötü (belki de iyi) yarısından kurtulmak için Granas baş rahibini görmelidir ve böylece Ryudo ile uzun ve tehlikeli bir yolculuğa çıkarlar... Tabii bu sadece bir başlangıç, baş rahibi bulunca işinizin bittiğini sanıyorsanız, yanlışıyorsunuz. Olaylar öyle bir dallanıp budaklanıyor ki bazen bir pembe dizide olduğunuzu düşünüyorsunuz. Ryudo'nun karanlık geçmişi ve Elena (yoksa Millenia mi demeliyim?) ile arasındaki duygusal iniş, çıkışlar oyunu bir melodram girdabına sürüklüyor. İlerledikçe grubu yeni karakterler katılıyor ve onların hikayeleri de ana hikayeye bağlanıyor.

Oyunun temel olarak üç bölümünden oluşanlığını söylemek mümkün. Yollar, şehirler ve ara demolar (o kadar uzunlar ki onları da bir bölümde saydım). Aksiyon ağırlıklı olarak yollarda geçiyor. Labirentlere giriyor, binbir türlü canavarla karşılaşıyor, deneyimler kazanıyor ve yeteneklerini geliştirmeyi sunuyor. Dövüşler hariç karakterleri izometrikle tepeyen bakış arası bir perspektiften görüyoruz. Dövüşlerde ve demolarda üçüncü boyut ağır basıyor. Şehirler, oyunun bir anlamda adventure bölümü. Karakterlerle konuşuyor, hikayedeye yeni sayfalar açıyor ve alet, edavat ihtiyacınızı karşılıyorsunuz. Şehirlerde uğradığınız iki önemli yer var. Birisi gökkuşağı komileri hariç oyunu save edebildiğiniz, enerjilerinizi fulleyebildiğiniz ve geceyi geçirebildiğiniz hanlar; diğer ise silah, zırh, vb. alıp satabildiğiniz ve eğitim derslerinin yer aldığı dükkanlar. Bu dersler, gerçekten çok iyi hazırlanmış ve oyunu kavramaniza çok yardımcı oluyor. Bölümülerin hepsi birbirinden renkli ve fantastik. Bazan dış dünyadan kopup, ruhun derinliklerine bile iniyorsunuz.

Dövüşürken düşünmek

Yol boyunca karşınıza çıkan yaratıklarla dövüşüp dövüşmemek size kalmış bir durum. Diğer animé RPG'lerin aksine Grandia'da düşmanlarınızı görebiliyor ve etraflarından dolaşarak onlardan kaçabiliyorsunuz. Tabii eninde sonunda dövüşmek zorundasınız, çünkü er meydanına çıkmadan ne deneyim kazanabilir ne de level atlayabilirsiniz. Zaten oyunun en orijinal olayı dövüşler; onlar da olmasına, hikayeye katlanması mümkün olmadı herhalde. Dövüşleri, satranç karşılaşmalarına benzetebiliriz. Yarı gerçek zamanlı, yarı sıra tabanlı bir kurgu söz konusu. Ekranın sağ alt köşesinde komut (COM) ve aksiyon (ACT) bölümlerinden oluşan bir zaman çubuğu var. Savaş meydانına gitince, saat hem sizin hem de düşmanlarınız için işlemeye başlıyor. Kimin ikonu önce COM noktasına varırsa, o komut veriyor ve ikonu ACT noktasına ulaşınca da komutu uygulanıyor (tabii sürpriz saldırılarda avantaj daima karşı tarafa geçiyor). Komut verirken oyun donuyor, komut uygulanırken ise aksiyon devam ediyor. Her karakterin saatini ayrı işledeği için, diğer oyunlarda olduğu gibi sıranın geçmesini beklemeden yeni komutlar verebilirsiniz; böylece tempo hiç düşmüyör. Adrenalin kaybı olmadan hamlelerinizi planlayabilmek çok eğlenceli.

Komutları saymak gerekiyor, combo (çift) vuruş, rakibin atağını kesebildiğiniz kritik vuruş, özel hareket, büyü yapma, eşya kullanma, yer değiştirme ve kaçma. Özel hareket yapınca SP (special point), büyü yapınca da MP (mana point), darbe alıncı da HP (health point) değerleriniz etkilenecektir. Her karakterin kendine özgü özel hareketleri var, büyüler ise karakterlerin sahip olduğu mana yumurtalarına göre değişiyor. Yeni özel hareketler öğrenmek veya eskilerini geliştirmek için ilgili 'coin'lerden toplamanız gereklidir, aynı şey büyüler için de geçerli. Bunların yanı sıra elinizdeki eşyaları kullanarak saldırlabilir, kendinizi ve takım arkadaşınızı iyileştirebilir (hatta ölen varsa diriltilebilir) ve üstünüzdeki büyülerini kaldırabilirsiniz. Ayrıca her karakterin belli

bir hareket menzili olduğu için yer değiştirecek (evade), düşmanlarınızın size saldırmasını engelleyebilirsiniz. Yeteneklerinizi geliştirmek içinse yetenek kitaplarına (skill book) ihtiyacınız var. Bu kitapları genellikle bölüm sonu canavarlarının işini bitirince edinebilirsiniz. Aslında tüm bunlar detaylı bir şekilde eğitim derslerinde anlatılıyor, o yüzden daha fazla kafanızı karıştırmak istemiyorum.

Görsel bütünlük?

Geçmiş konsoletlere uyarlamalarıyla karşılaşırınca, Grandia'nın grafiklerinin hiç fena olmadığı söylenebilir. Üstelik oyunun 1024x768 çözünürlük desteği bile var. Yalnız nedense güzelim büyülerle demolar pikselleri sayabileceğiniz kadar düşük bir çözünürlüğe sahip. Ayrıca şehirlere olabildiğince özenilmesine rağmen yollara neden üvey evlat muamelesi yapılmış anlayamadım. Her şehrin kendine özgü bir mimarisi var; birinde fütüristik yapılar arasında dolaşırken ötekinde doğayla bütünleşmiş yapılar görebiliyorsunuz. Dokular çok renkli, renkler de çok canlı, adeta içiniz açılıyor. Yollara dökülünce ise grafiklerdeki teknolojik insanı biraz oyundan soğutuyor. Karakterler komik mimikleri ve kocaman gözleriyle oldukça şirin (tabii animé tarzından hoşlananlar için). Yalnız muhtemelen bir bug yüzünden gölgeleri felaket. Yaratıkların, özellikle bölüm sonu canavarlarının tasarımları çok ilginç. Seslendirme hiç fena değil ama önemli anilar hariç karakterlerin seslerini duymuyoruz. Kilise müzikleri olağanüstü ama dövüşlerdeki teknop-rock tınları çok gereksiz. Açıp ayak seslerini saymazsa, sesler de idare edilebilir. Kontroller oldukça pratik, bir iki tuşla her şeyi halletmek mümkün (ah bir de mouse olsayıdı!).

Grandia II, birtakım eksilerine rağmen özellikle dövüş sistemiyle animé RPG'ler için yeni bir soluk. Karanlık ve kompleks RPG'lerden buna dayanız, biraz eğlenmek, biraz da dinlenmek için Grandia evrenine ugrayabilirsiniz. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



hundred swords

Biraz strateji, biraz RPG, biraz da közlenmiş domate.. Ops!

Dreamcast oyunları yavaş yavaş PC'ye çevriliyor. Hundred Swords da Dreamcast'ten PC'ye çevrilen sessiz sakin oyunlardan biri (bir de serseri oyunlar var, kapkaç falan yapıyorlar). Hundred Swords'un PC versiyonunun DC versiyonundan hiç farkı yok. Smilebit, oyunu hiç değiştirmeden alıp coydi ve PC'ye koymuş.

Ara başlık atarken göz çıkartmak

Hundred Swords, stratejiyle RPG karışımı, Jennifer Lopez gibi melez bir oyun (ben de düşünüyorum, neden bu CD'nin arkası yuvarlak). Oyun iki aşamadan oluşuyor. Birinci aşamada, yani mission mod'unda, rastgele bir görev seçiyorsunuz ve bu görevi sıradan RTS oyunları gibi oynuyorsunuz. Yani birim kurup saldırıyorsunuz. Her görevde farklı bir şey yapmanız isteniyor. Mesela ilkinde, düşmanın Headquarters'ını yok etmeniz gerekiyor. Mission mod'unda diğer RTS'lerde olduğu gibi onlarca yapı kurmuyorsunuz. Kuracağınız yapılar sadece; Headquarters, Barracks, Dragon Steel Pits ve Dragon Oil Pits. Barracks'da yeni savaşçılar ve araçlar oluşturabiliyorsunuz. Kuracağınız birim sayısı çok az olduğu için, yapılanmanız da pek zaman alımız. Zaten oyunda stratejiden çok aksiyona ağırlık verilmiş. Mission mod'unda; easy, normal ve hard olmak üzere üç farklı zorluk derecesi var ve sınırlı zamana sahipsiniz.

İkinci aşama, yani campaign mod'u, Final Fantasy gibi bir öykü doğrultusunda ilerliyor. Bu mod'da yapılanma yok. Sadece, haritada ilerleyerek Final Fantasy veya Dungeon Siege'deki gibi savaşıyorsunuz, ancak savaşlar real-time olarak gerçekleşiyor. Campaign mod'u öykü tabanlı olduğu için oyun aralarında sık sık animasyonlar giriyor. Bu arada, ani-



masyon demişken, oyunun ilginç bir özelliği de karakterlerin çizgi-roman havasında olması. Dolayısıyla oyun aralarındaki animasyonlar da çizgi-roman şeklinde, yani sessiz kareler halinde tasarılmış. Konuşmalarla balonlarla belirtiliyor. Campaign mod'unda bir bölüm tamamladığınız zaman diğerine geçiyorsunuz. Bu mod daha çok aksiyona ağırlıklı sayılır.

Hundred Swords'da birden fazla birimi aynı anda kontrol ediyorsunuz. Her birimin ayrı bir komutları var birimler bazı kriterlerle birbirinden ayrılıyor. Mesela bir birim oklarla, diğerisi kılıçlarla savaşıyor. Her birimi yeri geldiğinde kullanıyorsunuz. Ayrıca birimlerdeki her savaşının isimleri ve yapabildikleri şeyle farklı. Savaşçılarınızın zamanla yetenekleri de gelişiyor.

Oyunun arabirimini ve kontrol sistemi oldukça basit. Devamlı olarak kullanacağınız icon sayısı beş geçmiyor. Savaşlarda klasik saldır-Bobi tut oğlum sistemini kullanıyorsunuz. Oyunda, uçan bot gibi değişik araçlarla da saldırı yapabiliyorsunuz. Savaşlarda gerçekten çok karışık. Kimin kime vurduğunu kesinlikle anlayamıyorsunuz. Ayrıca savaş sırasında birkaç grafik bug'ı da ortaya çıkarıyor.

Hundred Swords'un asıl sorunuşa yapay zeka. Birimleriniz balık gibi hareket ediyor. Bir yere gitmeleri için komut verdığınızda saçma sapan yollar izliyorlar ve birbirlerine çarpıyorlar. Bununla kalmıyor, haritanın ufak olmasına rağmen, çoğu zaman yanlış yollardan bile olsa istediğiniz yere gidemiyorlar.

Hundred Swords 3D olarak tasarlanmış, ama grafikler hiç kaliteli değil. Dreamcast versiyonu bile PC versiyonundan daha iyidir.



Kaplamlar çok basit. Detaya hiç girmeden. Bunun dışında birimler de baştan savma hazırlanmış. Oyunda kamerası çevirip zoom yapabiliyorsunuz, ancak yakın çekimde oyunun oynanışı zorlanıyor. Seslerse neredeyse yok gibi bir şey.

Yani?

Hundred Swords'a Warcraft III junior diyebiliriz. Warcraft III'eki strateji-RPG karışımı, Hundred Swords'da kullanılmaya çalışılmış, ama sonuç pek başarılı sayılmaz. Oyunun strateji kısmı biraz geri planda kalmış. Bunun yerine aksiyona ağırlık verilmiş. Hundred Swords'un farklı bir tarzı olması ilginç. Ancak oyunun; grafik, ses ve yapay zeka konularında savunulacak hiçbir yanı yok.. ☺

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

Bilgi İçin • www.activisionvalue.com

Yapım • Smilbit

Dağıtım • Activision Value

Minimum Sistem • P 233, 32 MB RAM, 18 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • PII-500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiplay • 4 kişi

Tür • Adventure

Altılar • RPG ve strateji karışımı tür; sayılar.

Eşeller • Grubluk çok ihanetlidir. Narodysa Ni se kotonmezz.

Yapay zeka rezlet. Üstek de olsa birkaç lug var.

Ses Kararı • Kullanıcı bir oyun, ama oda erişti. Buna rağmenlossa sırada sığınaklıyız.

Alternatifler • Battle Realms Ocası 02 0/67

Myth 3: The Wolf Age Ocak 02 %81

LEVEL NOTU 0/60

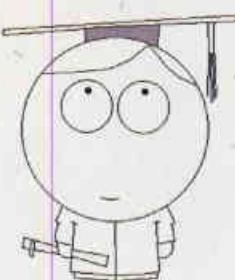


ofiste bu ay... ■ ■ ■ Ne gelişmeler gelişti?

dubek



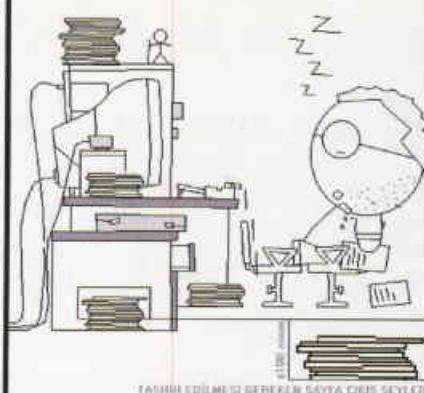
purak



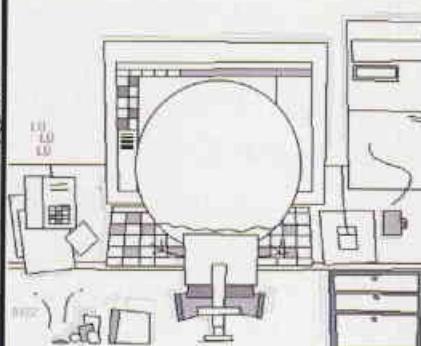
Dubek'in bu ay başına gelmeye kalmadı. İlk olarak elini keten'da yakan pırasa saçlı Dubek, hemen akabinde diş zonklamasına maruz kaldı. Ofiste, devamlı surette ağzında topitop varmış gibi dolaşan talihsiz Dubek, kapısına askeri güllerin dayanmasıyla beraber kendini askerlik şubesinde buluverdi. Pişmiş Dubek bu olayı da kazalı belalı atlattıktan sonra evine hırsızın girmesiyle son bir şok daha yaşadı. Göz altlarında poşetler oluşan Dubek, geçtiğimiz ay iki takka dahi uyuymadı, sinirden saçları voynuk voynuk diye bi yukarı bi de aşağı olmak üsre sallandı.

Purak Pakmenek bu ay master'ını tamamlayıp eşek kadar adam olup sınıfını geçip mastır şeyini bitirdi. Bu bitirim karşısında mesutluğunu gizleyemeyen Purak Pekmenek, ofiste olduğu süre içindeyse Dark age of Camelot oynayıp siteyi güncellemedi.

zinan



firt



mad dog



Zinan bu ay sayfa çıkışlarını tashih ederken, iki koltuğu birleştirerek suretiyle sizdi kaldı. Ağzından böyle salyalar akan epey Sinan Zinan'ı kadar yorgunu ki, sigarasını kütüblasına ters koydu. Bunun üzerine yanın yanması tehlikesi geçiren Levil camiası, kafasından z'ler çıkarınan Zinan'ı yeme girişiminde bulundu.

Firt Firt bu ay Ofiste Bu Ay çizdi. Ofiste Bu Ay çizerken hemen sol tarafında bulunan çöp kutusunu tekme atmak kanalıyla deviren Firt Firt, lü lü efektiyle çalan telefona ise duyarlıydı. Çöp kutusunun başına toplanan sineklerse bizz bizz diye uçtular. Buna sinirlenen Firt Firt, lü lü diye çalan telefonu sineklerin kafasına attı.

Mad Dog sa bu ay dergiye uğramadı. Yazılarını evden yazmak yoluyla dergiye şey yapan Mad Dog, dergiye geldiği zamanlardaysa durmaksızın kahve içti. Fotoğrafının çekilmemesi karşı çıkan Mad Dog'u Levil jaması bu fotoğrafı yakaladı. Burada da x1200 (2.5)/22 - 6 oranıyla zoom yapılan epey boşluk şeyi gösteriyor.

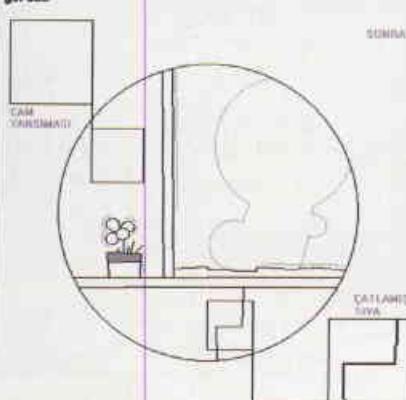
gorcan



İsgal köşesini işgal etmekle istigal eden metalci ve de fotoğrafçı kişilik Gorcan Garar bu ay fotoğraf makinesine 100 metreye kadar zoom geçirir objektif aldı. Yeni objektifiyle böyle kuşlar, böcekler ve de doğa fotoğrafla... Aaa!!!..

... Böyle kuşlar böcekler çektiğini sandığımız Gorcan Garar, halbisi kızları röntgenliyormuş. Bu fotoğrafda da Gorcan'ın Sonra'sının ne kadar açık olduğu açıkça görülüyor! Vay adı!

gorcan





dragonthrone:battleofredcliffs

Eski Çin'den savaş çılgıkları yükseliyor....

- Yüzyıllarca kanlı savaşlara tanık olmuş
- Çin toprakları, bir türlü paylaşılamamış.
- Zaten Çin ordusu bu yüzden dünyaca tanınmıyor mu? Topraklarının devamlı tehdit altında olması Çin milletini militen bir yönetim altında toplamış. Çin ileri savaş tekniklerinin yanı sıra edebiyat ve felsefe alanlarında da ustalaşmış bir medeniyet. Tüm bunlara bir de entrikalar ve efsanelerle dolu bir mazı eklenince bir strateji oyunu için yeterli malzeme olmuş oluyor. Çin tarihinin şüphesiz en hareketli dönemi M.S. Üçüncü yüz yılının başlarına, yani Han İmparatorluğunun çöküşüne denk geliyor. Kahramanlıklarından savaşlara kadar dönemin hakkında bir çok olayı 14. yüzyılda yazılmış "Romance of the Three Kingdoms" romanında bulmak mümkün. Dragon Throne için de bizzat ilham kaynağı olan kitap hala çok satanlar arasında.



Komutanların oyundaki rolü çok büyük; ordunun motivasyonu enkarnın elinde.

İşçilerinizi domestik işlere atamanın dışında askerlere dönüştürebiliyorsunuz; bunun için onları kişlaya göndermeniz yeterli.

Dragon Throne aslında bir devam oyunu. Abisi Fate of the Dragon'un kaldığı yer Çin tarihini yazmaya devam ediyor.

Vatan bir bütündür, bölünmez!

İmparatorluğu deviren isyan gücü tipki bir bulasıçı hastalık gibi Çin'in tüm eyaletlerine yayılmıştır. Başta kilerin son umudu deneyimli generaler komutasındaki birliklerdir. Ayaklanma sonlandırılır ama bu sefer de generaller arasında bir taht kavgası başlar. Çin askerleri dönemin üç efsanevi kahramanı (veya kimilerine göre diktatörü) arasında paylaşılır: Wei krallığından Cao Cao, Wu krallığından Sun Quan ve Shu krallığından Liu Bei. Bu üç isimden birini seçerek, Çin'in en fırıldaklı dönemine balıklama dalyoruz.

İlk başlarda Dragon Throne standart bir RTS gibi görülebilir. Sonuçta her RTS oyununda olduğu gibi kaynak toplayıp, binalar yapıyor ve askerler yetiştirmek ama oyunun arka planında geçen entrikalar ve komutanlara yüklenen RPG özellikleri oyunun seyrini değiştirmektedir. Görevlerde genel olarak amacınız diğer iki krallığı istila etmek ve kendi krallığınızı korumak. Ayrıca her görevin sonunda birtakım önemli

isimlerin sağ kalması isteniyor. Çin'in tam merkezinde yer alan Jingzhou eyaleti ana hedefiniz. İşe ağaç keserek başlıyoruz. Arkadan demir çikarmak geliyor. Gerekli binaları inşa etmek için bu iki materyal şart. Daha sonra beslenme ve barınma sorunları baş gösteriyor. Siz de buna karşılık çiftlikler ve evler yapıyorsunuz. İşçileri-

Bilgi İçin • www.strategyfirst.com

Yapım • Object Software

Dağıtım • Strategy First

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

Onerilen Sistem • PII-300, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multıplay • Internet (GameSpy), LAN

Tür • Real-Time Stratej

Arıza • Tarihi arka plan, detaylı grafikler, karakter gelişimi.

Eksiler • Tür adına yeterince yeni bir şey söylemeler; taktik geliştirmemiyorsunuz.

Son Karar • Dragon Throne türün meraklılığını ve özellikle tarihte işlenenleri tatmin edecek türden bir oyun ama yedinci şeyler arayanlara göre değil.

Alternatifler • Fate of the Dragon

Age of Empires

LEVEL NOTU 71



Grafikler oldukça detaylı, özellikle orantılar çok gerçekçi.



Mancımlar etkili ama yakın saldırılar karşı savunması.

nizi (laborer) domestik işlere atamanın dışında askerlere dönüştürübiliyorsunuz; bunun için onları kişaya göndermeniz yeterli. Savaşta olmadığınız zaman ise onları tekrar işçi olarak kullanabiliyorsunuz. Askeri gücünüzü sivillerden oluşturmak çok akıllıca bir taktik (Çin ordusu neden bu kadar büyük sanıydınız?). Askerlerinizi seferdeyken aç bırakmamak ve morallerini yüksek tutmak için ekip biçiklerini 'workshop'da işleyerek yiyeceğe dönüştürmeliyiniz. Bir işçinin hangi görevde olduğunu anlamak için kafasının üstündeki konuşma balonuna bilmek yeterli. Asker üretimine ağırlık vermeden önce saldırı ve savunma güçlerini geliştirecek teknolojiler icat etmelisiniz; bunun için de bir akademi (national academy) kurmanız gerekiyor. Tabii akademide geliştirdiğiniz projeleri uygulamak için bir de atölye (machine workshop) gereklidir. Yeni teknolojiler yeni tip binalar inşa etmenize de izin veriyor. Birkaç şey dışında sistem klasik RTS mantığından işliyor.

Kale kapısı açılıyor...

İşçiler boş kaldıklarında yakınındaki herhangi bir imalata dahil olabilecek kadar zekiler arna askerler kontrol edilmeye muhtaç, özellikle yönlendirme konusunda. İşte 'rally point (toplanma noktası)' bu anda yardımınıza koşuyor. Toplanma noktalarını uygun yerlere koyarsanız, hem saçıma sapan kalabalıklar oluşmaz, hem de ordunuza çok daha kısa bir sürede düzene sokarsınız. Örneğin işçiler için kişayı, askerler için ileri kişayı (upgrade) ve subaylar için de ahırı toplanma noktası verirseniz, yüzlerce klik yapmadan düzenli bir süvari birliğine kavuşmuş olursunuz. Sırası gelmişken, her türlü askeriniz ata binebiliyor, ayrıca süvari üretmiyorsunuz (adamlar zaten at üzerinde doğuyor). Askerleriniz çok çeşitli değil ama gelişebilen karakter özellikleri var ve çeşitli defansif/ofansif yetenekler kazanabiliyorlar. Savaştıkça ve sağ kaldırıkça rütbeleri artıyor. Ama kazanılan deneyimler bir sonraki görevde aktarılmadığından, RPG türünün oyuna pek de katkısı olamıyor. Komutanlar bu anlamda çok daha yetkin; moral yükseltme, iyileştirme, ateş topu atma, vb. gibi birçok yetenek kazanabiliyor ve birliklerini motive etmede büyük rol oynuyorlar. Aslında komutanların her biri tarihi imzasını atmış ger-



Tarih boyunca Çin hep kanlı savaşlara tanık olmuş.

çek birer kahraman ve alt metinlerden anlaşılacağı gibi vurgu hep onların üzerinde. Ama Age of Empires'tadında kaynak toplamak, bina yapmak ve asker üretemekten geriye onlara ilgilenmeye hiç vakit kalımıyor. Durum savaşlarda daha beter. Askerlerinizi yönlendirmekten komutanlarınızın özelliklerini ihmal ettiyorsunuz. Ayrıca böyle bir oyunda taktiksel formasyonların olması önemli bir eksik. Birliklerinize dönemin mancınık, üç ok gibi tekerlekli silahları eşlik ediyor. Bu aletlerden yürüyen merdiven ve Hazerfen rampası (isimler bana ait) gerçekten ilginç. Yürüyen merdivenleri sur duvarlarına dayayarak askerlerinizi düşman hattına geçirebiliyorsunuz, tabii bu geçiş uygun yerden yapılmadığı zaman adamlar uyanyor ve sizinkileri kılıçtan geçiriveriyor. Hazerfen rampasıyla ise havadan indirme operasyonları düzenleyebiliyorsunuz. Rampaya binen adam iki kanat takıyor ve planör hesabı düşman saflarında süzülmeye başlıyor; düşman okçuları tarafından indirilmeden yere inebilirse de aksiyon başlıyor. Seyretmesi gerçekten zevkli ama sırı bu yüzden adamlarınızı harcamayın derim.

Nerde Kaplan, Nerde Ejderha?

Oyun kale içi ve kale dışı olarak ikiye bölünmüştür. Ekranın sol ve sağ alt köşesindeki haritalardan ikisini de takip etmeniz mümkün. Kale içinde ordunuza kuruyor, kale dışındaysa ordunuza harciyorsunuz. Bir gözünüz daima kale dışı haritasında olsun, su uyur düşman uyumaz. Dragon Throne zor bir oyun. Toplam sekiz görev

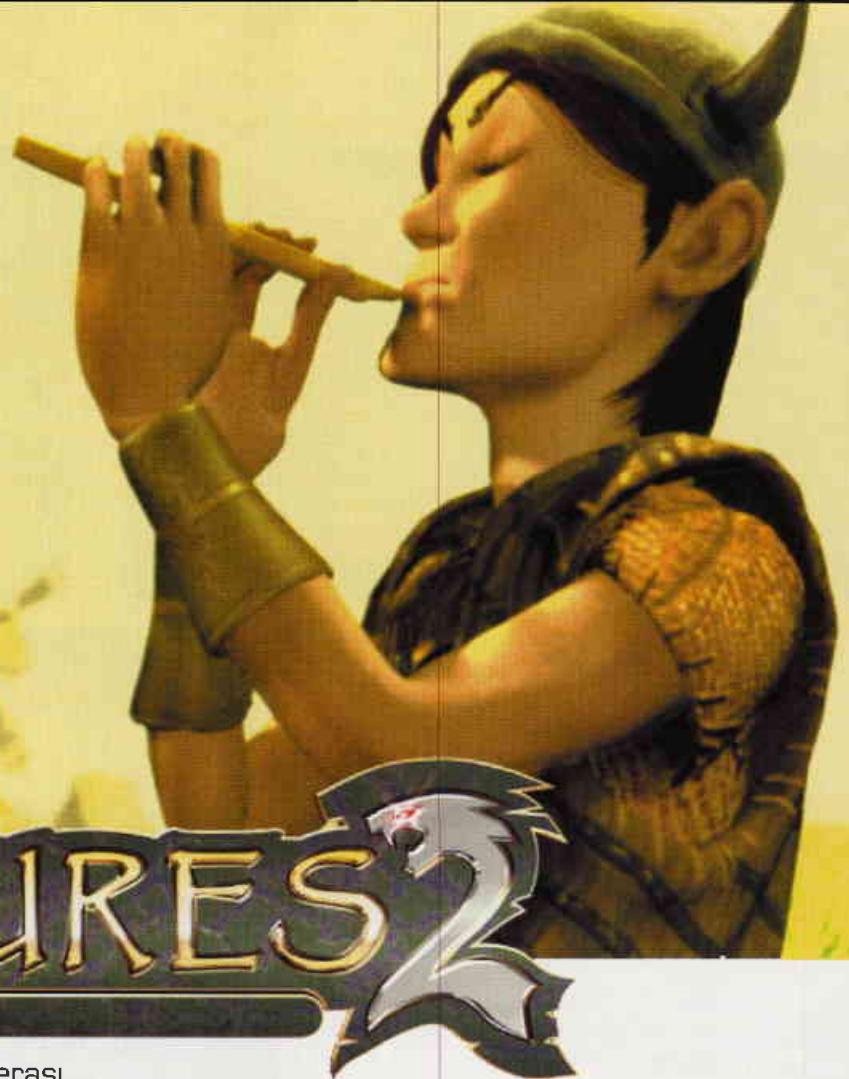
var ama bir görevi bitirmek saatlerini alabiliyor veya aynı görevi tekrar oynamak durumunda kalabiliyorsunuz. Grafikler Age of Empires günlerini hatırlatıyor; detaylı mimari, sağlam dokular ve pastel renkler. Yalnız Dragon Throne ölçeklendirme ve animasyonda bir adım önde. Adamların binalara göre oranı artık çok daha gerçekçi. Animasyonlar da öyle; kışlada talmış yapan askerleri veya tarlada ekip birincilikleri görmek çok güzel. Grafikler gibi müzikler de dönemi yansıtıyor. Yalnız her şey Çince olduğu için bir süre sonra sesi iptal etmek isteyebiliyorsunuz, neye ki altyazilar oldukça iyi hazırlanmış.

Dragon Throne düzinin ama birçok yönden eski tas eski hamam bir oyun, özellikle real-time strateji türünün kaynak yönetimini minimuma indirmek ve taktiksel oylara ağırlık vermekle uğraştı bir dönem için. Zaten oyunun birçok özelliğiyle Asya pazarını hedef aldığı tartışılmaz. Yine de türün sıkı takipçilerinden seniz ve hele bir de tarihe meraklısanız, Dragon Throne ile şansınızı deneyebilirsiniz. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



İçeri girmenin bir yolu olmaz...



CULTURES 2

■ ■ ■ Minik köylülerin yeni macerası...

■ Normal şartlar altında bir Firt'ın strateji oyunu yazma ihtimali bir milyon buçukta (astronomik rakam) ikidir. Bundan yola çıkararak, bir musluğun beş saniyede doldurduğu işçiyi iki havuz ne kadar zamanda boşalt... Ee, neyse.

2000'in Kasım ayında sessiz sakin çıkan stratejik oyun Cultures, ikinci versiyonuyla yeniden karşımızda okurcular. Cultures 2'nin ilk versiyondan çok fazla farkı yok. Yine de Cultures'ı sevdiyorsanız, Cultures 2'yi de seveceksiniz.

Cultures 2'nin konusuya alabildiğine sahip: Bjarni ve Viking'leri Greenland'da barış içinde yaşamaktayken, karanlık bir anda her şeyi bozar. Bjarni karanlığa çok kızar ve hemen karanlığın kafasına en yakın Culture'ı

Cultures 2 şimdide kadar yapılmış en kapsamlı ve en karışık strateji oyunlarından biri.

atarak bir maceraya çıkar. Bu macera Bjarni'yi Avrupa'nın yarısına kadar getiriyor. Macera İngiltere'den başlayıp, Bizans'a ve Bağdat'ın dışına kadar uzanır. Bu yolculuk aynı zamanda Batılıların birbirlerine yakınlaşmasını da sağlar.

The Cultures!

Cultures 2; The Sims, Settlers, Populous ve Test Drive (olmadı) gibi birçok oyunun karışımından oluşuyor. Cultures 2'de bu oyunların hepsinden bir şeyler bulabiliyorsunuz. Bu da oyunun çok detaylı ve kapsamlı olmasını sağlıyor.

Cultures 2'nin Settlers'dan ve diğer strateji oyunlarından farklı olan asıl yanı, oyunda sadece birim kurup savaş yapmamanız. Cultures 2'de RPG veya FRP oyunlarındaki gibi campaign'i tamamlamak için birileriyle konuşmak zorundasınız. Bu ve diğer diplomasi işleri için Bjarni'yi kullanıyorsunuz. Oyunda, yine Settlers'da olduğu gibi yalnızca bir göreviniz yok. Her bölümde oyunun başında bir görev alırsınız, ama görevlerden birini tamamladığınızda hemen yeni bir görev veriliyor. Bu görevlere yerine getirmek için de araştırma yapıp bire-

riyle konuşmanız gerekebiliyor. Mesela ilk bölgemde önce köye ulaşmanız, sonra Druid'i bulup konuşmanız, daha sonra da Ship Builder'a gidip ona gemi yapım için adam toplayarak yardım etmeniz gerekiyor. Dediğim gibi, bölüm geçmek için her zaman savaşmak zorunda

Bilgi İçin

• cultures2.jewelsoft.com

Yapım • Funcom

Dağıtım • THQ

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

Önerilen Sistem • PIII-800, 128 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Multiplay • Var

Tür • Adventure

Altılar • Shin grafları ve animasyonlar, Drjinal filmleri,

Eksiler • Kontrol sisteminin çok karışık olması. Yavaş oyuncular,

Son Karar • Biraz Settlers, Mirz The Sims, İkiz de Populous...

Cultures 2'de her oyundan bir şey var. Oyunun diğer teknolojisi bir dezavantaj, Yeniden kurma

karşılık ve leapsezi oynanırsanız, Cultures 2'yi de seveceksiniz.

Alternatifler • Settlers, N-Heroes 81%-84

Cultures 1-N-Heroes 81%-82

LEVEL NOTU **77**



Oyunun grafikleri inanılmaz detaylı tasarılmıştır.



değilsiniz. İsterseniz karşı tarafla anlaşarak da olayları çözebilirsiniz.

Cultures 2'nin The Sims'e benzeyen yaniysa adamlarınızla (kızlar da var) ayrı ayrı ilgilenecek sorunda olmanız. Oyunun başında çok fazla adamınız yok, ama zamanla coğalıyorsunuz. Hem de bu klasik RTS'lerde olduğu gibi işinlagma yoluya olmuyor. Önce bir adam seçiyorsunuz ve ona sağ tıklayarak evlenmesi için komut veriyorsunuz. Daha sonra adamınız yoluna çıkan ilk kızla evleniyor ve kızla birlikte eve giriyor. Çok geçmeden bir leylek gelip kapıya çocuğunu bırakıyor. Çocuk da koca kafalı, ufacık ve şirin bir şey oluyor. Bu çocuk da zamanla yetişiyor ve diğerlerinin arasına katılıyor.

Karin açıklaması...

Her bölümde belirli sayıda gadun (ki ona gadun denmez, çok ayıp) ve erkeğe sahipsiniz. Ve erkeklerle kadınların yapabildikleri işler farklı. Erkekler haliyle daha ağır işlerde çalışıyorlar. Kadınlarsa genelde yemek yapmak gibi işlerle uğraşıyorlar. Kimin ne yapacağını tamamen siz belirliyorsunuz. Adamlarınıza sağ tıkladığınız zaman yapabilecekleri işlerin bir listesi çıkıyor. Burada; `Binaya saldırır', `Hayvan avla', `Burak topu tut', `Koş Sinan koş', `Dubek sen de bir şeyler yap` gibi seçeneklerin yanında, adamınızın sorunlarını ilgilendiren seçenekler de bulunuyor. Mesela adamınızın ara sıra yemek yemesi veya dini inançlarını yerine getirmesi gerekiyor. Her şey bu kadarla kalıyor. Adamlarınızı ara sıra da birbirleriyle konuşurmalarınız. Bu sohbetler adamlarınızın moralini artırıyor. Tüm bunlarla siz ilgilenecek zorundasınız. Ayrıca oyundaki her savaşının ayrı bir tarzı var (agresif-defansif vs.). Bunun yanında savaşçılarınız savaştıkça geliyor.

Adamlarınızın sorunları arasında; karınlarının açıklaması, sıkılmaları ve yorulmaları da var. Bu gibi durumlarda adamlarınızdan yemek yemesini veya uyumasını istemeniz gerekiyor. Eğer bunları yapmazsanız adamlarınız greve gitdiyor ve çalışmayı bırakıyor.

Oyunun yapılanma kısmı Settlers'daki gibi işliyor. Ekranın sol kısmında bir teknoloji ağa-

cı bulunuyor ve buradan hangi bina-araç için hangi malzemeden ne kadar gerektiğini görebiliyorsunuz. Bina yapmak için belirli şeyler yerine getirmeniz gerekiyor. Mesela bir binayı yapmak için, her şeyden önce yeterli sayıda odun ve taşa sahip olmalısınız. Eğer bunlara sahipseniz ve işçilerinizin de durumu iyiise binayı yapmaya başlayabilirsiniz. Oyunda her şey, aynı Settlers'daki gibi birbirile direk bağlantılı. Ekmek yapmak için bir değirmene, değirmen yapmak için yeterli malzemeye sahip olmalısınız. Her şeyi kontrol altında tutmak zorundasınız. Bu da oyunu oynarken hiç boş zamanınızın olmayacağı anlamına geliyor. Cultures 2'nin birim yapım aşamasında Settlers'a olan bir diğer benzerliği ise, kuracağınız binanın çevresini ve yolunu sizin belirlemeniz.

Kontrol sistemi...

Cultures 2'nin kontrol sistemiye oldukça karışık. Oyunu tam olarak kontrol altına almak için çok zaman harcamanız gerekecektir. Klasik strateji oyunlarında olduğu gibi Cultures 2'de de binalara sağ tıklayarak içinde neler olup bittiğini ve hangi malzemeden ne kadar olduğunu görebiliyorsunuz. Buradan `Demolish` seçeneğle binayı yok edebiliyorsunuz. Aynı şekilde adamlara sağ tıklayarak da durumlarını ve o anda neler yaptıklarını görebiliyorsunuz. Ekranın sol üstünde mesaj kutunuz bulunuyor ve buradan oyunu daha iyi takip edebiliyorsunuz. İsterseniz bu mesajların gelmesini engelledebilirsiniz, ama o zaman da oyundan kopabiliyorsunuz. Adamlarınıza sağ tıklatıktan sonra çıkan pencerede, onu takip etmenizi sağlayan bir icon var. Bu icon'a tıkladığınız zaman kamera adamlınızı takip ediyor. Şu kadar (dilim sürüştü) kapsamlı bir oyun için kontrol sistemi çok iyi kotarılmış. Buna rağmen oyunda çoğu zaman kafanız karışıyor, çünkü aynı anda birçok şeyi yapmak zorundasınız. Bir yanından hem adamlarınızın sorunlarıyla ilgilenmeli, hem birim kurmalı ve yapılanmalı, hem de Bjarni aracılığıyla diplomasi işlerini halletmelisiniz. Bunların hepsini bir arada yapmanız gerekiyor. Cultures 2'de bir strateji oyunu için gereğinden fazla ayrıntı var. Bu da kesinlikle

herkese göre değil. Ayrıca oyunun toplam oynamanı süresi 100 saatten daha fazla. Bir bölüm tamamlamanız için en az beş saatizi harcamanız gerekiyor.

Cultures 2'yi üç farklı hızda oynayabiliyorsunuz. Bu kadar uzun süren bir oyun için en iyi seçenek ikinci aşama gibi görünüyor. Oyunda 11 ayrı görev bulunuyor. Esnek oyuncu yapısı sayesinde görevleri farklı farklı yollardan bitirebiliyorsunuz. Cultures 2'de ayrıca 30 farklı iş grubu var.

Oyunda iki ayrı mod bulunuyor. Bu modlar Free Play ve Campaign. Free Play'de istedığınız bir haritada oynayabiliyorsunuz. Bu arada, Avrupa'daki Vikingler ve daha birçok ırk hakkında gerçek bilgileri de oyunda bulabiliyorsunuz.

Cultures 2 klasik RTS'lerde olduğu gibi kuşbakışı kameralayla oynanıyor. Mouse'un scroll'ıyla üç kademeyle zoom yapabiliyorsunuz, ama zoom'un son aşamasında grafikler pikselleşiyor. Oyun grafik açısından oldukça başarılı. Her şey inanamayacağınız kadar detaylı tasarlanmıştır. Birimler ve karakterler gerçekten çok güzel görünüyor. Bunun yanında karakter animasyonları da Settlers'daki gibi oldukça şirin. Oyundan bunalıdığınız zamanlarda baltayla tavşan kesen, hmm, yok yok, baltayla ağaç kesen işçileri izleyerek eğlenebiliyorsunuz. Sesler ve müzikler de gerçekten çok iyi.

Yazının başında da belirttiğim gibi Cultures 2'nin ilk versiyonundan çok fazla farkı yok. Karakter animasyonları, haritalar, daha detaylı grafikler ve konu, oyundaki yenilikler arasında sayılabilir. Arabirimde de birkaç ufak değişiklik yapılmış. Yeni arabirim sayesinde karışık döşenmiş biraz olsun kolaylaşmış.

Cultures!

Dedim ya, Cultures 2, şimdije kadar yapılmış olan en detaylı strateji oyunlarından biri. Her an her şeye ilgilenebilmek zorundasınız. Aslında bu karışıklık oyun için bir dezavantaj. Oyuna alışmanız çok uzun zaman alıyor. Tabii ki bitirmeniz için de çok fazla zaman gerekiyor. İşte Cultures 2....

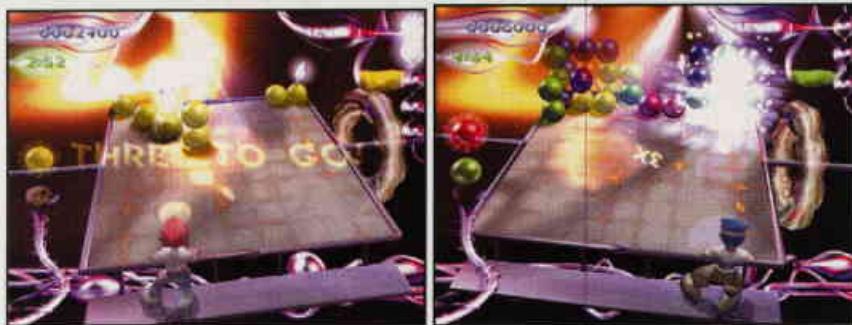
superbubblepopxtreme

■ ■ Yeni bir Puzzle Bubble benzeri daha...

- Top oynamamızın hemen akabinde açığımız zamanlarda, daha bir bacak uzunluğundayken, yani boyumuz 50 miligram'ken, arcade salonlarında en çok oynadığımız oyunlardan biri olan Puzzle Bubble, yine farklı bir PC versiyonuyla karşımızda. Super Bubble Pop, Kopya Koyun Dolly gibi çoğaltılabilen Puzzle Bubble versiyonlarından birisi ('İ' tuşunun üstünde kim limon aromalı Ice Tea içti? Dubek? Sinan? Berker?).

Yuvarlak balonlar! (Yok artık)

Super Bubble Pop'un oynanış olarak Puzzle Bubble'dan farkı yok. Yapmanız gereken, aynı renkteki üç balonun üst üste gelmesini sağlayarak balonları patlatmak ve balonlarınız üzerine gelmesini engellemek. Balonlar en aşağı sıraya gelirse oyunu kaybediyorsunuz. Elinizdeki balonların renkleri ateş ettiğiniz zaman değişiyor. Bir balonu atarken, hemen arkasından ne renkte balon geleceğini ekranın sol tarafından görebiliyorsunuz. Balonu atacak uygun renkte bir sıra bulamazsanız, balonu boş bir yere atmak zorundasınız. Eğer balonu farklı renkteki bir balon sırasına atarsanız ikili sırayı bozuyorsunuz ve bu da işiniz (Burak?) zorlaştırmıyor.



Oyunda bölüm geçmek için belirli sayıda yıldız toplamanız gerekiyor. Yıldızlar balonların tepesinde bulunuyor. Bu yıldızları almak için balonları patlatmalısınız. Oyun içinde ekstra zaman gibi birçok power-up bulunuyor. Power-up'lar patlayan balonların içinden çıkıyor.

Super Bubble Pop'un Puzzle Bubble'dan farklıya 3D olması ve farklı farklı karakterler seçebilmeniz. Oyun third person kamerasından oynanıyor. Yani karakterinizi arkadan görüşorsunuz. Sağa veya sola gittiğiniz zaman kamera karakterinizi daha yakından gösteriyor.

Super Bubble Pop'u asıl farklı yapan şeye, oyuna disko havasının verilmiş olması. Bu nın için her şey yapılmış. Mesela karakteriniz müziğe uygun olarak devamlı neşe içerisinde ve bu neşe doğrultusunda hopidik dupidak dans ediyor. Balonların arka kısmındaki equalizer'ları da müziğe göre hareket ediyor. Oyun bir de jukebox'ınız, yani müzik kutunuz bulunuyor. Buradan oyunındaki 12 ayrı müzikten istediğiniz seçip dinleyebiliyorsunuz ve kendi listenizi oluşturabiliyorsunuz.

Super Bubble!

Super Bubble Pop'ta toplam 158 bölüm bulunuyor. Bölümler ilerledikçe oyun daha da zorlaşıyor. Mesela ilerki bölümlerde kayalarla karşılaşacaksınız. Bu kayaları patlatmadan balon, malon veya palonlara ulaşamayorsunuz. Oyun; Chilled, Hardcore ve Groovin adlarında üç farklı zorluk derecemiz var. İsterseniz training de yapabiliyorsunuz. Super Bubble Pop'u beş ayrı DJ'le oynayabiliyorsunuz (Blu, Vix, TNT, C29 ve Zim). Oyunun başında DJ'lerden sadece üçü seçilebiliyor, ama



hemen canınızı sıkıp yanaklarını minçiklamanın. DJ'ler arasında hiç fark yok. Sadece dansları farklı.

Oyunun en eğlenceli kısmıysa, Worms Blast'te de olduğu gibi iki kişilik oyun mod'u. Super Bubble Pop'u aynı bilgisayarda split-screen sayesinde iki kişiyle oynayabiliyorsunuz. Bu da epey heyecanlı oluyor.

Super Bubble Pop grafik olarak çok yetersiz. Işıklardırmalar, kaplamalar ve karakterler çok baştan savma hazırlanmış. Seslerse oyuna uygun olarak hareketli ve dinamik. Oyunun bir diğer eksisiye biraz sıkıcı olması. Sonuçta Puzzle Bubble benzeri on milyon baloncuğu oyun nadir ve bu oyunlar çok kaliteli olmadığı zamanlar sıkıcı olabiliyor. Super Bubble Pop da çok kaliteli bir oyun değil. Yine de, Puzzle Bubble'ı çok seviyorsanız, bu oyunu da sevebilirsiniz (Batu?). ☺

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr



Bilgi İçin • www.superbubblepop.co.uk

Yapım • Sticky Entertainment

Dağıtım • Greenstreet

Minimum Sistem • P 233, 32 MB RAM, 8 MB ekran kartı

Onerilen Sistem • PII 500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiplay • 2 kişi

Tür • Action

Açıklar • Basit kontroller.

Eksiler • Küçük problemler. Sıkıcı oynanır.

Sen Karar • Puzzle Bubble severler için çok eğlenceli.

Dijitaleri İğnes... Saldırı.

Alternatifler • Worms Blast - Notum 02 - 4/73

LEVEL NOTU **6/62**



nascar racing 2002 season

- Berker?
- Buyrun, benim?
- Hacı saçmalama ya, bak yazacağın oyunları vereceğim...
- İyi oyuncular geldi mi bari Tinan?
- Süper oyuncular geldi olm, mesela bir tane yarış oyunu var!
- Hadi ya, motor yarışı mı?
- Eömm, öyle de denenebilir tabii, ne de olsa bu aletlerin de motorları var.
- Allah seni davul etsin Tinan!

■ ■ ■ VR00000MMMM...



■ ■ ■ Yaz gelmiş yurdumun dağına taşına, ama gelmiş te bana mı gelmiş? Ortam hafiften cehennem tadi vermeye başlamışken, ben herhangi bir taşıma aracına adım etmekten tıksınmışken, yolları dolduran envai çeşitli motorları görüp yutkunmaktan bademciklerim şişmişken, kalkıp benden arabası yarışı oyunu yazmamı isteyen akilliya şaşar dururum! Araba yarışı ya, ARABA YARIŞI! Bütün gün tepesine güneş yemiş bir arabanın içine girmek ne beter bîrşeydir! Hele o araçta havalandırma yoksa, koltuklar sırtınızı yapışa yapışa İstanbul denen cehennem çukurunda, kendini "şöfer" zanneden yüzbinlerce timarhane kaçını arasından geçip bir yerlere gitmek nasıl bir kaburstur!

NASCAR dedikleri...

Tabii bütün bunlar Amerikalıların suçu, mesela Ford denen adam seri üretimi keşfetmeseydi, geri kalan Amerikalılar da otomobil diye delirmeselerdi, bugün yollarımız bu dört tekerlekli çöp kutuları tarafından işgal edilmeyecekti! O zaman insanlar ulaşım için metro ya da motosiklet gibi çok daha uygur, çok daha rafine araçlardan faydalananacaklardı.

Peki Amerikalılar deli gibi otomobil üretmekle yetindiler mi? Hayır, ne gezer! Bunları dünyanın dört bir yanına satabilmek için yaptıkları araçların ne denli süratlı olduğunu ispat etmek için yarışlar düzenlemeye başladılar. Ama tabii gezegenin geri kalan kısmında yaşayan insanlardan ne kadar farklı, ne kadar "cool" olduklarını ispatlamak için bu yarış işinin de sununu çıkarmaları gerekiyordu. Bu yüzden oval pistler inşa ettiler, sonra da deli gibi güclü arabalarla bu pistlerde manyaklar gibi dönüp

durmaya başladılar. Bu acayıp gelenek günümüzde NASCAR yarışları olarak bilinir, işte tüm olay budur.

Sinek Yağı...

Amerikan kültürü temel olarak sinekten yağ çikarmak ve bu yağıdan çeşitli işlerde faydalnamak üzerine kuruludur, başka da bir numarası yoktur. Haliyle çok tutulan bir sporun bilgisayar oyuncularının yapılması ve her sene biraz daha geliştirilerek piyasaya sürülmesi doğaldır. NASCAR da bundan payına düşeni alıyor, eski den 1, 2, 3 diye piyasaya çıkan bu seri şimdî 2002 Racing Season olarak çıktı, ki bu da yapımı firmaların her yıl yenisini çıkaracağını gösterir.

2002 Season daha önce aynı firmadan piyasaya çıkan NASCAR oyuncularının biraz daha gelişmiş bir sürümü olarak gözümüze çarpıyor. Oyundaki en büyük değişiklik yarışçı kadrosunun ve otomobillerin 2002 sezonuna göre yenilenmiş olması. Eğer NASCAR manyağı iseniz şüphesiz takımları ve pilotları iyi biliyorsunuzdur, bunlara karşı bilgisayarınızda yarışmak size heyecan verecektir.

Bunun yanında göze çarpan bir diğer değişiklik ise oyun grafiklerinin biraz daha geliştirilmiş olması, eğer çok canavar bir sisteminiz varsa o zaman hayli gerçekçi bir görüntü alabilirsiniz mümkün oluyor. Ancak bu tür bir oyunun süratini yüzünden yüksek çözünürlükte ve tüm grafik özellikler açıkken en yeni ekran kartlarına bile bir hayli yük binebiliyor.

Bunların dışında 2002 Racing Season çok büyük bir yenilik sunuyor diyemeyiz. Multipla-

yer kodu biraz daha elden geçirilmiş, arabirimler biraz daha kullanışlı, araç ayar menüleri açıckı daha detaylı. Ancak genelde oyun daha önce görmediğimiz birşey sunmuyor. Aslında bu da gayet normal, bu tür bir oyunda çok büyük yenilikler olması pek beklenemez, konsept belli, nasıl işlenebileceği malum. Eğer her çikan yarış oyununu alıp dibe kadar oynuyorsanız, o zaman alabileceğiniz en iyi oyundardan biri. Ama geçen sene çikan NASCAR oyununu alıp kurduysanız ve pek fazla lezzet almadıysanız, bu defa da çok hâyük bir değişiklik beklemeyin derim. ☺

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

LEVEL HIT

Bilgi İçin • <http://www.sierra.com/>

Yapım • Papirus

İlk Çıktı • Sierra

Minimum Sistem • P2-450, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 500 sabit disk alanı.

Onerilen Sistem • P2-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.

Multiplay • Var.

Tür • Yarış Sim

Artılar • Bir açıdan gayet rafine bir yapı, NASCAR sevdalar için alısalık olmamak on iyi oyun.

Eksiler • Önceliklerden çok fazla bir yenilik yok, oval pistler bir zaman sonra sıkılmaya başlıyor.

San Karar • Otomobil yarışı hastaları için iyi bir seçenek olacaktır, ama güçlü bir sistem istedigi mutlulukta.

LEVEL NOTU 0/85

swgalacticbattlegrounds

clonecampaigns

■ ■ ■ Star Wars'ın gerçek yüzü...

■ Size hiç bilmediğiniz bir sırr vereyim, aslında bugüne dek yapılmış olan ve bundan sonra da yapılacak olan Star Wars filmlerinin gerçek hikayesi bildiğinizden çok daha farklıdır. George Lucas küçükken çok yalnız olduğundan kendine hurda malzemelerden iki tane robot maketi yapmış, bunları uzun zaman arkadaş olarak bellemiştir. Büyüyüncé aklına bunların filmlerini yapmak gelmiş, bunun üzerine "Dünyayı Kurtaran Robot" diye bir film yapmaya başlamıştır. Film Laurel ve Hardy tipindeki iki robotun komik maceralarını anlatacaktır. Ancak daha sonra filme renk katsınlar diye Darth Vader, Palpatine, Luke ve Leia kardeşler felan eklenmiş, derken iş çıkışından çıkış tek filmlik proje uzadıkça uzamıştır. Yani gerçekte Star Wars filmlerinde anlatılan gerçek hikaye iki şirin droidin en-fes maceralarından başka bir şey değildir. Efendim? Palavra mı sıkıyorum? E peki öyleyse neden bana bu ikisinin her filmde en az başrol oyuncuları kadar ekranda gözüktüğünü söyleyebilir misiniz?

Biraz mayonez, biraz salça...

Neyse, geyiği kısık ateşte bu kadar kavurduktan sonra gelelim Clone Campaigns olayına, belki farketmişsinizdir, bu defa Lucas Arts Episode 2 konulu pek az oyun çıkardı. Oysa geçen defa Gunganlar hakkında bile oyun satmaya kalkmışlardı. WizardWorks yapsa anlırm, ama bu tür ucuz para kazanma girişimleri Lucas Arts gibi bir firmaya yakışmıyor. Neyse, bu defa ıvır zıvır oyuncularla filmden çabucak para kazanmaya kalkmadılar. Aslına bakarsanız halen PC için çıkışmış Episode 2 konulu bir oyun yok, Clone Campaigns dışında tabii. Ancak zaten bu da bir oyun değil, Galactic Battlegrounds için hazırlanmış bir ek

görev pakedi. Yani eğer bilgisayarınızda bu oyun kurulu ise o zaman Clone Campaigns işinize yarar, aksi takdirde unutun git sin.

Tarafsız olamazsınız...

Oyundaki iki yeni taraf kendilerine has teknolojiler ve birimlerle Galactic Battlegrounds'a biraz daha çeşitlilik kazandırıyor. Özellikle Multiplayer oynamayı sevenler için bu iyi bir şey tabii. Ancak Clone Campaigns sadece yeni taraflara yeni teknolojiler vermekle kalmıyor, aynı zamanda orijinal İrlklarda da bazı düzenlemelere gidiyor. Mesela Rebel Alliance artık A-Wing üretebiliyor vesaire. Genel olarak tarafların daha dengelendiğini, Naboo gibi eski den zayıf olanların biraz daha etkili hale getirildiğini söylemek mümkün.

Her tarafın yararlanabileceği yeni teknolojilere de yer verilmiş tabii, özellikle Shield Generator ve Power Core binalarını daha da güçlendirmek, ayrıca bir tür gezici jeneratör görevi yapan Power Droid'leri üretmek artık mümkün. Bunun yanı sıra Fortress binaları artık Air Cruiser diye yeni ve çok güçlü bir hava birimi üretebiliyor. Bu aletler aşıri pahalı, ama birkaç tanesi dev bir üssü ya da büyük bir yer kuvvetini çok kısa sürede dağıtabilecek denli güçlü.

Yeniliklerden bir diğeri de oyun grafiklerinin nispeten elden geçirilmiş olması, önceden göze batan pek çok grafik unsur artık daha hoş, daha iyi görünüyor. Tabii bu durum AoK motorundan hazırlamaları iknaya yaramayabilir. Bir diğer yenilik ise oyundaki birim sınırlarının 250'ye yükseltilmiş olması. Ancak bu durum en güçlü makinelerin bile yavaşlamasına sebep olabiliyor, özellikle çok taraflı, kalabalık haritalarda oynamak düşük seviye sistemleri durma noktasına getirebiliyor. Multiplayer için getirilen en büyük yenilik ise artık "Allied" olan tarafların birbirlerinin çeşitli teknolojik özelliklerinden otomatik olarak faydalananabilmesi. Sonuç olarak Clone Campaigns fena bir ek görev pakeyi sayılmaz, Gal Bat oynamış ve sevmişseniz bunu da arşivinize katmakta fayda var denebilir.. ☺

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



Bilgi İçin • www.lucasarts.com

Yapım • Lucas Arts

Dağıtım • Lucas Arts

Minimum Sistem • P2-300, 128 MB RAM, 4 MB grafik kartı, 750 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P3-500, 256 MB RAM, 8 MB Grafik kartı.

Multiplay • Var

Tür • RTS

Açıklar • İki yeah taraf, yeni senaryolar, belice yeni teknoloji, biraz daha rötuşlanmış grafikler.

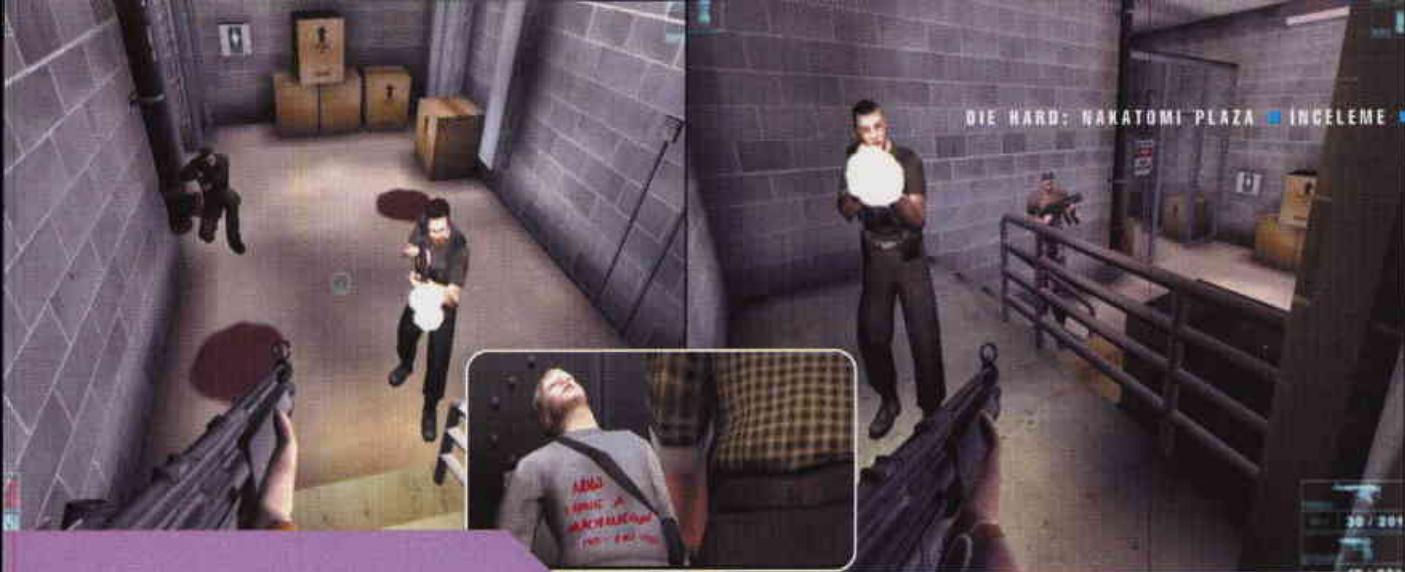
Eşitler • AoK grafik motoru artık yaşam hilece gösteriyor, yeni senaryolar yetenince uzun saymaz.

Çok Karar • Eğer Galactic Battlegrounds oynadysanız bunu da koleksiyonuna katın derim.

Alternatifler • Starcraft

Age of Empires 2

LEVEL NOTU 9/74



diehard:nakatomiplaza

■ ■ ■ Yine bir film, yine bir oyun...

Eğlence dünyasındaki tasarımcıların artik öğrenmesi gereken bir ders var. Ne bir film alıp aynen oyun haline getirebilirsiniz, ne de bir oyunu alıp aynen filme dönüştürebilirsiniz. Bu tamamen imkansızdır, çünkü bunlar farklı türlerdir. Bir film arkanıza yaslanıp seyrettiğiniz, hiçbir etkileşimde bulunmadığınız bir ürünüdür. Oysa bilgisayar oyundan en temel özelliği oyuncunun katmasına, etkileşimine ihtiyaç olmalıdır. Bu yüzden Mario'yu bilgisayar ekranına zıplatacak çok zevkli olabilir, ancak onu sinema perdesinde aynı şeyi yaparken seyretmek içi bayıcı olmaya mahkumdur.

Peki iyi bir konudan hiç film ya da oyun yapılamaz mı? Yapılır tabii, Star Wars oyular bunun en iyi kanıdır mesela. Ama bu oyular Star Wars evreninde geçerler, filmleri birebir yaşatmaya çalışırlar. Star Wars dünyasında bir Jedi olabilirsiniz, ama Darth Vader olamazsınız. Çünkü Darth Vader kendine has bir karakterdir ve yaptıkları ya da ya-

pacakları kesinlikle sizinkilerle örtüşmeyecektir. Ama tabii tüm bu tartışmalar iyi hasılat yapmış bir filmin oyun hakları söz konusu olduğunda unutulur gider. Sırf Die Hard adı bile oyunu sattırmaya yetecekse niye kendinizi içerikele sıkışın ki? Eski bir grafik motoru alır, filmi yeniden FPS olarak yaratırsınız, olur biter. Değil mi?

McClane...

Maalesef Nakatomi Plaza işte tam da bu manılıkla yapılmış bir oyun. Filmi seyrettiyiseniz konuyu zaten biliyorsunuz demektir. Oyun başladığında kendinizi McClane karakteri olarak Nakatomi Plaza girişinde buluyorsunuz. Yukarı çıkip karınızı buluyorsunuz, siz tuvalette yüzünüzü yukarıken teröristler geliyor, ve falan ve filan. Buraya kadar herşey yolunda gibi, değil mi? Değil. Çünkü oyun her ne kadar filme çok sadık olmakla övünse de, aslında pek çok açıdan hiç alakası yok.

Oncelikle filimde McClane amcanın karşısına bir düzine kadar işinin ehli, tam anlamıyla profesyonel komando çıktırdı. Kendi halinde bir New York dedektifi için bunlarla başa çıkmak gerçekte pek mümkün değildir. Nitelik film bittiğinde Bruce Willis belki tecrübesi ve zekası sayesinde zafer ulaşıyordu, ama her filmde olduğu gibi bir hayli de dağınık olmuştu.

Burada ise karşınıza çıkanlar "embesil" denemeyecek kadar zavallı karakterler, üstelik yapay zekanın inanılmaz eksikliğini örtebilmek için sayıları yüzden daha fazla. Bu da yetmezmiş gibi, mesela oyundan başında ortahton sivismanıza sağlamak için ilk karşılaşlığınız teröristler tarafından "kurşun geçirmez" olarak tasarlanmıştır. Yani heriflerin kafasına bir şarjör mermi boşaltmanız birseyi değiştirmiyor, eğer kaçmazsanız yanınızda gelip sizin mermi manyağı ediyorlar. Madem yapay zeka yok, o zaman açılışı script edin, benni ne diye böyle yapmacık bir şekilde kasıyorsunuz ki? Böyle açılan bir oyundan kime ne hayır gelir?

Boşluk...

Bir oyun atmosferine en önemli katkıyı sadece düşmanlar ve bol hareket yapmaz, aynı zamanda oyuncuların geçtiği mekanlar da önemlidir. Nakatomi Plaza bu açıdan da son derece yavan kalyor. Zaten kullanılan Lith Tech grafik motoru hayatı eski ve yetersiz, buna bir de mekan tasarımlarının alabildiğine boş ve sönük olmasını da ekleyince, oyun ciddi sıkıcı bir hale geliyor. Üstelik film normalde gökdelelerin belirli bir bölümünde geçiyordu ve olaya gerilimi katan unsurların tüm binanın terörist kontrolünde olmasıydı. Oysa oyunda McClane hiç alakasız yerlere gidiyor, bir sürü ilgizsiz iş yapıyor. Tabii SWAT ekipleriyle ortak çalışmak filan gibi bazı ilginç detaylar oyuna katılmış, ama bunlar da çoğunlukla program hataları yüzünden pek düzgün çalışmıyor. Mesela polislere rozetini gösterdiğinde bile zaman zaman buna atlayıp sizin mihlayabiliyorlar.

Uzun lafin kısası Nakatomi Plaza iyi bir oyun değil. Hatta bana kalsa "oyun" bile denemez, daha çok "Beta" seviyesini henüz aşamamış bir proje, daha da fazlası değil. O yüzden pek bulasmağın.

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



Bügi İçin • <http://www.sierra.com/>

Yapım • Fox Interactive

İşleme • Sierra

Minimum Sistem • P2-400, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 800 sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P3-700, 256 MB RAM, 32 MB Grafik Kartı.

Multicast • Yok.

Tür • FPS

Artılar • Düşmeye接入 pek tazla bir artısı olmayan bir oyun bu.

Eksiler • Ejder hırsızları işte bir oyun olabilsin, ama şu hırsızlığı tadı fazla yok.

Son Karar • Uzak duruslu bir yapım.

Alternatif • Medal of Honor

Soldier of Fortune 2.

KISA KISA

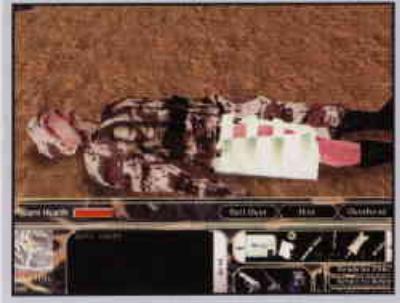
Kaçın!

Combat Medic: Special Ops

Bu bir nedir? Bu nasıl bir oyun? Alpine Studios psikopat mı? Yoksa psikopataz mı? Tamam, başlıyorum. Bu koca kafalı kafasız oyunun adı Combat Medic: Special Ops sevgili okurcular. Special Ops'ta oyun boyusunca yapmanız gereken şey, savaş sırasında; kolu, bacakı, şusu busu veya altıparmak kalbi (altıparmak kalpi östaki borusunun sol iç boşluğunda bulunur) patlayan askerleri iyileştirmek. Yani askerler durup dururken pat pat mermi yiyp yaranacak, siz de onları iyileştireceksiniz. Tamam mı? Tamam.



Special Ops'ta on adet bölüm bulunuyor. Bu bölümlerde; bandaj, steteskop, morfin gibi 45 farklı aleti kullanabiliyorsunuz. Oynamış ise ikiye ayrılıyor. Savaş sırasında Cannon Fodder'da olduğu gibi adamlarınızı üstten top gibi ufacık görüyorsunuz. İyileştirme kısmında farklı bir arabiriminiz ve yerde yatan 3D bir adamınız oluyor. Bu 3D adam alıp bacağına steteskop sokarak onu iyileştirmeye çalışıyorsunuz. Ee, steteskop nasıl kullanılıyordu ya? Onur? Patu? Tip'ta okuyan diğer Onur ve Patu'lar? Neyse. Çantanızdaki aletlerle yaralı iyileştirmeniz



Yapım • Alpine Studios

Dağıtım • Legacy Interactive

Minimum Sistem • PII-266, 84 MBRAM, 16 MB E. kartı

LEVEL NOTU 22

gerekliyor. Bu sırada adamanız gayet sakin bir şekilde kan kaybediyor.

Special Ops'un nesi vardı ki Kısa Kısa'lık? Himm, buldum. Bir defa grafikleri kesinlikle Alpine Studios uykulu bir zamanında tasarlamış. Normal şartlarda bir Alpine bu kadar iğrenç grafikler yapamaz. Ayrıca 128 MB GeForce 3 ekran kartı PC'mde o uykulu grafiklerle ağır çalıdı. Halbuki ben GeForce 3'le saniyede 522 frame'le Mario Bros bile oynuyorum. Sonra, kontroller çok zor. Daha neyin nerede olduğunu bulamadan adamin yaşamsal faaliyetleri son buluyor. Bir de şey, oyunda çok fazla bug var. Mesela adamı iyileştirirken kafasına makas saktum diye bana bağırdı. Olmaz ki ya! Bozuk bu oyun! ☺

Navy Seals

Himm. Başlat, Programlar, Outlook Express. Konu: Kısa Kısa, Kime: valusoft@kisakisa.com. 'Sevgili ValuSoft; Tamam, anladım. Sadece ben Kısa Kısa'da yazıyorum diye oyun yapıyorsun veya yayınıyorsun, ama yerimiz kısıtlı. Bu kadarı yeterli. Sen oyun yapma, ben yazacak bir şeyler bulurum nasıl olsa. Sevgilerimle'. Yolla. Tamamm, oldu. Bunu da çıkardım aradan.

Navy Seals tam bir ValuSoft FPS'si. Oyunda,

Kuzey Kore'den Irak ve Bosna'ya kadar çok değişik yerlerde savaşıyorsunuz. Eğer savaştığınız yer Kuzey Kore'ye duvarlar kahverengi, Irak'sa açık kahverengi oluyor. Bunların dışında haritalar arasında başka fark yok. Navy Seals'da aslında bulmamanız gereken on görev bulunuyor. Kullanabileceğiniz silahlarsa; MP5SD, M4, M203, grenade launcher ve AK47 gibi olağan silahlars. Bunların dışında... Bakayım. Bunların dışında başka da bir şey yok.



Yapım • Jarhead Games, ama

Dağıtım • ValuSoft'muş baksana.

Minimum Sistem • PII-300, 64 MBRAM, 16 MB E. kartı

LEVEL NOTU 32

yok. Karşınıza çıkan adamları elinizdeki silahlarla vuruyorsunuz. Sıkıcı mı? Yok, değil, çok eğlenceli. Yapay zeka inanılmaz. Mesela, beşaltı adam yanına dururken birisine uzaktan ateş ederseniz, diğerlerinin umurunda bile olmuyor. Kaldıkları yerden şapşallıklarına devam ediyorlar. Karakterinizin ise Bugs Bunny'den pek farklı yok. Eğer Shift tuşunda burnunuza (klavyeyi parmakla kullanmak zorunda değilsiniz) basılı tutarak koşmayı denerseniz, adamanızın 'tin tin tin' diye bir sağa sola sallandığını farkedeceksiniz, ama panik yapmayın! Yanlış oyunda değilsiniz! Bu Navy Seals! Yani bir FPS oyunu. Aaa, yeni bir tarz buldum. VPS. ValuSoft Person Shooter. ☺

■ Le Mans 24 Hours

Bir pist 365 günden oluşur. Arabalar pistin çevresinde 24 saat döner... Eee, neyse. Le Mans 24 Hours, bir pistin etrafında saatlerce tur attığınız yarış oyunlarından biri. Bu yarış oyunusunda ('oyununda' da olabilir) 70 lisanslı arabayı neşeye kullanabiliyorsunuz. Ve de yarışabileceğiniz 12 ayrı pist bulunuyor. Le Mans 24 Hours'da beş ayrı mod'u var. Bu mod'lar o kadar ayrı ki, isimleri bile ayrı: Quick Race, Championship, Le

Mans, Multiplayer ve Time Trial. Bunlardan Le Mans, gerçek Le Mans yarışlarıyla aynı. Yani saatlerce pistin etrafında tur atıyorsunuz ve bu esnada gece oluyor, gündüz oluyor, akşam üstü bile oluyor. Yarışlar devamlı surette devam ettiği için de arada sırada Pit Stop'lara uğramanız gerekiyor. Uğramazsanız lastığınızı elimize alıyzorsunuz ve yarışa kaldığınız yerden devam edıyzorsunuz. Le Mans 24 Hours'un grafikleri, nasıl derler sizi-

Yapım • Melbourne House

Dügüm • Infogrames

Minimum Sistem • PI-300, 64 MBRAM, 16 MB E.kart

LEVEL NOTU  36

de, hmm, *iğrenç*. Seyirciler copy + paste kanalıyla çoğaltılmış ve sonuca ortaya, birbirinin aynısı 52 adet kırmızı şapkalı, yerde oturan adam çıktı. Seyircilerin aynı olması sorun değil. Buru boşverin, kafanıza takmayın, hemen kendinizi bırakmayın. Her şey bitmedi! Daha arabalarımız var, ama arabalar tasarlanmamış. Hatta Melbourne House yaptığı basın toplantılarında 'Araba maraba yok size. Unuttuk. Biraz da arabası oynayın' demiş. Le Mans'da arabayı yolda tutmak da çok zor. Buna alışmanız için yaşanmanız gerekecek. Her seye rağmen, araba olmadan bir pistin etrafında 365 saat 24 gün (365 gün 24 saat de olabilir) tur atmak hoşunuza gidiyorsa, bu oyunu alın. Ama şaka yapıyor da olabilirim kesinlikle, *yani* öyle veya öyle de olabilir. ☺



Bakın ne buldum. Diablo'nun çocukluk hali (abidik bugidik ne şirin). Night Stone klasik bir aksiyon FRP oyunu. Oyunda üç ayrı karakter bulunuyor (Barbarian, Mage ve Amazon. Parantez açtıktan sonra mutlaka kapatırım, hiç unutmam... Bu karakterlerin hepsini aynı anda kontrol ediyorsunuz ve campaign'ları tamamlamaya çalışıyorsunuz. Oyunda 35 ayrı level bulunuyor. Bu 35 level'da 25 farklı düşmanla

karşılaşacaksınız. Night Stone'un Diablo'dan hiçbir farkı yok. Aslında var! Mesela yapay zeka çok yapay. Düşmanlarınızı uzaktan vurdugunuz zaman hiçbir tepki vermeksziz koordinatlarını koruyorlar. Yani 'Biraz da şuradan vur bak oooh' gibi mazoşist davul-varı bir tavır içerisinde dövüler (mazoşist davul, hmm). Night Stone, Diablo gibi izometrik açıdan oy-

Yapım • Virgin Interactive

Dügüm • Virgin Interactive

Minimum Sistem • PI-300, 64 MBRAM, 16 MB E.kart

LEVEL NOTU  46

nanamıyor. Kamera sizle pek ilgilenmiyor, sağıdaki soldaki bitkileri ve kayaları çekiyor. Bu sayede siz de FRP değil belgesel oynamış oluyorsunuz. Bunun dışında, kontroller çok sıkıcı ve zor. Mouse'u kırıp, içindeki pislikle kaplı topu (benimki optik, oh) masanızda yuvarlanana kadar tuşlarına basmak zorundasınız, çünkü mouse'un sol tuşuna basılı tutarsınız elinizdeki silahı kullanamıyorsunuz. Ne kadar da eğlenceli değil mi çocuklar? Night Stone'daki mekanlar da Diablo'ya benzeyen. Oyunu sekiz kişiye kadar multiplayer olarak da oynayabiliyorsunuz. Sonra... Sonrası budur değerli mensup basınları. Eğer FRP oyunlarını uyurken yastığınızın altına koymuyorsanız, bu oyunu sorunlarına rağmen sevme olasılığınız var. E amma bu çok iyimser oldu. Bu ne biçim Kısa Kardeşim! Kırarım ben bu dergiyi! ☺



online gaming

haber kablolardaki fisiltilar

EVERQUEST: PLANES OF POWER

Everquest genişleye genişleye nereye kadar gidecek çok merak ediyoruz. Son paket Planes of Power'da 18 yeni bölge, yüzlerce yeni eşya ve yaratık, yeni questler ve yeni karakter özellikleri olacak. Ubisoft ve Sony Online'in birleşerek Avrupa'ya yaymayı planladıkları oyun 2002 sonbaharı ile birlikte Fransa, İngiltere ve Almanya'da üç server ile oyunculara ulaşacak.

Sanane gene öncü

Ülkemizde Online Gaming alanında yeni bir çağ başlıyor. Bireysellikten uzaklaşarak takım oyununa yönelen Sanane.com üzerine düşen görevi yerine getirerek Türkiye'nin Klan Sistemi ve Otomatik Sunucu Rezervasyon Sistemi'ni devreye aldı. Ayrintıları sanane.com'un kendi sitesinden okuyabilirsiniz. Herkese eğlenceli maçlar dileriz.

Amerikan online

Her türlü fantastik konu tamam ama Amerika'nın "uzak batı" diye tabir edildiği, ortalıkta en hızlı silah çekelerin sağ kaldığı ve altına hücum devrinin yaşandığı yıllarda geçen bir Devasa Online oyun fikri bize gerçekten orijinal geldi. Frontier adlı oyunda kendi kasabalarımızı kurup işletme, altın arama gibi bir çok değişik şeyle uğraşabileceğiz. Ayrıntılar için www.cosmicorigins.com adresine bakabilirsiniz.

Sega fısı çekti

İki senelik bir çalışmanın ardından Sega Devasa Online Stareji oyununu durdurdu, Artık 10Six diye bir oyun yok. Bir milyona oyuncuya kadar desteklemesi planlanan proje oyuncuların kendi üslerini kurup online olarak savaşlar yapması üzerine kuruluydu.

Online oyun pazarı büyüyor

Yeni bir araştırmaya göre 2006 senesinde dünyada 114 milyon kişinin online oyun oynayacağı öngörlüyor. Bu rakama 23

HABERLER

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 62 | Kablolarındaki fisiltilar |
| LAN & INTERNET | |
| 63 | Earth and Beyond |
| MASSIVELY | |
| 64 | Worms Blast |
| AYIN SİTELƏRİ | |
| 64 | Favorites |
| ULTIMA ONLINE | |
| 65 | Lag İlacı |



milyonluk online konsol oyuncusu dahil değil. Pay olarak ise lider oyunların senelik 100 milyon dolarlık bir ciro elde edileceği söyleniyor.

W.W. II Online toparlanmaya çalışıyor

İçerdiği inanılmaz bugler yüzünden piyasaya çıkar çıkmaz başarısız olan oyun yeni yamalarla kendini toparlamaya çalışıyor. Bakalım oyuna sırtını dönen oyuncu kitlesini geri kazanabileceklerimi?

Face of Mankind

Bu sıralar uzaya geçen oyunlar pek bir moda. Duplex Systems isimli adını daha önce duymadığımız bir firma da böyle bir oyun üzerinde çalışıyor. "24. yy da uzaya yerleşmiş insan kolonilerini uzaylılar tehdit etmektedir" gibi çok yaratıcı(!) bir konuya dayanan oyunda savaşçı sınıflardan ticaret yapan sınıflara kadar bir çok meslekten birini seçip uzaycılık oynayabileceğiz. Herşeye rağmen Devasa oyunlarında en önemli özelliklerden birisi sistem ve oynanabilirliğinden oyunu görünçeye kadar pek bir şey söylememek lazım. Genede merak edenler için adresi www.faceofmankind.com

Kung Fu

Bu ay yaratıcı fikirler rüzgarı devam ediyor. Crouching Tiger, Hidden Dragon adlı filmde oyunu yapılmıyor. Phantagram Interactive tarafından yapılan oyunla ilgili şu an elimizdeki tek bilgi ise bundan ibaret. Filmlere oyun yapmak bir yere kadar anlaşıllır ama bir filme online oyun yapmak mı? Biraz abartıylar galiba.

Shadowbane: Türkiye'de

Yeni kuşak MMORPG'lerin ilk temsilcisi olan uzun süreden beri beklenen Shadowbane, Eylül ayında tüm Avrupa ile aynı anda Türkiye'de de satışa sunulacak. Distribütörüğünü TEB İletişim'in yapacağı oyunu, Temmuz ayından itibaren önsipariş verebilirsiniz.

Earth And Beyond

Westwood Devasa Online
Dünyası'na giriyor

Uzay, uçuş bucaksız bir karanlık. İçinde sayısız gezegeni, güneşi, yıldız sistemini barındıran bir boşluk. Kimilerine göre bir sonu var. O son belki bir karadelik ya da bir kenarından düşebileceğimiz bir düzlemin ucu. Şekli şemali ne olursa olsun insanlık var oldukça bu dipsiz malzeme bir çok yapırma fazlasıyla konu olacaktır. Devasa Online oyunlar için de Westwood bu açığı tamamen kapatmak için aday olarak ortaya sunduğu oyunu Earth & Beyond'u beta test aşamasına getirdi. E3 nümetlerinden biri olarak elim'e geçen bu yapımı Selçuk ve Sinan hemen değerlendirmeye aldı. Hatta Devasa Online oyunculara pek bulaşmayan Tuğbeki bile bir gece başında tutan oyun Freelancer ya da Descent to Freespace gibi yapımları sevenler için ufak bir cennet olabilir. Her ne kadar çarşımaları gerçek bir uzay pilotu hızı ve adrenalini ile yaşayamasıka Westwood fena bir iş çıkartmamışa benzıyor.

Kimler var burada efenim?

Her Devasa Online oyunda olduğu gibi burada da önce kendimize bir ırk seçmemiz gerekiyor. Temel olarak Terran, Progen ve Jenquai olmak üzere temelde insandan türemiş üç ırk var. Warrior, Trader ve Explorer olmak üzere üç farklı sınıfın birini seçerek pat diye ortama dalabiliyoruz. İrkların ve seçimlerin bu kadar kolay olmasının arkasında oyuncuların gelişmeleri ve level atlamaları için gerekli olan üç temel etken yatıyor. Level almak için savaşmalı, yeni yerler keşfetmeli ve ticaret yapmalısınız. Bu üç hareketiniz de size tecrübe akzandırıyor. Böylelikle level atlayıp kazandığınız puanları yeteneklerinize dağıtabiliyorsunuz. Evet eski RPG'lerden bu yana gelen geleneği bu oyundada görüyoruz. Yani



kullandığımız yeteneğimizin kullanma sıklığımıza göre artması yeri puan alıp bunları dağıtıyoruz. Yeteneklerin hepsi oyunun başında elimizde olmuyor. Görevler yaptıkça ve gelişikçe bize geliyorlar. Bizde puanlarını onlara yatırıp daha iyi oluyoruz. Bazı yetenekleri alabilmek ya da daha da geliştirebilmek için önce başka yeteneklerde belli düzeylere gelmemiz gerekiyor. Yeteneklerin bazıları pasif olup her zaman geçerli olurken bazılarını kullanmak için (örneğin hacking gibi) siz aktive etmek durumundasınız. Görev demişken. Görevler genelde ana üstlerimizde verilirken rastlansal olarak ta çıkıyor. Oyundaki tüm görevler şu anda önceden hazırlanmış durumda. Maalesef yalnızca uzay gemimizle yapabileceğimiz görevler mevcut. Oyunun tam versiyonu piyasaya çıktığında görev almak için rastlansal görev üreten (ve atmosferi yok eden) makinelerden yararlanabileceğiz. İlk görevlerde tabiki bizden hemen "git ana gemilere saldı" deyip etrafı darmadağın etmemiz ya da PvP ye dalmamız istenmiyor.

Savaşlar nasıl peki?

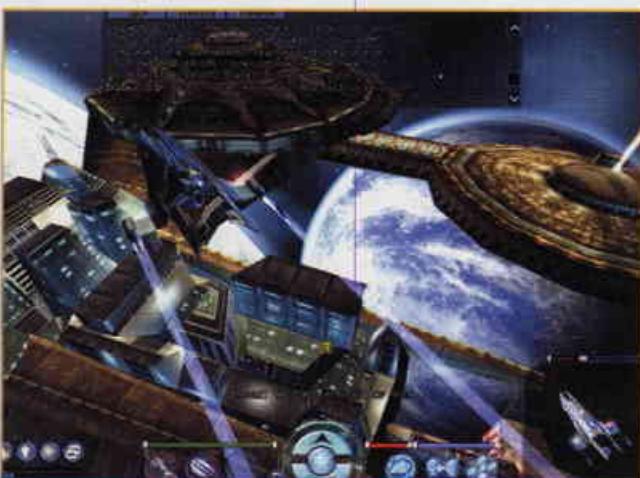
Eee PvP yoksa savaşlar ne kadar heyecanlı olabilir? Öncelikle karşınızda düşmanların sizin levelinize göre gücünü anlatan bir kodlama sistemi var. Even'dan yukarısı sizin için zorlu düşmanlar olmaktadır. Bunları alt etmek için ise diğer oyuncularla takım oluşturmalısınız. Fark ettiyorsunuz bu sistem DaC ile aynı. Savaşlarda bir çok silah kullanıyorsunuz. Bu silahları görevler sırasında ödül olarak alabilirken ileride satın alma imkanınız da var. Savaşlar otomatik olmuyor. Kullanmak istediğiniz silahın butonuna basarak onu siz kullanmak zorundasınız. Bu sırada geminizi ufaktan idare ederek rakibinizin menzil dışına çekmamasına ve kaçmamasına dikkat etmelisiniz. Hepsi bu kadar. Eğer çok sıkışırsanız Warp edip kaçıbilirisiniz.

Warp mi dedim? Aslında PvP heyecanına kapılıp hemen savaşlara dalladım ama önce savaşa gitmek için nasıl yolculuk yaptığınızı anlatmadım:) Earth & Beyond da yıldızlar arası yolculuk yapmak için bir nevi gate büyüsü de diyeceğimiz Warp'i kullanıyorsunuz. Sistemler arası yolculuk için ise worm hole diyeceğimiz star gate'ler mevcut.

Neler getirecek?

E&B şu anda kendi pazarında tek gözüküyor. İleride oyuna tabii ki guild kurma özelliği ve yeni gemiler gibi özellikler eklenecek. Oyunun grafikleri şu aşamada muhteşem görünüyor. Tam bir şölen diyebilirim. Fakat yolda olan yeni nesil oyunlarının yanında şu andaki sistemi ile pek umit verici görünmüyorum. Daha önce yere çakılan Mankind gibi olmaması için Westwood daha da çabalamalı. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Worms Blast

Worms Blast

"Hemen belirtiyim: Fırat'la Worms Blast'i multiplayer olarak oynadık ve ben yenildim. Sonra bir daha Worms Blast oynadık, ben yine yenildim. Ben hep yenildim." Tamam mı Fırat egonu tammin ettin mi? Ben masamda yokken yazımı müdahale edip böyle yazdırın mutlu oldun mu? Halbuki seninle oynadığımız 10 oyunun 8'ini ben aldım ama sen mutlu ol diye ben burayı silmiştim oldum mu? Seni Unreal'ı deller gibi seven ama tek bicerdiğim oyun bu deviy onu da biceremeyen kısa saçılı komik espri yapan Tirat adlı adam seni (aramızdaki muhabbette uzak olan okuyucular, ben ona Tirat derim oda bana Puraç der ondan böyle oldu burası. Şimdi o da burayı okudu ve bana Dropship yazısında (sayfa 70-71) giydirmek, billyorum ama olsun :).

Stupid*

Bu köşede şimdide kadar hep FPS yazdığını fark ettim. Halbuki basit olmasına karşın beraber deli gibi oynadığımız bir sürü oyun vardır. Worms Blast da bunlardan birisi. İki kişi aynı klavyeden de oynayabileceğiniz için son derece kaynaştırıcı ve her zaman her yerde oynayabileceğiniz bir oyun. (Burak yanmasına bakar Fırat bırakıktır bana giydirmeyi de adam gibi yazı yaz lütfen yoksa seni Ecevit'e veririm sonra da Üstüne Tayhan'ı oturturum. Bilmeyenler için Ecevit body yapar ve karate bilir, Tayhan ise yalnızca 1.90 boyunda ve 100 kilodur. Yazının devamı ciddi olacak yoksa hoşlanmayanlar geyik yaptın diye kızmaya başlayacak billyorum). Worms Blast'i iki kişi oynamaya kalktığınız zaman ekran ortasından ikiye ayrılıyor. Fakat oyuncuları birbirinden ayıran bu tahta duvar zaman zaman açılıyor ve böyle zamanlarda roketleri birbirinize sallayarak rakibinizi vurma veya onun bloklarını vurarak onu zor hale sokma gibi takıtlar izleyebilirsiniz. Ayrıca ekranın alt ve üst kısımları da açık. Buralardan roket yollayabilir ya da topiadığınız, üzerinde soru işaretleri bulunan ku-



tucuklardan okan silahları onu zor duruma düşürebilirsiniz. Üstten hızla inen blokların altında kalma riskinin dışında bir de sağlık çubuğu var ve oyunu bitirebilmek için hep doğru renkteki roketlerle doğru renkteki blokları vurmak, hem de rakibinizden gelen tehlikeleri savunutmak dünümadasınız.

Taktik, teknik

Genel olarak benim uyguladığım taktik silahları gelir gelmez kullanmak yerine topladıklarımın hepsini birden bir seferde göndermeye dayanıyor. Üç mayın üstüne bir torpido ve bir ahtapot gönderip bir de rakibinizi dondurduğundan yan tarafı izlemenin ve binbir laf işitmenin keyfine doymuyor. Tabii ki aynı klavyede oynadığınız için oyun için ataklar kadar oyun da direk ve diz darbeleri ile rakibinizi egale etmeye çalışmakta başka bir eğlence türü. Topladığınız silahlardan bazları ise savunma amaçlı. Örneğin sağlık bayraklı olan üzende bayrak bulunan bir duba çkartıyor ve dubaya dokunursanız enerjiniz doluyor. Kalkan etrafında geçici bir süre için koruma oluşturuyor. Size gelen torpidolarla karşı hemen bir torpido atarak içini çarpıştırıp saldırımı savutabilirsiniz. Rakının bolgesinde rüzgar esmesini sağlayan ya da tüm ekranı karartarak her ikimiz de kör atış yapmasına sebep olan bonuslarda gene kutularдан çkyor. En eğlenceli bonus ise bir lazer silahı. Bu silah ile tüm blokları bir doğrudan keşerek hepсин suya düşmesini sağlayabilir ve kendini epeyi rahatlatabilirsiniz. Fakat daha güzel uygun açılı tutturabilerseniz aradaki tahta açıllığında tahtanın tam köşesine ateş ederek oradan lazeri yansıtıp rakibinizi vurmak. Bunu beceremiyorsanız, ki bu çok zor bir hareket, rakibinizi bir seferde suyun dibini boyluyor. Olduğunuzde bir süre sonra tekrar oyuna geri dönüyorsunuz.

Worms Blast bizim dergide saatlerce oynayıp kahkahalar atarak eğlendiğim bir oyun (değil mi Tirat?). Arman klavye da müdahaleleri fazla sert yapmayı sona erdirme istemiyordu. Sitenin bir yerinde hatalar var ama genelde haberleşme merkezi olarak forumları sizinle paylaşabiliyor.

* Stupid aptal demek. Fazla iskalayıp kafanızı buz dolabı falan düzüğünde kurtuklar sizinle böyle dalga geçiyor.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Ayın Siteleri

<http://www.bossmonster.com>



Biraz canınız sıkıldıysa size eğlendirecek bir sürü flash oyunu bulabileceğiniz son derece keyifli bir site. Özellikle AntCity super. Kor adamı es geç meyin :)

<http://dotcomics.marvel.com>



Kara Murat ve Yüzbaşı Volkan'ın yanında Marvel çizgi romanlarıyla da büyuen bir neslin temsilcileri olarak çizgi romanı hala yaşayan bizler için en güzel sitelerden birisi.

<http://www.diablotr.com>



Diablo oynayan Türkler için bir buluşma noktası. Sitenin bir iki yerinde hatalar var ama genelde haberleşme merkezi olarak forumları sizinle paylaşabiliyor.

<http://www.cmfanatik.com>



Championship Manager deillerinin hazırladığı son derece kaliteli ve kapsamlı bir site. Oyunun yanında futbolla ilgili de güncel haberler bulabilirsiniz.

ULTIMA ONLINE



Bir elinde iğne, bir elinde yüksük

Herkese merhaba, Geçen ay Ultima köşesinin devam edip etmemesi için sizlere danışmış ve aynı zamanda internet sitemizden bir anket yayımlamıştım. Sonuç, gelen e-mailerin kalabalıklığı ile anketten çıkan olumsuz havanın birbirini dengelediği üzerine bağlandı. Yani Ultima Online köşesi devam edecek. Bundan sonra Ultima sayfalarında yalnızca OSI'yi kapsayan bilgiler bulmayacaksınız. Madem Ülkemizde bu oyun official olan serverların kat ve kat üstünde bir oyuncu tarafından unofficial serverlarda oynamıyor, o zaman çoğunluğa hitap edecek bilgilerin verilmesi daha doğru ve köşeyi okuyanlar için daha yararlı olacaktır diye düşündüm. Fakat burada da şöyle bir çelişki ortaya çıkıyor. Hangi server'a göre bilgiler vermek gerek? Ülkemizde bir sürü unofficial server var ve hepsinin sistemi birbirinden farklı. Eh buyrun buradan yakın bakalım. Kisacasi sevgili arkadaşlar herkesin işine yarayacak ortak bilgiler vermek sanırım bu sayfanın izleyeceği en doğru yol olacaktır. Bu kısa girişten sonra gelemiş bu ayki konumuza.

Ültimadakiler kim yapılmıştır?

Ultima'da hep haşmetli savaşçılar ya da ortalığı yakıp yılan büyüğü-

lerden bahsetti. Fakat bir şeyi atladık. Bu beyler, bayanlar çıplak gezmiyorlar tabiki. Onları giydirmek gerek. Bunun için ise çok kaliteli bir kıyafet dükkanı açmaya ne dersiniz? Özellikle az bulunan siyah renkten giysilerle donanmış bir dükkan Role Playing yapmayı seven oyuncular için çok hoş olabilir. Herşeyden önce güzel giysiler yapmak için bir sewing kit, scissors, cut cloth ve cut-up leather'ı ihtiyacınız olacak. Tailoring ise bu iş için ihtiyacınız olan tek yetenek. Tailoring'i geliştirmek için bolt of cloth ve hide'a ihtiyacınız olacaktır. Cloth yapmak için önce koynulları öldürüp onların yünlerini almalısınız. Yünleri bir spinning wheel bularak eğip bir loom da kumaş haline getirmelisiniz. Kumaşları ise makasla keserek kullanılabılır hale getirmelisiniz.

Bundan sonra ise sırasıyla en kolayından başlayarak giysilerinizi yapabilirsiniz. Hide'lar ise koynun haricindeki diğer yaratıklardan çıkar. Hide çok ağır bir eşya olduğundan çok fazlasını üstünüzde taşıyamazsınız. Tailoring yeteneğinizi geliştirdikçe kendinize ufaktan boyalar alıp çeşitli renkte işler çıkartmaya ve bunları stoklarmaya başlayabilirsiniz. Tabiki dükkan açmak için önce bir ev sahibi olmalısınız. Bir dükkan açarken en önemli şey satıcılarını çok iyi konumlandırmak ve çantalarını düzenli yerleştirerek müşterilerinizi aradıklarını kolayca bulabilemenizi sağlamaktır. Kıyafetler savaşta bir işe yaramadı ve daha çok görünüş için tercih edildiğinden sık görünen şeyleri birbirile kombine etmeli yani kendi kreasyonunuza yaratmalısınız. Bu kısım biraz moda dergisi gibi oldu ama yaptıklarınız zaten oyuncular için biraz lüks olduğunu satışı iyi yapmanızı etmek için çok gereklidir.

Kendinize malzeme toplarken genelde hayvan sürülerinin dolaştığı yerlerde takılmanız ve yanınızda



bir taşıyıcı hayvan almanız gereklidir. Tailoring genelde birinci tercih edilen bir yetenek olmadığından kendinizi korumak ve hayvançıları daha rahat kesmek için bir kaç savaşçı yeteneğine ve recall yapmak için düşük düzeyli bir mäger'e ihtiyacınız olacaktır. Oyunda yerde bulduğunuz ya da bir şekilde geçirdiğiniz kıyafetleri makasla keserek tekrar kumaşa çevirebilirsiniz. Terziler için genel olarak sürülerin dolaştığı yerler çalışma mekanı

olarak uygun olacaktır. Koynulların üzerindeki yün bir Ultima günü içerişinden yeniden çıkar.

Terzilik oyunda hareketten sıkılmış ya da bağlantısı kötü olan oyuncular için tercih edilebilecek bir meslektir. Diğer tüccar sınıfları gibi biraz sıkıcı bir iş olsada Role Playing açısından son derece eğlenceli olabilir. Çok para getirmez ama işinize tüm yaratıcılığını yansıtıyor.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Hayvan	Hide Sayısı
Grizzly Bear	16
Polar Bear	16
Bull	15
Great Hart	15
Mountain Goat	12
Llama	12
Brown/Black Bear	12
Cow	12
Walrus	12
Cougar	10
Panther	10
Goat	8
Hind	8

CONSOLE MASTER

Lara Croft' u kovduk!!!



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



HABERLER

TENCHU 3? Activision, Tenchu serisine yeni oyun yapmaya başladığını duyurdu. Serinin üçüncü oyununu adı Tenchu 3: The Wrath of Heaven olacak.

SILENT HILL 3 Konami' nin, ikinci para basma makinesi olan Silent Hill serisine yeni oyun yapıyor olması hiç de sürpriz değil. Yine ürkütücü olayların döndüğü kasabada geçen oyunun hazırlığı platform PlayStation 2, çıkış tarihi ise 2003. Oyunu hazırlayan takım, Silent Hill 3'ün bu güne kadar yapılan en korkunç oyun olacağını iddia ediyor. E biz de Harry Mason' in çıraklı dükkanı açmasını beklemiyorduk zaten. Bu kez 3D ses özelliklerini de limitlerinde kullanacaklarını belirten Konami yetkilileri, neden hep işe yaramaz ekran görenleri yayarayılmıyor.



Tomb Raider 2' yi beş arkadaşla beraber sabahlara kadar oynayarak bitirmiştik. Oyun gerçekten mükemmel, özellikle mekanlar çok mistik yerlerden seçilmişti. Bu serinin devamının geleceğinden emindik. Biz de saksıya çalıştık, ülkemizin tanıtımı ve oyun dünyasının gözlerinin ülkemize çevrilmesi adına Eidos'a sürekli Türkiye' nin güzelliklerini anlatan elektronik postalar göndermeye başladık. Lara' nin peri bacalarında dolasması, Pamukkale' de hoplayıp ziplaması veya Nemrut' ta güneşin doğusunu izlemesi hem bizim, hem yapımcıların, hem de dünyanın hoşuna gidecekti. Hatta bu konuyu Console Master' da yazıp sizlerden de destek istemiştim.

Bu çabamızdan midir, değil midir bilinmez ama sonuçta gişe rekorları kıran Tomb Raider filminin devam içeriği yapımcılar Türkiye' yi seçti. Kekova - Üçağız ve Simena boğgesinde çekilecek olan sahnelerde, Hollywood' un ünlü yıldızı Angelina Jolie denize dalaştı. Ne var ki bölge SİT alanı içerisinde olduğu için devletten resmi izin alınması gerekiyordu. Anıtlar - Müzeler Genel Müdürlüğü' ne yazı yazıldı. Bürokratik engeller nedeniyle Ankara yapımcılara bir buçuk ayda yanıt vermemeyince, film şirketi çekimleri Türkiye' de yapmakta vazgeçti. Olayı duyan Yunanistan hemen devreye girdi ve çekimleri Ege' deki San Torini Adası' na alındırma yaptı. Böylece büyük bir tanıtım yapma fırsatını da göz göre göre yitirmiş olduk. Şimdi ıldırın bürokrasiye mi çatıyorum, bakanlıklar mı kızıyorum, kafamı duvara mı vuruyorum, yoksa Yunanistan yakın diye kendimi mi avutayım? Benim sesim yukarıla-

ra gitmez nasilsa, ben yorumu sizlere bırakıyorum. Bu arada Angelina Jolie, çekimlerin Yunanistan' da yapılması konusunda "haberim yok" yorumunu yaparken, ülkemiz hakkında çok ilginç şeyler duyduguunu ve ilk fırsattha Türkiye' ye geleceğini söyledi. Filimde çırılıplak soyunacağı yolundaki söyletileri de yalanladı.

Çıldırtan bürokrasiyi unutturan olay ise dünya kupası oldu. Türkiye, rüyamızda bile göremeyeceğimiz yerlerde ulaştı ve Ülke tanıtımı konusunda en azından Tomb Raider' dan daha başarılı oldu. Bundan sonra yapılacak bir futbol oyununda Türkiye' nin olmaması gibi bir ihtimal kalmadı. Hatta takımımızın özellikleri öyle Suudi Arabistan ayında da olmayacağı, en iyi takımlar ne kadarsa o kadar, hatta daha fazla:) Artık oyuna başlarken Arjantin, İtalya veya İspanya gibi kofti :) takımları seçmek zorunda kalmayacağız. Aslında bu ay bahsedebilecek çok konu var ama yerim az ne yapayım? E3 Fuarı yapıldı biliyorsunuz, yeni ve taze bir çok oyun açıklandı, arkadaşlarımız oraya gitti, biz de mümkün olduğunda size aksettirdik. Bir de Türkiye' nin ilk oyun fuarı E-Oyun 2002 gerçekleştirildi. Dev standımızda konuklarımıza muhabbet etti, dergi imzaladık, PS2, X-Box ve GameCube oyunlarını beraber oynadık. Bizi yalnız bırakmayan herkese çok teşekkür ediyor, gelemeyip de ağızı sulananları ise seneye gerçekleştirebileceğimizi umduğumuz fuarımıza bekliyoruz. OSS' den kurtulan herkese de geçmiş olsun ve iyi oyunlar demek istiyorum. Fırat'ın hatırlına bu yarın vedaya ediyorum; görüşmek üzere... ☺

CLOCK TOWER 3 Capcom' un korku oyunu sensi Clock Tower' in interesan bir kilesi olduğuna inanıyorum. Bu oyuları beğenmiş çok kişi yok, ama beğenenederler de toz kondurmuyor. Hér neysé, bu sertçe de yeni oyun geliyor. Clock Tower 3 Londra' da geçiyor ve oyuncular, ataları yüzüllardır kötülerin güçleri ile savuşmuş olan geç kiz Alyssa' nın yerine geçiyor. Hikaye ile ilgili daha fazla detay verip tadınızı kaçırmak istemiyorum (yalan walla, aslında hikayeyi biz de bilmiyoruz).

THE GETAWAY

Geçen sene çıkışına rağmen hala en çok satan oyunlar listesinde bir numara olan Grand Theft Auto 3' e en ciddi rakip Sony' den geliyor. The Getaway isimli oyun, GTA3' de ne kadar eksik varsa tamamlayacak, ve belki de oyunu tahtından edecek. Londra' da geçecek olan oyun için son üç senedir kırk kilometre karelük bir alanın dijital fotoğrafları çekilmiş. Gerçeklikte çok iddialı olan oyunda, kanunun iki zıt tarafındaki adamların hikayesine katılıyoruz. GTA3' dekinin aksine, bu oyunda arabadan indikten sonra hedefimize ulaşana kadar üçüncü kişi perspektifli



shooting oynuyoruz ve strateji ile ilerliyoruz. Mesela banka soyarken polis geldi; polise ateş açmak veya bir rehine ile kaçmak size kalmış. BMW den Land Rover a kadar atmış çeşit aracı kullanabileceğiniz oyundaki tüm araçlar ıssansı olacak. Üzerinde 65 kişinin çalıştığı oyundaki en dandik karakter bile en az 2000 polygon. Aynı anda beş kişinin algılabildiği yeni bir motion capture teknigi kullanılan oyun, ortaça ciddi anlarda salayacak gibi görünüyor.

PlayMail

Herkes tek jetonla oyun bitiremeyecek

NE BLEEM!

- 1-Ben biraz oyun yapımı ile ilgileniyorum. Acaba X-Box'a oyun tasarlamak için özel araçlara ihtiyaç var mı? Oluşturulan bir oyun için ne kadar telif hakkı ödemeli?
- 2-DreamCast veya PlayStation oyunlarını iyi çalıştırın emülatörler var mı?
- 3-Kac yıldır LeVel alıyorum, bir eksikini söylemek istedim. Eylül 98' den beri cd' nizin arası yüzü aynı ve konsol videolar yok. Konsol için aynı dergi almaktan istemem, di mi ama?

Baskı Ege Tragay "Create Vs Play"



- ME - 1- Bir platforma oyun yapabilmek için o platformun "development kit" ini satın almanız gereklidir. Oluşturulan oyun için değil de, beğenilirse yaptığı oyun için yazılım firması sana telif hakkı ödeyebilir. Sen oyun yapımı ile ilgiliğine emin misin?
- 2-DreamCast için düzgün emülatör yok ama PS One için Connectix VGS ve Bleem! isimli emülatörleri önerebilirim.
- 3-Bu ay cd' mize daha dikkatli bak. Konsol için aynı dergi alabilirsin; bulabilirsen tabii.



SILENT HILL 2: INNER FEARS Konami Avrupa, Silent Hill 2: Inner Fears isimli oyunu X-Box'a çıkartacağına açıkladı. PlayStation 2 versiyonuna dayanan oyunda James Sunderland'in yerine geçeceğiz. Silent Hill 2: Inner Fears, X-Box'ın üstün işiklandırma ve diğer görsel efektler gibi ek güçlerini de kullanacak. Oyun, PS2'de olmayan bir ek bölümde sahip olacak.

STUNTMAN Infogrames ve Reflections (Driver' dan tanık) kafa kafaya veren bir akrobasi oyunu yapıyorlar. Oyunda kısa film çekimlerinde belirtilen hareketleri yapan bir dublör olağanızın söyleyebiliriz.



TIGER UPPERCUT

Selam MegaEmin, Street Fighter EX2 Plus' da birkaç kez Ken ile oyunun sonunu getirdim, ama gizli karakterler açılmadı. Bunu nasıl açabilirim?

Tiger Souy

ME - Gizli karakterleri açmak için start tuşuna şu sıraya bas, Bonus(2), Director(4), Practise ve Arcade(5). Oyunun Japon versiyonuna sahipsen start yerine select' i kullan. Böylece Garuda, Shadow Geist, Kairi ve Hayate açılacaktır.

ÜCÜZ SNAKE

1-X-Box' in gücü size nasıl bir bilgisayara eşdeğerdir?

2-PlayStation 2 oyunlarının Playstation 1' de grafikten daha kötü olsa da oynayabilmek için herhangi bir girişim veya bir program olacak mı?

3-Solidus Snake kim? Big Boss mu, yoksa Liquid gibi Big Boss' un DNA' sindan yapılmış bir adam mı?

Solid Snake

ME - 1- X-Box' in sistem özellikleri: Pentium 3 600 MHz işlemci, 64 Mb 200 MHz DDR ram, 4 hızlı DVD sürücü, 300 MHz NV25 NVIDIA Core grafik kartı(saniyede 4.8 gigapixel doldurma oranı, saniyede maksimum 300 milyon poligon, 8:1 texture sıkıştırma desteği, 1920x1080 max çözünürlük), 64 kanal 3D Ses, Midi/DLS2, AC3 decoding. Karşılaştırmayı sen yaparsın artık.

2-Boyle bir şey yok ve olmayacağı da.

3-Solidus, Solid ve Liquid üçüz.

WINNING ELEVEN 2002

Bugün internette PS One için Winning Eleven 2002 oynamayı gördüm. Böyle bir şey var mı? Seni çok seviyorum, yajasin LeVel!!!

İkinci

ME - Evet, Konami' nin PS One için çıkardığı en son futbol oyunu Winning Eleven 2002. Ama oyun sadece Japonya için çıkarıldığından(ve haliyle Japonca olduğundan) pek kimseini haberini olmadı. Şu anda oynuyorum, belki önümüzdeki ay bu oyunu inceleme yazabileirim.

PS2 EMU?

1-Resident Evil 3: Nemesis' te saat gibi şeyin üstünde yerleşecek 3. kristalı bulamadım(mavi ve beyaz buldum). Sanırım 3. terminalde(bus station) lakin oraya giden yoldaki asansörde çalışmıyor ve pil(battery) stiyor. Varsa bu pil nerede?

2-Metal Gear Solid 1' de ilk bölümde asansörle yukarı çıktıktan sonra binaya girip etrafı temizledim, adamları birini kurtardım, kızın biri yardımına geldi fakat, sonra bölümü nasıl bitireceğiz?

3-PS2-oyunlarının PC' de oynatan programlar var mı? PC sahibiyim ve ISS, MG52 gibi şaheserleri bir yil beklemek istiyorum.

Selim Voral

ME - 1- Kristal panelinin bulunduğu yöne doğrudan tıklarken zombilerin çıktıığı kapıdan gir ve içerisindeki heykelden taş kitabı al. Bu kitabı restoranın dışındaki kanalda kullan. Diğer taşı al ve tekrar bahçedeki heykelin yanına git. Yeni aldığı taş kullan. Heykelin bataryayı al. Üçüncü haritada asansörün bulunduğu yere geri git. Asansörün yanındaki cihazın üzerinde bataryayı kullan.

2-Gelen askerlere ateş et.

3-Henüz düzgün çalışan bir PS2 emülatörü yok, herhalde bunun için çok beklersiniz.

HABERLER

Bol el freni, yanmış lastik, uçma ve çarpma sahnelerinin olduğu oyun, 2002 sonunda PlayStation 2' lezzetinin içinde olacak. Bakalm Stuntman sahnesi Liberty City' den çıkartılacak mı...

PLAYSTATION 2' ye de LCD ekran yapıldı

InterAct firması, Playstation 2 için portatif bir TFT LCD ekran geliştirdi. Batarya desteği olmayan ekranın tek artı yeri fiyat: 150 Dolarlık cihazı www.interact-ac.com adresinden alabilirsiniz.



X - BOX LIVE Başından beri konsolunu online oyunlara önem vererek ürettiğini söyleyen Microsoft, X-Box Live adını verdiği online sistem hakkında bilgi verdi. 2002 sonunda başlayacak olan servis için oyuncuların hali hazırda bulunan hızlı bir bağlantı sahibi olmaları gerekiyor. 50 Dolarlık bedel ile 12 aylık X-Box Live servisi (servis sağlayıcı değil), ses ileti-

şimi seti, ve bir başlangıç diskı alınıyor. Bu disk sayesinde sisteme kayıt olunacak ve içinde hem oynamabilecek bir online mini oyun veya demo bulunacak (muhtemelen Acclaim' in Re-Volt' u). ID' niz hem güvenliğiniz sağlayacak, hem oyunculara başladığınızda belli başlı özelliklerini yükleyecek, hem kayıtlarının tutulmasını sağlayacak, hem de size yakın seviyede rakiplerle oynamanızı sağlayacak. Simdilik klavye ve ya mouse desteği olmadığı için tek iletişim kulaklıklar olacak. İsteginizle göre sesinizi bozup başta tonlara gevirebileceksiniz(mesela robot sesi).





runlikehell

Saklanmayı aklından bile geçirme...

Resident Evil'ı ilk oynadığım zaman, koridorlarda yerde yuvarlandıktan hemen sonra sağ kolumu yatağa çarpmak kanalıyla kırdığımı hatırlıyorum. Resident Evil 1996 yılı için oldukça korkutucu bir oyundu. Daha sonra yapılan benzer oyunlarla Resident Evil'in yerini tutabildiğini sanmıyorum. PlayStation'daki Silent Hill'da da yine Resident Evil'den bir şeyler vardı.

Run Like Hell de Resident Evil benzeri bir aksiyon-korku oyunu. Bu yılın sonlarına doğru çıkacak olan Run Like Hell'e Aliens vs. Predator'un third person versiyonu da diyebiliriz. En azından ben diyeyim de siz okuyun.

Hırrrr

Run Like Hell, Street Fighter II'nin yapımcılarından geliyor. Oyun Resident Evil'daki gibi gerilim ve korku ağırlıklı olacak. Bu da her an her yerden yaratık çökabileceğinin anlamına geliyor. Digital Mayhem, oyunu oynarken saklanmanın oyuncu için pek de iyi olmayacağı belirtiyor.

Oyunda Nick Conner adında, askerden atılan bir adamı kontrol ediyorsunuz. Nick, tüm zamanını Forsetti ismindeki bir uzay istasyonunda madende çalışarak geçiriyor. Oyunun bir kis-

mîda bu istasyonda geçiyor. Conner bu istasyonda nişanlısıyla birlikte yaşıyor. Yapmanız gereken şeyle, tayfanızı, nişanınızı, uzay istasyonunu ve dedenizi (yok artık) yaratıkların istilasından kurtarmak.

Run Like Hell'de daha çok Aliens vs. Predator'dekilere benzer yaratıklar bulunacak. Bunların yanında yaşayan zombilerle de karşılaşacaksınız (hmmm, yaşayan zombi demek). Yaratıkların tamamı oldukça detaylı ve korkutucu tasarlanmıştır. Oyunun en vuruğu yanıysa, yaratıklardan kaçarak da kurtulabilecek olmanız. Yani Resident Evil'da olduğu gibi her karşınıza çıkan yaratığı öldürmek zorunda kalmayacaksınız. Aliens vs. Predator'un filminde olduğu gibi kaçabil-

leceksiniz. Kaçmak için ayrı bir arabirimiz bile olacak. Ayrıca Metal Gear Solid'deki gibi duvarların kenarından kafanızı uzatıp bakabileceksiniz.

Digital Mayhem'in asıl amacı oyuncuya germe ve korkuya hissettirmek. Bunun için de hemen hemen her şeyi yapmışlar. Ortamlar çok karanlık tasarlanmış. Karanlık koridorlarda yaratıklardan kaçmak çok gerilimli olacağın笨izi. Ayrıca oyundaki şiddet seviyesi de pek aşağıda sayılmaz.

Run Like Hell'de çok fazla olmasa da adventure materyalleri de bulunacak. Kapıları açmak için zaman zaman bulmacalar çözmem zorunda kalacaksınız, ancak devamlı yaratıklardan kaçacağınız için adventure'a çok fazla ağırlık verilmemiş. Oyunda toplam 7 bölüm bulunacak. Toplam oyun süresi 30 saat'e yakın.

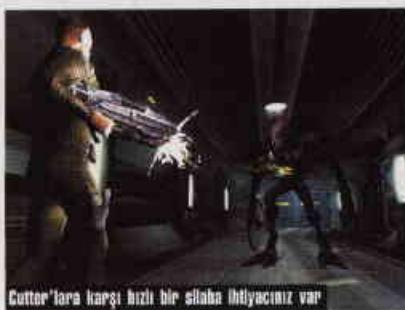
Oyunun seslendirmeleri; Lance Henriksen (Terminator ve Aliens vs. Predator), Kate Mulgrew, Clancy Brown ve Michale Ironside (Total Recall) gibi Hollywood yıldızları tarafından yapılmıyor. Müzikleri ise Coma grubu hazırlıyor.

Screenshotlardan ve videolarдан anladığım kadariyla oyunun grafikleri çok iyi değil. Yaratıklar detaylı, ancak ortamlardaki texture'ler ve silah efektları PlayStation 2'deki birçok oyunca oranalı başarısız. Yine de oyunun son halini beklemek gerek.

Loading...

Run Like Hell çok orjinal bir oyun gibi görünmüyör, ama kaçış sahneleri ilginç olabilir. Bunu yanında oyunun gerilim üzerine kurulması da, korku duymalarını sevenlerin Run Like Hell'i beklemesi için ufak bir neden. ☺

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 11. 2002

Tür • Aksiyon

Yapım • Digital Mayhem

Dağıtım • Virgin Interactive

Bize Göre • Run Like Hell'de çok fazla ornejlik yok, ancak her an korkuyu hissedeceğini kesin.



mortal kombat deadly alliance

Finish him!

Ilk olarak arcade salonlarında çıkan ve zamanının bit oyunlarından olan (hit miydi yoksa o ya?) Mortal Kombat, yeni versiyonuyla PlayStation 2'nin oniki Fahrenheit'lık soğuk sularına açılıyor. İşbu giriş yazısında bahsi geçen Fahrenheit bir ırı birimi olup PlayStation 2 adlı konsolun suyla hiçbir ilişiği yoktur.

Fatality!!!

Mortal Kombat: Deadly Alliance, Mortal Kombat serisinin PlayStation 2'ye yapılan ilk oyunu. Mortal Kombat: Deadly Alliance, en son 3D olarak PC versiyonu yapılan Mortal Kombat 4'ten çok farklı değil. Oyunda, Mortal Kombat 4'te de olduğu gibi tamamen 3D grafikler kullanılıyor. Midway, grafiklerin eskisinden çok daha farklı olduğunu belirtiyor. Mesela, karakterler 10000'den fazla poligonla kaplanmış. Oyun sırasındaki eylemler de geliştirilmiş ve karakterlerin aldığı hasarlar grafiklere yansıtılmış. Bunların dışında artık karakterlerin saçları ve kıyafetleri rüzgârı etkisiyle dalgalanıyor. Ortamlardaysa daha fazla detay bulunuyor ve eskisinden daha fazla fazla animasyon kullanılıyor, ama... Her şeye rağmen, izlediğimiz videodaki grafikler ve karakter animasyonları Virtua Fighter 4 veya Tekken Tag Tournament'ten daha kalitesizdir. Virtua Fighter 4'teki karakterlerin hareketlerindeki yumuşaklık, kesinlikle Mortal Kombat: Deadly Alliance'da yok.

Mortal Kombat: Deadly Alliance'da eski karakterlerin hemen hemen tamamı bulunuyor.



Scorpion, Sub-Zero, Shang Tsung, Quan Chi, Rayden, Kitana, Sonya, Jax, Cyrax ve Reptile geri gelen karakterler arasında. Bunların dışında oyuna; Blind Kenshi, Malvado, Drahmin ve Moloch adlarında yeni karakterler de ekleniyor. Oyunda bonus karakterlerle birlikte 24'ten fazla karakter seçebileceksiniz.

Deadly Alliance'da eski Fatality'lerin yanında yeni Fatality'ler de bulunuyor. Yeni Fatality'ler eski versiyonlara oranla çok daha farklı ve kanlı olacak. Kan demişken, oyundaki şiddet seviyesi de artırılmış.



Yeni oyunda Mortal Kombat 4'teki gibi rakibinin silahını ~~çababileceksiniz~~, ancak bu Mortal Kombat 4'te ~~olduğu~~ kadar basit olmayacağı. Artık karşınızda yapay zekası çok daha iyi olan rakipler olacak. Deadly Alliance'de karakterlerin yapabilecekleri hareketler de artık daha fazla. Ayrıca oyundaki her karakter için farklı bir hikaye ~~hazırlanmış~~. Mesela Sub-Zero eskiden Kardan Adam'mış (ehe).

Deadly Alliance

Oyunun ~~kontrol~~ sisteminin de Mortal Kombat 4'ten farkı yok, ama karakterlere yeni eklenen ~~hareketlere~~ alısmak zamanınızı alabilir. Deadly Alliance'in sesleri ve müzikleri de baştan yapılmış. Sonuç olarak, Midway'in en son Mortal Kombat oyunu Deadly Alliance'da çok fazla yenilik yok. Dolayısıyla oyunun Virtua Fighter 4'ten daha iyi ~~olabileceğini~~ sanmıyorum. Yine de... Hiç belli olmaz. ☺

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr



TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ

09. 2002

Tür • Dövüş

Yapım • Midway

Dağıtım • Midway

Bize Göre • Mortal Kombat 4 oynadıysanız, Mortal Kombat'ın yeni versiyonundan çok fazla bir şey beklemeyin. Oyunun Virtua Fighter 4'ten veya Tekken Tag Tournament'tan daha iyi olabileceğini sanmıyoruz.



Drakan theancients'gates

Lara Croft'un peşinde koşarken, kızıl saçlı Rynn'i unuttunuz mu?

Ilk olarak 3 yıl önce bir PC oyununda olarak çıktı karşımızda Rynn. Drakan: Order of the Flame'de köy yok edilmiş genç ama tecrübesiz bir savaşçı olarak çıktı yola. Kader kızıl ejderha Arokh ile birleşti onu, tek bir sona doğru. Sadece beraber giden yol arkadaşlarından öte olduklarını fark ettiler, ruhları da birbirine bağlanmıştı. Rynn kılıç darbeleriyle karşılaşlığında, yenilmez görünen Arokh da hasar alıyordu. Birisinin ölümü, diğerinin de ölümü demek idi. Birlikte kötülüğe karşı savaştılar, ama durduramadılar. İlk oyunun sonunda yıkılmış bir dünya ile karşı karşıya kalmışlardı.

The Ancients' Gates, işte tam buradan başlıyor hikayesi. Kızıl saçlı güzel savaşçı Rynn, dostlarının cesetlerini gömerken, Arokhükelerini tehdit eden kötüluğun kaynağını araştırmak ve kayıp ejderhaları bulmak için kuzeye gidiyor. İnsanların ayakta kalan son şehri olan Surdana'da tekrar bir araya geliyorlar ve yeni bir macera başlıyor.

Diablo? Tomb Raider?

Playstation 2'de Japon yapımı olanların haricinde FRP oyunu bulmak çok zor. İki ay önce inceledi-



ğımız Baldur's Gate: Dark Alliance da dahil olmak üzere FRP tadi taşıyan tüm oyunlar su katılmamış aksiyon oyuncularından farksız. Drakan: The Ancients Gates de onlardan farksız açıksası. Tüm kızıl saçlarına rağmen Rynn, eli kılıçlı bir Lara Croft gibi hareket ediyor. Oyunda FRP olarak nitelendirebileceğimiz birkaç etken var. Oyunu bitirmek için yapmanız gereken ana görevler var. Bunların yanı sıra, konuşтуğunuz karakterlerin çoğu size birtakım angarya görevler de verecektir. Yani görev yap, tecrübe kazan, özelliklerini geliştir formülü uygulanmış. Geliştirebileceğiniz özelliklerinizin sayısı da kısıtlı: Melee (yakın dövüş silahlarını kullanma), Archery (ok ve yay konusundaki ustalığınız) ve Magic (büyü). Ama kullanabileceğiniz silah ve büyülerin sayısı gözünüzü doyuracaktır: 50'den fazla silah ve 30 büyüğün emrinize amede. Büyü yapma şekliniz de pek güzel. Rynn, Black & White'dakine benzer bir şekilde eliyle havaya büyülü şekiller çizerek yapıyor büyülerini.

Kamera 3rd Person Bakış açısından ve sürekli olarak arkanızdan takip ediyor sizi. Ama sağ analog kontrol çubuğu kullanarak istediğiniz gibi evirip çevirebilmeniz güzel olmuş. Oyunun geçtiği mekanlar alabildiğine geniş. Kocaman bir şehir, birkaç kasaba, yemeşil çayırlar ve sisler içindeki bataklıklar gez gez bitmiyor. Araştırmacı

ruhunu doyurmak isteyen oyuncular için birebir. Bazı mekanlar o kadar büyük ki, haritadan bir sonraki görev yerinizi gördüğünüz halde oraya yürüyerek gitmeyi gözünüz kesmiyor. Ama bu oyunda yürümek zorunda değilsiniz.

Bu noktada Arokh devreye girecektir. Oyunun başlarından itibaren Rynn ile birlikte hem havada, hem de karada savaşan Arokh, gözüne düzde büyütlenen mesafeleri kocaman, pullu ka-





natları sayesinde saniyeler içerisinde katedebiliyor. Hem havada, hem karada dedim çünkü Rynn yeraltına, bir binaya veya mağaraya girmeyeceği sürece Arokh da yakın mesafede tepesine uçuşuyor ve en ufak bir tehlikede ejder nefesini devreye sokarak Rynn'i koruyor (ne de olsa Rynn'in aldığı her darbeyi o da hissediyor). Ama Arokh ile uçmak gerçekten enfes bir duygudur.

Kocaman dağların, tepelerin üzerinden aşarken karşınıza birçok düşman ejderha da çıkıyor. Arokh'un bunlara karşı iki alev saldırısı ve beş çiçek büyüsü var. Alev saldırılardan birisi uzun menzilli alev topu, diğeri ise daha çok yerdeki düşmanlara etki eden kısa menzilli alev nefesi. Büyüleri ise alev, buz, yıldırım, asit ve karanlık büyülerinden oluşuyor.

Bozuk mal satmaya...

Rynn ile yerde dolaşmak Arokh ile uçmak kadar kolay değil. Her ne kadar savaşmayı olabildiğince basitleştirmiş olsalar da, kontrollerde, özellikle de eşyalarına ve haritanıza erişmede biraz zorlanacaksınız. Oyun ekranı üzerinde bir o an seçtiğiniz görevinize ne yönde olduğunu gösteren herhangi bir şey olmadıktan (bir pulsula haricinde) sık sık Select ve sağ-sol tuş kombinasyonu ile haritaya bakıp geri dönmek bir süre sonra sıkıcı oluyor. Aynı şey, silah seçimi için de geçerli. Yoldan topladığınız veya kasabalarındaki tüccarlarından satın aldığınız silahlardan istediklerinizi "Quick Slot" a atarak R2 tuşu ile savaş sırasında kolaylıkla değiştirebiliyorsunuz. Ama yine savaş si-

rasında kolaylıkla (ve yanlışlıkla) R2 tuşuna bastığınızda elinizdeki kaşkanın ve kılıçın yok olması sizin bozucu olabiliyor.

Oyunun PC versiyonundan bir diğer farkı da, vahşet oranının azaltılmış olması. Order of Flame'de düşmanınıza vurdugunuzda kolu kopar, kopan kolunu tutu tuta ve kanlar saçsa saç kaçırdı. Ancients' Gate de böyle bir şey mümkün değil. Ayrıca, kışımalar da bana göre gereklilikten fazla basitleştirilmiş. Kare tuşuna kaç kere bastığınızda bağlı olarak, üçe kadar kombin bir hareket yapabiliyor, kare ve yön tuşlarından birisine aynı anda basıp pek de farklı

olmayan dört farklı saldırı biçimini uygulayabiliyorsunuz. Tabii bu hareketleri yaparken, elinizdeki aleti taşa duvara vurmamaya dikkat edin, çünkü kıyrık hançerin haricindeki tüm silahların ve kalkanların belli bir dayanıklılığı var ve bu sınıra ulaştıklarında kırılıp sizin dimdizlak bırakabiliyorlar.

Atlarım ziplerim ben göynümce

Allah'tan Rynn, Lara kadar nazlı bir 3D hattun değil. Birçok yerde atlayıp ziplaması gerekiyor aksiyon oyunlarının raconuna uyarak. Ama bu hareketleri çok ince eleyip sık dokuyarak yapmanız genellikle gerek olmuyor. Atlayacağınız yere iki karış uzak düşseniz bile elleriyle tutunup kendisini kurtarıbiliyor. Savaşmak da çok kolay, R1 tuşuna basıp en yakındaki düşmanınıza kilitleniyorsunuz. Daha sonra etrafında dönerek istedığınız gibi kesik, çizik ve darp yapabiliyorsunuz. Karşınıza birden fazla düşman çıktığında, ki daha oyuncu başında çıkıyor, siz kilitlendiğiniz düşmanın uğraşırken diğerleri centilmence sıralarını bekliyor. Tabii dövüş sırasında dönüp dururken arkanıza geçmemi başarırlar ise, kafanıza bir tane çakmayı da ihmali etmiyorlar.

Bunca tatavatadan sonra merak ediyorsunuz ki, acaba Drakan: Ancients' Gates'i beğendim mi? Valla ne yalan söyleyeyim, beğendim. Açık mekanlarda ferah ferah dolaştığım oyunlar beni çeker. Hele ki bağrolde Rynn gibi kızıl saçlı, hoş bir bayan varsa... Bunun üstüne bir de ilgi çekici hikaye, yan görevlere takılmasanız bile minimum 20 saat süren bir oyun süresi, hepsinden de öte Arokh gibi asıl bir kızıl ejderhanın sırtında güzelliklere boğulmuş bir fantastik dünyasının ufuklarında uçabilmeyi eklemin... Gönlüm isterdi ki eksikleri biraz daha az olsayıdı, daha göze batsayıdı

da Level Hit ödülü verebilseydim. Ama Hit olamasa da Drakan: Ancients' Gates, Playstation 2'de örneğine az rastlanan cinsten bir aksiyon-macera oyunu.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Bilgi İçin • www.surreal.com

Yapım • Surreal

Dağıtım • Sony

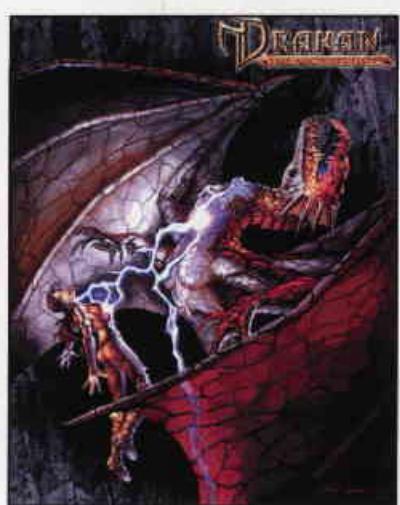
Tür • Aksiyon-FRP

Desteklenenler • Dual Shock.

Arıtlar • Gezilebilecek kocaman bir dünya, PS2'de pek görmemiş olduğum bir oyun türü, bir ejderhayı sürme şansı

Eksiler • Savaşlar açılı basitçe indirgenmiş, envanter sistemi rahatsızlık veriyor.

Sen Karar • Farklı bir oyun oynamak isteyenlerin denemesinde sakınca görmüyor.





dropship

Biraz da taşımacılık yapalım

unitedpeaceforce

PlayStation 2'de bu yaşına kadar çok pek oyun oynadım (peki çok da olabilir). Pek çok oyun oynadıktan sonra farkettim ki, PlayStation 2'ye yapılan oyunlarda daha çok aksiyona ağırlık veriliyor, ama Dropship: United Peace Force, PlayStation 2'de oynadığım en farklı oyunlardan biri. Hem de nasıl farklı?

United Peace Force

Dropship'i bakkalınızdan ısrarla isterken, tam anlamıyla olmasa da 'Bir adet simulasyon oyunu, bir ekmek, bir kristal de şeker istiyorum' diyebilirsiniz. Yani bu oyuna simulasyon diyebiliriz. Oyunda United Peace Force'un Dropship

(taşıma gemisi) kadrosunda çalışan bir pilotu canlandıryorsunuz. Oyundaki amacınızsa, savaş sırasında, taşıma gemileriyle veya kamyonlarla taşımacılık yapmak, ama oyun boyunca sadece taşımacılık yapmıyorsunuz. Savaş uçaklarıyla it dalaşı yaptığınız veya haritada belirtilen yerleri patlattığınız zamanlar da oluyor.

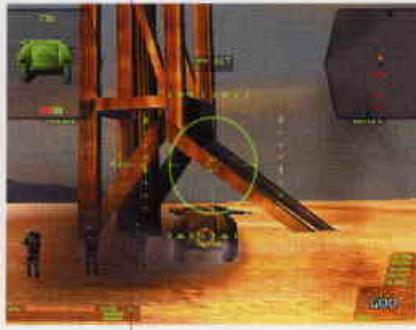
Dropship'te Campaign ve Training'in dışında başka mod bulunmuyor. Oyunun training, yani alıştırma kısmı beş aşamadan oluşuyor: Flight (uçuş), Deployment (taşıma), Combat (savaş), Driving (sürüş) ve Battle Unit Guidance (birim yardım). Oyunu başladmadan önce kesinlikle training yapmanız gerekiyor. Zira oyun çok

kapsamlı ve kontrol sistemini anlamak zaman alıyor.

Campaign'de ise verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Campaign'e başlamadan önce, ne yapmanız gerektiği haritada detaylı olarak anlatılmış. Oyun sırasında da istediğiniz zaman, elinizin sol baş parmağıyla "yukarı" tuşuna basmak suretiyle haritaya bakabiliyorsunuz. Yukarı tuşunu kullanarak aynı zamanda, geminizin aldığı hasarı da kontrol edebiliyorsunuz.

Dropship'in görevleri çok akılçılara hazırlanmış. Oyunu oynarken aynı anda birden fazla şeyi kontrol altında tutmanız gerekiyor. Mesela





Hedefe kilitlenmekten sonra tüfeyi bırakın



Patlama efektləri gerçekten çok iyi

ilk bölümde geminizdekileri belirtlen noktaya taşırken düşman radarına yakalanmamalısınız. Bunun için de vadilerin arasından ve alçaktan gitmelisiniz. Eğer radara yakalanırsınız, görev başarısızlıkla sonuçlanır. Ama diğer yandan da sınırlı zamana sahipsiniz. Ağır hareket ederseniz, yine görevi tamamlamama ihtimaliniz var. Bu arada da hasar almamanız gerekiyor. Aldığınız hasarlar sizi yavaşlatıyor, ama çok fazla hasar alırsanız geminiz ilk çarşıta patlıyor. Ekranın sağ altındaki grafikten de ne kadar hasar aldığınızı anlayabiliyorsunuz.

Oyun ilk olarak taşıma gemisiyle başlıyor-sunuz, ancak oyunun karada geçen kısımlarında kamyon da kullanabiliyorsunuz. Oyun sırasında bu ufak değişiklikler oyundan sıkılmanızı engelliyor. Ayrıca görevler bu tarz bir oyun için oldukça heyecanlı geçiyor.

Dropship'in oynanışına oldukça basit sayılar. Ekranда her zaman nereye gitmeniz gerektiğini gösteren mavi bir ok bulunuyor. Bu ok sayesinde zaman kaybetmeden hedefe ulaşabiliyorsunuz. Haritada belirlenen noktanın yakınına gelip yavaşladıkten sonra iniş yapabiliyorsunuz. Iniş yaptıktan sonra hemen yükleme yapıp ve o noktadan kalkıp bir diğer noktaya gidiyorsunuz.

Dropship'te çok farklı bir kontrol sistemi kullanılmış. Game Pad'ın L1 ve R1 tuşlarına ay-

ni anda basılı tutarsanız gemi olduğu yerden yukarıda doğru yavaş yavaş havalandırıyor. Daha sonra da X tuşuna basarak hızlanıyorsunuz. Karde tuşunu da yavaşlamak için kullanıyorsunuz. L2 ve R2 tuşlarına aynı anda basarsanız da gemi gitgide alçalıyor. Bu sistem, gemiyi gerçekten kullanırmış gibi hissetmenizi sağlıyor. Dediğim gibi, buna alışmanız, yani gemiyi kontrol etmeniz zaman alıyor, ama alıştıktan sonra da gemiyi kontrol etmenin aslında eğlenceli olduğunu anlıyorsunuz. İnceğiniz yere yaklaştığınız zaman hız kesmeniz gerekiyor, ancak eğer gereğinden fazla hız keserseniz geri geri gitmeye başlıyorsunuz. Savaş sırasında R1 tuşıyla silah değiştirilebiliyor ve L1 tuşıyla hedefe kilitlenebiliyorsunuz. Sağ D-pad ile de zoom yapabiliyorsunuz. Dropship'teki savaş sahnelerinin, sadece savaş için yapılmış olan diğer simülasyon oyunlarından hemen hemen hiç farkı yok.

Oyundaki gemilerin animasyonları oldukça yumuşak ve gerçekçi. Grafiklerse genel olarak iyi sayılır, ancak etkileyici olmadığı da kesin. Gemiler çok başarılı tasarılmış, ama diğer objelerde aynı şey geçerli değil. Patlama efektləri ise grafiklerin en iyi yanlarından biri. Yeryüzü şekilleri de, dağlar denize paralel ve... Ve... Himm. Olmadı.



Yeryüzü tasarımları pek detaylı sayılmaz

Sorunlar, sorunlar, sorunlar...

Dropship'in en önemli sorunuysa, oyunu görev sırasında save edememeyiz. Dolayısıyla oyunu save etmek için görevi bitirmeniz gerekiyor. Eğer görev bir şekilde başarısızlıkla sonuçlanırsa, aynı yerleri baştan bir daha oynamak zorunda kalıyorsunuz. Bu da oyunun çok zor olmasına neden oluyor. Oyunun save sistemi dışında bir diğer can sıkıcı yanıysa, arabirimde kullanılan font renkleri bazen gökyüzüyle karışıyor ve hiçbir şey görememeye sebep oluyor. Ayrıca savaş sahnelerinde ortalık daha çok karışıyor.

Dropship'de görevlerden sonra oyunun tekniklerini izleyebiliyor ve görev kayıtlarına bakabiliyorsunuz. Tekrar gösterimlerde gemini nasıl har vurup harman savurduğunuza izleyebiliyorsunuz. Bu da bu harmanlığı bir daha yapmanın sağıyor. 'Harmanlık nasıl yapılmalı?' demeyin, yapmayın.

Sonuçlar, sonuçla... Ha?

Dropship kesintilikle oynandıkça sevilecek bir oyun. Eğer bu oyunu yarı saat oynayıp yazsaydım, verdığım puan 79 olmazdı. Eğer PlayStation 2'de farklı bir oyun arıyorsanız, Dropship'e yolumabilirsiniz. Ben de okurların getirdiği çikolatalı pasta... yumula... Aaa! Pasta yok! Pasta? Pastam? Tuğbek? Sinan? Berker?

Dipçık Not: Purak'ın, elinizde tutmuş olduğunuz derginin 60. sayfasına tekabul eden Online sayfasındaki yazıları gerçeği tamamen yansıtmıyor olup, copyright mopyright hakkı da yoktur. Dolayısıyla Purak bir (rakamla bir) yalançıdır. ☺

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

Bilgi İçin • www.dropship-pilot.com

Yapım • Studio Camden

Dağıtım • Sony

Tür • Simülasyon

Desteklenenler • Dual Shock.

İstari • Farklı ve gerçekçi kontrol sistemi. Hızlı oynanış. Akılca hazırlanan görevler.

Eksiler • Oyun arasında save seçeneği yok. Arabirim karışık.

Son Karar • Dropship gerçekten de çok farklı ve kaliteli bir oyue, ama bu oyuncun hırkaşın ligini çokmeyeceği de kesin.

LEVEL NOTU %79



parappatherapper2

Hiç 'Müzikli Hamburger' yediniz mi?

Son zamanlarda (1922'den bu zamana) PlayStation 2'deki müzik oyunlarının amip gibi çoğaldığını farkettim. PlayStation 2'ye yapılan ilk müzik oyunlarından biri olan Parappa the Rapper da, yeni versiyonuyla devam ediyor. Parappa the Rapper 2'de her şey daha farklı, değil. Her şey aynı.

Parappa the Rapper 2 sekiz bölümden oluşuyor. Her bölümde farklı bir şey yapıyorsunuz. Mesela ilk bölümde hamburger yapmanız gerekiyor. Hamburgeri yaparken, bildiğiniz hamburger yapma aşamalarından geçtiyorsunuz (dilimleri kes, hamburger ekmeğini toast makinesinde bastır, kazala kafana keçiçap döll vs). Her bölüm beş aşamadan oluşuyor. Peki, oyun nasıl oynanıyor? Oyundaki amacınız ritmi yakalamak. Ekranın hemen üstünde bir göstergede bulunuyor. Bu ekranda ritimler GamePad'in; Kare, Üçgen, Daire, X ve L-R tuşlarıyla belirtiliyor ve bir imleç sağa doğru ilerliyor. Yapmanız gereken şey, imleçin üzerinden geçtiği icon'a tam o sırada basmak. İlerki bölümlerde oyun o kadar hızlanıyor ki, Kare yerine Daire'ye veya Daire yerine ESC tuşuna basabiliyorsunuz (105 tuşlu PlayStation 2 GamePad'inde ESC tuşu var). Yine de oyunun çok kolay olduğunu belirtmeliyim. Biraz zaman geçtikten sonra oyunun kazala bittiğini farkediyorsunuz. En fazla 1 saat içinde oyunu bitirebilirsiniz.

Ekranın sol yanında 'Good' ve 'Bad' olarak değişen bir göstergede daha bulunuyor. Eğer belirtilen tuşların yeteri kadarına zamanında basamazsanız, bu göstergede yavaş yavaş Bad'e düşüyor. Bu da ekranın gitgide makarnaya kaplanmasına sebep oluyor. Eğer çok fazla ritim kaçırırsanız da oyunu kaybediyorsunuz.

Oyunda çizgi film tarzı grafikler kullanılmış



ve karakterlerin tamamı karton şeklinde modellenmiş. Grafikler bu tarzdaki bir oyun için oldukça şirin. Karakterlerin animasyonlarını izlemekse gerçekten çok eğlenceli. Zaten oyun boyunca durmadan hopidik zipidik olarak dans ediyorlar. Parappa the Rapper 2'de kontrol sistemi ve konu çok iyi birleştirilmiş. Oyunu çizgi film izler gibi izliyorsunuz. Bölümlerdeki konulara çok orjinal. Mesela ikinci bölümde televizyonındaki programı izleyerek Romantik Karate yapmanız gerekiyor. Burada; sevgi teknesi, sevgi vuruşu veya sevgi kafası gibi hareketler yapıyorsunuz. Tabi bu hareketleri yapmak için kombinasyonları doğru şekilde yapmanız gerekiyor. Parappa the Rapper 2'nin sesleri de oyu-



na uygun olarak oldukça eğlenceli.

Parappa the Rapper 2'nin eğlenceli bir oyun olduğu doğru, ama oyun çok kısa sürüyor. Bunu yanında bölümler arasında neredeyse hiçbir farklılık yok. Her şey aynı ilerliyor. Ayrıca oyun daha çok ufak yaşta oyunculara hitap ediyor. Her şeye rağmen bir saatliğine Romantik Karate yapmak istiyorsanız, bu oyunu alın.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



Parappa, romantik karate bocabıyla birlikte



Bilgi İçin • www.scea.com/games

Yapım • In-house

Dağıtım • Sony

Tür • Müzik-aksiyon

Desteklesenler • Dual Shock, 2 oyuncu.

Altılar • Renkli ve karton graflar çok şirin.

Oynamış ejlençeli.

Eksiler • Oyun çok ama çok kısa. Utkal yaştaki oyunculara

hitap ediyor, yanı kapasam alıcı kredisi.

Son Karar • Parappa the Rapper 2 eğlenceli bir oyun,

ancak sadece bir saat süreniyor. Bu da oyuncu

almamamız için yeterli bir neden.

Alternatif • Box: Mart 02 %70

LEVEL NOTU **865**



monstersinc

Bir korku oyunu!

Bırkaç ay önce sinemada izlemiş olduğumuz korkunç animasyon-film Monsters Inc, yine korkunç bir oyunla karşımızda! Mike ve Sulley adındaki iki koca kafalı yaratığı konu alan Monster Inc (ki bu yaratıklardan biri sadece kafa), filmiyle hemen hemen aynı konuya sahip: Çocukların çığlıklarıyla para kazanan Monster Inc'te çalışan Mike ve Sulley'nin yaşamak için çocukların korkutup onların çığlıklarını depolamaları gerekiyor. Mike ve Sulley'nin patronunun ise çocukların çığlıklarıyla ilgili pek de iyi olmayan gizli bir planı var.

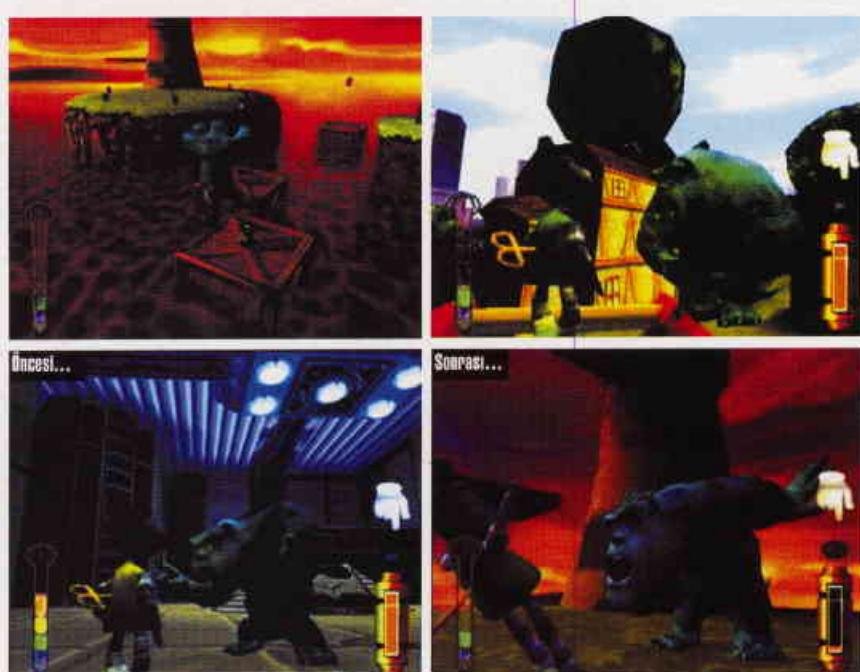
Bööö!

Monster Inc 3D tasarlanmış bir platform oyusu. Oyunda yapmanız gereken şey, çevredeki çocukların korkutarak bölüm geçmeye çalışmak. Belirli sayıda çocuk korkuttugunuz zaman bazı kapılar açılıyor ve oyuna devam ediyorsunuz. Bu yavrucaları korkutmak içinse çevreden Ooze toplamalısınız. Eğer yeterli Ooze'unuz yoksa çocukların korkutamayorsunuz. Kimi çocukların korkutmak içinse normalden daha fazla Ooze'a ihtiyacınız var.

Oyunun en eğlenceli yanıysa çocukların korkutma kısmı (bak psikopata). Bir çocuğun yanına gidip daire tuşuna bastığınız zaman ekranın sağında bir korku göstergesi çıkıyor. Burada, belirtilen tuşlara sırayla basarak en üst kademeye kadar çıkmamanız gerekiyor. Her tuşa bastığınız zaman adınızın farklı bir korkutma hareketi yapıyor. En üst kademeye çıktığınız zaman da çocuk kafasından ışıklar saçarak yere kapaklıyor. Bu şekilde elektronik çocuğu korkutmuş oluyorsunuz. Oyunun korkutma kısmını eğlenceli yapan şeyse, karakterinizin hareketleri. Mesela Sulley, çocukların korkuturken, kafasına kese kâğıdı geçiriyor, gözlerini yerinden çıkarıyor, suratlarına bağıriyor veya kusuyor. Çocuklar kusunca da hak kazanıyorsunuz, ama kazanmıyor da olabilirsiniz. Şaka yapıyor olabilirim.

Monsters Inc ufak bir adada geçiyor. Oyun başlarken zorlulu olarak pratik yapıyorsunuz.

Sulley biraz sınırlı bir tip



Pratik bittikten sonra oyun tam olarak başlıyor.

Oyunda Mike ve Sulley'den birini seçebiliyoruz. Karakterlerin animasyonları dışında birbirlerinden farkı yok. Yapabildiğiniz hareketler de çok fazla değil. Yolunuza çıkan uzaktan kumandalı arabalar veya topaçları, Sulley'le oynuyorsanız kuyruğunuza, Mike'la oynuyorsanız yuvarlanarak parçaliyorsunuz. Eğer oyunu oynamıyorsanız hiçbir şey yapmanıza gerek kalmıyor (ehhe). Karakterlerin korkutma kısmı dışındaki animasyonları da gayet eğlenceli. Mesela Sulley'i yalnız bırakığınızda koltuk altını kokluyor. Mike ise her zamanki gibi yerde yuvarlıyor.

Monster Inc'teki sinematikler filmden birebir olarak alınmış. Yani filmdeki sahneleri oyunda da izleyebiliyorsunuz. Bu da oyunun daha eğlenceli olmasını sağlıyor.

Monster Inc klasik platform oyunları gibi oynanıyor. Devamlı olarak ziplayıp zipliyorsunuz ve çocukların korkutuyorsunuz, ancak oyunun bunun dışında, yani çocukların korkutmak dışında herhangi bir ilginçliği yok. Ayrıca oyun fazlaıyla kolay. Çocukları korkuturken zorlanacağınız hiçbir şey yok. Bunun dışında oyun biraz sıkıcı ilerliyor. Bir yerden sonra devamlı çocukların korkutmaktan sıkılıyorsunuz.

Kontrollerse oldukça basit sayılır. Ziplamak ve daire tuşuna basmak dışında pek bir şey yapmiyorsunuz, ancak her PS2 oyununda olduğu

gibi kamera her şeyi mahfediyor. Monster Inc grafik açısından da çok yetersiz.

Bumm!

Sonuçta, Monster Inc çok kaliteli bir oyun değil. Oyun oldukça monoton ilerliyor. Grafiklerin çok baştan savma olması da bir dezavantaj. Yine de oyun belirli bir süre çok neşeli bir şekilde oynanabilir, ama bu 'belirli süre' çok da uzun değil. ☺

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.pixar.com
Yapım	Kodak Interactive
Düzenim	SEA
Tür	Action
Desteklenecekler	Dual Shock.
Altılar	Çocukları korkutmak eğlenceli. Animasyonlar komik. Sinematikler filmden alıntı.
Eksiler	Grafikler PS2'den çok PSOne'a benzeyen. Ayrıca ağırlıkla sorunları da var.
Kontroller	De zor sayılır.
Son Karar	Monster Inc'in prensipleri oyundan sevmeye sebep olabilir. Bunun dışında oyma çok fazla reng yok. Her şeye rağmen bu tarz oyuları seviyorumuz. Monster Inc'e bir bakın.
Alternatif	Maximo

LEVEL NOTU **67**



bigbassfishing

Oltaları hazırlayın. Balığa çıkıyor olabiliriz!

Balık tutmak için; bir adet el, bir adet paslanmış kova, iki adet misina ve bir adet de balık gereklidir. Sol burnunuzda bulunan misinayı balığın kafasına çırı diye geçirdikten sonra, balığı yirmi cm. çapındaki paslı kovanın içine bırakırsınız. Bu şekilde de balık tutulmuş olabilir. Bilemiyorum tam.

PlayStation'la balık tutmak içinse bir adet memory card... Ehem, neye. Big Bass Fishing bir balık tutma simulasyonu sevgili okurlar, Bu balık oyununda üç farklı mod bulunuyor: Free Fishing, 3-Day Tournament ve Beat the Clock. Free Fishing'de istediğiniz gibi balık tutabiliyorsunuz. 3-Day Tournament'te ise üç gün süren turnuvaya katılabiliyorsunuz. Son olarak Beat

the Clock'ta da zamana karşı yarışıyorsunuz.

Big Bass Fishing'te, normal hayatı balık tutmak için ne yapılması gerekiyorsa, aynışin yapmak zorundasınız. Buna, oltanızın ucuna yem takmak da dahil. Hem de takacağınız yemi kendiniz belirliyorsunuz. Mesela kurban olarak bir vik vik sesler çakan bir solucanı seçebilirsiniz (solucanlar vik vik diye ses çikartmaz ama olsun). Oyunda Kaya Balığı gibi tutabileceğiniz 14 aynı balık çeşidi bulunuyor. Balıklar gerçekleyle tamamen aynı olarak tasarılmış. Big Bass Fishing'de Kuzey Amerika'nın 12 ayrı yerinde balığa çakacaksınız.

Oyunun kontrol sistemi oldukça basit. Kafanızı karıştıracak herhangi bir şey yok. Balıkların

yerini belirten bir haritaya bile sahipsiniz. Big Bass Fishing'in grafikleri son zamanların yaşayışan PlayStation için hiç fena sayılmasın.

Big Bass Fishing bir balık tutma simulasyonu için oldukça eğlenceli sayılır. 3-Day Tournament mod'u oyunun en eğlenceli kısmı. Kontrollerin de basit olması, PlayStation'ın son zamanlarında Big Bass Fishing'i alınamıyor yapıyor olabilir (Bu kadar da çelişki olmaz ki).

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



Bilgi İçin	www.take2games.com/gotgame/bigbass/
Yapım	Coresoft
Dağıtım	Take 2 Interactive
Tür	Aksiyon
Desteklenenler	Dual Analog Controller
Artılar	Tutucuların grafikler. Basit ve eğlenceli oynamış.
Eksiler	Balık çoğulu az.
Son Karar	Eğlenceli ve sade bir oyun. Yine de bu oyundan çok şey beklerseniz, havalı kırkınlığa uğrayabilirsiniz.

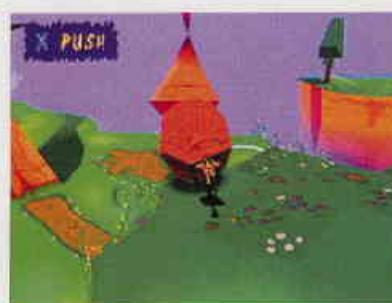
LEVEL NOTU **70**

looneytunesheepraider

Sam gel oğlum!

Daha önce PC versiyonunu incelediğimiz Sheep, Dog and Wolf, şimdi de Looney Tunes Sheep Raider adıyla PlayStation'da. Looney Tunes Sheep Raider, Warner Bros'un Sheep, Dog and Wolf çizgi filminin platform-adventure oyunu. Oyunda, Ralph adındaki kurtu kontrol ederek Sam'in topak koynlarından bir tanesini çalmaya çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de Sam'e yakalanmanız gerekiyor. Eğer Sam'e yakalanırsanız, en yakın yerden oyuna devam ediyorsunuz. Yani hakiniz sınırsız.

Sam'e yakalanmadan koyn çalmak için çok sessiz olmanız gerekiyor. Ralph birçok hareket yapabiliyor. Bunalı; parmak ucunda yürümek, hızla koşmak, taşların arkasına veya çalıların



arasına saklanmak da dahil. Koynları marulla kendinize çekerliyorsunuz. Bunun için koynunun yanına geldikten sonra marulu elinize alınmalıdır. Marulu ise Domuzcuk Porky'den alabilirsiniz. Bunu da Porky ile konuşarak yapıyorsunuz.

Koynu çaldıktan sonra her şey bitmeyir. Çaldığınız koynu aynı zamanda yerine ulaştırmanız gerekiyor. Burada da oyunun yine adventure kısmı ortaya çıkıyor. Lastikleri, kaldırıcıları, dinamitleri ve marulları kullanarak koynu yerine

ulaştırılabiliyorsunuz. Bunları yaparken epey kafa patlatmanız gerekiyor.

Sheep Raider'in grafikleri dışında PC versiyonundan farkı yok. Zaten PC versiyonunun grafikleri de çok detaylı değildi. PlayStation versiyonuya hiç fena sayılmasın. Çizgi film tarzı grafikler oyunu daha da çekici hale getiriyor. Sheep Raider, son zamanlarda PlayStation için çıkmış en eğlenceli oyunlardan biri.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.infogrames.com
Yapım	Lyon House
Dağıtım	Infogrames
Tür	Platform-adventure
Desteklenenler	Dual Analog Controller
Artılar	Orjinal hikâye, logic adventure materyalleri.
Eksiler	Eğlenceli ve basit oynamış.
Son Karar	Nimm. Sanırım yok.

LEVEL NOTU **85**



Morrowind

Elder Scrolls dünyasında yolunu bulamayanlara özel...

Kızılıca kıyamet tepeme binmişti. Şansıma okkali bir küfür edip çorak arazide sığınacak yer aradım. Gri renkli topraktan canhıraş bir şekilde fışkırmış ve öylece ölmüş fosil ağaçların altına attım kendimi. Gökyüzü daha bir saat evvel hoş bir maviydi, nazik bir meltem yüzümü kupkuru derisini okşuyordu. Sonra bulutlar sıkı bir fahişeden laf yemiş gibi kızardı, rüzgar delindi, yerdeki tonlarca kül havaya kalktı. Bir yerlere sığınmazsam kemiklerim parlak ve temiz kalacakaktu. Üzerimdeki ucuz cüppe delirmiş gibi savruluyordu dört bir yanımda. Belli ki o bile bu lanetli topraklardan uzaklaşmamı istiyordu.

Maalesef geri dönmem şu an için imkansızdı. Buralarda bir yerde aradığım kasaba yatıyordu. Belgora'daki Büyücüler Loncası ısrarla izini sürdürükleri bırını bu kasabaya kadar takip etmişti. Zavallının kaçacak yeri yoktu, belki de bu ölü topraklarda onu hiç kimsenin aramayacağını, bulamayacağını, bulmak istemeyeceğini düşünüyordu. Yanılmıştı. Şansı yaver gitmemiştir. 2000 septim Lonca için iyi bir rakamdı. Çorak topraklara bir zavallıyı yollayıp parayı talep edecek kadar önemli.

Bir zavallı... Yani ben...

Cawros adım. Bir Dunmer'im, gri derili bir elf yani. Biz savaşır ve büyüp yapanız. Bunları iyi yapabilenler kule diker ve "Öfkeli", "Karanlık", "Çılgın", "Boylarراسı", "Zalim" gibi lakaplar alır; yapamayanlar ise Lonca'nın emirlerine göre oradan buraya savrulur. Taa ki hazır bir ölüm karşılıyana kadar. Ben ikinci grubtanım. Paraya, üne, güçe ihtiyacım var, ve tanrırlara söz olsun ki o piçi bulduğumda yapmam gereken şeyi yapacağım. Ne olursa olsun 2000 septim benim olacak. Kararım kesin. Ben ondan daha becerikliyim, beni asla bulamazlar... Evet..

Anlarını bizimle paylaştığı için Dunmer Cawros'a teşekkür edelim ve onu kader denizlerindeki başıboş gezintisinde yalnız bırakalım.

Nihayet...

Morrowind geldi. Gelir gelmez Baldur's Gate'den beri yükselen standartlar dahil, herşeyi allak bullak etti. Bu standartlar yükseldi, bekleneler tatmin edildi, yenileri ortaya çıktı. Oyunun tanıtımını ben yapmayacağım, bunu Berker geçen ay yaptı ama bu kadar uzun zamandır beklediğim oyunda hakkında birkaç cümle dizmem hoş karşılanmalı.

Öncelikle Morrowind, bugüne kadar gördüğünüz en iyi grafiklere sahip. Gökyüzü gerçek. Sis, gece, yağmur, su, fırtına efektleri şaşkınlığa düşürecek kadar iyi. Çizgisel olmayan oyunda neredeyse tam bir özgürlük sunuyor. Beceriler tam dengeyle ayarlanmış ve ilerleme son derece mantıklı. Detay seviyesi inanılmaz. İlk defa evler boş değil, saçma sapan tasarılanmış değil, anlamsız cisimlerle doldurulmamış. Masa larda yemek için malzemeler, çatal bıçak, şşe, su, tabak çanak var. Dolaplarda kıyafetler, raflarda kitaplar kutular duruyor. Yerde örtüler ve çarşafları değişen yataklar, sandıklar var. Yine duvarlara kılımlar asılmış. Kültür ve ırklar sadece deri rengi ya da yapı olarak değil, mimari olarak da

bir dünya farklıları. Çatısı sisler içinde yitiren kalelerden tutun da toz fırtınalarının erittiği soluk renkli, yuvarlak hatlı duvarlara sahip çöl kasabalarına kadar birçok farklı stil siz bekliyor. Vivec'in bekçileri apayıp desen ve tarzda zırhlar giyerken, Balmora'nnikiler başka, batakılıktı ika met edenler başka.

Bundan başka oyunu gerçek şehir/devlet/ülke kıyamına çıkarmak için Bethesda programcıları oldukça uğraşmış. Elimizde, Büyük Ev'leri, birbirinden farklı sürüyle Loncası, kulüpleri ve kültürel azınlıkları mevcut. Yani oralarda bir yerde yaşanmaz denen yerde yaşayan, esrarlı Küldiyarlılar (Ashlander); ajanlarını sağa sola gönderen, büyünün kadim koridorlarında yolculuk eden Telvanni'ler; Soğuk ve çıplak arazide konuşulan İmparatorluk Bekçi'leri (Imperial Guard) var. Siz de bu kaotik politik, siyasi, kültürel ortamda tehlikelerin arasında kalmış birini canlandırıcasınız.

Bunlara ek olarak da oyunda sonsuza kadar gelebileceği olasılığı var. her an netteki sitelerden birinden bir meraklısının inşa ettiği bir zindan ya da Bethesda'nın oyunu büyütmek için tasarladığı yeni bece-



rileri indirebilirsiniz. Bu yenilikler bir silahın bir kitaya kadar değişiklik gösterebiliyor! Böylece yüzlerce değişik alternatif ile kendi Morrowind dünyamızı oluşturma şansına sahip olabileceğiz pek yakında.

Ancak oyunda bunlara rağmen bazı ekiler de var. Misal, NPC'lerin çoğu bulundukları mekana çakılırlar. En fazla bir alt kata inip çıkıyorlar. Evlerini terk etmiyorlar, gezintiye gitmiyorlar. Oyunda, kendi hayalgünüüzü çalıştırmadığınız zaman gerçek bir "role play" ögesi mevcut değil. Bir süre sonra tüm iş, herhangi bir londan görevi için koşturmak olabiliyor.

Artık oyunu kendimce birkaç paragrafta tanıttığımı göre asıl kısma geçebiliriz. Yani Morrowind Püf Noktaları.

Nasıl yapsak da yapsak?

©Sneak ve security mühim, sürünmek istemiyorsanız athletic'e de puan vermeniz faydalı olacaktır. Sneak sayesinde ise kısa yoldan zenginleşebilirsiniz.

©Her yere koşarak ve ziplayarak gidin, çok geçmeden acrobatics'ınız artacaktır.

©İlk kasabadağı haydut inini temizlerken büyüğüyü kapının arkasına sıkıştırın.

©Daima, DAIMA pazarlık edin. Genellikle teklif edilen fazlasını alacaksınız. Ayrıca da Merchant beceriniz artacak

©Kullanmadığınız tüm eşyaları satın ama DİKKAT bir dükkanın çaldığınız eşyayı aynı dükkan'a satmaya kalkmayın! Genellikle dükkan sahibi cismi tanır ama şanssız bir gününüzdeyseniz yakalanırınız.

©Binada birileri varken hırsızlık yapacaksınız aranızda bir engel koyun, gözüne gözükmemeyin.

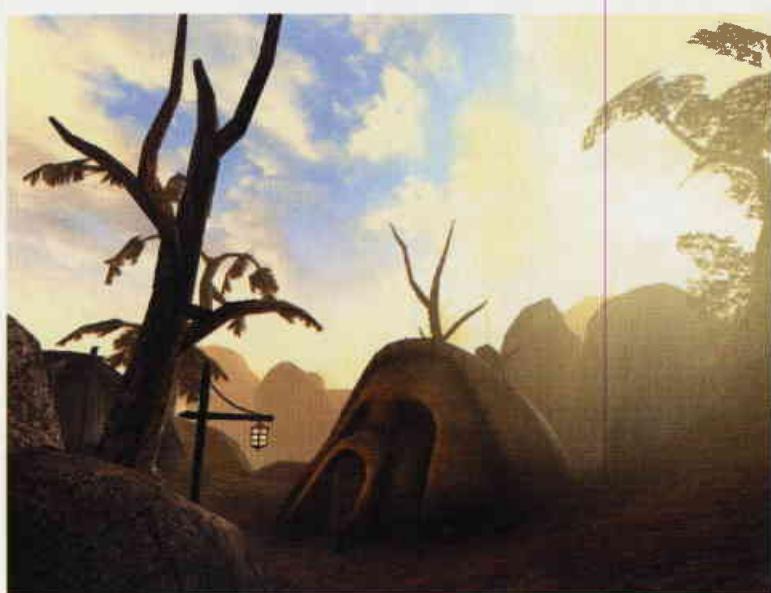
©Burç olarak ya Tower'lı ya da Shadow'u tavsiye ederim. Özellikle Tower izciler ve kaşifler için çok yararlı.

©Unutmayın ki insanlar sizi sevdiklerinde daha geveze olurlar. Mühim konuşmalar yapmadan evvel mutlaka biraz övgü ya da çok gerekliye onar para vererek arayı sıklaştırın.

©Birden fazla londaya üye olabilirsiniz. Aslında bu iyi bir fikirdir çünkü getirişi daha fazladır ama arada bir londaların çıkarları çatışabilir, bu durumda vereceğiniz karar ilerleyeceğiniz yönü belirleyecektir. Dikkat.

©Balmora'nın doğusundaki çorak topraklara gidecekseniz ileri bir seviye olmanızı ve tedariğinizi yapmanızı tavsiye ederim. Etrafta yaratık nüfusu hayli fazla, etraflarından dolaşmayı derken çıkmayacağınız yerlere girebilirsiniz.

©Tüm kitapları okuyun, siz okumasanız bile karakteriniz okusun. Bazı kitaplar be-



cerilerini yükseltiyor. Örnek olarak A Dance in Fire, The Warriors Charge可以说.

©Seviye atladığınızda dinlenmeniz gerekiyor ve uykuya daldığınızda yeni bir ekran açılıyor. Burada aşağıdaki özelliklerini, elinizdeki 3 nokta ile artırabilirsiniz. Ancak burada bir şey mühim, eğer bir istatistiğinizin yanında (x2), (x3) gibi ibareler varsa, o özelliğiniz, verdığınız bir noktanın o kadar katı artırılmış olur. Yani Strength'inizin yanında x3 yazıyorsa bir nokta harcayarak onu 3 puan yükseltmiş oluyorsunuz. Bu yüzden seviye atladığınızda bu hızlı yükselen becerilerinize yüklenmek akıllıca olacaktır.

©Bütün Guild'ler faydalıdır. Ancak özellikle Mages Guild cüzi miktarlara sizi başka şehirlerdeki londalara işinlodıklarından tercih edilebilir.

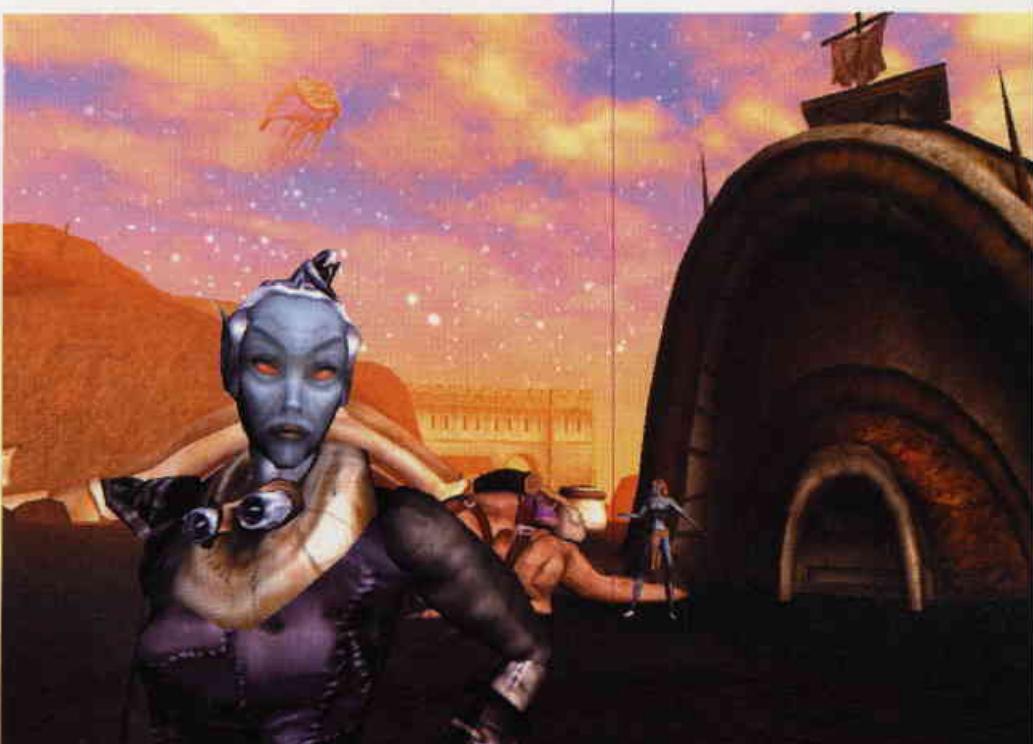
©Yüksek seviyeli sandıkları/kapıları/do-

lapları/kutuları açmak için yüksek Security becerisi ve iyi lockpick'e ihtiyacınız var. Ancak sıkı bir büyüle de bunu halledebilirsiniz.

©Büyük Evler (Great Houses) bazı değişik imkanlar ve çeşitli maceralar sunuyor. Kabaca Hlaalu Evi "Hırsızlar", Redoran Evi "Savaşçılar" ve Telvanni Evi de "Büyücüler" için denebilir. Ancak şunu bilin ki, oyunda hınlık yapmadığınız sürece Ev değiştiremiyorsunuz. Bu hınlığın de yolu şu: PCJoinFaction "Faction_Name"

©Kendinize bir mekan inşa etmenin yolu da bu Büyük Ev'lerden birinde yükselmekten geçiyor. Bazı istekleri ve arayıları tattım etmeniz gerekebilir ama sonunda kendin yuvanıza sahip olacaksınız.

©NPC'lerde saldırdığınızda daima siz suçlanırsınız. Bunu engellemenin yolu onlarla size saldırana kadar alay etmektir (Taunt). Bu genellikle dört ya da beş alay olacaktır.





◎ Vivec'deki kitap satıcılarındaki tüm kitapları mutlaka okumaya çalışın, aralarında çeşitli özelliklerinizi hemen artıran kitaplar var.

◎ Balmora Mages Guild'deki Ajira'dan görev alıyoruz. 4 görevden sonra Ajira bir arkadaşının ismini söylüyor ve onun bulunduğu şehre gitmemizi istiyor. Hemen yanındaki büyüğün bizi o şehre ışınıyor zaten. İşte geldiğimiz bu binadaki kulenin tepesinden bütün alchemy aletleri bulunuyor. Satıcılar para vermeniz gerekmıyor yani bu aletler igin.

◎ Sıkıldınız ve vampir olmak istiyorsunuz. Bir de vampir bulunduz. Her size saldırdığında hastalığa yakalanma şansınız var. Bu aşamadan sonra üç gün içinde normal bir hastalık gibi şifa aramazsanız vampire

dönüşüyorsunuz. Vampirlükten sıklığından da bir yerden 'Vampires of Vvardenfell Vol. II' adlı kitabı bulun. Burada iyileşmek için yapmanız gerekenler yazılı. Bir defa iyileştikten sonra bir daha vampir olamazsınız, bağılıklık kazanmış olacaksınız.

◎ Ultra-güçlü-karizmatik-süper-aşmiş bir büyüğünüz. Ama değişik tatlar arıyorsunuz (?) Balmora Mages Guild'in alt katındaki ork büyüğü bir necromancer. Yanındaki kilitli sandığı açıp içinden "Legions of the Dead" adlı kitabı alın ve kadına bundan bahsedin. Size çenenizi kapalı tutmak sırasında necromancy öğretecek.

◎ Bir büyüğünseniz ve Telvanni Evi'nde bir kariyer düşünüyorsanız bunu Mages Guild'de fazla yükselmeden yapmanızı tavsiye

ye ederim. Bu iki organizasyon birbirleriley pek bir **papazlar** zira. Sorun yaratabilir. ◎ 80/450 daima 430/450'den hızlı koşar ve yükselişe zıyar. İhtiyacınız olmayan şeyleri yanınızda taşımayın. Bunun için "Bound" büyülerini ve sandıkları kullanabilirsiniz. Sandık kullananların dikkatine: başkalarının sandıklarına koyduğunuzda, tekrar oluşturulan orjinal cisimler sizing eşyaların yokmasına sebep olabilir ya da geri almayı çalışığınızda etraftakiler sizi **hırsızlıkla** suçlayabilir. Ben en azından bir safehouse eklientisi indirmenizi tavsiye ederim.

◎ Hoplayıp ziplarken bir yerde takıldınız, Kapı aralığı, ağaç ortası (!) ya da duvar içi. Save'iniz de yok. Küfretmeyi bırakın ve şunu yazın: fixme

◎ Ajira'nın verdiği "fake soul gem" görevinde bir türlü muvaffak olamıyorsanız, bu sefer de **Ziyaret** masanın "Üzerine" değil de "İçine" koymayı deneyin.

◎ Yüzük, para gibi cisimleri bulmanız gerekiyorsa **bu** aramaları ögle vakti yapın. Güneş en **tepede** ve cisimler de en parlak **hallerinde** olacaklar (Bethesda hay özünü seveyim)

◎ Bir NPC'yi öldürdüğünüzde 'With this character's death, the thread of prophecy is severed. Restore a saved game to restore the weave of fate or persist in the doomed world you have created.' Yazısı ile karşılaşıysanız, oyuna devam ettiğiniz takdirde ana maceranın bir parçası olamayacaksınız demektir.

◎ Resmi siteye sık sık bakın, yeni mod'ları ve eklientileri kaçırmayın.

◎ Morrowindfiles.com adresine daha sık bakın günde sürekli yeni materyal koymuyorlar. Buraya konan eklientiler her türde olabiliyor ve bazıları gerçekten de gayet sıklar.

Oyunun zevkini kaçırmadan ya da haftitten tam açıklama hadisesine girmeden verebileceğim pek fazla tüyo kalmadı. Artık sözü nihayete erdirme zamanı zannediyorum.

Morrowind beklediğimize deðdi aþıkçası. Bazi **yönlere**den – grafik, detay – beklenelerimizin üzerinde ama bazı yönlerden de – role play seviyesi – biraz altında. Buların hepsi ni birden göz önüne alıncá, Neverwinter Nights, Baldur's Gate 3 gibi oyunların aşması gereken standartları koyduğunu görüyoruz. Verdiğiniz parayı sonuna kadar hakeden, sağda solda uçusan onlarca eklientisiyle her an yenilik vaat edebilen, uzun sayılabilecek bir süre boyunca sizin monitör başına mihlaması muhemed bir oyun Morrowind.

Hepinize iyi oyunlar. ☺

All "Ningauble" AKSOZ | www.lostlibrary.org



Dungeon Siege Editor

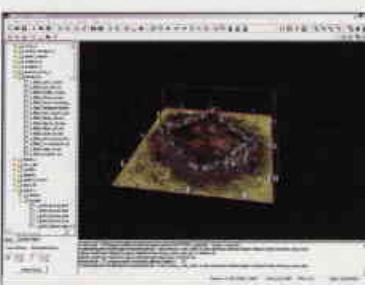
Dungeon Siege'de kendi haritalarınızı yapmak istiyorsanız...

Dünyada oyuncular artık yalnızca elleindeki oyunu oynamakla yetinmiyor. Oyunu bitirdikten sonra kurcalayıp kendi oyunlarını da yapmaya çalışıyorlar. Geçen ayki Ultima Dosyası, Counter Strike gibi dünyada ünlü olan modlar ve daha bir çok çalışma bu kurcalamaların eseri. Şu sıralar oyuncunun yanında oyuncunun yapımında kullanılan editörler de veriliyor. Biz de Dungeon Siege ile başlayarak sizleri bu editörlerle biraz isındırmaya karar verdik. Yalnız bu bir isimle olduğu için size tüm hakimiyeti verecek ama çok ayrıntıya girmeyeceğiz. Ne de olsa editörler her zaman kurcalanarak daha iyi öğrenilir. Şimdi, bu ayki CD'mizden Siege Editor'ü kurun (tabii bilgisayarınızda Dungeon Siege'in de kurulu olması gerekmekte) ve dergiyi elinize alın ve ilk senaryonuzu yaratmaya başlayın.

Dungeon Siege editörü size oyun içinde oynadığınız tüm haritaları ve çok daha fazlasını yapıp tüm yaratıkları istediğiniz yerlere koyup sonrasında karakterlerinizle içine dalabilmenizi sağlayan, kullanması çok zor olmayan bir program. Bir editör kullanmanın en güzel yanı istediğiniz senaryoyu yapıp istediğiniz haritaları yaparak eğlencenin içine dalabilmenizdir. Mesela ben şu anda bir krug orduyu yaratmakla uğraşıyorum. Orduyu kaleme saldırtıp bir kuşatma senaryosu yaratma üzerinde çalışıyorum. Editörü öğretmenin en güzel yolu onu kullandırtmak olduğuna göre gelin hep beraber ufak bir harita yapalım.

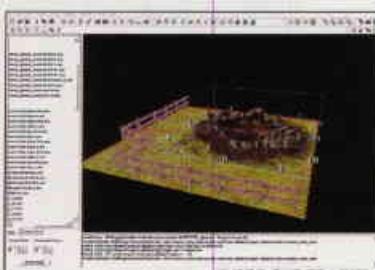
Başlarken

Haritayı yapmak için önce ona bir ad vermemeliyiz tabiki. Bunun için önce File menüsünden New Map'i seçiyoruz. Çıkan menüde haritamıza bir isim veriyoruz. Alibaba diyalim. Yazarken belli karakterleri ve boşluk tuşunu kullanmamaya dikkat edin. Daha sonra yapacağımız alan (screen name) için bir isim belirliyoruz. Ona da Alibaba diyalim. Menünün ortalarında bulunan Advanced kısmından ise haritanın günün hangi saatinde ve dakikasında başladığını ayarlıyoruz. Saat 10 yapalım. Daha sonra bu menüyü kapatıp tekrar File menüsünden New Region'u seçiyoruz. New Region'da haritamızı buluyoruz. Region Settings kısmına gene Alibaba yazalım. Şimdi, her haritanın bir başlangıç noktası olmalı. Bize aşağıdaki klasörlerden bir başlangıç noktası seçmemeliyiz. Farmhouse klasörünün altından t_fh00_hburnt_1b.sno'yu seçin. İşte evimizi koyduk bile!



Şimdilik biraz yanık ama olsun. Tüm haritalar My Documents\dungeonsiege\bites\world\maps dizininin altında saklanır. Haritalarınızı taşıtmak isterken bu dizinde bulabilirsiniz. Editörde ilerlemek çok kolaydır. Sol mouse tuşu ile seçimlerinizi yapar, sağ tuş ile haritayı ileri geri kaydırır, üçüncü tuş ile haritası çevirirsiniz. Zoom yapmak için mouse'unuzun tekerlekini kullanabilirsiniz. Haritayı hareket ettirirken esas alınan nokta haritada gördüğünüz kırmızı yıldızdır.

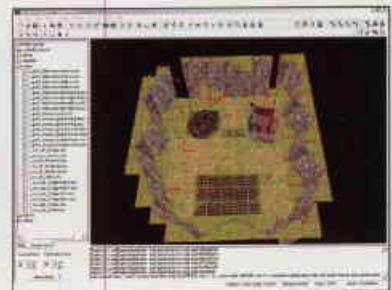
Evin etrafında bir sürü numara görüyorsunuz. Bunlar source doors yani diğer dokuları ekleyeceğiniz kapılardır. Destination door ise ekleyeceğiniz parçanın üzerindeki numaraya denk gelir. Her ikisinden editörün sol altında görebilirsiniz ki aslında onların altında bulunan attach node butonu ile bu üglü en çok kullanacağımız bölgeyi oluşturuyor. Bundan sonra nereye ne koyacağımıza karar vermeden önce koyalabileceğimiz parçaları görmek isterken sol taraftan seçtiğten sonra sağ tuş ile açılan menüden Mesh previewer'i seçmelisiniz. Şimdi Source Doors'tan 5'i seçelim, sonra fences klasöründen t_grs01_fence_generic_wood-04X08-a.sno'yu seçerek sonra destination Doors kısmındaki sayıları oynatarak sol tarafa bir çit koyalım, Source Doors'u 6 yapalım ve t_grs01_fence_generic_wood-cnvx-a.sno'yu seçerek destination'dan 1'i seçip bir köşe dönemlim. Fark ettiğiniz üzere harita yapmak son derece kolay! Bu şekilde evimizin batı ve güney kısmını çit ile çevreleyelim. Eğer bir şeyi yalnız koyarsanız seçip delete tuşuna basarak silebilirsiniz.



Şimdi kendimize bir komşu konduralım. Bunun için iki komşu arasında yürü-

müş bir yol olmalı (malum yakın komşuluk ilişkileri olsun aralarında). Evinizi seçip bir numaralı source node'a grass_1/stone_ridges'in altında bulunan t_grs01_path 4a.sno dan koyalım ve ayınısını koyduğumuz kareye gene uygulayarak bir yol oluşturalım. Şimdilik bir hata olmadan Node menüsünden Auto Connect Nodes'u seçerek tüm yapıtlarınızı birbirine bağlayın.

Eveet şimdiki kendimize bir komşu yapma zamanı. Terrain Nodes klasörünün altındaki grass_1/houses klasöründen t_grs01_houses_generic-a-log.sno'yu seçelim ve bunu yolun sonuna (source Node 3, destination 13) ekleyelim. Şimdi geriye kalan bölgeyi Terrain Nodes/grass_2 klasöründeki t_grs02_grs01-04X04-a.sno ile t_grs02_grs01-tx-grs02-08X04-f.sно arasında kalan nodelar ile döşeyin.



Ekin ekleme

Fart ettiğiniz gibi haritanın dış bölgesini yapmadı genel temel hep doğru nodeları istediğimiz yerlere yerleştirmekten geçiyor. Bu esasla haritanın sağ tarafına ufak bir tarla yapalım. Bununla ilgili nodeları grass_1 klasörünün altındaki t_grs01_field-rows-corner-a.sno ile t_grs01_field-rows-side-width-b.sno arasında bulabilirsiniz.



Tarlamızın ucuna Custom View bölümlünden nodes klasörünün altındaki t_xxx_flr_well-a.sno yu seçerek bir kuyu ve Main kısmından grass_1/houses dizinin altından t_grs01_houses_coop-a.sno'yu seçerek bir tavuk kümlesi ekleyelim.

Kare bir haritamız var artık. Şimdi haritamızın kümeli tarafı dahil üç tarafını Custom view/cgm_afterlifeTutorial/nodes klasöründeki t_xxx_wal_12-diag-thick-r

veya l ile kaplayalım. Köşeleri t_xxx_cnr_uzantılı node'lar ile donebilirsiniz. Eğer başka duvarlar kullanmak isterseniz bunlarda Main kısmındaki Terrain Nodes/grass_2 veya Terrain Nodes/generic/wall/h20'nun altında bulabilirsiniz. Sol tarafını ise t_grs01_waterfall-alcove.d.sno ile kapatarak bir uğurum oluşturalım.

Duvarları yaparken köşeleri dönmekte çok zorlanacaksınız. Bu durumda duvarları yerleştirirken size tavsiyem yerdeki no-

den staghead'i seçerek birde geyik kafası yerlestirelim. Chair-wood-hex-back ile bir sandalye, table_long_rustic ile uzun bir masa, rug_tattered ile ortaya bir hali, lightning klasörü altından candle_short seçerek camın içine bir mum yerlestirelim. Bu arada haritanızı sık sık saveleyin. Bunu unutmayın çünkü biraz evvel program çöktü ve git yapımından sonra size anlatıldığım hersey gitti. Ahhhh! Böylece evin içini bitirelim of!



Başlangıç

Ben senaryo olarak kahramanların bura ya işnalandıklarını düşündüğüm için başlangıç noktası olarak yanmış evi seçiyorum. Kahramanların hatitaya giriş noktasını belirlemek için yanık evin içine Siege Objects menüsünün altındaki starting positions yıldızlarından yedi tane koymamız gereklidir.



Şimdi gelelim tetikleme mekanizmalarının nasıl yerleştirileceğine. Evlere girdiğimiz zaman oyunu rahat oynayabilememiz için çatı ya da duvar gibi nesnelerin şeffaflaşarak görüş açımızı kapatmaması gereklidir. Bunun için hemen bir uygulama yapalım. Evinizi seçelim ve grass_1/houses klasöründen t_grs01_houses_generic-a-log-door-top.sno'yu seçelim. Bunu 16 nolu source door'a bağlayalım. Daha sonra Node menüsünden All Nodes'u seçelim, gene aynı menün properties kısmından general se-

geneği altındaki Occludes Light ve Bounds Camera kutucuklarının seçili olduğundan emin olalım. Sonra evimizi seçip gene Node properties'i seçelim ve occludes light ve occludes camera seçeneklerinin seçili olduğundan emin olalım. Şimdi kapının üstüne eklediğimiz Node'a tıklayıp gene node propertiesden occludes light ve camera fade seçeneklerinin seçili olduğunu görelim.

Ama gene saveleyelim. Şimdi çatımızı ekleleyelim artık. Grass_1/houses dizininden t_grs01_houses_generic-a-roof-shingle.sno'yu evimizin 15 nolu source door'una ekleyelim. Şimdi çatıyla evin içine girdiğimizde oynamamıza engel olmayacak şekilde düzenlemeliyiz. Çatıyla seçip node/properties kısmında fade settings'e gelelim ve Section, Level ve object'i 5 yapalım. Sonra settings menüsünden Region'u seçip buradaki GUID kutucوغunda bulunan rakamı ctrl-c tuşları ile kopyalayalım. Sonra gizmos klasöründen trigger_generic'i seçelim. Tam kapı girişine tıklayalım ve burada bir



tetik mekanizması oluşturalım.

Sonra yere koymuşumuz gizmoyu yanı tetiği seçip sağ tık ile properties'i açalım. Trigger properties'i seçelim. New diyelim. Triggers alanında yeni bir tetikleme olacak. Trigger_generic'in klasörler kısmında bulunan adının yanındaki + işaretini seçin. Trigger_0 diye bir seçenek gelecektir. Onu seçin, sonra Add condition'u seçin sonra pull down menüden party_member_within_bounding_box'ı seçin. Sonra OK basın. Value kolonundaki Half Diag için olan x,y ve z değerlerini

1.1 ve 0.5 olarak değiştirin. Sonra Add Action'a tıklayın pull down menüden fade_nodes'u seçin. Sonra Region ID kısmına ctrl ve V tuşları ile kopyaladığınız GUID numarasını yapıştırın. Section, Level ve Object kısımlarının değerlerini 5 yapın. Fade Type'in yanındaki Value kolonuna çift tıklayın ve buradan black'i seçin. Rotation'u seçin ve Y değeri oalrak 20 girin. Böylelikle tetikleme kutusu tüm girişi kapatacaktır. Sonra OK tıklayın. Kapıda gizmoyu seçip ctrl-c tuşlarıyla onu kopyalayın. Sonra mouse'u evin basamaklarına getirin ve buraya ctrl-v ile yapıştırarak bir eşini koyn. Sonra bu ikinci tetiği seçip properties'ini sağ tuşa açın. Fade Type seçeneğini in yapın. Bu kutucوغundan tüm basamakları kapladığından emin olun. Bu şekilde bir çok tuzakda kurabilirsiniz. Ama fark ettiğiniz üzere oyunda en eziyet verici ayarlar da gene burada yapılıyor.

Yaratık yerleştirme

Eh artık ufak bir krug orduyu yaratma zamanı geldi. Yalnız sizin önceden uyarıyorum. Asla başlangıç noktalarına yaratık koymayın. Ordumuzu yaratmak için yapmanız gerekenler çok çok basit. Gameobject/actors klasörünün altında hem iyi hem kötü bir sürü yaratık bulunmakta. Buradan evil_a/regular klasörü altında bir sürü krug grunt yerleştirip sonrasında grubumla bunları dağıtmak istediğim için listeden krug grunt seçip herhangi bir yere tıklayarak bırakılabilirim. Yaratıkların etrafındaki halkalar onların görüş alanlarını ifade eder. İsterseniz etraflarına kalyalar ya da çalılar koyarak onları gizlemeniz mümkün. İşte hepsi bu kadar bundan sonra tek yapmanız gereken haritınızı oynamak o kadar. Onun için ise bitmiş haritalarınızı My Documents/Dungeon Siege/Maps klasörünün altına atmalısınız. Işıklandırımyla, yapay zekayla ilgili daha bir çok ayrıntı var. Fakat onlarda siz kurcalayın artık :) Çünkü hepsini yazmayı kalkarsak onlarca sayfalık bir kitabı yapmak zorundan kalırız. Eğer çok sıkisınsanız ve İngilizceniz iyise editörün manualını okuyarak da bir çok şey öğrenebilirisiniz. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



- Dungeon Map Key
1. Sulfur Tannery
 2. Aeuanan Temple
 3. Crystal Caverns
 4. Howards Folly
 5. Goblin Warrens
 6. Anton's Creep
 7. Fury Den
 8. Crystaline Mines
 9. Crystalline Oasi Mires
 10. Gacial Caverns
 11. Drifts Ness
 12. Heath Marshes

Grand Theft Auto 3

Şehirde cingar çıkartmak isteyenler için

Evet millet, şu anda 6 sayfanın bize verdiği tüm gücü ve yetkiyi kullanarak size Grand Theft Auto 3 hakkındaki en geniş, en ayrıntılı ve en aşmiş bilgilerin olduğu bir strateji ustası sunuyoruz. Yazının yarısına ortak olan (ve bana diğer konularda da yardımcı olan) Can'a da teşekkürlerimizi sunarız (zaten görevleri de bizzat kendi yazdı).

Şimdi size oyundaki bazı ilginç noktalar, değişik stratejiler ve kolay kolay çözümeyeceğiniz esrarengiz sırlar anlatıcaz, kulaklarınızı dört açın.

→ Sokağa çıktınız ve araba ariyorsunuz, ama ortalıkta hiç kimse yok. Başka sokaklara koşturmak yerine, arkanız dönün ve sonra tekrar önünüzdür dönün. Unutmayın ki oyun sizin baktığınız alanda şehri yeniden yaratıyor. Yani 1 saniye önce bomboş olan yola tekrar bakarsanız araba gelirken görebilirsiniz.

→ Gizli görevlerin bazlarının sadece belli

saatlerde mümkün olabileceğini unutmamın (gizli patronun gündüz vakti telefon Caldırması gibi).

→ Ambulans veya itfaiye aracına mı ihtiyacınız var, hemen bir kaç yaya öldürün ve biraz el bombasıyla molotof kokteyli dememesi yapın. Polis arabasına ihtiyacınız varsa, ilk polis aracına tek bir kurşun sıkın, polis indikten sonra öteki kapıdan girin ve gazlayın.

→ Unutmayın ki acil durum arabalarında siren sesini açmak, karşınızdaki arabaların size yol vermesi anlamına gelecek.

→ Taksi görevlerini arka arkaya yapmak daha akıl karlı, çünkü bir görevdeki arta kalan süre diğer görev'e ekleniyor.

→ Özellikle ambulans ve polis görevlerini oyunun başlarında yapmaya çalışın, eğer oyunun ortalarında ya da sonlarında yaparsanız ilk ada gerçek bir cehenne döñüsecektir.

→ Taksi görevinde müşterilerin sizi götürdüğü yerlerde genelde gizli paketlerden gi-

kıyor, dikkatli olun.

→ Eğer arabanızı tamirhaneye götüründen sonra rengini beğenmezseniz, birazcık dışarı çıksın ve kapak kapanmadan tekrar içeri girin, böylece yeni bir renginiz olacak ve bunun için para ödemeyeceksiniz.

→ Depar atmanın süresi tamamen sizin kondisyonunuza bağlı, depar attığça gelişirsınız.

→ Adrenalin hapları size inanılmaz bir güç veriyor ve bir yumrukta herhangi birini onlarca metre uzağa fırlatabiliyorsunuz (seslere dikkat).

→ Eğer lüks bir araca biner ve bir fahişenin yanına gelip bir süre beklerseniz arabanıza binecektir. Şimdi usulca insanların olmadığı tenha bir yere gidin (Health'inize bir göz atın derim). Eğer bir tanesi size yetmiyorsa, ilkini aldıktan sonra diğerinin yanına yaklaşın ve arabadan çıkış çok hızlı bir şekilde tekrar binin. Böylece üç tane ye kadar aynı anda alabilirsiniz (ekstra bir bonus beklemeyin ama). !

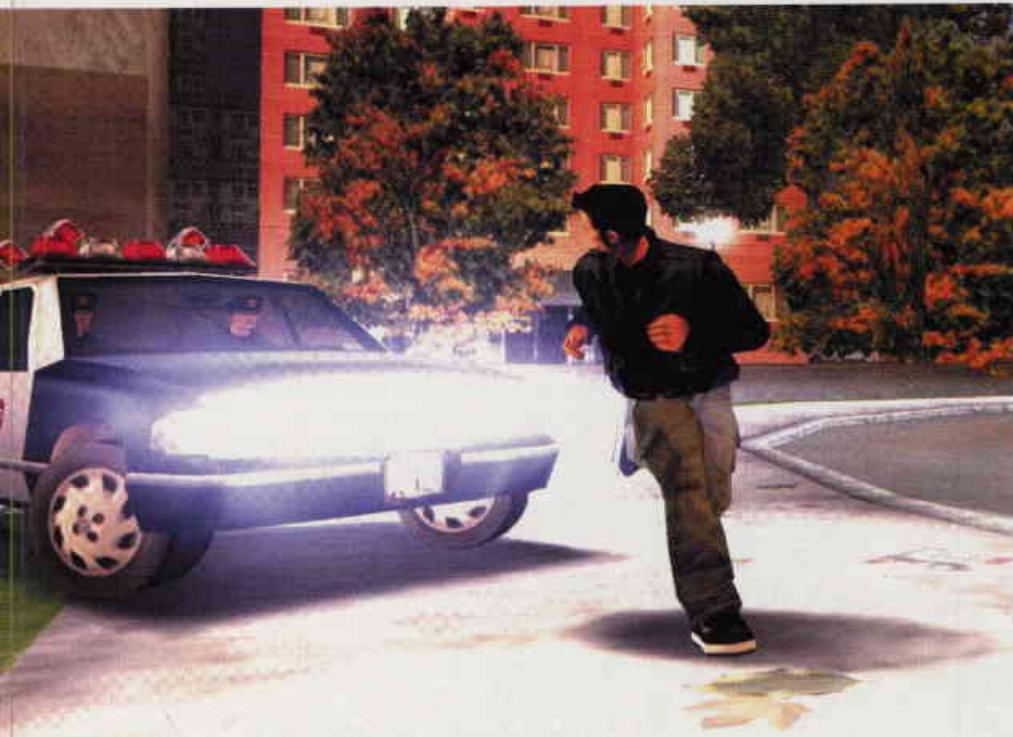
→ Securicar ariyorsanız, ki garaj görevi için bir tane bulmak zorundasınız Shoreside'deki köprüün altındaki alt geçitte saat 15:00 ile 16:00 arasında bekleyin.

→ Aynı şekilde Mr. Whoope'ye de oyunda bir tek Shoreside Vale'de Cedar Grove civarında rastlayabilirsiniz, başka da hiç bir yerde bulamazsınız. Bunun gibi ender araçları bulabilmenin diğer bir yolu da, itfaiye görevine başlamanzı. İtfaiye görevindeyken söndürmeniz gereken araç random olarak ürettilir ve bir süre sonra Securicar veya Mr. Whoope'yi bulabilirsiniz.

→ Marty Chonk's Sentinel'i aldığınız görevde görev bittikten sonra eğer kapayı açıp hızla koşarsanız, kapı kapanmaz. Eğer geri dönüp binerseniz, bu sefer de kapılar tamamen kitlenir. Ve ne herhangi bir polis, ne de herhangi bir soyguncu kapınızı açabilir.

→ Dodo'yla uçmaya çalışmak çok zordur, büyük bir sabır ister. Eğer uçmayı iyice öğrenip baraj gölünün üstüne uçarsanız oyundaki en büyük gizlerden birini keşfettersiniz. Oyunun ta en başındaki demoda olan gizli şehri, hayalet şehri bulursunuz!!!

→ Şu anda anlatacağım taktiği oyular-



daki görevlerde bulabileceğiniz bir sürü özel araç üzerinde deneyebilirsiniz, ben bini anlatacağım. El Burro'dan aldığıınız Turismo görevinde tankı kullanarak yarışacağınız cheetah'lardan birini patlatın. Daha sonra arabayı ite ite garajınızın içine kadar götürün ve save edin. Oyunu load ettiğinizde garajınızda patlamayan, yanmayan, mermi işlemeyen ve zarar görmeyen bir Cheetah'ınız olacaktır!!

Mafya görevleri:

Oyundaki mafya görevleri oldukça fazla olduğu için burada hepsine değinmem. Zaten bu görevlerde ne yapmanız gerektiği belli, gerisi de sizin bazen yeteneginize bazen de şansınıza ya da sabırınıza kalyor. Bütün görevlerle ilgili işinizi kolaylaştıracak notlara yer veremeyeceğim ama daha zor ya da problemlı olanlarla ilgili bir şeyle söyleyeceğim.

➔ Luigi / Drive Misty for Me: Misty'yi nereden aldığınızı unutmayın. Joey ile tanışma görevi.

➔ Luigi / The Fuzz Ball: Eğer bu görevi otobüsle yaparsanız (ve yetiştirebilirseniz) otobüse tek seferde tam sekiz kız alabilirsiniz.

➔ Joey / Farewell "Chunky" Lee Chong: Bu görevde siz ateş etmeye başlayınca her definiz bir arabaya binip kaçıyor. Onun için ya diğer Triad üyelerine aldırmadan Lee'yi kovalayın ya da daha iyisi kaçmak için kullandığı iki arabanın yollarını bloklayın, hatta 8-Ball'un yerinde o arabalara bomba takın (adam sizin ne taraftan geldiğinize göre iki arabasından birine kaçıyor, yani iki arabaya da bomba takmak zorunda degilsiniz).

➔ Joey / Van Heist: Bu görevde ele geçirdiginiz banka arabasını (Securicar) götürdüğünüz garajdaki adamlar, sizin için ne zaman gelirseniz banka arabalarını alıp para veriyorlar. İlk getirdiginiz banka arası için 5000 dolar verecekler, daha sonra bu miktar her seferinde 500 dolar azalacak ve en sonunda daha fazla banka aracı kabul etmeyecekler. Limandaki garaj görevini tamamlaysanız, iki garaj arası mekik dokuyarak 27.000 dolar kazanabilirsiniz. Ama görevde ele geçirdiginiz banka aracını o garaja değil de kendi özel garajınıza götürmek (sonra görevi fail edip, save etmek) isteyebilirsiniz, çünkü bu araç kurşun geçirmez zırhla kaplı.

➔ Joey / Cipriani's Chauffeur: Tony ile tanışma görevi.

➔ Joey / The Getaway: Bir seferinde bankanın içinde fazladan ateş sesi geldiğini duyдум, ve sonra bankadan dışarı Joey'nin arkadaşlarından sadece ikisi çıktı! (mission failure olmadı)

➔ Tony / Taking out the Laundry: Kovaladığınız minibüsler trafik ışıklarında ve

eğer onlara hiç çarpmadan arabanız önergieerde durdurursanız duruyorlar. Ondan sonra hem duran bir hedefi vurmak daha kolaydır hem de isterseniz direk çamaşır minibüslerini çalabilirsiniz.

➔ Tony / Salvatore Called a Meeting: Yeni ve en büyük İtalyan patronunuzla tanışma görevi. Ayrıca bu görevi yapıp Salvatore ile tanıştıktan sora onun vereceği ilk görevi yapana kadar diğer patronlarınızdan görev alamazsınız (ne bilim toplantıları işte).

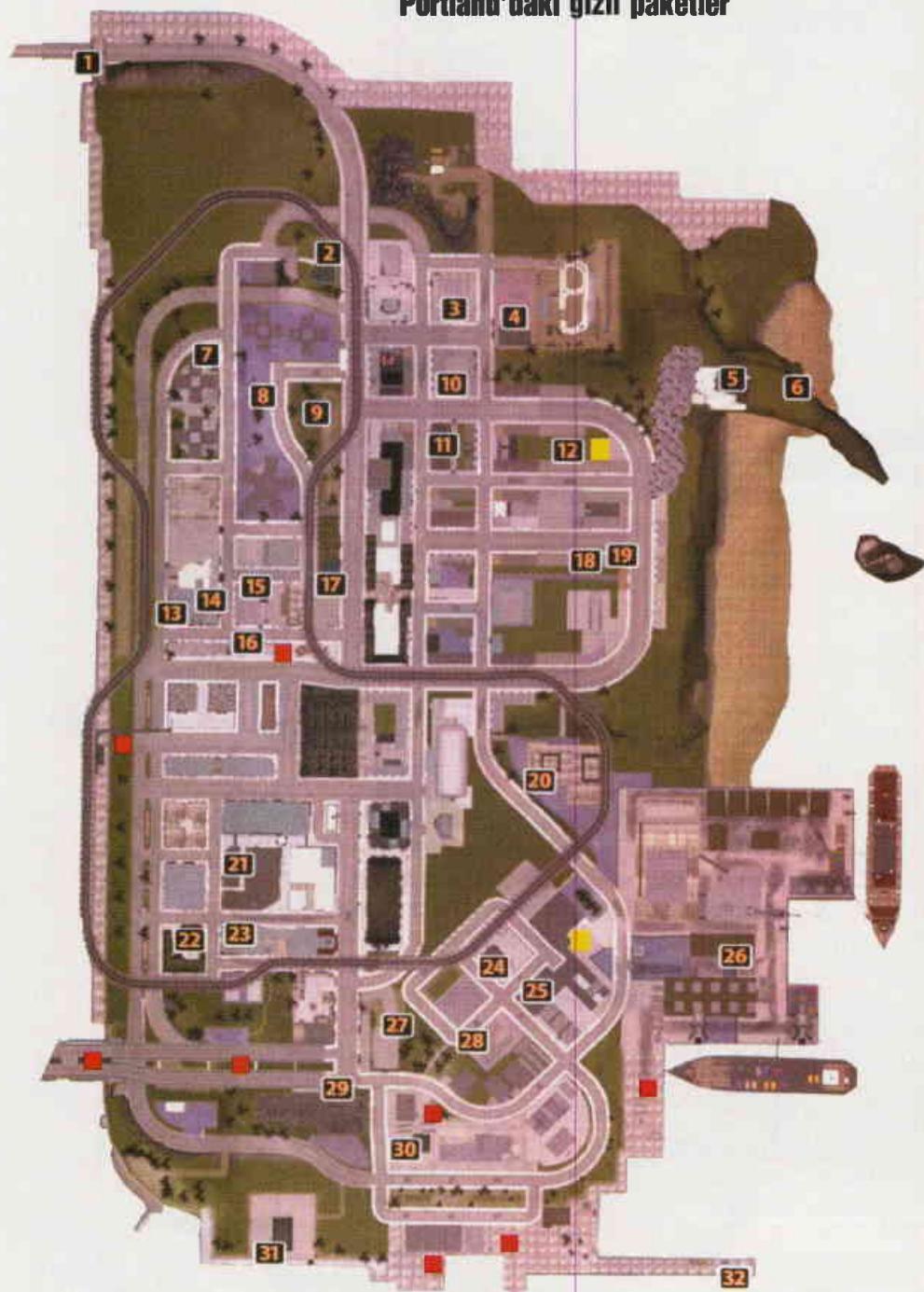
➔ Tony / Triads and Tribulations: Tony'nin yanınızda verdiği adamlar ölse de önemli değil (mission failure olmuyor). Son warlord'un saklandığı balık fabrikası-

na girebilmeniz için Triad kamyonlarından (Triad Fish Van) çalmalısınız. Ya da şöyle bir şey yapabilirsiniz: bir minibüs edinin, fabrikanın duvarının yanına park edin, arabanın önce kaputuna sonra da tavanına sıçrayın, şimdî duvarın üzerinden ateş edebilirsiniz.

➔ Bu ve bir sonraki görevi Tony çağrı cihazınızdan acele diye haber veriyor, hemen gidiyorsunuz ama görevin acılıyeti ile ilgili hiçbir şey olmuyor.

➔ Salvatore / Chaperone: Portland'da Cheetah sürüp havanızda hava katmak istiyorsanız, Maria'yı kuşube/depoya getirdikten sonra, hemen limodan (Stretch)inin ve oraya parkedilmiş heralde partisi

Portland'daki gizli paketler



gelen zengin çocukların birinin arabası) güzel Cheetah'ı alıp hemen özel garajınıza götürüp parkedin. Maria'nın kaçmasına yardım etmek için vaktinde limoya geri dönebilirsınız.

→ Salvatore / Cutting the Grass: Bu görevdeki "spookometer" ve de genel olarak

araba takibi bence gerçekten çok zevkli, keşke böyle başka bir iki görev daha olsaydı. Ama eğer ben takibi sevmemiştim diyorsanız, bu görevin daha kolay (ve ironik?) bir yolu daha var. Bir taksi edinin ve de Curly Bob'un çağırıldığı taksinin arkasına park edin ve bakın ne oluyor.

→ Salvatore / Bomb da Base: Bu görevi yaparken 8-Ball'a kendi cebinizden 100.000 dolar ödülüyorsunuz. Ödül olarak da aynı miktarı alıyorsunuz yani hiçbir şey kazanmamış oluyorsunuz. Yalnız, eğer görevi fail ederseniz 8-Ball'a tekrar gittiğinizde bir daha para ödemiyorsunuz. Yani iş mafyanın işi, niye kendi cebimizden para çikiyor? Paranız yoksa sanırım en hızlı kazanma yolu taksicilik olur, ne hayat ama?

→ Salvatore / Last Requests: İkinci adayı açan görev. Asuka ile tanışığınız görev. Mafya için yaptığınız tüm o görevler arasında bunun ne kadar da kolay gözüküğü dikkatinizi çekmedi mi?

→ Asuka / Sayanora Salvatore: Zor görevlerden sayılır. Luigi'nin yerine geldiğinizde orta lıkta durmamanız gerekiyor, hemen karşısındaki ara sokağa dalın, merdivenlerden çatıya çıkin ve sonra da eski patronunuz Salvatore'yi sniper rifle'ınızla acımasızca katledin. Eğer daha farklı bir yol denemek istiyorsanız, Salvatore'nın güzel evinin girişinin oraya tuzak da kurabilirsiniz. Evin toprak yolunun başlangıcı oldukça dar, o noktaya geldiğiniz birkaç arabaçıyı yiğarsınız çok etkili bir barikat kurmuş olursunuz. Daha sonra Salvatore geldiğinde arabasını patlatmak için tek bir el bombası yetmiyor, iki tane atın. Bu görevden sonra İtalyan mafyası size düşman olacak ve de işte Portland'in cehennem olmasının sebebi bu, çünkü bu İtalyanların ellerinde pompalı tüfekler var, yani arabanızla onlarıın bölgesindeki sokaklardan geçerken patlıyorsunuz ve yaya dolaşırısanız da pompalıdan yediğiniz fişekler siz öldürmeye de yere yiğiyor ve kalktığınızda mafya ikinci el ateş hazırlıyor. Buralarda yapacak işleriniz kaldıysa (paket, unique jump, polis, vs) en zor görevlerden bile daha fazla terleyeceksiniz.

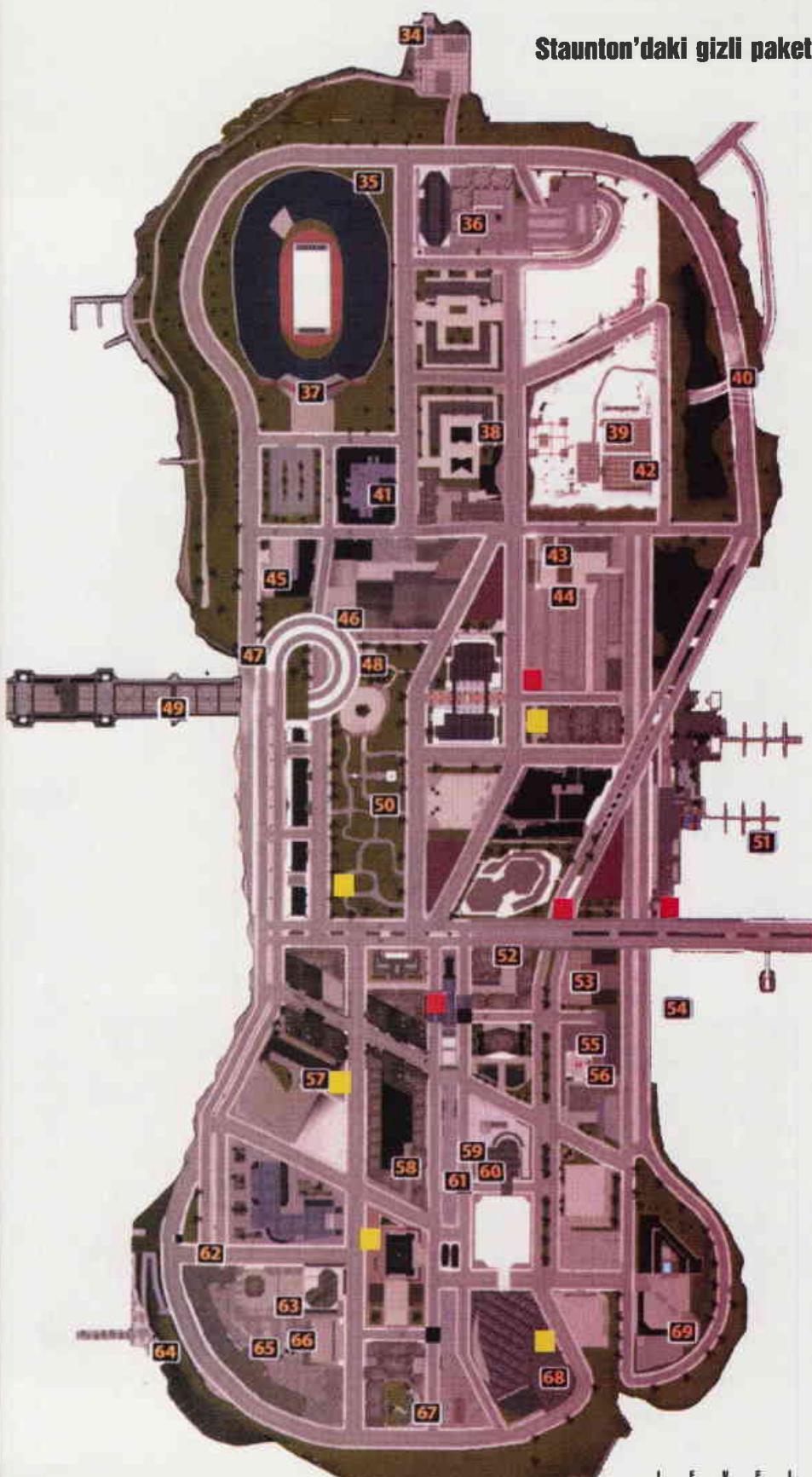
→ Asuka / Paparazzi Purge: Sürat moturu (Speeder) çok güzel ve zevkli ama polis botunun (Predator) makinelî topu var.

→ Asuka / Under Surveillance: Sniper rifle kullanın. Gazionun karşısındaki binanın balkonlarındaki adamları öldürmek için gazinonun çatısına çıkin. Bu görevi bitirince King Courtney'nin çağrı cihazınıza yolladığı mesajdan sonra Staunton Adası'nın telefon görevlerini yapmaya başlayabilirsiniz. Ayrıca yine bu görevden sonra gazinoda Yakuza'ların lideri Kenji ile tanışırsınız.

→ Asuka / Pay Day for Ray: Acele edin zaman çok kısıtlı. Zor bir görev. Spor arabayı kullanın. Ray ile tanışığınız görev.

→ Asuka / Two Faced Tanner: Arabanın penceresinden uzi ile ateş etme taktığını kullanın. Tanner'ın arabasını çarpa çarpa dağıtmaya boşuna çalışmeyin. Tanner'a dokundugunuz an peşinize SWAT takila-

Staunton'daki gizli paketler



cak (dört yıldız). Boşuna polislere izinizi kaybettirip (rüşvet ikonları toplayarak) sonra Tanner'ı halletmeye kalkmayın, yine Tanner'a dokunur dokunmaz dört yıldız!

→ Ray / Arms Shortage: Görevin ismindeki nükteye dikkat! M16 kullanarak ve de oradaki kamyonla (Barracks OL) Kolombiyalıların yolunu tikayarak işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Göreve başlamadan önce karton kutuların üzerinden zıplayıp duvarda biraz dolaşarak roketatarla ulaşabilirsiniz. Bu görevden sonra bu ordu deposundan pompalı tüfek, M16 ve roketatar satın alabilirsiniz. Ayrıca sözünü ettiğim ordu kamyonu kurşun geçirmez zırhlı kaplı görevi bitirince alıp saklamak isteyebilirsiniz.

→ Ray / Evidence Dash: Zor bir görev sayılmaz. Ama kovaladığınız kamyonet (Bobcat) mermilere ve patlamlara dayaklı, hatta ateşe bile dayaklı. Ama ele geçirmek aşırı zor. Araba her halde dayaklı olduğu için onu ancak ters çevirerek patlatıp sonra da vura vura özel garajınıza sürükleyebilirsiniz garajınızda bu araba enkazı siz oyunu save ederken yepeniy hale getirilecek.

→ Ray / Marked Man: Shoreside'a tünelden gidin ya da metrodan gidin. Metroyla değil ama! Metro önce Portland'a gittiği için yetişmeniz mümkün degil. Ama (biraz sağlam bir araba tercih etmeniz tavsiye ederim, bence en uygunu bir hummer (Patriot)) metro istasyonun merdivenlerinden dalıp metro raylarından (sanırım sağa) giderseniz, ilk istasyondan yukarı çıktıığınızda direk kendinizi hava alanında bulacaksınız, sadece merdivenlerde dikkat edin. Ray'in size bıraktıkları gerçekten çok kulanılmış malzemeler. Hummer'i iyi saklanmanız gerektiğini biliyorsunuz, oyundaki kurşun geçirmez zırhlı özel arabalarдан biri.

→ Kenji / Kanbu Bust-Out: Karakoldaki kapıların açılması için bir emniyet aracı sürüyor olmanız gerekiyor.

→ Kenji / Smack Down: Spank satıcılarının kiosklarını arabanızla çarparak çok kolay patlatabilirsiniz. Patlayan kiosktan kaçan satıcılar size üzleriyle ateş açıyorlar, hızla uzaklaşın. Ayrıca çubuk davranmazsanız, işi biten satıcılar gidiyorlar.

→ Love / Liberator: Kolombiyalıların binasına girebilmek için onların mavi kamyonetlerinden (Cartel Cruiser) birini sürüyor olmak zorundasınız.

→ Love / Waka Gashira Wipeout: Yine eski bir patronunu arkadan vuruyorsunuz. Bu görevi yapmadan Kenji'nin bütün görevlerini bitirin. Dikkatli olun çünkü Kenji'nin korumalarından iki tanesi M16 kullanıyorlar. Sürdüğünüz Kartel kamyonetinden inmemelisiniz. Japon Yakuzaları patronlarını öldürenin Kolombiya Kartellinden olduğuna inandığınız için (bkz.

inşaattaki demo) Staunton da cehenneme dönmenin eşiğinden dönüyor.

→ Love / A Drop in the Ocean: Shoreside'a giden yollar bu görevden sonra açılıyor. Bu görevi ilk yaptığınızda olmazsa ikinci sefer uçağın paketleri nereye bırakacağını biliyor olacaksınız, ve paketler bir çizgi halinde duruyorlar. Karaya çıktığınızda FBI peşinize olacak (beş yıldız) hemen Donald Love'in binasına gidin, görevi bitirdiğinizde aynasızlar peşinizi bırakacak.

→ Love / Grand Theft Aero: Uzun bir görev, dikkatli olun, tekrar tekrar oynamak istemezsınız. Sniper rifle ve M16 kullanın. Bu görevden sonra Asuka geri dönüyor, artık bu inşaattaki asansörden ondan yeni görevler alabilirsiniz. Hikayenin sonuna artık oldukça yaklaştınız. Asuka ve Maria'nın zavallıya yaptığı işkenceler... iyy!

→ Love / Escort Service: Donald'ın arkasının bindiği aracı hiç takip etmezseniz, yani adam tek başına giderse, oyun Kartel kamyonetlerini adamın peşine takmamış. Sadece zırhlı araç tünelin sonuna vardığında sizden tünel çıkışını kontrol etmeniz isteniyor. O zaman, gidin, kontrol edin ve sonra tekrar zırhlı aracı kendi hali ne bırakın. (Bu teknigi ben denemedim.)

→ Love / Decoy: Zor bir görev. Peşinize düşen polisler ve SWAT'tan kaçmak için ben barajın üzerindeki toprak yolda bir ileri bir geri gitmiştim ama hava alanına saklanmak ya da hatta özel garajınızın içine girip beklemek de geçerli taktikler.

→ Love / Love's Disappearance: Çok zor bir görev ve hiçbir kolay yolu da yok! Büttün olay sizin yeteneğinize kalmış.

→ Asuka II / Bait: Asuka'nın adamlarının beklediği yere girince karşınızda duvara dayalı duran rampadan atlarsanız bir unique jump yapabiliyorsunuz, ama karşı tarafta yıkamayacığınız dikenli telle çevrili küçük alanın içine düşmelisiniz, ayrıca o rampadan çok hızlı bir şekilde yuvarlanmayın yoksa ta baraj gölüne bile düşebilirsiniz!

→ Asuka II / Espresso-2-Go: Üç adayı da

iyice dolaşıp bütün espresso kiosklarını bulmadan işe başlamayın. Portland'da iki, Staunton'da beş, Shoreside'da iki tane hedef var. Kioskları arabanızla çarparak ya da roketatar ve el bombası gibi silahlardan kullanarak patlatabilirsiniz.

→ Asuka II / S.A.M.: (Surface to Air Missile) Uçağa motordan ateş etmeyin, motordan inin, pisteki çırın (Kolombiyalıları halle din), ve ya pistin en başında ya da iyice gerisinde durarak iniş halindeki uçağı vurun (yerinizi iyi ayarlamalısınız yoksa uçak üzerinize çakılabilir). SWAT ve polis peşinize takılacak, dikkatli olun. Pistten tekrar deniz kıyısına inince, Kolombiyalıların sizin için güzel bir sürat motoru (Speeder) getirdiklerini(!) göreceksiniz. Bu motor daha sonra da burada duruyor

Gizli Paketler

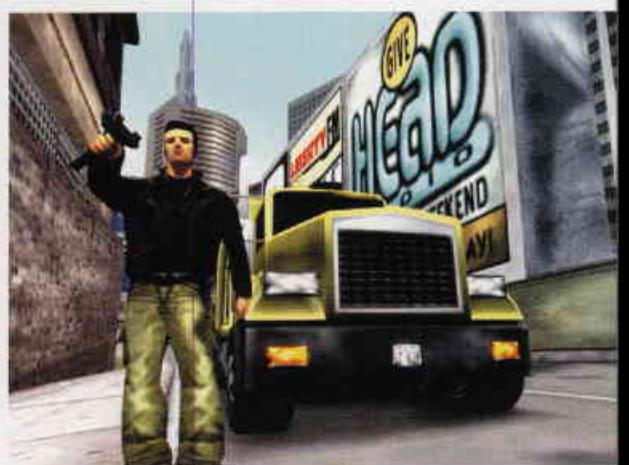
Gizli paketleri bulduğunca her birinden 100\$ olacaksınız, her 10 pakette bir şansaına sahip olursanız 100\$ kazanırsınız. Ayrıca 100. paketi bulmak sizinle tam 1.000.000\$ kazanırsınız!

10	Hendgun
20	Uzi
30	Grenades
40	Shotgun
50	Armor
60	Mieltova Coctail
70	AK-47
80	Sniper Rifle
90	M16
100	Rocket launcher

olacak. İnşaata dönüp, görevi tamamladığınızda, polis takibi bırakacak.

→ Asuka II / Ransom: 500.000 dolara ihtiyacınız var ama merak etmeyein, bir sonraki görevi bitirdiğiniz zaman daha fazlasını alacaksınız.

→ Catalina / The Exchange: Bu görevin ödüllü 1.000.000 dolar. Görevin başında bir FPS oyunu klasiği olarak bütün silahlarınız sizden alınıyor (yüzden aman belili ki bu zor bir görev M-16, roketatar felan alayım diye düşünmeyin). Demodan sonra, villadaki Kolombiyalıları halle dip, oradaki garajın içinden zırh alabilirsiniz ya da hemen dışarı kaçabilirsiniz. Villanın dışına çıkmak için hemen helikopterin peşine düşüp koprünün karşısına geçmeyin çünkü gitmeniz gereken yer o taratta değil. Doğru yol aksi yöne gidip sola dönerken yokuşu çıkmak sonra bir sol daha yapıp villaların arkasından geçmek, sonra yine sola dönüp yokuş aşağı gitmek. Aşağıda girişini Kolombiyalıların koruduğu bir toprak yol var oradan girmeniz gerek. Burada kullanabileceğiniz alternatif bir taktik, villadan çıkışınca doğru evinize (Shoreside'daki üssüne, save yerinize) gitmek ve eğer o zamanlara kadar biraz gizli paket toplamışlığınız varsa cephe nece toplayıp, baraja öyle



gitmek, bu işinizi oldukça kolaylaştırabilir (başka bir fikir de görevi yapmadan önce her hangi bir şekilde elde ettinizin tankı buradaki özel garajınıza saklamak (biraz zor oluyor ama sıyıyor) ve gelip almak). Baraja gelince sağdaki sniper rifle'ı almayı unutmayın ve Kolombiyalıları hakladıkça M-16alarını alın. Merdivenlerin tepeindeki adamlara dikkat edin. Maria'nın tutulduğu yere yaklaşınca son sürat üzerinize gelen kamyon (Barracks OL) ve heli-

kopterin atacağı roketlere dikkat edin. Merdivenlerden çıkışta oradaki Kolombiyalılardan birinin elinde bir flame thrower var, o adama da dikkat edin. Roketatarı alın, değişik bir şeyler yapmadıysanız, sadece üç hakkınız var, dikkatli olun ve helikopteri düşürün. Son demoyu büyük bir keyifle izleyin ama en önemlisi demonun en son saniyesi, esprili kaçırın!

Telefon görevleri:

Telefonların her birinden aldığınız görevlerden birer tanesi özel. Bu özel görevdeki başarınız istatistiklerinize kaydedilir ve o telefonun verdiği tüm görevleri bitirdikten sonra o görevi istediğiniz kadar tekrar tekrar yapabilirsiniz (böylece istatistiklerinizi iyileştirebilirsiniz). Tüm görevlerini bitirdiğiniz telefon artık haritanızda gözükmeyecek, ama aslında çalışmaya devam ediyor olacak, telefonun yanına giderseniz bu özel görev size bir daha verilecek.

Birinci adada telefon görevlerini el Diaboloların İlderi, GTA 2'den hatırlayacağınız, El Burro'dan alıyorsunuz.

➔ El Burro / Turismo: Bu görev el Burro'nun özel görevi. Bu görev bir yarış. Üç tane Cheetah'ya karşı yarışacaksınız ve de onlardan önce adaya dağıtılmış noktalarдан sırayla geçmeniz gerekiyor. Toplam süreniz istatistiklerinize kaydedilecek.

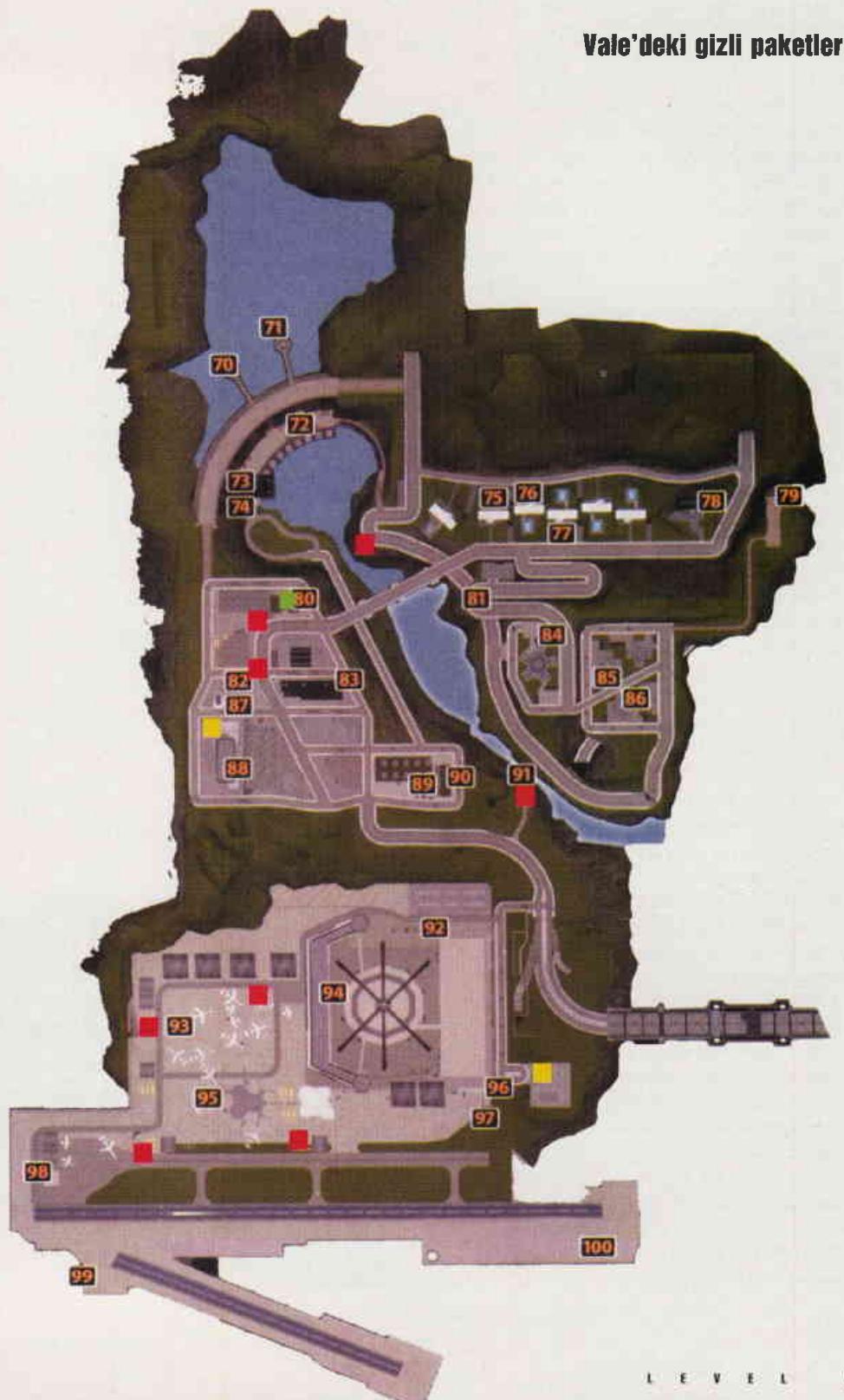
➔ Bu görevde yapabileceğiniz birkaç numara var: bir otobüs çalın (hiçbir yerde bulamıyorsanız, limanın oradaki, Joey'nin yeminin arkasındaki otobüs deposundan bir tane şehirler arası otobüs (Coach) alabilirsiniz), bunu diğer üç arabanın yolunu kapayacak şekilde yolun ortasına park edin!

➔ Yarışa gerçekten hızlı bir arabayla katılın. Görevi Diaboloların mekanındaki telefondan aldığınız için, sürekli önenüzden geçen Diablo Stallionlar dikkatinizi çekebilir, onları (öle motorları açıkta felan... :)) bir şey sanabiliyorsunuz, sanmayın! Bir Diablo Stallionun, Cheetahların karşısında şansı olmaz. Eğer henüz diğer adalara geçmediyorsanız, birinci adada da şahane bir araba var, yarışta onu kullanın, o da olmazsa hiç değilse polis arabası kullanın.

➔ Portland'da 8-Ball'un yerinin orada bir araba galerisi var, bakın o galerinin içinde neler var. Bir silahlı ateş ederek ya da arabanızla tarp gaz dalarak galerinin camlarını indirebilirsiniz. İçeride bir Banshee (bir çoklarına göre oyunun en iyi arabası) ve de bir tane gizli paket var. Ya da Salvatore'nin Chaperone görevinden elde edebileceğiniz Cheetah'yı kullanın.

➔ Yarışa adam gibi başlamayın. Ta yolun aşağısında hız alın ve de çizgide bekleyen arabalara çarparak yarışı başlatın! Böylece yarışa çok avantajlı başlayabilirsiniz. Ama bunu usturuplu yapın, kendi arabanızın zarar verin ve de çarpanken spin falan atmayın.

➔ Bu yarışta ilgili başka bir nota rakiplerinizin arabalarının kurşun geçirmez, bombalarдан ve ateşten etkilenmez oldukları, ama Ray'in görevindeki kamyonet gibi bu araçları ele geçirmek de aşırı derecede zor (El Burro'nun verdiği görevlerin hepsini bitirdikten sonra Turismo'yu tekrar tekrar ya-



Vale'deki gizli paketler



pabildiğiniz için Cheetah'ları ele geçirmek için oyunu bitirdikten sonra uğraşabilirsınız.

→ El Burro / I Scream, You Scream: (Yine görevin isimdeki nükteye dikkat derim) Bu görevde el Burro'nun bir takım düşmanlarını öldürmeniz gerekiyor. Fakat bu adamların dondurmaya karşı zaafi var ve biz de bu zaafi onlara karşı kullanacağız. Görev zor değil, Fakat bu görevde kullanacağınız dondurmacı arabası Mr. Whoopee çok özel. Bu araba oyunda öylesine bulabileceğiniz bir araba değil. Sadece bu görevde bulabiliyorsunuz onu ve bir de üçüncü adaya gelince, günde sadece bir defa belli bir bloğun etrafını dolasıyor. Mr. Whoopee ilk garaj görevinde sizden istenen arabalardan birisi ve de kendisi, inanın bana, o garajda istenen en zor araba. O yüzden eğer şimdî, bu görevi yaparken alıp Mr. Whoopee'yi özel garajınıza koyar, görevi fail eder, sonra da save ederseniz bu garaj görevini bitirmeniz kolay olur. (Garaj görevlerine ilerde değineceğim.)

→ El Burro / Big 'n' Veiny: Bu görev çok zor! Bilmiyorum en azından benni ve tanıdığım tüm arkadaşları çok terletti. Hani ilk adayla ilgili önce işlerinizi bitirin sonra diğer adalara geçin diyorum ya işte bu lafi en çok bu görev için diyorum. Size verilen dandik minibüsle (Rumpo) dergileri toplarken bir de sağıdan soldan bilumum çetenen adamları size ateş edince görev için gerekenin birkaç katı daha fazla uğraşmanız gerekiyor.

Staunton adasında ise zenci King Courtney telefonun başında sızı bekliyor.

→ Courtney / Scramble: Bu telefonun özel görevi. Çok zor bir görev değil, topladığınız "checkpoint"lerle ilgili rekอรunuuzu geliştirebilmeniz için biraz da şanslı olmanız gerekiyor. Ama dediğim gibi görevi yapmak çok kolay.

→ Courtney / Kingdom Come: Bu görevi M16 ile yaparsanız işiniz elbette kolaylaşır. Spank almış manyalar size saldırmaya başlayınca, karakterinizin kontrolünü elinize alır

almaz arabadan çıkin, minibüslerden birine dönün M16'nın tetişine abanın ve minibüsü patlatın, sonra son sürat patlattığınız minibüsün geldiği ara sokağa girin bundan sonra manyaklar size tek taraftan saldırmak zorunda kalacakları için işiniz kolaylaşacaktır.

Shoreside'da ise evinizin yakınındaki bir telefondan Hoodlar'ın D-Ice'ı ile görüşeceksiniz.

→ D-Ice / Uzi Money: Çok zor bir görev sayılmasa ama can sıkılıyor. Mesela Ray'in size bıraktığı kurşun geçirmez zırhlı hummeri kullanırsanız işiniz oldukça kolaylaşacak.

→ D-Ice / Rigged to Blow: Bu telefonun özel görevi. Bombalı bir arabayı, belli bir süre içinde (ama bu süre pek de kısıtlayıcı sayılmaz) ve zarar almadaya çalışarak Portland'a, birinci adaya, götürüp sonra da hiç çizmeden geri getirmeniz gerekiyor. Çok dikkatli olun arabadaki bomba çok hassas. Arabanıza çok az bir zarar verme şansınız var yoksa bomba patlar. Arabayı dikkatli sürerseniz bu görev pek de zor sayılmasın. Ama uzun olduğu için herhangi bir sebepten dolayı patlayıp yeniden başlamak zorunda kalmanız çok olası, ayrıca size verdikleri Infernus da yavaş sürülmeye pek seven bir araba değil! Bu görevde arabayı birinci adaya ne kadar sürede götürdüğünüz istatistiklerini yazılıyor. Dönüşte arabayı üçüncü adadaki Pay 'n' Spray'de tamir edebilirsınız.

→ D-Ice / Buillion Run: Aslında çok kolay bir görev ama gözünüzü hirs bürüse bu sonunuz olur! Çünkü platümlar arabayı gerçekten de çok yavaşlatıyor ve sonra aldığınız bir yıldız için peşinize düşen yaya bir polis bile koşarak yanımıza gelip sizi yakalayabiliyor. Ne yanlış ki görevi tamamladığınızda topladığınız platin külçe sayısı 30'u geçse bile bu hiçbir yerde yazmıyor. O yüzden bir sürü toplayacağım diye hiç dert etmeyein. ☺

Gökhan&Can "Bud" İşin
gokhab@level.com.tr

Gözümü araba bürdü!

İşte GTA3'teki bütün arabaların tüm değerleri. Karşılaştırın, ona göre alın, paramz boşça gitmesin(!)

A = Ağırlık (kg)

B = Max. Hız (km/saat)

C = Hızlanma

D = Fren (ne kadar yüksekse, o kadar lyl)

E = Zarar Görme (ne kadar düşükse o kadar dayanıklı)

F = Para değeri

	A	B	C	D	E	F
LAMBSTAL	1700	180	20	8.2	0.35	25000
IBANO	1600	180	18	8.2	0.55	20000
STINGER	1800	200	30	11.0	1.0	35000
LINERUR	3800	120	18	8.0	0.13	35000
PEREN	1200	150	13	4.17	1.0	10000
SENTINEL	1400	185	24	10.17	0.8	35000
PATRIOT	2500	170	19	8.17	0.2	40000
FIRETRUK	6500	170	22	10.00	0.08	15000
TRASH	5500	110	7	3.17	0.1	5000
STRETCH	2200	180	10	10.0	0.05	40000
MANANA	1000	180	15	8.0	1.0	8000
INFERNUS	1800	240	25	11.0	0.9	85000
BLISTA	1800	170	20	7.0	0.8	20000
PONY	2800	180	15	8.0	0.45	20000
MULE	2500	140	12	4.5	0.3	22000
CHEETAH	1200	230	30	11.1	0.8	105000
AMBULAN	2800	190	24	7.0	0.25	10000
FBICAR	1500	190	24	10.0	0.8	18000
MOONBEAM	2000	150	15	5.5	0.75	18000
ESPERANT	1800	180	18	3.4	0.6	18000
TAXI	1450	180	18	8.1	0.7	20000
KURUMA	1500	180	17	7.17	0.8	18000
BOBCAT	2000	185	17	8.5	0.2	28000
MRWHOOPE	1700	145	12	4.17	0.8	20000
BFNJECT	800	170	35	6.1	1.0	15000
POLICE	1800	200	28	11.1	0.3	25000
ENFORCER	4000	170	17	8.4	0.08	40000
SECURICA	7000	170	8	8.4	0.1	40000
BANSHEE	1400	200	33	11.1	0.7	45000
PREDATOR	2200	190	17	0.95	0.8	80000
BUS	5500	130	9	4.17	0.4	15000
RUMPO	18000	80	8	8.17	0.01	110000
BARRACKS	10500	180	12	10.00	0.05	10000
TRAIN	25500	140	24	10.00	0.2	10000
HELI	25500	140	24	10.00	0.2	10000
DOB0	2500	200	18	5.0	0.4	25000
COACH	9500	150	13	5.7	0.1	20000
CABBLE	1250	180	22	10.0	0.8	10000
STALLION	1800	180	23	8.17	0.8	18000
RUMPO	2000	180	18	5.5	0.8	28000
RCBANDIT	100	75	35	5.5	1.0	500
BELLYUP	2800	180	22	4.5	0.5	22000
MRWONGS	3500	180	28	4.5	0.22	28000
MAFIA	1700	200	24	10.0	0.05	35000
YARDIE	1800	180	22	8.20	0.45	30000
YANUZA	1400	200	30	11.0	0.7	35000
DIABLOS	1500	180	30	8.1	0.65	45000
COLUMBI	3200	175	22	15.0	0.15	50000
HOOBS	2000	150	24	10.5	0.5	20000
AIRTRAIN	25500	140	24	10.00	0.2	10000
DEADBUDD	25500	140	24	10.00	0.2	10000
SPEEDER	2200	190	2.4	0.04	0.35	90000
REEFER	5000	190	0.8	0.02	0.15	80000
PANLANT	2000	180	15	8.0	0.45	20000
FLATBED	3500	150	10	10.00	0.1	18000
YANKEE	4500	180	14	4.5	0.2	22000
BORGUNE	1900	190	27	15.0	0.15	10000

starwars jedi knight 2 jedioutcast

2. Bölüm

Kyle Katarn'ın macerası sürüyor

Durun bakayım nerede kalmıştım? Kejim ve Artus'taki zorlu günlerimi anlatmıştım. Çevireyim günlüğümün tozlu sayfalarını. Hah, evet işte burası. Tekrar işin kılıcımı kavuştugum zamanların heyecanıyla karaladığım satırlar. Hadi devam edin bakalım gizli kalmış maceralarımı okumaya.

Yavin Temple

Bir kez daha Yavin'deydim işte. Eski defterleri kapatıp işin kılıcımı ve Force yeteneklerime tekrar kavuşmamışdım. Luke'u bulmak için asansörleri kullanarak en üst kata çıktım ve Luke ile konuştım. Sınav alanına gitmek için bir kat aşağı indim, açıklık bölgeye çıktıım ve oradaki duvarda gördüğüm küçük siyah delikten içeri girdim.

Yavin Trials

İlk kapıdan geçtiğimde Push gücünün belli beklediğini gördüm. İlk bilmeceyi çözmek için duvarlarda ters duran resimleri Push ile çevirdim ve yerdeki şekilleri iterek duvardakilerle eşleştirdim. İlerledim ve Pull gücünü aldım. Duvarlardaki taşları teker teker çektim ve üstlerinden ilerleyerek bu sınavı da bitirdim. Yine de yolun devamındaki taşları da çekince bunların gizli bir bölgeye gittiğini fark ettim. Kapı-

dan geçtim ve Speed gücünü aldım. Burada yerdeki taşa bastığında kapıların tek tek açıldığını gördüm, Speed gücümü kullanıp kapılar kapanmadan geçmemi başardım. Sırada Jump gücü vardı. Sütunların üzerine ziplayarak tepeye ulaştım ve gargoyle kafaları üzerinde Pull kullandım. Böylece dört kafadan da sular akmaya başladı. Speed kullanarak buradaki kapıdan da geçmemi başardım. Duvardaki çatlağı Push ile kirdim ve duvarlardaki ufak kare taşları iterek en yukarıya kadar ulaştım. Yine buradaki yer düşmesine bastığım gibi Speed kullandım ve son açıklıkta da geçtim. Daha önce kılıcımın bir kafes içinde olduğunu ve kafesin bir sütuna beraber yukarı çıktıığını görmüştüm. İşte o sütun karşıdaydı. Önce sütunun dibindeki parçaları Push ile ittim ve kafesin örüme gelmesini sağladım. Yan tarafta gördüğüm platformun üzerine çıktıığında platform inerken kafesin kalktığını gördüm. Tekrar platforma çıktım ve indiği anda Speed kullanarak kılıca doğru koşmaya başladım. Kafes kapanıyordu ve ben yetişemeyecektim. Son bir gayretle Pull kullandım ve işte kılıcım elimdeydi! Hemen yan taraftaki zincirlere kılıcımı fırlatarak ağırlıkları düşürdüm ve açılan kapıdan içeri girdim.

Nar Shaddaa Streets

İlk görev bögüm olan Nar Shaddaa'ya ulaştığında her ne kadar bir süre silahları gizli tutmam gerekse de içimde kılıcımı çok iş düşeceğine dair bir his vardı. Sol taraftaki bara girdim ve barmenle konuşmaya başladım. Barmeni neden gözümün tutmadığını hemen anladım. Barın kalkanlarını indirdiği anda her taraftan üzeme ateşler yaşılmaya başladı. Neyse ki kılıcımı tüm ateşleri karşılayabiliyordum. Etraftaki tüm pislikleri tek tek kılıçtan geçirdim, etraf kesilmiş vücut parçalarından geçilmiyordu.

Not: Günlüğümün bu sayfasının köşesi bir ipucu karalamışım. Eğer işin kılıcınızın gerçek bir lazer gibi iş görmesini istiyorsanz (räkibin neresine vurursanız orasını kopartırsınız) oyun konsolunu açın ve önce "helpusobi 1", sonra da "g_sabrerealisticcombat 1" yazın. Böylece özellikle düellolarınız çok gerçekçi olacak.

Merdivenlerden yukarı çıktım ve ofisteki masanın üzerindeki düğmeye bastım. Bu, barın kalkanını aşağı indirmiştir. Bara girdim ve oradaki düğmeye basarak dış kapıyı açtım. Dış kapının bir kat üstünde, aynı hızadaki kapıdan çıktım. Binaların etraflarındaki çıkışılardan ilerlemeye başladım. Bu sırada etrafta tek tük de olsa

öldürmem gereken elemanlarla karşılaşıyorum. Yoldan ilerleyince içinde asansör olan bir odaya girdim. Asansörle beraber inen iki düşmanı öldürdükten sonra yukarı çıktım. Duvardaki delikten geçerek kalan düşmanları da öldürdüm. Asansörlü odaya döndüm ve oradaki sandığı Push ile ittim. Yine dışarıdan ilerledim ve aşağıda camlı kaplı binayı görünce durdum. İyi bir atlamayle camın üzerine düşebileceğimi biliyordum ve bunu başardım. İçeri girdim ve düşmeye basarak dışarıdaki köprüyü uzattım. Köprüden geçtikten sonra yerdeki kırmızılı sandığı düşmenin üzerine çekerek asansörün gelmesini sağladım. Asansörün üzerine çıktı sandığı ittiğimde yukarı kata ulaşmıştım. Önümé çıkan herkesi öldürerek üst kata ulaştım. Yolun sonundaki düşmeye bastığında hemen arkamda rampa alçalı. Rampadan çıktı uzaktaki keskin nişancıları vurdum. Biraz daha ilerlediğimde camdan yapılmış tavanların bulunduğu yere geldim. Buradaki asansörü kullanarak aşağı indim. Gördüğüm boş havenkraftin içine atladım, oradan da asansöre atlayarak yukarı çıktım. Köprünün üzerindeki bombayı uzaktan patlataktır köprüden geçtim. Duvarın yanındaki varilin vurusuna bir delik açıldı, oradan geçirip boruları patlataktır elektriği kestir. Önceki kısımdaki köprü üzerinde Pull kullanarak köprüyü açtım ve yola devam ettim.

R5 robotunun yanındaki panele basarak vinci atlayabileceğim uzaklığa getirdim. O vincin üzerindeki bir yandakını Pull ile çektim ve onun üzerine zıpladım. Oradan da çöp aracına zıpladım. Araç ilerlerken kırmızı düğmelere Push ile basarak önceki kapıları es geçmesini sağladım ve bu bölümün de sonuna ulaştım.

Nar Shaddaa Hideout

Hemen soldaki boruların üzerine zıpladım ve kapıdan geçerek sola döndüm. Bu duvarı takip edince bir kapıya ulaştım. Sandığı patlatarak açılan delikten ilerleyerek etrafi temizleyip enerjimi doldurdum. Önceki odaya döndüm ve parçalanabilir sandıklardan ikisini yok ederek ortaya çıkan panele bastım. Tekrar ana odaya döndüm ve çöp ölümcülerden birisinin borusunun açıkta olduğunu fark ettim. Bunun içine girdiğimde ileride ezici bir mekanizma bulunduğuunu gördüm. Ezici yukarı kalktığında hemen koşarak karşısındaki kapıdan geçtim. Sağ taraftaki kapıyı kullandığında kendimi birçok kutunun bulunduğu bir odada buldum. Zıplama zamanı diye düşünerek kutuların üzerine zıplamaya başladım. Önce aşağı, sonra da yukarı doğru gittiğimde ileride Pull ile çekebileceğim bir kırmızı kutu gördüm. Onu çekip üzerine bulunduğu platforma çıktım ve ilerideki kapıdan içeri girdim.

Koridorun sonundan sola döndüğünde yolu kapayan çöp arabalarından birini gördüm. Pull ile onun yerini değiştirdikten sonra geldiğim yerden geri dönerken çöp ölümcülerinin olduğu yere geldim. Buraya ilk geldiğim yerin sağındaki kapıdan geçtim ve kapalı odaya ulaştığında duvara bitişik olan kırmızı sandığı çektim. Arkasında açılan boşluktan çömelerek ilerlemeye başladım. İleride bir çöp arabası daha gördüm. Az önce itmiş olduğum araba sayesinde burada geçebileceğim bir boşluk açabilecektim artık. Bu arabayı da itip açılan yoldan ilerledim. Kırmızı palete pek basmamaya dikkat ederek camlı odanın içindeki düğmeye Push uyguladım. İleride duvarın sağ tarafındaki izgarayı kırdım ve içerisinde çömelerek ilerlemek zorunda kaldım. Aşağı patlayabilecek sandığı görünce hemen ateş ettim. Rampaya geri döndüm ve aşağıdaki odaya atladım. Kapının üzerindeki kilidi kılıcımı yok ettikten sonra temin patlattığım sandığın açtığı delikten geçerek hapis bölümüne ulaştım. Burada beni eski dostum Lando bekliyordu ve bana ilerlemem için gereken şifreyi söyledi. Tekrar yukarı doğru ilerledim ve yolun sonundaki kapıdan çıkışarak kendimi çöp ölümcülerin bulunduğu odanın yukarısında buldum. Bu bölgenin sonundaki odaya girdiğimde bir robot göz bana şifreyi sordu, neyse ki bunu Lando'dan öğrenmiştim yoksa altımda açılacak tuzak kapılarından aşağı düşecektim.

İleride gördüğüm izgara beni düşmanlardan uzak tutan son engeldi. Onu parçaladım ve önümé geleni biçmeye başladım. Burada yavaş ilerlemeye dikkat ediyordum çünkü öncelikle gördüğüm taretleri vurmayı gerekiyordu. Kırık camın içindeki düğme üzerinde Push kullandım ve kendimi Reelo'nun arenasında buldum. İlk olarak tepedeki taretleri teker teker vurdum. Bunnlar bittiği anda açılan kapıdan Bowcaster'lı elemanlar saldırdı. Onları da öldürdüğüm anda iki kapı daha açıldı ve en tehlikeli düşmanlar olan Rodain'ler girdi içeri. Ben de lazerlere hedef olmamak için açılan kapılardan birinden içeri girdim ve köşeyi dönüp beklemeye başladım. Yaklaşan birinin sesini duyduğum anda kılıcımı boşluğa fırlattıydum ve kılıcım havadayken gelen Rodain ile karşılaşıyordu. Kolay bir katliamı yani. Etraf sıkınışince merdivenlerden çıktıım ve Reelo'nun masasındaki düşmeye basarak gizli kapıyı açtım. Kırmızı tüpten aşağı kaydım ve merdivenlerin altındaki düşmeye Push ile basarak bir gizli bölge daha buldum. Kapıdan geçerek Lando ile buluşum ve asansöre binerek burayı terk ettim.

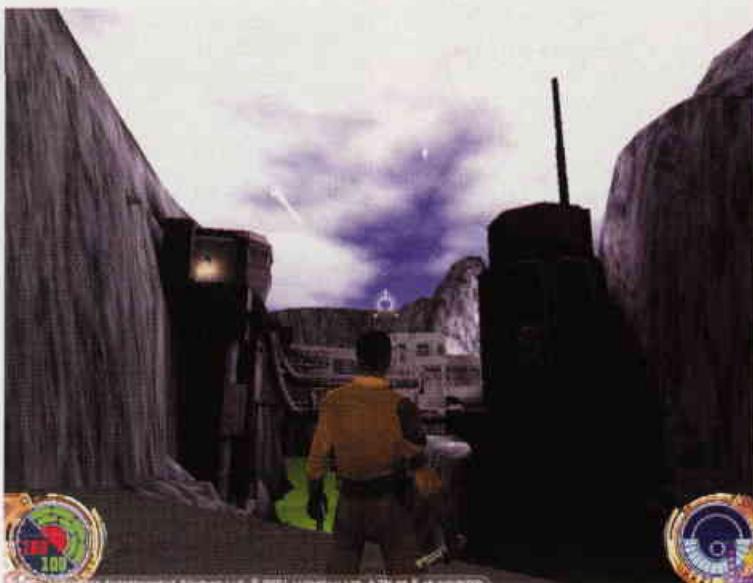
Nar Shaddaa Starpad

İlerideki asansörden yukarı Lando ile birlikte çıktıktan sonra aramızda kısa bir konuşma geçti, yine görev bana kalmıştı.



Sağ taraftaki asansöre aşağı indim. Kapının üzerindeki kilidi kırıp yoluma devam ettim. Girdiğim oda kapkaraklıtı, ama benim bu iş için özel üretilmiş gözlüklerim vardı elbette. Hemen Light Goggle gözlüklerimi taktım (eger gözlüklerne hangi tuşla ulaşacağınızı bilmiyorsanız, kontrolere bir bakıverin). Atladım, eğildim, bu arada bir düşman bittiğimde öldürdüm ve karanlık bölgeden çıktım. Dışarı çıkışınca sola doğru yürümeye başladım, ta ki Lando bana taretlerle ilgili bir mesaj gönderene kadar. Uzaklığımı koruyarak taretleri havaya uçurdum. Taretlerin arkasındaki odaya girdim ve içeriyi temizleyip karşı kapıdan çıktıım. Bulduğum yerden rahatça taretlerin üzerine ziplayabileceğimi fark ettim. Taretlerin üzerinden kontrol odasına geçtim ve hangar kapısını açtım. Kontrol panelinin tam üstündeki camı kırıp yukarı zıpladığında gizli bir bölge bulduğumu gördüm. Artık kapısı açık olduğuna göre hangara gidebiledim.

Hangarda Lando ile bulustum ama büyük bir sorunumuz vardı. Açılan kapıdan askerler geliyordu ve benim Lando'yu korumam şarttı. Hemen zamanı yavaşlatdım ve Lando'ya zarar vermelerini engellemek için kılıcımıyla etrafa korku salmaya başladım. Sahip olduğum tüm yetenekleri



kullanarak etrafi düşmanlardan temizledim. Artık gemiye binmişik ama sorunlar bitmek bilmiyordu. Sırada gemiye yaktı doldurmak vardı.

Gemiye giren mavi ve kırmızı boruları incelediğimde yakıt doldurmak için kullanmam gereken şifreleri bir nebze anlamıştım. Hangardan dışarı çıktıktım ve devasa fuile tankının bulunduğu yere doğru gittim. Üzerinde bir sürü boru bulunan locaman silindir tankı nasıl iskalayabilirdim ki? Üzerine çıktıım ve kırmızı şifre olarak gri işaret, mavi şifre olarak da sarı işaretti girdim. Artık yakıt sorunu çözülmüşü ama geminin çıkışması için hangarin üst kapaklarını da açmak gerekiyordu.

Bunun için hangara geri döndüm ve hangarin kenar duvarlarını takip ederek biri aşıktır yerde, biri de kırmızı bir sandığın arkasında bulunan iki tane izgara buldum. Bu izgaralardan geçerek ulaştığım odalardaki beşer bilgisayarları da çalıştırıldığında üst kapaklar açılmıştı. Hemen gemiye geri döndüm. Artık halletmemiz gereken tek bir sorun kalmıştı, bu sefer Reelo'yu elinden kaçırılmayacağım dair kendime söz vermiştim. Kokpitin sol tarafında bulunan düğmeye bastım ve silahın kontrolünü aldım. İlk olarak Reelo'yu, sonra da kalan askerleri öldürdüm. Ve işte sonunda yola çıkmışık.

Bespin Undercity

Sağda doğru ilerledim ve gördüğüm izgaralardan birini kırıp kenara çekildim. Bunu yapmamış olsaydım içerisindeki platform inerken ortaya çıkan hava akımı yüzünden aşağı uçup ölmüş olacaktım. Platform indiğinde içeri girdim ve platform yukarı çıkarken gördüğüm düşmanlar üzerinde Pull ve Push kullandım. Aşağı düşenleri seyretmek çok eğlenceliydi. En yukarıda ulaştığında öndeği kapıdan geçerek

sağa doğru gittim ve düşmanları öldürerek kapıdan geçtim. Burada odanın ortasında ateşli bir fırın olduğunu gördüm. Yan taraftaki odada bulunan Ug üzerinde Mind Trick kullanarak fırının kapısını açmasını sağladım, sonra da zamanı yavaşlatarak alevler kesildiği anda içeriye dalıp karşıya geçtim. Düğmeye basıp asansörle yukarı çıktım. Buradaki kapıdan girince kendimi çok ilginç bir bölgede buldum. Burası birkaç kattan oluşan bir bölgeydi ve her bir katta çember şeklinde yürünecek bölüm bulunuyordu. Ancak bu bölgelere ayak bastığım anda elektriğe çarptı yordum. Katlardaki asansörlerle ulaşmanın başka bir yolu olmalı diye düşünürken, karşısındaki asansör indiği anda ortadaki boş bölgede kırmızı bir enerji alanı oluşturduğunu fark ettim. Hemen zamanı yavaşlattım ve kendimi boşluktaki enerji alanının üzerine bıraktım. Tahminim doğrudu, bu alan üzerinden yürüyebiliyordum. Asansöre ulaştım. Artık tek yapmam gereken aynı işlemi her katta tekrarlamak, bu sırada da ulaşlığım her katta görebildiğim düşmanları öldürmekti.

En üste ulaştığında sol tarafa doğru yöneldim. Kapıdan girip düğmeye bastım ve asansörün üzerine çıktıım. Yine üsté ulaşınca önce etrafi temizledim, sonra da sol taraftaki havalandırma kapağını kılıcımı kıldırmış. Buradan içeri dolan hava akımına kendimi kaptırdım ve bu şekilde akımdan akıma geçerek en yukarıda kadar ulaştım. Yukarıda beni büyük bir sürpriz bekliyordu: bir Reborn. Her ne kadar işin kılıcı kulanma konusunda yanına yaklaşamasına da, onu görünce şaşırıldığımı itiraf etmeliyim. Kısa bir dalaşmanın ardından onu aşağı atarak kurtuldum. Yine akımı kullanarak karşıya geçtim ve kapının arkasındaki elemanları öldürdüm. Sürekli ilerleyerek Carbonite kışmasına ulaştım ve burada bir

düello ~~da~~ yapmak zorunda kaldım. Yan tarafta bir bölmenin arkasında R5 robotunu görünce hemen düzmeye basarak onu serbest bıraktım ve onu asansöre kadar takip ettim.

Bespin Streets

Sol taraftaki açık kapıya doğru atladım ve kapıyı açtım. Mayınları temizledikten sonra düzmeye basarak asansör R5'in üzerinde çababilmesi için indirdim. Bundan sonra olanlar benim gibi eğitimli bir Jedi'ı bile zorlamıştı. Asansör yukarı çıkarırken hemen ben de atladım ve R5 kapıya açar ~~açmaz~~ Pull kullanarak onu geri çektim. Vakit kaybetmeden R5 ile kapı arasında ~~girdi~~ riverdim. Hemen nedenini açıklayım. Bu açılan kapıdan geçen koridor Trip mayını doluydu. R5 bunları yok edemeyeceğinden dümldüz ilerleyecek ve bir sürü mayını patlatacak zarar görecekti, hatta yok olacaktı. Eğer bu olursa görevde devam etmemin imkani yoktu. Bu yetmiyormuş gibi sağ taraftaki platform üzerinde sıra sıra düşman askerleri vardı. Yani mayınları mı temizleyeyim, onları mı öldürmem diye sürekli karar vermem gerekecekti. R5'in önüne geçtiğimde koridora çırıp başıboş ilerlemesini engellemiş olduğum. Hemen Disruptor silahımı elime alıp vurabildiğim kadar mayını vurdum, sonra da zamanı yavaşlatıp koridora çıktıım ve sağ taraftaki düşmanları elimden geldiğince çabuk biçimde etkisiz hale getirmeye çalıştım. Bunu yaparken kesinlikle sağ veya sola gitmem gerekiyordu, çünkü o zaman R5 beni geçip yola devam edebilirdi. Tüm tehlikeleri atlattıktan sonra artık R5 için bir sorun olmayacağındı düşünüp beni geçmesine izin verdim.

R5 ~~karşı~~ kapıya açıncı içeri girdim ve etrafı temizledim. R5 dinlenmek üzere bir kapıya ~~acıncı~~ hemen içeri girdim ve kendimi gizli bir bölgede buldum. Buradan çırıp bir sonraki kısma doğru yola çıktıım. Her zamanki gibi ilerledim ve üzerinde kilit bulunan kapı kılıcımıla açtım. Kısa bir düello'nun ardından ilerleyerek Bespin askerleriyle ~~karşılaştım~~. Bunlar bana yardımcı olacak askerlerdi. Caddelerde ilerleyerek Bespin askerlerinin de yardımıyla tüm düşmanları temizledim. Özellikle üst katlarda ~~da~~ keskin nişancılara ayrı bir önem gösterdim. Taret'e ulaşlığında kalan düşmanları öldürmem içice kolay olmuştu. Bir sonraki bölgede asansöre binerek üst kata çıktıım ve yoluma buradan devam ettim. Eninde sonunda üzerinde kilit olan bir kapıya gelmiştim, kılıdı kırarak birkaç Bespin'i daha serbest bıraktım. Diğer kapıya gittim, ~~önce~~ bir asansörle aşağı, sonra da diğer asansörle yukarı çıktıım. İçerideki düğmeye ~~bastıktan~~ sonra dışarı çıktıım ve açılmış olan kapılarla yöneldim. İlk defa iki

Reborn ile birden düello yapmak zorunda kaldım. Yine de beni zorlamaktan çok uzaktaydilar. Asansöre bindim ve köprüye doğru ilerlemeye başladım. Jedi hislerim bana burada çok dikkatli olmam gerektiğini söylüyordu. Köprüde tek tek adım atmayı başladım ve bir anda ortaya birçok mayın ve düşman çıktı. Hemen geriye takla atıp köprüden uzaklaştim ve mesafemi koruyup tüm tehlikelerden kurtuldum.

Tekrar binaya girip kapılardan ilerlemeye başladım. Önümé çikan Storm'ları öldürdüktün sonra asansörle yukarı çıktım. Dışarıda beni iki Officer ve bir Reborn bekliyordu. Hepsi öldürüp yerdeki anahtarları aldım. Bir önceki odadaki kilitli kapıyı açtım ve yoluma devam ettim.

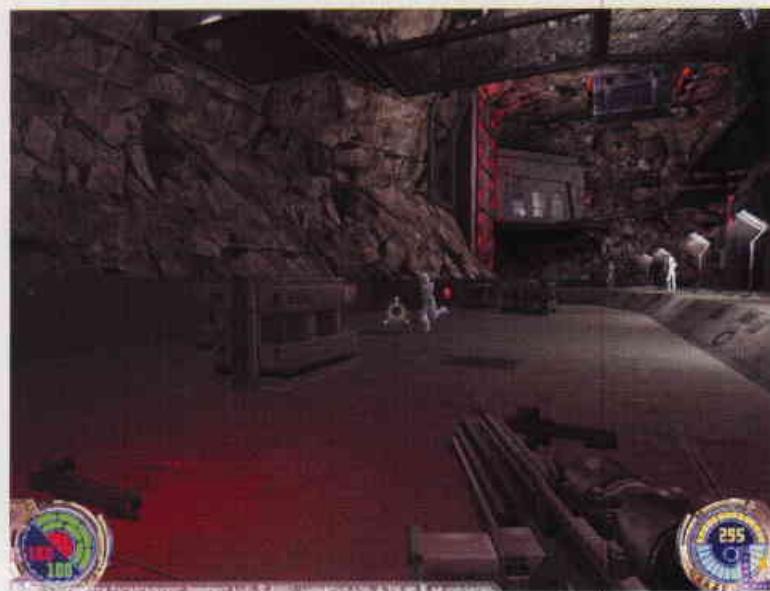
Bespin Platform

Daha yolun başında bir Reborn'u öldürmek zorunda kaldım. İlerideki kapıdan girince kendimi tonlarca düşmanın ve mayının ortasında buldum. Hepsi temizledikten sonra sol taraftaki kapıdan geçtim ve Droid'leri kılıcımı fırlatarak yok ettim. Ben ilerlemeye, kılıcım da kesmeye devam etti ve kendimi merdivenli bir odada buldum. Merdivenlerin altındaki karanlık köşede bir gizli bölge vardı. Yukarıdaki odadaki elemanı öldürüp anahtarını aldım. Geriye döndüm ve yuvvarlak odadaki asansöre bindim. Storm'ları ve Droid'leri öldürdüktün sonra kilitli kapıda anahtarları kullandım ve içinden çikan Reborn ile kışdım. İçerideki Storm'ları da öldürdüktün sonra düşmeye basarak kapıları açtım. Tekrar ortadaki odaya döndüm ve orada az önce açılan kapılardan gelmiş olan Storm'ların beni beklediğini gördüm. Az sonra hıç buraya gelmemiş olmayı dilemelerini sağlamışdım. Sol tarafa doğru yöneldim ve ikili yol ayrımdan sola doğru devam ettim. Koridorun sonundaki kapıdan çıktım ve Tavion ile karşılaştım.

Tavion daha önce karşılaşıklarımından düşmanlardan çok daha kuvvetliydi. Onuna dövüşken yakın kalmaya özen gösterdim çünkü uzakta olduğum zaman Lightning gücünü kullanıyordu. Bana saldırdığı anlarda Pull ve Push kullanarak gardını düşürüyor ve saldırıyordu. Bir ara sağlığımın azaldığını fark ettim ama neyse ki alt katta Bacta tankları vardı. Uzun süren bir düellonun ardından Tavion'dan kurtulmayı başardım. Artık Bespin'de yapacak bir şeyim kalmamıştı.

Cairn Bay

İlk olarak geleneksel temizliğimi yaptıktan sonra soldaki kapıdan geçip hemen sağa döndüm. Kapıdan geçtim ve ilerleyerek Luke ile buluştum. Bize saldırın Reborn'ları öldürdüktün sonra ben sağa doğru yoluma devam ettim. Girdiğim odadaki



iki güç düğmesine bastım, ardından kontrol panelini kullanınca hangarın kapısı açıldı ve Storm'lar uzay boşluğuna uğurladılar. Kargo kısmına geri döndüm ve önündeki kan lekeleri olan kapıdan girdim. Rampadan yükseldim ve hangara girdim. En ileride, soldaki asansör kullanıldım. Ulaştığım kontrol odasında sol taraftaki paneli birkaç kez kullanarak en sağdaki ışığın yanmasını sağladım. Sağ taraftaki panele basınca, önceki ışığın temsil ettiği kargo kapıları açıldı. Hemen asansörle aşağı indim ve açılan kapılardan geçtim.

Uzay gemisinin üzerine, oradan da üst platforma zipladım. Izgarayı kırıp içeri girdim ve sağa doğru yürümeye başladım. Yerdeki güç alanlarını buldukça düşmeye re basıp bir alt kata indim, bu şekilde devam ederek altında izgara olan güç alanına ulaştım. İleride sola doğru gidince alt kata inebileceğim bir delik buldum ve kontrol panelindeki düğmeyi kullandım. İçerideki Storm'ları temizleyip soldaki kapıdan ilerledim. Bu odadaki iki kontrol panelini de kullandıktan sonra açık kapıdan geçerek asansör boşluğuna girdim. Izgarayı kırıp içine girdim. Burada yapmam gereken asansörün üstüne binmem ve kenarlardaki delikleri gördükçe buralara ziplamaktı. Bu şekilde asansörden asansörde ilerledim ve en sonunda bozuk asansörde ulaştım. Asansörün üst kısmı kırık olduğundan içeri girebilmisti.

Cairn Assembly

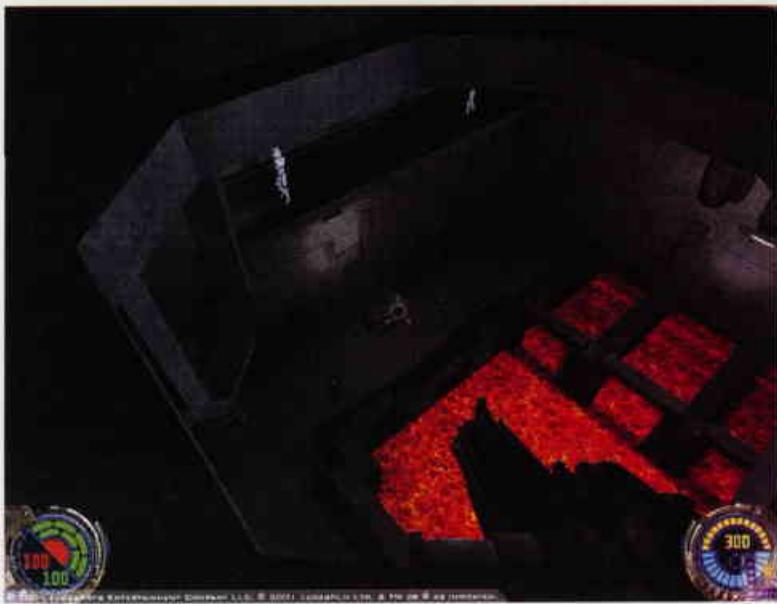
Bir süre asansörde bekleyip gördüğüm düşmanlar üzerinde Force yeteneklerimi kullandım. Köşeyi dönüp taretleri vurduktan sonra Officer'a Mind Trick ile kapayı açtırdım. Asansörün diğer yanında bulunan kapıdan gemi toplama bölümümüne girdim. Yapıdan yukarı doğru tırmandım ve izgarayı kırarak içindeki makineyi boz-

dum. Hem Lander, hem de büyük kapılar parçalanmıştı. Parçalanan kapıdan geçtim ve ilerleyerek elektrikli yere sahip olan odaya ulaşdım. Sandıkların üzerinden zıplayarak Lander'in içine ulaşdım. Asansörle yukarı çıktım ve pencereye tırmandım. Buradan yerdeki elektriği kesiktikten sonra aşağı indim ve büyük kapılarından bir başka depo bölgесine geçtim.

Reborn'u öldürüp sonraki kapılardan geçince sandıklardan iki tane Attack Droid üzerine saldırdı. Neysse ki hemen sol tarafta bir DEMP silahı bulmuştum, bu sayede Droid'leri rahatça yok edebildim. Kapıdan geçtim ve asansörle ulaşım yerdeki tüm askerleri öldürdüm. Paneli kullandıktan sonra geri dönerek iki Reborn ile dövüştüm ve sola gittiğimde de kendimi bir AT-ST ile karşı karşıya buldum. Her ne kadar onu da DEMP ile biraz uğraşarak yok edebileceğimi bilsem de, hemen onun geldiği kapıdan koşarak geçtim ve merdivenlere ulaşdım. Merdivenlerin arkasına saklanıp AT-ST'yi DEMP bombardimanına tutmak daha çok işime gelmişti. Merdivenin arkasındaki dar alandan ilerledim ve yerdeki deliği bulup içine atladım.

Cairn Reactor

Bir süre Speed gücümü kullanarak lazerli bölgeleri geçmek zorunda kaldım. Laserlerle kovalamacaya oyunumuz bittiğinde kendimi altı üstü üçer lazerin bulunduğu bir yerde buldum. Sol taraftaki reaktörlerin mor kısımlarını patlattım ve açılan delikten ilerledim. Yine dört dikey lazerli bir yere ulaşmamıştım. Koridorlardan birine çıktıım ve yine Speed yardımıyla lazerlere yakalanmadan ilerledim. Ulaştığım yerlerden birinde bulduğum düğmeye bastığında dörtlü lazer kulesini etkisiz hale getirmiştim. Geldiğim yoldan dönerken önümé bir Reborn çıktırdı. Onu öldürüp geldiği deli-



ge tırmadım ve lazerlerden sakınarak silihindir şeklindeki reaktör çekirdeğine ulaştım. Bundan sonra yaptıklarım oldukça linear biçimde gerçekleşti. Reaktörün sağ veya sol yanındaki platformlara ve borulara zıplayarak geniş odalar boyunca ilerledim. Neysse ki gidebileceğim tek bir yön vardı ve yolu bulmam hiç de zor olmadı.

Sağ tarafta platformlar olan odaya geldiğimde önce öndeği kontrol panelini kullandım. Bundan sonra sağ taraftaki uçan platformun üzerine çıktım ve yolculuğa başladık. Ne yazık ki daha yolu yarısına bile gelmeden platform zarar gördü ve aşağı çakılmadan hemen önce yandaki platformlardan birine zıplamayı başardım. İşin kötüsü karşı tarafta iki tane Rocket Trooper vardı ve bir an önce onları öldürmemesem beni bu zorlukla durduğum platformların üzerinde keklik gibi avlayacaklardı. Hemen bir gerideki platforma zıpladım ve Disruptor silahıyla onları vurmaya başladım, bu sırada attıkları füzelerden hafifçe sağ sol yaparak kurtuluyordum. İki de öldüğünde kalan platformları da zıplayarak geçtim.

Asansörle yukarı çıktım ve binanın içine girdim. Buradaki geniş platformu kullanarak üsté ulaştım ve buradaki kontrol panelini kullandım. Asansörleri kullanarak içinde bir Imperial bulunan odaya ulaştım. Onu öldürüp üzerinden anahtarını aldım ve kilitli kapıyı açarak yoluma devam ettim.

Cairn Dock

Soldaki odada cephaneleri topladıktan sonra, diğer kapıdan girdim ve bir anda karşılımda Shadow Trooper'ları buldum. Bu iki yenil düşman özel giysilere sahipler ve karşılaşışım diğer işin kılıçlı elemanlarından çok daha zorluydu. Onları öldürdüğümde geride Force Crystal bırakıklarını fark ettim. Bunlarla Force gos-

tergemi doldurabiliyordum. İlerideki kapıdan geçip Security anahtarını aldım ve ilk odaya dönüp oradaki kapıyı açtım. Buradan sonra işleri kolaylaştırmak için bir süre sessiz davranıp düşmana görünmemeliydim.

Öncelikle işin kılıçımı kaldırdım ve asansörle aşağı indim. Buralarda koşmak yerine yürümemi tercih ediyordum. Saşa doğru çömelerek gittim, yolan sonundaki asansörle yukarı çıktıım ve pencerenin sağındaki çıkışına zıpladım. Burada duvarda ufak bir delik gözüme çarpmıştı. Buradan ilerleyip reaktör çekirdeğini kapattım. Dışarı çıktıım ve asansörle indim. Reaktör sürekli kapalı kalmayacağından acele etmemeliydim, hemen Speed kullandım ve yoluma devam ettim.

Yerde geniş bir delik gördüğümde bunun büyük bir asansör olduğunu anlamıştım. Bu asansörle birlikte gelen Storm'ları hakladıktan sonra Officer'dan anahtarını aldım ve asansörü kullanarak küçük kontrol odasına ulaştım. Buradaki paneli kullandığında aşağıdaki Trooper'ların bulunduğu platformu hareket ettirebilmisti. Aşağı indim ve diğer asansöre bindim. Böylece başka bir kapının önüne gelmiştim.

Elektrik kaçaklarından sakınıp ilerlemeye başladım, burada askerlerin beni fark edip alarma basmalarına mutlaka engel olmalydım. Beni görseler bile alarma ulaşmadan olmuş olmaları gerekiyordu. Yandaki borulara atlayarak elektrikten kurtuldum ve devam ettim. Yandaki oda tamamen asker dolu olduğundan gizliliğimi sağlayacak bir çözüm bulmam gerekiyordu. Odanın dişındaki lambaya, oradan çıkışına atlardım ve çömelerek o odaya bakan bir balkona ulaştım. Mavi paneli kullanınca aşağıdaki ışıklar söndü. Hemen odaya atlardım ve karşı taraftaki kapıya kadar düşmanlar arasın-

da slalom yaparak ilerledim. Kapı arkamdan kapandığında işin kılıçımı elime almam gerektiğini hissettim. Hemen önemdeki kapının altında bir Reborn ve iki Officer beni bekliyordu. Officer'ları alarma ulaşmadan öldürdükten sonra Reborn'u da hallettim. Asansörü kullanarak Doomgiver'in köprüsüne ulaştım.

Doomgiver Communications

Karşılama komitesiyle kaynaştıktan sonra aşağı inen bir asansör buldum. Buradaki panele basarak kapıyı açtım ve yine asansörle aşağı indim. Sol tarafta bulduğum izgarayı kırıp yukarı zıpladım ve Droid'leri yok ettim. Izgaradan çıktıım ve Officer'dan anahtarını alıp kapıyı açtım. R5 ünitelerinin bulunduğu odadaki kontrol panelini kullanarak birinin yönetimini aldım. Onu kapıdan ve soldaki mavi enerji alanından geçirdim ve kapıyı açmasını sağladım. Açılan kapıya gittim ve oradaki asansörle aşağı indim.

Ortamın güvenliğini sağladıkten sonra odanın ortasındaki camı kırıp aşağı atlardım. Koridorun sonundaki asansörle yukarı çıktıım ve kontrol panelini kullanarak tramvayı çalışırdım. Birisinin içine atlayıp yola devam ettim. Askerleri öldürüp Officer'in anahtarıyla kapıyı açtım ve Communication kumanda merkezine ulaşıp bilgisayarın şifre kodunu öğrendim. Yandaki asansör ile alt kata, bilgisayarların gobeğine indim. Bu bölgede üç kat bulunuyordu ve her katta bir renk temsil eden bilgisayarlar vardı. Tüm bilgisayarları tek tek gezerek şifre koduya aynı olan üç tanesini buldum ve bu bilgisayarları kullandım. Üçünü de kullanınca tekrar yukarı çıktıım ve ana bilgisayar odasındaki panelleri çalışırdım. İletişim merkezindeki panel açılıncı onun sayesinde benden beklenen bağlantıyı sağladım. Tekrar ana bilgisayar odasına gittim ve mavi bilgisayarın yanındaki kapıdan geçtim.

Doomgiver Detention

Koridoran ilerledim ve düşman grubu üzerinde Mind Trick kullanarak birbirlerine girmelerini sağladım. İlerleyerek geniş hangara ulaştım. Mavi paneller hangarların uzaya açılmasını, diğer kollar ise asansörlerin çalışmasını sağlıyordu. Mavi düğmelerde iki kez basmaya özen gösterdim ki ben de uzaya uçup patlamayayım :)

İlk hangara girdim ve asansörle aşağı indim. Droid'leri temizleyip açıklığa ulaşım ve taretleri yok ettim. Asansörle yukarı çıktıım ve paneli kullanarak aşağıdaki koridoru açtım. Hemen bu açtıığım kısma gittim ve asansörle ikinci hangara ulaşım. Sonunda kilitli kapı olan çıkış yol bittiğinde borulara zıpladım ve havalandırmı-



bosluğunundan ilerleyerek kumanda odasına girdim. Etrafı temizleyip anahtarları topladıktan sonra kilitli kapiyi açtım. Kordon'dan geçerek hangara ulaştım, Reborn'ları öldürdüm ve üst köşedeki odaya girerek Officer üzerinde Mind Trick kullandım. Ve işte en sonunda tekrar Jan'a kavuşmustum. Benim için zor günler geride kalmış, düşünebildiğim tek şey bunu Desann'a ödetmek olmuştu. Artık tek yapmam gereken bu gemiden kurtulmaktı.

Jan'la beraber ilerlemeye başladık ve birlikte düğmeleri kullanıp kapıları açarak hangara geri döndük. Karşı taraftaki kilitli kapı, artık kilitli değildi.

Doomgiver Shield

Kapıdan geçip geniş silindir odaya daldım. Beni karşılamak için orada bulunan askerlere teşekkürlerimi sunduktan sonra soldaki kapılardan birinden içeri girdim. Buradaki Walker'ları temizledikten sonra merdivenlerden çıkışın kontrol odasına girdim ve paneli kullanarak dışarıda merkez yapıya giden boruların birinin uzamasını sağladım. Dışarı çıkışın borudan geçtim ve yapıya girdim. İçerideki Officer'ı öldürüp anahtarını aldıktan sonra borudan geri döndüm ve Trooper'ların çıktıği kapıdan girdim. Sağa doğru gidinçe kilitli bir kapı buldum ve onu açarak kontrol panelini kullandım. Merkez yapıya döndüm ve açılmış olan havalandırma kapaklarından üst sol taraftakinden içeri girdim. Zaten diğerlerine girince yol kapanıyordu.

Borunun sonuna geldiğimde yukarıdaki kapakta Push kullandım ve odaya çıktım. Asansörle yukarı çıktım ve yukarı doğru ziplamaya başladım. Buradaki kapıdan geçtim, pencereyi kırdım ve girdiğim oda da iki Reborn ile başıştım. Yandaki kordon'daki asansörle yukarı çıktım ve Walker'ları patlattım. En sonunda kalkan odasına ulaşmıştım. Jeneratöre giden güç kaynaklarını bulmam hiç de zor olmadı, burların üzerindeki Y şeklindeki sigortaları vurduktan sonra kılıcımı kaynakları patlattım. Dördü de patladıında sürpriz konumla karşıdım: Amiral Fyarr.

İçine girdiği gılsı ile her ne kadar gözüme komik görünse de, çok güclü olduğunu anlamam uzun sürmedi. Etrafindaki

kalkanı aşmanın bir yolunu bulamazsam, kılıcımıyla hiçbir şey yapamayacağımı biliyordum. Hemen yukarıdaki sütunlardan birinin üzerine zipladım ve uygun bir açı yakalayarak Fléchette silahımın ikinci atışını kullanarak üzerine bomba yağıtmaya başladım. Kısa süre sonra kalkanı düştü ve ben hemen Speed kullanarak onun yanına giderek kılıcımı konuturmaya başladım. Burada çok hızlı olmam gerekiyordu, çünkü kalkanı düşmüşken onu öldürmemesem kalkanı tekrar şarj olacak ve ben zayıflamış olan Fyarr üzerinde aynı şeyleri tekrarlamak zorunda kalacaktım. Neyse ki buna gerek kalmadan öldürmeyi başardım.

Kalkan jeneratörünü yok etmem garip bir şekilde yerçekimini etkilemişti ve yere ayak basamıyorumdu. Havada zorlukla ilerleyerek geldiğim yoldan geri dönmeye başladım. Yolda bir sürü yerde elektrik ve alevlerle karşılaştım ama Speed kullanarak bunlardan fazla zarar görmeden kurtulmayı başardım. Tekrar silindirik odaya ulaştığmda (bundan hemen önce yolumu metal levhalar kapatmıştık çünkü) sağıdaki kapılardan birinden içeri girdim ve tekrar yerçekimini ortama ulaştığımi fark ettim. Açık kapıdan geçerek kaçış poduna bindim ve gemiden ayrıldım.

Yavin Swamp

Kendimi pek de karışık olmayan bir bataklığa bulduğum zaman tek düşündüğüm sürekli olarak ilerlemek ve bu sırada karşıma çıkan askerleri öldürmeye çalıştım. Kaybolabileceğim veya takılabilceğim bir yerlerle karşılaşacağımı sanmıyorum. Biraz ilerleyince yere çakılmış bir Lander gördüm. Bunun hemen yakınında kayalarda ufak bir şelale fark ettim. Suyun içine dalınca bir geçiş olduğunu fark ettim ve kendimi mağaramsı bir yerde buldum. İlerlemeye devam ettim ve Massassi Temple'in dış duvarlarına ulaştım. Duvarda gördüğüm delik beni çağırıyordu sanki. Bu delikten geçerek tekrar dış alana çıktım ve dost askerlere mümkün olduğunda yardım ettim. Bir yerde yol üye ayrılıyordu. Önümdeki ve sağimdaki yollar ilerde birleşiyor, soldaki ise yine bir çatışmanın göbeğine gidiyordu. Yakındaki Lander'a doğru ilerleyip, içine girdim.

Yavin Canyon

Hemen yan tarafta bir AT-ST gördüğümde aklıma çok parlak bir fikir geldi: bütün kanyonu bu canavarı kullanarak gezebilirdim. Hemen AT-ST'nin kumanda kısmına çıktım ve bu dev yiğini hareket ettirmeye başladım. AT-ST'nin kullanıldığı iki adet silah vardı; bunlardan biri bildiğimiz standart top atesi ki çoho asker üzerinde bunu kullandım, diğeri ise rakip AT-

ST'lere ve Rocket Trooper'lara karşı daha etkili olan füze atesi. Bu şekilde ilerleyip, dikkatli biçimde ölüme çıkan tehlikeleri saf dışı bıraktım. Yolu yarımasını geçtiğimde yakında taftaze bir AT-ST daha bulunduğu gördüm ama ona geçmemi gerektirecek kadar zarar görmemişinden yoluma aynı araç ile devam ettim.

Yolum tamamen kapandığında araçtan indim biraz kayalara tırmandıktan sonra mağaraya girip ortasında bulunan delikten aşağı indim.

Yavin Academy

Yolu takip ederek akademiyeye ulyastım. Burada ilk etapta Remnant ve Republic askerleri arasındaki savaşa gönüllü olarak dahil oldum ve bizimkiler yardım ettim. Etraf sakinleşince duvardaki delikten geçip yukarı çıkarak eğitim alanlarına geldim. Akademideki yol boyunca Reborn'lar ile Jedi öğrencileri arasındaki dövüşlere tanık oldum ve elbette bu durumda kenarda durup hakemlik yapmam beklenemezdi. En azından bu bahaneyle Jedi sanatlarını çok daha yakından ve etkili biçimde öğretmiş oldum öğrencilere. Sonlara ulaşlığında karşıma iki tane Shadow çıktı ve onları öldürdükten sonra merdivenlerin altındaki delikten gecerek uzun süredir beklediğim karşılaştırmaya adım attım.

Yavin Final

Kılıcımı yolu temizledim ve tavandan kayalar düşen odayı geçip sol taraftaki illüzyon duvarı astım. Alevler üzerinde Push kullanarak onları söndürdüm ve üç illüzyon Desann ile karşıdım. Soldaki yola girdim ve tavandaki boruyu keserek alevlerin sönmesini sağladım. Delikten aşağı indim ve duvarları Push ile ittim. Duvarlardan birinin yanındaki sembolü de itinç ezicilerle dolu bir koridorla karşıdım. Speed ile burası da çocuk oyuncağıydı. Sonunda Desann ile karşı karşıyaydım.

Desann üzerinde Grip ve Lightning kullanmak kötü bir fikirdi, çünkü bunları bana geri döndürerek zarar veriyordu. Üst kısmında karşılıklı duvarlarda bulunan iki düğmeyi Pull ile çekince alt katta bir ışık demeti ortaya çıktı. Bu demetten geçince kısa süre için de olsa yenilmez olduğumu fark ettim. Bunun da yardımıyla Desann üzerinde daha fazla zarar veren özel kılıç hareketleri kullandım (bkz. önceki yazı). Ne yalan söyleyeyim, kırmızı kılıç modunda iki üç vuruşta Desann'ın canına okumuştum. Beklediğimden daha zayıf çıkmıştı ama içimdeki intikam atesini de söndürmüştüm. Bundan sonra kılıcımı kolay kolay bırakmayacağıma söz verdikten sonra günlüğümü tekrar tozlu raflara kaldırıldım..

hilekar

En son oyunların hileleriyle
tekrar karşınızdayız.

SPIDERMAN: THE MOVIE

Level Seçimi Ana menüde special'ı sonra cheats'i seçin ve XCLSIOR yazın.

Sınırsız Ağ Ana menüde special'ı sonra cheats'i seçin ve STRUDL yazın.

Yenilmezlik Ana menüde special'ı sonra cheats'i seçin ve RUSTCRST yazın.

Green Goblin olarak oynamak için: Oyunu Hero veya Superhero zorluk derecesinde bitirin ve Specials menüsünden Green Goblin kostümünü açın. Böylelikle tüm oyunu Harry Osborn olarak oynayabilirsiniz. Tabiki bununla uğraşmak yerine cheats menüsünden ARACHNID yazarak kostümü kavuşturabilirsiniz.

Peter Parker ve Wrestling Kostümü: Oyunu Easy Levelda bitirin. Specials menüsünden kostümü ulaşabilirsiniz.

Alex Ross Spidey Concept Kostümü: Oyunu Normal Levelda bitirin. Specials menüsünden kostümü ulaşabilirsiniz. >



Aşağıdaki kodları specials menüsünden girebilirsiniz. Kapatmak için tekrar girmelisiniz.

ARACHNID	Master kod
CAPTAIN STACEY	Helikopter pilotu olarak oynarsınız
CHILLOUT	Super coolant
DODGETHIS	Matrix tarzı saldırır
FREAKOUT	Matrix Spider-Man
GIRLNEXTDOOR	Mary Jane olarak oynarsınız
GOESTOYOURHEAD	Spider Man'ın kafası ve ayakları büyür
HEADEXPLODY	Bonus eğitim levelleri
HERMANSCHULTZ	The Shocker olarak oynarsınız

IMIARMAS	Level Seçimi
JOELSPEANUTS	Düşmanlarınızın kafası büyür
KNUCKLES	Thug 1 olarak oynarsınız
KOALA	Tüm düşüş kontrolleri
ORGANICWEBBING	Sınırsız ağ
REALHERO	Polis memuru olarak oynarsınız
ROMITAS	Level'ı atlarsınız. Oyunu pause edip "Next Level" yazın.
SERUM	Bilim adamı olarak oynarsınız
SPIDERBYTE	Küçük Spider-Man
STICKYRICE	Thug 2 olarak oynarsınız
THUGSRUS	Thug 3 olarak oynarsınız
UNDERTHEMASK	Birincil kişi bakış açısı

The Sum Of All Fears

Oyun sırasında nümerik klavyedeki Enter tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz

Sonuç	Kod
God modu	superman
God modu	teamsuperman
Görünmedik	shadow
Takım yönmezlik	teamshadow
Sınırsız cephe	ammo
Cepheye doldurur	refill
Daha hızlı koşme	run
İntihar	end



SOF 2: Double Helix

Kısa yolu \SOF2\SOF2.EXE +set sv_cheats 1 olarak değiştirin.

Sonra ~ ' tuşuna basın, sekandom sv_cheats 1 yazıp ENTER tuşuna basın. Böylelikle hile modunu açarsınız.

God modo god

Tüm silahlar ve cephe give all

İstediğiniz egypti varır give "egypti adı"

Zırh give armor

Elinizdeki silahları içi cephe give ammo

Sağlık give health



Stamina give stamina

Sınırsız sağlık pinksoilder

Yapay zekayı kapar nocarget

Asla yerelmazsanız nofatigue

No clipping modo noclip

Yer çekimini değiştirir. 800 normal ayardır. 0 da uçarsınız.

g_gravity 0-800

Hareket hızınızı azaltır. 320 normal ayardır. Azaldıkça hızlanırsınız.

g_speed "rakam"

Konsol komutlarını listeler cmdlist

İmha edersiniz kill

Oyundan çıkışınız quit

O adlı haritamı adını yazar mapname

Haritaları listeler dir maps

İstediğiniz haritaya götürür map, spdevmap veya devmap "level adı"

Ana menüdeki level seçme ikonu raven 1

Oyununun adını değiştirir name "isim"

Pencere ile tam ekran arası geçiş yapırır. Oyun tekrar başlar

toggle r_fullscreen

Server ayarlarını gösterir serverinfo

Serverdan çıkıştırır reconnect

CHEAT STATION

Final Fantasy X (PS2)

Oyun içi reset: oyun esnasında L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select yapın.

Dropship (PS2)

Yenilmezlik: ana menüdeki "Classified Files" özelliğini seçin ve X' e bastıktan sonra "TEAMBUDDIES" yazın.

Sınırsız cephe: "BLASTRADIUS"

Bölüm seçme: "KINGSLEY"

Bonus bölüm 1: "KREUZLER"

Bonus bölüm 2: "SHEARER"

Bonus bölüm 3: "UBEROOPER"

Parappa The Rapper 2 (PS2)

Şuriken mod: bölüm seçenekten R1 + R2 tuşlarını basılı tutun. Böylece şarkıda tuşları yerini yıldızlar alacaktır.

Hızlı başlama: bölüm seçenekten L1 + L2 tuşlarını basılı tutun.

Mavi şapka: mavi şapkaya sahip olabilmek için oyunu başınlı tamamlayın. Ardından "Press Start" ekranında sağ analog

kola basarak renk seçin.

Pembe şapka: oyunu mavi şapka ile bitirip aynı şekilde seçim yapın.

Sarı şapka: oyunu pembe şapka ile bitirip aynı şekilde seçim yapın.

Müzik testi: sarı şapka ile oyunu bitirdiğinizde, iyi notla tamamladığınız bölümlerin müziklerini dinleyebileceğiniz bir yer açılacaktır.

Bonus bölüm: her bölümden sonra bir bonus bölümü açılabilmek için, o bölümün es 1000 civarın bir puan ile bitirin.

Zamanı kontrol etme: oyundaki zaman, PlayStation'ın zamanı ayarına göre belirleniyor. Örneğin PS2' nin saatini 11:30 yaparsanız, dışarıda güneşli ve aydınlık olacaktır. Saat 19:00 ise günbatımı, 22:30 ise de karanlığı yaşarsınız.

Pro Evolution Soccer (PS2)

Avrupa Klasik takımı: European Cup'ı İtalya ile kazanın.

Almanya Klasik takımı: European Cup'ı Germany ile kazanın.

Brezilya Klasik takımı: American Cup'ı Brezilya ile kazanın.

Arjantin Klasik takımı: American Cup'ı Arjantin ile kazanın.

World All - Star takımı: International Cup'ı herhangi bir takım ile kazanın (ne denli Türkiye olmasın?)

European All - Star takımı: International Cup'ı Fransa ile kazanın.

Tavuk takımı: International Cup'ı Kore ile, Master League'ın birinci bölümünü de Manchester ile kazanın.

Bonus oyuncular: freeboot modda 11 bonus oyuncuya açmak için Master League birinci bölümünü tamamlayın. Bu kez daha yaparak 33 bonus oyuncuya sahip olabilirsiniz.

Winners Cup: tüm kupaları, ligleri ve Master League birinci bölümünü tamamlayın.

Quake 3: Revolution (PS2)

Bölüm atlama: oyun esnasında R1 + R2 + L1 + Select'ı basılı tutarak X, yuvarlaç, kare, üçgen, X, yuvarlaç ve kare yapın

Dragon Throne: Battle Of Red Cliffs

"Enter'a basarak aşağıdaki kodları girin:

Kod	Sonuç
levelup	Level atlama
levelmax	En iyi level
needwood	Ağaç
needmet	İt
needrice	Pırasa
needfood	Yiyecek
needwine	Sırap
neediron	Demir
needoil	Tam itemler
needopenlog	Sevgi sonni kaldırın
fps	Frame rate
Etkileri silmeyecek, tümmede kalırıp çok da tutkulu olan diğer kodlar:	
superman_ex	speed_ex, meetswin, needsuperpower, needcomallstory,
needclue	needhelpmc, needdown, net_birth_ex, addspeed_ex,
subspeed_ex	rain_ex, dayandnight_ex, gale_ex, screenshot, screenshot_ex,
bylevelone	netfast_ex, test_ex, supersuperahot_ex, saveonet_ex, skill_ex,
valiantscie_ex	vor, ultim_ex, r18, r19.



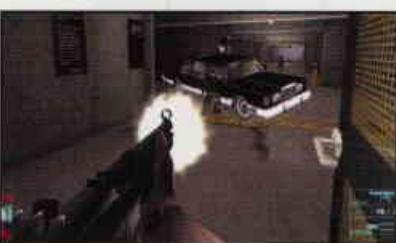
Die Hard: Nakatomi Plaza

Yenilmez Notepad ile oyun klasöründeki "autoexec.cfg" dosyasını açın. PlayerTakeDamage 1 satırını PlayerTakeDamage 0 olarak değiştirin.

No clipping mode Notepad ile oyun klasöründeki "autoexec.cfg" dosyasını açın. AITakeDamage 1 satırını AITakeDamage 0 olarak değiştirin.

Yenilmez düşmanlar Notepad ile oyun klasöründeki "autoexec.cfg" dosyasını açın. PlayerClip 0 satırını PlayerClip 1 olarak değiştirin.

Baba tutsa zarar alır düşmanlar Notepad ile oyun klasöründeki "autoexec.cfg" dosyasını açın. AITakeDamage 1 satırını AITakeDamage 99 olarak değiştirin.



SW: Galactic Battlegrounds-Clone Campaigns

Oyun sırasında gemiler açmak için Enter tuşuna basıp hileyi girin ve lekrar Enter tuşuna basarak aktif hale getirin.

Corellian Corvette kodu:	Tantive IV
Imperial Star Destroyer kodu:	Imperial Entanglements
Death Star kodu:	That's no moon
Star Wars:	Galactic Battlegrounds

ENTER'a basıp aşağıdaki hileleri girin

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Bölümü kazanma
TARKIN	Tüm düşmanları yok eder
FORCEFOOD	+1000 yiyecek
FORCENOVA	+1000 nova
FORCECARBON	+1000 carbon
FORCEORE	+1000 ore
FORCEBUILD	Binalar hızla yapılır
FORCEEXPLORE	Haritayı açar
FORCESIGHT	Sisi keşfet
SIMONSAYS	Simon the Killer Evok
DARKSIDE#	#yerine 1-8 arası bir sayı girin
SCARYNEIGHBOR	Şüper bir gemi yaratır (sujuñ üzerinden kullanın)



2002 FIFA World Cup

Tüm Amerika takımı: Friendly'de Amerika kıtasındaki tüm takımları oynamak için Dünya Kupası'ndaki Amerikan takımı (örneğin ABD) ile kazanın.

Tüm Avrupa takımı: Friendly'de Avrupa kıtasındaki tüm takımları oynamak için Dünya Kupası'ndaki Avrupa takımı ile kazanın.

Tüm Asya takımı: Friendly'de Asya kıtasındaki tüm takımları oynamak için Dünya Kupası'ndaki Asya takımı ile kazanın.

Tüm Afrika takımı: Friendly'de Afrika kıtasındaki tüm takımları oynamak için Dünya Kupası'ndaki Afrika takımı ile kazanın.

Tüm dünya takımı: Yukarıdakilerin hepsini yaparsanız bu mod açılın.



Warlords: Battlecry 2

Oyun sırasında aşağıdaki kodları girin

iamatank	God mode
iamaser	Tüm harita
iamakescer	Senaryoyu kaybetmir
iamuwinner	Senaryoyu kazandırır
iamunarchmage	Tüm büyüler



Army Men: RTS

Hileleri girmek için oyun sırasında Alt ve Backspace tuşlarına basın

Kod	Sonuç
2000 Electricity	zap me
5000 Plastic	fantastic plastic
Ratlansal takım renkleri	color me stupid



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- Eğer bir hile yapılmadan önce kontrolü sağın demiyorsan bu tuş ya! (Üzerindeki tuşlara basılısa tuş ya! ya da - Hile töğütün ortasındaki tuş) tuşlarından birini basınca hile yapın.
- Eğer bir dosya açıp ona deejaylik yapmayı söyleyince akıcı hizlilikmeke her zaman notasyon ile yapın.
- Eğer bir dosya açıp çoklu açılışını Multiplayer seçeneğin altına.
- Eğer hex editor kullanırsan bu "Ultra edit" gibi aynı tür programlar.
- Eğer hile çözmek için kullanırsan ekranuzdeki menüye tıkın olasılıkla deejaylik yapın.



Doğru yaparsanız anında kazanacaksınız.

Multi-player moda oyunu durdurma start' a basarak "quit" e gelin ve X'e basın. Siz Yes' e basmadıkça oyundan çıkışmaya caktır. Tekrar başlatmak için "no" yu seçin.

Smash Court Pro Tournament (PS2)

Red Ace: arcade modda, "hard" zorluk seviyesinde, erkek bir karakterle hiç kaybetmeden oyunu tamamlayın. "Exhibition" modu seçip Rafter' a devam ederek Red Ace' e ulaşın, Hitomi Yoshino: arcade modda, "hard" zorluk seviyesinde, bayan bir karakterle hiç kaybetmeden oyunu tamamlayın. "Exhibition" modu seçip Rafter' a devam ederek Red Ace' e ulaşın, Ultimate zorluk seviyesi: "hard" zorluk seviyesinde time attack modu tamamlayın.

Unreal Tournament (PS2)

Bölüm geçme: oyunu durdurup yukarı, aşağı, sol, sağ(2), sol ve yuvarlak yapın.

Bölüm seçme: oyunu save edip ana menüye dönün. "Resume

Game" i seçip daha önce save ettiğiniz dosyanın üzerine gelerek yukarı, aşağı(2), yukarı, sol, yukarı, sağ ve aşağı yapın. Yenilmezlik: oyunu durdurup kare, yuvarlak, sol, sağ, yuvarlak ve kare yapın. Bunun yerine kare(2), yuvarlak(2), sol, sağ, yuvarlak(2) ve kare(2) de yapılabılır.

Dolu cephe: oyunu durdurup sol, sağ, yuvarlak(3), sağ ve sol yapın.

Tüm karakterler, oyunu durdurup sol(2), yuvarlak(2), sağ, sol ve X yapın.

Tüm silahlar: oyunu durdurup sol, yuvarlak, sağ, kare, sağ ve sol yapın.

Fatboy Mutator: ana menüde yuvarlak(3), yukarı, aşağı(2), yukarı ve yuvarlak(3) yapın. Multi-player moda gidip Fatboy Mutator' i seçin.

Stealth Mutator: ana menüde kare(2), yuvarlak(2), kare(2) ve yuvarlak yapın. Multi-player moda gidip Stealth Mutator' i seçin.

Büyük kafa modu: ana menüde sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ ve yuvarlak(3) yapın. Multi-player moda gidip "Mutators" i X ile se-

çin. Yeni "Big Head" seçenekinin üzerine gidip sağ ve X yapın.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmek için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video kartı sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe söyleyelim:

- Kodları bulunduğu alan'a qırmızı ve yesil oyuncu adı yazın.
- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
- Bu kodlardan istediğiniz isimetin oyuncuya氖 (light) ışıkları ile ışıkları.
- İşlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kaydedilen oyuncuları ömrük aktivürsün.
- (M) Master (ana) kod enlima gelir ve diğer kodları çalışmaya içi bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyuncunuzu versiyonu uyumlu olmalıdır.

Dropship (PS2)

(M) Açık olmalı:

OE3C7DF21853E9E

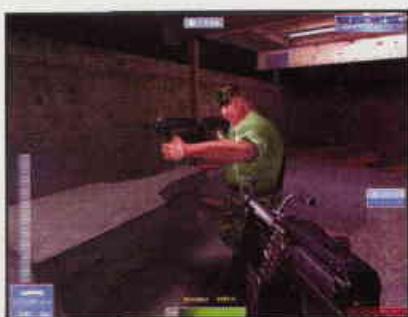
EE88AF269CB92DA2

Global Operations

Terrorist olarak oynamak için Oluz görevi de herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin. Büyelleklik Campaign 2 aplikacaktır. Görev seisme ekranında Next tuşuna basarak terrorist görevlerini de oynayabilirsiniz.

Duke Nukem: Manhattan Project Oyun sırasında “-” tuşuna basarak konsolu açın. Aşağıdaki kodları girebilirsiniz:

Sonuç	Kod
God modu	toggle g_p_god
Tüm silahlar ve eşyalar	give all
Tüm silahlar	give ammo
Jet pack	give jetpack
Force field	give forcefield
Fazladan life	give life
10 nuke	give nuke
100 ego	give health
Gizli hılimi işaretler	give secret
Fazladan bomba çıkarır	give bomb
Matrix tarzı pause	pause
Debug mod	toggle g_debug
Harita bilgisini açar	toggle g_map_info
Oyun istatistikleri	toggle r_stats
Kamera level'i doluşabilir	camera camera
Kamerayı normale çevirir	camera playai
İmzalar	kill
Bilimmiyor	toggle r_timings



Hile Modu

Oyun sırasında “-” tuşu ile konsolu açıp “exec cheatcfg” yazın ve Enter'a basin. Böylece hile modu açılacaktır. Oyun sırasında aşağıdaki tuşlara basarak o hileyi gerçekleştirebilirsiniz:

Sonuç	Tuş
Tüm silahlar ve eşyalar	G
Tüm Silahlar	H
Jet pack	J
Force held	F
Fazladan life	L
İmzalar	K
God modu	I
Matrix tarzı pause	P

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Cheat modunu aktif hale getirmek için “Shift” ve “-” tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve “devmagall” yazın. Daha sonra aşağıdaki kodlardan birini girin:

Kod	Sonuç
god	God mod
noclip	DUvarlardan geçme
notarget	Dişmanları siz es geçer
kill	Kendi kendini öldürürsünüz
gives all	Tüm silahlar, sağlık ve cepheane
give health	Sağlığını 100 olur
give armor	Zırhını 100 olur
give ammo	Cepheane 100 olur
give X #	X yerine istediğiniz item’ı yazın



Tony Hawk's Pro Skater 3

Oyunu durdurduktan sonra options’dan cheats menüsünü girin. Daha sonra aşağıdaki kodları girin:

Kod	Sonuç
backdoor	Cheat mod
roadtrip	Level seisme
YOHOMIES	Tüm karakterler
Peppinow	RMV bölümün

Gizli karakterlerde dynamite’ın skater yeteneğine ekranında isminizi yapın dakik orden imzalarının:

062287 BO’s Mark Braineaters

Creshart DOT Eastside

Fingham GMIAE Gorilla

Grass Patch Mini Joe Pimpin Frank

Rastafapulous Skilletta Stacey D



Medal of Honor: Allied Assault

Start menüdeki run seçenek ile oyunu söyle açın “[cyunu kurduğu] diziñimhla.exe” -set ui_console 1 -set cheats 1 +set thereisnomorekey 1. Tek çıkış bir cyuna başlayıp - tuşu ile konsolu açın. Sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz:

God mod	dog
Tam sağlık	fullhealth
Tüm silahlar ve cepheane	wuss
No clipping mod	noclip
Hedefi kaldırır	notarget
Envanterinizdeki Eşyalar	listinventory
Seçtiğiniz yere ışınlar	tele {x y} koordinatları
0 anki koordinatlarını söyler	coord
Seçtiğiniz yaraları	health [rakam]
İmzalar edersinziz	kill
İstediğiniz silahı verir	giveweapon:
weapons/[silahın adı].ok	Silah Listesi

İstediğiniz silahı vermesi için isimlerini bu listedeki gibi yazmalısınız:

colt45	m2frag_grenade	p38
steihansgranate	m1_garand	kar98
shotgun	bazooka	panzerschreck
bar	mp44	thompsonsmg
mp40	springfield	kar98sniper

Dungeon Siege

Enter’ı basarak diyalog penceresini açın. Daha sonra, baglanma “+” işaretini tıklayın kodları girin (+) etrafındaki gibii:

checkinhamit	Maximum alır
presesatic	3 Super Health ve 3 Super Mana potion
fourthbridge	Badger
chumkey	Daima ksa
sunjockey	Ülkük karakterler
maxjockey	Büyük karakterler
sheatall	İLK remenin parmaknez
mouse	Mouse’u aktif hale getirir
rings	Şeriden aktif hale getirir
zel	Yenilmezlik
death	Maximum hasar
movie	Film kaydedir
befriens	Savaş nişanı kaldırır
xrayvision	Texture’ler kaplamaları gözden geçirir
super	Ok mız乱ini 100 metreye kadar püskür
restabombs	Karakterlerin isimleri blok gösterir
stademong	150’den fazla demon



CHEAT STATION



Sınırsız sağlık:
F1DA0937BCA99B84
Sınırsız cepheane:
F1DA0936BCA99B84
Tüm görevler açık:
F1DA082EBCA99B84

Parappa The Rapper 2 (PS2)

(M) Açık olma!: 0E3C7DF21645EBB3
CO75FD3F8916FF
Skor 9999: 2C0FC107F8FC270F
"Cool": 2C0FC1EBF8FCFEFE
"Good": 2C0FC1EBF8FCFEEF1
Tüm bölmeler / müzik test / sa-ri şapka:

C138A6C6BCA99B87
Tüm taşlar bölüm 1: C138A55EBCA9ADB7
Tüm taşlar bölüm 2: C138A55ABC99ADB7
Tüm taşlar bölüm 3: C138A566BCA9ADB7
Tüm taşlar bölüm 4: C138A562BCA9ADB7
Tüm taşlar bölüm 5: C138A56EBCA9ADB7
Tüm taşlar bölüm 6: C138A56ABC99ADB7
Tüm taşlar bölüm 7: C138A576BCA9ADB7
Tüm taşlar bölüm 8: C138A572BCA9ADB7
Master Beard Head: C138A5FEBCA99B87

Chop Chop Head: C138A5FABC99B87
Guru Ant Head: C138A586BCA99B87
Moosesha Head: C138A582BCA99B87
Hairdresser Octo Head: C138A58EBCA99B87
Food Court Head: C138A58ABC99B87
Colonel Noodle Head: C138A596BCA99B87
Gangsta DJ Head: C138A592BCA99B87
Monsters, Inc. (PS2)
(M) Açık olma!: 0E3C7DF21853E59E
EE8BEAS6BCB2FDA

Sınırsız sağlık: CE2EF098BCA99B88
Kolay çıraklı: 0E2EF098BCA99B84
CE2EF098BCA99B6
Kolay kutular: 0E2EF0A6BCA99B83
CE2EF0A6BCA99B87
Kolay fare savası: 0E2EF0AOBCA99B83
CE2EF0AOBCA99B87
Bölüm açmalar: Mallroom: DE2F254BDAA9C84
Main Street: DE2F254BDAA9C84
Sulley's Apartment: DE2F2576BDAA9C84
Garbage Dump: EE8BEAS6BCB2FDA

DE2F252ABDAA9C84
Himalayas: DE2F25EBCDAA9C84
Door Vault: DE2F24FABDAA9C84
Showdown: DE2F2496BDAA9C84
Tot Bot Scare Fair: CEAFC25BABC99B13
Canister Catastrophe: CEAFC2562BCA99B13
Closet Chaos: CEAFC2526BCA99B13
Furry Scurry: CEAFC25DABC99B13
Yeti Says: CEAFC25F6BCA99B13

donanma



haberler

sf 102

inceleme

sf 104

Gameboy Advance

Uzak denizlere yelkenler açtık
Barbaros izinde Akdeniz aştık
Piri Reis yol gösterdi bizlere
En sonunda yeni dünyaya vardık

Orda ne yedik, içtik bize kalsın
Gördüklerimizi bir bir anlattık

ez's zone

sf 108

Yol uzun dalgalar pek acımasız
Ama yılmadık, biz hiç sıkılmadık
Oyuncu bir velet vardı yanımızda
Yol boyunca hep onunla oynadık ☺

Tuğbek Ölek

donanım pazarı

sf 109

teknik servis

sf 110



LEVEL HIT

LEVEL HIT

Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendilimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Arma unutmayın ki Donanımlarda zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışlarıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

E3raporu

Buradan kalkıp, taa Amerikalara gidip de oyun donanımları konusunda ne olmuş ne bitmiş öğrenmeden dönmek olmazdı elbette. E3'de donanımla ilgili ne kadar bilgi varsa topladım. İşte hepsi buradalar.

NVIDIA



nVIDIA

E3'de fuarı şöyle bir kolaçan ettiğinden sonra ilk uğradığım standlardan biri NVIDIA oldu. Önceden randevu kesilmişti zaten. Heyecanı ve NV18 ile ilgileri öğrenebilme umuduyla gittim NVIDIA'ya. Ama sonuc alabildiğine sıkıcı ve gergin bir sohbet oldu. İlk soru "Yeni čip-setler hakkında bir bilgi var mı? NV18 ve NV 25 ile ilgili ilk detaylar belli oldu mu?". İlk cevap "Henüz net bir bilgi yok. Hiç bir detay veremeyiz".

"Peki geleceğe dair planlar, projeler her hangi bir bilgi". O da yok. E3'e gidip de NVIDIA'dan heyecan verici hiç bir şey duymamak çok sıkıcıydı tabii. Mecburen ölümcül soruya sordum "Ne olacak bu ekran kartı fiyatlarının geleceği? Ufukta fiyat düşüşleri var mı?". Aldığım cevap burada 3-4 sayfa dolduracak uzunluktaydı. Ama özetle söylemen NVidia'nın her fiyat dilimi için kartları olduğu, yüksek performansın ucuz mal olmadığı ve NVIDIA kartlarının oyuncuların ödediği her kurşun hakını verdiğini. Peki ama yeni piyasaya çıkan en üst seviye bir GeForce'un fiyatının neredeyse PS 2, Xbox ve Gamecube'ün toplam fiyatını yakalaması onları da rahatsız etmiyor muydu? Bu gidiše PC oyuncularının

geleceği tehlikede değil miydi? Ne yazık ki NVIDIA benimle aynı görüşte değil. Açık ara bu pazarda liderler ve daha uzun süre kartlarının çok iyi satacağından, PC oyuncularının gerilemeyeceğinden eminler. Kısacası NVIDIA sonbahardan önce yeni bir kart duyurmayacak ve fiyat politikasında bir değişiklik düşünmüyör. Ancak biz bu sohbeti yaptıktan kısa süre sonra GeForce4 Ti 4200'ün fiyatında çok ciddi bir düşüş açıkladı NVIDIA. Eğer bu konuşa geçmiş olmasa düşen konsol fiyatlarına paralel olarak ekran kartlarının da ucuzlamaya başladığını düşünürebilirdim. GeForce4 Ti 4200 henüz bizim piyasada gözükmüyor. Ama bu ayın sonlarına doğru 170\$ civarında bulabileceğimizi umuyorum. ☺

Xbox dilim dilim

Sonunda Xbox'ı da hack'lediler. Böylece piyasada korsan oyunu olmayan bir tek GameCube kaldı. Microsoft durumdan oldukça rahatsız elbette. Kanuni yollardan piyasaya çıkan 2-3 ayrı tip modchip'i toplatmaya çalışıyor. İlk çıkan modchip Enigma Microsoft'un baskısı üzerine üretimden kalktı. Ama her geçen gün yeni bir modchip'in haberi çırkıyor. Üstehk bazı modchip modelleri Internet üzerinden satılmaya devam ediyor.

Microsoft'un tek tesellişi piyasadaki modchip'leri takmanın oldukça zor olması. 26 noktadan legim gerektiren chipleri şimdilik sadece işinin erbabları takabiliyor. Playstation 2 için çıkan son modchip'ler hiç legimsiz kullanılabiliyor.

Ancak Xbox'ın hacklenmesi Microsoft'un başına düşündüğünden daha fazla ağırtacak gibi. Çünkü PC tabanlı olduğu için modchip takıldıktan sonra hemen her türlü yazılım çalıştırılabilir. Şu ana kadar çıkan ysallığı tartışılır ancak tümü ücretsiz yazılımlar arasında Divx ve MP3 destekleyen bir Media Player ve MAME emülatörünün Xbox versiyonu da var. Oyun konsolunda MP3 dinleyip Divx izlemek üstüne bir de eski arcade klasiklerini oynamak oyuncular için çok cazip elbette. Bu yüzden kopya oyun kullanmayan pek çok kişi dahi modchip alabilir. Daha da kötüsü bir grup Xbox'a özel bir Linux işlem sistemi geliştirmeye çalışıyor. Eğer başarılı olurlarsa Xbox'ın Linux kullanan ortalama bir PC'den farklı olmayacağı. Microsoft kalbinden vurulmuş gibi hissediyor olsa gerek.

thrustmaster

E3'de yeni oyun kontrol cihazlarını bulabileceğiniz diğer bir stand Thrustmaster'dı. Standındaki en ilginç ürün ise Tacticalboard idi. Bu FPS'ler için geliştirilmiş özel bir cihaz. Oyunlarda hem klavyenin yerine geçiyor hem de sesli iletişimini sağlıyor. Tacticalboard'un üzerinde programlanabilir 42 tuş var. Bunlardan ortadaki dört tanesi ileri - geri, sağ sol strafe işlevini üstleniyor. Yani yön tuşları veya WASD yerine kullanılıyor. Bu yön tuşlarının çevresinde kolayca ulaşabileceğiniz 9 tuş var. Bu tuşlar daha çok silah kısa yolları, eğilme ve ziplarna gibi en sık kullandığınız fonksiyonlara uygun gözüküyor. Bu grubun sağında 7 tuşlučuk bir grup var. Bunları da ikinci fonksiyonlar olarak düşünebilirsiniz.

Orta grubun solunda sesli iletişimini ayarlayan tuşlar var. Tuş fonksiyonları hemen hemen Microsoft Game Voice ile aynı. Ayrıca ortada bir scroll var. En üstte yer alan çift sıra halinde 22 tuş ise ancak silah alma scriptleri ve RTS'lerde grup belirleyip grup seçme için kullanılabilir.

Tacticalboard'un ilginç ve bir o kadar da çekici bir cihaz olduğu kesin. Ancak bu tip cihazlarda ana kural hemen alısamayaçağınızdır. Bu yüzden ilk denemem ile hemen bir ön yargıya varmak istemedim. Eğer ürün ülkemize gelir de uzun uzun deneme şansı olursa işe yarıyap yaramadığını söyleyebilirim. ☺



Fotoğraf Makinası alana

Level ve Chip Aboneliği

Bugüne kadar yaptığımız pek çok abonelik kampanyasında abone olanlara donanım hediye etmiştim. Şimdi iş tam tersine döndü. Temmuz ayı boyunca Hızlı Sistem bayilerinden Pretec DC2103 dijital fotoğraf makinası alanlara hem Chip hem Level aboneliği hediye ediliyor. Hem de bir yıllık. Yani siz dijital kamera alıyorsunuz yanında ortadogu ve balkanların en iyi iki bilgisayar dergisi bir sene bedava geliyor. Yani böyle bir fırsat duydum ben bugüne kadar. Sanmam ki dünyada bir donanımının yanında böylesine şahane bir hediye verilmiş olsun. ☺

logitech enteresan donanımlar

E3'de en bereketli stand Logitech oldu. Hem birçok yeni ürün vardı, hem de bunları rahat rahat deneme şansım oldu. Yeni ürünler içinde bence en ilginç olanı Logitech Freedom 2.4. Bugüne dek gördüğüm ilk kablosuz joystick. Üstelik oldukça az yer kaplayan ince bir tasarıma sahip. 2.4GHz'lık radyo frekansı ile çalıştığı için bağlantı sorunu olmuyor ve tepki süreleri oldukça iyi. Ayrıca 7 metre menzile sahip. Freedom 2.4'ün üzerinde programlanabilir 10 düğme, hat-switch ve throttle var. Ayrıca kumanda kolu rudder özelliğine sahip. Yani standart bir joystick'de olması gereken her şeye sahip Freedom 2.4.

Görünüm olarak da bence bugüne kadar üretilmiş en sık joystick. Tuşların bulunduğu alan, tetik ve throttle metalden yapılmış. Bu sayede çok daha dayanıklı.

Logitech'in ikinci flash ürünü PC ve PlayStation için ayrı olarak çıkan iki kablosuz gamepad. Cordless Controller ve Cordless RumblePad adıyla çıkan bu iki gamepad aynı zamanda vibration özelliği sahip. Her iki gamepad'de 8 tuş, iki analog ve bir dijital D-Pad'e sahip. Tasarımı ve ergonomileri aynı. Dual-Shock ile klasik PC gamepad'lerinin arasında bir denge bulan bu kablosuz gamepadları oldukça beğendim.

Logitech'in son flaş ürünü PlayStation 2 için geliştirdiği klavye, gamepad karışımı NetPlay Controller. Bu kontrol cihazı her iki ucuna yarımsız gamepad yerleştirilmiş bir klavyeyi andırıyor. Cihazın gamepad kısmı Dual-Shock'un sahip olduğu tüm özelliklere sahip. Klavyenin özelliği ise ayrılmış tek başına kullanılabilmesi. Özellikle online RPG'ler için düşünülmüş NetPlay. Zaten fuarda Square, Final Fantasy XI'in tanıtımını NetPlay ile yapıyordu. ☺



Ne yazık ki E3'de gösterilen yeni ve çarpıcı donanımların sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor. Ancak fuar garip ve anlaşılmaz ürünlerle dolup taşıyordu. Şimdi bunlara kısa kısa göz atalım.

X-Arcade

Geçmişinde arcade salonlarını aşındırıp durmuş oyuncular için o günlerin yeri apayrıdır. Nedense o arcade makinelerinden alınan zevkin aynısı PC oyunlarından alınamaz. Bence bunun en önemli sebeplerinden biri arcade makinelerinin ilginç joystick ve düğme tasarımıdır. Bunun farkında olan bir tasarım firması PC için arcade kontrolörü ile bire bir aynı bir cihaz tasarlamış. Aslında bu cihaz tüm platformlarda kullanılabilir. Ancak her konsol için farklı bir adaptör edinmek gerekiyor. ☺



playstation 2 için mitralyöz

Konsollar için pek çok ilginç aksesuar çıktı ama böylesini kimse görmemiştir. Bu devasa ebatlardaki cihaz sayesinde ekranдан akıp geçen düşmanları vuruyorsunuz. Şimdi diyeceksiniz ki normal bir tabanca boyutunda kontrol cihazları var aynı işi做的. Böyle bir aşırılığa ne gerek var? Bu cihazın bilmediğimiz ekstra özelliği ne olabilir ki? Açıkçası bunu ben de bilmiyorum. O sırada süratle uzaklaşma ihtiyacında olduğumdan cihazı pek yakından inceledim. ☺



oyunkabini

E3'de bu senenin moda eski arcade salonlarına dönüştü. Oyunları arcade nostaljisi ile oynamanız için pek çok kabin tasarlanmış. İçlerinde ne sık olası ise buydu. Kendinden koltuğu da olan bu devasa kabının içine PC veya konsol ne isterseniz koyabiliyorsunuz. Gerçi oyun oynamak için bir parça sonrası. Ama düşünsenez dev bir malikaneniz var ve salona bir tane koymuşsunuz bundan. Muhtemelen bir fantezi. Dikkat ederseniz ekranın altındaki jeton yuvası da unutulmamış. Böylece misafirliğe gelen arkadaşlarından para kesip serveti artırabiliyorsunuz. ☺



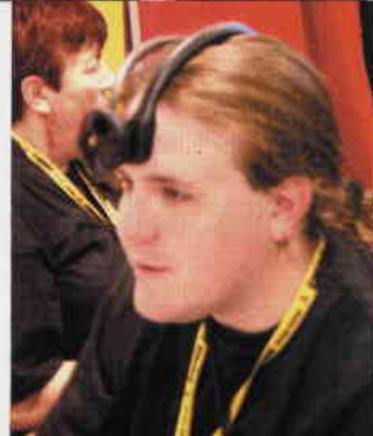
buttkicker2

Force feedback'lı ellerinizde hissetmek yetmiyorsa bir ButtKicker edinip komple sarsılabilirsiniz. Bu küçük, buzdolabı motoru kılıklı parçayı sandalyenizin altına, "butt"ınıza denk gelecek şekilde monte etmeniz yeterli. İlk olarak E3 2000'de piyasaya sürülen cihazın ikinci versiyonu daha bir sağlam sarsıyor. Ama bel ve omurga sorunları olanlar için tehlilki olabilir. Birde yanlışlıkla sandalyenin altı yerine üstüne monte etmeyin aman. O zaman cidden ButtKicker olur cihaz. ☺



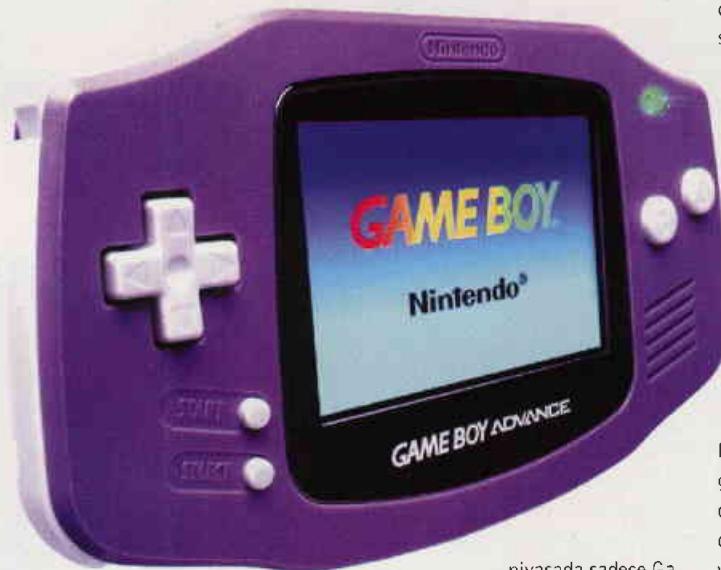
karizmatik mouse

Fuarın kuşkusuz en gereksiz donanımı, mouse yerine başınızı hareketlerini algılayan bu garip cihazı. Biri monitörün üzerine, diğeri alnızın ortasına yerleşen iki parçadan oluşan cihaz başınızı çevirdiğinizde bu hareketi mouse hareketine çeviriyor. Komik görünmeniz, rahatsız hissetmeniz bir yana oyuncaların başınızı mouse hızında çevirmenin getireceği boyun hasarları beni oldukça düşündürdü. İşin daha da kötüsü oyuncuların arasında monitor dışında bir yöne dönme şansınız hiç olmayacak. Ama ne olursa olsun Şekil A'da görülen oyuncu kardeşimiz ayrı bir karizma kattığı açık. Tam Borg usulü bir cihaz (yoksa Borg'dan mı deniyordu ona :). ☺



gameboyadvance

Oyun veleti amma büyümüşün görmeyeli?



piyasada sadece Game Boy var. Nintendo'nun ül-

kemizdeki eksikliği yüzünden pek yaygınlaşmamış olsa da halen sınırlarımız içinde çeşitli yollarla girmiş binlerce Game Boy olduğu tahmin ediliyor.

Nintendo'nun bu pazarı ele geçirmesi elbette ilk Game Boy ile oldu. Game Boy'un başarısının ardından renkli versiyon Game Boy Color geldi. 2000 yılında ise ilk olarak Japon gençliği Game Boy Advance ile tanıştı (o zamandan beri iflah olmadılar zaten).

2001'de GBA'nın Amerika ve Avrupa'da piyasaya çıkışıyla ılgılılık son boyutuna ulaştı. O zaman丹 beri GBA 20 milyon üzerinde sattı ve 200'den fazla oyunu piyasaya çıktı. Yani Game Boy kullanıcılarının sayısı dünyadaki pek çok ülke nüfusundan fazla.

Yeni Game Boy

GBA, Game Boy serisinde bugüne kadar yaşanan en köklü değişiklik. Sistemin GB Color'a göre çok daha güçlü olması bir yana dış tasarım tamamen değişmiş. Bugüne kadar hep dikey olarak gördüğümüz Game Boy, GBA ile birlikte yatay tasarıma geçti. Bu sayede hem daha kullanışlı hale geldi hem de ekran boyutu büydü. İlk bakışta pek çok

kişi GBA'nın GBC'den daha iri olduğunu düşündü. Ama gerçekte ikisinin boyutları tam olarak aynı.

GBA'in GBC'ye donanımsal üstünüğü çok açık. Her şeyden önce GBC sadece 56 renk destekleyebilirken GBA 500'ün üzerinde rengi destekliyor. Ayrıca GBA ilk defa düşük de olsa 3D yeteneğine sahip ve aynı anda 100 kadar poligonu duraklamadan çizebiliyor. Yine de GBA hala tam bir 2D oyun sistemi. Üstelik eskiden GBC sadece aynı anda 10 sprite çizebilirken

GBA ile bugün ekranda 128 farklı sprite görebiliyoruz. Elbette GBA geri uyumluluğu sahip. Yani GBC oyunlarını oynatabiliyor. Ancak oyunlar GBC'ye göre hem daha koju renge sahip hem de zaman zaman sistem çökebiliyor.

Game Boy yeni yatay dış tasarımı ile birlikte iki yeni tuş daha kazılmış. GBA'nın üst tarafında işaret parmaklarına denk gelecek şekilde yerleştirilen bu tuşlar sayesinde oynlarda daha fazla hakimiyete

sahip oluyoruz. Ancak tuşların yerleşimi hiç de doğru gelmedi bana. Asırı dışarıda oldukları için parmaklarıınızı fazlasıyla bükmeniz gerekiyor ve o pozisyonda yön tuşlarının hakimiyetini kaçıryorsunuz. Gerçek 12 yaş altı oyuncular için pek sorun olmayacağındır. Sonuçta elileri daha ufak olduğundan daha rahat edeceklerdir. Ama GBA yeni grafik yetenekleri ve bu sayede oldukça gelişen oyunlarıyla artık eski gibi çocuk oyuncu değil.

Multiplayer?

GBA aynı zamanda oldukça gelişmiş bağlantı seçeneklerine sahip. Link portu sayesinde başka bir GBA'ya veya GameCube'e bağlanabiliyor. Bağlantı imkanları oyundan oldukça sık kullanılıyor. Pek çok oyun multiplayer seçeneğine sahip.

Ayrıca bazı GameCube oyunları içinde mini oyunlarla geliyor ve bunları GBA'ya aktarabiliyorsunuz. Mesela Phantasy Star Online N-Port'da GBA'yı GameCube'e bağlayıp Internet üzerinden online ola-



yorsunuz ve Sega'nın server'ında ki pek çok oyundan istediğiniz direkt GBA'na download edebiliyorsunuz.

Game Boy Advance'i bir süre kullandıkten sonra Nintendo'ya olan hayranlığını artırmış. Zaten GameCube'ü ilk gördüğümüz böylesi güçlü bir sistemin nasıl olup da bu kadar küçük bir kutuya südüğünü anlayamamıştık. GBA'nın içine bu denli şey nasıl sıkışmış anlamarak hiç mümkün değil. GBA ile Nintendo "Gamewatch" oyununu çok çok geride bırakıp artık tam bir konsol haline getirmiş Game Boy'u. GBA ortalardayken zavallı emektar Commodore 64'ümü devin altına sakladım. Bu avuç içi kadar aletin kendisinden daha güçlü olduğunu görse bir daha asla çalışmazdı herhalde.

GBA Nereden Bulunur?

Şimdi GBA'mızı bir yana bırakalım da pek çoğunuzun aklında olan "Nereden buldunuz?" sorusuna bakalım. Dediğim gibi Nintendo'nun resmi bir dağıtmacı yok ülkemizde. Genelde Tahtakale piyasası ve benzeri ithalatçılar tarafından sınırlı sayıda getiriliyor. Malesef benim gördüğüm modellerin çoğu Japon versiyonuydu. Aslında GBA aynı GBA ve oyunlar konusundan hiç bir sorun olmuyor. Ancak kitapçığın tamamen Japonca olması can sıkıcı. Aksesuar bulma konusunda şansınız çok az. Ancak benim gördüğüm piyasada pek çok oyun var. İstanbul dışındaki için GBA bulmak daha zor elbette. Gerçi tatlı yörenlerinde oldukça yaygın. İthalatçılar turistlerin ilgi gösterdiğiini görünce o yörelerde ağırlık vermişler. Diğer bölgelerde ikamet eden arkadaşlar için üç seçenek söz konusu olabilir. Yurt içi Internet sitelerinin birinden sipariş etmek, İstanbul'dan almak veya aldırırmak ya da Tahtakale piyasasında çalışan bir satıcı bulup onun vatandaşıyla almak. Özellikle Discman, hesap makinesi gibi cihaz satan yerleri bir kolaçan edin.

Bizim inceleme için kullandığımız Game Boy Advance ve oyunlarını temin ettigimiz yerler Konak Bilgisayar (212 - 522 03 40) ve Mavi Bilgisayar'dı (212 - 223 33 46 / www.mavishop.com.tr). Her ikisinden de GBA mevcut. Cihazın fiyatı 185\$, oyunlar ise 13\$. ☺

Bir Aksesuar Zengini: GBA

Oyun veleti amma büyümüşün görmeyeli?

Memleketimizde GBA ve oyunları bulunabilese de aksesuarlarını bulmak mümkün değil. Halbuki bugüne kadar üretilmiş oyun sistemleri içinde en çeşitli aksesuarlara sahip olan GBA kesinlikle. Standart çanta, kablo, koruma gibi aksesuarlar GBA içinde üretilmiş ama orda durmamışlar. Bakın daha neler çıkmış ortaya...

TV Boy

Aksesuarları tanıtmaya hemen en çığını, insanı en deli edeninden başlayalım. Kemco'nun geliştirdiği TV Boy sisteme eklenen küçük bir TV Tuner. TV Boy'u takınca



GBA mini bir televizyona dönüşüyor. TV Boy hem TV yayınlarını alıyor hem de katlanabilir formu sayesinde destek ayaklı vazifesi görüyor. Henüz sadece Japonya'da bulunabilen TV Boy'un Avrupa çıkış tarihi konusunda bir bilgi yok.

MP3 Player

Bu henüz piyasaya çıkmamış bir aksesuar, o yüzden hakkında çok fazla detay yok. Duyduğumuza göre Kemco bu ürünü E3'de duyurmuş (biz atlamışız... eyvah). Bu aksesuarı taktığınızda GBA'nız MP3 çalabildiği gibi ses de kaydedebilecek. Hatta beraberinde gelen bir yazılım sayesinde şarkıları vokalleri silerek karaoke yapabilmenizi sağlayacak. Ne diyeşim... Japonya yapar.

GameEye

GBA için piyasaya sürülen son aksesuar beni şok etti. Bu bir dijital kamera. Fotoğraf ve video kaydı



yapabiliyor. Üstelik kaydettiklerinizi GameCube'e aktarabiliyorsunuz. Oyunlarda ne gibi kullanım olakları olacak henüz belli değil. Ama Nintendo'nun bu konuda çığın fikirleri olduğuna hiç şüphe yok.

Card-E Reader

Tanırmış Japon'lar çığın. Şimdi bunu nasıl anlatıymış? Card-E dedikleri bildiğimiz banka kartlarından çok farklı değil. Üzerinde manyetik bir alan var ve buraya belli miktarda veri depolanabiliyor. Card-E Reader'a sahipseniz kartı (aynı kredi kartını makineden geçirir gibi) okuyucudan geçirerek karta yüklenmiş bilgileri GBA'ya aktarabiliyorsunuz. Bunu ne için mi kullanıyorlar. Mesela manyetik Pokemon kartları yapmışlar. Kartları satın alıp buradan okutarak oyna yeni Pokemon ekleyebiliyorsunuz. Acaba GBA ile banka failan hack'lemek mümkün olacak mı yakında.



HandyPak Advance

GBA'nın ekran aydınlatması olmadığından bu yüzden karanlık ortamlarda ekranı seçmenin mümkün olmadığını söylemiştık. Bu amaçla piyasaya pek çok GBA lambası çıkmıştı. Ancak InterAct'in HandyPak'ı olayı bir adım öteye götürmüştür. HandyPak hem çok sağlam bir aydınlatma sağlıyor hem de GBA'dakilerden daha güçlü iki hoparlöre sahip. InterAct, Home Theater diye tanımlı HandyPak'ı zaten. GBA Amerikanları da bir garip yaptı. ☺



En İyi GBA Oyunları



Castlevania: Circle of Moon

Tür: Platform

Dağıtım: Konami

Dracula'nın peşinde bir şatırın dehlizlerini katedmeniz gerekiyor. Grafikler fena değil. Ama oyunu asıl zevkli klan hikaye ve oynanış. Ciddi bicili platformların arasından gerilimli tarzıyla sıyrılıyor.



Rayman Advance

Tür: Platform

Dağıtım: Ubisoft

Her zamanki şirinliğiyle toz pembe dünyasında zıplayıp duruyor Rayman. Tüm GBA oyunları içinde en renkli ve canlı grafiklere sahip Rayman Advance. Ortalıktaki her şey kırık kırık, hiç bir şey yerinde durmuyor.



Tony Hawk's Pro Skater III

Tür: Spor

Dağıtım: Activision

GBA'da üç boyutlu grafiklerin en iyi kul lanıldığı oyun Tony Hawk's. Grafik kalitesi olarak PSOne'a oldukça yakın. Oynanış olarak da PC ve PS versiyonlarından çok az eksiki var. Bence GBA'da ki en iyi oyun.



Dave Mirra Freestyle BMX 2

Tür: Spor

Dağıtım: Acclaim

3D grafiklerin çok iyi kullanıldığı diğer bir oyun. Kalite olarak Tony Hawk'dan biraz daha düşük. Oynanış olarak da oldukça rahat.



Doom

Tür: FPS

Dağıtım: Activision

en iyi FPS'lerden. PC versiyonundan pek bir eksiği yok. Grafikler elbette daha zayıf. Ancak küçük ekranda hiç de göze batmıyor.



Ecks vs Sever

Tür: FPS

Dağıtım: BAM!

GBA'nın en iyi FPS oyunu. Çok temiz grafikleri, rahat ve hızlı bir oynanışı var. Oyunda gerçek yaşamdan alınma bir çok silah ve cihaz var. En çarpıcısı da gece görüşü.



Final Fight One

Tür: Dövüş Dağıtım:

Capcom

Capcom'un arcade klasiği Final Fight'da GBA versiyonu çıkan oyunlardan. Grafik olarak arcade versiyonu ile aynı kalitede. GBA'nın 2D olarak ne kadar kaliteli olduğunu gösteriyor.



Mech Platon

Tür: Strateji

GBA için RTS olur mu demeyin? Elbette PC'dekilere göre çok daha yüzeysel, yavaş ve zor oynanabilir bir RTS bu. Ama iş yap, adam çıkar, düşmana saldır愚蠢ası olduktan sonra hiç dert değil.



Mega Men

Battle Network

Tür: RPG

Dağıtım: Capcom

GBA'da benim gördüğüm en iyi 2D grafiklere sahip Mega Man Battle Network. Gelecekte geçen bir RPG olan oyun ilginç hikayesi ve değişik tarzıyla da gözde çarpıyor. Onceki Mega Men oyunlarıyla çok ilgisi yok doğal olarak.



Iridion 3D

Tür: Aksiyon

Dağıtım: Majesco

GBA'da çok az sayıda kaliteli shoot-em up var. Iridion buna bir tanesi. Güzel 3D grafiklere sahip olan oyunda bir tunnel boyunca ilerleyip karşısına çıkan ne var ne yoksa vuruyorsunuz.



Star Wars: Jedi Power Battles

Tür: Aksiyon

Dağıtım: Lucas Arts

GBA'daki en sürpriz oyunlardan biri Jedi Power Battles. Çok hoş grafiklere ve kahramanın elindeki işin kılıcına sahip olunca, mutlaka oynaması gerekenler sınıfına giriyor.



Bomberman

Tournament

Tür: Arcade

Dağıtım: Activision

Eski klasiklerden Bomberman'da GBA'ya düşmüştür. Ama Tournament bugüne kadar ki en iyi Bomberman oyunu. En büyük özelliği aynı dört bomberman'ın kampüsü.



Mario Kart

Super Racing

Tür: Yarış

Dağıtım: Nintendo

Nintendo'nun meşhur eğlenceli oyunlarından biri. Mario Kart. Her zaman gibi bütün kahramanlar bir arada. Bu sefer kart yarışı yapıyorlar. Elbette her türlü hinlik serbest.

Grand Theft Auto III sorunlarına çözümler

Uzadıkça uzayan, 3 aydır bu canım sayfayı işgal eden resimli 3D sözlüğünün sona eriği şefine PS2 de pişip PC'lerimize düşen GTA3 ile ilgileneceğiz bu ay biraz. Grafikleri, sesleri, dinamigi, müzikleri, oynamabilirliği vs derken koşa koşa gidip aldınız. Bir heyecanla bilgisayarı açıp hemen kuruverdiniz. Kurulum tamamlandı ve hemen masaüstündeki GTA3 kısayoluna tıkladı. Yapımcı firma logosu, açılış bilmemnesi... escape'e basılıp sıratle geçildi. Ama kısa bir ara yükleme ardından heyecanla beklenen içi boş kutulardan oluşan anlamsız bir ana menü ile karşılaşırırdınız. Hmm.. bir sorun var. Neyse yılmayıp el yordamıyla New Game'i bulunup tıkladınız. Oyun başlıdı oh neyse hallettiğin derken bir de bakınınız grafikler karman çorman. Gölgeler kutu kutu, oyun içi konuşmaların ve ipuçlarının geçtiği kutucuklar ana menü gibi bomboş. Krisacı büyük heyecan sona erdi bir anda ve hevesiniz kursaınızda kaldı.

Ama üzülmeyin. Heyecanı kursaında kalan bir siz değilsiniz. GTA3 alanların çoğu ve ben de bu sorunları karşılaştım. Sonunda GTA3 meraklılarından biri olarak, oyunda yaşanan genel sorunlar ve çözümleri hakkında sizleri bilgilendirmeyi görev bildim. İşte GTA3'ün etikleri ve JK'nın intikamı.

İntikam şartları

GTA3'un çalışması için DirectX 8.1 şart. Ancak bazı sistemlerde DirectX 8.1 sürümü yükü olduğu halde problemler yaşanabiliyor. İlk olarak kullandığınız ses kartı ve ekran kartı için yükü olan sürücülerin de DirectX 8.1 uyumlu olması gerekiyor. Donanımınız için en son sürücülerini kurarak bu uyumsuzluğu ortadan kaldırabilirsiniz. Ama bu durumda bile bazen problemler devam ediyor. İşletim sistemi olarak Windows 98 kullandığım bir sistemde; ancak oyunu kaldırıp sırasıyla ses ve ekran kartlarının güncel sürücülerini, DirectX 8.1 kurduktan sonra GTA3'ü kırıup sorunsuz bir şekilde oynayabildim. İşletim sistemi olarak Windows XP kullananlar ise ana menü de ve oyuncu içinde yaşanan grafik problemlerinin üstesinden ancak "download.microsoft.com/download/whistler/Patch/Q306676_WXP/EN-US/Q306676_WXP_SP1_x86_ENU.exe" dosyasını çekip kurarak gelebilirler. XP'de sorunlar d3d8.dll dosyasının DirectX 8.1 ile uyumsuzluğundan kaynaklanmaktadır. Yukarda adresini verdiğim dosya bu sorunu çözüyor. Güncellemelerden sonra inatla sorun çıktıysa, ekran

kartı özelliklerinden (NVIDIA kartları için) Direct3D özelliklerindeki "fog emulation" seçeneğini aktif hale getirerek sorunlara son noktayı koyabiliyorsunuz.

Oyun için gereken minimum sistem 16 MB Ekran kartı, 96 MB RAM, 450 MHz işlemci denilse de sorunsuz ve takılmadan oynayabilemek için en az 32 MB GeForce ekran kartı, 256 MB RAM, 1 GHz işlemci ve yeni nesil bir ses kartı şart. Ses kartı ne alaka diyenler olabilir ancak bazı on-board ses kartları ile de sorunlar yaşanıyor. Siz Liberty City de terör estirirken oyuncu da sistem kaynaklarını sonuna kadar sömüryor. Örneğin şehirde dolaşırken (özellikle araba ile) oyunda sıkça duraklamalar meydana gelbiliyor. Oyundan çıkış geri planda çalışan programları kapatarak bir dereceye kadar bunun önüne geçmek mümkün. Kendi sistemimde de aynı problemi yaşarken bu yolla tıklamaları minimuma indirebildim.

Kayıt etme ne olur

GTA3'te yaşanan başka bir problem ise oyunu kaydetmekten sonra çıkış tekrar girdikten sonra

load etmeye çalıştığınızda oyuncu kilitlenmesi. Bu genelde oyuncu bir problemi değil aslında. Çokunlukla kopya versiyonlarının crack'ı ile ilgili. Kopya oyuncu kullanan arkadaşlar maalesef oyuncu kaydetmeden bitirmek zorundalar. GTA3 gibi uzun bir oyunda bu mümkün değil elbette. Tek seçenekiniz ya oyuncu düzgün çalışan başka bir kopyasını bulmak ya da oyuna değer diyorsanız Internet'ten orjinalini almak.

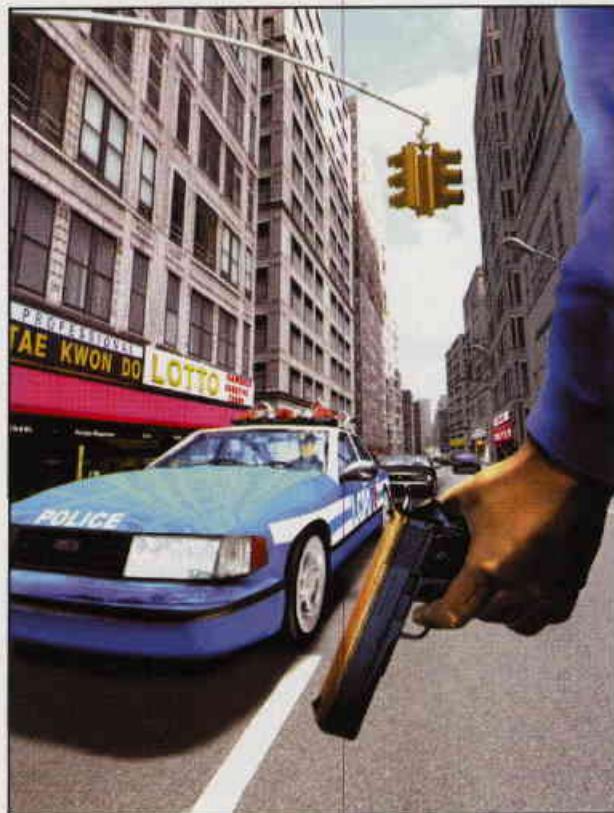
Aynı sorun nadir de olsa oyuncu orjinal versiyonunda da çözülebiliyor. XP'de meydana gelen bu sorun ise Pagefile'dan kaynaklanmaktadır. Normalde Pagefile boyutu 400-500MB civarında iken GTA3 ten çıktığımızda oyuncu için gerekli olan geçici dosyaları kaldırıldığı için Pagefile'in

yaklaşık 1GB civarında olduğunu gördüm. Bu haldeyken oyuna tekrar girerseniz ve load etmeye kalkarsanız oyuncu kilitleniyor. Ancak New Game'i seçerseniz kilitlenmiyor. Oyunun böyle bir soruna ne şekilde sebep olduğunu bileyemiyorum. Muhtemelen çıkışacak ilk patch ile beraber düzeltilecektir. Yine de nadiren karşılaşılan bir problem ve bilgisayara restart atarak çözülebilidinden çok fazla baş ağrıtmıyor.

Bu sorunları tek tek aştıktan sonra oyuncu genel olarak sorunsuz çalışıyor. Bahsettiğim problemler sürücü ve DirectX kaynaklı genelde. Bu kadar sorun çıkışının asıl sebebi oyunda kullanılan RenderWare sisteminin henüz yeni olması ve tam oturmamış olması.

Artık bütün sorunlar gittiğine göre gönlümce oynayabilrsiniz GTA3'ü. Hatta oyuna fazladan bir şeyle eklemek de mümkün. Oyunla ilgili skinleri, patchları, araçlarla ilgili her türlü bilgiyi "gta3.shibby.nl" adresinde bulabilirsiniz. Oldukça başarılı ve tamamen oyuna adanmış hoş bir web sitesi. Bir gırın, pişman olmayacaksınız. ☺

Jesuskane



Perşembe Pazarı

Nedir bu donanım piyasasına olan? Fiyatlar bir düşmüş bir yükselmiş iki gün ortalıkta yokum mahvetmişler canım listemi: DDR-RAM'ler baya bir ucuzlaşmış, ayrıca Celeron 1700'ün fiyatı ne güzelmiş öyle hemen ekleyelim. nForce daha listede 2 ay kalamadam eskidi. Onu yollayı MX'e dönelim biz... Abit'in yeni AT7 ve IT7'si şahane, hemen ekliyoruz sistemlere. Bir iki fiyat değişikliği,,, hmm.., oldu sanırım. Listeyi boş bırakmaya gelmiyor valla...

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: 99\$	AMD AthlonXP 1800+ Boğaziçi/Ebis: 125\$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 699\$	
Anakart	MSI 6566 Datagate/Multimedya: 92\$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 180\$	ABIT IT7 Çizgi/Datagate: 180\$	
Bellek	256 MB DDR-RAM Fiyatı: 43\$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 43\$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 198\$	
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 96\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 96\$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 117\$	
Ekrان Kartı	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 118\$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 180\$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 430\$	
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 147\$	Sony G220 17" Empa: 310\$	Sony G520 21" Empa: 885\$	
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 60\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 65\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 65\$	
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 40\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 92\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 183\$	
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34\$	APACHE 56k V90 USB TET: 55\$	APACHE 56k V90 USB TET: 55\$	
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$	
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	806\$	1279\$	3030\$	
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65\$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$	
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$	
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$	
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$	
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42\$	Intel Create & Share Empa: 65\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119\$	

Not: Buradaki Ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelenmemizde verdığımız fiyatlarla bilgisayarcınızda fiyatlar uyusmayabilir. 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 denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün liste eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcuya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis



Dünya Kupası ne şahane bir şeymiş de bizim haberimiz yokmuş. Herhalde bugüne kadar katulamadığımızdan. Bütün ülke nasıl moral bulduk, nasıl gaza geldik belli değil. Arada kaynayan zamlar bile umurumuzda olmadı. Eh bu moral ortamından Level Editörleri de nasibini aldı tabii. Rüştü'nün Brezilya'nın amansız şutları karşısında nasıl devleştigiğini gören Jesuskane arkadaşımız da yeminini bozup, geçen aydan beri süren sakatlığına rağmen geçti EditörSpor'un kalesine. Evet arkadaşlar kale sağlam, abanın abanıbildığınız kadar.

Teknik Şölk

TV Kartı Sürücüler

İyi günler, acil yardımınıza ihtiyacım var, lütfen yardım edin. Sistemim; P3 450 MHz, Asus P2-BF, SB Live, Leadtek GeForce4 MX440, Win XP Pro, Apache modem ve Winfast TV kartı. Yukarıda yazdıklarım TV kartını yeni aldım. CD'deki sürücülerin eski olduğunu bildiğimden Leadtek'in ana sayfasına giderek, en son sürücülerini indirdim. Fakat bir türlü sürücüler kurmayı başaramıyorum. XP otomatik tanyor fakat kurulum tam tamamlanacakken "sürücü yüklenirken bir hata oluştu - veri geçersiz" hata mesajını veriyor. Leadtek Türkiye'nin sayfasından Win 2000 sürücülerini indirdim. Onları denedim fakat aynı hata mesajını alıyorum. Benim sorunum nerede acaba? Lütfen acil yardım.

Sörselşim

Windows XP'de genel olarak TV kartlarının kendi yazılımları pek sağlıklı çalışmıyor. Daha önce aynı problemi AverMedia 98 TV kartı ile yaşı-

dim. Yapabileceğin en iyi şey Leadtek'in sitesinden TV kartın için TV kartının çipsetine uygun olan referans sürücüsünü çekmendir. TV Kartının CD içinde bulunan yada Internet'teki Winfast TV Arabirimini (TV'yi izlediği yazılım) kurma. Bunun yerine Internet'te bulabileceğin diğer TV programlarını kullanabilirsin. (örneğin MoreTV)

Orhan Strikes Back

Vallahı sana bu kadar ağır zarar vereceğimi düşünmüyordum Tuğbek. Vallahı affet. Affet affetmesine de, sorular halen bitmedi, ve bitmeyecek!

1) Benim Winfast GeForce 2 MX 400 ekran kartım, 256 MB RAM'ım ve bununla beraber tarih öncesi bir Intel Pentium II 400MHz işlemci var. Ve GeForce sürücüsü olarak bir tanıdığım GeForce 4 sürücüsünü kullanıyorum.

a) Bu bilgisayanda bazı sorunlara sebep olabilir mi? Örneğin kilitlenme, çökme, oyundan çıkış vs..

b) Belli ki Pentium II 400 çok eski, Morrowind gibi bir oyunu deliller gibi oynadığımmdan dolayı, sabah "Neyda Seen" diyerek kalkıp gece "Maar Gan" diyerek bilgisayar karşısında sizdiğimden, sizin Mayıs 2002 CD'nizde Morrowind'in videosundan 2 saniyelik su efektini gösteren bir sahneyi görünce "Obbaaaa" dediğimden ve bu efekteri bilgisayarımda göremedigimden; bana mümkünse bu sisteme uygun, makul bir fiyatı olan işlemci söyle misiniz? (Soru uzun oldu, krizler geçirecen gene!!!) (Cümle kurusuna hayranım Orhan, Maratona katılmayı düşündüm mü hı? -TÖ)

c) Bilgisayar benim değil, bu sebeple XBox alacağım. Acaba orada da efekter aynı gözükür mü?

2) Sen XBox'ı deli gibi oynamış birisin. Ülkemizde elektronik aletlere

ekstra vergiler var. Üstelik bir de Dollar'ın hali ve bu pahalılık. Eğer X-Box'ın 199\$'a yakın bir fiyatla ülkemize satılacağı belirtirse ve satılırsa, herhalde X-Box almak çok mantıklı olacaktır biz Türk halkı için, değil mi?

3-) O kadar laf attın, söyle bakalım o zaman Tuğbek! (3 sayfa mal atma cevapları kim yazmış bakma. Bu da güzel. Delimiymen ben senin sorunu cevaplıcağım kadar :) -TÖ) EAX Nedir? Yeni mi? Hayır, gerçekten ben EAX'ı ses kartı olarak biliyorum. Sınırınlı, salon ol. Kendine gel. Rahatla, olsun mu?

4-) Benim bilgisayarın kasası geçen gün alarmlar verdi. Yanık kokusu sindi odaya. Alet mis gibi titir titir işliyor, tek şey hariç! Kasanın arkasında bulunan en büyük fan çalışmıyor. Yani elektrik kablosundan bilgisayarıma bağlanan bölümde soğutan fan çalışmıyor. Eee ben arkadaşlarının bilgisayarlarının kasalarını açıp her şeyi yapan adamım, ama şimdi korkuyorum kendi kasacığımı açıp zarar vermekte. (Orhan ne diyim ben sana? İğrençsin... -TÖ) Neyse, aralıkta tornavida gibi bir şeyle fanı oynıyorum, o zaman da deliller gibi çalışır ve çok gürültülü oluyor. Valla ben de 5 yıldır sadece 2 defa teknik servise gittim ki onun tarihi ne za-

Sollama boni, sollarım seni... Rakipleri karşısında geri kalan firmaların karşı atağı!



MS'in çift koluyla joystick'i Sidewinder Giraffe



Matrox'un yedi ekran kartı Parhelia'ya Intel'in cevabı. 11 monitör destekli yeni ekran kartı GeForce Chameleon



AMD'in Intel karşısındaki son atağı üzeñ füzyon soğutucuları Athlon 4800+. Çekirdek sıcaklığı 8.000.000 dereceye kadar çıkabiliyor

mandı hatırlayamıyorum. O kadar eski bir tarih hanı :) Sonuç olarak, yardım? Ne yapamış?

5-) Bakınız, PC portu nedir bilemem. Ama isterseniz Fırat'ı sorun. GamePro'nun Kasım sayısında (o ay hem siz hem de GamePro da Fifa 2002'yi inceledi ve 3 büyük konsol tanıtımını yaptı) X-Box'ın sayfasında aynen şu satırlar yer alıyor: "X-Box'ın PC Portu yok!!!". Benim sormak istedigim, burada bahsedilen PC Portu nedir?

6-) Son olarak tüm Level çalışanlarını tebrik etmek istiyorum. Çok iyi işler çıkıyorsunuz. Hele E-Oyun 2002 için sizleri tebrik ederim. Bu arada, benim de içinde bulunduğu ufak bir grubun hazırladığı www.bahariye-web.cjb.net adresinde açık oyun, açık FRP, açık müzik ile ilgileniyoruz. Meraklılara duyurulur...

Orhan GÜNDÖĞÜ

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ay da yine derdi donanım olmayan iki arkadaşımız var. Semih ve Bartu kardeşlerim eslen çok sevdikleri (ya da hiç sevmeyikleri) Batuhan arkadaşlarını ele güne rezi edebilmeye arzuyla ulaşmışlar bize. Onları kırmayı maillerini aynen yayınlıyor.

Merhaba Tuğbek, Intel Pentium II 233 MHZ MMX için Internet'te hangi siteden overclock programı indirebilirim? Bir arkadaşa 30 milyon'a 16MB Voodoo3 3000 satıyorum. Sence kazık atıyor muym? (Arkadaşının adı Batuhan çok kiro biri). Cevabını dört gözle bekliyorum ve dergide yayınlanmanızı rica ediyorum. Lütfen... Saygılarımla

Semih & Bartu

Şimdi Semihcan ve Bartucan... Şöyle gelin yanına oturun size anlatacağım var. Birincisi 233 MMX'i overclock etsen ne olursa ne? İkinci Batuhan'ı kazıklasın ne kazıklamasan ne? Tüm bunlar boş seyler. Önemli olan şu kısacık ömrü birbirimize ve kendimizle barışık olarak en iyi şekilde geçirmek. Huzuru, barışı, sevgiyi ve nihayetinde hayatın anlamını bulabilmek. Anlatabildim mi? Pek anlayamış gibi gözüküyorsunuz. Bir de söyle deneyeyim... Çotank!! (iki kafanın bir birine çarpma efekti). Sanırım bu durumu özletemiştir. Şimdi suratle gidip Batuhan arkadaşımızdan özür diliyor ve kendisine bir Voodoo3 hediyede ediyorsunuz. Hadi sallanmayın görmecem bi daha böyle yaptığınızı.

Tuğbek

Tuğbek Abin değil güzelim direkt bana hasar verdin. Hatta benle sınırlı kalmadı ofiste kim varsa nasibini aldı firtınadan. Sen sor ben cevaplamı hiç merak etme. Bu arada teşekkür ederim beni merak ta bırakmadığın ve "EAX Nedir Yenir mi" başlıklı mail'i yazdığın için. Ancak şunu söylemeyeceğim ki ilk mektuptaki performansı yakalayamamışım. Ama olsun Allah yine de seni başımızdan eksik etmesin Orhan.

1-) Ya Orhan tanadığının sürücüsü nedir? Nasıl olabilir böyle bir şey?
a) Muhtemelen bir sorun yaşamazsan. Zaten GeForce ekran kartlarının tamamı aynı sürücüyü kullanıyor.
b) Bence donanım pazarına bak bunun için de.
c) Daha iyi bile gözükür.
2-) Bilemem bileyemiyorum bilmek de istemiyorum. Kendimden geçmek üzereyim.

3-) Ben Tuğbek değilim Jesuskane sınırlenmez (Bu da güzel :) -TÖ). Söylememiyorum çatla hah!

4-) Güç kaynağının fani bozulmuş. Ne mi yapmalsın, değiştir fani. Kasanı açtıçın gibi güç kaynağını da açabilirsinsin (oda vidali yanı). Ancak fanın güç kaynağına bağlantısı soketli değil direkt olarak lehimli olabilir. O yüzden sağlam fani takıktan sonra sen Xbox'ı açarken yanında olması muhtemel bilgili tecrübe ağabeyinden rica edersen iki lehim ativer olur biter. Ancak makineni şu hali ile çalışmamayı tavsiye ederim.

5-) Yok öyle birşey. Olsa Fırat yazamazdı zaten...

6-) Duyduk sağol :). (Siteye giricem ama direkt sen çökarsın çalışma diye korkuyorum -TÖ)

GF2 MX 200 ile Doom III Oynamar!

Öncelikle yayın hayatınızda başarılar diliyorum. Düşünmeden söyleyebilirim ki LEVEL Türkiye'de yayınlanan en kaliteli oyun dergisi. Bu giriş kısmını fazla uzatmayacağım çünkü içimden yalakalık yapmak gelmiyor.

15 dakikadan beri giriş cümlesi düşünüyorum, daha iyisini bu-

lamadım. "Yayın hayatınızda başarılar dilerim..." İğğğ Kusura bakma Tuğbek Abi.

(Şimdi ben buraya Tubek yazıyorum, ama biliyorum Onur cevaplacak?!)

(Al bir tane daha... Sayfanın altında genelde yazıyı kimin yazdığını belirtirler arkadaşlar -TÖ)

1- Geçen ay CHIP'de GeForce2 MX 200 için "Bu kartı, bilgisayar oyun oynamak için değil, Internete girip sörf yapmak ve MS Office ile çalışıyoysanz alabilirsiniz." denmiş. İyi de bende Viper 550 var (16 MB TNT) ve çatır çatır tüm oyunları takılmadan 1024x768x32'de oynayabiliyorum (25-30 FPS). Bu nasıl işler? Büyük konuşmak gibi olmasın ama GeForce2 MX Doom3 dahil tüm oyunlara yeter bence. (Bilgisayarım: Celeron A 417MHz, 64MB RAM) Bu pek soruya benzemedi ama ne demek istediğimi anladın herhalde?

2- Anakartım Abit BH-6. AGP 2X destekliyor. Şimdi ben diyorum ki, ha gidip GeForce4 MX 440 almışım, ha MX 200 almışım... Ne fark eder ki? Bant genişliği 2X olduktan sonra 4600 alsam da fark edemem herhalde mi?

3- Viper 550'ciğimin (Çok seviyorum da...) bir tane TV-Out'u var. Bunu televizyona bağlamak için nasıl bir arakabloyu alınam lazım? Bu arada televizyon 100Hz. Bunun bana nasıl bir faydası olur. (Bilgisayara bağlayınca...)

4- Bilgisayarımda 64 MB PC-100 SDRAM takılı. Yakında bir tane daha 64 MB PC-100 daha ekleyeceğim. FSB hızını maximum ne kadar artıtabilirim? İleride PIII 450 almayı düşünüyorum. Overclock edicem de o yüzden soruyorum. FSB'yi 124 Mhz'ye çıkarsam RAM'ler iflas eder mi?

5- SGRAM ile SDRAM arasında fark nedir? SGRAM ekran kartlarında kullanılıyor, biliyorum. Ama aradaki fark ne?

Kendiniz ve LEVEL'a iyi bakın. 4 yıllık bir LEVEL okuru olarak. Yayın hayatınızda başarılar dilerim... (Az önce 99' LEVEL'ı karıştırıyorum. Şöyle bir cümle vardı: "Duke Nukem Forever bir gecikme olmazsa bu yaz rafılar açacak...")

Sonar Bird

Teşekkür ederiz Sonar Bird... Teşekkür ederiz. Zaten zorlanmama gerek

yokmuş, hatta korktuğun gibi yalanlıkla alakası yok söylediğlerinin.

Sen iyi güzel yazmışsin, Tuğbek Abi diye, Onur Bayram'a da gönderme yapmayı ihmal etmemişsin ancak Tuğbek Abin kontrpiyede kaldı (kaldim valla Orhan'dan sonra öyle duyarım kontrpiyede -TÖ), Onur halen son darbenin şokunu atlatabilmiş değil ve kaldın Jesuskane'in (cisuskeyn diye okunur bu arada -TÖ) ellerine.

1-) Soru gibi olmasa da anlıyorum seni. Ancak özelliklerini verdığın sisteme ile söylediğin ayarlarında hangi oyunları oynamaktasın meraktaim. John Carmack der ki "GeForce 3 ile Doom3 Ü 30 FPS'de oynayabilirsiniz takılmadan, kendinizi şanslı saymalsınız". Ben onun yalancısım valla. Ayrıca 20-30 FPS'lik de yeterli değil bir çok oyunu oynayabilemek için. Şahsi fikrim ise önemli olan FPS'nin kaç olduğu değil grafiğin kalitesi ve oyunun akıcılığıdır.

2-) Farkeder tabii ki. Ancak ekran kartı olarak hangisini tercih edersen et anakartın ve AGP slotunun hızının yetersizliği nedeni ile veri akışında büyük bir darboğaz yaşanacağı kesin. Sisteminupgrade etmeye düşünmeliyim bence.

3-) Viper 550 ekran kartının arkasında ki çıkışa bakarak bunu anlayabilirsinsin. Tos fış yada S-Video kabloya ihtiyacın olacaktır. Ekran kartının arkasındaki girişin tarif edersen herhangi bir bilgisayarı yada elektronikçiden temin edebilirsin ihtiyacın olan kabloyu.

4-) Bence overclock pek de yararlı olmayacağından sana aksine sistemine zarar vermen muhtemel. Bence en kısa zamanda upgrade et makinanı. (PIII 450 pek iyi bir seçim değil, sen bir donanım pazarı sayfasına ugra).

5-) SGRAM ile SDRAM arasındaki fark senin de dediğin gibi biri ekran kartlarında biri ise mevcut sistemlerimizde kullanılıyor olması. Bu kadarınlı bilmek de hepimiz açısından yeterli bence. Ama illa ki merak ediyorsan Internet'den araştır. Sana tekrar tekrar teşekkür ederken söylemek istedigim son bir sözümüz var. Duke Nukem Forever var ya... yok aslında.

Cevaplarınız için reca ederim ne demek yine bekleriz... ☺

Jesuskane



ne izliyoruz nedinliyoruz

uzaydangelen

Yıllar önce videoda izlemiştim onu, biraz korkarak, biraz da merak ederek. Hele o göz-yaşlarına dokunan final sahnesi hala aklımda. Üzerinden 20 yıl geçti ama E.T. unutulmadı; hala kalplerdeki sıcaklığını koruyor ve yeniden gösterime girmeyi sonuna kadar hak ediyor. Onu çocukken izleyenler, artık çocuklarıyla beraber izleyebilecek. Şüphesiz Spielberg'i Spielberg yapan bu filmi görmeyenler için gerçek bir fırsat. Gerçekten de E.T.'nin başarısı Spielberg ismini dünyaya duyurmuş, sinema dünyasında yeni bir dönem başlatmıştır.

E.T. soğuk savaştan bunalmış Amerikan toplumu için tam bir kurtuluş gibiydi. Film istilacı uzayı hikayeleriyle kafaları doldurulmuş insanlara adeta yeni bir pencere açmıştır; önyarlılarını sevgiye dönüştürmüştü. Bizim o günlerde tabii ki böyle kaygılamız yoktu ama E.T.'nin Türk izleyicisi için de anlamı büyütü. Filmin görsel gücü hayal dünyamızın kapılarını aralamış ve artık biz de uzayda yalnız olmadığımızı düşünmeye başlamıştık. Hikayeyi söyle bir hatırlamak gerekirse, E.T. bir araştırma gezisi sırasında ebeveynleri tarafından dünyada unutulmuş bir uzaylıdır. Onu Elliot adında küçük bir çocuk bulur, kiz kardeşi Gertie ve abisi Michael'in da tanımasıyla, E.T. kısa sürede aile tarafından benimsenir. Başlangıçta her iki taraf birinden korkar ama sonrasında çok sıcak bir



dostluk başlar. Bu sırada hükümet ajanları ve bilim adamları E.T.'nin peşine düşmüş, yerini tespit etmeye çalışmaktadır. E.T. ise gezegenine sinyal yollamış ama ailesi onu almaya gelene kadar dünyada kalmak durumundadır. Böylece köşe kapmaca başlamış olur.

E.T. sifir uzaylılara değil, dünyaya ve üzerindeki kılere bir çocuğun gözünden bakan ve izleyiciye de baktırabilen bir film. Güzünү doğallığından ve samimiyetinden alıyor. Zaten böyle olmasaydı tüm dünya onu bağına basamadı herhalde. Gösterimdeki E.T. orijinalinden pek farklı değil; sadece biraz rötuşlanmış hali. Birkaç sahne eklenmiş, birkaç görsel efekt düzeltilmiş ve müzikler yeniden düzenlenmiş (sağolsun John Williams). Filmin büyüsünü bozmamak adına dijitalleştirilmesi olabildiğince uzak durmuş Spielberg, iyi de yapmış (açıklamasına göre E.T. onun en kişisel fil-

mi). Star Wars'dan sonra E.T.'nin de gösterime girmesi kaçınılmaz bir fırsat. Umarım pek yakında Indiana Jones'u da tekrar sinemalarda görebiliriz. Indy dedim de Harrison Ford'un E.T.'de küçük bir rolü olduğunu fakat sahnenin hiçbir zaman filme girdmediğini biliyor muydunuz?

bubaşka BBG

Artık onları bunları gözetlemekten ve orada burada neler döndüğünü merak etmekten bunalduğumuz şu günlerde MTV yeni bir alternatifle karşımıza çıkıyor. Orjinal adı "The Osbournes" olan Amerika'nın bu meşhur ailesi, işlevsiz denilebilecek hayatlarını MTV izleyicisiyle paylaşıyor. Osbournelar, bir Big Brother türevi değil tabii ki; kaybetmek veya kazanmak diye bir şey yok. Olay sadece black metalin öncüsü, Black Sabbath'in efsanevi solisti Ozzy Osbourne ve ailesinin 'ev hallerinin' haftanın altı günü kaydedilmesi ve düzenlenderek haftanın bir günü de karışımıza gelmesi

Yıllar her insanı olduğu gibi Ozzy Osbourne'u da değiştirmiştir. O sahnede cıvcıv ezen, küfürler savuran adam gitmiş, yerine 50 yaşın üzerinde sakın bir aile babası gelmiş. Ozzy artık 57 milyon dolarlık servetyle Beverly Hills'deki malikanesinde yetişkin günlerini geçiriyor; tabii karısı Sharon ve çocukları Aimee, Jack ve Kelly ile beraber. Fikir, bir sabah kahvaltıda oğul Jack'ten çıkmış, ne den gerçeği göstermemeli diye. Anne Sharon tarafından da pazarlanarak bir şova dönüştürülmüş. Aslında Osbournelar sürprizlerle dolu bir şov değil, hatta gayet monoton olduğu bile söylenebilir. Olay sadece aile yaşantılarının tüm şıplaklılığı ve doğallılığa gözler önüne serilmesi, zaten ilginç olan da bu zaten. İnsanlar yapay olmayan bir şeyler izlemek, izlediklerinde kendi yaşantılarından bir şeyler bulmak istiyor. Garip ama en azından rating kayışı içinde olmayan bir şov Osbournelar. Aile fertlerinin her biri kendi halinin takılmaktır. O kadar rahat ve umursamazlar



haberiniz var mı?

YENİ BİR DİN?

Inanamayacağınız ki ilk duyduğumda ben de inanmadım ama bu haber kesinlikle asparagas değil. Jediizm diye yeni bir din ortaya atılmış durumda ve inançlarının sayısı hiç de küçümsenecek kadar değil (eminim George Lucas bile bu ka-

darını tahmin edemezdür). Bir Jedi şövalyesinin yaşam biçimini ve inanç tarzını temel alan 'Jediizm'in İngiltere'de binlerce kişi yeni nüfus sayımında kabul edilen dînler arasında yer almazı

ıçın başvurularda bulunuyormuş. Ayrıca birçok Amerikalı da nüfus kağıtlarındaki din hanesinin karşısına Jediizm veya Jedi Şövalyesi diye yazdırarak içinden nüfus müdürlüğünün önünde kuyrukluğa girmiştir.

İngiltere Ulusal İstatistik Dairesi'nin yaptığı bir anket sonucu 10 binden fazla kişinin böyle bir isteği olduğu belirlenmiştir. Kurum 2002 nüfus sayımında Jediizm dininin kodlanarak formlarda yer alacağını açıklamış. Internet sayesinde Jedi dini (yoksa trend mi demeliyim) çok hızlı bir şekilde dünyanın dört bir ucundan kendine şempatizanlar bulmaktır. Aslında Jediizm yeni bir şey söyleyemiyor; kişinin içsel aydınlanması ve bir parçası olduğu Güç ile bütünlüğüne, Budizm, Hinduizm ve Tasav-

vuf gibi birçok dînî öğretisinin temelini oluşturan kavramları. Zaten Jediizm şempatizanları da bunu inkar etmiyor, sadece diğer öğretilerin 21. yüzyılındaki arayışları bütünüyle karşılayamayacağını düşündükleri için bu sentezî benimsiyorlar.

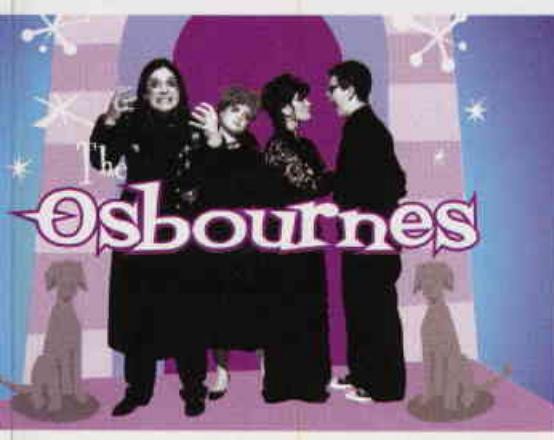
Jediizm dîni internet üzerinden yayıldığı için, şu ana kadar ligli, ilgisiz birçok web sitesi açılmış durumda. Buların en ciddi olanları 'jedism.org' ve 'jediism.com'. Siteler öncelikle Jediizm dininin Star Wars fanatizmyle ve George Lucas ile bağlantısını olmadığını söylüyor. Evet, Lucas'a bir peygamber gözüyle bakmadıkları kesin ama birçok şey ona ve filmlerine borçlu oldukları da bir gerçek. Jediizm dininin en üst mertebesi Jedi Ustası olmak. Usta olana kadar birçok aşamadan geçmeniz



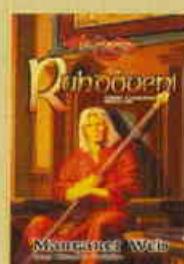
ne okuyoruz ne yapıyoruz

ki ağızlarını ne zaman açsalar 'F' kelimesi eksik olmuyor. Aimee şovu boykot ettiğinden onu göremiyoruz (evin kameralarının girdiği bir bölümünde ikamet ediyorlardı). Ozzy genellikle çalışma odasında bir şeyler mirildanıyor, çocuklarına nasihatler (!) veriyor ve bunaklık çizgisi etrafında dolaşıyor. Sharon evin dişi kuşu olarak organizasyonları yapıyor, sorunları çözüyor. Jack ve Kelly ise devamlı birbiriley didişiyor ve ortağın küfürler savuruyor. Evde herkes pijama-terlik gibi. Onları izleyen milyonlar umurlarında değil. Osbourne'lar gerçekten ilginç bir deneyim.

Herhalde şu günlerde ailede en çok önde planda Kelly olsa gerek. Kelly Osbourne, Madonna'nın çok sevdiğim parçalarından biri olan "Papa Don't Preach" i cover yaptıktan ve MTV sinema ödüllerinde sahnede söyledikten sonra ismi her yerde konuşulmaya başladı. Gerçekten iyi bir cover olmuş ama onu bir anda ünlüden sadece parça veya şovun MTV'nin en çok izlenen altıncı programı olması değil. Esas olay pembe saçları ve fazla kilolarıyla Britney Spears karşıtı bir imaj sahip olması. Ne kadar yirintinsa da Britney gibi olamayacağını anlayan birçok kız artık Kelly'nin peşinde. Parçayı dinleyin, şovu da izleyin. Şovun bir soundtrack albümü de yolda.



→ gerekliyor. Çay-laklıktan Ustalığa uzanan yoldaki bu aşamalar tek tek anlatılmış (daha fazla bilgi için sitelere göz atabilirsiniz). Jediizm'in söyledikleri kulağa hoş geliyor ama buntar zaten yüzüllardır bilinen olaylar. Yeni bir isim altında tekrarlanmanın ne gereği vardı ki? Karanlık taraf bazı gerçekleri gölgeleştiriyor galiba...



Ruhdöveni:
Raistlin Tarihçeleri
Yazar: Margaret Weis
Ankara Yayıncılık
Tanıtım: Göker Nurbeyler
Bir filmi sinemada izlemenin zevkiambaşkadır ama evde koltuğunuza gömülp, pijamalarınızla 'play' tuşuna basmanız konfor da ayrıdır. Ne vermek zorunda olduğunuz yer gösterici parası, ne de önümüzdeki beton kafalı ikaz etme sıkıntısı; kısacası filmle aranızda hiçbir şey giremez. Her gün biraz daha gelişen ev sine-

zamanda yolculuk

Biliyorum saçma ama zaman makinesi diye bir şey olsa geçmişe gidip hatalarını düzeltmek mi yoksa geleceğe gidip dünyanın nasıl bir yer olacağını mı görmek isterdiniz. H. G. Wells geleceği tercih etmiş ama meraktan değil, insanı zincirleyen kader kavramına bir çözüm bulabilmek için.

Zamanda yolculuk yapmak her zaman insanlığın hayatı olmuş ve hayalleri beyaz perdede yansitan Hollywood için de sağlam bir gize kapısı. Şu ana kadar birçok dizi ve film çekilmiş olmasına rağmen hicibiri Robert Zemeckis'in "Geleceğe Dönüş" serisinin yanına yaklaşamamıştır. Gerçekten de kurgusu ve aksiyonuyla tam bir başarıttır Geleceğe Dönüş

(tabii Michael J. Fox'un da oyunculuğunu unutmamak gereklidir). Yakında gösterime girecek 'Zaman Makinesi' de konuya yeniden ele alan yeni bir deneme. Filmin senaryosu, birçok sinemacılık ilham kaynağı olan ünlü bilim kurgu yazarı H. G. Wells'in aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Zaman Makinesi, Simon Wells'in ilk filmi; kendisi aynı zamanda yazar Wells'in torunun torunu, ilginç değil mi? Filme gelince, Alexander Hartdegen, 19. yüzyılda New York'ta yaşayan, matematik ve bilim alanında zamanının

çok ötesinde bir profesördür. Nişanlısı bir soyguncu tarafından öldürülünce kendini dünyadan soyutlar ve tam dört yıllık uzun bir çalışmanın ardından bir zaman makinası yapmayı başarır. Zaman makinası ile geçmişe gidip nişanlığını kurtarmak istediği kadere karşı koymadığına görür. Umutsuzluk içinde buna bir çözüm aramaya başlar ve sorunun cevabını gelecekte



TIME MACHINE

bulabileceğini düşünerek tam 800 bin yıl sonrasında gitmek. Ama gelecek hiç de umudu gibi bir yer değildir. Artık sadece av ve avcı vardır.

Filimde Profesör Hartdegen'i Guy Pearce (Memento) ve kötü adamı da Oskar ödüllü Jeremy Irons oynuyor ama oyunculuklarını pek gösterebildikleri söylememez.

Çünkü Zaman Makinesi, elindeki malzemeyi derinlemesine işlemek yerine aksiyon ve görsel efektlerle ağırlık vermiş. Evet, görüntü efektleri ve makyaj gerçekten başarılı. Zaten filmden çektiğinden iki saat sonra aklınızda onlardan başka bir şey kalmayacak. Herhalde Wells yaşasaydı, torunun kulağını bir güzel çekerdi. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Sim TV Sinema'da

ması teknolojileri, pek yakında bizi salonlarımıza hapsedecek gibi gözükmektedir. DVD, Dolby Digital, Surround derken, paçayı her an kaptıracaktır (tabii maşınızı da). Yine de kaliteli seyir zevkinden yana bir sinema sever olarak ev sinemasını ve ilgili firmaları destekliyoruz. Tiglon da bu işin üstüne düşen firmaların biri. Şimdi Buena Vista, Warner Bros, 20th Century Fox gibi dev isimlerle anlaşmış. DVD ve VCD üzerine çalışan Tiglon'un listesinde en son vizyon filmlerini ve büyük produksyonları bulmak mümkün. VCD formatının tarihe karıştığını

düşünüyor olabilirsiniz ama hala en pratik ve ekonomik format VCD'den başkası değil. Ayrıca sokaktan alıp, evde hırsına uğradıklarınız dışında orijinal VCD'lerin ses ve görüntü kalitesi hiç fena değil (ebette ki DVD'nin yerini tutamaz ama aradaki fiyat farkı da malum). İzlediğim Tiglon VCD'leri gerçekten çok iyi, özellikle dublaj oyununa bir hayli özen gösterilmiş. CD kapakları ve film küneleri de çok sık hazırlanmış, koleksiyonculara duyurulur. [Ayrıntıları](http://www.tiglon.com.tr) www.tiglon.com.tr adresinde bulabilirsiniz.

İşgal



Anathema

Resonance 1 & 2

Geçen sene çıkan Resonance 1'in ardından ikinci碟 piyasaya çıktı. Gerçekten birbirinden farklı tarzlarda albümler çeken Anathema'yi da 27 parçadan oluşan Best of kurtardı ancak :> En beğenilen Anathema klasikleri yanında Eternity part III ve Far Away'in akustik versiyonları, Goodbye Cruel World ve One of the Few gibi Pink Floyd cover'ları ile Japonya'da

ha gerekli bir araç. Eğer grubu yeni dinleyicilerle tanıştmaksa anlaç... Yani 27 parçalık bu albümlerdeki parçaların hemen hemen hepsi bilindik parçalar ve 3-5 parça için iki CD alınırmı ona siz karar verin artık. Fakat söyle de bir durum var ki; İlk üç albümünü pek iyi dinleyemediğim Anathema'nın bu eski parçalarını da daha iyi tanımiş oldum ve daha da ısrardım diyebilirim. Eğer süper fanım, hastasıym diyeңiz bu albüm olmadan da yaşarsınız :)



çıkan albümlerde yer almış diğer birkaç parça bu Best of'larda yer almış. Bu arada şu Japonya olayı da anlılmış değilim hala. Nedir abi bu adamlara yapılan ayrıcalık? Konser çıkar Japonya, Tokyo konseri olur; ne bileyim albümüne 2 tane bonus track koyarlar, sadece "Japanese version" larda vardır onlar. Ya bilen varsa mail atsin, telefon etsin, olmadı gelsin yüzüme söyleşin delikanlı gibi :))

Bana göre bir Best of yerine konser albümü da-



Sentenced The Cold White Light

İşte 90'ların en başarılı gruplarından biri: Sentenced. Crimson çıkıştı yıl en başarılı metal albümü ödülüne alımı. Bu yeni albümleri de en az Crimson kadar başarılı ve hatta mükemmel :> Tarzı death metalden yavaş yavaş gelişerek melodik metale kayan grubu Down albümünde



katılan Ville ile de vokalleri tavana vurdurdu :> Bu HIM'in vokalistinin de adı Ville. Ya kifamıdım şimdilik bâk bu seslerden :)) İkiisi de en sevdiğim vokaller bu arada...

Albümdeki bütün parçalar mükemmel. Hepsi hit denecek kadar başarılı bence. (Şimdî "hadi len" demeyin "bence" dedim ya kardeşim). Cross My Heart And Hope To Die, Neverlasting, Excuse Me While I Kill Myself ve Blood & Tears ilk gözle çarpan parçalar. Ne diyeyim ki başka, süper albüm ama içim yanıyor dinlerken de... Hayatında yaptığım en büyük deneyim Sentenced konserine gitmemekti. Hangi akla hizmet gitmedim hatırlamıyorum şimdî ama bir daha gelsinler sıra başıym konserde :)) Daha

sonra King Diamond'a da gidememiştim. Aah ah Katatonia'ya da kız arkadaşımla gitmemiştüm de o da zehir olmuştu :> Banane senin kız arkadaşından, deneyoluklarından diyorsanız alın albümü diyorum ve hatta almayanın tepesine binerim kafasına ekşirim!

Danzig

7:77 I Lucifer

Doğruyu doğru Danzig'in ilk dinlediğim albümü bu. Daha önce Mother ve Am I Demon gibi klasikleşmiş parçaları biliyordum sadecə fakat araştırmacı gazetecilik ruhuyla diğer albümleri hakkında da bilgi topladım tabii ki :)) Hmmm... İlk başta sunu biliyordum ki bu adamlar Black-devil albümüyle dinleyicilerini oldukça kızdırılmışlardı. Birkac parça dinledim harbiden de alaklı yok diğer albümleriyle. Sanki metal mafyası adının başına silah dayamış da stüdyoda, mahvetmişler parçaları :)) Hiç korkmayın bu gayet efendi Danzig tarzında :> Zaten bir önceki albümleri 666 Satan's Child'da da düzeltmişler durumu... O kadar sade bir albüm ki; gitar, davul, bas ve Glenn Danzig'in güçlü vokali... Zaten yıllardır dinlemek isteyip de dinleyemediğim bir gruptu Danzig. Şimdi tüm albümlerini toplayacağım hemen. Şahsen sade ve basit parçaları her zaman virtüöz veya abartı orkestral parçalara tercih ederim. Albümde Black Mass, Wicked Pussycat, Dead Inside, Kiss the Skull (şayla track listi vermek özereyim) ve Naked Witch ontarca kez dinlediğim parçalar. Albümde davalular çok ön planda ve çok da artistik olmasa



da benim çok hoşuma gitti. Kisaca albüm Danzig fanlarını kurtürmez güzellikte ve ilk albüm kadar da Danzig...

Dark Tranquillity

Damage Done

Son zamanlardaki melodik death metal patlamasında en beğenilen gruplardan biriydi Dark Tranquillity. İlk Gallery albümüyle tanıştım ve bityünenmiştim. Daha sonra grupta müzikal açıdan bir çok değişim olmasına rağmen hala en sevdiğim gruplardan biridir... Lafımızı



da uzattık şimdi albümle gelelim :)

Açıkçası albümü dinlerken pek heyecanlanmadım. Güzel olmasına rağmen pek akılda kalıcı parçalar yok. Gerçi birkaç kez üst üste dinleyince zorla da olsa kazınır adamın beyinine fetat yine de eski albümlerine göre biraz sonük kalmış diyebilirim. Off abi şimdiden dinliyorum da aslında pek de kötü albüm değil aslında (ki yamıyorum yaa) :) Du' bakıymı... Cathode Ray Sunshine süper şarkısı mesela. Ayrıca giriş parçası Final Resistance, Format C, For Cortex ve Monochromatic Stains benim en sevdiklerim... Dark Tranquillity severim diyorsanız alın kesinlikle. Fakat daha önce bu grubu dinlemeyeniz ilk edinmeniz gereken albüm Gallery olmalı bence...

Unleashed

Hell's Unleashed

Geçen aylarda Unleashed hakkında birşeyler yazmıştım. Akmar'da Naci'yi gazlandırmışım. Dur bu yazında gönülüm almaya çalışıyorum bari :Şimdi Unleashed'i



Hell's Unleashed

sevmiyorum ben ilk başta onu söyleyeyim de... Aam grubun logosu super o ayrı ip Neyse Unleashed 130 yıldır yaptığı müziğin aynısını yapmış yine bu albümde. Al burdan bir şarkı, koy Where No Life Dwells'a uyar yani, (Gaz gaz gaz :) Bak aklıma geldi sözlerine de uyuz oluyorum ben bu grubun ya hadi neye :) Şimdi bir gaz daah vereyim! Albümün ilk şarkısı olan Don't Want to Be Born'un rifleri , Dailella's Daze'in 100% Jesus şarkısına benzıyor. Yok canım tesadütür herhalde :) Ben de ilk başta n'oluyoruz filan dedim de cidden benziyor baya...

Neyse albümün geneli tamamen Unleashed tarzı olmuş. 14 parçanın hepsi de вокalinden gitara basından davuluna kadar Unleashed... Hoşunuza giderse böyle olması gidin sıra başı olun, alın diyorum. Fakat bana Across the Open Sea yetiyor şahsen. Canım çekerse onu diniyorum. Ayrıca albümde Venom'dan Black Metal'ı cover'layacaklarını duymuştum ama yine bir şekilde Capon versiyonlarında yer alıyordu kesin, mendar olur şarkı.

Jerry Cantrell

Degradation Trip

Bilindiği üzere Alice in Chains'in %80'luk kısmı Jerry Cantrell'di. Bestelerin çoğu, gitardan yanına vokallere de oldukça katılan aktif bir gitarist kardeşimizdi. Layne Staley ölümden sonra da grubun fazla yara alacağı sanmıyorum şahsen... Durum böyle olunca bu yakışıklı kardeşimizin solo albümü de Alice in Chains'ten pek farklı gelmiyor kulağa. Tabii Layne'nin "veeee-o" veya "yeeeeaaaaao" diye sesleri yok :) (Yaw olmuş adamın arkasından konuşuyor gibi olduk ama...)

Neyse grupta Suicidal Tendencies, Ozzy Osbourne'dan tanıdığımız başı Robert Trujillo ve Faith No More davulcusu Mike Bordin bulunuyor. Aşlında albüm oldukça Seattle tarzında olmuş fakat çok da grunge dinlemeşenlerin de ilgisini çekebilir. Oldukça verimli ve başarılı biri olan Jerry Cantrell'in bu albümü bence Rock'in hangi türünü dinliyorsanız dinleyin hoşunuza gidebilir. Albümde Psychotic Break, Solitude ve Gore farklı ve özgün parçalar. Anger Rising, Give it a Name ve Chemical Tribe Alice in Chains sound'u oldukça yakın. Ayrıca She was My Girl adlı parça da Örüm böcek Adam soundtrack'inde yer alıyor. Jerry Cantrell'in ikinci solo albümü olan Degradation Trip benim ilk dinlediğim albümü. Yani ilk bu albümü dinledim ben ama Jerry Cantrell'in ilk albümü değil, ikinci albümü. Aşlında... Ha? Ne? Nerdeyim ben? Tatil mi? Hani nerde? Hangi sınav? Saat kaçta? Tillieeeeeyyyyy!

Bu aylık albümümüz bu kadardı. Bu arada birkaç mail geldi, yüz yüze de "şu grubu kötü demişsin", "falanca grub hakkında ne biçim konuşuyorsun" gibilerinden laflar işittim. Şu biline ki: Buradaki yazıları kendi zevkle, kendi bilgime ve hatta kendi ruh haline göre yazıyorum sizin seyrüler :). Tatil gidiliyorum, eğleneceğim coşulam lay lom, Türkiyeaa Türkiyeaa :) ☺

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com

n e l e r o l o y o r

►►► En sonunda Blind Guardian geliyor. 28 Eylül'de İstanbul Bostancı Gösteri Merkezi'nde olacak konserin biletleri 30 Milyon (ilk 250 kişi için) ve 18 yaş sınırı yok.

►►► Slipknot'un вокalisti Corey Taylor ve ritim gitaristi Jim Root Stone Sour adlı yan projeleri için çekilen videoda maskelerini çıkarmışlar.

►►► Darkthrone Leper Unctions adlı yeni albümleri için kayda girömişler.

►►► Courtney Love ve Gitarist Eric Erlandson'un açıklamasına göre Hole dağılmış.

►►► Rotting Christ henüz adı belli olmayan yeni CD'lerini bitirmişler. Baka-lı yine konserle gehtler artık...

►►► Guns N' Roses eski gitaristi (Guns in ha? Ne?) uzun süredir beklettiği albümü On Down the Road'ı en sonunda çkarıyor. Ayrıca albümün tüm bass bölümlerini Duff McKagan ve bir çok gitar bölümünü de Slash çalmış.

►►► Iron Maiden'in davulcusu Nicko McBrain kendini Hristiyanlığa vermiş. Spanish River Church'de çok huzur bulduğunu söyleyen Nicko, bir önceki akşam içmediği için de mutluymuş.

►►► Overkill'in henüz piyasaya çıkmamış Wrecking Everything adlı konser albümünden Evil Never Dies parçası MP3 formatında dinlenebiliyor.

►►► Birkaç ay önce dağılmış kararı alan To/ Die/For yeni albümleri için studiyoya girmiştir.

►►► In Flames'in Eylül'de piyasaya çıkacak olan albümünün adı Requite To Remain olacakmış.

►►► Kerry King'e göre Soulfly eski davulcusu Joe Nunez'in amcası Slayer'da çalmamasına izin vermemiştir :). Lombardo Lombardo Lombardo Lombardooooooo!

►►► Aerosmith çift CD'lik bir Best of çkarıyor. Best of'da oldukça fazla parça bulunuyor ve eski kertenede bir hayli var. Eski Aerosmith'i merak edenler için...

►►► İsmarlamam fizerine yanlışlıkla alınmış omu arkası belli olmayan 50 adet CD-R içen acilen 50 adet dikiz aynası aranıyor. Müracaat gorcan abi :)

►►► Polarize grubunun gitaristi Barış'ın babası vefat etmiştir. Baş sağlığı dileriz...

FANTASY ROLE LAYING

Derin Düşünceler

■ Bizler ruhlarımızı düzene, adalete ve iyiliğe adadık. Doğruluk için çarpışık, zayıfları koruduk, iklerimiz için yaşadık, iklerimiz için öldük. Onlar daima davranışlarımızın öndeymişti. Bir demet zambağı koklamadan, sulu meyvelerin tadına bakmadan, gözlerimizin gördüklerine inanmadan, hatta bir başkasına aşık olmadan önce durmak; bütün bunların 'ikelere' uygun olup olmadığını düşünmek zorundaydı.

İnan bana, bununla yaşayabiliyorsun. Bir süre sonra zihnin uyuşuyor, hareketlerin mekanikleşiyor. Ne zaman yazıldığı bile belli olmayan kurallar tüm bedenini ele geçiriyor. Düşünmeyi bırakıyzısun. Kılıcını çekiyorsun, çünkü kitapta kılıcını çekmen gereği yazıyor. 'Doğru' olduğunu için sevdiklerini bırakıyor, 'doğru' olduğu için savaşıyor, 'doğru' olduğu için öldürüyorsun.

Şansın varsa bu savaşlardan birinde soğuk bir çelik parçası göğsüne saplanır. Cesur bir savaşı olarak ölürsün, hakkında destanlar yazılır.

Benim gibi şansızlar ise uzun yaşarlar, 'kusku' ile tanışacak kadar uzun... Yıllar geçer, zihnin yavaş yavaş gizlendiği yerden çıkar, kalbine fisildamaya başlar. 'İyi nedir?' diye sorar, 'doğru nedir?', 'aci veren her şey kötü müdür?'. Şüphe öyle kavurur ki içini, yapacaklarını değil, yapmış oldukları sorgulamaya başlar. Yıllar boyu neye hizmet ettiğini düşünürsun. Yillardır aradığın yanıt için aslında hiç soru sormadığını fark edersin. Soruları sormaya başladığında ise yanıt buharlaşmıştır. Şimdi doyasıya koklayabilirsin zambakları, ne var ki kokuları orada değildir artık..."

Fal'en Kalindran
(Bir zamanlar şövalyeydi)



İnançlarımız, düşüncelerimiz, yaşama bakişımız alnımızın üzerinde neon lambalarıyla yazılı değildir. Olaylar karşısında yaptığımız seçimler, aldığımız kararlardan yola çıkarak düşünceye yapımız anlaşıbilir. Oysa frp'lerde bu sıra sondan başa doğrudur. Önce karakterinizin yaşam felsefesini (alignement-eğitim) belirler, ardından bu felsefeye uygun davranışmeye çalışırsınız. Rol yapma sırasında en çok sorun çkarılan konularдан biri de karakterinizin eğilimini doğru şekilde yorumlayabilmek, davranışlarınızı, kararlarınızı felsefенize bağdaştırmaktır.

Dungeons and Dragons sisteminde karakterler eğilimlerine göre dokuz gruba ayrılırlar.



Eğitim, karakterinizin iyilik-kötülük ve düzen-karmaşa konusundaki görüşünü belirler. Bu görüşlerin hepsini uzun uzadıya açıklamayı gereksiz buluyorum, ne de olsa Player's Handbook'ta hepsi detaylı bir şekilde anlatılıyorlar. Bunun yerine hepsini kısaca açıklayıp, ardından yanlış yorumlanan bazı noktalara göz atmakta yarar var.

Karakterinizin eğilimi lawful-neutral-chaotic ve good-neutral-evil kavramlarının birleşmesiyle oluşur.

Lawful good: Kanun ve düzeni her şeyin üstünde tutan karakterlerdir. Daima adaletin ve iyunin yanındadırlar.

Neutral good: Amaçları iyi olsa da seçikleri yolu kanuna tâstamam uması onlar için birinci planda değildir.

Chaotic good: iyiliğin gücüne inanan bir düşünce yapısı daña. Ancak davranışlarını önceden kestirmek ya da düzene uygun davranışını beklemek güçtür.

Lawful neutral: Sistemin devamlılığını esas alırlar. Emirler uygulandıktan, kurallara uyulduktan sonra bunun iyi ya da kötüye gideceği onlar için önem taşımaz.

True neutral: İşte en zor canlandırılan eğilimlerden biri. Tüm dengelerin ortasında yer alan bir düşünce tarzıdır ve gerçekte karakterden karaktere farklı yorumlanabilir.

Chaotic neutral: Şaşırtıcı, beklenmedik, kural tanıtmaz. Hani şu "dengesiz" dediğimiz tipi lar vardır ya! (Kıbarca "çelişkili" de diyebilirsiniz!)

Lawful evil: Kötülüğün kuralı olur mu? Bal gibi olur. Marvel Comics okuyucuları Dr. Doom'un olana kötülüğüne karşı verdiği sözü tuttuğunu bilirler.

Neutral evil: Genel anlamdaki "kötü" kavramının karşılığı budur. Ne chaotic evil kadar yıkım düşkündür, ne de lawful evil gibi kural boyunduruğu taşıır. Kötüdür, o kadar.

Chaotic evil: Yan etkileri: yok oluş, yıkım, şiddet, kıym... Kötülük hiç bu kadar kötü olmamıştı, kullanmadan önce doktorunuzla birlikte kaçın!

Görüşlerimiz = kelepçelerimiz ?

Peşinen söyleyeyim, karakterlerin bu dokuz düşünce yapısı altında kısıtlanmasına taraftar olmayanlardanım. Bu şekilde düşünen bazı oyuncular:





yöneticiler "eğitim" kavramını kullanmazlar. Ancak bir "rol yapma" oyunda karakterlerin dünya görüşlerinin hiç adının konmaması da uygun değil. Bence bu konuda White Wolf firmasının uygulaması daha sahilik. White Wolf oyunlarında karakterinizin bir dışa yansittiği, bir de gerçekteki düşünce tarzını seçersiniz. Ancak bunlar iyi-kötü-çirkin şeklinde değil, bazı etiketler şeklinde belirlenir. Örneğin karakteriniz dışarıdan "Loner" olarak görünür, sosyal ilişkileri zayıf, insanlardan uzak duran biridir, ancak gerçekte bir "Caregiver"dir. Yani perde arkasından da olsa diğerlerine yardım etmeyecektir, yaklaşmasa da insanlara karşı merhamet duyguları beslemektedir. Bu tarz bir sınıflandırma rol yapma oyunlarında hem daha rahat uygulanıyor, hem de oyuncuya daha az kısıtıyor. Ama söz konusu D&D olunca eğilimleri doğru yorumlamamız, en azından sınırlarımızı biraz genişletmemiz gerekiyor.

D&D oyuncularının en çok göz ardi ettiği konu, her eğilimin her karakterde aynı şekilde yansımamasıdır. Paladin'ın "lawful good" kavramını yorumlaması bir çiftçiden çok daha farklı olabilir. Lawful good olmak, kurallara uygun hareket etmek, davranışlarında iyiliği önde tut-

maktır. Ama bu kavramın içinde kahramanlık yoktur. Zalim bir derebeyinin emri altında çalışan yoksul çiftçileri düşünün. Derebeyinin emirlerine uyarlar, zor durumda dostlarına ellerinden geldiğince yardım ederler, bu nedenle "lawful good" sayılırlar ama bu zorbaliğa başkaldıracak güçleri ya da cesaretleri yoktur. Oysa derebeylige yolu düşen bir paladin çiftçileri organize edebilir, ya da doğrudan ordular çağırıp derebeylikle savaşabilir, adil bir sistem kurabilir. Hatta bu savaşta çiftçilerin derebeyinden korkup orduya katılmaması da mümkündür. Paladin'ın çağrısına uymamak çiftçileri "kötü" yapmaz. Paladin'deki düzen ve iyilik anlayışı, diğer insanlardan farklı olarak onun her türlü şartta adaletsizliğe başkaldırmamasını, hatta öleceğini bilsen bile doğrularından vazgeçmemesini öğretür.

Neutral good ya da chaotic good karakterler "düzen" kısıtlamasından uzaktadırlar. Yaşlı amcalar teyzeleri biletleri olmadığı halde otobüse kabul eden otobüs şoförleri "neutral good" kavramına iyi bir karşılık oluştururlar. Durumu kurtarmak, kimseyin kimseye gücenmemesi için beyaz yalanlar söylemek, komşu evi soy-



olmaz" deriz. Bu davranışlar başkasına kötülük yapmak, *digerlerini bekletmek* amacıyla taşımaz, yalnızca *dayanı kendimize yontmayı severiz*. Burada nötral davranışın bir araçtır. Druid'lerin tarafsızlığı ise *farklı* olarak kendi çırkaları adına değil, *evrendeki dengelerin korunması* adınadır. Bir druid, *iyilik-kötülük ve düzen-karmaşa arasındaki dengenin süreklilığını sağlamak* amacıyla armacı olarak görür. İki güç arasındaki savaşta kesin bir yerleri yoktur. Doğa gibi tarafsız davranışları, ancak güçlerden birinin diğerini yok etme tehlikesi varsa devreye girer, her ikisinin de varlığını korumak için mücadele ederler (Daha detaylı bilgi için bkz. Complete Druid's Handbook).

Suç ve ceza

Toplumda *ceza* gören davranışların çoğu "kötü" olmaktan *çoく* "yanlış" ve "ahlaka aykırı" davranışlardır. Kötülük kavramı daha çok canlılara eziyet etmekten hoşlanmanın, bilerek, isteyerek ve *hicbir* çıkar olmadığı halde çevresine zarar vermenin karşılığıdır. Oysa işlenen suçlara baktığınız zaman çoğunlukla çıkarları doğrultusunda hareket eden kişilerle karşılaşsınız. Hırsız kötü *olduğu* başkasına zarar vermek istediği için *çalmaz*. Yaptığının "yanlış" kabul edildiğini bili ama *para* kazanmak ister. Belki karşı çakaksınız ama bence bu davranış "true neutral" kavramına "neutral evil" kavramından daha yakındır.

Asıl sorun, *gerçek* hayatı insanları dokuz sınıfına ayırmayan olanaksız olması. Masallardaki gibi iyi ve kötü kalın çizgilerle sınırlanmış değil. Davranışlarınız tek tek sınıflandırılabilir belki: Emniyet kemeri düzenneli olarak takar ama kırmızı ışıkta karşısına geçersiniz. Kendinize ait *olmayan eşyaları* cebe indirmezsiniz de saticiya "Fıçı almasam kaçır olur?" demeye bilirsınız. Bu davranışlarınızın hepsini aynı başlık altına siğdirip yorumlamak olanaksız. Bu nedenle de frp oynarken eğilimleri canlandırmakta sorunlar yaşıyoruz. İyi ki de yaşıyoruz. Gerçek hayat yalnızca dokuz düşünce yapısından oluşsa ruh ve *sınırlımlı* yükü bir hayli hafiflerdi herhalde, ama o kırmızı, gri-beyaz muhteşem hücrelere de yazık *olmaz* mıydı? ☺

Batu & Gökhane | batuher@level.com.tr

Sokaktaki adam nasıl düşünür?

True neutral herhalde tüm davranış şekilleri arasında kavranması en soronlu olanıdır. Aslında true neutral standart insan davranışıyla çok benzerlik gösterir. Yalnız burada da paladin'ın lawful good'u yorumlaması gibi farklılıklar görülebilir. Normal insanlar olarak çoğunlukla işimize geldiği gibi davranışmayı tercih ederiz. Başkasının sırasını kapar, başkası bizim önmüze geçince kuralların uygulanmasını ister. Söz konusu kendimiz olunca "bi kereciken bi şey



yıllargeçer...

Binlerce insana okuyacakları anlamlı birşeyler sunmaya çalışmak ne yorucudur...

Tam beş seney geçti ki "profesyonel" anlamda yazarlık yapıyorum. Tabii buradaki profesyonellik kesinlikle Stephen King seviyesindeki bir geliri, ya da Orhan Pamuk kadar büyük bir popülariteyi içermiyor. Demek istedigim şey yillardır para kazansam da, kazanmasam da düzenli olarak binlerce insanın alıp okuduğu yazılar yazıyor olmam. Ve gerçekten de bu böyledir, bir yazar yerel bir gazetede ücret almadan yemek tarifleri köşesi de hazırlasa, çok deli maaşlarla büyük bir gazetenin başyazarlığını da yürütse, olay değişmez. Eğer ki devamlı olarak geniş bir kitlenin para verip aldığı bir yanında yazılar yazıyorsanız, sizin para kaza-

«Öte yandan bazıları da yazdığını bile okumadan, hatta bir defa bile dergiyi almadan bizi çarmıha germekte hiç tereddüt etmiyorlar.»

nip kazanmamanız önemli değildi, siz kesinlikle "profesyonelsiniz" demektir. Belirli bir iş etiğine sahip olmak, sizden okunacak birşeyler yazmanızı bekleyen insanlara zamanlarına degecek şeyler vermek sorumluluğunuzdur.

Bu aslında hemen her meslekçe böyledir. Sırf zevkine yapıyor olmanız araba tamirciliğini savsaklayabileceğiniz, ya da şüpheli sonuçlar ortaya koymabileceğınızı göstermez. Sonuçta insanlar size araçlarını ve bir anlamda canlarını emanet ediyorlardır. Onardığınız söylediğiniz frenler tutmadığında merhumların yakınlarına ne diyeceksiniz? "Ben bu iş amatör bir ruhla, para kazanmadan, sırf zevk için yapıyorum!" Denemenizi hiç tavsiye etmem. Belki biraz tuhaf bir örnek gibi görünebilir, ama sanırım olayın mantığını yeterince anlıyor.

Yazarlık öyle birseydir ki, sizin ve diğerlerinin yazdıklarını okumak için para veren insanlarla çok büyük bir iletişim içine girmeniz gereklidir. Burada belirli bir yaklaşım, belirli bir etik edinmek şarttır, sırf para almadan, ya da çok az bir maaşa çalışıyo olmak kimseye yaptığı işi savsaklama hakkı vermez. Hele yazarlıkta bunu hiç yapamazsınız, çünkü kaleminizden çıkan her kelime dışında bir yerde birilerini bir şekilde etkileyecektir. Birilerine yanlış yol göstermek, yanlış bir örnek olmak, en azından yanlış anlaşılıp kendi elinizle kendinize değer verenleri ters yüz etmek, bunlar başına gelebilir ve hiç hoş değildir.

Bu yüzden "amatör" kelimesi aslında insanların "sorumluluk" denen illetten kaçılabilme için uydurdukları boş bir kelimedir.

şey değildir. "Amatör babalık" diye bir müsessevar mıdır? Yetişkin oglunuz bir akşam eve gelip te uyutucu parası için kafanızı silah dayadığında, "babalık" gibi çok küçük bir kitleye hitap eden bir "mesleğin" bile ne denli "profesyonellik" gerektirdiğini görürsünüz. Ya amatör sporculuk? Böyle birşey var mıdır? Sırf para almadığınız için hali sahada yalan yanlış oynayıp kendi arkadaşlarınız tarafından yuhalanmayı, ya da daha da kötüsü resmen ahmakça davranışın kendinizi gereksiz yere sakatlamayı göze alabilir misiniz?

Bu bir oyun dergisi, daha fazlası değil. En azından sapla samanı karıştırmamak açısından,

bir ülkede oyun dergileri çok daha farklı rollere soyunmamalı, yazarlar kendilerini okuyanlar için "örnek alınacak önemli kişilikler" haline gelmemeli. Bazi genç okurların bizleri "her dediği kesinlikle doğru" adamlar gibi gördüğüne şahit oldum gelen mektuplardan. Oysa ne acıdır ki maalesef bu doğru değil. Sıradan bir insan olarak hem atalarının hatalarına düşmek, hem de kendim yeni hatalar keşfetmekle yükümlüyüm ben, bu insan olmanın bir parçası.

Öte yandan bazıları da ne yazdığını bile

1984+

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Orta yaş binanımı gerçekte var mı? Sayıç 30'u gösteren, anılsın. Ama öte yandan, ben 15'inde de böyleydim sanırım.

okumadan, hatta bir defa bile dergiyi almadan bizleri çarmıha germekte hiç tereddüt etmeyebiliyorlar. Coğunun gerekçesi de çok komik, "Onlar amatör değil!" Lütfen, 30 yıl bu gezeende cüle çektiğinden sonra, en azından idam edilmeden önce savunmamı yapabilme hakkım olmalı, herkesin olmalı. 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 yüz laftan birinin doğru okuması ihtiyalî de göz ardı edilemez, değil mi?

Ve işte böylece, her yeni sayıda okurlardan gelen tepkileri de göz önüne alarak yeni, farklı birşeyler anlatmak, onlarla dergi sayfalarında paylaşacağınız kısa süreli "değerli" kılmak için çabalar durursunuz. Geçip giden zamanla birlikte binlerce insana birşeyler anlatan bir kişi olarak tükenmeye başladığınızı hissettiğiniz zamanlar gelir. Ama profesyonel ya da değil, bu sizin işinizdir.



multidünya

Kılıçla uzay gemisi avlamak

D evasa Online oyun pazarı her yıl daha da genişlemekte. Güney Kore'de IP numaralarının bittiği bir devirdeyiz artık. Tabii Kore bu konuda çok uç bir örnek. Ne de olsa her ülkenin 9 milyon online oyun oynayan bir nüfusu yok. Üstelik ülke o kadar büyük bir pazar haline gelmiş durumda ki sırı Kore için yapılan online oyunlar mevcut. Eskiden bir oyunun yalnızca aynı klavyeden beraber ya da hotseat olarak oynamabildiği bir dönemde, ki bu özellik de her oyunda yoktu, önce her oyuna ağ üzerinden çok kişilik oyun oynanabilme özelliği sonra internet üzerinden oynanabilme özelliği eklenmesine kadar geldik. Hatta daha da ileri giderek oyunları tek kişilik olarak oynayıp bitirdikten sonra sadece online olarak oynuyoruz desek çok ta yanlış olmaz. Bir bölüm oyuncu ise sadece online oyunları oynuyor. Tabiki ülkemizin altyapı sorunları yüzünden bu keyfi herkes tadamıyor. Ama tartışılmaz bir gerçek var ki o da geleceğin internet üzerinden oynanan oyunlarda yattığı. Burada oyun oynamakla internet üzerinden satış yapın bir site açmayı aynı kefeye koymamak gerektiğini düşünüyorum. Her ikisinde de sanal olarak nakit akışı olsa da online oyun oynamak, yani bir nevi hizmet satmak ile bir ürün satmak

« Örneğin domates alacaksanız bunu görmek, kontrol etmek istersiniz. »

arasında büyük farklar var. Online oyunlarda oyunun CD'sini bile satın almadan iyi bir bağışınız varsa bilgisayarınıza bile indirebilirsiniz. Eğer sıklırsanız oyunu bırakabilir hatta ödediğiniz paranın bir bölümünü almak adına hesabınızı sata-

bilir ya da işi tamamen ticarete dökerek oyun içindeki eşyaların satımından para bile kazanabilirsiniz. Elimizdeki ürün yamalarla sık sık kendini günceller. Ayrıca bir sürü arkadaş edinmeniz ve sanal bir topluluğun parçası olmanı da cabasıdır. Oysa ürün satın alırken tüm muhattabınız bir arayıldır. Örneğin domates alacaksanız bunu görmek, kontrol etmek istersiniz. Oysa sanal ortamda bu mümkün değildir. Ürünün satıcıdan size kadar gelmesi ise başka bir problemdir. Zamanında ve zarar görmeden, tam olarak sizin istediğiniz ürünü teslim almayı beklersiniz. Daha bir çok ayrıntı sayılabilir ama özet olarak her iki konuda birbirinden, bir çok yerde çok farklı özellikler taşıy়।

Türkiye'deki durum

Ülkemize gelince. Yurtdışında oynanabilen oyunlara ulaşmanın üç yolu var. Oyunumuzu yurtdışındaki bir internet sitesinden sipariş vereceğiz, ikinci internet sitesinden indirilebilirse oradan indireceğiz. İlk durumda en az 23\$ ilk bir yol parası ödememiz gereklidir her ikisinde de mutlaka bir kredi kartına da ihtiyacımız olacaktır. Oyu-

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Fırat'ın adı aslında neden Tırat? Söylemesi çok daha kolay geliyor. Şimdi kim kalkarda Ronaldinho gibi tavşan dişli olup "F" harfini teleffuz etmek ister ki? İki T kullanmak daha ekonomik geliyor. Allahum çok mu tembelim yoksa?

Fuar seneca nasıl? Çok eğlenceli ve yorucu. Gelen tüm okuyucu dostlarımıza tanışmak büyük bir keyifti. Dost diyorum çünkü yeni tanışığınız herkesle uzun zamandır tanışmış gibiydi sohbet etmek herkese rasip olmaz.

Son mezun mu oldun şimdii? Aslında bir tek projem kaldı. O zaman resmi olarak mezun olacağım ama tüm derslerim verdiğim için bitirdim demek de çok yalnız sayılıyor. Artık Masterlím ve çok mutluyum.

çoğu kişi oyunlara ulaşamıyor. Kredi kartı, işte bu 18 yaşının altındaki oyuncular için büyük bir problem oluşturuyor. Yurt dışında bu problem "oyun zamanı" denilen bir sistemle çözülüyor. Siz belli bir dükkanından gidip bir oyun içen oyun zamanı kartı alıyorsunuz. Bu kart üzerindeki şifre ile o kadar süre oynayabiliyorsunuz. Süre dolunca şifre de geçerliliğini yitiriyor. Aynı sistem ülkemizde de olsa daha çok insan online oyunlara girebilirdi.

Sanane ve AGS!

Online oyunculuk konusunda öncüyük yapan oyun serverları Sanane (sanane.com) ve AGS (agszone.net) şimdilik tek kurtuluşumuz durumunda. İki kuruluşunda oyun dünyasına son derece hakim profesyoneller ile yönetilmesi bizim için büyük bir şans olsa da şu anda maalesef bu iki kuruluşun tercihlerine kalmış durumdayız. Bu da elimizdeki her oyunu istediğimiz an multiplayer olarak oynayabileceğimiz manasına geliyor. Halbuki firmaların kendi server ağları ülkemizde bulunusa örneğin ben canım Ultima Online ya da Counter Strike'dan sıkıldığında girip bir C&C Renegade ya da Ghost Recon oynayabilirim. Ayrıca resmi olmayan serverlara dadanan bilincsiz oyuncuların tacizlerinden kurtulmak veya bu tip insanların buralara en az düzeyde girmesi benim oyunumu kat kat eğlenceli kıladı. Ülkemizde sakat doğan ve korsan oyunları sayesinde zaten büksei hayatı yaşayan oyun piyasası dilerim parasal büyülüğünü yasal ortama geçirmeyi başıra ve bizde sağlıklı bir piyasaya kavuşuruz. Böylece hem sizler sağlıklı ve kaliteli bir hizmet alırsınız hem de bizler hak ettiğimiz konuma oturtuluruz.



fanzin

Kendi eserine tutsa olmamak

Elektrikler kesik ve televizyon kapalı. Aslında şu Senegal maçını tekrar izlemek istiyorum. Güzel bir maç olduğundan mı yoksa kazanan taraf biz olduğumuzdan mı bilinmez. Herhalde ikisi birdendir. Ama elektrikler olsa bile maçı veren bir kanal yok. Televizyon da her zamanki boşluğunda muhtemelen.

Fırsattan istifade uzun zamandır ihmäl edilmiş bir keyfi sürüyorum. Akımdan geçenleri

«İstediğim her şeyi yapabilsem süper bir oyunun altı sayfalık incelemesine koca koca puntolarla tek bir cümle yazabildirdim; “Öyle güzel ki anlatacak kelime bulamıyorum”»

mürekkep ile kağıda dökmek. Bilgisayar başında yazmaya alışmadığım günler gibi. Zaten eski den “yazmak” çok farklıydı. Birileri veya bir şeyler için değil sadece kendim için yazdım günlerde...

Derginin esareti

Kim derse desin bir dergi tutsaktır. O dergiye beynini boşaltan insanlara ait değildir sadece. Öncelikle okurlarının eseridir. Onlar neyi sever,

ne okumak ister diye kafa patlatır boyuna. Sonra yayın, meslek ve etik ilkelerine... Hem kanunlarla belirlenmiştir ne yapıp ne yapamayacağı, hem de tepki alacak aşırılıklardan korkar. Sonra her şeyi kendine köle eden ekonomi elbette. Dünyanın en idealist dergisi olsa bile, gelecek ay yine çibileceğinden emin olmak ister. Hele kimi dergilerin megaloman patronları ve ağızla-

rının içine bakan reklam verenleri vardır. Neyse ki onlardan kurtulalı çok oluyor. Hiçbir dergi özgür değildir kısacası. Level da değil...

Mesela istedigim her şeyi yapabilsem süper bir oyunun altı sayfalık incelemesine koca koca puntolarla tek bir cümle yazabildirdim; “Öyle güzel ki anlatacak kelime bulamıyorum”. Ama bunu yapsak pek çoğunuza ayaklanır, “Para veriyoruz bu dergiye kardeşim, ne bu bomboş altı sayfa!” diye mail'lere boğardınız bizi.

Bunun bir alternatifi var neyse ki. Kimseyi takmadan, kuralları hiçe sayarak da yazabilir insan ve bunu geri kalarılla paylaşabilir. Her şeyi kendiniz yaparsınız. Kendiniz yazarsınız, kendiniz basarsınız ve kendiniz dağıtırırsınız. Tek ihtiyacınız olan bu işi yapmayı istemek, bir fotokopici ve dergilerinizi bırakabileceğiniz birkaç nokta. Tamamen size ait bir dergi. Siz nasıl istiyorsanz öyle olan bir dergi. Kısacası fanzin.



cesur yeni dünya

Tugbek Ölek tugbek@level.com.tr

Sen yaptın mı bu fanzin olayını hiç? Çok çok eskiden... evet.

Nereden bulunur peki bur? Çok çok eskiden... Taksim'deki bazı kitapçılarında vardı.

Bi daha yapıcak misin? Belki bir gün... di mi Serpil?

Nası bir şey olacak peki? Kim bilebilir ki...

Fanzini fanzin yapan özgür olmasıdır. Ne okuyacak olanlar umrunuzdadır ne de etik, kural ve yaptırımlar. İstediniz yerden istediniz kadar çalıp çırpar ne isterseniz onu yazarsınız. Sonunda ne pésinize düşen olur ne de “bu ne biçim dergi” diye karşınıza dikilen... O kadar ucuza mal olur ki, satıp satmaması umrunuzda olmaz. Zaten bu işten para kazanmak da değildir niyetiniz. Siz keyif aldığınız sürece hiçbir sorun yok.

Sıra sizde

Şimdî içinizden bazıları Level'da yazar olmak istiyor ya... Deli misiniz kardeşim! Sabah akşam çalış, gezmeyi tâtil unut, beğenmeyenlere nasıl beğendirsek diye kafa patlat, sabah akşam derdini anlatmaya çalış. Bütün bunlara batıp sonunda salt istedığınızı yapamamak yerine kendi fanzinlerinizi hazırlasanız. İsteseniz oturun Word'de yapın, isterseniz kağıt kaleme hazırlayıp ordan burdan topladığınız resimleri yaptırin üstüne. İsteseniz de bütün screenshot'ları elle çizin. Basın fotokopisini sonra, ya sağa sola bırakın ya da kendiniz, birinci elden dağıtin.

Eğer asıl istediginiz, oyunlar hakkında gönünlünden yazmaksa cidden, inanın bu pek çoğu için daha doğru ve keyifli bir yol. İlla oyunlarla ilgili olacak da değil ya, siz içine ne koymak istiyorsanız o olur. Unutmamanız gereken tek şey, bir *kopyasını* da bana yollamak. Fanzin hazırlamak pek de parlak gelmiyorsa bile fanzinleri takip etmeye çalışın. İnanın orası apayrı bir dünya.

basitgüzeldir

dir'li cümleleri sevmiyorum ama bu ay her cümleeye bir 'dir' düşüyor

Bu ay kendi köşemi yazmadan önce "komşumun" yazdıklarını okuma şansı oldu bir şekilde. Komşum dediğim, yan köşedeki arkadaşı, Tuğbek. Açıkçası okudukça "ah ben niye aklı edemedim bu konuda yazmay!" diye de hayflandım. Aylardır kendi hayatında bir çıkış ararken ve bu konuda ruh halime göre zaman tembellik bazen beceriksizlik diye yorumladığım bir kısır döngüye kapılmışken komşunun dedikleri neredeyse "iyi geldi" Benim dallanıp budaklandırdığım "kendim için ne yapsam" sorusuna böyle tattımkar cevaplar bulabileceğini unutmuşum sanki.

BENDE BENDEN İÇERÜ

Aklıma geldikçe oynadığım bir oyun var. Oyunun mekanı mümkünse kalabalık caddeler. Yarın da yürüyüp geçen insanların yüzlerinde ne gördüğümü soruyorum kendime, tek tek. So-

kakta omzuma çarpıp geçen irice bir kadın, kafasını yerden kaldırımayan liseli bir çocuk, annesinin elini yakalarsaya çalışan küçük bir kız, yürüyen herkesi söyle bir süzen, tercihan bıyıklı vitrinönüadımı ve daha bir sürüsü... Binlerce, on binlerce, yeterince abartınca milyarlarca hikaye var bu yüzlerde. Sizin kendi hayatlarınız içinde kaybolup gidişiniz, "benim şansım", "benim talihsizliğim", "benim hayatım" diye tanımladığınız temaya kimbilir neresinden bulaşan ve en az sizin kadar o süreci etkileyen bir dolu insanın yüzü karşısında iyice hırçınlaşır ortaya çıkarıyor. Bütün sevinçlerin ve rahatsızlıkların merkezinde aslında "ben"in olması gerekmeyeceğini hatırlıyoruz ve ben merkezci yaşamın insanı körlestirdiğini. Bunu akılınız takıldığı için çevreyi incelemeyi bıraktığınız şu arada bile, bakın işte şu kızla oğlan, şu pardesülü amca, şu simitçi, geçip gitmiş yanınızdan. Kendi sonuçlarınızı bulmaya çalışırken kimbilir kaç hikayeyi kaçırımissınız.

Basit birkaç kuralı olan ve baktığınızı görmenizden başka bir şey istemeyen bu oyunu

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Nedir bu konserler man? Bilmiyorum ama birinin bu gidişatı dur demesi lazımdır, neredeyse her hafta kaçırılmaması gereken birileri geliyor. Olmaz ki böyle.

Niye ki? Ne güzel işte... Değil, ben şahsen her yaz iki konserden fazlasını kaldırımiyorum. Birini sindiremeden diğeri geliyor. En az iki üç ay büyüsünden kurtulmadığım konserlerden istiyorum ben.

Konser büyüsü ne ola ki? Ah, bu öyle bir şey ki, kara büyünün daha etkili. Konser verenin performansına göre şiddeti artar ve en tehlikeliş öyle bir büyülürsiniz ki turne turne o grubu ya da şarkıcıyı takip edersiniz. Dünyayı dolaşmak zorunda falan kalırsınız, alımallah...

HOT SEAT MODU

Bir versiyonu daha var bu oyunun, multiplay modu da denebilir. Daha interaktif bir şey, hem de daha eğlenceli. Nasıl oynanır? Can sıkıntısından muzdarip bir arkadaş daha bulunur, bir köşede oturulur ve söyledikleri duyulmayan bir grup insan göze kestirilir. Sonra onların konuşma sırasına, el kol hareketlerine, yüz ifade-

« Aklıma geldikçe oynadığım bir oyun var. Oyunun mekanı mümkünse kalabalık caddeler. »

İçinden çıkmaz hale getirmemek için kendinizi dışarıda tutmanız gerekiyor. Zira hikayesini uyduracağınız bir yüze çiplak gözle değil de filtrelerinizin berisinden bakıyorsanız kimbilir orada olan neleri soğuracak, görünmez yapacaktır o filtreler. Hikaye yarılm dejile de kısır kalacaktır.

Ne işe yarar bu oyun, bilmiyorum. Oynanan hangi oyunda bir fayda elde etme amacı güdülebilir ki zaten (fayda sağlasın diye oynanan oyular için başka bir tanım yapılmalı, beni böyle gereksiz parantezler açmaya mecbur bırakıkları için kınıyorum bütün çıkar oyularını ayrıca). Ama yüzlere bakıp hikaye yazmanın insanı kendine saplanmaktan kurtardığı kesin, bir süreliğine tabii.

lerine göre replikler üretilmeye başlanır. Konuşmalar senkronize olmalıdır. Bir çeşit real-time strateji denebilir sanki buna. Yaratıcıdır, eğlencelidir, sadece 3D değil çok boyutluştur. İyidir yanı... Hatta koyacağınız kurallara göre bir kazanarı, bir kaybedeni bile olabilir. Ne gerek varsa artıktır.

Demem o ki, içeri baktıktan feri sönen gözleri arada bir gün ışığına ışkarmakta, söyle bir gezdimekte fayda var. Kendin için bir şeyler yapmanın uzman simyacılardan oluşan bilim ekibimizce de onaylanmış formülü böyle. Sizin akınızdaki küçük gündelik oyunları da merak etmekteyim. Yazın efendim. Ha, bir de Tuğbek'e göndereceğiniz o el emeği göz nuru fanzinlerden birer kopya da ben istiyorum. ☺

Penguenler arasında turkuazı buldu...



inbox



Eeee, afedersiniz?

Bu run, nedir?

Ben Inbox köşesini aramıştım da...

Burası bilader, geç otur ben müdürü çağırıyorum...

SİNAAAN! Müşteri geldi, meşeleri kapıp gel de ilgilenebilim!

KARANLIKTÀ BÌR MUM

Tarihte hayal gücüné hayret ettiğim tek bir insan vardır; Ulu Önder Atatürk. Düşünsenize daha ele geçirilmenden başkaları tarafından paylaşılmış bir toprak, bütün inançlarını ve direncini kaybetmeye zorlanmış eli kolu bağlı bir millet. Devlet daha dünden teslim olmuş, halk kaderiyle başbaşa bırakılmıştır. Bir adam çıkışır bu halkı uzun ve imkansız gibi görünen bir çaba sonucu tek bir bayrak altında toplayır. Ve tekrar imkansız gibi görünen bir istekle bütün düşmanı ülkeden def ediyor.

Çok mu zor? Evet imkansız. Ama Atatürk deki o inanç o ülkeyi ileri medeniyetler seviyesine getirme hayali olmasaydı.. Neyse zaten çoğu kişi anla-

Ne olursa olsun kendi çizginizden şaşmayın, neyseniz öyle davranışın. Bu ülkede gençliğin geyikten çok aydınlanması ihtiyacı var.

mayaçak (geyik yapmak varken kim ne) B gün ise bir amacı olan, Türkiye'yi aydınlatmayı çabalandıran çalışan çok az yayın kuruluşu vardır. Sizi bu neden dolayı çok seviyorum. Eğer mesleğinizi kötü yapmış olsanız bile kimse size hâkâret etmesinin hakkı olamayacağı kanaatindeyim. Siz ne olursa olsun kendi çizginizden şaşmayın, neyseniz öyle davranışın. Bu ülkede gençliğin geyikten çok aydınlanması ihtiyacı var. Sevgi ve saygılarımla,

Muammer Sarı

Merhaba Muammer,

Ne acı değil mi, bugün o adamın arkasından atıp tutan, olmadık sözler söyleyen alçaklıların, satılık düşman uşaklarının hepsi aslında varoluşlarını onun ve sayısız şهîdin kanına borçlular. Bazen düşünüyorum da, onun yerinde olsam ne yapardım? Sanırım pek iyi şeyler yapmadım, onun kadar merhametli ve sevecen bir adam değilim çünkü.

Ama daha da acı olan senin diğer konuda da haklı olman, yani bizim bizi okuyan gençlere biraz olsun doğru bildiklerimizi aktarmak için çabalamamız konusundan bahsediyorum. Bu bence çok acı, çünkü bir ülkede yayılanan dergiler içinde gariban bir oyun dergisi bu işi üstlenmek zorunda kalmışsa, aslında o ülke için çok acınası bir çağ çoktan başlamış demektir. Bilmem haksız mıymı?

BAB-BA!

İyi günler, Derginizi 1999 yılından beri zevkle takip ediyorum. Her sayısını sakladım. Strateji ustası kışmasına sahip olmak asıl niyetimiñ ancak elimde her aldığında bazı yazıları baştan okumaktan keyif aldığımı farkettim. Hiç bu tarihe kadar olan sayılarınızı üst üste koydunuz mu :) ? Lakı kapak da olunca kayıyorlar ve devrilüyorlar. Evde 8 aylık kızım da olunca yer sorunları baş gösterdi. Sadece Level okumuyorum ve doğal olarak sadece Level dergilerimi sakladım. Bugün karının da abartılı ısrarlarıyla istemeyerek hoşuma gitmeyen birsey yapmaya başladım. Strateji ustası kışmlarını, amatörce (Acrobat gibi profesyonel bir yazılım kullanmadan) tarayıp kaydettim. Memnun kaldığımı söyleyemem, dergilerimin çöşunu atmak zorunda kaldım. Böyle bir ürünün belki de sizin tarafınızdan çıkarılabileceğini düşündüm. Gerçi sizin için çok zor, verimsiz veya pahalı bir tasarı olabilir bilemem ama eğer değilse, böyle bir ürünün satabileceğini veya Level CD'sinde güzel bir yer edine-

uygun yer açmak ta lazı̄m. Ama aklimızda olan bir proje bu, emin olabilirsin. (Araya giriyorum, böyle bir çalışmamız oldu aslında. Ama sayfaları tarayıp CD'de verice, kalite oldukça düşüyor. Bir çare bulunca, eski sayılarımı CD'de Acrobat formatında vereceğiz – Sinan)

Maliyetler konusunda da haklısan, yayinallyıını biraz bilen bir adam işlerin o kadar kolay yürüme-diğini de bilīr. Mesela derginin etiket fiyatının yüzde 35'lik kışmanın doğrudan dağıtım şirketine git-tiğini biliyor musun? Haliyle kriz patlayınca fiyatı abartmamak için pek çok seyden vazgeçmek zo-runda kaldık, ki bu ücretlerimize yapılacak doğru düzgün bir zam da dahil. Sen ev geçindiriyor-sun, bilīrsin, cebindeki paranın her ay daha da işe yaramaz hale gemesi ne fenadır. Neyse, tekrar yaz bize, ufaklı̄ın da gözlerinden operiz =)

SESSİZ BEKLEYİŞ

Merhaba Mad, Lütfen süredir sizi takip eden binlerce sessiz coğunluktan biriyim, her ay gazete bayilerinin camına bakıp yeni sayının çıkmasını bir çocuk gibi sabırsızca bekleyenlerdenim. Aslında power gamer değilim çok fazla oyun oynamıyorum, çünkü bir ili disketlik oyunların, 8Mb'lık ramlerin, DX2-66'ların zamanını çok özlüyorum. Bilgisayar patronları hergün bizleri nasıl sömüreceklerini düşünüp daha yüksek konfigürasyonlu oyunlar çıkartırken ben sadık izliyorum ve sizlerden destek alıyorum. Belki de bu hızza yetişememekten korkuyorum ve yeni çıkan her ruhunu kaybetmiş oyuncuların disketlerle bilgisayarcının kapısını aşındırdığım günler hatırlıyorum. Ama yine de bu hengamenin arasında ne zaman o hiç almamış giriç sayfalarıyla yeniden bir Level elime geçse sanki dergideki bütün puanları oynayacakmış gibi dergide salındıyorum. Bu deşarj bana uzun süre giđiyor. İňşallah bu dostluk omur boyu süreber başılarını-zın devamını diliyorum.

Yasin ERTEM

bileceğini düşündüm. Gerçi web sitenizde herşey var ancak kendi dergim, kendi sayfalarım diye düşündüğüm.

Bir konuda da sizlere hak verdim. Derginizin Fallo-ut Cd'si hediye olan sayısı 2.600.000 TL idi. Yanlış bilmiyorsam o dönemde kriz yoktu. Dolar 2 katına çıktı ama sizin fiyatınız 3.850.000 TL, gizli zam oldu belki, orjinal oyundan feragat ettiniz ve sayfa sayısı azaldı ancak çalışma kaliteniz devam ediyor. İyi çalışmalar dilerim.

Volkan Alkut

Merhaba Babacık,
Öncelikle seni tebrik etmemeye izin ver lütfen, umarım senin ıufaklı uzun ve sıhhatlı bir hayat sürer, sevdigi insanlardan hiç ayrılmaz. Dergi olayına gelince, evet, ben de tüm sayılar eksiksiz olarak var ve evde üst üste duruyorlar. İşin püf noktası onları genişçe bir rafa, yatay olarak ve dikiz yerlerle dişâ bakacak biçimde yerleştirmek, böylece kaymaları. Ama tabii senin bizzat emeklemeye başladığında ne yapsan boş olduğunu göreceksin, emin ol evin altını üstüne getirecek, sizin varlığını unuttuğunuñ iñir zivri kıkidayarak sürükleşip öünüze bırakacak.

Eski sayıları tarayıp verme fikrine gelince, aslında bunu uzun zaman önce müdürü götürdüm. Sinan olaya hayatı sicktı, ama tüm sayıları tarayıp arşiv oluşturmak zaman alan bir iş, üstelik CD'de

Merhaba Yasin,
Değşim her zaman korkutucudur, çünkü yılının ne getireceğini asla bilemezsin. Korku da insan doğasının hayatı bir parçasıdır, eğer korku olmasaydı biz insanlar ne halt ettiğimize dikkat etmez, hayatı kalabilmek için gereken mücadeleyi veremezdi. O yüzden şunu bil ki korkularında yalnız değildir, bu gezeğende diğer 6 milyar kişi de en az senin kadar korkuyor. Hatta bazları biraz daha fazla.

Ama bizi bayiide görmek seni rahatlatıyor değil mi? Çünkü oralarla bir yerlerde hâlâ birilerinin, bazeñ keyif alarak, bazeñ nefret ederek, bazeñ sistemi yetmeyerek, yani aynen senin gibi oyun oynamaya devam ettiğini, seninle aynı hobiyi paylaştıklarını bilmek sana yalnız olmadığını hatırlat-

outbox



yor. Bu da çok doğal dostum, insanlar "şiradışı" olmayı severler belki, ama bunu yaparken yalnızlığa sürüklenevmey de istemezler. İnsan doğasının bir başka tuhaf tarafı daha, ne diyebilirim ki? Belki sadece şunu demeliyim; evet, biz buradayız Yasin, ne olursa olsun oyun oynamaya devam ediyoruz, eski DX-66'larımızı sevgiyle hatırlıyoruz, "ciddi" takılan, oyunculardan uzak durarak "karizmatik" olduğunu sanan "toplumun" yüzüne karşı bir taraflımızla gülüyorum! Eh, gerçek olan da bu..

THE SONG OF ELDERS

Selam birader, Eminim mutlu bir hayatın vardır. Aslında beni ilgilendirmez! Ama sabahlara kadar oyun oynayıp bir de üstüne para kazandığınız için size sınır oluyorum ama derginizi de her ay almadan yapamıyorum. Neysse ben de oyun cynuyorum ama kimse bana para vermiyor. Üstüne üstlük bir de bir ton alttan dersim kaiyor. Yalnız şu son çikan oyular bayağı canımı sıkıyor. Bence artık oyun firmaları bize oyun yerine grafik motorları satıyorlar, ağıççası ben 386'da oynadığım Wolfenstein 3D'de aldığım zevki Counter'da bi türlü alamadım. Ya aslında eski günlerden bir Blizzard kaldı değil mi? :) Umarım Warcraft'ın içine etmezler. Aslında bana fırsat verseler Diablo 3 hakkında da çok güzel fikirlerim var, neden karakterim illa yaya geziyor mesela onun altına bir at verset fena mi olur. Haa Berker'in yazlarını çok beğeniyorum, ona da selamlar.

Bahadır the Elder of Selçuk (Üniv.)

Selam Bahadır,
Nereden billyorsun mutlu bir hayatım olduğunu be adam, falina mı bakın? Ama merak etme biz de sana gicik oluyoruz Bahadır. Oh ne güzel, üniversiteliyim ayağına bütün gün fakülte kantininde yan gelip oturuyorsun, etrafında bir sürü hatun, al papazı ver kizi kağıt oynuyorsun! Ne iş derdin var, ne ev geçindirmeye çabalyorsun! Sabahlara kadar oyun oynuyorsun ama binlerce insana yazı beğendirmek, dergiyi almalarını sağlamaya devam etmek, sifir doğruya söylediğin için olur olmaz adamlardan küfür yemek gibi dertlerin yok! Üstelik bizim hazırlamak için koca bir ay çalıştığımız dergiyi sen en fazla birkaç saatte okuyor, "Ehu ehu" şeklinde gülüp bir kenara atıyorsun! Düşündükçe sana daha da fazla gicik oluyoruz Bahadır! Birgün arkadaşlarla toplanıp Selçuk taraflarına seni ziyarete gelebiliyor mıyız Bahadır? Bir çayını, kahveni içip sonra da seni meşe odunlarıyla eşek sudan gelene dek okşayabilir mıyız Bahadır? Müsait misin Bahadır?
Heh, gördüğün gibi her madalyonun iki yüzü var dostum, belki oradan burası bir cennet gibi gözükmek olabilir, ama unutma, çoğu zaman aynı şey öbür taraftakiler için de geçerlidir. Ama tabii bir

noktada haklısan, doğrusu ya şu işi kolay kolay herhangi birşeye değişimem. Oyunlara gelince, o kadar da kötü değil, arada güzel oyunlara da rastlamak mümkün. Eh biz de sizi bunlardan haberdar ediyoruz zaten, sen bizi okumaya devam et yani. Ha bu arada, Berker'in de sana selamı var, o da senin mektuplarını çok beğeniyormuş. Kal sağlacakla Bahadır.

E-OYUN

E-Oyun için Level'e teşekkür ederiz. Gelmeyenler, gelemeyecekler çok şey kaçırdılar. E-Oyun fuarı güzeldi ama diğer standlar Level'in yanında pek kendini gösteremedi. İşte burada benim fuar boyunca yaptığım en eğlenceli 10 şey :

- 1- Level ile tanışmak.
- 2- Editörlerle, özellikle Sinan abiye oyuncular hakkında bol bol soru sormak.
- 3- Editörlerden imza almak.
- 4- Kusana kadar GameCube oynamak.
- 5- Smash Bros Melee'de Sinan abiyi yenmek.
- 6- Jesuskane ve Sinan abinin Jedi Knight showlarıni yakından izlemek.
- 7- Başa Halo'yu beğenmemeyip sonra da sıradakilere "abi iki frag daha" diye yalvarmak.
- 8- Soğuk kahve dağıtan adamı görmek için boy-

standa takılanlardan pek fazla canı sıkılan olmamıştır. Ben de Cum'a günü fuardaydım aslında, ancak hafta sonu biraz rahatsızlığınca evden pek çıkmadım. Kismetse bir dahaki fuara görüşürüz. Bu arada, bir dahaki fuar demişken, yavrum, evladım, 6 ayda bir fuar yapıldığı nerede görülmüş? =)

ANTİK OKUR

Merhaba Berker, Level dergisini 1996'dan beri alıyorum (Hey gidi günler o zaman ne kadar çok rakibiniz vardı, ayrıca 750 000 TL idi.) Benim sorunum oyun takvim ile, Mart sayısında ilkbaharda Lord of The Rings'in çıkışlığını yazdırın ancak adamlara "Yüzüklerin Efendisi'nin oyunu geldi mi?" dediğimde bana "öyle bir oyun var mı?" diyorlar. Ayrıca Neverwinter Nights'in bu ay çıkışından emin misiniz? Zaten yeterince sınırlı bozuldu şu tencere giriş sınavından dolayı, kendimi bilgisayar başına yeri attım ama hala o dört gözle beklediğim oyuların adlarını CD'ciler bilmiyorum. İnsanın omdan sonra gidip 50 dolara 1aya bekleyip yurt dışından oyun getirmesi geliyor. Gerçi krizden yeri çıkmış bu imkansız ama sınırlı neye yeterince yazdım bana mal atarsanız yada mailimi yayınlarınızın memnum olurum.

Sadece Level okumuyorum ve doğal olarak sadece Level dergilerimi saklamadım. Bugün karının da abartılı ısrarlarıyla istemeyerek hoşuma gitmeye gitmeye başladım.

dan boyaya gizmek.

- 9- Her on dakikada bir "Berker abi gelmicek mi?" diye sormak (Geçmiş olsun!)
 - 10- Kendini evde gibi hissetmek.
- Hepinizin teşekkür ederim. Umarım bunu hiç de giese altı ayda bir yaparsınız (gönül hergün ister ama...) (Sinan abi filme gittim ama ben filmi beğenemedim.)

Behiç (O_N_L_Y HUG) KAPÇAK

Merhaba Behiç,

Aslında fuar çok daha büyük ve dolu olacaktır, eğer ki koca koca firmalar son anda katılmaktan vazgeçmeselerdi. Sonra bir de oturup ağalarlar, "Niye kimse oyunlarınızı almıyor, niye para kazanamıyoruz?" diye. Sen hem fuarlara katılma, reklam verme, kimseyi doğru düzgün yaptığı işlerden haberدار etme, hem de sonra ağa! E ben ne diyim ki artık bunlara?

Neyse, yine de fuari beğendiğine sevindik. Biz Level olarak elimizden geleni yaptık, standımızın geniş ve dolu olması için çabaladık. Sanırım bizim

Not: Lütfen oyun takvimini kontrolden geçirin.

Semih Güngör

Merhaba Semih,

Vay be, didden sadık okurmusun hocam, baksana biz daha dergiyi çıkarmaya başlamadan sen takibe geçmişsin! İlk sayının 97 başında çıktığını düşünürsen, değil mi? Eheh, olur böyle sürmeler arada sırada. Oyunların çıkış tarihlerine gelince, bu konuda elimizden gelenin en iyisini yapıyoruz, ama yazılım firmalarının her tarafı ayrı oynuyor, biz ne yapalım? Öte yandan tarihler konusunda o kadar da yanlışlığımız söylenenmez, mesele sen bunları okurken bizler deli gibi Neverwinter Nights oynuyor olacağız, çünkü elimize ulaştı! Hatabi, o CD'ci amcalarına ne zaman düşer, orasını bilemem. O adamların çoğu "CD satmak" dışında oyunlarla pek alakası olmayan kişilerdir. Yanı onlara gidip "Falan oyun çıktı mı?" dediğinde çapraz çapraz bakmalanına şaşırırmaman lazım, ne de olsa oyun distribütörü değiller, gelen kolileri açana dek içinde ne olduğunu bile bilmezler.

inbox



BİR BAŞKA GÜZEL MEKTUP!

Merhabalar, Bu mail sizinle ilk münasebetimiz olacak ama yine de portrenizdeki o ton ton ve bilakis hayattan demini almış görüntünüzden dolayı size kanım çok isindi. Köşenizin isminin 1984 olması da sizde dikkatimi çeken bir diğer husus oldu. Daha Hayvanlar Çiftliği'ni bitiremedim ama 1984'ü okuma isteğim de bir hayli fazla. Aslında bir Huxley hayranı sayabilirim kendimi. Ama Orwell'in da zekası yabana atılmaz. Bu arada ne zaman aklımdan 1984 kitabı geçse hep doğum yılını 1982 ile karıştırırırmı.

Şu an ekran kartım için uygun sürücü yüklemekle meşguldüm. Biraz bunun sıkıntısından ama çokça size yazma isteğimden klavveye sarıldım. Ama bu düzgün Türkçe'yi ne kadar sürdürübileşim bilmiyorum. En nihayetinde herkesin sınırları vardır. DüzenSEL sınırlarımı zorlama hevesimi bu mektupta da yazma taşımayı umuyorum. Bir hayli meşak-

maz bir şeyler yoluna girdi. Sonra özelliklerim artırdık, yeni işler bulduk. Tabi arkadaşım hergün bizim evde kalamayacağı için oyuna ben kendi başına devam ettim. İlkimiz de artık üst seviyede işi olunca para gittikçe artmaya ve birikmeye başladı. Artık daha az şeyi kendimize yapmıyoruz çoğunun gündemci kadına havale ediyordum. Zamanla bütün elektronik eşyaları aldım, her odayı ayri ayrı döşedim ve idealimdeki evi oluşturdum. Artık iş yerimde terfi almak için arkadaşlık ilişkilerimi artırmam gerekiyordu. Ama niye bir sürü yapan zekanın naziyla uğraşım ki?! Bir hafta fazladan bekler istedigim şeyi yine alırdım. Daha sonrasında bu tempo beni siki ve oyunu oynamayı bırakıtmı; her şeye sahip olmanın beklenen hazzı yine büyük bir bükünlükla!

Dergide yeni Sims'in resimlerine rastlayıp bunları tekrar aklımda canlanınca aslında hayatımın bir kısmının ve bazı insanların bütün hayatının bu ka-

Aslında power gamer değilim çok fazla oyun oynayamıyorum, çünkü; bir iki disketlik oyunların, 8Mb'lık ramlerin, DX2-66 ların zamanını çok özlüyorum.

katlı geçen bir sistem toplama işinden sonra tam aradığım bilgisayar buldum derken yüklediğim sürücüler yanlış çıktı CD-ROM'um bozuk olduğundan eskileri yükleyemedim. Şimdi yükleme sırasında derginizin yeni sayısına göz atarken Sims açılmasını gözüme çarptı. Köşe yazılarından da aldığım bir gazla bu oyunun ne kadar boş olduğunu düşündüm. Bunu düşünmek birçok şeyin aslında ne kadar (bazi) oyunlar kadar tek düzे olduğunu gösterdi bana.

Akıdaşımla beraber ilk Sims oynamaya başladığında kendimiinden oluşan iki kişilik bir aile kurdu ve başladık oynamaya. İlk işlerimi bular bul-

dar basit olduğunu düşündüm. Zaman zaman "keşke ben de cahil olsam" derim. Yanlış giden bir şeylerin farkında olup kendimize (çoğu) süs olsun diye udurduğumuz sorumluluklarım altında eziłerek, bir şeyleri kaybetmekten korkarak isyanımızi içimize sindirmek o kadar acı geliyor ki! Kişişel veya çevresel sorunlardan dolayı kendime hiç göremedigim ölü güven alanında böyle bir ülkede bir şelyere dur demek için ne kadar gereklidir. Korkuyorum. Bir şeylere sahip olamamaktan ve sahip olduklarını kabietmekten. Ama aslında gelecekte kavuşmam garanti olmayan hedeflerim için şimdiki zamanımı kendime harcamaktan uzak yaşıyorum. Hep ona çalışıyorum. Gelecekteki Ben'e. Ama şimdiki Ben'i hiçe sayarak. Bunları buraya yazmak bile bir farkındalık ama zaten beni üzен bu farkındalığa karşı eyleme geçememek, değişimemek.

Ülkenin ve dünyanın gerçeklerinden uzak kalmak istemiyorum. Kendimi her yönde geliştirmeye çalışıyorum. Ama iş, arkadaşlarla halay çekmeye gelince bir şey beni geri çekiyor. Kendimi bu daurda suçlayıp ezmemem lazımlı belki de ama tam da Onlar'ın (bu Onlar arkadaşların değil haliyle) istediği adam olup çıkmış diye düşünüyorum bazen. Bazen de imrendiğim insanlara bakiyorum, hayatımda protesto etmekten kaçmayan in-

Beni de aranızza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için:
Adres: Phialepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi,
231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL
Fax: (0212) 2971733
e-mail: inbox@level.com.tr
Eğer dorianımla ilgili bir probleminiz
varsa, dorianim@level.com.tr
adresine mail atabilirsiniz.

Ayın Okuyucu İncisi

Merhaba,

 Ben şu aralar GTA3 oyunu yorum da, yakuzanın görevlerinden birini geçemiyorum. Size save game file gönderdim. Eğer beni kırmıcaşsan yanlı okurlarından birini kırmak istemişsan şu bölümü bi geçiver de save edip bana gönder lütfen. İlk defa bir oyunu yarıda bırakmak zorunda kalıyorum bu da benim için çok güç hissey. Hadi kolay gelsin

sanları ve bu isyanın nişanı gibi midelerinden eksi olmayan ısləderine.

Türkiye'de birçok şey değişmeli. Siz oyun ve bilgisayar piyasası içi elinizden geleni yapıyorsunuz. Bir zamanlar Game Show da çok emek verdi. Tabii siz onları ne hedefe koysınız bilmem ama ben severdim. Ama brakın bilgisayar almayı artık bir dergi almakta bile zorlanabiliyoruz. Yeri gelmiş bir arkadaşımızla paylaşıyoruz. Bunu söylemekte biraz çekiniyorum çünkü bu da bir nevi işin kaçaklılığı oluyor. İnanın gerek GS olsun gerek Level olsun içinde oyunları oynayacak bir sistemi yokken alıp okumuşumdur. Çünkü bir şeyle re bağlanmak istiyorum. Biraz samimiyyete, hikaye. Belki sizin bir gün geçirsem hiç okudüğüm ve hayal ettiğim insanların olmadığı çokabilir ortaya. Ama sizi okumak ve böyle düşünmek bile bana yetiyor. Kendimin bile ne kadar kirlendiğini taratacak durumdayken sizi böyle düşünmek biraz olsun beni uyuşturuyor. Hele hele bilgisayar oynamak. Bazen bu zemin başında geçirdiğim zamanla Sims'deki insanlara ne kadar benzediğimi düşünüyorum.

Bir örnek vermeden edemeyeceğim.

Ultima Online'nın gerçek FRP olmadığını ve hayal gücünü öldürdüğü savunurken bir gün bilgisayarın başına oturduğum ve "Ben de oynıym biraz da boşa siksiksiz olmavalım" dedim. Kendimi Bowyerliga kaptırdığım günlerdi. Bir gün yolda yürüken kaldığım trenin yanında muhtemelen bir arabanın çarptığı bir kuş gördüm. İlk önce adım ve bir iki adım attım daha sonra geri bir adım atarak "aha feather he eheh he ehe" dedim. Yolun geri kalanını "sen iyice sapittin" türünden kendimi ayıplamalarla geçirdim. Bu biraz da işin esprisi tabi, da ha kedi kesmedik Allah'a şükür;) Şu an zaten UO oynamıyorum. Macro kullanmaktan bıktım. Daha fazla uzatmak istemiyorum. Zaten üç fanlı

outbox



bir kasam olduğundan gürültüden kafam iyice dağıldı. Şimdi yazımı bir daha okuyup bir yanlışlık varsa düzeltceğim. Genelde yaptığım bir şeydir. Çünkü arada harf atlamalarım çok olur). İçimi epey döktüm, bunun size yararı tartışılır tabii. Ama sırı bir derginin aydan aya okunduğu bir monologtan elektronik postanın aracılığında bir dialoga geçiş yaptığımızı düşünüyorum. Tabi diyaloga tam geçebilmemiz için bir cevap yazman gereklidir. Ama bu konuda bencil bir isteğim yok. Sadece maili aldığına dair bir iki cümle de yeter. Olabildiğince mutlu olmanızı, dergi ve diğer çalışmalarınız da kolaylıklar ve başarılar diliyorum. Hoşçakalın...

Ozan "centripetal" Koşar

Merhaba Ozan,

Sen bu maili atalı çok oldu ve herhalde cevap almayıca da ya mail yayınlanmayınca umursamadığımı düşünmüşündür. Aslında ikisi de değil, sadece maili daha "uygun" bir anda kullanmak için biraz beklettim. Oyunlardan alışkanlık oldu sanırım, bazı değerli bulduğum şeyleri bir kenara yığıyorum zaman zaman.

İçinden geçenleri olduğu gibi dökümsün satırlarına ve sonuç ta hayli ilginç olmuş. O yüzden ne kirptim, ne de öyle pek bir düzeltme yaptım, doğrudan olduğu gibi yayınladım. Ama "tonton ve demini almış" lafına da takılmadım değil, kendimi dışarıdan göremediğim için bilememiyorum tabii. Ancak sanırım çoğu zaman bana gerçekte, "görmek" için bakanlarda hafif bir sempati oluşturuyor olsam gerek. Tabii öte yandan yüzümü gören insanların şeytan görmüş gibi kaçtığı zamanlar da oluyor, özellikle üzerinde "karanlık" hukum sürenken.

Bak sana ne diyeceğim, kimseyi kafanda lahhlaştırmama, olduğundan fazla büyütme. Doğrular, belki bizle birgün geçirsene düşüncelerin değiştirdi, ama öte yandan bu biraz da senin beklenenlerinle bağlantılı değil midir? Mesela eğer bir hareketle yağmur yağırdırmamızı ya da dünya üzerine eşitlik ve adalet meşalesini tutmamızı beklersen hayal kırıklığı kaçınılmaz olur. Ama eğer yanınızda dostça yaklaşırsan, biz de sırta hançer saplamayacak, muhabbeti ara sıra bayşa da pek o kadar da kötü söylemeyecek dostlar bulabilirsin. Dediğim gibi, herşey senin beklenenlerin ve tavırın yakından ilgilidir. Ve benim düsturum odur ki, özellikle insanlar söz konusu olduğunda çok fazla bir beklenmeye sahip olmamak, çok fazla yıkıma uğramamak için elzemdir. Yine yaz.

Eveeeet, bu aylık ta kotamızı doldurduk. Bize yazın, ama anında cevap alamazsanız da küsmeyin, e mi?

Ayın Mektubu

HEPİMİZ İÇİN KONUSU!

Bütün Level dergisi çalışanlarına ve okurlarına selamlar:

Birazdan okuyacağınız (eğer yayınlanırsa okuyucuların da) hayatı içine asıl simdi doğduğunu farkeden ve de süden çok baştan farklı olmayan bir oyuncunun hezeyanlarıdır. Ancak bu giriş siz yazdan soğutmasın, elimden geldiğince "eglence-ll" bir yaz olmasına çalışacağım. Okur mektupları köşesinden takip ettiğim kâdınıyla, işeli arkadaşlar bütün bu sınav stressedi, ebeveyn tatminizliği vs. gibi etkenlerden fazlasıyla sıkılmış durumda! Arkadaşlara bir çift sözüm olacak, ısrarım bunların üstünde test kitaplarını yakıp da pazarda limon vapurda kalemler satmaya çalışan kalkmazlar:

Arkadaşlar, bu hayat maalesef böyle gidecek, hatte belki daha da zorlaşacak birliğimiz için, ben bu sene ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nden mezun olacak (belki bu mektup yayınlandığında mezun olmuş olabilirim... olmayıabilirim de) bir insan evlilik olarak bundan sonrası adımları ne tarafa atacağımı da zerre kadar bir ipucum yok. Hayatla mücadele etmek insanı çok yoruyor, bilirim, sadece dersler, sınavları bilmeme değil, aleniz, varsa sevginiz, dostlarınız ve uzaktan yakından alaklı olduğunuz birçok şeyin ve birçok kişinin sizden birbiriley alakasız ve çoğu zaman çatışan talepleri olacak, ve ne yazık ki bu çatışmalan bilgisayarınızda IRQ çatışmaları kadar kolay çözüme yembleksiniz çoğu zaman (eskiden DOS ta ses kartı tanıtmak oyunlara... hey gidi günler...) Tavsiyem umudunu kaybetmemenizdir. Vaktiyle eski sevgilim bana "umutsuzluk iyidir, insanı çabalamaya zorlar" demişti ancak həcadığınız çabannı bir faydalı dokunacağınızı dañınanızı yırtıdyorsunuz, ne işe yarar ki onca emek? Kendinizi koyvermeyin, daha öncenizde hayatınızı kendi istedığınız gibi şekillendirebilmek için uzunca bir vakit var. Bu vakti ni değerlendirmeye bakın. Yılmayan. Bütün bu tatavayı neden bir oyun dergisinin okur mektupları köşesinde okuyorsunuz peki? İşte o da benim seçimim.

Yaklaşık onaltı sene kadar önce başlamış bir oyunculuk (ben tam Ingilizce konuşabilirim) gerekirse "gamer", hem de "hardcore" (undan) hayatım var, ve hatta diyebilirim ki hayatı en iyi anladığım iş bu. Bu yüzden, kendimi bu camiaya yakın hissettiğimden, bu yazıyı Level'a okuyorsunuz. Oyun oynayan; hangi platformda veya ne tür olduğu hiç farketmez, oyun oynayın. Belki çok iddialı bir öneri olacak ama gerçekten görmek istemediğiniz bir filmi giyeceğinize, laf olsun diye bir albüm atacağınızına, yani eğer ceminizde fazla paranız varsa, gidin oyun alın. Oyunlar sınırlı kadar içine en fazla girebildiğiniz, en çok bütüne şehibildiğiniz, size az ya da çok bir inisiatif kullanma sansı tanyan eğlence-biçemidir ("entertainment format" diyecektim, Türkçe karşılığı bu oluyordur herhalde). Kanımcı, hakkı vererek yapılmış bir oyunun size kazandıracakları, yerine tercih edeceğinizin birçok başka şeyden kat kat üstün olacaktır. Öğrenmeyeceklerinizin lüksüz şeyler olduğunu düşünebilirsiniz belki, ama hiç belli olmaz bugün, bir yerde işimize yarayabilir. Aslında daha söyleyecek çok söz, yazılacak çok yazı var ama çok üzüttüm sanırım, yayınlanmasa bile en azından uzun zamanızdır söylemek istediklerimin bir kısmını söyledim, kendimi daha hafif hissediyorum simdi. Kimbilir, belki yine buralarda görüşürüz, her ne kadar Level editörleri yaptıkları işin ne kadar yararlı, zor, uygusuz getirelerine mal olan bir meslek olduğunu söylesefer ve ben de onlara hak versem de, yine de bir CV yollamayam düşündüyorum.

Hepinize kolay gelsin,

*Let the games begin!
Deniz ÖZÜDOĞRU*

Merhaba Deniz,

Bir insan evliliği hissyatını bu kadar mı iyi ifade ederim be arkadaşım? Artık bunların üzerine ben ne desem hikaye, o yuzden yorum getirmeyip okurları mektubunu bir kez daha okumaya davet ediyorum. Bize yine yaz, mutlaka yazı! Böyle aklı başında, ne dediğini bilen mektuplara häsret kaldık vallahtı!

LEVEL 07/2002



Level CD yenilendi!

Level CD'sinin Türkiye'deki, belki de dünyadaki en kullanışlı CD arabirimine sahip. Ama aynı zamanda üç yıldan beri aynı CD arabirimini görmekte sıkıldığınızda farkındayız. Bu yüzden CD'nin en iyi yanlarını aldık, daha da iyi hale getirdik ve eksik yönlerini de tamamladıktan sonra işte karşınızda: Level XP, yeni jenerasyon Level CD'si!

Level CD görünüş olarak tamamen yenilendiği için, alışığınız arabirimden çok farklı gelecektir. Aradığınızı daha hızlı bulabilmeniz için neyin nerede olduğunu açıklayayım:

1- Kategoriler: CD'de aradığınız herhangi bir şeyi, buradaki kategorilerden seçerek bulabilirsiniz. En son oyunların demoları, popüler oyunların modları, bilgisayarlarınızdan alacağınız verimi artıran programlar, gelecek en iddialı oyunların videoları ve ekran görüntülerleri, oyunlar için extralar, oyunlarınızı en güncel haline getirecek olan yama dosyaları, tüm oyular için gereken Direct X ve videolarımızı seyretmeniz için kurmanız gereken DivX sürücülerini ve daha önceki CD'lerimizden kurdugunuz demoları görüp oynayabileceğiniz Kuruldu kategorileri burada.

2- Alt başlıklar: Seçtiğiniz kategoriye bağlı olarak CD'deki demoları, programları ve videoları burada göreceksiniz. Kurmak, oynamak veya izlemek istediğiniz başlığı buradan seçin.

3- Fonksiyonlar: Alt başlıklar menüsünden işaretlediğiniz herhangi bir şeyi buradaki ikonlar sayesinde çalıştırılabilirsiniz. Demo ve programları kurmak ve çalıştmak, videoları izlemek, oyuncu web sayfasına gitmek (bunun için Internet'e bağlanmış olmanız gerekiyor) ve daha önceden kurmuş olduğunuz demoları görüp kaldırmanız mümkün.

4- Ecran görüntüleri: Demo, video veya hotshots bölümünü seçtiğinizde, burada ilgili oyunun en son ekran görüntülerini göreceksiniz. Resmin üzerinde tıkladıktan sonra, sol ve sağdaki saydam oklara tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere de göz atabilirsiniz. Ana menüye dönmek için sağ tuşa tıklamalısınız.

5- Açıklama: Seçtiğiniz herhangi bir şey hakkında kısa bir açıklamayı burada okuyabilirsiniz. Çalıştırmak için özel bir şey yapmanız gereken demo ve videolar için gerekli açıklamalar yine burada yer alacaktır.

6- Ne gerekiyor: Seçtiğiniz demo için ne gerektiğini, bu ikonların renginden anlaysabilirsiniz. Koyu renkli olanlar gereklidir. Çarpı işaret seçtiğiniz şeyin harddiske kurulması gerektiğini, sinema filmi onun bir video dosyası olduğunu, ortadaki işaret dil desteği, network işaretti o oyunu oynamak veya videoyu seyretmek için Internet'e bağlanmış olmanız gerektiğini, son olarak 3D işaretti de o oyunu oynamak için 3D destekli bir ekran kartına sahip olmanız gerektiğini göstermektedir (ki artık 3D desteği olmayan bir ekran kartının olması İhtimali çok düşük)

7- Arabirim kontrolleri: Buradaki üç düğmeden x işaretli olanı, CD arabirimini kapatmanızı sağlar. "-" nfo işaretinden ise, CD arabirimindeki özel grafik efektlerini kapatmanızı sağlayan "Hız Modu"na gebebilirsiniz. Daha sonra aynı menüden "Grafik modu"nu seçerek, isterseniz grafik efektlerini yeniden açabilirsiniz. Ve müzik seçenekinden, arkaplan müziğini açıp kapatabilirsiniz.

Evet, gördüğünüz gibi yine hepinizin begeneceği umuduğumuz bir değişiklik yaptı. Elbette ki mükemmel değil, ama olabilmesi için uğraşıyoruz ve bu konuda sizin de yardımınızı istiyoruz. CD hakkındaki görüş ve isteklerinizi level@level.com.tr adresine yazmaktan çekinmeyin.

Demolar

Alchemy

Rünlerle oynanan bir beceri oyusu. Birbirinin aynı renge veya şekele sahip olan rünleri yanına koymaya çalıştığınız oyun, bir süre sonra kafayı yemenize sebe卜 olabiliyor.:)

Bejeweled

Dikkat! Bu oyun yüksek derecede bağımlılık yapabilir. Eğer saatlerce renkli taşları yanına getirip yüksek skorunuza biraz daha yükseltmek için uğraşmak fikri hoşunuza gidiyorsa, dünyada salgın halinde yayılan Bejeweled çılgınlığına siz de kapılın.

Big Money

İste bir PopCap Games klasigi daha. Bejeweled ile birlikte alındığında nikotin kadar yüksek bir bağımlılık yapma potansiyeline sahip. Oynayın, ama kurtulamazsanız bize kızmayın.

F1 2002

EA Sports, Formula heyecanına yeni sezonda da devam ediyor. Yeni takımlar, yeni sürücüler ve geliştirilmiş grafiklerle, F1 2002 eskisinden çok daha iyi.

Soldier of Fortune 2

En son multiplayer demosu yayınlanan Soldier of Fortune 2'nin single player demosu. Soldier of Fortune ilkinden bu yana çok değişmiş. Artık oydaki şiddet oranı çok daha fazla. Bunun yanında yapay zeka geliştirilmiş ve grafikler çok daha detaylı tasarılmış.

Star Monkey

Shoot-em-Up türünde son zamanlarda gördüğümüz en iyi örnek Star Monkey. Topladığınız upgradeleri istediğiniz gibi kullanabilmeniz çok güzel bir özellik. Ama demonun özelliğinden dolayı sadece 90 saniye oynayabiliyorsunuz. Eğer isterseniz yukarıdaki butona tıklayıp gideceğiniz siteden oyunun full'ünü satın alabilirsiniz.

Sum of All Fears

Tom Clancy'nin romanlarından biri daha oyun oldu! Sum of All Fears, Ghost Recon tarzındaki gerçek takit-savaş oyunlarını sevenler için çok iyi bir alternatif.

World Kart 2002

Michael Schumacher isimli yeni bir Kart yarışı. Kart yarışlarını konu alan yeni oyunun kontrolleri oldukça eğlenceli. Grafikler de hiç fena sayılmaz.

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinizde bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabində katıldığınızda, şırın bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırçıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, görecksiniz.

Ama burada denenmiş var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yaşı, resim ve bilimlumlarınızı

underground@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiğinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızı eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanz o başka tabii.

LEVEL CD ■ 127

LEVEL

TEMMUZ 2002



Soldier of Fortune 2

VOCAL MURDA
COMMUNICATIONS

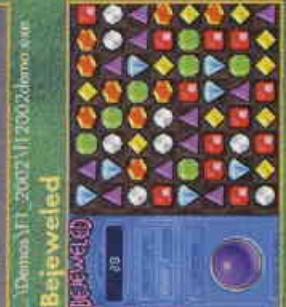
LEVEL

Soldier of Fortune 2

TEMMUZ 2002



F1 2002
Screenshot from Tom Clancy's Sum of All Fears



Star Monkey
Screenshot from Tom Clancy's Sum of All Fears

Bejeweled
Screenshot from Tom Clancy's Sum of All Fears

LEVEL 07/2002

En Sev Demolar: Alchemy, Bejeweled, Big Money, F1 2002, Soldier of Fortune 2, Star Monkey, Sum of All Fears, World Kart 2002

AYIN DEMOSU: Soldier of Fortune 2



Demolar
Screenshot from Soldier of Fortune 2

TEMMUZ 2002

Soldier of Fortune 2

Bu CD Kapaklısı sırtını işaretli yerlerden kesip, katılduktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.



+oyunlar

Demolar kısından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabılır, kaldırımlı veya başlatılabırsınız. Soldaki listenin bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabılırsınız. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıktığını 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 sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkışık olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurdan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'ı ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabılırsınız. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'yi gezen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmaya cahtaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldılarından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'inin kurulu olması gereklidir. DivX encoder'i CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabılırsınız.

2- Bazi videolar ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com/adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazi videolar ise çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınızda 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 gerekiyorsa, burada bulabılırsınız. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

VIDEOLAR

Level E3 Özel VIDEO

Star Wars Galaxies

Final Fantasy X

UPDATE

Civilization 3 v1.21

Jedi Knight 2 v1.03

Land Warrior Update 8

Medal of Honor v1.11

Serious Sam 2 v1.07

Ghost Recon Desert Siege Patch

Might & Magic 9 v1.2

Tony Hawk's Pro Skater 3 v1.01

Die Hard Nakatomi Plaza v1.01

Grand Theft Auto 3 WinXP Patch

DRIVERS

DirectX 8.1 - DivX 5.01



OYUN DEMOLARI

Alchemy

Bejeweled

Big Money

F1 2002

Soldier of Fortune 2

Star Monkey

Sum of All Fears

World Kart 2002

MODLAR

Undying: Family Grave

LEVEL CS 1.4-1.5 Paketi

PROGRAMLAR

COOL FTP

DIVX Player

DIMIN Image Viewer 2.2.5

Internet Spy Hunter 2.0

IParmor 5.36

SnagIt 6.1

Turbo Brower 2001

8.0.120318

TurboZIP Express 2.5.011

UO Trace 1.00 beta 6c

WinAmp 2.8

EKSTRA

Siege Editor

Morrowind Plugin

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorunuza levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.